

Övning i F3B

Övningarna vänder sig till dig som vill träna upp förmågan i dom tre delmomenten, Termik, Distans och Hastighet. Övningarna kan också användas för er som vill öva upp färdigheterna inom termikflygning. Att behärska F3B-klassens tre delmoment hjälper dig att nå hög kännedom om din segelmodells kapacitet. Dessutom lär du dig barlasta kärran vilket ofta är en nyckel till framgång inom termikflygandet. Du behöver en någorlunda intrimmad seglare. Inte nödvändigtvis en F3B-modell i första läget. Övningarna görs helst tillsammans med någon med erfarenhet, i alla fall till en början! Enklast är också att börja öva i lätt vinsstyrka!

Dokumentera dina träningsresultat för utvärdering. När du klarar nedanstående övningar så är du en mycket god termikflygare som behärskar multiuppgifterna väl.

TERMIK

Övning i landning.

Målet med övningen är att du skall få en ett mönster som du flyger efter och känner igen dig i (känna säkerhet). Börja med att hitta ett inflygningsmönster. Att modellen exempelvis skall befinna sig vid ett visst ställe en viss tid, inför inflygningen. Gör 5 flygningar och kryssa i nedanstående! För att få godkänt i landning krävs fem flygningar i rad med minst 90 poäng. Markera med ett kryss inom det markerade området hur du var positionerad.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>ppppp
Hög/låg inflygning	Fel i sidled	Landade plus	Landade minus					Landning OK

Taktik vid termikflygning Till övningen kan du använda "Checklista tävlingsflygning".

Målet med övningen är att du skall flyga efter en i förväg tänkt taktikplan. Att du lär dig att flyga målinriktat och rörligt. Börja varje flygning med att bestämma vad du planerar att göra direkt efter urkoppling. Fundera även på vad nästa steg blir, alltså, om första planen ej blev lyckad. Oftast vinner man på att vara offensiv, röra på sig! Testa att addera barlast. Gör 5 flygningar och kryssa i nedanstående. För att få godkänt i termikflygning krävs fem flygningar i rad med minst 90 poäng i landning. Max tidsmiss är +-5 sekunder, 09.55 - 10.05). Arbetstid 12 minuter, flygtid 10 minuter.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>ppppp
Fick ej termik enligt planen	Drev omkring	Fick termik enligt planen					Landning OK

DISTANS

Svängteknik

Målet med övningen är att du skall trimma in din modell så att den rent går in i sväng, samt med energi ur. Att du trimmar in utslag på roder och sen lär dig rätt kombination för att lägga svängen så tajt som möjligt. I övrigt så är taktiken som i förra övningen! Arbetstid 6 minuter bantid 4 minuter (så många 150 meters sträckor som möjligt på 4 minuter)

1. Trimma in rollrörelsen. Börja med att ge skevroder. Notera vad som sker.
2. Försök att få modellen att rolla rent genom att ändra skevroderdifferensieringen. Mycket differensiering ger tunnelroll. Det motsatta ger en oren roll med nosen utåt i rollplanet.
3. Trimma hödroderutslag i harmoni med skev. Snabb i roll snabb på höjd osv.
4. Försök att inte överdriva utslagen, kärran skall göra exakt det du gör med spaken. Var lätt på handen!
5. Du skall försöka att nå känslan av att du "tänker" runt kärran. Bara ge precis det utslag som behövs. Energi!
6. Undvik korsade roder, ge först skev, sen till baka i mitt, sen hödroder.

Flygning i bana

Målet med övningen är att du skall lära dig svängteknik med rena urgångar utan höjdförlust. En medhjälpare för tidtagning och svänghjälp är vanligt i F3B.

1. Starta modellen och flyg in i banan.
 2. Påbörja B-linjesvängen innan vändsignalen. Se till att du rollat tillräckligt innan höjdroder ges.
 3. Ställ dig i linje med A-linjen. Börja A-linjesvängen innan vändsignal.
 4. Lär dig bedöma avståndet för ingång i sväng, så att du inte flyger över linjen onödigt mycket.
- Godkänt får du när du klarar fem distansflygningar i följd minimum 14 sträckor och rena svängar.

.....strstrstrstrstr

HASTIGHETSFLYGNING

Flygrytm

Målet med övningen är att du skall få in en rytm i flygningen som är anpassad efter din nuvarande status. Med rytm menas att du flyger hastighetsmomentet rent och snyggt utan några störningar i något plan. Börja med att flyga utan bana. Termiktaktiken är som i första övningen. Man försöker att "sätta" kärran i en termikblåsa inom arbetstiden! 4 minuters arbetstid. Du skall alltså genomföra speedflygningen inom denna arbetstid. Efter urkoppling så har du 1 minut på dig att gå in i banan. 4 sträckor á 150 meter så fort som möjligt.

1. Starta modellen och flyg sedan mot A-linjen för en tänkt speedbana. Vänd 180 grader vid A-linjen!
2. Dyk rakt ner och tag snabbt upp modellen så att inte farten går upp för mycket. Flyg fyra "tänkta" 150 meters sträckor!
3. Försök att behålla hastigheten genom att anpassa dykvinkeln.
4. Anpassa svängen likt distansen. Alltså, rolla innan du när den "tänkta" vändsignalen helst med påbörjat höjdroder.
5. Öka farten nästa gång du flyger genom att dyka lite längre.
6. Fortsätt med att öka. Om du känner osäkerhet minskar du farten nästa gång.
7. Nu vet du din kapacitet. Flyg efter din inlärd rytm och träna upp din förmåga successivt.
8. Prova att flyga i en uppmätt bana.

Godkänd är du när du klarar att utföra fem speedflygningar i följd under 25 sekunder.sekseksekseksek