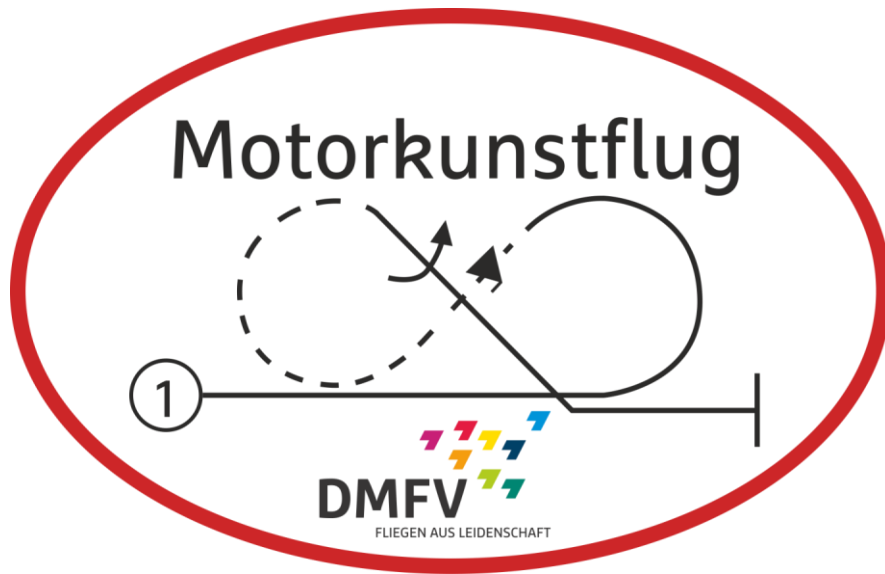
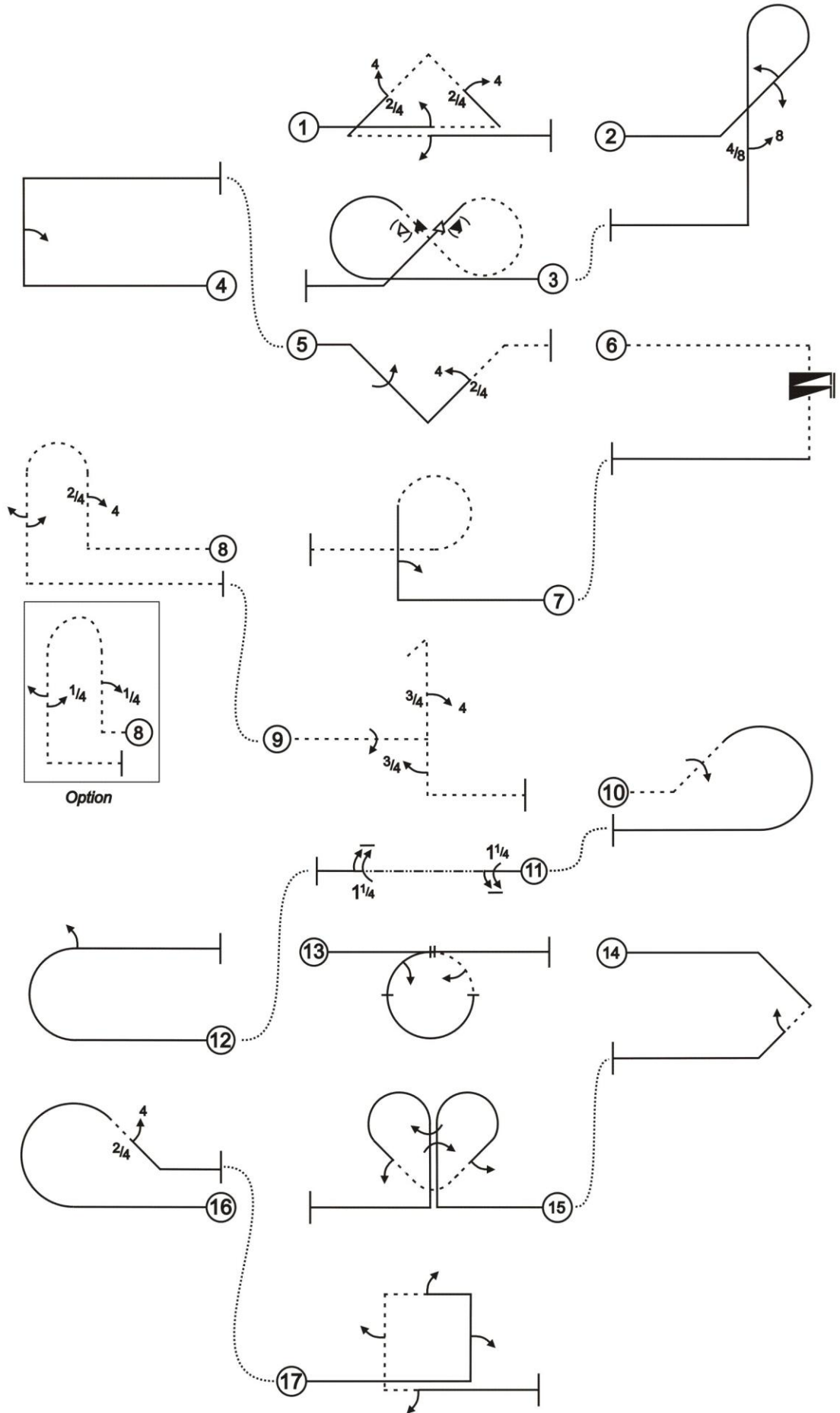


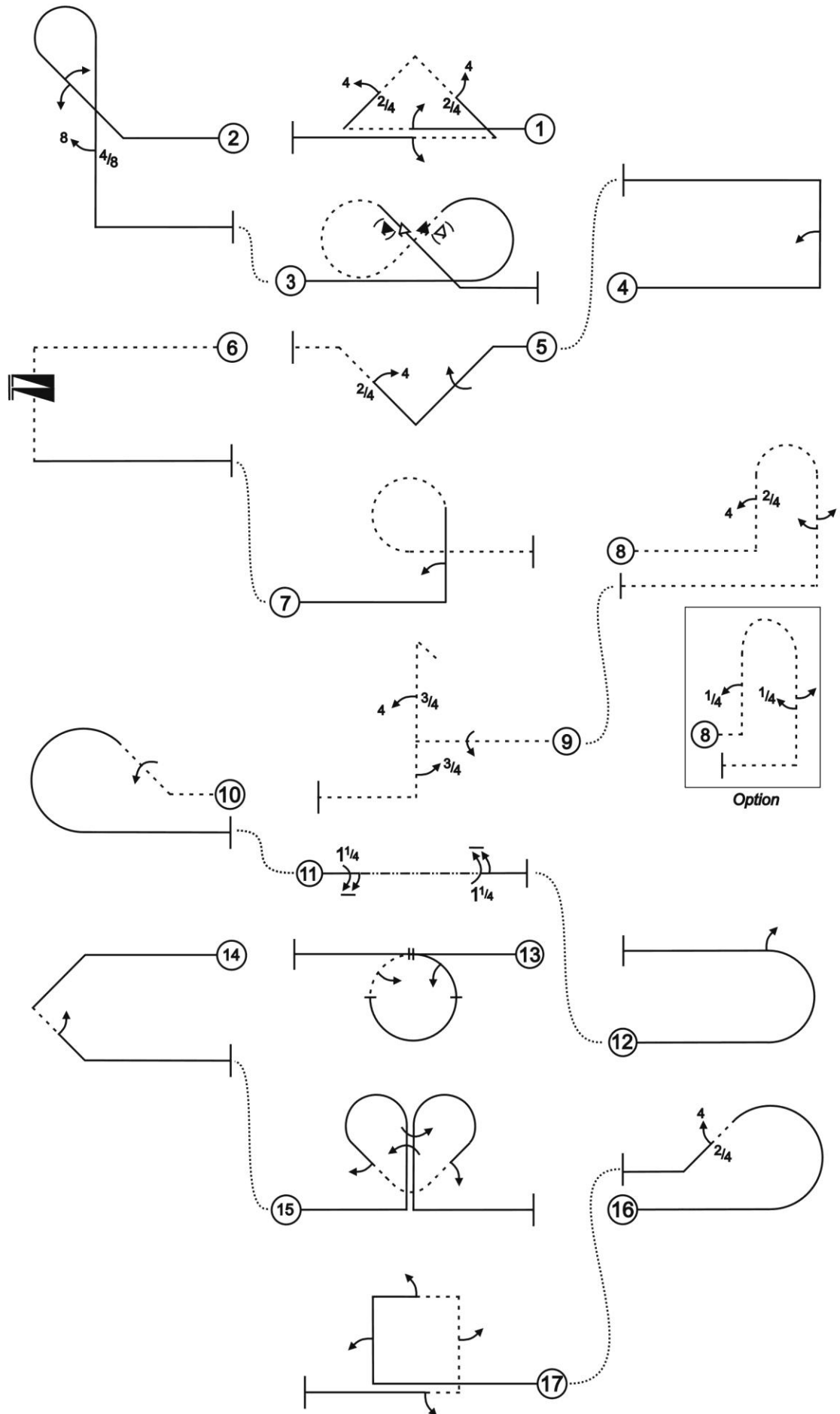
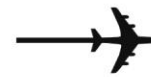
Motorkunstflug im DMFV

Expertenklasse 2018 / 2019

◆ Fassung VI - 2019 ◆







Programm der Expertenklasse 2018 / 2019

Bekanntes Programm der Durchgänge 1 und 3 (Option), der 2. Durchgang wird in der Regel als Unbekannte geflogen

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Dreieck-Looping mit 2 ½-Rollen und 2 2/4-Punkt-Rollen	3
2		Figur Et mit 2 ½-Rollen gegengleich und 4/8-Punkt-Rolle	3
3	mit	Kubanacht mit 2 Snaps	5
4		½-Quadrat-Looping mit ½-Rolle	2
5	gegen	Umgekehrte Kobra-Rolle mit Rolle und 2/4-Punkt-Rolle, AiR	4
6		Rückentrudeln, 2 Umdrehungen	3
7	mit	Figur 9 mit ½-Rolle, AiR	3
8		Drücken-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit Option, AiR	4
9	gegen	Rolle, Turn mit ¾-Punkt-Rolle auf- und ¾-Rolle abwärts, AiR	5
10		½ umgekehrte Kubanacht mit Rolle	3
11	mit	Messerflug mit 1¼-Rollen	4
12		Immelmann mit ½-Rolle	2
13	gegen	Looping mit integrierten 2 ½-Rolle im 1. und 4. Quadranten	5
14		½ Quadrat-Looping auf der Spitze mit ½-Rolle	2
15	mit	Double Key mit Rolle, ½-Rolle, ½-Rolle, Rolle	5
16		½-Kubanacht mit 2/4-Punkt-Rolle	3
17	gegen	Quadratlooping mit 4 ½-Rollen	4
		AiR = Ausflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor
			60

Expertenklasse (entspricht dem FAI-F3A-Programm P19)

Das Flugprogramm der Expertenklasse 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.

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.

1. Dreieck-Looping mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen und 2 $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rollen (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem Normalflug eine $\frac{1}{2}$ -Rolle, einen gedrückten $\frac{3}{8}$ -Aussenlooping in den 45° -Steigflug, fliegt eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Innenlooping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Dann fliegt es eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem gedrückten $\frac{3}{8}$ -Aussenlooping in einen waagerechten Rückenflug gedrückt. Nach einer $\frac{1}{2}$ -Rolle fliegt das Modell im Normalflug aus der Figur.

Die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen. Die $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die $\frac{1}{2}$ -Rollen liegen in der Mitte des Flugraums. Die Rollgeschwindigkeit der gleichen Rollen ist gleich.

2. Figur Et mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und $\frac{4}{8}$ -Punkt-Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt die 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, und wird mit einem $\frac{5}{8}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Nun fliegt es eine $\frac{4}{8}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gezogen.

Die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die Rollgeschwindigkeit in den Rollen ist gleich. Zwischen den Rollen in entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Gerade geflogen werden.

3. Kubanacht mit 2 Snaps (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem Normalflug einen gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping, in den 45° -Sinkflug, einen Snap, und wird mit einem $\frac{3}{4}$ -Looping in einen weiteren 45° -Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es einen Snap und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gezogen.

Die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen. Die Snaps liegen in der Mitte der Strecken und können positiv oder negativ geflogen werden. Die Rotationsgeschwindigkeit der Snaps ist gleich.

4. $\frac{1}{2}$ -Quadrat-Looping mit $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in die waagerechte Normalfluglage gedrückt.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach der Rolle sind gleich.

5. Umgekehrte Kobra-Rolle mit Rolle und $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in den 45° -Sinkflug gedrückt, fliegt eine Rolle und anschließend einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in den 45° -Steigflug. Nun fliegt es eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen waagerechten Rückenflug gezogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die Rollgeschwindigkeit innerhalb der Rollen ist gleich.

6. Rückentrudeln, 2 Umdrehungen (Wendefigur):

Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug. 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. Es wird dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als $\frac{1}{2}$ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Bei erzwungenem Übergang ins Trudeln erfolgt ein Punktabzug.

7. Figur 9 mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug, nun fliegt es eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Anschließend fliegt es nach einem gedrückten $\frac{3}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die $\frac{1}{2}$ -Rolle liegt in der Mitte der Strecke und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Mitte des $\frac{3}{4}$ -Looping liegt in der Mitte der Kunstflugbox.

8. Drücken-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit Option, AiR (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem $\frac{1}{2}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich. Dann wird es mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Option (als Windkorrektur):

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

Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die gleichartigen Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den Rollen in entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Gerade geflogen werden.

9. Rolle, Turn mit $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle auf- und $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug eine Rolle, eine kurze gerade Strecke und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt. Nun fliegt es eine $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle, und macht anschließend einen 180° -Turn. Nun fliegt es senkrecht abwärts eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechte Rückenfluglage aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Innerhalb der Rollen ist die Rollgeschwindigkeit gleich. Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei. Die Mitte der Figur liegt zwischen Rolle und Turn.

10. $\frac{1}{2}$ umgekehrte Kubanacht mit Rolle (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine Rolle und wird nach einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

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

11. Messerflug mit $1\frac{1}{4}$ -Rollen (Zentralfigur mit dem Wind):

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

Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

12. Immelmann mit $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

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

13. Looping mit integrierten 2 $\frac{1}{2}$ -Rolle im 1. und 4. Quadranten (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen „gedrückten“ Looping. Im ersten und letzten 90° -Sektor / 1. und 4. Quadranten, wird eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert. Das Modell wird im Normalflug aus der Figur geflogen.

14. $\frac{1}{2}$ Quadrat-Looping auf der Spitze mit $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen weiteren 45° -Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es wieder eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

Die geraden 45° -Strecken müssen gleich lang sein und die Teilloopings müssen den gleichen Radius haben. Die $\frac{1}{2}$ -Rolle liegt in der Mitte der Strecke.

15. Double Key mit Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, Rolle (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug, fliegt eine Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird in der Mitte mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gedrückt, fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Nach einer Rolle fliegt es nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im Normalflug aus der Figur. Die Figur wird symmetrisch um die Mitte geflogen, die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen müssen gleich lang sein. Die gleichartigen Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

16. $\frac{1}{2}$ -Kubanacht mit $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug, fliegt eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

Die geraden Strecken vor und nach der $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle sind gleich lang und die Teilloopings müssen den gleichen Radius haben.

17. Quadratlooping mit 4 $\frac{1}{2}$ -Rollen (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen Quadratlooping. In jedem Schenkel fliegt es eine $\frac{1}{2}$ -Rolle.

Die geraden Strecken vor und nach den $\frac{1}{2}$ -Rollen sind gleich lang und die Teilloopings müssen den gleichen Radius haben. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.