CLUB DE AEROMODELISMO "PLUS – ULTRA"
ACROBACIA DE PROMOCION

El motivo del diseño de la presente tabla es que el aeromodelista tenga un primer contacto con la modalidad de ACROBACIA de radio control que en denominación de la Federación Aeronáutica Internacional es **F3A**. Para ello se ha diseñado una tabla de figuras básicas y sencillas de realizar además de tener una vuelta libre en uno de los lados de la ventana acrobática para descargar tensión.

La ventana acrobática es el espacio donde ha de realizarse la sucesión de figuras de forma continuada y esta delimitada en sus laterales por unas líneas imaginarias divergentes que partirían desde los pies del piloto a 120º y por arriba por otra línea a 60º desde la visual del piloto.

Existe una normativa nacional e internacional donde se regula exhaustivamente esta especialidad con especificaciones de modelos, características del campo de vuelo, líneas, banderas, tiempos, figuras, etc. al que se deberá dirigir aquel piloto que se sienta atraído por la especialidad, denominada la formula 1 del aeromodelismo, no por la velocidad sin por la calidad técnica y la habilidad necesaria para su practica.

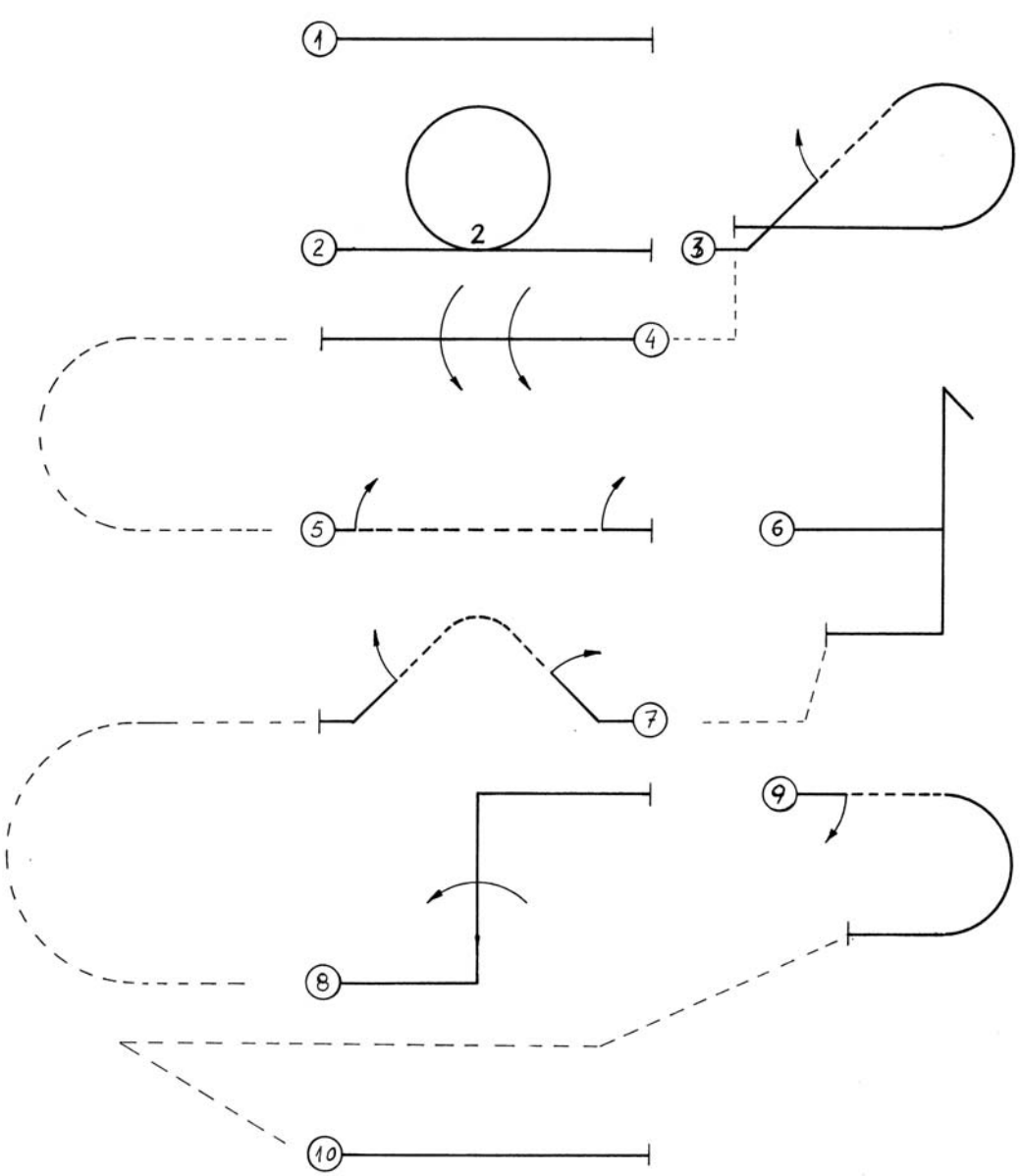
De todas formas, la practica de la acrobacia siempre ayudará a un mejor dominio del modelo en cualquier especialidad del aeromodelismo que decidamos practicar.

TABLA DE ACROBACIA DE PROMOCION "PLUS ULTRA"

1.- DESPEGUE.	**K=1**
VUELTA LIBRE	
PASADA DE TRIMADO.	
VUELTA LIBRE.	
2.- DOS RIZOS CONCENTRICOS.	**K=2**
3.- MEDIO OCHO CUBANO INVERTIDO.	**K=2**
4.- DOS TONELES CONSECUTIVOS.	**K=3**
VUELTA LIBRE	
5.- VUELO INVERTIDO.	**K=3**
6.- CAIDA DE ALA.	**K=2**
7.- TONEL COBRA.	**K=3**
VUELTA LIBRE	
8.- TONEL ASCENDENTE.	**K=2**
9.- "S" PARTIDA.	**K=1**
PASADA	
VUELTA LIBRE	
10.- ATERRIZAJE.	**K=1**

CLUB DE AEROMODELISMO "PLUS-ULTRA"
TABLA DE ACROBACIA DE PROMOCION

REPRESENTACION EN SIMBOLOGIA ARESTI



1.- DESPEGUE.

El modelo se sitúa en la pista con el motor en marcha y sin estar sujeto. Acelera y se eleva de una forma progresiva y suave hasta alcanzar una altura razonable y gira alejándose del piloto.

PENALIZACIONES.-
a.- El modelo no esta parado.
b.- La carrera de despegue es errática por la pista.
c.- La subida no es suave y gradual.
d.- El modelo gira acercándose al piloto en vez de alejarse.

2.-DOS RIZOS CONCENTRICOS.

El modelo se coloca en la línea de vuelo, al llegar al centro de la ventana inicia dos rizos concéntricos de igual radio.

PENALIZACIONES.-

a.- Los rizos no son totalmente redondos.
b.- Los rizos no son concéntricos.
c.- No se realizan en el centro de la ventana.

3.- MEDIO OCHO CUBANO INVERTIDO.-

El modelo, al acercarse al lateral de la ventana inicia una trepada a 45º, realiza un tramo recto, realiza medio tonel, continua un tramo recto en invertido subiendo a 45º, a continuación realiza un rizo interior parcial para situarse a la misma altura de la entrada pero en sentido contrario.

PENALIZACIONES.-

a.- La subida no es a 45º.
b.- El ½ tonel no esta en el centro de la línea de subida.
c.- El rizo parcial no es redondo.
d.- La salida no se realiza a la misma altura que la entrada.

4.- DOS TONELES CONSECUTIVOS.

Un poco antes de llegar al centro de la ventana se inician dos toneles a izquierda o derecha, a elección del piloto. Los dos toneles han de realizarse seguidos, sin parada entre ambos.

PENALIZACIONES.

a.- El modelo no mantiene la altura durante los toneles.
b.- La velocidad de giro no se mantiene durante la maniobra.
c.- Existe una parada entre los toneles.
d.- La figura no esta centrada.

5.- VUELO INVERTIDO.-

Antes de llegar al centro de la ventana, el modelo realiza ½ tonel para situarse en invertido, recorre un tramo en esta posición y ejecuta otro medio tonel para recuperar el vuelo nivelado.

PENALIZACIONES.-

a.- El modelo no mantiene la altura durante la maniobra.
b.- El modelo se aleja o se acerca durante la maniobra.
c.- La figura no esta centrada en la ventana.

6.- CAIDA DE ALA.

El modelo inicia una trepada a la vertical, recorre un tramo y realiza un giro sobre el centro de gravedad del modelo, a izquierda o derecha, a elección del piloto. Baja en vertical para recuperar la horizontal a la misma altura de la entrada.

PENALIZACIONES

a.- La subida y bajada no son verticales.
b.- El giro es demasiado amplio.
c.- La entrada y la salida no se realizan a la misma altura.

7.- TONEL COBRA.-

El modelo inicia una trepada a 45º, realiza ½ tonel para situarse en invertido, continua subiendo, realiza una parte de rizo interior, comienza a descender a 45º, realiza otro medio tonel y continúa bajando otro tramo hasta recuperar la horizontal a la misma altura de la entrada.

PENALIZACIONES.

a.- La subida y la bajada no son a 45º.
b.- Los medios toneles no se hacen en el centro de los tramos de subida y bajada.
c.- La entrada y la salida no se hacen a la misma altura.
d.- La figura no esta centrada.

8.- TONEL ASCENDENTE.-

El modelo inicia una trepada a la vertical en el centro e la ventana, ejecuta un tonel completo, continua subiendo y pica para recuperar el vuelo horizontal en la parte superior de la ventana.

PENALIZACIONES.-

a.- La subida no es a 90º.
b.- El tonel no se realiza en el centro de la subida.
d.- El modelo no mantiene la horizontal a la salida de la figura.
e.- La figura no esta centrada.

9.- “S” PARTIDA.-

Al acercarse al lateral de la ventana, el modelo ejecuta medio tonel para colocarse en invertido, a continuación realiza medio rizo interior para salir en la parte inferior de la ventana en dirección contraria a la entrada.

PENALIZACIONES.

a.- Se hace un tramo recto entre el medio tonel y el medio rizo.
b.- El medio rizo no es de radio constante.
c.- El modelo no sale en la parte inferior de la ventana.

10.- ATERRIZAJE.-

El modelo desciende suavemente manteniendo una trayectoria recta y nivelada hasta contactar con la pista y recorre al menos 10 metros por la misma.

PENALIZACIONES.

a.- La bajada no es recta y suave.
b.- El modelo rebota al tocar la pista.
c.- El modelo sale de la pista antes de recorrer 10 metros.

CONSEJOS UTILES

- Realizar las maniobras con suavidad.
- Aprovechar la amplitud de la “ventana”.
- El tamaño de las figuras se adecuara a las prestaciones del modelo, lo importante es mantener el tamaño durante toda la tabla.
- Si una figura se hace mal o equivocada, no repetirla. Se debe hacer la siguiente para no romper el orden.
- A la entrada y la salida de todas las figuras siempre debe ser visible un tramo recto y nivelado.
- Si no se tiene seguridad, realizar las figuras con suficiente altura para no poner en peligro el modelo ni las personas.
- Si tienes dudas sobre la posición del modelo, olvida la figura y pon a salvo el modelo.
- **El modelo jamas deberá sobrepasar la posición del piloto.**

Siempre que sea posible, los jueces deben ser titulados en F3A ya que siempre podrán dar consejos útiles a los pilotos inexpertos. En caso contrario, las personas que vayan a realizar esta labor deberían consultar el reglamento de F3A, prestando atención a la guía de jueces.

Tabla diseñada por Gonzalo J. Rodriguez Toro
Juez Nacional de F3A