

Anhang 5F Beschreibung der F5C-Flugfiguren

5F.1 Allgemeines

Die nachfolgenden Beschreibungen gelten für alle Flugfiguren. Werden diese nicht wie beschrieben ausgeführt, dann muss Punktabzug erfolgen. Wenn eine Flugfigur nicht zu erkennen ist, dann muss die Wertung Null (0) sein. Zu Beginn der Schwebefiguren muss die Nase des Modells nach links oder rechts zeigen und sie müssen als Einheit geflogen werden (die Richtung des Modells zu Beginn jeder Schwebefigur muss gleich sein). Der Wettbewerbsteilnehmer muss in dem 1,5m-Kreis stehen, der der Flugfigur zugeordnet ist und dort bleiben, bis die Flugfigur beendet ist. Steht der Wettbewerbsteilnehmer an einem anderen Platz als dem der Flugfigur zugeordneten Kreis, so werden für diese Flugfigur zwei (2) Punkte abgezogen. Verlässt der Teilnehmer seinen Platz während einer Flugfigur (d.h. folgt er seinem Modell), dann wird die Wertung für diese Flugfigur halbiert.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf zwischen jeder Flugfigur seine Position ändern und dabei den Motor abschalten, ohne dass ihm dafür Punkte abgezogen werden. Die Zeitnahme wird während der Zeit, in der sich der Pilot an eine andere Stelle begibt, nicht unterbrochen.

Für jeden Verstoß gegen die folgenden Kriterien wird von der Höchstwertung zehn (10) ein (1) Punkt abgezogen:

Allgemeine Kriterien für Schwebefiguren:

- Steigen und Sinken vom und zum mittleren Start- und Landefeld muss senkrecht und gleichmäßig sein.
- Landungen müssen weich und in der Mitte des Start- und Landefeldes erfolgen.
- Während aller Kunstflug-Figuren muss der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell in einer Mindesthöhe von zehn (10) Meter fliegen.
- Kunstflug-Figuren müssen in der Mitte des horizontalen 120-Grad-Fensters geflogen werden.
- Kunstflug-Figuren müssen parallel zur Reihe der Punkterichter geflogen werden.
- Kunstflug-Figuren, die in größerer Entfernung als 100 Meter von der Reihe der Punkterichter geflogen werden, erhalten Punktabzug.

Der Leitfaden für Punkterichter F3C findet für die Klasse F5C ebenfalls Anwendung.

5F.2 Beschreibung der Flugfiguren

Im Falle von Streitigkeiten hat der nachfolgende Text Vorrang gegenüber den zeichnerischen Darstellungen in 5F.3. Die Bewertung der Flugfiguren beruht auf den nachfolgenden Beschreibungen.

Um die Höchstpunktzahl zu erreichen, muss der Pilot auch die in 5F.1 beschriebenen allgemeinen Kriterien für jede Flugfigur erfüllen.

11: Schwebeflug, 10 Sekunden K = 1

Der Pilot steht in P 1. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Das Modell bleibt zehn (10) Sekunden im Schwebeflug und sinkt dann zu einer weichen Landung auf dem mittleren Start- und Landefeld.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell ist kürzer als 10 Sekunden im Schwebeflug.
- 2) Das Modell weicht beim Schwebeflug von der Stelle.
- 3) Das Heck bleibt nicht ruhig stehen oder zeigt nicht zum Wettbewerbsteilnehmer.

12: Schwebeflug seitwärts K = 2

Der Pilot steht in P 1. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Es bewegt sich dann im Schwebeflug fünf (5) Meter seitwärts, bis es die den Punkterichter am nächsten gelegene Seitenlinie des 10m x 10m-Quadrates erreicht. Hier verharrt es und bleibt zwei (2) Sekunden im Schwebeflug. Dann bewegt es sich im Schwebeflug seitwärts bis es sich über dem mittleren Start- und Landefeld befindet, wo es zwei (2) Sekunden im Schwebeflug verharrt. Es sinkt dann und landet weich auf dem mittleren Start- und Landefeld.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell ist nicht jederzeit parallel zur Reihe der Punkterichter.
- 2) Das Verharren erfolgt nicht genau über der Seitenlinie des 10m x 10m-Quadrates.

13: Heckrotor-Kreis K = 3

Der Pilot steht in P 1. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Dann beginnt es einen Schwebeflug nach links oder rechts, wobei es einen Kreis von fünf (5) Meter Radius beschreibt. Beim Erreichen des mittleren Start- und Landefeldes verharrt das Modell und sinkt dann zu einer weichen Landung im mittleren Start- und Landefeld.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Heck des Modells zeigt nicht ständig zum Piloten.
- 2) Der Radius des Kreises ist nicht gleich bleibend.
- 3) Geschwindigkeit und/oder Flughöhe sind während der Figur nicht gleich bleibend.

14: Schwebeflug-M..... K = 3

Der Pilot steht in P 1. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Dann fliegt es im Schwebeflug nach Flagge 4 (oder 3) und verharrt dort. Dann fliegt das Modell im Schwebeflug vorwärts entlang der Kante des 10m x 10m-Quadrates, bis es Flagge 1 (oder 2) erreicht und dort verharrt. Es fliegt dann im Schwebeflug seitwärts zu Flagge 2 (oder 1) und verharrt, bevor es im Schwebeflug rückwärts zu Flagge 3 (oder 4) fliegt und verharrt. Es begibt sich dann im Schwebeflug zum mittleren Start- und Landefeld, wo es verharrt, bevor es sinkt und weich im mittleren Start- und Landefeld landet.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell fliegt nicht während der gesamten Flugfigur parallel zur Reihe der Punkterichter.
- 2) Das Verharren geschieht nicht genau über den Flaggen.
- 3) Die Geschwindigkeit im Schwebeflug und/oder die Flughöhe sind in der gesamten Flugfigur nicht gleich bleibend.

15: Senkrechtes Dreieck..... K = 4

Der Pilot steht in P 2. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Es fliegt dann rückwärts vom mittleren Start- und Landefeld zu einer Seite des 10m x 10m-Quadrates und verharrt. Das Modell steigt dann im Winkel von 45 Grad vorwärts auf fünf (5) Meter über Augenhöhe unmittelbar über den mittleren Start- und Landefeld und verharrt. Das Modell sinkt dann vorwärts in einem Winkel von 45 Grad auf Augenhöhe unmittelbar über der gegenüberliegenden Seite des 10m x 10m-Quadrates und verharrt. Dann fliegt das Modell rückwärts zum mittleren Start- und Landefeld und sinkt zu einer weichen Landung im mittleren Start- und Landefeld.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Steig- und/oder Sinkflug war nicht mit 45 Grad.
- 2) Das Modell hat in der Flugfigur nicht seine seitliche Position beibehalten.
- 3) Das Verharren erfolgte nicht genau über den Seiten des 10m x 10m-Quadrates oder über dem mittleren Start- und Landefeld.
- 4) Das Modell war während der Flugfigur nicht parallel zur Reihe der Punkterichter.

16: Kreise K = 4

Der Pilot steht in P 2. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld. Es steigt stetig und beschreibt dabei einen Halbkreis (180°) von fünf (5) Meter Radius. Wenn es die Mitte der Linie zwischen den Flaggen 2 und 3 erreicht, ist es fünf (5) Meter hoch. Das Modell beginnt nun einen Vollkreis (360°) von höchstens zehn (10) Meter Radius, wobei es in fünf (5) Meter Flughöhe bleibt.

Nach Beendigung dieses Kreises wird ein Halbkreis (180°) mit fünf (5) Meter Radius geflogen, wobei das Modell stetig zu einer weichen Landung im mittleren Start- und Landefeld sinkt.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell steigt oder sinkt nicht stetig während der Halbkreise (180°).
- 2) Das Modell fliegt zu schnell (dies ist eine Schwebeflug-Figur).
- 3) Die Rumpfspitze zeigt nicht ständig in Flugrichtung.
- 4) Der Radius des Vollkreises (360°) ist größer als zehn (10) Meter.

17: Pirouette,..... K = 4

Der Pilot steht in P1. Das Heck des Modells muss zum Standort des Piloten zeigen. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt. Es fliegt dann eine Pirouette, die wenigstens fünf (5) Sekunden dauert. Das Modell verharrt dann, bevor es sinkt und weich im mittleren Start- und Landefeld landet.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell bleibt während der Pirouette nicht in seiner Position unmittelbar über dem mittleren Start- und Landefeld.
- 2) Die Pirouette ist früher als nach fünf (5) Sekunden beendet.
- 3) Die Pirouette wird nicht mit gleich bleibender Geschwindigkeit und/oder in gleich bleibender Höhe geflogen.

18: 4-Punkt-Pirouette K = 5

Der Pilot steht in P 1. Die Rumpfspitze des Modells muss zur Standort des Piloten zeigen. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt.

Es fliegt dann eine 4-Punkt-Pirouette, wobei es jeweils nach 90 Grad zwei (2) Sekunden verharrt.

Wenn die Rumpfspitze wieder zum Piloten zeigt, verharrt es, bevor es zu einer weichen Landung im mittleren Start- und Landefeld sinkt.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell bleibt nicht auf seiner Position unmittelbar über dem mittleren Start- und Landefeld.
- 2) Die Pirouette wird nicht jeweils nach 90 Grad für wenigstens zwei (2) Sekunden unterbrochen.
- 3) Die Pirouette wird nicht mit gleich bleibender Drehgeschwindigkeit und/oder in gleich bleibender Höhe geflogen.

19: Nasen-Kreis K = 6

Der Pilot steht in P 3. Die Rumpfspitze des Modells muss zum Standort des Piloten zeigen. Das Modell startet vom mittleren Start- und Landefeld, steigt senkrecht bis in Augenhöhe und verharrt.

Es beginnt dann einen Schwebeflug nach links oder nach rechts und fliegt dabei einen Kreis mit einem Radius von fünf (5) Meter, bei dem die Rumpfspitze nach innen zeigt. Beim Erreichen des mittleren Start- und Landefeldes verharrt das Modell, bevor es nach einem Sinkflug weich auf den mittleren Start- und Landefeld landet.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Die Rumpfspitze zeigt nicht ständig zum Piloten.

- 2) Der Radius des Kreises ist nicht gleich bleibend.
- 3) Geschwindigkeit und/oder Höhe sind im Kreis nicht gleich bleibend.

21: Waagerechter Flug, K = 1

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter hoch über Grund wenigstens fünf (5) Sekunden waagrecht geradeaus mit einer Geschwindigkeit, die weniger kollektive Blattverstellung erfordert, als es der Schwebeflug würde.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell fliegt nicht ständig einen Kurs parallel zur Reihe der Punkterichter.
- 2) Die Flughöhe des Modells ist nicht gleich bleibend und/oder geringer als zehn (10) Meter.
- 3) Die Geschwindigkeit des Modells ist nicht gleich bleibend und/oder zu gering.

22: Vollkreis K = 2

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus mit einer Geschwindigkeit, die weniger kollektive Blattverstellung erfordert, als es der Schwebeflug würde. Es fliegt dann einen waagerechten Kreis mit einem Radius von 25 Meter.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Die Flughöhe des Modells ist nicht gleich bleibend und/oder geringer als zehn (10) Meter.
- 2) Die Geschwindigkeit des Modells ist nicht gleich bleibend und/oder zu gering.
- 3) Der Kreis ist nicht rund.

23: Looping K = 3

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus. Es steigt dann zu einem Looping, wobei es die Flugrichtung beibehält. Das Modell beendet den Looping und fliegt wieder etwa zehn (10) Meter waagrecht und geradeaus auf dem gleichen Kurs und mit gleicher Flughöhe wie zu Beginn der Flugfigur.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Looping ist nicht rund.
- 2) Höhe und Kurs am Ende des Loopings nicht gleich denen zu Beginn der Flugfigur.
- 3) Geschwindigkeit während des Loopings nicht gleich bleibend.
- 4) Das Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.

24: Landung mit 180°-Kurve K = 3

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt in einer Höhe von nicht weniger als 20 Meter. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell eine gedachte Ebene schneidet, die senkrecht auf einer Linie steht, welche von dem in der Mitte sitzenden Punkterichter hinaus durch das mittlere Start- und Landefeld führt. An diesem Punkt muss das Modell sinken und die 180°-Kurve muss beginnen. Die Kurvenrate und die Rate des Sinkens müssen von diesem Punkt an bis kurz vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleich

bleibend sein. Der Flugweg des Modells muss von oben gesehen als Halbkreis mit beliebigem Radius erscheinen, der an der senkrechten Ebene beginnt und auf einer Linie endet, die vom in der Mitte sitzenden Punkterichter durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Die Bewertung erfolgt nach den gleichen Kriterien wie bei Flugfigur 29 (Autorotation mit 180°-Kurve).

Gründe für Punktabzug:

- 1) Modell macht eine harte Landung.
- 2) Modell bei der Landung noch in Vorwärtsbewegung.
- 3) Modell hat nicht genau eine 180°-Kurve geflogen.
- 4) Modell ist in der 180°-Kurve nicht gleichmäßig gefallen.
- 5) Drehgeschwindigkeit in der 180°-Kurve nicht gleich bleibend.
- 6) Um das Start- und Landefeld zu erreichen, wurde der Flug sichtbar gestreckt (zwei (2) Punkte Abzug).
- 7) Das Modell ist vor der Landung länger als nur kurz im Schwebeflug.

25: Pushover..... K = 4

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus, steigt dann senkrecht in einem weich geflogenen 90°-Bogen. Wenn es zum Stillstand kommt, soll ein Pushover in die Schwebefluglage erfolgen. Nach kurzem Schwebeflug macht das Modell nochmals einen Pushover zum senkrechten Sturzflug, dem ein weich geflogener 90°-Bogen und 10 Meter Geradeausflug in gleicher Flughöhe wie beim Beginn der Flugfigur folgen.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Steig- und Sturzflug nicht senkrecht.
- 2) Das Modell macht am oberen Ende der Flugfigur keinen Schwebeflug.
- 3) Ein- und Ausflug nicht in gleicher Flughöhe.
- 4) Die Flugfigur wird nicht in der Mitte des Randes des 10m x 10m Quadrates geflogen.

26: Split-SK = 4

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt höchstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, wobei die Rumpfspitze weiterhin in Flugrichtung zeigt. Nach einem kurzen geraden Abschnitt fliegt es einen halben Innenlooping und fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Kein gerader Flugabschnitt nach der halben Rolle.
- 2) Kurs des Ausflugs nicht dem des Einflugs genau entgegengesetzt.
- 3) Halber Looping beginnt nicht in der Mitte des 10m x 10m-Quadrates.

27: Autorotation..... K = 4

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt in einer Höhe von nicht weniger als 20 Meter auf einem Kurs parallel zur Reihe der Punkterichter. Der Motor wird ausgeschaltet und das Modell zeigt eine Autorotation mit einer gleich bleibenden, gefälligen Sinkrate unmittelbar auf das mittlere Start- und Landefeld. Die Flugfigur muss aus dem Vorwärtsflug geflogen werden. Der

Gleitpfad und die Flugrichtung müssen parallel zur Reihe der Punkterichter liegen (die Landung bis zum endgültigen Stillstand eingeschlossen). Die Bewertungskriterien sind die gleichen wie für die Flugfigur 29 (Autorotation mit 180°-Kurve).

Gründe für Punktabzug:

- 1) Modell macht eine harte Landung.
- 2) Modell landet in der Vorwärtsbewegung.
- 3) Der Flugweg wurde sichtbar gestreckt, um das Start- und Landefeld oder das Quadrat zu erreichen. (zwei (2) Punkte Abzug).
- 4) Das Modell ist vor der Landung länger als nur kurz im Schwebeflug.
- 5) Motor läuft noch während der Flugfigur (Wertung Null).

28: Rolle K = 5

Der Pilot steht in P 2. Das Modell fliegt wenigstens zehn (10) Meter waagrecht geradeaus. Das Modell fliegt eine Rolle in beliebiger Richtung um eine Achse, die der Flugrichtung entspricht.

Gründe für Punktabzug:

- 1) Das Modell treibt auf die Punkterichter zu oder von ihnen weg.
- 2) Die Geschwindigkeit der Rolle und/oder des Fluges ist nicht gleich bleibend.
- 3) Das Modell verliert in der Rolle an Höhe.
- 4) Das Modell befindet sich in der Mitte vor den Punkterichtern nicht in Rückenfluglage.

29: Autorotation mit 180°-Kurve..... K = 6

Das Modell fliegt in wenigstens 50 Meter Höhe. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell eine gedachte Ebene durchfliegt, die senkrecht auf einer Linie steht, die vom in der Mitte sitzenden Punkterichter hinaus durch das mittlere Start- und Landefeld führt. Beim Durchfliegen dieser Ebene muss sich das Modell in Autorotation befinden, der Motor muss ausgeschaltet sein und das Modell muss sich im Sinkflug befinden. Die 180°-Kurve muss an diesem Punkt beginnen und die Dreh- und Sinkgeschwindigkeit müssen von diesem Punkt an bis kurz vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landefeld gleich bleibend sein. Der Flugweg des Modells muss von oben gesehen ein Halbkreis mit beliebigem Radius sein, der an der senkrechten Ebene beginnt und auf einer Linie endet, die vom in der Mitte der Reihe sitzenden Sportzeugen durch das mittlere Start- und Landefeld führt.

Bewertungskriterien:

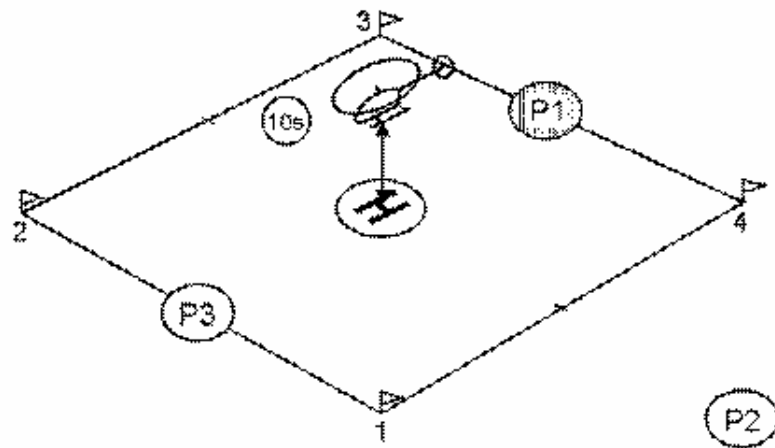
Die Höchstpunktzahl von zehn (10) Punkten kann nur erreicht werden, wenn das Modell weich mit dem Fahrwerk oder den Kufen vollständig innerhalb des 1,5 Meter-Kreises parallel zur Reihe der Punkterichter aufsetzt. Höchstens neun (9) Punkte werden für eine einwandfreie Landung in dem 1,5m-Kreis vergeben, wenn ein Teil des Fahrwerks den Kreis berührt (von oben gesehen ist die Rotorwelle innerhalb des Kreises). Macht das Modell eine einwandfreie Landung innerhalb des 10 Meter-Quadrats, so können dafür höchstens acht (8) Punkte vergeben werden. Für eine einwandfreie Landung außerhalb des 10 Meter-Quadrats werden höchstens fünf (5) Punkte vergeben. Wird der Flugweg gestreckt, um das Quadrat, die Linie oder das Landefeld zu erreichen (fliegen parallel zum Boden

und/oder der Reihe der Sportzeugen), dann werden zwei (2) Punkte abgezogen.

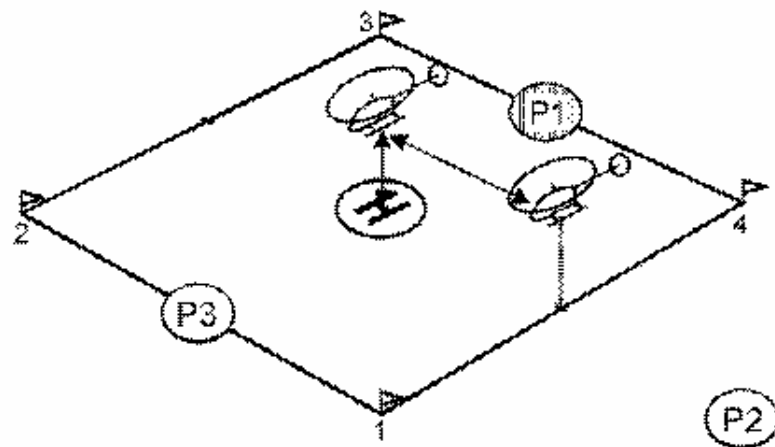
Gründe für Punktabzug:

- 1) Modell macht eine harte Landung.
- 2) Modell bei der Landung noch in Vorwärtsbewegung.
- 3) Modell hat nicht genau eine 180°-Kurve geflogen.
- 4) Modell ist in der 180°-Kurve nicht gleichmäßig gefallen.
- 5) Drehgeschwindigkeit in der 180°-Kurve nicht gleich bleibend.
- 6) Um das Start- und Landefeld oder das Quadrat zu erreichen, wurde der Flug sichtbar gestreckt (zwei (2) Punkte Abzug).
- 7) Das Modell ist vor der Landung länger als nur kurz im Schwebeflug.
- 8) Der Motor läuft noch während der Flugfigur.

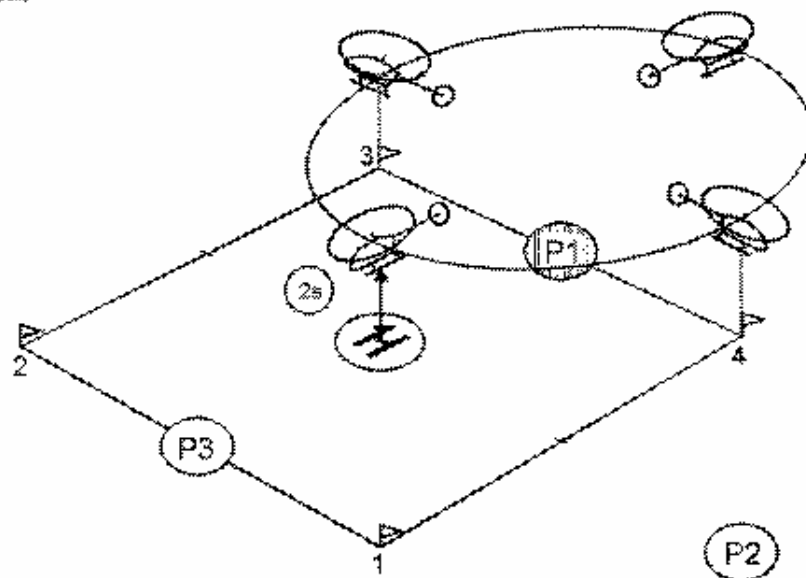
11: Schwebeflug



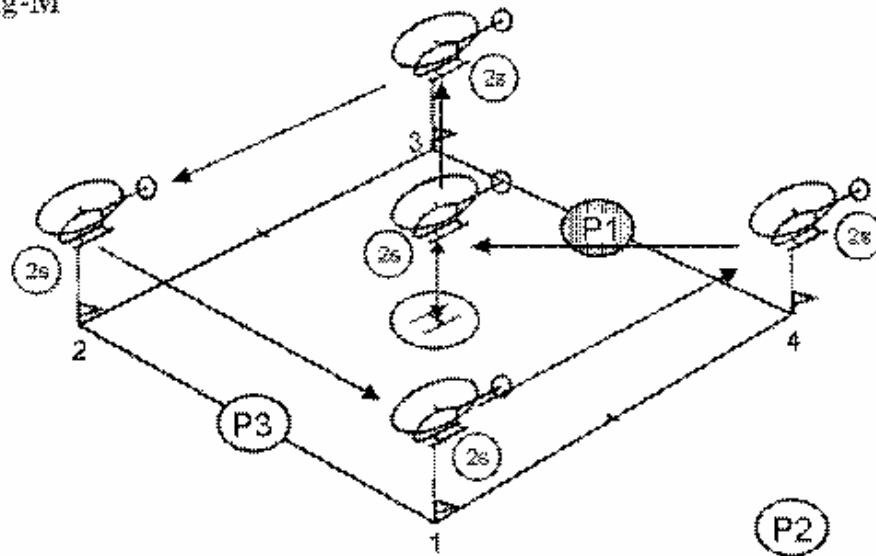
12: Schwebeflug seitwärts



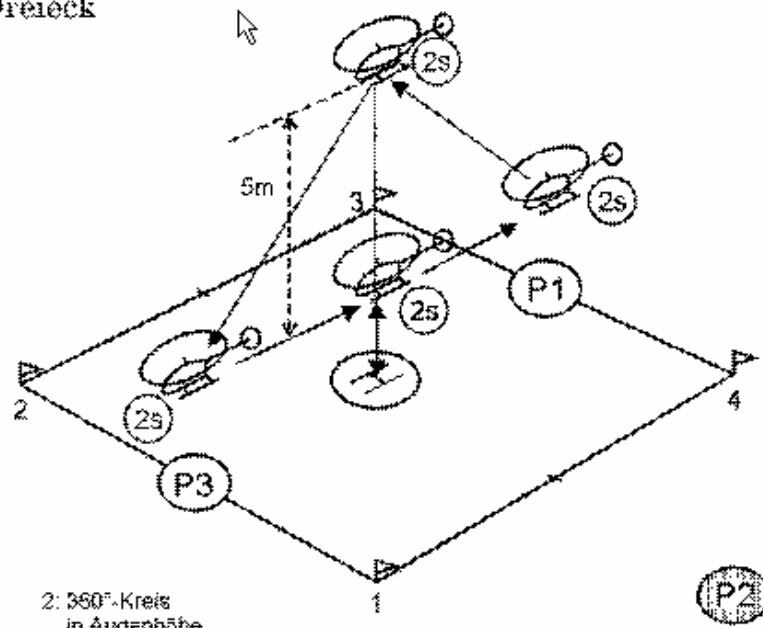
13: Heckrotorkreis



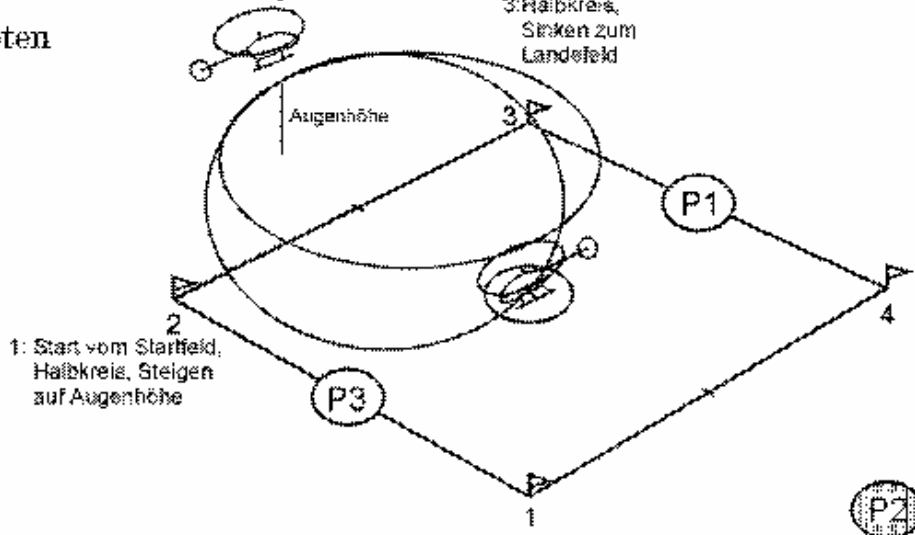
14: Schwebeflug-M



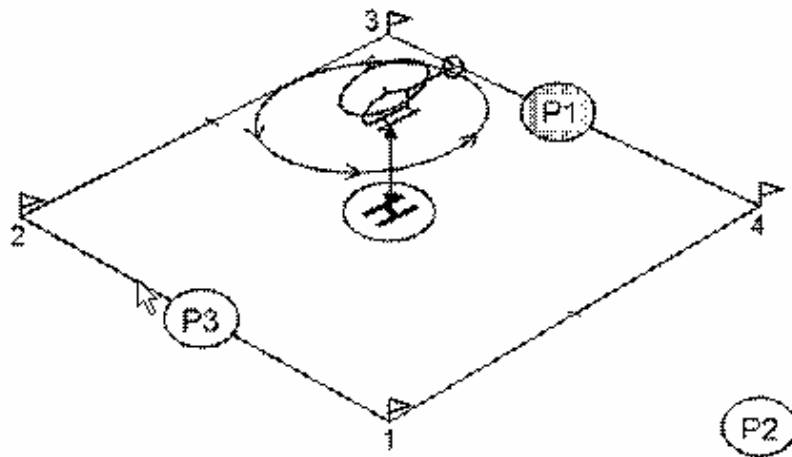
15: Senkrechtes Dreieck



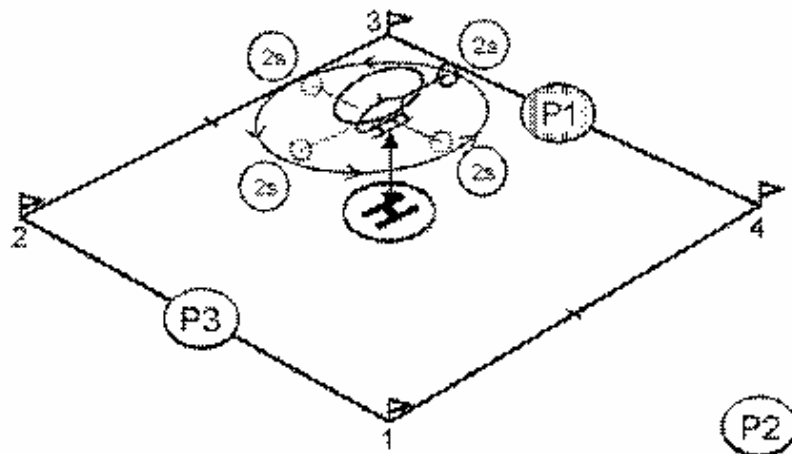
16: Knoten



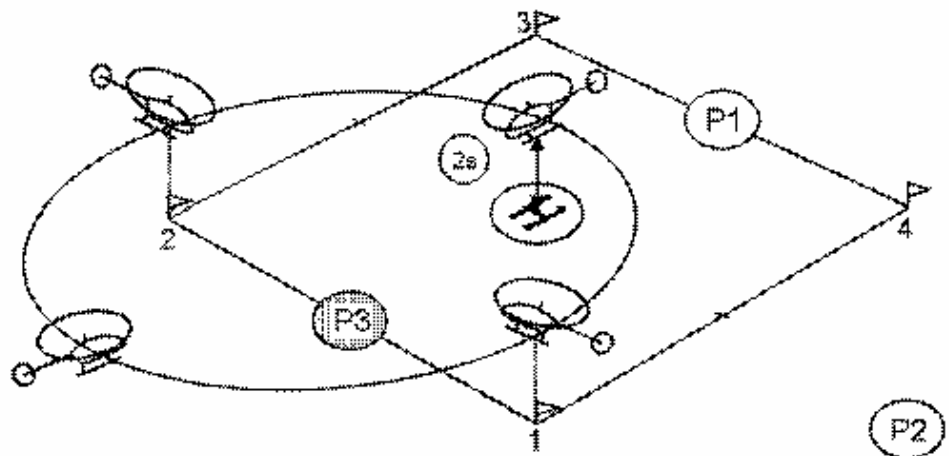
17: Pirouette



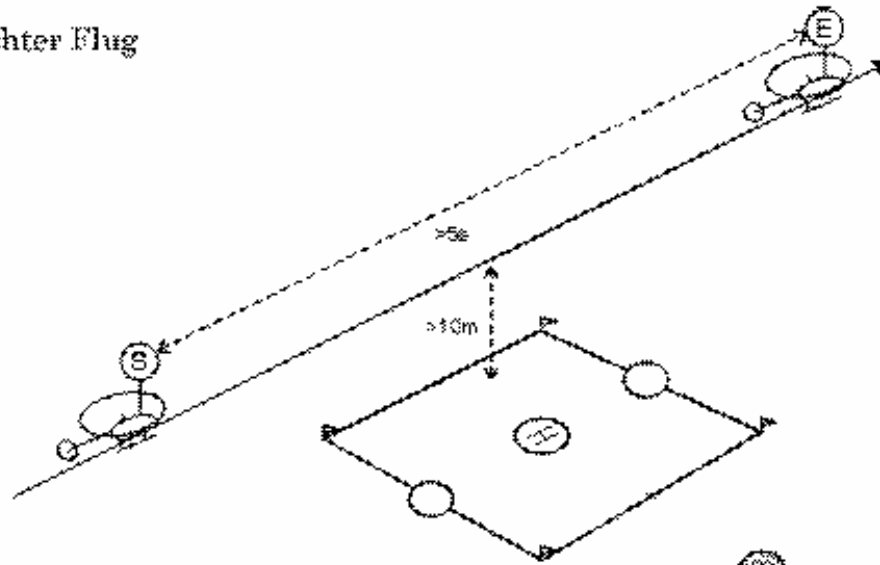
18: 4-Punkt-Pirouette



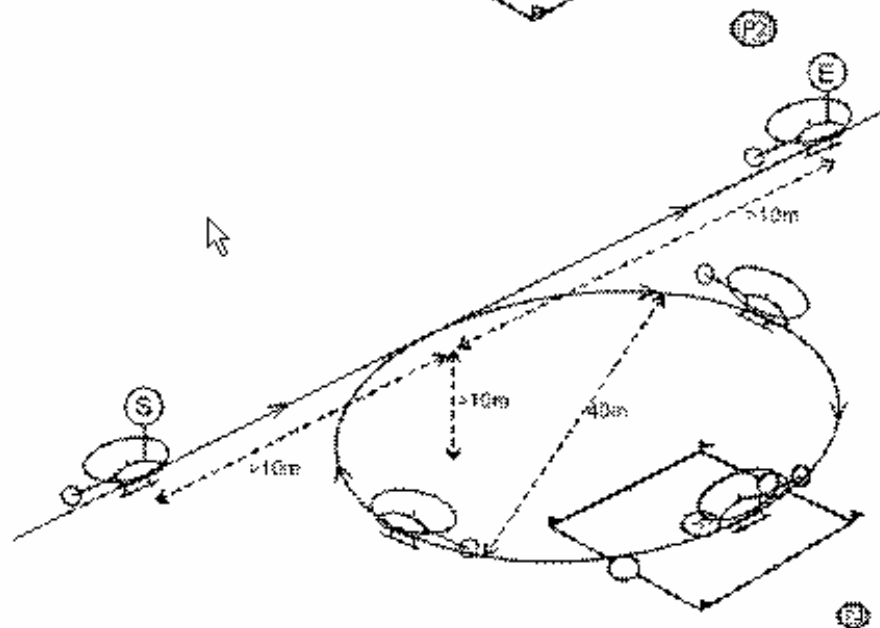
19: Nasenkreis



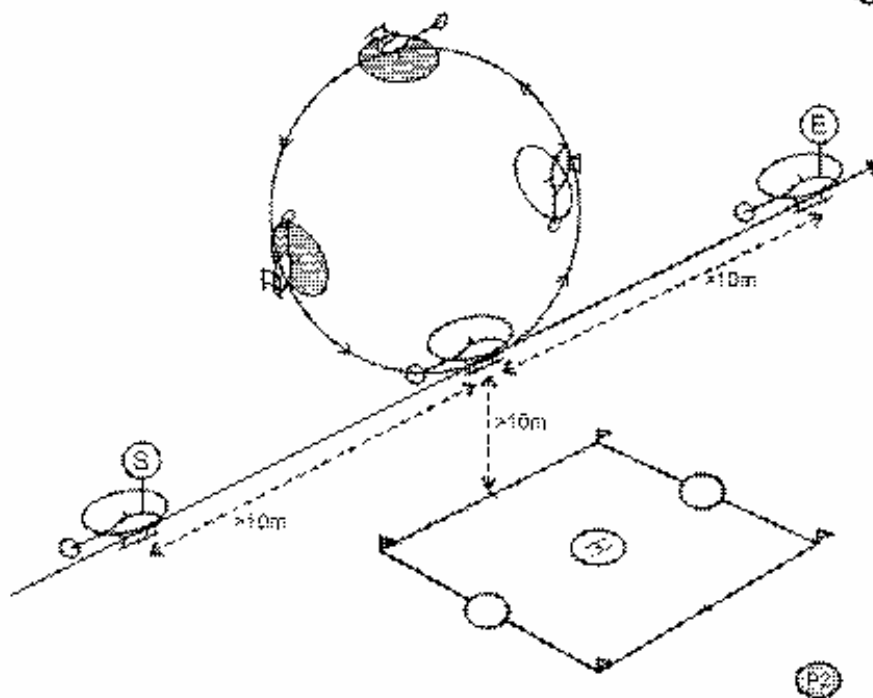
21: Waagerechter Flug



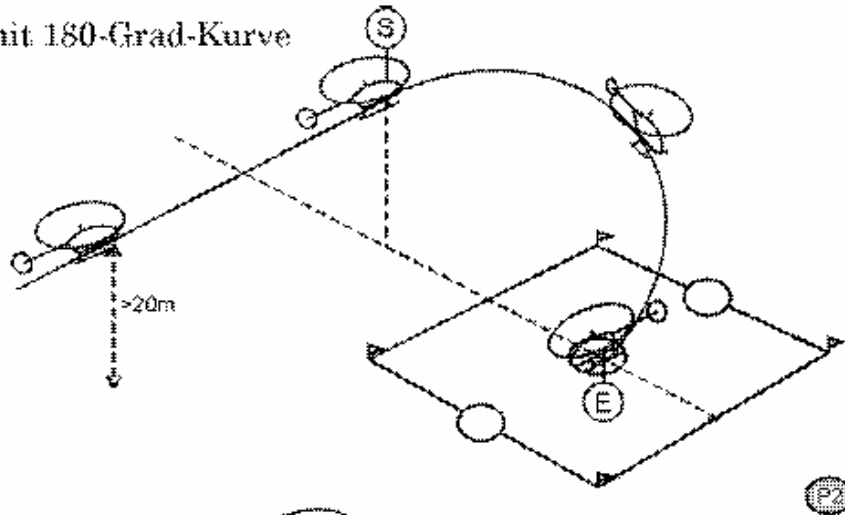
22: Vollkreis



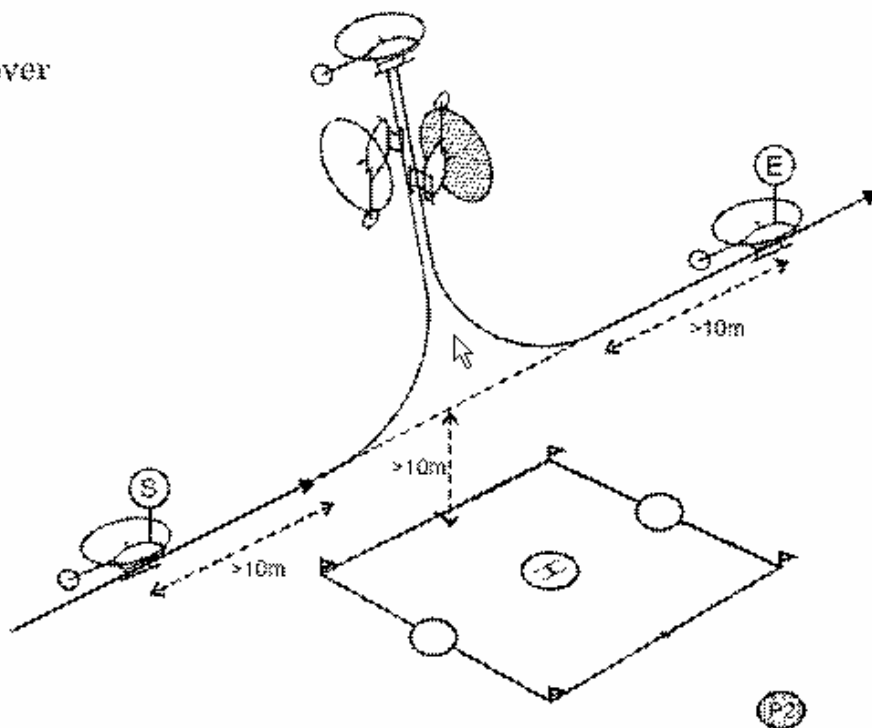
23: Looping



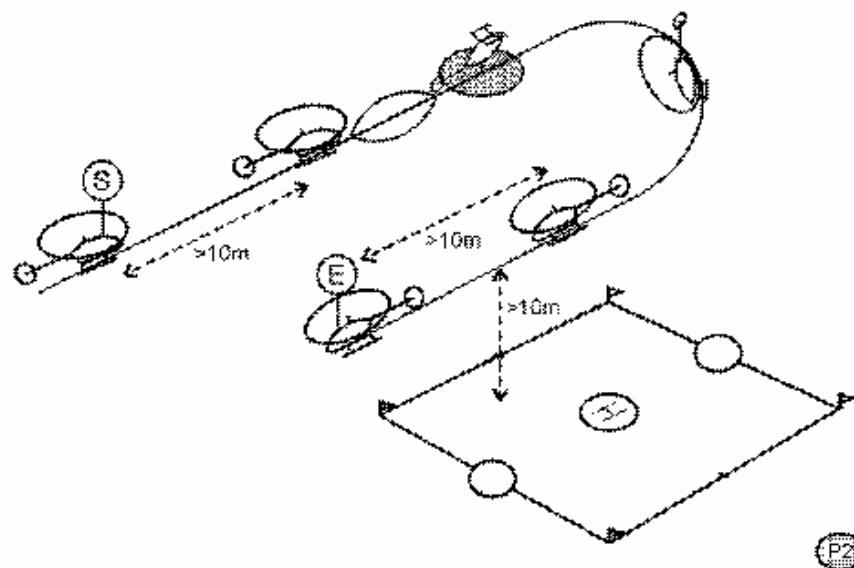
24: Landung mit 180-Grad-Kurve



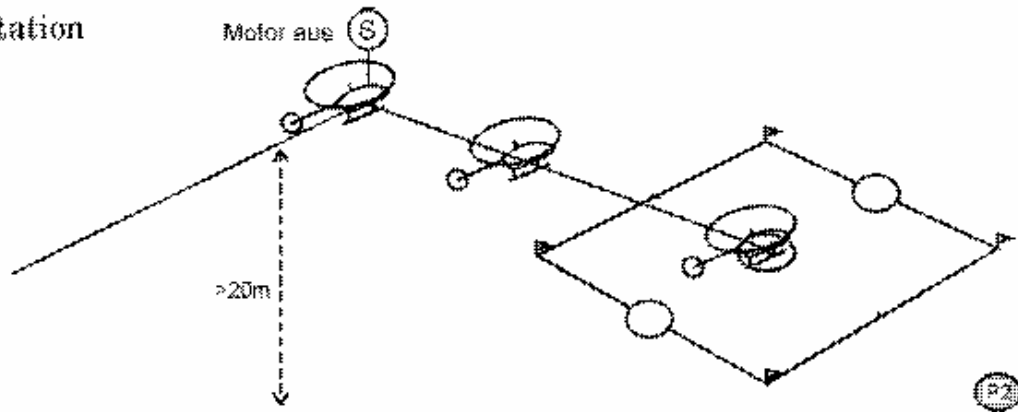
25: Pushover



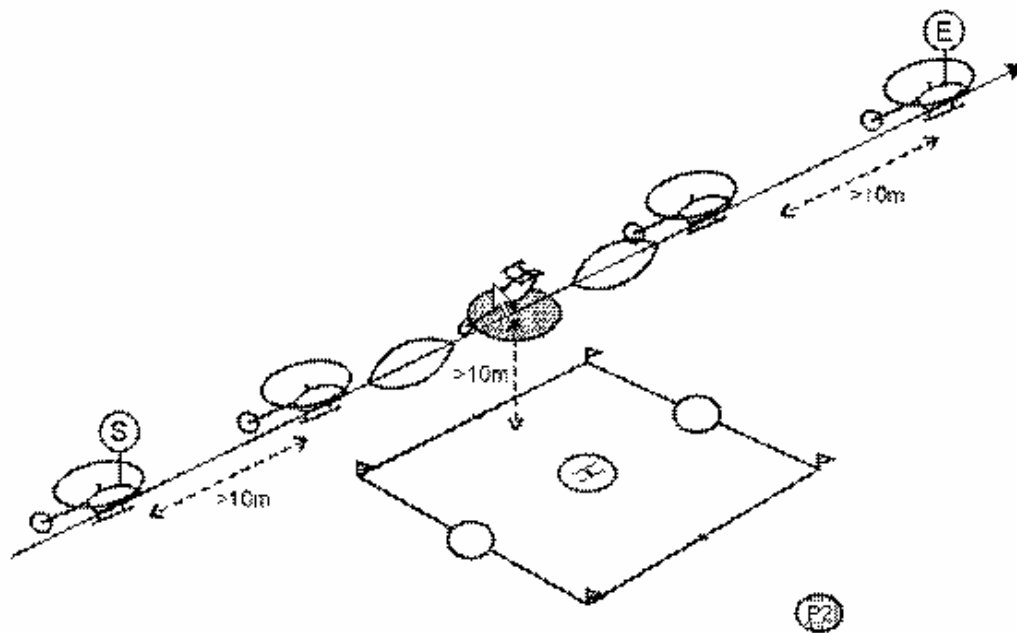
26: Split-S



27: Autorotation



28: Rolle



29: Autorotation mit 180-Grad-Kurve

