



PROGRAMA F3P-C PARA LAS TEMPORADAS 2011-2012 Y 2012-2013

Comienzo temporada 1 de Septiembre 2011

Tabla F3P-c

1. Despegue k=1
2. Rizo k=2
3. ½ ocho cubano k=3
4. Tonel K=3
5. Caída de ala k=3
6. Pasada a cuchillo k=4
7. Estacionario k=4
8. Aterrizaje K=1

Las Figuras se realizaran una por pasada delante de los jueces, las figuras laterales se mantendran en los extremos al final de la pasada, los giros en los extremos que no tengan figuras, estos seran libres

1. Despegue k=1

El despegue se iniciará frente al piloto, al llegar al extremo del pabellón realizaremos un giro de 90°, tramo recto y otro giro de 90°, todo esto siguiendo una trayectoria ascendente suave, utilizaremos la pasada por el fondo para ponernos a nivel de vuelo, al llegar al extremo del pabellón realizaremos un giro de 180° y nos colocaremos para realizar la siguiente figura. **Observaciones:** El despegue ha de ser suave, realizando una rampa continuada hasta el segundo giro de 90° a partir de aquí se puede subir o bajar, siempre suavemente hasta situarse a la altura de vuelo. La puntuación será de 0 para un despegue incorrecto o 10 para un despegue correcto.

2. Rizo (Figura central) k=2

Desde vuelo positivo y nivelado tira de profundidad para realizar un rizo completo y salir en positivo **Observaciones:** El rizo ha de ser un círculo, situado en el centro del pabellón, la entrada y la salida han de estar a la misma altura tanto horizontal como verticalmente.

3. ½ ocho cubano (Figura lateral) k=3 En vuelo recto y nivelado en positivo tras pasar el centro del pabellón tira para subir a 45°, tramo recto, ½ tonel, tramo recto, y tira para realizar ¾ de rizo saliendo en positivo **Observaciones:** Esta figura es lateral. La altura de la entrada ha de ser la misma que la de la salida. Los tres cuartos de rizo deben de ser constantes y el medio tonel debe estar a la mitad del tramo ascendente de 45°

4. Tonel (Figura central) k=3

Desde positivo y en el centro de la pista realiza un tonel completo, **Observaciones:** La velocidad del tonel debe de ser constante, en la ejecución del mismo el modelo debe de estar en negativo en el centro de la pista, el modelo no debe ascender o descender en la ejecución y ha de haber un tramo recto tanto antes como después del tonel.

5. Caída de ala (Figura lateral) k=3

Desde positivo tira para realizar 90° de rizo e iniciar un ascenso vertical, realiza una caída de ala, descenso vertical, tirando realiza 90° de rizo, para salir en positivo a la misma altura que entro

Observaciones: los 90° de rizo a la entrada y salida deben de ser iguales, las líneas ascendente y descendente han de ser verticales, el radio de giro de la caída de ala no será más ancho que una semiala, y la altura tanto de la entrada como de la salida debe de ser la misma.

6. Pasada a cuchillo (Figura central) k=4

Desde positivo realiza $\frac{1}{4}$ de tonel, línea horizontal a cuchillo, $\frac{1}{4}$ de tonel para salir en positivo.

Observaciones: Los dos $\frac{1}{4}$ de tonel han de ser iguales tanto en velocidad como en tamaño, el cuchillo ha de mantener una trayectoria recta y estar centrado longitudinalmente en la pista y la entrada y la salida deben estar al mismo nivel.

7. Estacionario (Figura central) k=4

Desde positivo y en el centro del pabellón, situa el modelo en posición vertical parado en estacionario, manténlo en esta posición un mínimo de 5 segundos, tras lo cual recuperamos la posición de vuelo horizontal y nivelado en positivo. **Observaciones:** El nivel de vuelo debe de ser el mismo tanto a la entrada como a la salida de la figura. El modelo en estacionario no podrá ascender o descender ni rotar sobre su eje

8. Aterrizaje k=1

Tras un vuelo recto y nivelado realiza un giro de 180° descendiendo, para encarar la pista suavemente hasta aterrizar el modelo, dentro de la pista **Observaciones:** El descenso debe de ser suave. No importa si el modelo aterriza antes o después del piloto, pero debe realizarlo en la zona marcada de la pista



