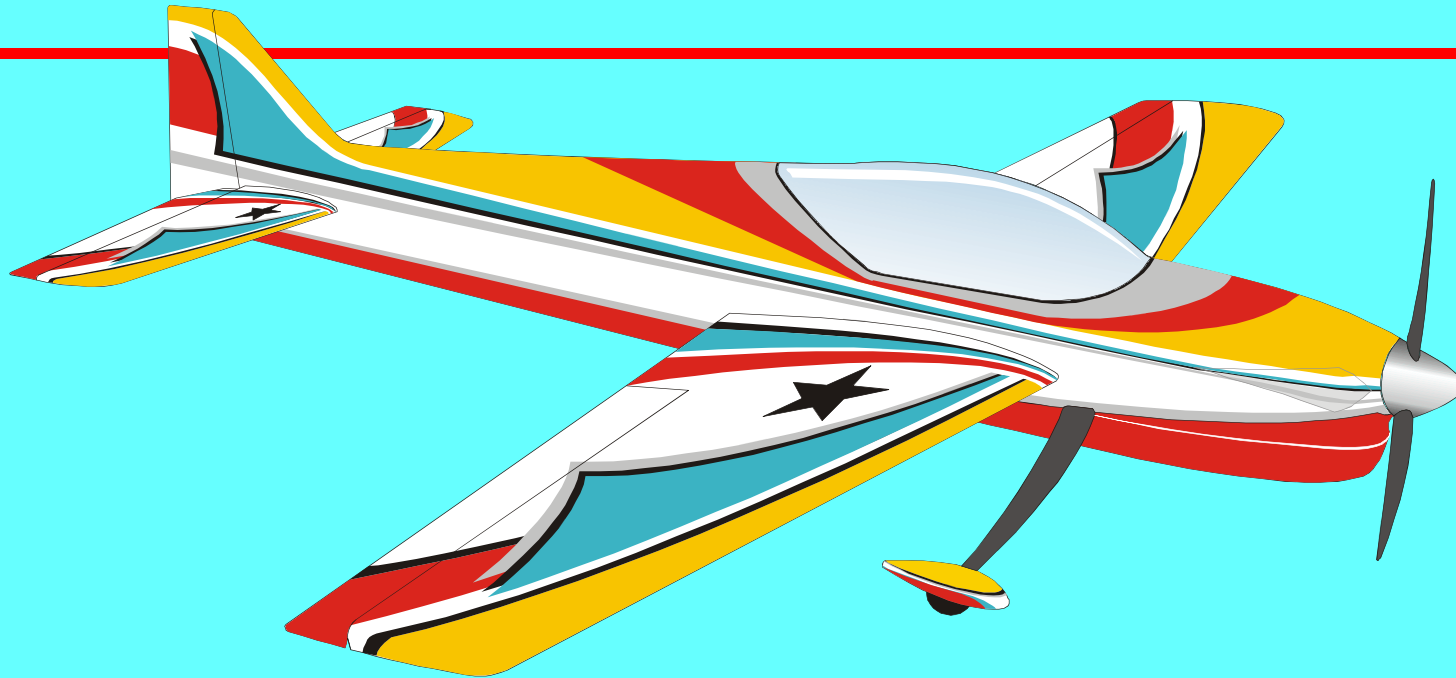
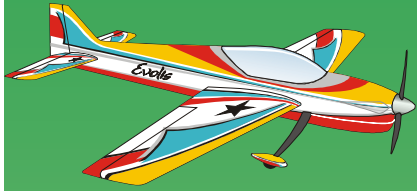


Motorkunstflug F3A

Programmfolge F3A-C-ab 2018



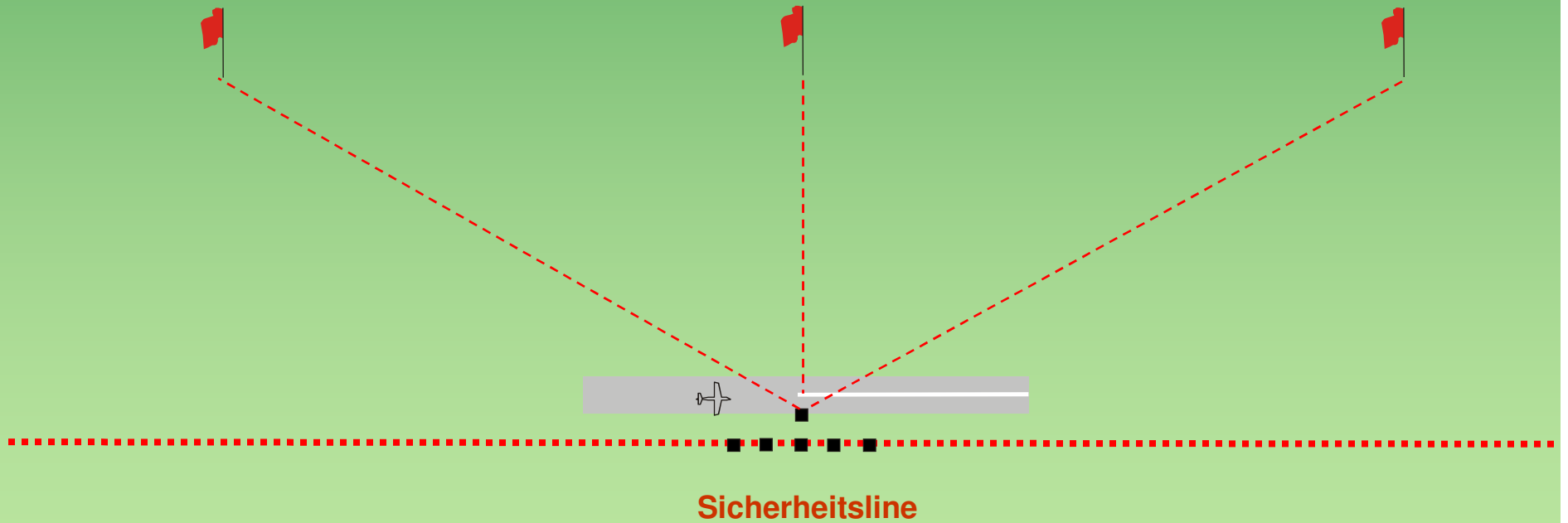
***Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle
Flugprogramm C
ab 2018***



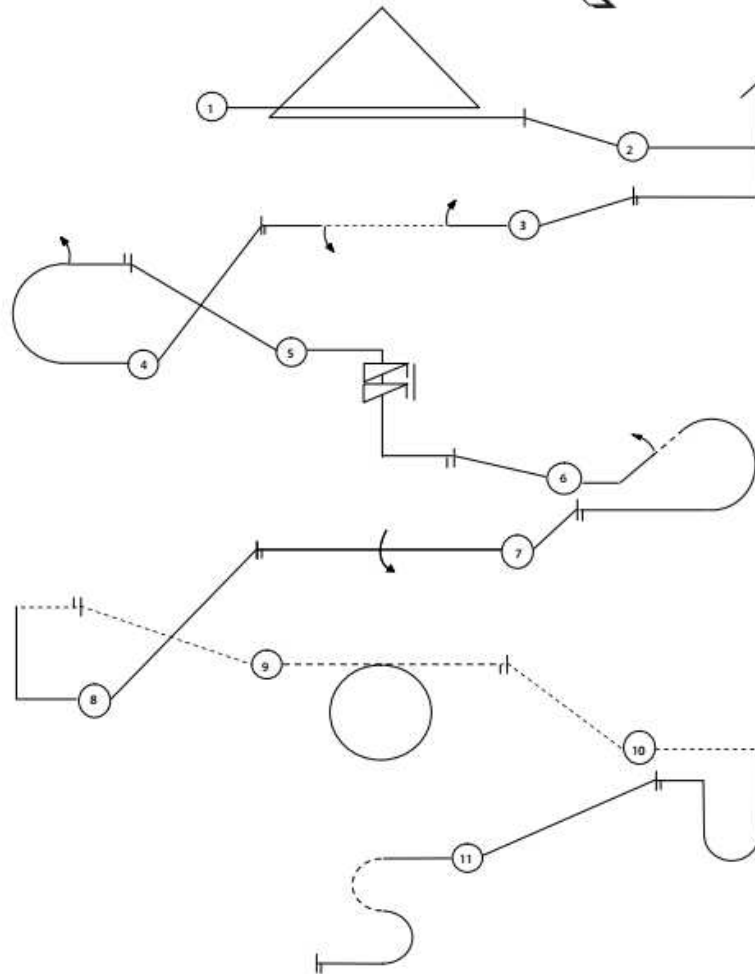
Startvorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind



F3A-C ab 2018



© Peter Uhlig
September 2017

Wichtiger Hinweis

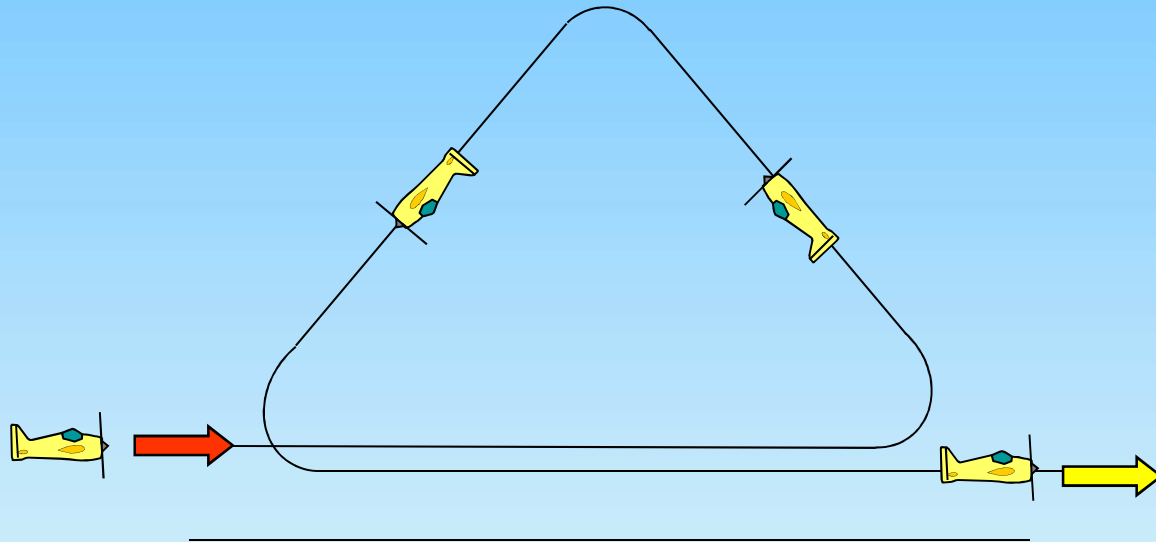
Wird die vorgeschriebene Wendefigur geflogen, werden dafür jeweils 10 Punkte vergeben.

Wird eine andere Wendefigur geflogen, beträgt die Wertung Null (0) Punkte.

Die Zentralfiguren werden normal bewertet.



C.18.01. Dreiecklooping



Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



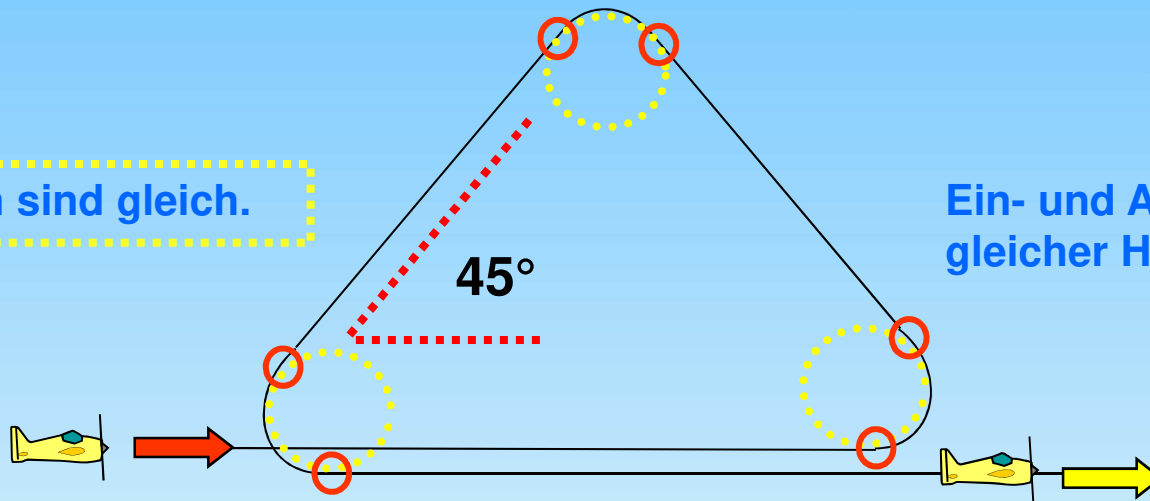


C.18.01. Dreiecklooping

Alle Radien sind gleich.

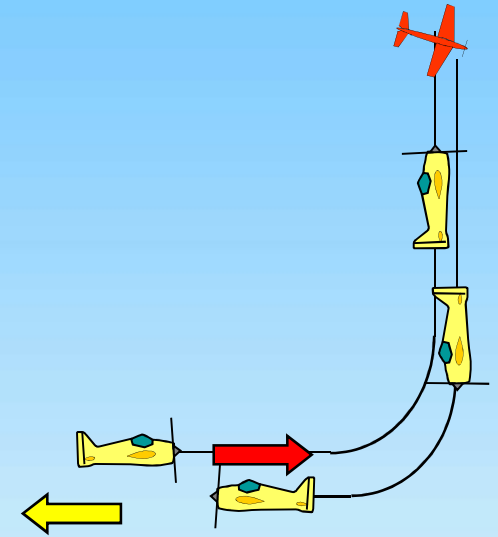
45°

Ein- und Ausflug erfolgen auf gleicher Höhe.





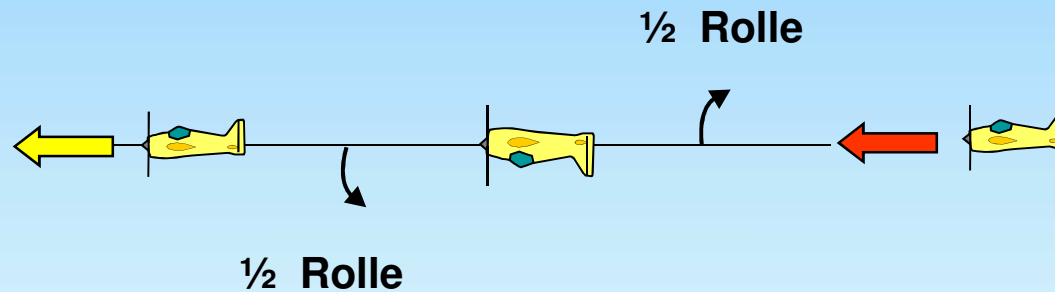
C.18.02. Turn



Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



C.18.03 ½ Rolle, Rückenflug, ½ Rolle

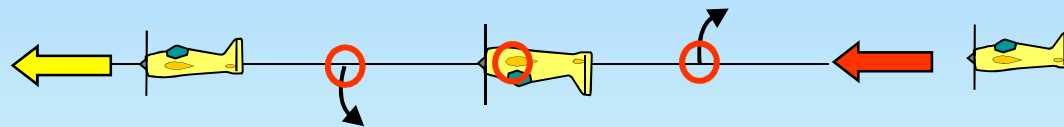


Aus dem Normalflug, fliege eine ½ Rolle, fliege einen geraden Rückenflug, fliege eine ½ Rolle, Ausflug im Normalflug.



C.18.03 ½ Rolle, Rückenflug, ½ Rolle

Der Rückenflug ist in der Mitte
des Flugraumes zentriert.

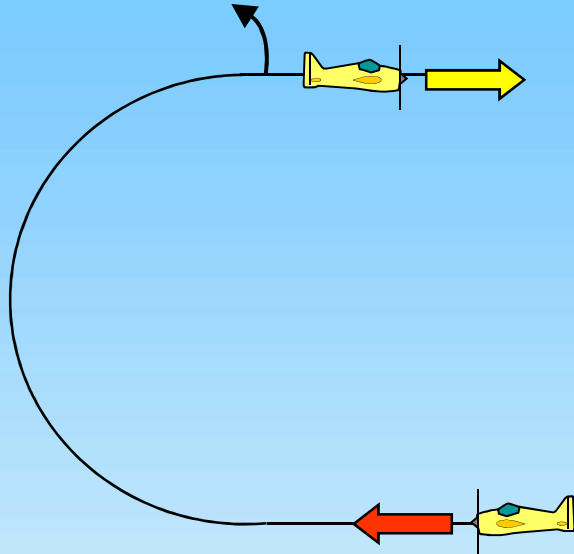


Ein- und Ausflug erfolgen auf
gleicher Höhe.





C.18.04 Immelmann

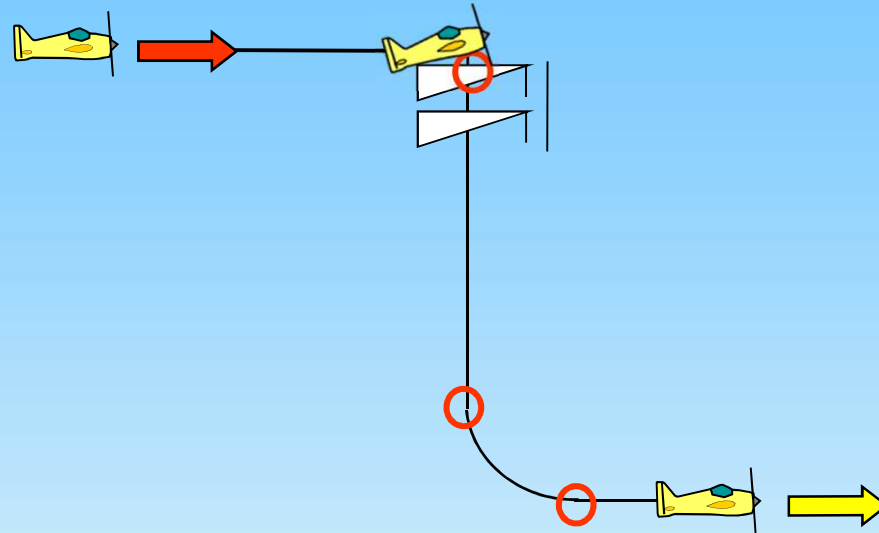


Aus dem Normalflug, fliege einen $\frac{1}{2}$ Looping, dem unmittelbar eine $\frac{1}{2}$ Rolle folgt, Ausflug im Normalflug.





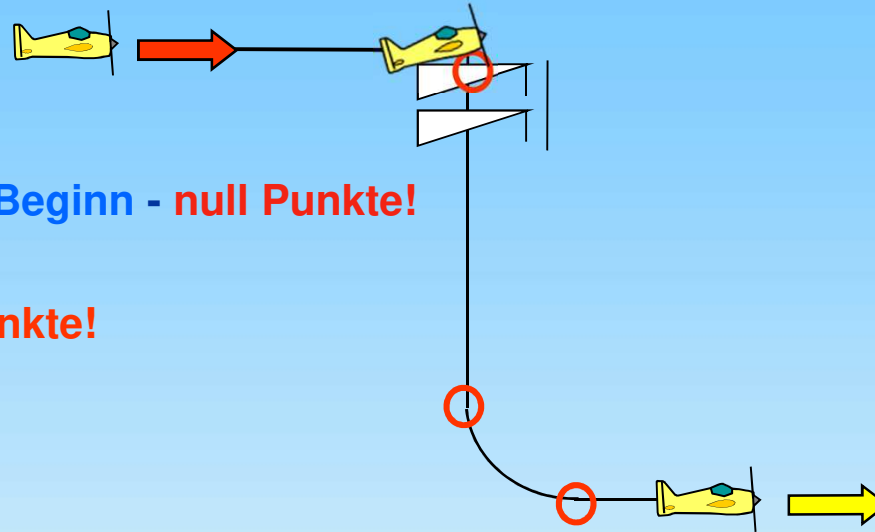
C.18.05 Trudeln, 2 Umdrehungen



Aus dem Normalflug, fliege
2 Umdrehungen Trudeln, fliege
einen senkrechten Abwärtsflug,
ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping,
Ausflug im Normalflug.



C.18.05 Trudeln, 2 Umdrehungen



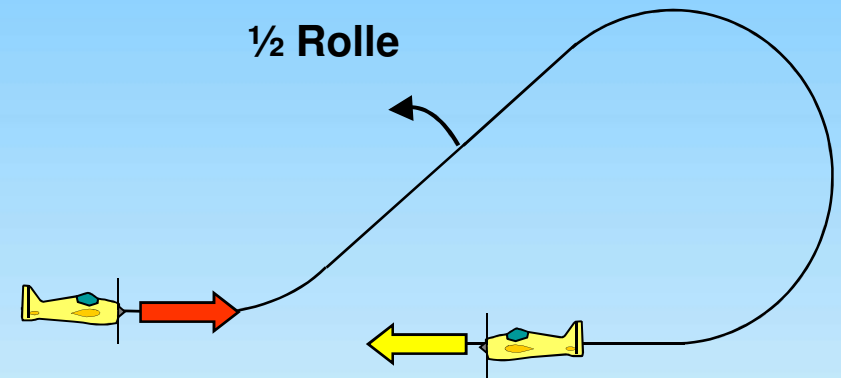
Gerissene Rolle zu Beginn - **null Punkte!**

Spiralsturz - **null Punkte!**





C.18.06 $\frac{1}{2}$ Umgekehrte Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ Rolle

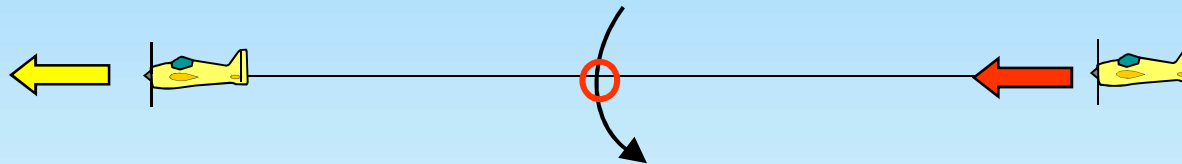


Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



C.18.07 Langsame Rolle

Die Rollgeschwindigkeit ist gleichbleibend.

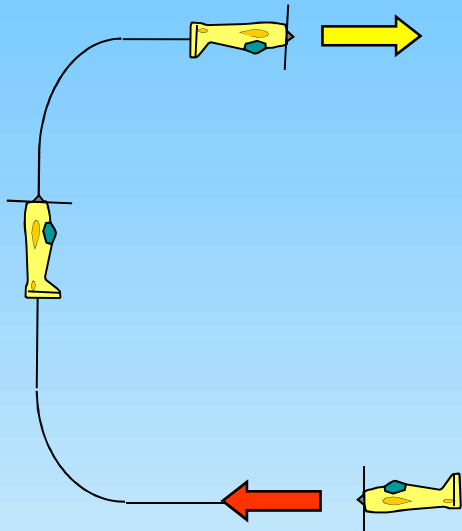


Aus dem Normalflug fliege eine gesteuerte Langsame Rolle, Ausflug im Normalflug.





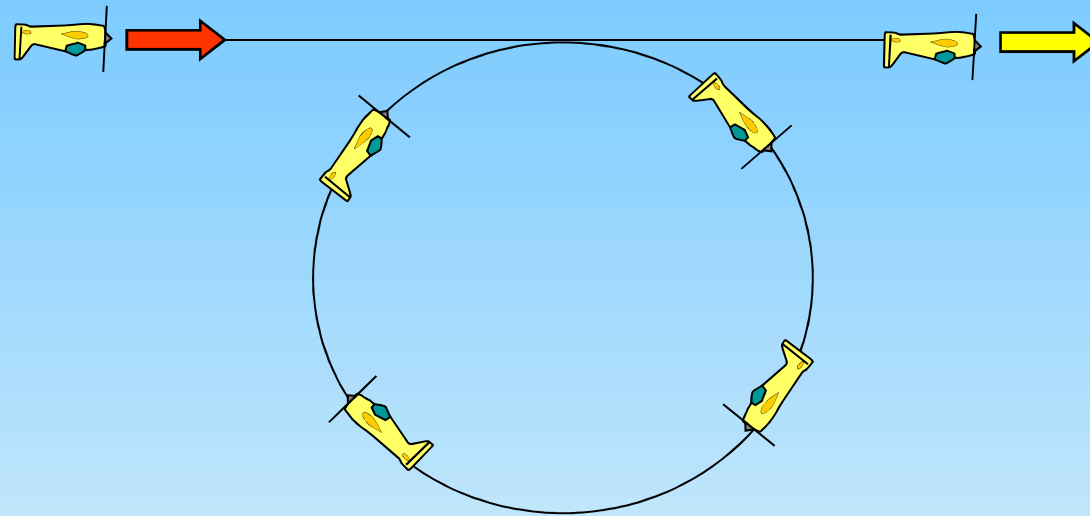
C.18.08 1/2 Quadratischer Looping



Aus dem Normalflug ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen 1/4 Looping, Ausflug im Rückenflug.



C.18.09 Looping



Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen Looping, Ausflug im Rückenflug.





C.18.09 Looping



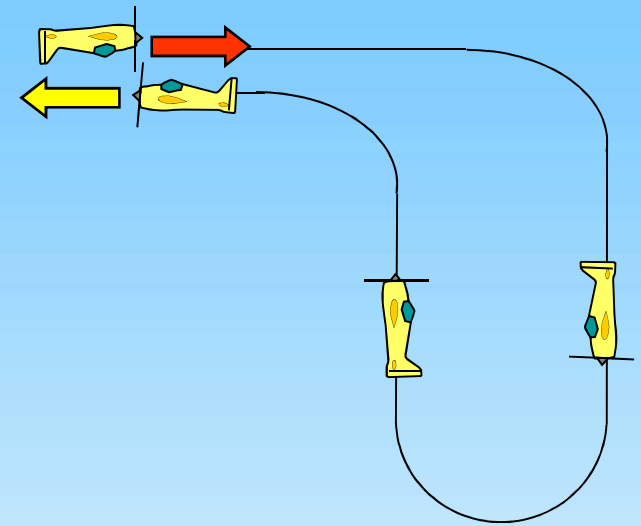
Der Looping muss
rund sein.

Ein- und Ausflug erfolgen auf
gleicher Höhe.





C.18.10 Ziehen – Ziehen - Drücken Humpty Bump

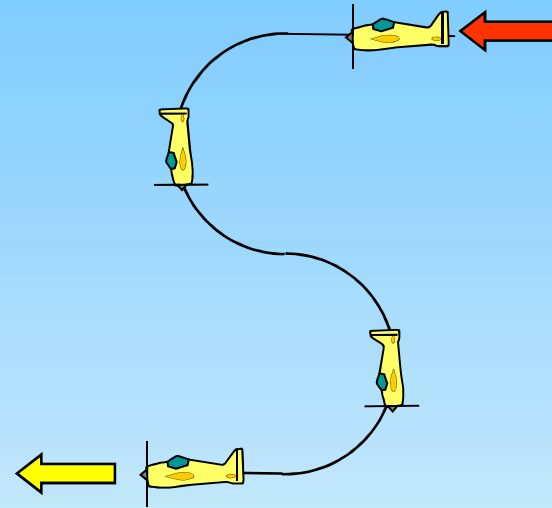


Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





C.18.11 Stehendes S

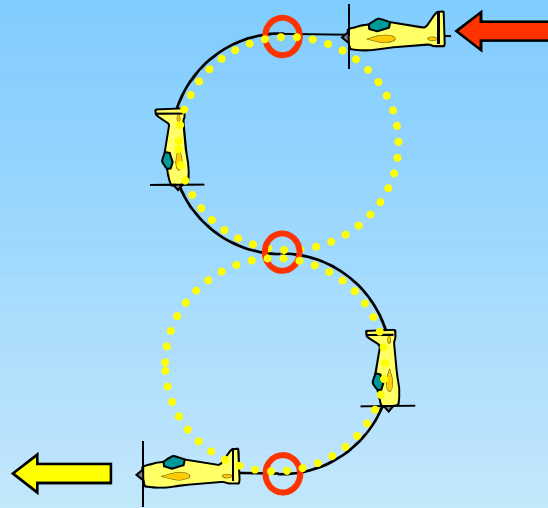


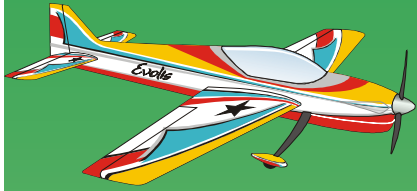
Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



C.18.11 Stehendes S

Alle Radien sind gleich.

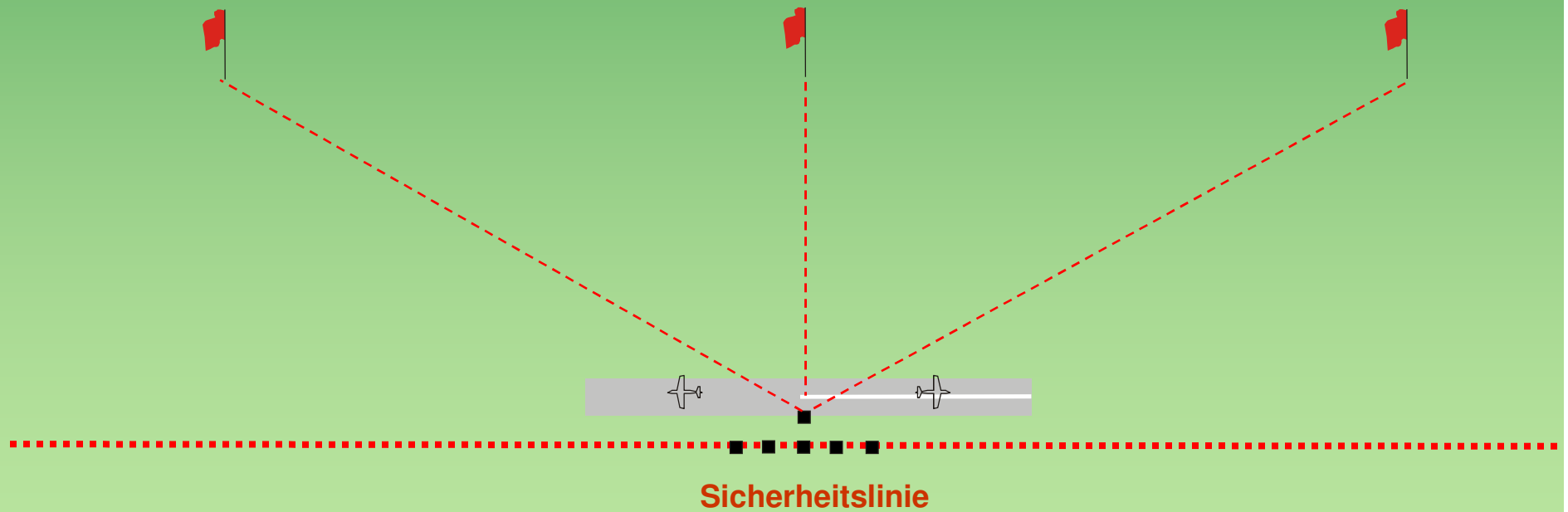




Landevorgang (wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.

 **Wind**

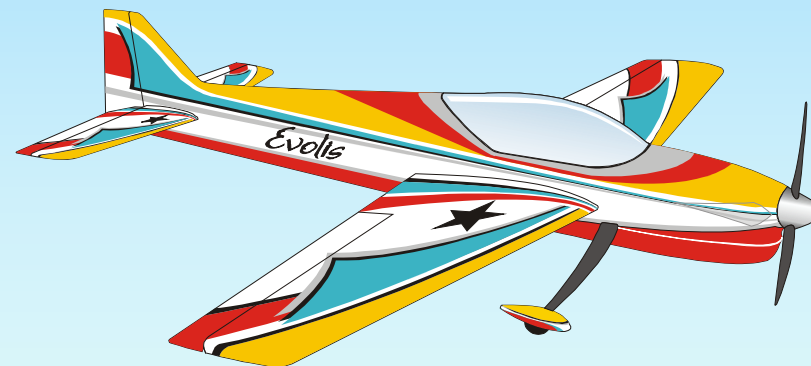


Forget **WHO** is flying! Forget **WHAT** is flying!

LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED IN THE SKY!

(Vergiss, wer fliegt! Vergiss, was fliegt!

Schau nur auf die in den Himmel gezeichneten Linien)



Bob Skinner

Danke!

© Peter Uhlig, Dezember 2017