

Bedeutung des Diploms

Das Diplom *Advanced Pilot Segelflug* gibt einen Hinweis darauf, dass sein Träger in der Lage ist, das anlässlich der Prüfung verwendete und ähnliche Modelle im Rahmen der vorhandenen Richtlinien und Regelungen selbständig vorzubereiten, sicher zu starten, präzise zu fliegen und sicher zu landen.

Das Diplom dient vorab als Motivation, sich fliegerisch weiter zu bringen, und hat keinerlei rechtsgültigen Charakter. Es stellt nicht sicher, dass der Diplominhaber auch komplexere Modelle sicher zu fliegen im Stande ist.

Zur Durchführung der Prüfung

- Die Prüfung wird durch den Verein selbst durchgeführt.
- Die Prüfung gilt als bestanden, wenn unter Aufsicht des Instructors sowie eines Zeugen aus dem Verein:
 - das Prüfungsprogramm am gleichen Tag in exakt nur zwei Flügen nacheinander erfolgreich absolviert wird.
- Die Prüfung kann pro Tag lediglich einmal versucht werden. Wird sie nicht bestanden, ist bei Vereinbarung des nächsten Prüfungstermins die notwendige Zeit für weiteres Training zu berücksichtigen.
- Das Prüfungsformular muss bei bestandener Prüfung von folgenden Personen des Vereins unterschrieben werden:
 - Flugschüler (anlässlich Prüfung)
 - Instruktor (anlässlich Prüfung)
 - Zeuge (anlässlich Prüfung)
 - Präsident oder Vizepräsident (beim Einsenden des Antrags)

Zulässige Modelle und Startarten

Es können alle betriebssicheren 3-Achs-Segler eingesetzt werden, die mindestens beschränkt kunstflugtauglich sind.

Das Segelflugmodell kann wahlweise im F-Schlepp, mit Elektromotor, mit Winde oder Gummiseil oder am Hang mittels Handstart gestartet werden.

Prüfungsprogramm *Advanced Pilot Segelflug* (2 x zu fliegen!)

Um die Auszeichnung *Advanced Pilot Segelflug* zu erhalten, muss der Anwärter innerhalb eines Durchgangs folgende Figuren gemäss unten stehender Beschreibung und Reihenfolge korrekt fliegen. Die Hilfe durch Dritte darf nur die Ansage der noch zu fliegenden Figuren, jedoch keinerlei Hinweise und Tipps zum Fliegen derselben beinhalten.

- Start
- Abschwung
- Looping gezogen
- Turn
- Zwei ½ Rollen
- Quer- und Endanflug
- Ziellandung auf Punkt

Allgemeine Anforderungen

Die Flugvorbereitung und der gesamte Flug müssen sicher erfolgen. Als Richtlinie gelten die Punkte, welche im "Code of Good Practice" des SMV aufgeführt sind sowie das lokal gültige Flugplatzreglement und die lokal betriebene Frequenzkontrolle.

Ebenfalls zwingend ist der sichere Umgang mit dem Modell am Boden, speziell beim Einsetzen der Akkus bei Elektroseglern und beim Hantieren mit dem Modell im Bereich der Winde.

Beschreibung der Figuren

Start (mehrere Varianten)

a) Schleppflug:

Es wird im flachen Steigen auf eine sichere Höhe (ab ca. 200m) geschleppt. Das Segelflugzeug folgt dem Schleppmodell ohne grosse Ausbrüche und Leinendurchhänger. Ein vorzeitiges Klinken aus Sicherheitsgründen ist 1 x ausdrücklich zulässig. (In diesem Falle muss das Modell für den nächsten Start gemäss unten stehender Beschreibung sicher gelandet werden – ohne Punktlandung.) Das ordentliche Ausklinken wird vom Instruktor angeordnet und das erfolgte Ausklinken vom Pilot bestätigt.

b) Start mit E-Modell:

Das Modell wird von einem Helfer oder vom Piloten abgegeben. Nach einem konstanten Steigen wird auf Sicherheitshöhe (ca. 200m) auf Anordnung des Instructors der Motor abgestellt und bis zur Landung nicht wieder gestartet. Das Abstellen des Motors wird vom Schüler bestätigt. Der Start gilt erfüllt, wenn das Modell auf sicherer Bahn auf Höhe gebracht wird.

c) Start mit Winde/Gummiseilstart

Nach Abgabe des Modells durch den Schüler oder einen Helfer folgt ein steiler Steigflug unter voller Ausnützung der Seillänge. Starkes seitliches Ausbrechen von mehr als 45 Grad ist nicht zulässig.

d) Hangstart

Nach Abgabe des Modells durch den Schüler oder einen Helfer folgt ein kurzer stabiler Flug gegen den Wind, bevor im Aufwind Höhe getankt wird. Jegliche Berührung mit dem Boden nach Modellabgabe ist unzulässig.

Abschwung

Aus dem leicht beschleunigten waagerechten Horizontalflug fliegt das Modell eine $\frac{1}{2}$ Rolle, dann mindestens 2 Sekunden ohne zu sinken auf den Rücken. Danach zieht es der Pilot in einer runden Bahn nach unten in den Horizontalflug gegen die Einflugrichtung. Das Modell darf die $\frac{1}{2}$ Rolle nur unwesentlich über- oder unterdrehen. Leichtes Hochziehen vor der $\frac{1}{2}$ Rolle ist zulässig.

Looping gezogen

Aus dem waagerechten Horizontalflug zieht das Modell zu einem ganzen Looping nach oben und geht danach wieder in den waagerechten positiven Horizontalflug über. Der Looping muss rund und mit einem grossen und konstanten Radius (wirkt imponierend) geflogen werden. Das Modell darf sich im Scheitelpunkt nicht erkennbar zu einer Seite neigen. Ein- und Ausflug, leichte Abweichung in der Höhe ist zulässig.

Turn

Aus dem schnellen waagerechten Horizontalflug wird das Modell in den senkrechten Steigflug gezogen, macht kurz vor dem Stillstand einen Turn um 180 Grad (links oder rechts, max. 2 Flügelspannweiten), geht danach in einen deutlich erkennbaren senkrechten Sturzflug, von wo es in einem runden Bogen gegen die Einflugrichtung in den positiven Horizontalflug gezogen wird. Ein- und Ausflug müssen nicht auf gleicher Höhe liegen.

Zwei $\frac{1}{2}$ Rollen

Aus dem waagerechten Horizontalflug fliegt das Modell eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliegt mindestens 2 Sekunden ohne zu sinken auf den Rücken und fliegt anschliessend in gleicher Drehrichtung die zweite $\frac{1}{2}$ Rolle in die Normalfluglage. Horizontale Fluglage muss eingehalten werden.

Quer- und Endanflug

Die Landung wird vom Piloten frühzeitig mit "**Komme Landen!**" angekündigt. Erst danach folgt in einigem Abstand zur Pisten Schwelle der Queranflug 90 Grad zur Pistenrichtung. Eine 90 Grad Kurve führt das Modell auf der Pistenachse in den Endanflug. Nach Eindrehen in den Endanflug meldet der Pilot nochmals "**Achtung Landung!**" Der gesamte Endanflug erfolgt auf der Pistenachse, ohne dass das Modell die seitlichen Pistenverlängerungen überfliegt.

Am Hang kann falls nötig von obigem Verfahren abgewichen werden. Falls gegen den Hang gelandet werden muss, gilt: Höhe abbauen, Landung rechtzeitig mit "**Komme Landen!**" ankündigen, Endanflug gegen den Hang, **Meldung "Achtung Landung!"**.

Ziellandung auf Punkt

Das Modell setzt auf der Piste oder am Hang mit einem erkennbaren Abfangbogen und ohne zu springen auf. Nach Stillstand liegt die Nase des Modells nicht mehr als vier Meter von einem zuvor gut erkennbaren markiertem Landepunkt. Die Längsrichtung des Modells weicht nicht mehr als 45 Grad von der Pistenrichtung bzw. am Hang von der Anflugrichtung ab. Stecklandungen mit oder ohne Überschlag sind nicht zulässig.

Sonderfall Hochstart mit beschränkter Ausgangshöhe:

Falls mit dem Winden-/Gummistart nicht die nötige Höhe für eine Ausführung aller aufgeführten Aufgaben erreicht wird, werden die Aufgaben pro Durchgang mit zwei Starts hintereinander wie folgt geflogen.

1. Gruppe: Start, Abschwung, Looping gezogen und Landung normal
2. Gruppe: Start, Turn, zwei $\frac{1}{2}$ Rollen und Ziellandung auf Punkt

Für das Bestehen der Prüfung müssen jeweils beide Starts und beide Landungen positiv bewerten sein.