

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 43-509 veröffentlicht sind.

5P.2 Flugfigurenfolgen

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

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	3

Summe: 30

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

Der Leitfaden für Punktwertter steht im Anhang 5B (KZF 43-582)..

5P.3 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 Punktrollen gibt, muss die Rollgeschwindigkeit der Punktrollen nicht notwendigerweise mit der der (ununterbrochenen) Rollen übereinstimmen. Alle aufeinanderfolgenden Rollen (ununterbrochene und/oder Punktrollen) auf einer waagerechten Strecke müssen in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen werden.

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

Figurenbeschreibung und Aresti-Diagramme:

Flugprogramms F3P-C

Seite 2 & 3

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 davorliegende 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 eine 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.

Aresti F3P – C

