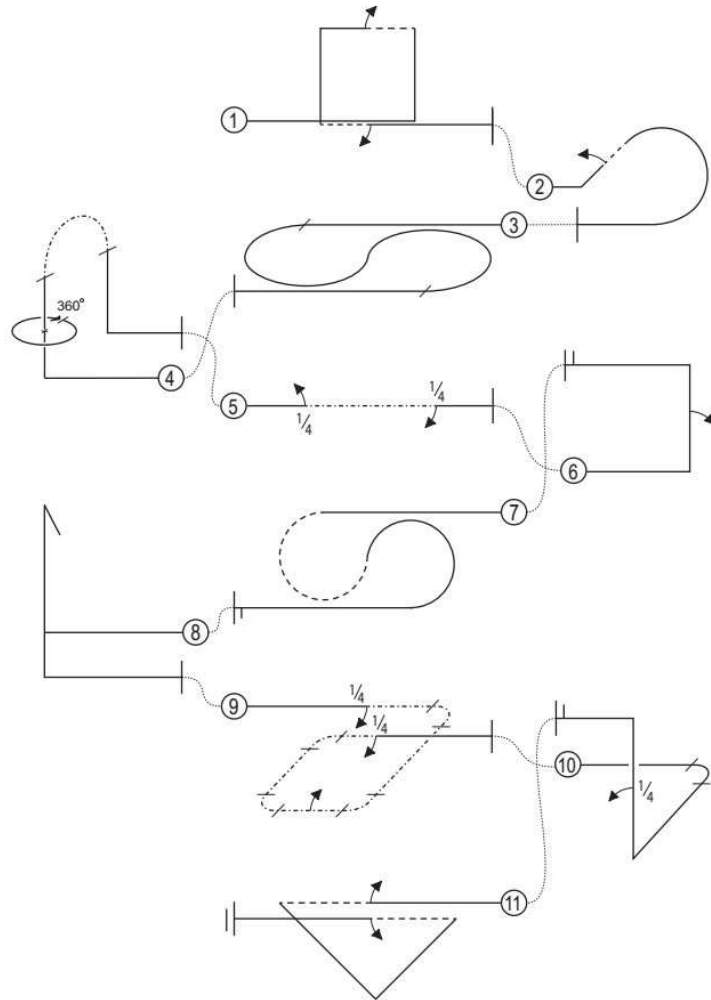


Klasse F3P Indoor Kunstflug



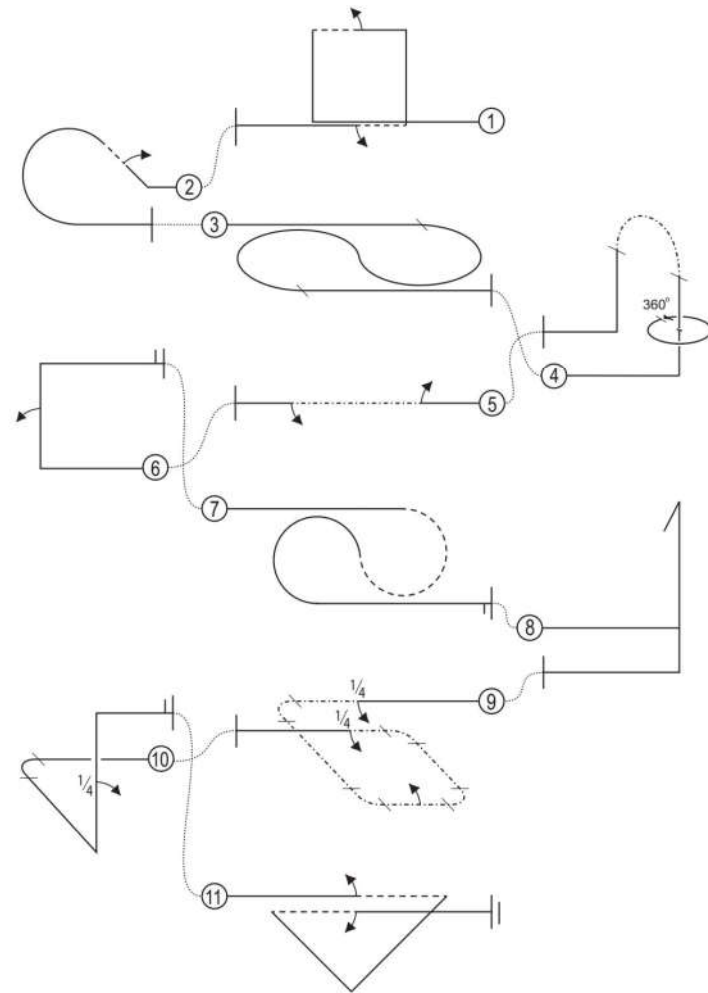
Fortgeschrittenen Programm F3P-AA-19

ADVANCED SCHEDULE AA-19 (2018-2019)



Drawings by Ken Heise
June 2017

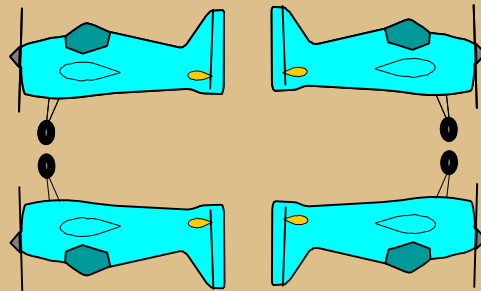
ADVANCED SCHEDULE AA-19 (2018-2019)



Drawings by Ken Heise
June 2017

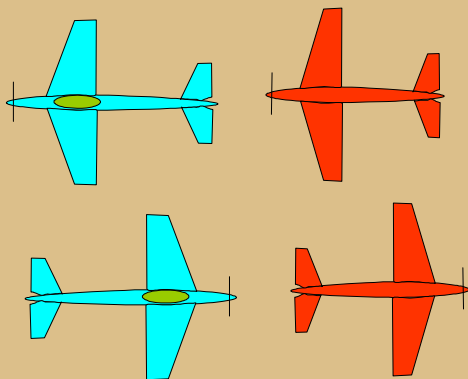
Startvorgang (wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Erklärungen



Normalflug

Rückenflug

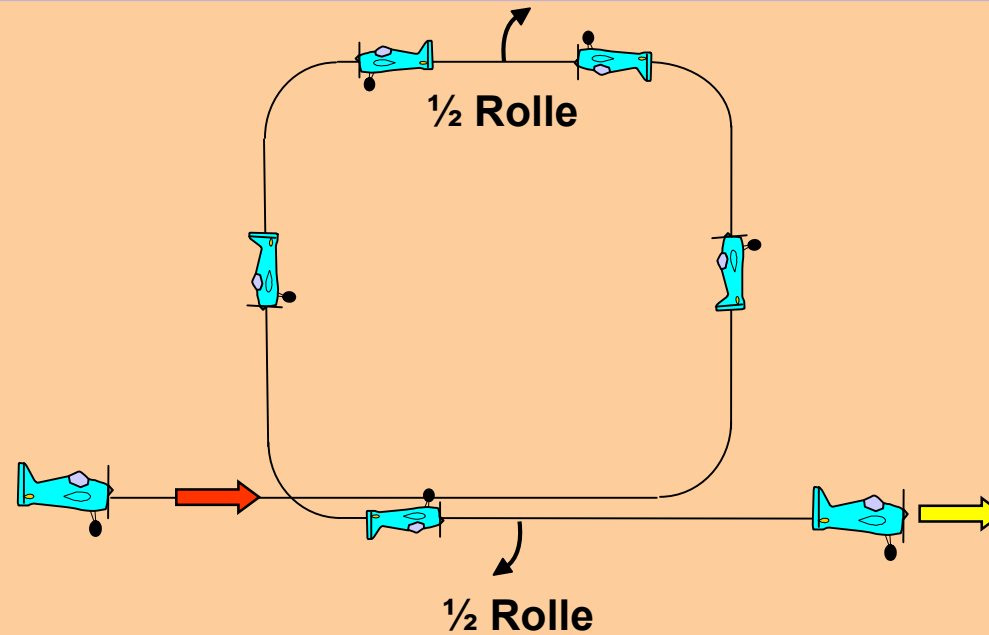


Messerflug

Sicherheitslinie



AA-19.01 Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

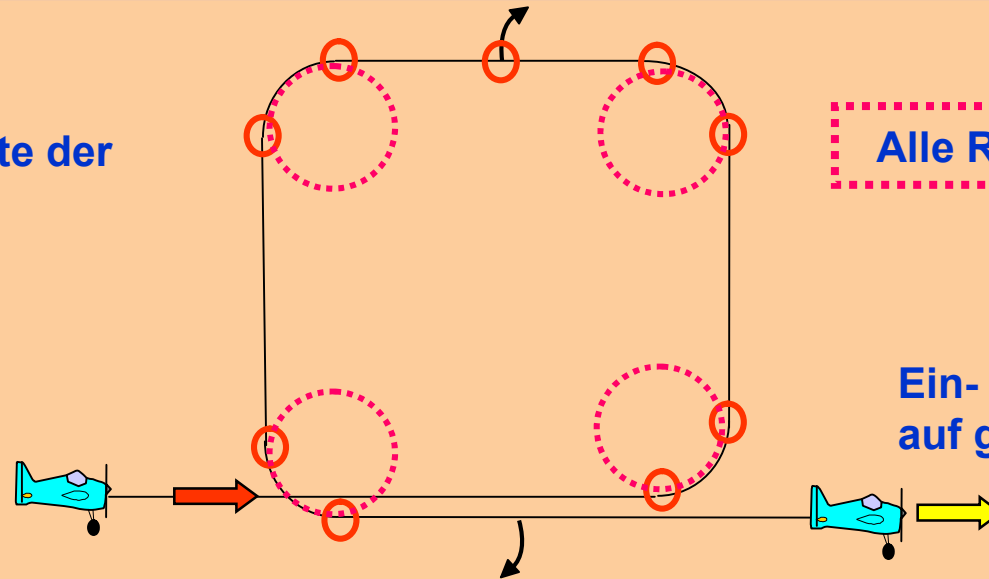


Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen horizontalen Flug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping,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



AA-19.01 Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

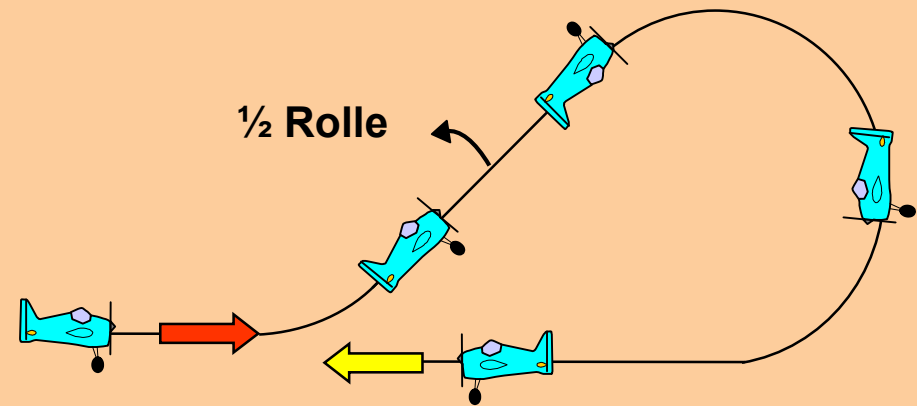
$\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte der Strecken



Alle Radien sind gleich.

Ein- und Ausflug müssen auf gleicher Höhe sein.

AA-19.02 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ Rolle



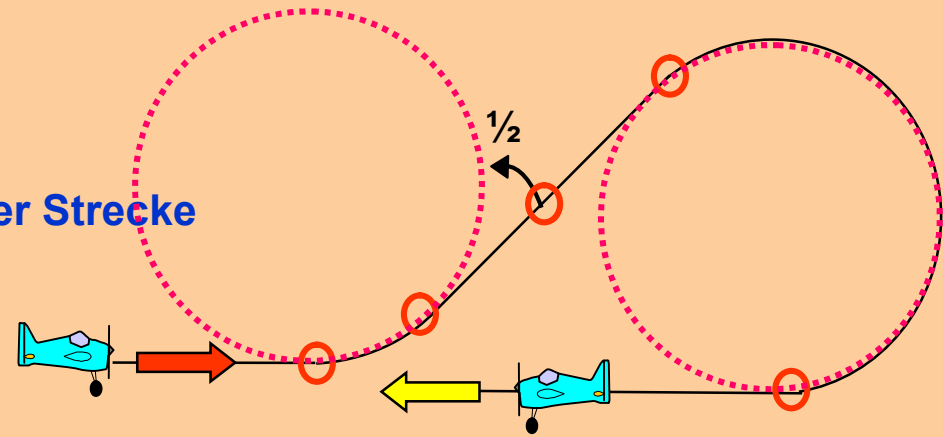
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{5}{8}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



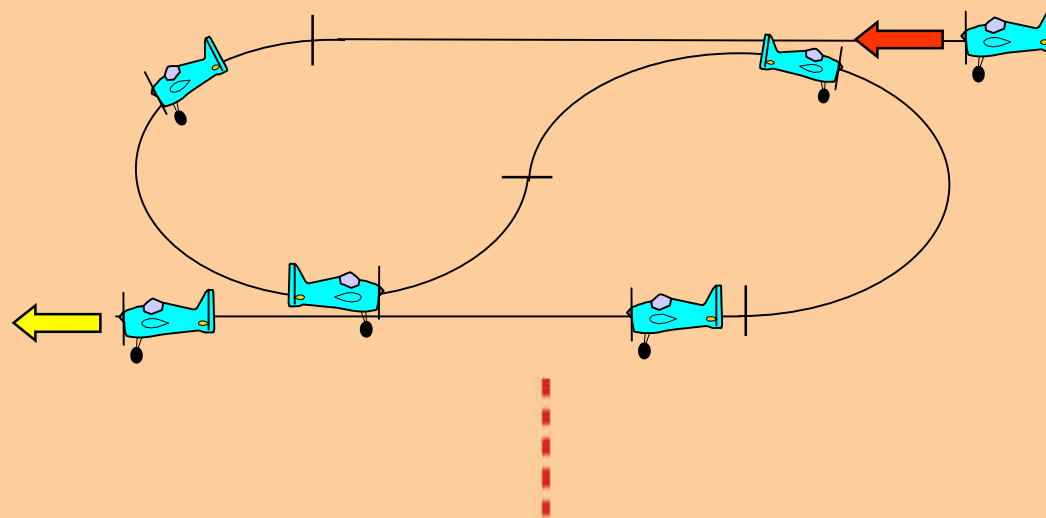
AA-19.02 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht mit $\frac{1}{2}$ Rolle

1/2 Rolle in der Mitte der Strecke

Alle Radien sind gleich.



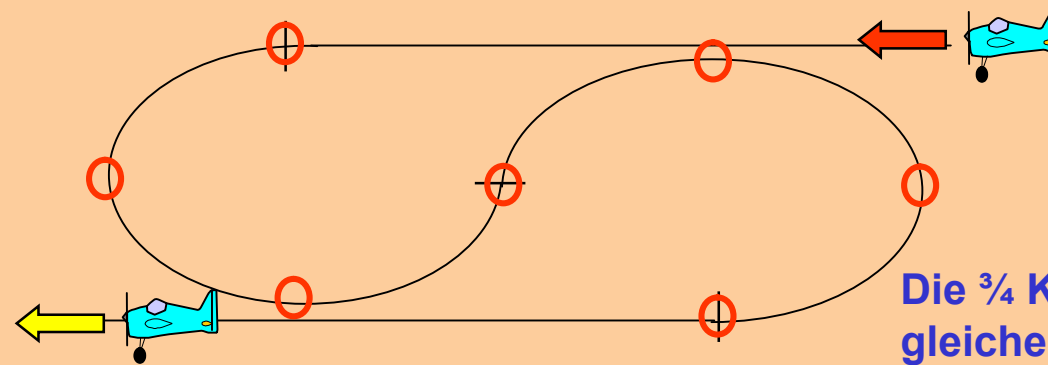
AA-19.03 Horizontaler Eye Catcher



Aus dem Normalflug fliege zwei aufeinanderfolgende $\frac{3}{4}$ Kreise, Ausflug im Normalflug.

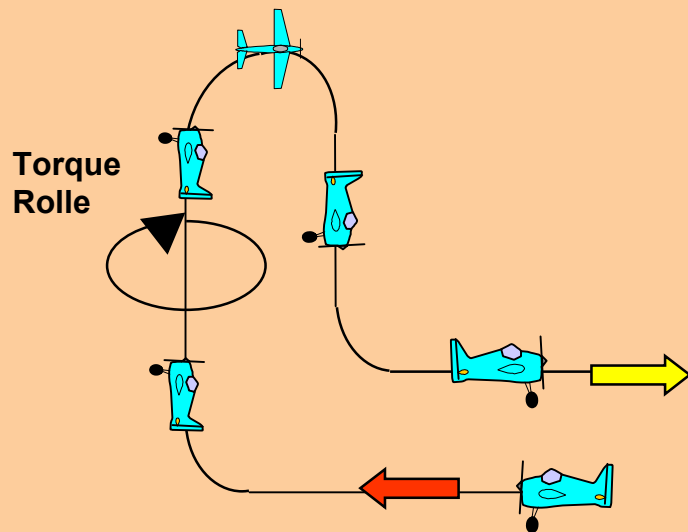


AA-19.03 Horizontaler Eye Catcher



Die $\frac{3}{4}$ Kreise müssen den gleichen, konstanten Radius haben und müssen auf gleicher Höhe geflogen werden.

AA-19.04 Humpty Bump mit Torque Rolle

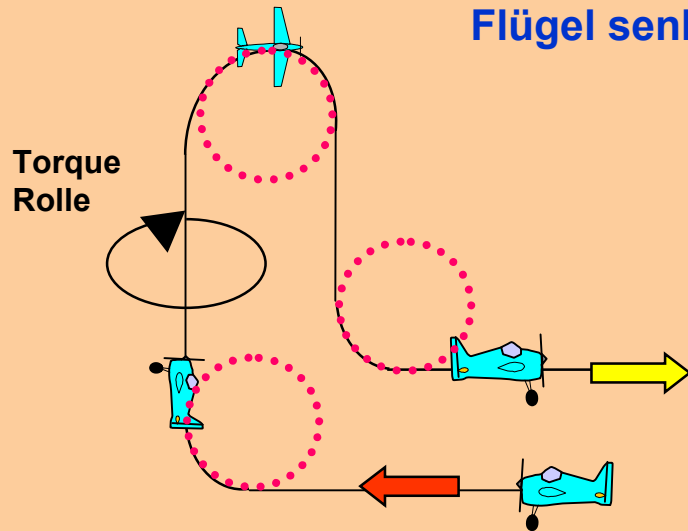


Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Torque Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerflug Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug



AA-19.04 Humpty Bump mit Torque Rolle

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.



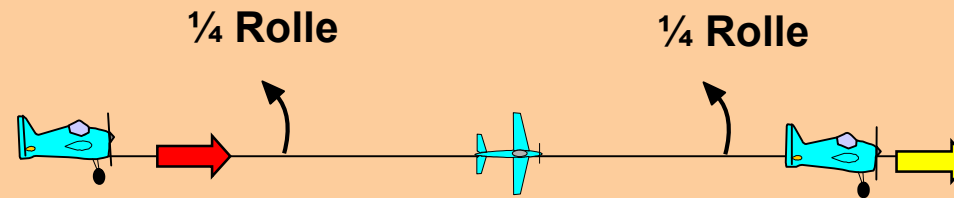
Alle Radien sind gleich

Die Torque Rolle muss in der Mitte der Strecke sein.

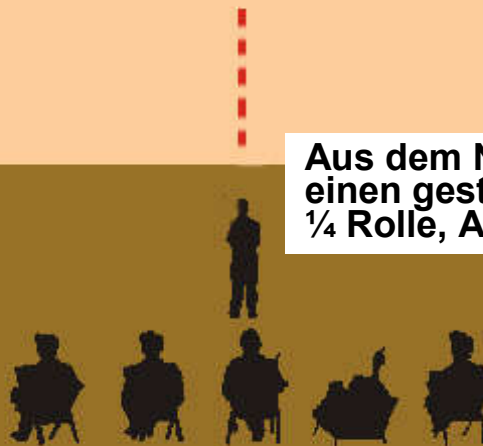
Die Rollgeschwindigkeit muss konstant sein..

Wenn das Modell nicht hovert – **null Punkte!**

AA-19.05 Messerflug

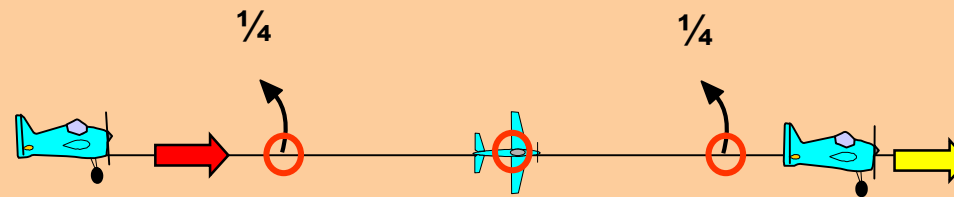


Aus dem Normalflug fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle in einen gesteuerten Messerflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

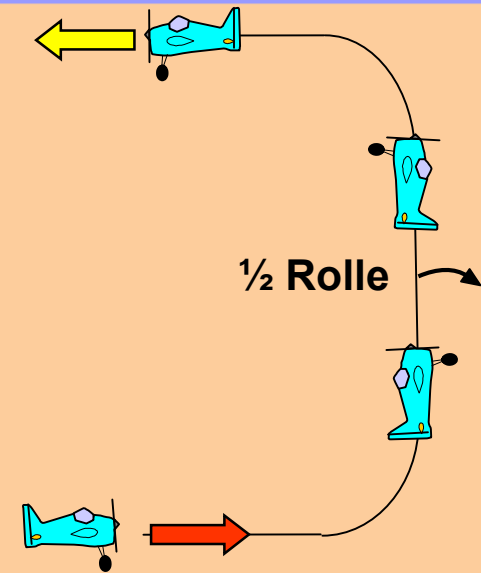


AA-19.05 Messerflug

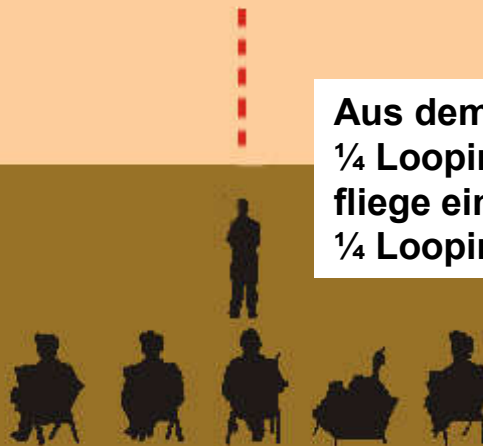
Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen.



AA-19.06 Halber Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle

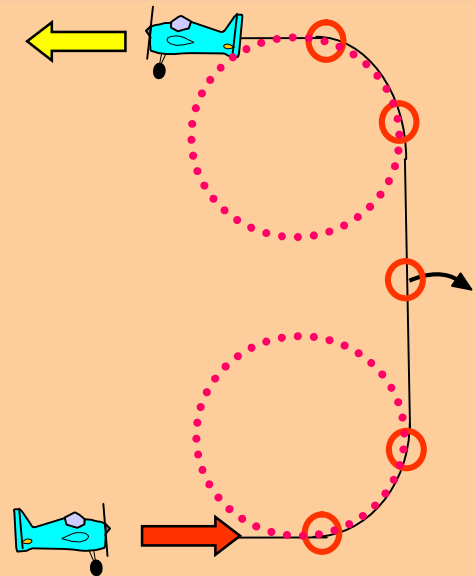


Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



AA-19.06 Halber Quadratischer Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle

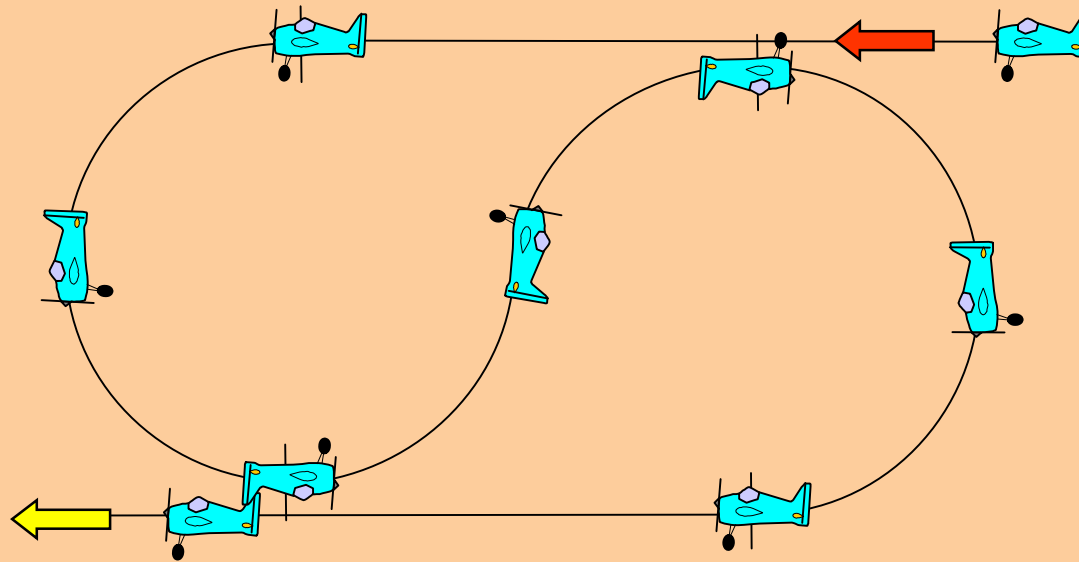
1/2 Rolle in der Mitte der Strecke.



Alle Radien sind gleich.



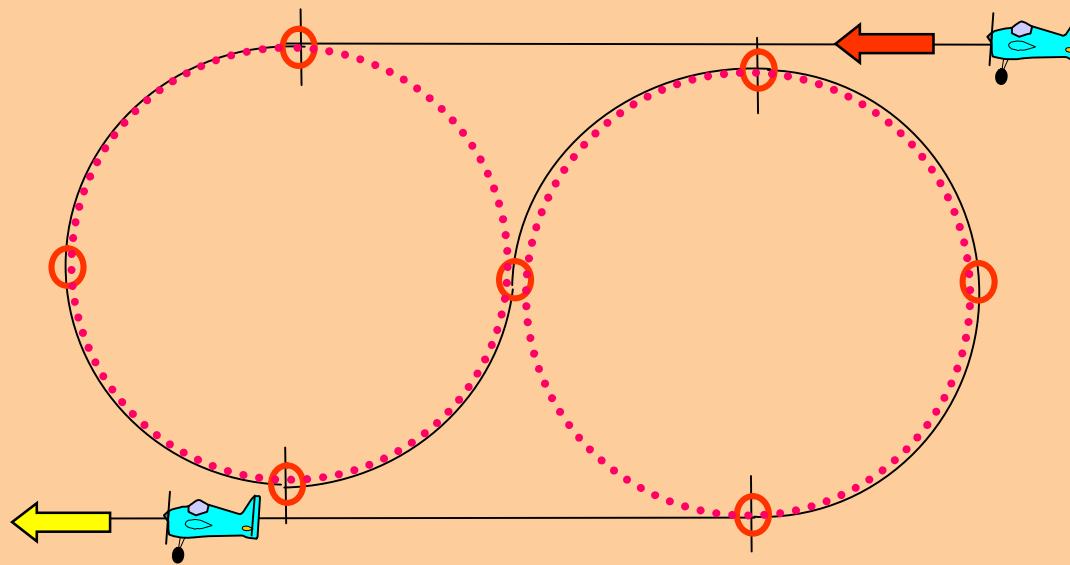
AA-19.07 Eye Catcher



Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{3}{4}$ Looping, ziehe durch einen zweiten $\frac{3}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



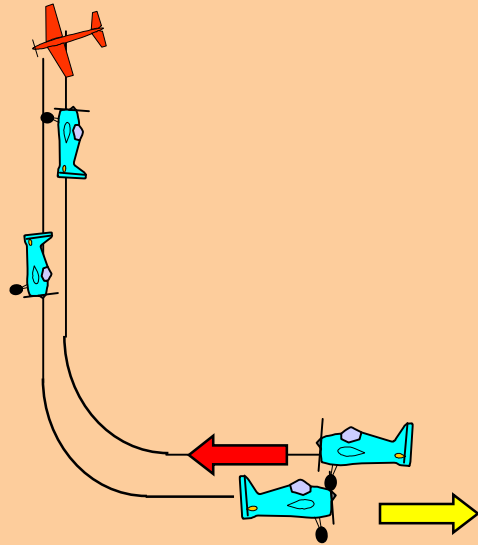
AP-19.07 Eye Catcher



Alle Radien sind gleich.



AA-19.08 Turn



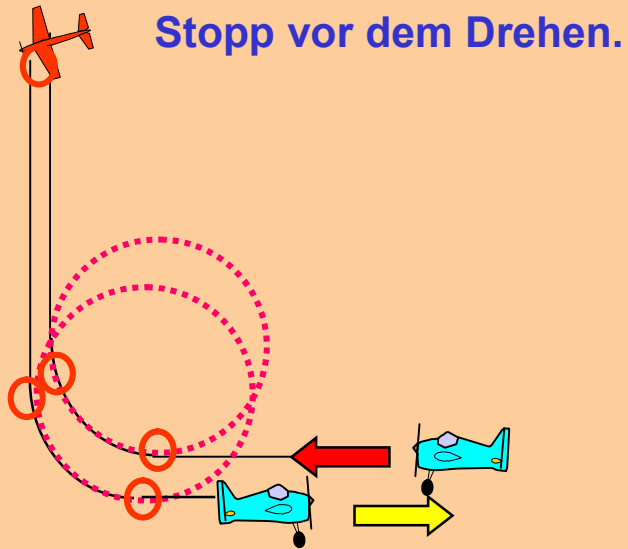
Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, Fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.



AA-19.08 Turn

Drehen um den Schwerpunkt

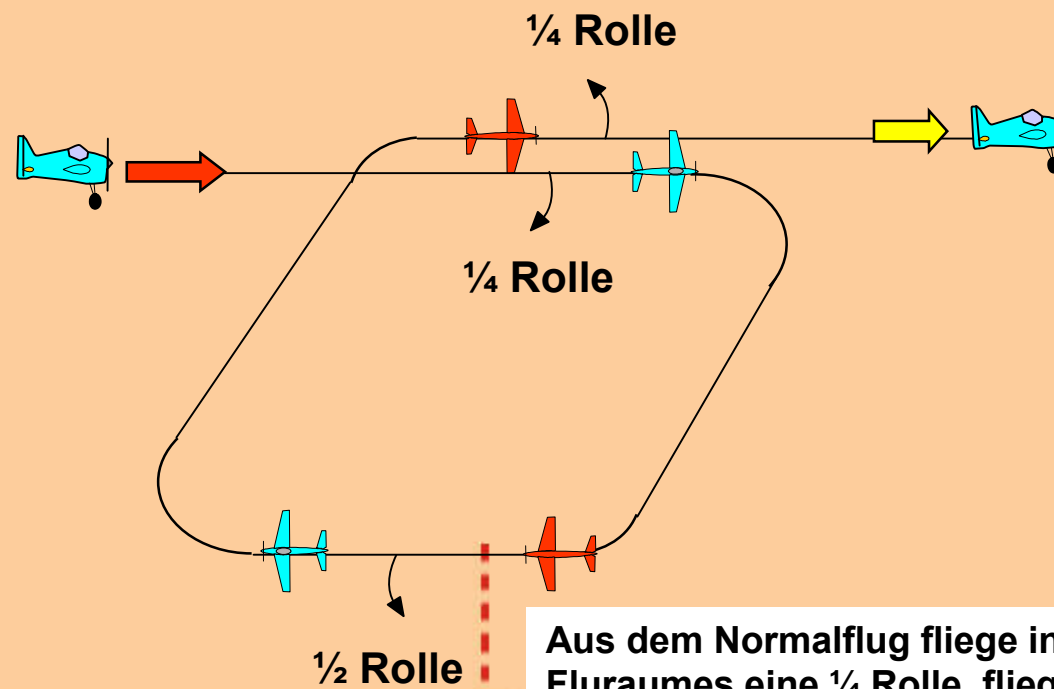
Zwei Flügelspannweiten oder mehr – **null Punkte!**



Alle Radien sind gleich.



AA-19.09 Horizontales Quadrat mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

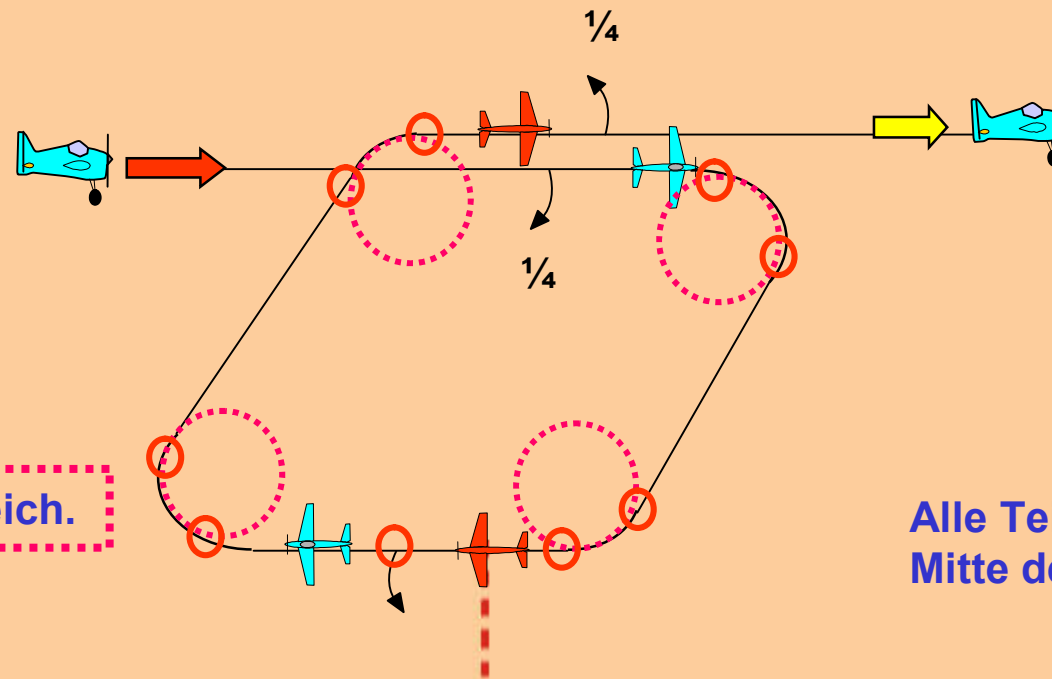


Aus dem Normalflug fliege in der Mitte des Fluraumes eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege einen $\frac{1}{4}$ Messerflugkreis, fliege (in der Mitte des Flugraumes) eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.



AA-19.09 Horizontales Quadrat mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

Während des Messerfluges muss der Flügel senkrecht stehen..

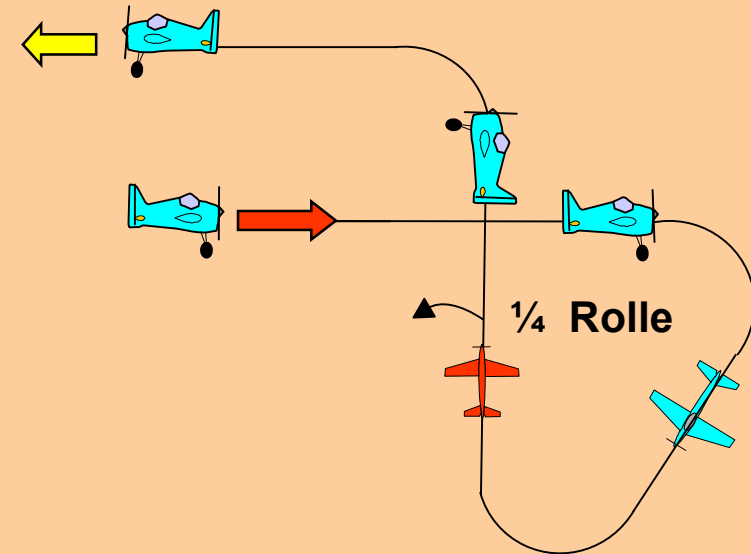


Alle Radien sind gleich.

Alle Teilrollen in der Mitte der Strecken.

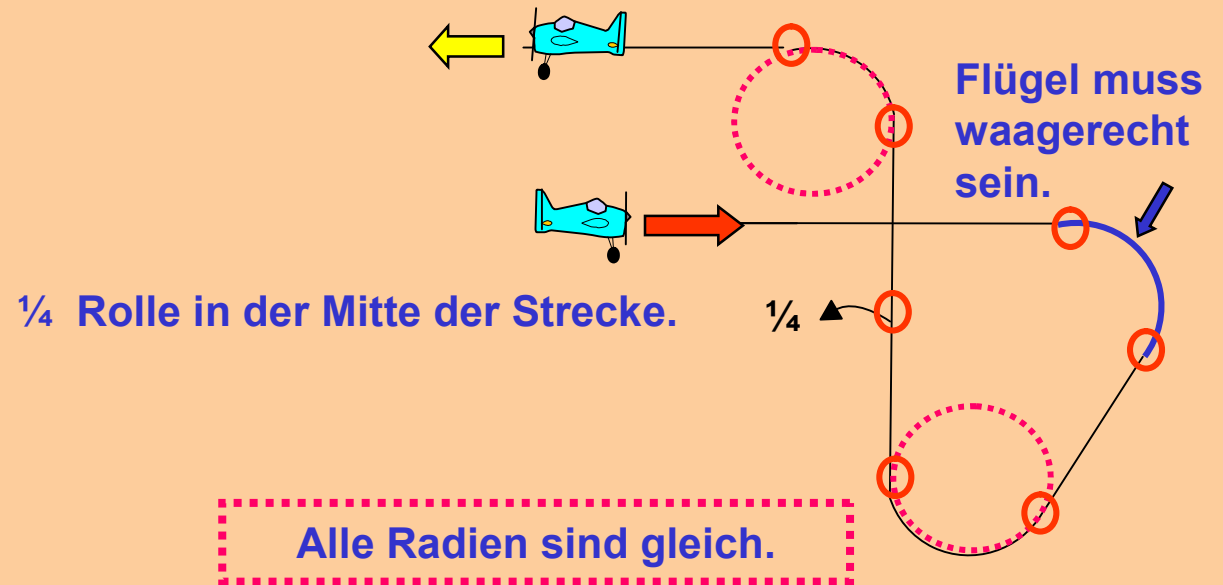


AA-19.10 Wende Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle

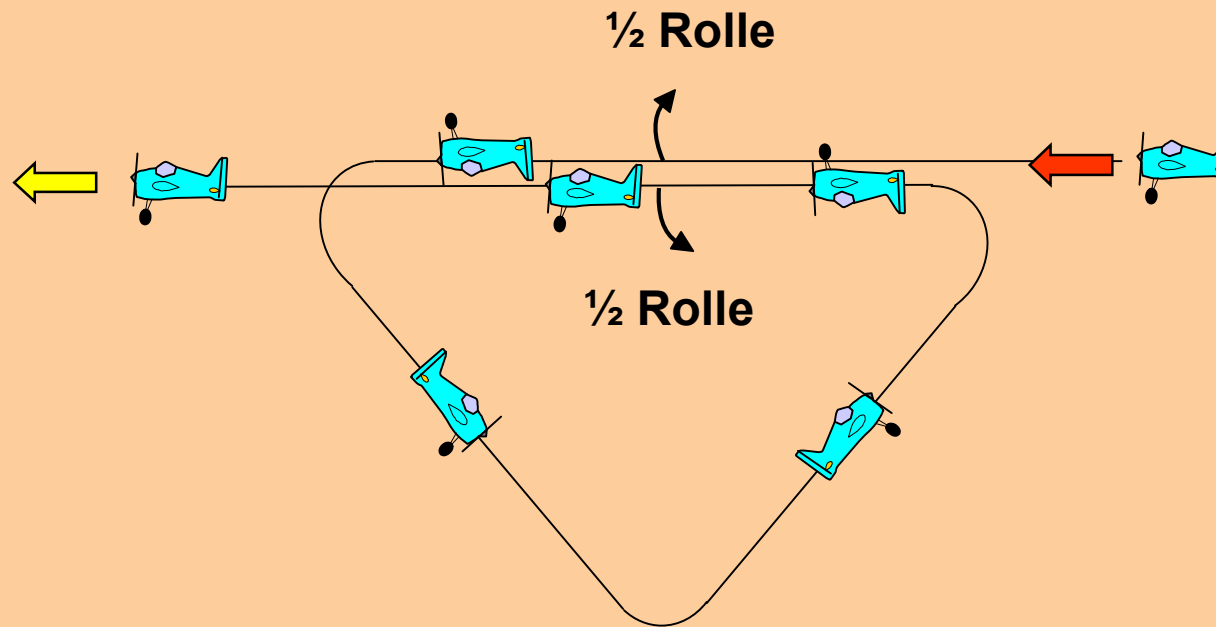


Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ Kreis mit waagerechtem Flügel in einen Querabflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug..

AA-19.10 Wende Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle



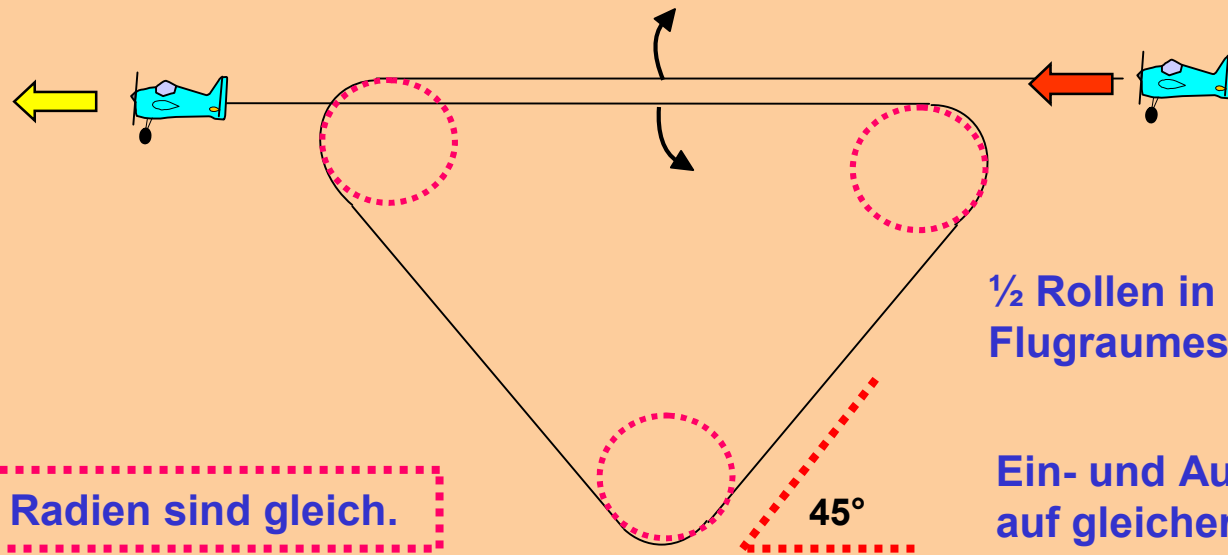
AA-19.11 Dreieck-Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle



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



AA-19.11 Dreieck-Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle



Alle Radien sind gleich.

$\frac{1}{2}$ Rollen in der Mitte des Flugraumes.

Ein- und Ausflug müssen auf gleicher Höhe sein..



Landevorgang
(wird nicht beurteilt und nicht bewertet)

Forget WHO is flying
(friend, rival, countryman, flier from other nation)

Forget WHAT is flying

LOOK ONLY AT LINES DESCRIBED
(and the precision, smoothness, positioning, and size)

Bob Skinner

Sicherheitslinie



© Peter Uhlig, Dezember 2017