



AEROMODELISMO

1. Demonstrar quais os materiais empregados na construção de um aeromodelo e como deve ser a técnica utilizada.
2. Construir um planador lançado à mão que voe pelo menos cinco segundos, na melhor de três tentativas.
3. Construir um planador lançado a cabo (no máximo 50 metros) que voe pelo menos quinze segundos, na melhor de três tentativas.
4. Construir um modelo a elástico que voe pelo menos sete segundos, na melhor de três tentativas.
5. Operar um modelo U-Control (Vôo circular) ou R- Control (rádio controlado) com segurança e precisão.
6. Ter participado de pelo menos um torneio de aeromodelismo, com atuação destacada.
7. Construir um avião em dobradura de papel e fazê-lo voar.
8. Construir uma pipa, com no mínimo um metro de envergadura e elevá-la a uma altura de mais de 25 metros.
9. Construir e apresentar à Seção uma miniatura de um avião ou foguete, importante para a história da aviação, construída de qualquer tipo de material (madeira, papel, metal, EPS, etc.).
10. Construir uma réplica em escala de uma aeronave importante para a história, utilizando técnicas de dobradura e colagem de papel.
11. Montar um modelo simples que reproduza os principais componentes da estrutura interna das asas, ou da fuselagem, ou da empenagem de uma aeronave de pequeno porte utilizando apenas material reaproveitado.
12. Projetar e construir, com o auxílio da Patrulha, um modelo de aeronave utilizando unicamente as técnicas de construção com nós e amarras, contendo fuselagem, asas, empenagem, manche e pedais, tamanho suficiente para ser carregado pela Patrulha alojando em seu interior um piloto.