

# ***Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Kunstflugmodelle der Klasse F3A-C 2018***

## **1. 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.

## **2. 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.

## **3. $\frac{1}{2}$ Rolle, Rückenflug, $\frac{1}{2}$ Rolle**

Aus dem Normalflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen geraden Rückenflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, Ausflug im Normalflug.

## **4. Immelmann \***

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

## **5. Trudeln, 2 Umdrehungen**

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

## **6. $\frac{1}{2}$ Umgekehrte Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ Rolle \***

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug.

## **7. Langsame Rolle**

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

## **8. $\frac{1}{2}$ Quadratischer Looping \***

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

## **9. Looping**

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Rückenflug.

## **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.

## **11. Stehendes S**

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

\* wird die vorgeschriebene Wendefigur geflogen, werden dafür jeweils 10 Punkte vergeben. Wird eine andere Wendefigur geflogen, beträgt die Wertung Null (0) Punkte.

Das Flugprogramm ist innerhalb von acht (8) Minuten in der festgelegten Reihenfolge und ohne Unterbrechungen auszuführen.