



Schweizerischer Modellflugverband  
Fédération Suisse d'Aéromodélisme  
Federazione Svizzera di Aeromodellismo

Fachkommission F3 Kunstflug  
comité technic F 3 voltige

# RC-MOTOR-KUNSTFLUGMODELLE

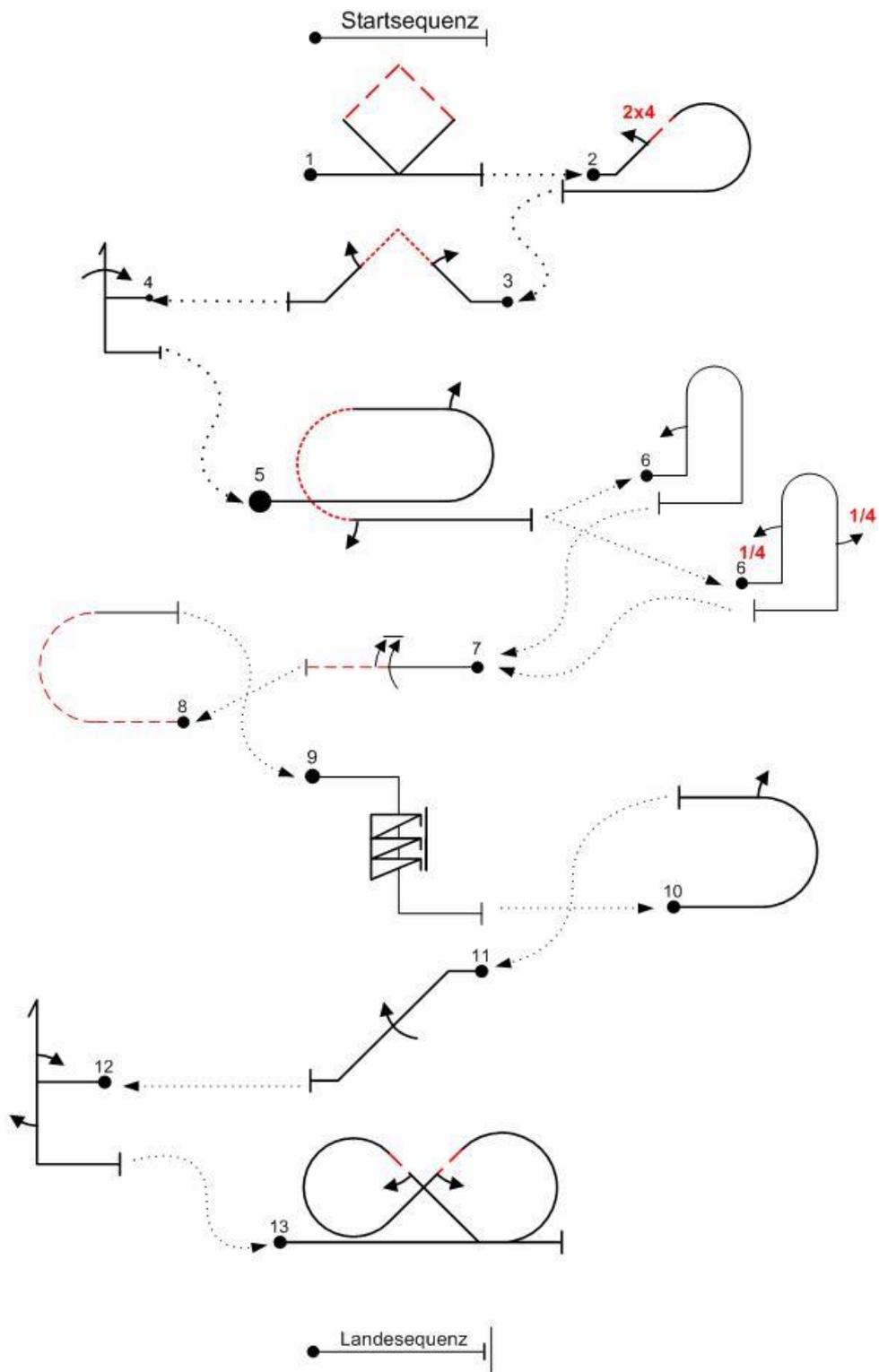
# F3A

---

Anhang 1 - Figurenprogramm für F3A-Regional-Meisterschaften (F3A-RM)

---

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
	<b>Total</b>	<b>K 33</b>

**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 Immelmann und den verschiedenen Split-S. Gerissene Rollen, welche keine gerissenen Rollen sind (z.B. Fassrollen), werden mit NULL (0) bewertet. Trudeln, welches mit Steilschrauben 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 Punkttrichterlinie (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 ½ Rollen**

Aus dem horizontalen Flug wird das Modell in einen 5/8 Looping gezogen und geht in den ersten 45 Grad Flugabschnitt über, wo es eine halbe Rolle macht, gefolgt von einem ¾ 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.