



FEDERACIÓN ARGENTINA DE AERODELISMO

CATEGORÍA



COMISIÓN TÉCNICA



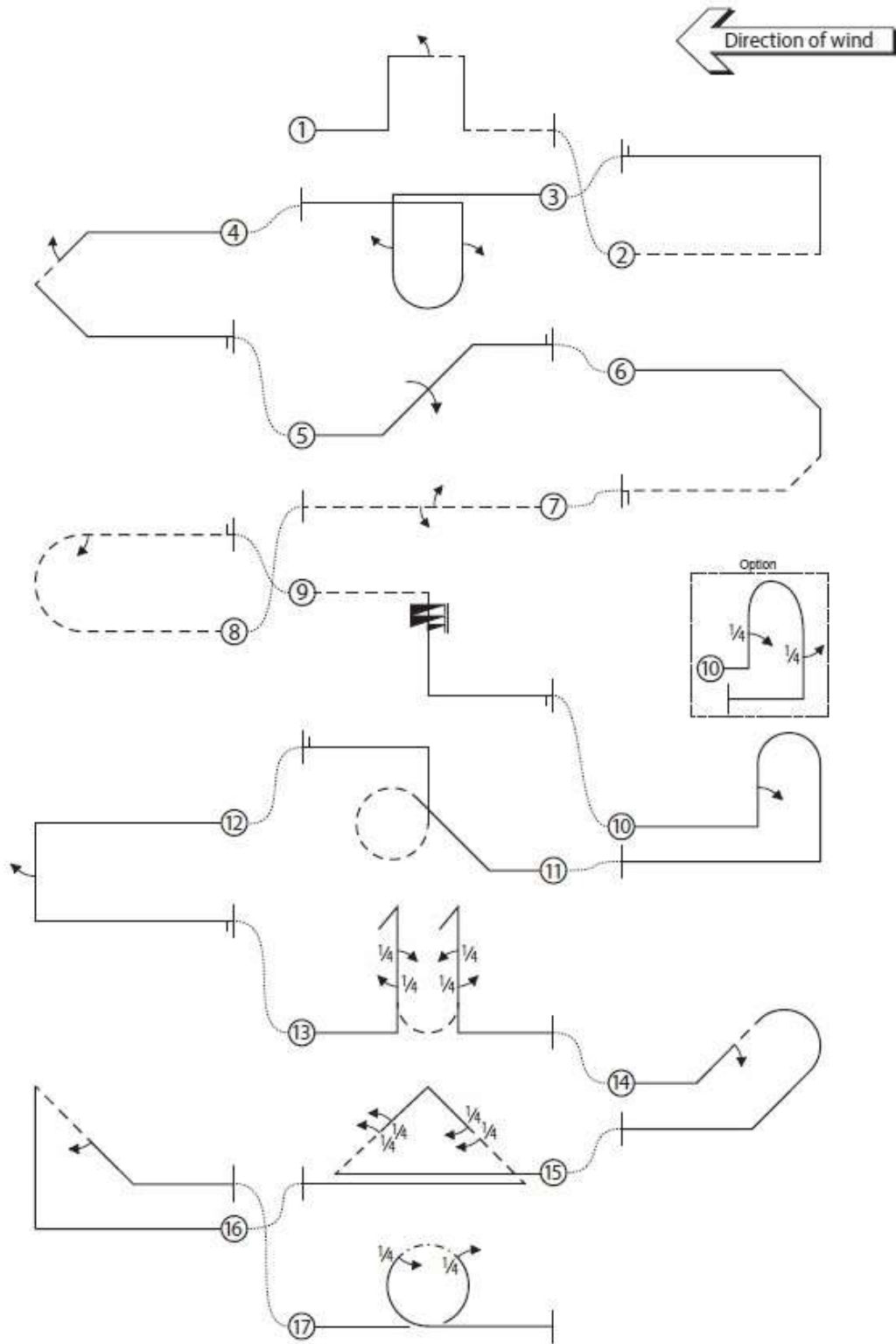
F3A RADIO CONTROLLED AEROBATIC MODEL AIRCRAFT

**CATEGORÍA
PROMOCIONAL
ADVANCE A-23**

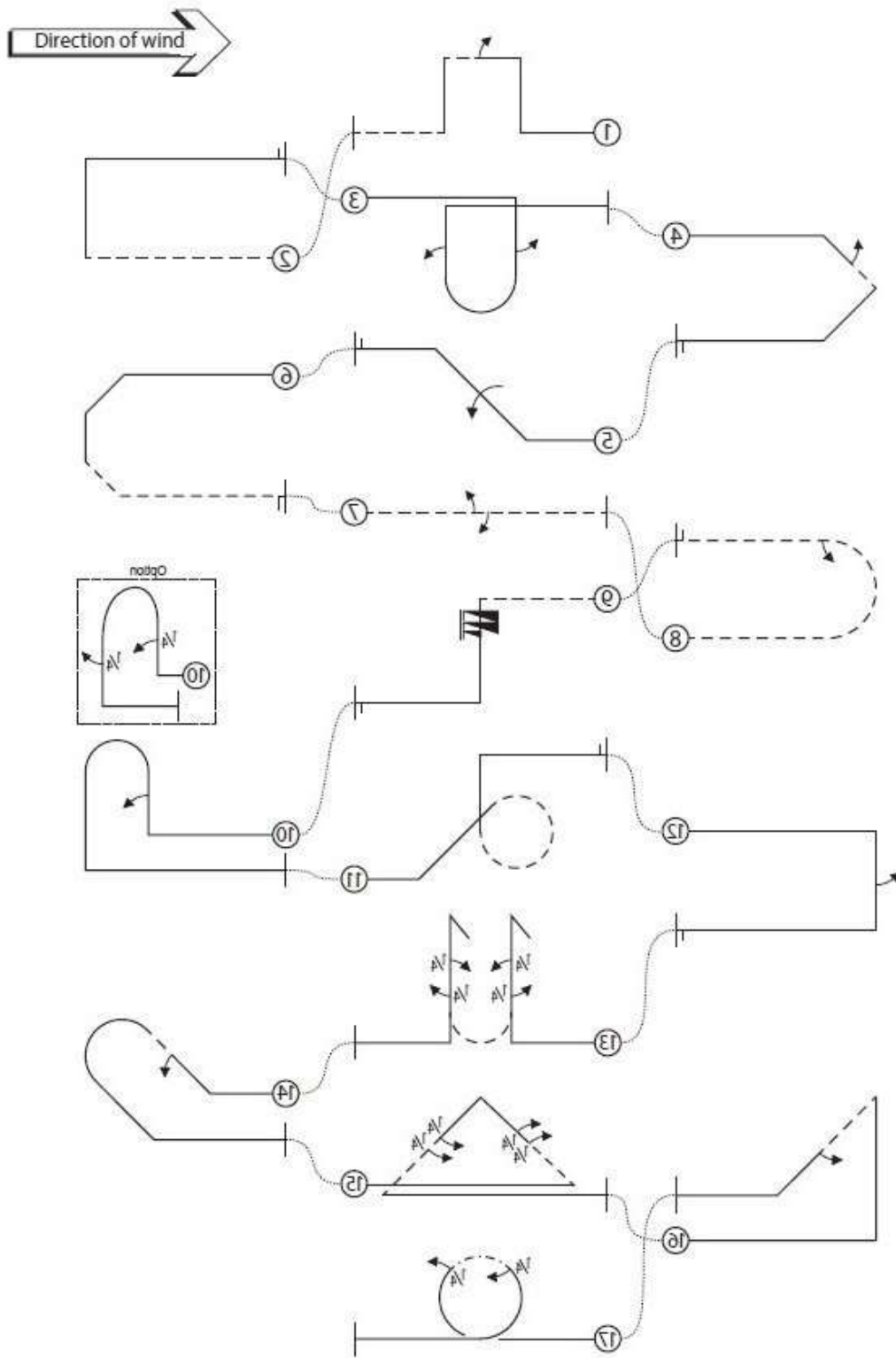
VIGENCIA 2021 – 2023

F3A – RADIO CONTROLLED AEROBATIC MODEL AIRCRAFT

ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)



ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)



ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)	K-Factor
A-23.01 Sombrero de Copa con 1/2 Roll en la parte superior	K 3
A 23-02 Medio Loop Cuadrado	K 2
A-23.03 Push-Pull-Push Humpty-Bump con 1/2 Roll en bajada y subida	K 3
A-23.04 Medio Loop Cuadrado en esquina con 1/2 Roll	K 3
A-23.05 Línea Ascendente a 45° con 1 Roll	K 4
A-23.06 1/2 Loop de Ocho Lados	K 3
A-23.07 Combinación de Rolls: Dos medios Rolls consecutivos en dirección opuesta	K 3
A-23.08 Immelman invertida con 1/2 Roll	K 2
A-23.09 Tirabuzón invertido de 2 1/2 vueltas	K 4
A-23.10 Pull-Pull-Pull Humpty-Bump, con 1/2 Roll subida (Opción: 1/4 de Roll en subida y bajada)	K 3
A-23-11 Figura ET inversa	K 3
A-23.12 Medio Loop Cuadrado con 1/2 Roll subida	K 2
A-23.13 Figura M con 1/4 Roll en subidas y bajadas	K 5
A-23-14 Trombón	K 3
A.23.15 Triángulo con dos 1/4 Rolls consecutivos, subida y bajada	K 3
A-23.16 Aleta de Tiburón con 1/2 Roll bajada 45°	K 3
A-23.17 Loop con Vuelo de Filo de Cuchillo (90° superior)	K 4
	K total = 53

DESCRIPCIÓN DE MANIOBRAS:

ADVANCED SCHEDULE A-23 (2021-2023)

A-23.01 - Sombrero de Copa con 1/2 Roll en la parte superior.

Desde la posición vertical, Pull, mediante un 1/4 Loop hacia una línea ascendente vertical, Push, mediante un 1/4 Loop, realice un 1/2 Roll al centro de la línea horizontal, Pull, mediante un 1/4 Loop, hacia una línea descendente vertical, Push, mediante un 1/4 Loop salga invertido.

A-23.02 - Medio Loop Cuadrado.

Desde invertido, Push, mediante un 1/4 Loop hacia una línea ascendente vertical, Push, mediante un 1/4 Loop salga posición normal horizontal.

A-23.03 - Push-Pull-Push Humpty-Bump con 1/2 Roll en bajada y subida.

Desde la posición vertical, vuele más allá del centro Push, mediante un 1/4 Loop hacia una línea descendente vertical, realice un 1/2 Roll al centro de la línea, luego realice 1/2 Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un 1/2 Roll al centro de la línea, Push, mediante un 1/4 Loop salga posición normal horizontal.

A-23.04 - Medio Loop Cuadrado en esquina con 1/2 Roll.

Desde arriba, Push, mediante un 1/8 Loop hacia una línea descendente de 45°, realice un 1/2 Roll al centro de la línea, Pull, a través de un 1/4 Loop a una línea descendente de 45°, Push, a través de un 1/8 Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.05 - Línea Ascendente a 45° con 1 Roll.

Desde la posición horizontal, realice un 1/8 Loop hacia una línea ascendente de 45°, realice 1 Roll completo al centro de la línea, push, a través de un 1/8 loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.06 - 1/2 Loop de Ocho Lados.

Desde arriba, Push, a través de un 1/8 Loop hacia una línea descendente de 45°, Push, a través de un 1/8 Loop hacia una línea descendente vertical, Push, a través de un 1/8 Loop hacia una línea descendente de 45°, Push a través de un 1/8 Loop, salga en posición invertido horizontal.

A-23.07 - Combinación de Rolls: Dos medios Rolls consecutivos en dirección Opuesta.

Desde invertido horizontal, realice consecutivamente dos medios rollos en dirección opuesta.

A-23.08 - Immelman invertida con 1/2 Roll

Desde el invertido horizontal, Push, a través de un 1/2 Loop, realice un 1/2 Roll y salga invertido horizontal.

A-23.09 - Tirabuzón invertido de 2 ½ vueltas.

Desde invertido, realice un tirabuzón (Spin) invertido de 2 ½ vueltas, realice una línea descendente vertical, a través de ¼ Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.10 - Pull-Pull-Pull Humpty-Bump, con ½ Roll subida. (Opción: ¼ de Roll en subida y bajada)

Desde la posición normal horizontal, Pull, a través de un ¼ Loop hacia una línea vertical ascendente, realice un ½ Roll al centro de la figura, Pull, a través de un ½ Loop hacia una línea descendente vertical, Pull, a través de un ¼ Loop, salga en posición normal horizontal.

Opción: Desde la posición normal horizontal, Pull, a través de un ¼ Loop hacia una línea vertical ascendente, realice un 1/4 Roll al centro de la figura, Pull, a través de un ½ Loop hacia una línea descendente vertical, realice un 1/4 Roll al centro de la figura, Pull, a través de un ¼ Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.11 - Figura ET inversa.

Desde la posición horizontal, a través de un 1/8 Loop a una línea ascendente de 45°, Push, mediante de un 7/8 Loop hacia una línea vertical ascendente, Push, a través de un ¼ Loop, salga en posición normal horizontal. (**Nota:** la línea vertical debe estar en el centro).

A-23.12. - Medio Loop Cuadrado con ½ Roll subida.

Desde la posición horizontal, Push, mediante de un ¼ Loop hacia una línea descendente vertical, realice un ½ Roll al centro de la línea, Pull, mediante un ¼ Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.13 - Figura M con ¼ Roll en subidas y bajadas.

Desde la posición horizontal, Pull, mediante un ¼ Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un ¼ Roll al centro de la figura, realice un Giro en Pérdida o Caída de Ala hacia una línea descendente vertical, realice un ¼ Roll al centro de la figura, Push, y a través de un ½ Loop a una línea ascendente vertical, realice un ¼ Roll al centro de la figura, realice un Giro de Pérdida o Caída de Ala hacia una línea descendente vertical, realice un ¼ Roll al centro de la figura, Pull, mediante ¼ Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.14 - Trombón.

Desde la posición horizontal, Pull, a través de un 1/8 Loop hacia una línea ascendente de 45°, realice un ½ Roll, Pull, a través de un ½ Loop hacia una línea descendente de 45°, Pull, a través de 1/8 Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.15 - Triángulo con dos ¼ Rolls consecutivos, subida y bajada.

Desde la horizontal, mediante un 3/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Push, a través de un ¼ Loop a una línea descendente de 45°, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Pull, mediante un 3/8 Loop, salga en posición normal horizontal. (**Nota:** los dos ¼ Roll en subida y bajada deben estar al centro de las líneas y su vértice al centro de la Caja de Vuelo)

A-23.16 - Aleta de Tiburón con 1/2 Roll bajada 45°.

Desde la posición horizontal, Pull, a través de un 1/4 Loop hacia una línea vertical ascendente, Pull, a través de un 3/8 Loop hasta una línea descendente de 45°, realice un 1/2 Roll al centro de la línea, Pull, a través de un 1/8 Loop, salga en posición normal horizontal.

A-23.17 - Loop con Vuelo de Filo de Cuchillo. (90° superior)

Desde la posición horizontal, Pull, a través de un Loop, realice un vuelo en filo de cuchillo en los 90° superiores del Loop, finalizado el Loop, salga en posición normal horizontal.

De la Categoría PROMOCIONAL:

1. DE LOS AVIONES:

Se define como un Aeromodelo Acrobático Radio Controlado a un modelo de avión, que se maniobra aerodinámicamente en la actitud, la orientación y la altitud por un piloto en el suelo utilizando un Radio Control, y que resulta capaz de ejecutar las maniobras establecidas en las diferentes gamas con un grado de elegancia propio de un avión acrobático.

Se permitirá una tolerancia del 1% para posibles inconsistencias en los instrumentos de medición de:

- Tamaño
- Peso
- Voltaje (42,56V) a menos que se indique lo contrario para cada Evento.

1.1 Del tamaño:

El límite máximo en las tres categorías se fija en una envergadura máxima de 2,00 metros y un largo máximo de 2,00 metros. Pasándose a llamar modelos del tipo 2 x 2.

Para la **Categoría PROMOCIONAL**, También se permitirá el uso de Modelos Escala o Semi-Escala con cualquier tipo de motorización (*para el caso de Gas-Power máxima cilindrada de 35 cm³ conservando el límite de 2,00 m de envergadura x 2,00 m de largo de fuselaje*) o cualquier tipo de modelo que sea capaz de realizar las maniobras acrobáticas establecidas en la Gama PROMOCIONAL vigente dentro de los límites máximos establecidos.

1.2 Del Peso:

La categoría **PROMOCIONAL**, se regirá por lo Normado en este Reglamento, donde el peso máximo del modelo es de 5000 gr, pero *con una tolerancia de hasta un 10%, es decir 5500 gr.* Los modelos con propulsión eléctrica procesarán con las baterías incluidas tanto de propulsión como de receptor, mientras que los modelos equipados con motores de combustión interna procesarán sin combustible, e incluirán la batería del receptor.

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)