

Program F3C „Light” (Klub)

– dla początkujących i średnio zaawansowanych pilotów śmigłowców RC

Program F3C (F3C – klasa zdalnie sterowanych modeli śmigłowców) to zestaw figur obowiązujący w zawodach takiej rangi, jak mistrzostwa świata, mistrzostwa kontynentalne, mistrzostwa krajowe, puchary krajowe.

Z uwagi na wysoki stopień trudności programu F3C, na potrzeby lokalnych zawodów stosuje się uproszczone zestawy figur zwane light – w Polsce noszą nazwę „klub”. Ideą tych programów jest stworzenie warunków rywalizacji dla szerokiej grupy pilotów. Prezentowany tu program „klub” zawiera dwanaście figur, z których każdy zawodnik wybiera maksymalnie sześć zgodnie ze swoim poziomem umiejętności. Nie ma ograniczenia co do minimalnej liczby figur, w związku z czym zawodnik może zademonstrować umiejętność wykonania nawet dwóch lub trzech.

Każda z nich posiada tak zwany współczynnik trudności „K”, przez który mnożona jest ocena sędziowska. Prezentowany program „klub” jest możliwy do zaakceptowania przez niemal wszystkich pilotów i daje szansę wyrównanej rywalizacji między pilotami o różnym stopniu zaawansowania. Udział w zawodach to, poza zdrową rywalizacją, przede wszystkim okazja do skonfrontowania własnych wiadomości z doświadczeniami innych, co w efekcie zawsze przyczynia się do podniesienia własnych umiejętności i większego zadowolenia z uprawianego hobby.

Opis do programu F3C „klub” na rok 2006

Obowiązuje między innymi na zawodach w Rudzie Śląskiej 18 czerwca 2006 roku.

Zasady ogólne

1. Dopuszczalne całkowite napięcie zasilania w modelach elektrycznych to 42 V.
2. Pojemność silników spalinowych:
 - silniki żarowe – do 15 ccm.
 - silniki benzynowe – do 26 ccm.
3. W modelach elektrycznych można wymienić zasilanie w czasie trwania konkurencji po wykonaniu figur statycznych, a przed figurami dynamicznymi.
4. Maksymalna masa modelu wynosi 6 kg.
5. Zabronione jest stosowanie metalowych łopatek głównych, łopatek sterujących oraz ogonowych.
6. Zabronione jest latanie na częstotliwości 27 MHz.
7. Można stosować w modelu tylko jeden elektroniczny stabilizator lotu (żyroskop).
8. Limit czasu na wykonanie konkurencji nie jest określony.
9. Do uzyskania pełnej punktacji wymagane jest wykonanie minimum dwóch kolejek lotów (zalecane są trzy kolejki).
10. Loty oceniane są przez trzech sędziów przyznających oceny od jeden do dziesięć (w tym połówki), przeliczane na podstawie współczynników trudności „K” podanych dla każdej figury.
11. Zabronione jest latanie podczas treningu i w czasie zawodów poza strefą wyznaczoną do lotów.
12. Pilot w czasie lotu może stać w dowolnym miejscu, w odległości minimum 9 metrów od helipadu.
13. Model w figurach statycznych musi być zwrócony bokiem do sędziów.

14. Dopuszczony jest udział pomocnika pilota.

15. Przed kolejną lotów, zawodnik zgłasza komisji sędziowskiej maksymalnie sześć wybranych przez siebie figur z zestawu dwunastu.

16. W każdej kolejce można wybrać inny zestaw figur.

17. Dozwolony jest wybór mniejszej liczby figur niż sześć.

Opis figur

Zawarte w tekście „wytrzymanie” oznacza trzy sekundy, w czasie których model powinien być nieruchomy.

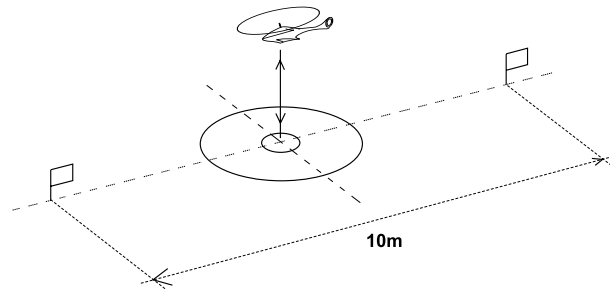


Figura 1. (zawis minimum 5 sekund, K-2)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 5 sekund, następnie opaść w stałym tempie na helipad.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu bokiem do sędziów
- wysokość zawisu nie była utrzymana na wysokości oczu pilota
- model nie wylądował na helipadzie.

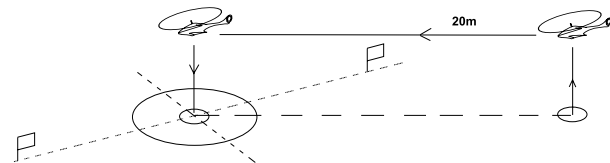


Figura 2. (dolat 20 metrów, K-3)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie przemieścić model nad helipad, utrzymując stałą wysokość oraz kierunek i wylądować na helipadzie.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu bokiem do sędziów
- wysokość zawisu i przelotu nie była utrzymana na wysokości oczu pilota
- model nie wylądował na helipadzie.

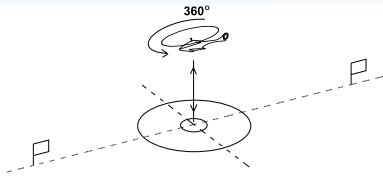


Figura 3. (piruet 360 stopni, K-3)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie wykonać piruet 360 stopni w dowolnym kierunku i wylądować na helipadzie.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu bokiem do sędziów
- wysokość zawisu nie była utrzymana na wysokości oczu pilota
- piruet nie miał 360 stopni albo nie był wykonany w stałym tempie nad helipadem
- model nie wylądował na helipadzie.

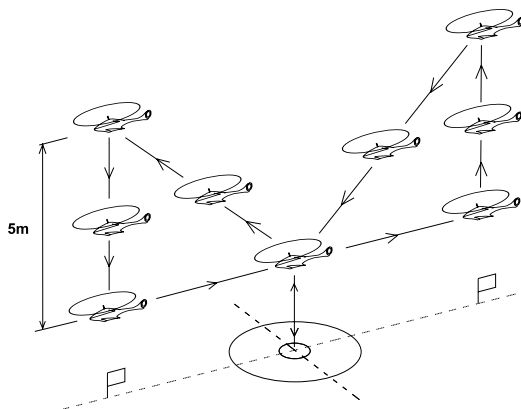


Figura 4. (zawis M bez piruetów, K-10)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie tyłem nadlecieć nad flagę (wytrzymanie), unieść model 5 metrów w górę (wytrzymanie) i opaść skośnie do helipadu na wysokość oczu pilota. Następnie unieść się do przeciwległej flagi o wysokość 5 metrów (wytrzymanie), opaść na wysokość oczu pilota (wytrzymanie), cofnąć się nad helipad (wytrzymanie) i wylądować.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu minimum 3 sekundy po wykonaniu każdej prostej
- wysokość zawisu nad flagami i helipadem nie była utrzymana na wysokości oczu pilota (wysokość figury = 5 metrów + wysokość od ziemi do oczu pilota)
- model nie wylądował na helipadzie.

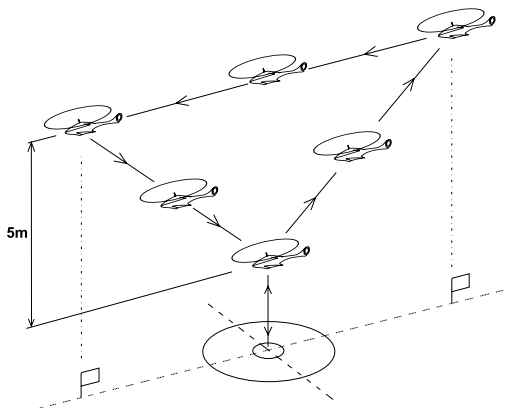


Figura 5. (trójkąt bez piruetów, K-9)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie tyłem po skosie nadlecieć nad flagę, unosząc model o 5 metrów (wytrzymanie). Nadlecieć nad przeciwległą flagę (wytrzymanie), następnie tyłem po skosie nadlecieć nad helipad na wysokość oczu pilota (wytrzymanie) i wylądować.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania/przelotu nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu minimum 3 sekundy po wykonaniu każdej prostej
- wysokość zawisu nad flagami nie miała tej samej wysokości (wysokość figury = 5 metrów + wys. od ziemi do oczu pilota)
- model nie wylądował na helipadzie.

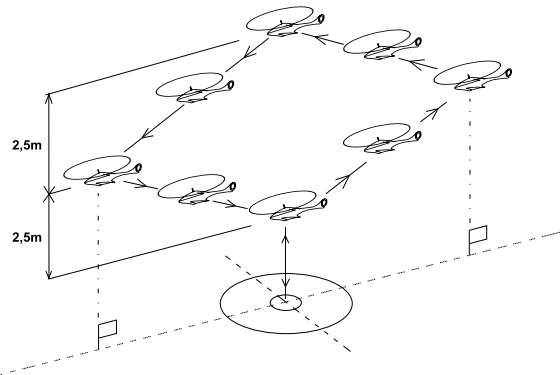


Figura 6. (diament bez piruetów, K-10)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie tyłem po skosie nadlecieć nad flagę, unosząc model o 2,5 metra (wytrzymanie), przelecieć nad przeciwległą flagę po skosie, obniżając lot o 2,5 metra (wytrzymanie), następnie tyłem po skosie nadlecieć nad helipad na wysokość oczu pilota (wytrzymanie) i wylądować.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania/przelotu nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu minimum 3 sekundy po wykonaniu każdej prostej
- model nie wylądował na helipadzie
- wysokość zawisu nad flagami nie miała tej samej wysokości (wysokość nad flagami = 2,5 metra + wysokość od ziemi do oczu pilota), (wysokość figury = 5 metrów + wysokość od ziemi do oczu pilota).

Przed figurami dynamicznymi można wykonać przelot bazowy.

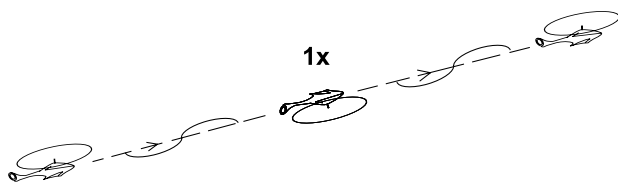


Figura 7. (beczka z wiatrem, K-7)

Model lecący z wiatrem w linii równoległej do linii sędziów (na wysokości nie mniejszej niż 10 metrów i nie dalej niż 100 metrów) wykonuje powolną beczkę 360 stopni w dowolnym kierunku na stałej wysokości tak, że połowa becзки wypada na linii sędziów.

Błędy:

- lot nie był na stałej wysokości/równoległy do linii horyzontu
- tempo obrotu becзки nie było stałe
- model nie utrzymał stałego kierunku
- becзка nie była wykonana w osi kadłuba
- połowa becзки nie wypadła na linii sędziów.

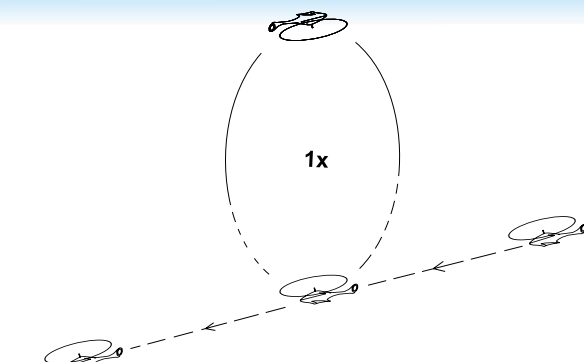


Figura 8. (pętla pod wiatr, K-7)

Model lecący pod wiatr w linii równoległej do linii sędziów na wysokości nie mniejszej niż 10 metrów i nie dalej niż 100 metrów wykonuje pętlę, której środek wypada na linii sędziów.

Błędy:

- lot nie był na stałej wysokości/równoległy do linii horyzontu
- pętla nie była okrągła
- model nie utrzymał stałego kierunku
- pętla nie była wykonana w jednej płaszczyźnie
- środek pętli nie wypadł na linii sędziów.

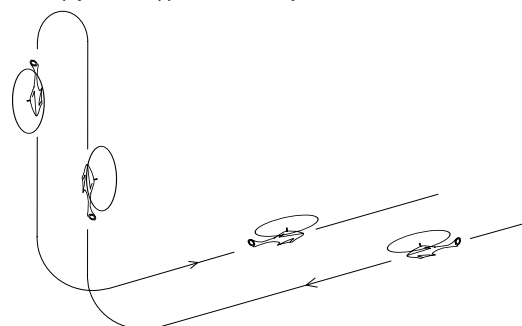


Figura 9. (świeca pod wiatr, K-7)

Model lecący pod wiatr w linii równoległej do linii sędziów na wysokości nie mniejszej niż 10 metrów i nie dalej niż 100 metrów wykonuje świecę. Początek wznoszenia się modelu wypada na linii sędziów. Figura kończy się na tej samej wysokości, na której się rozpoczęła.

Błędy:

- lot poziomy nie był na stałej wysokości/równoległy do linii horyzontu
- świeca nie była pionowa
- model nie utrzymał stałego kierunku
- świeca nie była wykonana w jednej płaszczyźnie
- zawrót nie był wykonany dokładnie na szczycie świecy.

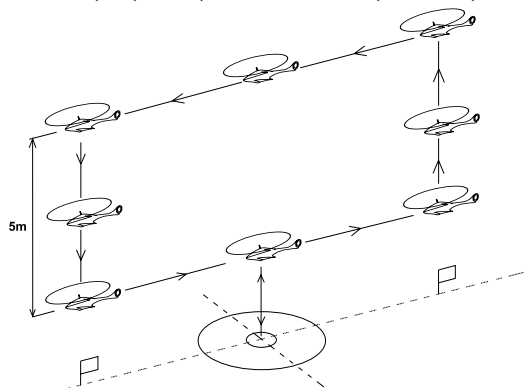


Figura 10. (prostokąt bez piruetów, K-5)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie tyłem nadlecieć nad flagę (wytrzymanie), unieść model o 5 metrów (wytrzymanie), przelecieć nad przeciwległą flagę (wytrzymanie) i opaść na

wysokość oczu pilota (wytrzymanie), cofnąć się nad helipad (wytrzymanie) i wylądować.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu minimum 3 sekundy po wykonaniu każdej prostej
- wysokość zawisu nad flagami i helipadem nie była utrzymana na wysokości oczu pilota (wysokość figury = 5 metrów + wys. od ziemi do oczu pilota)
- model nie wylądował na helipadzie.

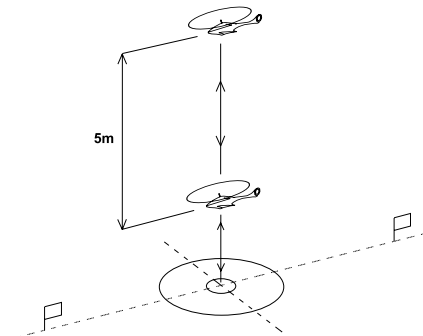


Figura 11. (świeca statyczna, K-3)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 5 sekund następnie unieść model o 5 metrów i wytrzymać minimum 5 sekund, następnie opaść na wysokość oczu, wytrzymać minimum 5 sekund i opaść w stałym tempie na helipad.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu bokiem do sędziów minimum 5 sekund
- wysokość zawisu nie była utrzymana na wysokości oczu pilota
- model nie wylądował na helipadzie.

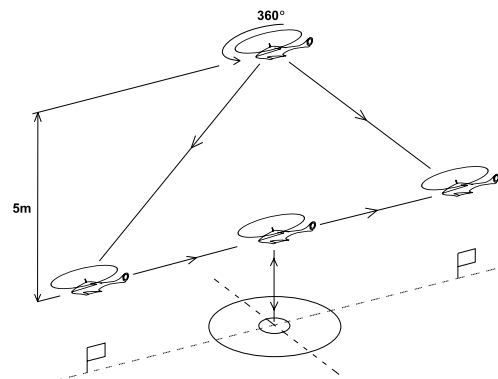


Figura 12. (trójkąt z piruetem 360 stopni na szczycie, K-6)

Model należy unieść w stałym tempie na wysokość oczu pilota i wytrzymać w bezruchu minimum 3 sekundy, następnie tyłem nadlecieć nad flagę (wytrzymanie), unieść model o 5 metrów po skosie nad helipad (wytrzymanie), wykonać piruet 360 stopni minimum 5 sekund (wytrzymanie) i opaść skośnie do przeciwległej flagi na wysokości oczu pilota (wytrzymanie), cofnąć się nad helipad (wytrzymanie) i wylądować.

Błędy:

- tempo wznoszenia/opadania nie było stałe
- model nie wytrzymał zawisu w bezruchu minimum 3 sekundy po wykonaniu każdej prostej
- wysokość zawisu nad flagami i helipadem nie była utrzymana na wysokości oczu pilota (wysokość figury = 5 metrów + wysokość od ziemi do oczu pilota)
- piruet nie miał 360 stopni lub nie był wykonany w stałym tempie
- model nie wylądował na helipadzie.

RYSZARD HEINZ