

Anhang 3.B Beschreibung der Pflichtfiguren Klasse F3C-Freestyle

Allgemeines:

Bei allen Fahrtfiguren beginnt das Modell mit einem waagrechten Anflug parallel zu Linie der Punktwerter. Schwebefiguren oder Figuren aus dem Stand (z.B. Überschläge) beginnen parallel oder senkrecht zur Fluglinie. Bei Fahrtfiguren erfolgt nach der Ansage („Jetzt“) der Figur ein gerader Einflug von mindestens 10 Metern Länge und ein ebensolcher Ausflug. Figuren aus dem Schweben beginnen nach der Ansage mit einem Schwebeflug von min. 1 Sekunde vor dem Start der eigentlichen Figur und enden ebenso. Diese Figurenteile sind obligatorisch und werden deshalb in der Beschreibung nicht mehr explizit erwähnt.

Alle Figuren sollen (unter Berücksichtigung von Ein- und Ausflug) symmetrisch zur Mittellinie angeordnet sein. Eine Sicherheitsmindesthöhe von fünf (5) Metern bei Fahrtfiguren und von zwei (2) Metern bei Schwebeflugfiguren sollte nie unterschritten werden.

Die Figurenzeichnungen dienen der Veranschaulichung, im Zweifelsfall hat der Text Vorrang. Alle Figuren können auch in der anderen Richtung als gezeichnet geflogen werden. Die Fluglage ist freigestellt, wenn nicht explizit beschrieben.

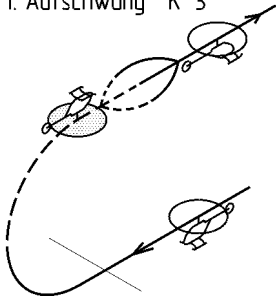
Nr. Name und Beschreibung	K-Faktor
1. Aufschwung Das Modell fliegt einen halben positiven Looping und macht unmittelbar anschließend eine halbe Rolle in den Normalflug.	3
2. Abschwung Das Modell macht eine halbe Rolle in den Rückenflug und unmittelbar anschließend einen halben positiven Looping in den Normalflug.	3
3. Halber Außenlooping Das Modell macht einen halben negativen Looping in den Rückenflug.	3
4. Zwei Innenlooping Das Modell fliegt zwei deckungsgleiche Innenlooping aus dem Normalflug.	3,5
5. Rückenschwebeflug Das Modell fliegt langsam im Rückenflug an, stoppt im stationären Rückenschwebeflug in ca. 5-10 m Höhe für min. 2 sec. und fliegt dann langsam wieder vorwärts ab.	3,5
6. Doppelter Immelmann Das Modell beschreibt einen halben positiven Looping, unmittelbar gefolgt von einer halben Rolle in den Normalflug und einem Geradeausflug von ca. 20 m Länge. Dann folgt ein halber negativer Looping und unmittelbar anschließend eine weitere halbe Rolle in den Normalflug.	4
7. Halber Überschlag seitwärts Das Modell schwebt im Normalflug, macht dann einen halben Überschlag seitwärts mit max. 2 m seitlichem Versatz, schwebt kurz und fliegt dann vorwärts im Rückenflug ab.	4
8. Rückwärtskreis Das Modell fliegt rückwärts im Normalflug in ca. 5-10 m Höhe, beginnt in der Mitte einen horizontalen Vollkreis und fliegt danach gerade weiter.	4
9. 2-Zeiten-Rolle Das Modell fliegt gerade an, beschreibt eine halbe Rolle, fliegt eine erkennbare Strecke im Rückenflug und macht eine weitere halbe Rolle in den Normalflug.	4
10. Rückenlandeanflug Das Modell fliegt im Rückenflug, wobei es gleichmäßig sinkt. Es beschreibt eine 180°-Kurve und sinkt dabei weiter bis zum Landefeld, wo es in 5m Höhe ca. 2 sec. verharret. Danach fliegt das Modell gerade im Rückenflug ab.	5

- 11. Überschlag vorwärts** **5**
Das Modell schwebt, beginnt dann einen ganzen Überschlag nach vorne und endet wieder im Schwebeflug.
- 12. Außenlooping mit halben Rollen** **5,5**
Das Modell fliegt gerade an, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, beginnt nach einer erkennbaren Strecke einen negativen Looping (nach oben), fliegt dann wieder eine erkennbare Strecke und macht eine halbe Rolle zum Normalflug.
- 13. 4-Zeiten-Rolle** **5,5**
Das Modell fliegt gerade an und macht dann 4 Viertelrollen, zwischen denen jeweils eine erkennbare Strecke liegt.
- 14. Rückenflugacht** **5,5**
Das Modell fliegt parallel zur Punktwerterlinie im Rückenflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen.
- 15. Wechsellooping** **6**
Das Modell fliegt rückwärts an und fliegt einen halben Innenlooping rückwärts. Am höchsten Punkt beschreibt es eine 180°-Pirouette, gefolgt von einem halben Innenlooping im Vorwärtsflug.
- 16. Kubanacht vorwärts** **6**
Das Modell fliegt gerade an, beschreibt einen 5/8-Innenlooping, gefolgt von einer halben Rolle im 45°-Bahnneigungsflug. Es folgt ein 3/4-Innenlooping und eine weitere halbe Rolle im Schnittpunkt der Figur und dann 1/8-Looping zum Ausflug.
- 17. Seitwärtslooping** **6**
Das Modell fliegt in Normallage seitwärts an und beschreibt einen Innenlooping, wobei die Längsachse während der ganzen Figur quer zur Flugrichtung ist.
- 18. Rückwärtsacht** **6**
Das Modell fliegt parallel zur Punktwerterlinie in Normallage im Rückwärtsflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen.
- 19. Spiralsturz** **6,5**
Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt dann einen senkrechten Sturzflug, wobei die Längsachse quer zur Flugrichtung ist. Während des Sturzes dreht sich das Modell mindestens einmal um die Querachse und beendet den Sturzflug in Normallage.
- 20. Rückenpirouette** **6,5**
Das Modell schwebt im Rückenflug und beginnt eine langsame (min. 4 sec.) 360°-Pirouette, wobei es seine Position beibehält.
- 21. Rückwärtslooping** **6,5**
Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beschreibt einen Innenlooping, wobei das Heck stets in Flugrichtung zeigt.
- 22. Rücken-540°-Turn** **7**
Das Modell fliegt im geraden Rückenflug an und beginnt einen senkrechten Steigflug. Kurz vor dem Stillstand beginnt das Modell eine 540°-Pirouette, fällt dann senkrecht und fliegt im Rückenflug aus.
- 23. 2 Aussenlooping** **7**
Das Modell fliegt zwei deckungsgleiche Aussenlooping aus dem Rückenflug (nach oben)
- 24. 4 halbe Überschläge seitwärts** **7**
Das Modell schwebt in Normallage und beginnt dann vier halbe Überschläge seitwärts, jeweils unterbrochen durch ein Schweben von ca. 2 sec. Das Modell versetzt bei jedem halben Überschlag gleichmäßig seitlich um 3-5 m.

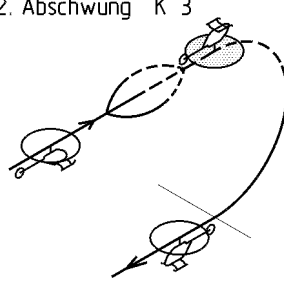
- 25. 4 halbe Überschläge vorwärts** **7**
Das Modell schwebt in Normallage und beginnt dann vier halbe Überschläge vorwärts, jeweils unterbrochen durch ein Schweben von ca. 2 sec. Die Position des Modells ändert sich dabei nicht.
- 26. 0°-Turn mit halber Rolle** **7,5**
Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beginnt einen senkrechten Steigflug. Im anschließenden Sturzflug beschreibt das Modell eine halbe Rolle und fliegt vorwärts im Rückenflug aus.
- 27. Rückennasenkreis** **7,5**
Das Modell schwebt im Rücken oder fliegt langsam seitlich, dann beginnt es einen Vollkreis, wobei die Nase des Modells immer zur Kreismitte zeigt. Es beendet die Figur wie sie begonnen wurde.
- 28. 2 Rückwärtsrollen** **7,5**
Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beschreibt zwei unmittelbar aufeinanderfolgende axiale Rollen.
- 29. 360°-Turn mit Rolle** **8**
Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt einen senkrechten Steigflug. Kurz vor dem Stillstand beschreibt das Modell eine 360°-Pirouette und geht rückwärts in den Sturzflug. Nach einem Viertellooping in den Rückwärtsflug folgt eine ganze axiale Rolle rückwärts.
- 30. Messerflugpirouette** **8**
Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt einen leichten (max. 15°) Steigflug. Es beschreibt eine Viertelrolle und nach einer erkennbaren geraden Strecke eine 360°-Pirouette, gefolgt von einer weiteren Strecke, einer Viertelrolle in entgegengesetzter Richtung zur ersten und dem Ausflug.
- 31. Rückwärts-Rückenflugacht** **8,5**
Das Modell fliegt parallel zur Punktwerterlinie rückwärts im Rückenflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen, wobei das Heck immer in Flugrichtung zeigt.
- 32. Rückwärtsautorotation** **8,5**
Das Modell geht in min. 20m Höhe aus dem Rückwärtsflug in die Autorotation, wobei der Motor im Leerlauf oder abgestellt sein muß. Das Modell autorotiert zum Landefeld, wo es weich aufsetzt.
- 33. Rollenkreis** **8,5**
Das Modell fliegt an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen axiale Rollen fliegt. Vorwärts- und Rollgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein.
- 34. 4-Zeiten-Rolle rückwärts** **9**
Das Modell fliegt gerade im Rückwärtsflug an und macht dann 4 Viertelrollen, zwischen denen jeweils eine erkennbare Strecke liegt. Das Heck des Modells zeigt dabei immer in Flugrichtung.
- 35. Rückenpirouettenkreis** **9**
Das Modell fliegt in Rückenlage an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen Pirouetten fliegt. Flug- und Drehgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein.
- 36. Pirouettenüberschlag** **9,5**
Das Modell schwebt oder fliegt langsam und beginnt dann, sich um die Hochachse zu drehen. Zeitgleich oder um eine Pirouette verzögert beginnt das Modell sich einmal zu überschlagen, wobei es während des Überschlags mindestens eine Pirouette ausführt (2 Pirouetten im gezeichneten Beispiel). Die beiden Rotationen sollen mit gleichbleibender Drehgeschwindigkeit ausgeführt werden und das Modell behält seine Position während der Figur bei.
- 37. Kubanacht rückwärts** **9,5**
Das Modell fliegt gerade im Rückwärtsflug an, beschreibt einen 5/8-Innenlooping, gefolgt von einer halben Rolle im 45°-Bahnneigungsflug. Es folgt ein ¼-Innenlooping und eine weitere halbe Rolle im Schnittpunkt der Figur und dann 1/8-Looping zum Ausflug im Rückwärtsflug. Das Heck des Modells zeigt immer in Flugrichtung.

- 38. Seitwärtsaußenlooping** **9,5**
Das Modell fliegt in Normallage seitwärts an und beschreibt einen Außenlooping, wobei seine Längsachse immer quer zur Flugrichtung bleibt.
- 39. Kreis mit Nicküberschlägen** **10**
Das Modell fliegt an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es sich auf Nick so überschlägt, daß jeweils in senkrechten Passagen ein kurzer Stillstand erfolgt. Die Figur entspricht dann einer Aneinanderreihung von 0°-Turns, verbunden durch halbe Loopings auf einer Kreisbahn. Die Radien der halben Loopings sollen gleich sein, ebenso die beim Stillstand erreichten Höhen. Der Kreis soll rund und nicht vieleckig ausgefliegen sein.
- 40. Rückenautorotation** **10**
Das Modell geht in min. 30m Höhe in eine Autorotation in Rückenfluglage, wobei der Motor im Leerlauf oder abgestellt sein muß. Nach ca. 5 sec. Rückenautorotation wird das Modell in Normallage gedreht, entweder mit einer halben Rolle oder einem halben Überschlag. Das Modell autorotiert dann zum Landefeld, wo es weich aufsetzt
- 41. Rollenkreis rückwärts** **10**
Das Modell fliegt im Rückwärtsflug an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen axiale Rollen fliegt. Flug- und Rollgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein. Das Heck zeigt während der gesamten Figur in Flugrichtung.
- 42. Pirouettenlooping** **10**
Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt Pirouetten zu fliegen. Dann fliegt es einen Innenlooping, wobei es sich ständig konstant um die Hochachse dreht. Während des Loopings muß es min. 2, max. 6 Pirouetten absolvieren. Die Aufteilung der Pirouetten auf die Bahn des Loopings soll gleichmäßig sein.
- 43. TicToc** **9**
Das Modell geht aus dem Schwebeflug oder langsamem Vorwärtsflug in die senkrechte Lage (Heck nach unten) und hält seine Position durch wechselweises Drehen um die Querachse (Nickfunktion) um je ca. 45° positiv und negativ (TicToc). Beide Endpositionen müssen mindestens je 3 mal erreicht werden. Der Heckrotor bleibt während des TicTocs annähernd an der gleichen Position.

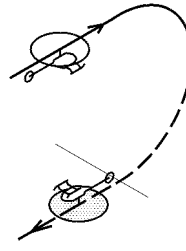
1. Aufschwung K 3



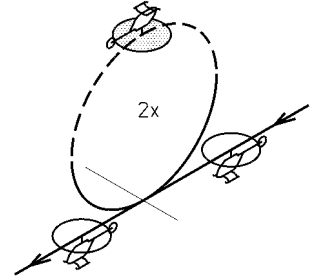
2. Abschwung K 3



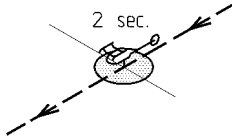
3. Halber Aussenlooping K 3



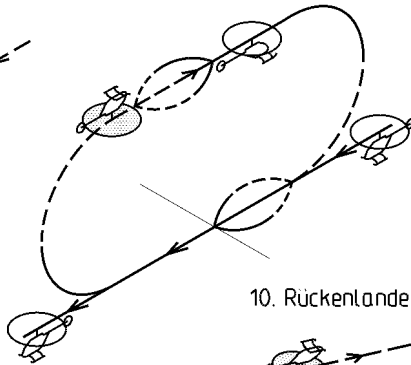
4. 2 Innenlooping K 3.5



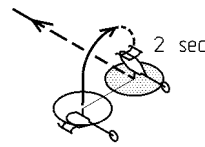
5. Rückenschweben K 3.5



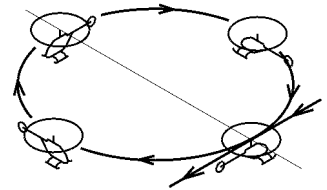
6. Doppelter Immelmann K 4



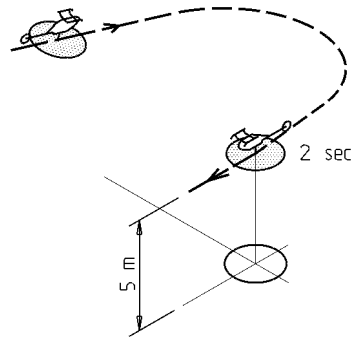
7. Halber Überschlag K 4



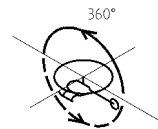
8. Rückwärtskreis K 4



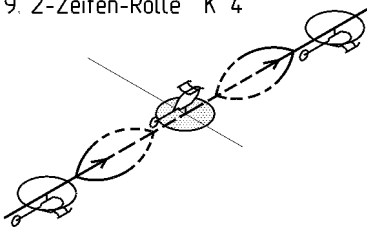
10. Rückentlandeanflug 5 m K 5



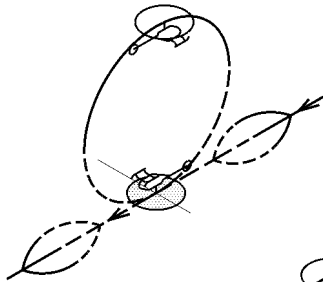
11. Überschlag vorwärts K 5



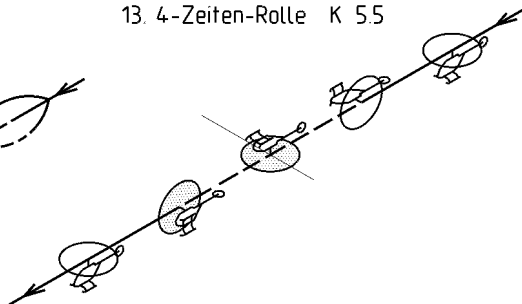
9. 2-Zeiten-Rolle K 4



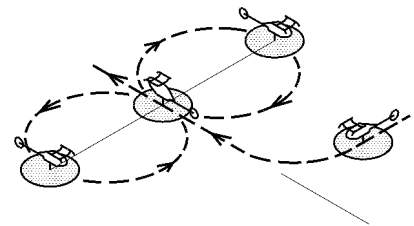
12. Außenlooping mit halben Rollen K 5.5



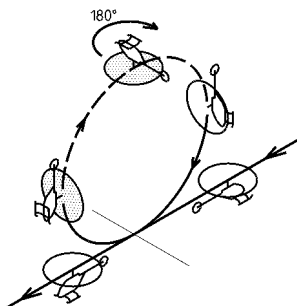
13. 4-Zeiten-Rolle K 5.5



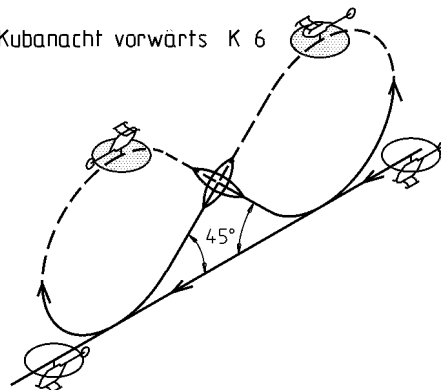
14. Rückenflugacht K 5.5



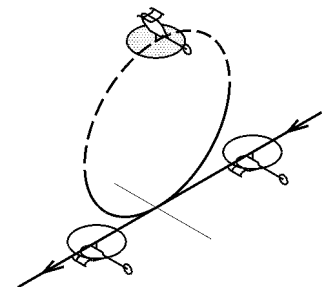
15. Wechsellooping K 6



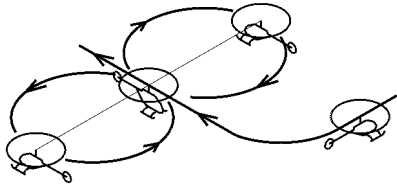
16. Kubanacht vorwärts K 6



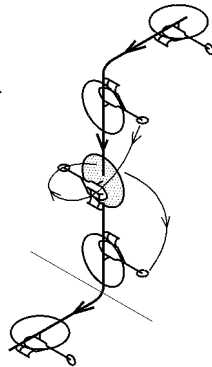
17. Seitwärtslooping K 6



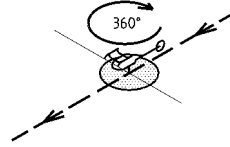
18. Rückwärtsacht K 6



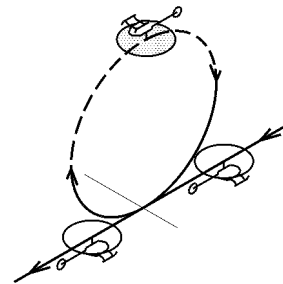
19. Spiralsturz K 6.5



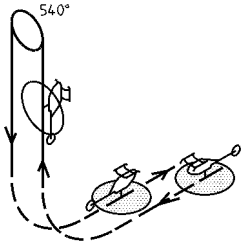
20. Rückenpirouette K 6.5



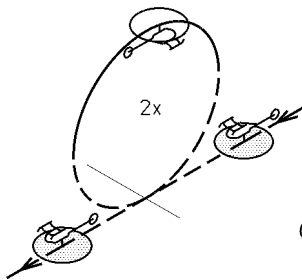
21. Rückwärtslooping K 6.5



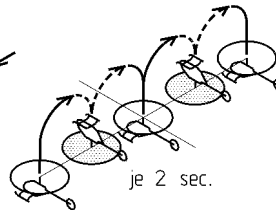
22. Rücken-540°-Turn K 7



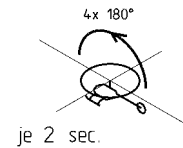
23. 2 Aussenlooping K 7



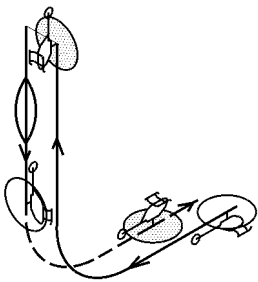
24. 4 Halbe Überschläge seitwärts K 7



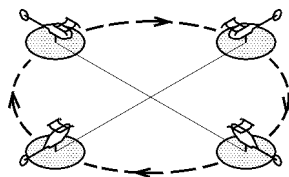
25. 4 Halbe Überschläge vorwärts K 7



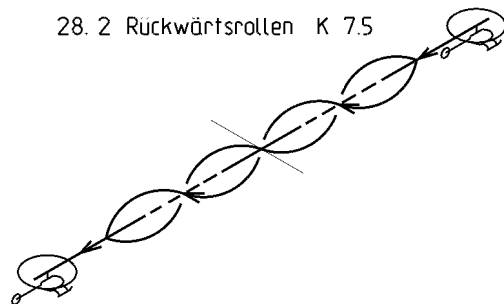
26. 0°-Turn mit halber Rolle K 7.5



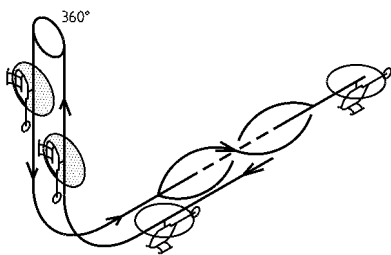
27. Rückennasenkreis K 7.5



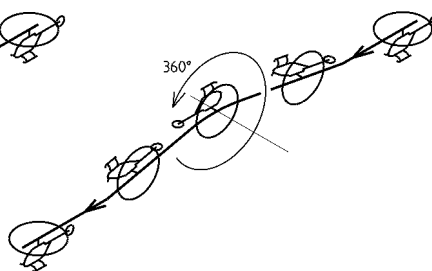
28. 2 Rückwärtsrollen K 7.5



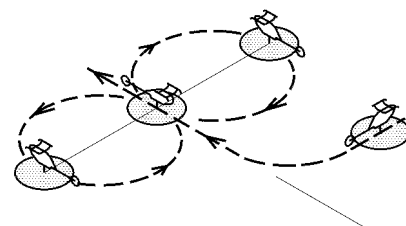
29. 360°-Turn mit Rolle K 8



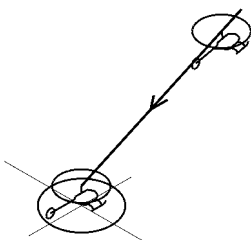
30. Messerflugpirouette K 8



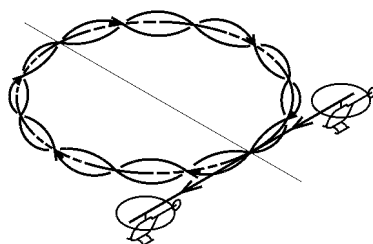
31. Rückwärts-Rückenflugacht K 8.5



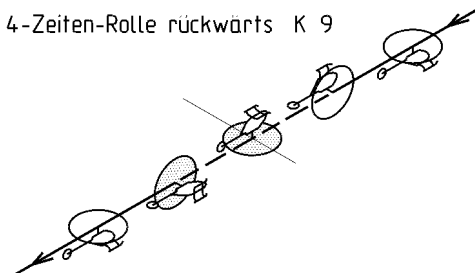
32. Rückwärtsautorotation K 8.5



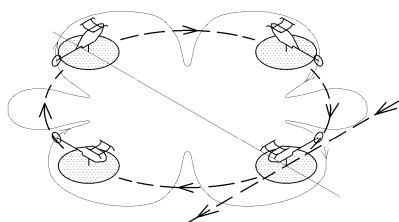
33. Rollenkreis K 8.5



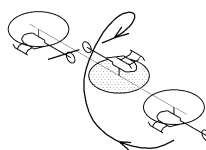
34. 4-Zeiten-Rolle rückwärts K 9



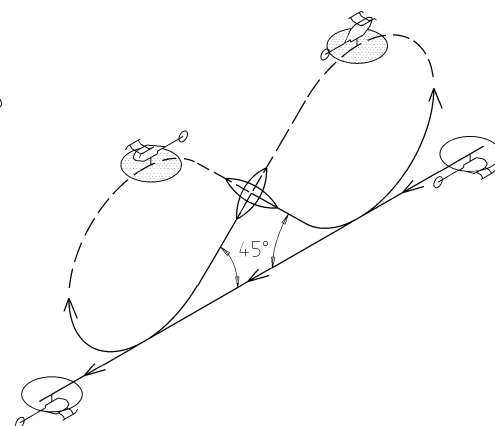
35. Rückenpirouettenkreis K 9



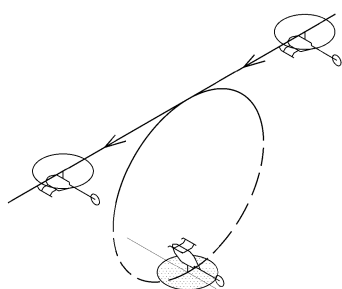
36. Pirouettenüberschlag K 9.5



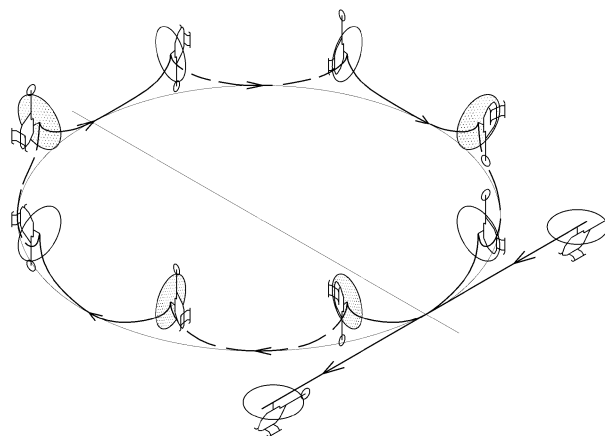
37. Kubanacht rückwärts K 9.5



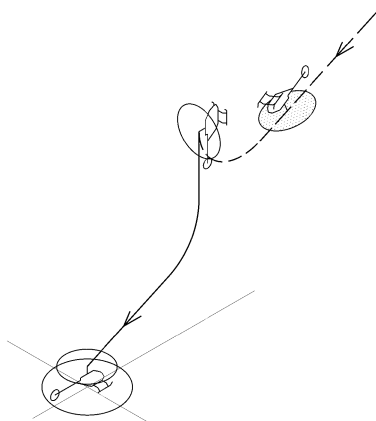
38. Seitwärtsaußenlooping K 9.5



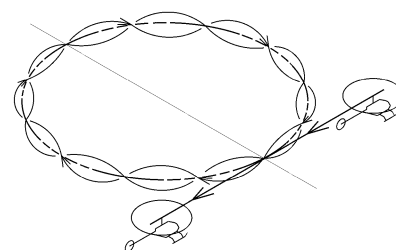
39. Kreis mit Nicküberschlägen K 10



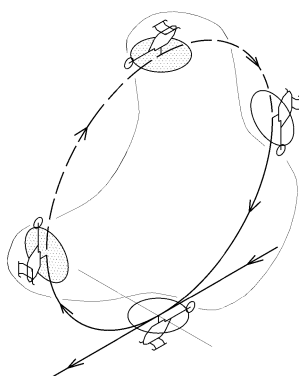
40. Rückenautorotation K 10



41. Rollenkreis rückwärts K 10



42. Pirouettenlooping K 10



43. TicToc K 9

