

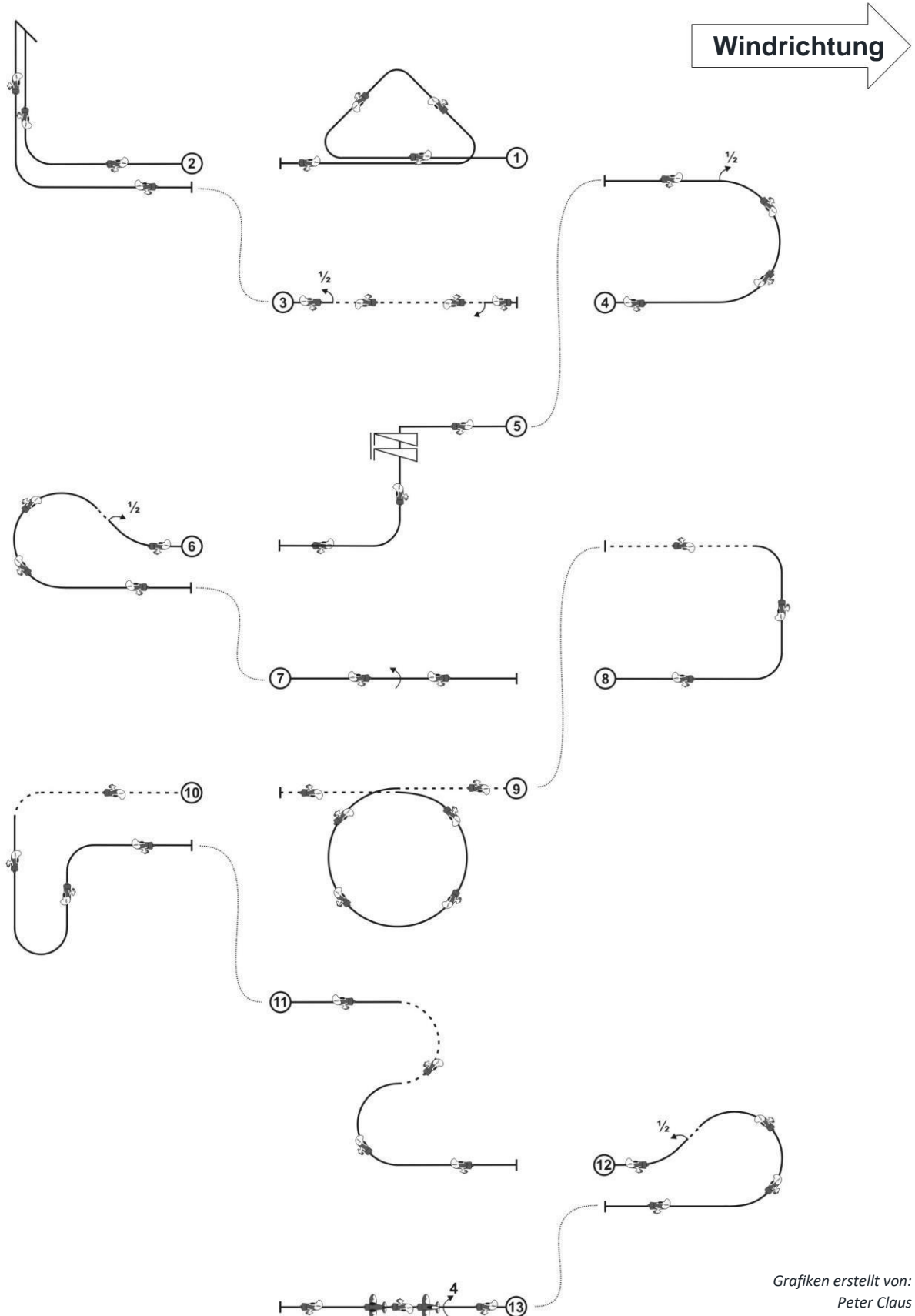
Programm der Hobbyklasse

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Dreieck-Looping	3
2		Turn	0,5
3	mit	½-Rolle, Rückenflug, ½-Rolle	4
4		Immelmann mit ½-Rolle	0,5
5	gegen	Trudeln, 2 Umdrehungen	3
6		1/2 umgekehrte Kubanacht mit ½-Rolle	0,5
7	mit	Langsame Rolle	4
8		1/2 Quadratischer Looping, AiR	0,5
9	gegen	Looping, AiR	3
10		Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty Bump	0,5
11	mit	Stehendes S	3
12		1/2 umgekehrte Kubanacht mit ½-Rolle	0,5
13	gegen	4-Punkt-Rolle	4
		AiR = Ausflug im Rückenflug	
		Gesamt k-Faktor	27

Die Wendefiguren haben einen K-Faktor von 0,5. Sie wird mit der Note 10 bewertet, wenn der Punktwert sie erkennt. Wird sie nicht erkannt oder eine andere geflogen, erhält sie die Wertung 0.

Dieses Flugprogramm basiert auf dem F3A-C ab 2018, erweitert auf 13 Figuren. Die K-Faktoren der Wendefiguren wurden erhöht.

Programm der Hobbyklasse



Figurenbeschreibungen

Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagerechten Geradeausflug.

Flughöhenkorrekturen zur Positionierung sind nur in den Wendeflugfiguren gestattet.

Bei einigen der folgenden Figurendarstellungen wird zur besseren Darstellbarkeit teilweise ein Höhenversatz zwischen Ein- und Ausflug gezeichnet. Im realen Flug liegen Ein- und Ausflug idealerweise auf derselben Ebene. Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Kunstflugbox fliegen.

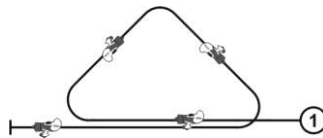
Hobbyklasse

Das Flugprogramm der Hobbyklasse ist ein Wendefigur-Flugprogramm, bei dem die Flugfigur in der Mitte der Kunstflugbox hoch gewichtet benotet wird. Die Wendefiguren werden wesentlich geringer gewichtet. So kann der Pilot sich erst einmal auf die Zentralfiguren konzentrieren. Jede Figur hat einen Ein- und Ausflug als gerade Strecke.

1. Dreieck-Looping (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus der waagerechten Normalfluglage mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine Strecke und wird dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Es fliegt eine Strecke und wird mit einem $\frac{3}{8}$ -Looping in einen in den waagerechten Normalflug gezogen.

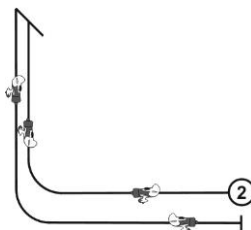
Die Schenkel des Dreiecks müssen gleich lang und alle Teilloopings mit gleichem Radius geflogen werden. Das Dreieck muss symmetrisch im Zentrum der Kunstflugbox liegen.



2. Turn (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke senkrecht aufwärts, macht anschließend einen 180° -Turn. Anschließend fliegt es eine gerade Strecke senkrecht abwärts und wird mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Flug gezogen (Ausflug in Normallage).

Die Teilloopings werden mit gleichem Radius geflogen. Die Kriterien des Turns siehe Punktwerteleitfaden.



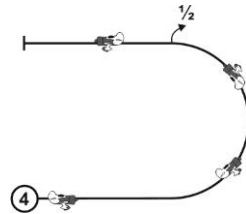
3. $\frac{1}{2}$ -Rolle, Rückenflug, $\frac{1}{2}$ -Rolle (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell rollt aus der waagerechten Normalfluglage um 180° , verharrt in der Rückenfluglage und rollt dann um weitere 180° in die Normalfluglage (Drehrichtung ist frei). Die Rückenflugphase soll 3-5 Sekunden betragen. Die Rückenflugphase muss symmetrisch im Zentrum der Kunstflugbox liegen. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



4. Immelmann mit $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen $\frac{1}{2}$ -gezogenen-Looping und unmittelbar anschließend eine $\frac{1}{2}$ -Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.



5. Trudeln, 2 Umdrehungen (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug. Mit verringertem Gas wird das Modell in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation 2 Umdrehungen und geht anschließend in einen senkrechten Sturzflug über. Aus diesem wird es dann mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als $\frac{1}{2}$ Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Bei einem erzwungenen Übergang ins Trudeln erfolgt ein Punktabzug.

