

5CS. Klasse F3C-Sport

5CS.1 Anwendung der Regeln

Für die Klasse F3C-Sport gelten die Bestimmungen für die Klasse F3C in der jeweils gültigen Fassung mit folgenden Änderungen und Ergänzungen:

5CS.2 Zusammenstellung des Flugprogramms

Der Teilnehmer kann die Flugfiguren selbst wählen. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Die Flugfiguren müssen aus dem nachfolgenden Figurenkatalog ausgewählt werden.
- Es müssen zuerst drei (3) Schwebeflugfiguren geflogen werden.
- Auf die Schwebeflugfiguren müssen fünf (5) Kunstflugfiguren folgen.
- Als letzte Figur ist [die Figur Autorotation](#) zu fliegen.
- Wenn von einer Flugfigur mehrere Versionen angegeben sind, darf in jedem Durchgang nur eine (1) Version geflogen werden.
- Bei den fünf Kunstflugfiguren [sollen](#) nicht mehr als drei (3) Wendefiguren geflogen werden.

5CS.3 Wertungskarten

Der Teilnehmer füllt die benötigten Wertungskarten selbst aus, die Vordrucke werden vom Veranstalter gestellt. Die Wertungskarten müssen vom Teilnehmer (oder seinem Helfer) vor Beginn des Durchgangs beim Wettbewerbsleiter abgegeben werden.

5CS.4 Ausführung des Flugprogramms

Zusätzlich zu den in 5.4.14 erlaubten Leerflügen ist vor jeder Flugfigur ein Leerflug gestattet. (Bitte bei der Zusammenstellung auf die maximale Flugzeit achten.)
Die Flugfiguren sind in der auf der Wertungskarte angegebenen Reihenfolge zu fliegen.

5CS.5 Beschreibung der Flugfiguren

5CS.5.1 Schwebeflugfiguren

5CS.5.1.1 Stehendes Dreieck

5CS.5.1.1.a Stehendes Dreieck ohne Pirouetten

K-Faktor =1,0

Das Flugmodell startet senkrecht bis auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell steigt dann mit einem Winkel von 45° rückwärts um 5m direkt über Fahne 1(2) und verharrt. Das Modell fliegt vorwärts zur Fahne 2(1) und verharrt. Das Modell sinkt dann in einem Winkel von 45° rückwärts um 5m auf 2m Höhe über dem Startkreis und verharrt. Das Modell schwebt über dem Startkreis und sinkt senkrecht zur Landung.

5CS.5.1.2 Rechteck

5CS.5.1.2.a Rechteck ohne Pirouetten

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell startet senkrecht bis auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell fliegt dann rückwärts zur Fahne 1(2) und verharrt. Das Flugmodell steigt senkrecht um 5m und verharrt. Das Flugmodell fliegt dann vorwärts mit gleichmäßiger Geschwindigkeit und Höhe zur Fahne 2(1) und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht um 5m und verharrt. Das Flugmodell fliegt rückwärts über den Startkreis und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht zur Landung im Startkreis.

5CS.5.1.2.b Rechteck mit zwei 360°-Pirouetten

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell startet senkrecht bis auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell fliegt dann rückwärts zur Fahne 1(2) und verharrt. Über dieser Fahne vollzieht es eine 360°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt wieder. Das Flugmodell steigt senkrecht um 5m und verharrt. Das Flugmodell fliegt dann vorwärts mit gleichmäßiger Geschwindigkeit und Höhe zur Fahne 2(1) und verharrt. Wieder vollzieht das Modell eine 360°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht um 5m und verharrt. Das Flugmodell fliegt rückwärts über den Startkreis und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht zur Landung im Startkreis.

5CS.5.1.3 **Diamant**5CS.5.1.3.a Diamant ohne Pirouetten

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell steigt rückwärts in einer geraden Linie um 2,5m über die Fahne 1(2) und verharrt. Das Flugmodell steigt vorwärts in einer geraden Linie um weitere 2,5m und verharrt über dem Startkreis. Das Flugmodell sinkt vorwärts in einer geraden Linie um 2,5m und verharrt über der Fahne 2(1). Das Flugmodell sinkt rückwärts um weitere 2,5m in einer geraden Linie und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.3.b Diamant mit zwei 180°-Pirouetten und einer 360°-Pirouette

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell steigt in einer geraden Linie um 2,5m und verharrt über der Fahne 1(2). Es fliegt mittig über der Fahne eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Flugmodell steigt rückwärts in einer geraden Linie um weitere 2,5m und verharrt über dem Startkreis. Das Flugmodell fliegt eine 360°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Flugmodell sinkt rückwärts in einer geraden Linie um 2,5m und verharrt über der Fahne 2(1). Es fliegt mittig über der Fahne eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Flugmodell sinkt um 2,5m in einer geraden Linie und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.3.c Diamant 3 (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell steigt in einer geraden Linie um 2,5m während es eine 90°-Pirouette ausführt (Nase zum Piloten) und verharrt über der Fahne 1(2). Das Flugmodell steigt seitwärts in einer geraden Linie um weitere 2,5m und verharrt über dem Startkreis. Das Flugmodell fliegt eine 360°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt. Das Flugmodell sinkt seitwärts in einer geraden Linie um 2,5m und verharrt über der Fahne 2(1). Das Flugmodell sinkt um 2,5m in einer geraden Linie während es eine 90°-Pirouette in entgegengesetzter Richtung zur ersten ausführt und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.4 **Figur „M“**5CS.5.1.4.a Figur „M“ ohne Pirouetten

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharrt. Das Flugmodell steigt um 5m und verharrt. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell im 45°-Winkel um 5m und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell steigt im Winkel von 45° um 5m und verharrt. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell senkrecht um 5m und verharrt in 2m Höhe über der Fahne 2(1). Das Flugmodell fliegt rückwärts über den Startkreis und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.4.b Figur „M“ mit 180°-Pirouetten

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharrt. Das Flugmodell steigt um 5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharrt. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell im 45°-Winkel um 5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell steigt im Winkel von 45° um 5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharrt. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell senkrecht um 5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharrt in 2m Höhe über der Fahne 2(1). Das Flugmodell fliegt rückwärts über den Startkreis und verharrt. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.4.c Figur „M“ mit 2 halben Pirouetten bei allen Segmenten (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharrt. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharrt. Das Flugmodell steigt um 2,5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und stoppt für eine Sekunde. Anschließend steigt das Flugmodell auf 5m Höhe und führt währenddessen eine weitere 180°-Pirouette in beliebiger Richtung aus. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell im 45°-Winkel um 2,5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und stoppt für eine Sekunde. Das Flugmodell setzt den Sinkflug um weitere 2,5m fort während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharrt in 2m Höhe über dem Startkreis. Das Flugmodell steigt im Winkel von 45° um 2,5m während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und stoppt für eine Sekunde. Anschließend steigt das Flugmodell auf 5m Höhe und führt währenddessen eine wei-

tere 180°-Pirouette in beliebiger Richtung aus. Nach dem Verharren sinkt das Flugmodell senkrecht um 2,5m während es ein 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und stoppt für eine Sekunde. Das Flugmodell setzt den Sinkflug um weitere 2,5m fort während es eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharret in 2m Höhe über der Fahne 2(1). Das Flugmodell fliegt rückwärts über den Startkreis und verharret. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.5 **Halbkreis**

5CS.5.1.5.a Halbkreis ohne Pirouetten

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharret. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharret. Das Flugmodell fliegt einen Halbkreis mit einem Radius von 5m und verharret anschließend über der Fahne 2(1). Das Flugmodell schwebt rückwärts über den Startkreis und verharret. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.5.b Halbkreis mit zwei 180°-Pirouetten

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharret. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharret. Über der Fahne vollzieht das Flugmodell eine 180°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharret. Das Flugmodell fliegt einen Halbkreis mit einem Radius von 5m und verharret anschließend über der Fahne 2(1). Über der Fahne vollzieht das Flugmodell eine weitere 180°-Pirouette in beliebiger Richtung und verharret. Das Flugmodell schwebt rückwärts über den Startkreis und verharret. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.1.5.c Halbkreis mit 360°-Pirouette (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell steigt senkrecht auf 2m Höhe und verharret. Das Flugmodell fliegt rückwärts zur Fahne 1(2) und verharret. Das Flugmodell fliegt einen Halbkreis mit einem Radius von 5m während es eine 360°-Pirouette in beliebiger Richtung ausführt und verharret anschließend über der Fahne 2(1). Das Flugmodell schwebt rückwärts über den Startkreis und verharret. Das Flugmodell sinkt senkrecht und landet im Startkreis.

5CS.5.2 **Kunstflugfiguren (Zentralfiguren)**

5CS.5.2.1 **Kubanische Acht**

5CS.5.2.1.a Kubanische Acht mit halben Rollen

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt wenigstens 10m waagrecht geradeaus und führt dann einen 5/8-Innenlooping aus. Wenn sich das Modell im 45°-Sink- und Rückenflug befindet, führt es eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in den Normalflug aus und beginnt einen 3/4-Innenlooping. Wenn sich das Modell wiederum im 45°-Sink- und Rückenflug befindet, führt es eine weitere halbe Rolle in beliebiger Richtung aus und fliegt einen 1/8-Innenlooping in den waagerechten Normalflug. Das Modell fliegt weitere 10m waagrecht geradeaus und beendet die Figur.

5CS.5.2.1.b Kubanische Acht mit halben 4-Punkt-Rollen (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt wenigstens 10m waagrecht geradeaus und führt dann einen 5/8-Innenlooping aus. Wenn sich das Modell im 45°-Sink- und Rückenflug befindet, führt es eine halbe 4-Punkt-Rolle in beliebiger Richtung in den Normalflug aus und beginnt einen 3/4-Innenlooping. Wenn sich das Modell wiederum im 45°-Sink- und Rückenflug befindet, führt es eine weitere halbe 4-Punkt-Rolle in beliebiger Richtung aus und fliegt einen 1/8-Innenlooping in den waagerechten Normalflug. Das Modell fliegt weitere 10m waagrecht geradeaus und beendet die Figur.

5CS.5.2.2 **Pullback**

5CS.5.2.2.a Pullback ohne Rolle

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt geradeaus in gleichbleibender Höhe eine Strecke von mindestens 10m und beginnt die Figur mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug, nachdem es die Mittellinie überflogen hat. Nachdem das Flugmodell zum Stillstand gekommen ist, führt es einen gedrückten 90°-Flip in der Bewegung mit anschließendem Rückwärtsflug aus. Befindet sich das Flugmodell genauso weit von der Mittellinie entfernt wie beim Beginn des Rückwärtsfluges, führt das Flugmodell einen weiteren gedrückten 90°-Flip in der Bewegung aus, damit die Nase nach unten zeigt. Das Flugmodell sinkt spiegelbildlich zum senkrechten Steigflug und fliegt einen 1/4-Looping in gleicher Höhe, in der die Figur begonnen hat. Das Flugmodell fliegt weitere 10m geradeaus in gleicher Höhe und beendet die Flugfigur.

| 5CS.5.2.2.b Pullback mit Rückwärtsrolle (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt geradeaus in gleichbleibender Höhe eine Strecke von mindestens 10m und beginnt die Figur mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug, nachdem es die Mittellinie überflogen hat. Nachdem das Flugmodell zum Stillstand gekommen ist, führt es einen gedrückten 90°-Flip in der Bewegung aus, um im Rückwärtsflug eine Rolle in gleichbleibender Höhe zu fliegen. Anschließend führt das Flugmodell einen weiteren gedrückten 90°-Flip in der Bewegung aus, damit die Nase nach unten zeigt. Das Flugmodell sinkt spiegelbildlich zum senkrechten Steigflug und fliegt einen 1/4-Looping in gleicher Höhe, in der die Figur begonnen hat. Das Flugmodell fliegt weitere 10m geradeaus in gleicher Höhe und beendet die Flugfigur.

5CS.5.2.3 **Cobra-Rolle**| 5CS.5.2.3.a Cobra-Rolle (Standard)

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt wenigstens 10m waagrecht geradeaus und beginnt die Flugfigur, indem es in einen 45°-Steigflug zieht. Nach einer geraden Strecke von mindestens 5m führt das Modell eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in den Rückenflug aus und steigt für mindestens 5m weiter. In diesem Punkt führt das Flugmodell einen 1/4-Innenlooping aus und geht in einen 45°-Sturzflug in Rückenlage über. Nach einer geraden Strecke von mindestens 5m führt das Flugmodell eine weitere halbe Rolle in beliebiger Richtung aus. Das Modell fliegt mindestens 5m weiter und zieht zum waagerechten Normalflug für 10m in der selben Höhe wie beim Einflug, um die Flugfigur zu beenden.

5CS.5.2.3.b Cobra-Rolle mit zwei 1/4-Rollen

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt wenigstens 10m waagrecht geradeaus und beginnt die Flugfigur, indem es in einen 45°-Steigflug zieht. Nach einer geraden Strecke von mindestens 5m führt das Modell eine viertel Rolle (Rotorebene zeigt zum Piloten) aus und fliegt im Messerflug einen 1/4-Looping. Sobald sich das Flugmodell im 45°-Sinkflug befindet, fliegt das Modell eine weitere viertel Rolle in Normallage. Das Modell fliegt mindestens 5m weiter und zieht zum waagerechten Normalflug für 10m in der selben Höhe wie beim Einflug, um die Flugfigur zu beenden.

| 5CS.5.2.3.c Cobra-Rolle mit gedrücktem 270°-Flip (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt wenigstens 10m waagrecht geradeaus und beginnt die Flugfigur, indem es in einen 45°-Steigflug zieht. Nach einer geraden Strecke von mindestens 5m führt das Modell eine halbe Rolle in beliebiger Richtung in den Rückenflug aus und steigt für mindestens 5m weiter. Nachdem das Modell zum Stillstand gekommen ist, fliegt es einen gedrückten 270°-Flip, bevor es in einen 45°-Sinkflug übergeht. Nach einer geraden Strecke von mindestens 5m führt das Flugmodell eine weitere halbe Rolle in beliebiger Richtung aus. Das Modell fliegt mindestens 5m weiter und zieht zum waagerechten Normalflug für 10m in der selben Höhe wie beim Einflug, um die Flugfigur zu beenden.

5CS.5.2.4 **Kerze**5CS.5.2.4.a Kerze ohne Rollen mit Flip

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt geradeaus in gleichbleibender Höhe eine Strecke von mindestens 10m und beginnt die Figur mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug. Vor dem Stillstand des Modells fliegt es einen gedrückten Flip in der Bewegung, so dass die erste Hälfte des Flips im Steigflug und die zweite Hälfte im Sinkflug erfolgt. Das Flugmodell geht in einen senkrechten Sturzflug über und fliegt eine Strecke bis zur Eingangshöhe. Nach einem 1/4-Looping fliegt das Modell weitere 10m waagrecht geradeaus und beendet die Flugfigur.

| 5CS.5.2.4.b Kerze mit 2 halben Rollen und Flip (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt geradeaus in gleichbleibender Höhe eine Strecke von mindestens 10m und beginnt die Figur mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug. Nach einer Strecke von mindestens 5m fliegt das Modell eine halbe Rolle und setzt den Steigflug um mindestens 5m fort. Vor dem Stillstand des Modells fliegt es einen gedrückten Flip in der Bewegung, so dass die erste Hälfte des Flips im Steigflug und die zweite Hälfte im Sinkflug erfolgt. Das Flugmodell geht in einen senkrechten Sturzflug über und führt nach einer Strecke von 5m eine halbe Rolle, gefolgt von einer weiteren Strecke von 5m bis zur Eingangshöhe aus. Nach einem 1/4-Looping fliegt das Modell weitere 10m waagrecht geradeaus und beendet die Flugfigur.

5CS.5.2.5 Rolle

5CS.5.2.5.a Eine Rolle

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus. Es fliegt dann eine Rolle, wobei die Längsachse in Flugrichtung bleibt. Die Rolle darf in beliebiger Richtung geflogen werden. Das Modell muss sich im Rückenflug befinden, wenn es die Mittellinie überfliegt.

5CS.5.2.5.b Zwei Rollen

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus. Es fliegt dann 2 aufeinanderfolgende Rollen, wobei die Längsachse in Flugrichtung bleibt. Die Rollen dürfen in beliebiger Richtung geflogen werden. Das Modell muss in der Normallage sein, wenn es die Mittellinie überfliegt.

5CS.5.2.5.c Zwei Rollen gegengleich

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus. Das Flugmodell führt eine Rolle in beliebiger Richtung aus, worauf eine erkennbare, gerade Strecke im Normalflug folgt. Dann fliegt das Flugmodell eine Rolle in umgekehrter Richtung wie die erste Rolle. Bei beiden Rollen muss die Längsachse in Flugrichtung bleiben. Die zweite Rolle muss in der selben Rollgeschwindigkeit wie die erste ausgeführt werden. Die gerade Strecke im Normalflug muss mittig zur Mittellinie liegen. Die gesamte Dauer der beiden Rollen muss mindestens vier (4) Sekunden betragen.

5CS.5.2.5.d Zwei 2-Punkt-Rollen gegengleich (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus und führt eine halbe Rolle aus und fliegt für 1 Sekunde im Rückenflug weiter. Das Modell führt eine weitere halbe Rolle in gleicher Richtung aus und fliegt für 1 Sekunde in Normallage weiter. Das Flugmodell führt eine dritte halbe Rolle in entgegengesetzter Richtung zu den ersten beiden aus und fliegt für 1 Sekunde im Rückenflug weiter. Das Modell führt eine vierte halbe Rolle in gleicher Richtung wie die dritte aus und fliegt in Normallage weiter. Nach weiteren 10m waagerechten Geradeausflug ist die Flugfigur beendet.

5CS.5.2.6 Looping

5CS.5.2.6.a Ein Looping

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus, führt einen Looping mit mindestens 10m Durchmesser aus und beendet die Figur mit einem waagerechten, geraden Ausflug von mindestens 10m Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug.

5CS.5.2.6.b Zwei Loopings

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus, führt zwei deckungsgleiche Loopings mit mindestens 10m Durchmesser aus und beendet die Figur mit einem waagerechten, geraden Ausflug von mindestens 10m Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug.

5CS.5.2.6.c Ein Außenlooping mit halben Rollen

K-Faktor=1,2

Das Flugmodell beginnt die Flugfigur, indem es eine halbe Rolle in den Rückenflug ausführt. Das Flugmodell fliegt dann 20m waagrecht geradeaus und führt einen Außenlooping aufwärts aus. Nach dem Looping fliegt das Modell 20m waagrecht geradeaus und führt eine halbe Rolle in den Normalflug aus.

5CS.5.2.6.d Looping mit 360°-Pirouette in der Bewegung (FAI)

K-Faktor=1,3

Das Flugmodell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus, führt einen Innenlooping mit 360°-Pirouette am höchsten Punkt durch. Das Modell darf am höchsten Punkt des Loopings nicht schweben, die Pirouette muss in der Bewegung geflogen werden.

5CS.5.3 Wendefiguren

5CS.5.3.1 180°-Turn

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus und führt dann einen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug aus. Am Ende der Steigphase führt das Modell einen 180°-Turn durch, so dass die Nase des Modells nach unten zeigt. Das Flugmodell beendet die Figur, indem es die gleiche Flugbahn des Aufstieges abwärts und nach einem weiteren 1/4-Looping eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus fliegt.

5CS.5.3.2 Verfahrenskurve

K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke parallel zur Reihe der Punktwerter waagrecht geradeaus und führt eine 90°-Kurve weg von den Punktwertern aus. Am Ende der 90°-Kurve fliegt das Modell einen 270°-Kreis in entgegengesetzter Richtung, um die Figur in Gegenrichtung zum Einflug zu beenden. Die Linie und die Höhe des Ein- und Ausfluges müssen identisch sein.

5CS.5.3.3 540°-Turn

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus und führt dann einen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug aus. Am Ende der Steigphase führt das Modell einen 540°-Turn durch, so dass die Nase des Modells nach unten zeigt. Das Flugmodell beendet die Figur, indem es die gleiche Flugbahn des Aufstieges abwärts und nach einem weiteren 1/4-Looping eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus fliegt.

5CS.5.3.4 Humpty-Bump gezogen mit halber Rolle abwärts

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus und führt dann einen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug aus. Am Ende der Steigphase führt das Modell einen gezogenen, stationären Flip aus, so dass die Nase des Modells nach unten zeigt. Nach einer erkennbaren Strecke im Sturzflug führt das Flugmodell eine halbe Rolle aus und beendet die Figur mit einem 1/4-Looping, der deckungsgleich zum ersten 1/4-Looping erfolgt, sowie einer weiteren erkennbaren Strecke im waagerechten Geradeausflug.

5CS.5.3.5 Humpty-Bump gedrückt mit halber Rolle aufwärts

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus und führt dann einen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug aus. Nach einer erkennbaren Strecke fliegt das Flugmodell eine halbe Rolle, gefolgt von einer weiteren erkennbaren Steigphase. Am Ende der Steigphase führt das Modell einen gedrückten, stationären Flip aus, so dass die Nase des Modells nach unten zeigt. Das Modell befindet sich im Sturzflug und beendet die Figur mit einem 1/4-Looping, der deckungsgleich zum ersten 1/4-Looping erfolgt, sowie einer weiteren erkennbaren Strecke im waagerechten Geradeausflug.

5CS.5.3.6 Turn mit halber Rolle auf- und abwärts

K-Faktor=1,1

Das Flugmodell fliegt eine erkennbare Strecke waagrecht geradeaus und führt dann einen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug aus. Nach einer erkennbaren Strecke fliegt das Flugmodell eine halbe Rolle gefolgt von einer weiteren erkennbaren Steigphase. Am Ende der Steigphase führt das Modell einen 180°-Turn durch, so dass die Nase des Modells nach unten zeigt. Nach einer erkennbaren Strecke im Sturzflug führt das Flugmodell eine weitere halbe Rolle aus und beendet die Figur mit einem 1/4-Looping, der deckungsgleich zum ersten 1/4-Looping erfolgt sowie einer weiteren erkennbaren Strecke im waagerechten Geradeausflug.

5CS.5.4 Landungen

5CS.5.4.1 Autorotation

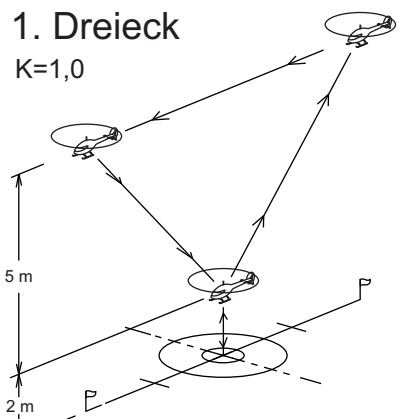
K-Faktor=1,0

Das Flugmodell fliegt in einer Mindesthöhe von 20 m an. Mit der Ansage („Jetzt“) der Flugfigur muss der Motor des Flugmodells sich im Leerlauf befinden oder aus sein. Das Flugmodell sinkt in diesem Zustand (Autorotation) bis zum Landepunkt. Von „Jetzt“ bis zum Aufsetzen ist die Flugstrecke frei wählbar. Bewertet wird der Punkt, an der der Hubschrauber stehen bleibt.

im 1 m Kreis	10 Punkte
im 3 m Kreis	6 Punkte
bis zu 5 m vom Mittelpunkt	4 Punkte
bis zu 10 m vom Mittelpunkt	2 Punkte

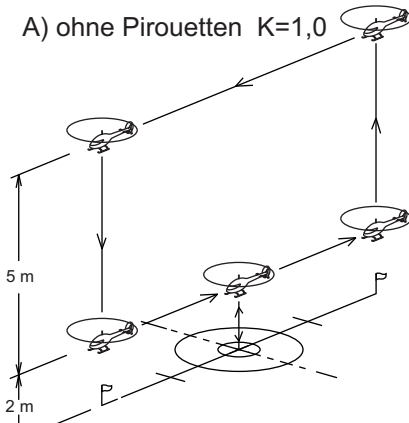
1. Dreieck

K=1,0

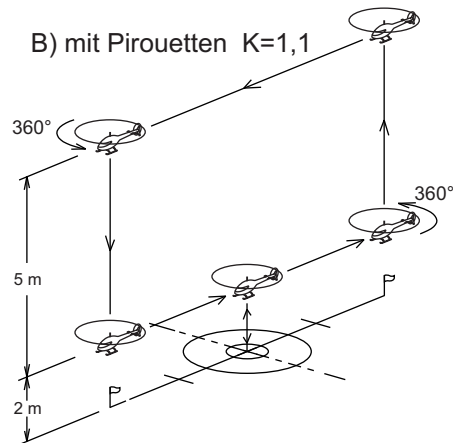


2. Rechteck

A) ohne Pirouetten K=1,0

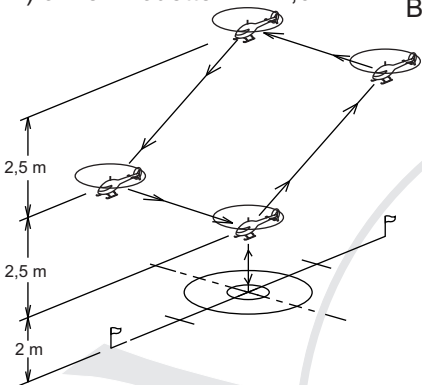


B) mit Pirouetten K=1,1

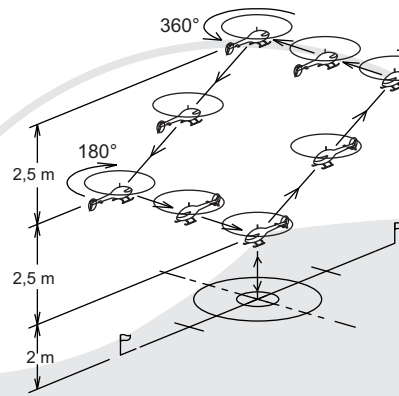


3. Diamant

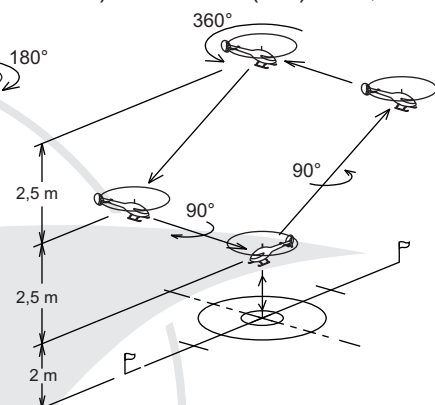
A) ohne Pirouetten K=1,0



B) mit 180° und 360° Pirouetten K=1,1

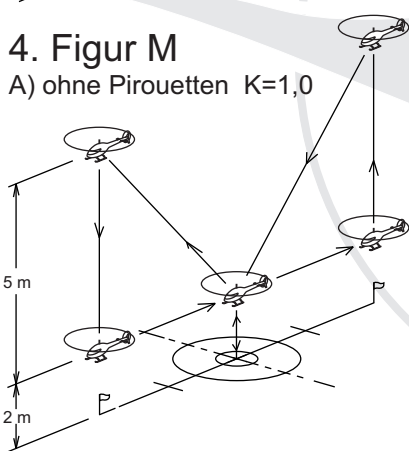


C) Diamant 3 (FAI) K=1,3

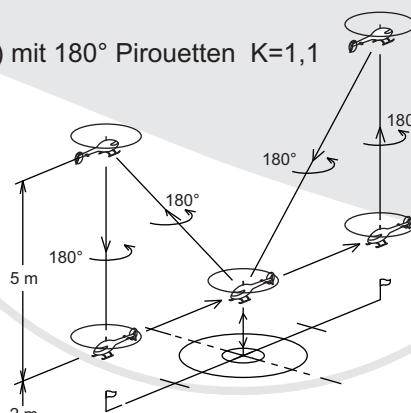


4. Figur M

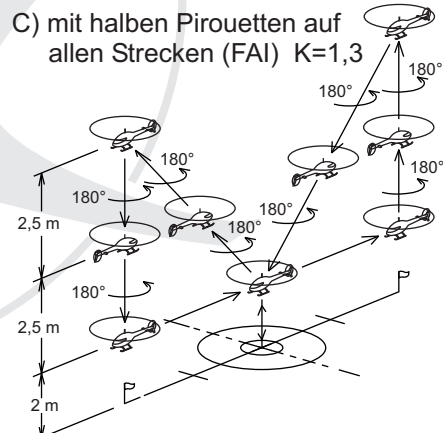
A) ohne Pirouetten K=1,0



B) mit 180° Pirouetten K=1,1

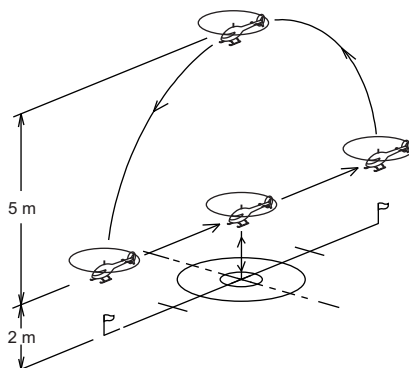


C) mit halben Pirouetten auf allen Strecken (FAI) K=1,3

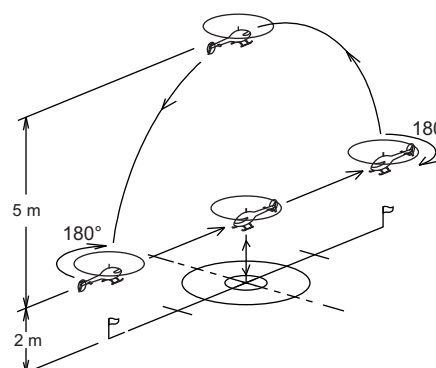


5. Halbkreis

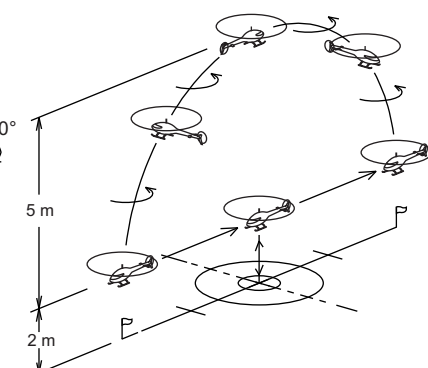
A) ohne Pirouetten K=1,0



B) mit 180° Pirouetten K=1,1

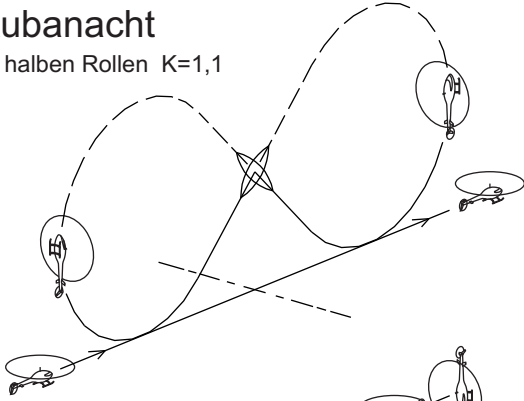


C) mit 360° Pirouette (FAI) K=1,3

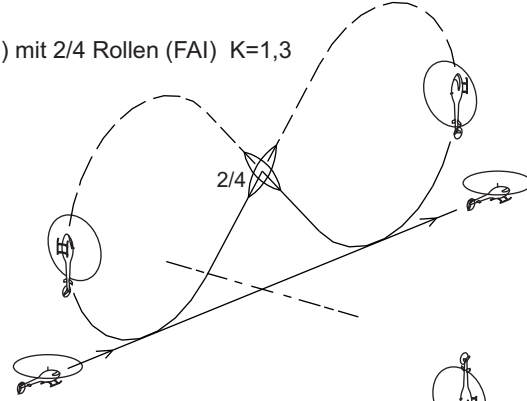


1. Kubanacht

A) mit halben Rollen K=1,1

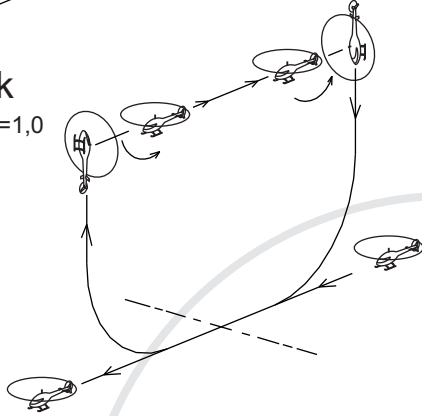


B) mit 2/4 Rollen (FAI) K=1,3

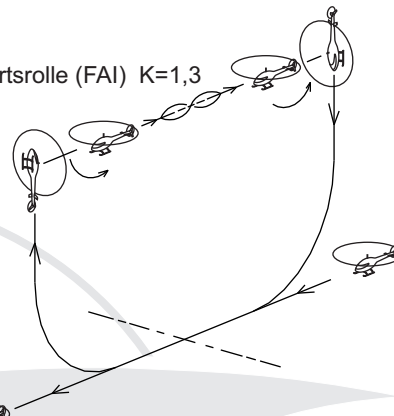


2. Pullback

A) ohne Rolle K=1,0

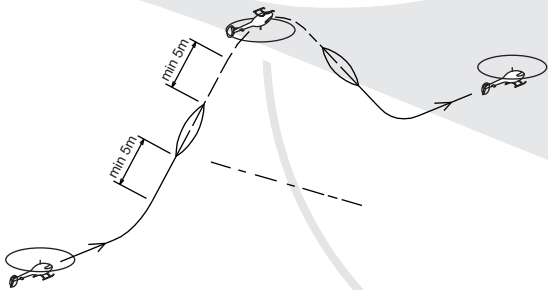


B) mit Rückwärtsrolle (FAI) K=1,3

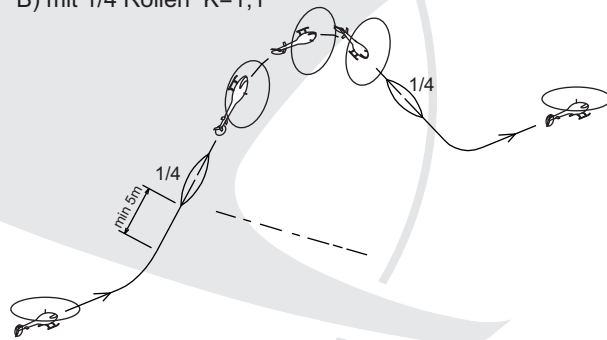


3. Cobra Rolle

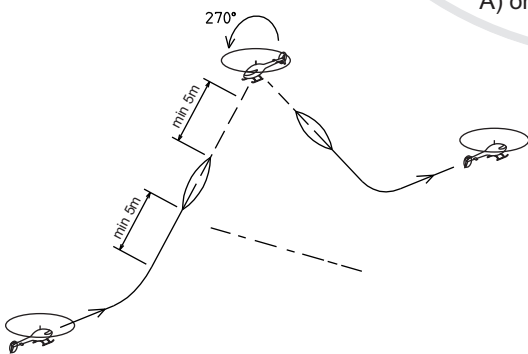
A) mit halben Rollen K=1,1



B) mit 1/4 Rollen K=1,1

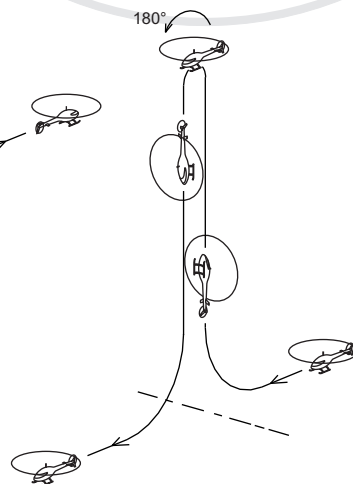


C) mit gedrücktem Flip (FAI) K=1,3

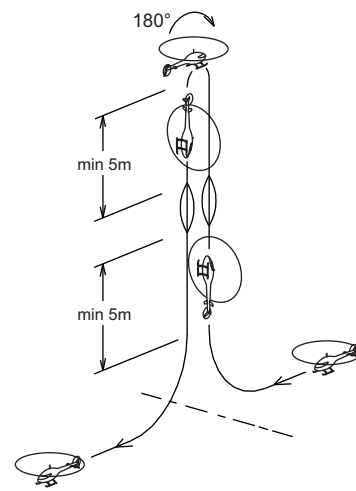


4. Kerze

A) ohne Rollen K=1,0

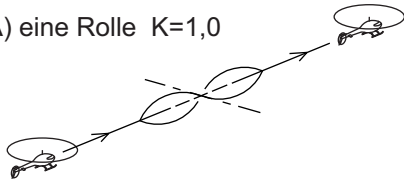


B) mit halben Rollen und gedrücktem Flip (FAI) K=1,3

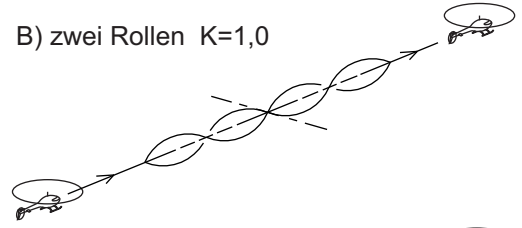


5. Rollen

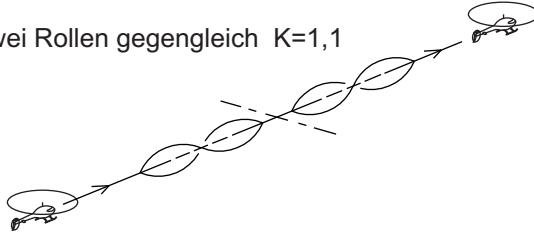
A) eine Rolle K=1,0



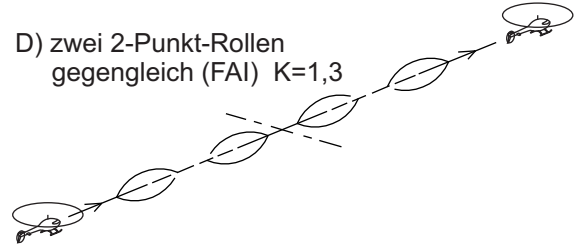
B) zwei Rollen K=1,0



C) zwei Rollen gegengleich K=1,1

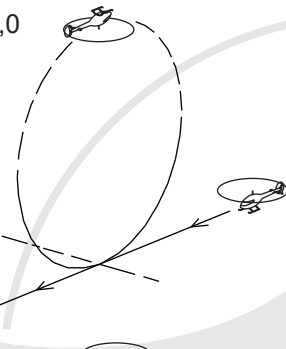


D) zwei 2-Punkt-Rollen gegengleich (FAI) K=1,3

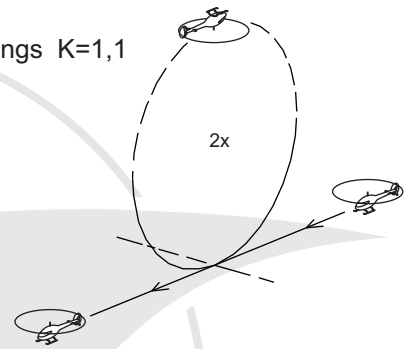


6. Looping

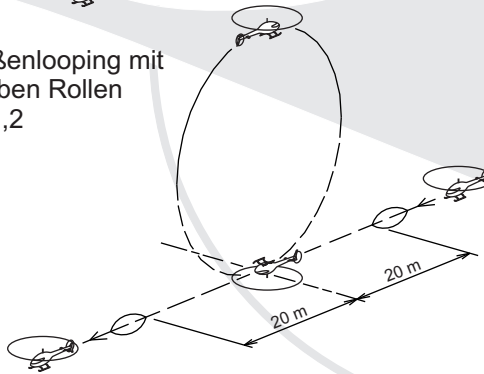
A) ein Looping K=1,0



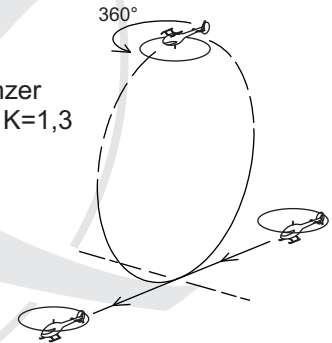
B) zwei Loopings K=1,1



C) Außenlooping mit halben Rollen K=1,2

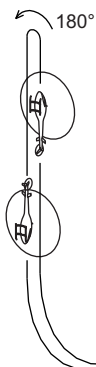


D) Looping mit ganzer Pirouette (FAI) K=1,3

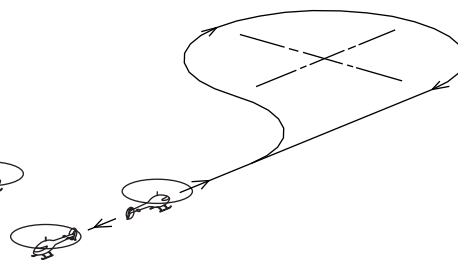


Wendefiguren

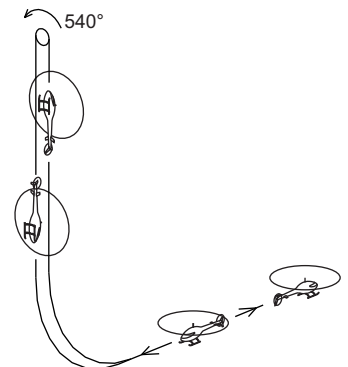
1) 180° Turn K=1,1



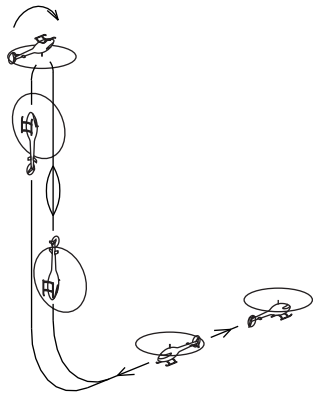
2) Verfahrenskurve K=1,0



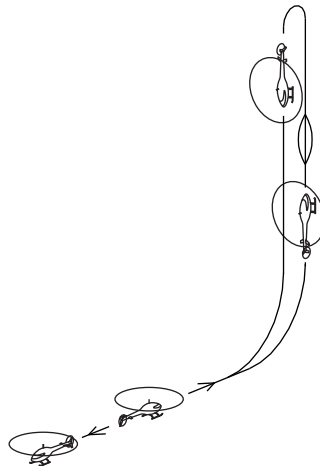
3) 540° Turn K=1,1



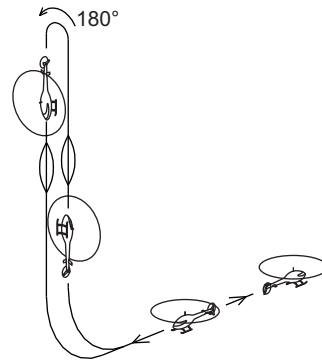
4) Humpty-Bump gezogen mit halber Rolle abwärts $K=1,1$



5) Humpty-Bump gedrückt mit halber Rolle aufwärts $K=1,1$



6) Turn mit halber Rolle auf- und abwärts $K=1,1$



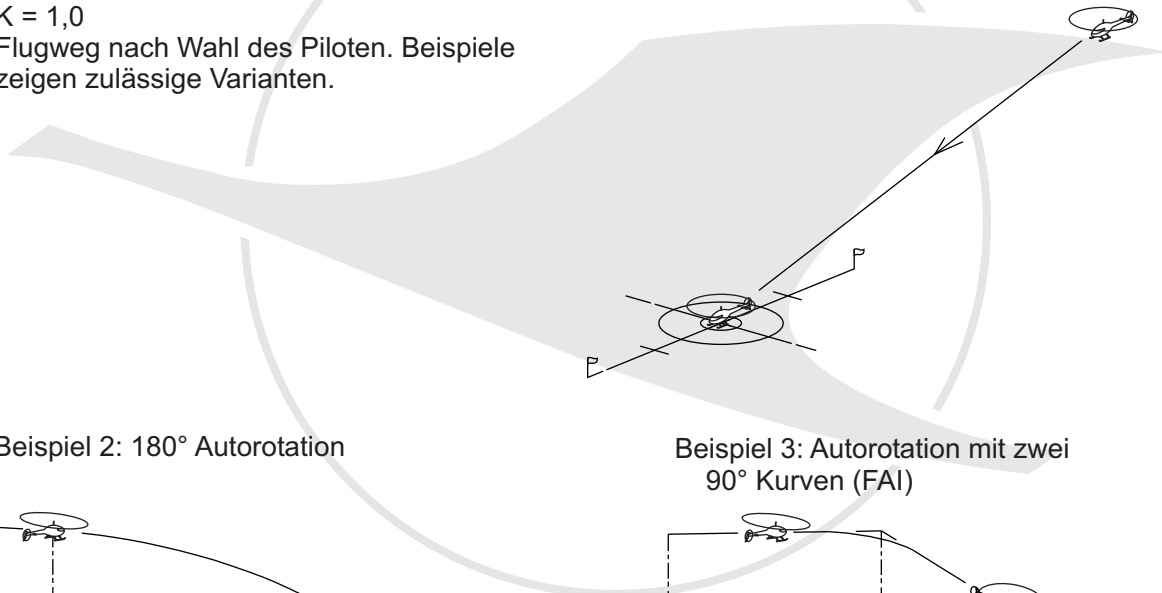
Landungen

Ausschließlich Landung mit Autorotation

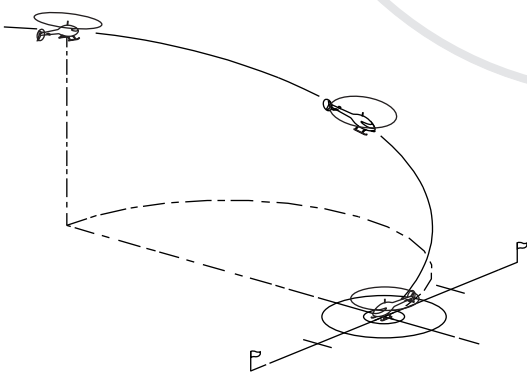
$K = 1,0$

Flugweg nach Wahl des Piloten. Beispiele zeigen zulässige Varianten.

Beispiel 1: gerade Autorotation



Beispiel 2: 180° Autorotation



Beispiel 3: Autorotation mit zwei 90° Kurven (FAI)

