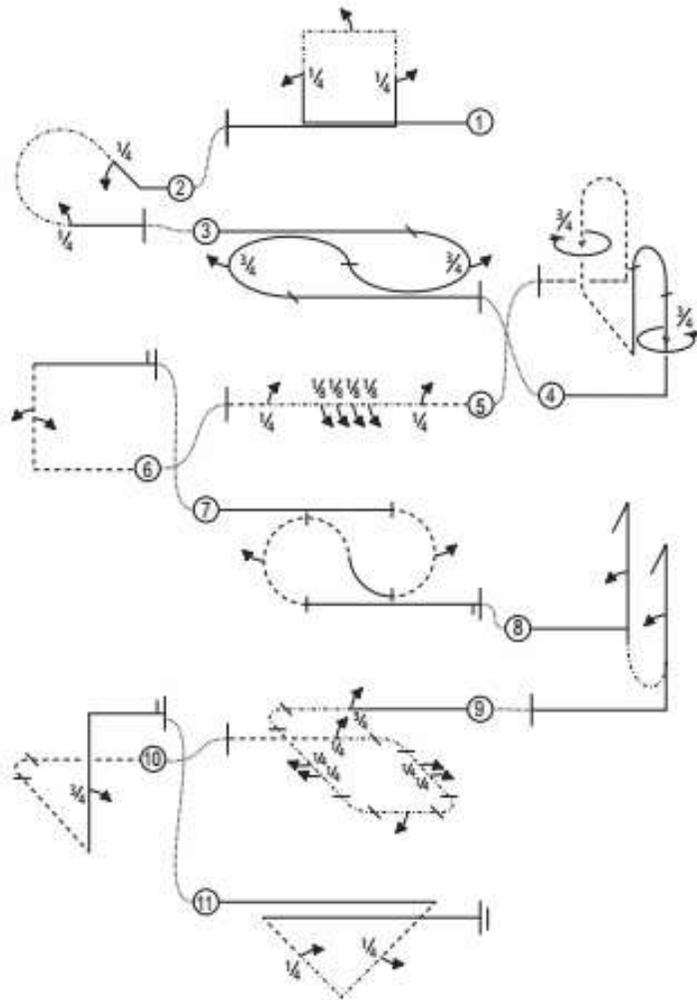


# Klasse F3P Indoor Kunstflug



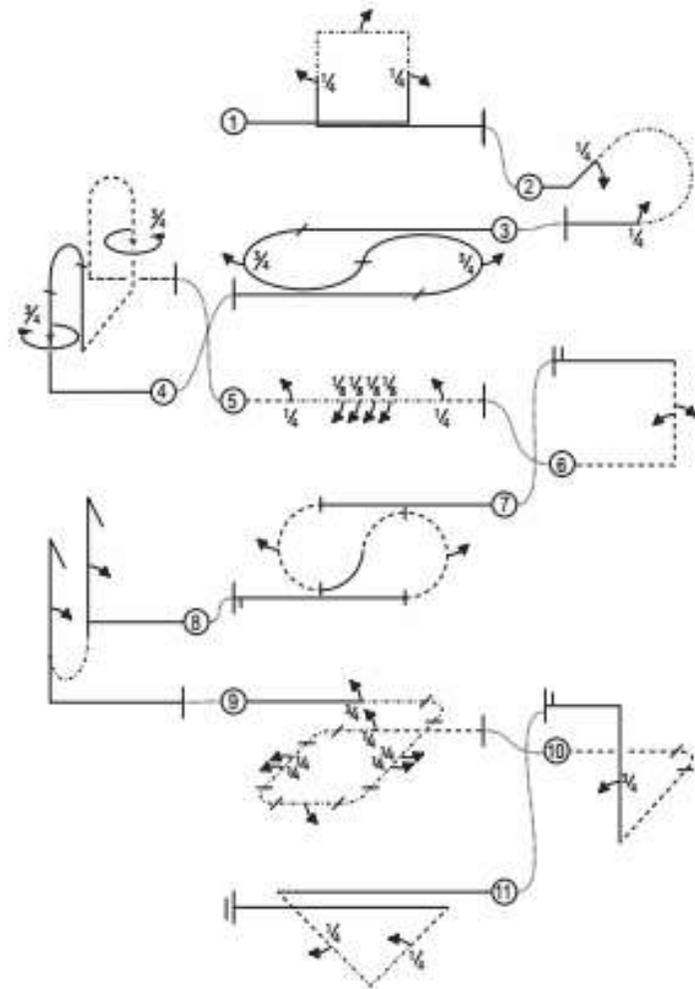
**Vorrunden-Programm F3P – AP-19 (2018-2019)**

PRELIMINARY SCHEDULE AP-19 (2018-2019)



2018-2019

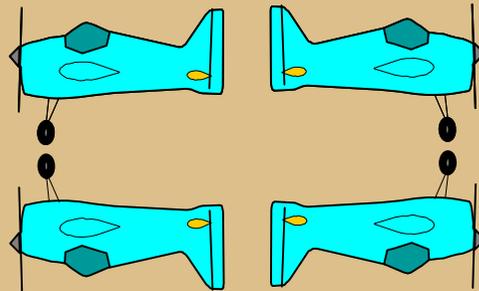
PRELIMINARY SCHEDULE AP-19 (2018-2019)



2018-2019

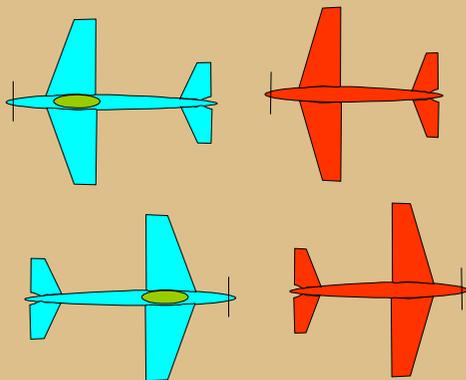
# Startvorgang ( wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

## Erklärungen



Normalflug

Rückenflug



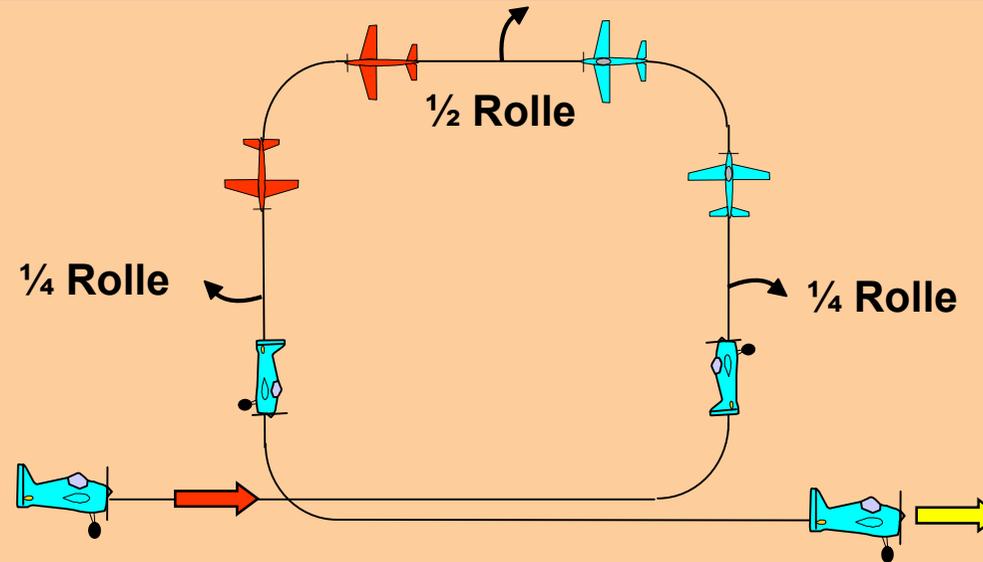
Messerflug

---

**Sicherheitslinie**



# F3P-AP-19.01 Quadratischer Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

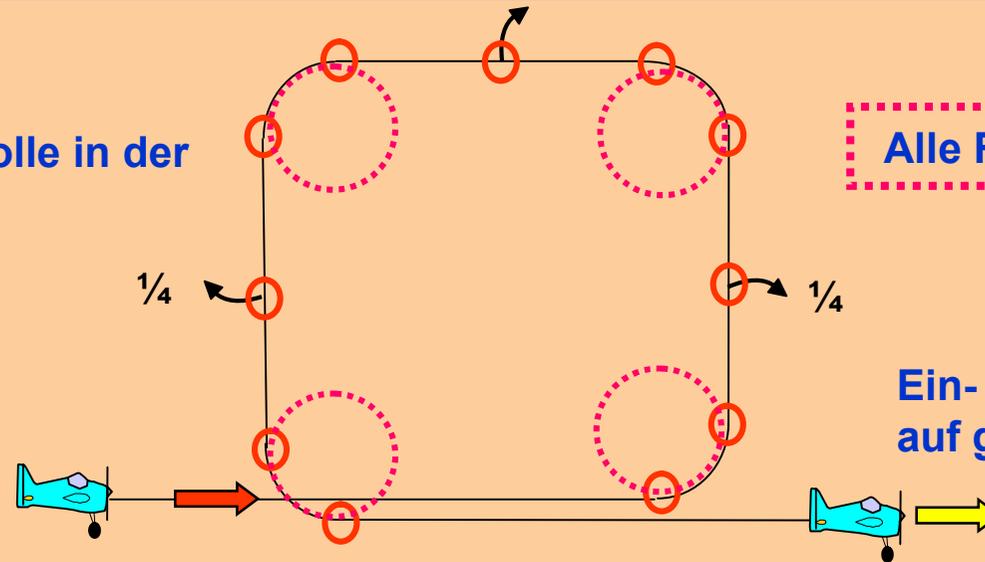


Aus dem Normalflug ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflug Looping in einen horizontalen Messerflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.



# F3P-AP-19.01 Quadratischer Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

$\frac{1}{4}$  Rollen und  $\frac{1}{2}$  Rolle in der Mitte der Strecken.



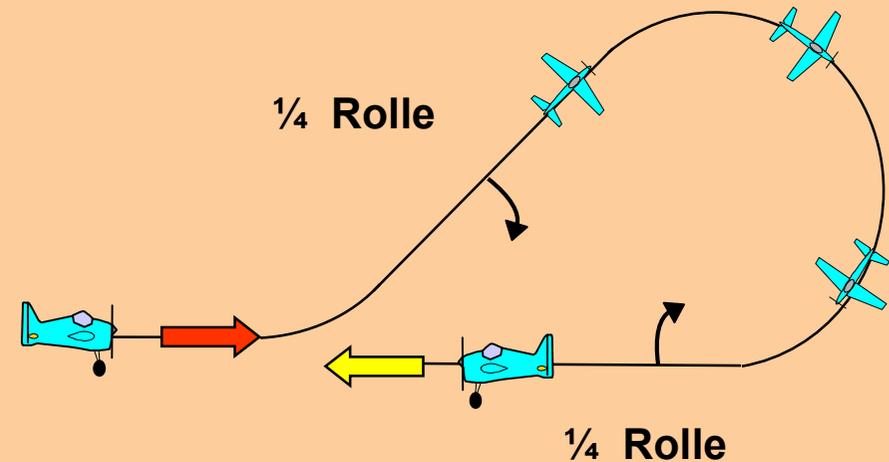
Alle Radien sind gleich.

Ein- und Ausflug müssen auf gleicher Höhe sein..

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.



# AP-19.02 Halbe Umgekehrte Kubanische Messerflug Acht



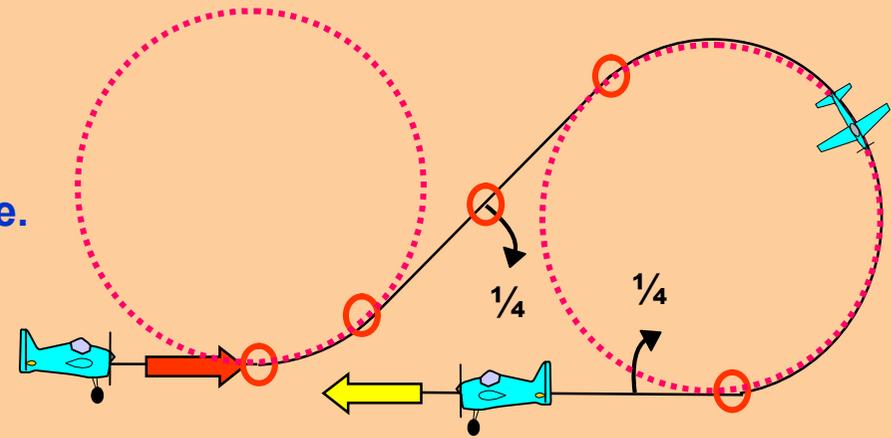
Aus dem Normalflug ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine 1/4 Rolle, fliege einen 5/8 Messerflug Looping, fliege eine 1/4 Rolle, Ausflug im Normalflug.



# AP-19.02 Halbe Umgekehrte Kubanische Messerflug Acht

$\frac{1}{4}$  Rolle in der Mitte der Strecke.

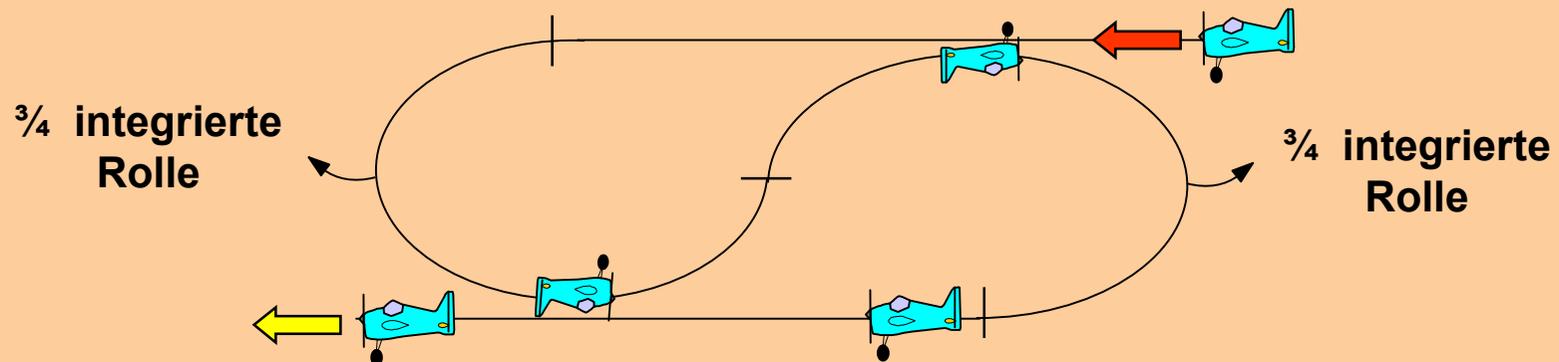
Alle Radien sind gleich.



Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.



# AP-19.03 Horizontaler Eye Catcher mit integrierten $\frac{3}{4}$ Rollen



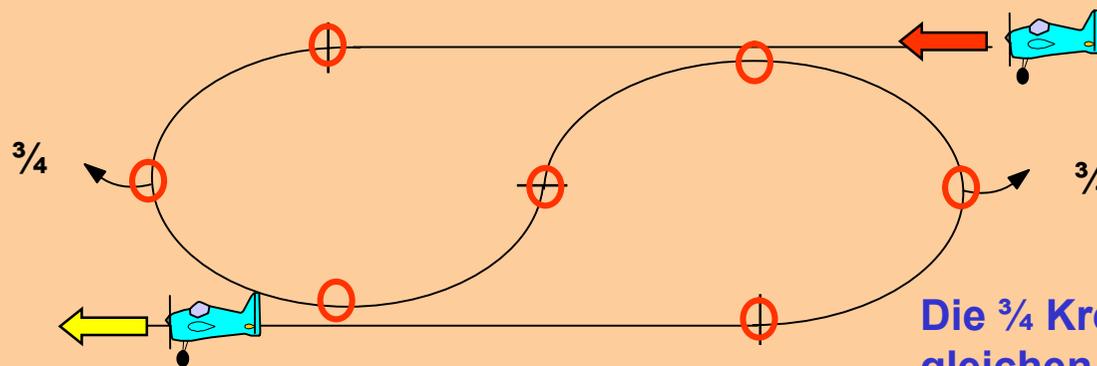
Aus dem Normalflug fliege zwei aufeinanderfolgende  $\frac{3}{4}$  Kreise mit einer integrierten  $\frac{3}{4}$  Rolle im ersten  $\frac{3}{4}$  Kreis und eine zweite  $\frac{3}{4}$  Rolle in entgegengesetzter Richtung im zweiten  $\frac{3}{4}$  Kreis, Ausflug im Normalflug.



# AP-19.03 Horizontaler Eye Catcher mit integrierten $\frac{3}{4}$ Rollen

Rollgeschwindigkeit muss konstant sein.

Rollrichtungswechsel erfolgt sofort.



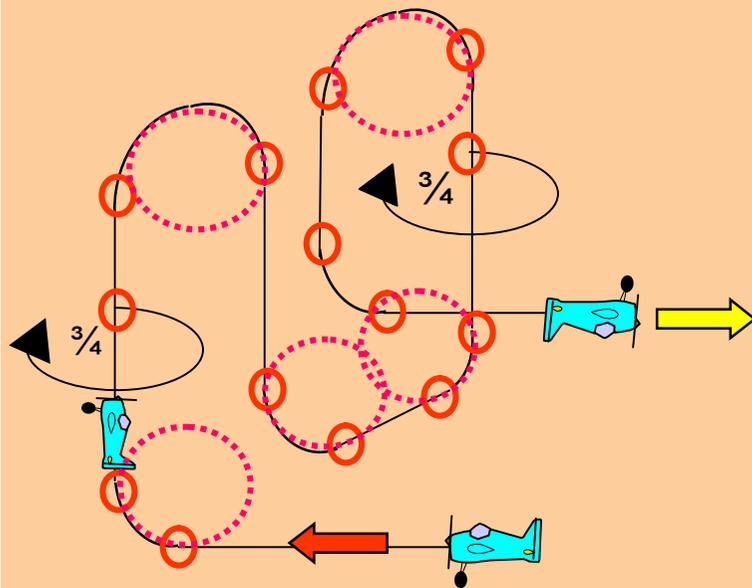
Die  $\frac{3}{4}$  Rollen müssen in die kreisförmige Flugbahn integriert sein und entgegengesetzt sein.

Die  $\frac{3}{4}$  Kreise müssen den gleichen, konstanten Radius haben und müssen auf gleicher Höhe geflogen werden.





# AP-19.04 Doppelte Humpty Bumps mit $\frac{3}{4}$ Torque Rollen



Alle Radien sind gleich.

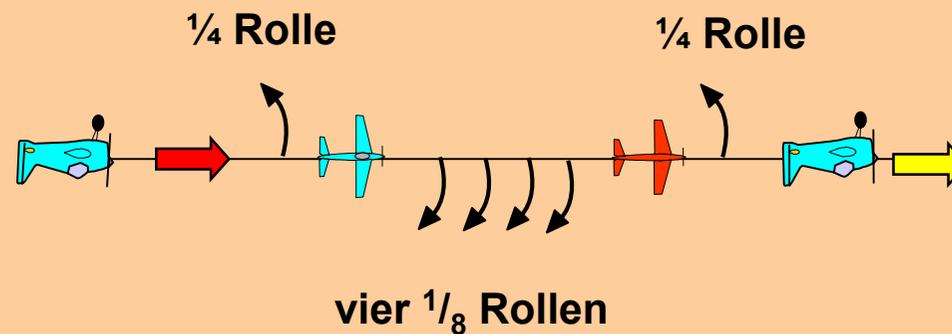
$\frac{3}{4}$  Torque Rollen in der Mitte der Strecke.

Rollgeschwindigkeit muss konstant sein.

Wenn das Modell nicht hovert – **null Punkte!**



# AP-19.05 Messerflug Rollen Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle, vier aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle

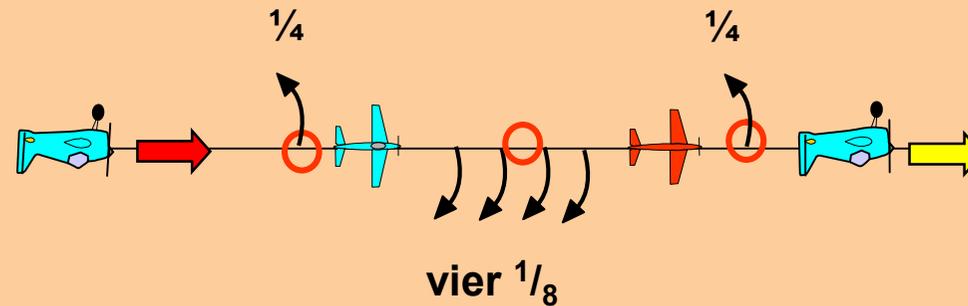


Aus dem Rückenflug fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle in einen gesteuerten Messerflug, fliege vier aufeinanderfolgende  $\frac{1}{8}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung in einen gesteuerten Messerflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, Ausflug im Rückenflug.



# AP-19.05 Messerflug Rollen Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle, vier aufeinanderfolgenden $\frac{1}{8}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle

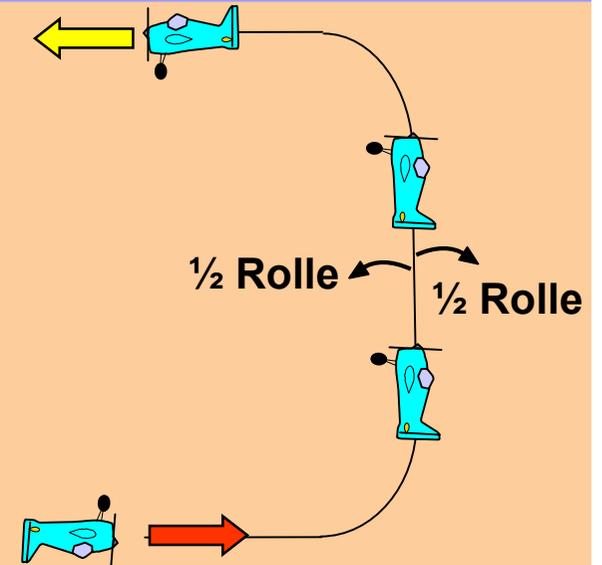
Während des Messerfluges  
muss der Flügel senkrecht  
stehen.



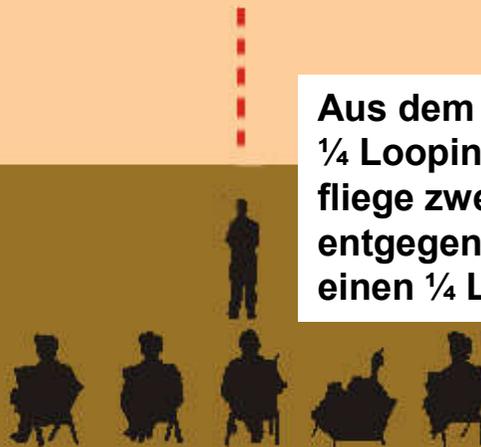
Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher Länge sein.



# AP-19.06 Halber Quadratischer Looping mit zwei aufeinanderfolgenden entgegengesetzten $\frac{1}{2}$ Rollen



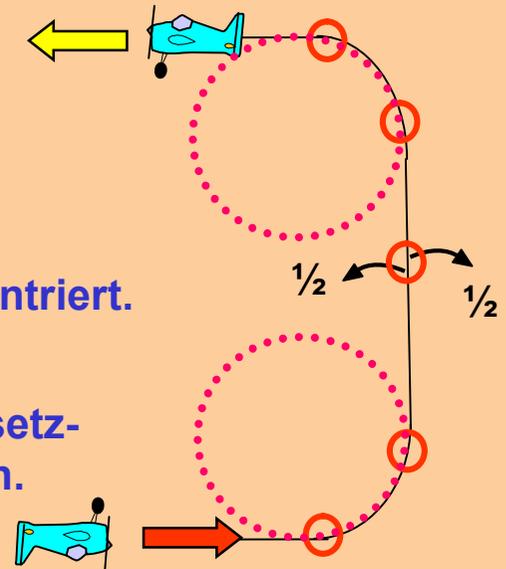
Aus dem Rückenflug drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege zwei aufeinanderfolgende  $\frac{1}{2}$  Rollen in entgegengesetzter Richtung, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.



# AP-19.06 Halber Quadratischer Looping mit zwei aufeinanderfolgenden entgegengesetzten $\frac{1}{2}$ Rollen

$\frac{1}{2}$  Rollen in der Mitte der Strecke zentriert.

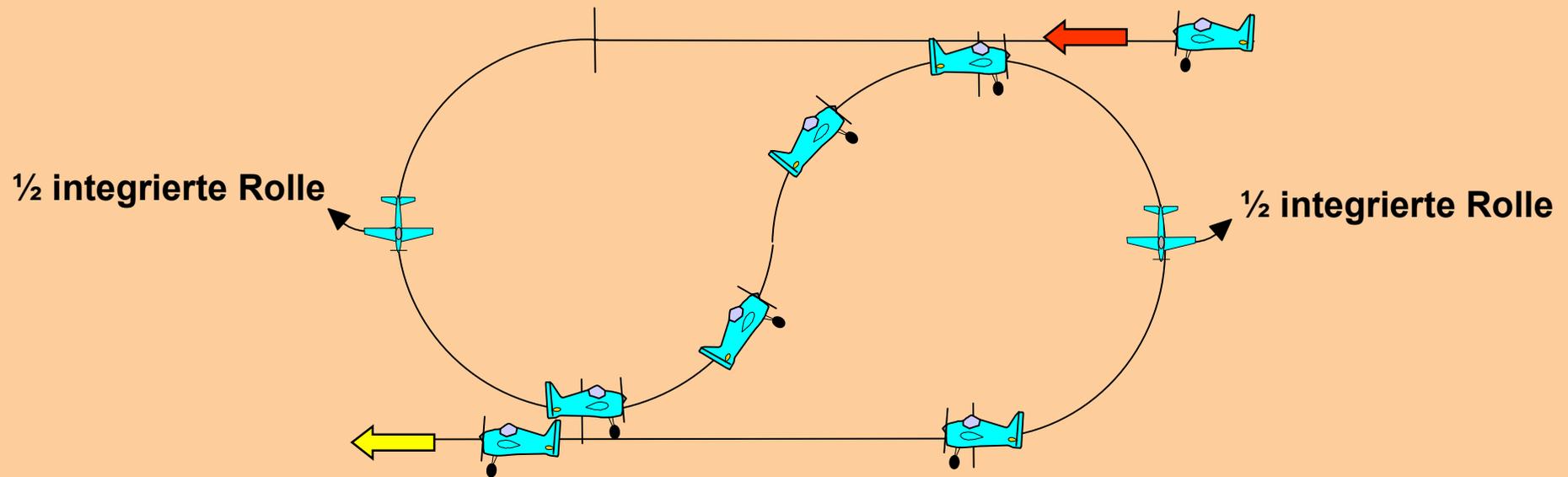
Zwischen Teilrollen in entgegengesetzter Richtung darf keine Strecke sein.



Alle Radien sind gleich.



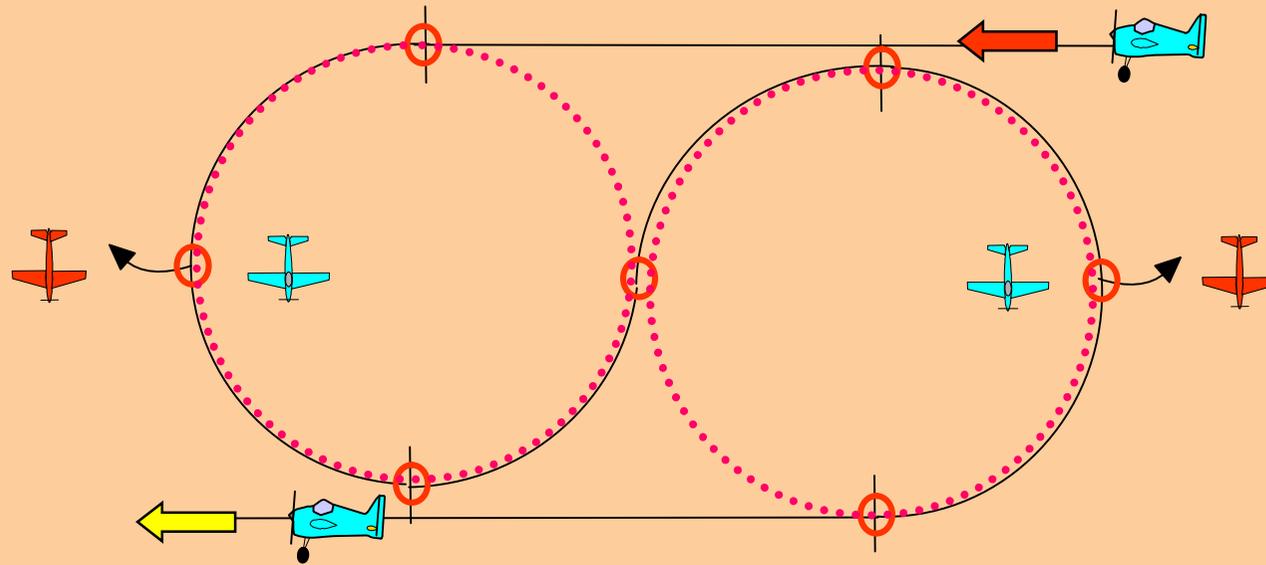
# AP-19.07 Eye Catcher mit $\frac{1}{2}$ integrierten Rollen



Aus dem Normalflug drücke in einen  $\frac{3}{4}$  Looping mit einer integrierten  $\frac{1}{2}$  Rolle in den ersten  $180^\circ$  des  $\frac{3}{4}$  Loopings, drücke durch einen zweiten  $\frac{3}{4}$  Looping mit einer integrierten  $\frac{1}{2}$  Rolle in den letzten  $180^\circ$  des  $\frac{3}{4}$  Loopings, Ausflug im Normalflug.



# AP-19.07 Eye Catcher mit $\frac{1}{2}$ integrierten Rollen



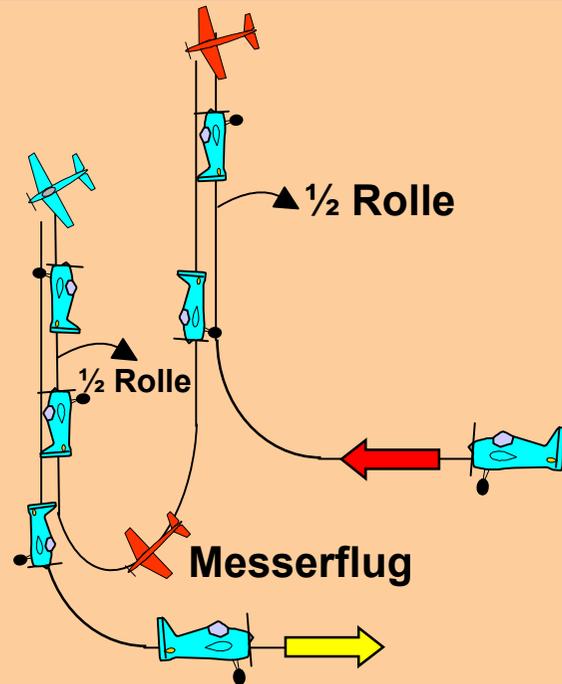
Rollgeschwindigkeiten müssen konstant sein.

Alle Radien sind gleich.

$\frac{1}{2}$  Rollen müssen in die kreisförmige Flugbahn der  $\frac{1}{2}$  Loopings integriert sein.



## AP-19.08 Figure M mit $\frac{1}{2}$ Rollen

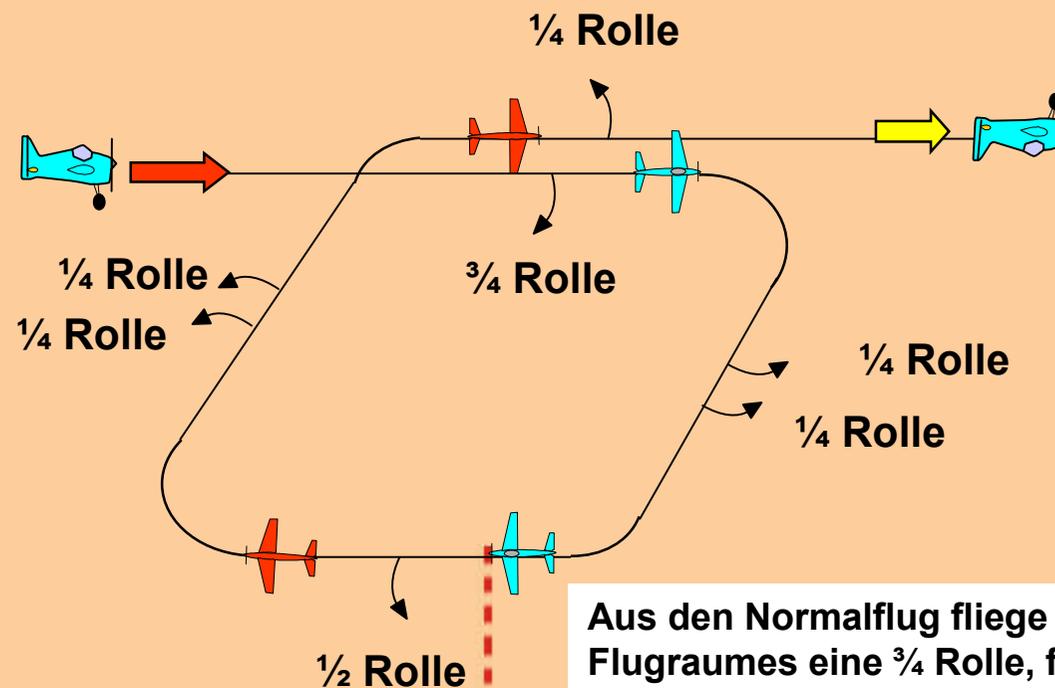


Aus dem Normalflug ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege einen  $\frac{1}{2}$  Messerflug Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.





# AP-19.09 Horizontales Quadrat mit $\frac{3}{4}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{2}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle



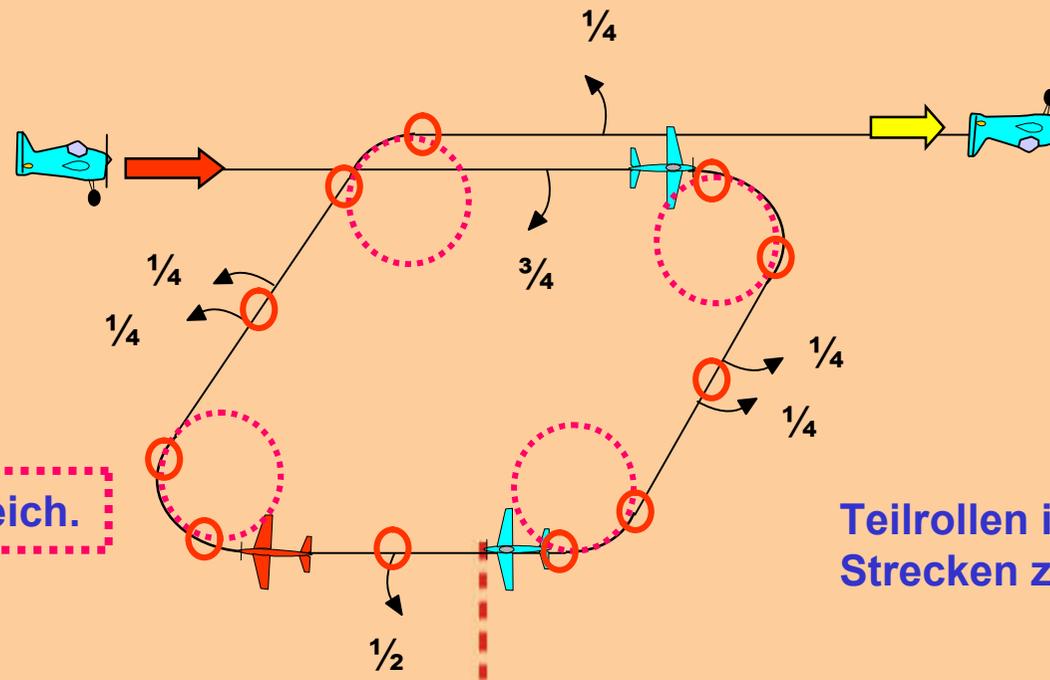
Aus den Normalflug fliege in der Mitte des Flugraumes eine  $\frac{3}{4}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflugkreis, fliege zwei aufeinanderfolgende  $\frac{1}{4}$  Rollen, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflugkreis, fliege eine  $\frac{1}{2}$  Rolle, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflugkreis, fliege zwei aufeinanderfolgende  $\frac{1}{4}$  Rollen, fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflug Kreis, fliege (in der Mitte des Flugraumes) eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, Ausflug im Rückenflug.



# AP-19.09 Horizontales Quadrat mit $\frac{3}{4}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{2}$ Rolle, zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen, $\frac{1}{4}$ Rolle

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen..

Strecken zwischen Teilrollen müssen kurz und von gleicher erkennbarer Länge sein.

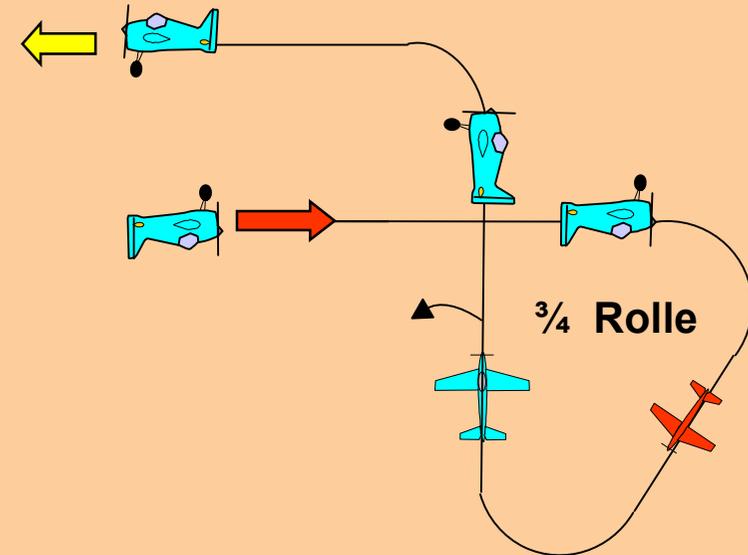


Alle Radien sind gleich.

Teilrollen in der Mitte der Strecken zentriert..



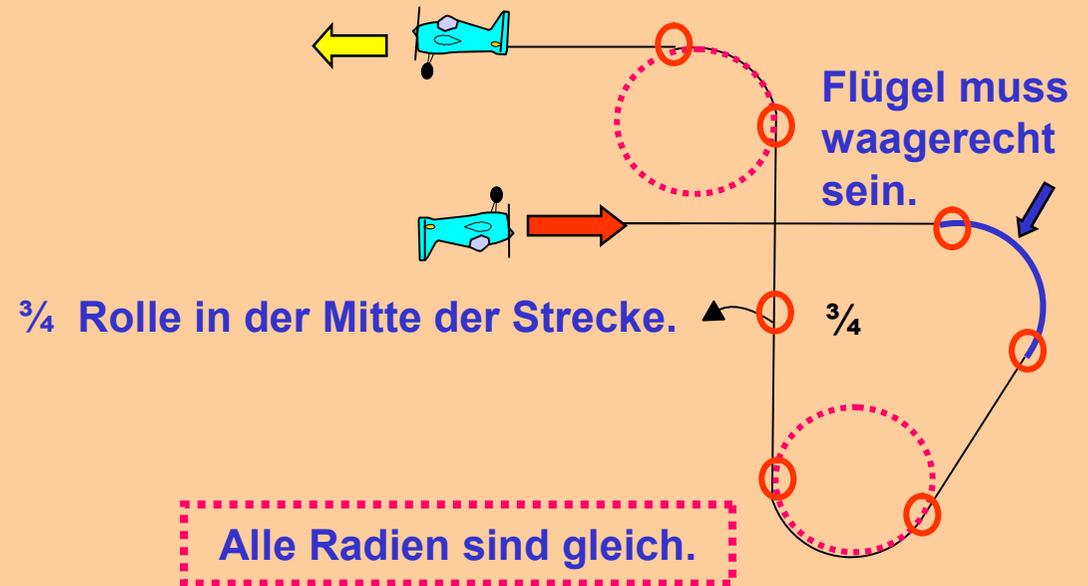
## AP-19.10 Wende Kombination mit $\frac{3}{4}$ Rolle



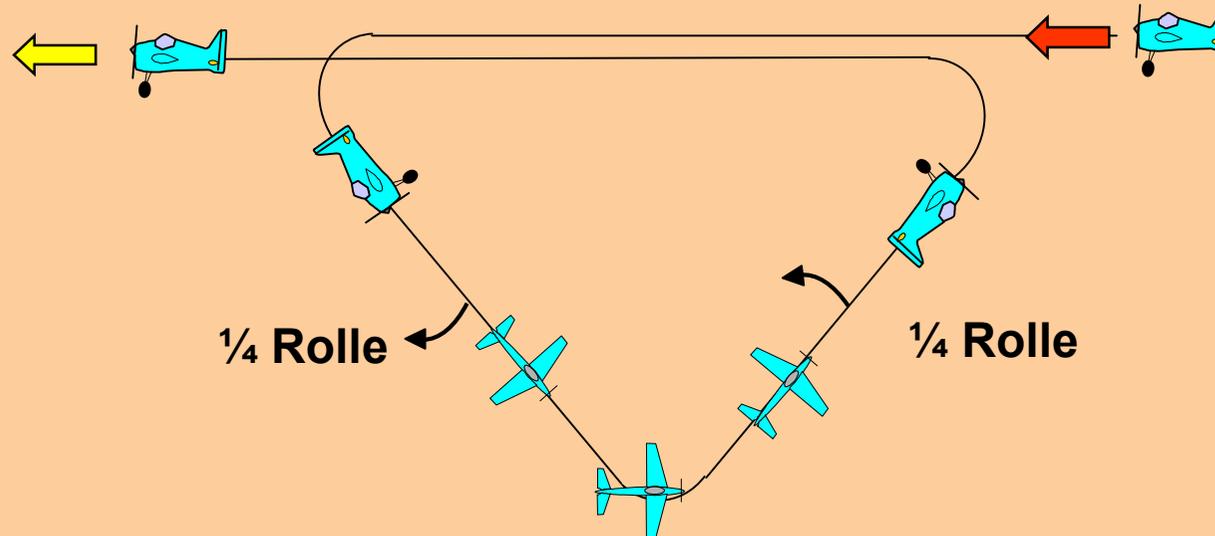
Aus dem Rückenflug fliege einen  $\frac{1}{4}$  Kreis mit waagerechtem Flügel in einen Querabflug, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine  $\frac{3}{4}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{1}{4}$  Looping, Ausflug im Normalflug.



# AP-19.10 Wende Kombination mit $\frac{3}{4}$ Rolle



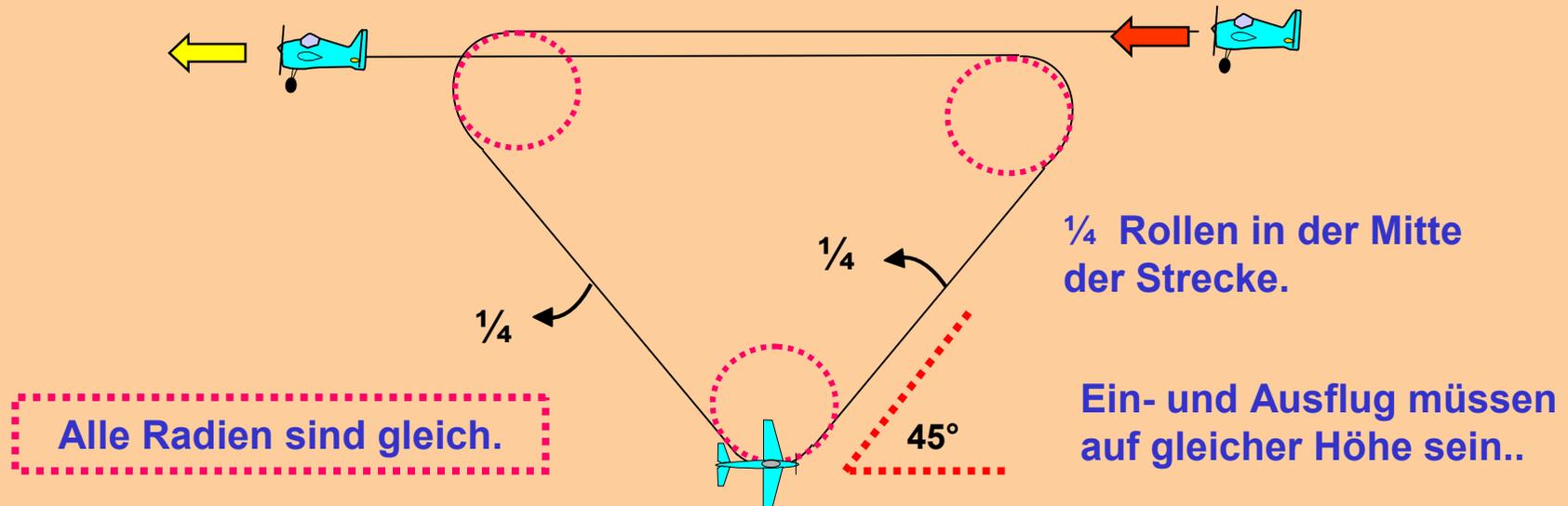
# AP-19.11 Dreieck Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle



Aus dem Normalflug, drücke in einen  $\frac{3}{8}$  Looping in einen  $45^\circ$  Abwärtsflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle fliege einen  $\frac{1}{4}$  Messerflug Looping in einen  $45^\circ$  Steigflug, fliege eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, drücke durch einen  $\frac{3}{8}$  Looping, Ausflug im Normalflug



# AP-19.11 Dreieck Looping mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle



Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen..



**Landevorgang**  
( wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

**Forget WHO is flying**  
(friend, rival, countryman, flier from other nation)

**Forget WHAT is flying**

**LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED ....**  
(and the precision, smoothness, positioning, and size)

Bob Skinner

---

**Sicherheitslinie**



© Peter Uhlig, Dezember 2017