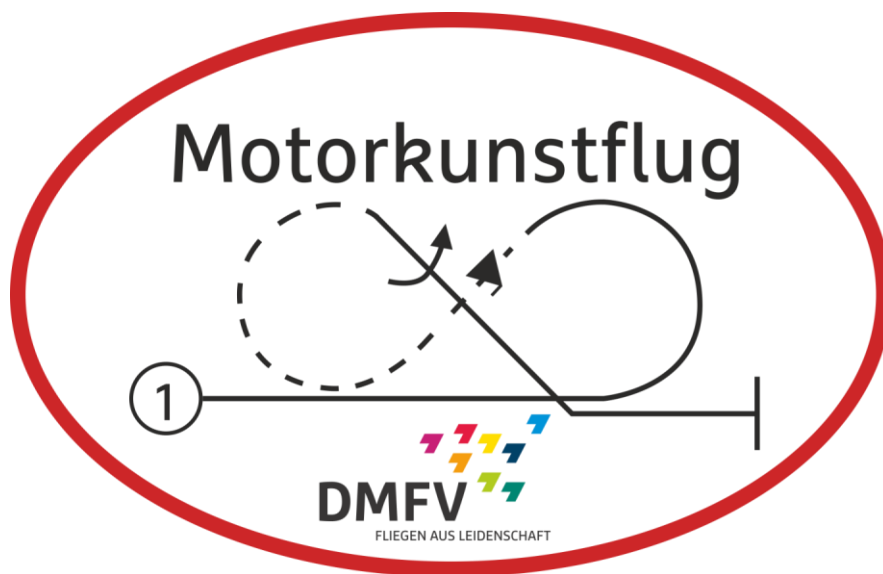


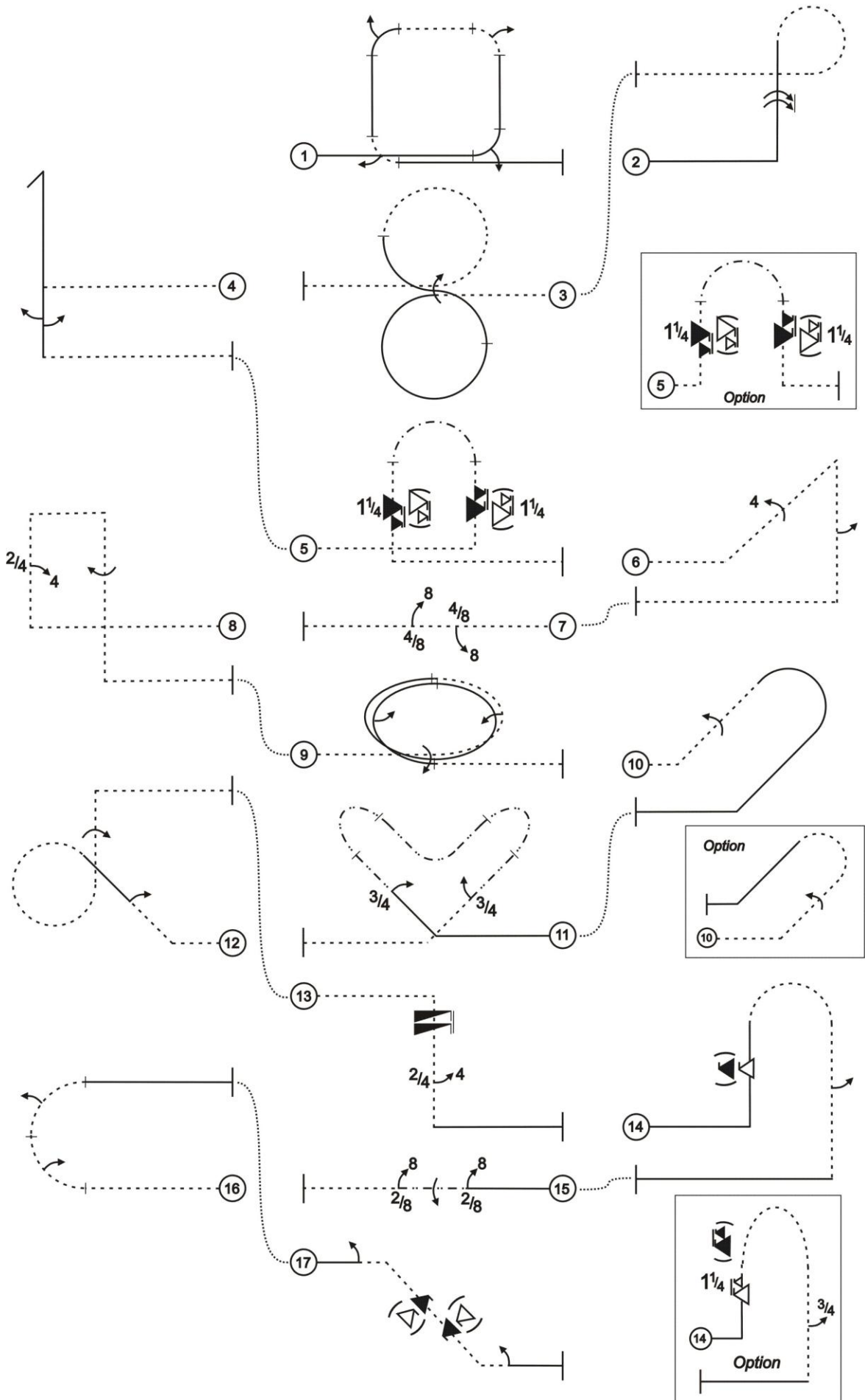
Motorkunstflug im DMFV

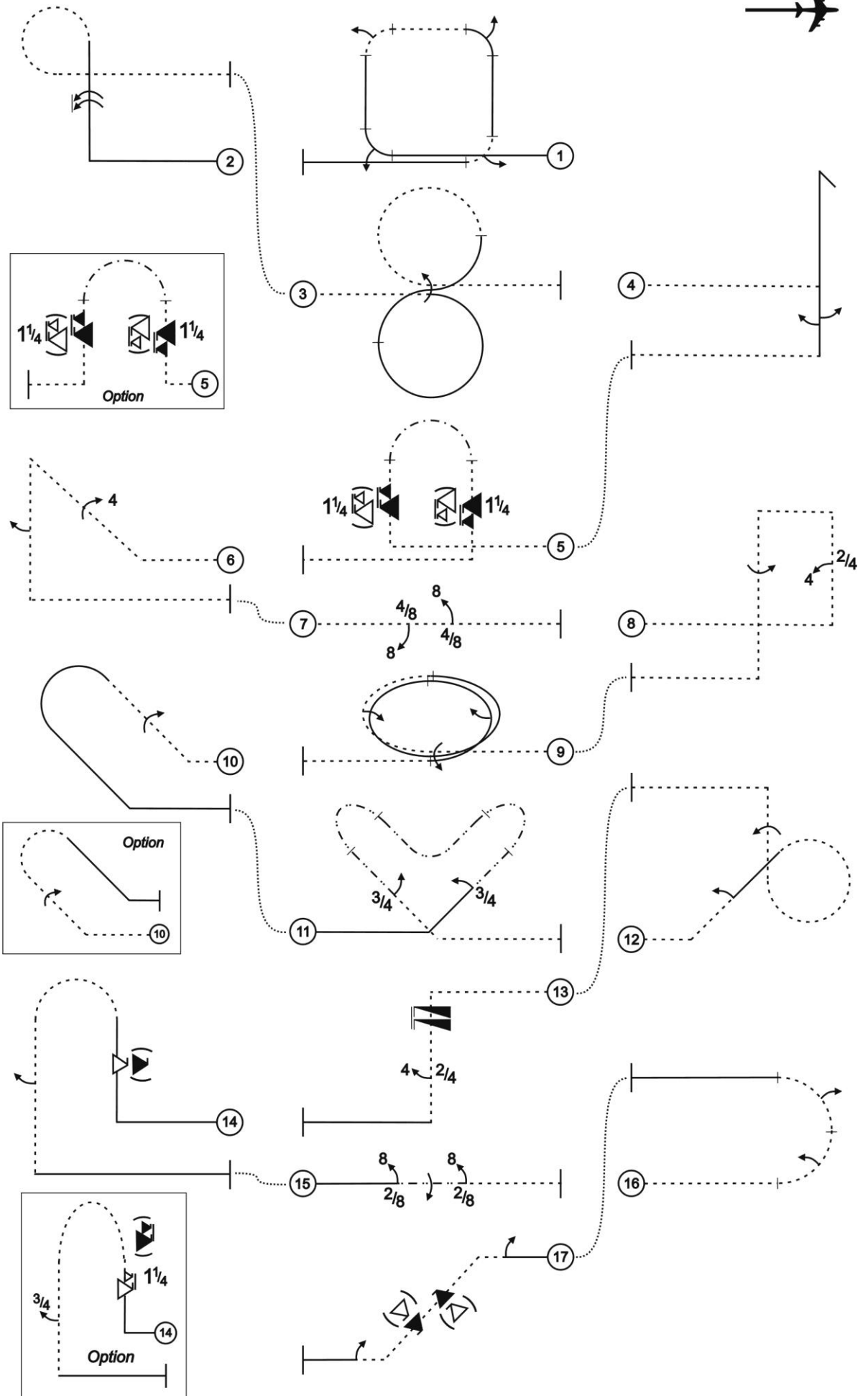
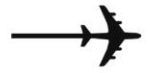
Expertenklasse 2018 / 2019

Finalprogramm

◆ *Fassung VI - 2019* ◆







Finalprogramm der Expertenklasse 2018 / 2019

Bekanntes Programm des 3.Durchgangs (Option) und des 4.(Final) Durchganges für die qualifizierten Piloten, die auch dieses Programm im 3.Durchgang geflogen haben.

Das Finale wird angeboten, wenn es der Wettbewerbsablauf zulässt und ist dann kein Streichdurchgang.

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Quadratlooping mit $\frac{1}{2}$ -integrierten Rollen in den Teilloopings	4
2		Figur 9 mit 2 Rollen, AiR	3
3	mit	Stehende 8 mit integrierter Rolle, AiR	5
4		Turn mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, AiR	3
5	gegen	Drücken-Messerflug-Drücken Humpty-Bump mit 2 $1\frac{1}{4}$ -Snaps, mit Option, AiR	6
6		Haiflosse mit 4-Punkt-Rolle und $\frac{1}{2}$ -Rolle, AiR	3
7	mit	Rollenkombination mit 2 $\frac{4}{8}$ -Punkt-Rollen gegengleich, AiR	4
8		Hoher Hut mit $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und Rolle, AiR	3
9	gegen	2 horizontale Kreise mit $\frac{1}{2}$ -integrierter Rolle innendrehend, integrierter Rolle außendrehend, $\frac{1}{2}$ -integrierter Rolle innendrehend, AiR	6
10		45°-Humpty Bump mit Rolle, mit Option	2
11	mit	Double Fighter Turn mit 2 $\frac{3}{4}$ -Rollen, AiR	6
12		Umgekehrte Figur Et mit $\frac{1}{2}$ -Rolle und Rolle, AiR	4
13	gegen	Rückentrudeln, 2 Umdrehungen, $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle	4
14		Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump mit Option	4
15	mit	Rollenkombination mit $\frac{2}{8}$ -Punkt-Rolle, Rolle, $\frac{2}{8}$ -Punkt-Rolle, jeweils gegengleich, AiR	4
16		$\frac{1}{2}$ -Looping mit 2 integrierten $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich	4
17	gegen	Sinkflug 45° mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{2}$ -Rolle	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor
			70

Finalprogramm Expertenklasse (entspricht dem FAI F3A Programm F-19)

Bekanntes Programm des 3. Durchgangs (Option) und des 4. (Final) Durchganges für die 5 besten Piloten, des 3. Durchgang. Das Finale wird angeboten, wenn es der Wettbewerbsablauf zulässt und ist dann kein Streichdurchgang.

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.

1. Quadratlooping mit $\frac{1}{2}$ -integrierten Rollen in den Teilloopings (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen Quadratlooping. In den 4 „Ecken“ wird jeweils eine $\frac{1}{2}$ -Rolle in den $\frac{1}{4}$ -Looping integriert. Ausflug erfolgt im Normalflug.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollgeschwindigkeit in den integrierten Rollen ist entsprechend der Integration.

2. Figur 9 mit 2 Rollen, AiR (Wendefigur):

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

Die Rollen liegen in der Mitte der Strecke und die Teilloopings haben den gleichen Radius.

3. Stehende 8 mit integrierter Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem Rückenflug eine stehende 8 beginnend mit einem gezogenen Looping. Beim Übergang vom unteren zum oberen Looping wird eine Rolle integriert. Die Rolle beginnt bei den letzten 90° des ersten Loops und endet nach 90° des 2. Loops. Ausflug im waagerechten Rückenflug.

Die Rollgeschwindigkeit in der Rolle entspricht der Integration, die Loopings haben den gleichen Radius.

4. Turn mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, AiR (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und macht anschließend einen 180° -Turn. Nun fliegt es senkrecht abwärts 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechte Rück-enfluglage 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. Zwischen den Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden. Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei.

5. Drücken-Messerflug-Drücken Humpty-Bump mit 2 $1\frac{1}{4}$ -Snaps, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt einen $1\frac{1}{4}$ -Snap, einen $\frac{1}{2}$ -Messerflug-Looping in den senkrechten Sturzflug. Nach einem $1\frac{1}{4}$ -Snap wird das Modell mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechten Rückenfluglage aus der Figur geflogen.

Alle Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Snaps sind gleich. Sie können positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt der Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

6. Haiflosse mit 4-Punkt-Rolle und $\frac{1}{2}$ -Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine 4-Punkt-Rolle und wird mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen senkrechten Sturzflug gezogen. Nun fliegt es eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecke. Die Rollgeschwindigkeit in der 4-Punkt-Rolle ist gleichbleibend.

7. Rollenkombination mit 2 4/8-Punkt-Rollen gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug 2 4/8-Punktrollen gegengleich. Anschließend wird es im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Rollgeschwindigkeit ist gleichbleibend. Zwischen den 1/8-Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden.

8. Hoher Hut mit 2/4-Punkt-Rolle und Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten 1/4-Looping in den senkrechten Steigflug, fliegt eine 2/4-Punkt-Rolle und wird mit einem 1/4-Looping in den waagerechten Rückenflug gezogen. Nach einer geraden Strecke wird es mit einem 1/4-Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine Rolle und wird nach einem gedrückten 1/4-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius und die Rollen liegen in der Mitte der Strecke. Innerhalb der Rollen ist die Rollgeschwindigkeit gleich.

9. 2 horizontale Kreise mit 1/2-integrierter Rolle innendrehend, integrierter Rolle aussendrehend, 1/2-integrierter Rolle innendrehend, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug 2 horizontale Kreise. In die ersten 180° wird eine 1/2-Rolle innendrehend integriert, in den nächsten 360° wird eine Rolle aussendrehend integriert, auf den letzten 180° wird eine 1/2-Rolle innendrehend integriert. Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die beiden Kreise sind deckungsgleich. Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

10. 45°-Humpty Bump mit Rolle (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine Rolle und einen 1/2-Looping in einen 45°-Sinkflug. Es fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen 1/8-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Der 1/2-Looping kann positiv oder negativ geflogen werden. Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rolle liegt in der Mitte der Strecke.

11. Double Fighter Turn mit 2 3/4-Rollen, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine 3/4-Rolle, einen 1/2-Messerflug-Kreis in einen 45°-Sinkflug. Nach einer geraden Strecke fliegt es einen 1/4-Messerflug-Looping in einen 45°-Steigflug. Nach einer geraden Strecke fliegt es mit einem 1/2-Messerflug-Kreis in einen 45°-Sinkflug, macht eine 3/4-Rolle in den Rückenflug und wird mit einem gedrückten 1/8-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecke und haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

12. Umgekehrte Figur Et mit 1/2-Rolle und Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine 1/2-Rolle und mit einem gedrückten 7/8-Looping in einen senkrechten Steigflug. Nun fliegt es eine Rolle und wird nach einem gezogenen 1/4-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Rollen sind in der Mitte der Strecken und die Teilloopings haben den gleichen Radius.

13. Rückentrudeln, 2 Umdrehungen, 2/4-Punkt-Rolle (Zentralfigur gegen den Wind):

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 fliegt eine 2/4-Punkt-Rolle und wird dann mit einem 1/4-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als 1/2 Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Bei erzwungenem Übergang ins Trudeln erfolgt ein Punktabzug. Die Rolle ist in der Mitte der Strecke.

14. Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump mit Option (Wendefigur):

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

Option (als Windkorrektur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt einen $1\frac{1}{4}$ -Snap und wird mit einem $\frac{1}{2}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es eine $\frac{3}{4}$ -Rolle. Dann wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Snaps können positiv oder negativ geflogen werden. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius.

15. Rollenkombination mit 2/8-Punkt-Rolle, Rolle, 2/8-Punkt-Rolle, jeweils gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine 2/8-Punkt-Rolle, eine Rolle gegengleich, eine 2/8-Punkt-Rolle gegengleich und fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die gleichartigen Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den Rollen in entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Gerade geflogen werden.

16. $\frac{1}{2}$ -Looping mit 2 integrierten $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen $\frac{1}{2}$ -Looping mit 2 integrierten $\frac{1}{2}$ -Rollen. Die 1. $\frac{1}{2}$ -Rolle wird in die ersten 90° und die 2. $\frac{1}{2}$ -Rolle wird in entgegengesetzter Drehrichtung in die zweiten 90° des $\frac{1}{2}$ -Loopings integriert. Das Modell fliegt im Normalflug aus der Figur.

Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

17. Sinkflug 45° mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{2}$ -Rolle (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Nun fliegt es 2 Snaps gegengleich und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gedrückt. Nach einer $\frac{1}{2}$ -Rolle fliegt es im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken nach und vor den $\frac{1}{2}$ -Rollen sind gleich. Die Rollgeschwindigkeit in den gleichartigen Rollen ist gleich. Die Snaps liegen in der Mitte der Strecken. Zwischen den Snaps mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.