

Cadrer ses Figures

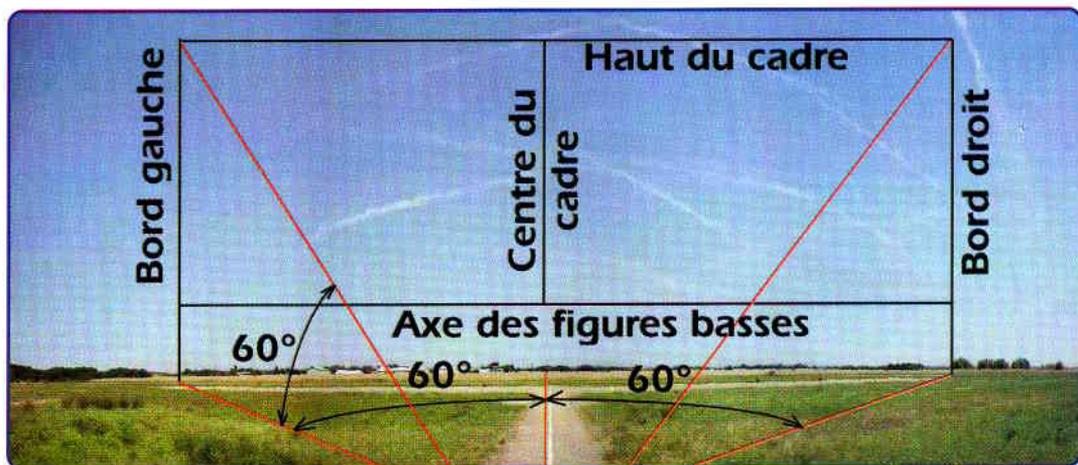
Maintenant que vous avez une petite panoplie de figures à votre disposition, vous allez pouvoir les enchaîner, c'est à dire les mettre bout à bout. Prenez la bonne habitude de « ranger » proprement votre présentation. C'est plus beau pour ceux qui vous regardent, et si vous envisagez d'aller faire des concours par la suite, ce sera absolument indispensable. Et puis, cela oblige à se discipliner, et à totalement imposer sa volonté à l'avion, plutôt que de faire comme lui le veut.

Le cadre

Le cadre de voltige est quelque chose de parfaitement défini. Par rapport à la position des juges quand ils sont présents, on peut placer ses figures dans un cadre qui va de 60° à gauche à 60° à droite, et qui permet aussi de monter de manière à voir l'avion avec une élévation de 60° . Il faut aussi se fixer une altitude de référence pour les figures horizontales, 20 à 30 mètres sont pas mal. Cette altitude devra être la base de vos boucles, le support de vos tonneaux, l'altitude d'entrée et de sortie de renversements, de rétablissements tombés, etc. Aussi, ne prenez pas trop bas pour faire un passage frime au début, et remonter ensuite quand les figures vous font plus peur...

Les extrémités gauche et droites ne doivent pas être dépassées, car au delà, les juges mettent un joli zéro... C'est ce qui explique que les pilotes de F3A volent assez loin de l'axe piste, il faut se ménager de la place.

Normalement, l'axe de vol ne doit pas être à plus de 150 mètres de



Voilà le fameux cadre dans lequel vous devez placer vos évolutions.

l'axe piste. Suivant la configuration de votre terrain, il peut être utile que ce soit le pilote qui recule.

Pour faire propre

Il faut maintenant placer les figures dans ce cadre. Pour faire esthétique, il est bon de faire en sorte

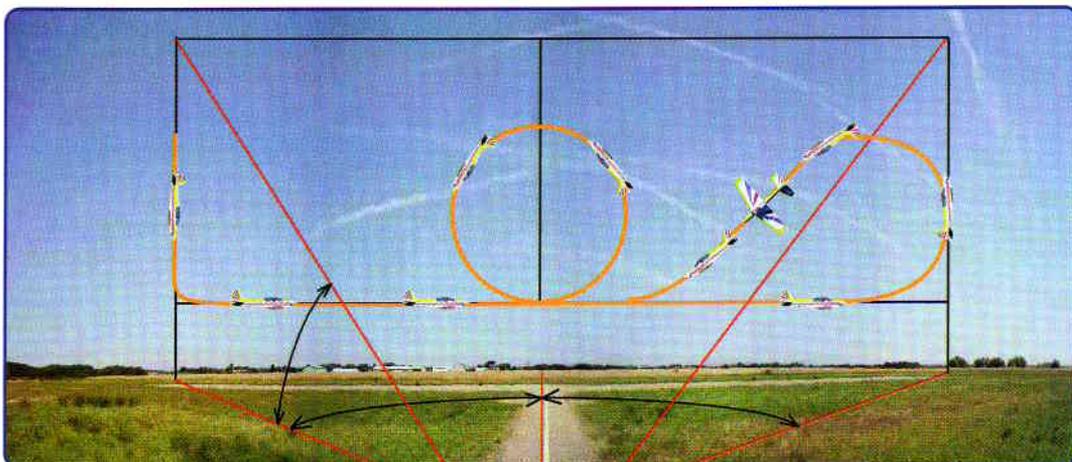
que l'altitude atteinte lors d'une boucle soit la même que quand vous passerez un huit cubain, que vous bottiez vos renversement à la même hauteur, et même que vous débutiez une vrille à cette altitude... Bien sûr, avec un multi F3A moderne, c'est relativement aisé. Avec votre avion d'entraînement, ça le sera moins. Mais essayez de

tendre vers cette règle. On voit bien que le dosage des gaz ne sera pas un luxe.

Demandez le programme

Bien sûr, pour le loisir, on peut très bien enchaîner les figures à l'inspiration, suivant l'humeur, et suivant la façon dont la situation se prête plus ou moins bien à telle ou telle évolution. C'est d'ailleurs ce que font 95 % des pilotes chaque week-end ! Si vous voulez dans quelques temps passer à la compétition, il va falloir être plus rigoureux et passer des figures « imposées », que ça se présente bien ou pas ! Corriger la trajectoire avant le début de figure, voire même en cours de figure, un exercice qui fait beaucoup progresser !

Pour cela, il faut « penser » son vol avant de l'exécuter, et le mieux est d'écrire un « programme » de voltige. Faites le sur papier, et utilisez la notation Aresti pour représenter vos évolutions futures. Il y a quelques règles à respecter : certaines figures sortent à l'altitude de départ, d'autres plus haut, d'autres encore plus bas. Dans votre



Exemple d'évolutions enchaînées et cadrées : en partant de la gauche, une sortie de renversement, une boucle au centre et un rétablissement tombé à droite. Tout cela « posé » sur la ligne basse du cadre.

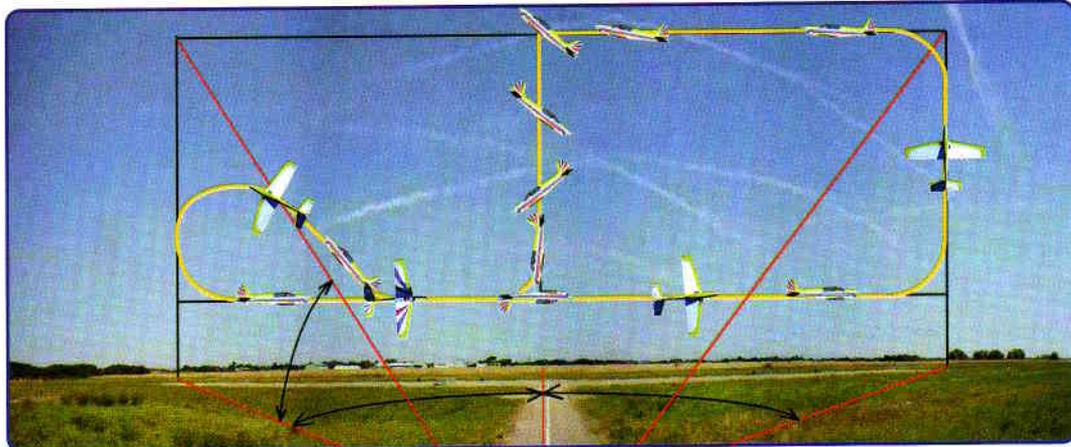
enchaînement, utiliser une figure qui sort plus haut pour être positionné pour une figure qui fait chuter (vrille par exemple). Placez les boucles plutôt vent de face et les tonneaux vent de dos. Évitez les « répétitions » : il est bon qu'un programme ne fasse pas deux fois la même figure.

Au début, concevez des programmes courts, de 5 à 6 figures. Montez progressivement, jusqu'à une dizaine de figures. Travaillez ces enchaînements pour qu'ils passent « naturellement ». Faites des vols de 10 minutes environ, en effectuant 2 fois votre programme par vol. Ne faites pas trop long à la fois pour éviter la saturation. 2 à 3 vols sur ces programmes dans une après midi sont un bon rythme, et garder un vol « libre », pour vous décontracter.

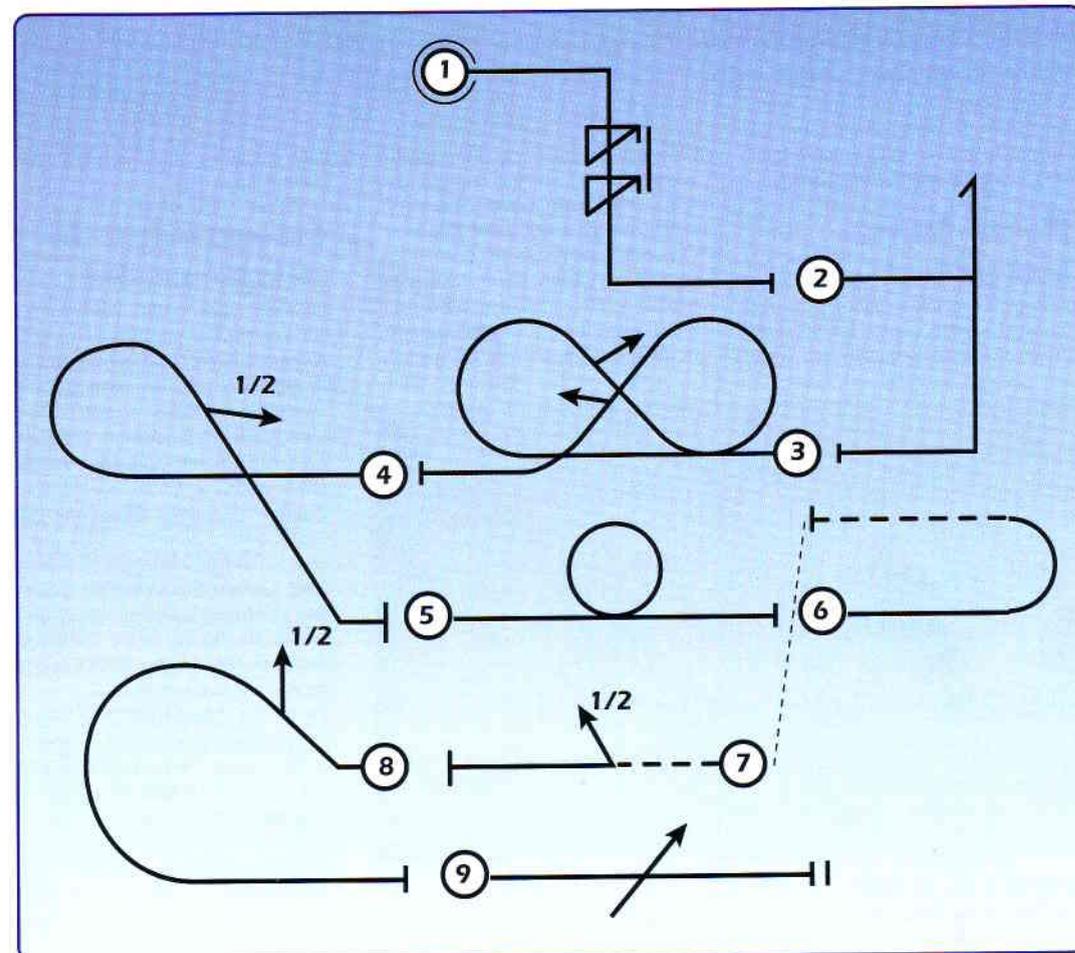
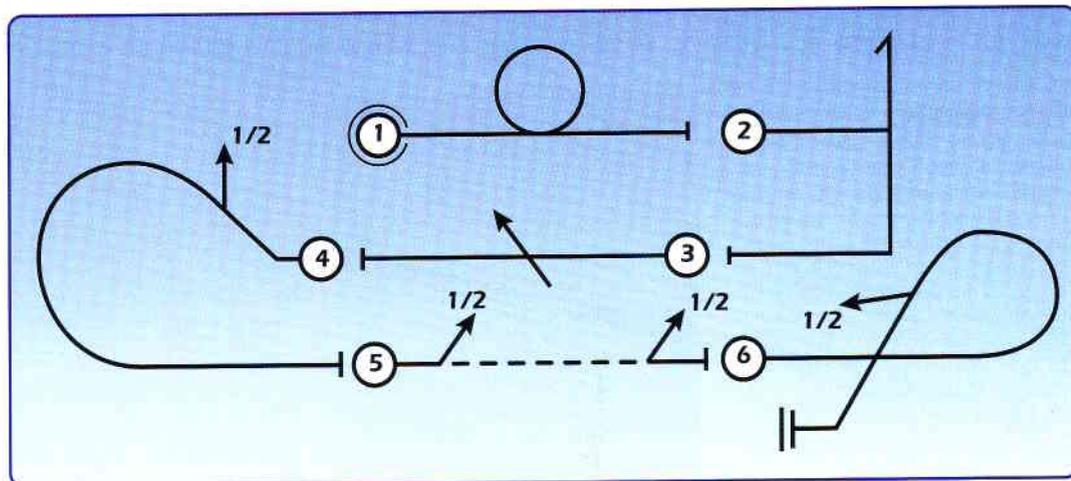
Vous trouverez dans ces pages des programmes types qui vous permettront d'essayer vos premiers enchaînements. Ils sont constitués uniquement des figures étudiées dans ce hors série. A vous de jouer !

A droite, ce qui pourrait être votre premier programme :

- 1 - Boucle**
- 2 - Renversement**
- 3 - Tonneau**
- 4 - Retournement/45°**
- 5 - 1/2 tonneau, vol dos, 1/2 tonneau**
- 6 - Rétablissement tombé**



Autre exemple : Retournement sous 45° à gauche, tonneau lent bien symétrique, positionnement vertical avec demi-tonneau, on ralenti en haut du cadre pour un tour de vrille.



A gauche, un peu plus complet, un deuxième programme à essayer :

- 1 - 2 tours de vrille**
- 2 - renversement**
- 3 - Huit cubain**
- 4 - Rétablissement tombé**
- 5 - Boucle**
- 6 - Demi-boucle**
- 7 - Demi-tonneau**
- 8 - Retournement/45°**
- 9 - Tonneau**

Pour conclure

Nous arrivons à la fin de cette partie « pilotage » du Hors Série n° 2. Comme vous pouvez vous en douter, il existe beaucoup d'autres figures à essayer, beaucoup de progrès à faire encore avant d'arriver ne serait-ce qu'en série 1 1/2. Mais il faut bien commencer par simple avant de peut-être devenir un des meilleurs.

J'espère que grâce à ces quelques pages, vous découvrirez sereinement les bases de la voltige, et que vous y trouverez le plus de plaisir possible.

Encore un mot, au sujet des simulateurs de vol : ceux-ci sont aujourd'hui très performants et ils sont une aide précieuse pour travailler les figures de voltige. N'hésitez pas à les utiliser.