todo en balsa, con ala maciza y plana (sin costillas), que comúnmente denominamos "Tablita" porque está compuesto enteramente por planchas de balsa. Incluso esta madera puede ser reemplazada por alguna otra alternativa como el Kiri, sobre todo en el fuselaje, siempre y cuando el peso no se vaya muy para arriba (cuanto más liviano resulte el modelo, muchísimo mejor).

Estos modelitos son muy baratos y se venden en forma de "kit para armar", en algunos comercios del ramo como Aero Balsa. Justamente recuerdo que mi segundo modelo fue un "Akrobat" de estilo "Tablita", el cual llegó a convertirse en una "gota de aceite volante" de tanto utilizarlo vuelo tras vuelo. Si no encontramos un kit para armar, existen muchos diseños que fácilmente pueden construirse a partir de un plano, como por ejemplo el "Spitfire" que aparece en la página 32. Está basado en un desarrollo de Dick Sarpolus, con la posibilidad de montarle cualquier motor en la gama de .049 a .061 pulgadas³, y el único secreto que tiene para volar bien es construirlo muy liviano y respetar el balanceo del Centro de Gravedad.

¿Pero a qué modelo pasamos después?... Si usted ya tiene alguna experiencia en la construcción, puede saltar a otro avión pequeño para el mismo motor .049, pero ya con el ala de perfil simétrico y estructura de costillas y largueros. Esto permitirá con la práctica efectuar algunas maniobras muy básicas, aunque con cierta dificultad, por los motivos anteriormente expuestos (vuelan generalmente rápido y no disponen de mucho espacio aéreo para maniobrar). Pero aún siendo relativamente difíciles de volar, igualmente constituyen una buena base durante la etapa de aprendizaje, y además son muy económicos, ya que por ejemplo el consumo de combustible es mínimo en los motores de pequeña cilindrada.

Otra posibilidad es saltar (como dije antes) directamente a un modelo para motor .15 a .25, donde existen algunos entrenadores tipo "Tablita" pero bastante más grandes, como por ejemplo el "Sophomore" que se mostró en la edición N° 112 de esta misma revista, o el "Streak Trainer" diseñado por George Aldrich y publicado en la edición N° 123, o el "Profile Basic Trainer III" (ver correspondiente foto). También hay otros diseños más avanzados, que poseen el ala estructurada con costillas y perfil simétrico, como es el caso del "Lince" o del "Orión", pero en caso de accidente las reparaciones resultarán más trabajosas.

Pero seguiremos por un tiempo con el tema del pequeño y clásico "Tablita", ya que seguramente es el modelo con el cual se iniciará la gran mayoría de los entusiastas al Vuelo Circular, en particular aquellos que ya tienen por ejemplo un Cox.049. Por esta razón en el siguiente artículo le dedicaremos la necesaria atención, para intentar obtener el mejor rendimiento de ellos, evitando frustraciones que después pueden llevar al abandono de este hermoso hobby. Además publicaremos el plano de un modelo llamado "Trivialito" (en honor a su hermano mayor, el acrobático "Trivial Pursuit").

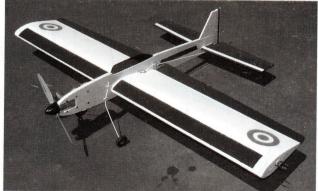
Ese modelito fue diseñado por mi amigo Gustavo Del Bono, y es capaz de realizar varias de las maniobras de la tabla F2B con un motor .049, con la opción de realizar el ala en tabla de balsa, o también con un método muy práctico y fácil para hacerla con perfil simétrico en telgopor recubierto. Por supuesto que más adelante seguiremos con modelos de mayor tamaño, pero vayamos de a una etapa por vez. Por eso ya estoy preparando una especie



Otro de los "Tablitas" de balsa que ofrecen muy buena performance, es el "*Skyray*" fabricado por la empresa SIG en formato de kit para armar.



Muchos son quienes ya poseen un motor Cox.049, y para ellos se publicarán planos y sugerencias en sucesivas ediciones de esta revista.



Este es el "Promo Stunt" diseñado por Carlos Barrabino, que sirve no solo para aprender, sino para competir en acrobacia U/C. Requiere un motor desde .30 a .46 pulgadas³.

de guía para construir un modelo "Tablita", volcando allí toda mi experiencia para quienes deseen iniciarse en el Vuelo Circular por esa vía.

¡Hasta la próxima!