

Anhang 5P-A

Beschreibung der Flugfiguren für Indoor-Kunstflug

5P.1 Alle Flugfiguren werden nach dem Flugweg des Modells beurteilt und müssen mit einem geraden und waagerechten Normal- oder Rückenflug beginnen und enden. Falls nicht anders angegeben, müssen bei den Flugfiguren Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe liegen.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping oder Teillooping müssen die Loopings oder Teilloopings den gleichen Durchmesser haben und bei aufeinander folgenden Loopings an der gleichen Stelle liegen. Ebenso muss bei allen Flugfiguren mit mehr als einer (ununterbrochenen) Rolle die Rollgeschwindigkeit die gleiche sein. Bei allen Flugfiguren mit mehr als einer Punktrolle muss die Rollgeschwindigkeit die gleiche sein und das Verharren an den Punkten die gleiche Dauer haben. In Flugfiguren, in denen es eine Kombination von (ununterbrochenen) Rollen und Punktrollen gibt, muss die Rollgeschwindigkeit der Punktrollen nicht notwendigerweise mit der der (ununterbrochenen) Rollen übereinstimmen. Alle aufeinanderfolgenden Rollen (ununterbrochene und/oder Punktrollen) auf einer waagerechten Strecke müssen in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen werden.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, Punktrollen, Gerissenen Rollen oder mit Kombinationen aus diesen müssen vor und nach den Rollen oder Rollenkombinationen gleich lange Strecken als Ein- und Ausflüge haben, falls dies nicht anders angegeben ist.. Fassrollen und axial geflogene Rollen anstelle von vorgeschriebenen Gerissenen Rollen erhalten die Wertung NULL. Spiralsturz anstelle von vorgeschriebenem Trudeln erhält die Wertung NULL. Einleitung des Trudelns mit einer Gerissenen Rolle erhält die Wertung NULL. Hochgezogene Kehrtkurven anstelle von Turns erhalten die Wertung NULL.

Jeder Verstoß gegen das oben Gesagte ist ein Grund für Punktabzug zusätzlich zu den Punktabzügen für Abweichungen von der jeweiligen Figurenbeschreibung mit Bewertungshinweisen (Anhang 5A), sowie dem Punktwerteleitfaden. (Anhang 5B) und jedem offiziell veröffentlichtem Trainingsmaterial für Punktwerter. Es ist zu beachten, dass diese Aufstellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Figurenbeschreibung und Aresti-Diagramme:

<i>Flugprogramms F3P-B</i>	<i>Seite 2</i>
<i>Flugprogramms F3P-C</i>	<i>Seite 5</i>
<i>Flugprogramms F3P-D</i>	<i>Seite 7</i>

Flugprogramm der Klasse F3P-B 2010

- B 01: Looping** (Zentralfigur) **K = 2**
Aus dem Normalflug, ziehe und fliege einen Innenlooping. Ausflug im Normalflug
- B 02: Turn** (Wendefigur) **K = 1**
Aus dem Normalflug, ziehe in einen senkrechten Aufwärtsflug, fliege einen Turn, aus dem senkrechten Abwärtsflug, ziehe zum Ausflug im Normalflug.
Bewertungshinweis:
– Radius des Turn 2 Spannweiten oder mehr: Wertung Null (0).
- B 03: 2 Rollen** (Zentralfigur) **K = 3**
Aus dem Normalflug, fliege zwei (2) aufeinander folgende Rollen mit gleicher Drehrichtung. Ausflug im Normalflug.
Bewertungshinweis:
– Die beiden Rollen folgen unmittelbar nacheinander.
- B 04: Halbe Kubanische Acht** (Wendefigur) **K = 2**
Aus dem Normalflug ziehe und fliege einen 5/8 Innenlooping, gefolgt von einem 45° Abwärtsflug mit einer Halben Rolle. Ziehe zum Ausflug im Normalflug.
Bewertungshinweis:
– Die Halbe Rolle erfolgt in der Mitte des 45° Abwärtsfluges.
- B 05 Dreieckiger Looping** (Zentralfigur) **K = 3**
Aus dem Normalflug, ziehe in einen 45° Aufwärtsflug, ziehe um 135° in den waagerechten Rückenflug, ziehe um 135° in einen 45° Abwärtsflug, ziehe zum Ausflug im Normalflug
- B06: Halbe Umgekehrte Kubanische Acht mit 2/4 Rolle** (Wendefigur) **K = 2**
Aus dem Normalflug, ziehe in einen 45° Aufwärtsflug, fliege eine 2/4 Rolle gefolgt von einem 5/8 Innenlooping, Ausflug im Normalflug.
- B 07: Kubanische Acht mit Halben Rollen** (Zentralfigur) **K = 4**
Aus dem Normalflug, ziehe und fliege fünf Achtel eines Innenloopings gefolgt von einem 45°-Abwärtsflug mit einer Halben Rolle. Ziehe und fliege drei Viertel eines Innenloopings, gefolgt von einem 45° Abwärtsflug mit einer Halben Rolle. Ziehe zum Ausflug im Normalflug.
- B 08: Ziehen – Ziehen – Ziehen - Humpty Bump** (Wendefigur) **K = 2**
Aus dem Normalflug, ziehe in einen senkrechten Aufwärtsflug, fliege eine Halbe Rolle, ziehe mit einem halben Innenlooping in den senkrechten Abwärtsflug Ziehe zum Ausflug im Normalflug.
- B 09: Doppelter Immelmann** (Zentralfigur) **K = 3**
Aus dem Normalflug, ziehe in einen halben Innenlooping, dem unmittelbar eine Halbe Rolle folgt. Fliege im waagerechten Normalflug, drücke dann in einen halben Außenlooping, dem unmittelbar eine weitere Halbe Rolle folgt. Ausflug im Normalflug.
Bewertungshinweis:
– Die Länge des waagerechten Normalflugs ist gleich dem Durchmesser der beiden halben Loopings.

B 10: Turn mit Halber Rolle aufwärts (Wendefigur)

K = 3

Aus dem Normalflug, ziehe in einen senkrechten Aufwärtsflug, fliege eine Halbe Rolle gefolgt von einem Turn, aus dem senkrechten Abwärtsflug, drücke zum Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

– Radius des Turn 2 Spannweiten oder mehr: Wertung Null (0).

B 11: Rückenflug (Zentralfigur)

K = 2

Aus dem Rückenflug, fliege eine waagerechte Strecke im Rückenflug, Ausflug im Rückenflug.

B 12: Drücken – Drücken – Ziehen - Humpty Bump (Wendefigur)

K = 2

Aus dem Rückenflug, drücke in einen senkrechten Aufwärtsflug, drücke mit einem halben Außenlooping in den senkrechten Abwärtsflug Ziehe zum Ausflug im Normalflug.

B 13: Torque Rolle (Zentralfigur)

K = 5

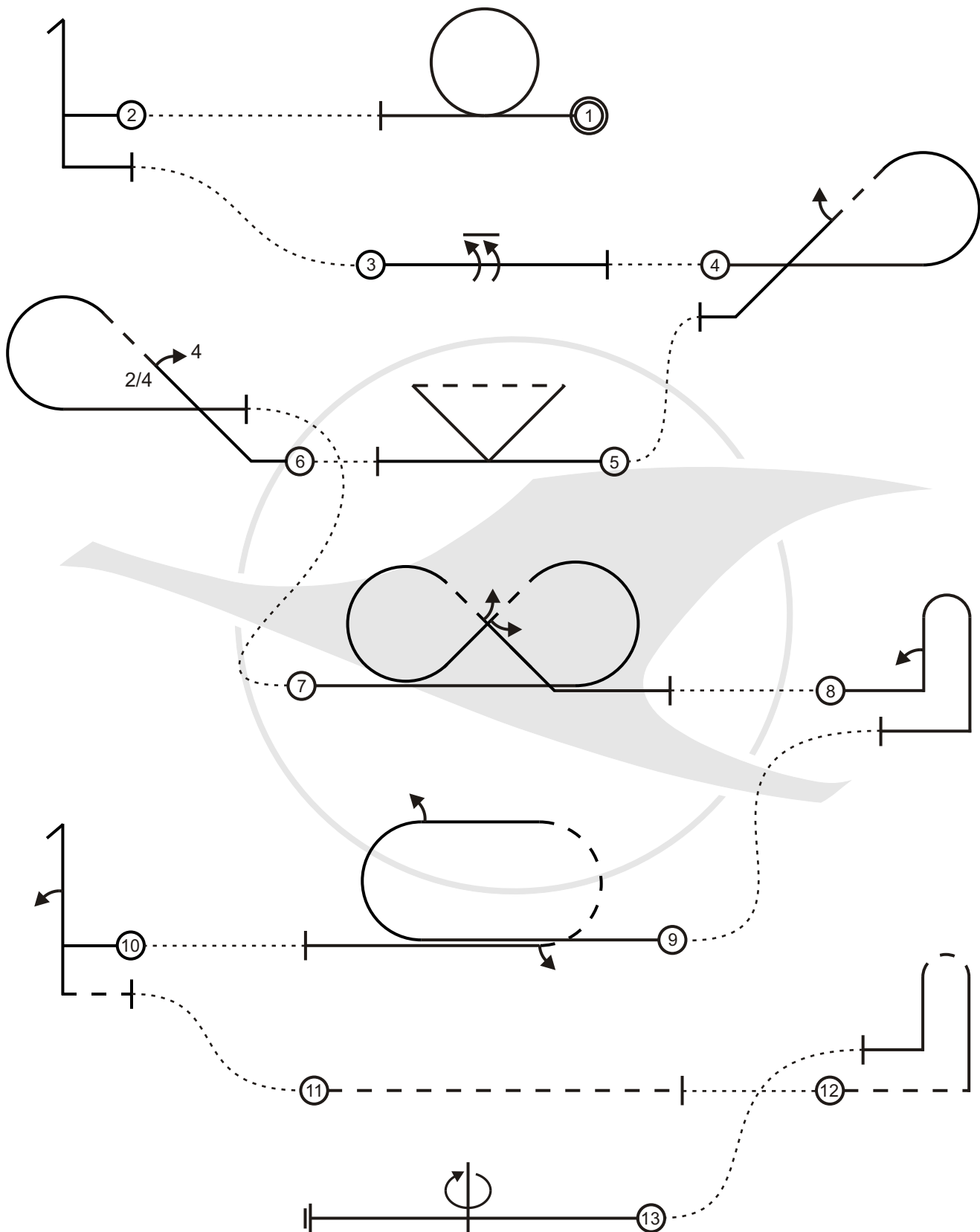
Aus dem Normalflug, verringere die Fluggeschwindigkeit bis die Längsachse des Modells senkrecht steht und es schwebt. Fliege in dieser Position eine Rolle, dann beschleunige das Modell zurück in den Normalflug. Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

– Die Flughöhe und die Position dürfen sich während der ganzen Flugfigur nicht ändern.

Start und Landung werden im Flugprogramm F3P-B nicht bewertet. Start und Landerichtung sind freigestellt.

Flugprogramm F3P-B 2010



Flugprogramm der Klasse F3P-C

C1. Start mit Quer- und Gegenabflug

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie. Kurve dann nach Erreichen einer angemessenen Höhe um 90° weg von der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege eine gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung und bis hin zur Flugraummitte.

Bewertungshinweis:

- Die zweite 90° Kurve und die davor liegende und daran anschließende gerade Strecke müssen in gleicher Höhe geflogen werden.

C2. Turn

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, gefolgt von einem Turn. Ziehe nach dem senkrechten Abwärtsflug in den Normalflug. Ausflug in entgegengesetzter Richtung zum Einflug

Bewertungshinweis:

- Hochgezogenen Kehrtkurve: NULL Punkte.

C3. Rolle

Fliege auf einer waagerechten Strecke eine Ganze Rolle

C4. Halbe umgekehrte Kubanische Acht

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

C5. Rückenflugkreis

Fliege auf einer waagerechten Strecke eine Halbe Rolle und dann eine 360° Kurve im Rückenflug. Fliege anschließend wieder eine Halbe Rolle auf einer waagerechten Strecke.

Bewertungshinweis:

- Der Kreis hat einen konstanten Radius.
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren

C6. Looping

Ziehe und fliege einen Innenlooping.

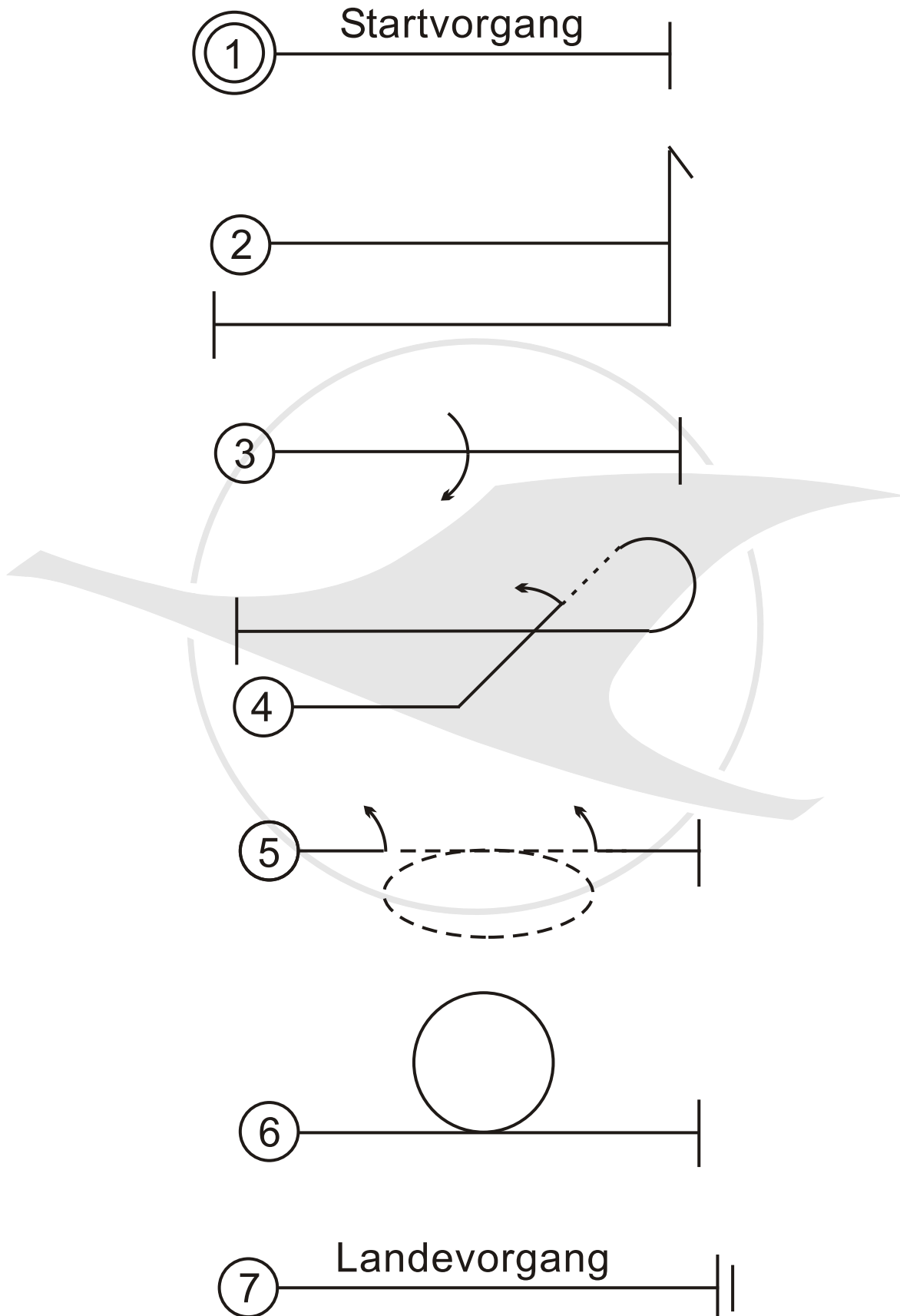
C7. Gegen- und Queranflug mit Landung

Fliege ab der Flugraummitte ein gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung, kurve um 90° in Richtung der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege einen geraden gleichmäßigen Sinkflug parallel zur Sicherheitslinie bis hin zur Landung. Setze das Modell weich auf und lasse es gerade ausrollen bis zum Stillstand.

Bewertungshinweis:

- Die ersten beiden geraden Strecken und die erste 90° Kurve müssen in gleicher Höhe geflogen werden.

Flugprogramm F3P-C



Flugprogramm der Klasse F3P-D

D1. Start mit Quer- und Gegenabflug

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie. Kurve dann nach Erreichen einer angemessenen Höhe um 90° weg von der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege eine gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung und bis hin zur Flugraummitte.

Bewertungshinweis:

- Die zweite 90° Kurve und die davor liegende und daran anschließende gerade Strecke müssen in gleicher Höhe geflogen werden.

D2. Geradeausflug

Fliege eine gerade Strecke von etwa halber Flugraumlänge parallel zur Sicherheitslinie.

Bewertungshinweis:

- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren

D3. Horizontaler Kreis

Fliege eine 360° Kurve.

Bewertungshinweis:

- Der Kreis hat einen konstanten Radius.
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren

D4. Hochgezogene Kehrtkurve

Ziehe in einen 45° Steigflug und fliege eine 180° Kehrtkurve mit einem anschließenden 45° Abwärtsflug und ziehe dann in den Normalflug. Ausflug in entgegengesetzter Richtung zum Einflug.

D5. Chandelle

Fliege eine 180° Kurve, in der das Modell gleichmäßig steigt. Ausflug entgegengesetzt zum Einflug und in größerer Höhe.

Bewertungshinweis:

- Das Modell fliegt einen Halbkreis mit konstantem Radius.

D6. Verfahrenskurve

Fliege parallel zur Sicherheitslinie und kurve 90° weg von der Sicherheitslinie. Kurve sofort anschließend 270° in die entgegengesetzte Richtung und fliege wieder parallel zur Sicherheitslinie. Ausflug entgegengesetzt zum Einflug.

Bewertungshinweis:

- Die Kurvenradien sind konstant.
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren.
- Der Richtungswechsel erfolgt vor den Punktwertern.

D7. Gegen- und Queranflug mit Landung

Fliege ab der Flugraummitte ein gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung, kurve um 90° in Richtung der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege einen geraden gleichmäßigen Sinkflug parallel zur Sicherheitslinie bis hin zur Landung. Setze das Modell weich auf und lasse es gerade ausrollen bis zum Stillstand.

Bewertungshinweis:

- Die ersten beiden geraden Strecken und die erste 90° Kurve müssen in gleicher Höhe geflogen werden.

Flugprogramm F3P-D

