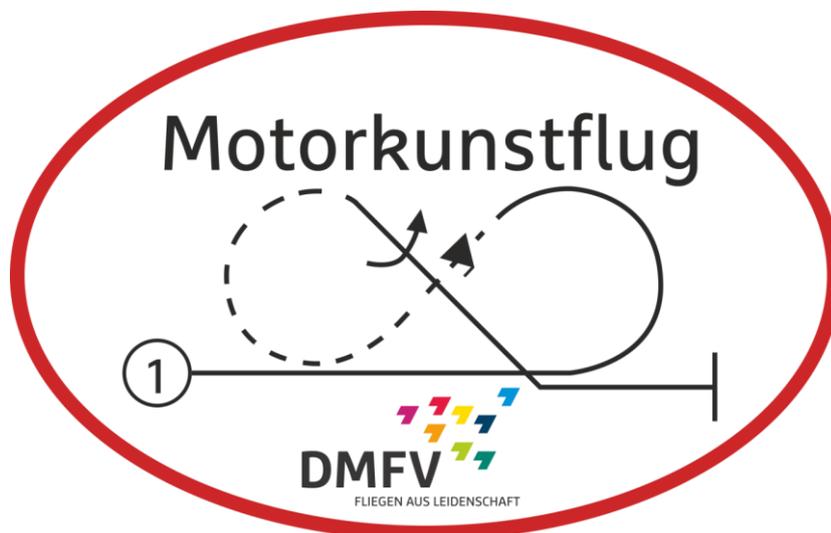


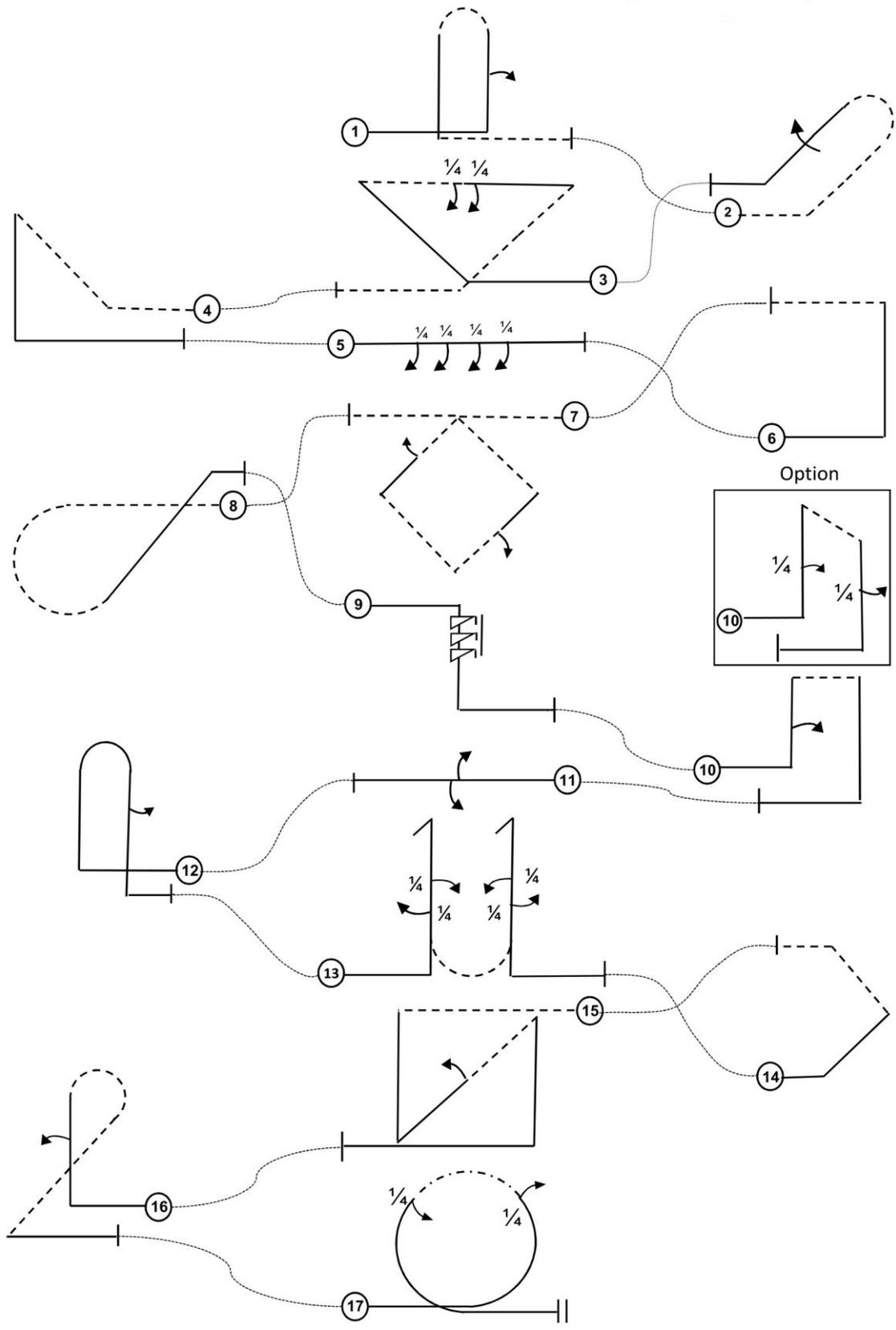
Motorkunstflug im DMFV Sportklasse 2026

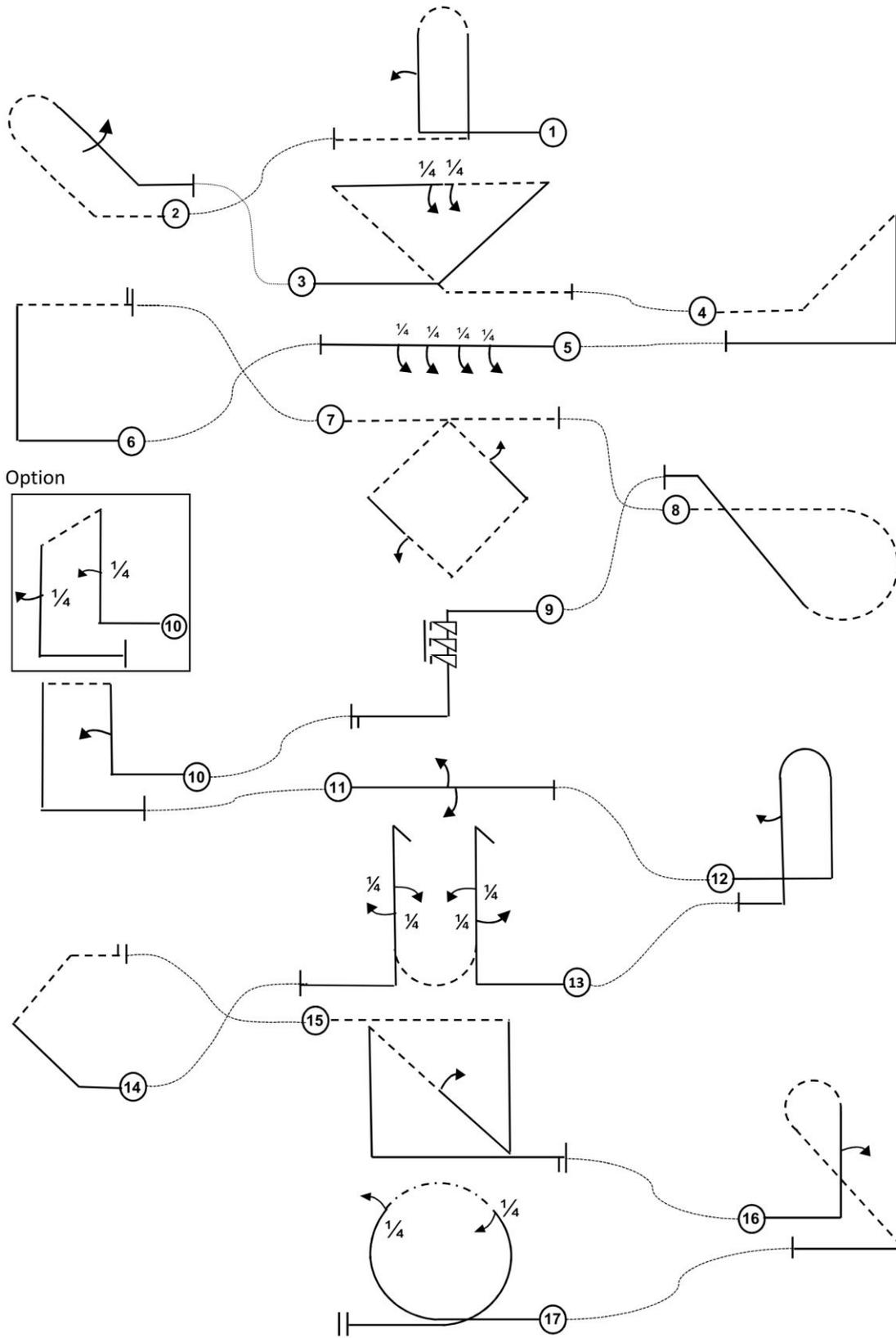


Inhaltsverzeichnis

A27 Sportklasse 2026 von Links	2
A27 Sportklasse 2026 von Rechts.....	3
A27 Sportklasse 2026/2027 - Ansagekarte	3
A27 Sportklasse 2026/2027 - Figurenbeschreibungen	5

A27 Sportklasse 2026 von Links





A27 Sportklasse 2026/2027 - Ansagekarte

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Ziehen-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit ½-Rolle aufwärts, AiR	3
2		45°-Humpty mit Rolle abwärts - DMFV spezifische Definition	3
3	mit	Dreieck auf der Spitze mit 2/4-Punkt-Rolle oben, AiR	3
4		Haiflosse	2
5	gegen	4 - Punkt - Rolle	4
6		½-Quadrat-Looping, AiR	2
7	mit	Quadrat-Looping auf der Spitze mit ½-Rollen in Schenkel 1 und 3, AiR	4
8		½-Kubanacht von oben	2
9	gegen	3 Umdrehungen Trudeln	4
10		Hoher Hut mit ½-Rolle aufwärts Option: mit ¼-Rollen auf- und abwärts	3
11	mit	2 ½-Rollen gegengleich	4
12		Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump mit ½-Rolle abwärts	3
13	gegen	Figur M mit 4 ¼-Rollen	5
14		½-Quadrat-Looping auf der Spitze, AiR	2
15	mit	Quadrat-Looping mit Diagonale mit ½-Rolle	4
16		Umgekehrte Figur ET mit ½-Rolle	3
17	gegen	Looping mit Messerflug	7
		AiR = Ausflug im Rückenflug	
		Gesamt k-Faktor	55

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.
Es basiert auf dem Programm der Expertenklasse 2026/2027.

Dieses Flugprogramm entspricht dem FAI F3A-Programm A27.

A27 Sportklasse 2026/2027 - Figurenbeschreibungen

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.

Figurenbeschreibungen

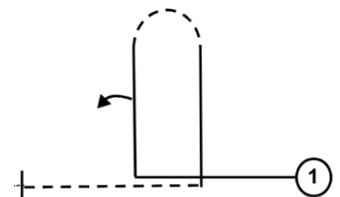
Das Flugprogramm der Sportklasse ist ein Wendeflugprogramm, das innerhalb der Kunstflugbox geflogen wird. Beim Ausfliegen aus der Kunstflugbox erfolgen Punktabzüge bei der betreffenden Figur.

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

1. Ziehen-Drücken-Drücken Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts, AiR

(Zentralfigur gegen den Wind):

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

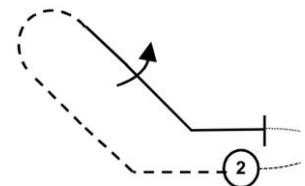


Die geraden Strecken vor und nach der Rolle sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.

2. 45°-Humpty mit Rolle abwärts - DMFV spezifische Definition (Wendefigur):

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

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



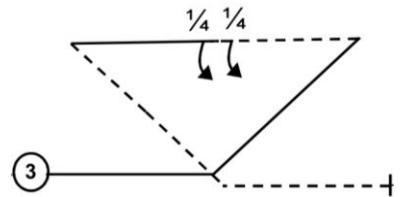
Die geraden Strecken vor und nach der Rolle sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius.

3. Dreieck auf der Spitze mit 2/4-Punkt-Rolle oben, AiR

(Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug (in der Mitte der Kunstflugbox) mit einem $1/8$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem $3/8$ -Looping in einen waagerechten Rückenflug gezogen. Nun fliegt es eine gerade Strecke, macht eine 2/4-Punkt-Rolle und wird nach einer weiteren gleich langen Strecke mit einem $3/8$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gedrückt. Nach einer Strecke wird es mit einem $1/8$ -Looping in den waagerechten Rückenflug auf der Ebene des Einflugs gedrückt und fliegt aus der Figur.

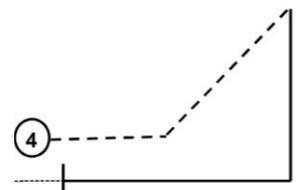
Die Länge der Schenkel auf- und abwärts sind gleich lang, die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen, die Rolle liegt in der Mitte der Strecke. Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.



4. Haiflosse (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem Rückenflug mit einem $1/8$ -Looping in einen 45° -Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und wird dann mit einem $3/8$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Fliegt eine gerade Strecke und wird anschließend nach einem gezogenen $1/4$ -Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

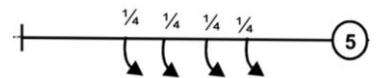
Die Teilloopings haben den gleichen Radius.



5. 4 – Punkt – Rolle (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug eine 4-Punkt-Rolle. Es fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

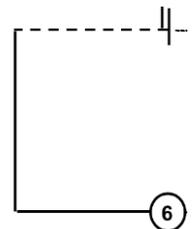
Die Rückenflugpassage der 4-Punkt-Rolle liegt in der Mitte der Kunstflugbox. Die einzelnen Abschnitte der Rolle werden mit der gleichen Rollgeschwindigkeit geflogen.



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

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $1/4$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und einen gezogenen $1/4$ -Looping. Nun fliegt es im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.

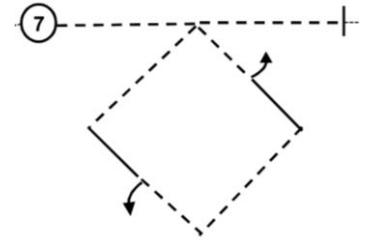


7. Quadrat-Looping auf der Spitze mit $\frac{1}{2}$ -Rollen in Schenkel 1 und 3, AiR

(Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug (in der Mitte der Kunstflugbox) mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen, fliegt eine Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine gleich lange Strecke im Normalflug, wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug entgegengesetzter Flugrichtung gedrückt und fliegt eine Strecke (Rückenflug). Anschließend wird das Modell mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und eine gleich lange Strecke im Normalflug. Nun wird das Modell mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Steigflug entgegengesetzter Flugrichtung gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird nach einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

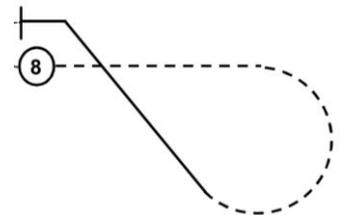
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach den $\frac{1}{2}$ -Rollen sind gleich lang. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Alle Schenkel, inklusiv der $\frac{1}{2}$ -Rollen, sind gleich lang. Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.



8. $\frac{1}{2}$ -Kubanacht von oben (Wendefigur):

Das Modell wird aus der waagerechten Rückenfluglage mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Innenlooping in einen 45° Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine Strecke und wird nach einem gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping in der waagerechten Normalfluglage aus der Figur geflogen.

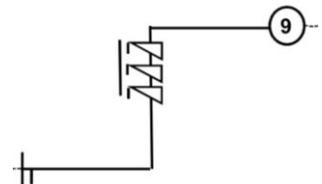
Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen.



9. 3 Umdrehungen Trudeln (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 3 Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Aus diesem wird es dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als $\frac{1}{2}$ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur.



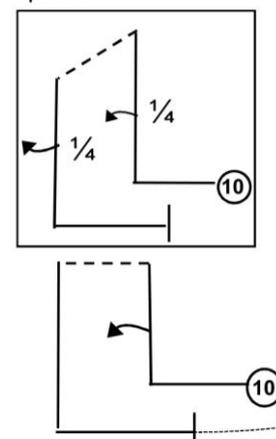
10. Hoher Hut mit $\frac{1}{2}$ -Rolle aufwärts (Wendefigur):

Option: mit $\frac{1}{4}$ -Rollen auf- und abwärts

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

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

Option



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

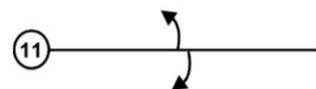
Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und eine weitere Strecke. Nun wird es mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen waagerechten Rückenflug gezogen, fliegt eine Strecke und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Danach fliegt das Modell eine gerade Strecke, eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und eine weitere Strecke. Anschließend wird es nach 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. Rollenkombination mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug zwei $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich. Es fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

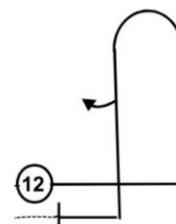
Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit, der Rollenwechsel liegt in der Mitte der Kunstflugbox. Zwischen den Rollen in entgegengesetzter Drehrichtung darf keine Gerade geflogen werden. Ein kurzes Verharren beim Rollenwechsel ist in der Sportklasse zulässig.



12. Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ -Rolle abwärts (Wendefigur):

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

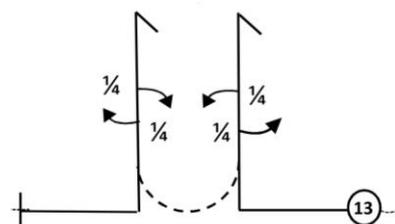
Die geraden Strecken vor und nach der Rolle sind gleich lang und die Teilloopings haben den gleichen Radius.



13. Figur M mit 4 1/4-Rollen (Zentralfigur gegen den Wind):

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

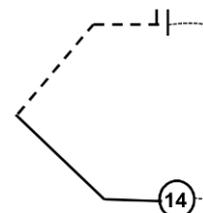
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Beide Schenkel des M sind gleich hoch. Wird ein Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei. Ein- und Ausflug liegen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



14. 1/2-Quadrat-Looping auf der Spitze, AiR (Wendefigur):

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

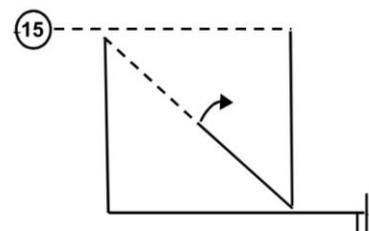
Die Länge der Strecken in den 45°-Steigflügen sind gleich lang. Die Teilloopings werden alle mit dem gleichen Radius geflogen.



15. Quadrat-Looping mit Diagonale mit 1/2-Rolle (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem 1/4-Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem gezogenen 3/8-Looping in einen 45°-Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke, eine 1/2-Rolle, eine weitere Strecke. Dann wird es mit einem 3/8-Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke senkrecht abwärts und wird nach einem gezogenen 1/4-Looping in waagerechter Normalfluglage aus der Figur geflogen.

Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen. Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die geraden Strecken vor und nach der 1/2-Rolle sind gleich lang.

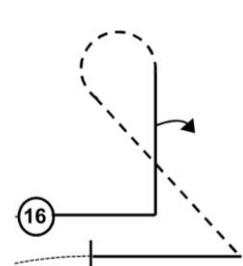


16. Umgekehrte Figur ET mit 1/2-Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem gezogenen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug geflogen, fliegt eine 1/2-Rolle und wird anschließend mit einem gedrückten 5/8-Looping in einen 45°-Sinkflug überführt. Nach einer kurzen Strecke wird das Modell mit einem gezogenen 3/8-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Teilloopings werden mit gleichem Radius geflogen.

Die 1/2-Rolle wird mit konstanter Rollgeschwindigkeit sauber um die Längsachse ausgeführt. Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.



17. Looping mit Messerflug (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug in einen vollständigen gezogenen Looping geflogen. Im oberen Viertel des Loopings wird eine $\frac{1}{4}$ -Rolle in den Messerflug geflogen. In dieser Fluglage wird der Looping weitergeführt. Anschließend wird mit einer weiteren $\frac{1}{4}$ -Rolle wieder in den Normalflug gerollt und der Looping beendet. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.

Der Looping wird mit konstantem Radius geflogen.

Die $\frac{1}{4}$ -Rollen werden mit gleicher Rollgeschwindigkeit geflogen und liegen exakt im oberen 90° -Bereich des Loopings. Die Figur wird symmetrisch in der Mitte der Kunstflugbox geflogen.

