

## Instruktioner för linflygare.

### TÄNK PÅ!

- Linorna är wirrar som lätt trasslar sig och då kan det bli kinkar på dom som gör att de lätt går av när man flyger, så Var därför rädd om linorna.
- Se till att de som inte flyger håller sig på säkert avstånd.
- Starta alltid i medvind vid linflyg. Modellen släpps först efter att piloten är redo och har givit tecken med handen.
- Släpp aldrig handtaget när du flyger, vad som än händer.
- Knappen på batteriet måste stå på off annars kommer det att laddas ur till nästa gång och då går det inte att flyga med någon modell som har en glödstifts motor.
- Mekaniker måste använda hjälm vid Combat och Teamracing.

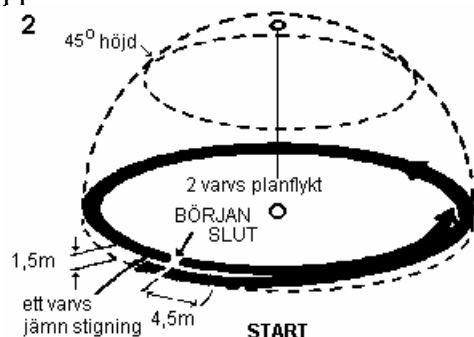


### Den som vill flyga linor skall hjälpa till med följande innan och efter flygningen :

- Ta fram den modell som läraren rekommenderar. (Fråga läraren om du har önskemål om att flyga med någon annan modell)
- Tag fram lämpliga linor och bränsle samt mekbox och, om det behövs, ett batteri.
- Dra ut linorna, häkta linorna i modellen så att höjdroderlinan går till höjdrodret och dykroderlinan till dykrodret. Kontrollera att det fungerar genom att ge höjd och dyk roder med handtaget.
- Tanka modellen och starta motorn. Om du inte kan start motorn gör läraren det. Men se efter hur det går till och lyssna på hur motorn låter när den går bra eller dåligt så kan du prova på att starta inför nästa flygning.
- Då modellen landat hjälper den som skall flyga nästa gång till med att hämta modellen till startplatsen. OBS! Rör inte motorn eftersom den är väldigt varm.
- Efter varje flygning skall linorna redas upp, av den som flugit, om loopingar eller andra manövrar som tvinnar linorna har utförts.
- Då flygningen är slut för dagen skall linorna rullas in och eventuellt torkas av med rödsprit om dom är klibbiga. Modellen torkas av från ricinolja och tvättas med rödsprit.
- Allting som tagits ut ur boden ställs tillbaka där det stod.
- Är det något som du inte kan eller vet hur man gör, fråga då läraren.

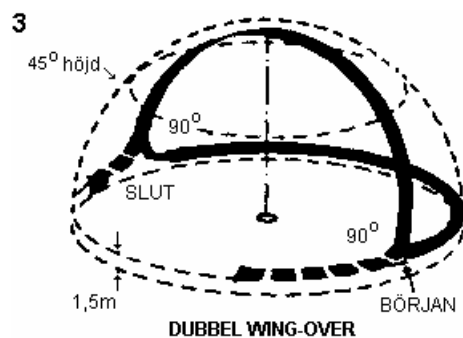
## FLYGMÄVÖVRAR

- Normal flygning är alltid över 1,5 meter och under 45 grader lutning uppåt.



- **START** – rulla minst 4 meter och högst ett kvarts varv. Gå upp till 1,5 meters höjd och ligg där i två varv.

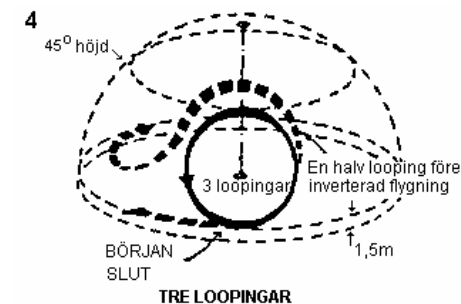
- **WingOver** – börja på 1,5 meters höjd – kör rakt upp och över huvudet för att plana ut på 1,5 meters höjs andra sidan av cirkeln.



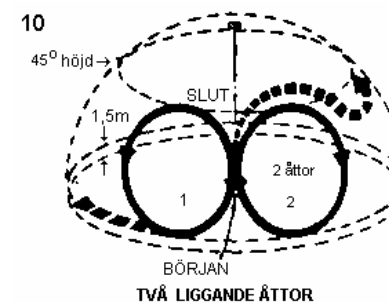
## MFK SNOBBEN LINSKOLAN

Lite mera avancerade manövrar kan man träna med nästa flygplan.

- **Looping** – börja på 1,5 meters höjd och gör en looping utan att gå över 45 grader. Loopingen ska vara på ett åttandedels varv.



- **Bunt** – utvändig looping som börjas med 45 graders lutning uppåt och slutar på samma höjd.



- **8** – looping som fortsätter upp till 45 grader och övergår till en bunt.

Ännu svårare är kantiga manövrar.

- **4-Kantslooping** – som looping fast med raka sidor.
- **3-Kantslooping** – som looping fast med raka sidor.

