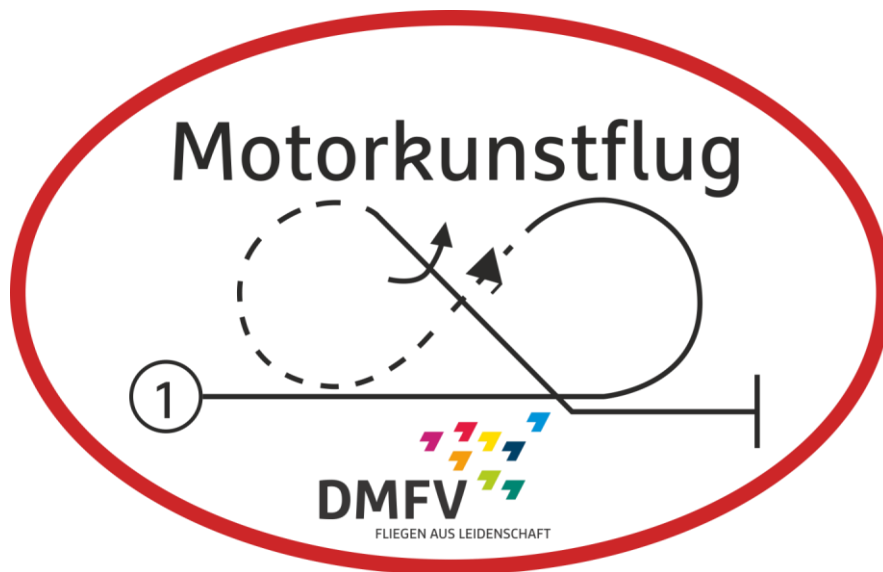


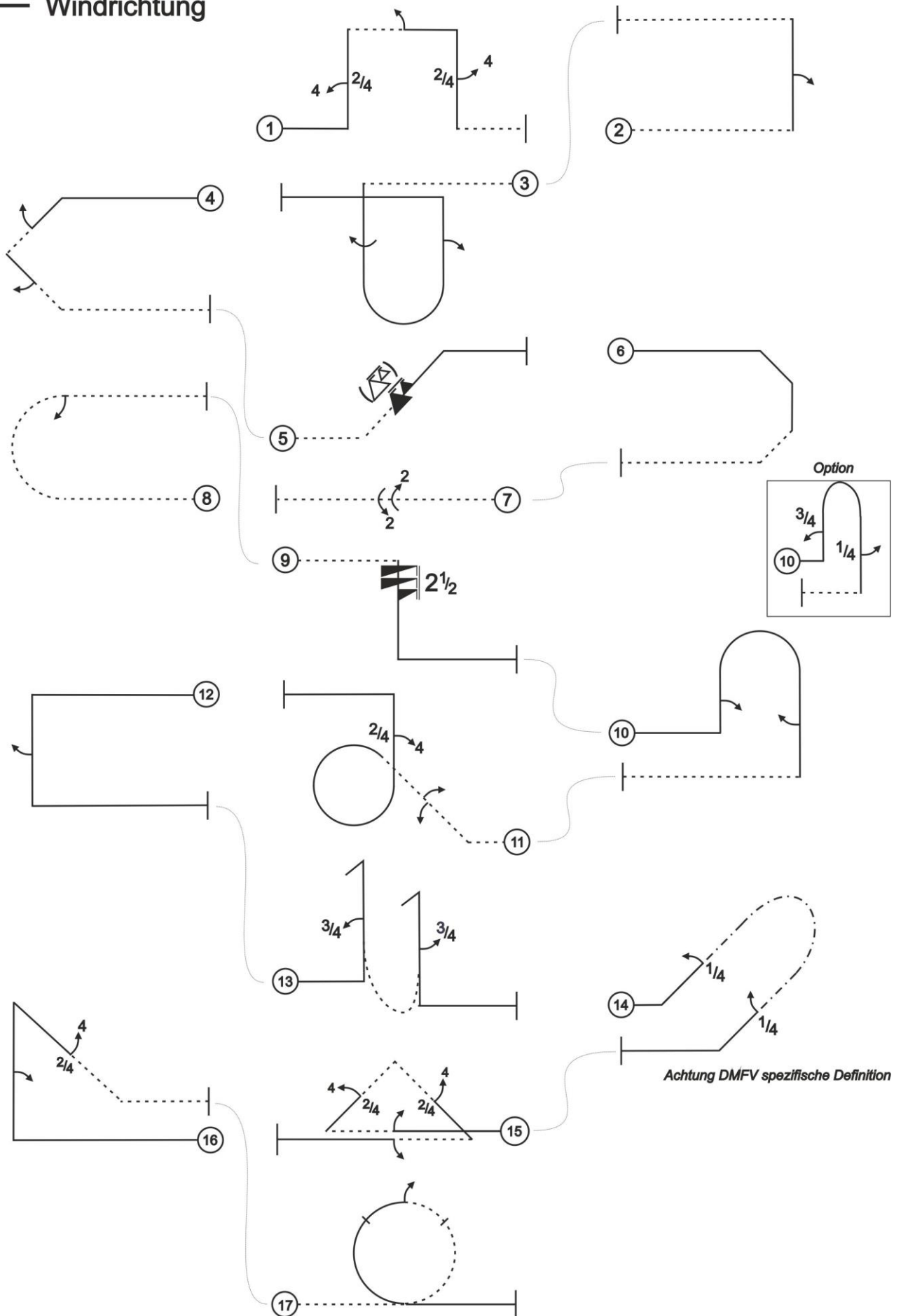
Motorkunstflug im DMFV

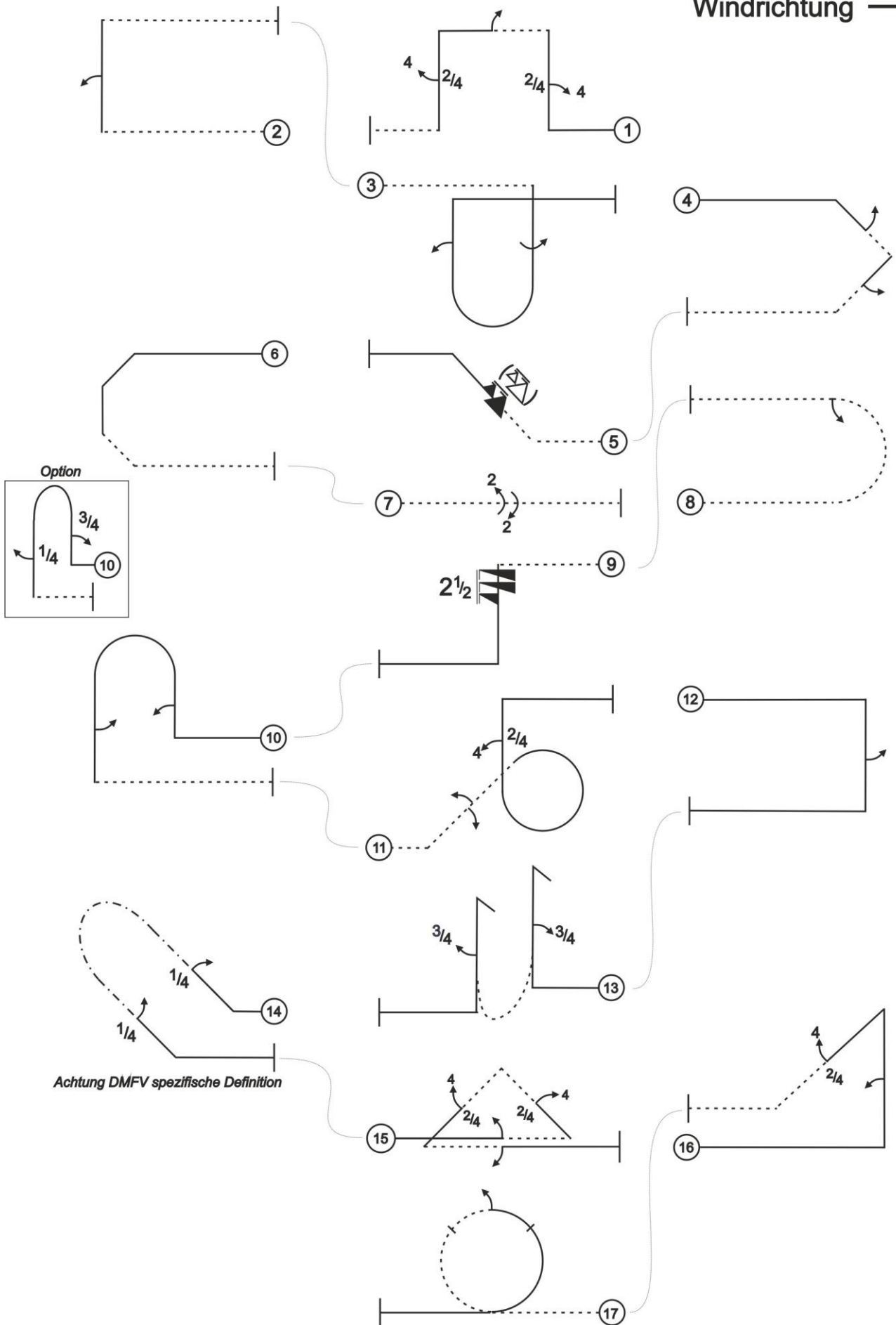
Expertenklasse 2022 / 2023

Standardprogramm

◆ Fassung - V2 ◆







Standardprogramm der Expertenklasse 2022 / 2023

Bekanntes Programm des 1. Durchgangs, und Option in den Durchgängen 2 und 3

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Hoher Hut mit 2/4-Punkt-Rollen auf und ab, 1/2-Rolle oben, AiR	4
2		1/2-Quadrat-Looping mit 1/2-Rolle, AiR	2
3	mit	Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit Rolle und 1/2-Rolle	4
4		1/2-Quadrat-Looping auf der Spitze mit 1/2-Rollen, AiR	3
5	gegen	45°-Steigflug mit 1 1/2-Snap	5
6		1/2-Achteck-Looping, AiR	3
7	mit	Rollenkombination mit 2 2-Punkt-Rollen gegengleich, AiR	4
8		Gedrückter Immelmann mit 1/2-Rolle, AiR	2
9	gegen	2 1/2- Umdrehungen Rückentrudeln	4
10		Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit 1/2-Rollen auf und abwärts, Option mit 3/4-Rolle auf- und 1/4-Rolle abwärts, AiR	3
11	mit	Umgekehrte Figur ET mit 2 1/2-Rollen gegengleich und 2/4-Punkt-Rolle	4
12		1/2-Quadrat-Looping mit 1/2-Rolle	2
13	gegen	Cross-Figur M mit 3/4-Rollen im 1. und 4. Schenkel	5
14		Cross-45°-Humpty-Bump mit 1/4-Rollen Achtung DMFV spezifische Definition!	4
15	mit	Dreieck-Looping mit 2 1/2-Rollen in der Basis und 2 2/4-Punkt-Rollen in den Schenkeln	3
16		Haiflosse mit 1/2-Rolle aufwärts und 2/4-Punkt-Rolle, AiR	3
17	gegen	Looping mit integrierter 1/2-Rolle im oberen 90°-Sektor	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug	
		Gesamt k-Faktor	60

Standardprogramm der Expertenklasse

(entspricht weitgehend dem FAI-F3A-Programm P23)

Bekanntes Programm des 1. Durchgangs, und Option in den Durchgängen 2 und 3.
Die DMFV spezifischen Definitionen einiger Figuren sind markiert.

Figurenbeschreibungen

Das Standardprogramm der Expertenklasse 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.

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug.

Flughöhenkorrekturen zur Positionierung sind nur in den Wendeflugfiguren gestattet.

Bei einigen der Figurendarstellungen wird zur besseren Darstellbarkeit teilweise ein Höhenversatz zwischen Ein- und Ausflug gezeichnet. Im realen Flug liegen Ein- und Ausflug idealerweise auf derselben Ebene.

1. Hoher Hut mit 2/4-Punkt-Rollen auf und ab, 1/2-Rolle oben, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer 2/4-Punkt-Rolle in der Mitte und wird dann mit einem 1/4-Looping in einen waagerechten Rückenflug gezogen. Hier fliegt es eine gerade Strecke, eine 1/2-Rolle und eine gleich lange Strecke im Normalflug und wird anschließend mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Sinkflug gedrückt. Nun fliegt es eine Strecke senkrecht abwärts mit einer 2/4-Punkt-Rolle in der Mitte und wird nach einem gedrückten 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 Rollen liegen jeweils in der Mitte der Strecken.

2. 1/2-Quadrat-Looping mit 1/2-Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem 1/4-Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke senkrecht aufwärts mit einer 1/2-Rolle in der Mitte und wird nach einem gezogenen 1/4-Looping in der waagerechte Rückenfluglage auf einer höheren Ebene aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius, die Rolle liegt in der Mitte der Strecke.

3. Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit Rolle und 1/2-Rolle (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer Rolle in der Mitte. Nun wird es mit einem 1/2-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer 1/2-Rolle in der Mitte. Anschließend wird es mit einem gedrückten 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. 1/2-Quadrat-Looping auf der Spitze mit 1/2-Rollen, AiR (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/8-Looping in einen 45°-Sinkflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke mit einer 1/2-Rolle in der Mitte. Nun wird es mit einem 1/4-Looping in einen weiteren 45°-Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer weiteren 1/2-Rolle in der Mitte und wird mit einem gedrückten 1/8-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Die Länge der Strecken in den 45°-Sinkflügen sind gleich lang, die 1/2-Rollen liegen in der Mitte der Strecken. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.

5. 45°-Steigflug mit 1½-Snap (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug, fliegt eine gerade Strecke mit 1½-Snap-Rolle in der Mitte. Dann fliegt es einen gedrückten 1/8-Looping und im Normalflug auf einer höheren Ebene aus der Figur.

Die Snap-Rolle kann positiv oder negativ geflogen werden.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius und die Snap-Rolle liegt in der Mitte des Steigfluges.

6. ½-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 2-Punkt-Rollen gegengleich, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug 2 2-Punkt-Rollen gegengleich. Es fliegt im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Der Drehrichtungswechsel zwischen den 2-Punkt-Rollen liegt in der Mitte der Kunstflugbox, die Teilrollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Zwischen den 2-Punkt-Rollen wird keine Strecke geflogen.

8. Gedrückter Immelmann mit ½-Rolle, AiR (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen ½-gedrückten-Looping und unmittelbar anschließend eine ½-Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug auf einer oberen Ebene aus der Figur.

9. 2½- 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 2½-Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Aus diesem wird es dann mit einem ¼-Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als ½ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur.

10. Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit ½-Rollen auf und abwärts, Option mit ¾-Rolle auf- und ¼-Rolle abwärts, AiR (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem ¼-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer ½-Rolle in der Mitte. Nun wird es mit einem ½-Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Es fliegt eine gerade Strecke senkrecht abwärts mit einer weiteren ½-Rolle in der Mitte und wird mit einem gedrückten ¼-Looping im waagerechten Rückenflug auf der unteren Ebene aus der Figur geflogen.

Option mit ¾-Rolle auf- und ¼-Rolle abwärts (als Windkorrektur):

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 mit 2 ½-Rollen gegengleich und 2/4-Punkt-Rolle (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug mit einem gedrückten 1/8-Looping in einen 45°-Steigflug. In der Mitte der Strecke fliegt es 2 ½-Rollen gegengleich. Anschließend wird es mit einem 7/8-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine gerade Strecke senkrecht aufwärts. In der Mitte der Strecke fliegt es eine 2/4-Punkt-Rolle und wird nach einem gedrückten ¼-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die senkrechte Strecke aufwärts liegt in der Mitte der Kunstflugbox. Die geraden Strecken vor und nach den Rollen sind gleich lang, Zwischen den ½-Rollen wird keine Strecke geflogen.

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 mit einer $\frac{1}{2}$ -Rolle 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. Cross-Figur M mit $\frac{3}{4}$ -Rollen im 1. und 4. Schenkel (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 mit einer $\frac{3}{4}$ -Rolle in der Mitte und macht anschließend einen 180° -Turn. Fliegt eine Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{2}$ -Looping in einen weiteren senkrechten Steigflug geflogen. Fliegt eine Strecke senkrecht aufwärts und macht anschließend einen 180° -Turn. Senkrecht abwärts fliegt es $\frac{3}{4}$ -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. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Beide Schenkel des M sind gleich hoch, Wird ein Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei. Ein- und Ausflug liegen auf derselben Höhe.

14. Cross- 45° -Humpty-Bump mit $\frac{1}{4}$ -Rollen (Wendefigur):

Achtung DMFV spezifische Definition!

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine Strecke mit einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in der Mitte in einen Messerflug. Nun fliegt es einen $\frac{1}{2}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug. Fliegt eine Strecke im Messerflug, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird mit einem gezogenen $\frac{1}{8}$ -Looping in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur geflogen.

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

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

15. Dreieck-Looping mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen in der Basis und 2 $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rollen in den Schenkeln (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug ein Dreieck auf der Basis mit Schenkeln unter 45° . Beim Ein- und Ausflug wird in der Mitte der Basis jeweils eine $\frac{1}{2}$ -Rolle geflogen. In den Schenkeln fliegt es in der Mitte der Strecke jeweils eine $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle. Der Ausflug erfolgt in Normalfluglage. Die Länge der Strecken in den 45° -Steig- bzw. Sinkflügen müssen gleich lang sein. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken und die gleichartigen Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.

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

Das Modell wird aus dem Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke mit einer $\frac{1}{2}$ -Rolle in der Mitte und wird dann mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gedrückt. Fliegt eine gerade Strecke mit einer $\frac{2}{4}$ -Punkt-Rolle in der Mitte. Anschließend wird es mit einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen. Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken.

17. Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ -Rolle im oberen 90° -Sektor (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen Looping. Im oberen 90° Sektor (45° vor bis 45° nach dem oberen Scheitelpunkt) wird eine $\frac{1}{2}$ -Rolle integriert. Der Ausflug erfolgt in Normalfluglage. Die Rollgeschwindigkeit der $\frac{1}{2}$ -Rolle entspricht der Integration.