

## KLASSE F3A-C - Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle Flugprogramm C

1. Das Flugprogramm der Klasse F3A-C ist als Einsteigerprogramm für Kunstflugmodelle gedacht.
- 2.1 Für Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle der Klasse F3A-C gelten die Bestimmungen des Sporting Code - Sektion 4 Volume F3 Aerobatics - Teil FÜNF - Kapitel 5.1 Technische Bestimmungen für Wettbewerbe mit funkferngesteuerten Flugmodellen mit den nachfolgend genannten Abweichungen.
- 2.2 Außer den allgemeinen Vorschriften des Sporting Code - Sektion 4 Volume F3 Aerobatics - Teil FÜNF - Kapitel 5.1.2- und den gesetzlichen Vorschriften bestehen für Flugmodelle der Klasse F3A-C keine Beschränkungen der Bauausführung.
- 2.3 Das Flugprogramm der Klasse F3A-C besteht aus den folgenden Flugfiguren:

	K	
C.18.01 Dreiecklooping	3	
C.18.02 Turn	0,1	Wertung 0 oder 10
C.18.03 ½ Rolle, Rückenflug, ½ Rolle	4	
C.18.04 Immelmann	0,1	Wertung 0 oder 10
C.18.05 Trudeln, 2 Umdrehungen	3	
C.18.06 ½ Umgekehrte Kubanische Acht mit ½ Rolle	0,1	Wertung 0 oder 10
C.18.07 Langsame Rolle	4	
C.18.08 ½ Quadratischer Looping	0,1	Wertung 0 oder 10
C.18.09 Looping	3	
C.18.10 Ziehen – Ziehen – Drücken Humpty Bump	0,1	Wertung 0 oder 10
C.18.11 Stehendes S	3	
Gesamtkoeffizient	20,5	

- 2.4 Die Wendefiguren haben K-Faktor 0,1 und werden mit 10 bewertet, wenn sie erkennbar sind. Sollten sie nicht erkennbar sein oder wird eine andere Wendefigur geflogen, beträgt die Wertung Null (0).
- 2.5 Die Bewertung der Zentralfiguren erfolgt gemäß Sporting Code - Sektion 4 Volume F3 Aerobatics - Teil FÜNF - Anhang 5B.
- 2.6 Das Flugprogramm ist innerhalb von acht (8) Minuten auszuführen.
- 2.7 Das Flugprogramm ist in der festgelegten Reihenfolge und ohne Unterbrechungen auszuführen.
3. Für die Durchführung der Wettbewerbe der Klasse F3A-C gelten die besonderen Bestimmungen der KZF 36-513.
4. Darstellung des Flugprogramms F3A-C in Aresti-Symbolen und Beschreibung der Flugfiguren siehe Anhang 3.5C (KZF 36-5182).