

Vingtreff

Hensikt

Vingtreff er en enkel konkurranse for RC motorfly. Klassen har til hensikt å oppøve generell flyferdighet og stimulere til sikker og disiplinert flygning. Den skal være interesseskapende for kunstflygning.

Modell

Etter gjeldende F3A regler; se FAI's **Sporting code**.

Klassifisering Vingtreff

Ved klubbstevner er konkurransen åpen for alle NAK medlemmer. F3A-Nordic og F3A flygere skal ha følgende k-faktorer :

F3A-Nordic : 0.85
F3A : 0.7

Definisjoner på F3A og F3A-Nordic se egne regler. I NM kan ikke F3A-Nordic og F3A flygere delta i Vingtreff.

Utførelsen av manøvrene

Øvelsene må utføres i angitt rekkefølge, men flyretningen er valgfri. Hver manøver må kalles ut i god tid og begynnes med ordet **NÅ**, etterfulgt av minst ett sekund rett flygning før øvelsen. Likedan avsluttes alle manøvrene med minst ett sekund rett flygning, hvor etter det ropes **FERDIG**. All flygning mellom **NÅ** og **FERDIG**, blir bedømt etter en skala fra 0 til 10.

Generelt

I klubbstevner (konkurranser utenom NM) kan manøver 4 , 1 roll , byttes ut med et horisontalt 8-tall. Manøver 6, immelman , kan byttes ut med landingsinnlegg. Hvis man velger landingsinnlegg skal siste øvelse, som er landing følge umiddelbart etter. Man behøver heller ikke fly samme program i hver av omgangene, bare reglene for valg av manøvre og utkalling følges.

Tider

Total arbeidstid er 7 minutter. Piloten har 3 minutter arbeidstid på bakken før flyet må være i luften. Dersom dette ikke går er omgangen strøket. Dersom piloten starter raskere en 3 minutter er flytiden tilsvarende lenger. Skulle en pilot overskride tiden i en manøver, gis det 0 poeng på denne og alle etterfølgende manøvrer. Klokkeren stopper idet modellen har stanset etter landing.

Støy

FAI's til en hver tid gjeldende støy krav gjelder også for Vingtreff. Bonus skal gis dersom majoriteten av dommerne er enige. Er modellen ekstra støyende trekkes 1 poeng for hver tellende dommer.

Vingtreff programmet

I NM skal følgende program brukes :

I stevner utenom NM kan manøveren 4 og/eller 6 byttes ut som beskrevet tidligere.

Nr	Manøver	K-faktor
1	Avgang	1
2	Prosedyresving	2
3	To looper	2
4	En roll / 8-tall	3
5	Stall-sving	2
6	Immelman / landings-innlegg	2
7	Landing	1

Beskrivelse av øvelsene

1. Start

Modellen står stille på bakken, uten å bli holdt av noen, og tar så av. Rullingen på bakken må være rett. Modellen tar rolig av, og stiger med gradvis økende vinkel. Avgangen er avsluttet når modellen er ca. 4 meter over bakken.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke står stille når øvelsen kalles ut.
- 2) Forandrer kurs i noen del av øvelsen.
- 3) Spretter av bakken
- 4) Berører bakken etter at den har kommet i luften.
- 5) Stiger med for bratt vinkel.
- 6) Ikke stiger jevnt.
- 7) Ikke har vingene vannrett hele tiden.
- 8) Må håndstartes (kraftig trekk)

Hvis modellen blir berørt etter at piloten har kalt ut til start, men før modellen har tatt av fra bakken, skal det gis 0 poeng. Håndstart er tillatt, men det skal trekkes i poeng.

2. Prosedyresving

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, svinger så 90° ut fra kursen til høyere eller venstre. Svinger så umiddelbart 270° i motsatt retning, for så å komme ut av øvelsen i samme høyde og på samme linje som inngangen, men på motsatt kurs.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke svinger nøyaktig 90° ut i første sving.
- 2) Ikke svinger nøyaktig 270° i andre sving.
- 3) Ikke tar 270° svingen umiddelbart etter 90° svingen.
- 4) Ikke har konstant radius i svingene.
- 5) Ikke holder konstant høyde gjennom hele øvelsen.
- 6) Har unormal stor eller liten krengeing.
- 7) Ikke kommer ut av øvelsen på samme linje som inngangen.

3. To looper

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, trekkes så rolig opp og gjennomfører to looper, som skal være helt runde og ligge i samme plan. Modellen skal komme ut av øvelsen i samme høyde og med samme kurs som inngangen.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke flyr helt runde looper.
- 2) Ikke flyr loopene i nøyaktig samme bane.
- 3) Driver av til høyere eller til venstre i loopen.
- 4) Ikke har vingene vannrett hele tiden.
- 5) Ikke flyr ut av øvelsen i samme høyde og med samme kurs som inngangen.

4. En roll

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, og roterer så en hel omdreining om lengdeaksen, til høyere eller venstre. Øvelsen skal ta 2 sekunder.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Forandrer kurs under øvelsen.
- 2) Forandrer høyde under øvelsen
- 3) Ikke ruller med konstant hastighet.

- 4) Ikke roller nøyaktig 360° .
- 5) Bruker under 1 sekund eller over 3 sekunder på rollen.
- 6) Ikke har vingene horisontalt før og etter rollen.

5. Horisontalt 8-tall

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, svinger så 45° ut fra kursen og flyr så rett en kort stund for å markere midtpunktet. Så svinger modellen 270° i motsatt retning og flyr en kort stund rett, for igjen å markere midtpunktet. Deretter flys en ny 270° sving i motsatt retning og modellen flyr gjennom midtpunktet for 3. gang. Øvelsen avsluttes så med å svinge 45° inn på samme kurs og i samme høyde som inngangen. (Men ikke samme avstand fra dommerne).

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke flyr nøyaktig gjennom midtpunktet alle 3 gangene.
- 2) Ikke markerer midtpunktet ved å fly rett en kort stund.
- 3) Ikke har samme radius i alle svinger.
- 4) Ikke holder konstant høyde gjennom øvelsen.
- 5) Har unormal stor eller liten krengeing i noen del av øvelsen.
- 6) Ikke kommer ut av øvelsen med samme høyde og kurs som inngangen.

6. Stallsving

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde. Den trekkes opp i en vertikal stigning, tar en stallsving på 180° i vilkårlig retning, stuper vertikalt ned og flater ut i samme høyde, men på motsatt kurs av inngangen.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke ligger vertikalt før og etter stallsvingen. (*)
 - 2) Ikke stallsvinger nøyaktig 180° .
 - 3) Ikke tar vertikal stigning og stup parallelt.
 - 4) Bredden av stallsvingen er mere en $1/2$ vingespenn.
- (*) I klubb stevner behøver ikke modellen trekkes opp i loddrett stigning.

7. Immelman

Modellen flyr på rett kurs med konstant høyde, trekkes så opp i en halv innvendig loop, umiddelbart etterfulgt av en halv roll i vilkårlig retning. Modellen skal fly ut av øvelsen, med konstant høyde, men på motsatt kurs av inngangen.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke tar nøyaktig en halv loop.
- 2) Driver av til siden i halv-loopen
- 3) Ikke tar halv-rollen umiddelbart etter halv-loopen.
- 4) Forandrer kurs i halv-rollen.
- 5) Ikke halv-roller nøyaktig 180° .
- 6) Ikke har vingene horisontale før og etter øvelsen.

8. Landingsinnlegg

Modellen flyr på rett kurs, med konstant høyde over landingspunktet. Flyr så en langside rett frem og svinger 180° ut fra senterlinjen. Denne svingen etterfølges av en ny langside, som er parallelt med den første. Så begynner modellen en jevn gjennomsynkning og en ny 180° sving inn mot senterlinjen. Modellen rettes opp av svingen og fortsetter på synkende rett kurs, med samme retning som inngangen. Øvelsen avsluttes i ca 4 m høyde.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke svinger nøyaktig 180° .
- 2) Ikke flyr langsiden parallelt.
- 3) Ikke har konstant radius i svingene.

- 4) Ikke holder konstant høyde til andre sving starter.
- 5) Har unormal stor eller liten krenkning i noen del av øvelsen.
- 6) Ikke har jevn gjennomsyng.
- 7) Ikke avslutter øvelsen på samme kurs som inngangen.

9. Landing

Modellen flater mykt ut og lander utstallet uten å sprette og uten å forandre kurs, i noen del av øvelsen. Manøveren starter når modellen er ca 4 m over bakken og avsluttes når modellen har stoppet.

Det skal trekkes når modellen :

- 1) Ikke foretar en jevn utflating.
- 2) Spretter i landingen.
- 3) Ikke er utstallet i det modellen tar bakken.
- 4) Ikke har vingene horisontalt hele tiden.
- 5) Forandrer kurs i noen del av øvelsen.
- 6) Ikke har stoppet når det ropes ferdig.

Det skal gis 0 poeng hvis :

- 1) Modellen havner på ryggen.
- 2) Et eller flere hjul slås inn i landingen.
- 3) Landing utenfor landingsområdet.

Dommerskjema Vingtreff

Navn :	K-Faktor :
--------	------------

#	Øvelse	K	1. Omg	2. Omg	3. Omg	4. Omg	5. Omg
1	Avgang	1					
2	Prosedysesving	2					
3	2 Looper	2					
4	1 Roll / 8-tall	3					
5	Stall-sving	2					
6	Immelmann / Innlegg	2					
7	Landing	1					
8	Støy (Høy/Norm/Lav)						
	Totalt						

Dommer :