

2. Klasse F3C-Promotion 2010

2.1 Anwendung der Regel

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

2.2 Flugfiguren Promotion-Programm

2.2.1 Das Promotion - Programm besteht aus neun (9) Flugfiguren und ist innerhalb neun (9) Minuten auszuführen.

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

- P1. Diamant mit 90° Pirouetten
- P2. Halbkreis mit 180° Pirouetten
- P3. Oval
- P4. Doppel Looping
- P5. 2 Rollen
- P6. 180° Turn mit 1/2 Rolle Abwärts
- P7. Messerflug Cobra Rolle
- P8. Oval mit Rückenflug
- P9. Autorotation, wahlweise:
 - a. Gerade Autorotation
 - b. 180° Autorotation

2.2.2 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.

2.3 Beschreibung der Flugfiguren

2.3.1 Figur P1. Diamant mit 90° Pirouetten

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, macht eine 90° Pirouette, Heck zum Piloten und verharrt. Das Modell fliegt seitwärts und steigt gleichzeitig um weitere 2.5 Meter bis über Mitte des Landekreis und verharrt. Das Modell fliegt dann seitwärts und sinkt gleichzeitig um 2.5 Meter bis über die andere Flagge, verharrt, macht eine 90° Pirouette zurück und 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.

Gründe für Punktabzug (gilt für Figuren 2.3.1 bis 2.3.3):

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 Fluggeschwindigkeit oder zu kurzes Verharren (<2 Sekunden).

2.3.2 Figur P2. Halbkreis mit 180° Pirouetten

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, macht dabei gleichzeitig zwei gleichmässige 180° Pirouetten mit fließendem Wechsel in der Mitte und verharrt über der Flagge. Das Modell fliegt dann rückwärts zum Landekreis, verharrt und sinkt dann zur Landung im Landekreis.

2.3.3 Figur P3. Oval

Der Pilot steht im Pilotenkreis und startet das Modell vom Landekreis. Es steigt senkrecht bis auf 2 Meter Höhe und verharrt. Es fliegt dann 2,5 m rückwärts, beginnt einen steigenden Halbkreis mit 5 Meter Radius, fliegt oben 5 Meter geradeaus und beginnt einen sinkenden Halbkreis mit 5 Meter Radius, fliegt unten 2.5 Meter rückwärts zum Landekreis, verharrt und sinkt dann zur Landung im Landekreis. (Es gibt keine Stopps in dieser Schwebefigur ausser die beiden über dem Landekreis).

2.3.4 Figur P4. Doppel Looping

Das Modell fliegt mindestens 10 Meter geradeaus, fliegt zwei gleichgrosse runde Loopings 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. Die beiden Loopings sind nicht in der Mitte.
3. Die Loopings sind nicht rund.
4. Die Loopings sind nicht deckungsgleich.

2.3.5 Figur P5. 2 Rollen

Das Modell fliegt mindestens 10 Meter geradeaus und macht dann 2 gleichmässige Rollen (gleich Drehrichtung) 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. Das Modell weicht von seiner waagrechten Flugebene ab.
3. Rollgeschwindigkeit ungleichmässig oder Rumpfachse nicht in Flugrichtung.
4. Die beiden Rollen nicht genau mittig zum Flugfeld.

2.3.6 Figur P6. 180° Turn mit 1/2 Rolle abwärts

Das Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10 Meter geradeaus, macht einen Viertellooping zu einem senkrechten Steigflug genau in der Mitte des Flugfeldes. 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 einer halben Rolle und einem 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.
4. Die halbe Rolle ist nicht in der Mitte der Senkrechten.

2.3.7 Figur P7. Messerflug Cobra Rolle

Das Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10 Meter geradeaus, fliegt dann einen weichen Bogen aufwärts und steigt im 45° Winkel hoch. Macht im Steigflug eine viertel Rolle (Rotorfläche zum Piloten), macht am höchsten Punkt einen weichen 90° Bogen (Turn), sinkt im 45° Winkel abwärts und macht im Sinkflug eine viertel Rolle zurück in die Normalfluglage. Fliegt dann einen weichen Bogen in die waagrechte Flugbahn gleicher Höhe wie beim Einflug und beendet die Figur mit einem 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 Viertel Rollen sind nicht in der Mitte des Steig- oder Sinkfluges.
4. Die Figur ist nicht symmetrisch.

2.3.8 Figur P8. Oval mit Rückenflug

Das Modell fliegt vor Beginn der Figur mindestens 10 Meter geradeaus, nach Überflug der Mittellinie fliegt das Modell einen halben aufwärts Looping. Danach fliegt es auf dem Rücken zurück über die Mittellinie (Rückenflug mindestens 10m lang) und macht dann einen halben Looping abwärts in die Normalfluglage. Es beendet die Figur mit einem weiteren Überflug über die Mittellinie und einem geraden Ausflug von 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. Auf- und Abwärts halbe Loopings sind nicht gleich gross.
3. Halbe Loopings nicht rund und aus der Flugachse.
4. Rückenflug nicht mindestens 10 Meter.
5. Die Figur ist nicht symmetrisch.

2.3.9a Figur P9a. Gerade Autorotation

Das Modell fliegt in hoher Höhe parallel zur Reihe der Punktrichter und beginnt einen gleichmässigen 45° Sinkflug zur Mitte des Landekreis. Wenn der Motor im Leerlauf oder aus ist (dies gilt für die ganze Zeit vom Start der Figur bis zur Landung), beginnt die Figur. Das Modell macht eine weiche Landung in der Mitte des Landekreis, ohne Schwebeflug.

Gründe für Punktabzug:

1. Sinkflug nicht 45° und nicht gleichmässig sinkend.
2. Autorotation nicht auf der Fluglinie und nicht mindestens 20 Meter hoch.
3. Landung nicht weich und in der Mitte des Landekreis.
4. Motor nicht im Leerlauf oder aus vom Start bis Ende der Figur = 0 Punkte.

2.3.9b Figur P9b. 180° Autorotation

Das Modell fliegt in hoher Höhe parallel zur Reihe der Punktrichter. Die Flugfigur beginnt, wenn das Modell die Mittellinie durchfliegt. Zu diesem Zeitpunkt muss der Motor im Leerlauf oder aus sein (dies gilt für die ganze Zeit vom Start der Figur bis zur Landung), gleichzeitig beginnt die Drehung auf der Hochachse. Die Dreh- und Sinkgeschwindigkeit müssen von diesem Zeitpunkt an bis kurz vor der Landung im Landekreis gleich bleibend sein. Die Flugbahn des Modells muss von oben gesehen einen Halbkreis beschreiben.

Gründe für Punktabzug:

1. Dreh- und Sinkflug nicht gleichmässig.
2. Landung nicht im 1 Meter Kreis.
3. Landung nicht weich.
4. Motor nicht im Leerlauf oder aus vom Start bis Ende der Figur = 0 Punkte

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

2.4 Flugfiguren Promotion-Programm 2010

