

## Anhang 3.5A: Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Kunstflugmodelle der Klasse F3A-B

Alle Flugfiguren werden nach dem *Flugweg* des Modells beurteilt und müssen mit einem *geraden* und *waagerechten* Normal- oder Rückenflug beginnen und enden. Die *Zentralfiguren* müssen in *gleicher* Flugrichtung beginnen und enden, während die *Wendefiguren* in einer zum Einflug *entgegengesetzten* Flugrichtung enden müssen. Falls nicht anders angegeben, müssen bei den *Zentralfiguren* Ein- und Ausflug auf der *gleichen* Flughöhe liegen. Bei den *Wendefiguren* sind *Korrekturen* der Flughöhe gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit *mehr* als einem Looping oder Teillooping müssen diese den *gleichen* Radius haben. Ebenso muss bei allen Flugfiguren mit *mehr* als einer (durchgehenden) Rolle oder Teilrolle, die Rollgeschwindigkeit die *gleiche* sein. Bei Punktrollen muss das *Verharren* an den Punkten die *gleiche* Dauer haben.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, Punktrollen oder Gerissenen Rollen müssen vor und nach den Rollen *gleich lange* Strecken als *Ein- und Ausflug* haben, falls dies nicht anders angegeben ist. *Fassrollen* oder *axial* geflogene Rollen *anstelle* von vorgeschriebenen Gerissenen Rollen erhalten die Wertung NULL. *Spiralsturz* *anstelle* von vorgeschriebenem Trudeln oder dessen Einleitung mit einer *Gerissenen Rolle* erhält ebenfalls die Wertung NULL. *Hochgezogenen Kehrtkurven* *anstelle* von Turns erhalten ebenfalls die Wertung NULL.

Jeder Verstoß gegen das oben gesagte ist ein Grund für Punktabzug *zusätzlich* zu den Punktabzügen für Abweichungen von der jeweiligen *Figurenbeschreibung* (siehe unten), sowie dem *Punktwerterleitfaden* (KZF 43-582, Anhang 5B) und jedem *offiziellen* Trainingsmaterial für Punktwerber. Es ist zu beachten, dass diese Aufstellungen allerdings *keinen* Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

### Flugprogramm F3A-B-04

#### **B-04.1 Startvorgang**

Stelle das Modell auf die Startbahn und starte es. Kurve es nach Erreichen einer sicheren Höhe um 90° in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen, die in und gegen die Windrichtung stehen, dargestellt wird. Kurve das Modell ungefähr über dieser Linie um 270° zu einem Trimmvorbeiflug mit dem Wind in Normalfluglage. Wenn es sich der Markierung nähert, die in Windrichtung steht, fliege eine 180° Kurve oder, nach Entscheidung des Piloten, eine Kehre oder eine andere Wendefigur.

##### Bewertungshinweis:

- Der Startvorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Das Modell fliegt hinter der Reihe der Punktwerber vorbei: NULL Punkte.
- Das Modell entfernt sich zu weit von den beiden Markierungen: NULL Punkte.
- Für den Startvorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

#### **B-04.2 Umgekehrte Kubanische Acht**

Ziehe in einen 45° Steigflug und fliege eine Halbe Rolle, gefolgt von einem 3/4 Innenlooping und einer weiteren Halben Rolle im zweiten 45° Steigflug. Ziehe dann in einen 5/8 Innenlooping und beende die Figur in Normalfluglage.

#### **B-04.3 Stall-Turn**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, gefolgt von einem Stall-Turn. Ziehe nach dem senkrechten Abwärtsflug in den Normalflug.

##### Bewertungshinweis:

- Hochgezogenen Kehrtkurve: NULL Punkte.

#### **B-04.4 4-Punkt-Rolle**

Fliege auf einer waagerechten Linie eine 4-Punkt-Rolle.

#### **B-04.5 Halber Quadratischer Looping**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und ziehe in den Rückenflug.

## **B-04.6 Dreieck-Looping mit Rolle, von oben**

Ziehe um 135° in einen 45° Abwärtsflug, ziehe um 90° in einen 45° Steigflug, ziehe wieder um 135° in den waagerechten Rückenflug und fliege eine ganze Rolle. Ausflug in Rückenfluglage.

## **B-04.7 Halber Looping**

Ziehe zu einem Halben Innenlooping und beende die Figur in Normalfluglage.

## **B-04.8 Lawine**

Ziehe und fliege einen vollständigen Innenlooping. Integriere am oberen Punkt des Loopings eine ganze negativ Gerissenen Rolle in die Flugbahn des Loopings.

## **B-04.9 Ziehen-Ziehen-Ziehen-Humpty-Bump nach Wahl des Piloten**

Ziehe in den senkrechten Steigflug, fliege eine Halbe Rolle (oder eine Viertel-Rolle), ziehe mit einem Halben Innenlooping in den senkrechten Abwärtsflug, (fliege eine zweite Viertel Rolle) und ziehe zum Ausflug in Normalfluglage.

## **B-04.10 Steigflug 45° mit Halber Rolle**

Ziehe in einen 45° Steigflug, fliege eine Halbe Rolle und ziehe dann in den waagerechten Rückenflug.

## **B-04.11 Gezogener Dreiviertel Looping mit gedrücktem Viertel Looping.**

Ziehe in einen 3/4 Innenlooping und drücke sofort anschließend in einen 1/4 Außenlooping. Ausflug in Normalfluglage.

## **B-04.12 Umgekehrter kombinierter Immelmann**

Drücke in einen Halben Außenlooping, dem unmittelbar eine halbe Rolle folgt. Fliege im Normalflug und ziehe dann in einen halben Innenlooping, dem unmittelbar wieder eine Halbe Rolle folgt. Ausflug in Normalfluglage.

### Bewertungshinweis:

- Die Halben Rollen müssen unmittelbar an die Halben Loopings anschließen.
- Die Länge der geraden Strecken zwischen den Halben Loopings müssen gleich deren Durchmesser sein.

## **B-04.13 Goldfisch mit Halber Rolle**

Drücke in einen 45° Abwärtsflug, fliege einen 3/4 Innenlooping, gefolgt von einem zweiten 45° Abwärtsflug mit einer Halben Rolle und ziehe in den Normalflug.

## **B-04.14 Quadratischer Looping**

Ziehe in den senkrechten Steigflug und fliege einen quadratischen Innenlooping.

## **B-04.15 Halbe umgekehrte Kubanische Acht**

Ziehe in eine 45° Steigflug und fliege eine Halbe Rolle, ziehe mit einem 5/8 Innenlooping in den waagerechten Normalflug.

## **B-04.16 Langsame Rolle**

Fliege auf einer waagerechten Linie eine ganze Langsame Rolle.

## **B-04.17 Halber quadratischer Looping mit Halber Rolle**

Ziehe in den senkrechten Steigflug und fliege eine Halbe Rolle, drücke in den waagerechten Normalflug.

## **B-04.18 Trudeln, drei Umdrehungen**

Bringe das Modell zu drei (3) Umdrehungen Trudeln, fliege senkrecht abwärts und ziehe dann in Normalfluglage.

### Bewertungshinweis:

- Gerissene Rolle zu Beginn: NULL Punkte.
- Erzwungener Übergang in das Trudeln: Punktabzug.

## B-04.19 Landevorgang

Fliege mit verringerter Motorleistung eine 180° Kurve, waagrecht oder im Sinkflug innerhalb des Flugfensters bis zu einer Flugrichtung mit dem Wind. Fliege einen Streckenabschnitt in Normalfluglage mit dem Wind. Kurve dann ungefähr über der Markierung, die in Windrichtung steht, 180° auf die Rollbahn zu. Nähere das Modell im Sinkflug der Rollbahn und setze es in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder zehn (10) Meter gerollt ist oder nach weniger als zehn (10) Metern stehen bleibt

### Bewertungshinweis:

- Der Landevorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Werden Kurven nicht waagrecht oder im Sinkflug geflogen: NULL Punkte.
- Klappt während der Landung ein Fahrwerkbein ein: NULL Punkte.
- Kommt das Modell außerhalb der Landezone, bevor der Landevorgang beendet ist: NULL Punkte.
- Für den Landevorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

Als Landezone gilt ein Kreis mit 50m Radius oder Linien im Abstand von 100m voneinander über der Rollbahn, wo diese wenigstens zehn (10) Meter breit ist.

## Flugprogramm F3A-B-06

### B-06.1 Startvorgang

Siehe Flugfigur F3A-B-04.1

### B-06.2 Halbes Kleeblatt

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und ziehe mit einem 3/4 Innenlooping in den waagerechten Normalflug, ziehe mit einem zweiten 3/4 Innenlooping in den senkrechten Abwärtsflug und ziehe dann in den waagerechten Normalflug.

### Bewertungshinweis:

- Senkrechter Steig- und Abwärtsflug müssen deckungsgleich sein.

### B-06.3 Halber Quadratischer Looping

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und ziehe in den Rückenflug.

### B-06.4 Umgekehrte Kubanische Acht, von oben

Ziehe aus dem waagerechten Rückenflug von oben in eine 45° Abwärtsflug und fliege eine Halbe Rolle, ziehe mit einem 3/4 Innenlooping in einen weiteren 45° Abwärtsflug und fliege eine zweite Halbe Rolle, ziehe dann mit einem 5/8 Looping in den waagerechten Rückenflug.

### B-06.5 Gezogener Dreiviertel Looping mit gedrücktem Viertel Looping.

Ziehe in einen 3/4 Innenlooping und drücke sofort anschließend in einen 1/4 Außenlooping. Ausflug in Normalfluglage.

### B-06.6 Abwärtsflug 45° mit Rolle

Drücke in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine ganze Rolle und ziehe dann in den waagerechten Normalflug.

### B-06.7 Ziehen-Ziehen-Ziehen-Humpty-Bump nach Wahl des Piloten

Ziehe in den senkrechten Steigflug, fliege eine Halbe Rolle (oder eine Viertel-Rolle), ziehe mit einem Halben Innenlooping in den senkrechten Abwärtsflug, (fliege eine zweite Viertel Rolle) und ziehe zum Ausflug in Normalfluglage.

### B-06.8 Langsame Rolle

Fliege auf einer waagerechten Linie eine ganze Langsame Rolle.

### B-06.9 Stall-Turn

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, gefolgt von einem Stall-Turn. Ziehe nach dem senkrechten Abwärtsflug in den Normalflug.

### Bewertungshinweis:

- Hochgezogenen Kehrtkurve: NULL Punkte.

## **B-06.10 Lawine**

Ziehe und fliege einen vollständigen Innenlooping. Integriere am oberen Punkt des Loopings eine ganze negativ Gerissenen Rolle in die Flugbahn des Loopings.

## **B-06.11 Immelmann**

Ziehe in einen halben Innenlooping, dem unmittelbar eine Halbe Rolle folgt. Ausflug in Normalfluglage.

Bewertungshinweis:

– Die Halbe Rolle muss unmittelbar an den Halben Looping anschließen.

## **B-06.12 Quadratischer Looping von oben, auf der Spitze stehend**

Drücke in einen 45° Abwärtsflug und fliege einen quadratischen Außenlooping.

## **B-06.13 Halber quadratischer Looping mit Halber Rolle**

Drücke in den senkrechten Abwärtsflug und fliege eine Halbe Rolle, ziehe in den waagerechten Normalflug

## **B-06.14 Dreieck-Looping mit Rolle**

Ziehe in einen 45° Steigflug, ziehe um 135° in einen waagerechten Rückenflug, fliege eine ganze Rolle, ziehe wieder um 135° in einen 45° Abwärtsflug und ziehe dann um 45° zum Ausflug in Normallage.

## **B-06.15 Halbe umgekehrte Kubanische Acht**

Ziehe in einen 45° Steigflug und fliege eine Halbe Rolle, ziehe mit einem 5/8 Innenlooping in den waagerechten Normalflug.

## **B-06.16 4-Punkt-Rolle**

Fliege auf einer waagerechten Linie eine 4-Punkt-Rolle.

## **B-06.17 Halber Quadratischer Looping**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und ziehe in den Rückenflug.

## **B-06.18 Trudeln, drei Umdrehungen im Rückenflug**

Bringe das Modell zu drei (3) Umdrehungen Trudeln im Rückenflug. Fliege senkrecht abwärts und drücke dann in den waagerechten Rückenflug, fliege anschließend eine Halbe Rolle und beende die Figur im waagerechten Normalflug.

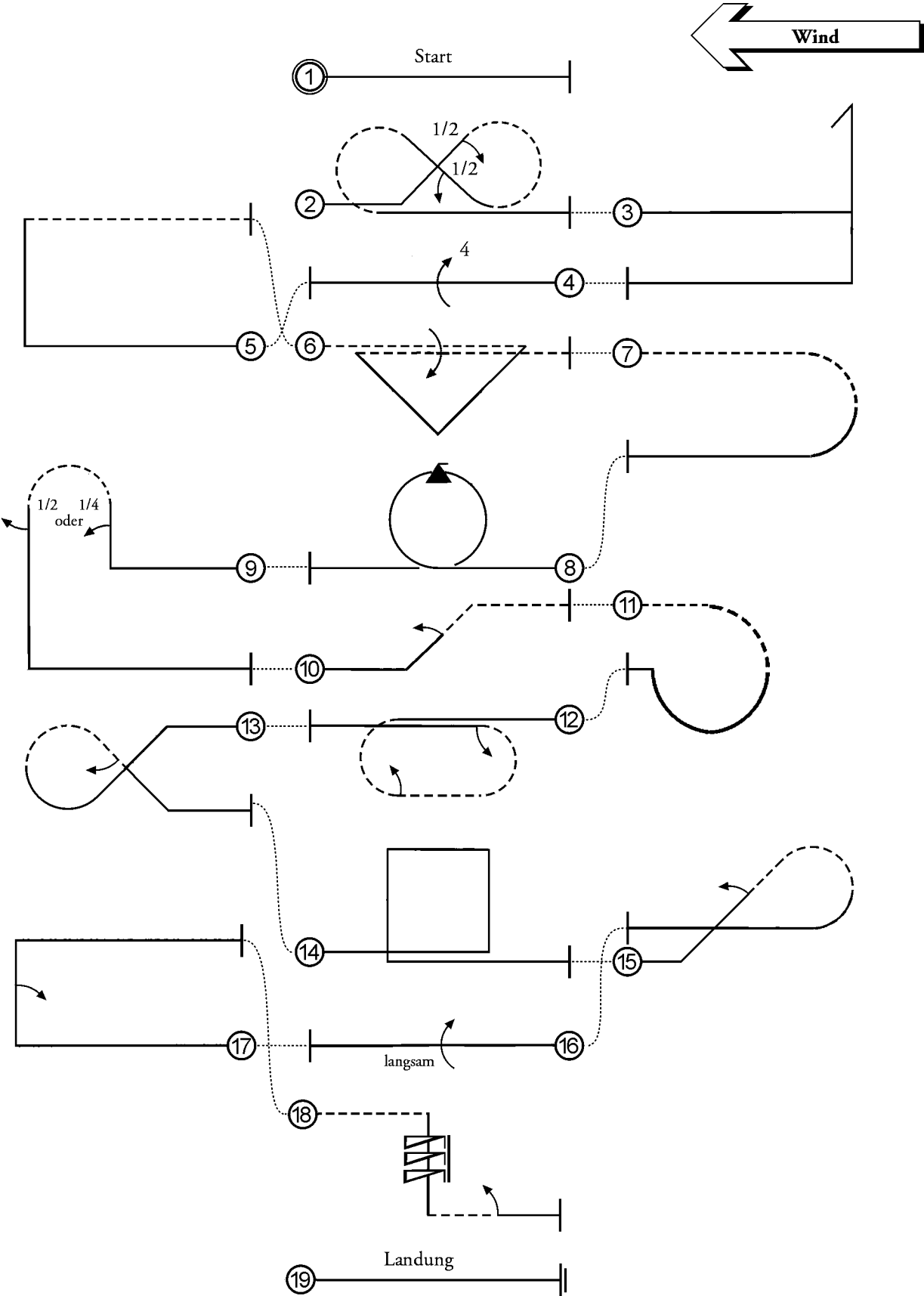
Bewertungshinweis:

- Gerissene Rolle zu Beginn: NULL Punkte.
- Erzwungener Übergang in das Trudeln: Punktabzug.
- Die Halbe Rolle ist Teil der Flugfigur.

## **B-06.19 Landevorgang**

Siehe Flugfigur B-04.19

Darstellung des Flugprogramms F3A-B-04 in Aresti-Symbolen:



Darstellung des Flugprogramms F3A-B-06 in Aresti-Symbolen:

