

## 2. Klasse F3B-K Segelflugmodelle Flugprogramm K - KUNSTFLUG

### 2.1. Flugprogramm

Das Flugprogramm der Klasse F3B-K ist innerhalb von 10 Minuten auszuführen und besteht aus:

#### 2.1.1 Start

Es gelten die Bestimmungen BeMod 43-53, Regel 5.3.2.2 mit den Absätzen a), b) und c).

#### 2.1.2 Flugprogramm

1. Rolle	K = 3
2. Umgekehrter Immelmann	K = 3
3. Abschwung	K = 3
4. Ein (1) gezogener Looping	K = 3
5. Eine halbe (1/2) Kubanische Acht	K = 3
6. Immelmann	K = 3
7. Rückenflug von mindestens fünf (5) Sekunden Dauer	K = 3
8. Turn	K = 4
9. Trudeln mit drei (3) vollen Umdrehungen	K = 4
10. Rückenflug von mindestens fünf (5) Sekunden Dauer mit halben Rollen	K = 4
11. Ein (1) gedrückter Looping	K = 4
12. Eine halbe (1/2) umgekehrte kubanische Acht	K = 4
13. Zwei (2) Rollen in gleicher Richtung	K = 4
14. Zwei (2) gezogene Loopings	K = 4
15. Rückenflug von mindestens fünf (5) Sekunden Dauer mit halben gezogenen Loopings	K = 4
16. Sturzkehre	K = 4
17. Liegende Acht	K = 5
18. Stehende Acht	K = 5
19. Zwei (2) gedrückte Loopings	K = 5
20. Eine halbe (1/2) Rolle, gedrückter Looping, eine halbe (1/2) Rolle	K = 5
21. Vier-Zeiten-Rolle	K = 5
22. Ein halber (1/2) gezogener Looping, Rolle, ein halber (1/2) gezogener Looping	K = 5
23. Zwei (2) Rollen in entgegengesetzter Richtung	K = 5
24. Looping-Rollen-Kehre	K = 5
25. Immelmann Kombination	K = 6
26. Acht-Zeiten-Rolle	K = 6
27. Kubanische Acht	K = 6

ANMERKUNG: Darstellung der einzelnen Flugfiguren auf Seite 3.

#### 2.1.3 Landung

28. Landeanflug in gleicher Richtung wie der Hochstart, in gerader Linie endend	K = 2
29. Landung	
a) im Landekreis von 30 Meter Durchmesser	K = 1
b) außerhalb des Landekreises	K = 0

2.1.4 Aus diesen 29 Flugfiguren hat der Wettbewerbsteilnehmer unter den folgenden Bedingungen in beliebiger Reihenfolge ein eigenes Flugprogramm zusammenzustellen:

- Es müssen die Flugfiguren "28. Landeanflug" und "29. Landung" enthalten sein.
- Es müssen mindestens sieben (7) und dürfen höchstens neun (9) Flugfiguren enthalten sein.
- Die Summe der Schwierigkeitskoeffizienten "K" darf maximal 30 betragen, gerechnet ohne Landeanflug (Figur 28) und Landung (Figur 29).
- Jede Flugfigur darf nur einmal (1x) vorkommen.

## 2.2 Zusätzliche Bestimmungen

- 2.2.1 Innerhalb der Ausführungszeit darf beliebig oft gestartet werden, jedoch darf die Zahl der Starts mit geflogenen Figuren nicht höher als vier (4) sein.
- 2.2.2 Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass keine Startgeräte im Flugraum vor den Punktwertern aufgebaut werden.
- 2.2.3 Die Flugfiguren der Regel 2.1.3 "Landung" (Nr. 28 und Nr. 29) werden nur einmal bei Beendigung des Flugprogramms und nur dann gewertet, wenn nach dem letzten Start noch mindestens eine (1) weitere Flugfigur ausgeführt und die Flugfigur Nr. 28 "Landeanflug" in der vorgeschriebenen Form angekündigt wurde.
- 2.2.4 Der Wettbewerbsteilnehmer hat sein Flugprogramm schriftlich bis zum Beginn des ersten Durchgangs anzugeben. Er bleibt für die Dauer des ganzen Wettbewerbs daran gebunden.
- 2.2.5 Die Flugfiguren - mit Ausnahme der endgültigen Landung - sind vom Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer durch Benennung der Flugfigur und des genauen Beginns eindeutig anzukündigen. Das Ende der Flugfigur sollte angesagt werden.
- 2.2.6 Landet das Modell außerhalb des Landefeldes von etwa 150 x 150 Meter, so erfolgt keine Wertung der Flugleistungen.
- 2.2.7 Die Ermittlung der Durchgangsflugeistung (D) des Wettbewerbsteilnehmers wird wie folgt vorgenommen:

$$D = \frac{\text{Wertungspunkte des jeweiligen Teilnehmers}}{\text{Wertungspunkte des Durchgangsbesten}} \times 1000$$

- 2.2.8 Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf sich von maximal drei (3) Helfern beim Startvorgang und von einem (1) Helfer bei der Ansage der Flugfiguren und der Flugtaktik unterstützen lassen.

## Zu 2. Klasse F3B-K Segelflugmodelle - Flugprogramm K - Darstellung der Flugfiguren

