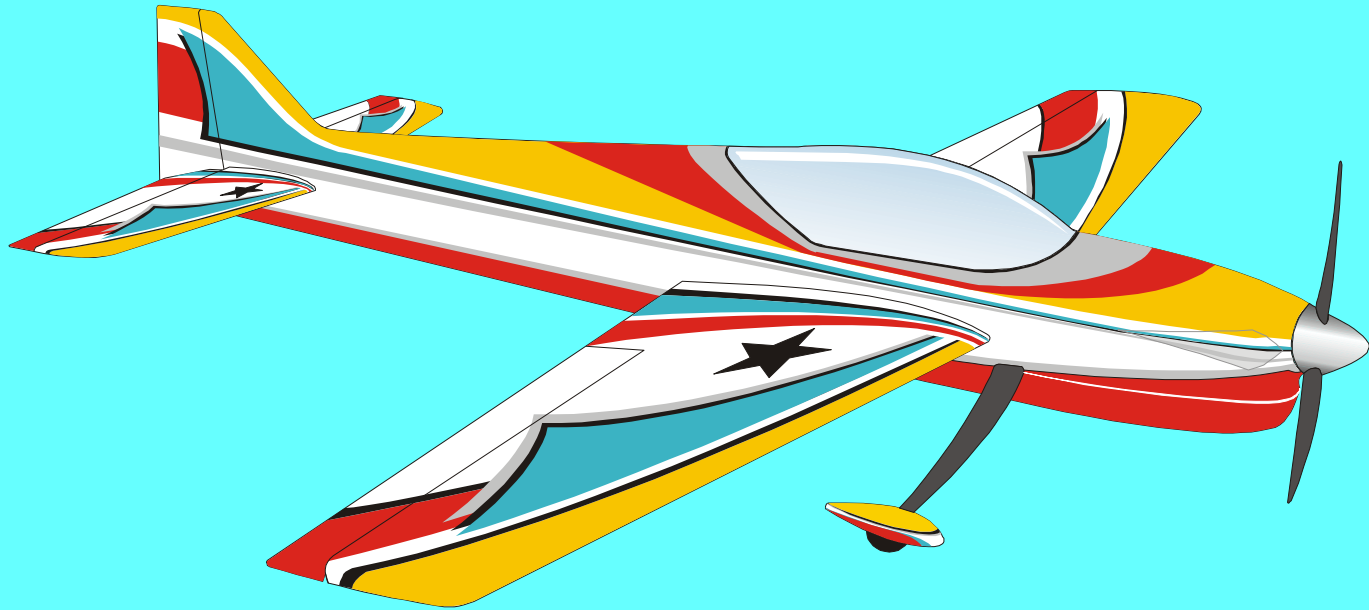
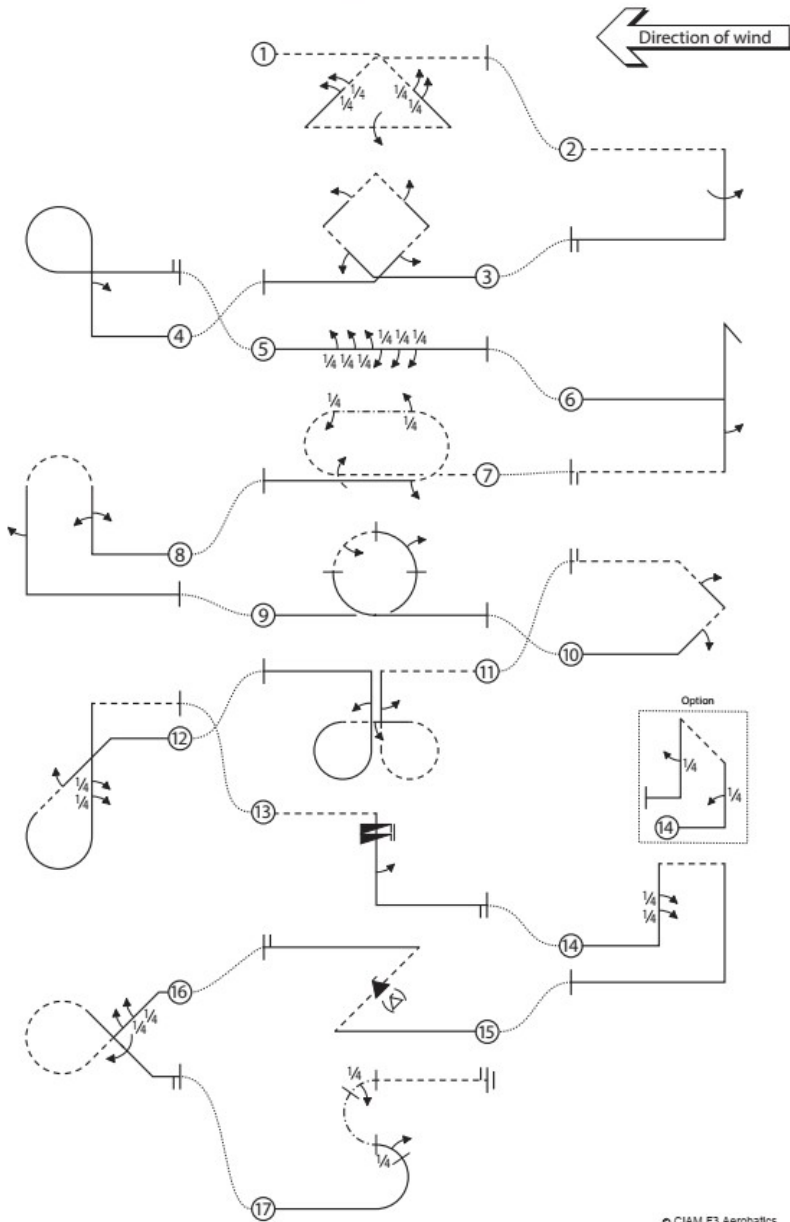


Flying and Judging F3A

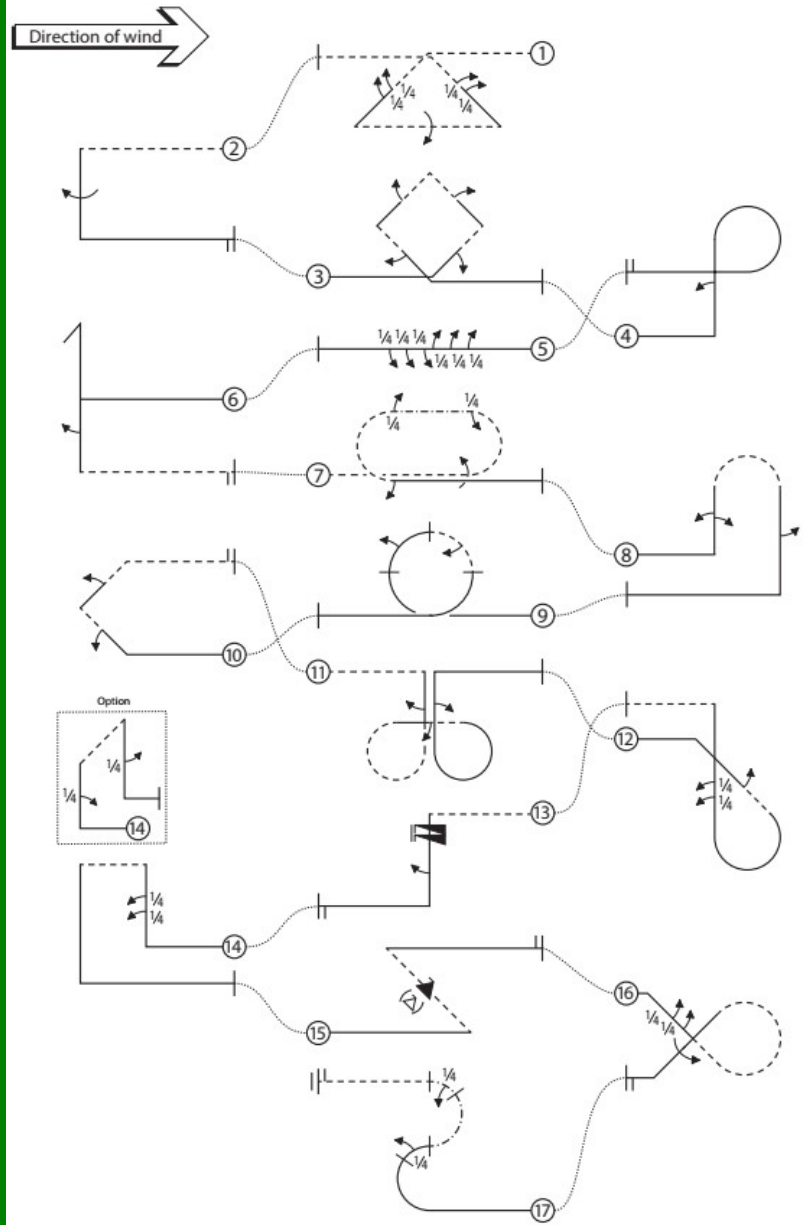


SCHEMATIC MANOEUVRE ILLUSTRATIONS
SCHEDULE P-25

PRELIMINARY SCHEDULE P-25 (2024-2025)

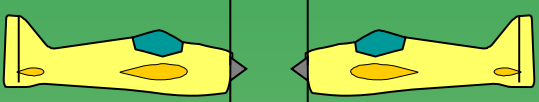


PRELIMINARY SCHEDULE P-25 (2024-2025)

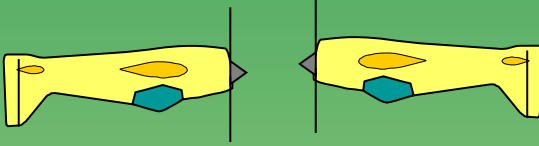




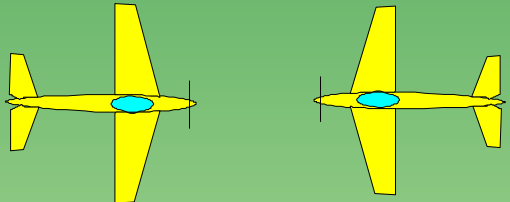
spiegazioni:



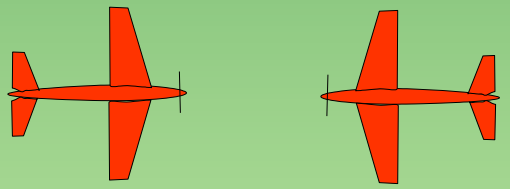
Modello dritto



Modello rovescio o invertito



Modello a coltello
Visto da sopra



Modello a coltello
Visto da sotto



parte roll



mezzo roll



roll



pos. spin



neg. spin



pos.



neg.

snap rolls

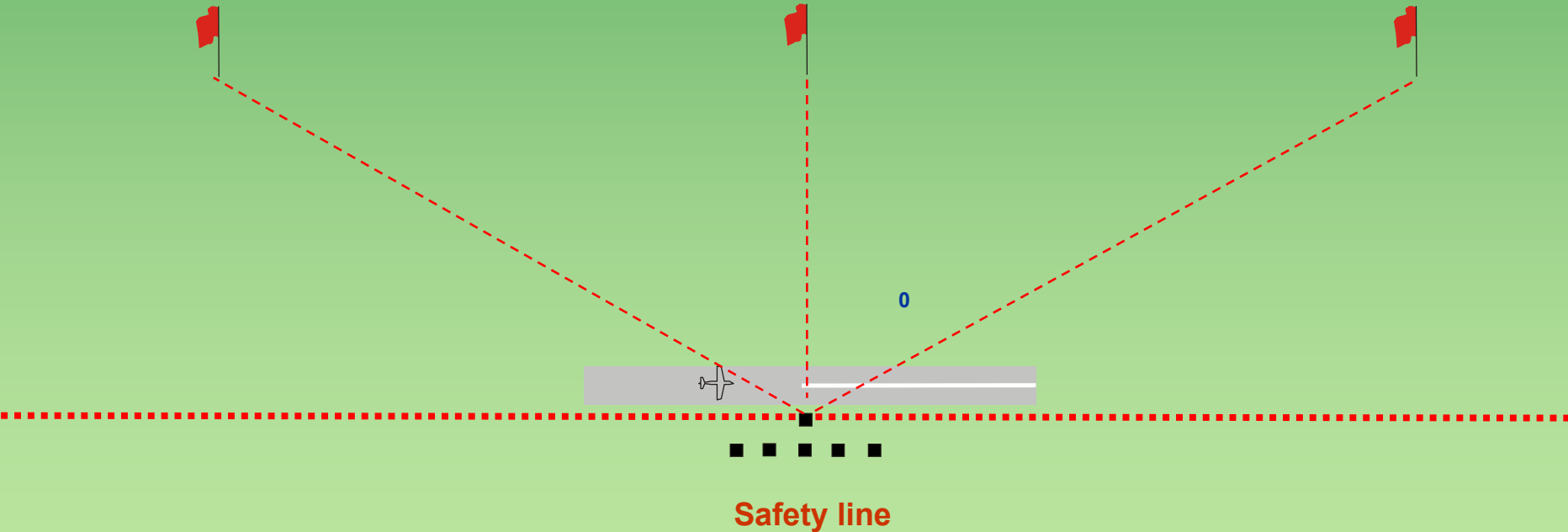


Punti di riferimento



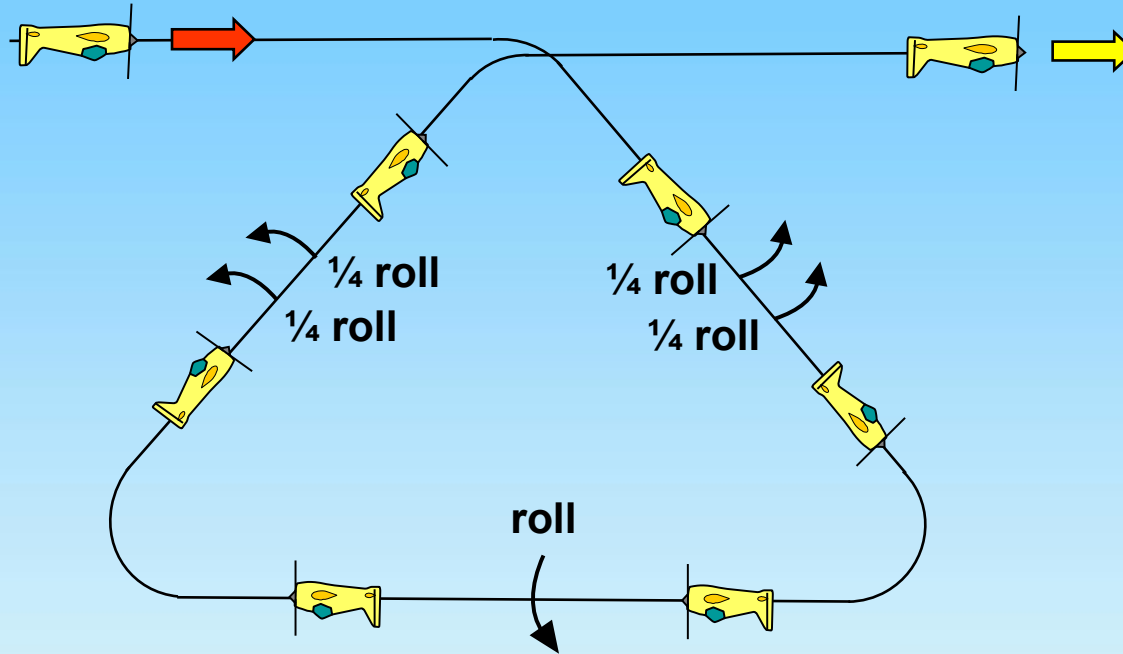
Take-off procedure (not judged, not scored)

← wind





P-25.01 Triangolo dall'alto con due 1/4 di roll, roll, due 1/4 di roll

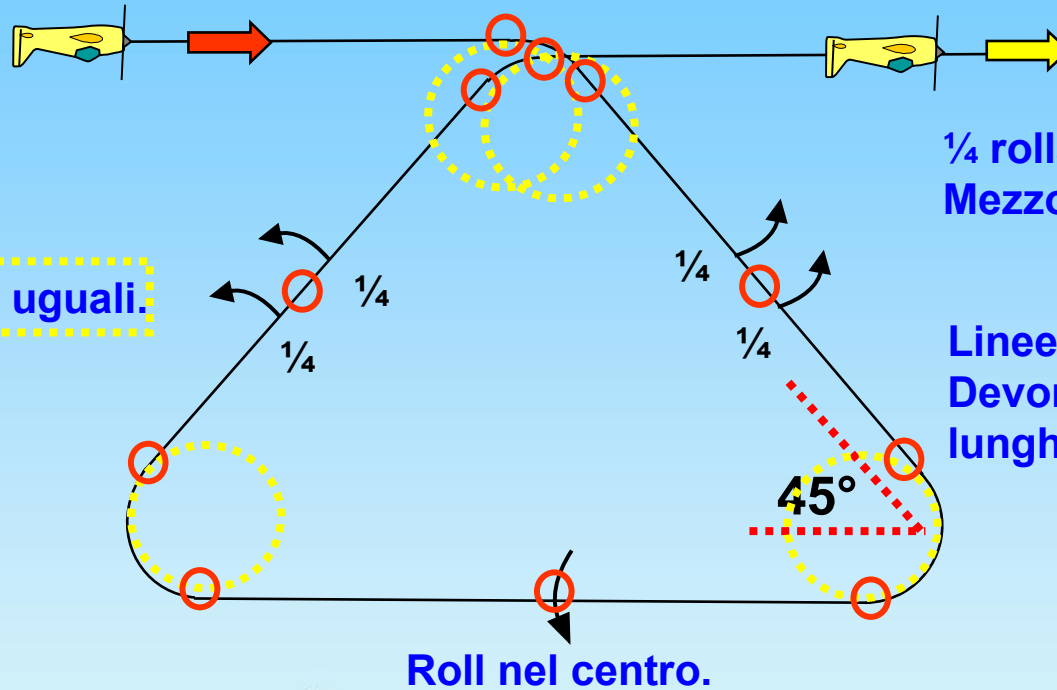


Da invertito, al centro eseguire un loop di 1/8 in una linea verso il basso di 45° , eseguire consecutivamente due roll da 1/4 , spingere attraverso un loop di 3/8, eseguire un roll, spingersi attraverso un loop di 3/8 in una/linea di 45° verso l'alto, eseguire consecutivamente due roll 1/4 , eseguire 1/8 di loop , uscire invertiti.





P-25.01 Triangolo dall'alto con due 1/4 di roll, roll, due 1/4 di roll



Tutti i raggi sono uguali.

1/4 rolls centrati nel Mezzo della linea.

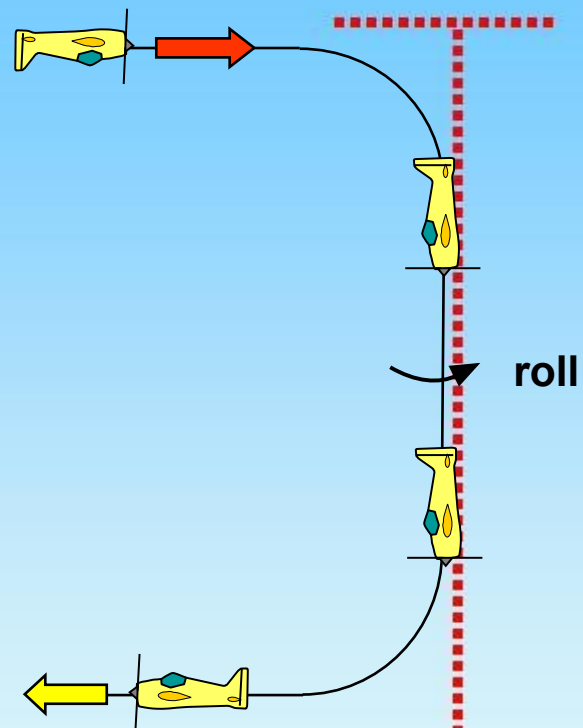
Linee in mezzo parti rolls Devono essere corte e di lunghezza riconoscibile.

Roll nel centro.





P-25.02 Mezzo Loop quadro con roll



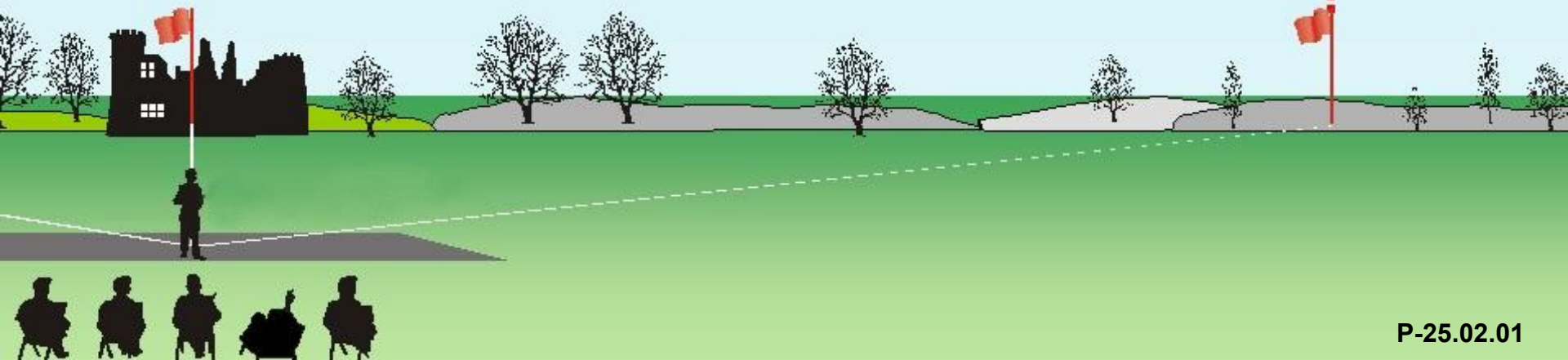
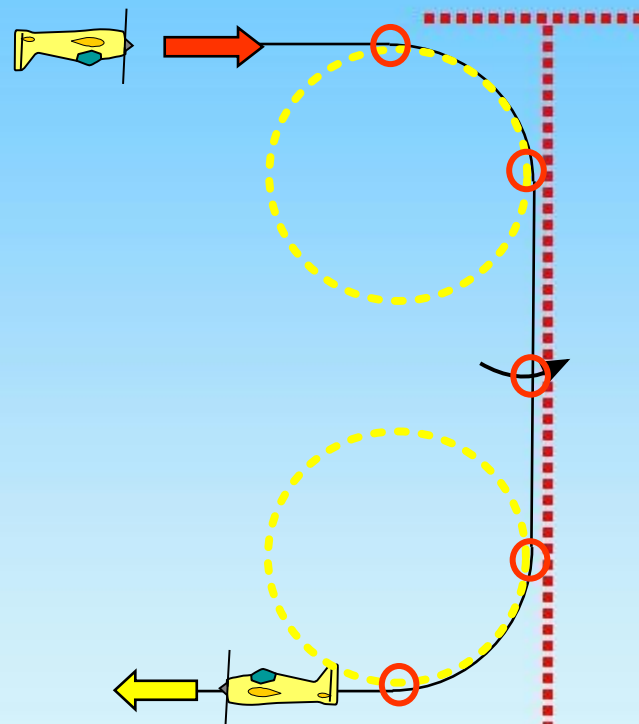
Da invertito, eseguire 1/4 di loop in una linea verticale verso il basso, eseguire un roll, eseguire 1/4 di loop ed uscire in posizione dritta.



P-25.02 Mezzo Loop quadro con roll

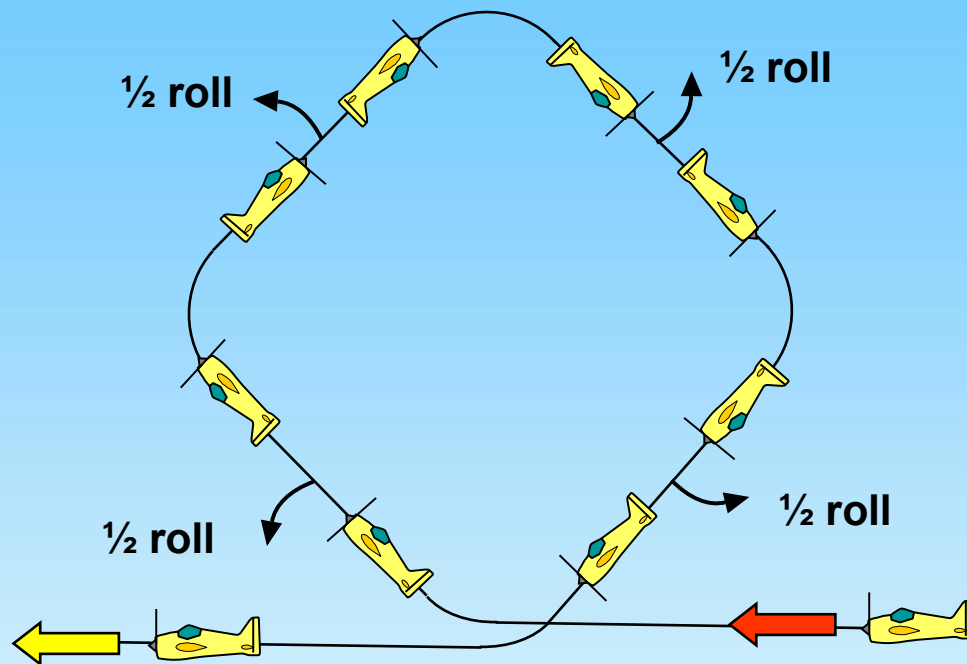
Roll in mezzo alla linea.

Tutti i raggi sono uguali.





P-25.03 Loop quadrato sull'angolo con 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll

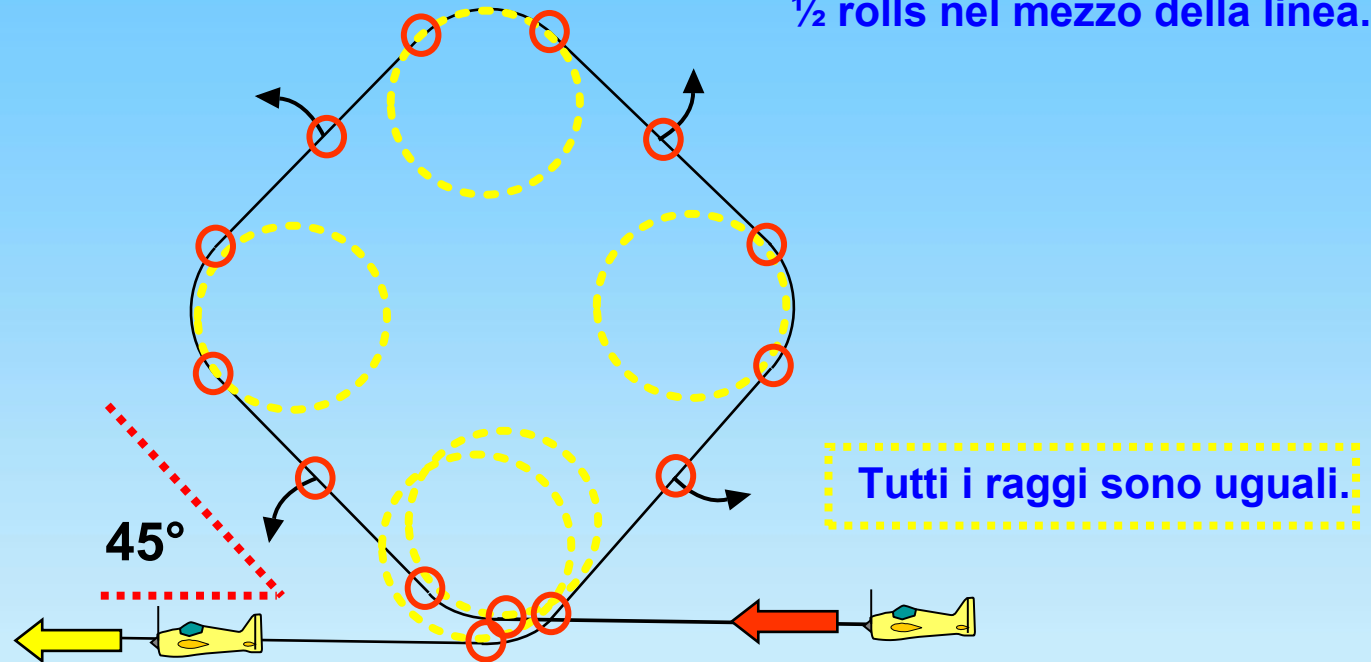


Dalla posizione dritta, al centro, eseguire 1/8 di loop fino a 45° verso l'alto, eseguire 1/2 roll, spingere attraverso 1/4 di loop in una linea di 45° verso l'alto, eseguire 1/2 roll, passare attraverso 1/4 di loop fino a una linea di 45° verso il basso, eseguire 1/2 roll, spingersi attraverso 1/4 di loop fino a una linea di 45° verso il basso, eseguire 1/2 roll, passare attraverso 1/8 loop, uscita in posizione dritta.



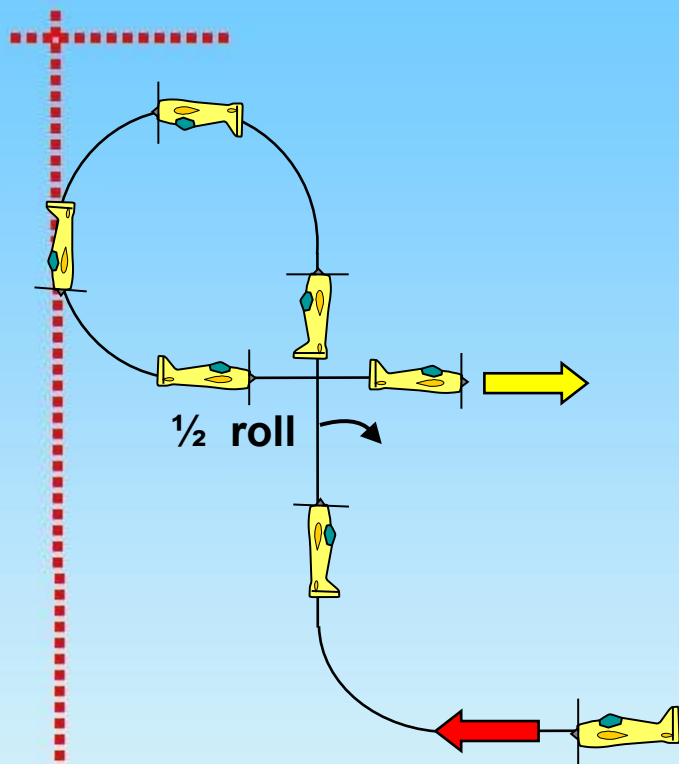
P-25.03 Loop quadrato sull'angolo con 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll

1/2 rolls nel mezzo della linea.





P25.04 Figura Nove con mezzo roll

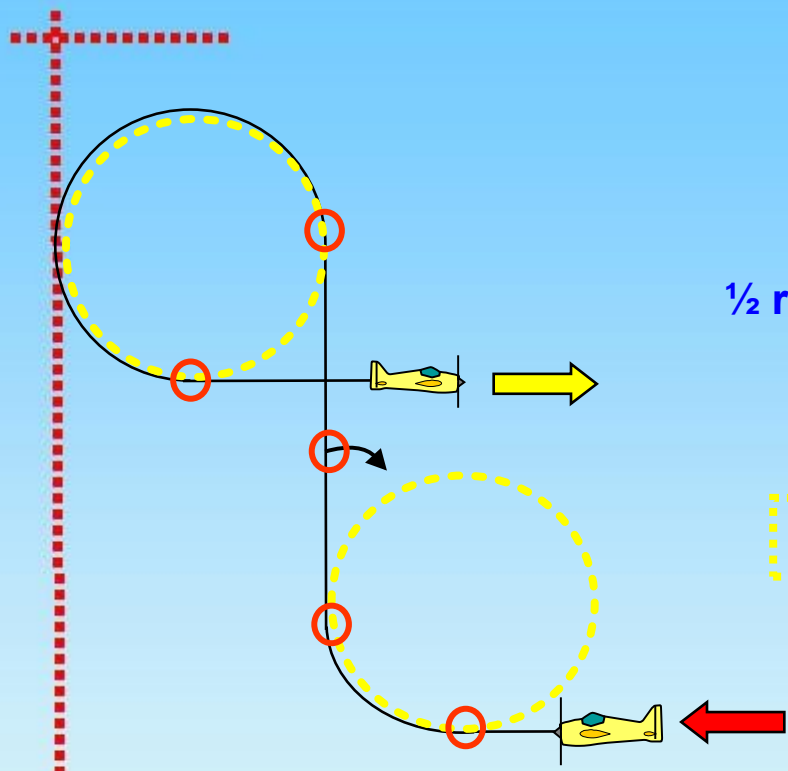


Dalla posizione dritta, eseguire 1/4 di looping in verticale verso l'alto, eseguire 1/2 roll, eseguire un looping di 3/4, uscire in posizione dritta



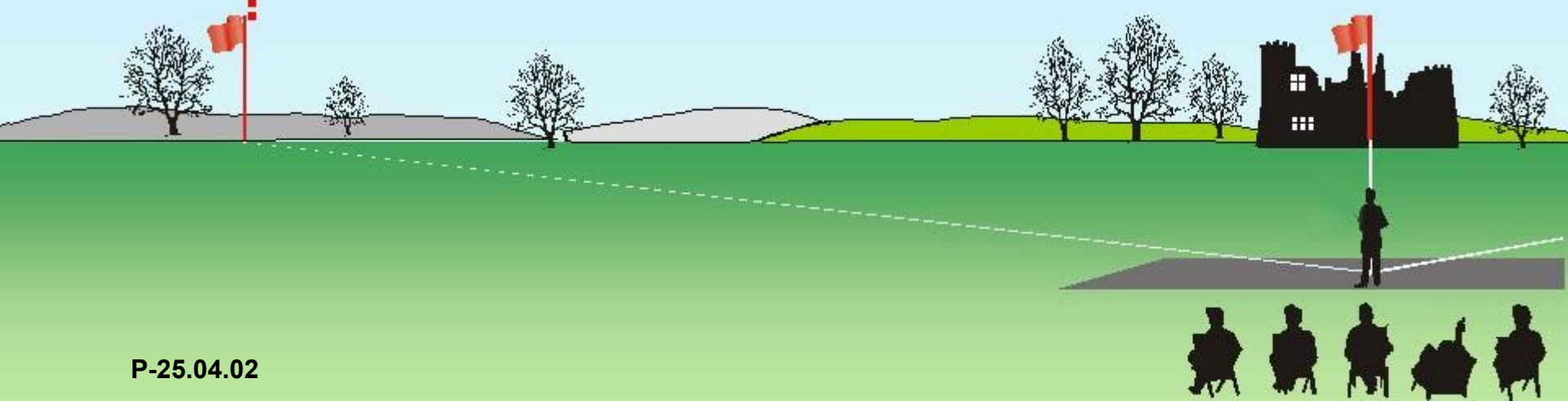


P25.04 Figura nove con mezzo roll



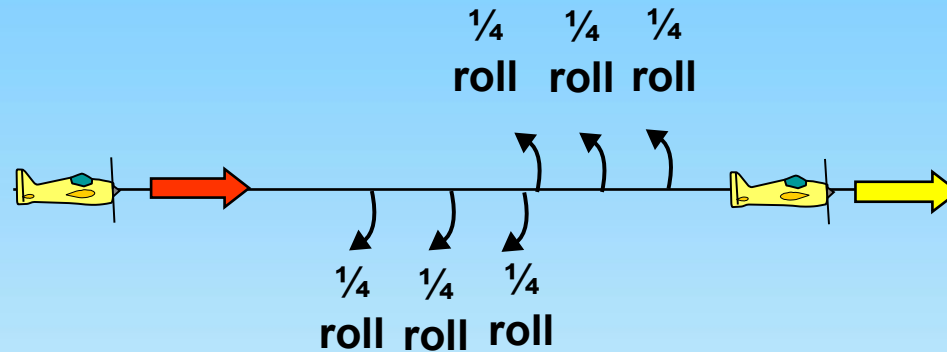
$\frac{1}{2}$ roll nel mezzo della linea.

Tutti i raggi sono uguali.





P-25.05 Combinazione di roll con 3 roll da 1/4 , 3 roll da 1/4 in direzione opposta



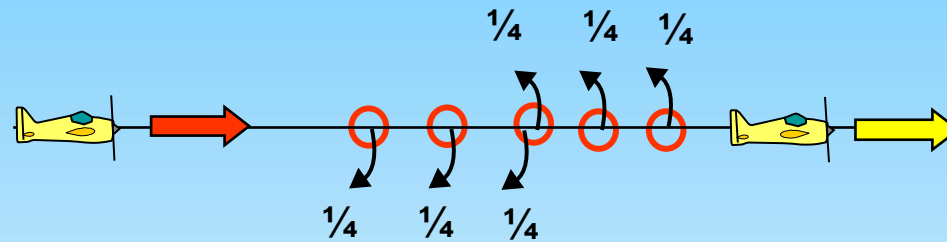
Da dritto eseguire consecutivamente 3 roll da 1/4, seguiti da 3 roll da 1/4 consecutivi in direzione opposta, uscire in posizione dritta.





P-25.05 Combinazione di roll con 3 roll da 1/4 , 3 roll da 1/4 in direzione opposta

Linea in mezzo alle parti di rolls devono essere corte
E di uguale lunghezza.

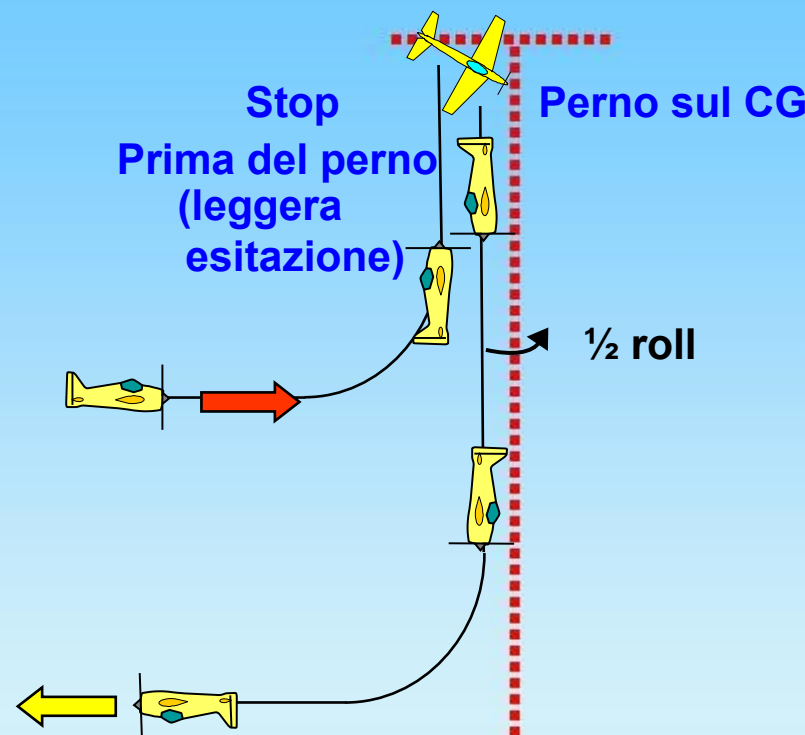


Tra i rolls e parti di rolls nella opposta direzione no ci deve essere alcuna linea.





P-25.06 Stallo d'ala con mezzo roll



Da dritto, eseguire 1/4 di looping in verticale verso l'alto, eseguire uno stallo d'ala eseguire 1/2 roll, spingere attraverso 1/4 di looping, uscire invertiti.

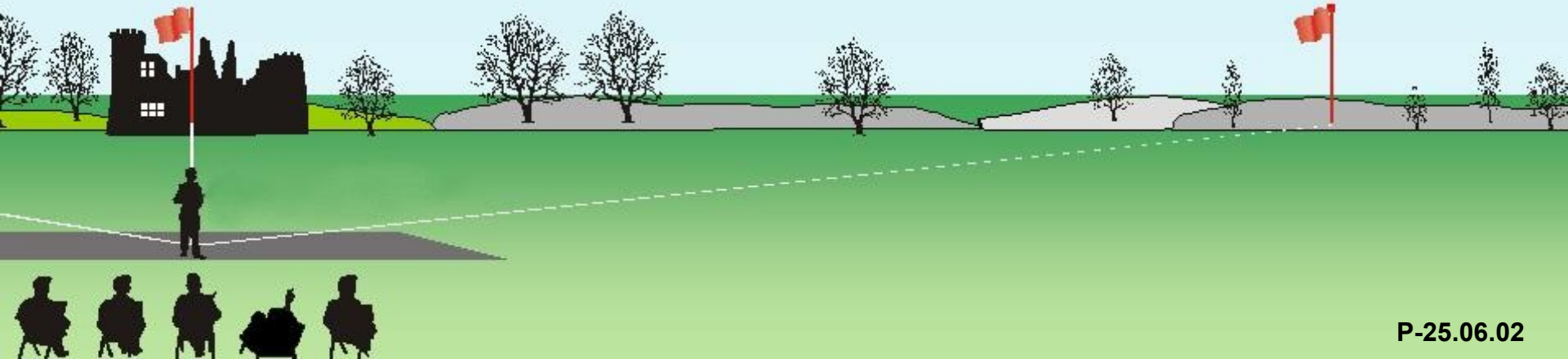
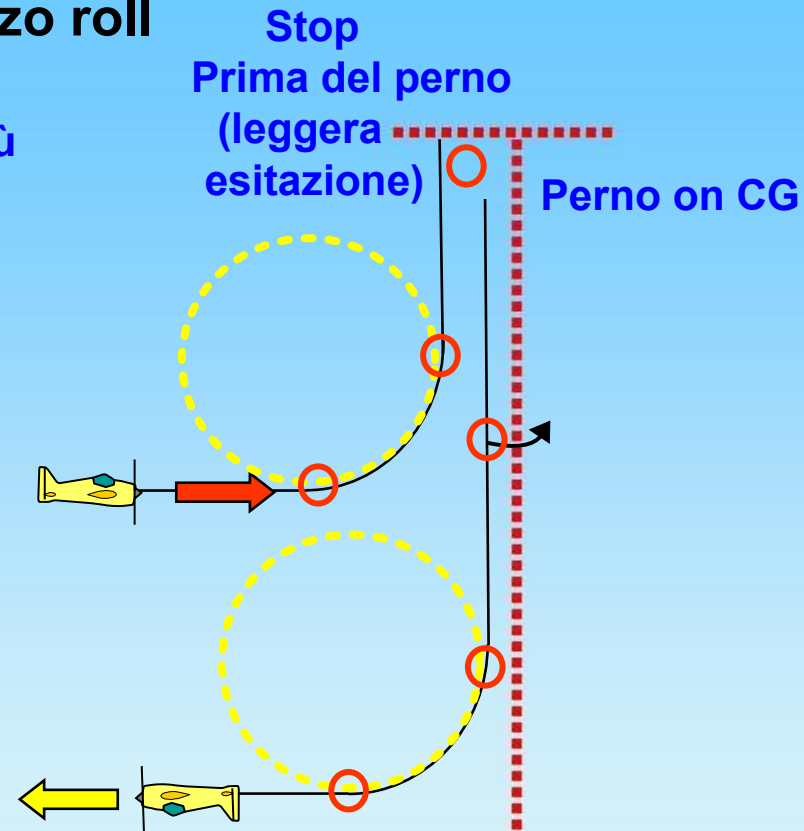


P-25.06 Stallo d'ala con mezzo roll

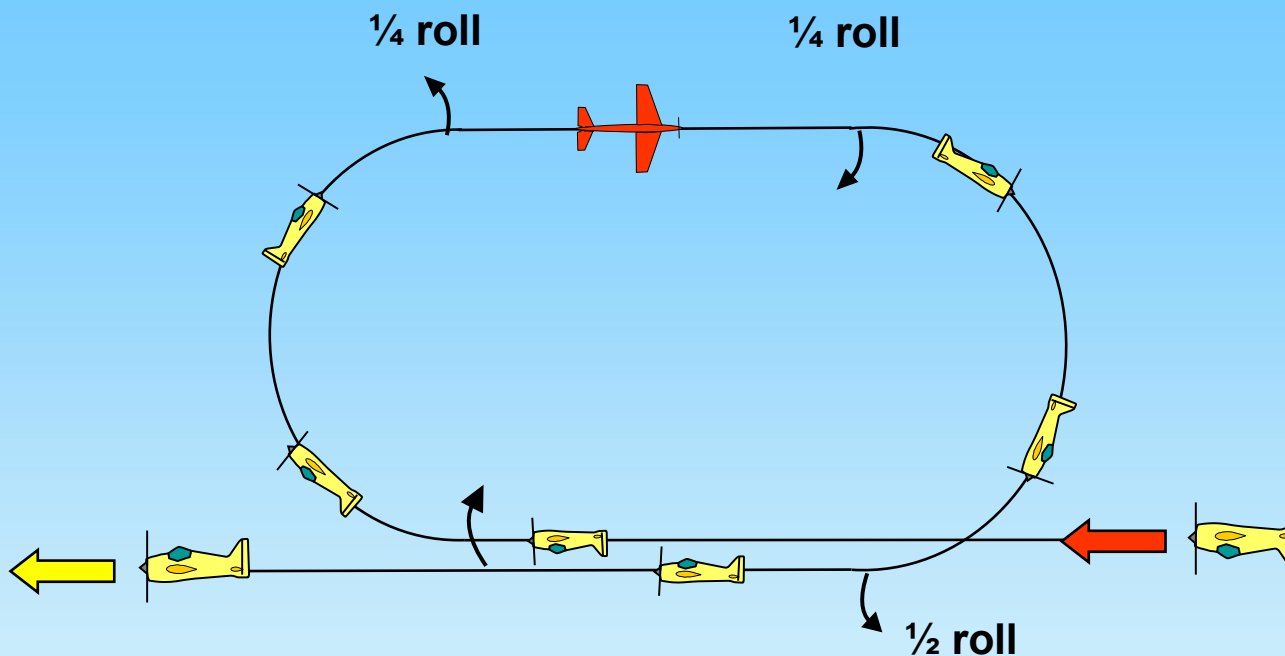
Due aperture alari o più
– zero punti !

$\frac{1}{2}$ roll nel mezzo della linea.

Tutti i raggi sono uguali.



P-25.07 Doppio Immelman con roll, 1/4 di roll, 1/4 di roll, 1/2 roll.



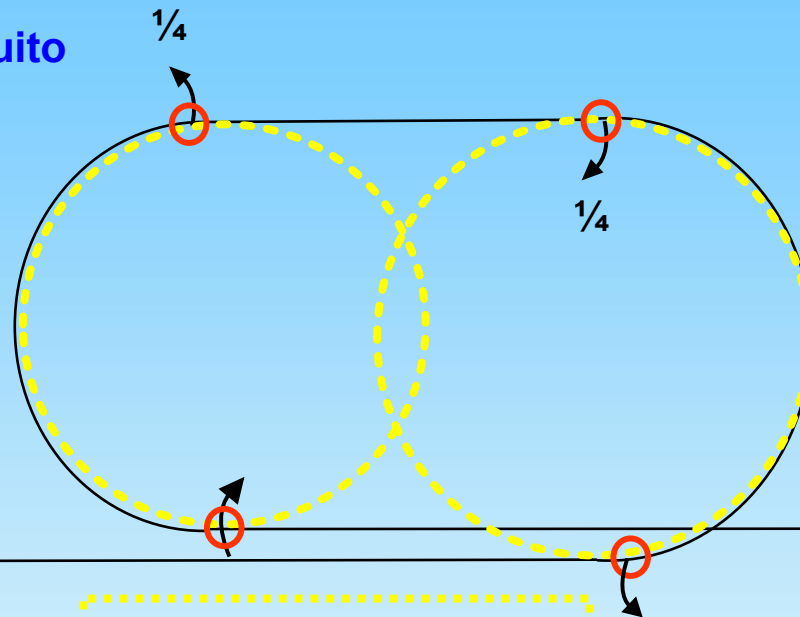
Da invertito, eseguire un roll, spingere attraverso 1/2 loop, eseguire 1/4 di roll in volo a coltello, eseguire 1/4 di roll (tornare al volo dritto), spingere attraverso 1/2 loop, eseguire 1/2 roll, uscire dritto



P-25.07 Doppio Immelman con roll, 1/4 di roll, 1/4 di roll, 1/2 roll.

Il primo $\frac{1}{4}$ roll va eseguito
Immediatamente dopo
Il mezzo loop.

Il $\frac{1}{2}$ loop va eseguito
immediatamente dopo
Il roll



Durante il coltello
Le ali devono essere
Verticali al modello.

Il secondo loop
Va eseguito
Immediatamente dopo
Il $\frac{1}{4}$ roll.

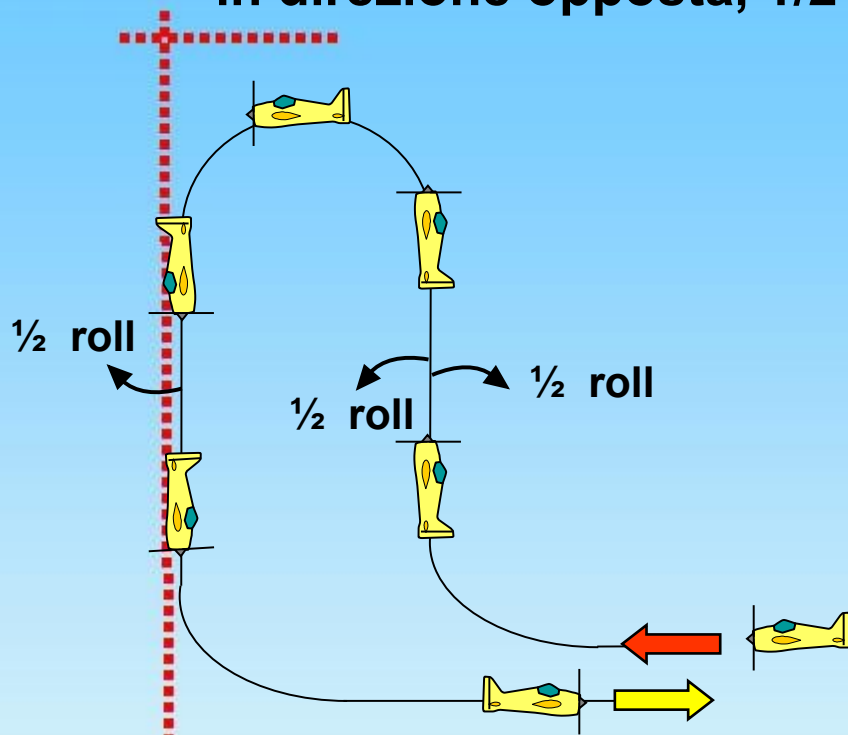
Tutti i raggi sono uguali.

il $\frac{1}{2}$ roll seguirà immediatamente
Dopo il secondo mezzo loop





P-25.08 Gobbetta con due 1/2 roll consecutivi in direzione opposta, 1/2 roll

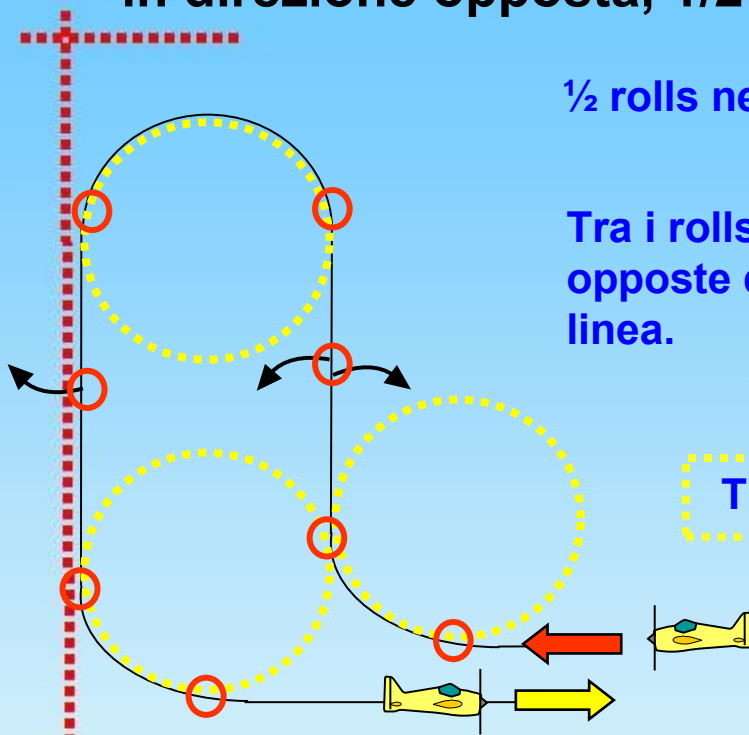


Da dritto, eseguire 1/4 di loop verso l'alto, eseguire due 1/2 roll consecutivi in direzione opposta, spingere attraverso 1/2 loop in una linea verticale verso il basso, eseguire 1/2 roll, fai 1/4 di loop, esci in posizione dritta.





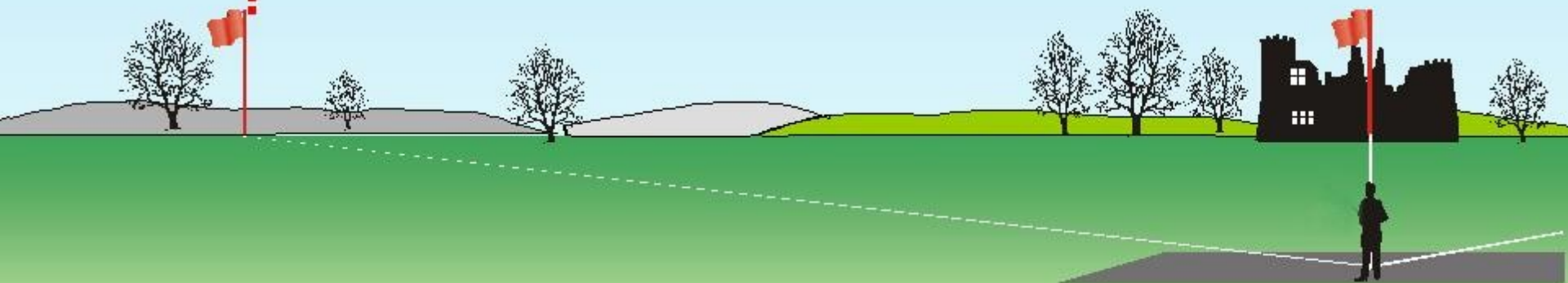
P-25.08 Gobbetta con due 1/2 roll consecutivi in direzione opposta, 1/2 roll



1/2 rolls nel mezzo della linea.

Tra i rolls e parti di rolls nelle opposte direzioni non ci deve linea.

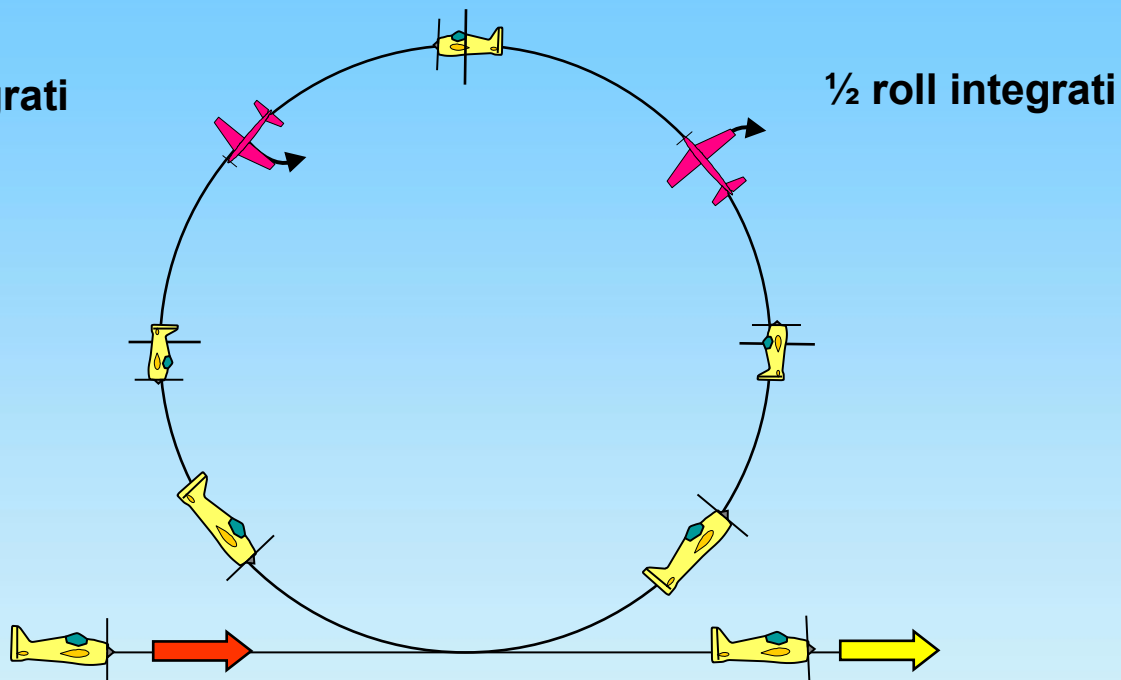
Tutti i raggi sono uguali.



P-25.09 Loop con due mezzi roll integrati.



$\frac{1}{2}$ roll integrati

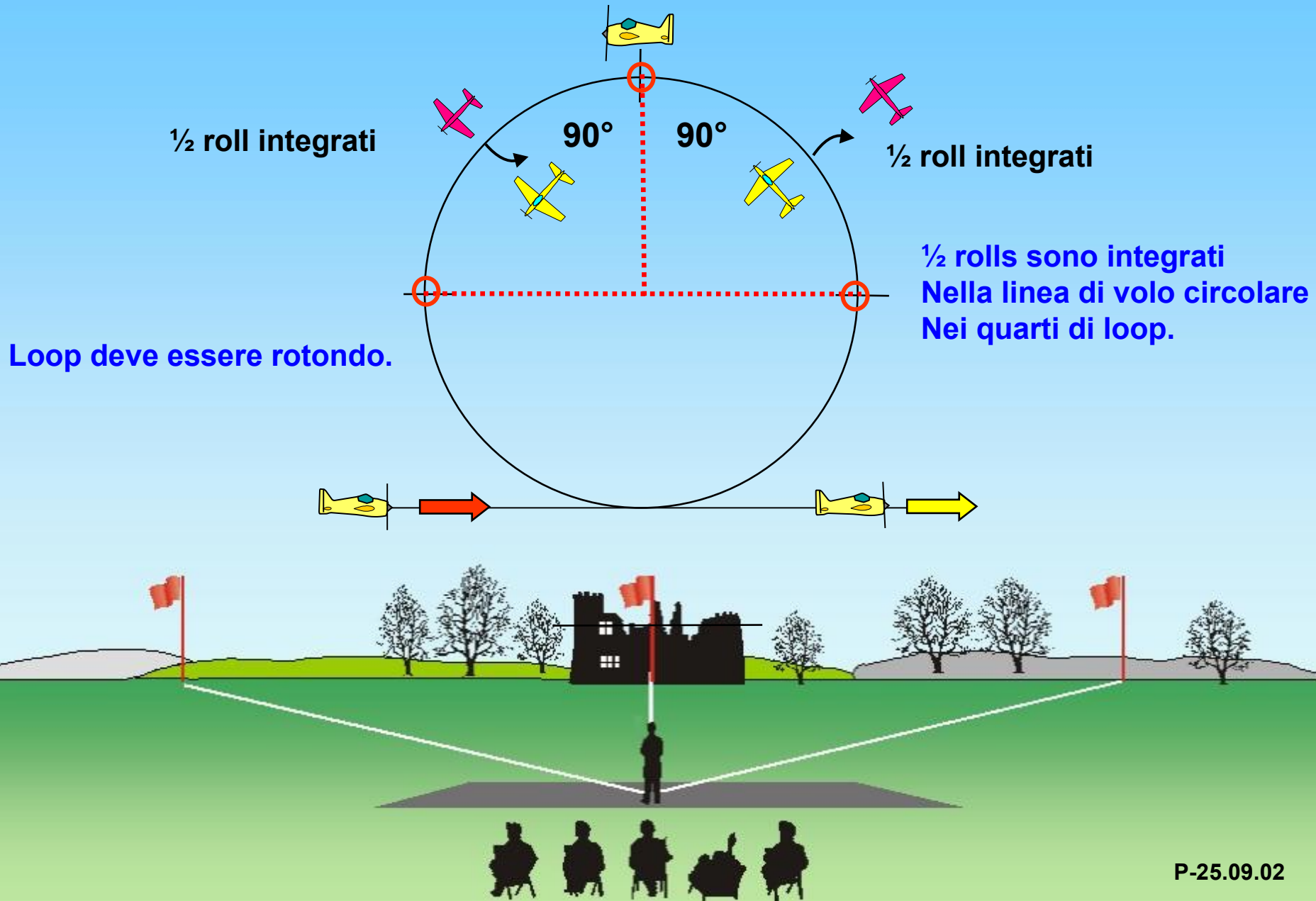


$\frac{1}{2}$ roll integrati

Dalla posizione dritta, eseguire un loop integrando $\frac{1}{2}$ roll nei secondi 90° e un altro $\frac{1}{2}$ roll in direzione opposta nei terzi 90° , uscire in posizione dritta

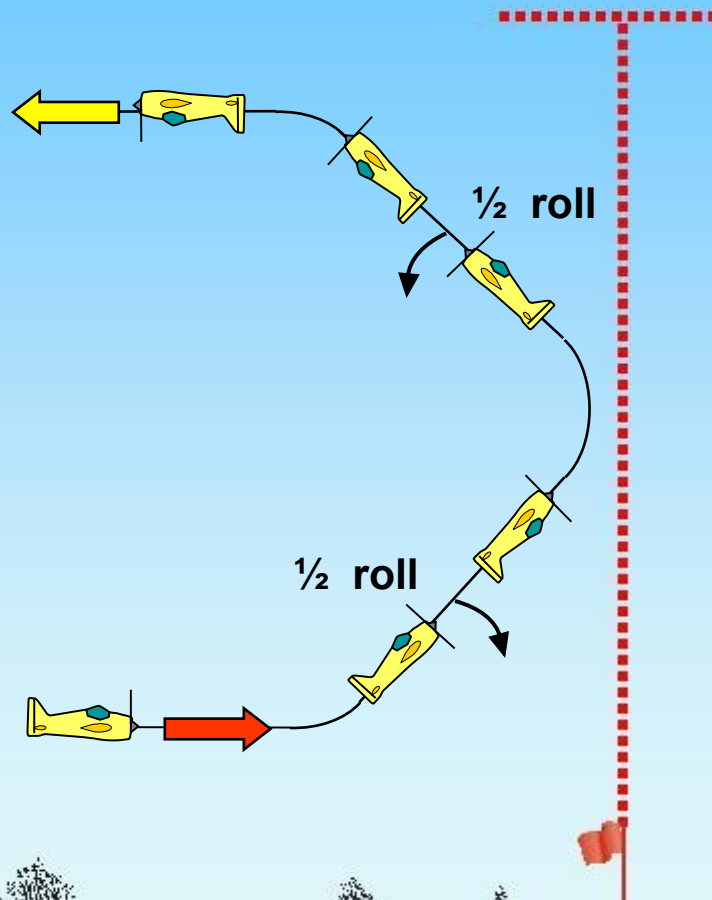


P-25.09 Loop con due mezzi roll integrati





P-25.10 1/2 loop quadrato sull'angolo con 1/2 roll, 1/2 roll



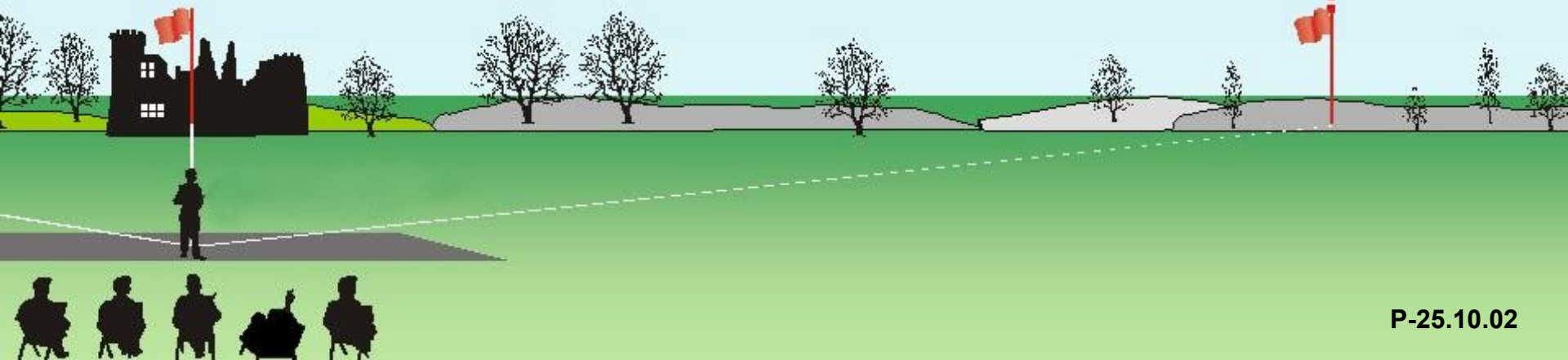
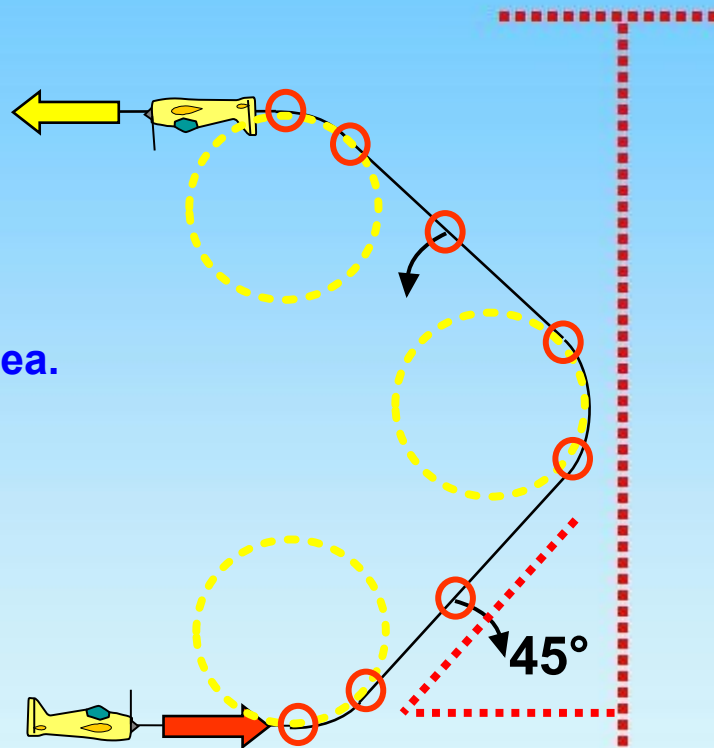
Da dritto, eseguire 1/8 di loop fino a 45° in salita, eseguire 1/2 roll, spingere attraverso 1/4 di loop in una linea a 45° verso l'alto, eseguire 1/2 roll, fare un ottavo loop, uscire invertito.



P-25.10 loop quadrato sull'angolo con 1/2 roll, 1/2 roll

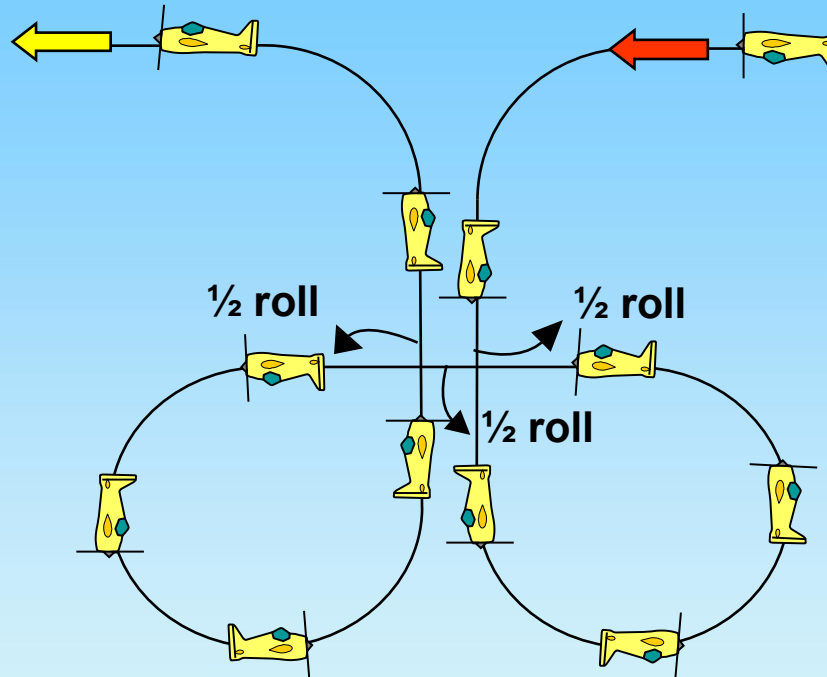
1/2 rolls nel mezzo della linea.

Tutti i raggi sono uguali.





P-25.11 Mezzo quadrifoglio con 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll

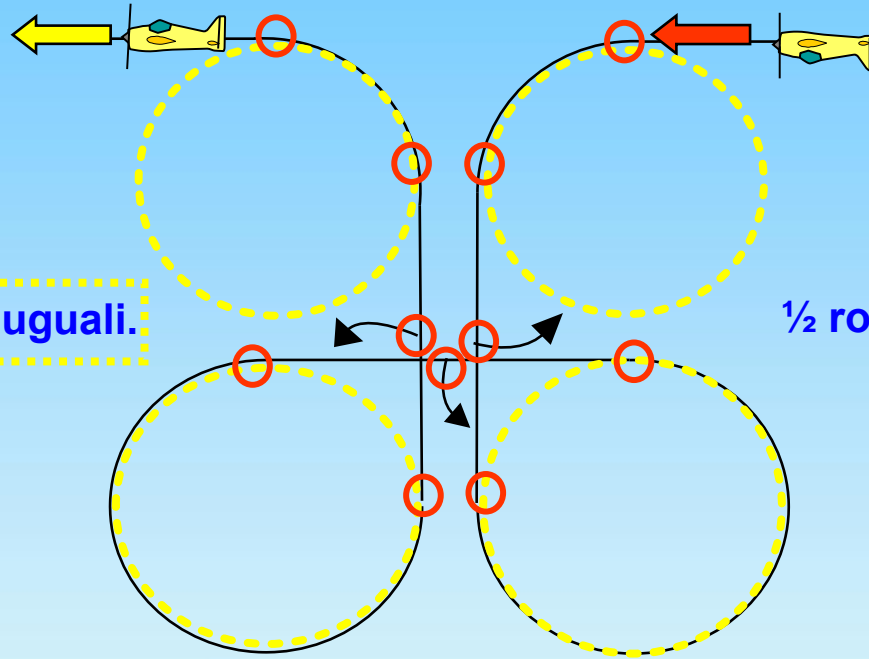


Da rovescio, eseguire 1/4 di loop verso il basso, eseguire 1/2 roll, spingere attraverso un loop di 3/4 in una linea orizzontale, eseguire 1/2 roll, tirare attraverso un loop di 3/4 verso l'alto, eseguire 1/2 roll, spingere attraverso 1/4 di loop, uscire in posizione dritta.





P-25.11 Mezzo quadrifoglio con 1/2 roll, 1/2 roll, 1/2 roll

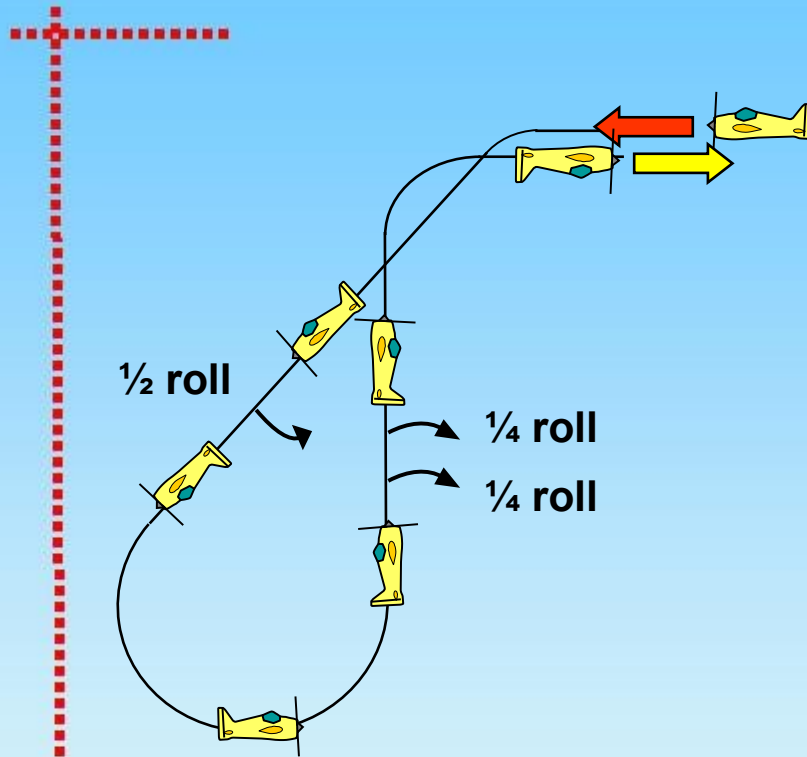


Tutti i raggi sono uguali.

1/2 rolls nel mezzo della linea.



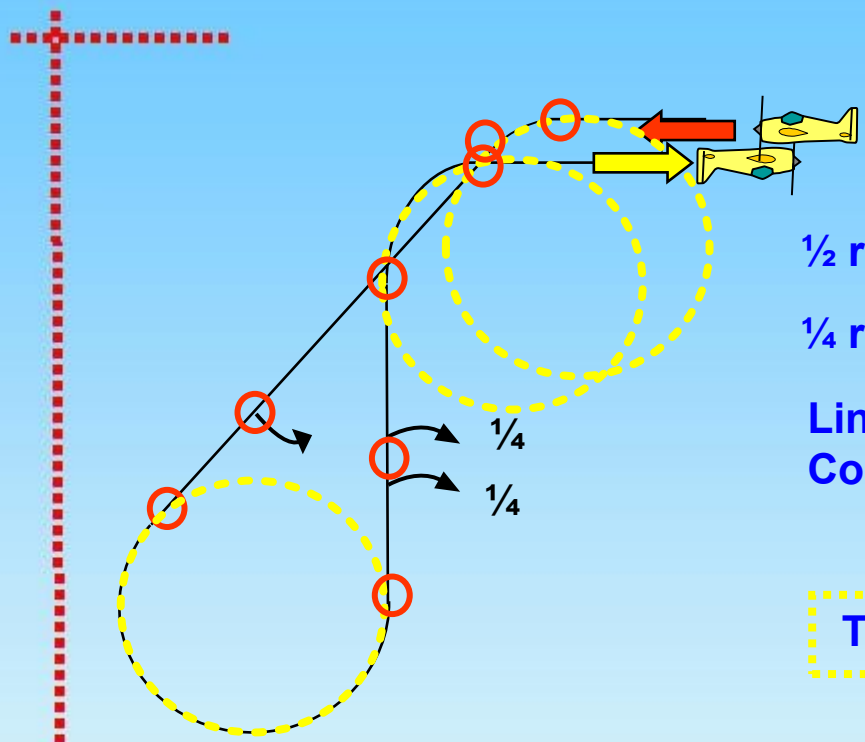
P-25.12 Figura inversa ET con 1/2 roll, due quarti di roll



Da dritto, spingi attraverso un loop di 1/8 in una linea di 45° verso il basso, Esegui 1/2 roll, fai un loop di 5/8 verso l'alto, esegui consecutivamente due 1/4 di roll , fai 1/4 di loop, esci invertito.



P-25.12 Figura inversa ET con 1/2 roll, due quarti di roll

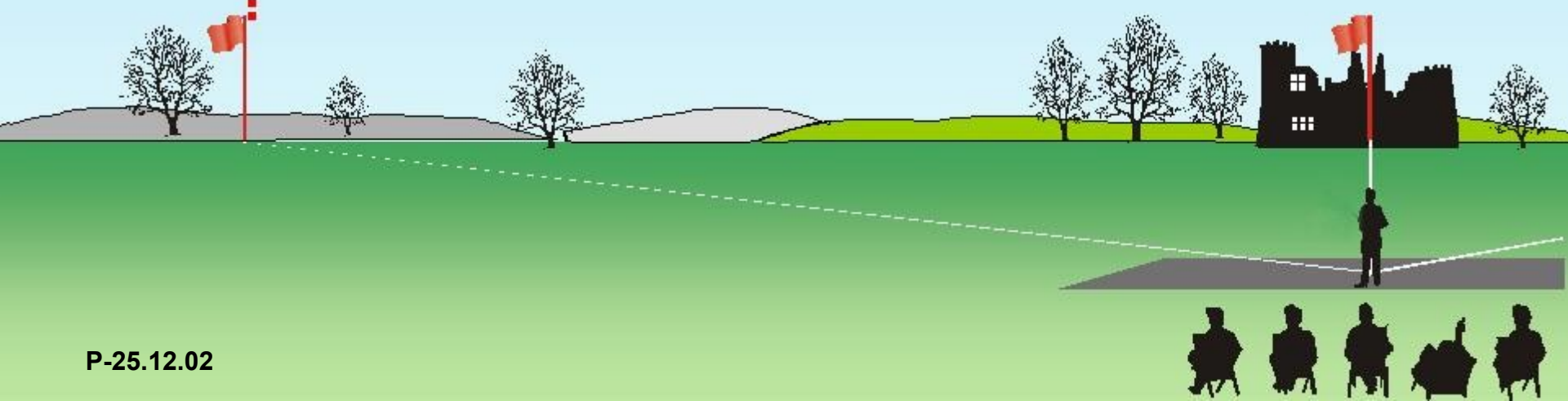


$\frac{1}{2}$ roll nel mezzo della linea.

$\frac{1}{4}$ rolls centrati nel mezzo della linea.

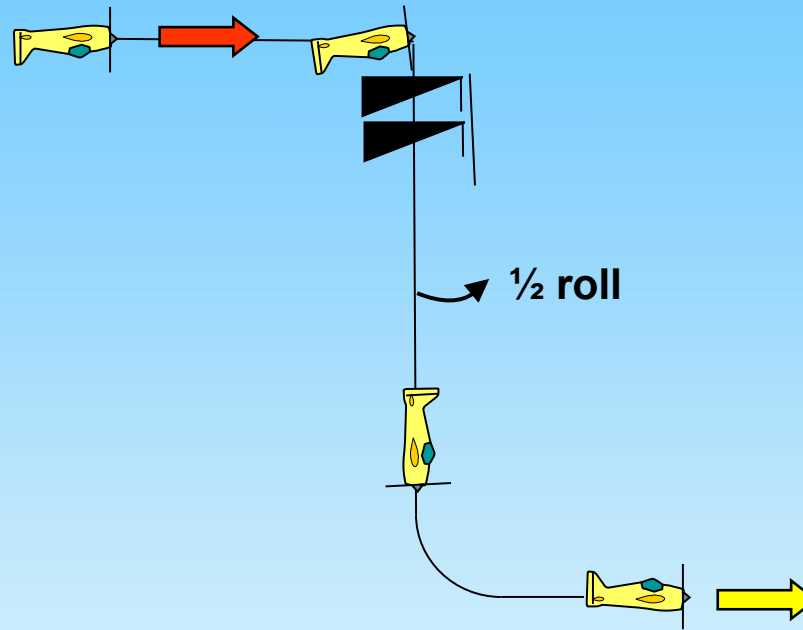
Linee tra parti rolls devono essere Corte e riconoscibile lunghezza.

Tutti i raggi sono uguali.





P-25.13 Due giri di vite inversa, 1/2 roll

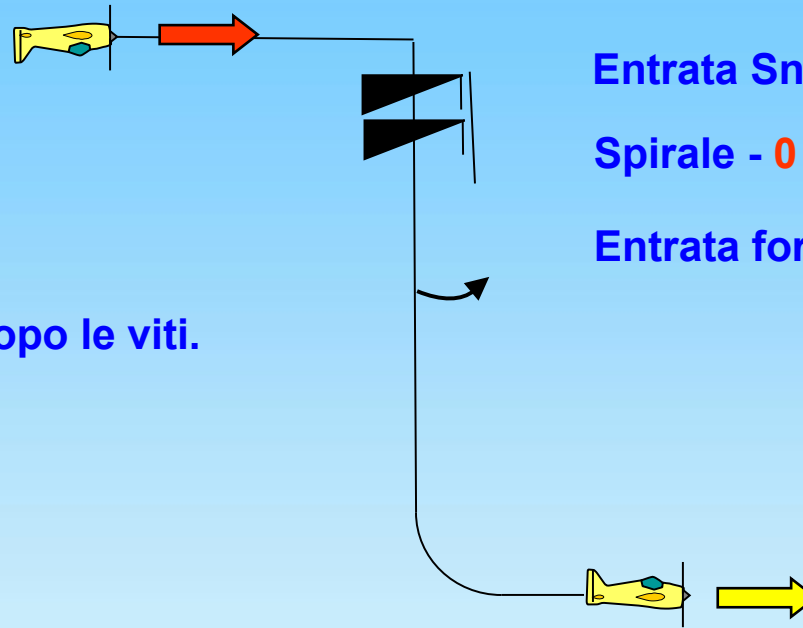


Da invertito, eseguire due giri di vite, eseguire 1/2 roll, eseguire 1/4 di looping, uscire in posizione dritta.





P-25.13 Inverted Spin two turns, half roll



Entrata Snap - 0 points!

Spirale - 0 points!

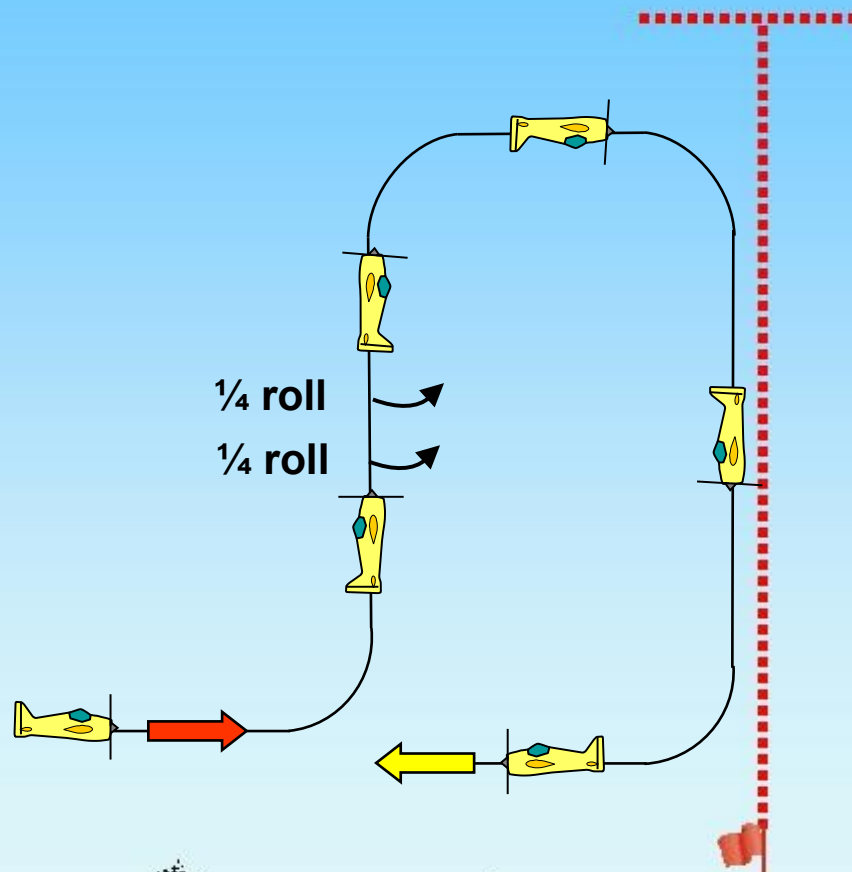
Entrata forzata: penalità.

Linea dopo le viti.





P-25.14 Cappello a cilindro con due 1/4 di roll. Opzione: cappello a cilindro con 1/4 di roll, 1/4 di roll.



Da dritto, passare attraverso 1/4 di loop verso l'alto, eseguire consecutivamente due 1/4 di roll, passare attraverso 1/4 di loop in una linea orizzontale, passare attraverso 1/4 di loop in una linea verticale verso il basso, passare attraverso 1/4 di loop, uscire in posizione dritta.

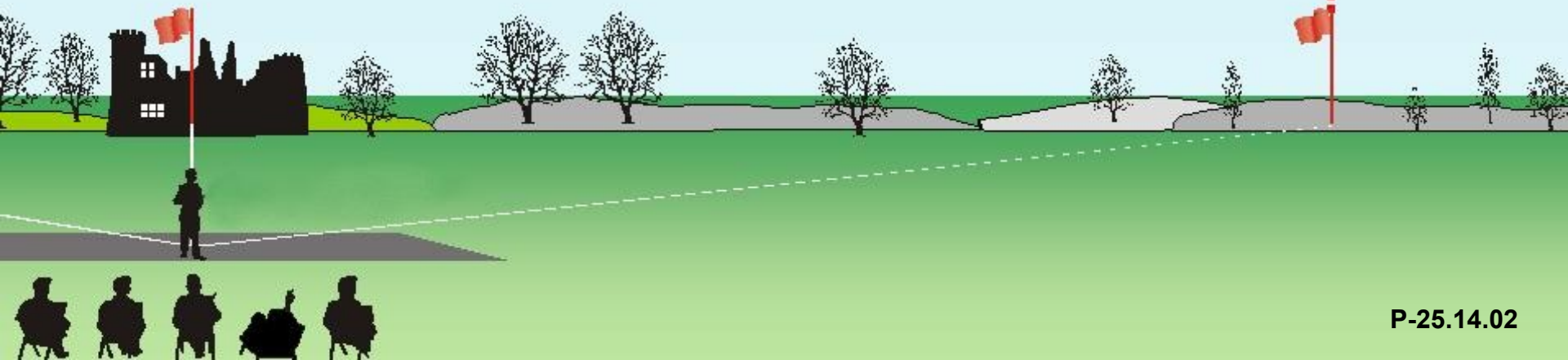
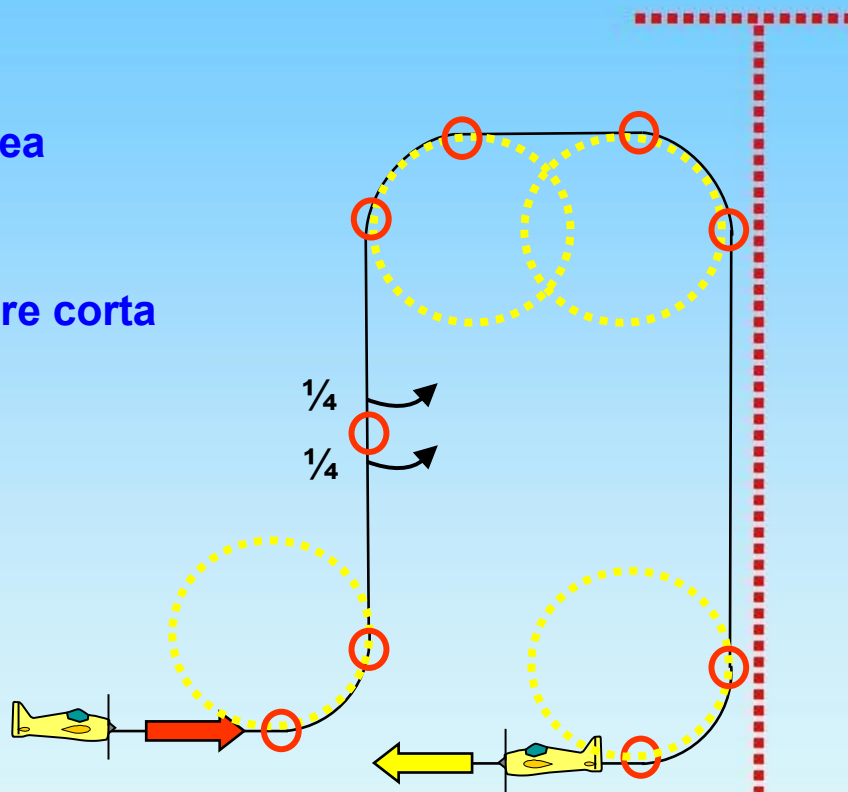


P-25.14 Top hat with two quarter rolls. Option: Top hat with quarter roll, quarter roll.

$\frac{1}{4}$ rolls centrati nel mezzo della linea

Linea tra le parti di rolls deve essere corta
E riconoscibile lunghezza.

Tutti i raggi sono uguali.

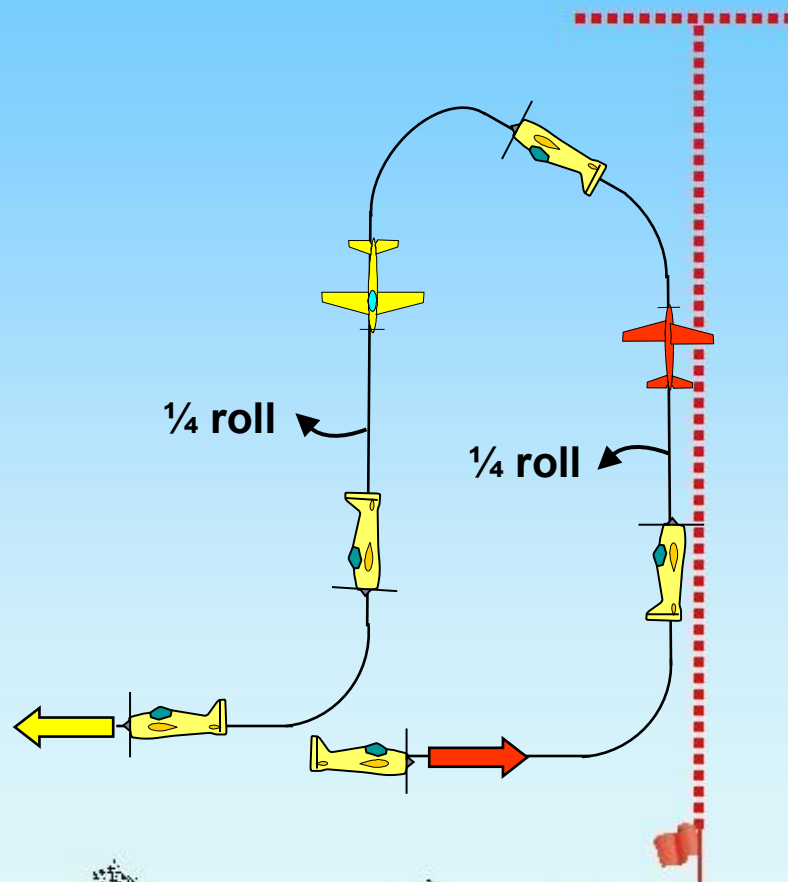




P-25.14 Cappello a cilindro con due 1/4 di roll.

Opzione: cappello a cilindro con 1/4 di roll, 1/4 di roll.

Opzione



Opzione: Da dritto, eseguire 1/4 di loop in una linea verticale verso l'alto, eseguire 1/4 di roll, eseguire 1/4 di loop in una linea orizzontale, eseguire 1/4 di loop in una linea verticale verso valle, eseguire 1/4 di roll, eseguire 1/4 di loop, uscire in posizione dritta..

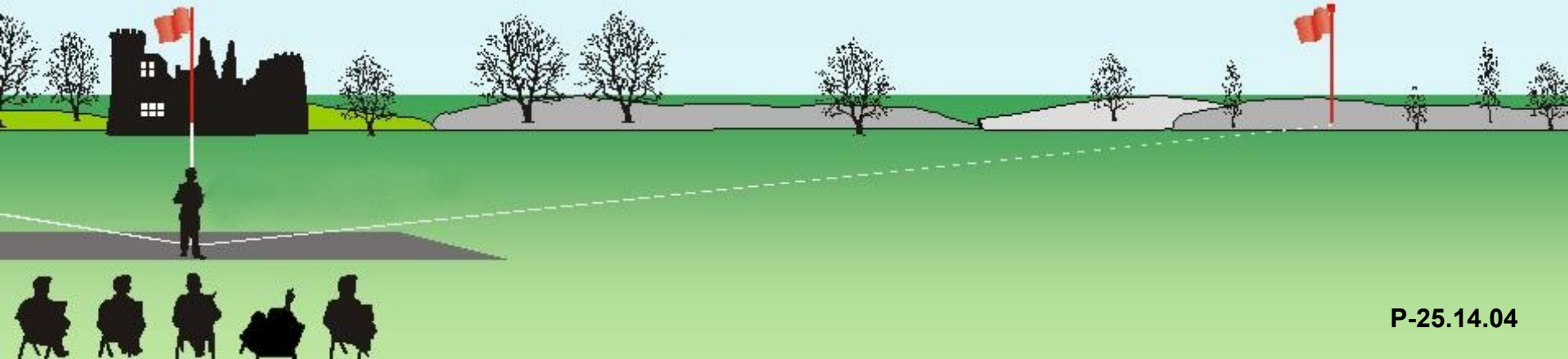
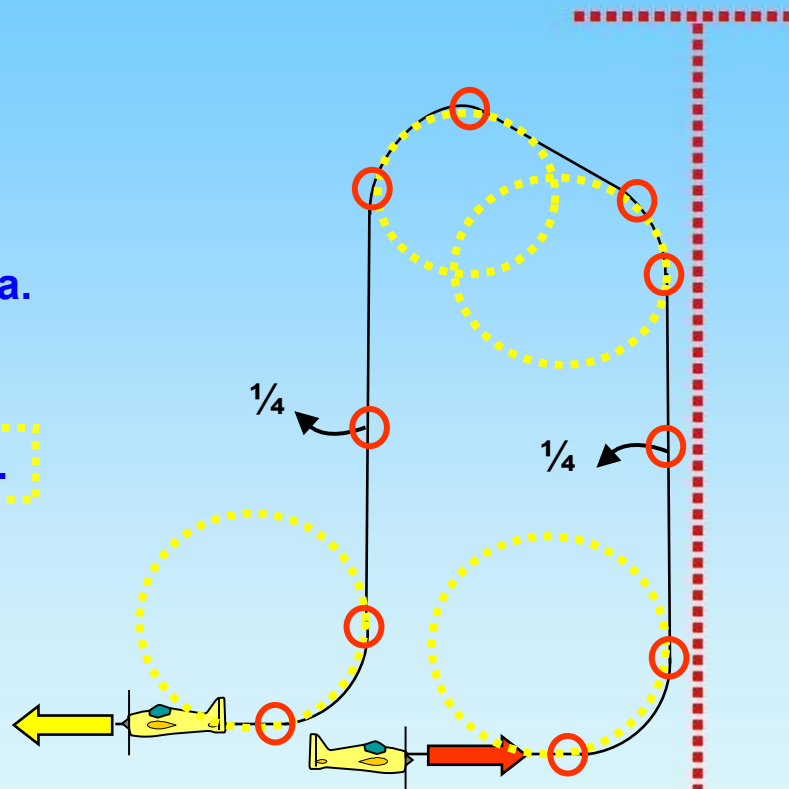


P-25.14 Cappello a cilindro con due 1/4 di roll. Opzione: cappello a cilindro con 1/4 di roll, 1/4 di roll.

Option

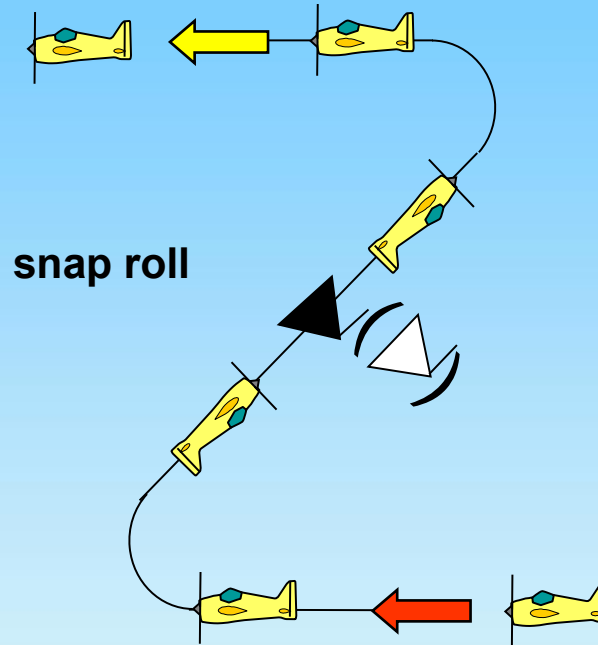
1/4 rolls nel mezzo della linea.

Tutti i raggi sono uguali.





P-25.15 Figura Z con snap roll



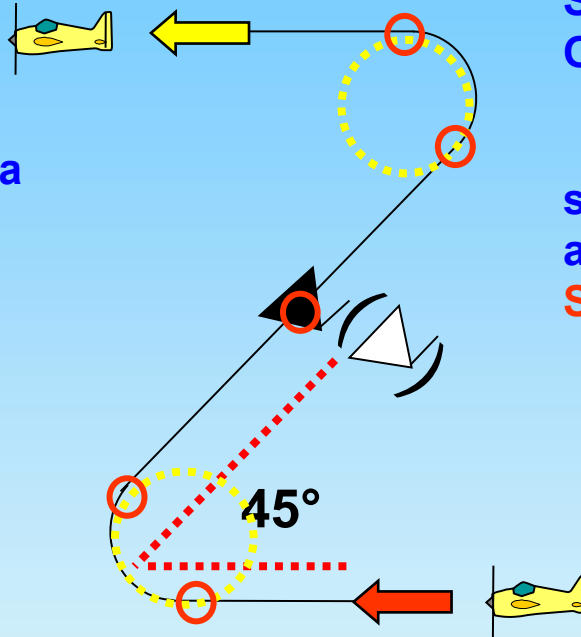
Da dritto, passare attraverso un loop di 3/8 in una linea di 45° verso l'alto, eseguire uno snap roll, spingere attraverso un loop di 3/8, uscire in posizione dritta.



P-25.15 Figura Z con snap roll



Snap roll nel mezzo della linea



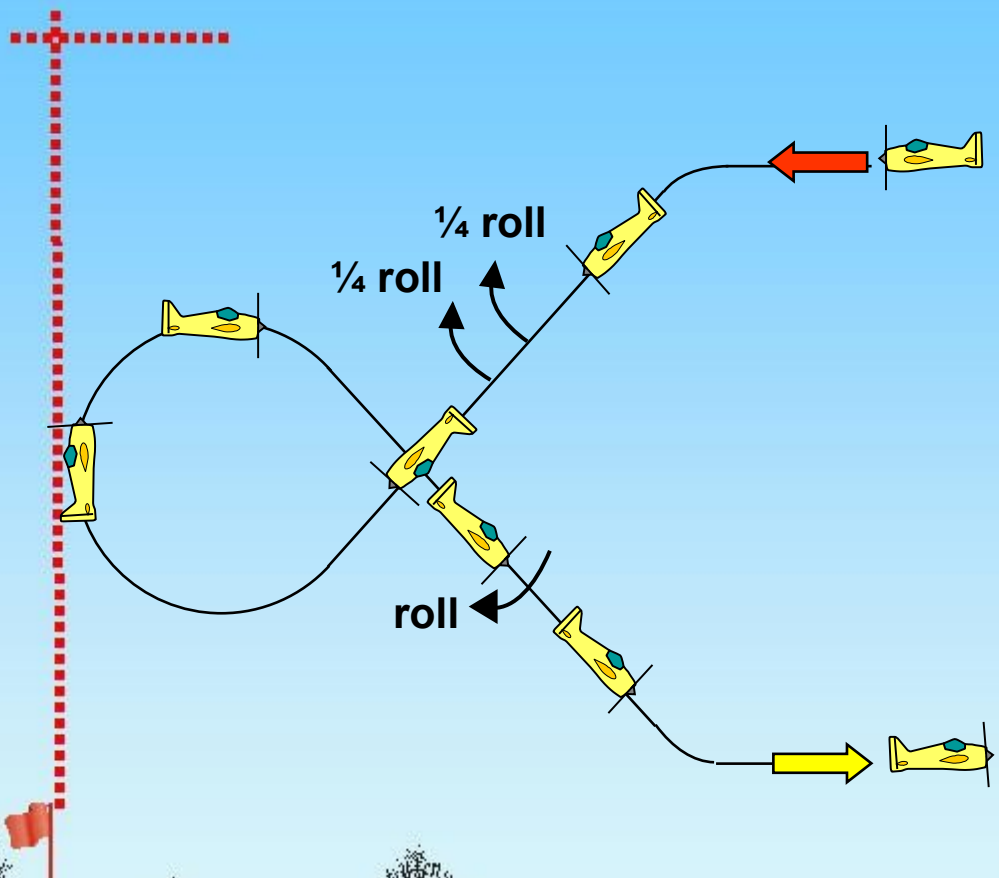
Snap roll può essere positivo
O negativo.

se snap roll = barrel roll o
aileron roll:
Severa penalità > 5 pts.

Tutti i raggi sono uguali.



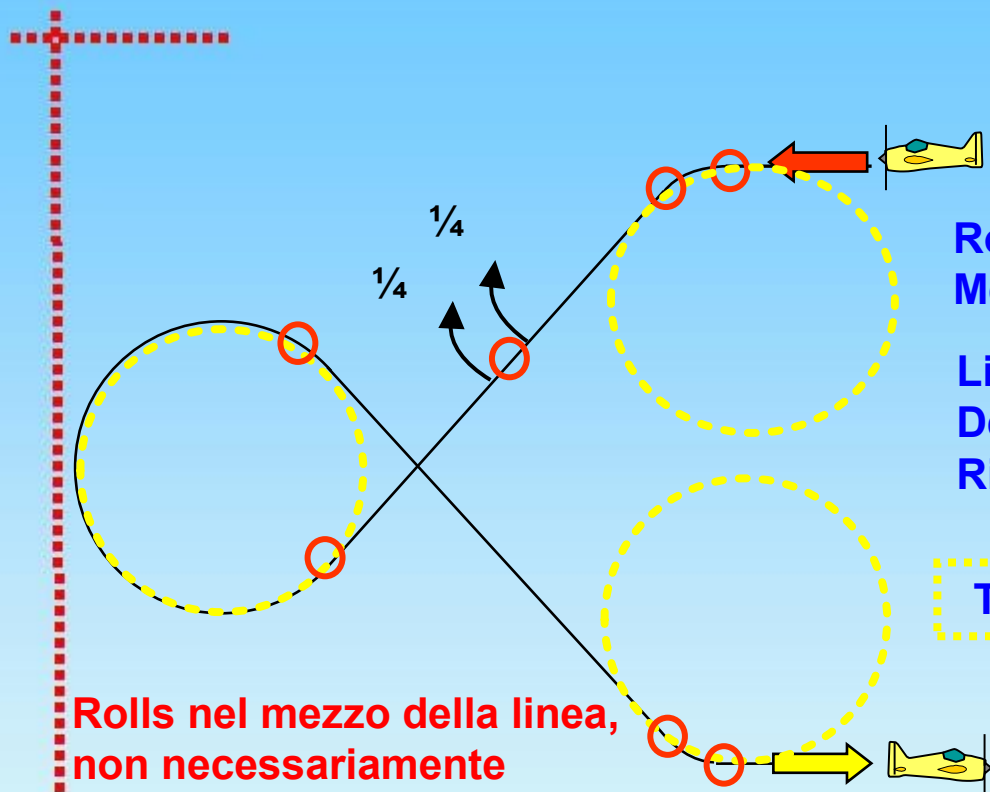
P-25.16 Cometa con due roll da un quarto, roll



Da dritto, spingere attraverso un loop di 1/8 in una linea verso il basso di 45°,
Eseguire consecutivamente due roll da 1/4,
spingere attraverso un loop di 3/4 in una linea verso il basso di 45°,
eseguire un roll, passare attraverso un ottavo giro, uscire in posizione dritta.



P-25.16 Cometa con due roll da un quarto, roll

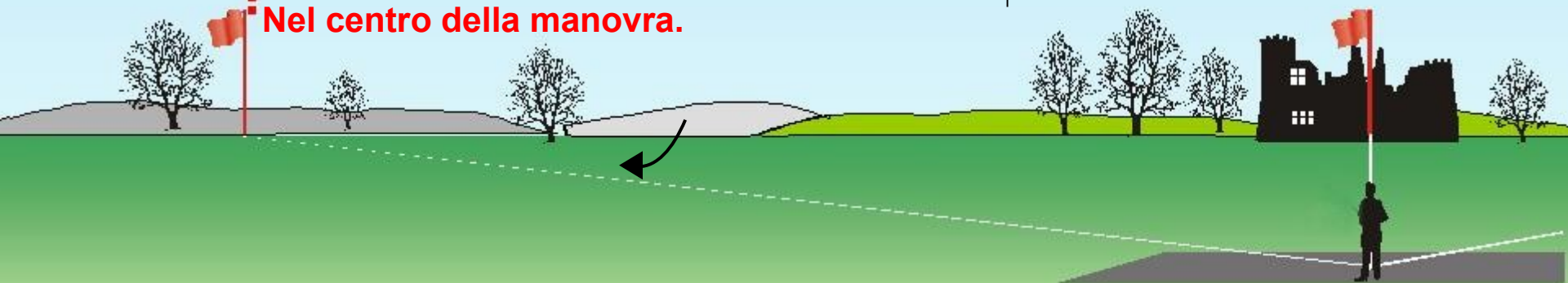


Rolls centrato nel Mezzo della linea.

Linea tra parti di rolls Deve essere corta e Riconoscibile lunghezza.

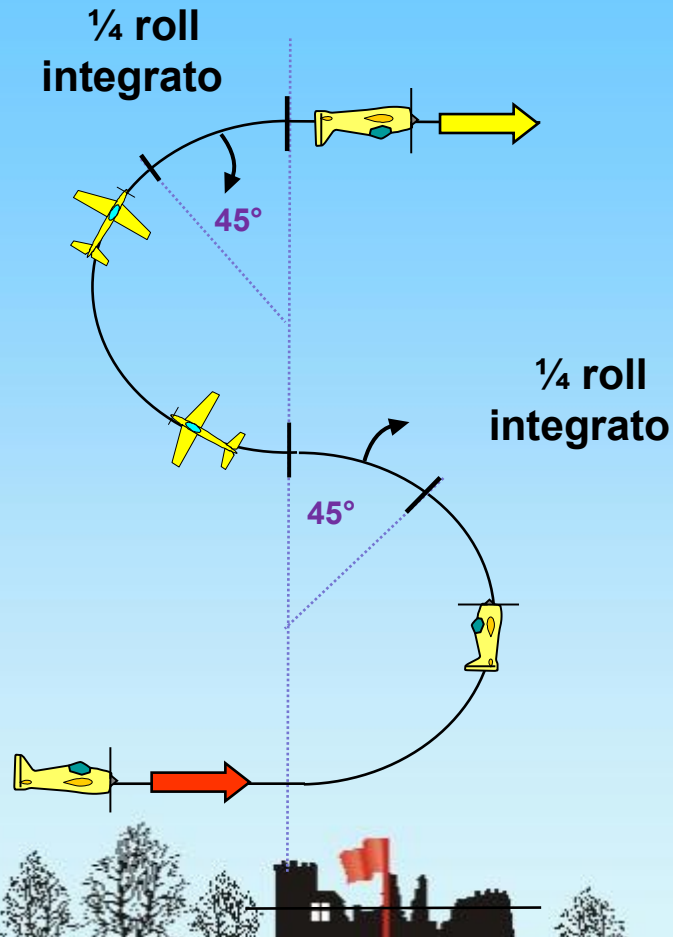
Tutti i raggi sono uguali.

Rolls nel mezzo della linea, non necessariamente Nel centro della manovra.





P-25.17 Figura S con un quarto di roll, un quarto di roll



Da dritto, eseguire 1/2 loop integrando 1/4 di roll sopra i 45° superiori, eseguire 1/2 giro a coltello terminando al livello più alto, integrando un quarto di roll i primi 45°, Uscita invertita. NOTA: l'uscita inizia al centro



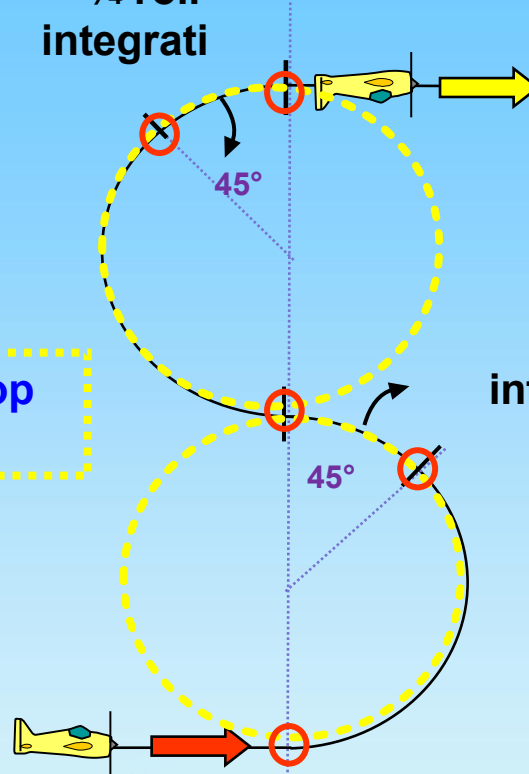


P-25.17 Figura S con un quarto di roll, un quarto di roll

$\frac{1}{4}$ roll
integrati

le parti dei loop devono
essere rotondi

I raggi della parte dei loop
Sono uguali



$\frac{1}{4}$ roll
integrati

I roll da $\frac{1}{4}$ devono essere
integrati sulla traiettoria
di volo circolare dei segmenti
a 45° degli anelli parziali

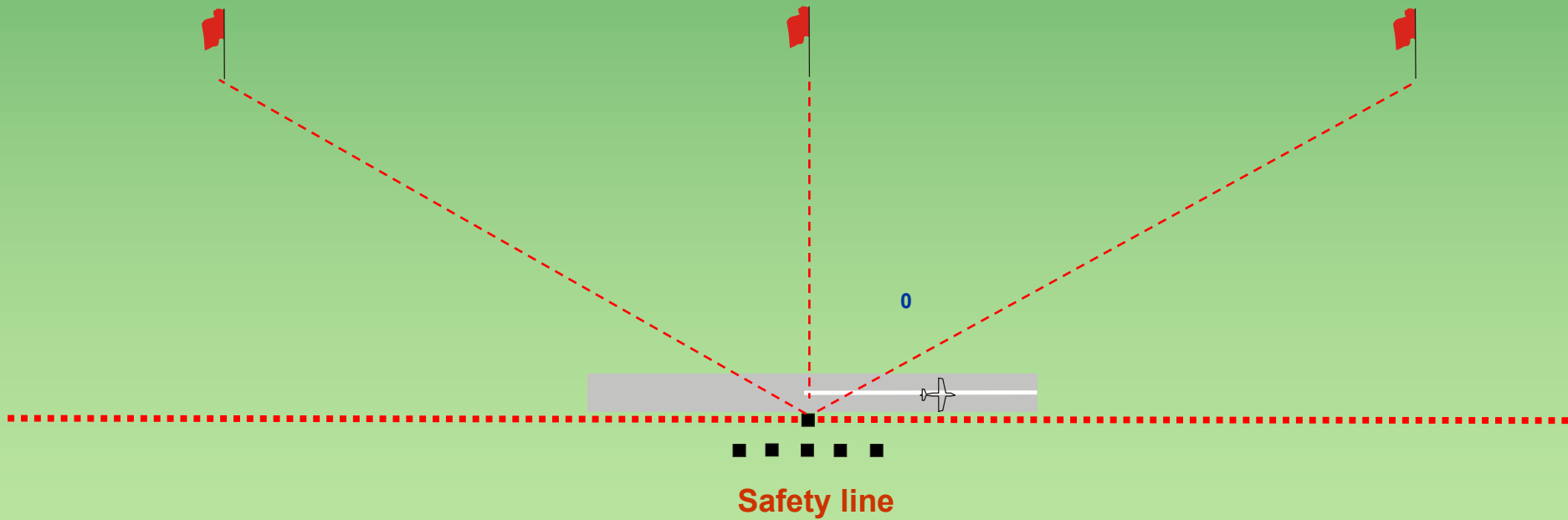




Landing procedure (not judged, not scored)

La direzione dell'atterraggio potrebbe essere diversa da quella di decollo

 **wind**

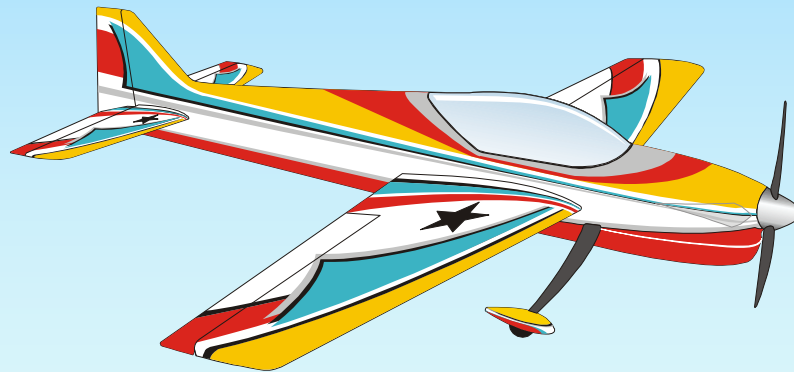


Forget **WHO** is flying
(friend, rival, countryman, flier from other nation)

Forget **WHAT** is flying
(2-stroke, 4-stroke, electric)

LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED IN THE SKY!

Bob Skinner



Thank you!

© Peter Uhlig, February 2023