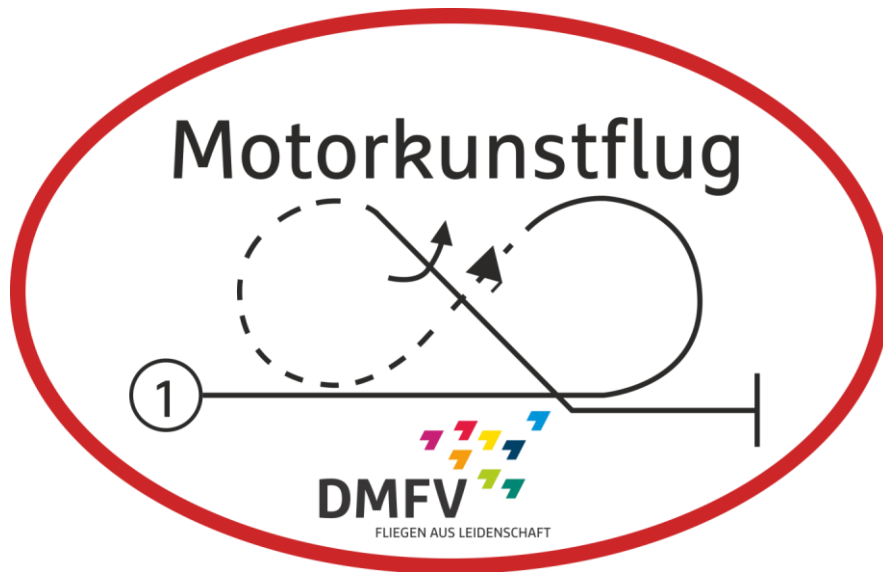
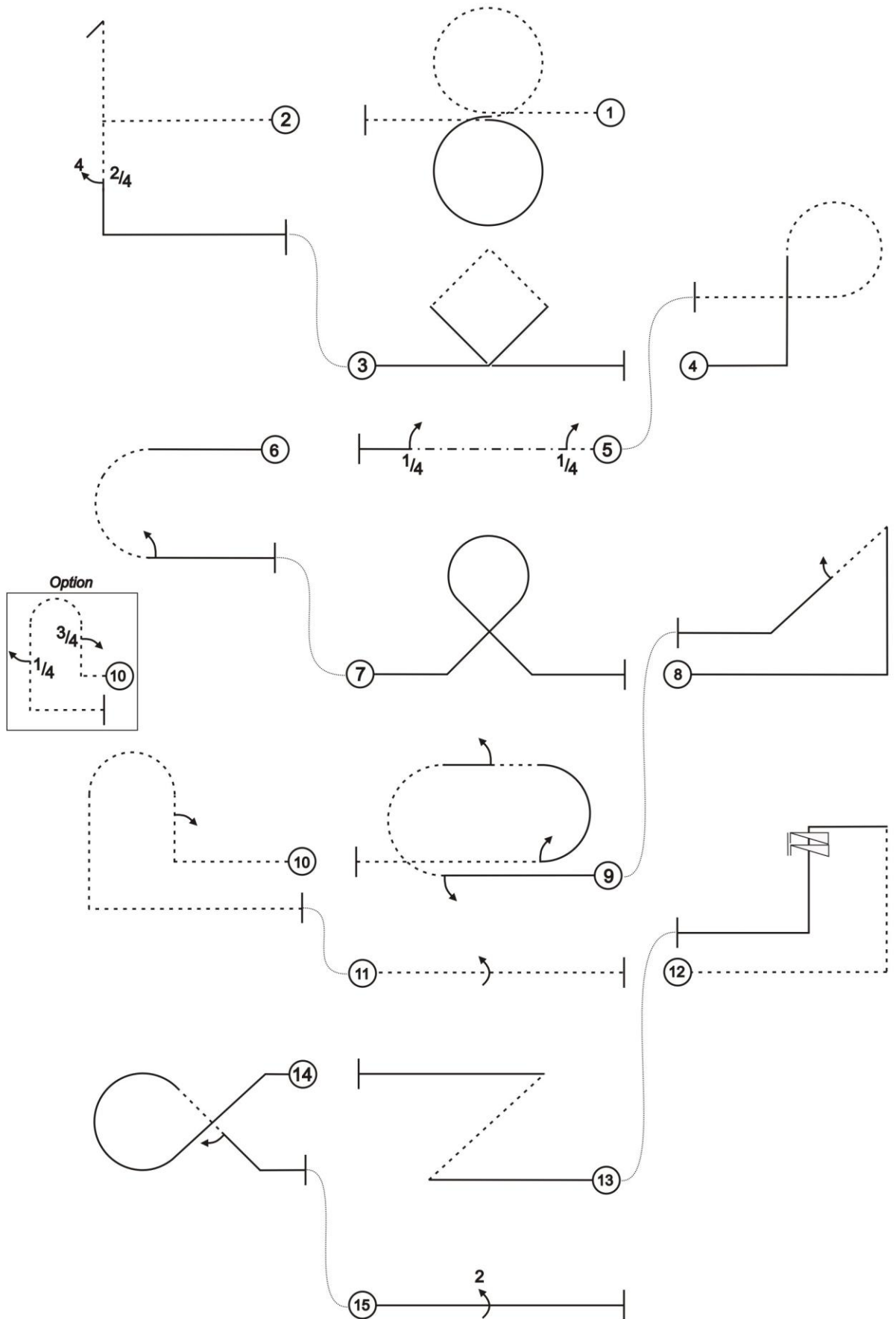
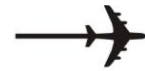


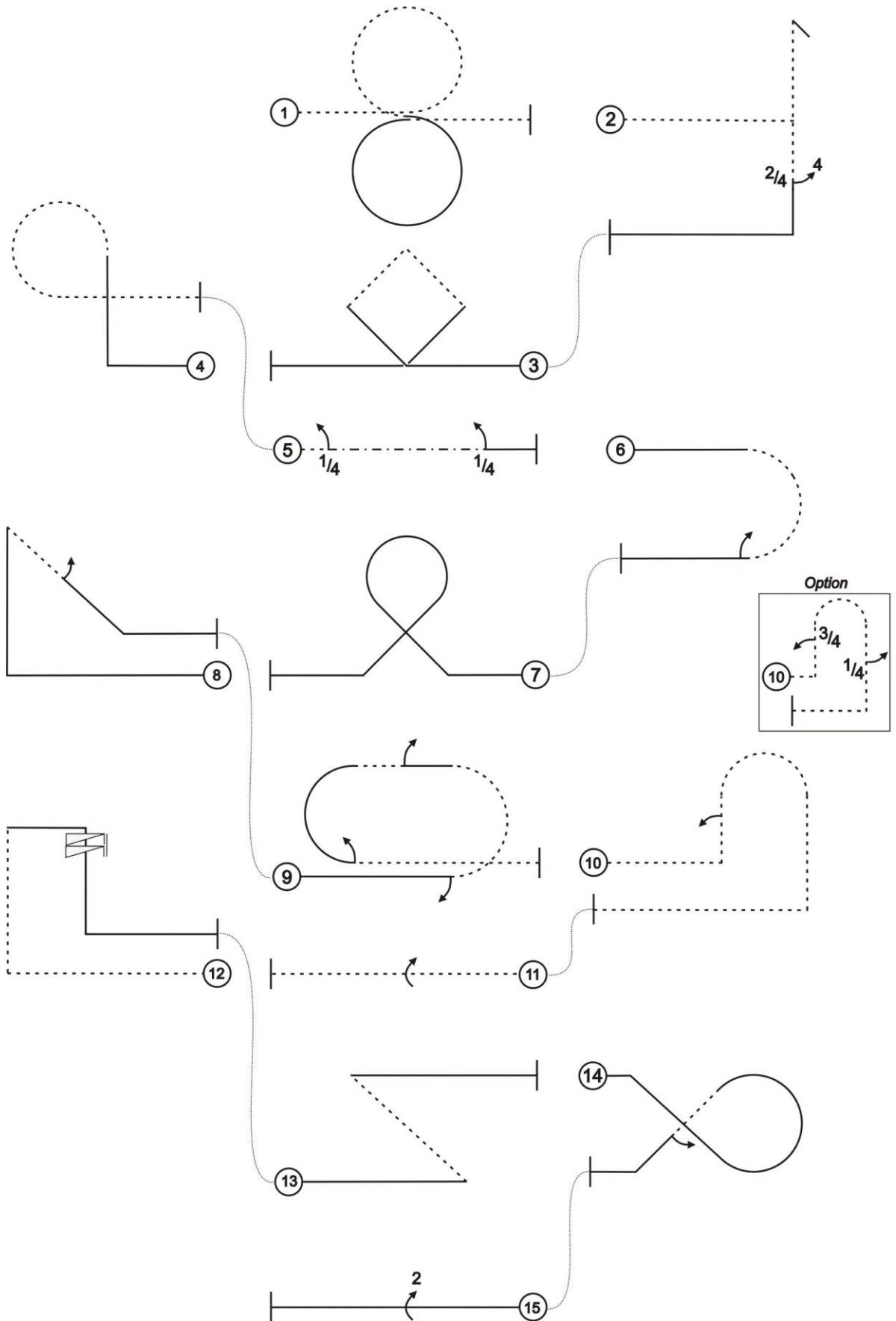
Motorkunstflug im DMFV

Sportklasse 2019 / 2020

◆ Fassung VI - 2019 ◆







Programm der Sportklasse 2019 / 2020

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	EiR - Stehende Acht, AiR	3
2		Turn mit 2/4-Punkt-Rolle	3
3	mit	Quadrat-Looping auf der Spitze	4
4		Figur 9, AiR	3
5	gegen	Messerflug mit ¼-Rollen	5
6		Umgekehrtes Split S mit ½-Rolle	2
7	mit	Golf Ball	5
8		Haifisch-Flosse mit ½-Rolle	3
9	gegen	Doppelter Immelmann mit 3 ½-Rollen, AiR	5
10		Drücken-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit ½-Rolle aufwärts, Option mit ¾-Rolle auf- und ¼-Rolle abwärts, AiR	3
11	mit	Rolle, AiR	4
12		Hoher Hut mit 2 Umdrehungen Trudeln	4
13	gegen	Figur Z	4
14		Komet mit ½-Rolle	3
15	mit	2- Punkt-Rolle	3
		AiR = Ausflug im Rückenflug EiR = Einflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor 54

Dieses Flugprogramm entspricht dem FAI F3A-Programm A20, gekürzt auf 15 Figuren.

Es basiert auf dem FAI F3A-Programm P21 = Expertenklasse 2020/2021.

Mit diesem vereinfachten Programm soll dem ambitionierten Sportklasse-Piloten der Umstieg in die Expertenklasse erleichtert werden, da die Figuren gleich sind. Es hat weniger Rückenflugpassagen und einfachere Rollkombinationen bzw. Rollen

Figurenbeschreibungen

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug.

Flughöhenkorrekturen zur Positionierung sind nur in den Wendeflugfiguren gestattet.

Bei einigen der folgenden Figurendarstellungen wird zur besseren Darstellbarkeit teilweise ein Höhenversatz zwischen Ein- und Ausflug gezeichnet. Im realen Flug liegen Ein- und Ausflug idealerweise auf derselben Ebene.

Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Kunstflugbox fliegen.

Sportklasse

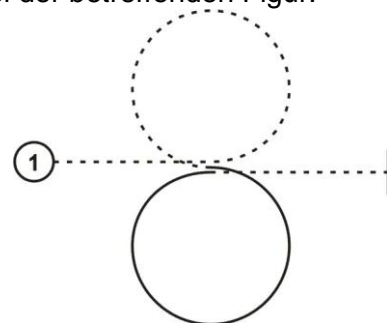
Das Flugprogramm der Sportklasse ist ein Wendefigurenprogramm, das innerhalb der Kunstflugbox geflogen wird. Beim Ausfliegen aus der Kunstflugbox erfolgen Punktabzüge bei der betreffenden Figur.

Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Box fliegen.

1. EiR, Stehende Acht, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug in der mittleren Ebene einen vollständigen gedrückten Looping. Anschließend fliegt es einen vollständigen gezogenen Looping. Das Modell wird im Rückenflug in der mittleren Ebene aus der Figur geflogen.

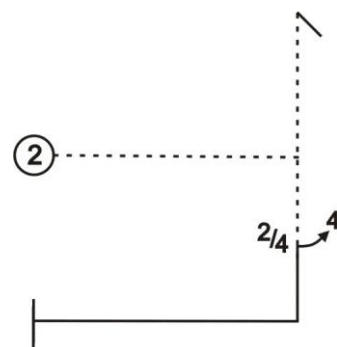
Die beiden Loopings haben den gleichen Durchmesser und werden in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.



2. Turn mit 2/4-Punkt-Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug aus der mittleren Ebene mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke, und macht anschließend einen 180° -Turn. Nun fliegt es eine gerade Strecke senkrecht abwärts. In der Mitte der Strecke fliegt es eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem weiteren $\frac{1}{4}$ -Looping in die waagerechte Normalfluglage auf der unteren Ebene gezogen (Ausflug in Normallage).

Die Teilloopings im Ein- und Ausflug haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach der $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle sind gleich. Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei.

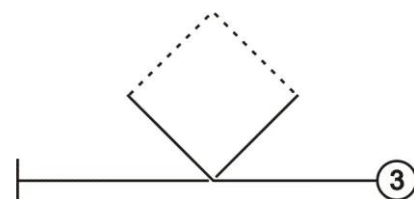


3. Quadrat-Looping auf der Spitze (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping einen weiteren 45° -Steigflug gezogen.

Hier fliegt es eine gleich lange Strecke und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping einen 45° -Sinkflug gezogen. Hier fliegt es eine gleich lange Strecke und wird anschließend mit einem weiteren $\frac{1}{4}$ -Looping einen 45° -Sinkflug gezogen. Nach einer gleich langen Strecke wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

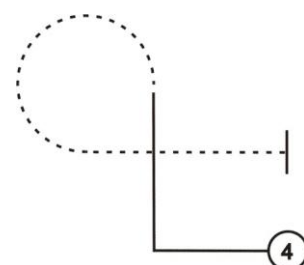
Die Länge der Strecken in den 45° -Steig- bzw. Sinkflügen müssen gleich lang sein. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.



4. Figur 9, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug, nun fliegt es gerade Strecke. Anschließend fliegt es nach einem gedrückten $\frac{3}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur in einer höheren Ebene.

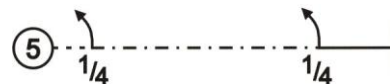
Die Teilloopings haben den gleichen Radius.



5. Messerflug mit $\frac{1}{4}$ -Rollen, (Zentralfigur gegen den Wind):

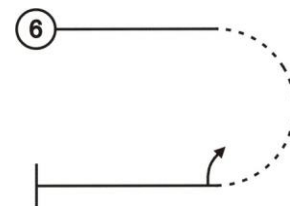
Das Modell fliegt aus dem Rückenflug eine $\frac{1}{4}$ -Rolle, einen gesteuerten Messerflug, und wird mit einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in gleicher Drehrichtung im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Messerflugphase ist symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox zu platzieren



6. Umgekehrtes Split S mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, (Wendefigur):

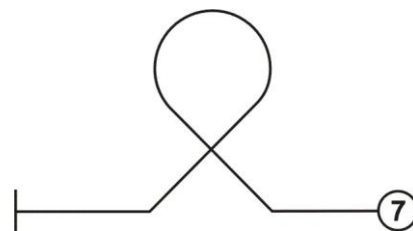
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen $\frac{1}{2}$ -gedrückten-Looping und unmittelbar anschließend eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug auf der unteren Ebene aus der Figur.



7. Golf Ball, (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke, anschließend einen gezogenen $\frac{3}{4}$ -Looping in einen 45° Sinkflug, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur.

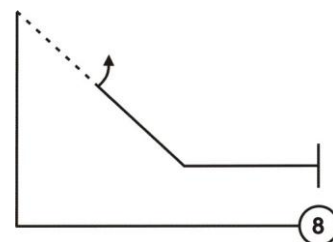
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken müssen gleich lang sein. Die Mitte der beiden 45° -Strecken und somit deren Schnittpunkt liegen in der Mitte der Kunstflugbox.



8. Haifisch-Flosse mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, (Wendefigur):

Das Modell wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird dann mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Fliegt eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke im 45° -Sinkflug. Anschließend wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

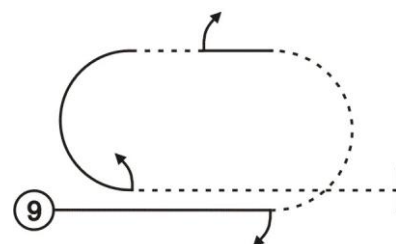
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rolle liegt in der Mitte der Strecke.



9. Doppelter Immelmann mit 3 $\frac{1}{2}$ -Rollen, AiR, (Zentralfigur gegen den Wind):

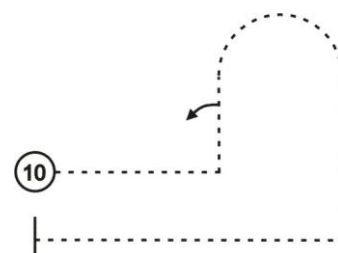
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und unmittelbar anschließend einen gedrückten $\frac{1}{2}$ -Looping. Nun fliegt es eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke. Nun folgen ein $\frac{1}{2}$ -gezogenen Looping und unmittelbar anschließend eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug auf der unteren Ebene aus der Figur.

Die gesamte Figur ist symmetrisch zur Mittellinie der Kunstflugbox zu fliegen. Der waagerechte untere Flugabschnitt, die $\frac{1}{2}$ -Rollen eingeschlossen, soll so lang sein wie der Durchmesser der $\frac{1}{2}$ -Loopings. Beide Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Ein- und Ausflug der Figur liegen auf derselben Flughöhe.



10. Drücken-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts, Option mit $\frac{3}{4}$ -Rolle auf- und $\frac{1}{4}$ -Rolle abwärts, AiR, (Wendefigur):

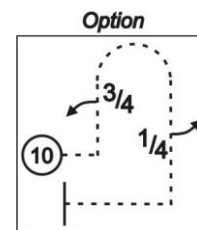
Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt es eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke. Nun wird mit einem $\frac{1}{2}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt. Es fliegt eine gerade Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.



Option mit $\frac{3}{4}$ -Rolle auf- und $\frac{1}{4}$ -Rolle abwärts, AiR (als Windkorrektur):

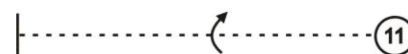
Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt es eine gerade Strecke, eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und eine weitere Strecke senkrecht aufwärts. Nun wird mit einem $\frac{1}{2}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt, fliegt es eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und eine weitere Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug auf der unteren Ebene aus der Figur geflogen.

Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



11. Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

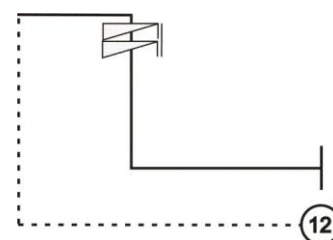
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug eine gesteuerte Rolle (3 – 5 Sekunden). Es fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.



12. Hoher Hut mit 2 Umdrehungen Trudeln, (Wendefigur):

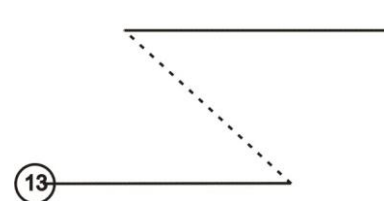
Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine Strecke senkrecht aufwärts und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gedrückt. Mit verringertem Gas wird das Modell in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation 2 Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Aus diesem wird es dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als $\frac{1}{2}$ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Alle Teilloopings haben den gleichen Radius.



13. Figur Z, (Zentralfigur gegen den Wind):

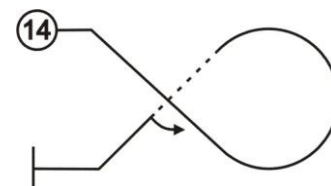
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug. Hier fliegt es eine gerade Strecke. Nun fliegt es einen gedrückten $\frac{3}{8}$ -Looping und im Normalflug aus der Figur. Die Teilloopings haben den gleichen Radius.



14. Komet mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, (Wendefigur):

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es einen $\frac{3}{4}$ -Innenlooping. Im nächsten 45° -Sinkflug fliegt es eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur geflogen.

Die geraden Strecken vor und nach der $\frac{1}{2}$ -Rolle müssen gleich lang sein. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen.



15. 2- Punkt-Rolle, (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine 2-Punkt-Rolle. Es fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Rückenflugphase der 2-Punkt-Rolle liegt in der Mitte der Kunstflugbox, die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

