

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 Punkttrollen gibt, muss die Rollgeschwindigkeit der Punkttrollen nicht notwendigerweise mit der der (ununterbrochenen) Rollen übereinstimmen. Alle aufeinanderfolgenden Rollen (ununterbrochene und/oder Punkttrollen) auf einer waagerechten Strecke müssen in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen werden.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, Punkttrollen, 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 Punktwertleitfaden. (Anhang 5B) und jedem offiziell veröffentlichtem Trainingsmaterial für Punktwerber. Es ist zu beachten, dass diese Aufstellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Flugprogramm der Klasse F3P-B**B1. 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.

B2. Horizontale Acht

Fliege eine 90° Kurve, sofort anschließend eine 360° Kurve in entgegengesetzter Richtung und sofort anschließend eine 270° Kurve in entgegengesetzter Richtung zur 360° Kurve.

Bewertungshinweis:

- Die Radien aller Kurven sind gleich groß.
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren.
- Die Richtungswechsel erfolgen immer an der gleichen Stelle in der Mitte der Acht.
- Die beiden Kreise der Acht berühren sich tangential.

B3. Looping

Ziehe und fliege einen Innenlooping.

B4. Vier-Punkt-Rolle

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

B5. Kombiniertes Immelmann

Ziehe in einen Halben Innenlooping, dem unmittelbar eine Halbe Rolle folgt. Fliege im Normalflug und drücke dann in einen halben Außenlooping, 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.

B6. Turn mit zwei Halben Rollen

Fliege auf einer waagerechten Strecke eine Halbe Rolle und drücke dann in einen senkrechten Steigflug, gefolgt von einem Turn. Drücke nach dem senkrechten Abwärtsflug in den Rückenflug und fliege auf einer waagerechten Strecke eine weitere Halbe Rolle. Ausflug in Normalfluglage und in entgegengesetzter Richtung zum Einflug

Bewertungshinweis:

- Hochgezogenen Kehrtkurve: NULL Punkte.

B7. Hut mit zwei Viertel Rollen

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Viertel Rolle und ziehe dann in den waagerechten Rückenflug. Ziehe in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine Viertel Rolle und ziehe in den Normalflug. Ausflug in entgegengesetzter Richtung zum Einflug.

B8. Rollenkreis mit einer integrierten Rolle

Fliege eine 360° Kurve mit einer in die Flugbahn integrierten Rolle.

Bewertungshinweis:

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

B9. 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 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 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 Punktwerten.

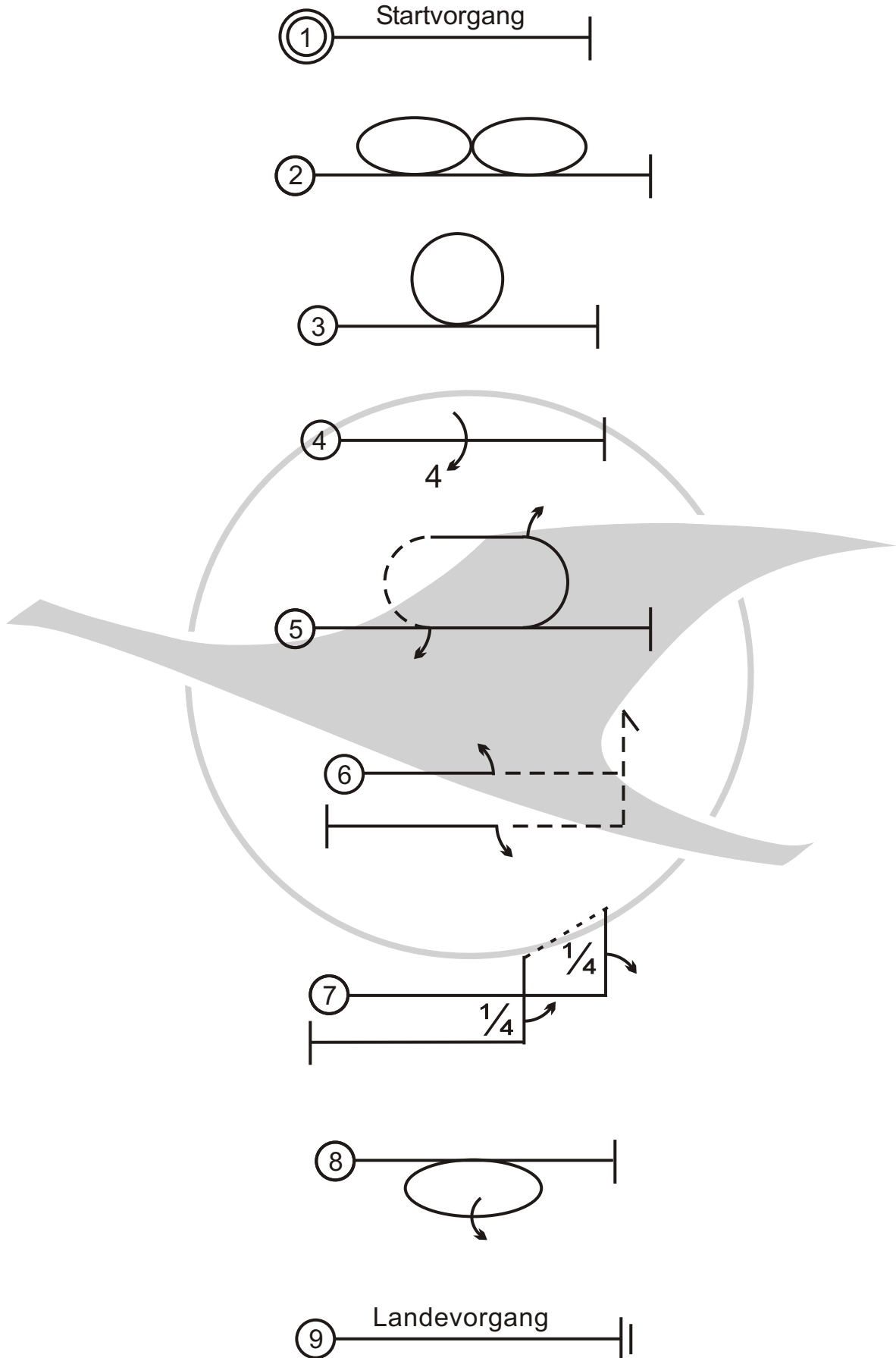
D7. Gegen- und Queranflug mit Landung

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.

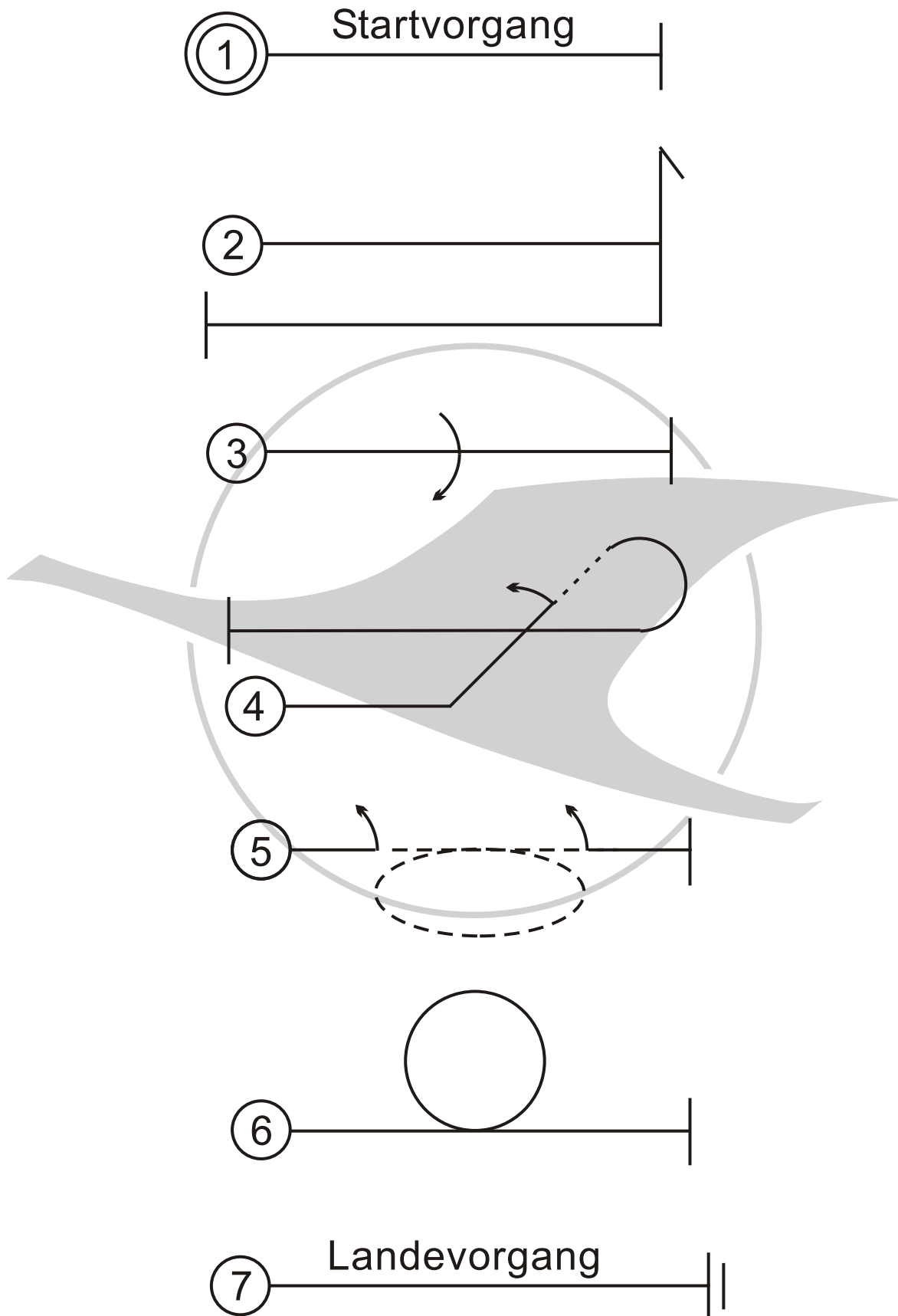
Bewertungshinweis:

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

Flugprogramm der Klasse F3P-B



Flugprogramm der Klasse F3P-C



Flugprogramm der Klasse F3P-D

