

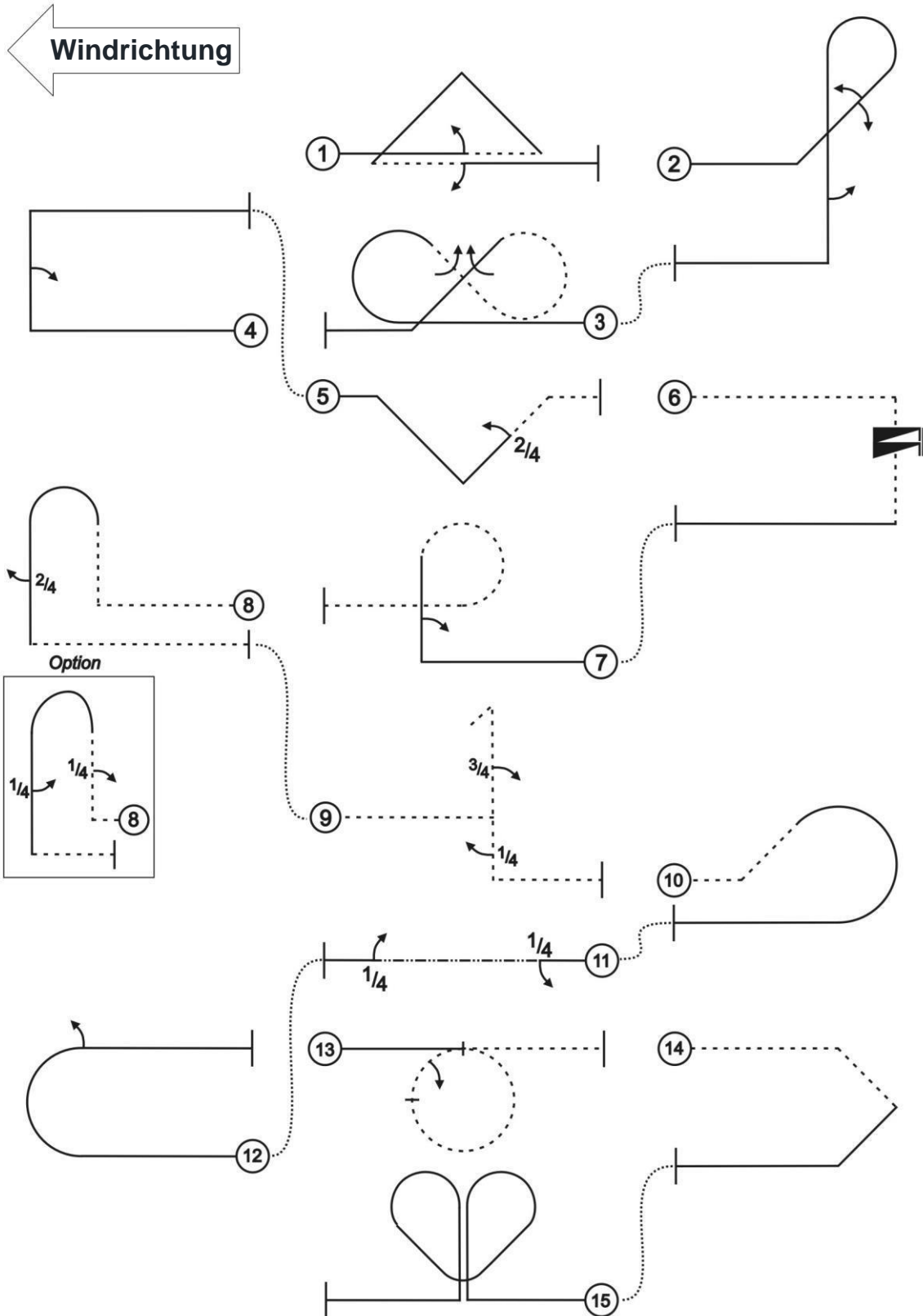
Programm der Sportklasse

Nr.	Wind	Figur	k-Faktor
1	gegen	Dreieck-Looping mit 2 ½-Rollen	3
2		Figur Et mit 2 ½-Rollen gegengleich, ½-Rolle	3
3	mit	Kubanacht mit 2 Rollen	5
4		1/2 Quadrat-Looping mit ½-Rolle	2
5	gegen	Umgekehrte Cobra-Rolle mit 2/4-Punkt-Rolle, AiR	4
6		2 Umdrehungen Rückentrudeln	3
7	mit	Figur 9 mit ½-Rolle, AiR	3
8		Drücken-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit 2/4-Punkt-Rolle abwärts, AiR Option mit ¼-Rollen auf- und abwärts	4
9	gegen	Turn mit ¾-Rolle auf- und ¼-Rolle abwärts, AiR	5
10		1/2 umgekehrte Kubanacht	3
11	mit	Messerflug mit ¼-Rollen	4
12		Immelmann mit ½-Rolle	2
13	gegen	Looping mit integrierter ½-Rolle im 4. Quadranten, AiR	5
14		1/2 Quadrat-Looping auf der Spitze	2
15	mit	Double Key	5
		AiR = Ausflug im Rückenflug	
		Gesamt k-Faktor	53

Dieses Flugprogramm entspricht dem FAI F3A-Programm A18, gekürzt auf 15 Figuren.
Es basiert auf dem FAI F3A-Programm P19 = Expertenklasse 2018/2019.

Mit diesem vereinfachten Programm soll dem ambitionierten Sportklasse-Piloten der Umstieg in die Expertenklasse erleichtert werden, da die Figuren gleich sind. Es hat weniger Rückenflugpassagen und einfachere Rollkombinationen bzw. Rollen.

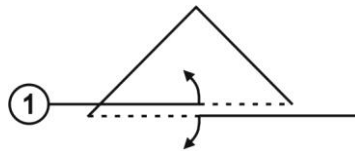
Programm der Sportklasse



Sportklasse

Das Flugprogramm der Sportklasse ist ein Wendefigurenprogramm, das innerhalb der Kunstflugbox geflogen wird. Beim Ausfliegen aus der Kunstflugbox erfolgen Punktabzüge bei der betreffenden Figur.

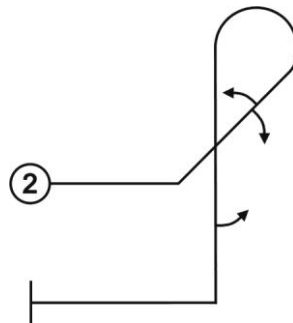
Bis zum Einflug in die erste Figur und nach der letzten Figur darf das Modell jedoch auch außerhalb der Box fliegen.



1. Dreieck-Looping mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen (Zentralfigur gegen den Wind):

Aus dem waagerechten Normalflug fliegt das Modell in der Mitte eine $\frac{1}{2}$ -Rolle, eine gerade Strecke im Rückenflug, einen gedrückten $\frac{3}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, in der Mitte fliegt es einen gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug. Anschließend fliegt es mit einem gedrückten $\frac{3}{8}$ -Looping in den Rückenflug auf der unteren Ebene, in der Mitte eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

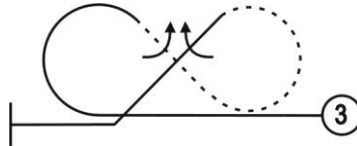
Die Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen. Die $\frac{1}{2}$ -Rollen und der $\frac{1}{4}$ -Looping liegen in der Mitte der Kunstflugbox. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



2. Figur Et mit 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen gegengleich, $\frac{1}{2}$ -Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen. In der Mitte der Strecke fliegt es 2 $\frac{1}{2}$ -Rollen in entgegengesetzter Drehrichtung. Es wird mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in den senkrechten Sinkflug gezogen. In der Mitte der Strecke fliegt es eine $\frac{1}{2}$ -Rolle und wird nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

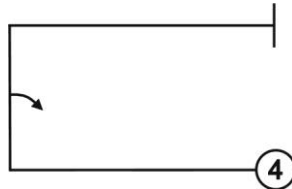
Die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius und die Rollen in der Mitte der Strecken geflogen. Zwischen den beiden Rollen darf ein kurzes Verharren sichtbar sein. Wird statt eines kurzen Verharrens beim Rollenwechsel eine Gerade geflogen, gibt es höhere Punktabzüge, je länger die Gerade ist. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



3. Kubanacht mit 2 Rollen (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug gezogen und fliegt einen 5/8-Innenlooping in einen 45°-Sinkflug. Nun fliegt es eine Rolle und danach einen 3/4-Aussenlooping in einen weiteren 45°-Sinkflug. Es fliegt dann eine zweite Rolle und wird anschließend mit einem 1/8-Looping in den waagerechten Flug gezogen.

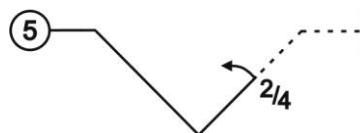
Vor und nach den Rollen sind gerade Strecken in der jeweiligen Fluglage zu fliegen. Die Rollen liegen in der Mitte der Strecken und in der Mitte der Kunstflugbox. Alle Teilloopings sind mit dem gleichen Radius zu fliegen. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



4. 1/2-Quadrat-Looping mit 1/2-Rolle (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug gezogen, fliegt eine 1/2-Rolle und wird mit einem gedrückten 1/4-Looping im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

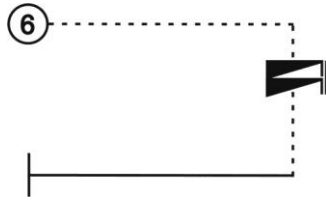
Die geraden Strecken vor und nach der 1/2-Rollen müssen gleich lang sein und die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen.



5. Umgekehrte Cobra-Rolle mit 2/4-Punkt-Rolle, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug mit einem 1/8-Looping in einen 45°-Sinkflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und wird in der Mitte mit einem 1/4-Looping in einen 45°-Steigflug gezogen. Nun fliegt es eine 2/4-Punkt-Rolle und wird anschließend mit einem gezogenen 1/8-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

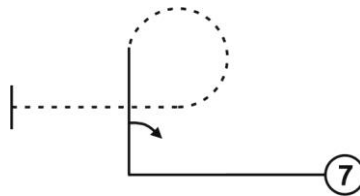
Die geraden Strecken vor und nach der 2/4-Punkt-Rolle müssen gleich lang sein und die Teilloopings werden mit dem gleichen Radius geflogen.



6. 2 Umdrehungen Rückentrudeln (Wendefigur):

Das Modell fliegt im waagerechten Rückenflug. 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 1/4-Looping in den waagerechten Normalflug auf die untere Ebene gezogen.

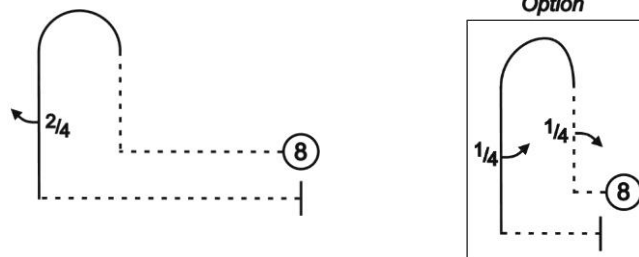
Bei einer gerissenen Rolle im Einflug oder mehr als 1/2 Umdrehung im Spiralsturz erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Bei einem erzwungenen Übergang ins Trudeln erfolgt ein Punktabzug.



7. Figur 9 mit 1/2-Rolle, AiR (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen 1/4-Looping in einen senkrechten Steigflug, nun fliegt es eine 1/2-Rolle. Anschließend fliegt es nach einem gedrückten 3/4-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur.

Die 1/2-Rolle ist in der Mitte der Strecke und die Teilloopings haben den gleichen Radius.



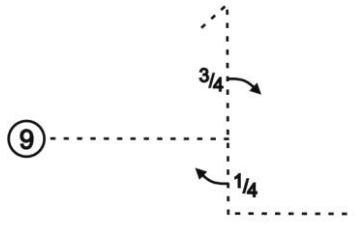
**8. Drücken-Ziehen-Drücken Humpty-Bump mit 2/4-Punkt-Rolle abwärts, AiR
Option mit 1/4-Rollen auf- und abwärts (Wendefigur):**

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem 1/4-Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen 1/2-Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Nun fliegt es eine 2/4-Punkt-Rolle abwärts und wird mit einem gedrückten 1/4-Looping im waagerechten Rückenflug aus der Figur geflogen.

Optional kann die Figur auch mit 1/4-Rollen auf- und abwärts als Windkorrektur geflogen werden.

Die geraden Strecken vor und nach der 2/4-Punkt-Rolle / den 1/4-Rollen müssen gleich lang und die Teilloopings, auch im Ein- und Ausflug, müssen den gleichen Radius haben.

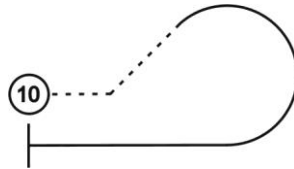
Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



9. Turn mit $\frac{3}{4}$ -Rolle auf- und $\frac{1}{4}$ -Rolle abwärts, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in den senkrechten Steigflug gedrückt, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle, und macht anschließend einen 180° -Turn. Nun fliegt es senkrecht abwärts eine $\frac{1}{4}$ -Rolle und wird mit einem gedrückten $\frac{1}{4}$ -Looping in der waagerechte Rückenfluglage aus der Figur geflogen.

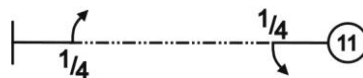
Die Teilloopings haben den gleichen Radius. Die Strecken vor und nach den Rollen sind gleich. Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit. Wird der Turn gekippt, so erfolgt eine „Nullwertung“ der gesamten Figur. Die Turnrichtung ist frei.



10. $\frac{1}{2}$ umgekehrte Kubanacht (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Rückenflug einen gedrückten $\frac{1}{8}$ -Looping in einen 45° -Steigflug, fliegt eine gerade Strecke und wird nach einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

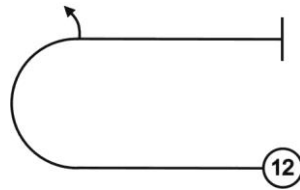
Die Teilloopings müssen den gleichen Radius haben.



11. Messerflug mit $\frac{1}{4}$ -Rollen (Zentralfigur mit dem Wind):

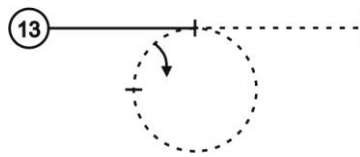
Das Modell fliegt aus dem Normalflug eine $\frac{1}{4}$ -Rolle, einen gesteuerten Messerflug, und wird mit einer $\frac{1}{4}$ -Rolle in entgegengesetzter Richtung im waagerechten Normalflug aus der Figur geflogen.

Die Rollen haben die gleiche Rollgeschwindigkeit.



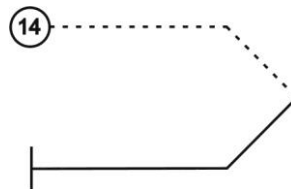
12. Immelmann mit 1/2-Rolle (Wendefigur):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen 1/2-gezogenen-Looping und unmittelbar anschließend eine 1/2-Rolle. Das Modell fliegt im waagerechten Normalflug aus der Figur.



13. Looping mit integrierter 1/2-Rolle im 4. Quadranten, AiR (Zentralfigur gegen den Wind):

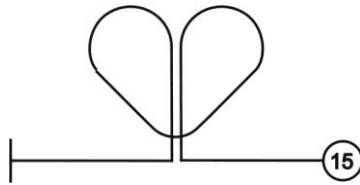
Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gedrückten Looping. Im letzten 90°-Sektor / 4. Quadranten, wird eine 1/2-Rolle integriert. Das Modell wird im Rückenflug aus der Figur geflogen.



14. 1/2 Quadrat-Looping auf der Spitze (Wendefigur):

Das Modell wird aus dem waagerechten Rückenflug mit einem 1/8-Looping in einen 45°-Sinkflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem 1/4-Looping in einen 45°-Sinkflug gezogen. Nun fliegt es wieder eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen 1/8-Looping im Normalflug aus der Figur geflogen.

Die geraden 45°-Strecken müssen gleich lang sein und die Teilloopings müssen den gleichen Radius haben.



15. Double Key (Zentralfigur mit dem Wind):

Das Modell fliegt aus dem waagerechten Normalflug einen gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping in einen senkrechten Steigflug, fliegt es eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in einen 45° -Sinkflug gezogen. Nach einer geraden Strecke wird es in der Mitte mit einem $\frac{1}{4}$ -Looping in einen 45° -Steigflug gezogen, fliegt eine gerade Strecke und wird mit einem gezogenen $\frac{5}{8}$ -Looping in einen senkrechten Sinkflug gezogen. Nach einer geraden Strecke fliegt es nach einem gezogenen $\frac{1}{4}$ -Looping im Normalflug aus der Figur. Die Figur wird symmetrisch um die Mitte geflogen, die Teilloopings haben den gleichen Radius.