

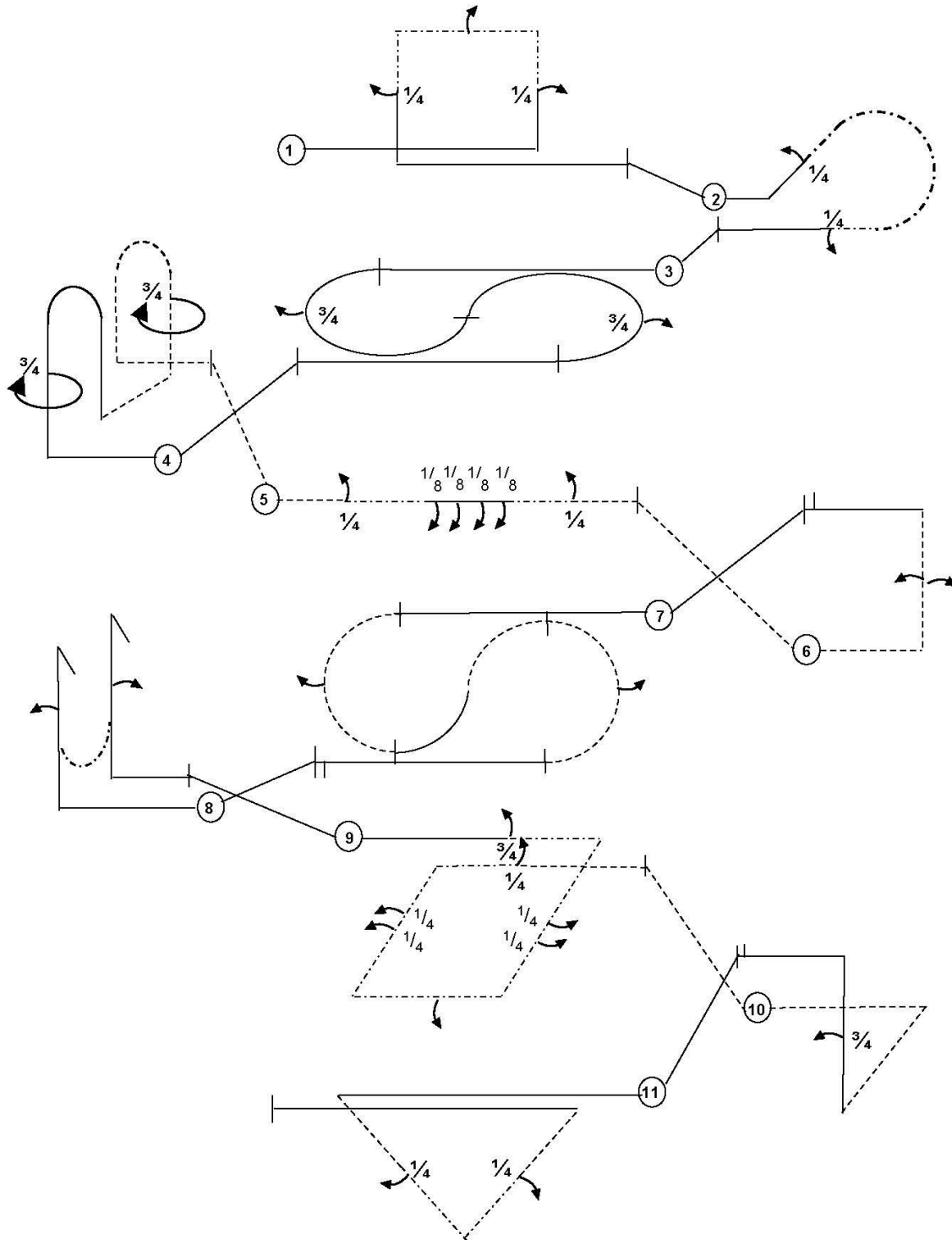
Anhang 5M

Beschreibung der Flugfiguren für Indoor-Kunstflug

Vorrunden Programm F3P-AP-19 (2018-2019) (Übersetzung von Reimund Schwitalla)

- AP-19.01 Quadratischer Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping in einen horizontalen Messerflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.02 Halbe Umgekehrte Kubanische Messerflug Acht**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{5}{8}$ Messerflug Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.03 Horizontaler Eye Catcher mit integrierten $\frac{3}{4}$ Rollen**
Aus dem Normalflug fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{3}{4}$ Kreise mit einer integrierten $\frac{3}{4}$ Rolle im ersten $\frac{3}{4}$ Kreis und eine zweite $\frac{3}{4}$ Rolle in entgegengesetzter Richtung im zweiten $\frac{3}{4}$ Kreis, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.04 Doppelte Humpty Bumps mit $\frac{3}{4}$ Torque Rollen**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Torque Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Torque Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.
- AP-19.05 Messerflug Rollen Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle, vier aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Rückenflug fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen gesteuerten Messerflug, fliege vier aufeinanderfolgende $\frac{1}{8}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung in einen gesteuerten Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.
- AP-19.06 Halber Quadratischer Looping mit 2 aufeinanderfolgenden entgegengesetzten $\frac{1}{2}$ Rollen**
Aus dem Rückenflug drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.07 Vertikaler Eye Catcher mit $\frac{1}{2}$ integrierten Rollen**
Aus dem Normalflug drücke in einen $\frac{3}{4}$ Looping mit einer integrierten $\frac{1}{2}$ Rolle in den ersten 180° des $\frac{3}{4}$ Loopings, drücke durch einen zweiten $\frac{3}{4}$ Looping mit einer integrierten $\frac{1}{2}$ Rolle in den letzten 180° des $\frac{3}{4}$ Loopings, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.08 Figur M mit $\frac{1}{2}$ Rollen**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.09 Horizontales Quadrat mit $\frac{3}{4}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{2}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{3}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Kreis, fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.
- AP-19.10 Wende Kombination mit $\frac{3}{4}$ Rolle**
Aus dem Rückenflug fliege einen $\frac{1}{4}$ Kreis mit waagrechtem Flügel in einen Querabflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AP-19.11 Dreieck Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug, drücke in einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

Preliminary Schedule AP-19 (2018-2019)



Final Programm F3P-AF-19 (2018-2019) (Übersetzung von Reimund Schwitalla)

- AF-19.01 Double Key mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{5}{8}$ Messerflug Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{5}{8}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.02 Haifisch Flosse mit vier aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege vier aufeinanderfolgende $\frac{1}{8}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.03 Drei aufeinanderfolgende entgegengesetzte Rollen**
Aus dem Normalflug fliege drei aufeinanderfolgende entgegengesetzte Rollen, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.04 Messerflug Humpty Bump mit zwei aufeinanderfolgenden entgegengesetzten $\frac{1}{4}$ Rollen, integrierte $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.05 Zwei Loopings mit entgegengesetzten integrierten Rollen**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen Looping, integriere eine Rolle, ziehe durch einen weiteren Looping, integriere eine Rolle in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.06 Männchen mit $\frac{1}{2}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege ein Männchen (mit der Kabinenhaube oben) in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.07 Figur N mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Kreis, zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, zwei in den Ecken integrierte $\frac{1}{2}$ Rollen, zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Kreis, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in der Mitte des Flugraums, fliege einen gesteuerten Messerflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis in einen Querabmesserflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerflugkreis mit einer integrierten $\frac{1}{2}$ Rolle nach außen in einen 45° Querabmesserflug, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerflugkreis mit einer integrierten $\frac{1}{2}$ Rolle nach außen in einen Querabmesserflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.08 45° Messer Flug Humpty Bump mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle**
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.09 Vertikale Quadratische Acht mit $\frac{1}{4}$ Torque Rolle, entgegengesetzter $\frac{1}{2}$ Torque Rolle aufeinanderfolgend, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Torque Rolle, entgegengesetzter $\frac{1}{4}$ Torque Rolle aufeinanderfolgend.**
Aus dem Normalflug fliege über die Mitte, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege aufeinanderfolgend eine $\frac{1}{4}$ Torque Rolle und eine $\frac{1}{2}$ Torque Rolle in entgegengesetzter Richtung, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Steigflug, , fliege aufeinanderfolgend eine $\frac{1}{2}$ Torque Rolle und eine $\frac{1}{4}$ Torque Rolle in entgegengesetzter Richtung, drücke in einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.
- AF-19.10 Halbes Stundenglas mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen**
Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Rolle, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

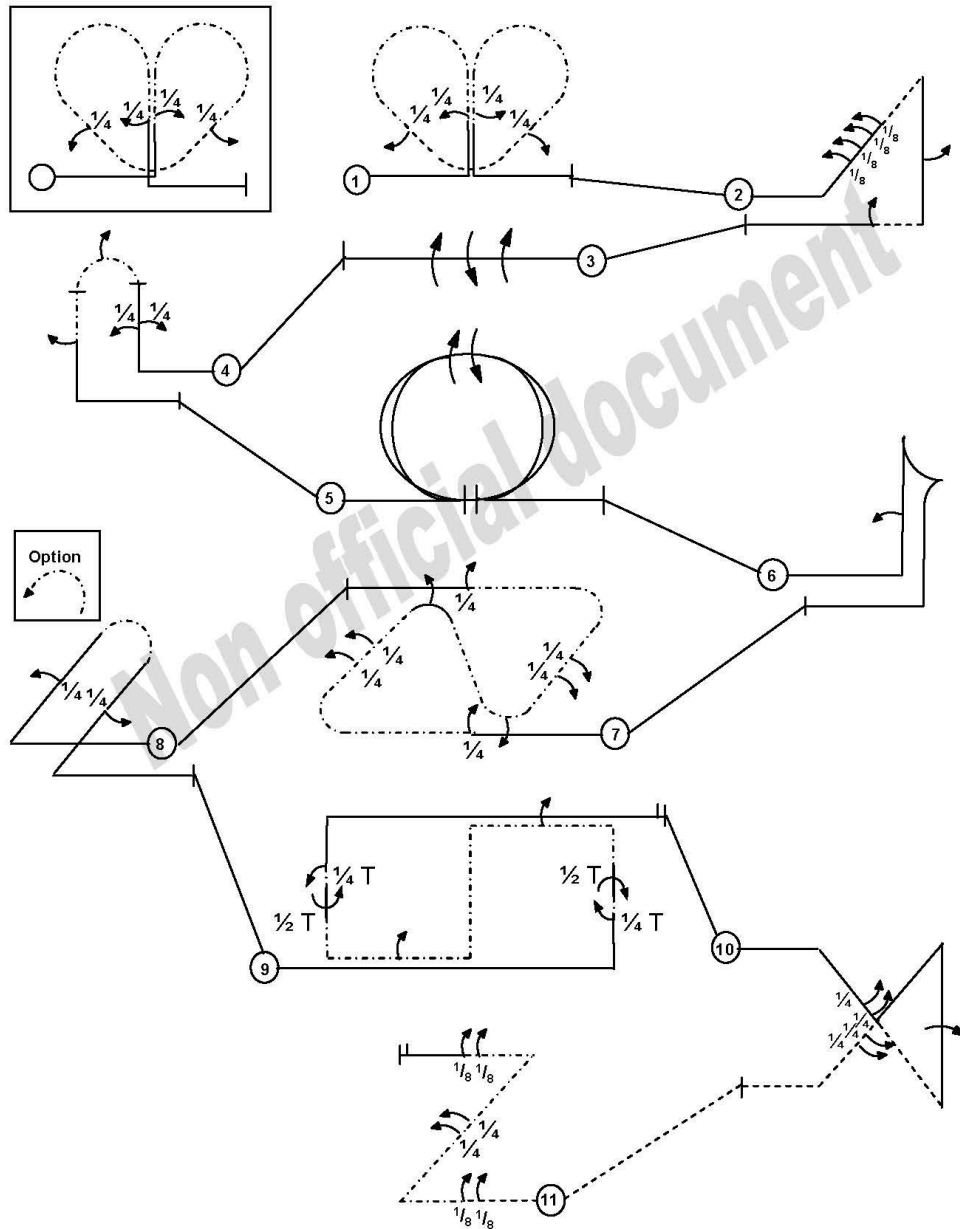
AF-19.11 Figur Z mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen

Aus dem Rückenflug fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{8}$ Rollen, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerflug Looping in einen 45° Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{4}$ Rollen, fliege einen $\frac{3}{8}$ Messerflug Looping, fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{1}{8}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.



Final-Flugprogramm F3P-AF-19 (2018-2019)

Final Schedule AF-19 (2018-2019)



Fortgeschrittenen Programm F3P-AA-19 (2018-2019) (Übersetzung von R. Schwitalla)

AA-19.01 **Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen horizontalen Flug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

AA-19.02 **Halbe Umgekehrte Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ Rolle**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.03 **Horizontaler Eye Catcher**

Aus dem Normalflug fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{3}{4}$ Kreise, Ausflug im Normalflug.

AA-19.04 **Humpty Bump mit Torque Rolle**

Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Torque Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.05 **Messerflug**

Aus dem Normalflug fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen gesteuerten Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

AA-19.06 **Halber Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle**

Aus dem Normalflug ziehe durch eine $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.07 **Vertikaler Eye Catcher**

Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, ziehe durch einen zweiten $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.08 **Turn**

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, Fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.09 **Horizontales Quadrat mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle**

Aus dem Normalflug fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

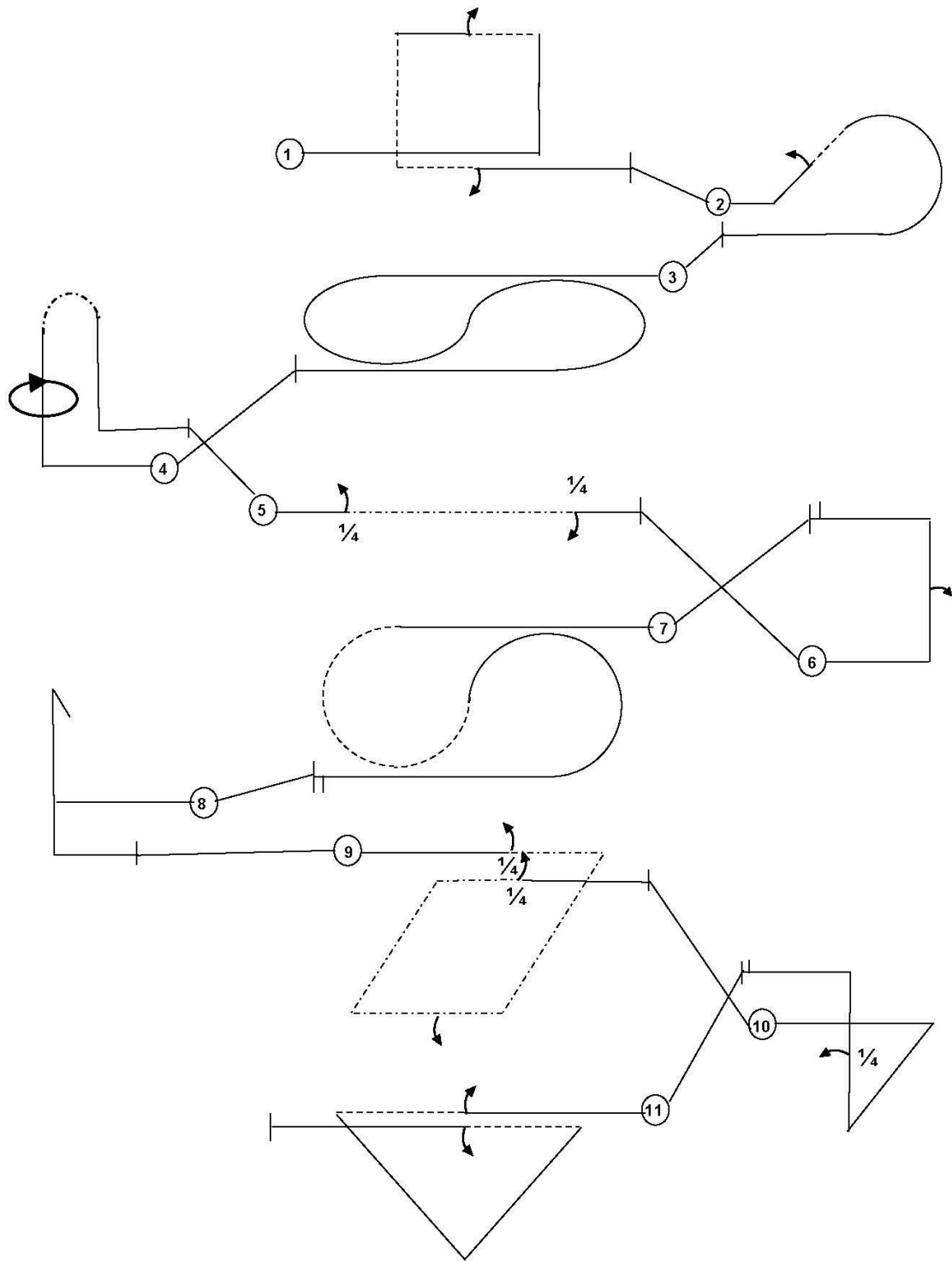
AA-19.10 **Wende Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle**

Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ Kreis mit waagerechtem Flügel in einen Querabflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

AA-19.11 **Dreieck-Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle**

Aus dem Normalflug fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

Preliminary Schedule AA-19 (2018-2019)



Flugfiguren – Flugprogramm F3P-AFM

AFM1. Start

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte.

AFM2. Freistil

Eine vom Teilnehmer frei zusammengestellte Folge von Figuren, die in Harmonie zu simultan abgespielter Musik seiner Wahl geflogen werden. Hierbei können alle möglichen Flugmanöver geflogen, sowie "Showeffekte" dargeboten werden, solange dabei die Sicherheit nicht gefährdet wird und die Regel- Konformität gewahrt bleibt. Es dürfen auch unterschiedliche Programme zu verschiedener Musik in den einzelnen Durchgängen geflogen werden. Die Leistung wird über den jeweiligen ganzen Flug hinweg nach folgenden Kriterien benotet:

Bewertungshinweise:

1. Flugstil	K-Faktor
– Präzision der Figuren	2
– Nutzung des Flugleistungsbereiches/Schwierigkeitsgrad der Figuren	2
– Figurenvielfalt / neue Manöver	2
2. Künstlerische Qualität	
– Synchronisation zur Musik	3
– Umsetzung der musikalischen Stimmung / Showeffekte	2
– Wechsel von ruhigen und dynamischen Phasen	1
3. Gesamteindruck	
– Nutzung des Flugraums	2
– Kontinuität der Figurenfolge / Spannungsaufbau	2
– Platzierung / Sicherheit	2

Anders als in der Klasse F3A, steht bei F3P-AFM neben deren Grundsätzen vor allem die Publikums- und Medienwirksamkeit im Vordergrund. Deshalb sollen die Darbietungen unter diesen Aspekten besonders spektakulär und unterhaltsam sein.

Für die Punktwerte ist es empfehlenswert bereits während der Vorführung "Bleistift" Kreuze (Notizen) zu setzen. Im Verlauf des Fluges sind dann immer noch Korrekturen möglich. Alle drei Kriterien sind gleichzeitig und gleichwertig zu benoten.

Die Benotung ist zwar subjektiv, hat sich aber trotz unterschiedlicher Darbietungen. nach den Bewertungshinweisen zu richten. Voreingenommenheit gegen oder für bestimmte Personen, Modellen, Musikstücke etc. dürfen die Wertung nicht beeinflussen!

1. Flugstil

Hier zählt das fliegerische Können des Piloten. Flugabschnitte und Figuren sollten präzise im Sinne der Grundsätze von F3A sein. Der Pilot soll dabei demonstrieren, dass er sein Modell in allen Lagen sicher beherrscht. (Leitfaden für Punktwerte, im Anhang 5B)

Zudem soll der Pilot das Leistungsspektrum seines Modells ausschöpfen. Schwierige Figuren tragen zu höherer Note bei. Schnelles und langsames Fliegen, gerissene Figuren, Hovern etc. Die Figuren sollen sowohl positiv als auch negativ geflogene Anteile enthalten: Loopings, Rollen, Snaps, Trudeln, Turns, Tailslides, Hovering, Torque Rollen, Flachkreisen, Lomcevaks, Kreise etc. Häufiges Wiederholen derselben Figur ist sinngemäß mit Punktabzug zu bewerten. Figuren sollten parallel oder im rechten Winkel zur Sicherheitslinie platziert werden. Neue oder besondere Manöver tragen zu höherer Note bei: Unkontrollierte, quasi zufällige, Figuren werden weniger hoch bewertet. Das gleiche gilt für Phasen ohne besondere Aktivität, was zu geringerer Bewertung führt.

2. Künstlerische Qualität

Die Musik (Stichwort: Choreographie) soll die Vorführung aufwerten und die passende Atmosphäre schaffen. Die Flugvorführung soll synchron zur Musik erfolgen und nicht nur eine "3D-Nummer" mit Hintergrundmusik sein. Die Musik soll aber auch nicht von der Vorstellung ablenken. Das(ie)

gewählte(n) Musikstück(e) soll(en) schnelle - langsame, leise - laute, dramatische - frohe Abschnitte enthalten. Die Flugfiguren sollen der Musik folgen und mit ihr enden. Musikstücke mit wenig Kontrast, Schwankungen oder Tempo, führen zu Punktabzug. Die Stimmung der gewählten Musik soll durch die Darbietung und die passenden Figuren ausgedrückt werden. Showeffekte können dies unterstützen.

3. Gesamteindruck

Unterhaltungswert ist gefragt. Die Darbietung soll den Flugraum ausfüllen und eine lückenlose Einheit mit fließenden Übergängen zwischen den einzelnen Elementen bilden. Abwechselnder Spannungsaufbau ist gewünscht. Die Darbietung soll zu Punktwertern bzw. Publikum ausgerichtet sein. Risikoreiches Fliegen in Richtung Punktwertener bzw. Publikum führt zu Punktabzug.

AFM3. Landung

Die Beendigung des Fluges auf irgendeine Art, solange dies auf sichere Art und Weise erfolgt.

