FEDERACIÓN ARGENTINA DE AEROMODELISMO

CATEGORÍA COMISIÓN TÉCNICA

F3A RADIO CONTROLLED AEROBATIC MODEL AIRCRAFT

CATEGORÍA FAI F3A

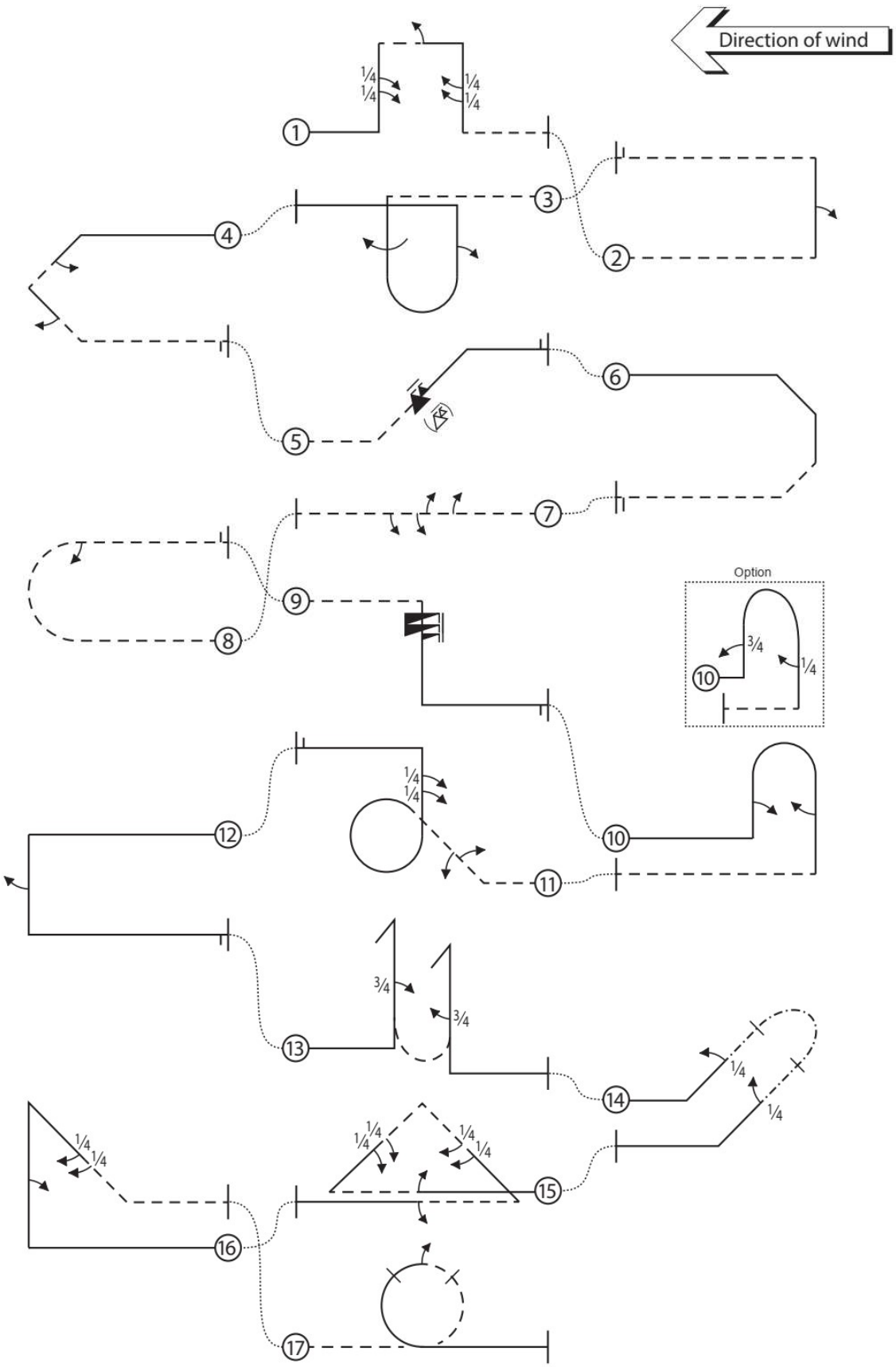
VIGENCIA 2022-2023

CATEGORÍA FAI F3A

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2022)

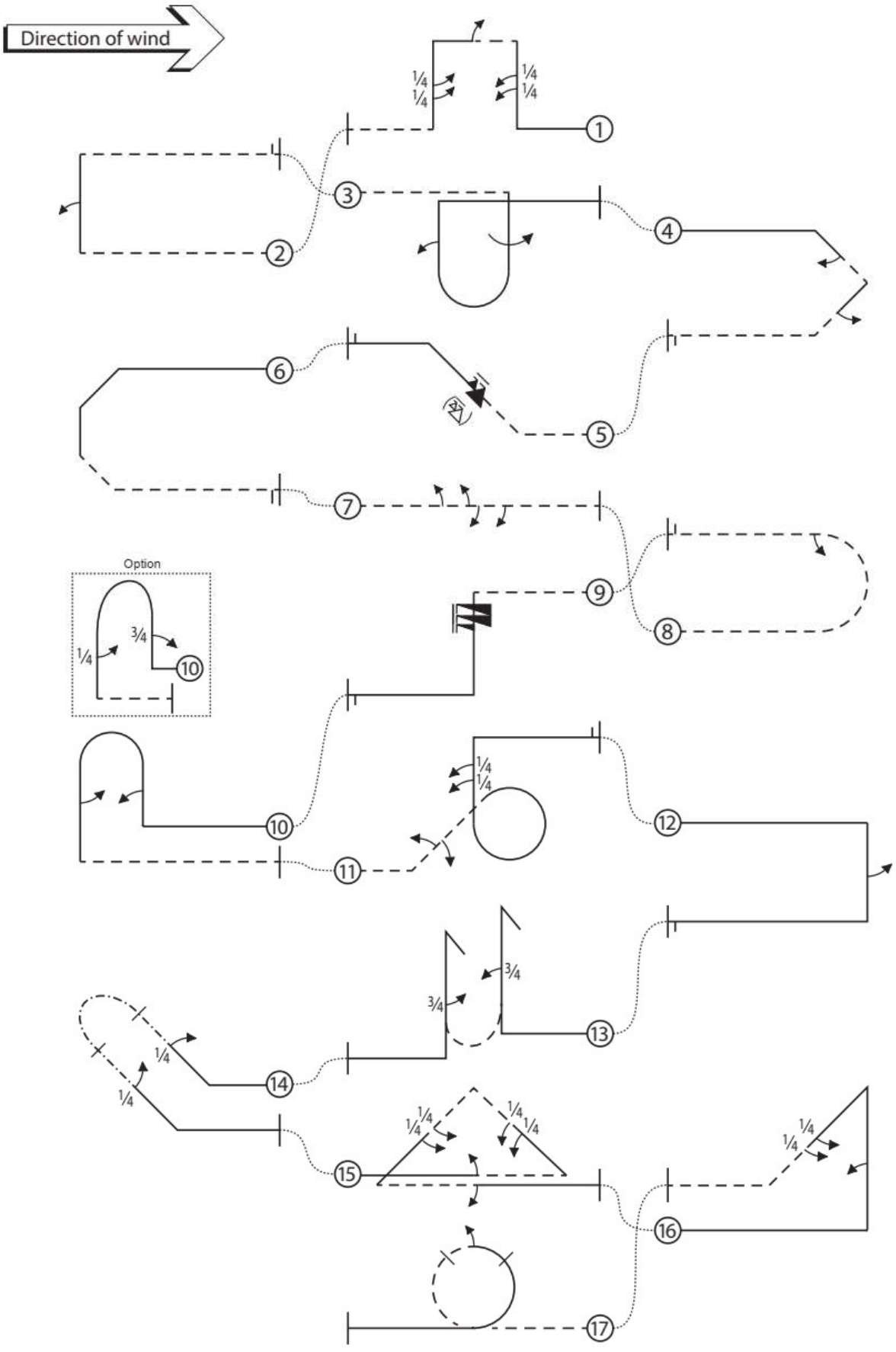
Nº Maniobra	Descripción	Factor K
P-23.01	Sombrero de Copa con dos ¼ Roll ascenso, ½ Roll, dos ¼ Roll descenso.	K 4
P-23.02	½ Loop cuadrado con ½ Roll	K 2
P-23.03	Pull-Pull-Push – Humpty Bump con Roll bajada, ½ Roll subida.	K 4
P-23.04	Medio Loop Cuadrado por esquina con ½ Rool, y ½ Roll.	K 3
P-23.05	Línea ascendente de 45°, con un 1 ½ Snap.	K 5
P-23.06	Medio Loop de ocho lados.	K 3
P-23.07	Combinación Roles, con dos ½ Roll consecutivos, y dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta.	K 4
P-23.08	Immelman.	K 2
P-23.09	Tirabuzón invertido 2 ½ vueltas.	K 4
P-23.10	Pull-Pull-Push Humpty-Bump, con ½ Roll. (Opción: ¾ Roll, ¼ Roll)	K 3
P-23.11	Figura ET inversa, con dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta, dos ¼ Roll consecutivos.	K 4
P-23.12	Medio Loop cuadrado con ½ Roll.	K 2
P-23.13	Figura M (Cross box) con ¾ Roll.	K 5
P-23.14	Giro de combate con ¼ Roll.	K 4
P-23.15	Triángulo, con ½ Roll, dos ¼ Roll consecutivos, dos ¼ Roll consecutivos, y 1/2 Roll.	K 3
P-23.16	Aleta de tiburón con ½ Roll, dos 1/4 Roll consecutivos.	K 3
P-23.17	Loop con ½ Roll integrado.	K 5
	Total K =	**60**

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2023)



© CIAM F3 Aerobatics
Drawings by Ken Hirose
Feb. 2019

PRELIMINARY SCHEDULE P-23 (2022-2023)



© CIAM F3 Aerobatics
Drawings by Ken Hirose
Feb. 2019

DESCRIPCIÓN DE EJECUCIÓN MANIOBRAS P-23

P-23.1: Sombrero de Copa con dos ¼ Roll ascenso, ½ Roll, dos ¼ Roll descenso.

Desde la posición horizontal, Pull y a través de un ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Pull, y a través de un ¼ Loop, realice un ½ Roll, Push y a través de un ¼ Loop a una línea descendente vertical, realizar consecutivamente dos cuartos de rollo, Push y a través de un ¼ Loop, salir invertido.

P-23.02: ½ Loop cuadrado con ½ Roll.

De invertido, Push a través de un ¼ Loop en una línea vertical ascendente, realice un ½ Roll, Pull de un ¼ Loop , salga invertido.

P-23.03: Pull-Pull-Push – Humpty Bump con Roll bajada, ½ Roll subida.

Desde invertido, volar más allá del centro, pasar a través de un¼ Loop a una línea descendente vertical, realizar un Roll, Pull y realizar ½ Loop hasta una línea ascendente vertical, realizar un ½ Roll, Push y a través de un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal.

P23.04: Medio Loop Cuadrado por esquina con ½ Rool, y ½ Roll.

Desde la posición horizontal, Push, y a través de un 1/8 Loop en una línea descendente de 45°, realice un ½ Roll, Pull, y a través de un ¼ Loop a una línea descendente de 45°, realice un ½ Roll, Push, y a través de un 1/8 loop, salir invertido.

P-23.05: Línea ascendente de 45°, con un 1 ½ Snap.

Desde invertido, Push, y a través de un 1/8 Loop, a una línea ascendente de 45°, realice un 1 ½ Snap, Pull, y a través de un 1/8 loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.06: Medio Loop de ocho lados.

Push, y a través de un 1/8 Loop a una línea descendente de 45°, Push, a través de un 1/8 Loop, a una línea descendente vertical, Push, a través de un 1/8 Loop a una línea descendente de 45°, Push, y a través de 1/8 Loop, salida invertida.

P-23.07: Combinación Roles, con dos ½ Roll consecutivos, y dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta.

Desde invertido, realice consecutivamente dos ½ Roll, y dos ½ Roll en dirección opuesta, salida invertida.

P-23.08: Immelman.

Desde invertido, Push, y a través de un ½ Loop, realice ½ Roll, salga invertido.

P-23.09: Tirabuzón invertido 2 ½ vueltas.

Desde invertido, realice un Tirabuzón invertido 2 ½ vueltas, realice una línea descendente vertical, Pull, y a través de un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.10: Pull-Pull-Push Humpty-Bump, con ½ Roll. (Opción: ¾ Roll, ¼ Roll)

Desde la posición vertical, pase a través de ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice un ½ Roll, Pull, realice ½ Loop a una línea descendente vertical, realice un ½ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop, salga invertido.

Opción: Pull, realice ¼ Loop hasta una línea ascendente vertical, realizar ¾ Roll, Pull, realice un ½ Loop hacia una línea descendente vertical, realizar un ¼ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop, salir invertido.

P-23.11: Figura ET inversa, con dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta, dos ¼ Roll consecutivos.

Desde invertido y a través de un 1/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice consecutivamente dos ½ Roll en dirección opuesta, Pull, a través de un 7/8 Loop a una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Push, a través de un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal. **Nota: La línea vertical debe estar en el centro.**

P-23.12: Medio Loop cuadrado con ½ Roll.

Desde la posición vertical, Push, y a través de un 1/4 Loop hacia una línea descendente vertical, realice un ½ Roll, Pull, realice un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.13. Figura M (Cross box) con ¾ Roll.

Pull, y a través de un ¼ Loop hasta una línea ascendente vertical, realice ¾ Roll, realice un giro en pérdida (Caída de Alas) a una línea descendente vertical, Push, y a través de un ½ Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un giro en pérdida (Caída de Alas) a una línea descendente vertical, realice un ¾ Rool, Pull, y a través de un i7$ Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.14: Giro de combate con ¼ Roll.

Desde la posición horizontal, Pull, y a través de un 1/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice un ¼ Roll, Push, y a través de un ½ Círculo en filo de cuchillo, a una línea descendente de 45° realice un ¼ Roll, Pull, y a través un 1/8 Loop, salga en posición horizontal normal.

P-23.15: Triángulo, con ½ Roll, dos ¼ Roll consecutivos, dos ¼ Roll consecutivos, y 1/2 Roll.

Desde la posición horizontal, realice un ½ Roll en el centro, Push, y a través de un 3/8 Loop a una línea ascendente de 45°, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Pull, y a través de un ¼ Loop en una línea descendente de 45°, realizar consecutivamente dos ¼ Roll, Push, y a través de un 3/8 Loop, realizar un ½ Roll en el centro, salir en posición horizontal normal.

P-23.16: Aleta de tiburón con ½ Roll, dos 1/4 Roll consecutivos.

Pull, y a través de un ¼ Loop hacia una línea ascendente vertical, realice un ½ Roll, Pull, y a través de un 3/8 Loop hacia una línea descendente de 45°, realice consecutivamente dos ¼ Roll, Push, y a través de un 1/8 Loop, salga invertido.

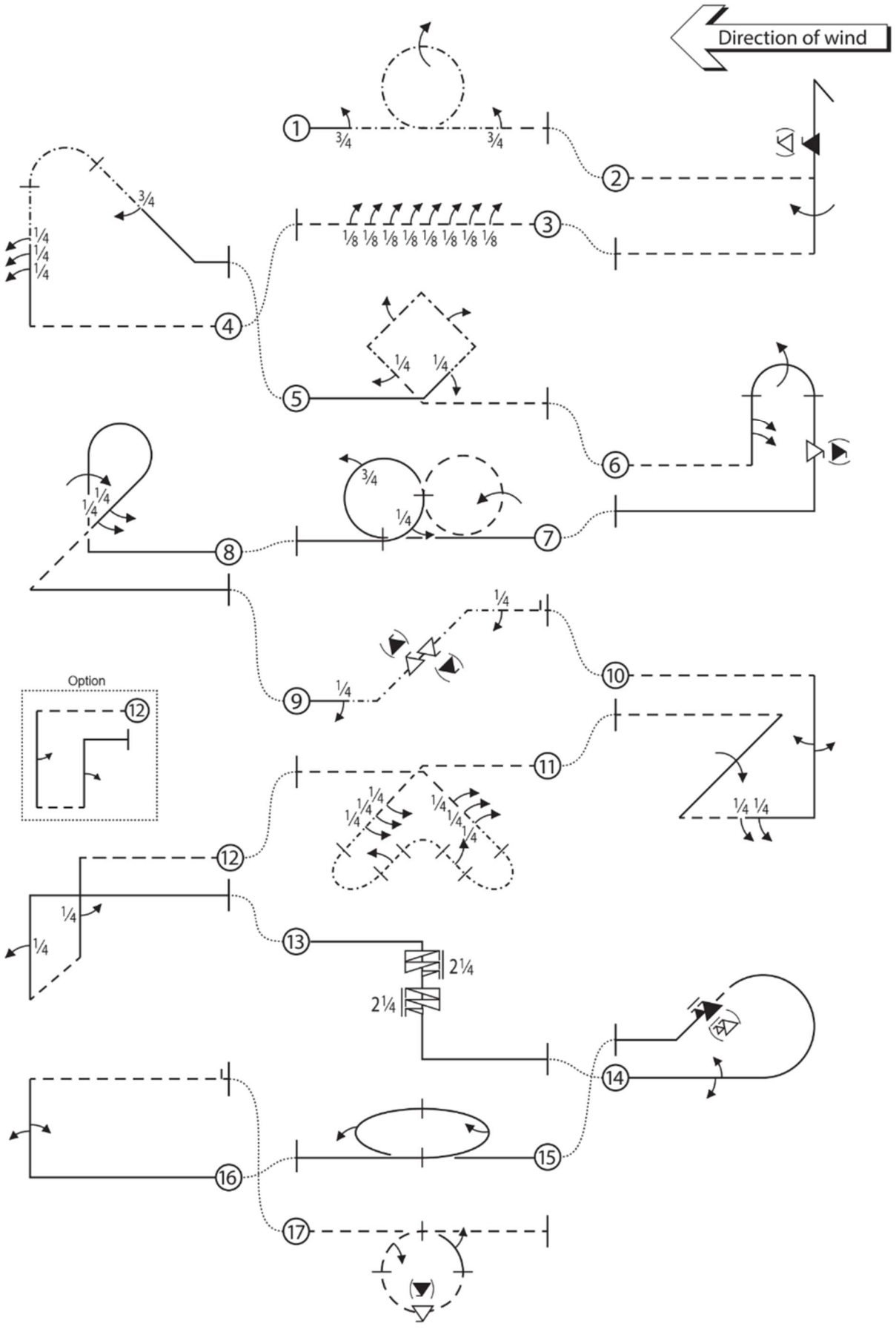
P-23.17: Loop con ½ Roll integrado.

Desde invertido, Push, y a través de un Loop, se integra un ½ Roll sobre los 90° superiores, salida horizontal normal.

FINALS SCHEDULE F-23 (2022-2023)

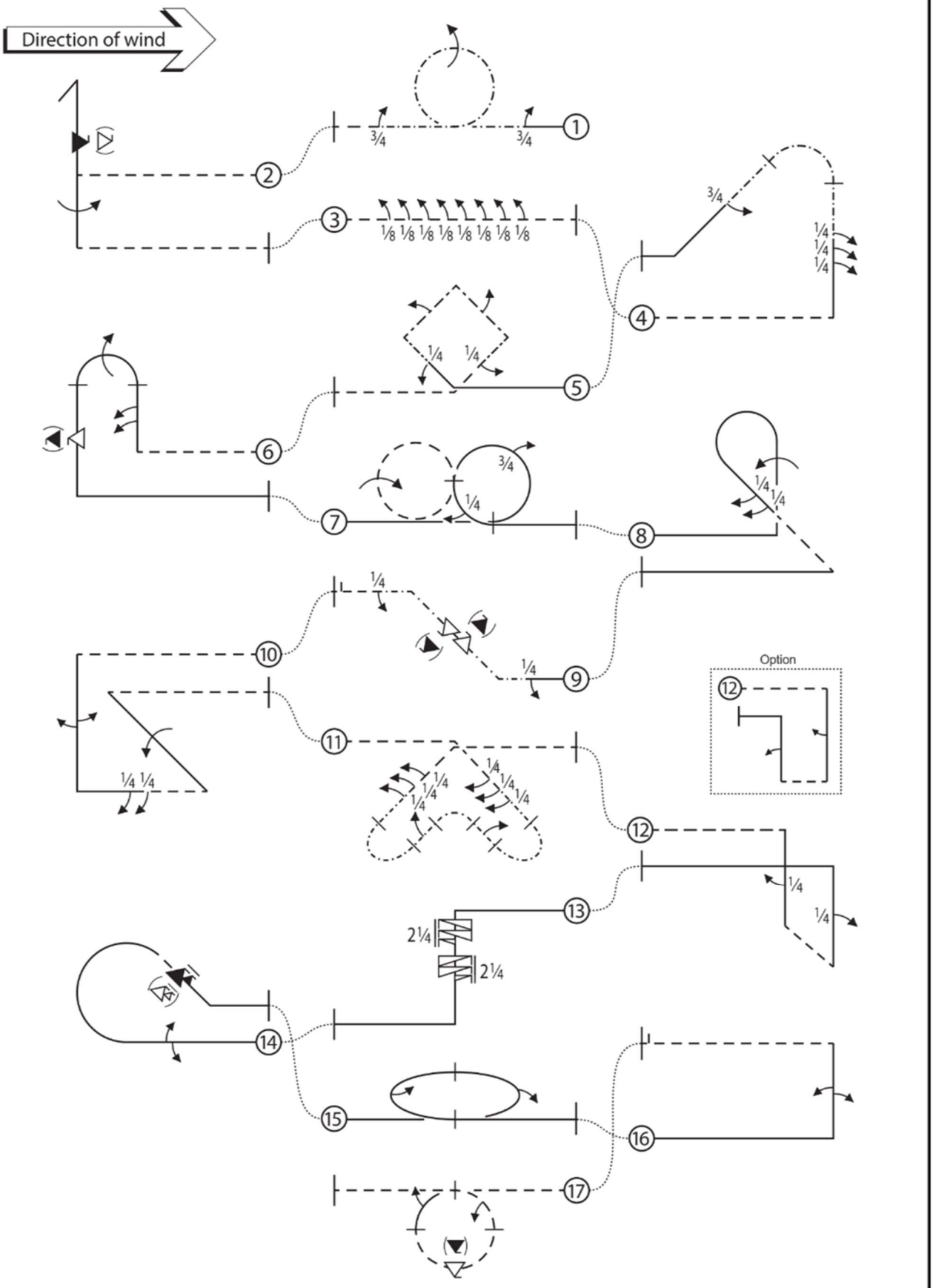
Nº Maniobra	Descripción	Factor K
F-23.01	Loop filo de cuchillo con Roll integrado.	K 5
F-23.02	Caída de Ala, con Snap en ascenso y Roll descenso.	K 4
F-23.03	Ocho Rolls consecutivos, de un 1/8 Roll.	K 4
F-23.04	Diente de tiburón con ¾ Roll consecutivos, y ¾ Roll.	K 3
F-23.05	Loop cuadrado en esquina con un ¼ Roll, ½ Roll, ½ Roll, ¼ Roll.	K 5
F-23.06	Push-Pull-Pull Humpty-Bump con ½ Roll consecutivos, Roll integrado, Snap.	K 4
F-23.07	Ocho horizontal con Rolls integrados.	K 6
F-23.08	Figura ET inversa, con Roll, dos ¼ Roll consecutivos.	K 3
F-23.09	Filo de cuchillo en línea ascendente de 45° con dos Snap consecutivos en dirección opuesta.	K 6
F-23.10	Diente de tiburón vertical invertido con dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta, dos ¼ Roll consecutivos, Roll.	K 3
F-23.11	Doble giro de combate inverso, con tres ¼ Roll consecutivos, ½ Roll, ½ Roll, tres ¼ Roll consecutivos.	K 6
F-23.12	Sombrero de copa invertido con ¼ Roll, ¼ Roll. Opción: Sombrero de copa invertido con ½ Roll, ½ Roll.	K 2
F-23.13	Tirabuzón con 2 ¼ vueltas, y 2 ¼ vueltas en dirección opuesta.	K 5
F-23.14	Medio Ocho Cubano, con dos ½ Roll en dirección opuesta, 1 ½ Snap.	K 4
F-23.15	Círculo horizontal con 1/2 Roll en dirección opuesta integrados.	K 5
F-23.16	Medio Loop Cuadrado con dos ½ Roll en dirección opuesta.	K 2
F-23.17	Avalancha (desde arriba) con ½ Roll integrado, Snap, ½ Roll integrado.	K 5
	Total K =	**72**

FINAL SCHEDULE F-23 (2022 – 2023)



© CIAM F3 Aerobatics
Drawings by Ken Hirose
April. 2019

FINAL SCHEDULE F-23 (2022 – 2023)



© CIAM F3 Aerobatics
Drawings by Ken Hirose
April. 2019

DESCRIPCIÓN DE EJECUCIÓN MANIOBRAS F-23

F-23.01: Loop filo de cuchillo con Roll integrado.

Desde la posición horizontal, realice ¾ Roll hasta el filo de cuchillo, realice un Loop en filo de cuchillo mientras realiza un Roll integrado, realice ¾ Roll, y salga invertido.

F-23.02: Caída de Ala, con Snap en ascenso y Roll descenso.

Desde invertido, Push, y a través de un ¼ Loop, hacia una línea vertical ascendente, realizar un Snap, realizar una Caída de Ala a una línea vertical descendente, realizar un Roll, Push, y a través de un ¼ Loop, salir invertido.

F-23.03: Ocho Rolls consecutivos, de un 1/8 Roll.

Desde invertido, realice ocho 1/8 Roll consecutivos, salida invertida.

F-23.04: Diente de tiburón con ¾ Roll consecutivos, y ¾ Roll.

De invertido, Push, y a través de un ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice consecutivamente ¾ Roll, realice un 3/8 Loop en filo de cuchillo hacia una línea descendente de 45°, realice ¾ Roll, Pull, y a través de 1/8 de Loop, salga en posición horizontal normal.

F-23.05: Loop cuadrado en esquina con un ¼ Roll, ½ Roll, ½ Roll, ¼ Roll.

Desde la posición horizontal, Pull, y a través de 1/8 de Loop a una línea ascendente de 45°, realice ¼ Roll hasta el filo de cuchillo, realice 1/8 de Loop en filo de cuchillo en línea ascendente de 45°, realizar un ½ Roll, realice 1/8 de Loop en filo de cuchillo en línea a una línea descendente de 45°, realizar un ½ Roll, realice 1/8 de Loop en filo de cuchillo en línea descendente de 45°, realizar ¼ Roll, Push, y a través de 1/8 Loop, salida invertida.

F-23.06: Push-Pull-Pull Humpty-Bump con ½ Roll consecutivos, Roll integrado, Snap.

De invertido, Push, y a través de ¼ Loop a en una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos ½ Roll, Pull, desde un ½ Lopp con el Roll integrado a en una línea descendente vertical, realice un Snap, Pull, relice ¼ Lopp, salga en posición horizontal normal.

F-23.07: Ocho Horizontal con Rolls integrados.

Desde la posición horizontal, vuele más allá del centro, a través de un ¾ Loop mientras realiza el 3/4 Roll integrado, luego, realice un segundo Loop con un Roll integrado, mientras continúa rodando, complete el último cuarto del primer Loop con ¼ Roll integrado, salida horizontal normal.

F-23.08: Figura ET inversa, con Roll, dos ¼ Roll consecutivos.

Desde la posición horizontal, Pull, y a través de un ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice un Roll, Pull, realice 5/8 de Lopp hasta una línea descendente de 45°, realice consecutivamente dos ¼ de Roll, Pull, realice un 3/8 Loop. Salga en posición horizontal.

F-23.09: Filo de cuchillo en línea ascendente de 45° con dos Snap consecutivos en dirección opuesta.

Desde la posición horizontal, realice un ¼ Roll hasta el Filo de cuchillo, realice un 1/8 Loop en Filo de cuchillo a una línea ascendente de 45°, realice dos Sbnap consecutivos en dirección opuesta, realice un 1/8 Loop en Filo de cuchillo, realice un ¼ Roll, salga invertido.

F-23.10: Diente de tiburón vertical invertido con dos ½ Roll consecutivos en dirección opuesta, dos ¼ Roll consecutivos, Roll.

Desde invertido, pase a través de un ¼ Loop a una línea descendente vertical, realice consecutivamente dos ½ Roll en dirección opuesta, Pull, y a través de un ¼ Loop, realizar consecutivamente dos ¼ Roll, Push, y a través de un 3/8 Loop, a en una línea ascendente de 45°, realizar un Roll, Pull, realice un 3/8 Loop, salga invertido.

F-23.11: Doble giro de combate inverso, con tres ¼ Roll consecutivos, ½ Roll, ½ Roll, tres ¼ Roll consecutivos.

De invertido, pase a través de un 1/8 Loop a una línea descendente de 45°, realice consecutivamente tres ¼ de Roll, Push, y a través de un 1/2 círculo en Filo de cuchillo, a una línea ascendente de 45°, realizar 1/2 Roll, realizar un ¼ Loop en Filo de cuchillo a una línea descendente de 45°, realizar un ½ Roll, Push, y a través de un ½ círculo en Filo de cuchillo a una línea ascendente de 45°, realizar consecutivamente tres ¼ Roll, Pull, y a través de un 1/8 Loop, salga invertido.

F-23.12: Sombrero de copa invertido con ¼ Roll, ¼ Roll.

Opción: Sombrero de copa invertido con ½ Roll, ½ Roll.

De invertido, pase a través de un ¼ Loop a una línea descendente vertical, realice un ¼ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop a una línea horizontal, Push, y a través de un ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice un ¼ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop, salir en posición horizontal normal.

Opción: De invertido, pase a través de un ¼ Loop a una línea descendente vertical, realice un ½ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop a una línea horizontal, Push, y a través de un ¼ Loop a una línea ascendente vertical, realice un ½ Roll, Push, y a través de un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal.

F-23.13: Tirabuzón con 2 ¼ vueltas, y 2 ¼ vueltas en dirección opuesta.

Desde la posición horizontal, realice un giro en pérdida de 2 ¼ vueltas, realice inmediatamente otro giro en pérdida de 2 ¼ vueltas en dirección opuesta, realice una línea descendente vertical, Pull, y a través de un ¼ Loop, salga en posición horizontal normal.

F-23.14: Medio Ocho Cubano con dos ½ Roll en dirección opuesta, 1 ½ Snap.

Desde la posición horizontal, realice consecutivamente dos ½ Roll en dirección opuesta, Pull, y a través de un 5/8 Loop a una línea descendente de 45°, realice 1 ½ Snap, Pull, y a través de un 1/8 Loop, salga en posición horizontal normal.

F-23.15: Círculo horizontal con 1/2 Roll en dirección opuesta integrados.

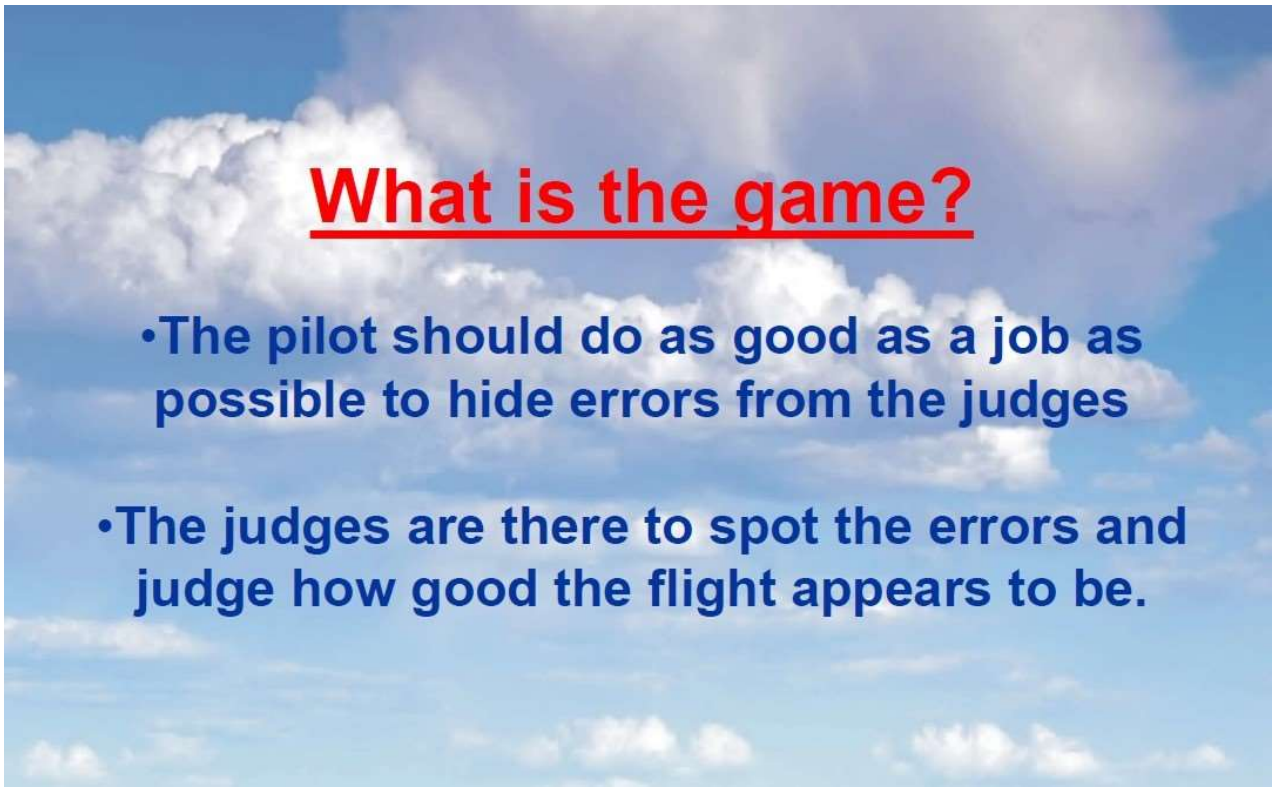
Desde la posición horizontal, realice un círculo horizontal con dos ½ Roll en dirección opuesta integrados, primer ½ Roll hacia afuera, salida horizontal normal.

F-23.16: Medio Loop Cuadrado con dos ½ Roll en dirección opuesta.

Desde la posición Horizontal, Pull, y a través de un ¼ Loop hacia una línea ascendente vertical, realice consecutivamente dos ½ Roll en dirección opuesta, Pull, y a través de un ¼ Loop, salga invertido.

F-23.17: Avalancha (desde arriba) con ½ Roll integrado, Snap, ½ Roll integrado.

Desde invertido, Pull, realice un Loop mientras integra un ½ Roll en los primeros 90°, realice un Snap en la parte inferior del Loop, realice un ½ Roll integrado en ultimo 90°, salida invertida.



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)