

# Deutscher Aero Club e.V. - Bundeskommission Modellflug

Mitglied der Fédération Aéronautique Internationale und des Deutschen Olympischen Sportbundes

Teilnehmer:		Start-Nr.:	Punktwerter:	
MV-Mitgl.-Nr./FAI-Sportlizenz-Nr.:		Verein/Verband:		
Nr.	Kunstflugmodelle Klasse F3A-W Flugfigurenfolge <u>mit</u> Zwischenwassern	. Durchgang		
		K	Note	Punkte
1.	Fahrt zur Startstelle	1		
2.	Start mit 90°-Querabflug	3		
3.	Dreieck auf Spitze, 1/2 R, ganze R., 1/2 R. AN.	4		
4.	Figur ET mit zwei 1/2 R gegengl., 1/2 Rolle. AN.	3		
5.	Figur 9 mit 1/2 R. aufwärts. AR.	3		
6.	D-D-D Humpty zwei 1/4 R, zwei 1/2 R. AR.	3		
7.	Turn mit drei 1/4 Rollen, 3/4 Rolle. AN.	4		
8.	Z-Z-Z Humpty mit, 1/2 Rolle aufwärts. AN	2		
9.	Vier aufeinanderfolgende 1/4 Rollen. AN.	4		
10.	Halber Quadrat Loop mit 1/2 Rolle aufwärts. AN	2		
11.	Diamant, 1/2 Rolle, zwei 1/4 Rollen. AN.	4		
12.	Split S mit 1/2 Rolle unten AN.	2		
13.	Landeanflug. (mit 90°Queranflug)	2		
14.	Zwischenwassern (Touch & Go mit 5–10 m Wasser)	5		
	Bewertung 6-10 im 1. Bojenfeld			
	Bewertung 1-5 im 2. Bojenfeld			
	Bewertung außerhalb =0			
15.	Z-Z-Z Humpty Bump mit integr ganzer Rolle. AN.	4		
16.	Haifischflosse mit ganzer Rolle, 1/2 Rolle. AN.	3		
17.	Quadratischer Looping mit vier halben Rollen. AN.	4		
18.	Landeanflug. (mit 90°Queranflug)	2		
19.	Landung	4		
	Bewertung 6-10 im 1. Bojenfeld			
	Bewertung 1-5 im 2. Bojenfeld			
	Bewertung außerhalb =0			
20.	Rückfahrt zur Startstelle. (Bewertung 1 oder 10)	1		
ausgewertet:		<b>Gesamtpunkte</b>		

# Deutscher Aero Club e.V. - Bundeskommission Modellflug

Mitglied der Fédération Aéronautique Internationale und des Deutschen Olympischen Sportbundes

Teilnehmer:		Start-Nr.:	Punktwerter:	
MV-Mitgl.-Nr./FAI-Sportlizenz-Nr.:		Verein/Verband:		
Nr.	Kunstflugmodelle Klasse F3A-W Flugfigurenfolge <u>mit</u> Zwischenwassern	. Durchgang		
		K	Note	Punkte
1.	Fahrt zur Startstelle	1		
2.	Start mit 90°-Querabflug	3		
3.	Dreieck auf Spitze, 1/2 R, ganze R., 1/2 R. AN.	4		
4.	Figur ET mit zwei 1/2 R gegengl., 1/2 Rolle. AN.	3		
5.	Figur 9 mit 1/2 R. aufwärts. AR.	3		
6.	D-D-D Humpty zwei 1/4 R, zwei 1/2 R. AR.	3		
7.	Turn mit drei 1/4 Rollen, 3/4 Rolle. AN.	4		
8.	Z-Z-Z Humpty mit, 1/2 Rolle aufwärts. AN	2		
9.	Vier aufeinanderfolgende 1/4 Rollen. AN.	4		
10.	Halber Quadrat Loop mit 1/2 Rolle aufwärts. AN	2		
11.	Diamant, 1/2 Rolle, zwei 1/4 Rollen. AN.	4		
12.	Split S mit 1/2 Rolle unten AN.	2		
13.	Landeanflug. (mit 90°Queranflug)	2		
14.	Zwischenwassern (Touch & Go mit 5–10 m Wasser)	5		
	Bewertung 6-10 im 1. Bojenfeld			
	Bewertung 1-5 im 2. Bojenfeld			
	Bewertung außerhalb =0			
15.	Z-Z-Z Humpty Bump mit integr ganzer Rolle. AN.	4		
16.	Haifischflosse mit ganzer Rolle, 1/2 Rolle. AN.	3		
17.	Quadratischer Looping mit vier halben Rollen. AN.	4		
18.	Landeanflug. (mit 90°Queranflug)	2		
19.	Landung	4		
	Bewertung 6-10 im 1. Bojenfeld			
	Bewertung 1-5 im 2. Bojenfeld			
	Bewertung außerhalb =0			
20.	Rückfahrt zur Startstelle. (Bewertung 1 oder 10)	1		
ausgewertet:		<b>Gesamtpunkte</b>		

