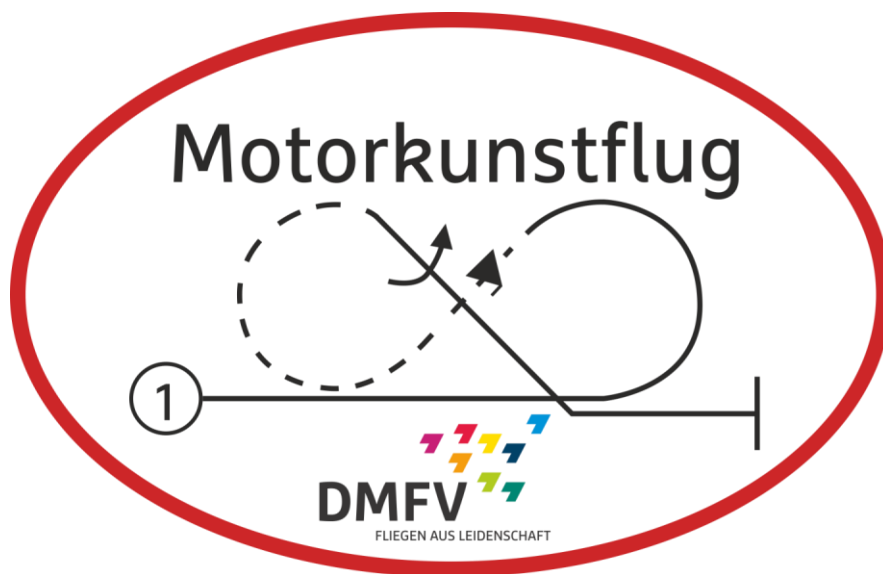


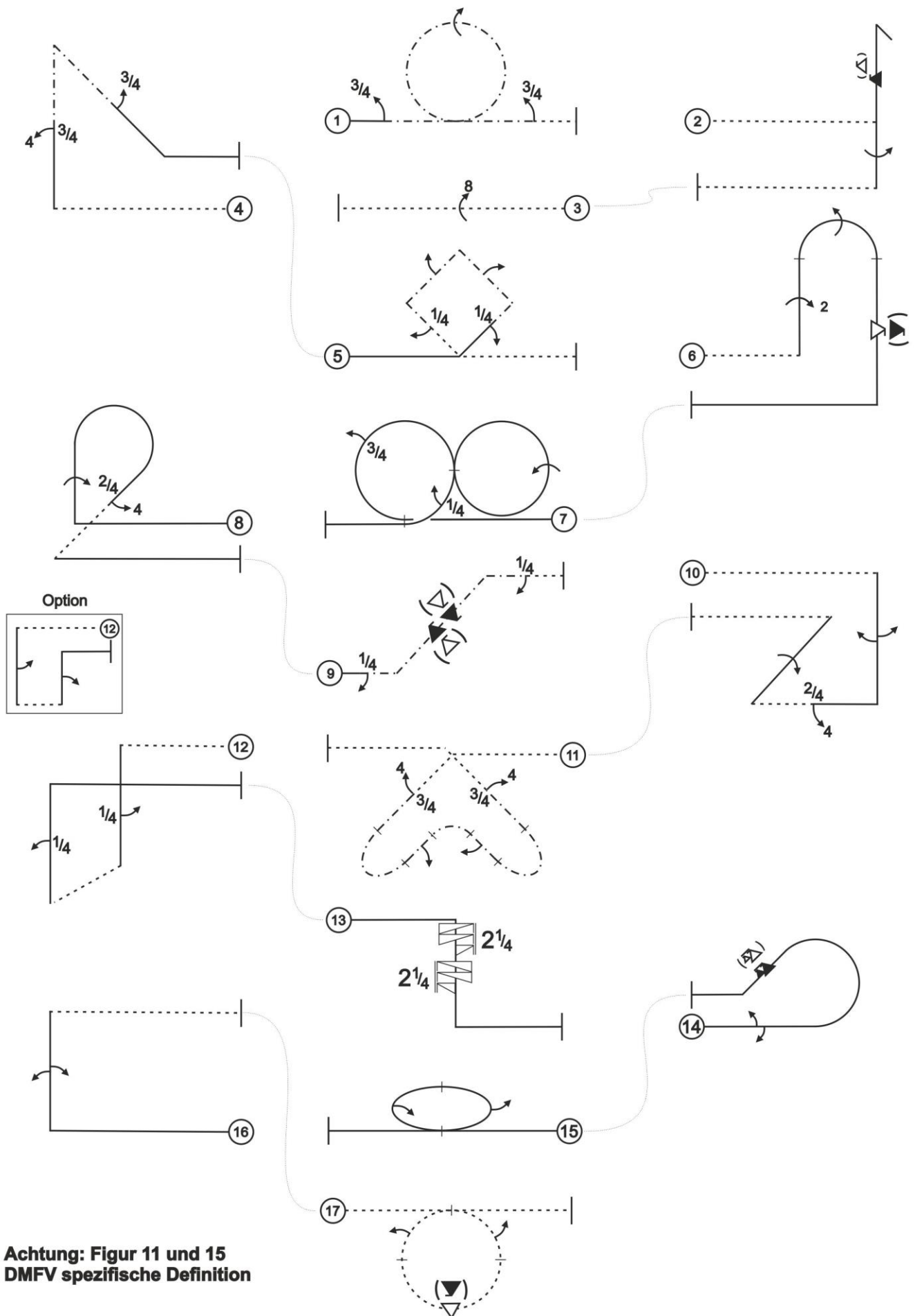
Motorkunstflug im DMFV

Expertenklasse 2022 / 2023

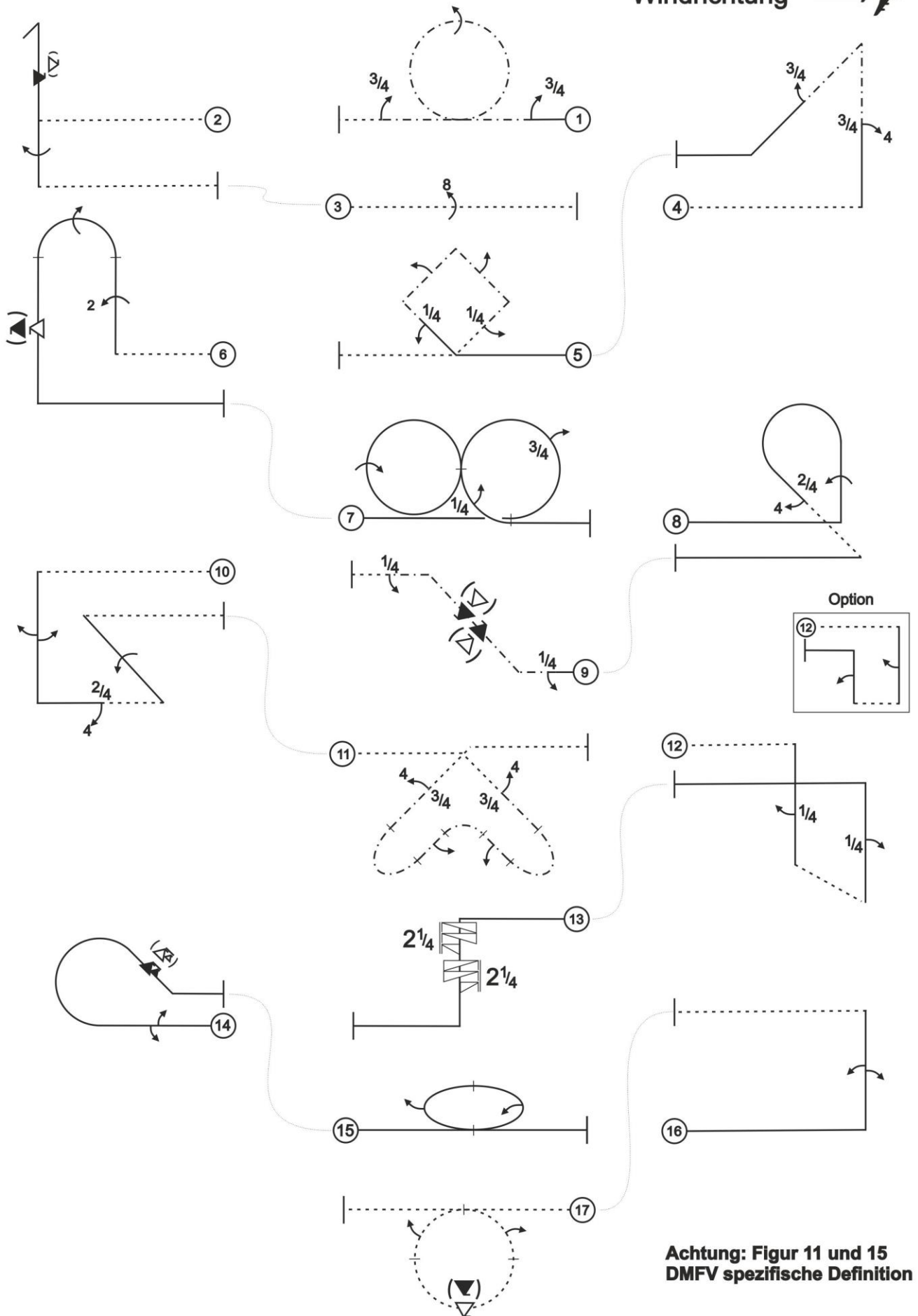
Finalprogramm

◆ Fassung - VI ◆





**Achtung: Figur 11 und 15
DMFV spezifische Definition**



**Achtung: Figur 11 und 15
DMFV spezifische Definition**

Finalprogramm der Expertenklasse 2022 / 2023

Bekanntes Programm des 3. Durchgangs (Option) und des 4.(Final) Durchganges für max. 6 qualifizierte Piloten, die auch dieses Programm im 3.Durchgang geflogen haben.

Das Finale im 4. Durchgang wird angeboten, wenn es der Wettbewerbsablauf zulässt und ist dann kein Streichdurchgang.

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Messerflug–Rollenlooping mit 1 Rolle, AiR mit $\frac{3}{4}$ -Rollen im Ein- und Ausflug	5
2		Turn, Snap auf-, Rolle abwärts, AiR	4
3	mit	8 Punkt-Rolle, AiR	4
4		Haiflosse, $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle auf-, $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts	3
5	gegen	Quadrat-Loop auf der Spitze mit $\frac{1}{4}$ -, $\frac{1}{2}$ -, $\frac{1}{2}$ -, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR	5
6		Drücken-Ziehen-Ziehen-Humpty, 2-Punkt-Rolle auf, Rolle oben integriert, Snap abwärts	4
7	mit	Laufende Acht mit 2 integrierten Rollen	6
8		Beachflag mit Rolle auf-, $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle abwärts	3
9	gegen	45°-Steigflug mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR	6
10		Käseecke, 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich abwärts, $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle, Rolle aufwärts, AiR	3
11	mit	Umgekehrtes Doppel-V mit $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle, AiR Achtung DMFV spezifische Definition	6
12		Hoher Hut mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts, Option mit $\frac{1}{2}$ -Rollen	2
13	gegen	2 mal $2\frac{1}{4}$ -Umdrehungen Trudeln gegengleich	5
14		$\frac{1}{2}$ -Kubanacht mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und $1\frac{1}{2}$ -Snap	4
15	mit	Rollenkreis mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen integriert gegengleich Achtung DMFV spezifische Definition	5
16		$\frac{1}{2}$ -Quadratloop mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, Air	2
17	gegen	Avalanche mit $\frac{1}{2}$ -Rollen integriert im 1. und 4. Quadranten und Snap unten, AiR	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug	Gesamt k-Faktor
			72

Finalprogramm Expertenklasse

(entspricht weitgehend dem FAI F3A Programm F-23)

Bekanntes Programm des 3. Durchgangs (Option) und des 4. (Final) Durchganges für die 6 besten Piloten des 3. Durchgangs. Das Finale wird angeboten, wenn es der Wettbewerbsablauf zulässt und ist dann kein Streichdurchgang.

Die DMFV spezifischen Definitionen einiger Figuren sind markiert.

Figurenbeschreibung

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. Messerflug–Rollenlooping mit 1 Rolle, AiR (Zentralfigur gegen den Wind) mit $\frac{3}{4}$ -Rollen im Ein- und Ausflug

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug mit einer $\frac{3}{4}$ -Rolle in einen Messerflug. Nach einer kurzen Strecke fliegt es einen Rollenlooping mit einer integrierten Rolle, fliegt eine kurze Strecke und nach einer $\frac{3}{4}$ -Rolle im Rückenflug aus der Figur.

Die geraden Strecken nach und vor den $\frac{3}{4}$ -Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der Rollen ist gleich. Die Rollgeschwindigkeit im Rollenloop entspricht der Integration.

2. Turn, Snap auf-, Rolle abwärts, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug. Nun fliegt es einen Snap aufwärts, macht einen Turn und fliegt abwärts eine Rolle. Nach einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping fliegt es im Rückenflug aus der Figur.

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

3. 8 Punkt-Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug eine 8-Punkt-Rolle und fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

4. Haiflosse, $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle auf-, $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle senkrecht aufwärts und wird anschließend mit einem $\frac{3}{8}$ -Messerfluglooping in einen 45° -Abwärtsflug gesteuert. Nun fliegt es eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und wird mit einem $\frac{1}{8}$ -gezogenen Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

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

5. Quadrat-Loop auf der Spitze mit $\frac{1}{4}$ -, $\frac{1}{2}$ -, $\frac{1}{2}$ -, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen Messerflug, fliegt einen $\frac{1}{4}$ -Messerfluglooping in einen 45° -Steigflug entgegengesetzter Flugrichtung, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und einen $\frac{1}{4}$ -Messerfluglooping in einen 45° -Sinkflug. Nach einer $\frac{1}{2}$ -Rolle fliegt es einen $\frac{1}{4}$ -Messerfluglooping in einen 45° -Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung. Nun fliegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen Rückenflug 45° abwärts. Anschließend fliegt das Modell nach einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping im Rückenflug aus der Figur.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Teilrollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

6. Drücken-Ziehen-Ziehen-Humpty, 2-Punkt-Rolle auf, Rolle oben integriert, Snap abwärts (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine 2-Punkt-Rolle und anschließend einen gezogenen $\frac{1}{2}$ -Looping mit einer integrierten Rolle in den senkrechten Sturzflug. Senkrecht abwärts fliegt es einen Snap. Dann wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Rollgeschwindigkeit im Rollenloop entspricht der Integration. 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.

7. Laufende Acht mit 2 integrierten Rollen (Zentralfigur mit dem Wind)

Das Modell fliegt nach der Mitte einen $\frac{3}{4}$ -Looping, in den eine $\frac{3}{4}$ -Rolle integriert ist. Anschließend fliegt es einen zweiten Looping, in den eine ganze Rolle in gleicher Rollrichtung integriert ist. Nun wird die Acht mit dem letzten $\frac{1}{4}$ -Looping mit einer integrierten $\frac{1}{4}$ -Rolle komplettiert. Ausflug in Normalfluglage.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollgeschwindigkeit im Rollenloop entspricht der Integration. Die Rollrichtung in der Figur bleibt gleich.

8. Beachflag mit Rolle auf-, 2/4-Punkt-Rolle abwärts (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine Strecke mit einer Rolle senkrecht aufwärts und wird anschließend mit einem $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Es fliegt eine Strecke mit einer 2/4-Punkt Rolle abwärts und wird mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug auf der unteren Ebene aus der Figur geflogen. Alle Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

9. 45° -Steigflug mit $\frac{1}{4}$ -Rolle, 2 Snaps gegengleich, $\frac{1}{4}$ -Rolle, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in einen Messerflug. Im Messerflug fliegt es mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug. Nun fliegt es 2 Snaps gegengleich und mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in den waagerechten Horizontalflug. Nach einer weiteren $\frac{1}{4}$ -Rolle wird es im 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 45° 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.

10. Käseecke mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich abwärts, 2/4-Punkt-Rolle, Rolle aufwärts, AiR (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Sinkflug, macht 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gezogen. Nun folgt eine 2/4-Punkt-Rolle und es wird dann mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug (Normalfluglage) gedrückt. Nach einer Rolle wird es mit einem gezogenen $\frac{3}{8}$ -Looping in den waagerechten Rückenflug gezogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken nach und vor den Teil-/Rollen sind gleich. Gleiche Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden.

11. Umgekehrtes Doppel-V mit $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{1}{2}$ -Rolle, $\frac{3}{4}$ -Punkt-Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind)

Achtung DMFV spezifische Definition

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

Die Teilloopings, inklusive der $\frac{1}{2}$ -Messerflug-Kreise, haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Gleiche Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

12. Hoher Hut mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts, Option mit $\frac{1}{2}$ -Rollen (Wendefigur)

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird anschließend mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Rückenflug gedrückt. Es fliegt eine Strecke und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt. Senkrecht aufwärts liegt es eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird anschließend mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Optional können auch $\frac{1}{2}$ -Rollen geflogen werden.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich.

13. 2 mal $2\frac{1}{4}$ -Umdrehungen Trudeln gegengleich (Zentralfigur gegen den Wind)

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 $2\frac{1}{4}$ -Umdrehungen und unmittelbar anschließend in entgegengesetzter Drehrichtung in Autorotation $2\frac{1}{4}$ -Umdrehungen. Anschließend geht es in einen senkrechten Sturzflug über und 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.

14. $\frac{1}{2}$ -Kubanacht mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und $1\frac{1}{2}$ -Snap (Wendefigur)

Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und wird mit einem $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Nach $1\frac{1}{2}$ -Snap wird es mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der gleichartigen Rollen ist gleich. Zwischen den Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden. 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.

15. Rollenkreis mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen integriert gegengleich (Zentralfigur mit dem Wind)

Achtung DMFV spezifische Definition

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen Rollenkreis mit zwei $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich. Die Rollrichtung der ersten $\frac{1}{2}$ -Rolle ist frei (DMFV), nach 180° erfolgt der Drehrichtungswechsel.

Die Rollgeschwindigkeit entspricht der Integration.

16. $\frac{1}{2}$ -Quadratloop mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, Air (Wendefigur)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug. Nun fliegt es 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich und wird nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang. Die Rollgeschwindigkeit der Rollen ist gleich. Zwischen den Rollen mit entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Strecke geflogen werden.

17. Avalanche mit $\frac{1}{2}$ -Rollen integriert im 1. und 4. Quadranten und Snap unten, AiR (Zentralfigur gegen den Wind)

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen Looping. In dem ersten $\frac{1}{4}$ -Looping wird eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert, am untersten Punkt wird ein Snap geflogen, im letzten $\frac{1}{4}$ -Looping wird wieder eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert. Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Rollgeschwindigkeit der $\frac{1}{2}$ -Rollen entspricht der Integration. Wird statt des Snap eine Fassrolle oder eine axiale Rolle geflogen, ergibt dies eine Abwertung >5 Punkten.

Figuren 8 und 10 als Aresti und realer Darstellung

Durch unterschiedliche Länge der Geraden ergibt sich eine Variation der Figuren im realen Flug.

