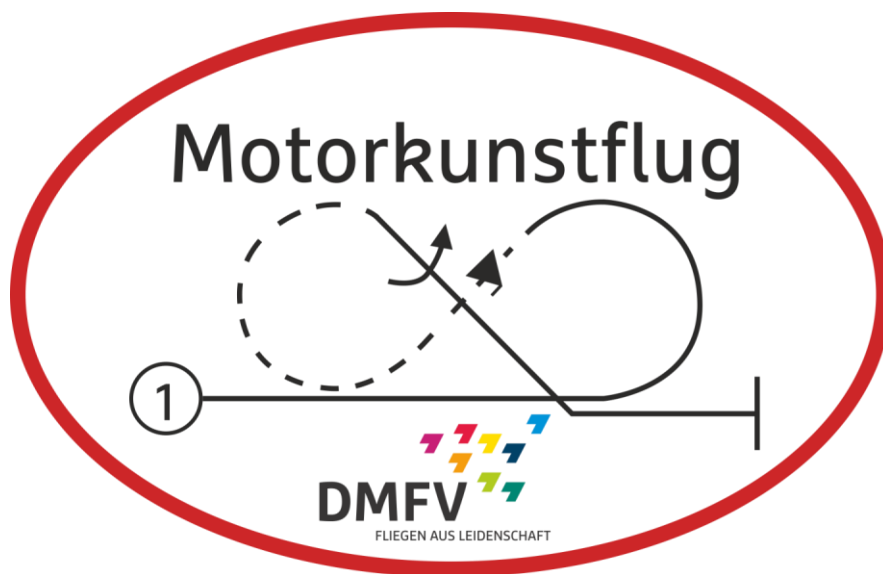


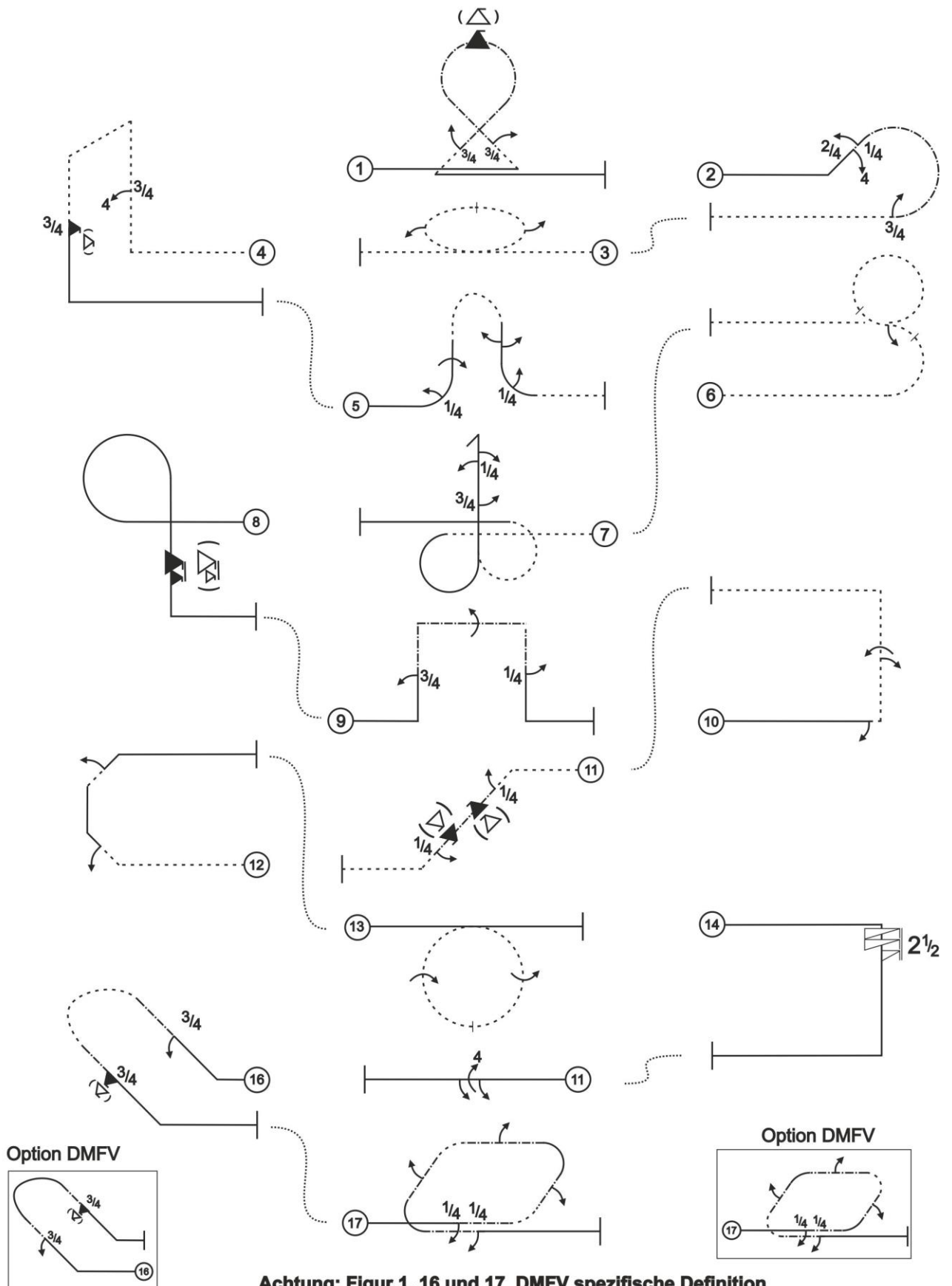
Motorkunstflug im DMFV

Expertenklasse 2020 / 2021

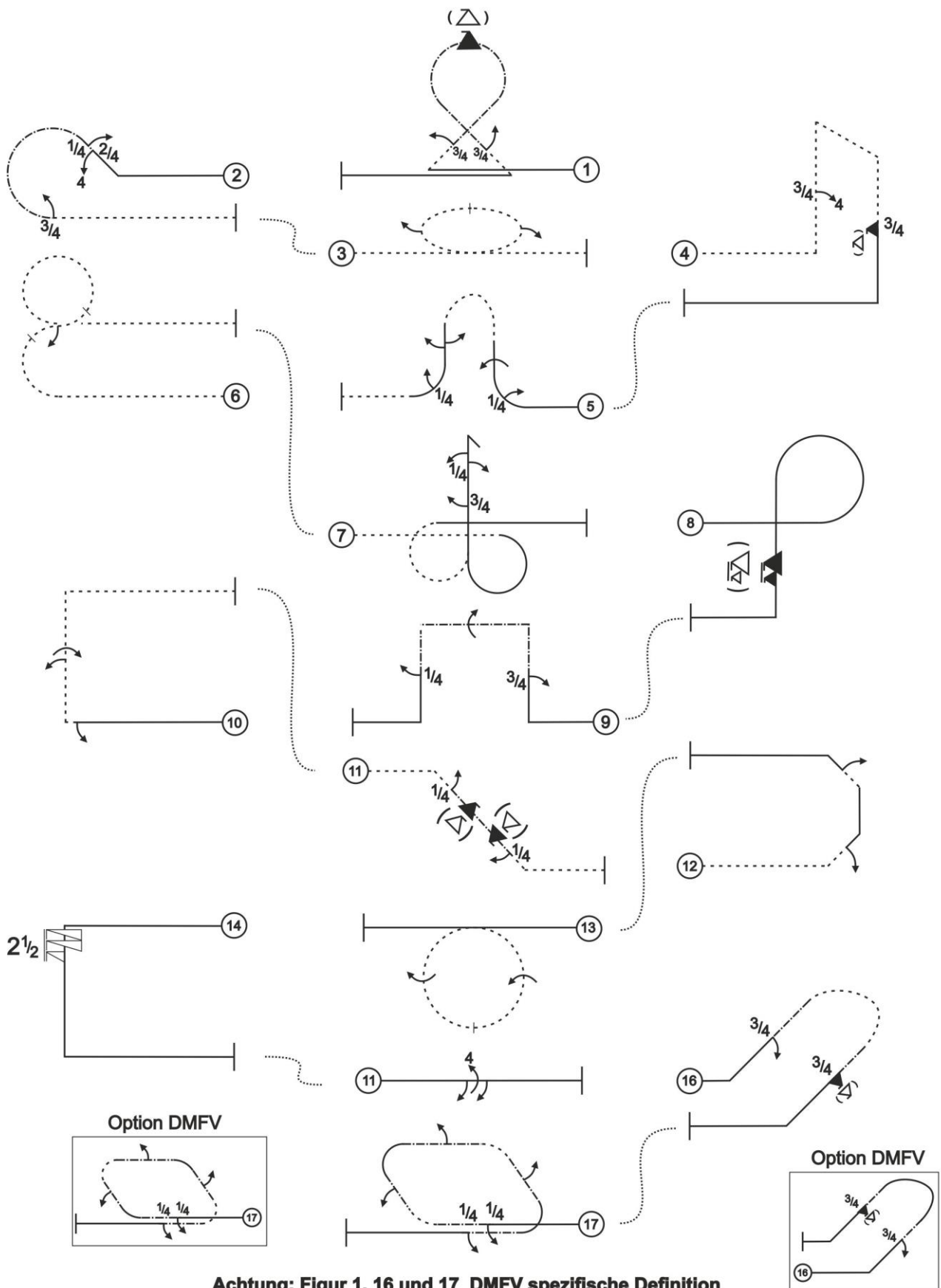
Finalprogramm

◆ *Fassung VI - 2020* ◆





Achtung: Figur 1, 16 und 17 DMFV spezifische Definition



Achtung: Figur 1, 16 und 17 DMFV spezifische Definition

Finalprogramm der Expertenklasse 2020 / 2021

Bekanntes Programm des 3.Durchgangs (Option) und des 4.(Final) Durchganges für max. 8 qualifizierte 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	Golfball mit $\frac{3}{4}$ -Rollen und Snap Achtung DMFV spezifische Definition	4
2		$\frac{1}{2}$ -Umgekehrte Kubanacht mit $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und $\frac{1}{4}$ -Rolle gegengleich, $\frac{3}{4}$ -Rolle, AiR	3
3	mit	Horizontaler Rollenkreis mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, AiR	4
4		Hoher Hut mit $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle auf- und $\frac{3}{4}$ -Snap abwärts	4
5	gegen	Z-D-D-Humpty Bump mit $\frac{1}{4}$ -Rolle integriert, Rolle auf-, 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich abwärts, $\frac{1}{4}$ -Rolle integriert, AiR	5
6		$\frac{3}{4}$ -Stehende Acht mit $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert, AiR	4
7	mit	Turn mit $\frac{1}{4}$ -Rolle und $\frac{1}{2}$ -Rolle gegengleich auf- und $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts, mit 2 $\frac{3}{4}$ -Loops im Ein- und Ausflug	4
8		Figur 9 mit $1\frac{1}{2}$ -Snap	4
9	gegen	Messerflughut mit $\frac{3}{4}$ -Rolle auf-, Rolle, $\frac{1}{4}$ -Rolle abwärts	6
10		$\frac{1}{2}$ -Quadratloop mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle und Rolle gegengleich aufwärts, AiR	3
11	mit	45°-Sinkflug mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR	6
12		$\frac{1}{2}$ 8-Eck-Loop mit $\frac{1}{2}$ -Rollen in den 45°-Strecken	3
13	gegen	Rollenloop mit 2 Rollen gegengleich	5
14		$2\frac{1}{2}$ -Umdrehungen Trudeln	3
15	mit	Rollenkombination mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, 4-Punkt-Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle gegengleich	3
16		Fighter-Turn mit $\frac{3}{4}$ -Rolle und $\frac{3}{4}$ -Snap Achtung DMFV spezifische Definition	4
17	gegen	Horizontales Quadrat mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 3 $\frac{1}{2}$ -Rollen, $\frac{1}{4}$ -Rolle Achtung DMFV spezifische Definition	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor
			70

Finalprogramm Expertenklasse (entspricht dem FAI F3A Programm F-21)

Bekanntes Programm des 3.Durchgangs (Option) und des 4.(Final) Durchganges für die 8 besten Piloten, des 3.Durchgangs. 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. Golfball mit $\frac{3}{4}$ -Rollen Snap (Zentralfigur gegen den Wind)

Achtung: DMFV spezifische Definition

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle in einen Messerflug, anschließend einen $\frac{3}{4}$ -Messerflug-Looping in einen 45° -Sinkflug, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle in einen Rückenflug und wird nach einem gezogenen $\frac{3}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen. In der Mitte des 45° Steigflugs bzw Sinkflugs wird jeweils eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und oben im Looping ein Snap geflogen.

Alle Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den $\frac{3}{4}$ -Rollen müssen gleich lang sein. Die Rollgeschwindigkeit der Rollen ist gleich. Die Mitte der beiden 45° -Strecken und somit deren Schnittpunkt liegen in der Mitte der Kunstflugbox. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

2. $\frac{1}{2}$ -Umgekehrte Kubanacht mit $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und $\frac{1}{4}$ -Rolle gegengleich, $\frac{3}{4}$ -Rolle, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt hier eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und eine $\frac{1}{4}$ -Rolle gegengleich in einen Messerflug. Anschließend einen $\frac{5}{8}$ -Messerfluglooping, unmittelbar gefolgt von einer $\frac{3}{4}$ -Rolle. Das Modell fliegt im Rückenflug aus der Figur.

Die geraden Strecken vor und nach der Rollenkombination sind gleich lang. Zwischen den Rollen im Steigflug und nach dem Messerfluglooping wird keine Strecke geflogen. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich. Die Teilloopings haben den gleichen Radius.

3. Horizontaler Rollenkreis mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen horizontalen Rollenkreis. Es werden 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich integriert. Die Rollrichtung der ersten Rolle ist innendrehend. Der Rollenwechsel erfolgt nach 180° . Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

4. Hoher Hut mit $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle auf- und $\frac{3}{4}$ -Snap abwärts (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine Strecke und einer $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle senkrecht aufwärts und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Rückenflug gezogen. Es fliegt eine Strecke und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Sturzflug gezogen. Senkrecht abwärts liegt es einen $\frac{3}{4}$ -Snap. Anschließend wird es dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

Alle Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

5. Z-D-D-Humpty Bump mit $\frac{1}{4}$ -Rolle integriert, Rolle auf-, 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich abwärts, $\frac{1}{4}$ -Rolle integriert, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Rollenlooping (mit integrierter $\frac{1}{4}$ -Rolle) in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine Rolle und anschließend einen $\frac{1}{2}$ -gedrückten Looping in den senkrechten Sturzflug. Senkrecht abwärts fliegt es 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich. Dann wird es mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Rollenlooping (mit integrierter $\frac{1}{4}$ -Rolle) im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Alle Teilloopings haben den gleichen Radius. In den $\frac{1}{4}$ -Loopings wird eine $\frac{1}{4}$ -Rolle integriert. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

6. $\frac{3}{4}$ -Stehende Acht mit $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten $\frac{1}{2}$ -Looping und anschließend einen vollständigen gedrückten Looping. Im Übergang vom unteren in den oberen Looping wird eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert. Die Integration beginnt 45° vor dem Loopingwechsel und endet 45° danach. Das Modell wird im Rückenflug in einer mittleren Ebene aus der Figur geflogen

Die beiden Loopings haben den gleichen Durchmesser. Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

7. Turn mit $\frac{1}{4}$ -Rolle und $\frac{1}{2}$ -Rolle gegengleich auf- und $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts, mit 2 $\frac{3}{4}$ -Loops im Ein- und Ausflug (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen $\frac{3}{4}$ -gezogenen Looping in den senkrechten Steigflug. Nun fliegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und eine $\frac{1}{2}$ -Rolle gegengleich und macht anschließend einen 180° -Turn. Senkrecht abwärts macht es eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und wird mit einem gedrückten $\frac{3}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Zwischen den gegengleichen Rollen wird keine Strecke geflogen. Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei. Ein- und Ausflug liegen auf der selben Höhe.

8. Figur 9 mit $1\frac{1}{2}$ -Snap (Wendefigur)

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

Der Snap liegt in der Mitte der Strecke und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

9. Messerflughut mit $\frac{3}{4}$ -Rolle auf-, Rolle, $\frac{1}{4}$ -Rolle abwärts (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Messerfluglooping in den waagerechten Messerflug gesteuert. Es fliegt eine Strecke mit einer Rolle und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Messerfluglooping in den senkrechten Sturzflug gesteuert. Senkrecht abwärts liegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

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

10. $\frac{1}{2}$ -Quadratloop mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle und Rolle gegengleich aufwärts, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und direkt anschließend einen $\frac{1}{4}$ -gedrückten Looping in den senkrechten Steigflug, fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine Ganze Rolle gegengleich, und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in die waagerechte Rückenfluglage gedrückt.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den senkrechten Rollen sind gleich. Zwischen der ersten $\frac{1}{2}$ -Rolle und dem $\frac{1}{4}$ -Loop wird keine Strecke geflogen.

11. 45° -Sinkflug mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{8}$ -gezogenen Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Nun fliegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen Messerflug, 2 Snaps gegengleich und mit einer weiteren $\frac{1}{4}$ -Rolle zurück in einen Rückenflug. Anschließend wird es mit einem $\frac{1}{8}$ -gedrückten Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken nach und vor den $\frac{1}{4}$ -Rollen sind gleich, sowie die Strecken vor und nach den Snaps. 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.

12. $\frac{1}{2}$ 8-Eck-Loop mit $\frac{1}{2}$ -Rollen in den 45° -Strecken (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle, wird anschließend mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogenen. Fliegt eine Strecke und einen gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine $\frac{1}{2}$ -Rolle, wird anschließend nach einen gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Rollen sind in der Mitte der Strecken und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollgeschwindigkeit der Rollen ist gleich. Die 3 Strecken aufwärts des $\frac{1}{2}$ 8-Eck-Loop sind gleich lang.

13. Rollenloop mit 2 Rollen gegengleich (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gedrückten Rollenlooping. Es werden 2 Ganze Rollen gegengleich integriert. Die Rollrichtung ist frei. Der Rollenwechsel erfolgt nach 180° . Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

14. $2\frac{1}{2}$ -Umdrehungen Trudeln (Wendefigur)

Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug. 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 $2\frac{1}{2}$ -Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Es wird mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -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.

15. Rollenkombination mit $\frac{1}{2}$ -Rolle, 4-Punkt-Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle gegengleich (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine $\frac{1}{2}$ -Rolle, gegengleich eine 4-Punkt-Rolle und gegengleich eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Es fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

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

16. Fighter-Turn mit $\frac{3}{4}$ -Rolle und $\frac{3}{4}$ -Snap (Wendefigur) Achtung: DMFV spezifische Definition

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle in einen Messerflug, einen gedrückten oder gezogenen (DMFV spezifische Definition zur Windkorrektur) $\frac{1}{2}$ -Messerflug-Kreis in einen 45° -Sinkflug. Nach einem $\frac{3}{4}$ -Snap wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings, inklusiv des $\frac{1}{2}$ -Messerflug-Kreises, haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Der Snap kann positiv oder negativ geflogen werden. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

17. Horizontales Quadrat mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 3 $\frac{1}{2}$ -Rollen, $\frac{1}{4}$ -Rolle (Zentralfigur gegen den Wind)

Achtung: DMFV spezifische Definition

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug mit einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte in einen Messerflug, einen gedrückten/gezogenen $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Kreis, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle im Messerflug, einen gezogenen/gezogenen $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Kreis, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle im Messerflug, einen gedrückten/gezogenen $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Kreis, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle im Messerflug, einen gezogenen/gezogenen $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Kreis. Nach einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte fliegt es im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Die Messerflug-Kreise haben den gleichen Radius, die gleichartigen Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken.

Achtung: DMFV spezifische Definition: die Rollrichtung der ersten $\frac{1}{4}$ -Rolle wird nicht vorgeschrieben. Entsprechend sind die weiteren $\frac{1}{4}$ -Messerflug-Kreise gedrückt oder gezogen zu fliegen.