

Anhang 3.5B: Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Kunstflugmodelle der Klasse F3A-C

1. Allgemeine Grundsätze

Ergänzend zu den Bewertungsgrundsätzen des Abschnitts 5A.1.13 des Anhangs 5A (KZF 43-581) gelten für alle Flugfiguren der Klasse F3A-C folgende zusätzliche Anforderungen:

- Die Flugfiguren 2.2 bis 2.8 beginnen mit einem geraden waagerechten Einflug von etwa einer (1) Sekunde Dauer.
- Die Flugfiguren 2.2 bis 2.7 enden mit einem geraden waagerechten Ausflug von etwa einer (1) Sekunde Dauer.

2. Beschreibung der Flugfiguren

2.1 Start mit Verfahrenskurve

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann gleichmäßig und in konstantem Steigflug um 90° in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen, die in und gegen die Windrichtung stehen, dargestellt wird. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell gleichmäßig und in konstanter Höhe um 270° zu einem wertungsfreien Trimmvorbeiflug mit dem Wind.

Bewertungshinweis:

- Der Startvorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Das Modell fliegt hinter der Reihe der Punktwerte vorbei: NULL Punkte.
- Die Wertung endet mit dem Geradelegen des Modells nach der 270° Kurve.
- Es werden Wertungen von NULL bis ZEHN vergeben.

2.2 Zwei (2) Loopings

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind an und wird zu einem konstantem Kreisbogen um 360° gezogen. Der zweite Looping soll im Durchmesser dem ersten entsprechen. Der Ausflug erfolgt in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

Bewertungshinweis:

- Die Loopings müssen rund und deckungsgleich sein.

2.3 Eine (1) Rolle

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene mit dem Wind an und führt eine konstante 360° Drehung um seine Längsachse durch. Der Ausflug erfolgt in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

2.4 Turn mit zwei (2) 1/4 Rollen

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind an und wird in einem konstanten Kreisbogen um 90° hochgezogen. In der Mitte des anschließenden geraden, senkrechten Steigfluges rollt es 90° um seine Längsachse. Am Ende dieses Steigfluges führt es eine 180° Drehung um seine Hochachse aus und geht anschließend in einen geraden, senkrechten Abwärtsflug über, in dessen Mitte es wiederum 90° um seine Längsachse rollt. Der senkrechte Abwärtsflug wird durch Ziehen in einen konstanten Kreisbogen um 90° in Normalfluglage beendet. Der Ausflug erfolgt in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

2.5 Rückenflug auf mittlerer Flugebene

Das Modell fliegt horizontal auf der mittleren Flugebene mit dem Wind in Rückenfluglage an und führt einen Vorbeiflug auf dem Rücken von ca. 3 Sekunden Dauer durch. Der Ausflug erfolgt in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

2.6 Pyramide

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind an und wird zu einem geraden Steigflug mit 45° hochgezogen. Anschließend wird es in einem geraden Sinkflug mit 45° gedrückt, um danach wieder horizontal auszufliegen. Der Ausflug erfolgt in der gleichen Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

2.7 Kubanische Acht

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene mit dem Wind an und wird in einen 5/8-Looping gezogen. In der Mitte des anschließenden, geraden 45° Abwärtsfluges rollt es 180° um seine Längsachse, um danach einen weiteren, gleich großen gezogenen 3/4-Looping auszuführen. In der Mitte des daran anschließenden, geraden 45° Abwärtsfluges rollt es wiederum 180° um seine Längsachse, um aus der Figur mit einem anschließenden 1/8-Looping auszufliegen. Der Ausflug erfolgt in der gleichen Lage, Richtung, Höhe und Entfernung wie der Einflug.

2.8 Rechteckiger Landeanflug

Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind über dem Landekreis an, geht in einen konstanten, flachen Sinkflug über und kurvt dabei gleichmäßig um 90° in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen, die in und gegen die Windrichtung stehen, dargestellt wird. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell wieder gleichmäßig um 90° und setzt den konstanten Sinkflug mit dem Wind fort, bis es wieder gleichmäßig um 90° Richtung Startbahn kurvt, um nach einer weiteren, gleichmäßigen 90° Kurve in Höhe der Startbahn, diese gegen den Wind anfliegt. Nach Beginn des Sinkfluges hat dieser während der Kurven und der dazwischen liegenden Geraden bis zum Aufsetzen konstant zu erfolgen.

2.9 Landung innerhalb / außerhalb der Landezonen

Bei der Landung wird die Landezone bewertet, in der die erste Berührung mit dem Boden erfolgt. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell stehen bleibt.

Bewertungshinweis:

- Der Landevorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Der Landevorgang erfolgt außerhalb der Landezonen: NULL Punkte.
- Das Modell fliegt hinter der Reihe der Punktwerte vorbei: NULL Punkte.
- Klappt bei der Landung ein Fahrwerksbein ein oder löst sich bei der Landung ein Teil vom Modell ab: NULL Punkte.
- Es werden Wertungen von NULL **bis** ZEHN vergeben.

Darstellung des Flugprogramms F3A-C in Aresti-Symbolen:

