

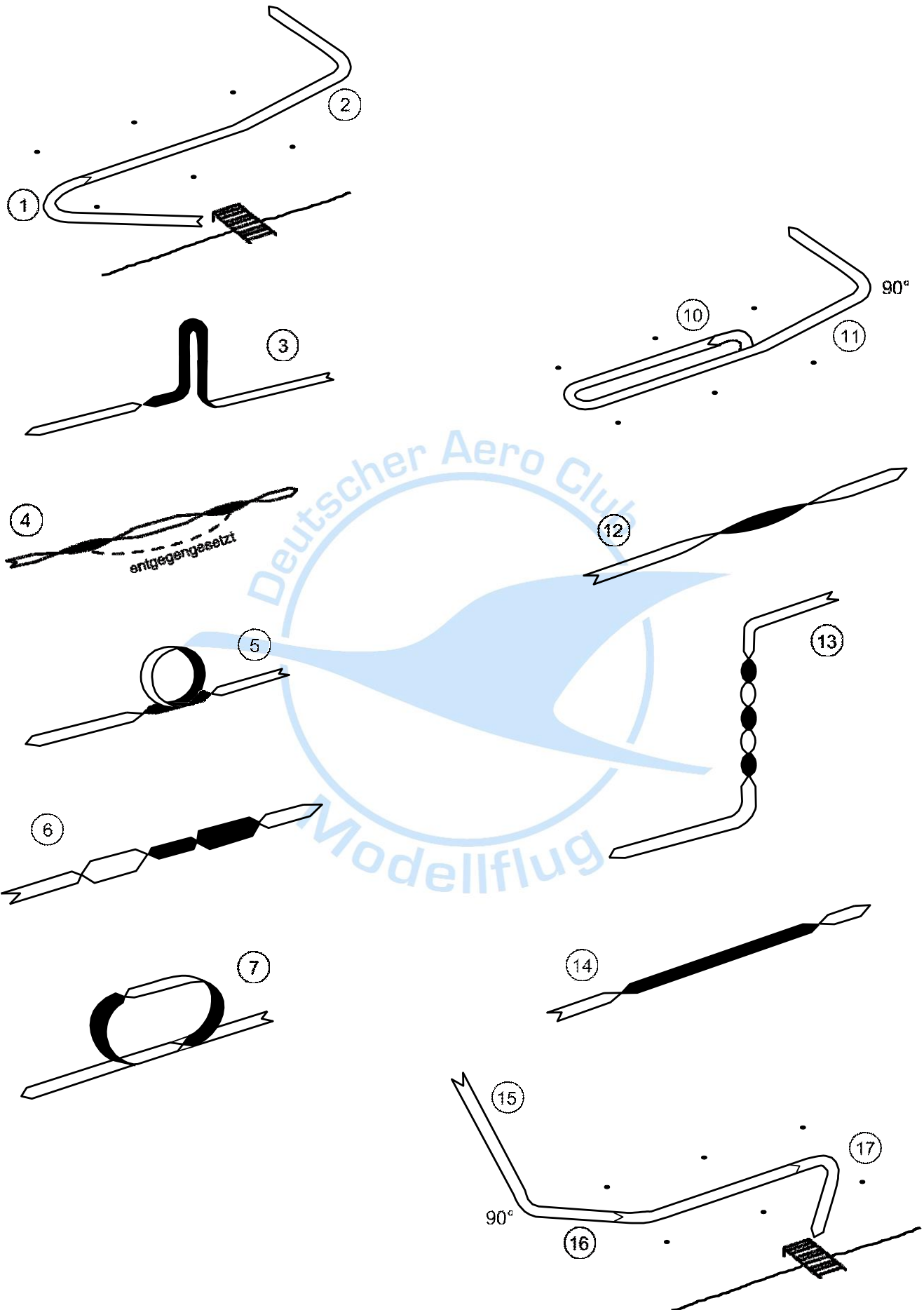
4. Klasse F3A-W2 Fernlenk-Kunstflug-Wasserflugmodelle

- 4.1 Das Flugprogramm der Klasse F3A-W2 ist als Einstiegsprogramm für Kunstflug-Wasserflugmodelle gedacht.
- 4.2 Für Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle der Klasse F3A-W 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:
- 4.3.1 Das Flugprogramm der Klasse F3A-W2 ist innerhalb von 12 Minuten auszuführen.
- 4.3.2 Das Flugprogramm beginnt mit der Freigabe des Modells durch den Helfer.
- 4.3.3 Das Flugprogramm der Klasse F3A-W2 ist in der festgelegten Reihenfolge und ohne Unterbrechung durchzuführen.
- 4.3.4 Die Flugfiguren - mit Ausnahme des endgültigen Anwasserns - sind vom Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer durch Benennung der Figur und des genauen Beginns eindeutig anzukündigen. Das Ende jeder Flugfigur sollte angesagt werden.
- 4.3.5 Die Flugfiguren können je Durchgang nur einmal versucht werden. Die Flugrichtung kann vom Wettbewerbsteilnehmer gewählt werden.
- 4.4 Es wird kein Flugraum gemäß SC4c 5.1.8 festgelegt. Allerdings muss ein weites Ausfliegen von den Punktwertern nachteilig bewertet werden.
- 4.5 Die Größe des rechteckigen Bojenfeldes beträgt 30 m x 60 m bis maximal 50 m x 100 m.

4.6 Flugprogramm

Figur	K-Faktor
1. Fahrt zur Startstelle	2
2. Start mit 90°-Querabflug	4
3. Turn mit anschließender halber Rolle	4
4. Zwei (2) Rollen mit Gegendrehung	3
5. Ein (1) Looping gedrückt mit halben Rollen	4
6. Vier-Zeiten-Rolle	5
7. Kombiniertes Immelmann	4
8. Kubanische Acht	4
9. Zwischenwassern innerhalb/außerhalb des Bojenfeldes	4 / 2
10. Rückfahrt im Bojenfeld	2
11. Neuer Start mit 90°-Querabflug	4
12. Langsame Rolle	5
13. Trudeln mit drei (3) Umdrehungen	4
14. Gerader Rückenflug	3
15. Queranflug mit 90°-Kurve	2
16. Anwassern innerhalb/außerhalb des Bojenfeldes	4 / 2
17. Rückfahrt zum Sender	2
gesamter K-Faktor	max. 60

4.7 Figurendarstellung siehe folgende Seite



4.8.1 Beschreibung der Flugfiguren

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug. Die mittleren Flugfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flug Kurs, während die Wendefiguren mit einem Flug Kurs 180° entgegen dem Einflug enden. Falls nicht anders angegeben, liegen Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe. Flughöhenkorrekturen zur Positionierung in den Wendeflugfiguren sind gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder mehr als einem Teil von Loopings, haben diese den gleichen Durchmesser und wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermaßen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit. Alle aufeinanderfolgenden Rollen werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilen von Rollen haben gleich lange Ein- und Ausflüge, wenn nicht anders angegeben.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich zu den in der Figurenbeschreibung angegebenen Minderbewertungen mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Aufstellungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

4.8.2 Flugprogramm der Klasse F3A-W2

2.1 Fahrt zur Startstelle:

Das Modell wird auf das Wasser gesetzt und vom Helfer festgehalten. Nach der Freigabe durch den Helfer, fährt das Modell auf direktem Kurs um die äußerste rechte oder linke Boje (je nach Windrichtung) in ein rechteckiges Bojenfeld von etwa 30m x 60m bis 50m x 100m Größe (je nach Platzverhältnissen) und kommt mit gedrosseltem Motor zum weitest gehenden Stillstand.

Punktabzüge:

1. Kurs vor oder nach der Kurve nicht geradlinig.
2. Fahrgeschwindigkeit nicht gleichmäßig.
3. Modell gleitet auf Stufe (zu hohe Geschwindigkeit).

2.2 Start mit 90°-Querabflug:

Das Modell muss am Anfang des Bojenfeldes mit gedrosseltem Motor weitestgehend stillstehen. Nach Fahrtaufnahme und Abheben muss der anschließende gleichmäßige Steigflug parallel zur Längsseite des Bojenfeldes verlaufen. Der Steigflug endet mit einem 90°-Querabflug in Richtung vom Ufer weg.

Punktabzüge:

1. Erneutes Aufsetzen nach dem ersten Abwassern.
2. Steigflug nicht gleichmäßig.
3. Steigflug nicht parallel zur Längsseite des Bojenfeldes.
4. Querabflug nicht 90°.
5. Querabflug nicht vom Ufer weg: Wertung = NULL.

2.3 Turn mit anschließender halber Rolle

Das Modell steigt aus dem waagerechten Flug senkrecht nach oben, macht einen 180°-Turn (links oder rechts), wird zum horizontalen Rückenflug herausgedrückt und beendet die Figur mit einer halben Rolle in den Normalflug.

Punktabzüge:

1. Flug vor und nach dem Turn nicht senkrecht.
2. Ausflugkurs nicht gleich Einflugkurs.

2.4 Zwei (2) Rollen mit Gegendrehung

Das Modell beginnt aus dem geraden und waagerechten Flug und macht in einer gleichmäßigen Bewegung eine Drehung um die Längsachse, fliegt kurz geradeaus und macht eine vollständige Drehung entgegengesetzt zur ersten und endet wieder in einem Geradeausflug.

Punktabzüge

1. Tragflügel im Verharren nicht waagrecht.
2. Rollgeschwindigkeit nicht gleich.
3. Änderungen in Flughöhe oder Flug Kurs.
4. Rollen gleichsinnig: Wertung = NULL.

2.5 Ein (1) Außen-Looping mit halben Rollen

Das Modell beginnt aus dem geraden und waagerechten Flug, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, fliegt einen Außen-Looping, anschließend rollt es mit einer halben Rolle zurück in den Normalflug.

- Punktabzüge
1. Kursänderungen beim Looping oder den Halben Rollen.
 2. Looping wird nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.
 3. Halbe Rollen nicht um 180°.

2.6 Vier-Zeiten-Rolle

Das Modell rollt um 360°, links oder rechts, nach jeweils 90° verharret es; bei jedem Verharren sind die Tragflügel parallel oder senkrecht zum Horizont.

- Punktabzüge
1. Modell verharret nicht nach jeder Viertel-Rolle.
 2. Rollgeschwindigkeit nicht gleichmäßig.
 3. Änderungen in Flughöhe oder Flug Kurs.

2.7 Kombiniertes Immelmann

Das Modell wird aus dem waagerechten Flug in einen halben Looping hochgezogen, es folgt eine halbe Rolle, das Modell fliegt höchstens drei (3) Sekunden geradeaus und sticht dann zu einem halben Looping nach vorwärts unten, es folgt wieder eine halbe Rolle, so daß das Modell im geradem Normalflug aus der Figur herausfliegt.

- Punktabzüge
1. Halbe Rollen werden nicht unmittelbar nach den Halben Loopings geflogen.
 2. Kursänderungen in den Halben Rollen und Halben Loopings.
 3. Rollen nicht genau um 180°.

2.8 Kubanische Acht

Das Modell beginnt aus dem geraden und waagerechten Flug, wird zu einem Innen-Looping hochgezogen, sticht vom obersten Punkt in der 45°-Richtung hinunter, macht eine halbe Rolle, wird wieder in einen Looping hochgezogen bis zur 45°-Linie abwärts, fliegt abermals eine halbe Rolle, gefolgt von einem geraden und horizontalen Ausflug in gleicher Richtung und Höhe wie beim Einflug.

- Punktabzüge
1. Das Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Halben Rolle nicht in 45°.
 2. Kursänderung in der Rolle.
 3. Looping nicht rund.
 4. Halbe Rolle nicht in der Mitte der 45°-Strecke.

2.9 Zwischenwassern innerhalb/außerhalb des Bojenfeldes

Das Modell nähert sich gleichmäßig sinkend ohne Richtungsänderung der Wasseroberfläche, setzt ohne vom Wasser hochzuspringen auf und gleitet aus.

- Punktabzüge
1. Modell springt vom Wasser wieder hoch.
 2. Anwässern mit nur einem Schwimmer.
 3. Flugrichtung nicht parallel zur Längsseite des Bojenfeldes.

Anmerkung: Aufsetzen außerhalb des Bojenfeldes: K-Faktor = 2

2.10 Rückfahrt im Bojenfeld

Das Modell fährt auf dem Wasser eine Kurve von 180° (wenn das Modell außerhalb des Bojenfeldes an- gewässert hat, fährt es dabei in das Bojenfeld zurück), fährt im Bojenfeld zurück und dreht in gleicher Drehrichtung wie bei der ersten Kurve wieder gegen den Wind.

- Punktabzüge
1. Rückfahrt nicht im Bojenfeld.
 2. Rückfahrt nicht parallel zur Längsachse des Bojenfeldes.
 2. Zweite 180°-Kurve nicht in selber Richtung.
 3. Fahrtgeschwindigkeit nicht gleichmäßig oder zu hoch (Modell gleitet).

2.11 Neuer Start mit 90°-Querabflug

Das Modell muss am Anfang des Bojenfeldes mit gedrosseltem Motor weitestgehend stillstehen. Nach Fahrtaufnahme und Abheben muss der anschließende gleichmäßige Steigflug parallel zur Längsseite des Bojenfeldes verlaufen. Der Steigflug endet mit einem 90°-Querabflug in Richtung vom Ufer weg.

- Punktabzüge
1. Erneutes Aufsetzen nach dem ersten Abwassern.
 2. Steigflug nicht gleichmäßig.
 3. Steigflug nicht parallel zur Längsseite des Bojenfeldes.
 4. Querabflug nicht 90°.
 5. Querabflug nicht vom Ufer weg: Wertung = NULL.

2.12 Langsame Rolle:

Das Modell rollt langsam eine ganze Umdrehung, links oder rechts, mit einer Dauer von etwa fünf (5) Sekunden.

- Punktabzüge
1. Kursänderungen.
 2. Höhenänderungen.
 3. Rollgeschwindigkeit nicht gleichbleibend.
 4. Modell rollt nicht genau um 360°.

2.13 Trudeln, drei (3) Umdrehungen:

Das Modell deutet im waagerechten Normalflug einen Flug Kurs an, das Gas wird zurückgenommen, und das Modell wird in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation drei (3) Umdrehungen, fliegt dann so, dass die Rumpfspitze ungefähr nach unten zeigt und wird danach in den waagerechten Flug gebracht, in gleicher Richtung wie beim Einflug in die Figur.

- Punktabzüge
1. Einflug nicht waagrecht.
 2. Gerissene Rolle zu Beginn = Wertung NULL.
 3. Tragflügel bei Einflug und Ausflug nicht waagrecht.
 4. Mehr als eine halbe Umdrehung im Spiralsturz = Wertung NULL.
 5. Weniger als 2½ Umdrehung und mehr als 3½ Umdrehungen = Wertung NULL.

2.14 Gerader Rückenflug

Das Modell beginnt den Rückenflug aus dem waagerechten Flug in Normallage, macht eine halbe Rolle, fliegt auf dem Rücken gerade und waagrecht für mindestens fünf (5) Sekunden und dreht mit einer halben Rolle in die Normallage zurück.

- Punktabzüge:
1. Rollen nicht um 180°.
 2. Änderungen in Flughöhe oder Flug Kurs.

2.15 Queranflug mit 90°-Kurve

Das Modell beginnt die Figur mit dem Flug quer zum Wind in gleichbleibender Höhe. Mit dem Einleiten der 90°-Kurve beginnt das Modell den gleichmäßigen Sinkflug bis unmittelbar vor dem Aufsetzpunkt. Die Figur endet in 2m Flughöhe.

- Punktabzüge
1. Sinkflug nicht gleichmäßig.
 2. Kurve nicht 90°.
 3. Flugrichtung im Sinkflug nicht parallel zur Längsseite des Bojenfeldes.

2.16 Anwassern innerhalb/außerhalb des Bojenfeldes:

Die Figur beginnt in 2m Höhe. Das Modell nähert sich im gleichmäßigen Sinkflug, ohne die Richtung zu ändern dem Wasser, setzt, ohne wieder vom Wasser hochzuspringen, auf und gleitet bis zum weitest gehenden Stillstand aus.

- Punktabzüge:
1. Modell springt vom Wasser wieder hoch.
 2. Anwassern mit nur einem Schwimmer.
 3. Flugrichtung nicht parallel zur Längsseite des Bojenfeldes.

Anmerkung: Aufsetzen außerhalb des Bojenfeldes: K-Faktor = 2

2.17 Rückfahrt zum Sender:

Das Modell wird nach dem Stillstand auf dem kürzesten Weg zur Startstelle eingedreht und fährt mit einem direkten Kurs zur Startstelle zurück.

- Punktabzüge:
1. Fahrtgeschwindigkeit nicht gleichmäßig oder zu hoch (Modell gleitet).
 2. Falsche Drehrichtung (Kurskreuzung).

