

LUOKKA F3P - MOOTTOROIDUT SISÄTAITOLENNOKIT

F3P-luokan sisätaitolennätyksessä pätevät Sporting Coden sektorin 4c - osan 5 -kappaleessa 5.1 mainitut tekniset säännökset radio-ohjattaville taitolennokeille seuraavin poikkeuksin.

1. Radio-ohjattavan sisätaitolennokin määritelmä

2. Yleiset säännökset sisätaitolennokeille

Suurin kokonaispaino: 500g

Voimanlähteen rajoitus: Voimanlähde on täysin vapaa, kunhan se ei aiheuta pakokaasupäästöjä. Sähkölennokkien suurin sallittu ajopiirin jännite on 42V.

Tehokeinot: F3P:ssä kaikki tehokeinot on kielletty. Freestylessä sallittuja ovat erilaiset streamerit, serpentiinit, tiputettavat kevyet esineet kuten paperisilppu tms. Kaikenlainen pyrotekniikka sisältäen paukkuserpentiinit, ilotulitteet yms on kielletty! Savukoneet jotka perustuvat johonkin palavaan aineeseen tai kemialliseen reaktioon ja voivat laukaista palohälyttimet on kielletty!

3 Avustajan määritelmä ja lukumäärä

Kullakin lennättäjällä saa olla lennon aikana yksi (1) avustaja.

4 Lentojen lukumäärä

Kullakin lennättäjällä on oikeus yhtä moneen viralliseen lennätukseen.

5 Lennätysyrityksen määritelmä

Kun kilpailuun osallistuva lennättäjä saa lennätysluvan, on kysymyksessä on lennätysyritys.

Huom: Jos lennätys ei ala yhden (1) minuutin sisällä ilmoitetusta ajasta, tulee lennättäjän luovuttaa lennätysvuoronsa välittömästi seuraavalle lennättäjälle. Jos moottori pysähtyy minuutin sisällä lennätysten alusta, voi lennättäjä ottaa uusintalähdön vielä saman minuutin sisällä.

6 Lennätysyritysten lukumäärä

Jokaisella lennättäjällä on oikeus yhteen lennätysyritykseen virallista lennätystä kohden.

Huom: Lennätysyritys voidaan uusien lennättäjien toiveesta vain silloin kun ennakoimattomasta kilpailijoista riippumattomista syistä lennokki ei voi startata (esimerkiksi häiriöiden johdosta). Samoin pätee: Jos lennätys katkeaa johonkin lennättäjistä riippumattomaan syyhyn, on kilpailijalla oikeus uusien (tai jatkaa) lentoaan. Lennon arvostelu jatkuu tällöin keskeytyneestä liikkeestä.

7 Virallisen lennätysten määritelmä

Kysymyksessä on virallinen lennätys kun lennätysyritys on tehty.

7.1 Tuomareiden lukumäärä ja tehtävät

Luokan F3P kilpailuissa tulisi olla vähintään kolme (3) ja enintään viisi (5) tuomaria sekä yksi ajanottaja.

Ennen kilpailun alkua on suositeltavaa lennättää muutamia tuomarilentoja arvosteluperusteiden keskustelua varten.

8 Arvostelu

Kukin tuomari arvostelee lennon jokaisen liikkeen tasaluvuin kymmenestä nollaan (10...0), paitsi lähtö ja lasku joista voi saada vain 0 tai 10. Nämä luvut kerrotaan liikkeiden K-kertoimilla, jotka on määritelty liikkeiden vaikeusasteen mukaan. Jokainen lennättämättä jäänyt tai keskeytetty liike arvostellaan nolaksi (0). Jokainen liike tulee lennättää siten, että tuomarit voivat nähdä sen kokonaan. Jos tuomari ei näe koko liikettä, voi tuomari arvostella sen pistemerkinnällä N.O. (Not Observed, eli ei havaittu). Tällöin tuomarin pisteiksi lasketaan muiden tuomarien antamien pisteiden keskiarvo.

Lennätysliikkeiden tulee sijaita lennätysalueen keskellä. Tästä poikkeamisesta tulee kunkin tuomarin vähentää antamiaan pisteitä virheen vakavuuden mukaisesti.

Freestyle-lennätyksessä lennätystyyli, taiteellinen toteutus ja kokonaisvaikutelma arvostellaan 0.5 pisteen pykälissä kymmenen ja nollan välillä (10...0). Jokainen tuomari antaa pisteensä koko lennätyksestä.

Tuomarit istuvat hallin pituussuuntaisen seinän reunalla keskivaiheilla katsoen vastakkaisen pitkittäisseinän suuntaan.

Lennätystilan rajoina ovat hallin lattia, katto ja seinät sekä tuomareiden muodostama linja (=turvallisuuslinja). Tämän linjan yli ei saa lennättää.

Lennätyslinjojen ylityksistä ei tarvitse antaa ääni- tai muita merkkejä lennon aikana.

Jos jokin lennokki ei ole tuomarin mielestä turvallinen, tai sitä lennätetään epävarmalla tyylillä, voidaan kilpailusuoritus keskeyttää.

Jokaisen tuomarin kullekin lennättäjälle antamat pisteet tulee julkaista kunkin lennätyskierroksen päätyttyä.

9 Pisteytys

Jollei muuta päätetä, on kullakin lennättäjällä kolme (3) virallista lennätystä, joista kaksi (2) parasta lasketaan lopputuloksiin. Kunkin kierroksen lopputulokset normalisoidaan 1000 pisteeseen.

10 Lopputulokset

Kilpailijoiden järjestys ratkaistaan normalisoitujen lentokierrosten summien mukaisesti.

11 Radio-ohjattavien taitolennokkien kilpailujen läpivienti

Lähettimien ja taajuuksien kontrollointi on määritelty sektiossa 4b, kappaleessa B.8.

Lähtöjärjestys arvotaan. Jos mahdollista, saman taajuuden käyttäjiä ei sijoiteta peräkkäin.

Toisen lennätyskierroksen lentojärjestys alkaa alkuperäisen lähtöjärjestyksen keskeltä.

Lennättäjien tulee olla lennätyskierroksen aikana tuomareiden ja lennätyslinjan päällikön läheisyydessä.

Lennättää pitää pyytää lähtöpaikalle vähintään viittä (5) minuuttia ennen lennätysvuoron alkua.

Kun lennättäjän taajuus on vapaa, voi lennättäjä varata taajuuden ja hakea lähettimensä. Tällöin lennättäjä voi tarkastaa radioidensa toiminnan. Jos taajuuksien käytössä on päällekkäisyyksiä, ei radioiden kokeilu saa kestää yhtä (1) minuuttia kauempaa ennen kuin yhden (1) minuutin starttiajan ajanotto alkaa. Ajanottaja ilmoittaa minuutin kuluneeksi ja aloittaa välittömästi yhden (1) minuutin starttiajan oton.

12 Lennätysliikkeiden suoritus

Liikkeet tulee lennättää katkeamattomalla lennolla annetussa järjestyksessä. Ennen jokaisen liikkeen alkua tulee liike ilmoittaa kuuluvasti, samoin kun sen alku ja loppu. Liikkeiden välillä suoritettua lennätystä ei arvostella. Liikkeiden lentosuuntaa ei ole määrätty. Lentoonlähdön ja laskeutumisen tulee tapahtua kuitenkin samaan suuntaan. Freestylessä pätee samat asiat, joskin arvostelu annetaan koko katkeamattomasta lennosta.

Jos lennokka koskettaa liikkeen aikana lattiaa, kattoa tai seiniä, tai se ylittää turvallisuusrajan, arvostellaan liike nollassi (0). Freestylessä tämä koskee vain turvallisuuslinjaa.

Lennättäjä saa esittää kutakin liikettä tuomareille lennätysyrityksen aikana vain kerran. Lennättäjällä on yksi (1) minuutti aikaa aloittaa lennätys ja viisi yhteensä (5) minuuttia aikaa suorittaa lentoliikkeet. Viiteen minuuttiin lasketaan mukaan myös starttiminuutti.

Freestylessä osanottajan tulee ilmaista musiikin alkaminen starttiminuutin aikana. Musiikin tulee olla kestoltaan 120 +/- 5 sekuntia. Arvostelu alkaa musiikin alkaessa.

Lennokka saa nousta joko pyöriltään tai käsillähdöstä. Jos lennokista putoaa lennon aikana jokin osa, loppuu arvostelu välittömästi ja lennokin tulee laskeutua välittömästi. Jos lennokka koskettaa lennon aikana lennättäjää, avustajaa tai jotakuta muuta henkilöä, katkeaa arvostelu siihen ajanhetkeen. Freestylessä tämä sääntö on voimassa vain lentoonlähdössä.

Lento loppuu kun laskeutuminen loppuu. Arvostelu loppuu kun viisi (5) minuuttia on täynnä. Freestylessä lento loppuu kun lennokka on laskeutunut. Arvostelu loppuu musiikin loppuessa tai 125 sekuntia aloituksen jälkeen. Lennoikin tulee laskeutua välittömästi musiikin loputtua.

Liikekuvaukset F3P Sport

SP.1. Lähtö (K=1)

Lennokki asetetaan kiitoradalle tuomarilinjan tuuntaisesti. Lentoonlähdön jälkeen lennokkia käännetään 90-astetta takaseinää kohti, lennetään sivuseinän suuntaisesti, käännetään 90-astetta ja lennetään takaseinän suuntaisesti. Tämän jälkeen lennätetään haluttaessa trimmiohilento tai aloitetaan ohjelma.

Virheet:

1. Lennokki ei seuraa lentoonlähtökuviota = 0 pistettä
2. Lennokki ylittää tuomarilinjan = 0 pistettä

Huomiot:

Liikkeestä voi saada vain 0 tai 10 pistettä. Lähtö suoritetaan lennättäjän valitsemaan suuntaan.

SP.2. Pystykäännös (K=2)

Lennokki vedetään (1/4 silmukalla) 90 astetta pystysuoraan nousuun. Liikkeen huipulla lennokin annetaan vauhdin hidastuessa sakata, jolloin lennokki käännetään (sivuperäsimellä) pysty akselin ympäri 180 astetta pystysuoraan syöksyyn. Nopeuden annetaan kasvaa, jonka jälkeen lennokki oikaistaan 90 astetta (1/4 silmukalla) takaisin suoraan vaakalento.

Virheet:

1. Siipi ei ole vaakasuorassa liikkeen alussa ja lopussa
2. Lennokki ei sakkaa liikkeen huipulla (vaan lentää sivusuuntaan)
3. Lennokki ei käännä pysty akselin ympäri, vaan sen sijaan esim. poikittais akselin ympäri
4. Pystynousun ja pystysyöksyn linjojen etäisyys on sivusuunnassa suurempi kuin lennokin kärkiväli

Huomiot:

Liikettä ei tarvitse suorittaa keskellä vaan lennetään jonkin verran lennättäjän ohi ennen aloitusta.

SP.3. Vaakakierre (K=2)

Lennokilla suoritetaan kokonainen vaakakierre. Kierresuunta on vapaavalintainen.

Virheet:

1. Lennokki muuttaa lentosuuntaa
2. Lennokki muuttaa lentokorkeutta
3. Kierrenopeus ei ole vakio
4. Lennokki ei tee täyttä vaakakierrettä (360 astetta)
5. Lennokin siivet eivät ole vaakasuorassa ennen vaakakierrettä ja sen jälkeen

SP.4. Puolikas käänteinen kuubalainen kahdeksikko (K=2)

Lennokki vedetään ylös (1/8 silmukalla) 45 asteen nousuun. Keskellä nousua suoritetaan 1/2 vaakakierre selälleen. Suoran jälkeen vedetään 5/8 sisäpuolinen silmukka takaisin vaakalento. Tällöin päädytään liikkeen aloitukseen nähden vastakkaiseen suuntaan.

Virheet:

1. Osasilmukat eivät noudata ympyrärataa
2. Osasilmukoiden säteet eivät ole yhtä suuret
3. Lennokki ei nouse 45 asteen kulmassa puolivaakakierteen jälkeen
4. Lennokki muuttaa lentosuuntaa vaakakierteessä tai osasilmukoissa

SP.5. Selkälento (K=2)

Lennokki tekee puolikkaan vaakakierteen, lentää hetken suoraa selkälentoa ja palaa takaisin oikeinpäin puolikkaalla vaakakierteellä

Virheet:

- a. Lennokin lentosuunta ja/tai -korkeus vaihtelee
- b. Kierrenopeudet eivät ole samat

SP.6. Silmukka (K=2)

Lennoikin saapuessa lennättäjän kohdalle keskimerkille, suoritetaan kokonainen silmukka.

Virheet:

1. Siipi ei ole suorassa silmukan alussa ja lopussa sekä silmukan laella
2. Silmukka ei ole pyöreä
3. Aloitus ja lopetus eivät sijaitse samalla korkeudella
4. Silmukkaa ei suoriteta pystysuorassa tasossa

SP.7. Lasku (K=1)

Lennoilla lennetään takaseinän suuntaisesti, kaarretaan 90-astetta, lennetään sivuseinän suuntaisesti, kaarretaan 90-astetta ja laskeudutaan tuomarilinjan suuntaisesti. Lennoilla laskeudutaan radan merkintöjen väliin, laskualue on 5m keskeltä kumpaankin suuntaan. Lasku on suoritettu loppuun kun lennokki on pysähtynyt.

Virheet:

1. Lennokki ylittää tuomarilinjan = 0 pistettä
2. Lennokki ei noudata laskeutumiskuviota = 0 pistettä
3. Laskuteline hajoaa laskussa = 0 pistettä
4. Lennokki laskeutuu merkintöjen ulkopuolelle = 0 pistettä

Laskeutumiskohdaksi tulkitaan pyörien ensimmäinen kosketus maahan. Jos lennoikin pyörät siis koskettavat maata laskeutumisalueen ulkopuolella mutta laskeudutaan sen jälkeen laskeutumisalueelle, annetaan laskusta 0 pistettä.

Huomiot:

Laskusta annetaan joko 0 tai 10 pistettä.

Liikekuvaukset F3P Advanced

ADV.1. Lähtö (K=2)

Lennokki asetetaan kiitoradalle tuomarilinjan tuuntaisesti. Lentoonlähdön jälkeen lennokkia käännetään 90-astetta takaseinää kohti, lennetään sivuseinän suuntaisesti, käännetään 90-astetta ja lennetään takaseinän suuntaisesti. Tämän jälkeen lennätetään haluttaessa trimmiohilento tai aloitetaan ohjelma.

Virheet:

1. Lennokki ei seuraa lentoonlähtökuviota = 0 pistettä
2. Lennokki ylittää tuomarilinjan = 0 pistettä

Huomiot:

Liikkeestä voi saada vain 0 tai 10 pistettä. Lähtö suoritetaan lennättäjän valitsemaan suuntaan.

ADV.2. Vaakakahdeksikko (K=3)

Lennokki lähestyy kaartaa ensin 90-astetta ulospäin keskilinjalle, sitten 360-astetta toiseen suuntaan päätyen takaisin keskilinjalle ja lopuksi 270-astetta akuperäiseen suuntaan.

Siipi ei ole suorassa silmukan alussa ja lopussa sekä silmukan laella

1. Kahdeksikon kaksi ympyrää eivät ole pyöreitä ja saman kokoisia
2. Korkeus vaihtelee liikkeen aikana
3. Liike ei pääty samaan kohtaan mistä se alkaa

ADV.3. Silmukka (K=4)

Lennokin saapuaessa lennättäjän kohdalle keskimerkille, suoritetaan kokonainen silmukka.

Virheet:

1. Siipi ei ole suorassa silmukan alussa ja lopussa sekä silmukan laella
2. Silmukka ei ole pyöreä
3. Aloitus ja lopetus eivät sijaitse samalla korkeudella
4. Silmukkaa ei suoriteta pystysuorassa tasossa

ADV.4. Nelivaiheinen kierre (K=5)

Lennokki suorittaa nelivaiheisen vaakakierteen eli lähestyy suoraan, kallistuu 90-astetta kyljelleen, lentää hetken kylkilentoa, kallistuu 90-astetta selälleen, lentää hetken selkälentoa, kallistuu 90-astetta toiselle kyljelleen, lentää hetken kylkilentoa, kallistuu 90-astetta oikeinpäin ja lentää suoraan pois sektorista.

Virheet:

1. Lennokin lentosuunta ja/tai -korkeus vaihtelee
2. Kierrenopeudet eivät ole samat
3. Lennokin pysähtymistä vaiheiden aikana ei ole havaittavissa
4. Liike ei ole keskitetty

ADV.5. Kaksois Immelmann (K=6)

Lennokki lentää jonkin matkaa keskilinjan yli ja suorittaa puolisolmukan jota seuraa välittömästi puolikierte. Kone lentää suoraan keskilinjan yli solmukoiden halkaisijaa vastaavan matkan ja suorittaa puolikkaan ulkopuolisen solmukan jota seuraa välittömästi puolikierte.

Virheet:

1. Puolisilmukat eivät ole pyöreitä
2. Puolisilmukoiden halkaisija on erisuuri kuin niitä yhdistävät suorat
3. Aloitus ja lopetus eivät sijaitse samalla korkeudella

ADV.6. Puolikierte, pystykäännös, puolikierte (K=6)

Lennokki suorittaa puolikierteen, lentää hetken suoraa selkälentoa, suorittaa ¼-ulkopuolisen silmukan, nousee pystysuoraan ja suorittaa pystykäännöksen. Kone on hetken pystysyöksyssä joka oikaistaan ¼-ulkopuolisella silmukalla selkälentoon samalle korkeudelle mistä liike alkoi. Lennokki suorittaa puolikierteen samassa kohtaa ja samalla kierrenoupeudella kuin liikkeeseen tultaessa.

Virheet:

1. Pystykäännöksessä kääntösäde on suurempi kuin siiven pituus = 0 pistettä
2. Liike alkaa ja päättyy eri korkeudelle
3. Eri kierrenopeus kahdessa puolikierteessä

ADV.7. Tophat 1/4-kiertein (K=7)

Lennokki vedetään pystynousuun, jonka jälkeen suoritetaan pystyosan keskellä neljäsosakierre. Tämän jälkeen vedetään kone selkälentoon, josta edelleen takaisin pystysyöksyyn. Alas tullessa tehdään uudestaan neljäsosakierre ja oikaistaan lennokki suoraan vaakalentoon.

Virheet:

1. Lennokki ei ole pystysuorassa pystyosuuksilla
2. Lentosuunta muuttuu kierteiden aikana
3. Kierteet eivät ole pystyosien keskellä
4. Selkälento-osuus ei ole suora
5. Eri kierrenopeus kahdessa puolikierteessä
6. Liikkeen aloitus ja lopetussäteet ovat erikokoiset
7. Liike päättyy eri korkeudelle kuin aloitus

ADV.8. Vaakakierreympyrä yhdellä kierteellä (K=7)

Keskilinjalla lennokki suorittaa vaakakierreympyrän yhdellä kierteellä. Kierteen suuntaa ei ole määriteltä eli se voi olla ulko- tai sisäpuolinen.

Virheet:

1. Ympyrä ei ole pyöreä
2. Kierrenoupeus muuttuu eikä kierre ei jakaudu tasaisesti ympyrän matkalle
3. Korkeus muuttuu liikkeen aikana

ADV.9. Lasku (K=3)

Lennoilla lennetään takaseinän suuntaisesti, kaarretaan 90-astetta, lennetään sivuseinän suuntaisesti, kaarretaan 90-astetta ja laskeudutaan tuomarilinjan suuntaisesti. Lennoilla laskeudutaan radan merkintöjen väliin, laskualue on 5m keskeltä kumpaankin suuntaan. Lasku on suoritettu loppuun kun lennokki on pysähtynyt.

Virheet:

1. Lennokki ylittää tuomarilinjan = 0 pistettä
2. Lennokki ei noudata laskeutumiskuviota = 0 pistettä
3. Laskuteline hajoaa laskussa = 0 pistettä
4. Lennokki laskeutuu merkintöjen ulkopuolelle = 0 pistettä

Laskeutumiskohdaksi tulkitaan pyörien ensimmäinen kosketus maahan. Jos lennokin pyörät siis koskettavat maata laskeutumisalueen ulkopuolella mutta laskeudutaan sen jälkeen laskeutumisalueelle, annetaan laskusta 0 pistettä.

Huomiot:

Laskusta annetaan joko 0 tai 10 pistettä.