

5W. Klasse F3A-W Fernlenk-Kunstflug-Wasserflugmodelle

5W.1 Für Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle der Klasse F3A-W gelten die Bestimmungen des Sporting Code -Sektion 4 Volume F3 Aerobatics-Teil FÜNF -Kapitel 5.1 Technische Bestimmungen für Wettbewerbe mit funkferngesteuerten Flugmodellen mit den nachfolgend genannten Abweichungen:

5W.2 Das Flugprogramm der Klasse F3A-W ist innerhalb von 11 Minuten auszuführen.

5W.3 Das Flugprogramm beginnt mit der Freigabe des Modells durch den Helfer.

5W.4 Mit Ausnahme des Leerfluges nach Flugfigur 2 und der darauffolgenden Wende sowie den Wenden nach den Flugfiguren 12, 14 und 17 werden alle anderen Figuren bewertet.

5W.5 Es wird kein Flugraum gemäß Regel 5.1.8 festgelegt. Allerdings muss ein weites Ausfliegen von den Punktwertern nachteilig bewertet werden.

5W.6 Für die Bewertung der Wasserarbeit wird auf dem Wasser ein Bojenfeld bestehend aus 6 Bojen möglichst parallel zur Uferlinie markiert.

Der Abstand der Bojen soll immer im rechten Winkel zueinander ca. 30 Meter betragen.

Je nach den örtlichen Gegebenheiten können die Abmessungen jedoch abweichen.

5W.7 Flugprogramm ab 2023

Figur	K-Faktor	
1. Fahrt zur Startstelle.	K 1 (0/10)	
2. Abwassern mit 90°Querabflug.	K 4	
3. Hut, 2/4 Rollen auf, oben ½ Rolle, 2/4 Rollen ab. AR.	K 4	m
4. ½ Quadratlooping mit 1 Rolle. AR.	K 2	w
5. Dreieck von Oben, ½ Rolle ab, unten 1 Rolle, ½ Rolle auf. AN.	K 3	m
6. ½ Diamant mit ½ Rolle im ersten Schenkel. AN.	K 3	w
7. Looping mit 1 Rolle in 180° integriert. AN.	K 4	m
8. Humpty Bump gezogen, 1/2 Rolle auf, ½ Rolle ab. AR.	K 3	w
9. Rollenkombi 2/2 Rollen und 2/2 Rollen gegengleich. AR.	K 4	m
10. Immelmann mit ½ Rolle. AR.	K 2	w
11. Humpty Bump gezogen, 1 Rolle ab, ½ Rolle auf. AN.	K 3	m
12. Halbes Quadrat mit 2 ¼ Rollen. AN.	K 2	w
13. Landeanflug. (mit 90°Queranflug)	K 2	
14. Zwischenwassern (Touch and Go mit 5 – 10 m auf dem Wasser) (Bewertung 4-10 im 1. Bojenfeld, 1-6 im 2. Bojenfeld, außerhalb =0)	K 5	m
15. Golfball im Messerflug mit ¼ Rollen. AN.	K 4	m
16. Haifischflosse mit 2/2 Rollen gegengleich auf, 2/4 Rollen ab. AN.	K 3	w
17. M mit ¼ Rollen, gleiche Drehrichtung. AN.	K 4	m
18. Landeanflug. (mit 90°Queranflug).	K 2	
19. Landung. (Bewertung 4-10 im 1. Bojenfeld, 1-6 im 2. Bojenfeld, außerhalb =0)	K 4	m
20. Rückfahrt zur Startstelle. (Bewertung 1 oder 10)	K 1 (0 / 10)	
Gesamt K-Faktor	K 60	

5W.8 Beschreibung der Flugfiguren

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug. Die mittleren Flugfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flug Kurs, während die Wendefiguren mit einem Flug Kurs 180° entgegen dem Einflug enden. Falls nicht anders angegeben, liegen Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe. Flughöhenkorrekturen zur Positionierung in den Wendeflugfiguren sind gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder mehr als einem Teil von Loopings, 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. Alle aufeinanderfolgenden Rollen werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flug Kurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilen von Rollen haben gleich lange Ein- und Ausflüge, wenn nicht anders angegeben.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich zu den in der Figurenbeschreibung angegebenen Minderbewertungen mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Aufstellungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

Es gelten für die Bewertung der Figuren die in KZF 43-51 unter 5.1.8 Benotung beschriebenen Kriterien.

5W.9 Flugprogramm

1. Fahrt zur Startstelle.

Fahre mit dem Modell vom Einsatzpunkt ins Wasser aus entgegen der Startrichtung von hinten in das Bojenfeld. Dabei muss die letzte dem Ufer zugewandte Boje umfahren werden. Die eigene Fahrspur darf nicht gekreuzt werden. Das Fahren ins Bojenfeld hat zügig zu erfolgen. Es soll hier Zeit eingespart werden. Das Modell stoppt in Startrichtung bzw. verringert die Fahrt deutlich.

Motorstillstand führt nicht zu Punktabzügen.

2. Abwassern mit 90°-Querabflug.

Beschleunige das Modell gleichmäßig parallel zum Bojenfeld stetig und hebe flach und übergangslos ab. Das Modell geht in einen gewünschten Steigwinkel über. Fliege im gleichmäßigen Steigwinkel gerade weiter und drehe dann 90 Grad nach außen ab. Das Modell steigt nach der 90 Grad Kurve nicht mehr und fliegt auf gleicher Höhe weiter.

Damit endet der Start.

3. Hut 2/4 Rollen auf, oben ½ Rolle, 2/4 Rollen ab. AR.

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen 90° Steigflug, fliege zwei 1/4 Rollen, ziehe durch einen 1/4 Looping in die Horizontale, fliege eine ½ Rolle, drücke durch einen 1/4 Looping in einen 90° Abwärtsflug, fliege zwei 1/4 Rollen, drücke durch einen 1/4 Looping, Ausflug im Rückenflug.

4. ½ Quadratlooping mit 1 Rolle. AN.

Aus dem Rückenflug drücke durch einen ¼ Looping in einen 90° Steigflug, fliege 1 Rolle, drücke mit einem ¼ Looping in die Horizontale. AN.

5. Dreieck von oben ½ Rolle ab, unten 1 Rolle, ½ auf. AN.

Aus dem Normalflug drücke mit einem 1/8 Looping in einen 45° Sinkflug, fliege eine ½ Rolle, ziehe durch einen 3/8 Looping in die Horizontale, fliege 1 Rolle, ziehe mit einem 3/8 Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine ½ Rolle, drücke mit einem 1/8 Looping in die Horizontale. AN.

6. $\frac{1}{2}$ Diamant mit $\frac{1}{2}$ Rolle im ersten Schenkel. AN.

Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Sinkflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Sinkflug und fliege mit einem $\frac{1}{8}$ Looping in die Horizontale. AN.

7. Looping mit 1 Rolle in 180° integriert. AN.

Fliege aus dem Normalflug einen Looping und integriere auf den oberen 180° eine Rolle. AN.

8. Humpty Bump gezogen, $\frac{1}{2}$ Rolle auf, $\frac{1}{2}$ Rolle ab. AR

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in den Rückenflug. AR.

9. Rollenkombi $\frac{2}{2}$ Rollen und $\frac{2}{2}$ Rollen gegengleich. AR.

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen und zwei $\frac{1}{2}$ Rollen gegengleich. AR.

10. Immelmann mit $\frac{1}{2}$ Rolle. AR.

Aus dem Rückenflug drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping und fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle. AR.

11. Humpty Bump gezogen, 1 Rolle ab, $\frac{1}{2}$ Rolle auf. AN.

Aus dem Rückenflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in den senkrechten Abwärtsflug, fliege 1 Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in den senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle und drücke mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in den horizontalen Normalflug. AN.

12. Halbes Quadrat mit 2 $\frac{1}{4}$ Rollen. AN.

Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in den senkrechten Sinkflug, fliege zwei $\frac{1}{4}$ Rollen und fliege mit einem gezogenen $\frac{1}{4}$ Looping in die Normalfluglage. AN.

13. Landeanflug. (mit 90° Queranflug).

Fliege 90° Grad zur Landerichtung auf das Land zu. Das Modell sinkt dabei nicht. Drehe mit einer 90° Grad Kurve in Landerichtung parallel zum Bojenfeld. Ab Beginn der Kurve sinkt das Modell gleichmäßig bis zum Aufsetzpunkt.

14. Zwischenwassern (Touch and Go mit 5 – 10 m auf dem Wasser).

Setze das Modell mit Landegeschwindigkeit weich auf dem Wasser auf. Das Modell gleitet, ohne zu springen und seine Richtung zu verlassen ca. 5 - 10 Meter auf dem Wasser. Dabei kommt es nicht in die Verdrängungsphase, sondern gleitet auf "Stufe". Nach der Gleitphase hebt das Modell in gerader Linie, wie beim Start, wieder ab.

Die Figur endet in ca. 10 Meter Höhe. Ein Querabflug erfolgt hier nicht.

Anmerkung: Aufsetzen im 1. Bojenfeld Bewertung = 4 -10

Aufsetzen im 2. Bojenfeld, Bewertung = 1 - 6

Aufsetzen außerhalb des Bojenfeldes: Bewertung = NULL

15. Golfball im Messerflug mit $\frac{1}{4}$ Rollen. AN.

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in die Messerfluglage, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerfluglooping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle und ziehe mit einem $\frac{3}{8}$ Looping in die Normalfluglage. AN.

16. Haifischflosse mit $\frac{2}{2}$ Rollen gegengleich auf, $\frac{2}{4}$ Rollen ab. AN.

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege zwei $\frac{1}{2}$ Rollen gegengleich, drücke mit einem $\frac{3}{8}$ Looping in den senkrechten Abwärtsflug, fliege zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in die Normalfluglage. AN.

17. M mit $\frac{1}{4}$ Rollen, gleiche Drehrichtung. AN.

Aus dem Normalflug, fliege einen $\frac{1}{4}$ Looping in den senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Turn, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle im senkrechten Sinkflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in den senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Turn, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle im senkrechten Sinkflug und fliege mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in die Normalfluglage. Die Drehrichtung muss bei allen $\frac{1}{4}$ Rollen gleich sein! AN.

18. Landeanflug. (mit 90°Queranflug).

Fliege 90° Grad zur Landerichtung auf das Land zu. Das Modell sinkt dabei nicht. Drehe mit einer 90° Grad Kurve in Landerichtung parallel zum Bojenfeld. Ab Beginn der Kurve sinkt das Modell gleichmäßig bis zum Aufsetzpunkt.

19. Landung.

Setze das Modell mit Landegeschwindigkeit weich und ohne zu springen und die Richtung zu ändern auf dem Wasser auf. Das Modell gleitet auf der Stufe aus und geht dann kontinuierlich in die Verdrängung.

Die Figur endet mit dem Stillstand des Modells in Landerichtung.

Anmerkung: Aufsetzen im 1. Bojenfeld Bewertung = 4 -10
Aufsetzen im 2. Bojenfeld, Bewertung = 1 - 6
Aufsetzen außerhalb des Bojenfeldes: Bewertung = NULL

20. Rückfahrt zur Startstelle.

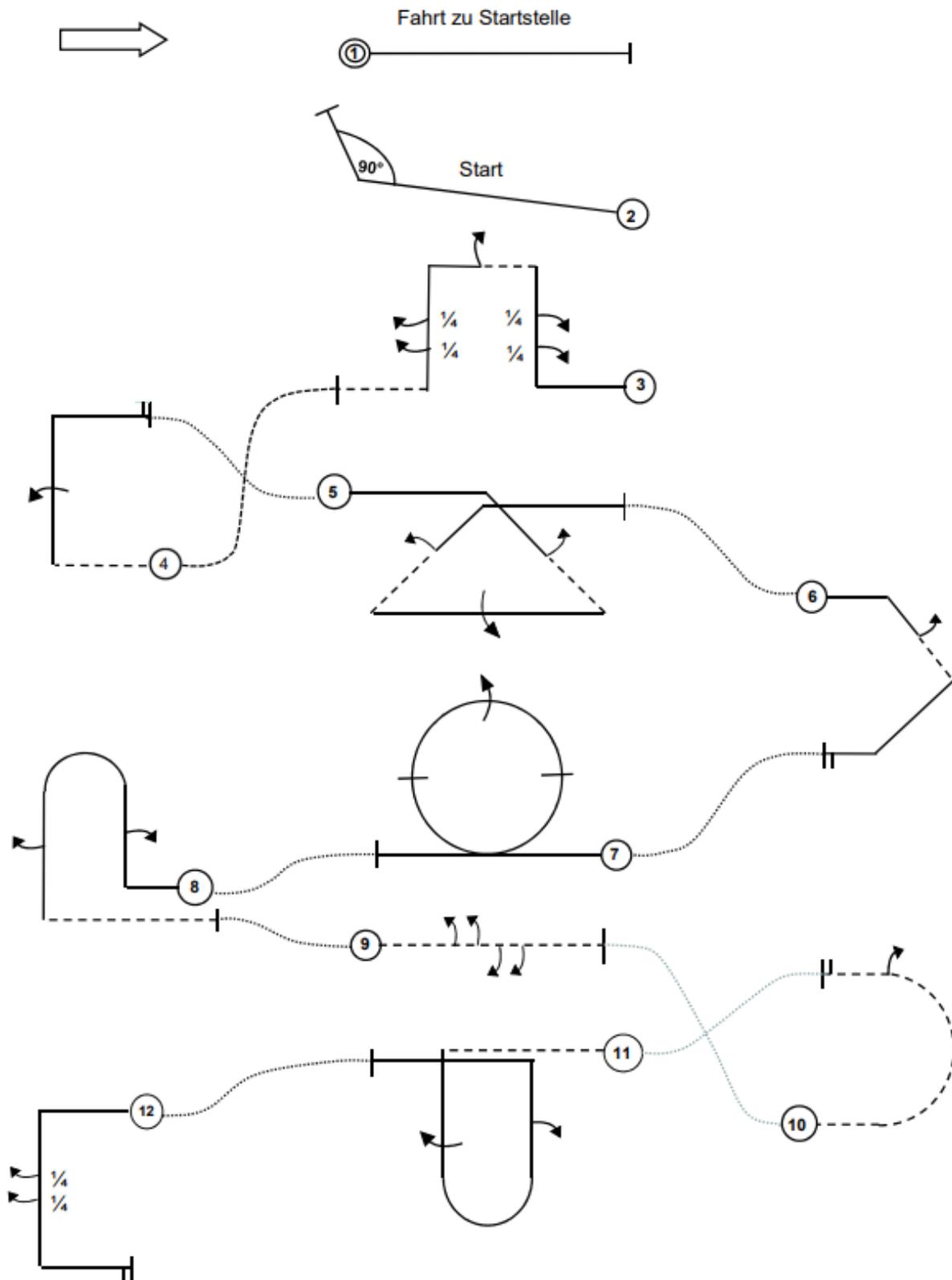
(Bewertung 1 oder 10)

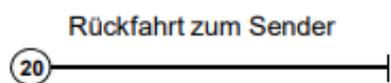
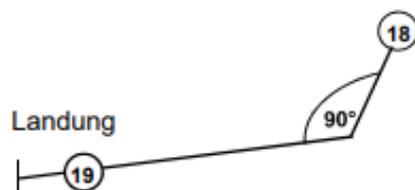
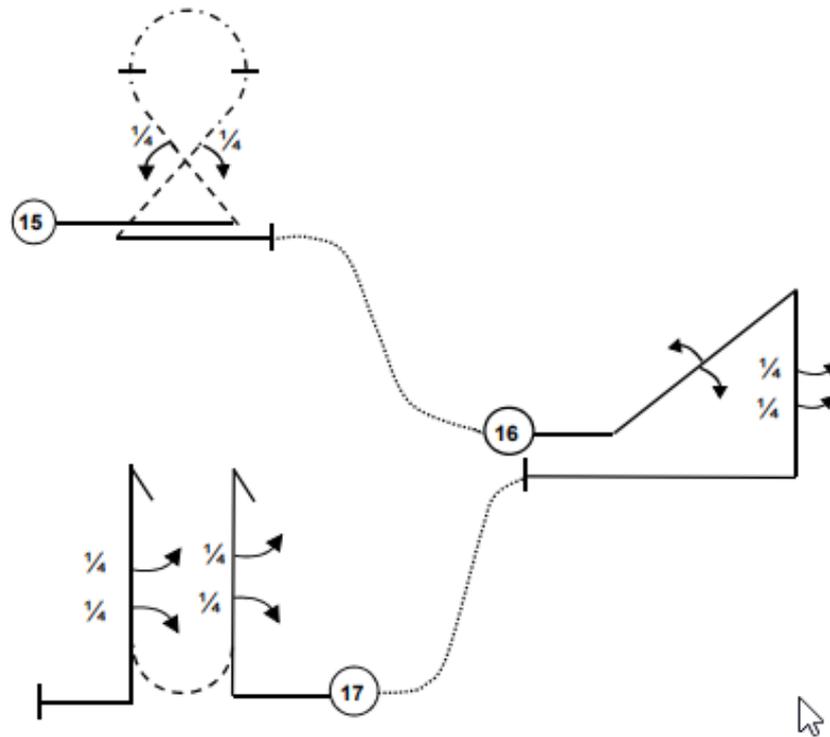
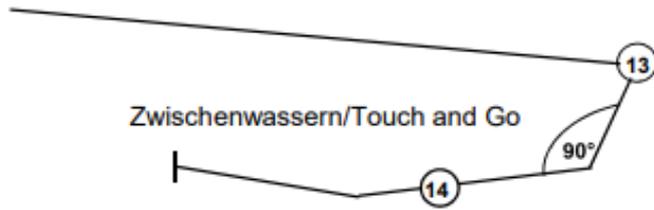
Drehe das Modell Richtung Ufer und fahre zügig (Die Figur soll Zeit sparen) zum Einsetzpunkt bzw. Standpunkt des Piloten.

Das Modell muss keine Boje umrunden. Die eigene Fahrspur darf nicht gekreuzt werden.

Die Bewertung erfolgt wie beim Start mit 10 für ausgeführt bzw. 0 für nicht ausgeführt. Die Figur endet, wenn das Modell vom Helfer am Ufer in Empfang genommen wird.

F3A-W ab 2023





© Drawings by Peter Uhlig
November 2022