

Klasse F3A-B - Fernlenk-Kunstflug-Motorflugmodelle**Flugprogramm F3A A-20**

Zur Ausführung und Bewertung der Flugfiguren siehe KZF 43-51 und KZF 43-582.

Flugprogramm A-20 (2019-2020)**A-20.01 Vertikale Acht**

Aus dem Rückenflug drücke durch einen Looping, ziehe durch einen Looping, Ausflug im Rückenflug

A-20.02 Turn mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{4}$ Rollen.

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.03 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.04 Figur 9

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-20.05 Messerflug mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

Aus dem Rückenflug, fliegen eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

A-20.06 Umgekehrtes Split S mit $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

A-20.07 Golf Ball

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.08 Haifisch Flosse mit $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.09 Doppelter Immelmann mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle in der Mitte, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.

A-20.10 Drücken-Drücken-Drücken Humpty Bump mit $\frac{1}{2}$ Rolle (Option: mit $\frac{3}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle)

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

Option: Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{3}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug

A-20.11 Rolle

Aus dem Rückenflug fliege eine Rolle, Ausflug im Rückenflug.

A-20.12 Hoher Hut mit Trudeln

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in die Horizontale, fliege zwei Umdrehungen Trudeln in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.13 Figur Z

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.14 Komet mit $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-20.15 Rollenkombination mit zwei aufeinanderfolgenden $\frac{1}{2}$ Rollen

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.

A-20.16 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

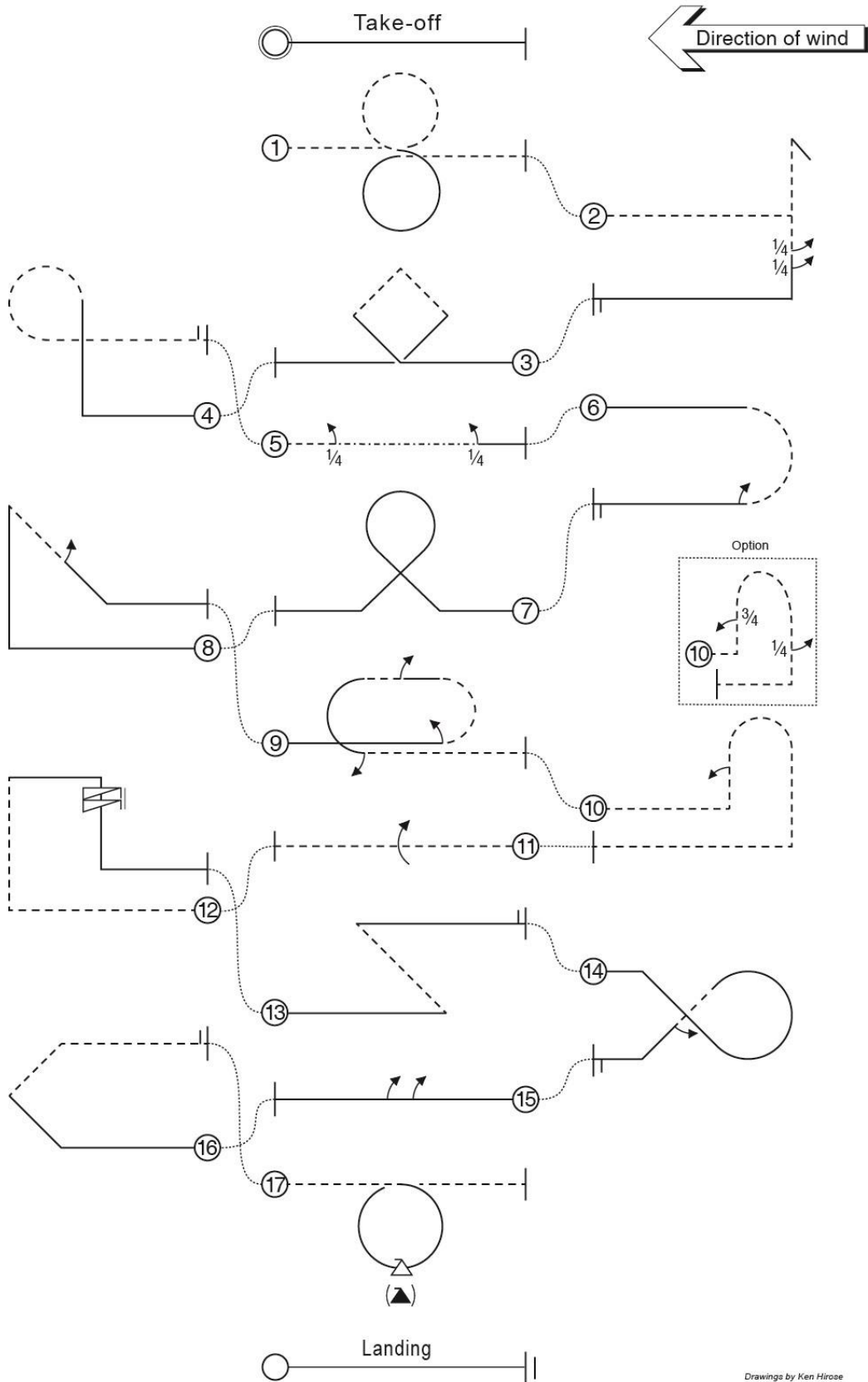
Aus dem Normalflug, ziehe durch eine $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-20.17 Lawine

Aus dem Rückenflug ziehe durch einen Looping, fliege eine Gerissene Rolle an der tiefsten Stelle in der Mitte, Ausflug im Rückenflug.

Aresti des Flugprogramms F3A A-20 (2019 – 2020)

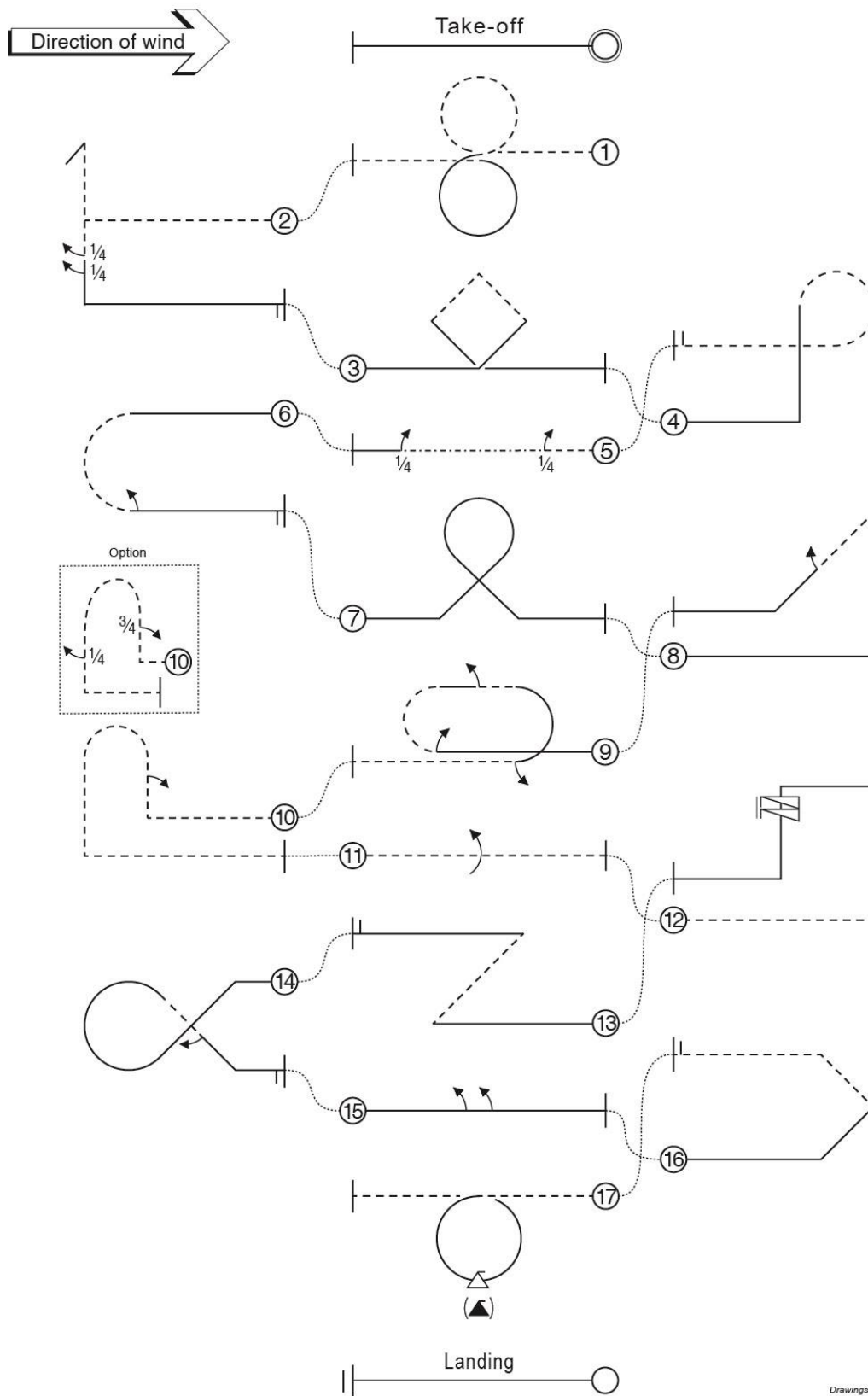
ADVANCED SCHEDULE A-20 (2019-2020)



Drawings by Ken Hirose
Feb. 2017

Aresti des Flugprogramms F3A A-20 (2019 – 2020)

ADVANCED SCHEDULE A-20 (2019-2020)



Drawings by Ken Hirose
Feb. 2017