



Schweizerischer Modellflugverband
Fédération Suisse d'Aéromodélisme
Federazione Svizzera di Aeromodellismo

Fachkommission F3 Kunstflug

RC-MOTOR-KUNSTFLUGMODELLE

F3A

REGLEMENT FÜR MODELLFLUGMEISTERSCHAFTEN DER KLASSE F3A 2014

Das Original-Dokument FAI Sporting Code, Section 4, Volume F3 – Radio Control Aerobatics, ist integrierender Bestandteil dieses Reglements und wird als separates File (Beilage 1) geführt. Aus Gründen der Aktualität, der Problematik von Fehlinterpretationen sowie des grossen Aufwandes wird ab sofort auf eine Deutsch- Übersetzung verzichtet.

Allgemeine Regeln siehe Rahmenbestimmungen für Modellflugwettbewerbe und Meisterschaften des SMV sowie FAI Sporting Code, Volume ABR, Section 4B und 4C.

INHALT		Seite
Allgemein	F3A-Levels und Selektion der Nationalmannschaften F3A	3
Anhang 1	Regelung der Vorflüge an F3A-Wettbewerben des SMV	7
Anhang 2	Figurenprogramm und Figurenbeschreibung für F3A-Regionalmeisterschaften (F3A-Regional)	8
Anhang 3	Figurenprogramm und Figurenbeschreibung für F3A-Interregionalmeisterschaften (F3A-Interregional)	13
Beilage 1 (separates Dok)	Section 4 – Aeromodelling, Volume F3, Radio Control Aerobatics, 2013 Edition, Effective 1st January 2013	

Vollständige Überarbeitung des Gesamtreglements	15. 12. 2011
Gesamtreglement genehmigt durch die Fachkommission F3	15. 12. 2011
Gesamtreglement genehmigt durch das Ressort Sport des SMV	12. 01. 2012
Revision 2 gemäss Revisionsliste Seite 2	15. 02. 2013
Revision 3 gemäss Revisionsliste Seite 2	01 .01 .2014

Revisionsliste

Was	Datum
Seiten 10 / 14 / 49 / 51 / 52: Beschreibungen Flugfiguren korrigiert	19.04.2012
Seite 41, Pt. 5.4.2: Regelung Streichresultat berichtigt	19.04.2012
Ganzer Teil 5, Übersetzung Sporting Code, entfernt; wird als separates Original-Dokument geführt	28.02.2013
Anhang I unbenannt in Allgemein	15.02.2013
Anhang 1, Ziffer 5.4: Modus der Anzahl Durchgänge geändert	15.02.2013
Anhang II unbenannt in Anhang 1	15.02.2013
Anhang IIA unbenannt in Anhang 2	15.02.2013
Anhang IIB unbenannt in Anhang 3	15.02.2013
Seite 4 / 5, Ziffer 3.2 / 4.2: Startberechtigungen angepasst	01.01.2014
Seite 5, Ziffer 4.3: Bedingung angepasst	01.01.2014
Seite 5, Ziffer 5.3: Bedingung für Rückstufung gestrichen	01.01.2014
Seite 6, Ziffer 7 Fehlerhafte Bestimmung korrigiert	01.01.2014
Seite 6, Ziffer 7: Mindestplatzierung angepasst	01.01.2014
Seite 7, neue Ziffer 8: Übergangsbestimmung Startberechtigung Level F3A-FAI für 2014 / 2015 definiert	01.01.2014

Allgemeines: F3A-Levels und Selektion der Nationalmannschaft F3A

1 Gliederung der Kategorie F3A

Die SMV-Meisterschaften der Kategorie F3A gliedern sich wie folgt in drei Levels (Stärkeklassen):

- F3A-Regional
- F3A-Interregional
- F3A-FAI

2 Teilnahme

Teilnahmeberechtigt sind Mitglieder eines Modellflugvereines des SMV.

3 F3A-Regional

3.1 Modus

Der F3A-Regional-Level besteht aus den Regionalmeisterschaften (F3A-Regional). Das sind die offiziellen Meisterschaften der regionalen Modellflugverbände (RMV). Die F3A-Regional-Meisterschaften finden über das ganze Jahr verteilt statt. RMV können F3A-Regional-Meisterschaften zusammenlegen. Pro Jahr sollten 3 - 4 solcher Wettbewerbe durchgeführt werden. Die jeweiligen Wettbewerbe werden zusammen mit den F3A-Interregional-Wettbewerben durchgeführt.

3.2 Teilnehmer

- Piloten, welche Mitglied eines Modellflugvereines sind; und
- welche während der aktuellen Saison nicht in einer höheren Stärkeklasse geflogen sind oder fliegen.

3.3 Bedingungen

- Teilnehmerzahl offen;
- in der Regel 3 Durchgänge pro Wettbewerb (Sollte die Anzahl Teilnehmer oder die Witterung die Durchführung von 3 Durchgängen verunmöglichen, kann die Anzahl der Durchgänge reduziert werden.);
- Medaillen pro Region und Titel „Regional-Meister“;
- Nach 2-maligem Gewinn eine F3A-Regionalmeisterschaft keine Startberechtigung mehr und zwingender Wechsel in F3A-Interregional.

3.4 Wertung

- Es gilt die 1000er-Wertung. Für die Rangliste der einzelnen F3A-Regionalmeisterschaft wird ab 2 Durchgängen der schlechteste gestrichen.

4 F3A-Interregional

4.1 Modus

Im Level F3A-Interregional werden pro Jahr 3 – 4 gleichwertige F3A-Wettbewerbe zeitgleich mit den Regionalmeisterschaften (F3A-Regional) durchgeführt. Zum Titel F3A-Interregionalmeister zählen die Rangpunkte aus den besten 2 geflogenen Wettbewerben.

Die Klassierung basiert auf der Summe der Punkte gemäss folgender Tabelle:

Punktewertung:	1. Rang 100Punkte
	2. " 95 "
	3. " 90 "
	etc.

Ab dem 21. Rang werden keine Punkte mehr verteilt.

Bei Punktegleichheit entscheidet:

1. Der bessere beste Rang;
2. Die grössere Summe der beiden 1000er-Wertungen.

4.2 Teilnehmer

- Piloten, welche Mitglied eines Modellflugvereines sind; und
- welche während der aktuellen Saison nicht in einer höheren Stärkeklasse geflogen sind oder fliegen.

4.3 Bedingungen

- Teilnehmerzahl offen;
- in der Regel 3 Durchgänge pro Wettbewerb (Sollte die Anzahl Teilnehmer oder die Witterung die Durchführung von 3 Durchgängen verunmöglichen, kann die Anzahl der Durchgänge reduziert werden.);
- Nach 2-maligem Gewinn des Titels „F3A-Interregionalmeister“ keine Startberechtigung mehr und zwingender Wechsel in F3A-FAI.

4.4 Wertung

- Es gilt die 1000er-Wertung. Für die Rangliste des einzelnen F3A-Interregional-Wettbewerbs wird ab 2 Durchgängen der schlechteste gestrichen.
- Die FAKO F3 Kunstflug erstellt auf Ende der Saison die Rangliste der Meisterschaft F3A-Interregional. Die Medaillenvergabe erfolgt an der SPK des SMV an die 3 Erstplatzierten.

5 F3A-FAI

5.1 Modus

Im Level F3A-FAI werden pro Jahr zwei gleichwertige Teilwettbewerbe durchgeführt. Jeder Teil- Wettbewerb dauert zwei Tage.

5.2 Teilnehmer

- Piloten, welche Mitglied eines Modellflugvereines sind; und
- in der Vergangenheit Teilnehmer des Levels F3A-FAI waren; oder
- im Vorjahr an mind. einem F3A-Interregional-Meisterschafts-Lauf oder an einem Internationalen F3A-FAI Wettbewerb teilgenommen haben.

5.3 Bedingungen

- Teilnehmerzahl offen.

5.4 Ablauf eines Teilwettbewerbes

1. Tag Nach Möglichkeit zwei bis drei Qualifikationsrunden mit dem gültigen FAI Qualifikationsprogramm
2. Tag Mindestens eine Qualifikationsrunde mit dem gültigen FAI Qualifikationsprogramm

Zwei Finaldurchgänge mit dem gültigen FAI Finalprogramm

Die Finalrunden werden nur ausgetragen, wenn mindestens drei Qualifikationsrunden durchgeführt werden konnten.

5.4.1 Teilnehmer der Finalrunden

Piloten der Ränge 1 bis 6 der Qualifikationsrunden. Befinden sich unter den ersten 6 Piloten Konkurrenten, welche für die Schweizer Nationalmannschaft nicht selektionsberechtigt sind, erhöht sich die entsprechende Anzahl der Piloten um die gleiche Anzahl aus den nachfolgenden Rängen.

5.4.2 Wertung

Jeder Durchgang wird auf 1000 Punkte normiert (Promille).

Bei mindestens zwei Qualifikationsrunden wird der schlechteste Durchgang gestrichen. Die Promille der restlichen Durchgänge werden addiert und wiederum auf 1000 Punkte normiert. Dieser Wert entspricht dem Qualifikationsergebnis des Teilwettbewerbes.

Die Summe der Punkte in Promillen aus den Finalrunden und dem Qualifikationsergebnis bei einem Streichresultat ergeben die Rangliste des Teilwettbewerbes für die Finalisten.

5.5 Zeitraum der Durchführung

Die Teilwettbewerbe der Swiss Liga finden nach Möglichkeit vom 1. Juni bis 31. Oktober statt.

6 Schweizermeisterschaft F3A-FAI

6.1 Rangliste

Die Rangliste der Schweizermeisterschaft entspricht der Summe der Punkte aus den 2 Wettbewerben der Swiss-Liga des laufenden Jahres. Der 1. Teilwettbewerb wird nach Möglichkeit vor einer EM oder WM durchgeführt.

Die Klassierung basiert auf der Summe der Punkte gemäss folgender Tabelle:

Punktewertung: 1. Rang 100Punkte
 2. " 95 "
 3. " 90 "
 etc.

Ab dem 21. Rang werden keine Punkte mehr verteilt.

Bei Punktegleichheit entscheidet:

1. Der bessere beste Rang;
2. Die grössere Summe der beiden 2000er-, resp. 1000er-Wertungen.

6.2 Fehlender Veranstalter

Wenn bis am 30. Juni nicht für beide Teilwettbewerbe ein Veranstalter bekannt ist, so zählt nur der eine Teilwettbewerb für die Schweizermeisterschaft.

7 Selektion Nationalmannschaft

Die Selektion der Nationalmannschaft F3A-FAI gilt für das Folgejahr (EM oder WM) der beiden zählenden Selektionsjahre. Sie wird jährlich nach Ende der Wettbewerbssaison durch die FAKO F3 Kunstflug vorgenommen.

Von den Teilwettbewerben der Schweizermeisterschaft F3A-FAI des laufenden Jahres und des Vorjahres werden Ranglisten gebildet. Bei mindestens 3 Wettbewerben wird das schlechteste Resultat gestrichen. Für die verbleibenden Resultate werden die Punkte gemäss folgender Tabelle addiert und daraus das Mittel errechnet.

Punktewertung: 1. Rang 100Punkte
 2. " 95 "
 3. " 90 "
 etc.

Ab dem 21. Rang werden keine Punkte mehr verteilt.

Bei Punktegleichheit entscheidet:

1. Der bessere beste Rang
2. Die grössere Summe der entsprechenden 2000er-, resp. 1000er-Wertungen.

Weiter muss im Jahre vor der EM oder WM mindestens 1 F3A-FAI-Wettbewerb im Rahmen FAI-Worldcup bestritten worden sein.

Gemäss neuer Regelung dar CIAM ist maximal 1 Junior bis zum vollendeten 18. Altersjahr ebenfalls an einer EM oder WM pro Nationalmannschaft startberechtigt. Ein Junior wird jeweils für ein Jahr (EM oder WM) für die Nationalmannschaft qualifiziert, wenn er in der F3A-FAI-Schweizermeisterschaft (im Vorjahr einen EM oder WM) mindestens den 6. Rang erreicht. Zudem muss er im Laufe des Jahres der Qualifikation mindestens 1 F3A-FAI-Wettbewerb im Rahmen FAI-Worldcup bestritten haben.

8 Übergangsbestimmung Startberechtigung Level F3A-FAI ab 2014 / 2015

Durch die vorgesehene Wieder-Einführung eines Ligasystems mit Swiss-Liga (bisher F3A-FAI) und Interregional-Liga (bisher F3A-Interregional) auf das Jahr 2015 und dem damit verbundenen Auf- und Abstiegsmodus wird folgendes definiert:

- Die Piloten der Ränge 1- 21 der F3A-FAI-Schweizermeisterschaft 2014 sind für die Swiss-Liga 2015 startberechtigt.
- Alle übrigen Piloten müssen sich ab 2015 über die Interregional-Liga für die Swiss-Liga (2016ff) qualifizieren.
- Die entsprechende Revision des Reglements für das neue System erfolgt auf den 01.01.2015.

Anhang 1 Regelung der Vorflüge an F3A-Wettbewerben des SMV

Regional – und Interregionalmeisterschaften

Bevor der Wettbewerb beginnt, wird ein Vorflug durchgeführt. Der Pilot dafür wird gemäss folgender Prioritätenliste bestimmt:

1. Ein freiwilliger Pilot, der nicht am Wettbewerb teilnimmt.
2. Ein freiwilliger Wettbewerbsteilnehmer.
3. Der Pilot mit der höchsten Startnummer.

Vorrundenprogramm der Schweizermeisterschaft

Bevor der Wettbewerb beginnt, wird ein Vorflug durchgeführt. Der Pilot dafür wird gemäss folgender Prioritätenliste bestimmt:

1. Ein freiwilliger Pilot der nicht am Wettbewerb teilnimmt.
2. Ein freiwilliger Wettbewerbsteilnehmer.
3. Der Pilot mit der höchsten Startnummer.

Finalrunde der Schweizermeisterschaft

Vor der Finalrunde wird ein Vorflug durchgeführt. Der Pilot dafür wird gemäss folgender Prioritätenliste bestimmt:

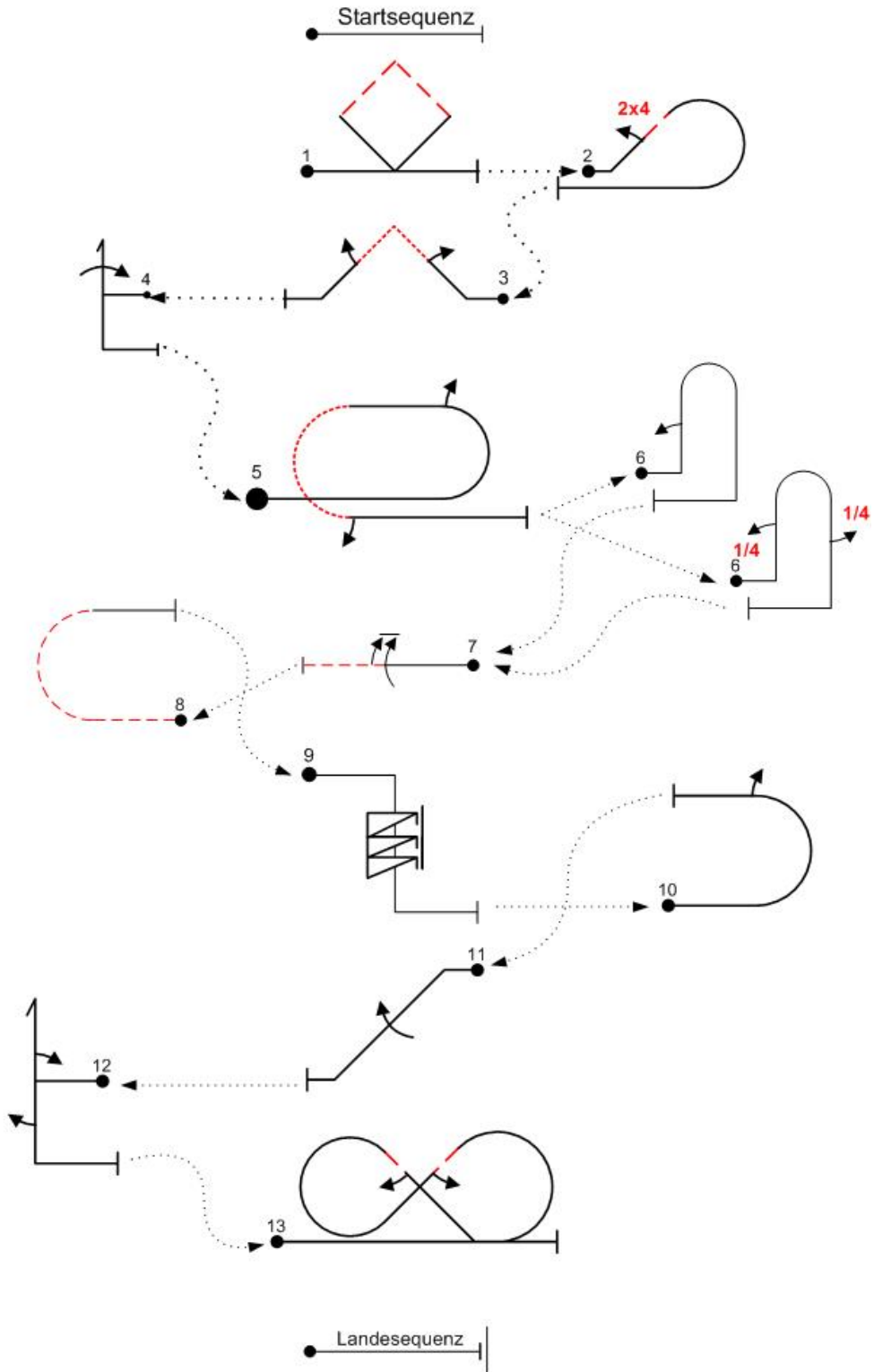
1. Der bestplatzierte Pilot der nicht die Finalrunde erreicht.
2. Ein freiwilliger Pilot der nicht am Wettbewerb teilnimmt.
3. Ein freiwilliger Wettbewerbsteilnehmer.
4. Der Pilot der als letzter das Finale erreicht hat.

Ergänzende Bestimmung

Bei neu dazukommenden Punktrichtern (z.B. bei mehrtägigen Wettbewerben, etc.) muss vor dem ersten zu bewertenden Flug ebenfalls ein Vorflug durchgeführt werden.

Anhang 2 Figurenprogramm für F3A-Regionalmeisterschaften (F3A-Regional)

F3A RM Programm 2012



Figurenfolge F3A-Regionalmeisterschaften (F3A-Regional)**K-Faktor**

	Startsequenz	K 1
R-12.01	Diamantlooping	K 3
R-12.02	Halbe umgekehrte Kuban-Acht mit 2/4 Punkt-Rollen	K 2
R-12.03	Kobra-Rolle mit halben Rollen	K 3
R-12.04	Turn mit ganzer Rolle aufwärts	K 2
R-12.05	Doppelter Immelmann mit ½ Rollen	K 3
R-12.06	Humpty Bump optional	K 2
R-12.07	1 1/2 Rollen	K 3
R-12.08	Halber gestossener Looping	K 1
R-12.09	3 Umdrehungen Trudeln	K 3
R-12.10	Immelmann mit einer halben Rolle	K 2
R-12.11	45 Grad Sinkflug; 1 Rolle	K 2
R-12.12	Turn mit ½ Rollen	K 2
R-12.13	Kuban-Acht mit ½ Rollen	K 3
	Landesequenz	K 1
	Total	K 33

Beschreibung der Flugfiguren für das F3A-Regional-Programm

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in normaler oder Rückenfluglage. Zentrumsfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs, während Wendefiguren mit einem Flugkurs 180 Grad entgegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, sind Ein- und Ausflug von Zentrumsfiguren auf gleicher Flughöhe. In Wendefiguren sind Flughöhenkorrekturen zur Positionierung gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser und wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermassen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit und wo erforderlich, die gleich Verzögerung. Alle aufeinanderfolgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, gerissenen Rollen oder Kombinationen derselben, haben gleich lange Ein- und Ausflüge vor und nach den Rollen oder Kombinationen davon, ausser beim Immelman und den verschiedenen Split-S. Gerissene Rollen, welche keine gerissenen Rollen sind (z.B. Fassrollen), werden mit NULL (0) bewertet. Trudeln, welches mit Steilspiralen oder mit einer gerissenen Rolle beginnt, wird mit NULL (0) bewertet.

Jeder Verstoss gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich, zu den in den Figurenbeschreibungen und im Leitfaden für Punktrichter (Anhang 5B) angegebenen Minderbewertungen, mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Auflistungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

Startsequenz

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und dreht dann um 90 Grad in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen gebildet wird, die den Flugraum markieren. Ungefähr über dieser Linie dreht das Modell um 270 Grad zu einem Trimmflug mit dem Wind. Etwa auf Höhe der in Windrichtung gesehenen zweiten (downwind) Flugraummarkierung, leitet es eine 180 Grad Kurve oder, nach Entscheidung des Piloten, eine andere Kehre/Wende ein.

PR-Anmerkung:

- Das Modell folgt nicht der Beschreibung der Startsequenz = Null (0) Punkte.
- Hinterfliegt das Modell die Punktrichterlinie (zero line) = Null (0) Punkte.
- Nur zwei Wertungen, eine Null (0) oder eine Zehn (10) können für die Startsequenz vergeben werden.

R-12.01 Diamantlooping

Das Modell fliegt ein, auf der Spitze stehender, Quadratischer Looping.

R-12.02 Halbe umgekehrte Kuban-Acht mit 2/4 Punkt-Rollen

Das Modell wird aus dem horizontalen Flug in einen 45 Grad Steigflug gezogen, macht eine halbe Vierpunkt-Rolle und wird dann durch einen 5/8 Innenlooping wieder in die horizontale Normalfluglage gezogen.

R-12.03 Kobra-Rolle mit halben Rollen

Das Modell wird in einen 45° Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle, wird danach mit einem ¼ Looping in einen 45° Sturzflug gezogen, macht eine weitere ½ Rolle und wird danach in den waagrechten Flug gezogen.

PR-Anmerkung:

- Teil-Loopings nicht rund und von gleichem Durchmesser
- ½ Rollen nicht in der Mitte der 45° Strecken
- Ein und Ausflug nicht waagrecht und auf gleicher Höhe

R-12.04 Turn mit ganzer Rolle aufwärts

Aus dem horizontalen Flug wird das Modell in den vertikalen Steigflug gezogen, wo es aufwärts eine ganze Rolle macht, gefolgt von einem Turn. Anschliessend wird das Modell in den Horizontalflug gezogen.

R-12.05 Doppelter Immelmann mit ½ Rollen

Das Modell fliegt aus dem horizontalen Flug einen halben Innenlooping, unmittelbar gefolgt von einer halben Rolle in den horizontalen Normalflug, aus welchem das Modell einen halben Aussenlooping, unmittelbar gefolgt von einer weiteren halben Rolle, in die horizontale Normalfluglage macht.

PR-Anmerkung:

- Zwischen den halben Loopings und den halben Rollen erfolgt keine Verzögerung.
- Die Länge des oberen horizontalen Normalfluges entspricht in etwa den Durchmessern der halben Loopings

R-12.06 Humpty Bump optional

Das Modell wird aus dem horizontalen Flug in den vertikalen Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle (oder alternativ eine Viertelrolle), vollführt einen halben gedrückten oder gezogenen Looping (Innen- oder Aussenlooping), geht in den vertikalen Sturzflug (macht alternativ eine Viertelrolle) und wird dann wieder in die horizontale Normalfluglage gezogen.

R-12.07 1 1/2 Rollen

Aus dem horizontalen Flug macht das Modell eineinhalb zusammenhängende Rollen in gleicher Drehrichtung.

R-12.08 Halber gestossener Looping

Das Modell fliegt aus der Rückenfluglage einen halben gestossenen Looping.

R-12.09 3 Umdrehungen Trudeln

Das Modell vollzieht aus dem annähernd horizontalen Flug drei aufeinanderfolgende Umdrehungen Trudeln, verharrt im senkrechten Sturzflug und geht dann in den horizontalen Flug über.

PR-Anmerkung:

- Snap-Rolle beim Einflug = Null Punkte.
- Erzwungener (forced) Einflug = Punktabzug.

R-12.10 Immelmann mit einer halben Rolle

Das Modell fliegt aus dem horizontalen Flug einen halben Innenlooping, unmittelbar gefolgt von einer halben Rolle in den horizontalen Normalflug.

R-12.11 45 Grad Sinkflug; 1 Rolle

Das Modell wird in einen 45 Grad Sinkflug gedrückt, führt dann eine ganze Rolle aus und wird dann in den horizontalen Flug gezogen.

R-12.12 Turn mit ½ Rollen

Aus dem horizontalen Flug wird das Modell in den vertikalen Steigflug gezogen, wo es eine halbe Rolle macht, gefolgt von einem Turn. Im vertikalen Sturzflug führt es eine weitere halbe Rolle aus und wird dann wieder in den horizontalen Normalflug gezogen.

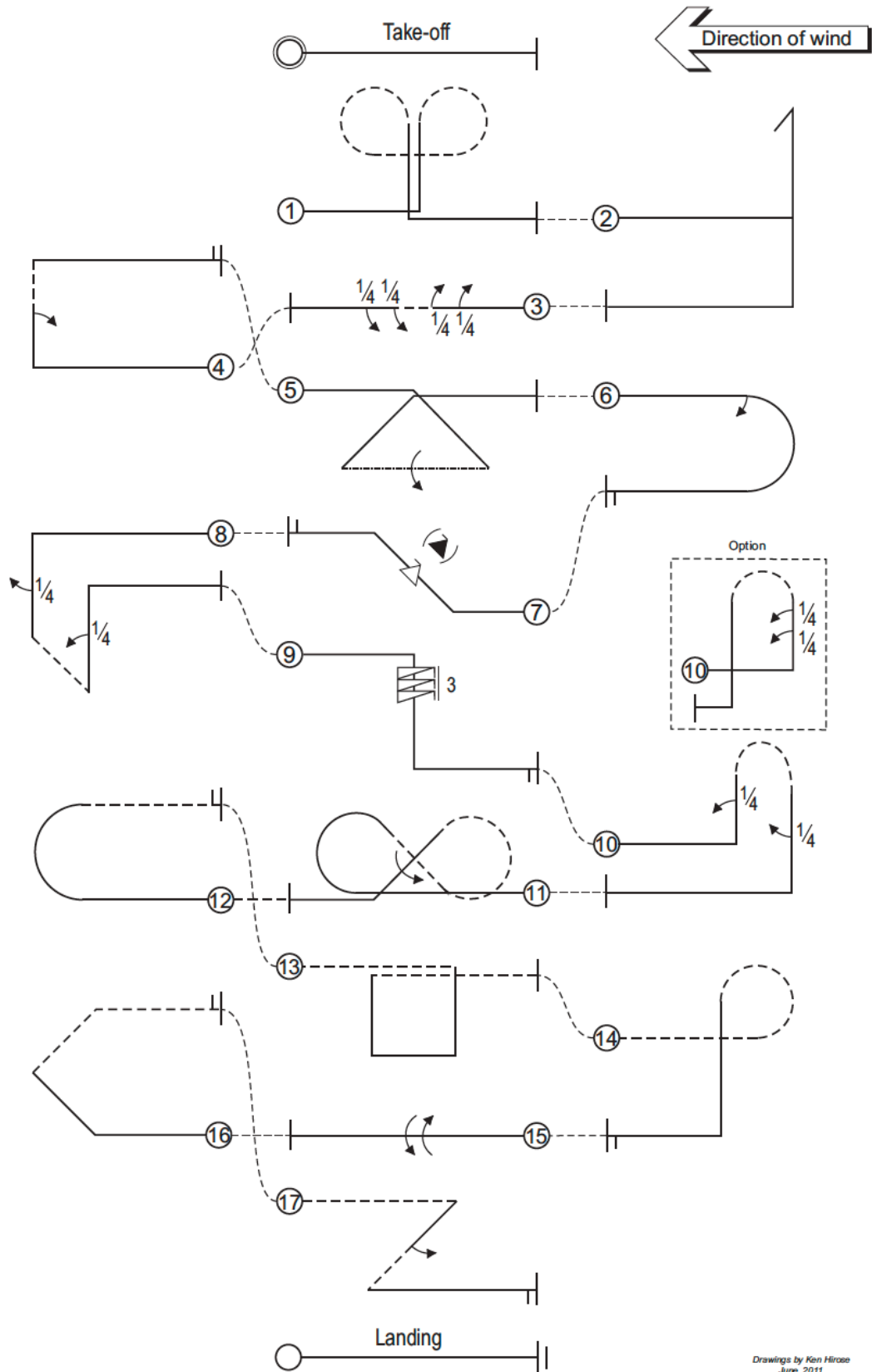
R-12.13 Kuban-Acht mit $\frac{1}{2}$ Rollen

Aus dem horizontalen Flug wird das Modell in einen $\frac{5}{8}$ Looping gezogen und geht in den ersten 45 Grad Flugabschnitt über, wo es eine halbe Rolle macht, gefolgt von einem $\frac{3}{4}$ Innenlooping. Beim zweiten 45 Grad Flugabschnitt vollführt das Modell erneut eine halbe Rolle und wird dann wieder in die horizontale Normalfluglage gezogen.

Landungssequenz

Der Pilot kann selber entscheiden, von welcher Richtung er sein Modell landen will. Das Modell muss auf der Landezone aufsetzen. Die Landung ist erst dann beendet, wenn das Modell zum Stillstehen kommt. Es darf keinen Schaden am Modell, während der Landung entstehen.

Anhang 3 Figurenprogramm für F3A-Interregional-Meisterschaften (F3A-Interregional)



Drawings by Ken Hirose
June 2011

Figurenfolge F3A- F3A-Interregional-Meisterschaften (F3A-Interregional)

K-Faktor

N-12.01	Halbes Kleeblatt	K 3
N-12.02	Turn	K 3
N-12.03	Rollen Kombination mit zwei aufeinander folgenden 1/4 Rollen, zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen in entgegengesetzter Richtung	K 4
N-12.04	Halber Quadratischer Looping mit 1/2 Rolle	K 3
N-12.05	Dreieck mit Rolle	K 4
N-12.06	Split S mit 1/2 Rolle	K 2
N-12.07	45° Aufwärtsflug mit 1 Gerissenen Rolle	K 5
N-12.08	Umgekehrter Hoher Hut mit 1/4 Rolle abwärts, 1/4 Rolle aufwärts	K 4
N-12.09	Trudeln 3 Umdrehungen	K 4
N-12.10	Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty Bump mit 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts (Option : Zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen aufwärts)	K 3
N-12.11	Kubanische 8 mit Rolle	K 5
N-12.12	1/2 Looping	K 1
N-12.13	Quadratischer Looping	K 5
N-12.14	Figur 9	K 3
N-12.15	Rollen Kombination mit zwei aufeinanderfolgenden Rollen in entgegengesetzter Richtung	K 4
N-12.16	Halber quadratischer Looping auf der Spitze	K 3
N-12.17	Figur Z mit 1/2 Rolle	K 4
	Total	K 60

Beschreibung der Flugfiguren für das F3A-Interregional-Programm

Das F3A-Interregional-Programm entspricht dem international gültigen Advanced Schedule A-12 Programm der CIAM.

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in normaler oder Rückenfluglage. Zentrumsfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs, während Wendefiguren mit einem Flugkurs 180 Grad entgegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, sind Ein- und Ausflug von Zentrumsfiguren auf gleicher Flughöhe. In Wendefiguren sind Flughöhenkorrekturen zur Positionierung gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser und wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermassen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit und wo erforderlich, die gleich Verzögerung. Alle aufeinanderfolgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, gerissenen Rollen oder Kombinationen derselben, haben gleich lange Ein- und Ausflüge vor und nach den Rollen oder Kombinationen davon, ausser beim Immelman und den verschiedenen Split-S. Gerissene Rollen, welche keine gerissenen Rollen sind (z.B. Fassrollen), werden mit NULL (0) bewertet. Trudeln, welches mit Steilspiralen oder mit einer gerissenen Rolle beginnt, wird mit NULL (0) bewertet.

Jeder Verstoss gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich, zu den in den Figurenbeschreibungen und im Leitfaden für Punktrichter (Anhang 5B) angegebenen Minderbewertungen, mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Auflistungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

Flugprogramm F3A-Interregional (2012-2013)

N-12.01 Halbes Kleeblatt

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Drücke durch einen 3/4 Looping in die Horizontale Drücke durch einen 3/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug

N-12.02 Turn

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege einen Turn. Fliege einen senkrechten Abwärtsflug. ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.03 Rollen Kombination mit zwei aufeinander folgenden 1/4 Rollen, zwei aufeinanderfolgenden 1/4 Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei 1/4 Rollen, zwei 1/4 Rollen in entgegengesetzter Richtung. Ausflug im Normalflug.

N-12.04 Halber Quadratischer Looping mit 1/2 Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Drücke durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.05 Dreieck mit Rolle

Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/8 Looping in einen 45° Grad Abwärtsflug. Drücke durch einen 3/8 Looping in die Horizontale. Fliege eine Rolle. drücke durch einem 3/8 Looping in einen 45° Grad Steigflug. Drücke durch einem 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.06 Split S mit 1/2 Rolle

Aus dem Normalflug, fliege eine 1/2 Rolle. ziehe unmittelbar durch einen 1/2 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.07 45° Aufwärtsflug mit 1 Gerissenen Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/8 Looping in einen 45° Steigflug. Fliege 1 Gerissene Rolle. Drücke durch einen 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug..

N-12.08 Umgekehrter Hoher Hut mit 1/4 Rolle abwärts, 1/4 Rolle aufwärts

Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/4 Looping in die Horizontale. Drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.09 Trudeln 3 Umdrehungen

Aus dem Normalflug, fliege 3 Umdrehungen Trudeln. Fliege einen senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.10 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty Bump mit 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts (Option : Zwei aufeinanderfolgende 1/4 Rollen aufwärts)

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/2 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.
Option: Aus dem Normalflug, drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege aufeinanderfolgend zwei 1/4 Rollen. Drücke durch einen 1/2 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.11 Kubanische 8 mit Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 5/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug. Drücke durch einen 3/4 Looping in einen weiteren 45° Abwärtsflug. Fliege eine Rolle. Ziehe durch einen 1/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.12 1/2 Looping

Aus dem Normalflug, ziehe durch eine 1/2 Looping zum Ausflug im Rückenflug.

N-12.13 Quadratischer Looping

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping in die Horizontale. Ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping in die Horizontale. Fliege Ausflug im Rückenflug.

N-12.14 Figur 9

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen 3/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

N-12.15 Rollen Kombination mit zwei aufeinanderfolgenden Rollen in entgegengesetzter Richtung

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei Rollen in entgegengesetzter Richtung. Ausflug im Normalflug.

N-12.16 Halber quadratischer Looping auf der Spitze

Aus dem Normalflug, ziehe durch eine 1/8 Looping in einen 45° Steigflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping in einen 45° Steigflug. Ziehe durch einen 1/8 Looping zum Ausflug im Rückenflug.

N-12.17 Figur Z mit 1/2 Rolle

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen 3/8 Looping in einen 45° Abwärtsflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 3/8 Looping zum Ausflug im Normalflug.