

KARTA OCENY LOTUNumer
Lotu

Nazwisko:

Numer Zawodnika

Samolot: Skala: Prędkość Przelot./Maks.

Program lotu*:

Lp.	Manewr	K	Ocena
1	Start (<i>obejmuje wznoszenie + zakręt 90°</i>)	11	
2		7	
3		7	
4		7	
5		7	
6		7	
7		7	
8		7	
9		7	
10	Podjęcie do lądowania i Lądowanie	11	

Realizm lotu:

	K	Ocena
1 Prezentacja lotu	4	
2 Prędkość lotu modelu	9	
3 Płynność lotu	9	

Numer sędziego:

Podpis sędziego

* Należy wpisać w tabelę Program lotu **OSIEM** manewrów odpowiednich dla danego rodzaju samolotu, dwa z nich **MUSZĄ to być Ósemka leżąca i Opadanie po okręgu**.

Pokazy demonstrujące właściwości lotne pierwowzoru muszą być udokumentowane (np. opublikowany opis, film, itp.) i przedstawione/uzgodnione z komisją sędziowską przed rozpoczęciem lotu.

Wybór pokazów dowolnych powinien jak najlepiej demonstrować wszystkie możliwości pierwowzoru modelu.

Wykaz manewrów programu lotu klasy F4H-P

	Ósemka leżąca	<i>(90° + 360° + 270°)</i>
	Opadanie po okręgu	<i>(360°, zejście poniżej 6m)</i>
C, B	Wypuszczanie i Zamykanie Podwozia/Klap	<i>(zakręt 360°, nie wyżej jak 15m - wybrać jeden z dwóch)</i>
D	Zrzut Bomb/Zbiorników Paliwa/Spadochroniarz	<i>(wybrać jeden z trzech)</i>
P	Międzylądowanie	<i>(dotknięcie ziemi kołami głównymi na odcinku min. 5m)</i>
Y	Ósemka Leniwa	<i>(kierunek na „zewnątrz” od sędziów, minimalne odchylenie 60°)</i>
R	Ślizg	<i>(minimalne odchylenie z kursu 20°, zejście poniżej 5m)</i>
X	Lot po prostej z jednym zdławionym silnikiem	<i>(minimum 100m)</i>
S	1-pokaz demonstrujący właściwości lotne pierwowzoru	<i>(udokumentować i uzgodnić z komisją przed lotem)</i>
T	2-pokaz demonstrujący właściwości lotne pierwowzoru	<i>(udokumentować i uzgodnić z komisją przed lotem)</i>
E	Przewrót (zakręt z przeciągnięciem) w lewo/prawo	<i>(kierunek zadeklarować)</i>
F	Zawrót (Immelmann)	
G	Pętla	
L	Wywrót	
H	Ósemka Kubańska	
I	Odwrócona Ósemka Kubańska	
J	Pół Ósemki Kubańskiej	
K	Odwrócone Pół Ósemki Kubańskiej	
M	Korkociąg	<i>(trzy zwitki)</i>
N	Beczka	<i>(określić rodzaj, np. powolna, akcentowana itp.)</i>
AA	Lot na plecach	<i>(½ beczki – 100 m – ½ beczki.)</i>
AB	Zakręt Derry	
A	Zakręt Bojowy	<i>(zakręt na wznoszeniu 180°)</i>
U	Lot po obwodzie Trójkąta	<i>(minimalna długość boku 150 m)</i>
V	Lot po obwodzie Prostokąta	<i>(minimalne długości boków 75m × 150 m)</i>
W	Lot po Prostej i Stałej Wysokości	<i>(minimum 100 m, wysokość maksymalna 6m)</i>
Z	Przewrót przez skrzydło	<i>(kierunek na „zewnątrz” od sędziów, min. odchylenie 60°)</i>
Q	Odejście na drugi krąg	<i>(wysokość około 3 m)</i>
AC	Zakręt Proceduralny	<i>(90° + 270°, w płaszczyźnie)</i>
AD	Lot po Prostej na małej prędkości	<i>(minimum 100 m, wysokość maksymalna 6m, wysunięte podwozie i elementy do lotu na małych prędkościach)</i>