



# SCUOLA DI VOLO AVANZATO



Contatti:

Presidente Massimo Ruffo 3397189964

Oppure via e-mail all'indirizzo [squadrone@pecorenere.eu](mailto:squadrone@pecorenere.eu)

## **PASSO 1** (Allievi avanzati)

**Obbiettivi: Esecuzione di semplice acrobazia: looping, tonneau.**

Si tratta di figure acrobatiche di base semplici, per eseguire l'acrobazia più complessa. Attenzione tutte le figure acrobatiche vanno eseguite in asse pista e controvento.

il **looping** (o giro della morte) è una figura che va eseguita partendo dal volo livellato, a tutto motore e cabrando fino a far compiere un cerchio verticale al modello, giunto alla sommità del cerchio si riduce gradatamente motore durante la discesa fino a tornare in volo livellato.

Il **tonneau** (roll) è una figura che va eseguita partendo dal volo livellato, si da comando alettoni tutto a destra o a sinistra ed il modello compie una rotazione inclinando le ali lungo il suo asse longitudinale, rovesciandosi lateralmente fino a tornare in volo livellato.

## **PASSO 2** (Allievi avanzati)

**Obbiettivi: Decolli ed atterraggi in piena sicurezza.**

**Sequenza di "Touch and Go" condotta del volo in piena sicurezza anche in caso di imprevisti (piantata motore, condizioni meteo avverse)**

La sequenza di Touch and Go (tocca e va) consiste nell'effettuare un atterraggio, con riattaccata una volta toccata terra, prima che il modello rallenti troppo: di fatto è un atterraggio seguito da un decollo, e richiede padronanza assoluta di entrambe le manovre al fine di evitare pericolose situazioni di indecisioni del pilota.

## **PASSO 3** (Allievi avanzati)

**Obbiettivi: Esecuzione di semplice acrobazia: tonneaux, volo rovescio rettilineo, virata in volo rovescio.**

Si tratta di figure acrobatiche ancora relativamente semplici, che necessitano di un aeromodello semiacrobatico a tre assi. Il tonneaux è una figura che si effettua applicando con decisione il comando degli alettoni in modo da far compiere al modello una rotazione completa attorno all'asse longitudinale. Per una corretta esecuzione, quando, ruotando, il modello viene a trovarsi rovesciato, è necessario applicare comando a picchiare per mantenere alto il muso e mantenere l'asse di rotazione.

Il volo rovescio richiede l'applicazione di comando a picchiare per far alzare il muso del modello, mentre il comando degli alettoni deve essere applicato in modo analogo al volo dritto (non serve cioè applicare comando invertito). Per la virata in volo rovescio valgono le stesse considerazioni.

## **PASSO 4** (Allievi evoluti)

### **Obiettivi: Esecuzione di acrobazia: frullino (snap roll), vite, otto cubano, looping d'ala.**

Si introducono figure acrobatiche in cui l'aereo assume assetti non convenzionali: il frullino positivo si ottiene applicando tutto alettoni e tutto direzionale in modo concorde, e tutto cabra, il frullino negativo si ottiene applicando tutto alettoni e tutto direzionale in modo discorde, e tutto picchia.

La vite è il mantenimento di una situazione di stallo, in cui l'aereo perde quota in maniera non controllata; si ottiene rallentando il modello controvento fino allo stallo, per poi applicare tutto cabra e tutto direzionale da una parte. L'uscita della vite deve essere effettuata in base alle caratteristiche del modello, in genere è sufficiente smettere di applicare i comandi. Tutt'al più, picchiare leggermente ed applicare direzionale contrario. Necessità di un aeromodello semi-acrobatico.

Il looping d'ala si parte dal volo livellato, con una cabrata verticale si percorre un tratto in arrampicata poi all'apice si riduce motore e si dà comando di direzionale a dx o sx dove cade l'aereo poi si scende in verticale e si cabra per tornare al volo livellato.

Qui di seguito trovate alcune figure acrobatiche

