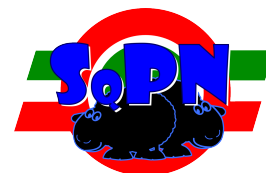




## SCUOLA DI VOLO



Lo scopo della Scuola di Volo organizzata dalle Pecore Nere è di dare la possibilità di provare il pilotaggio di un aeromodello messo a disposizione dal gruppo.

Egli verrà istruito sui rudimenti del pilotaggio dei modelli radiocomandati, della loro gestione, della sicurezza nelle varie operazioni.

Contatti:

Presidente Massimo Ruffo 3397189964

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

Svolgimento della Scuola

Lo svolgimento è influenzato da molti fattori, quali la disponibilità dell'istruttore, dalle condizioni meteo, per cui è indispensabile prendere accordi di volta in volta.

Il modello e l'attrezzatura potranno essere quelli di proprietà del gruppo, oppure quelli dell'Allievo.

Contenuti

Gli aspetti considerati sono quelli inerenti al pilotaggio degli aeromodelli RC. Inoltre nelle due lezioni teoriche verranno affrontati argomenti quali rudimenti di aerodinamica, di micrometeorologia.

L'Allievo diventa indipendente quando è in grado di decollare, atterrare e volare in sicurezza. Ma ciò non significa che abbia terminato il suo percorso e che non troverà aiuto all'interno dello Squadrone: al contrario! È proprio da questo momento che ci si comincia a divertire sul serio!!

### **PASSO 1** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: Conoscere gli elementi dell'aereo che ne rendono possibile il volo e le superfici di comando che ne rendono possibile il controllo.**

**Conoscere il radiocomando: disposizione dei comandi, azionamento dei comandi.**

**Conoscere il Regolamento dello Squadrone e le norme di comportamento sulla pista di volo.**

**Stick sinistro:**

**SU/GIU** comando **elevatore**.

Spingendo lo stick in su l'aereo abbassa il muso (picchiata), la parte esterna della superficie di comando si abbassa.

Tirando lo stick verso in giù l'aereo alza il muso (cabrata), la parte esterna della superficie di comando si alza.

**DESTRA/SINISTRA** comando **direzionale**.

Spingendo lo stick a sinistra il muso dell'aereo deve tendere a spostarsi a sinistra. La parte esterna della superficie di comando deve spostarsi a sinistra e viceversa.

**Stick destro:**

**SU/GIU** comando **motore**.

Il comando non ha molle che riportino lo stick al centro. Stick avanti, motore al massimo; stick indietro, motore al regime minimo (motore spento per modelli a propulsione elettrica)

**DESTRA/SINISTRA** comando **alettoni**.

Spingendo lo stick a sinistra l'alettone di sinistra si alza, mentre quello di destra si abbassa, viceversa se spingo lo stick a destra, facendo inclinare le ali del modello.

### **PASSO 2** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: Confidenza con il volo: l'Allievo impara a mantenere le ali parallele a terra, intervenendo sui comandi, evitando assetti errati.**

In particolare dovrà concentrarsi sull'assetto dell'aereo, correggendone le normali variazioni, dando il comando giusto, nel verso giusto.

### **PASSO 3** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: L'Allievo impara ad impostare le virate.**

L'Allievo deve impegnarsi affinché quota e velocità siano il più possibile costanti durante la virata.

### **PASSO 4** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: l'Allievo è in grado di eseguire tratti rettilinei e virate ben definite con un inizio ed una fine. L'aereo viene condotto nei circuiti standart con virate a sx.**

Finora è stato l'aereo a decidere dove andare; è ora che sia il pilota ad imporre la propria autorità! Il modello deve essere condotto lungo tratti rettilinei. Le virate 4 a sx di 90 gradi vengono compiute agli estremi dello spazio di volo per cambiare direzione.

### **PASSO 5** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: Padronanza del controllo della quota del modello. Le virate vengono eseguite a quota costante. L'Allievo è in grado di condividere lo spazio di volo anche con altri aeromodellisti.**

L'allievo oltre ad essere concentrato sul comportamento del modello riesce a volare in modo pulito ed a tenere d'occhio il traffico aereo.

### **PASSO 6** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: L'allievo ha piena padronanza dei circuiti a forma rettangolare (quattro tratti rettilinei e quattro virate di 90 gradi, a quota costante) e ad "otto" orizzontale (due ampie virate di direzione opposta con incrocio centrale di traiettorie)**

### **PASSO 7** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: Piena padronanza del modello nel volo in quota, in ogni condizione.**

**Capacità di impostare circuiti di avvicinamento alla pista.**

Quando si deve impostare l'atterraggio si deve compiere un circuito di avvicinamento che tenga conto dell'orientamento della pista e della direzione del vento. Quando si decide di impostare un atterraggio, bisogna avvertire gli altri piloti. Il circuito avrà una forma rettangolare, ed avrà i tratti rettilinei maggiori paralleli alla pista. Il senso di percorrenza sarà determinato dalla direzione del vento. Il primo tratto rettilineo sarà eseguito sottovento dalla parte opposta della pista rispetto alla posizione dei piloti, ad una distanza tale che il secondo tratto rettilineo venga condotto (stavolta controvento) perfettamente sull'asse pista.

### **PASSO 8** (Allievi principianti)

**Obbiettivi: Atterraggio.**

Si è già affrontato il problema dell'allineamento alla pista tramite circuiti di avvicinamento: una volta imparato ad arrivare in pista alla quota giusta con un buon allineamento, il gioco è fatto. L'Allievo deve però arrivare ad essere in grado di atterrare in modo corretto.

### **PASSO 9**(Allievi principianti)

**Obbiettivi: Decollo.**

Il decollo (o il lancio nel caso di modello senza carrello) è un'operazione delicata, pur non essendo particolarmente difficile. Nel caso di decollo da terra, il modello deve essere portato in pista, ben allineato; portare gradualmente ma rapidamente il motore al massimo numero di giri, correggendo la direzione del modello col comando direzionale. Attendere che il modello abbia raggiunto la velocità per l'involo, per poi cabrare. Nei primi momenti di volo prestare attenzione a non portare in stallo il modello. Salire con rateo costante fino alla quota di volo. Nel caso di lancio a mano, invece, affidarsi ad un lanciatore in modo da concentrarsi sui comandi. Il modello deve essere lanciato con forza in assetto orizzontale controvento col motore al massimo numero di giri; attendere che il modello raggiunga una velocità di sufficientemente elevata, per poi iniziare a salire. È importante che nelle prime fasi di volo l'attenzione del pilota vada nel mantenere le ali ben parallele alla terra.