

MEZCLAS GENÉRICAS

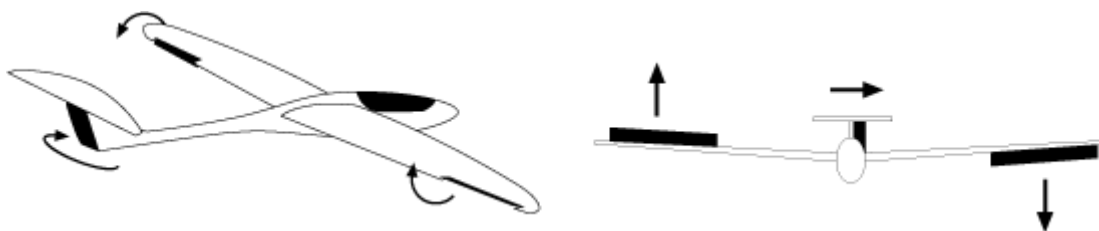
MEZCLAS PARA PLANEADORES RC

Las posiciones de las distintas superficies de mando son referenciales, cada perfil, ala y avión necesitarán un valor específico.

ALERON SOBRE DIRECCIÓN (Combi)

La dirección se mueve en el mismo sentido que los alerones cuando actuamos sobre estos. Para realizar virajes suaves. Reduce o elimina el efecto de guiñada inversa.

Dirección: Entre un 30% y un 50% de su recorrido máximo. (valor máximo, para el 100% de alerones)

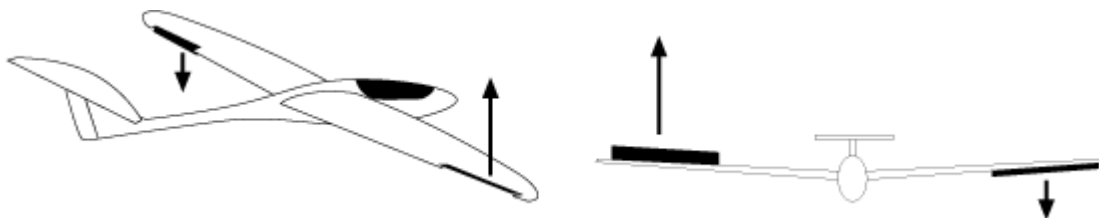


DIFERENCIAL

Actúa sobre los alerones reduciendo el recorrido del alerón que 'baja'. Reduce el efecto de guiñada inversa que se produce por un excesivo recorrido del alerón que 'baja'.

Alerones: Reducir el recorrido descendente entre un 30 y un 50 %.

En planeadores de gran envergadura con alerones de punta de ala normalmente se recomienda eliminar el recorrido descendente del alerón, es decir un 100% de diferencial.



AEROFRENO. (Butterfly)

Se utiliza para reducir bruscamente la velocidad del planeador y realizar la aproximación final del aterrizaje a baja velocidad. También se puede utilizar en picados para perder altura sin ganar velocidad.

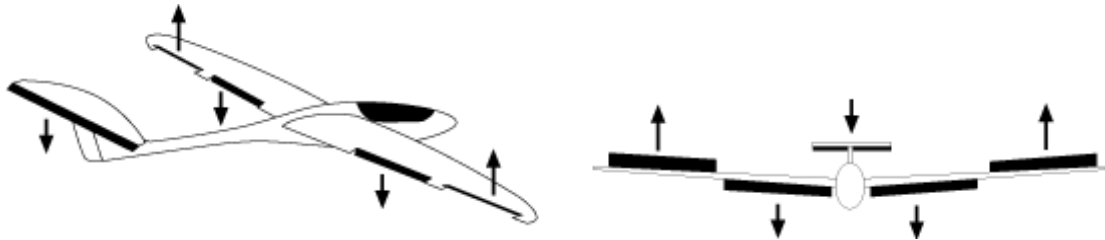
Intervienen: flaps, alerones y profundidad.

Flaps: abajo de 35 a 45 deg.

Alerones: arriba de 5 a 15 deg.

Profundidad: Picar levemente (buscar recorrido para cada modelo)

(Valores máximos, para el 100% del mando de aerofrenos)



PROFUNDIDAD SOBRE FLAP (Snap-flap)

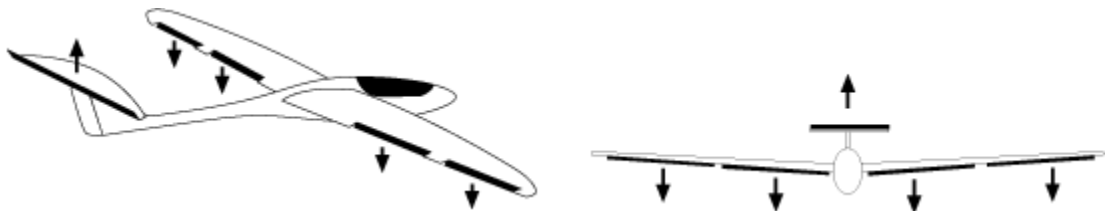
Actúa sobre el eje transversal del modelo. Se utiliza para reducir el radio de giro sobre ese eje. En acrobacia para 'loopings' de poco radio y en velocidad para virajes cerrados.

Intervienen: flaps, alerones (en función de flap) y profundidad.

Flaps: con profundidad arriba, flaps abajo un máximo de 4 o 5 deg. (valor máximo, para el 100% de profundidad).

Alerones: Acompañan a los flaps de tal manera que el borde de fuga se deflecta uniformemente.

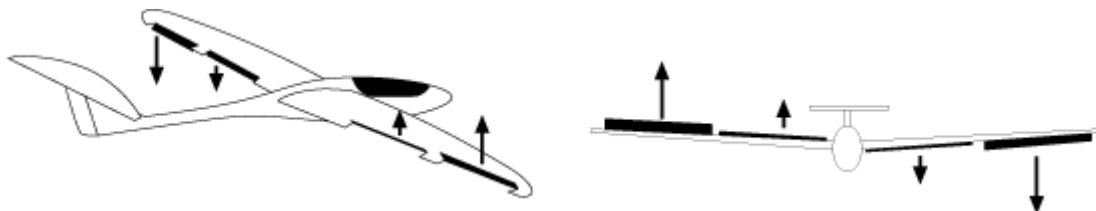
Para acrobacia también puede utilizarse con profundidad abajo (picando), con una deflexión de 2 o 3 deg.



ALERON SOBRE FLAP. (Flaps como alerones)

El flap se mueve en el mismo sentido que el alerón cuando actuamos sobre el mando de alerones. Para movimientos bruscos sobre el eje longitudinal.

Flaps: cuando actuamos sobre el mando de alerones los flaps realizan un 50% del recorrido del alerón correspondiente.



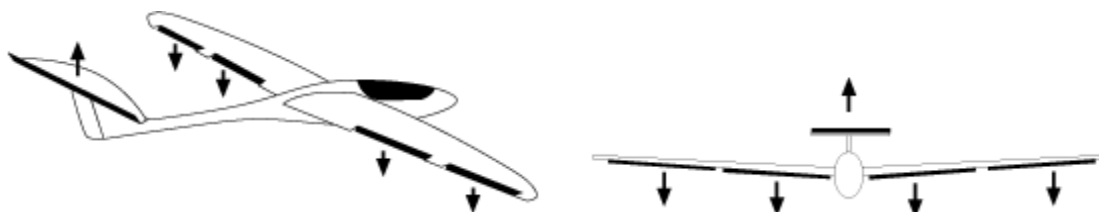
FLAP TÉRMICO

Deflexión hacia abajo de flaps y alerones para volar en térmica. Aumenta la concavidad del intrados del ala. Reduce la velocidad de planeo.

Flaps: abajo un máximo de 3 o 4 deg. (valor fijo).

Alerones: acompañan a los flaps de tal manera que el borde de fuga se deflecta uniformemente.

Profundidad: pequeñas correcciones que normalmente no se programan.



FLAP VELOCIDAD

Deflexión hacia arriba de flaps y alerones. Reduce o elimina la concavidad del intrados del ala. Aumenta la velocidad de planeo.

Flaps: arriba un máximo de 2 o 3 deg. (valor fijo).

Alerones: acompañan a los flaps de tal manera que el borde de fuga se deflecta uniformemente.





FLAP DESPEGUE (F3B y F3J)

Se utiliza en la fase inicial del despegue en las disciplinas en las que el despegue se realiza por tracción con un cable, sea con tracción directa, polea o torno.
Deflexión hacia abajo de flaps y alerones para aumentar la resistencia al avance, con el planeador con el morro arriba. Con ello se consiguen trepadas muy veloces en la fase inicial del despegue, pudiendo aprovechar mejor la longitud del cable de remolque.

Flaps: abajo de 10 a 15 deg.

Alerones: abajo de 5 a 10 deg.

Información proporcionada por: <http://www.hasteam.com.ar/Aero.htm>

