



FEDERACIÓN ARGENTINA DE AEROMODELISMO



CATEGORÍA



COMISIÓN TÉCNICA

F3A RADIO CONTROLLED AEROBATIC MODEL AIRCRAFT

CATEGORÍA PRELIMINAR

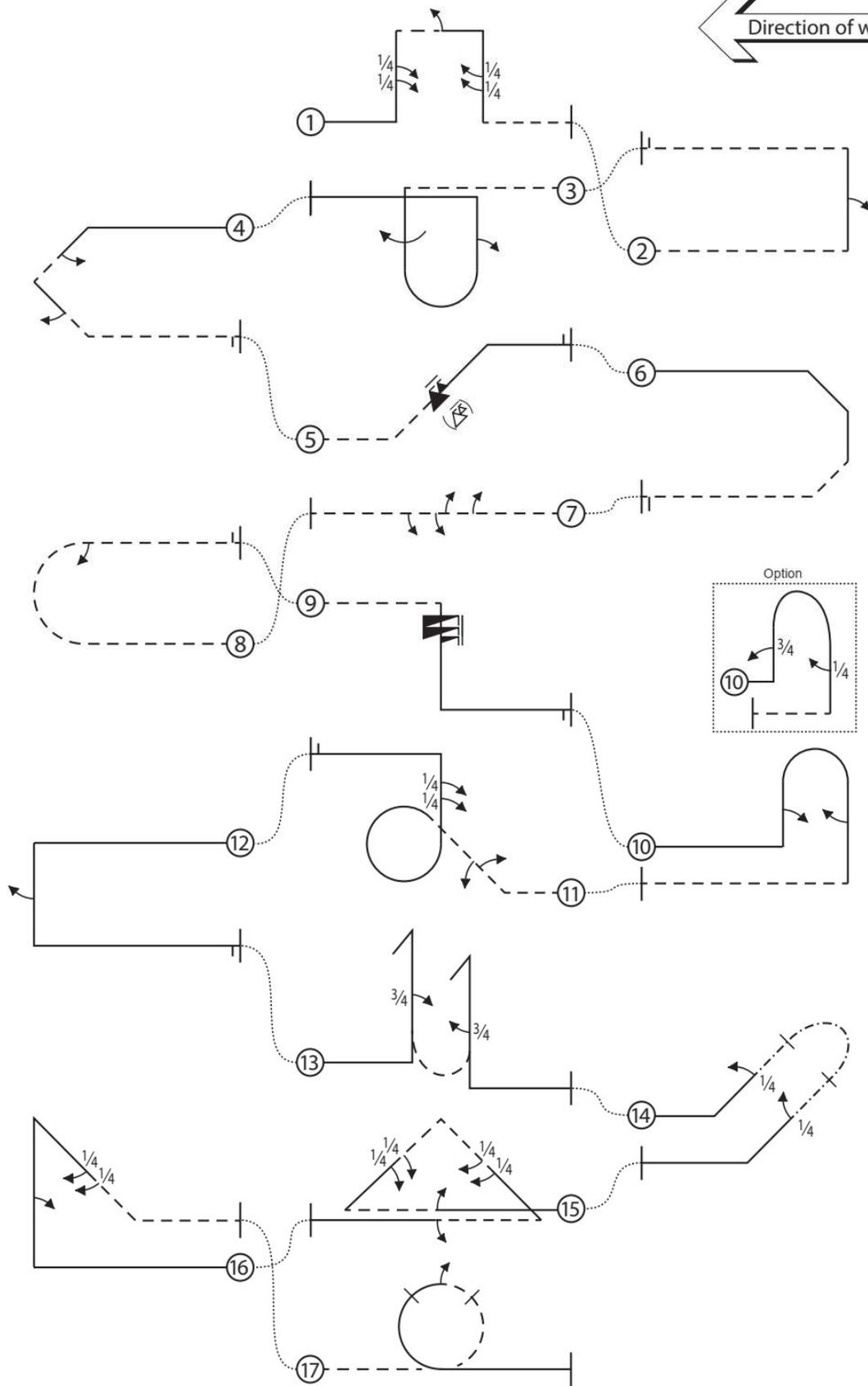
VIGENCIA 2022 - 2023

CATEGORÍA PRELIMINAR

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2022)

Nº Maniobra	Descripción	Factor K
P-23.01	Sombrero de Copa con dos $\frac{1}{4}$ Roll ascenso, $\frac{1}{2}$ Roll, dos $\frac{1}{4}$ Roll descenso.	K 4
P-23.02	$\frac{1}{2}$ Loop cuadrado con $\frac{1}{2}$ Roll	K 2
P-23.03	Pull-Pull-Push – Humpty Bump con Roll bajada, $\frac{1}{2}$ Roll subida.	K 4
P-23.04	Medio Loop Cuadrado por esquina con $\frac{1}{2}$ Roll, y $\frac{1}{2}$ Roll.	K 3
P-23.05	Línea ascendente de 45° , con un $1 \frac{1}{2}$ Snap.	K 5
P-23.06	Medio Loop de ocho lados.	K 3
P-23.07	Combinación Roles, con dos $\frac{1}{2}$ Roll consecutivos, y dos $\frac{1}{2}$ Roll consecutivos en dirección opuesta.	K 4
P-23.08	Immelman.	K 2
P-23.09	Tirabuzón invertido $2 \frac{1}{2}$ vueltas.	K 4
P-23.10	Pull-Pull-Push Humpty-Bump, con $\frac{1}{2}$ Roll. (Opción: $\frac{3}{4}$ Roll, $\frac{1}{4}$ Roll)	K 3
P-23.11	Figura ET inversa, con dos $\frac{1}{2}$ Roll consecutivos en dirección opuesta, dos $\frac{1}{4}$ Roll consecutivos.	K 4
P-23.12	Medio Loop cuadrado con $\frac{1}{2}$ Roll.	K 2
P-23.13	Figura M (Cross box) con $\frac{3}{4}$ Roll.	K 5
P-23.14	Giro de combate con $\frac{1}{4}$ Roll.	K 4
P-23.15	Triángulo, con $\frac{1}{2}$ Roll, dos $\frac{1}{4}$ Roll consecutivos, dos $\frac{1}{4}$ Roll consecutivos, y $\frac{1}{2}$ Roll.	K 3
P-23.16	Aleta de tiburón con $\frac{1}{2}$ Roll, dos $\frac{1}{4}$ Roll consecutivos.	K 3
P-23.17	Loop con $\frac{1}{2}$ Roll integrado.	K 5
	Total K =	60

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2023)



DESCRIPCIÓN DE EJECUCIÓN MANIOBRAS P-23

P-23.1: Sombrero de Copa con dos $\frac{1}{4}$ Roll ascenso, $\frac{1}{2}$ Roll, dos $\frac{1}{4}$ Roll descenso.

Desde la posición horizontal, Pull y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop a una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos $\frac{1}{4}$ Roll, Pull, y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop, realice un $\frac{1}{2}$ Roll, Push y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop a una línea descendente vertical, realizar consecutivamente dos cuartos de rolo, Push y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop, salir invertido.

P-23.02: $\frac{1}{2}$ Loop cuadrado con $\frac{1}{2}$ Roll.

De invertido, Push a través de un $\frac{1}{4}$ Loop en una línea vertical ascendente, realice un $\frac{1}{2}$ Roll, Pull de un $\frac{1}{4}$ Loop, salga invertido.

P-23.03: Pull-Pull-Push – Humpty Bump con Roll bajada, $\frac{1}{2}$ Roll subida.

Desde invertido, volar más allá del centro, pasar a través de un $\frac{1}{4}$ Loop a una línea descendente vertical, realizar un Roll, Pull y realizar $\frac{1}{2}$ Loop hasta una línea ascendente vertical, realizar un $\frac{1}{2}$ Roll, Push y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop, salga en posición horizontal normal.

P23.04: Medio Loop Cuadrado por esquina con $\frac{1}{2}$ Roll, y $\frac{1}{2}$ Roll.

Desde la posición horizontal, Push, y a través de un $\frac{1}{8}$ Loop en una línea descendente de 45° , realice un $\frac{1}{2}$ Roll, Pull, y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop a una línea descendente de 45° , realice un $\frac{1}{2}$ Roll, Push, y a través de un $\frac{1}{8}$ loop, salir invertido.

P-23.05: Línea ascendente de 45° , con un $1 \frac{1}{2}$ Snap.

Desde invertido, Push, y a través de un $\frac{1}{8}$ Loop, a una línea ascendente de 45° , realice un $1 \frac{1}{2}$ Snap, Pull, y a través de un $\frac{1}{8}$ loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.06: Medio Loop de ocho lados.

Push, y a través de un $\frac{1}{8}$ Loop a una línea descendente de 45° , Push, a través de un $\frac{1}{8}$ Loop, a una línea descendente vertical, Push, a través de un $\frac{1}{8}$ Loop a una línea descendente de 45° , Push, y a través de $\frac{1}{8}$ Loop, salida invertida.

P-23.07: Combinación Roles, con dos $\frac{1}{2}$ Roll consecutivos, y dos $\frac{1}{2}$ Roll consecutivos en dirección opuesta.

Desde invertido, realice consecutivamente dos $\frac{1}{2}$ Roll, y dos $\frac{1}{2}$ Roll en dirección opuesta, salida invertida.

P-23.08: Immelman.

Desde invertido, Push, y a través de un $\frac{1}{2}$ Loop, realice $\frac{1}{2}$ Roll, salga invertido.

P-23.09: Tirabuzón invertido $2 \frac{1}{2}$ vueltas.

Desde invertido, realice un Tirabuzón invertido $2 \frac{1}{2}$ vueltas, realice una línea descendente vertical, Pull, y a través de un $\frac{1}{4}$ Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.10: Pull-Pull-Push Humpty-Bump, con 1/2 Roll. (Opción: 3/4 Roll, 1/4 Roll)

Desde la posición vertical, pase a través de 1/4 Loop a una línea ascendente vertical, realice un 1/2 Roll, Pull, realice 1/2 Loop a una línea descendente vertical, realice un 1/2 Roll, Push, y a través de un 1/4 Loop, salga invertido.

Opción: Pull, realice 1/4 Loop hasta una línea ascendente vertical, realizar 3/4 Roll, Pull, realice un 1/2 Loop hacia una línea descendente vertical, realizar un 1/4 Roll, Push, y a través de un 1/4 Loop, salir invertido.

P-23.11: Figura ET inversa, con dos 1/2 Roll consecutivos en dirección opuesta, dos 1/4 Roll consecutivos.

Desde invertido y a través de un 1/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice consecutivamente dos 1/2 Roll en dirección opuesta, Pull, a través de un 7/8 Loop a una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos 1/4 Roll, Push, a través de un 1/4 Loop, salga en posición horizontal normal. **Nota:** La línea vertical debe estar en el centro.

P-23.12: Medio Loop cuadrado con 1/2 Roll.

Desde la posición vertical, Push, y a través de un 1/4 Loop hacia una línea descendente vertical, realice un 1/2 Roll, Pull, realice un 1/4 Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.13. Figura M (Cross box) con 3/4 Roll.

Pull, y a través de un 1/4 Loop hasta una línea ascendente vertical, realice 3/4 Roll, realice un giro en pérdida (Caída de Alas) a una línea descendente vertical, Push, y a través de un 1/2 Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un giro en pérdida (Caída de Alas) a una línea descendente vertical, realice un 3/4 Roll, Pull, y a través de un 1/8 Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.14: Giro de combate con 1/4 Roll.

Desde la posición horizontal, Pull, y a través de un 1/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice un 1/4 Roll, Push, y a través de un 1/2 Círculo en filo de cuchillo, a una línea descendente de 45° realice un 1/4 Roll, Pull, y a través un 1/8 Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.15: Triángulo, con 1/2 Roll, dos 1/4 Roll consecutivos, dos 1/4 Roll consecutivos, y 1/2 Roll.

Desde la posición horizontal, realice un 1/2 Roll en el centro, Push, y a través de un 3/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice consecutivamente dos 1/4 Roll, Pull, y a través de un 1/4 Loop en una línea descendente de 45°, realizar consecutivamente dos 1/4 Roll, Push, y a través de un 3/8 Loop, realizar un 1/2 Roll en el centro, salir en posición horizontal normal.

P-23.16: Aleta de tiburón con 1/2 Roll, dos 1/4 Roll consecutivos.

Pull, y a través de un 1/4 Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un 1/2 Roll, Pull, y a través de un 3/8 Loop hacia una línea descendente de 45°, realice consecutivamente dos 1/4 Roll, Push, y a través de un 1/8 Loop, salga invertido.

P-23.17: Loop con 1/2 Roll integrado.

Desde invertido, Push, y a través de un Loop, se integra un 1/2 Roll sobre los 90° superiores, salida horizontal normal.

What is the game?

- The pilot should do as good as a job as possible to hide errors from the judges
- The judges are there to spot the errors and judge how good the flight appears to be.

Respect each other

- Pilots and judges are all human...
- Humans make errors - pilots and judges
- People who work make errors
- People who work a lot make a lot of errors
- I do not know people who don't make errors.....
- So, judges are just humans and can get it wrong or sometimes miss something.



Remember

Forget **WHO** is flying

(friend, rival, countryman, flier from other nation)

Forget **WHAT** is flying

(2-stroke, 4-stroke, electric, contra-drive or mono-drive)

LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED IN THE SKY!

(and the precision, flying speed, positioning, and size)