

Anhang 5A

Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Motorkunstflugmodelle

5A.1.13 Alle Flugfiguren werden gemäß ihrem Flugweg beurteilt und beginnen im geraden und waagerechten Normal- oder Rückenflug. Die mittleren Flugfiguren beginnen und enden in gleicher Flugrichtung, während die Wendefiguren mit einem Flugkurs 180° zum Einflug enden. Falls nicht anders angegeben, liegen Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe. In den Wendeflugfiguren sind Flughöhenkorrekturen gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping oder Teillooping haben die Loopings oder Teilloopings den gleichen Durchmesser und liegen bei aufeinander folgenden Loopings an der gleichen Stelle. Ebenso ist bei Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die Rollgeschwindigkeit und, falls zutreffend, die Verzögerung gleich. Alle aufeinander folgenden Rollen auf einer Waagerechten werden in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilen von Rollen, Gerissenen Rollen oder einer Kombination aus diesen haben vor und nach den Rollen oder Rollenkombinationen gleich lange Ein- und Ausflüge, die Gruppen der Immelman und Abschwünge ausgenommen. Gerissene Rollen, die keine solchen sind (z.B. Faßrollen) erhalten die Wertung NULL. Trudeln, das ein Spiralsturz ist oder mit einer gerissenen Rolle beginnt, erhält ebenfalls die Wertung NULL.

Jeder Verstoß gegen das oben Gesagte ist Grund für Punktabzug zusätzlich zu den Fehlern, die in den Wertungskriterien der Flugfigurenbeschreibungen angesprochen werden und den Gründen für Punktabzüge im Leitfaden für Punktwerte (Anhang 5B) und dem offiziellen Trainingsvideo. Es ist zu beachten, daß diese Aufstellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Vorrunden-Programm P-01

P-01.01 Startvorgang

Das Flugmodell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen, die in und gegen die Windrichtung stehen, dargestellt wird. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 2 i 0° zu einem Trimmvorbeiflug mit dem Wind. Wenn es sich ungefähr auf der Höhe der Markierung befindet, die in Windrichtung steht, fliegt es 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 Punktwerte vorbei: NULL Punkte.

Für den Startvorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

P-01.02 Dreieckiger Looping, 214-Punkt-Rolle oben, Ausflug im Rückenflug

Ziehe in den 45° Steigflug und fliege einen dreieckigen Looping mit zwei Punkten einer Vierpunktrolle oben auf der oberen (zweiten) Seite des Loopings. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

☞ Steig- und Sinkflug nicht in 45°

☞ Ein- und Ausflug-Teilloopings nicht an der gleichen Stelle

P-01.03 Halbe umgekehrte Kubanische Acht, 1/2 Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug

Drücke in einen 45° Steigflug auf dem Rücken, fliege eine halbe Rolle und drücke dann mit einem 5/8 Außenlooping in den waagerechten Rückenflug.

P-01.04 1-½ negative Gerissene Rolle, 2/2-Punkt-Rolle

Fliege auf einer Waagerechten eine und eine halbe negative gerissene Rolle, gefolgt von einer 2-Punkt-Rolle in entgegengesetzter Richtung.

Bewertungshinweis:

Zwischen der 1-½ negativen Gerissenen Rolle und der 2/2-Punkt-Rolle liegt nur eine kurze Verzögerung.

P-01.05 Hoher Hut, ¾-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4-Rolle abwärts

Ziehe in die Senkrechte und fliege drei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, ziehe in den Rückenflug, fliege geradeaus. ziehe in die Senkrechte, fliege eine viertel gesteuerte Rolle und ziehe dann in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

☞ Die Rollrichtung ist dem Piloten überlassen, aber der waagerechte Teil muß im Rückenflug sein.

P-01.06 45°-Steigflug, zwei 2/2-Punkt-Rollen gegengleich

Ziehe in den 45°-Steigflug und fliege zwei 2-Punkt-Rollen in entgegengesetzter Richtung. Drücke in den waagerechten Flug.

P-01.07 Halber Quadratischer Looping, ganze Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug

Fliege die Hälfte eines Quadratischen Loopings mit einer Rolle auf dem abwärts gerichteten Abschnitt. Ausflug im Rückenflug.

P-01.08 Achteckiger Außenlooping, Ausflug im Rückenflug

Drücke zu einem 45°-Steigflug und fliege einen verzögerten achteckigen Außenlooping. Ausflug im Rückenflug.

- P-01.09 Figur Neun, $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug
- Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege eine Halbe Gesteuerte Rolle und dann $\frac{3}{4}$ eines Außenloopings. Ausflug im Rückenflug.
- P-01.10 Außen/Innen-Stehende Acht, in der Mitte beginnend, Ausflug im Rückenflug
- Drücke in einen Außenlooping dem oben ein Innenlooping folgt, der mittig über dem Außenlooping liegt. Ausflug im Rückenflug.
- P-01.11 Rückentrudeln, zwei Umdrehungen
- Fliege zwei aufeinander folgende Trudelbewegungen im Rückenflug. Ausflug im Normalflug.
- Bewertungshinweis:*
- ☞ Gerissene Rolle zu Beginn, NULL Punkte.
 - ☞ Erzwungener Übergang in das Trudeln, Punktabzug.
- P-01.12 Umgekehrter Messerflug
- Rolle um 90° in den Messerflug und fliege geradeaus. Rolle um 180° in entgegengesetzte Messerfluglage und fliege eine zweite Strecke im Messerflug. Rolle dann um 90° in den Normalflug.
- Bewertungshinweis:*
- ☞ Die Strecken im Messerflug sind gleichlang und müssen lang genug sein, um einen kontrollierten Messerflug zu demonstrieren.
- P-01.13 Immelmann, ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug
- Fliege einen Halben Innenlooping, dem unmittelbar eine Gesteuerte Rolle folgt.
- Bewertungshinweis:*
- ☞ Zwischen dem Halben Looping und der Rolle ist keine Verzögerung.
- P-01.14 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty-Bump, $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle abwärts, ganze Rolle aufwärts
- Ziehe in den senkrechten Flug abwärts und fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle. drücke in einen Halben Außenlooping mache eine ganze gesteuerte Rolle auf dem aufwärts gerichteten Flugabschnitt und drücke dann in den waagerechten Flug.
- Bewertungshinweis:*
- ☞ Die Viertelloopings zu Beginn und -im Ende und der Halbe Looping unten haben den gleichen Radius.

P-01.15 Umgekehrter Hoher Hut, 1/4-Rollen

Drücke in einen senkrechten Flug, fliege eine Viertelrolle, links oder rechts, drücke in den Rückenflug, fliege geradeaus, drücke in einen senkrechten Steigflug, fliege eine zweite Viertelrolle und drücke dann in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

☞ Der waagerechte Flugabschnitt muß im Rückenflug sein.

P-01.16 Zwei Loopings, zwei Halbe Rollen unten

Drücke in einen Halben Außenlooping, fliege eine Halbe Rolle unten, fliege einen ganzen Innenlooping, fliege eine zweite Halbe Rolle unten und einen Halben Außenlooping in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

☞ Die Loopings müssen rund und deckungsgleich sein. Die Halben Rollen müssen in die Loopings integriert sein.

P-01.17 Abschwung (Split S)

Fliege eine Halbe Gesteuerte Rolle, der unmittelbar ein Halber Innenlooping folgt.

Bewertungshinweis:

☞ Zwischen der Halben Rolle und dem Halben Looping gibt es keine Verzögerung.

P-01.18 Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/4 positive Gerissene Rolle abwärts

Ziehe in den senkrechten Flug aufwärts und fliege drei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, gefolgt von einem Turn. Im senkrechten Flug abwärts, fliege eine und eine Viertel Positive Gerissene Rolle und ziehe dann in den waagerechten Flug.

P-01.19 Humpty-Bump mit Optionen, Ausflug im Rückenflug

Liehe in einen senkrechten Steigflug und fliege eine Halbe Gesteuerte Rolle (oder eine Viertel Gesteuerte Rolle). drücke oder ziehe dann in einen Halben Looping (Innen- oder Außenlooping), fliege eine weitere Halbe (oder Viertel) Gesteuerte Rolle und drücke dann in den waagerechten Rückenflug.

P-01.20 Langsame Rolle, aus dem Rückenflug in den Rückenflug

Aus dem waagerechten Rückenflug, fliege eine Langsame Rolle zum waagerechten Rückenflug.

P-01.21 Halber quadratischer Außenlooping auf der Spitze stehend

Drücke aus dem waagerechten Rückenflug in einen 45°- Steigflug und vollende einen auf der Spitze stehenden Halben Quadratischen Looping.

P-01.22 Figur Z, drücken zum 45° Bahnneigungsflug auf dem Rücken, 2/2-Punkt-Rolle, in den waagerechten Flug ziehen

Drücke um 135° in einen 45° Bahnneigungsflug im Rückenflug und fliege eine langsame 2-Punkt-Rolle. Ziehe um 135° zum waagerechten Flug.

P-01.23 Landevorgang

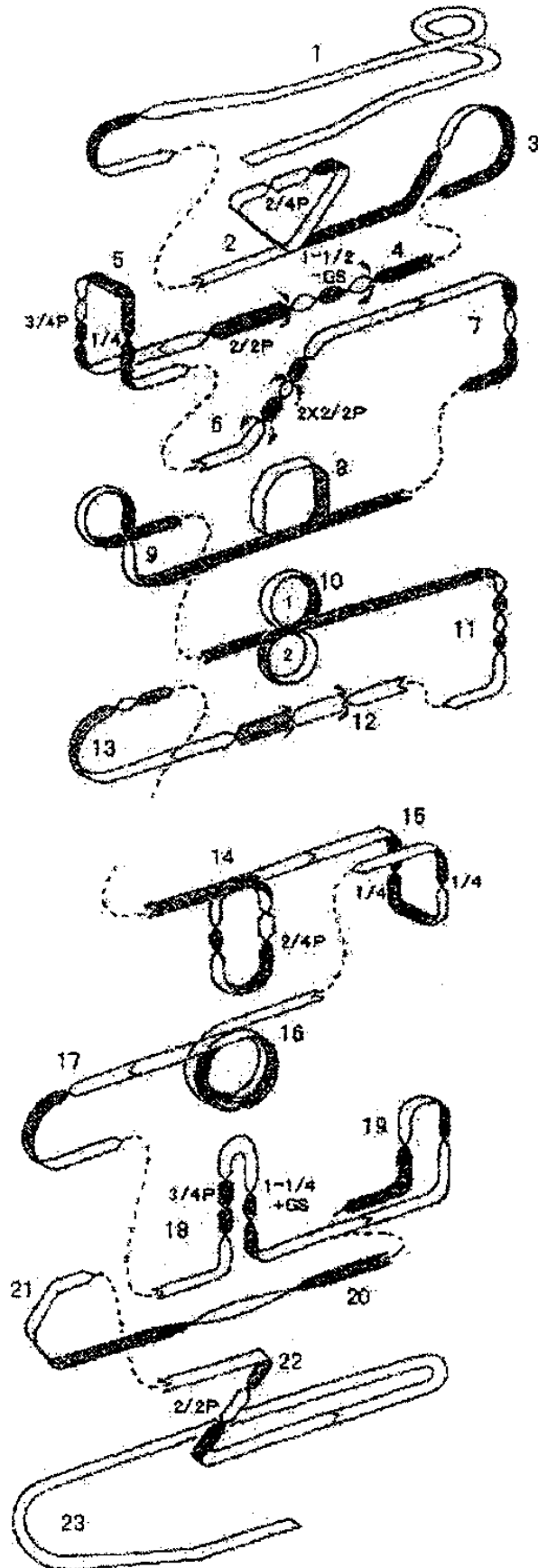
Fliege mit verringerter Motorleistung eine 180°-Kurve, waagrecht oder im Sinkflug, bis zu einer Flugrichtung mit dem Wind. Fliege einen Streckenabschnitt mit dem Wind und kurve dann 180° in den Wind. Nähere Dich im Sinkflug der Start- und Landebahn und setze in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder zehn (10) Meter gerollt ist oder stehenbleibt.

Bewertungshinweis:

- ☞ Das Modell befolgt nicht den Landevorgang: NULL Punkte.
- ☞ Klappt bei der Landung irgendein Fahrwerksbein ein, ist die Wertung NULL.
- ☞ Landet das Modell außerhalb der Landezone, ist die Wertung NULL.

Als Landezone gilt ein Kreis mit 50 Meter Radius oder Linien im Abstand von 100 Meter über eine herkömmliche Start- und Landebahn, wo diese wenigstens zehn (10) Meter breit ist.

Figurenfolge F3A - Vorrunden - Programm P01



Figurenfolge F3A - Vorrunden - Programm P01 mit Aresti Symbolen

