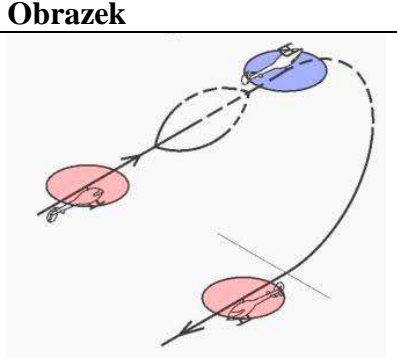
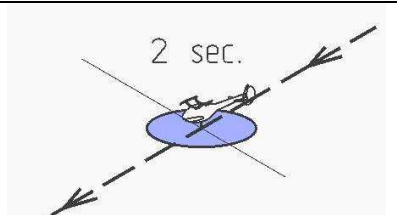
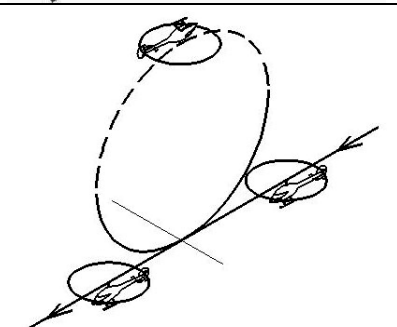
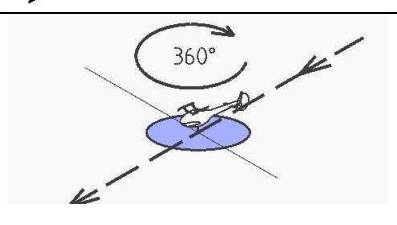
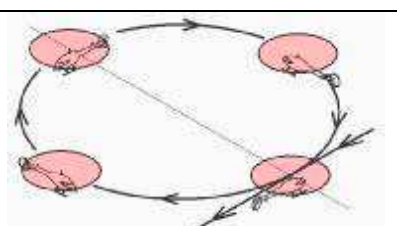
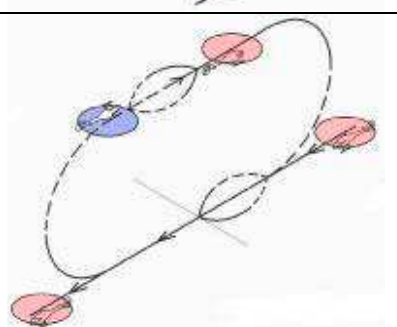
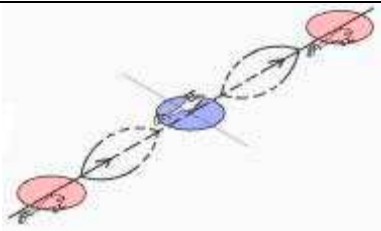
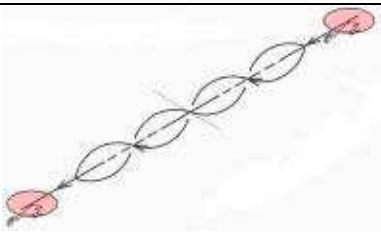
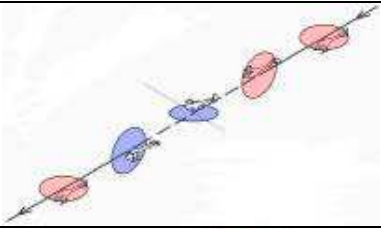
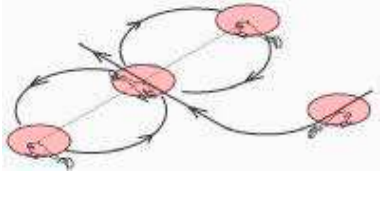
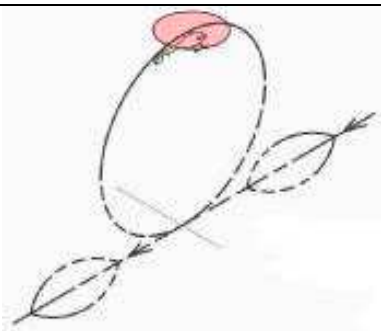
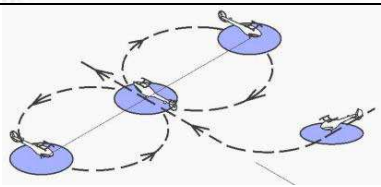
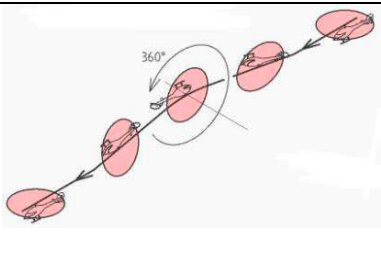
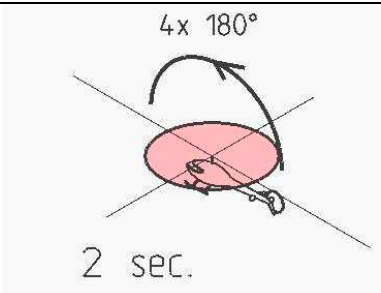
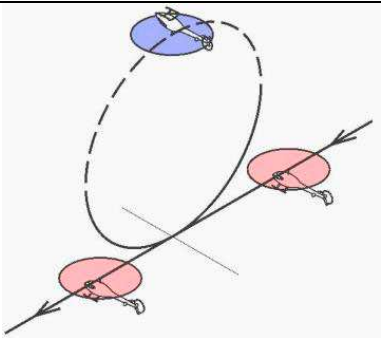
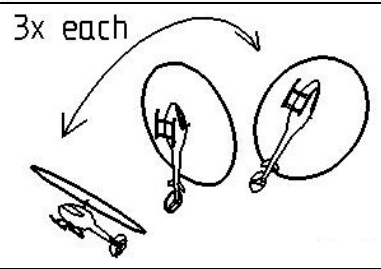
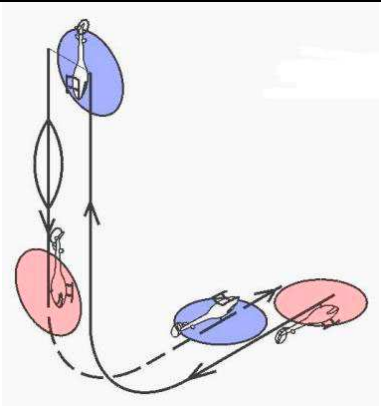
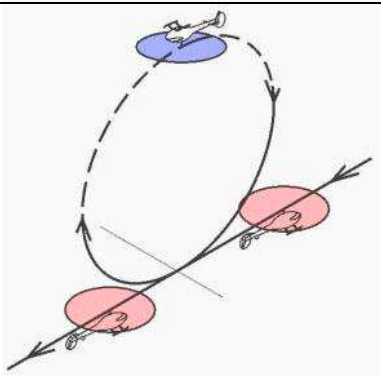
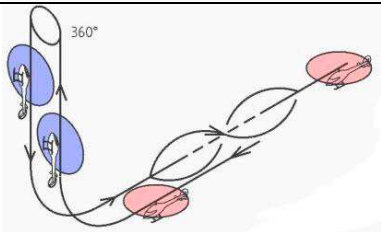
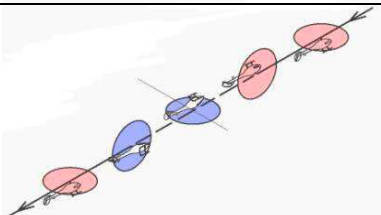


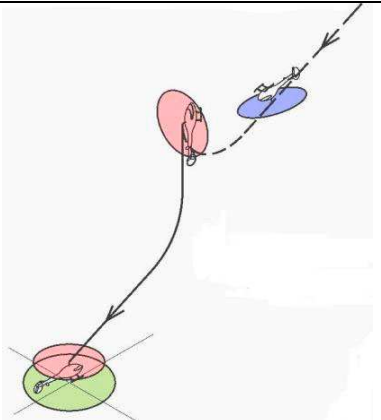
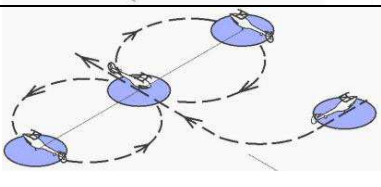
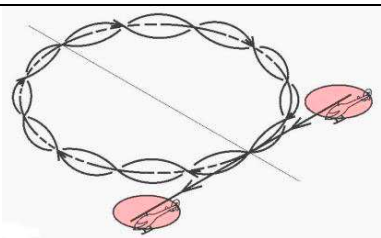
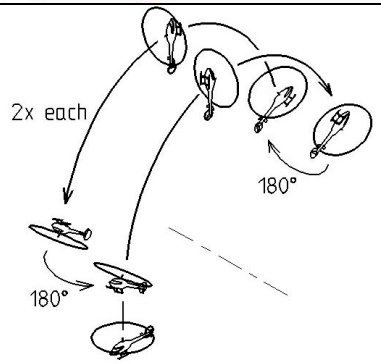
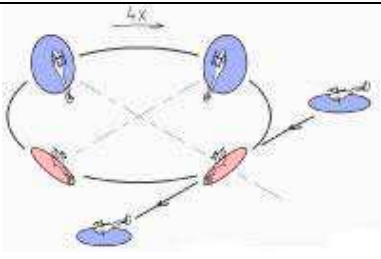
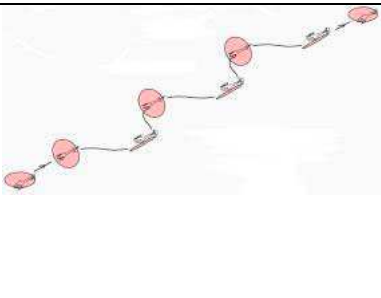
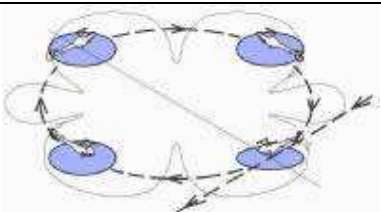
## Program konkurencji F3N na rok 2011

Wysokość wykonywania figur jest dowolna. Należy wykonywać je na bezpiecznej wysokości biorąc pod uwagę swoje umiejętności. Środek figury powinien znajdować się na linii centralnej. Nie wolno przekraczać linii bezpieczeństwa podczas wykonywania programu. Pomocnik informuje sędziów o rozpoczęciu i kończeniu figury. Kolejność wykonywania figur jest dowolna, która powinna być wcześniej zgłoszona organizatorom. Nie jest konieczne łądowanie pomiędzy figurami.

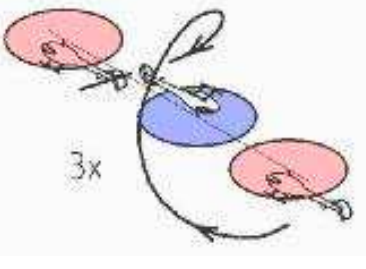
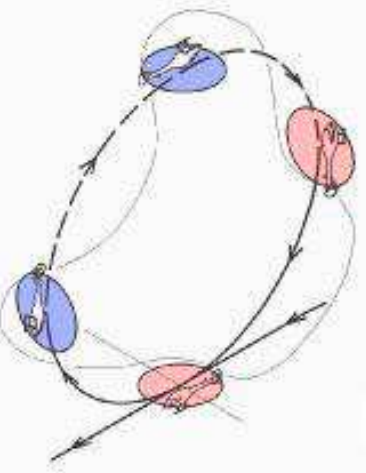
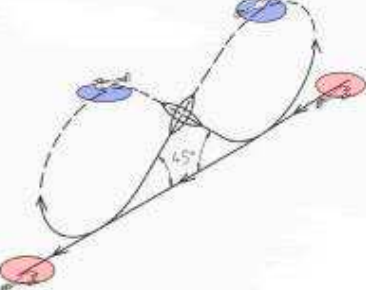
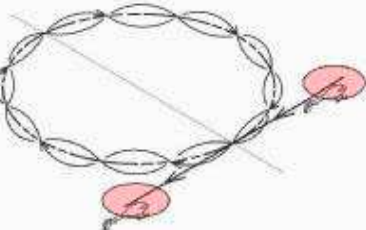
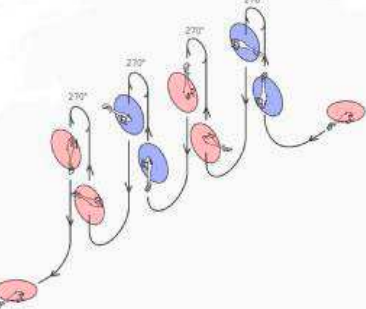
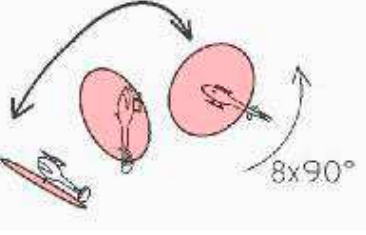
Nr	Obrazek	Opis	K
1		<b>Immelmann</b> Model wykonuje pół becзки, następnie pół pętli w dół zmieniając kierunek lotu.	3
2		<b>Zawis na plecach</b> Należy doprowadzić model do zawisu na plecach i utrzymać nie przemieszczając go przez 5 sekund.	3
3		<b>Pętla</b> Model wykonuje pętle.	3.5
4		<b>Piruet odwrócony</b> Należy doprowadzić model do zawisu na plecach i utrzymać w jednym miejscu wykonując pełen obrót 360 stopni, który powinien trwać minimum 4 sekundy. Pozycja rozpoczęcia oraz kierunek są dowolne.	3.5
5		<b>Okrąg tyłem</b> Model wykonuje lot po okręgu poziomo lecąc tyłem.	3.5
6		<b>Podwójny Immelman</b> Model rozpoczyna figurę od wykonania połowy pętli, kontynuuje go lecąc około 20 metrów w przeciwnym kierunku na plecach i wykonuje pół becзки a po kolejnych 20 metrach pół pętli odwróconej wracając do początkowego kierunku lotu (wyjście na plecach). Zakończeniem figury jest powrót do tradycyjnego lotu wykonując połowę becзки.	4

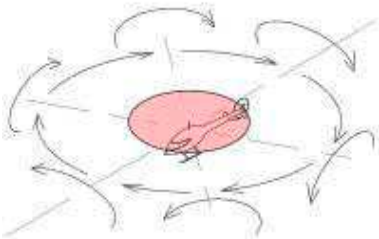
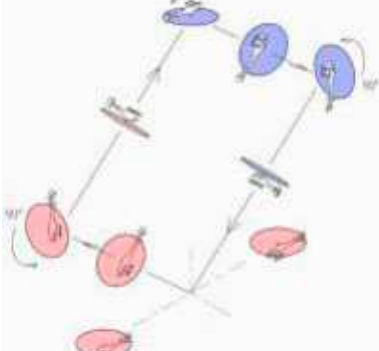
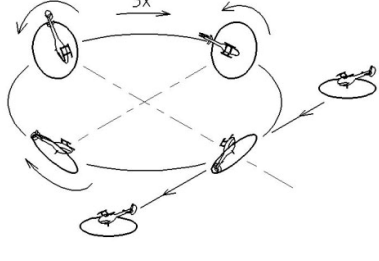
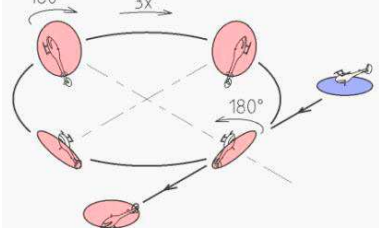
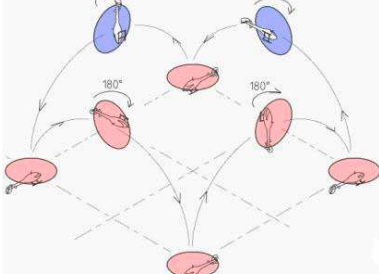
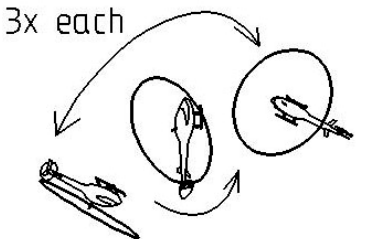
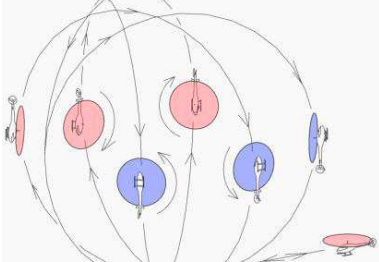
7		<p><b>2-punktowa beczka</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc wzdłuż linii sędziów, następnie wykonuje połowę beczki akcentuje jej zatrzymanie kontynuując przelot na plecach. Kończy wykonując kolejną połowę beczki.</p>	4
8		<p><b>Podwójna beczka tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc tyłem następnie wykonuje 2 pełne beczki.</p>	4.5
9		<p><b>4-punktowa beczka</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc przodem następnie wykonuje cztery ćwiartki beczki akcentując kolejne etapy.</p>	4.5
10		<p><b>Pozioma ósemka tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lotem do tyłu równoległe do linii sędziów, wykonuje zwrot o 90 stopni oddalając się następnie wykonuje poziomą ósemkę składającą się z dwóch 360 stopniowych kółek.</p>	5
11		<p><b>Pętla z pół beczkami</b>  Model rozpoczyna figurę półbeczką przechodząc w lot odwrócony, następnie wykonuje pętle odwrócona. Po zakończeniu wraca do lotu poziomego i wykonuje półbeczkę.</p>	5
12		<p><b>Ósemka odwrócona</b>  Model rozpoczyna figurę lotem odwróconym równoległe do linii sędziów, wykonuje zwrot o 90 stopni oddalając się następnie wykonuje poziomą ósemkę składającą się z dwóch 360 stopniowych kółek.</p>	5
13		<p><b>Lot nożowy z piruetem</b>  Model rozpoczyna figurę lotem równoległe do linii sędziów, następnie podnosi przód modelu o około 15 stopni, wykonuje ćwierć beczki lecąc lotem nożowym i w czasie tego lotu pełen piruet 360 stopni. Powraca do lotu poziomego wykonując ćwierć beczki w przeciwnym kierunku.</p>	5.5
14		<p><b>4 pół przewrotki</b>  Model rozpoczyna figurę z zawisu na linii centralnej. Następnie wykonuje cztery pół przewrotki (flipy) oddzielone od siebie zawisem na 2 sekundy.  Model powinien utrzymać stałą pozycję podczas wykonywania manewru. Przewroty mogą być wykonane w dowolnym kierunku (przez przed, tył lub bok).</p>	5.5

15		<p><b>Pętla bokiem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc bokiem równoległe do linii sędziów. Następnie wykonuje pętle wzdłuż toru lotu. Pętla może być wykonana tyłem bądź przodem od sędziów.</p>	5.5
16	<p>3x each</p> 	<p><b>Tic-Toc</b>  Model rozpoczyna i kończy figurę w zawisie. Unosząc model do pionu przewraca się o 45* w każdym kierunku. Każda 45 stopniowa pozycja powinna zostać osiągnięta trzy razy. Wirnik ogonowy powinien znajdować się ciągle w tym samym położeniu. Figurę można wykonać bokiem lub wirnikiem do sędziów.</p>	6
17		<p><b>Świeca z pół beczka</b>  Model rozpoczyna figurę lotem równoległe do linii sędziów. Następnie wykonuje ćwierć pętli lecąc pionowo do góry. Podczas nurkowania wykonuje pół beczka oraz ćwierć pętli przechodząc do odwróconego lotu. Figura może być rozpoczęta lecąc przodem lub tyłem.</p>	6
18		<p><b>Pętla tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc tyłem równoległe do linii sędziów. Następnie wykonuje pętle wzdłuż toru lotu.</p>	6.5
19		<p><b>Świeca z piruetem 360° z beczka na wyjściu</b>  Model rozpoczyna figurę lotem w przód równoległe do linii sędziów. Wykonuje świece, na szczycie robi piruet 360° wychodząc opadając ogonem w dół. Lecąc tyłem poziomo kończymy figurę pełną beczka.</p>	6.5
20		<p><b>4-punktowa beczka tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc tyłem, następnie wykonuje cztery ćwiartki beczki akcentując kolejne etapy.</p>	6.5

21		<p><b>Autorotacja odwrócona</b>  Model rozpoczyna figurę na co najmniej 30 metrach na plecach. Następnie należy wyłączyć silnik i opadać na plecach przez ok. 3 sek. Wykonać pół becзки lub pół przewrotki i wylądować na heli padzie.</p>	6.5
22		<p><b>Odwrócona pozioma ósemka tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc równoległe do linii sędziów, następnie wykonuje zwrot o 90° przechodząc do lotu po linii centralnej. Wykonuje pełną poziomą ósemkę składającą się z dwóch 360° kolek ogonem skierowanym w kierunku lotu.</p>	7
23		<p><b>Beczki po okręgu przodem</b>  Model wykonuje poziome kółko wykonując becзки. Prędkość modelu, częstotliwość wykonywania beczek oraz promień okręgu powinny być stałe.</p>	7.5
24		<p><b>4 tęcze z pół beczkami</b>  Model wykonuje cztery tęcze (półkole wzdłuż toru lotu). Na końcu każdej tęczy wykonuje w miejscu półbeczkę. Każda z dwóch podwójnych tęczy powinna skończyć się w punkcie wejścia w figurę.</p>	7.5
25		<p><b>Lejek</b>  Rozpoczynamy figurę lecąc równoległe do linii sędziów, następnie obracamy model tak aby wirnik był skierowany do środka lub na zewnątrz i wykonujemy lot po okręgu. Musimy wykonać pełne 3 koła z nachyleniem minimum 45° od płaszczyzny poziomej.  (Figura może być wykonana na ujemnym bądź dodatnim skoku.)</p>	7.5
26		<p><b>Wąż</b>  Rozpoczynamy figurę lecąc do tyłu równoległe do linii sędziów. Następnie wykonujemy kręty lot z naprzemiennie zmienianym skokiem dodatnim i ujemnym poruszając się po kształcie dwukrotnej litery S.  Lot musi składać się co najmniej z czterech segmentów (naprzemiennych półkul) a w trakcie figury przebyć minimum 50 metrów.</p>	8
27		<p><b>Odwrócony okrąg z piruetami</b>  Model rozpoczyna figurę lotem odwróconym i wykonuje poziomy okrąg wykonując piruety. Prędkość modelu, tempo piruetów oraz promień okręgu powinny być stałe.</p>	8



28		<p><b>Trzy przewroty z piruetami</b>  Model zaczyna figurę z zawisu, następnie rozpoczyna piruety. Po wykonaniu jednego piruetu lub w trakcie pierwszego wykonuje przewrót kontynuując piruet. Równocześnie z każdym pełnym przewrotem (360°) powinien być wykonany minimum jeden piruet.(360°). Przewroty oraz piruety powinny mieć stałe tempo utrzymując stałą pozycję modelu.</p>	8
29		<p><b>Pętla z piruetami</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc w przód, następnie rozpoczyna wykonywanie piruetów. W pętli powinny znaleźć się od 2 do 6 piruetów. Piruety powinny być wykonywane symetrycznie, a ich tempo stałe.</p>	8.5
30		<p><b>Kubańska ósemka tyłem</b>  Model rozpoczyna figurę lecąc tyłem, następnie wykonuje 5/8 pętli przenosząc się w lot pod kątem 45°. Następnie pół beczka i 3/4 pętli, dalej pół beczka pod kątem 45° i wyjście z pętli. Ogon modelu powinien być ciągle skierowany w kierunku lotu.</p>	8.5
31		<p><b>Beczki po okręgu tyłem</b>  Model wykonuje poziome kółko tyłem wykonując beczki. Prędkość modelu, częstotliwość wykonywania beczek oraz promień okręgu powinny być stałe.</p>	8.5
32		<p><b>4x 270° obroty</b>  Model rozpoczyna figurę lotem równoległe do linii sędziów. Następnie wykonuje ćwierć pętli tyłem lecąc pionowo do góry. Na górze model wykonuje obrót ogonem 270° ( ¾ obrotu) spadając bokiem. Następnie pół odwróconej pętli i kolejny obrótów 270° w tym samym kierunku jak poprzedni. Figura składa się z czterech 270° obrotów (w tym samym kierunku). Model wychodzi z figury lotem tyłem wzdłuż linii sędziów.</p>	9
33		<p><b>4-punktowy Tic-Toc</b>  Model rozpoczyna i kończy figurę w zawisie. Unosząc model do pionu przewraca się o 45* w każdym kierunku. Każda 45 stopniowa pozycja powinna zostać zakończona obrotem ogona o 90° (za wyjątkiem pierwszego Tic-Toc'a). Należy wykonać dwa 360° obroty. Figurę można wykonać wirnikiem lub bokiem do sędziów.</p>	9

34		<p><b>Ruchoma beczka</b> Model rozpoczyna i kończy figurę w zawisie. Wykonuję minimum 4 beczek w miejscu podczas 360° obrotu ogonem.</p>	9
35		<p><b>Diament</b> Model rozpoczyna figurę lecąc wzdłuż linii sędziów. Po przekroczeniu linii centralnej przewraca się 90° w przód wznosząc się pod kątem 45°. Następnie wznosi pod kątem 45° na minimum 20 metrów, na szczycie przewraca o 90° w przód, opada 20 metrów, przewraca 90°, opada i zatrzymuje na linii centralnej w zawisie.</p>	9
36		<p><b>Lejek z piruetami</b> Model rozpoczyna figurę lecąc równoległe do linii sędziów, następnie obraca się tak aby wirnik był skierowany do środka lub na zewnątrz i wykonuje lot po okręgu wykonując minimum 3 obroty ogonem na każde koło. Musi wykonać pełne 3 koła z nachyleniem minimum 45° od płaszczyzny poziomej. (Figura może być wykonana na ujemnym bądź dodatnim skoku.)</p>	9.5
37		<p><b>Lejek z pół beczkami</b> Model rozpoczyna figurę lecąc równoległe do linii sędziów, następnie obraca się tak aby wirnik był skierowany do środka lub na zewnątrz i wykonuje lot po okręgu wykonując pół beczkę na każde 180° wykonanego okręgu. Musi wykonać pełne 3 koła z nachyleniem minimum 45° od płaszczyzny poziomej.</p>	9.5
38		<p><b>Tęcze po kwadracie</b> Model rozpoczyna figurę z zawisu i wykonuje pół przewrót w tył przemieszczając się nad kolejny róg kwadratu. Na szczycie przewrotu powinna znaleźć się pół beczka. Następnie model wykonuje pół beczkę przemieszczając się nad następny róg. Na szczycie wykonuje pół przewrót. Dalej pół przewrót w przód nad kolejny róg z pół beczką na szczycie. Ostatni etap identyczny z etapem drugim.</p>	10
39		<p><b>Tic-Toc z piruetami</b> Model rozpoczyna i kończy figurę w zawisie. Unosząc model do pionu przewraca się o 45° w każdym kierunku. Każda 45 stopniowa pozycja powinna zostać osiągnięta trzy razy. Podczas wykonywania figury model powinien obracać się wokół własnej osi (ogonem). Figurę można wykonać bokiem lub wirnikiem do sędziów.</p>	10
40		<p><b>Globus</b> Model rozpoczyna figurę lotem równoległe do linii sędziów. Następnie wykonuje cztery pętle z piruetami. Podczas każdej pętli tor lotu powinien zostać zmieniony tak że każda następna pętla będzie obrócona o 45°. Model powinien zakończyć figurę na tej samej wysokości, ale wylatując w przeciwnym kierunku. W każdej pętli powinny się znaleźć co najmniej 2 piruety.</p>	10