

# Patrón de Acrobacia F2B


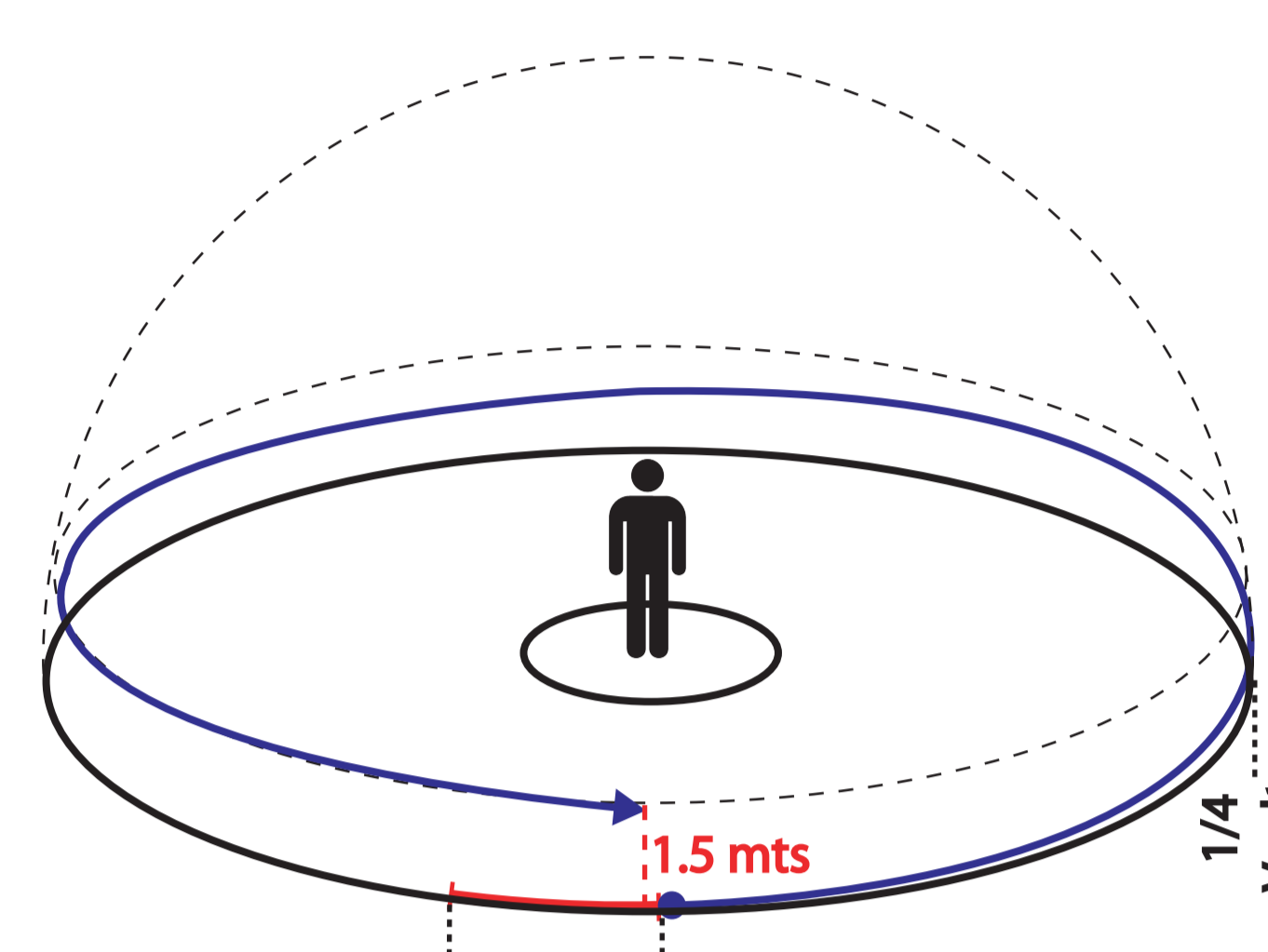
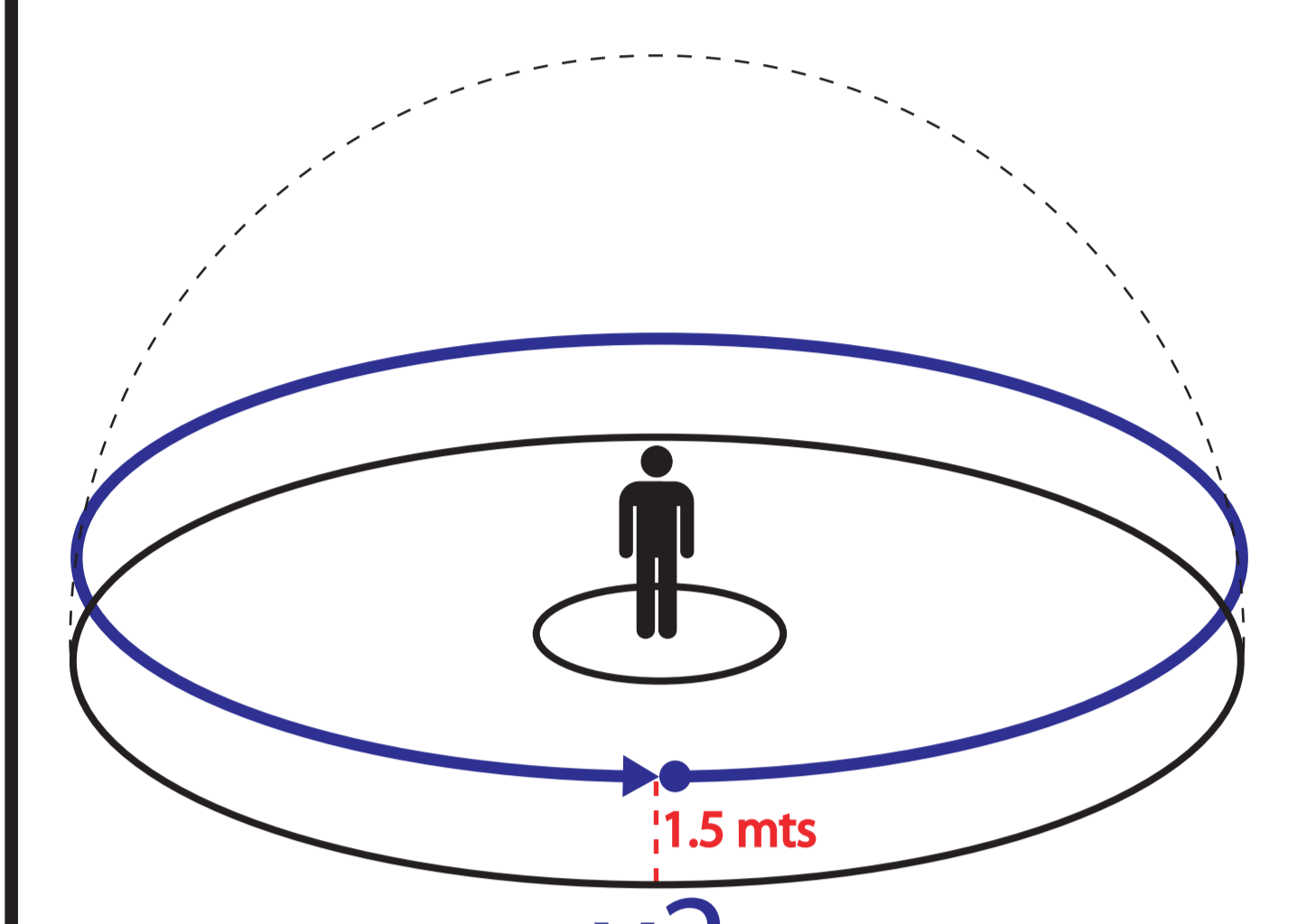
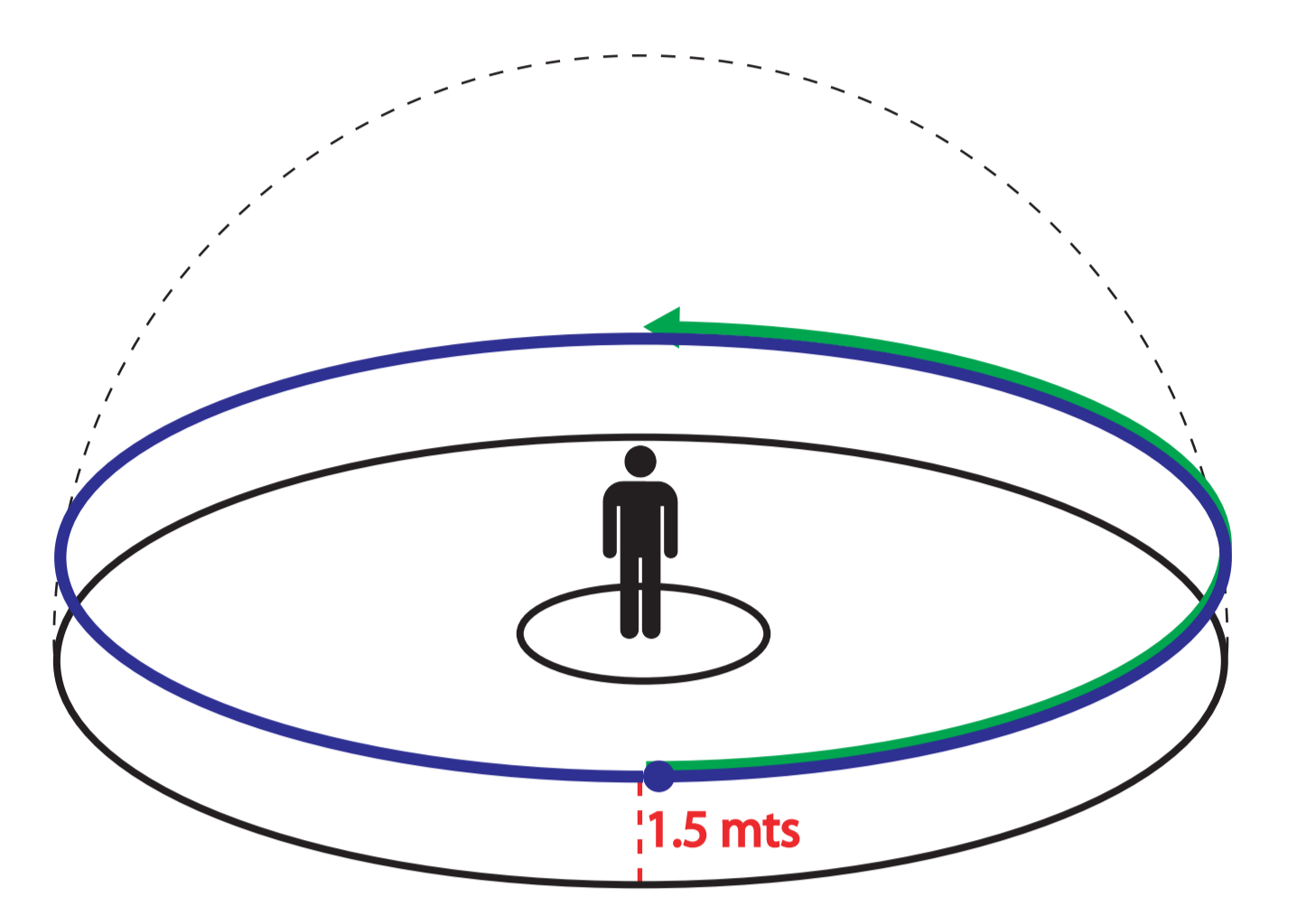
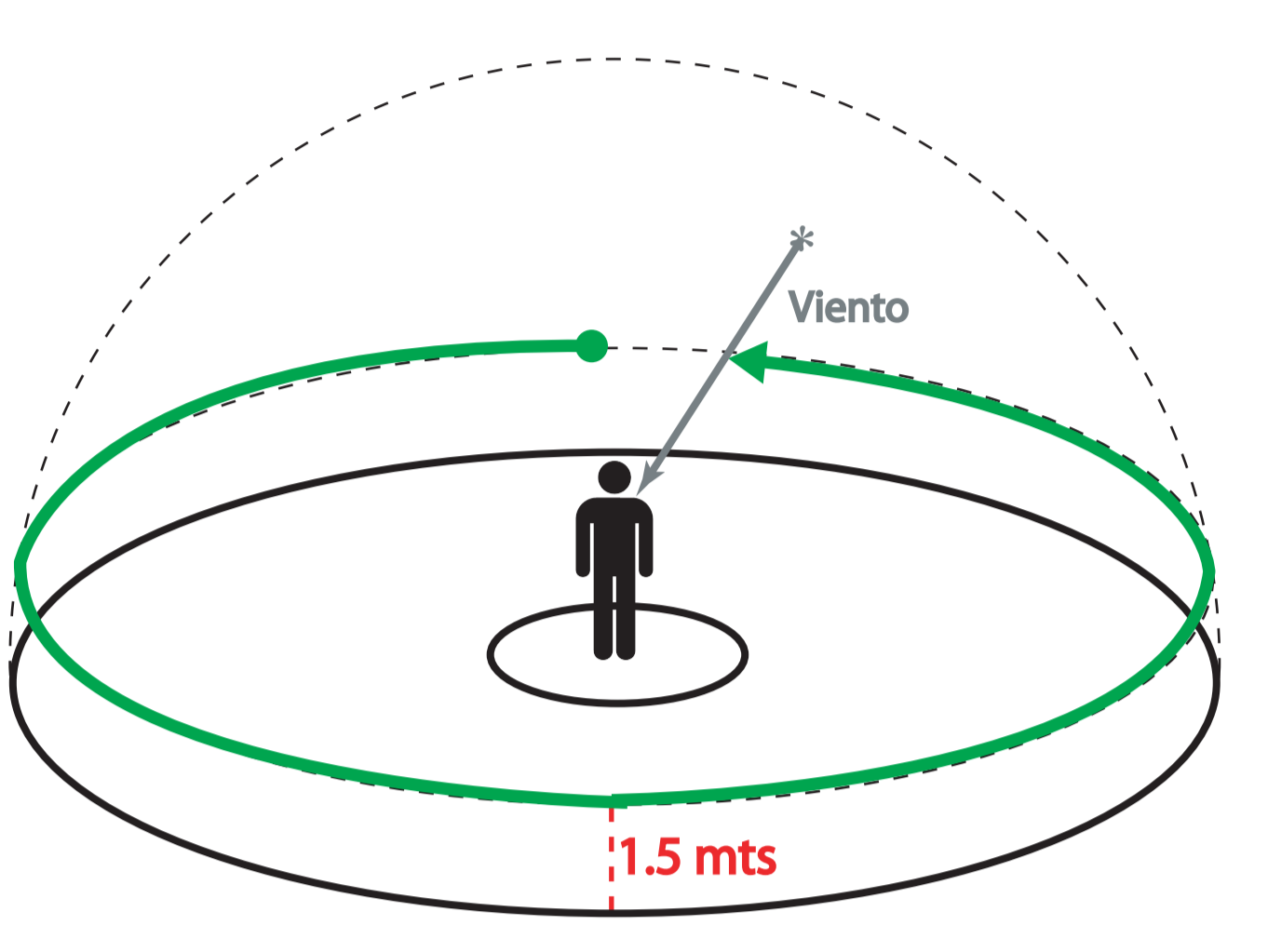
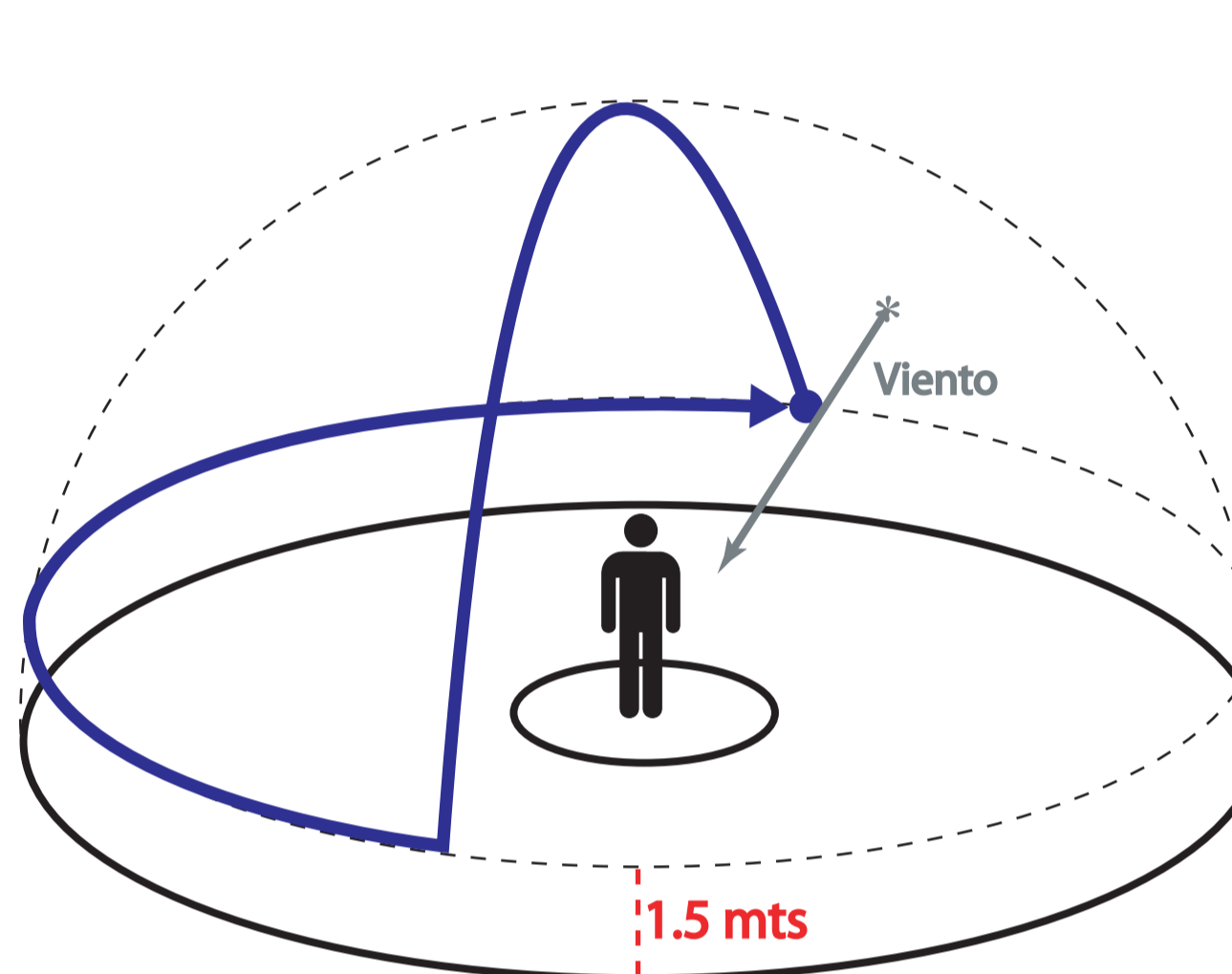
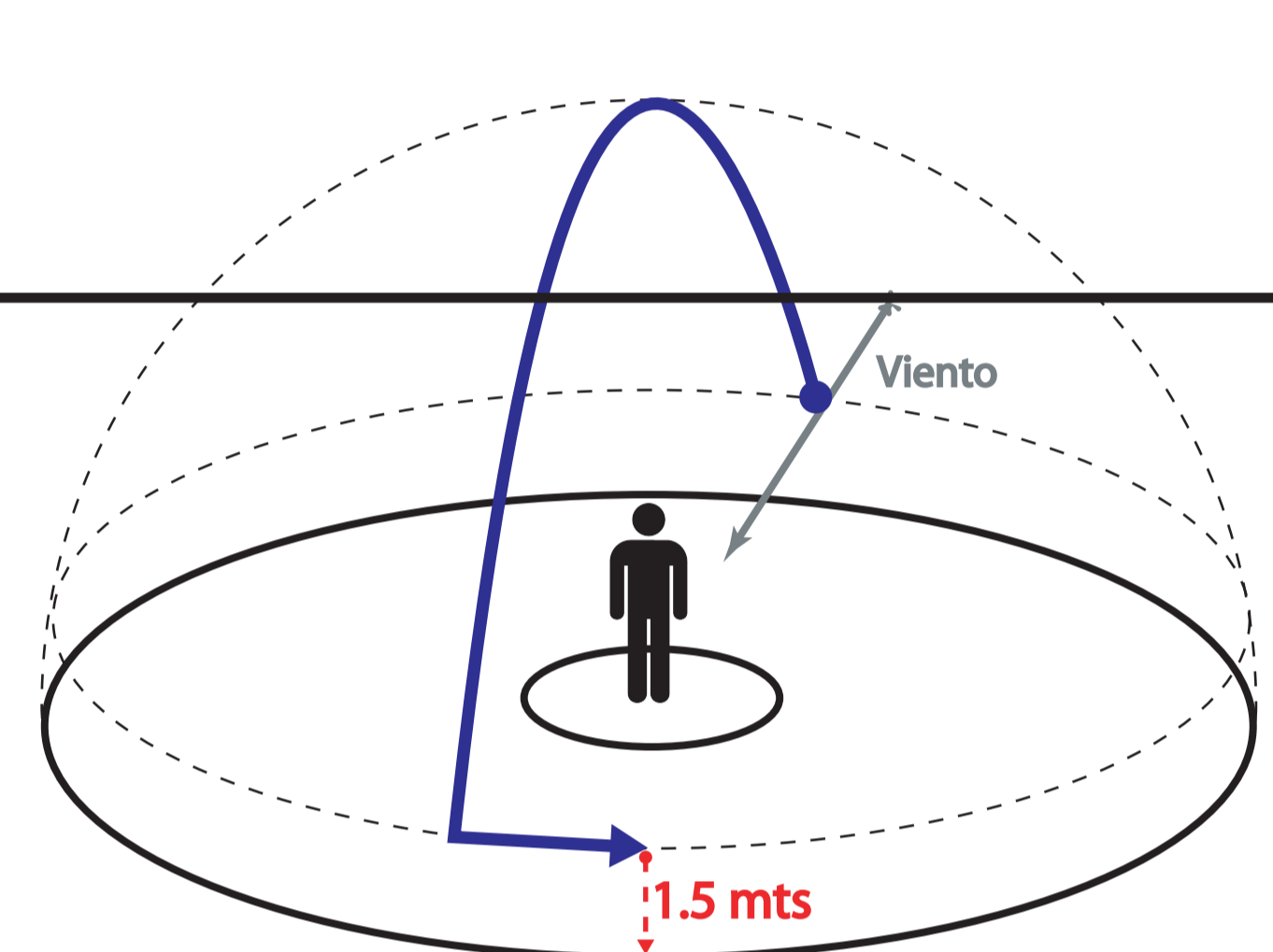
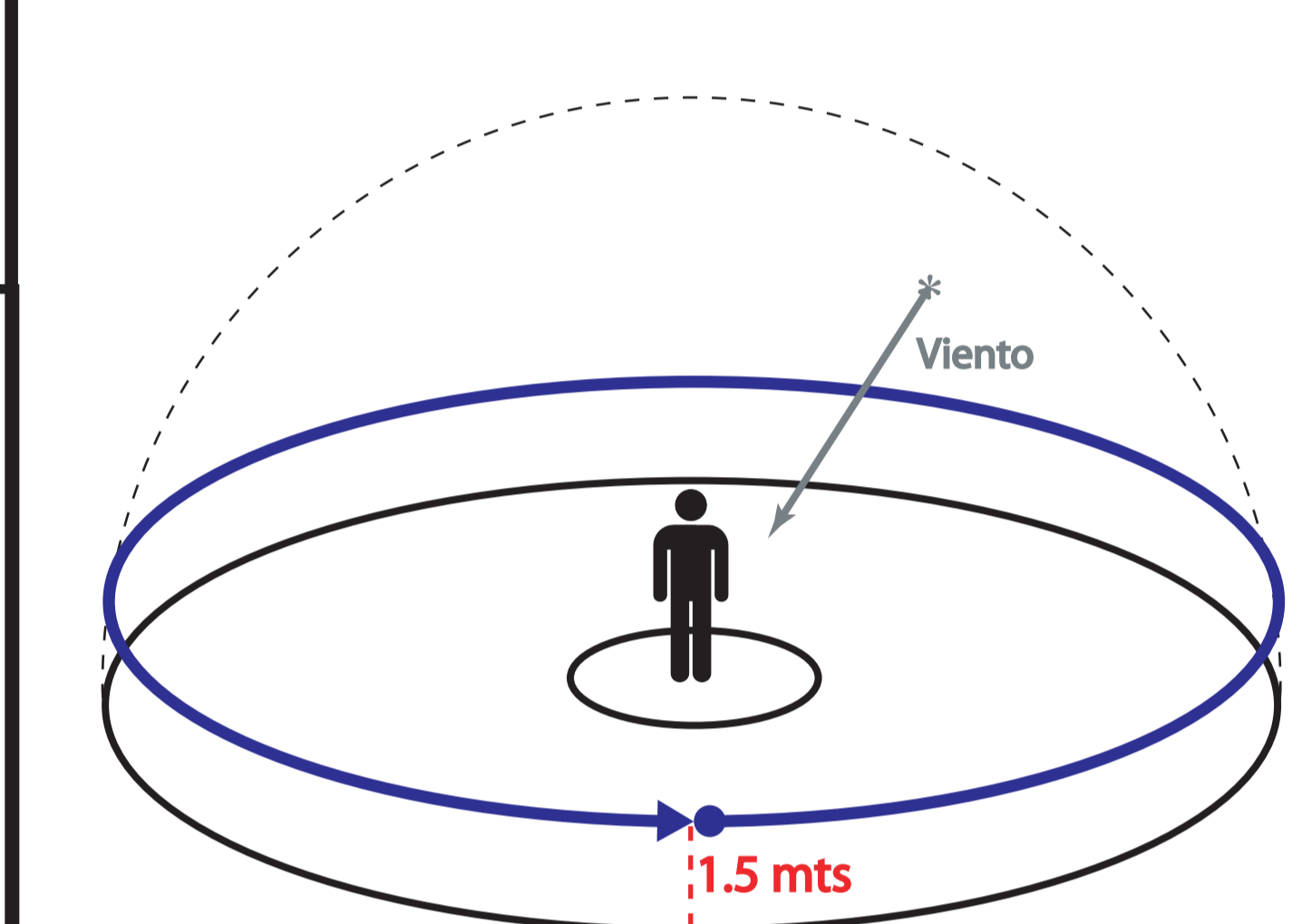
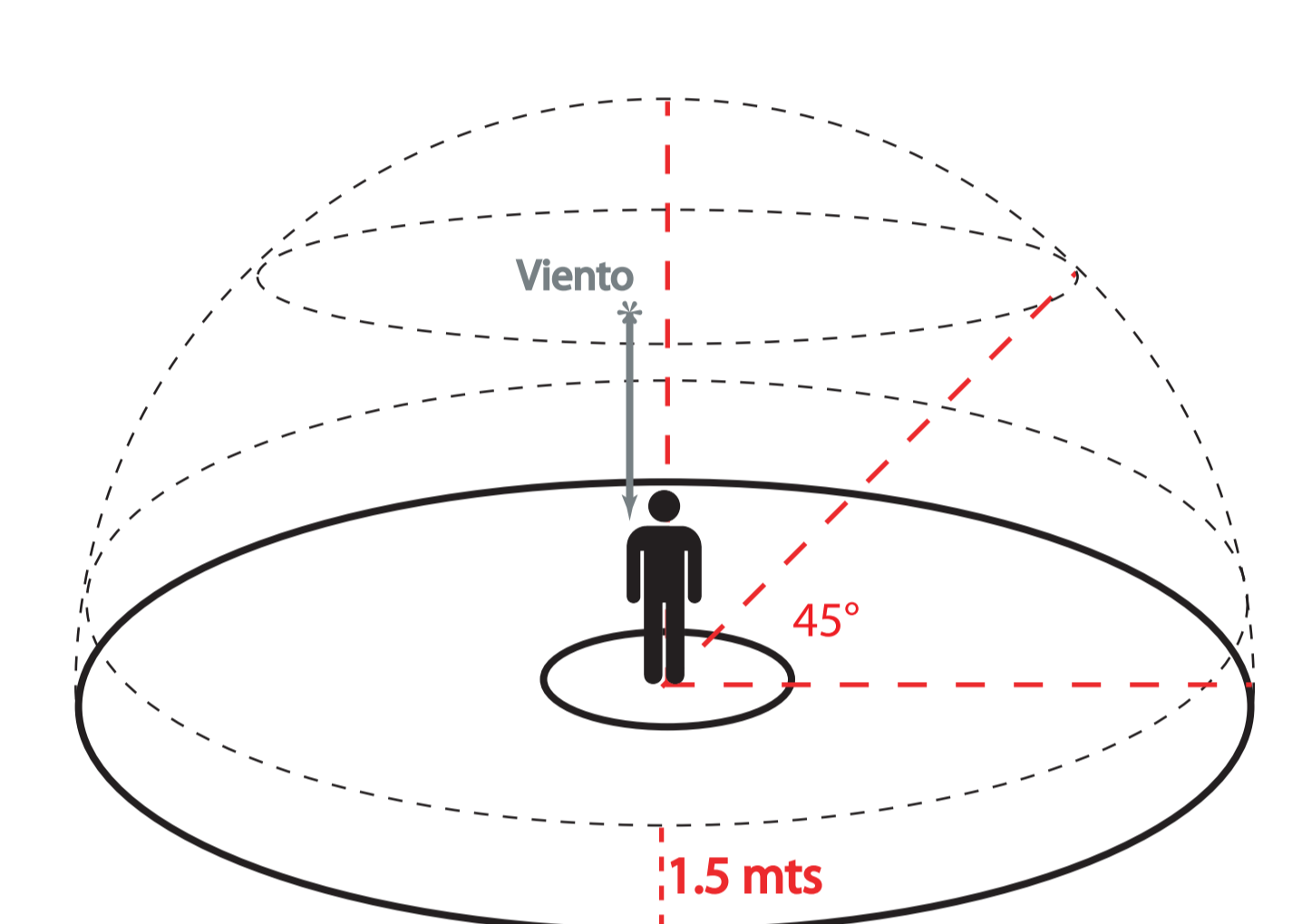
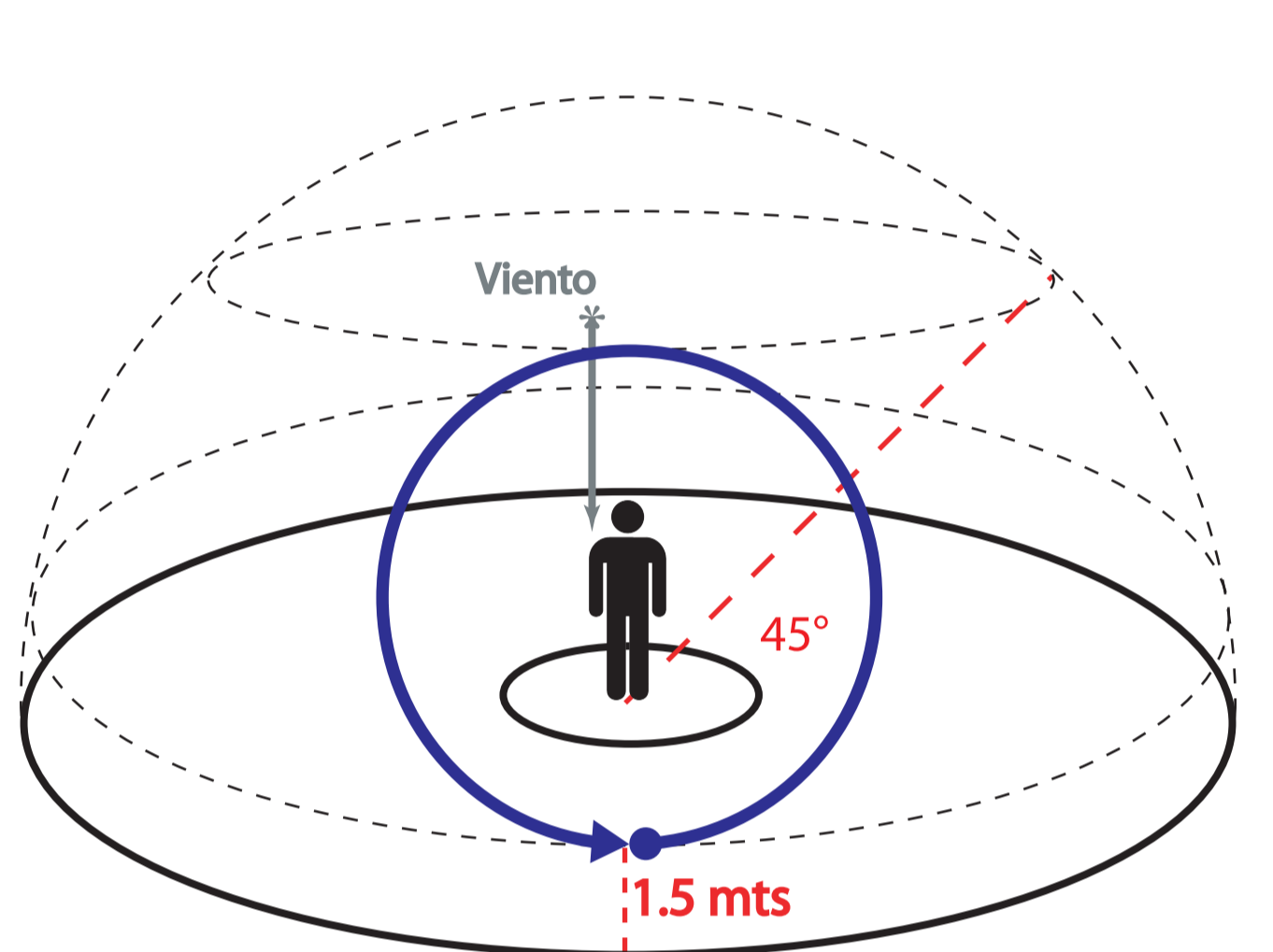
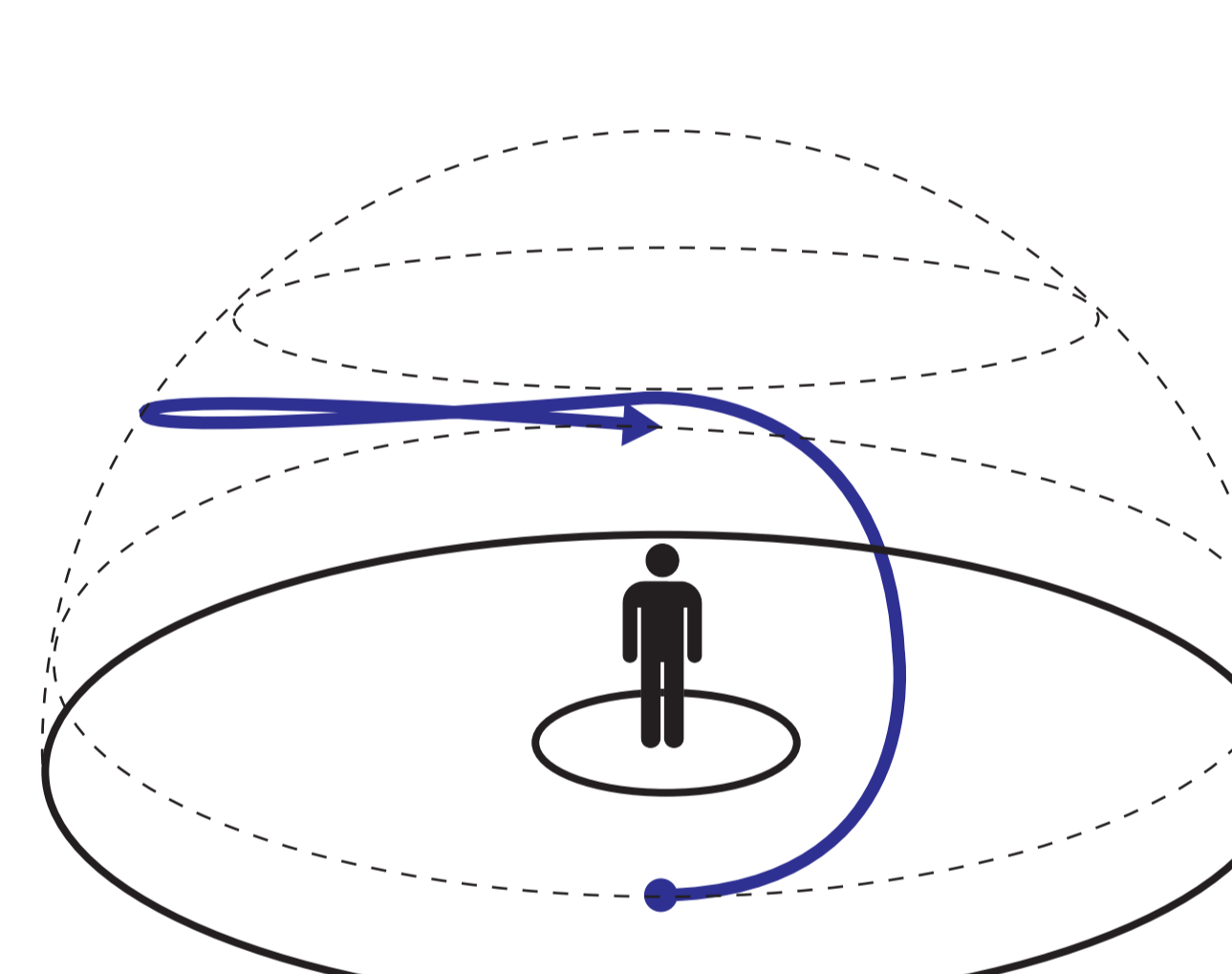
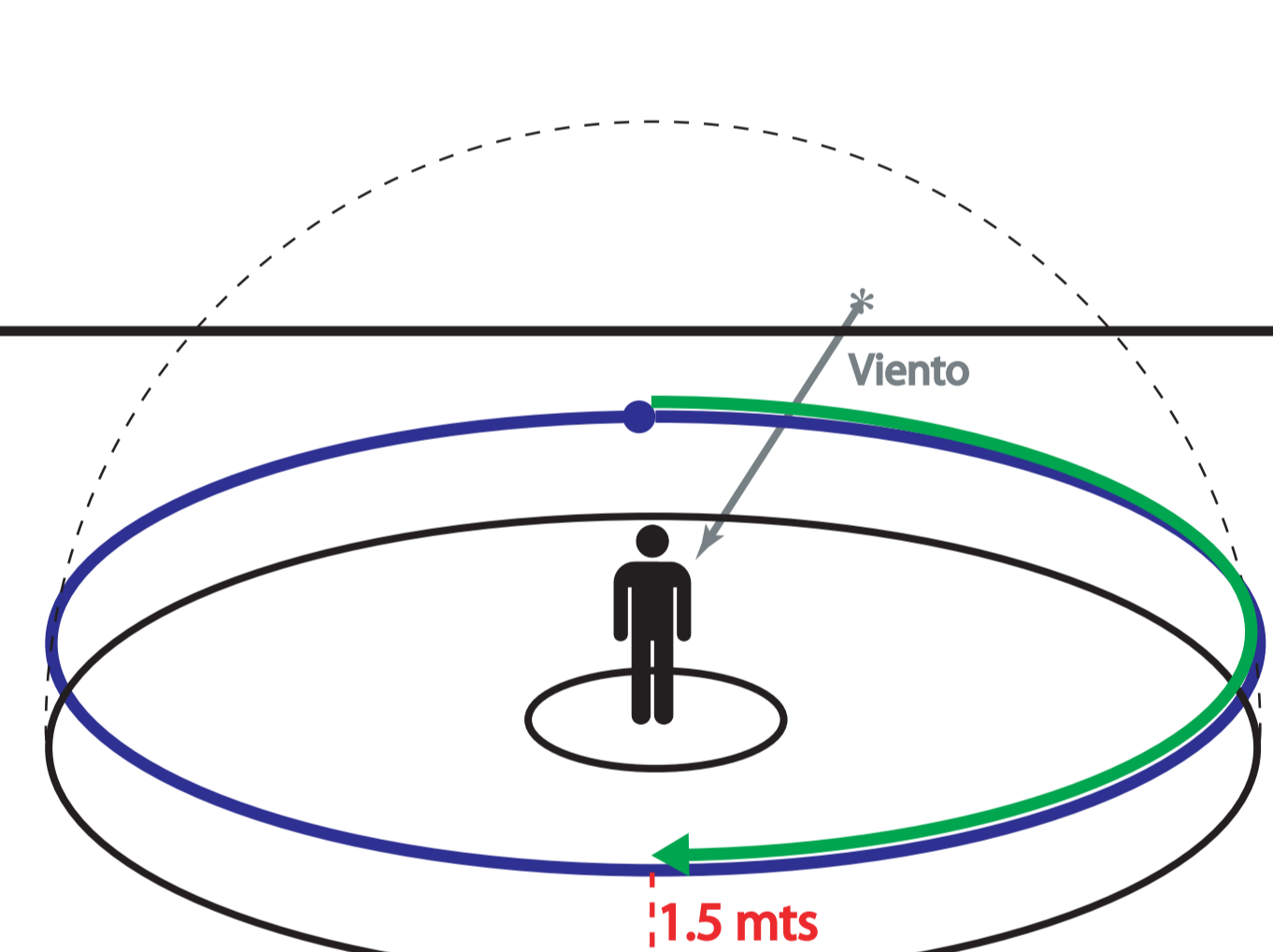
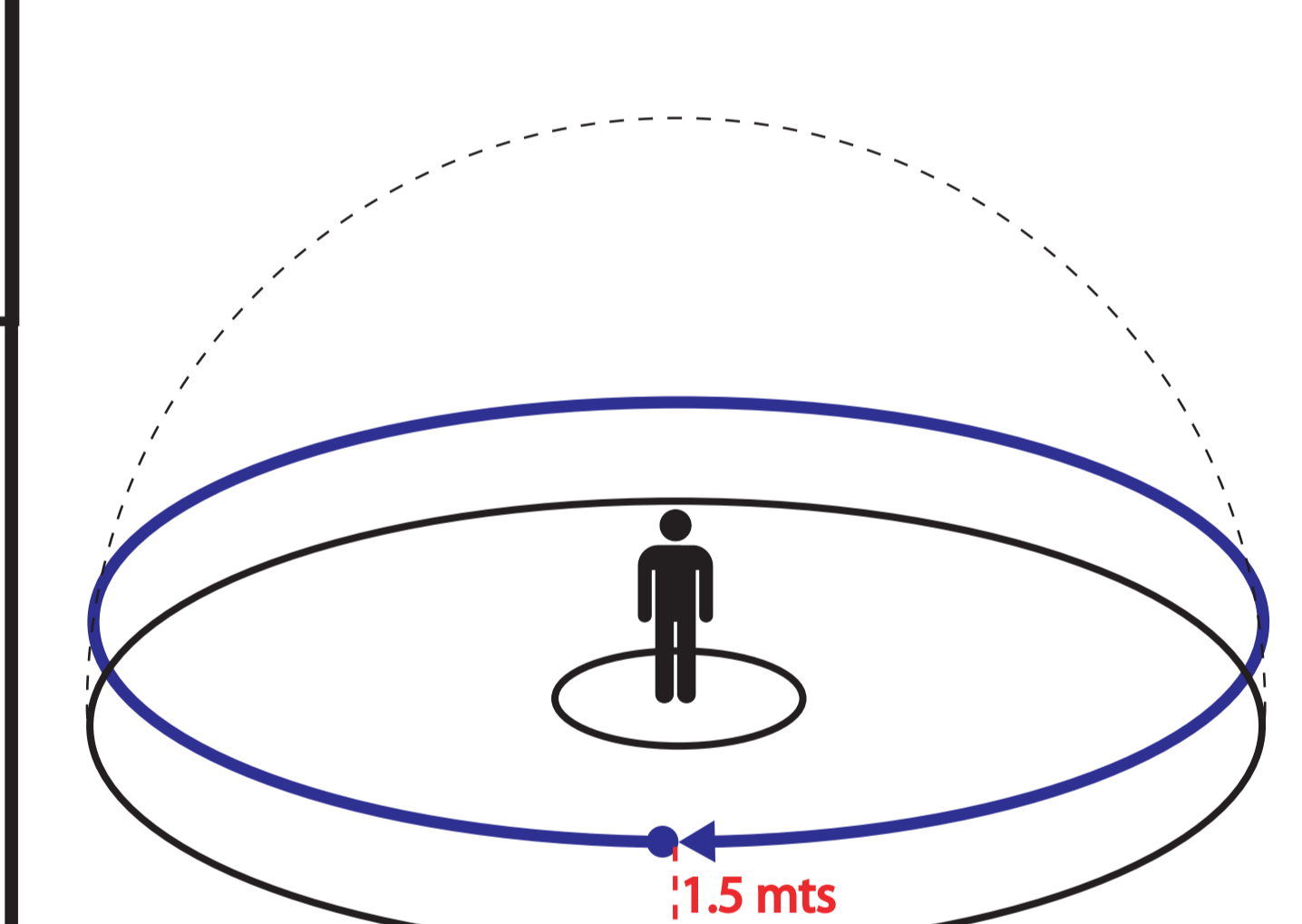
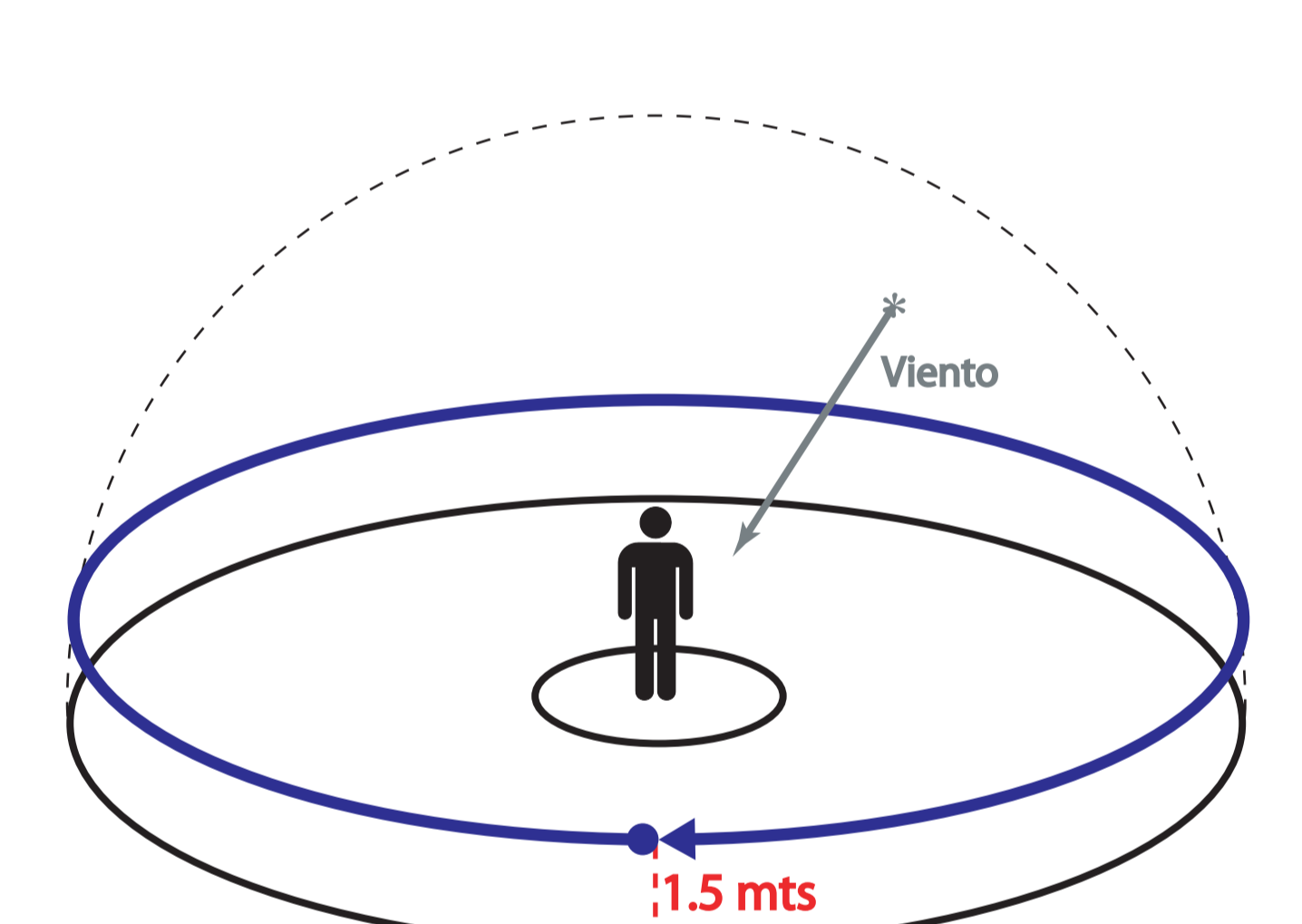
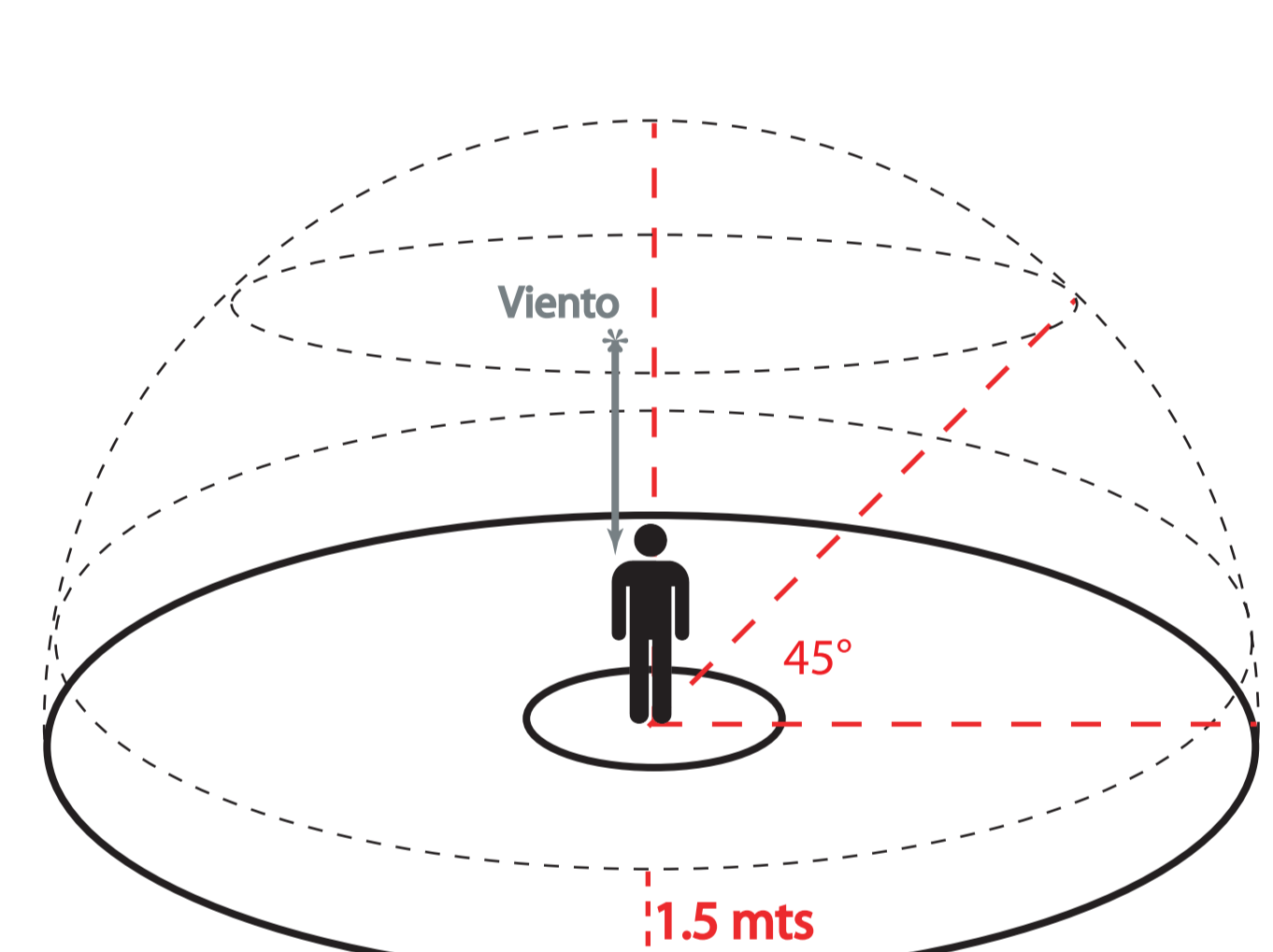
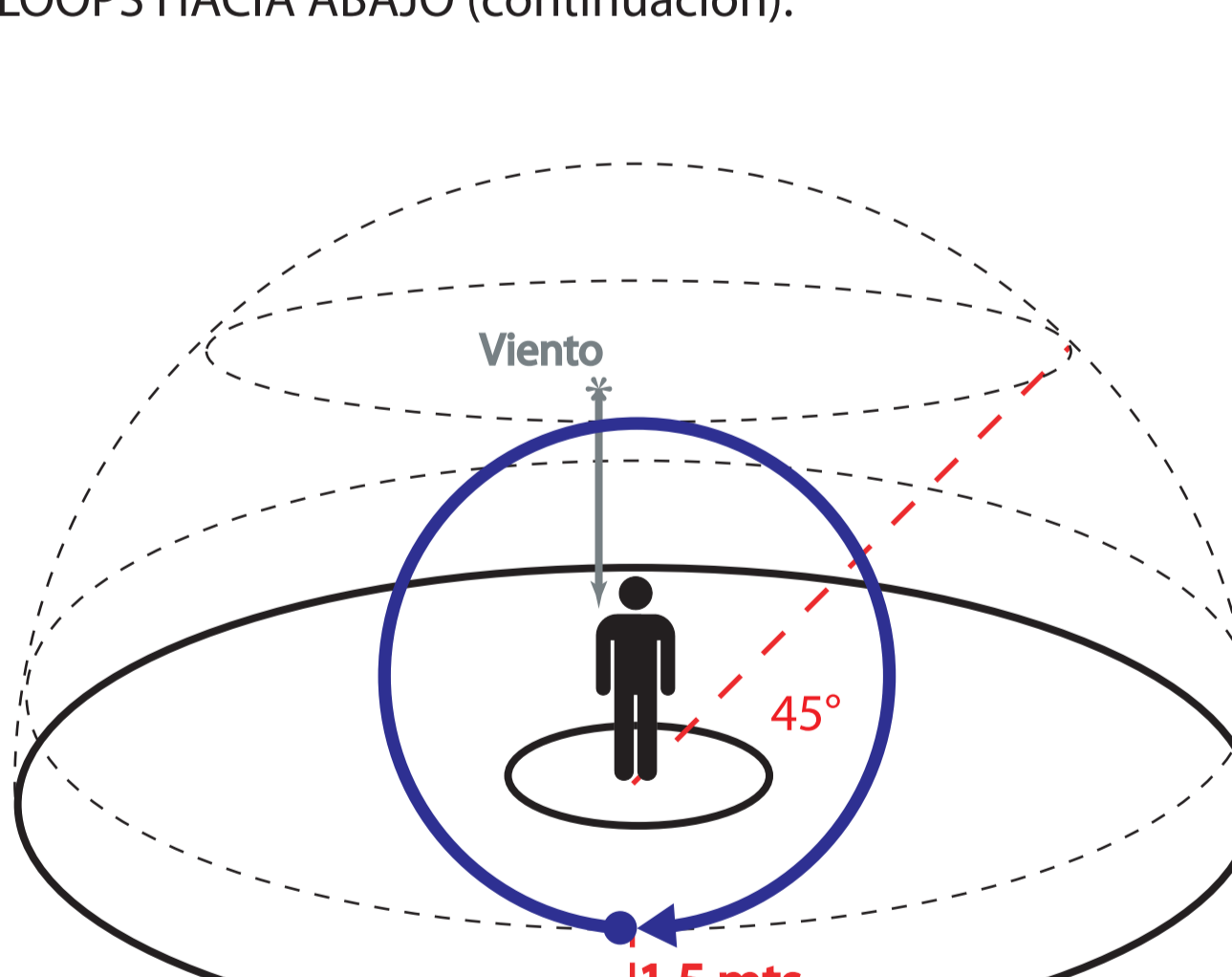
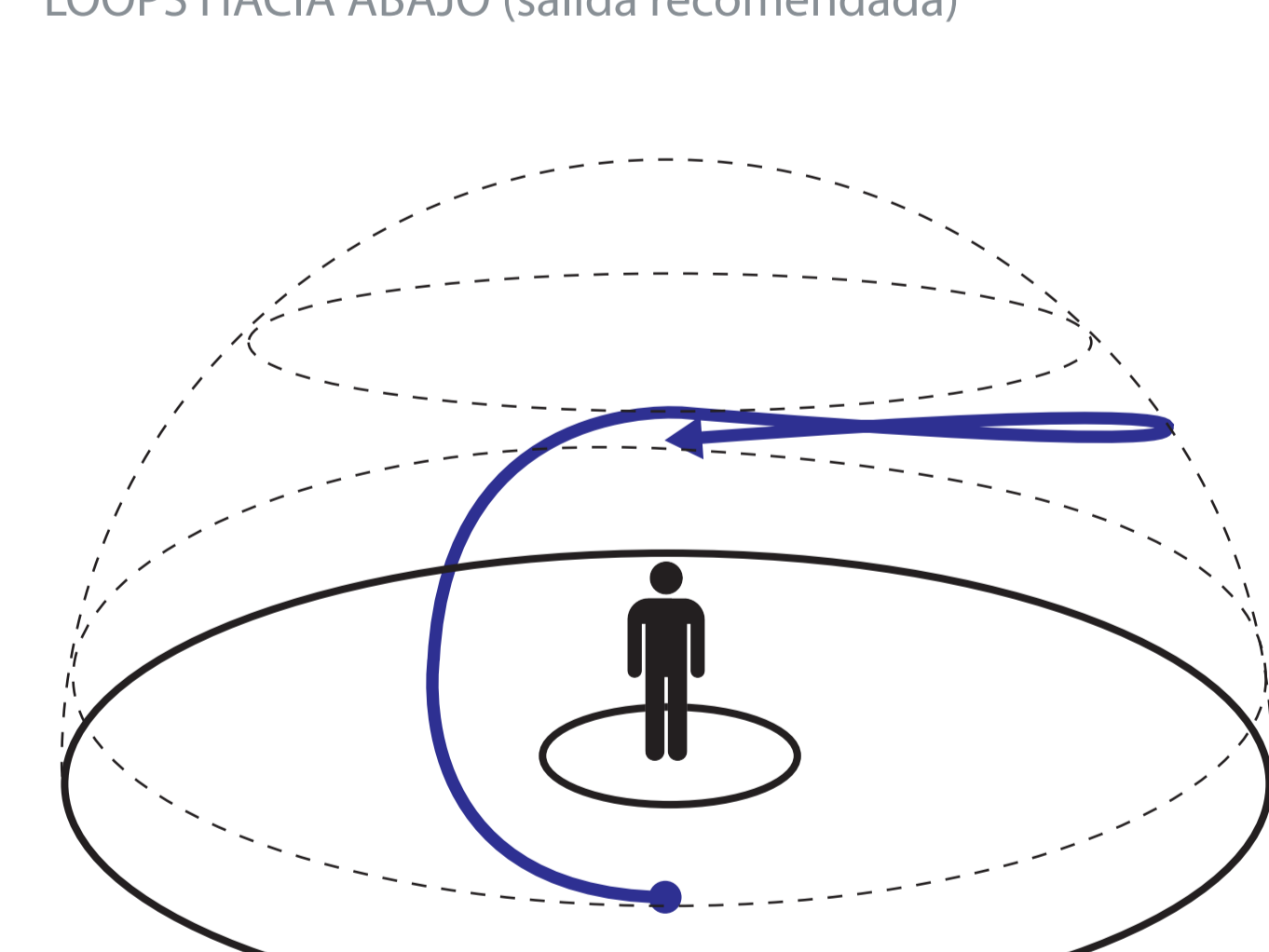
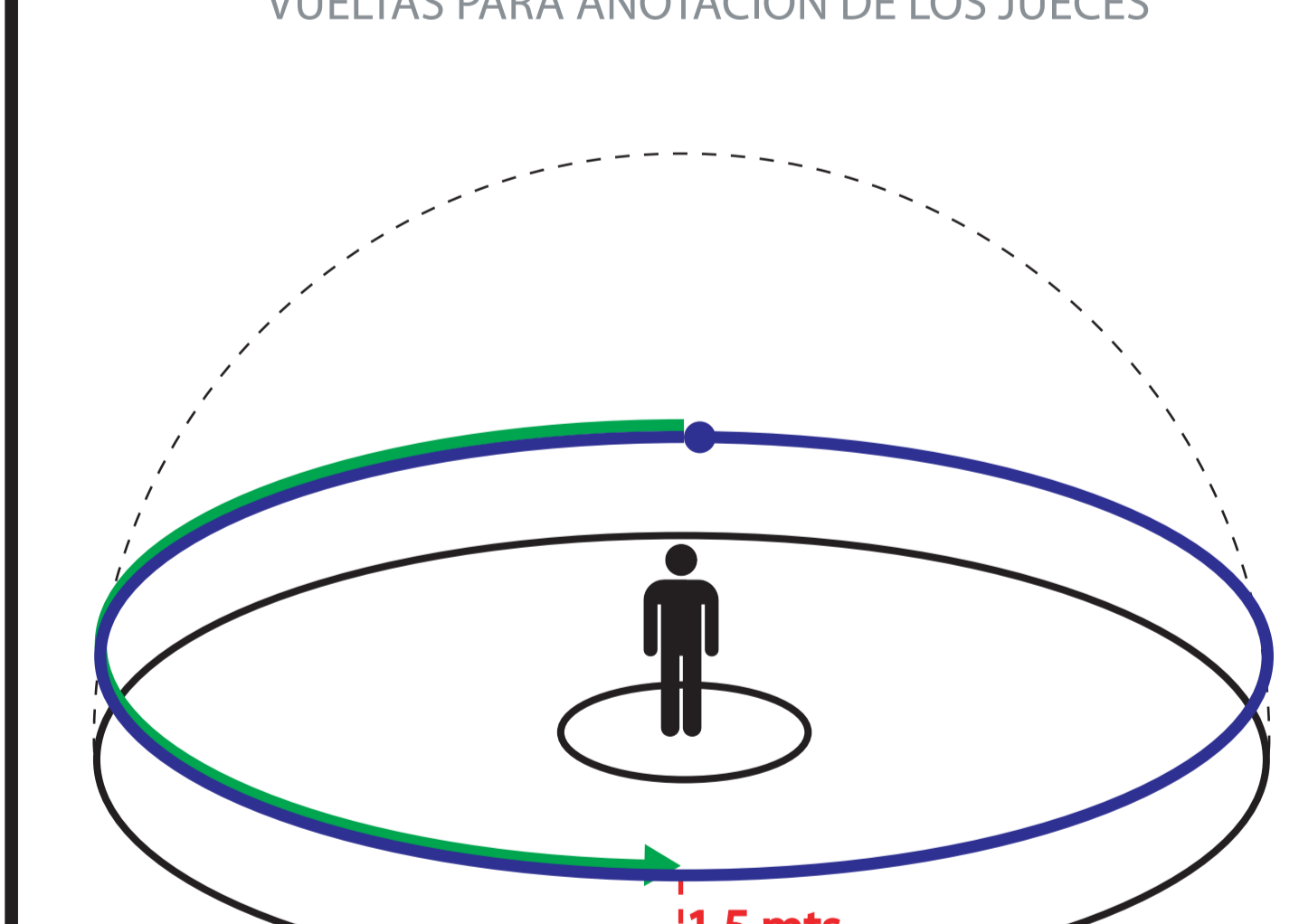
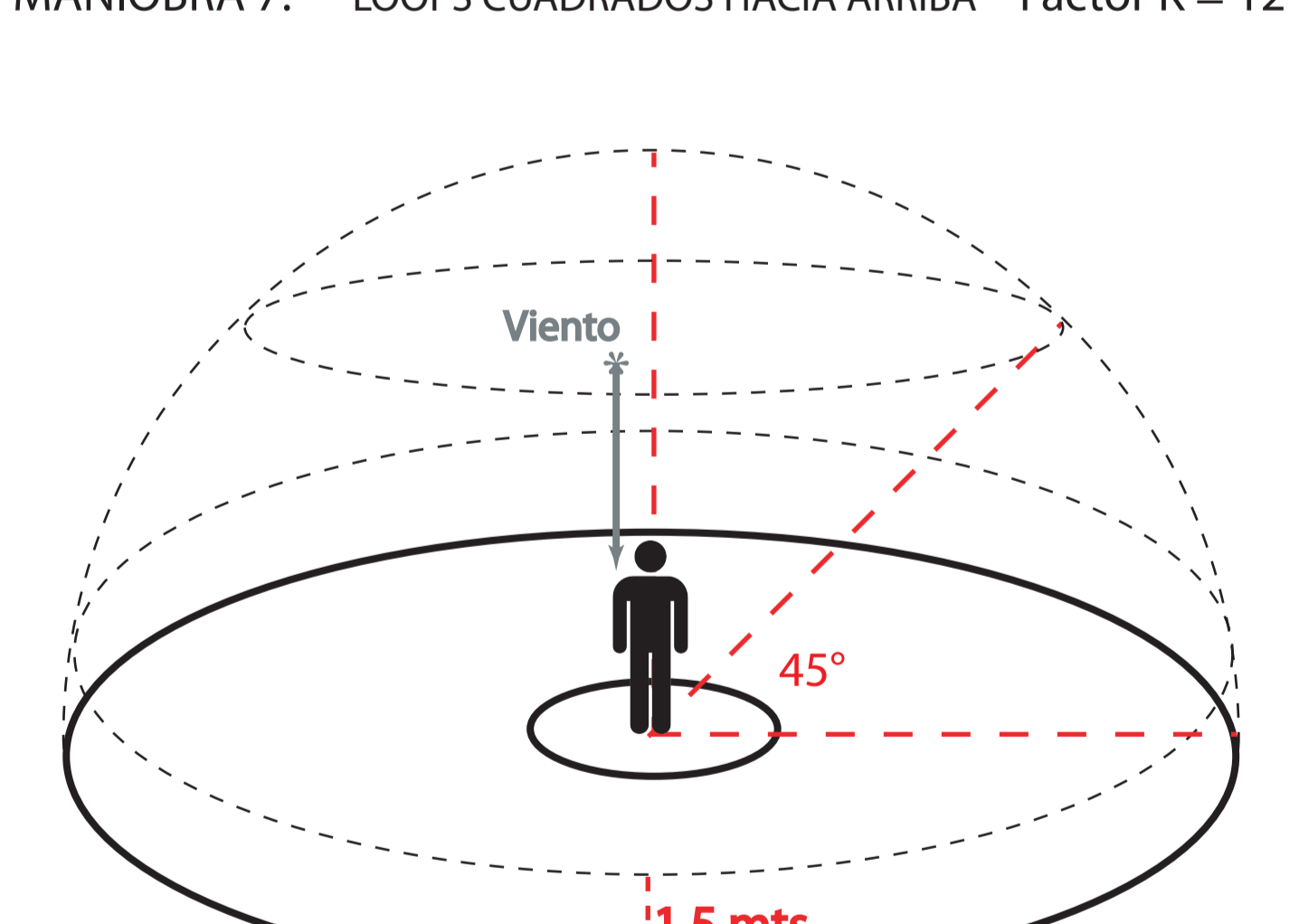
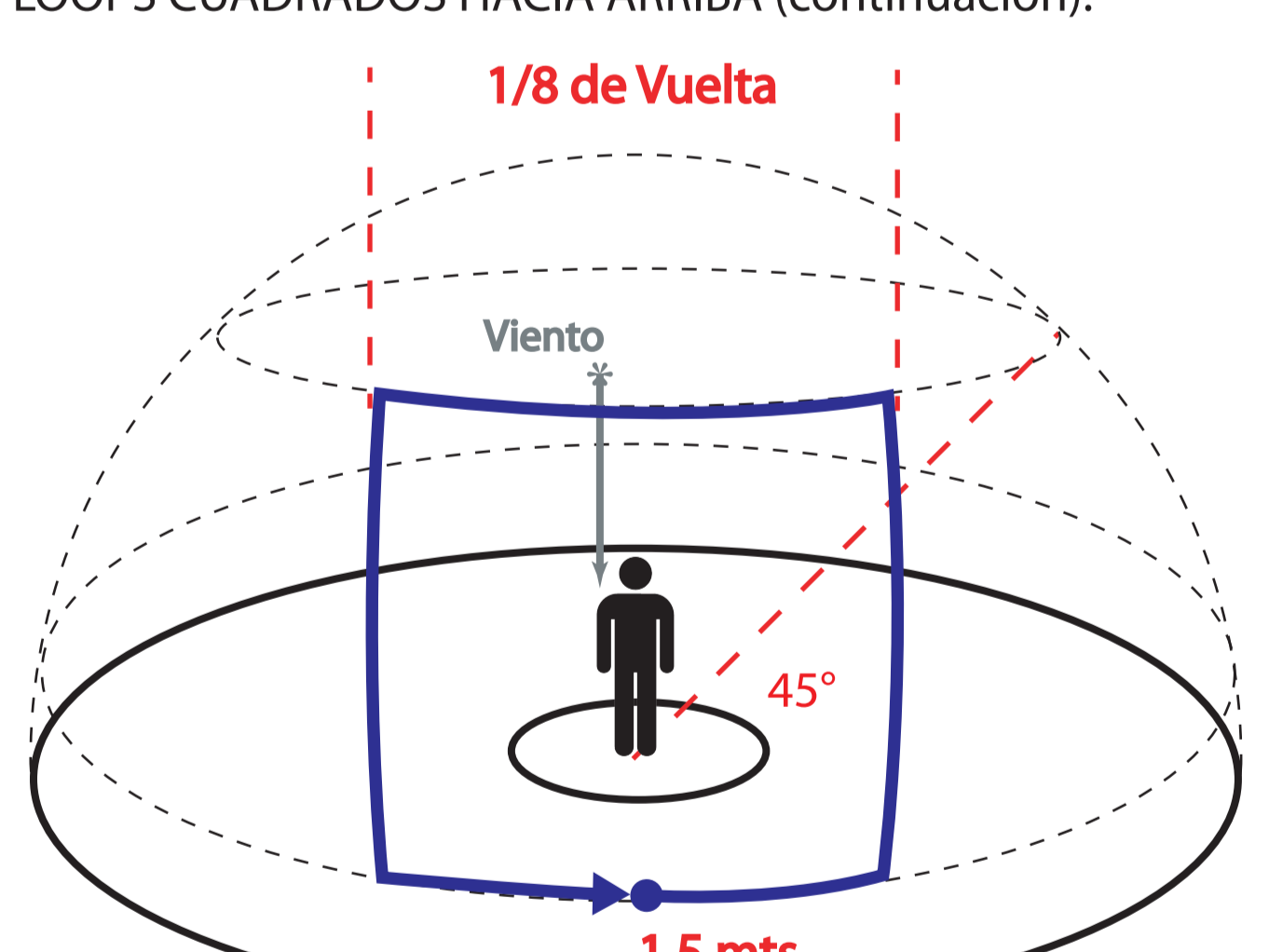


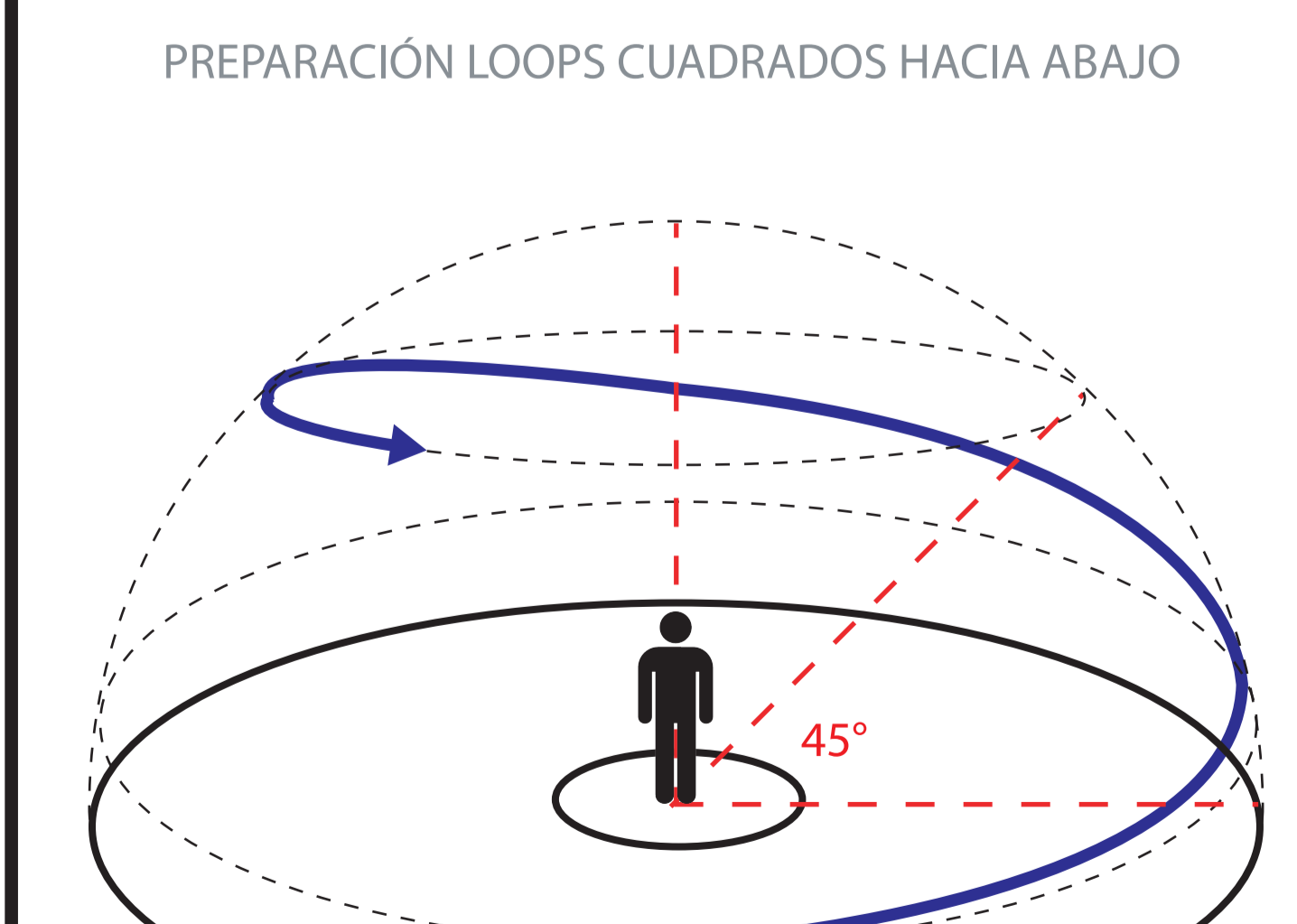
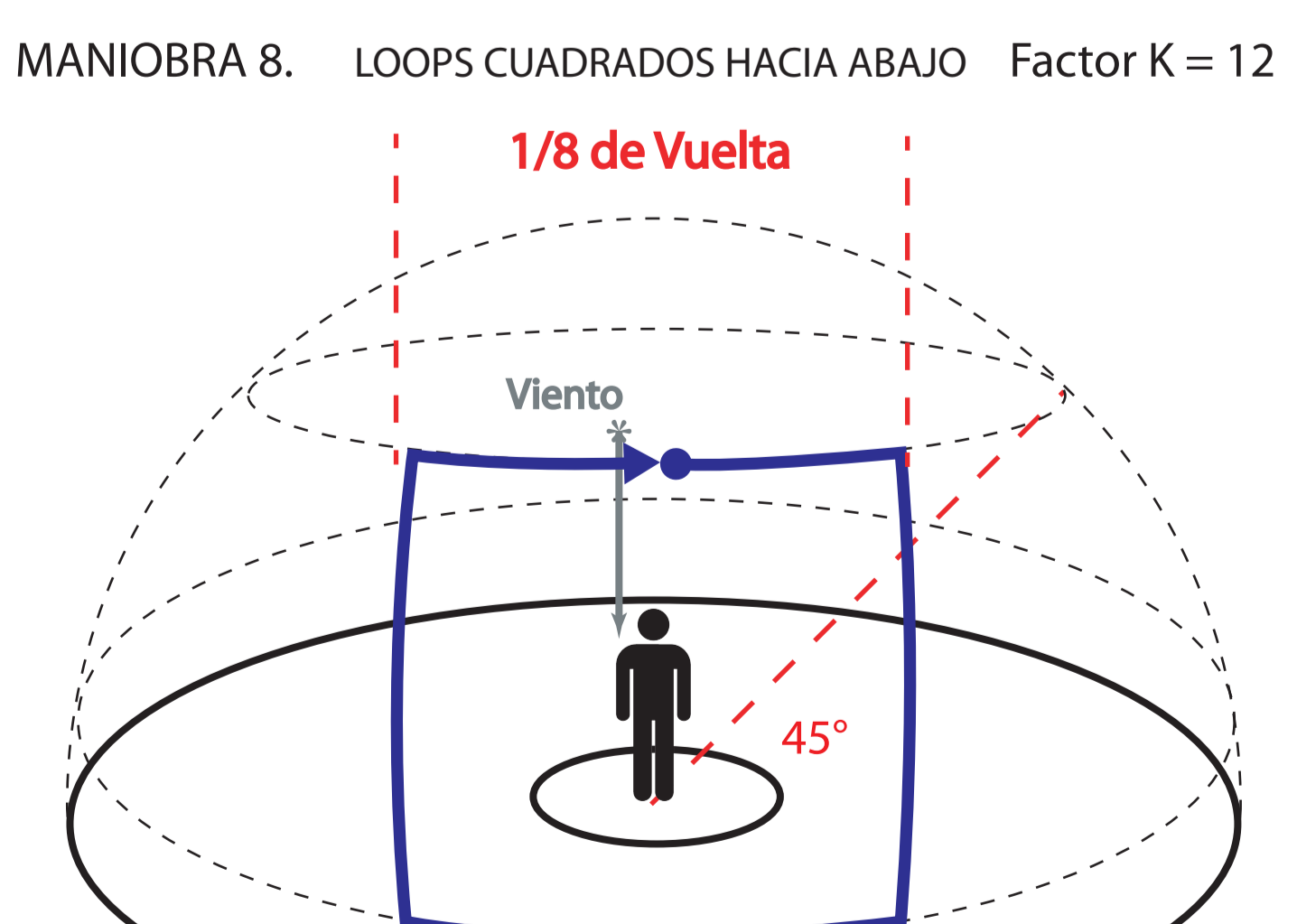
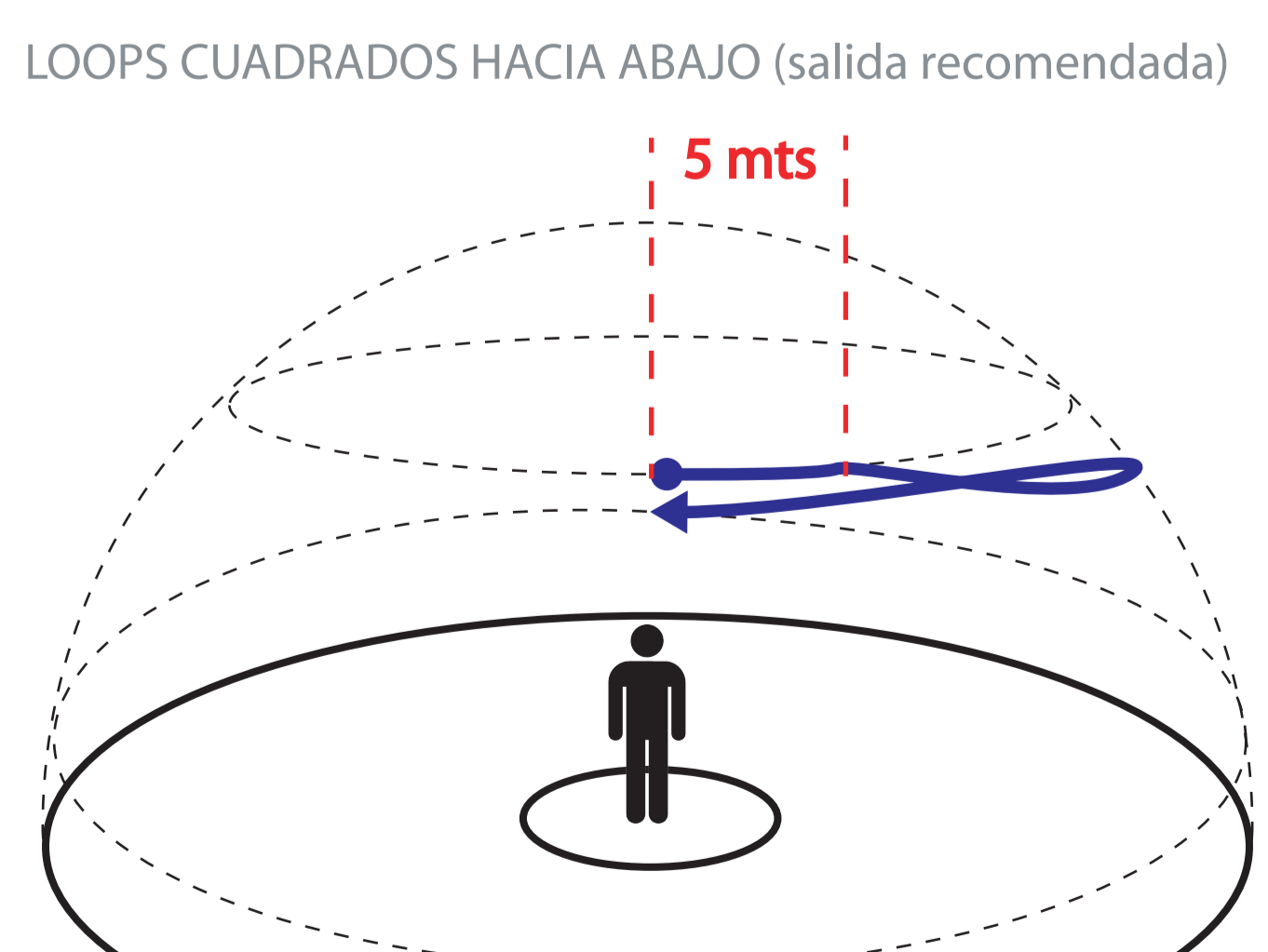
3 minutos para entrar, acomodado de jueces y preparación para el arranque del motor

7 minutos de tiempo oficial para realizar el patrón completo, desde el inicio de la maniobra 1 hasta la conclusión de la 16.

Llamada a entrar

Inicia el tiempo de vuelo

Termina el jueceo

<p>MANIOBRA 1. INICIO Factor K = 1</p>  <p>El piloto deberá informar a los jueces con un movimiento de mano, que iniciará un intento de vuelo. A partir de ese momento cuenta con 1 minuto para arrancar el motor y comenzar con el despegue.</p>	<p>MANIOBRA 2. DESPEGUE Factor K = 2</p>  <p>El avión debe rodar sobre el suelo por al menos 4.5 mts. Posteriormente debe elevar el vuelo antes de completar 1/4 de vuelta. Deberá ascender suave y progresivamente hasta alcanzar el nivel de vuelo a 1.5 mts sobre el suelo, justo en el punto donde inició el ascenso del mismo.</p>	<p>DESPEGUE (continuación).</p>  <p>Después de llegar a nivel el avión deberá mantenerse en esa altura (+/- 30cm) por dos vueltas completas más. El vuelo debe ser estable y suave, sin movimientos de desviación abruptos.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>Entre cada maniobra, el piloto deberá volar al menos 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. En las maniobras siguientes, se recomendará dar 2 vueltas.</p>	<p>PREPARACIÓN WING OVER</p>  <p>Aunque esta parte no se califica, se recomienda ampliamente continuar a nivel durante la distancia necesaria para que el viento sopla en dirección de frente al piloto, lo cual hace más fácil la elevación del vuelo de navaja.</p>
<p>MANIOBRA 3. WINGOVER REVERSIBLE Factor K = 8</p>  <p>Se debe elevar el avión en ángulo recto trazando la curva de la bóveda por arriba de la cabeza (vuelo de navaja) y retomar el nivel de 1.5 mts, saliendo en vuelo invertido durante 1/2 vuelta adicional.</p>	<p>WINGOVER REVERSIBLE (continuación.)</p>  <p>Al alcanzar la 1/2 vuelta anterior, inmediatamente se debe elevar de nuevo el avión en ángulo recto trazando la curva de la bóveda por arriba de la cabeza (vuelo de navaja) y retomar el nivel de 1.5 metros, saliendo en vuelo normal. La maniobra termina al instante de recuperar el nivel.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>Entre cada maniobra, el piloto deberá volar al menos 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. Para la siguiente maniobra se recomienda dar dos vueltas completas, ya que si no cambia la dirección del viento, nos dará tensión en las líneas para optimizar el vuelo.</p>	<p>MANIOBRA 4. LOOPS HACIA ARRIBA Factor K = 6</p>  <p>La maniobra inicia con el viento soplando a espaldas del piloto. El límite superior de los loops se establecerá cuando el avión alcanza una tangente de 45° con respecto al suelo, quedando en vuelo invertido.</p>	<p>LOOPS HACIA ARRIBA (continuación).</p>  <p>El avión debe realizar tres loops circulares consecutivos. Todos deben iniciar y terminar en la misma posición y tener el mismo tamaño. La maniobra termina justo al final del tercer loop cuando el avión recobra el vuelo a nivel (1.5 mts).</p>
<p>LOOPS HACIA ARRIBA (salida recomendada)</p>  <p>Se recomienda salir haciendo un medio loop hasta que el avión alcance el límite superior y entonces comience a descender suave y progresivamente en vuelo invertido alcanzando en 1/2 vuelta el nivel de 1.5 mts.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>El piloto deberá volar exactamente 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. Sumadas a la media vuelta de salida (cuadro anterior) se completan 2 vueltas, quedando de nuevo con el viento soplando a espaldas del piloto.</p>	<p>MANIOBRA 5. VUELO INVERTIDO Factor K = 2</p>  <p>La maniobra comienza justo al iniciar la 3er vuelta. Después de llegar a nivel el avión deberá mantenerse en esa altura (+/- 30cm) por dos vueltas completas más. El vuelo debe ser estable y suave, sin movimientos de desviación abruptos.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>Entre cada maniobra, el piloto deberá volar al menos 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. Para la siguiente maniobra se recomienda dar dos vueltas completas, ya que si no cambia la dirección del viento, nos dará tensión en las líneas para optimizar el vuelo.</p>	<p>MANIOBRA 6. LOOPS HACIA ABAJO Factor K = 6</p>  <p>La maniobra inicia con el viento soplando a espaldas del piloto. El límite superior de los loops se establecerá cuando el avión alcanza una tangente de 45° con respecto al suelo, quedando en vuelo normal.</p>
<p>LOOPS HACIA ABAJO (continuación).</p>  <p>El avión debe realizar tres loops circulares consecutivos. Todos deben iniciar y terminar en la misma posición y tener el mismo tamaño. La maniobra termina justo al final del tercer loop cuando el avión recobra el vuelo a nivel (1.5 mts).</p>	<p>LOOPS HACIA ABAJO (salida recomendada)</p>  <p>Se recomienda salir haciendo un medio loop hasta que el avión alcance el límite superior y entonces comience a descender suave y progresivamente en vuelo normal alcanzando en 1/2 vuelta el nivel de 1.5 mts.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>Entre cada maniobra, el piloto deberá volar al menos 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. Sumadas a la 1/2 vuelta anterior se completaran 2, quedando de nuevo con el viento soplando a espaldas del piloto.</p>	<p>MANIOBRA 7. LOOPS CUADRADOS HACIA ARRIBA Factor K = 12</p>  <p>La maniobra inicia con el viento soplando a espaldas del piloto. El límite superior de los loops se establecerá cuando el avión alcanza una tangente de 45° con respecto al suelo, quedando en vuelo invertido.</p>	<p>LOOPS CUADRADOS HACIA ARRIBA (continuación).</p>  <p>El avión debe realizar dos loops cuadrados consecutivos. Todos deben iniciar y terminar en la misma posición y tener el mismo tamaño. El ancho del cuadro debe ser equivalente a 1/8 de vuelta. La maniobra termina justo al final del segundo loop cuando el avión recobra el vuelo a nivel (1.5 mts).</p>
<p>LOOPS CUADRADOS HACIA ARRIBA (salida recomendada)</p>  <p>Se recomienda salir manteniendo el vuelo a nivel.</p>	<p>VUELTAS PARA ANOTACIÓN DE LOS JUECES</p>  <p>Entre cada maniobra, el piloto deberá volar al menos 1 1/2 vueltas a nivel, con la finalidad de permitir a los jueces evaluar la maniobra anterior. Para la siguiente maniobra se recomienda dar dos vueltas completas, ya que si no cambia la dirección del viento, nos dará tensión en las líneas para optimizar el vuelo.</p>	<p>PREPARACIÓN LOOPS CUADRADOS HACIA ABAJO</p>  <p>El avión deberá usar 3/4 de vuelta para ascender hasta el límite superior con tangente de 45° con respecto del suelo y mantenerse así por 1/8 de vuelta adicional.</p>	<p>MANIOBRA 8. LOOPS CUADRADOS HACIA ABAJO Factor K = 12</p>  <p>El avión debe realizar dos loops cuadrados consecutivos. Todos deben iniciar y terminar en la misma posición y tener el mismo tamaño. El ancho del cuadro debe ser equivalente a 1/8 de vuelta. La maniobra termina justo al final del segundo loop cuando el avión recobra el vuelo normal en el límite superior.</p>	<p>LOOPS CUADRADOS HACIA ABAJO (salida recomendada)</p>  <p>Se recomienda salir manteniendo el vuelo en el límite superior por al menos 5mts y posteriormente comenzar el descenso de forma suave y progresiva hasta alcanzar el vuelo a nivel de 1.5 mts en 1/2 vuelta.</p>