

Ländle Acro-Cup

Einsteigerprogramm

Figurenbeschreibung und Punktrichterleitfaden

Entnommen aus MSO

Stand 13.5.2004

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.

Das Programm und die Figurenbeschreibungen

1. Start
2. Quadratlooping auf der Spitze
3. Langsame Rolle
4. Drei Umdrehungen Trudeln
5. Humpty Bump gezogen mit halber Rolle auf und ab
6. Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts und $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts
7. Umgekehrte Kuban Acht
8. Looping gezogen
9. Vierpunkt Rolle
10. Figur S
11. Landung

1. Startvorgang

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die von den Markierungen gebildet wird, die mit und gegen den Wind aufgestellt sind.

Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmflug mit dem Wind.

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

Abweichungen können je nach Gegebenheiten der Flugplätze existieren. Details werden bei der Pilotenbesprechung am jeweiligen Wettbewerbstag bekanntgegeben.

Punkteabzug:

- Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Startvorganges = Null (0)
- Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für den Startvorgang vergeben werden

2. Quadratischer Looping auf der Spitze

Das Modell wird in den 45° Steigflug gezogen und vervollständigt dann einen ganzen, auf der Spitze stehenden, quadratischen Looping.

Punkteabzüge:

- Looping nicht quadratisch
- Teilstrecken nicht 45°
- Radien an den Ecken nicht gleich groß
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

3. Langsame Rolle

Das Modell rollt langsam (links oder rechts), mit einer ganzen Umdrehung.

Punkteabzüge:

- Kursänderung
- Höhenänderung
- Rollgeschwindigkeit nicht konstant

4. Drei Umdrehungen Trudeln

Das Modell fliegt im waagrecht Flugzustand und überzieht nach Drosselung des Motors so lange, bis es in einen überzogenen Flugzustand und somit zum Strömungsabriss kommt. Dann macht es drei Trudelumdrehungen, verharrt im senkrechten Sturzflug und geht in den waagrecht Flug auf der unteren Ebene über.

Punkteabzüge:

- Flugbahn bis zum Beginn des Trudeln nicht waagrecht.
- Der Beginn des Trudeln ist zögernd oder unbestimmt.
- Nicht exakt drei Umdrehungen.
- Beendet das Trudeln und somit den Ausflug nicht in derselben Richtung wie den Einflug.
- Falls eine der drei Umdrehungen ein Spiralsturz oder eine gerissene Rolle ist, wird mit Null (0) bewertet.

5. Humpty Bump gezogen mit halber Rolle auf- und abwärts

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle, wird dann in einen halben Looping gezogen, fliegt eine halbe Rolle und dann im waagrecht Flug weiter.

Punkteabzüge:

Steigflug und Sturzflug nicht senkrecht

- Halber Looping nicht rund und von gleichem Durchmesser wie die Viertelloopings
- Halbe Rollen nicht genau 180°
- Halbe Rollen nicht in der Mitte der Steigflug- und Sturzflug-Strecke
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

6. Turn mit 1/4 Rolle aufwärts und 1/4 Rolle abwärts

Das Modell wird in den vertikalen Steigflug gezogen, vollzieht eine $\frac{1}{4}$ Rolle, gefolgt von einem Turn. Beim vertikalen Sturzflug macht es eine $\frac{1}{4}$ Rolle und wird dann wieder in den horizontalen Flug gezogen.

Punkteabzüge:

- Strecken vor und nach dem Turn nicht senkrecht.
- Rollen nicht genau 90° .
- Rollen nicht in der Mitte der senkrechten Strecken.
- Erhebliche Punkteabzüge wenn Turnradius mehr als $1\frac{1}{2}$ Flügelspannweite.
- Pendeln nach der Turndrehung: Abzug von einem (1) Punkt.
- Radien der Viertelloopings beim Einflug und Ausflug nicht gleich.
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe.

7. Umgekehrte Kubanische Acht

Das Modell geht in einen 45° Steigflug, macht eine halbe Rolle, einen $\frac{3}{4}$ Looping, eine halbe Rolle zum Rückenflug und im Looping zurück zum waagrecht Flug.

Punkteabzüge:

- Looping nicht rund und von gleicher Größe
- Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Rollen nicht in 45°
- Kursänderungen bei den Rollen und Loopings

8. Looping gezogen

Das Modell wird (auf der unteren Figurenebene) in einen Looping gezogen und vollendet einen ganzen Looping.

Der Ausflug erfolgt wieder in gleicher Höhe wie der Einflug.

Punkteabzüge:

- Looping nicht rund
- Kursänderung beim Looping
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

9. Vierpunktrolle

Das Modell rollt um 360° (links oder rechts), nach jeweils 90° verharret es; bei jedem Verharren sind die Tragflächen parallel oder senkrecht zum Horizont.

Punkteabzüge:

- Viertelrollen weniger oder mehr als 90°
- Modell verharret nicht nach jeder Viertelrolle
- Rollgeschwindigkeit nicht gleich bleibend
- Strecken zwischen den Viertelrollen nicht gleich lang
- Änderung in Flughöhe oder Flugkurs

10. Figur S

Das Modell wird in einen halben Außenlooping gedrückt und unmittelbar danach mit einem halben Innenlooping in den waagrechten Flug gezogen.

Punkteabzüge:

- Halbe Loopings nicht rund und von gleichem Durchmesser
- Zweiter halber Looping folgt nicht unmittelbar auf den ersten
- Ein und Ausflug nicht waagrecht

11. Landesequenz

Mit reduzierter Motorkraft fliegt das Modell eine 180° Kurve in gleich bleibender oder abnehmender Flughöhe in Flugrichtung mit dem Wind. 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.

Abweichungen können je nach Gegebenheiten der Flugplätze existieren. Details werden bei der Pilotenbesprechung am jeweiligen Wettbewerbstag bekanntgegeben.

Punkteabzüge:

- Das Modell fliegt nicht gemäß der beschriebenen Landesequenz = Null (0) Punkte
- Klappt irgend ein Fahrwerk ein = Null (0) Punkte
- Landet das Modell außerhalb der Landezone = Null (0) Punkte. Als Landezone gilt ein Kreis von 50 Meter Radius, oder Linien im Abstand von 100 Meter voneinander über die Start- und Landebahn, wo diese wenigstens 10 Meter breit ist.
- Nur zwei Wertungen, eine Null (0) oder eine Zehn (10) können für die Landesequenz vergeben werden.

HAUSFÜHRUNG 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. 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 zehn (10) Minuten verstrichen sind.

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