

MOTORKUNSTFLUG EINSTEIGERPROGRAMM

Es gelten die Allgemeinen Bestimmungen des RCIII Programmes 15.9.1 bis 15.9.5 mit folgenden Ausnahmen:

Keine Spannweiten und Längenbeschränkung.
Höchstes Gesamtgewicht (ohne Treibstoff) 10 kg

BESCHREIBUNG DER FIGUREN:

Es werden nur Zentrumsfiguren geflogen. Alle Figuren beginnen und enden mit einem geraden Ein- und Ausflug. Die Wenden werden nicht bewertet.

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in Normalfluglage. Die Figuren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs. Ein- und Ausflug sind auf gleicher Flughöhe, ausgenommen Figur Trudler. In den Wenden die nicht bewertet werden, sind Flughöhenkorrekturen und Entfernungskorrekturen zur Positionierung gestattet.

Die Flugfiguren werden mit ihrer Mitte in 90° vor der Punktreihe (Mittelmarker) geflogen.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser. Gleichermaßen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit. Alle aufeinander folgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich zu den Figurenbeschreibungen nach den im Leitfaden für Punktrichter (Sporting Code F3A Anhang 5B) angegebenen Minderbewertungen, mit Punktabzug bestraft.

Startvorgang

Das Flugmodell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann 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 um 270° zu einem Trimmvorbeiflug mit dem Wind. Wenn es sich ungefähr auf der Höhe der Markierung befindet, die in Windrichtung steht, fliegt es eine 180°-Kurve oder, nach Entscheidung des Piloten, eine Kehre oder eine andere Wendefigur.

Bewertungshinweis:

- Der Startvorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Das Modell fliegt hinter der Reihe der Punktwerte vorbei: NULL Punkte.
- Für den Startvorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

Quadratlooping

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gezogen und vervollständigt dann einen ganzen quadratischen Looping.

Bewertungshinweis:

- Looping nicht quadratisch
- Radien an den Ecken nicht gleich groß
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe
- Strecken nicht gerade
- Strecken nicht senkrecht bzw. waagrecht

2 Rollen

Fliege auf der Waagerechten zwei Rollen in beliebiger Richtung, Ausflug Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Rollgeschwindigkeit nicht gleich
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe
- Höhen und Richtungsänderung während der Rollen

Looping gezogen

Das Modell wird in einen Looping gezogen und vervollständigt dann einen ganzen Looping.

Bewertungshinweis:

- Looping nicht rund
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

Umgekehrte Kubanacht

Das Modell wird in einen 45° Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle und wird dann in einem $\frac{3}{4}$ -Innenlooping in einen weiteren 45°-Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle und wird dann in einem $\frac{5}{8}$ Looping in den horizontalen Flug gezogen.

Bewertungshinweis:

- Looping nicht gleich groß
- Strecken nicht 45°
- Rollen nicht in der Mitte der 45° Strecken
- Rollen nicht 180°
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle auf- und abwärts

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle und dann einen Turn zu einem senkrechten Sturzflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in entgegen gesetzter Richtung, ziehe in den waagerechten Ausflug.

Bewertungshinweis:

- Teillooping nicht gleich groß
- Rollen nicht 90°
- Rollen nicht in der gleichen Höhe und in der Mitte der senkrechten Strecke
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe
- Windabdrift während des Turns gibt keinen Punkteabzug.
- Die senkrechten Flugstrecken sollen aber windkorrigiert sein.

Rückenflug

Das Modell macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, verharrt in dieser Fluglage und dreht mit einer halben Rolle in der selben Richtung in den waagrechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Rollen nicht 180°
- Rollgeschwindigkeit nicht gleich
- Rollen nicht in der gleichen Richtung
- Höhen und Richtungsänderung während Rollen und Rückenflug
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

3 Trudler

Das Modell fliegt im waagrechten Flugzustand und überzieht nach Drosselung des Motors so lange, bis es in einen überzogenen Flugzustand und somit zum Strömungsabriss kommt. Dann macht es drei Trudelumdrehungen, verharrt im senkrechten Sturzflug und geht in den waagrechten Flug auf der unteren Ebene über.

Bewertungshinweis:

- Flugbahn bis zum Beginn des Trudelns nicht waagrecht.
- Der Beginn des Trudelns ist zögernd oder unbestimmt.
- Nicht exakt drei Umdrehungen.
- Beendet das Trudeln und somit den Ausflug nicht in derselben Richtung wieder Einflug.
- Falls eine der drei Umdrehungen ein Spiralsturz oder eine gerissene Rolleist, wird mit Null (0) bewertet.
- Windabdrift während der Trudelumdrehungen gibt keinen Punkteabzug.
- Als Figurenmitte gilt der Beginn der Trudelumdrehungen

Landevorgang

Fliege mit verringerter Motorleistung eine 180°-Kurve, waagrecht oder im Sinkflug, bis zu einer Flugrichtung mit dem Wind. Fliege einen Streckenabschnitt mit dem Wind und kurve dann 180° in den Wind. Nähere Dich im Sinkflug der Start- und Landebahn und setze in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder zehn (10) Meter gerollt ist oder stehen bleibt.

Bewertungshinweis:

- Das Modell befolgt nicht den Landevorgang: NULL Punkte.
- Klappt oder bricht bei der Landung irgendein Fahrwerksbein ein, ist die Wertung NULL.
- Landet das Modell außerhalb der Landezone, ist die Wertung NULL.
- Als Landezone gilt ein Kreis mit 50 Meter Radius oder Linien im Abstand von 100 Meter über eine herkömmliche Start- und Landebahn, wo diese wenigstens zehn (10) Meter breit ist.
- Für den Landevorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

AUSFÜHRUNG DER FLUGFIGUREN

Die Flugfiguren müssen in einem ununterbrochenen Flug in angegebener Reihenfolge durchgeführt werden.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen Versuch zu jeder Flugfigur während des Fluges machen. Er hat drei Minuten Zeit, um seinen Motor anzulassen und zehn (10) Minuten Zeit um seinen Flug durchzuführen. Die zehn (10) Minuten beginnen, wenn der Wettbewerbsteilnehmer die Erlaubnis erhält, seinen Motor anzulassen. Das Modell muss ohne jede Hilfe starten und landen, d.h. es gibt keinen Handstart.

Wenn irgend ein Teil des Modells während des Fluges abfällt, endet die Wertung und das Modell muss sofort landen. Der Flug endet, wenn die Landesequenz beendet ist oder wenn die zehn Minuten verstrichen sind.

Alle anderen Bestimmungen lt. Sporting Code Teil 5.1 (F3A) und Anhang 5B (Punkterichter Leitfaden).

RC 3 Einsteigerprogramm		DURCHGANG		
		STARTNUMMER		
		PUNKTERICHTER		
Figuren			K	Wertung
1	Start		1	
2	Quadratischer Looping		4	
3	2 Rollen		4	
4	Looping gezogen		2	
5	Umgekehrte Kubanacht		4	
6	Turn mit ¼ Rolle auf und abwärts		4	
7	Rückenflug		2	
8	3 Umdrehungen Trudeln		3	
9	Landung		1	

Unterschrift Punkterichter: