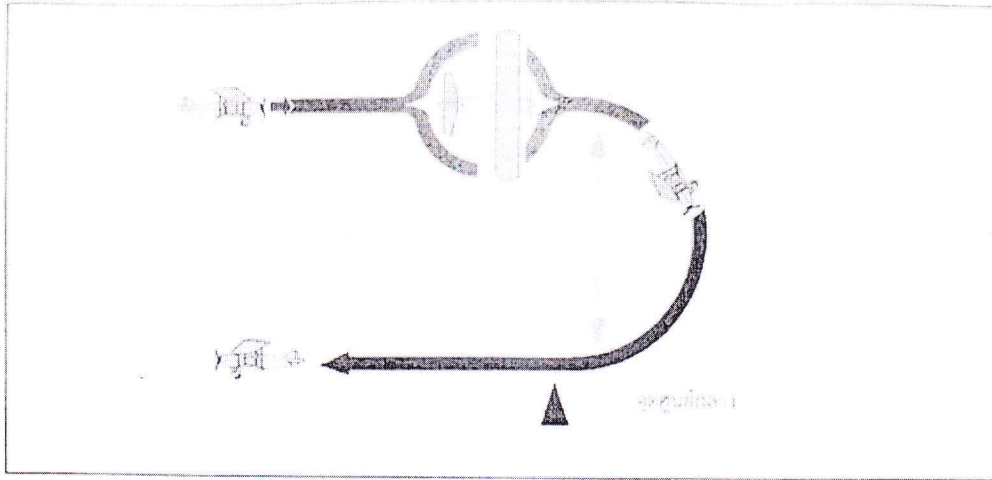


หมุนตัวพลิกกลับ (Split - S)

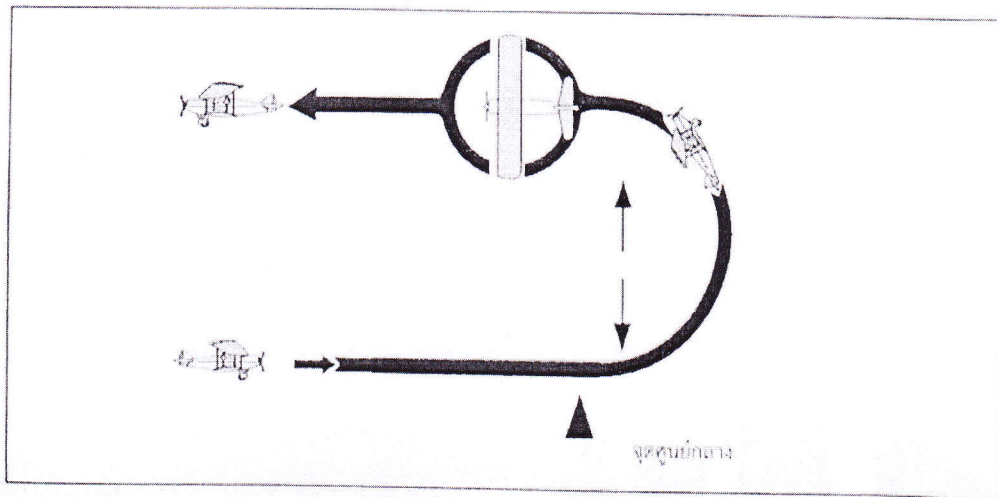
บินตรงและไต่ระดับเข้ามา เมื่อผ่านศูนย์กลาง ดิ่งขึ้นเป็นครึ่งวงกลมแล้วทำท่าพลิกครึ่งตัว (ซ้าย หรือ ขวา) บินตรงและไต่ระดับออกไป ๕๐ ฟุต ในทิศทางขนาน แต่ตรงข้ามกับเส้นทางเริ่มทำท่าบิน



รูปที่ ๘ หมุนตัวพลิกกลับ (Split - S)

พลิกด้วยอดวง (Immelman turn)

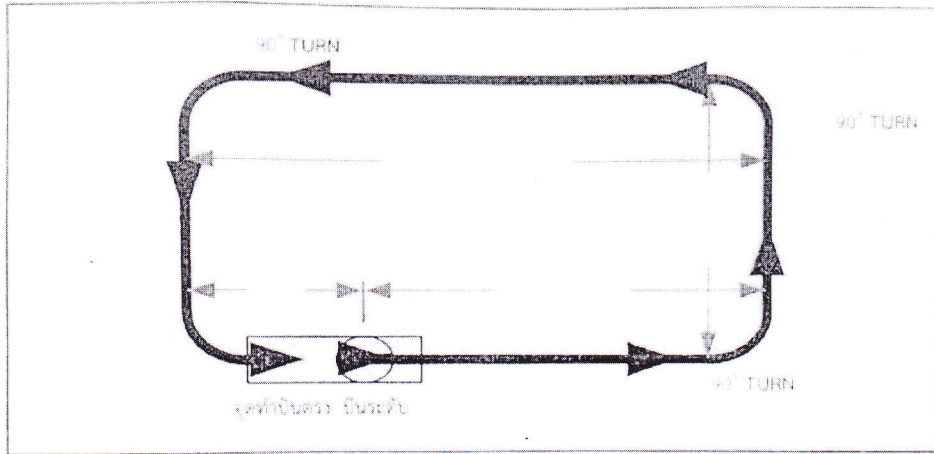
บินตรงและไต่ระดับเข้ามา เมื่อผ่านศูนย์กลาง ดิ่งขึ้นเป็นครึ่งวงกลมแล้วทำท่าพลิกครึ่งตัว (ซ้าย หรือ ขวา) บินตรงและไต่ระดับออกไป ๕๐ ฟุต ในทิศทางขนาน แต่ตรงข้ามกับเส้นทางเริ่มทำท่าบิน



รูปที่ ๙ พลิกด้วยอดวง (Immelman turn)

ทำางจรบินลง (Rectangular Approach)

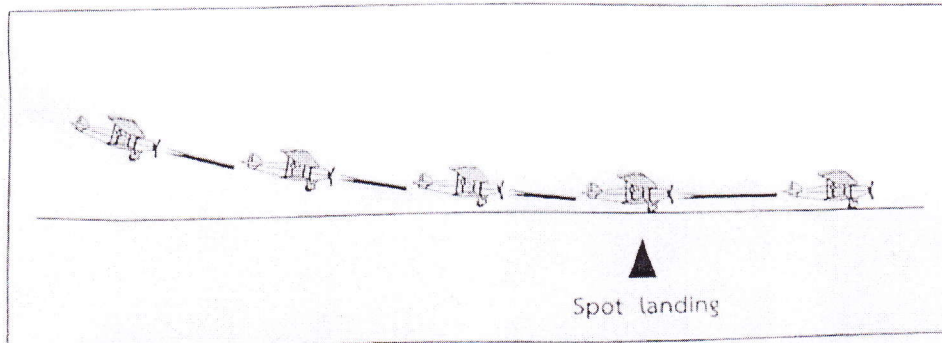
บ เริ่มบินระดับ เข้ามาทันทีที่เสร็จทำการบินแล้ว เลี้ยว ๙๐° ซวามล, เลี้ยวตามอง ๙๐° , เลี้ยว ๙๐° ซวามล ตรงกับทิศท เมาวางลมครึ่งแรก, เลี้ยว ๙๐° อีกครึ่งทวมลขึ้นเวลาจุดบิน (Touch Down Point) ภายหลัง จากเลี้ยว๙๐° ทุกครั้ง บ จะต้องทำแนวบินตรงและได้ระดับอยู่ชั่วระยะเวลาหนึ่ง แล้วข รมดับอง ตามลำดับ เข้ามาหาจุดบินลง ทิศทางการเลี้ยวบิน อาจจะเป็นเปลี่ยนเป็นซ้ายหรือขวาได้ เลี้ยวท พฤติภาพในขณะนั้น



รูปที่ ๑๐ ทำางจรบินลง (Rectangular Approach)

บินลงจุด (Spot landing)

บ แลยอล้ำ (Flare) เพื่อสัมผัสพื้นภายในวงกลมสำหรับบินลง โดยมีทิศทางเดิมที่บินเข้ามา แต่ ตาง ระดับ ความสูง ที่เริ่มบินเข้าทำ

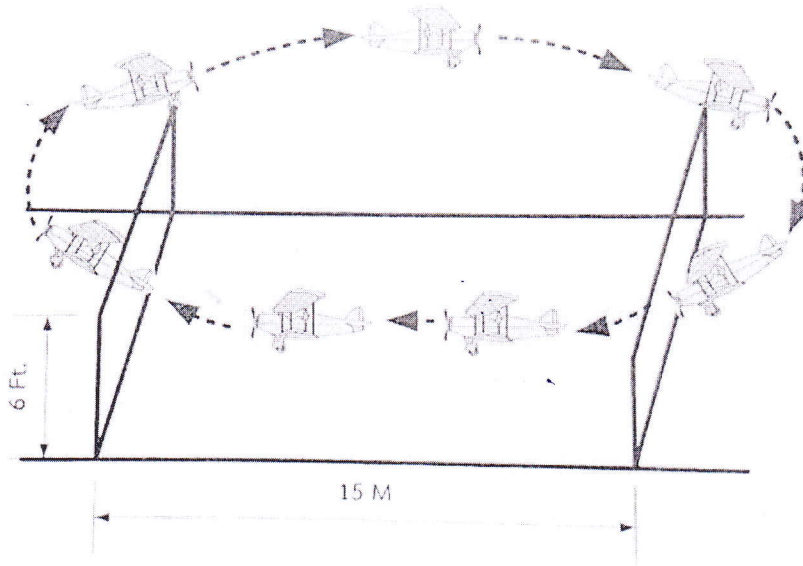


รูปที่ ๑๑ บินลงจุด (Spot landing)

กติกากการแข่งขัน

ประเภท บินลอดสายรุ้ง (Limbo)

๑. ไม่จำกัดแบบเครื่องบิน
๒. ให้บินลอดใต้สายรุ้งจำนวน ๒ เส้น ระยะสูง ๖ ฟุต ระยะห่าง ๑๕ เมตร
๓. บินแข่งขัน ๑ เทียวบิน ใช้เวลา ๒ นาที นับจาก กรรมการให้สัญญาณ ผู้ทำจำนวนรอบสูงสุดเป็นผู้ชนะ
๔. บ.ลำเดียวจะสมัครหลายคนไม่ได้ และห้ามผู้อื่นบินแทน
๕. เมื่อ บ.วิ่งพื้นครั้งแรกจะไม่นับคะแนนในเทียวนั้น
๖. ถ้าส่วนใดส่วนหนึ่งของ บ.แตะพื้นหรือชนสายรุ้งขาด ถือว่าสิ้นสุดการแข่งขัน

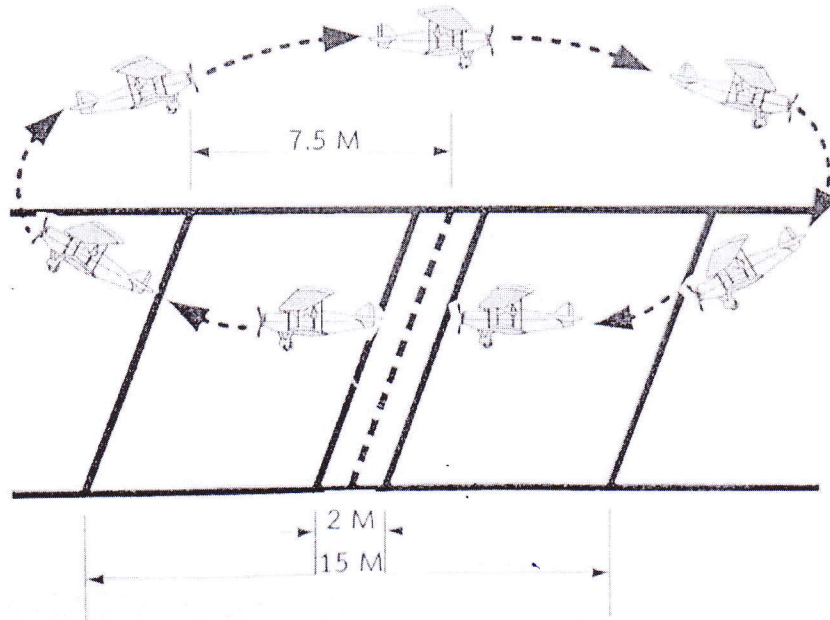


กติกากการแข่งขัน

ประเภท บินแตะพื้น (Touch and go)

๑. ไม่จำกัดแบบเครื่องบิน
๒. ให้บินแตะพื้นบริเวณที่กำหนดและต้องวิ่งบนพื้นระยะทางไม่น้อยกว่า ๒ เมตร

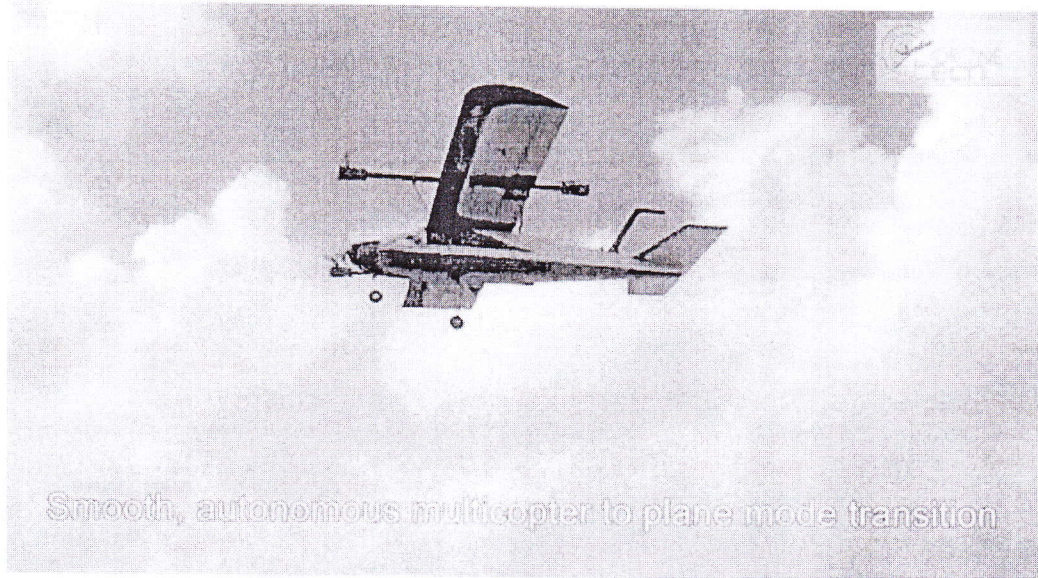
๓. บินแข่งขัน ๑ เทียบบิน ใช้เวลา ๒ นาที นับจากกรรมการให้สัญญาณ
๔. บ.ลำเดียวจะสมัครหลายคนไม่ได้ และห้ามผู้อื่นบินแทน
๕. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำเครื่องบินมาทำการบินแต่ละพื้น แล้วบินขึ้นไปใหม่ และกลับมาแตะพื้นอีกครั้ง ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆจนหมดเวลา จะได้คะแนนตามจำนวนครั้งที่แตะพื้นและกรรมการยกธงผ่าน ผู้ทำคะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ



กติกาการแข่งขัน

ประเภท บินบรรทุกัมภาระ

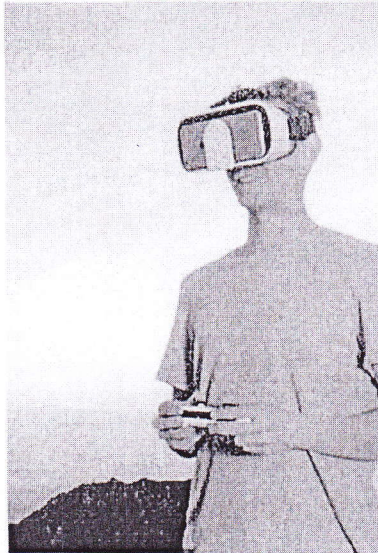
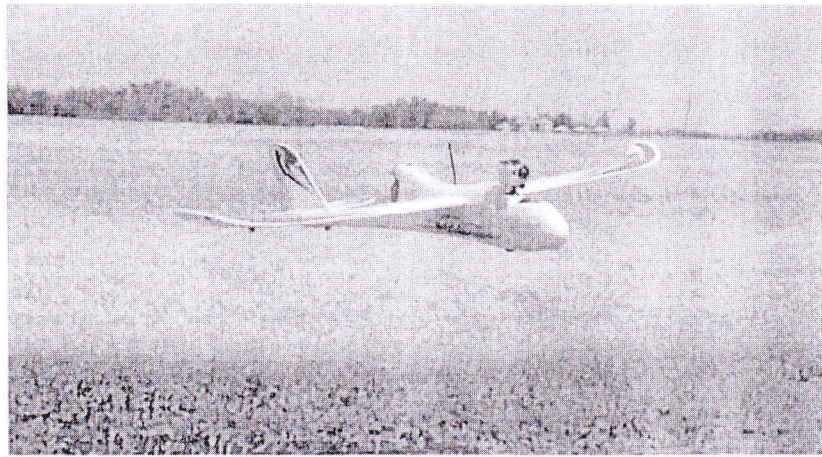
๑. เครื่องบินที่สร้างในช่วงเวลาการอบรม
๒. อากาศยานต้องมีห้องสำหรับวางอุปกรณ์ถ่วงน้ำหนักไว้
๓. ต้องบรรทุกัมภาระน้ำหนักอย่างน้อย ๒๕๐ g และเรียกสัมภาระน้ำหนักเพิ่มครั้งละไม่ต่ำกว่า ๒๕๐ g
๔. บินทำทางวงกลมตั้งใน (Consecutive Inside loops)
๕. แข่งขัน ๓ รอบ รอบละไม่เกิน ๒ นาที



กติกาการแข่งขัน

ประเภท บินบังคับเครื่องบินด้วยกล้องวงจรปิด (FPV)

๑. เครื่องบินที่สร้างในช่วงเวลาการอบรม
๒. อากาศยานต้องติดกล้องส่งภาพ
๓. ผู้แข่งขัน (นักบิน) บินบังคับเครื่องบินโดยมองผ่านจอร์รับสัญญาณเท่านั้น
๔. ให้บินลอดสายรุ้งระยะสูง ๖ ฟุต
๕. เมื่อ บ. วิ่งหันพื้นครั้งแรกจะไม่นับคะแนนในเที่ยวนั้น
๖. แข่งขัน ๓ รอบ รอบละไม่เกิน ๒ นาที



กติกาการแข่งขัน

ประเภท FLYING MACHINE (Quad Rotor)

๑. ทีมเข้าแข่งขันจะต้องนำอากาศยานเข้าสู่ลานบินและเริ่มบินได้ ณ จุดเริ่มต้นที่กรรมการกำหนด ระยะเวลา ๓ นาที (กรณีเครื่องตกต้องนำไปปล่อย ณ จุดเริ่มต้นใหม่ทุกครั้ง)
๒. การตัดสินของคณะกรรมการถือเป็นสิ้นสุด โดยกรรมการจะให้คะแนนดังนี้
 - ๒.๑ ด้านการออกแบบ ๖๐ คะแนน โดยนักเรียนอธิบายแนวทางการออกแบบและจุดประสงค์ การออกแบบด้วยตนเองกับคณะกรรมการ ณ จุดวางอากาศยานที่กรรมการกำหนด (กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ของกองทัพอากาศ ๕ ท่าน คะแนนสูงสุดและต่ำสุดตัดออก ที่เหลือคิดคะแนนเฉลี่ย)
 - ๒.๒ คะแนนการบินแสดง ๔๐ คะแนน (กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิของกองทัพอากาศ ๕ ท่าน คะแนน สูงสุดและต่ำสุดตัดออก ที่เหลือคิดคะแนนเฉลี่ย) โดยกรรมการเริ่มจับเวลาเมื่อเริ่มปล่อยอากาศยานและหยุดเวลา เมื่อเครื่องตก พร้อมจับเวลาต่อเมื่ออากาศยานสามารถบินได้อีกในระยะเวลาที่กำหนด