

3. Klasse F3C-Newcomer 2010

3.1 Anwendung der Regel

Für die Klasse F3C-Newcomer gelten die Bestimmungen des Kapitels 5.4 der Sektion 4c des SPORTING CODES, soweit sie anwendbar sind, mit den nachfolgenden Abweichungen:

3.2 Flugfiguren Newcomer-Programm

3.2.1 Das Newcomer - Programm besteht aus fünf (5) Flugfiguren und ist innerhalb sieben (7) Minuten auszuführen.

Alle Figuren haben den K - Faktor eins (1).

- N1. Schweben Rück- und Vorwärtsflug
- N2. Umgekehrtes Dreieck
- N3. Stehendes M
- N4. Diamant
- N5. Halbkreis
- N6. Startvolte
- N7. 180° Turn
- N8. Cobra
- N9. Looping
- N10. Gerade Landung

Der Pilot wählt 5 Figuren aus. Es müssen mindestens 2 Schwebeflugfiguren enthalten sein. Die Schwebeflugfiguren können auch mit der Modellnase vom Pilot abgewendet geflogen werden. Die maximal erreichbare Punktzahl ist dann pro Figur auf 9 beschränkt.

3.2.2 Standort des Wettbewerbsteilnehmers

Der Teilnehmer steht während der Figuren im Pilotenkreis.

3.2.3 Definition Verharren

Verharren heisst jeweils einen 2-Sekunden-Stopp einlegen, gilt für alle Figuren.

3.3 Beschreibung der Flugfiguren

3.3.1 N1. Schweben Rück- und Vorwärtsflug

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharret. Es fliegt rückwärts bis über die Flagge, verharret, fliegt dann vorwärts bis über die andere Flagge wo es verharret. Das Modell fliegt dann rückwärts über den Landekreis, verharret und sinkt dann zur Landung im Landekreis.

Gründe für Punktabzug (gilt für Figuren 3.3.1 bis 3.3.5):

1. Start und Landung nicht weich.
2. Das Modell dreht, pendelt oder weicht seitwärts aus.
3. Das Modell beschreibt nicht den vorgeschriebenen Kurs.
4. Ungleichmässige Flugeschwindigkeit oder zu kurzes Verharren (< oder viel > 2 Sekunden).

3.3.2 N2. Umgekehrtes Dreieck

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt. Das Modell steigt rückwärts im 45° Winkel um weitere 5 Meter hoch bis über die Flagge, verharrt, fliegt dann 10 Meter vorwärts bis über die andere Flagge, verharrt, sinkt rückwärts im 45° Winkel bis auf 2 Meter Höhe über Landekreis, verharrt und sinkt zur Landung im Landekreis.

3.3.3 N3. Stehendes M

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt. Es fliegt rückwärts bis über die Flagge, verharrt, steigt dann senkrecht 5 Meter hoch, verharrt, sinkt anschliessend im 45° Winkel bis auf 2 Meter über Landekreis, verharrt, steigt dann im 45° Winkel bis zu einer Höhe von 5 Meter über die andere Flagge, verharrt, sinkt senkrecht runter bis auf 2 Meter Höhe über der Flagge, verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zum Landekreis, verharrt und sinkt dann zur Landung im Landekreis.

3.3.4 N4. Diamant

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt. Es fliegt rückwärts und steigt gleichzeitig um 2.5 Meter Höhe über die Flagge, verharrt, fliegt vorwärts und steigt gleichzeitig um weitere 2.5 Meter bis über Mitte des Landekreis und verharrt. Das Modell fliegt dann vorwärts und sinkt gleichzeitig um 2.5 Meter bis über die andere Flagge, verharrt, fliegt dann rückwärts und sinkt gleichzeitig um weitere 2.5 Meter bis über den Landekreis. Das Modell verharrt und sinkt dann zur Landung im Landekreis.

3.3.5 N5. Halbkreis

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt. Es fliegt rückwärts bis über die Flagge und verharrt. Das Modell fliegt dann vorwärts einen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur anderen Flagge und verharrt. Das Modell fliegt dann rückwärts zum Landekreis, verharrt und sinkt dann zur Landung im Landekreis.

3.3.6 N6. Startvolte

Das Modell startet aus dem Landefeld und steigt im 45° Winkel vorwärts fliegend gleichmässig bis auf mindestens 15 Meter Höhe. Danach fliegt es auf gleicher Höhe eine 180° Kurve. Anschliessend fliegt es wenigstens 10 Meter geradeaus, die Figur endet beim Überqueren der Verlängerung der Platzmitte (gegenüber der Punktrichter).

Gründe für Punktabzug:

1. Steigen nicht gleichmässig.
2. Höhe wird nicht erreicht.
3. Kurve und Geradeausflug nicht auf gleicher Höhe.

3.3.7 N7. 180° Turn

Das Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10 Meter geradeaus, nach Überflug der Flugfeldmitte macht das Modell einen Viertellooping zu einem senkrechten Steigflug. Am Ende des Steigfluges macht das Modell eine 180° Drehung um die Hochachse, wobei die erste Hälfte im steigen und die zweite Hälfte im sinken stattfinden muss. Es folgt dann ein senkrechter Abstieg mit Viertellooping in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug. Nach der Figur folgen mindestens 10 Meter Geradeausflug.

Gründe für Punktabzug:

1. Ein- und Ausflug nicht in gleicher Höhe und Richtung und nicht wenigstens 10 Meter.
2. Das Modell weicht von seiner senkrechten Flugebene ab.

3. Der Turn ist nicht genau 180° und Drehung nicht im steigen und sinken.

3.3.8 N8. Cobra

Das Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10 Meter geradeaus, fliegt dann einen weichen Bogen aufwärts und steigt im 45° Winkel hoch zur Mitte, macht am höchsten Punkt einen weichen 90° Bogen (Flip) vorwärts, sinkt dann im 45° Winkel und fliegt einen weichen Bogen in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug. Nach der Figur folgen mindestens 10 Meter Geradeausflug.

Gründe für Punktabzug:

1. Ein- und Ausflug nicht in gleicher Höhe und Richtung und nicht wenigstens 10 Meter.
2. Das Modell steigt und sinkt nicht im 45° Winkel.
3. Die Figur ist nicht symmetrisch.

3.3.9 N9. Looping

Das Modell fliegt wenigstens 10 Meter geradeaus, fliegt einen grossen runden Looping und beendet die Figur mit einem geraden Ausflug von gleicher Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug.

Gründe für Punktabzug:

1. Ein- und Ausflug nicht in gleicher Höhe und Richtung und nicht wenigstens 10 Meter.
2. Der Looping ist nicht in der Mitte.
3. Der Looping ist nicht rund.

3.3.10 N10. Gerade Landung

Das Modell fliegt in mindestens 20 Meter Höhe parallel zur Reihe der Punktrichter und beginnt einen gleichmässigen 45° Sinkflug zur Mitte des Landekreis. Das Modell macht eine weiche Landung in der Mitte des Landekreis, ohne vorherigen Schwebeflug.

Gründe für Punktabzug:

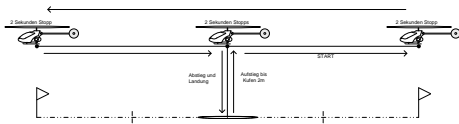
1. Sinkflug nicht 45° und nicht gleichmässig sinkend.
2. Landeanflug nicht auf der Fluglinie und nicht 20 Meter hoch.
3. Landung nicht weich und in der Mitte des Landekreis.

Bewertungskriterien:

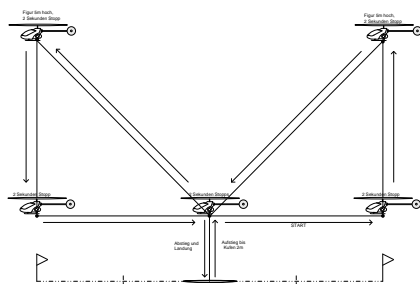
Im 1m Kreis	=	maximal 10 Punkte
Rotorwelle auf dem 1m Kreis	=	9 Punkte
Im 3m Kreis	=	maximal 8 Punkte
Rotorwelle auf dem 3m Kreis	=	7 Punkte
Ausserhalb des 3m Kreis	=	maximal 6 Punkte

3.4 Flugfiguren Newcomer-Programm 2010

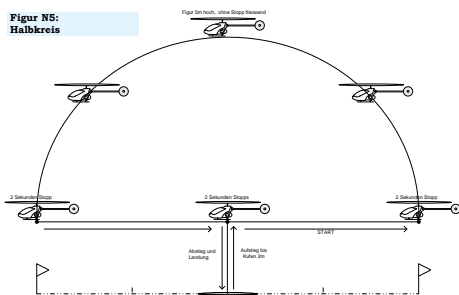
Figur N1:
Schweben Rück-/Vorwärts



Figur N3:
Stehendes M



Figur N5:
Halbkreis



Figur N7:
180° Turn

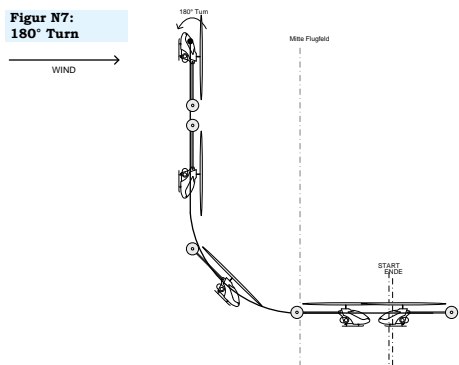
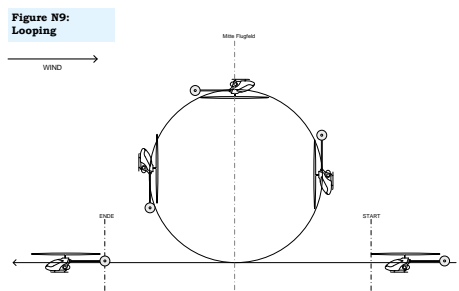
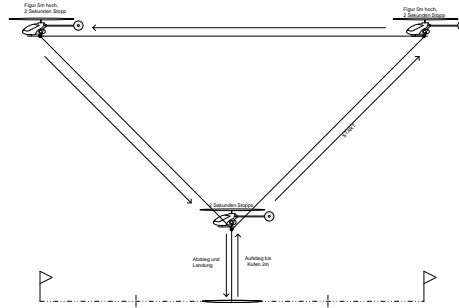


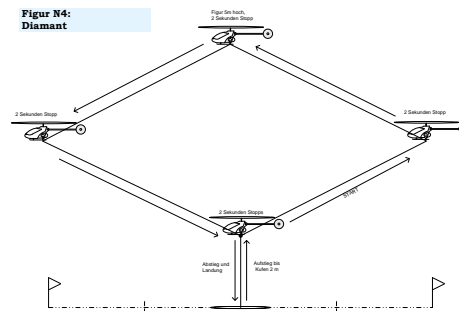
Figure N9:
Looping



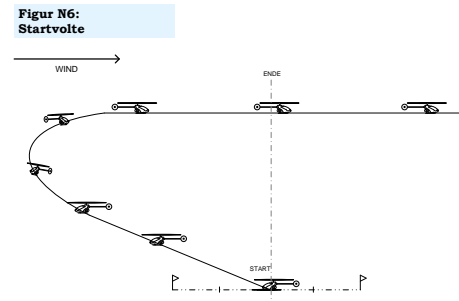
Figur N2:
Umgekehrtes Dreieck



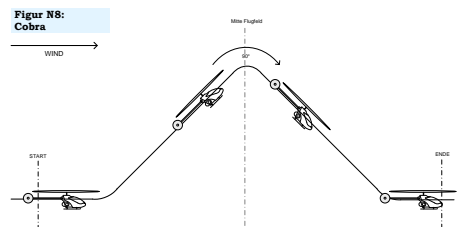
Figur N4:
Diamant



Figur N6:
Startvolte



Figur N8:
Cobra



Figur N10:
Gerade Landung

