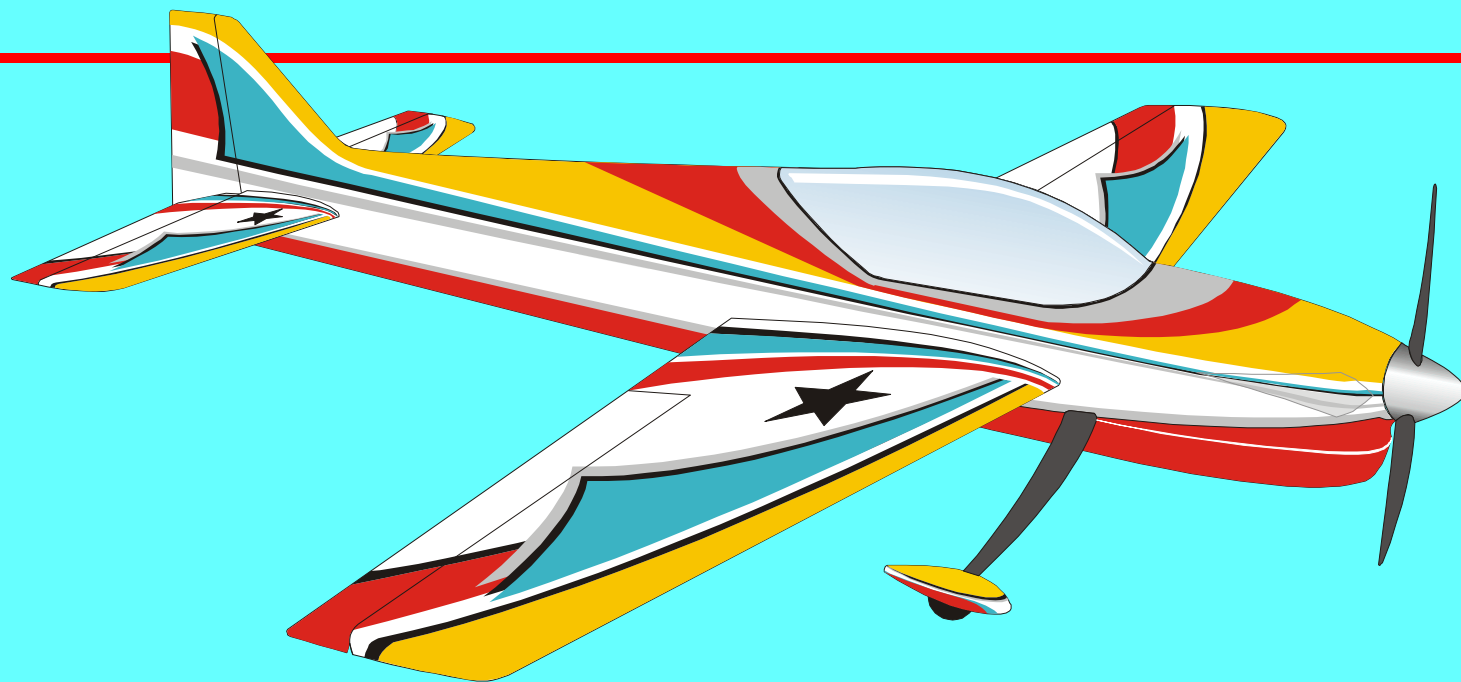


Motorkunstflug F3A

Programmfolge F3A-C-ab 2024



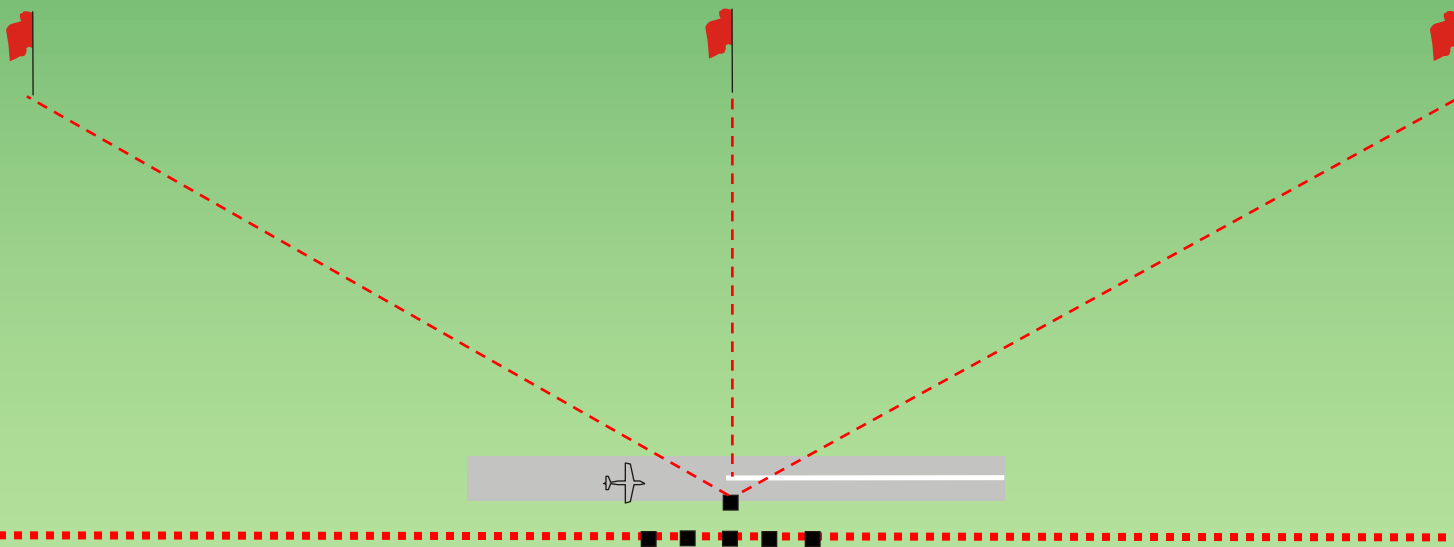
***Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle
Flugprogramm C
ab 2024***



Startvorgang

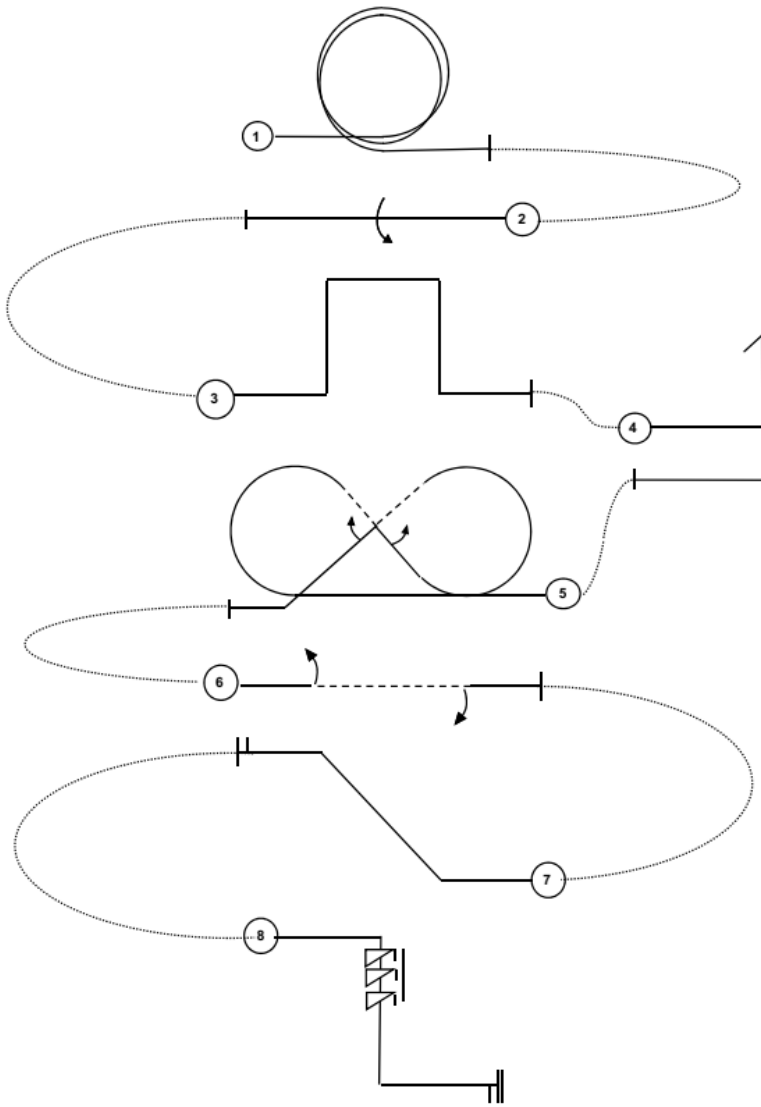
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

← Wind



Sicherheitsline

F3A-C (ab 2024)



© Peter Uhlig
September 2023

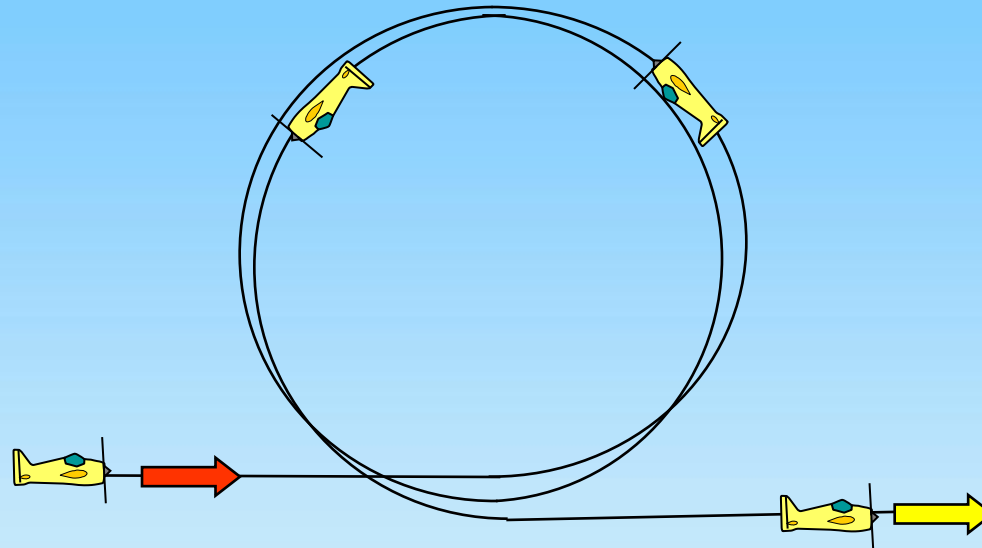
Wichtiger Hinweis

F3A-C ist eine Basis-Figurenfolge für Anfänger. Die Schwierigkeit der Flugfiguren ist viel geringer als in anderen F3A-Programmen. Auch einfache Schaummodelle können benutzt werden.

Start und Landung werden nicht bewertet, Die Flugfiguren einschließlich Wendungen müssen nacheinander geflogen werden. Wendefiguren können vom Piloten selbst gewählt werden und werden nicht bewertet, außer C.04



C-24.01. Zwei gezogene Loopings



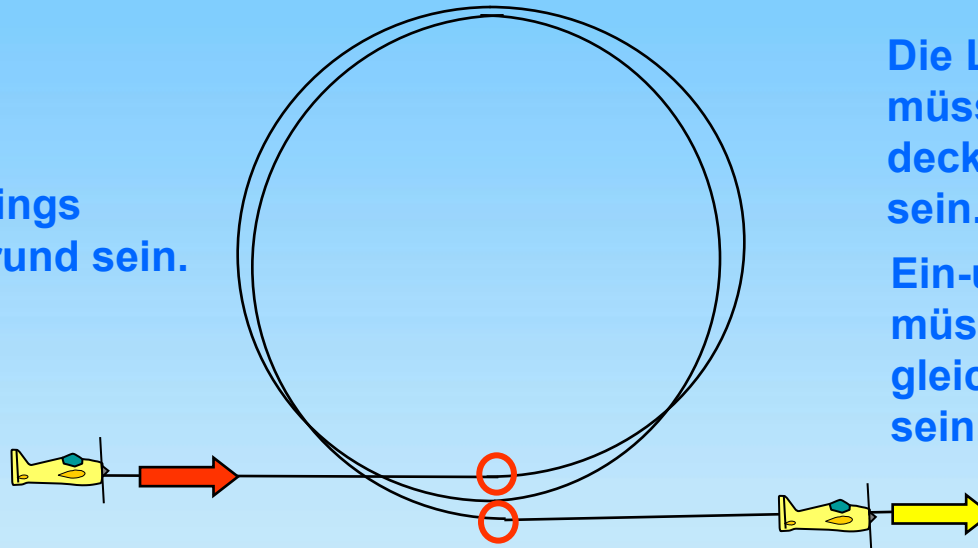
Aus dem Normalflug, ziehe durch zwei deckungsgleiche Loopings, Ausflug im Normalflug.





C-24.01. Zwei gezogene Loopings

Die Loopings
müssen rund sein.

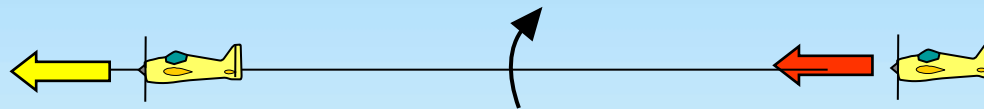


Die Loopings
müssen
deckungsgleich
sein.

Ein-und Ausflug
müssen auf
gleicher Höhe
sein.



C-24.02 Rolle



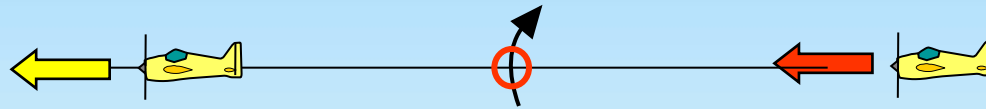
Rolle



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



C-24.02 Rolle

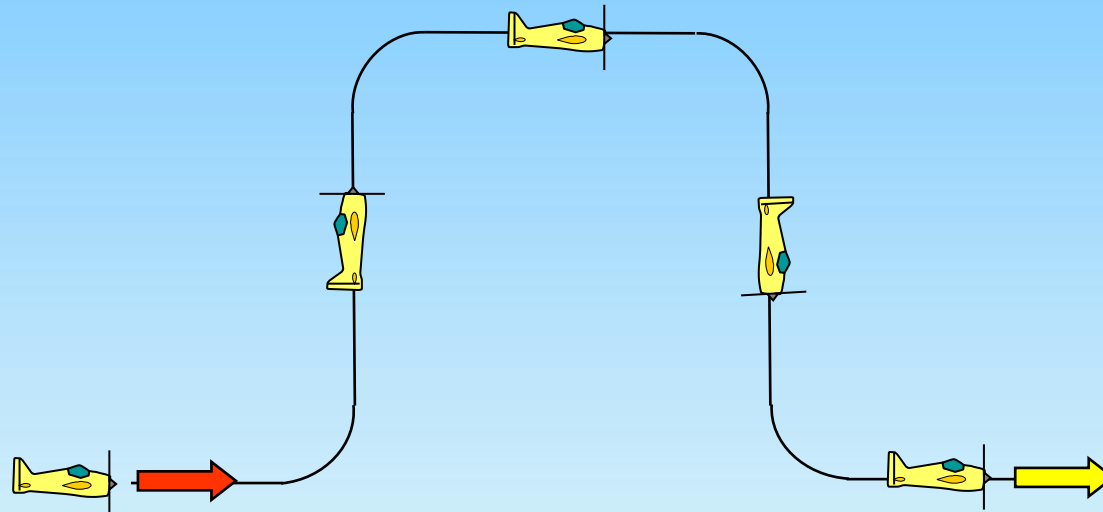


Die Rolle ist zentriert.





C-24.03 Hoher Hut



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

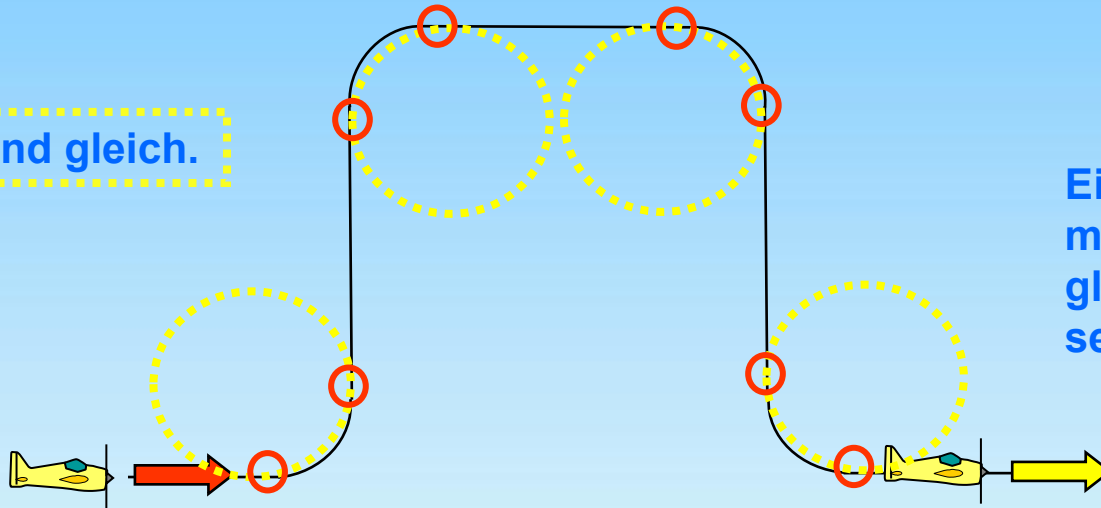




C-24.03 Hoher Hut

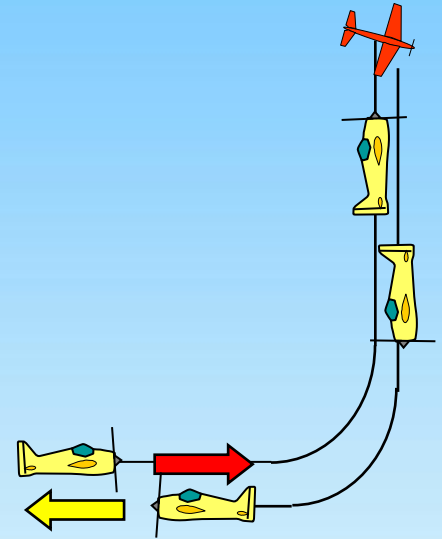
Alle Radien sind gleich.

Ein-und Ausflug
müssen auf
gleicher Höhe
sein.





C-24.02. 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-24.04. Turn

Drehen um den Schwerpunkt

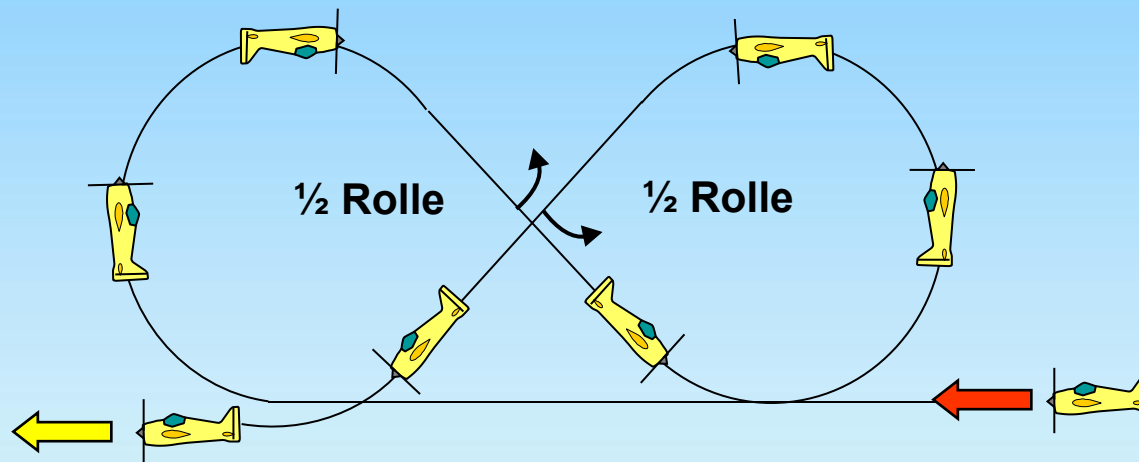
Stopp vor dem Drehen

Ein-und Ausflug
müssen auf
gleicher Höhe sein.





C-24.05 Kubanische Acht



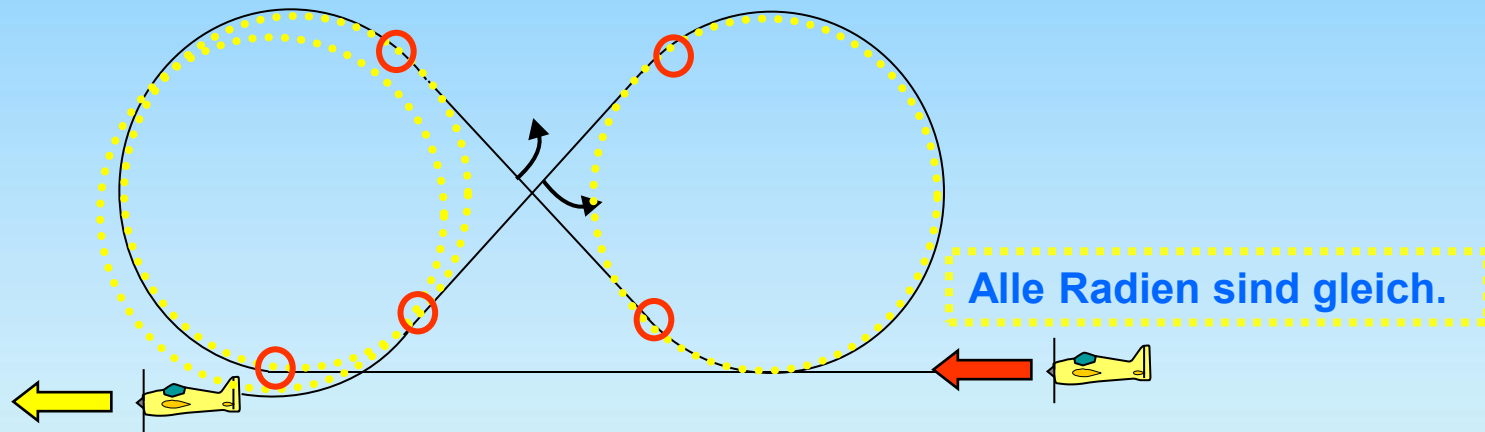
Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in eine 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.





C-24.05 Kubanische Acht

Halbe Rollen in der
Mitte der Strecken.

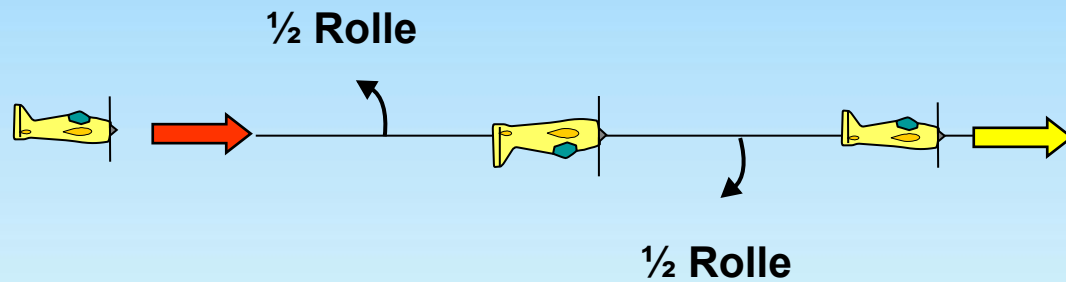


Ein- und Ausflug müssen
auf gleicher Höhe sein.





C-24.05 Rückenflug

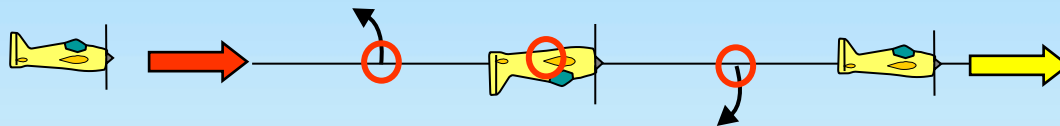


Aus dem Normalflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege eine Strecke im Rückenflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.



C.18.03 ½ Rolle, Rückenflug, ½ Rolle

Der Rückenflug ist in der Mitte
des Flugraumes zentriert.

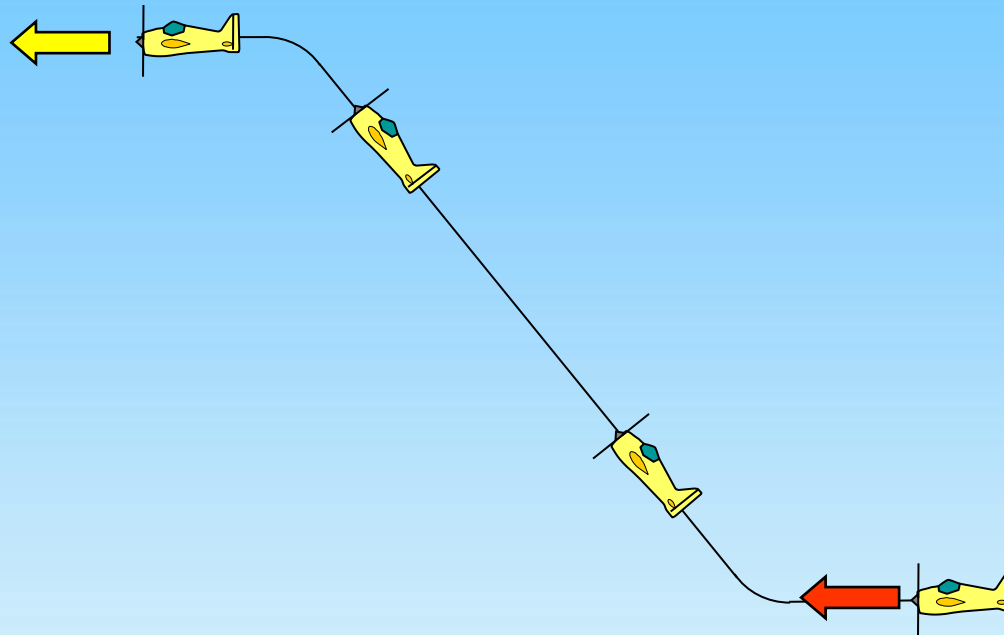


Ein- und Ausflug erfolgen auf
gleicher Höhe.





C-24.07 Fünfundvierzig Grad Steigflug

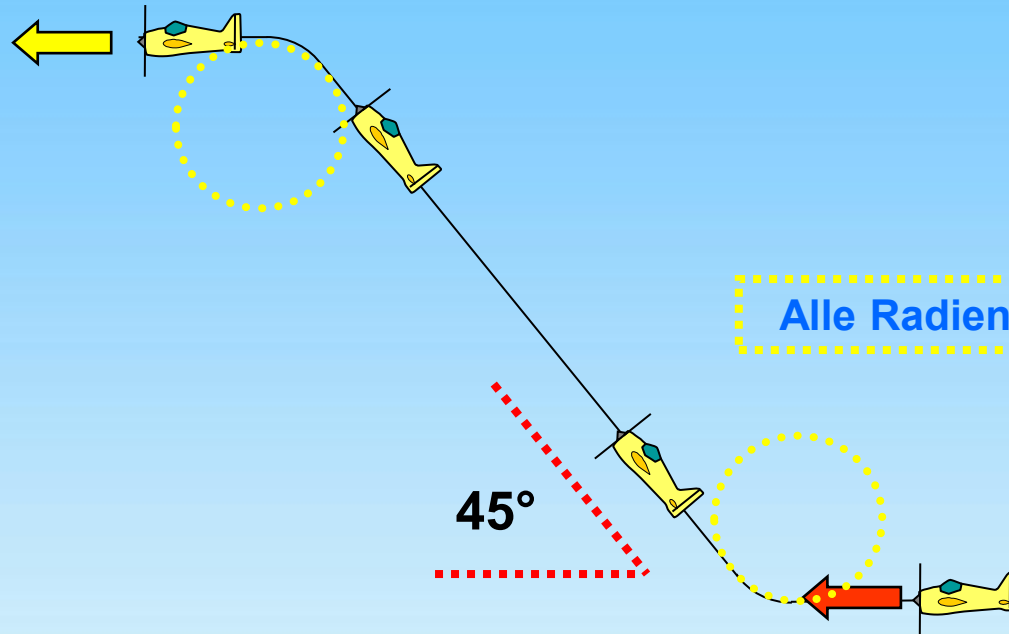


Aus dem Normalflug, vor der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



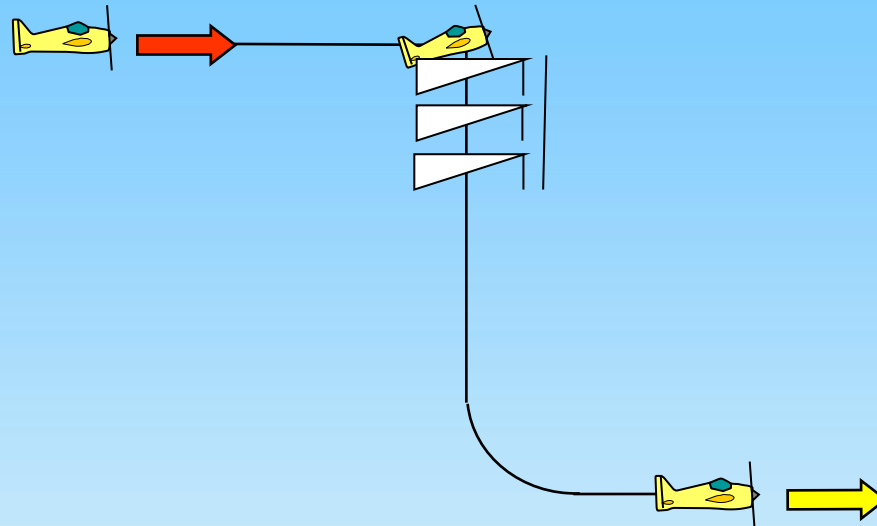


C-24.07 Fünfundvierzig Grad Steigflug





C-24.08 Trudeln, 3 Umdrehungen

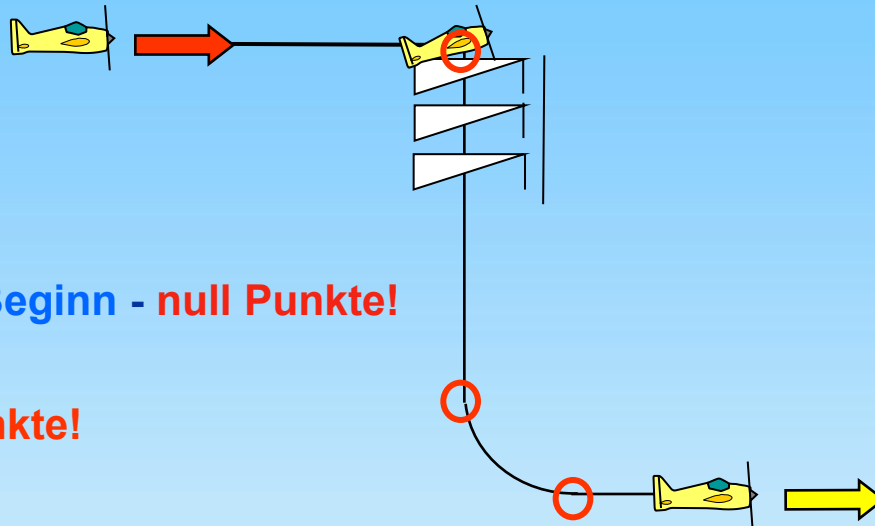


Aus dem Normalflug, fliege
3 Umdrehungen Trudeln, fliege
einen senkrechten Abwärtsflug,
ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping,
Ausflug im Normalflug.





C.18.05 Trudeln, 2 Umdrehungen



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

Spiralsturz - **null Punkte!**





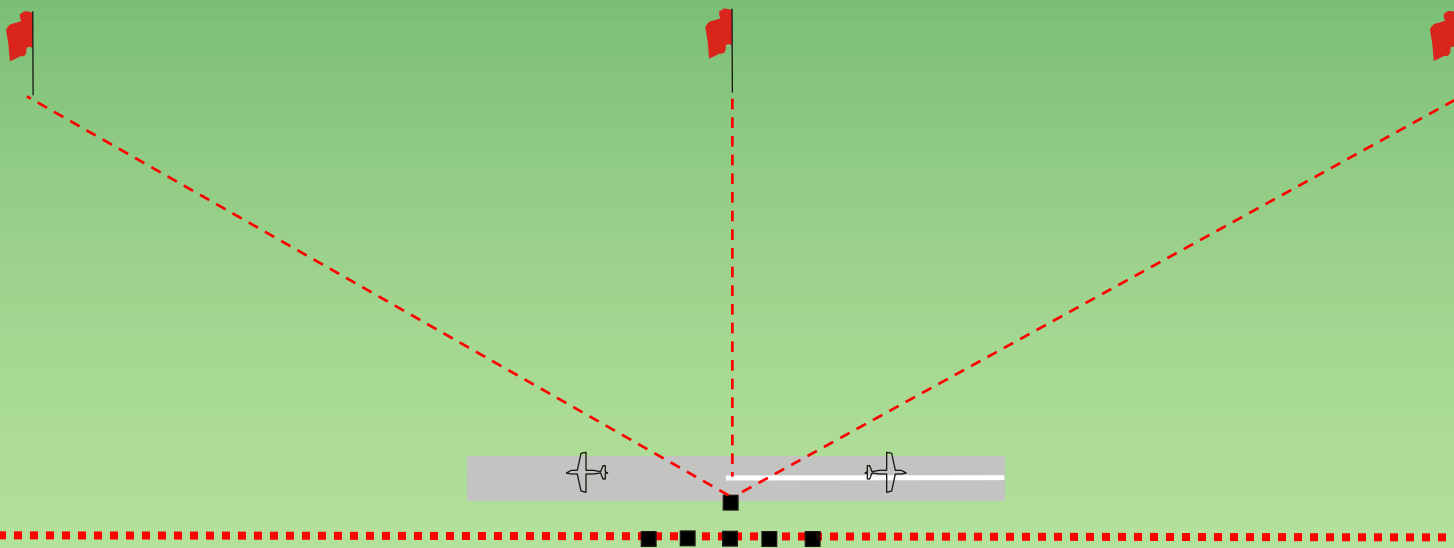
Landevorgang

(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Die Landerichtung muss nicht gleich der Startrichtung sein.



Wind



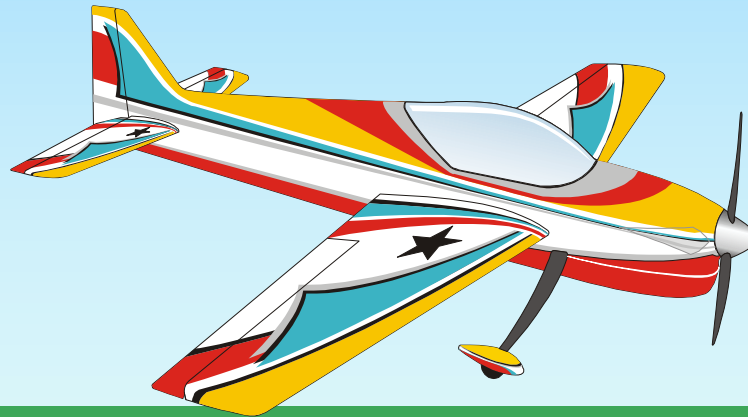
Sicherheitslinie

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, September 2023