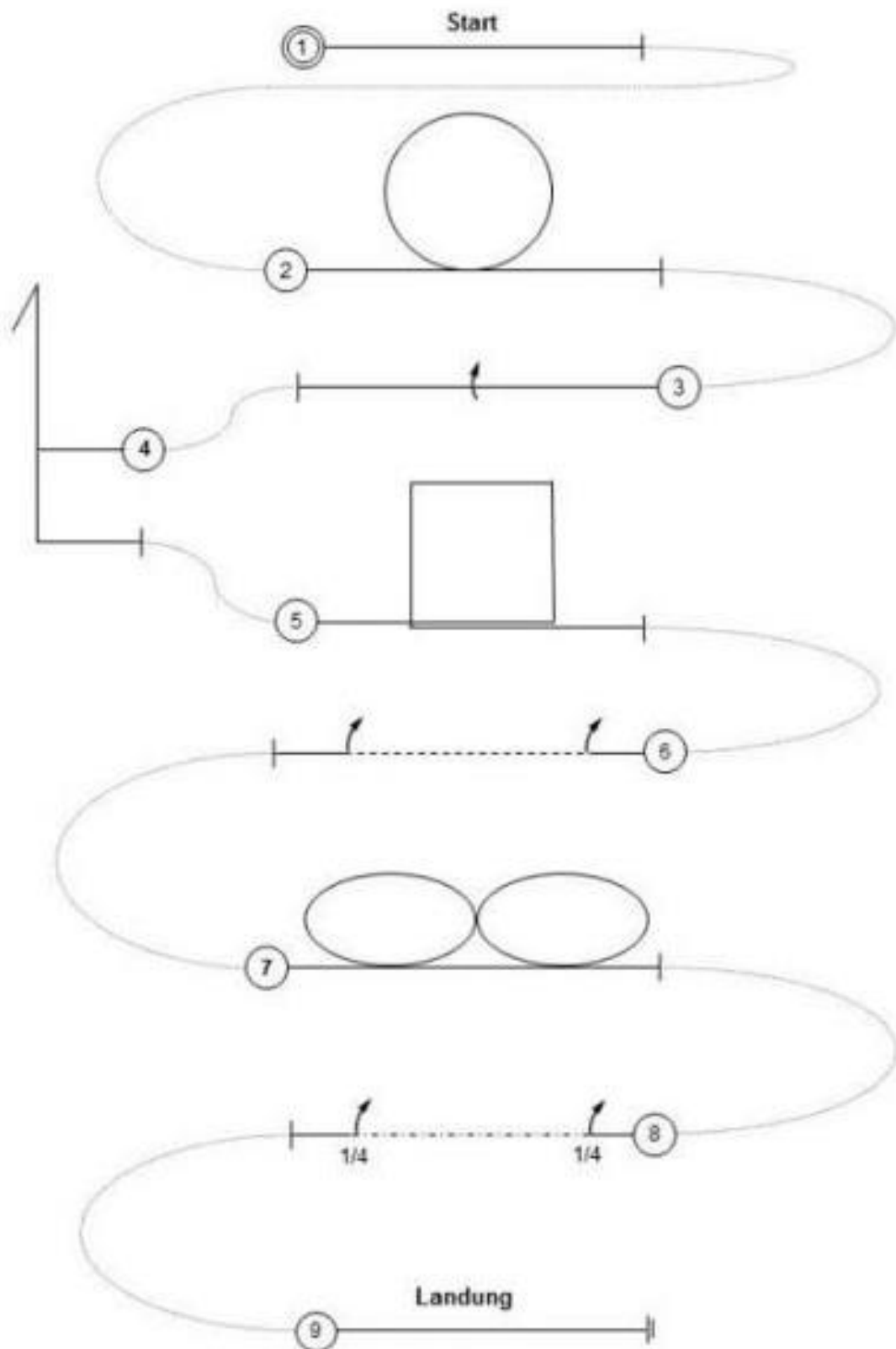


RCEA



1. Vzlet – Pozvolný vzlet (ne že budete na dvou metrech ve výšce 3 metry!)
 - po první zatáčce možnost mírného stoupání
 - po druhé zatáčce by měl být model ideálně ve výšce, ve které bude začínat první obrat
 - obrat končí za druhou zatáčkou na úrovni pilota
2. Přemet – kulatý (nikoli švestka)
 - začátek a konec ve stejné výšce
 - každá sekvence (míněno hrany v rádobu kulatém přemetu) -1 bod
 - nálet do obratu se srovnanými křídly (platí pro všechny obraty!!)
 - obrat v jedné rovině
 - konstantní rychlost
3. Výkrut – celý výkrut ve stejné výšce a v jedné rovině
 - konstantní rychlost otáčení (žádné sekvence, v tomto případě by se jednalo o nedodržení popisu obratu)
4. Souvrat – poloměry náletu a výletu musí být totožné
 - svislý let!
 - otočení okolo těžiště, pokud je větší než 2 rozpětí křídel – 0 bodů
5. Čtvercový přemet – všechny poloměry ve čtverci musí být stejné
 - všechny strany stejně dlouhé
 - obrat v jedné rovině
6. Let na zádech – zastavené půlvýkruty (90°) přetočení (nedotočení) o 15° - 1 bod (přetočení o 90° = 6 bodů!!!)
 - let v jedné rovině
 - let v jedné výšce
7. Vodorovná osmička – Jedná se o 2 dotýkající se kruhy! (Neplést s kubánskou osmičkou)
 - náklon křídel do 45° , spíš menší
 - poloměry obou kruhů totožné (možnost kontroly dle čar hřišť v halách)
 - střed dotyku na středu
8. Nožový let – zastavené 1/4výkruty (90°) přetočení (nedotočení) o 15° - 1 bodů (přetočení o 90° = 6 bodů!!!)
 - konstantní výška a „hloubka“
9. Přistání – Po skončení sestavy následují 2 zatáčky, druhou se pilot srovnává na pomyslnou „runway“. Dotyk letadla se zemí by měl být na úrovni pilota, nebo dříve ve směru letu.
10. Celkový dojem - Soutěžící obdrží známku 0 – 5 pokud během celé sestavy proletěl dělicí rovinu tak, že průlet nebyl součástí bodovaného obratu (tzv. prázdný průlet). Soutěžící obdrží známku 6 – 10, pokud během celé sestavy nedojde k prázdnému průletu a jednotlivé předepsané obraty budou na sebe navazovat, s tím, že se model na konci haly bude obracet zatáčkou nebo jiným vhodným způsobem.