

## 5P Klasse F3P – Indoor-Kunstflug-Motorflugmodelle

### 5P.1 Bestimmungen für Wettbewerbe

Für die Durchführung von Wettbewerben der Klasse F3P im Bereich des DAeC gelten die Bestimmungen der FAI/CIAM für die Klasse F3P, die unter Kennziffer 45-308 veröffentlicht sind.

### 5P.2 Flugfigurenfolgen

Im Bereich des DAeC können folgende zusätzliche Flugfigurenfolgen bei Wettbewerben der Klasse F3P geflogen werden.

#### Figurenfolge der Klasse F3P-B (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
B1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
B2. Horizontale Acht	3
B3. Looping	4
B4. Vier-Punkt-Rolle	5
B5. Kombiniertes Immelmann	6
B6. Turn mit zwei Halben Rollen	6
B7. Hut mit zwei Viertel Rollen	7
B8. Rollenkreis mit einer Integrierten Rolle	7
B9. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>3</u>
Summe:	43

Das Flugprogramm der Klasse F3P-B ist als Fortgeschrittenenprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

#### Figurenfolge der Klasse F3P-C (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
C1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
C2. Turn	4
C3. Rolle	5
C4. Halbe Umgekehrte Kuban-Acht	6
C5. Rückenflugkreis mit zwei Halben Rollen	4
C6. Looping	6
C7. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>3</u>
Summe:	30

Das Flugprogramm der Klasse F3P-C ist als Einsteigerprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

#### Figurenfolge der Klasse F3P-D (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
D1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
D2. Geradeausflug	3
D3. Horizontaler Kreis	4
D4. Hochgezogene Kehrtkurve	4
D5. Chandelle	4
D6. Verfahrenskurve	5
D7. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>4</u>
Summe:	26

Das Flugprogramm der Klasse F3P-D ist als Anfängerprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

Die Beschreibung der Flugfiguren, Hinweise für Punktwerte und die Aresti-Zeichnungen stehen im Anhang 5P-A (*KZF 36-5187*), der Leitfaden für Punktwerte im Anhang 5B.

