

Manovra di fuga

<p>Vp 030°-15 Kts Min 00 105° - 6,5 nm Min 06 110° - 6,8 nm Min 12 Manovra di fuga Vmax 20 Kts</p>	<p>Vp 280°-18 Kts Min 00 230° - 7 nm Min 06 230° - 5,5 nm Min 12 Manovra di fuga Vmax 22 Kts</p>	<p>Vp 330°-13 Kts Min 00 300° - 8 nm Min 06 200° - 7,5 nm Min 12 Manovra di fuga Vmax 16 Kts</p>
---	---	---

Commento: i tre esercizi di cinematica riguardano la manovra di fuga che, ricordiamo, deve essere fatta alla massima velocità (come quella di soccorso). Più frequente in ambito militare (fuga dal nemico), la manovra di fuga può essere utilizzata contro le trombe marine o condizioni meteo particolarmente avverse (Allontanarsi il più velocemente possibile da un bersaglio. Non sempre la manovra è possibile.

Dati richiesti	Dati richiesti	Dati richiesti
Vr _____	Vr _____	Vr _____
Vb _____	Vb _____	Vb _____
Vr' _____	Vr' _____	Vr' _____
Vp' _____	Vp' _____	Vp' _____

Legenda:

- Vp **Vettore proprio**
- Vr **Vettore relativo**
- Vb **Vettore bersaglio**
- Vr' **Vettore relativo dopo la manovra di fuga**
- Vp' **Vettore proprio dopo la manovra di fuga**

Le norme per la compilazione del rapportatore diagramma sono pubblicate nella pagina "Radar" in formato "xls"

I vettori (Vp, Vr, Vb) sono espressi in Gradi (Rotta vera) ed in Nodi (Velocità effettiva)

I successivi rilevamenti di uno stesso bersaglio sono espressi in minuti (00 - 06 - 12), in Gradi (rilevamento vero) ed in Miglia nautiche (Distanza)