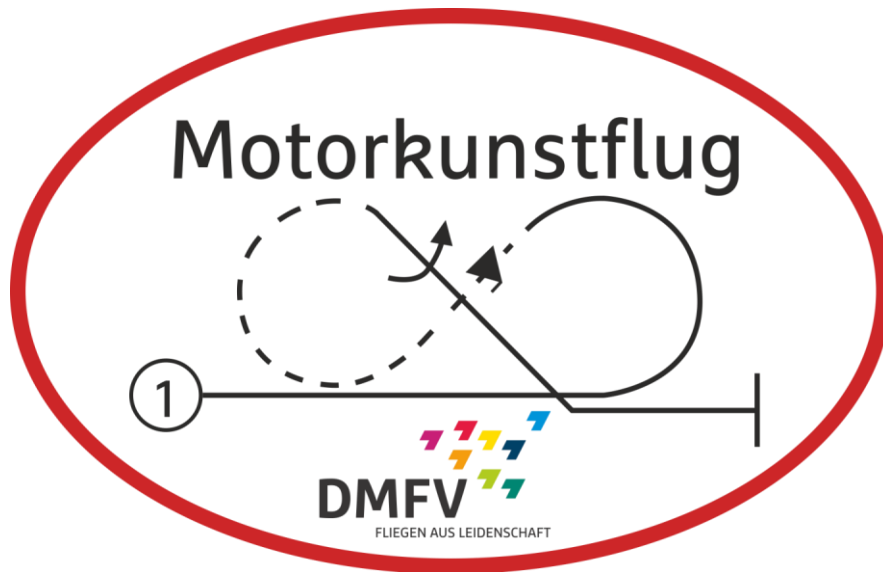
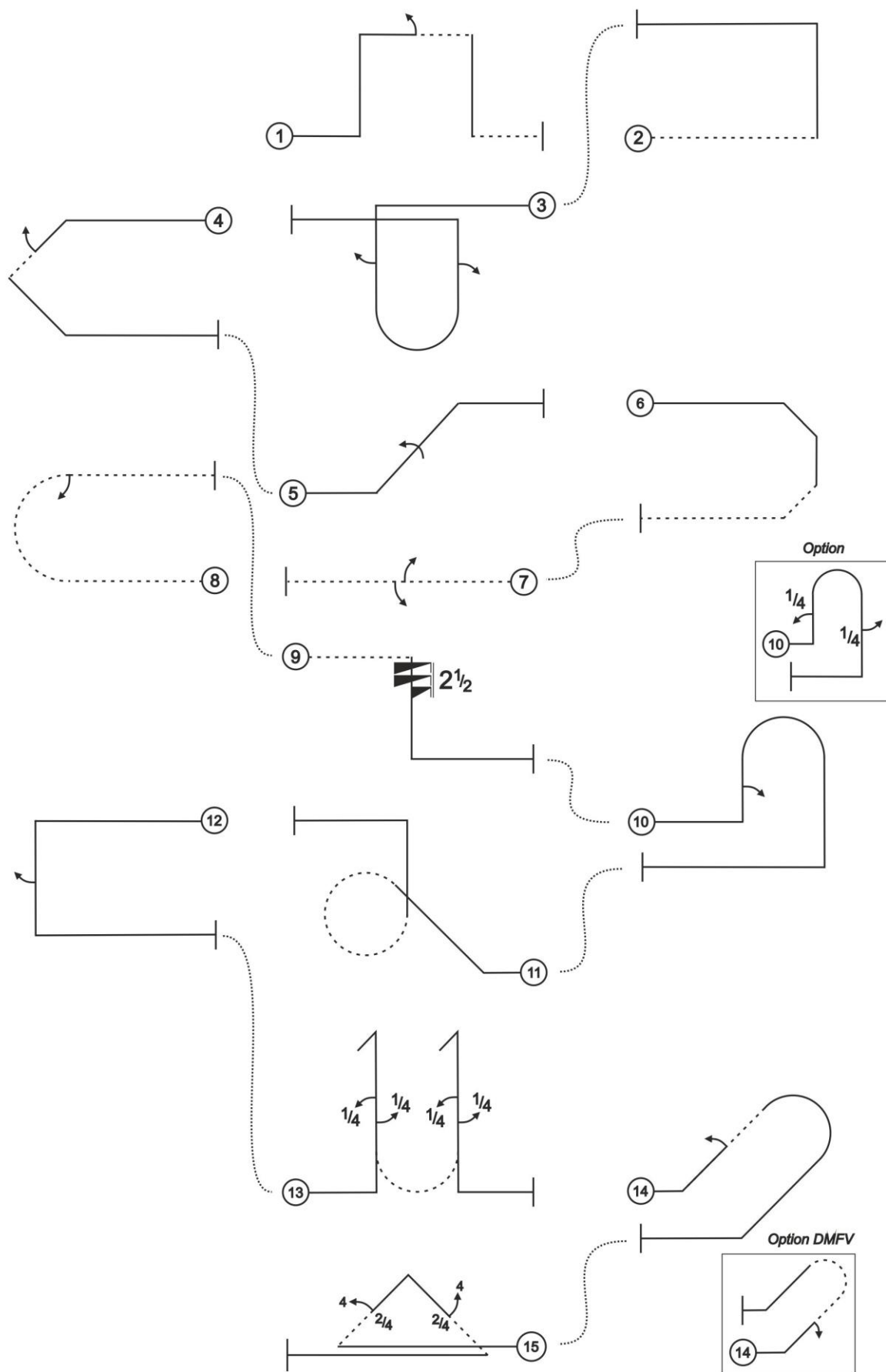


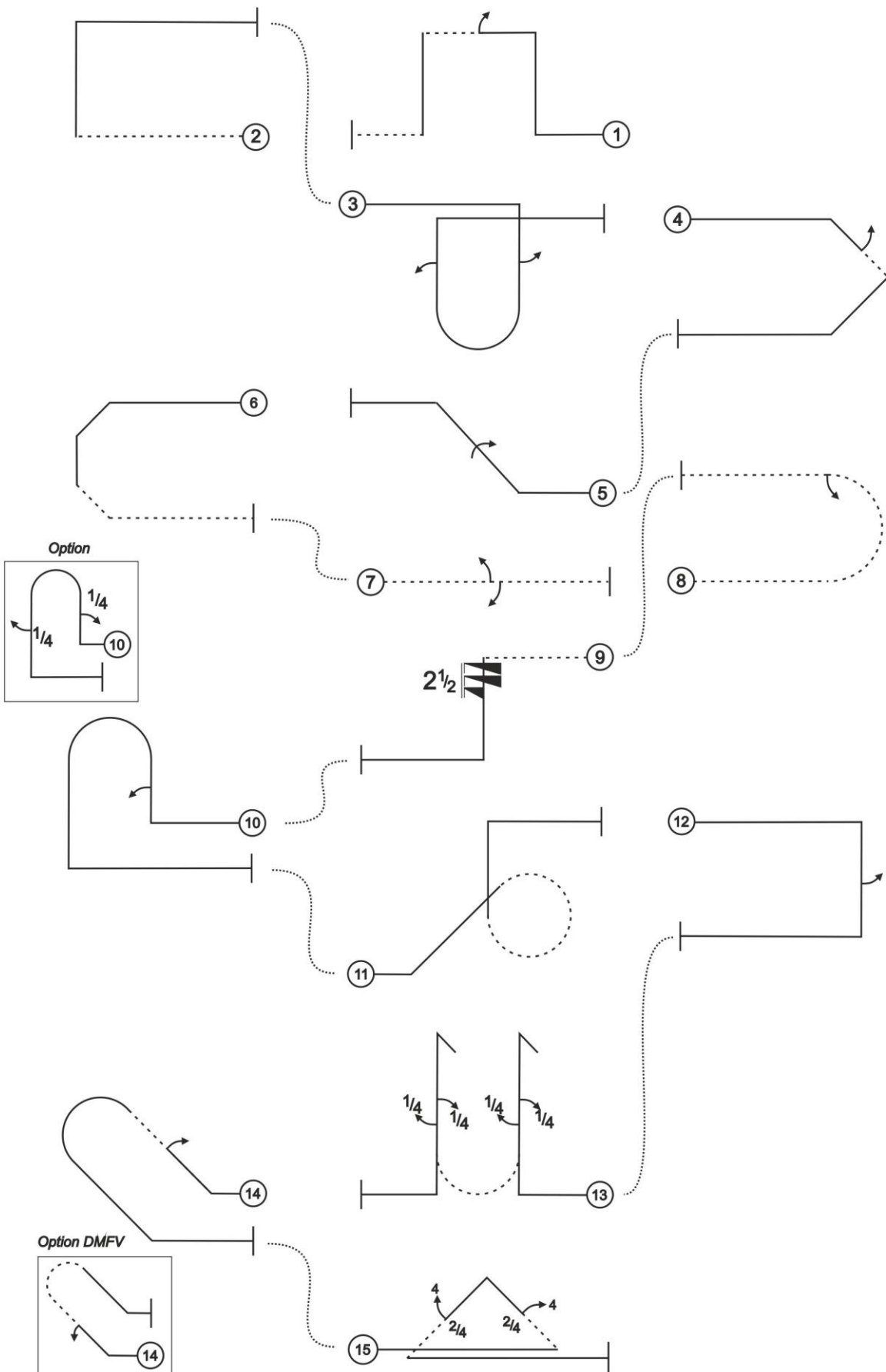
Motorkunstflug im DMFV

Sportklasse 2021 / 2022

◆ Fassung VI - 2021 ◆







Programm der Sportklasse 2021 / 2022

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Hoher Hut mit ½-Rolle oben, AiR	3
2		½-Quadrat-Looping	2
3	mit	Drücken-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit ½-Rollen ab- und aufwärts	3
4		½-Quadrat-Looping auf der Spitze mit ½-Rolle	3
5	gegen	45°-Steigflug mit Rolle	4
6		½-Achteck-Looping, AiR	3
7	mit	Rollenkombination mit 2 ½-Rollen gegengleich, AiR	3
8		Gedrückter Immelmann mit ½-Rolle, AiR	2
9	gegen	2½- Umdrehungen Rückentrudeln	4
10		Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump mit ½-Rolle aufwärts, Option mit ¼-Rollen auf- und abwärts	3
11	mit	Umgekehrte Figur ET	3
12		½-Quadrat-Looping mit ½-Rolle	2
13	gegen	Figur M mit 4 ¼-Rollen	5
14		45°-Humpty-Bump mit ½-Rolle Option DMFV: ½-Loop kann positiv oder negativ geflogen werden	3
15	mit	Dreieck-Looping mit 2 2/4-Punkt-Rollen	3
		AiR = Ausflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor
			46

Dieses Flugprogramm entspricht dem FAI F3A-Programm A23, gekürzt auf 15 Figuren.

Es basiert auf dem FAI F3A-Programm P23 = Expertenklasse 2022/2023.

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.

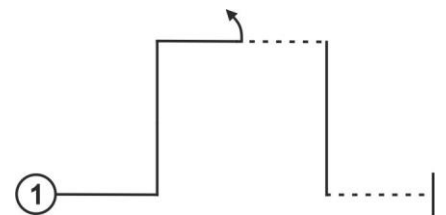
Sportklasse

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. Hoher Hut mit $\frac{1}{2}$ -Rolle oben, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen waagerechten Normalflug gedrückt. Hier fliegt es eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine gleich lange Strecke im Rückenflug und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Nun fliegt es eine Strecke senkrecht abwärts und wird nach einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug in der unteren Ebene aus der Figur geflogen.

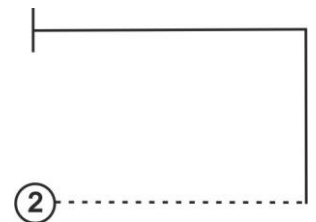


Die Länge der senkrechten Strecken auf und abwärts sind gleich lang, die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen, die $\frac{1}{2}$ -Rolle liegt in der Mitte der Strecke.

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

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke senkrecht aufwärts und wird nach einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechte Normalfluglage auf einer höheren Ebene aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius.

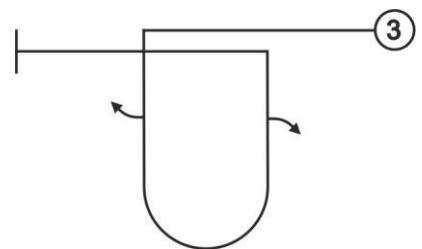


3. Drücken-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rollen ab- und aufwärts (Zentralfigur mit dem Wind):

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

Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und

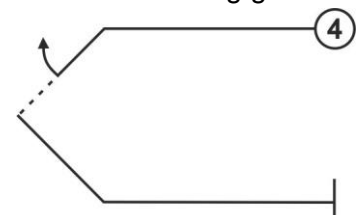
die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



4. $\frac{1}{2}$ -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, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke.

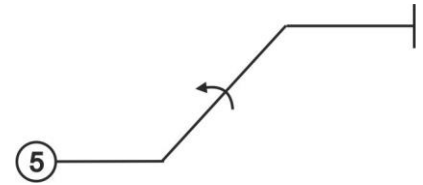
Nun wird es mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen weiteren 45° -Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.



Die Länge der Strecken in den 45°-Sinkflügen sind gleich lang, die 1/2-Rolle liegt in der Mitte der Strecke. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.

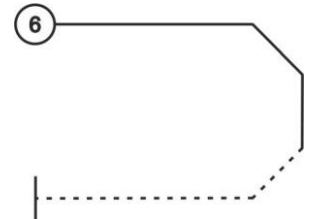
5. 45° Steigflug mit Rolle (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug mit einem gezogenen 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine gerade Strecke, eine ganze Rolle und eine weitere Strecke. Dann fliegt es einen gedrückten 1/8-Looping und im Normalflug auf einer höheren Ebene aus der Figur. Die Teilloopings haben den gleichen Radius und die Rolle liegt in der Mitte der Steigfluges.



6. 1/2-Achteck-Looping, AiR (Wendefigur):

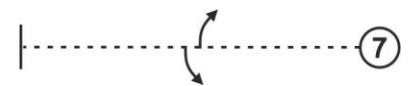
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Sinkflug, fliegt eine gerade Strecke, einen weiteren gedrückten 1/8-Looping in einen senkrechten Sinkflug, fliegt eine gerade Strecke, einen gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung, fliegt eine gerade Strecke. Nun wird es mit einem gedrückten 1/8-Looping im waagerechten Rückenflug in der unteren Ebene aus der Figur geflogen.



Die Teilloopings haben den gleichen Radius und die Strecken im Sinkflug haben die gleiche Länge.

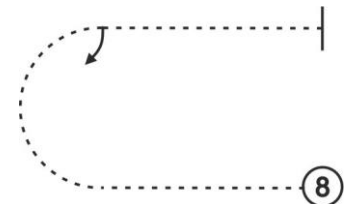
7. Rollenkombination mit 2 1/2-Rollen gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug 2 1/2-Rollen gegengleich. Es fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur. Der Drehrichtungswechsel zwischen den 1/2-Rollen liegt in der Mitte der Kunstflugbox, die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den 1/2-Rollen wird keine Strecke geflogen.



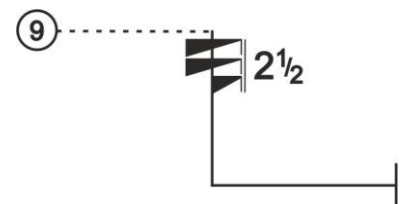
8. Gedrückter Immelmann mit 1/2-Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen 1/2-gedrückten-Looping und unmittelbar anschließend eine 1/2-Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug auf einer oberen Ebene aus der Figur.



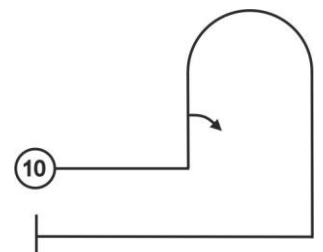
9. 2 1/2- Umdrehungen Rückentrudeln (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt im dem 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 1/2-Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Aus diesem wird es dann mit einem 1/4-Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen. Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als 1/2 Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur.



10. Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump mit 1/2-Rolle aufwärts, Option mit 1/4-Rollen auf- und abwärts (Wendefigur):

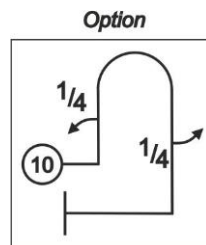
Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke, eine 1/2-Rolle und eine weitere Strecke. Nun wird es mit einem 1/2-Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Es fliegt eine gerade Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem gezogenen 1/4-Looping im waagerechten Normalflug auf der unteren Ebene aus der Figur geflogen.



Option mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts (als Windkorrektur):

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

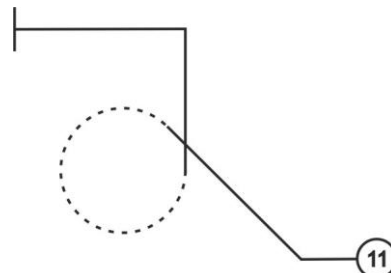
Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



11. Umgekehrte Figur ET (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, anschließend mit einem gedrückten $\frac{7}{8}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug. Nun fliegt es eine gerade Strecke senkrecht aufwärts und wird nach einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

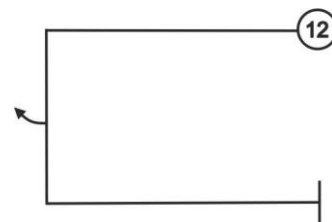
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die senkrechte Strecke aufwärts liegt in der Mitte der Kunstflugbox.



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

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Sinkflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke senkrecht abwärts und wird nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechten Normalfluglage auf der unteren Ebene aus der Figur geflogen.

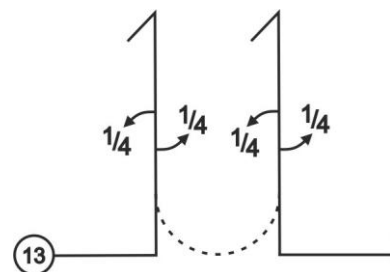
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach der $\frac{1}{2}$ -Rolle sind gleich lang.



13. Figur M mit 4 $\frac{1}{4}$ -Rollen (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug, fliegt eine Strecke senkrecht aufwärts, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle, eine weitere Strecke und macht anschließend einen 180° -Turn. Senkrecht abwärts macht es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte der Strecke. Mit einem gedrückten $\frac{1}{2}$ -Looping fliegt es in einen weiteren senkrechten Steigflug, fliegt eine Strecke senkrecht aufwärts, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle, eine weitere Strecke und macht anschließend einen 180° -Turn. Senkrecht abwärts macht es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte der Strecke. Mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping wird es im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

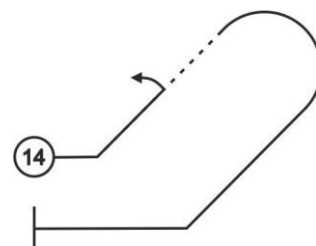
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Wird ein Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei. Ein- und Ausflug liegen auf derselben Höhe.



14. 45° -Humpty Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

Achtung! DMFV spezifische Definition: der $\frac{1}{2}$ -Looping kann positiv oder negativ geflogen werden

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine weitere Strecke. Nun fliegt es einen $\frac{1}{2}$ -Innenlooping in einen 45° -Sinkflug. Mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping wird das Modell in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur geflogen.

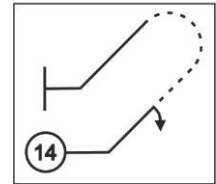


DMFV spezifische Definition:

Der $\frac{1}{2}$ -Looping kann auch negativ geflogen werden.

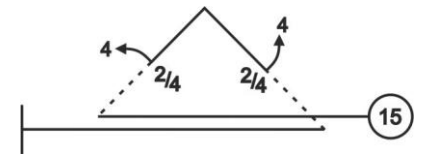
Die geraden Strecken vor und nach der $\frac{1}{2}$ -Rolle müssen gleich lang sein. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen.

Option DMFV



15. Dreieck-Looping mit 2 $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rollen (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine Strecke, eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und eine weitere Strecke. Nun fliegt es einen gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug, fliegt eine Strecke, eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle und eine weitere Strecke. Nach einem gezogenen $\frac{3}{8}$ -Looping fliegt das Modell im waagerechten Normalflug aus der Figur.



Die Länge der Strecken in den 45° -Steig- bzw. Sinkflügen müssen gleich lang sein. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken und haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.