

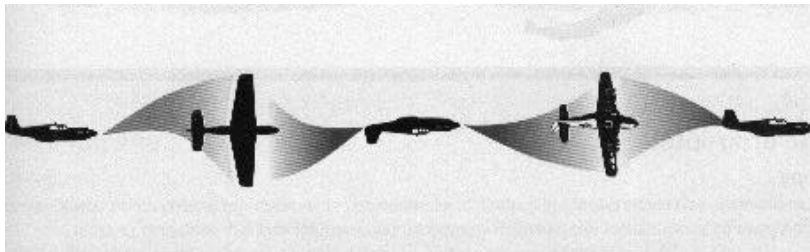
CAP1. - MANOVRE DI VOLO (Basic Aerobic Maneuvres)

"Know and use all the capabilities in your airplane. If you don't, sooner or later, some guy who does use them all will kick your ass." (Lieutenant Dave "Preacher" Pace, USN, U.S. Navy Fighter Weapons School Instructor).

In questo primo capito tratteremo delle manovre di base che si possono effettuare in volo con un aereo.

1.1. Rollio degli alettoni o Frullino (Aileron Roll, Tonneau)

Serve a far compiere all'aereo una rotazione sul proprio asse orizzontale. Per effettuarla devi alzare leggermente la prua, e scegliere un punto di riferimento all'orizzonte, che sarà il perno del tuo asse di rollio. Spingi delicatamente ma completamente lo stick da un lato, lasciando che l'aereo compia una rotazione completa sul suo asse. Dopo aver compiuto la rotazione completa centra nuovamente lo stick. Durante la manovra il timone (rudder control) va nella stessa direzione della virata.

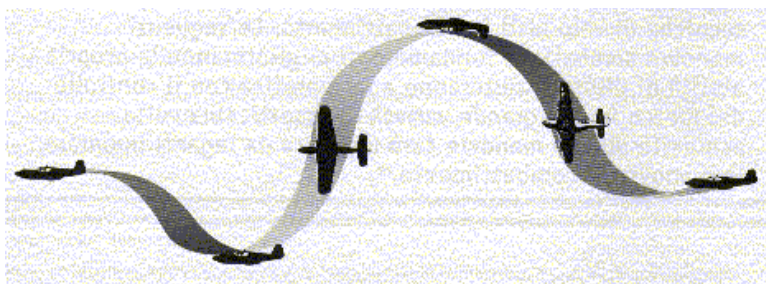


Una mezza rollata (ali a 90°) costituisce l'inizio di una virata rapida. E' utile esercitarsi ad interrompere il rollio con l'aereo in posizione "ali a coltello" per iniziare quindi la virata a 180°.

1.2. Vite Orizzontale (Barrel Roll)

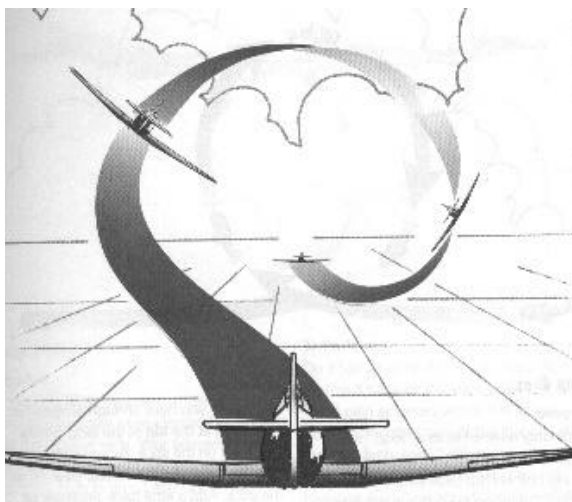
La vite orizzontale (o barrel roll per gli inglesi) può essere utilizzata anche una manovra difensiva, per evadere da un nemico ad ore 6. Consiste nel ruotare su se stessi facendo perdere velocità all'aereo, in modo tale da mandare il nemico in "Overshooting", e farsi superare da lui.

Per eseguirla devi inclinare rapidamente su un lato l'aereo (a destra o a sinistra), e tirare delicatamente lo stick. Questo serve a mantenere l'inclinazione anche in volo rovesciato.



Durante la manovra lo stick si troverà in uno dei due angoli posteriori. Al termine della manovra dovrai centrare di nuovo lo stick. Se avrai effettuato correttamente la manovra, al termine non avrai perso alcuna quota.

Il movimento può essere più stretto con timone nella stessa direzione, o più largo con timone nella direzione opposta (opposite rudder). L'utilizzo della pedaliera nella stessa direzione o nella direzione opposta ti tornerà utile nei casi in cui deciderai di usare il barrel Roll come manovra evasiva nel corso di un combattimento. Ricorda in ogni caso che se deciderai di usare la l'opposite rudder, riuscirai a chiudere di più la virata, ma la perdita di velocità sarà maggiore. Tieni dunque in considerazione questo fattore quando decidi di utilizzare questa manovra.

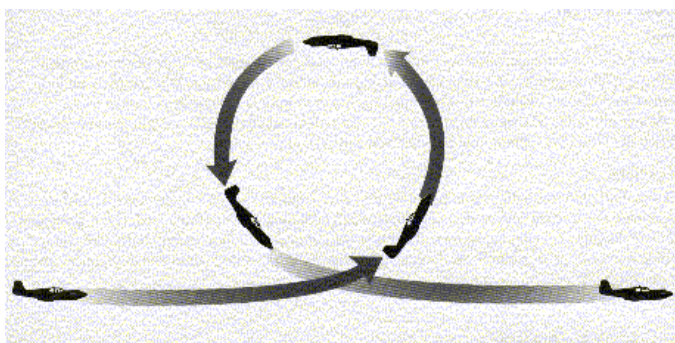


1.3. Loop Interno (Gran Volta, Loop)

Si tratta del looping "classico". Si esegue effettuando un cerchio verticale, terminando la manovra nel punto di inizio.

Per effettuare la manovra occorre avere sufficiente velocità iniziale, al fine di evitare lo stallo. La cabrata, infatti, porta ad un notevole incremento di quota a danno della velocità. Mantenendo manette al massimo, tira lo stick verso di te fino a che non ti troverai a testa in giù. A questo punto rilascia lo stick, riportandola leggermente in avanti durante la discesa, e diminuendo le manette durante la picchiata per evitare velocità eccessiva, con il pericolo di danni strutturali all'aereo.

Durante la manovra controlla l'estremità dell'ala sinistra per capire a che punto del loop ti trovi. Se stai effettuando correttamente la manovra l'ala descriverà un cerchio nel cielo. Se questo non avviene significa che hai perso l'assetto giusto.



1.4. Loop Esterno (Giro della Morte, Reverse Loop)

E' praticamente l'opposto del loop interno. Si usa più di frequente nel combattimento, in quanto consente di guadagnare velocità. Mentre per il loop interno la variabile critica è la velocità iniziale, per il loop esterno il fattore cruciale è l'altezza dal suolo. Una altezza insufficiente ti porterà inevitabilmente all'urto con il terreno. (*NB = mezzo loop interno costituisce uno Split-S*).

Per effettuare la manovra esegui un mezzo rollio degli alettoni (rotazione 180° sul tuo asse) per invertire l'aereo, e tira quindi lo stick verso di te. Guadagna quanta più velocità possibile, in quanto ti servirà per risalire dal loop. Quando hai terminato il loop, completa la manovra con un altro mezzo rollio di alettoni. Se hai effettuato correttamente la manovra, ti troverai con quota e direzione identiche a quelle iniziali.

