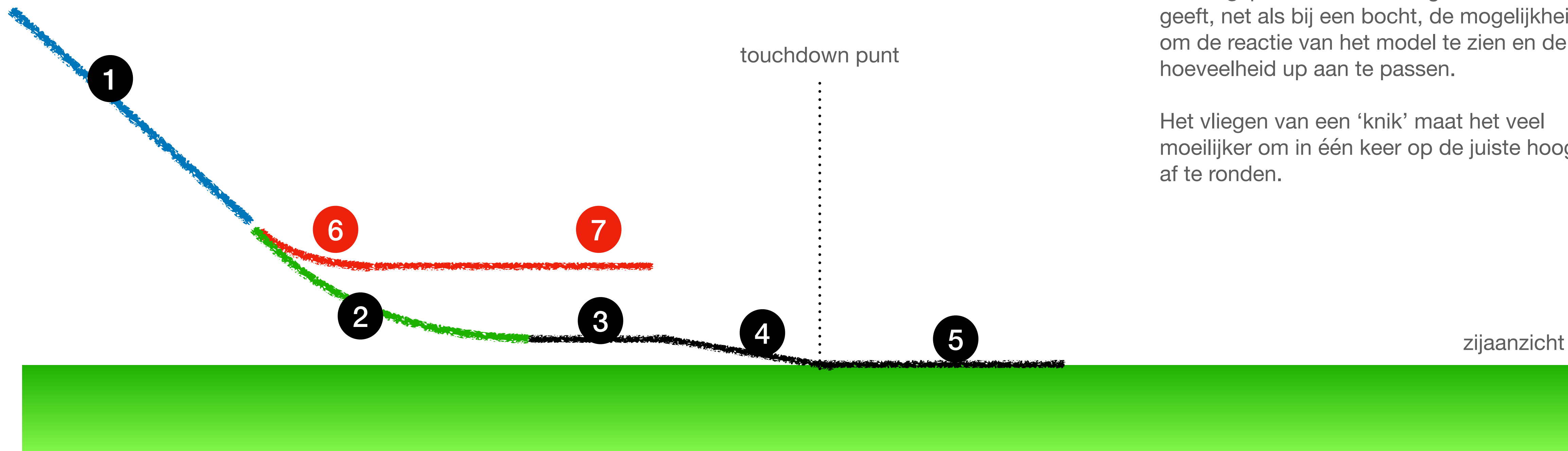


Landing: Afronden -> Afvangen



De overgang van de daal-vlucht naar het afvangen gebeurt bij voorkeur door een **ronding** ipv een **knik** te vliegen. De ronding geeft, net als bij een bocht, de mogelijkheid om de reactie van het model te zien en de hoeveelheid up aan te passen.

Het vliegen van een 'knik' maakt het veel moeilijker om in één keer op de juiste hoogte af te ronden.

1 Daalvlucht: zorg er bij het oefenen voor dat dit ook echt een daalvlucht is, niet te vlak binnenkomen.

2 Afronden: Begin tijdig, met een klein beetje up, de daalvlucht te veranderen in een vlucht op constante hoogte. Een klein beetje UP, in de tijd zorgt voor voldoende mogelijkheid om te anticiperen op de hoogte waarop je wilt uitkomen.

3 Afvangen: Houdt een heel klein beetje UP zodat het model op dezelfde hoogte blijft. In deze fase zal het model vanwege de luchtweerstand en hogere invalshoek beginnen met afremmen. In deze fase kan je evt met wat gas het model nog rustig iets verder naar het touchdown punt vliegen. Wel de UP er in houden.

4 Afvangen: Op een bepaald moment zal de hoeveelheid up in stap 3 niet voldoende zijn om het model op hoogte te houden. Het model begint vanzelf te zakken. Blijf heel voorzichtig UP geven zodat het model zachtjes de grond raakt. LET OP: UP niet loslaten maar vasthouden.

5 Uitrollen: Nadat het model de grond geraakt heeft blijf je vleugels en koers sturen tot het model volledig tot stilstand is gekomen. Daarna weg taxiën om de baan vrij te maken

6 KNIK: Ongewenste situatie! Veel UP geven om abrupt de daalvlucht af te breken. Dit maakt het moeilijk om de hoogte voor het afvangen te controleren.

7 Te hoog afgerond: Voldoende gas erop om hoogte te houden, doorvliegen tot einde baan, veilig klimmen en opnieuw.