

9.1 RC – III MOTORKUNSTFLUGMODELLE WENDEFIGURENPROGRAMM

9.1.1 BEGRIFFSBESTIMMUNG

Ein Flugmodell, das durch Steuerflächen aerodynamisch in seinem Flugverhalten, seiner Richtung und Höhe von einem Piloten auf dem Boden mittels einer Funkfernsteuerung gesteuert wird, aber kein Hubschrauber ist.

9.1.2 ALLGEMEINE MERKMALE

Abmessungen

maximale Spannweite.....	2,7m
maximale Länge	2,7m
Höchstes Gesamtgewicht (mit Treibstoff, mit Antriebsakkus)	15,0 kg

Motorenbeschränkungen

a) Verbrennungsmotor	unbeschränkt
b) Elektromotor	max. 42 Volt

Der Motor muss mit einem wirksamen Schalldämpfer ausgerüstet sein.

Der Absatz 2.3.1. (Erbauerklausel) der Sektion 4 des Sporting Codes gilt nicht für die Klasse RC-III.

9.1.2.1 Geräuschpegel

Der höchstzulässige Geräuschpegel beträgt 94 dB/A, gemessen in drei (3) Meter Entfernung von der Modellmittellinie, wobei das Modell auf Beton- oder Asphaltboden des Fluggeländes steht. Wenn der Motor mit Vollgas läuft, wird in einem Winkel von 90° zur Flugrichtung gemessen, auf der rechten Seite und vom Modell gesehen mit dem Wind. Das Mikrofon wird in 30 cm Höhe über dem Boden in einer Linie mit dem Motor auf einem Ständer angebracht. Kein geräuschreflektierendes Material darf sich näher als drei (3) Meter vom Modell oder Mikrofon entfernt befinden. Die Geräuschpegelmessung kann vor jedem Flug stattfinden.

Ist Beton- oder Asphaltboden nicht vorhanden, so wird über blanker Erde oder sehr kurzem Gras gemessen. In diesem Fall beträgt der höchstzulässige Geräuschpegel 92 dB/A.

Besteht das Modell die Messung nicht, so wird dies weder dem Wettbewerbsteilnehmer, noch seiner Mannschaft oder den Punkterichtern mitgeteilt. Sender und Modell werden vom Wettbewerbsleiter sofort nach dem Flug eingezogen. Es sind keinerlei Änderungen oder Einstellungen am Modell gestattet (außer Nachtanken). Das Modell wird von einem zweiten Beauftragten mit einem zweiten Geräuschpegelmessgerät noch einmal gemessen. Besteht es dieses Nachmessen nicht, so wird der vorhergegangene Flug mit Null bewertet.

Während der Geräuschpegelmessung auf dem Fluggelände wird die Zeitnahme ausgesetzt. Der Wettbewerbsteilnehmer darf nicht länger als 30 Sekunden für die Messung aufgehalten werden.

Die Fernlenkanlage darf nur vom Boden zum Flugmodell wirksam sein (d.h. eine Rückmeldung vom Flugmodell zum Boden ist nicht gestattet) Steuerung durch Autopiloten unter Verwendung von Trägheit, Schwerkraft oder irgendeiner bodenabhängiger Navigation ist verboten.

Automatische Steuerung von Figurenfolgen (Programmierung) oder automatische Vorrichtungen zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs sind nicht gestattet.

Erlaubt

1. Steuervorrichtungen, die vom Pilot von Hand aus bedient werden.
2. Jede Art von Steuerung durch Knöpfe oder Hebel, die vom Pilot begonnen oder beendet wird.
3. Handbediente Schalter zur Kupplung von Steuerfunktionen.

Nicht erlaubt

1. Schalter mit automatischer Zeitensteuerung.
2. Vorprogrammierung zur automatischen Durchführung einer Reihe von Steuerbefehlen.
3. Autopiloten zum automatischen Waagerechthalten der Tragflächen.
4. Jede Art von automatischer (elektronischer) Steuerung zum Verstellen des Propellers.

9.1.3 ANZAHL DER HELFER

Jedem Wettbewerbsteilnehmer ist während des Fluges ein (1) Helfer gestattet. Während des Anlassens des Motors sowie der Start- und Landesequenz dürfen zwei (2) Helfer anwesend sein.

9.1.4 ANZAHL DER FLÜGE

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat das Anrecht auf eine gleiche Anzahl von offiziellen Flügen.

9.1.5 ANZAHL DER DURCHGÄNGE

Grundsätzlich werden drei (3) Durchgänge geflogen, die zwei (2) besten Durchgangswertungen zählen zur Gesamtwertung.

Bei zwei (2) Durchgängen zählt der bessere der beiden Durchgänge.

Die Wertung jedes Durchgangs wird in Promille zum Erstplatzierten des Durchgangs gerechnet. Bei Promillegleichstand im Gesamtergebnis zählt das bessere Streichresultat zur Ermittlung der Platzierung.

9.1.6 FIGURENPROGRAMM A-27 (2026-2027)

1. Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle	K3
2. Posaune mit Rolle.....	K3
3. Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle	K3
4. Umgekehrte Haifischflosse	K2
5. Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen	K4
6. Halber quadratischer Looping	K2
7. Quadratischer Looping auf der Spitze stehend von oben mit halber Rolle, halber Rolle.....	K4
8. Halbe Kuban Acht von oben	K2
9. Trudeln mit 3 Umdrehungen	K4
10. Hoher Hut mit halber Rolle (Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle)	K3
11. Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen.....	K4
12. Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle	K3
13. Figur M mit 4x Viertelrollen	K5
14. Halber quadratischer Looping auf der Spitze stehend	K2
15. Quadrat von oben mit halber Rolle	K4
16. Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle.....	K3
17. Messerfluglooping.....	K4
Gesamt	K55

BESCHREIBUNG DER FIGUREN

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in normaler oder Rückenfluglage. Zentrumsfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs, während Wendefiguren mit einem Flugkurs 180° entgegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, sind Ein- und Ausflug von Zentrumsfiguren auf gleicher Flughöhe. In Wendefiguren sind Flughöhenkorrekturen zur Positionierung gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser und, wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermaßen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit und, wo erforderlich, die gleiche Verzögerung. Alle aufeinander folgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen oder Kombinationen derselben, haben gleich lange Ein- und Ausflüge vor und nach den Rollen oder Kombinationen davon, außer beim Immelmann und den verschiedenen Split-S. Trudeln, welches mit Steilspiralen oder mit einer gerissenen Rolle beginnt, wird mit NULL (0) bewertet.

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich, zu den in den Figurenbeschreibungen und im Leitfaden für Punktrichter (Sporting Code F3A Anhang 5B) sowie dem offiziellen Punktrichterübungsvideofilm angegebenen Minderbewertungen, mit Punktabzug bestraft. Es ist zu beachten, dass in diesen Auflistungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

9.1.6.1 Startvorgang

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 180° zu einem Trimmflug mit dem Wind.

Etwa auf der Höhe der Markierung, die in Windrichtung steht, leitet es eine 180°-Kurve, oder Wende ein.

Punkte: keine, der Startvorgang ist frei wählbar!

9.1.6.2 Landesequenz

Mit reduzierter Motorkraft fliegt das Modell eine 180° Kurve in gleichbleibender oder abnehmender Flughöhe in Flugrichtung mit dem Wind. Das Modell darf dabei den Flugsektor nicht verlassen. Es fliegt mit dem Wind und dreht dann 180° gegen den Wind ein. Das Modell fliegt geradeaus und sinkend zur Landebahn und setzt in der Landezone auf. Die Landesequenz ist beendet, wenn das Modell 10 Meter gerollt ist, oder vorher zum Stillstand kommt.

Punkte: keine, der Startvorgang ist frei wählbar!

9.1.7 AUSFÜHRUNG DER FLUGFIGUREN

Die Flugfiguren müssen in einem ununterbrochenen Flug in angegebener Reihenfolge durchgeführt werden.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen (1) Versuch zu jeder Flugfigur während des Fluges machen. Er hat drei (3) Minuten Zeit, um sein Modell zu starten (= abheben von der Landebahn) und insgesamt neun (9) Minuten Zeit um seinen Flug durchzuführen. Die neun (9) Minuten beginnen, wenn der Wettbewerbsteilnehmer die Erlaubnis erhält, seinen Motor anzulassen. Das Modell muss ohne jede Hilfe starten und landen, d.h. es gibt keinen Handstart. Wenn irgendein Teil des Modells während des Fluges abfällt, endet die Wertung und das Modell muss sofort landen. Der Flug endet, wenn die Landesequenz beendet ist. Die Bewertung endet, wenn die neun (9) Minuten verstrichen sind.

9.1.8 Alle anderen Bestimmungen lt. Sporting Code Teil 5.1 (F3A) und Anhang 5B (Punkterichter Leitfaden).

9.1.9 Fortgeschrittenen-Programm F3A A-27 (2026-2027)

A-27.01 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-27.02 Posaune mit Rolle

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.03 Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Normalflug, in der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{4}$ Rollen, drücke durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-27.04 Umgekehrte Haifischflosse

Aus dem Rückenflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.05 Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend vier $\frac{1}{4}$ Rollen, Ausflug im Normalflug.

A-27.06 Halber Quadratischer Looping

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-27.07 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend von oben mit halber Rolle, halber Rolle

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

A-27.08 Halbe Kubanacht von oben

Aus dem Rückenflug, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.09 Trudeln mit drei Umdrehungen

Aus dem Normalflug fliege drei Umdrehungen Trudeln, fliege einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.10 Hoher Hut mit halber Rolle. Option: Hoher Hut mit Viertelrolle, Viertelrolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

Option: Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in eine horizontale Strecke quer zum Flugraum, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27-11 Zwei aufeinanderfolgende halbe Rollen

Aus dem Normalflug, fliege aufeinanderfolgend zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Normalflug.

A-27.12 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump, mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.13 Figur M mit Viertelrolle, Viertelrolle, Viertelrolle, Viertel-Rolle

Aus dem Normalflug, vor der Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Stall Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

A-27.14 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, in einen 45° Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

P-27.15 Quadrat von oben mit halber Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege über die Mitte des Flugraumes hinaus, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

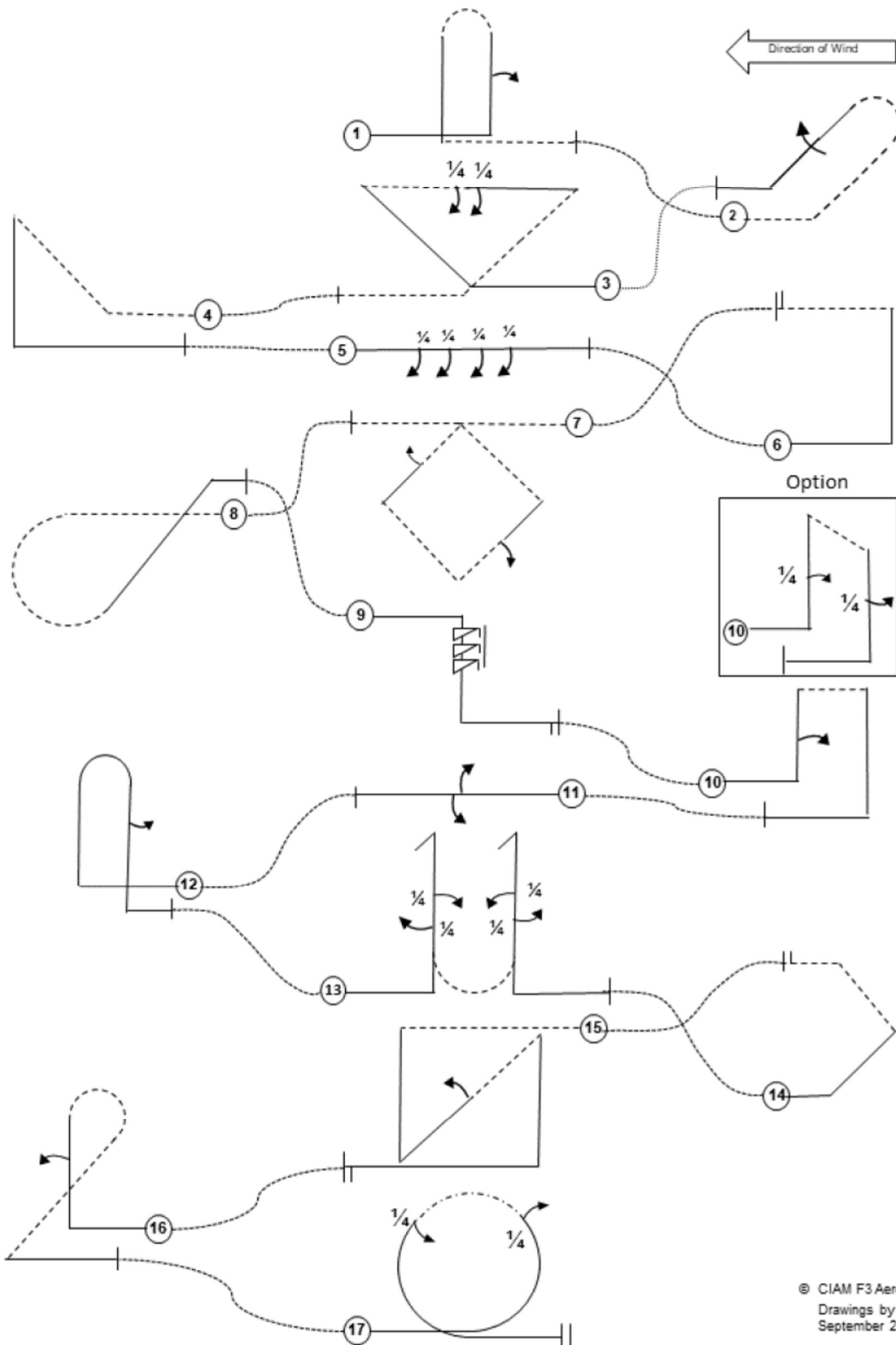
A-27.16 Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{5}{8}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{3}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

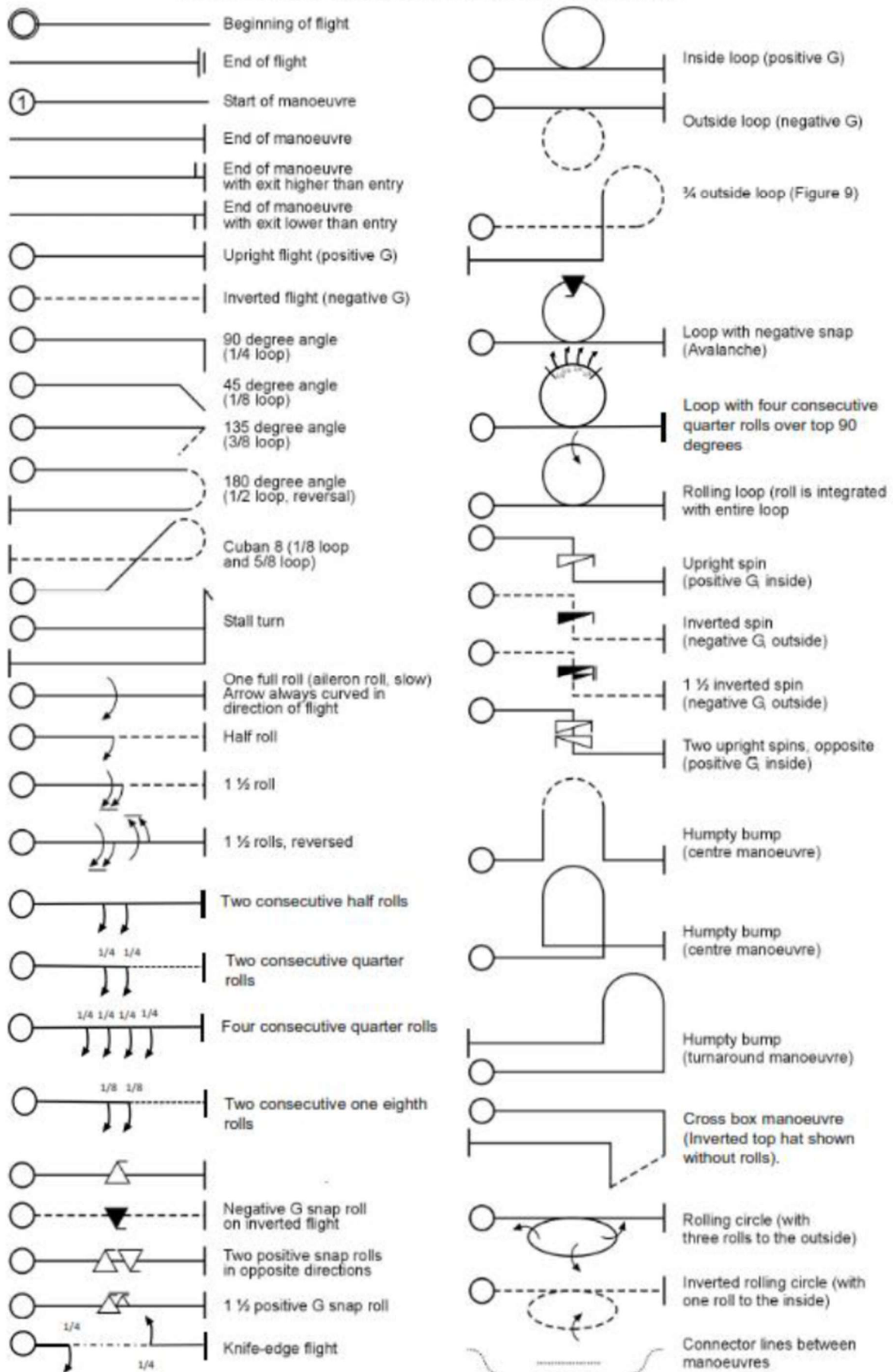
A-27.17 Looping mit Messerflug

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen Messerflug über die oberen 90° des Loopings, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

ADVANCED SCHEDULE F3A A-27 (2026 – 2027)



EXPLANATION OF ARESTI SYMBOLS



MUSTER EINER WERTUNGSKARTE 20246-2027

RC-III		DURCHGANG		
		STARTNUMMER		
		PUNKTERICHTER		
FIGUR			K	WERTUNG
1	Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit halber Rolle	3		
2	Posaune mit Rolle	3		
3	Dreieck mit Viertelrolle, Viertelrolle	3		
4	Umgekehrte Haifischflosse	2		
5	Vier aufeinanderfolgende Viertelrollen	4		
6	Halber Quadratischer Looping	2		
7	Quadratischer Looping auf der Spitze von oben mit halben Rollen	4		
8	Halbe Kuban Acht von oben	2		
9	Trudeln mit 3 Umdrehungen	4		
10	Hoher Hut mit halber Rolle (Option: Hoher Hut mit Viertelrollen)	3		
11	Zwei aufeinander folgende halbe Rollen	4		
12	Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty Bump mit halber Rolle	3		
13	Figur M mit 4x Viertelrollen	5		
14	Halber quadratischer Looping auf der Spitze stehend	2		
15	Quadrat von oben mit halber Rolle	4		
16	Umgekehrte Figur ET mit halber Rolle	3		
17	Messerfluglooping	4		

Unterschrift Punkterichter
