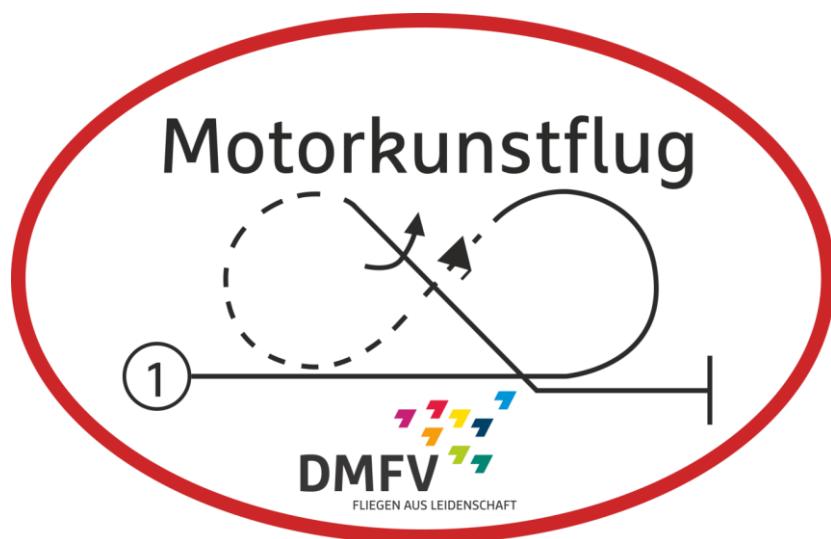


# ***Motorkunstflug im DMFV***

## ***Hobbyklasse 2026***



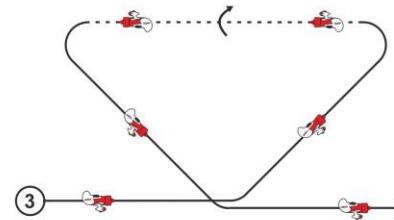
### ***Inhaltsverzeichnis***

Programm der Hobbyklasse von Rechts .....	2
Programm der Hobbyklasse von links .....	3
Programm der Hobbyklasse - Ansagekarte .....	4
Hobbyklasse - Figurenbeschreibungen .....	5

*Windrichtung* →

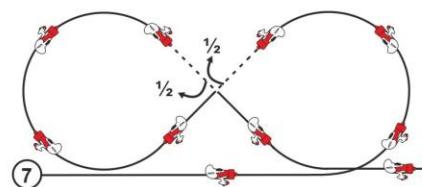
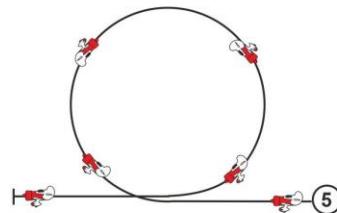
## Programm der Hobbyklasse

② 1. Wendefigur



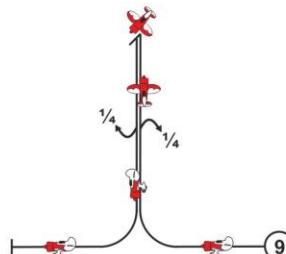
④ 2. Wendefigur

⑥ 3. Wendefigur



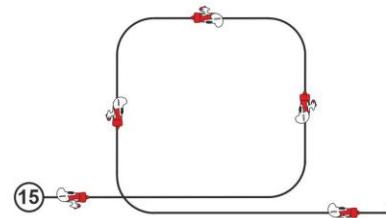
⑧ 4. Wendefigur

⑩ 5. Wendefigur



⑫ 6. Wendefigur

⑭ 7. Wendefigur

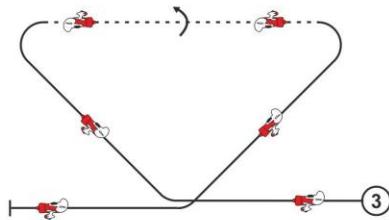


# Programm der Hobbyklasse

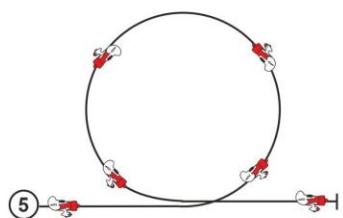
Windrichtung  
←



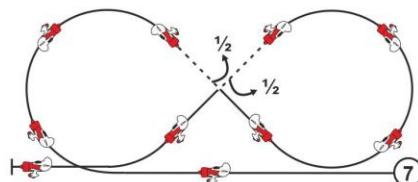
② 1. Wendefigur



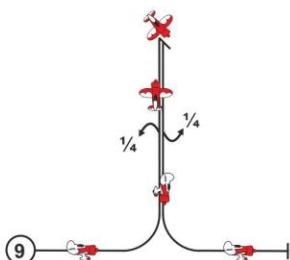
④ 2. Wendefigur



⑥ 3. Wendefigur



⑧ 4. Wendefigur

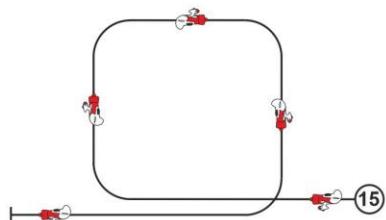


⑩ 5. Wendefigur

⑫ 6. Wendefigur



⑭ 7. Wendefigur



## Programm der Hobbyklasse - Ansagekarte

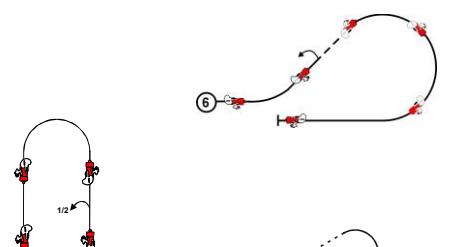
Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Gerader Überflug (mindestens 5 Sekunden)	2
2		Wendefigur	1
3	mit	Dreieck mit Rolle	4
4		Wendefigur	1
5	gegen	Gezogener Looping	2
6		Wendefigur	1
7	mit	Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ -Rollen	4
8		Wendefigur	1
9	gegen	Turn (in Flugrichtung) mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts, Ausflug in Normallage	5
10		Wendefigur	1
11	mit	4-Punkt-Rolle	4
12		Wendefigur	1
13	gegen	Cobra	3
14		Wendefigur	1
15	mit	Quadratlooping	3
		Gesamt k-Faktor	27

Es stehen 3 Standardwendefiguren zur Verfügung. Wer sie nutzt, bekommt je Figur, ohne die Ausführung zu bewerten, Punkte, wenn:

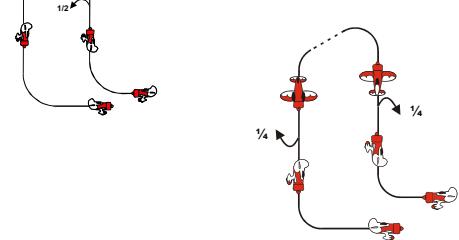
- der Punktwerter sie erkennt und
- 3 Punkte, wenn sie im Fenster geflogen wird
- 1 Punkt, wenn sie nur teilweise im Fenster geflogen wird
- 0 Punkte, wenn sie komplett außerhalb des Fensters geflogen wird
- 0 Punkte, wer irgendeine andere fliegt

Die Wendefiguren sind:

- $\frac{1}{2}$ -Umgekehrte Kubanacht mit  $\frac{1}{2}$ -Rolle



- Humpty Bump mit  $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts



- Hoher Hut mit  $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts

## **Hobbyklasse - 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.

Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Kunstflugbox fliegen.

### **Hobbyklasse**

Das Flugprogramm der Hobbyklasse ist ein Flugprogramm, bei dem nur die Flugfigur in der Mitte der Kunstflugbox benotet wird. Jeweils etwa eine Sekunde An- und Abflug zählen mit zu der Figur. Die Wenden sind dem Piloten grundsätzlich freigestellt, müssen aber auch innerhalb der Kunstflugbox geflogen werden. Bei 3 Standardwendefiguren kann der Pilot Zusatzpunkte bekommen.

#### **1. Gerader Überflug (mindestens 5 Sekunden) (gegen den Wind):**

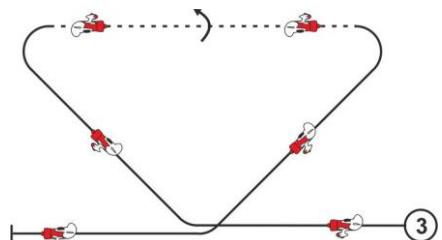
Das Modell macht einen geraden Überflug. Die Dauer soll mindestens 5 Sekunden betragen und muss symmetrisch im Zentrum der Kunstflugbox liegen. Mit der Flughöhe legt der Pilot die untere Basislinie für das folgende Flugprogramm fest.



#### **2. Wendefigur**

#### **3. Dreieck mit Rolle (gegen den Wind):**

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem  $\frac{1}{8}$ -Looping in einen  $45^\circ$ -Steigflug gezogen, fliegt eine Strecke und wird dann mit einem  $\frac{3}{8}$ -Looping in den waagerechten Rückenflug gezogen. Das Modell fliegt nun eine Strecke im Rückenflug, macht eine ganze Rolle, fliegt eine weitere gleich lange Strecke im Rückenflug und wird mit einem weiteren  $\frac{3}{8}$ -Looping in einen  $45^\circ$ -Sinkflug gezogen. Der Sinkflug ist so lang wie der vorausgegangene Steigflug. Anschließend wird das Modell mit einem weiteren  $\frac{1}{8}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gezogen.

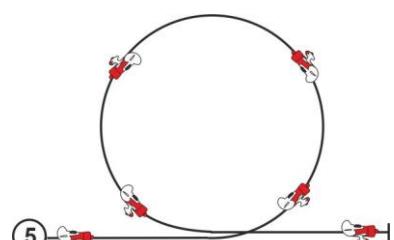


Die Schenkel des Dreiecks müssen gleich lang und alle Teilloopings mit gleichem Radius geflogen werden. Die Rolle muss in der Mitte der Rückenflugstrecke liegen.

#### **4. Wendefigur**

#### **5. Gezogener Looping (gegen den Wind):**

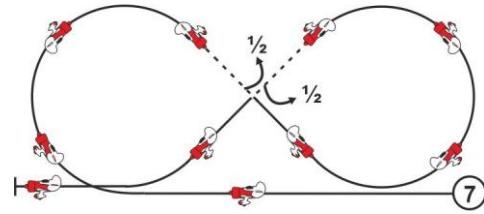
Das Modell fliegt aus der waagerechten Normalfluglage einen gezogenen Looping. Der Looping wird mit konstantem Radius geflogen.



#### **6. Wendefigur**

## **7. Kubanische Acht mit ½-Rollen (mit dem Wind):**

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug gezogen und fliegt einen  $\frac{5}{8}$ -Innenlooping. Unter  $45^\circ$  im Rückenflug fliegt das Modell eine  $\frac{1}{2}$ -Rolle und danach einen  $\frac{3}{4}$ -Innenlooping bis zum  $45^\circ$ -Sinkflug in Rückenlage. Es fliegt dann eine zweite  $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird anschließend mit einem  $\frac{1}{8}$ -Looping in den waagerechten Flug gezogen. Vor und nach den  $\frac{1}{2}$ -Rollen sind gerade Strecken in der jeweiligen Fluglage zu fliegen. Die  $\frac{1}{2}$ -Rollen müssen in der Mitte der  $45^\circ$ -Strecken und in der Mitte der Kunstflugbox liegen. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.

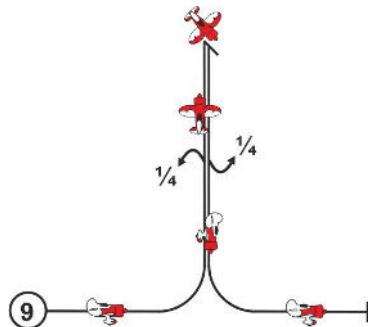


## **8. Wendefigur**

### **9. Turn (in Flugrichtung) mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf - und abwärts (Ausflug in Normallage) (gegen den Wind):**

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine  $\frac{1}{4}$ -Rolle und macht anschließend einen **180°-Turn in Flugrichtung**. Anschließend fliegt es noch eine  $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird danach wieder mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Flug gezogen (Ausflug in Normallage).

Die geraden Strecken vor und nach den  $\frac{1}{4}$ -Rollen müssen gleich lang und die Teilloopings im Ein- und Ausflug müssen den gleichen Radius haben. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Der Turn ist in der Mitte der Kunstflugbox zu fliegen.



Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur.

## **10. Wendefigur**

### **11. 4-Punkt-Rolle (mit dem Wind):**

Das Modell rollt aus dem waagerechten Normalflug um  $360^\circ$  rechts oder links. Nach jeweils  $90^\circ$  verharrt es. Bei jedem Verharren ist der Flügel parallel oder senkrecht zum Horizont.

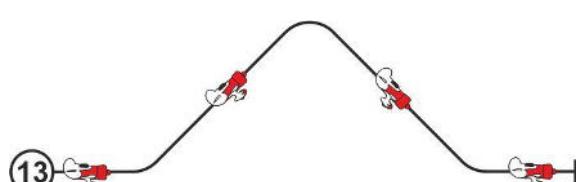


Die einzelnen Abschnitte müssen gleich lang und die Rollgeschwindigkeit konstant sein. Die Rückenfluglage muss im Zentrum der Kunstflugbox liegen.

## **12. Wendefigur**

### **13. Cobra (gegen den Wind):**

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem  $\frac{1}{8}$ -Looping in einen  $45^\circ$ -Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird in der Mitte mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in einen  $45^\circ$ -Sinkflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und wird anschließend mit einem gezogenen  $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.



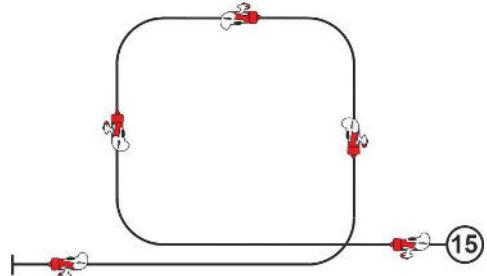
Die geraden Strecken müssen gleich lang sein und die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen.

#### **14. Wendefigur**

#### **15. Quadratlooping (mit dem Wind):**

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen Quadratlooping.

Die geraden Strecken sind gleich lang und die Teil-loopings müssen den gleichen Radius haben.



## Optionale Wendefiguren

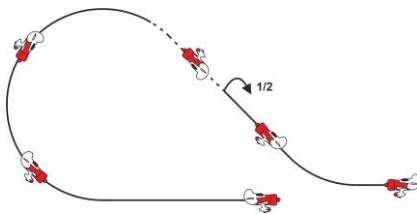
Es stehen 3 Standardwendefiguren zur Verfügung. Wer sie nutzt, bekommt je Figur, ohne die Ausführung zu bewerten, Punkte, wenn:

- der Punktwerter sie erkennt und
- 3 Punkte, wenn sie im Fenster geflogen wird
- 1 Punkt, wenn sie nur teilweise im Fenster geflogen wird
- 0 Punkte, wenn sie komplett außerhalb des Fensters geflogen wird
- 0 Punkte, wer irgendeine andere fliegt

### **$\frac{1}{2}$ -umgekehrte Kubanacht mit $\frac{1}{2}$ -Rolle:**

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem  $\frac{1}{8}$ -Looping in einen  $45^\circ$ -Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine  $\frac{1}{2}$ -Rolle und anschließend einen  $\frac{5}{8}$ -Innenlooping. Das Modell fliegt in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur.

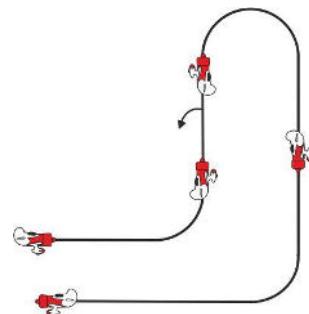
Die geraden Strecken vor und nach der  $\frac{1}{2}$ -Rolle sind gleich lang. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen.



### **Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts:**

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine  $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird anschließend in einen  $\frac{1}{2}$ -Looping gezogen. Danach fliegt es dann senkrecht abwärts und wird mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Flug gezogen.

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



### **Hoher Hut mit $\frac{1}{4}$ -Rollen:**

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine  $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird dann mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den **waagerechten Rückenflug** gezogen. Hier fliegt es eine gerade Strecke, geht dann mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Sturzflug, fliegt eine  $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird dann mit einem  $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug gezogen.

Die Rollrichtung in den  $\frac{1}{4}$ -Rollen ist frei. Der Hohe Hut wird je nach erforderlicher Windkorrektur nach außen oder innen geflogen. Die Länge des Rückenfluges richtet sich nach dem zu kompensierenden Versatz. Die geraden Strecken vor und nach den  $\frac{1}{4}$ -Rollen müssen gleich lang sein und die Teilloopings den gleichen Radius haben.

