

Klasse F3T-Sport

Kunstflug mit strahlgetriebenen Flächenmodellen - Sportklasse

587.1 Zielsetzung

Die Klasse F3T-Sport ist als Einstieg in die Wettbewerbe mit strahlgetriebenen Flächenmodellen definiert.

587.2 Wettbewerbe der Klasse F3T-Sport

Wettbewerbe der Klasse F3T-Sport werden nach den Bestimmungen für Wettbewerbe der Klasse F3T mit den folgend festgelegten Ausnahmen durchgeführt.

587.2.1 Allgemeine Merkmale eines funkferngesteuerten Kunstflug-Jet-Flugmodells

Kreisel zur Stabilisierung des Flugmodells dürfen verwendet werden.

587.2.2 Ausführung der Flugfiguren

Das Rollen am Boden zur Startstelle wird nicht gewertet.

Der Einsatz von Startwagen, Katapulten und Handstart ist erlaubt. In diesen Fällen erfolgt ein Punktabzug von 50% auf die Wertung für den Start. Der Abwurf des Startwagens wird nicht als Abfallen von Teilen des Modells gewertet.

Leerflüge (Vorbeiflüge) zwischen den Flugfiguren sind erlaubt. Werden diese nicht angesagt („Leerflug“ oder „Vorbeiflug“), dann ist die Wertung für die folgende Flugfigur Null (0).

(Hinweis: Ist für die folgende Flugfigur eine Richtung (mit dem Wind/Gegen den Wind) vorgeschrieben und wird diese Richtung durch den Leerflug nicht eingehalten, dann ist die Wertung für die folgende Flugfigur Null).

Modelle ohne Fahrwerk können ohne weiteren Punktabzug parallel zu einer befestigten Landebahn auf dem Rasen gelandet werden.

587.3. Flugfigurenfolge für die Klasse F3T-Sport

	K-Faktor
1) Start	1
Leerflug/Vorbeiflug (ohne Wertung)	
2) Zwei (2) Loopings	3
3) Aufschwung – Abschwung	4
4) Umgekehrte Kubanacht	4
5) Zwei Rollen gleichsinnig	4
6) 45° Steigflug mit 2 Punkt-Rolle	2
7) Rückenflug	2
8) Wendelooping mit ½ Rolle aufwärts	3
9) Landeanflug	3
10) Landung	3

587.3 Figurenbeschreibung der Flugfigurenfolge der Klasse F3T-Sport**587.3.1 Start****K = 1**

Das Flugmodell startet gegen den Wind und führt einen stetigen Steigflug von mindestens ca. 100 m Länge in moderatem Steigwinkel aus. Bei Modellen mit Einziehfahrwerk wird das Fahrwerk in der geraden Steigflugphase eingefahren. Nach einer beliebigen Wende folgt ein Trimmflug (unbewertet) mit dem Wind, vor den Punktwertern.

Gründe für Punktabzug:

Die Sicherheitslinie wird überflogen: Disqualifikation; null Punkte für diesen Versuch.

Das Modell rollt nicht geradlinig

Das Modell steigt nicht gleichmäßig.

Einziehfahrwerk wird nicht oder zu spät eingefahren.

587.3.2 Zwei (2) Loopings**K = 3**

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind an und wird zu einem konstanten Kreisbogen um 360° gezogen. Der zweite Looping soll im Durchmesser dem ersten entsprechen. Der Ausflug erfolgt in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

Gründe für Punktabzug:

Ein- und Ausflug nicht auf gleicher Höhe.

Loopings sind nicht rund und deckungsgleich.

Platzierung der Figur nicht mittig vor den Punktwertern.

587.3.3 Aufschwung – Abschwung**K = 4**

Nach beliebiger Wende fliegt das Modell parallel zur Landebahn an. Zieht hoch in einen halben Innenlooping und führt unmittelbar danach eine halbe Rolle in die Normallage aus. Nach einem horizontalen Geradeausflug führt das Modell eine zweite halbe Rolle in den Rückenflug aus und zieht mit einem halben Innenlooping wieder in den Horizontalflug.

Gründe für Punktabzug:

Radien der Teilloopings nicht gleich.

Ungleichmäßige Rollgeschwindigkeiten.

Ein- und Ausflug nicht auf gleicher Höhe.

Platzierung der Figur nicht mittig vor den Punktwertern.

587.3.4 Umgekehrte Kubanacht**K = 4**

Nach beliebiger Wende zieht das Modell aus dem waagerechten Flug in einen 45° Steigflug und fliegt eine halbe Rolle, gefolgt von einem 6/8 Innenlooping in einen erneuten Steigflug von 45°. Am Schnittpunkt der zwei Steigflugstrecken fliegt das Modell eine halbe Rolle und zieht dann mit einem 4/8 Innenlooping in den Horizontalflug.

Gründe für Punktabzug:

Steigwinkel zu steil oder zu flach.

Rollen nicht in der Mitte der zwei Steigstrecken.

Einflug und Ausflug nicht in gleicher Höhe bzw. Flugrichtung.

587.3.5 Zwei Rollen gleichsinnig**K = 4**

Nach beliebiger Wende fliegt das Modell parallel zur Landebahn (mit dem Wind) auf einer Horizontalen zwei ganze Rollen (Rollrichtung beliebig).

Gründe für Punktabzug:

Ungleichmäßige Rollgeschwindigkeit.

Veränderung der Höhe und Richtung.

Platzierung nicht mittig.

587.3.6 45° Steigflug mit 2 Punkt-Rolle

K = 2

Nach beliebiger Wende zieht das Modell in einen 45° Steigflug und fliegt eine 2-Punkt-Rolle. Drückt dann in den waagerechten Normalflug.

Gründe für Punktabzug:

Steigwinkel zu steil oder zu flach.

2 Punkt-Rolle nicht in der Mitte der Steigstrecke.

587.3.7 Rückenflug

K = 2

Nach beliebiger Wende fliegt das Modell parallel zur Landebahn auf einer Horizontalen ein, rollt in den Rückenflug, verharrt für ca. 2 Sekunden und dreht in gleicher Richtung weiter in den Normalflug.

Gründe für Punktabzug:

Ungleichmäßige Rollgeschwindigkeit der beiden Halben Rollen.

Rollrichtung der beiden Halben Rollen entgegengesetzt.

Veränderung der Höhe und Richtung.

Zu kurzes Verharren im Rückenflug.

587.3.8 Wendelooping mit 1/2 Rolle aufwärts

K = 3

Nach beliebiger Wende fliegt das Modell parallel zur Landebahn auf einer Horizontalen ein und wird in einem konstanten Kreisbogen um 90° hochgezogen. In der Mitte des anschließenden geraden, senkrechten Steigfluges rollt es 180° um seine Längsachse. Am Ende dieses Steigfluges führt es einen 3/4 Innenlooping aus und geht anschließend in Normalfluglage. Der Ausflug erfolgt in entgegen gesetzter Richtung, Lage und Entfernung wie der Einflug.

Gründe für Punktabzug:

Platzierung der Steigstrecke nicht mittig vor den Punktwertern.

1/2 Rolle nicht in der Mitte der Steigstrecke.

587.3.9 Landeanflug

K = 3

Das Modell fliegt horizontal gegen den Wind über dem Landefeld an und fliegt eine 180° Kurve vom Piloten weg. Nach einer Mitwindstrecke wird gegenüber den Punktwertern das Fahrwerk ausgefahren. Klappen und Bremsklappen sind dem Modell entsprechend zu betätigen. In einer weiteren 180° Kurve geht das Modell in einem konstanten, flachen Sinkflug über, bis es wieder, in Höhe der Startbahn, diese gegen den Wind anfliegt. Nach Beginn des Sinkfluges hat dieser während der Kurve und der dazwischen liegenden Geraden bis zum Aufsetzen konstant zu erfolgen. Der Endanflug soll als gerader Sinkflug bis zur Bodenberührung ausgeführt werden.

Gründe für Punktabzug:

Ein gerader Gegenanflug ist nicht erkennbar.

Kein gleichmäßiges Sinken auf den zwei letzten Teilstrecken (180° Kurve, Endanflug).

Ändernde Schräglagen im Kurvenflug.

Endanflug ist nicht gerade zur Landebahn ausgerichtet.

587.3.10 Landung

K = 3

Als Landung im Landefeld (30m) wird gewertet, wenn die erste Berührung mit dem Boden im Landefeld erfolgt. Die Bewertung endet mit dem Stillstand des Modells.

Gründe für Punktabzug:

Das Modell setzt zu hart auf oder springt. (Bei sichtbarer Beschädigung des Modells durch harte Landung: null Punkte).

Bei Landung außerhalb des Landefeldes (jedoch nicht mehr als 50 m vom Aufsetzpunkt) ist die Höchstpunktzahl 50% der Wertung bei Landung im Landefeld. Bei Landung mehr als 50 m vom Aufsetzpunkt ist die Landewertung null.

Das Ausrollen ist nicht geradlinig.

Flugfigurenfolge F3T-Sport ab 2011

