



## **F3A Beginners Programma C**

<b>ID</b>	<b>Beschrijving</b>	<b>K-factor</b>
C-13.01	Startprocedure	1
C-13.02	Twee Lussen achterover	3
C-13.03	Rugvlucht	2
C-13.04	Victory rol	4
C-13.05	Cubaanse acht	3
C-13.06	Hoge hoed met halve rollen	4
C-13.07	Lus voorover	2
C-13.08	Dubbele Immelmann	3
C-13.09	Langzame rol	4
C-13.10	Tolvlucht (3 slagen)	4
C-13.11	Landingsprocedure	1
	<b>Totaal</b>	<b>31</b>

### ***Figuur beschrijving voor het C Programma***

#### **1. Start:**

Het model moet met draaiende motor stilstaan en mag door een helper worden vastgehouden. De aanloop moet in rechte lijn zijn, evenals de daarop volgende stijgvlucht. Na de stijgvlucht wordt direct een 180 graden rechte of klimmende bocht gemaakt voor de trimpassage. De start eindigt bij aanvang van de trimpassage.

Puntenaf trek:

1. Het model gedurende de aanloop en bij de stijgvlucht van richting verandert.
2. Na het opstijgen opnieuw de grond wordt geraakt.
3. De klimhoek te stijl is.
4. De stijgvlucht te kort is.
5. De vleugel niet horizontaal gehouden wordt.

#### **2. Twee lussen achterover:**

Model trekt op en maakt achtereenvolgens twee loopings achterover.

Puntenaf trek:

1. Lussen niet rond.
2. Lussen bedekken elkaar niet.
3. Koersafwijkingen tijdens de lussen.
4. Vleugels niet horizontaal tijdens de lussen.

#### **3. Rugvlucht:**

Model rolt over 180 graden, wacht minimaal 4 seconden en rolt dan weer 180 graden tegengesteld tot normale horizontale vlucht.

Puntenaf trek:

1. Halve rollen meer of minder dan 180 graden.
2. Model wacht niet minimaal 4 sec. in de rug vlucht positie.
3. Afwijking in hoogte gedurende rugvlucht.
4. Rol snelheid niet constant.
5. Koersafwijking.
- 6.. Model rolt niet tegengesteld: nul punten



#### **4. Victory rol:**

Model trekt op tot opwaartse verticale stand, voert een hele rol uit en gaat na een kwart lus over tot horizontale vlucht.

Puntenaf trek:

1. Vleugel niet horizontaal tijdens kwart lussen.
2. Model niet verticaal bij het begin en eind van de rol.
3. Rol niet precies 360 graden.

#### **5. Cubaanse acht:**

Model trekt op in een looping achterover, vliegt deze door tot het model in een hoek van 45 graden achterover naar beneden vliegt, maakt dan een halve rol links- of rechtsom, gevolgd door een tweede looping achterover, weer tot een vliegrichting naar beneden onder een hoek van 45 graden, opnieuw gevolgd door een halve rol en vliegt de figuur uit in een horizontale vlucht.

Puntenaf trek:

1. Lussen niet rond en niet even groot.
2. Bij het begin van de halve rollen is de stand van het model geen 45 graden.
3. Koersafwijking gedurende het gehele figuur.
4. Het midden van de rollen valt niet samen met het kruispunt van de acht.

#### **6. Hoge hoed met halve rollen:**

Model trekt op tot in opwaartse verticale stand, maakt een halve rol naar links of rechts, maakt een kwart lus tot in rug vlucht, duikt voorover tot verticale neerwaartse stand, maakt een tweede halve rol en trekt op tot horizontale vlucht.

Puntenaf trek:

1. Model niet verticaal bij begin en eind van halve rollen.
2. Rollen niet precies over 180 graden.
3. Model vliegt niet rechtuit en horizontaal op de rug.

#### **7. Lus voorover:**

Model duikt en maakt achtereenvolgens een looping voorover.

Puntenaf trek:

1. Lus niet rond.
2. Koersafwijkingen tijdens de lussen.
3. Vleugels niet horizontaal tijdens de lus.

#### **8. Dubbele Immelmann:**

Het model trekt op in een halve looping achterover, gevolgd door een halve rol (links- of rechtsom), wacht even, maakt daarna een halve lus voorover, gevolgd door een tweede halve rol naar normale stand.

Puntenaf trek:

1. Koersverandering tijdens de figuur.
2. Halve rollen beginnen niet onmiddellijk na de loopings.
3. De grootte van de figuur bedraagt meer of minder twee loopingdiameters.
4. Halve lussen niet op dezelfde hoogte.

#### **9. Langzame rol:**

Het model maakt langzaam een volledige omwenteling om zijn lengte-as. De rol mag zowel links- als rechtsom gemaakt worden.

Puntenaf trek:

1. Gedurende de figuur wijkt het model naar links of rechts af.
2. Gedurende de figuur wijkt het model af in hoogte.
3. Rol snelheid niet constant.
4. Model rolt niet precies 360 graden.
5. Rol duurt minder dan 2 seconden.



### **10. Tolvlucht 3 slagen:**

Model kiest koers, neemt eventueel gas terug en wordt met de neus omhoog gehouden tot het overtrekt en in een tovlucht geraakt. Het model moet in autorotatie drie slagen maken en herstellen tot horizontale vlucht in een koers die dezelfde is en op een hoogte die lager is dan aan het begin van de figuur.

Puntenaftrek:

1. Tolvlucht wordt met een 'Snap Roll' ingezet: **nul** punten.
2. Een spiraalduik van meer dan een halve slag scoort **nul**.
3. Koers aan het eind van de figuur niet hetzelfde als bij de aanvang.
4. Een tovlucht van minder dan twee en halve- of meer dan drie en halve slag scoort nul.

### **11. Landing:**

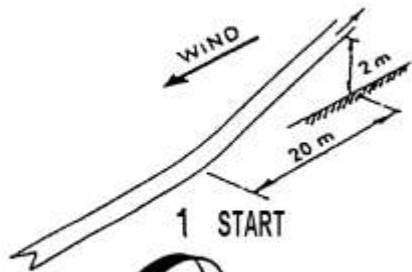
Na het volbrengen van de laatste figuur wordt met teruggenomen gas een dalende of horizontale bocht van 180 graden uitgevoerd tot een rugwind koers. Vlieg een rugwind heen en draai een 180 graden bocht in de richting van de landingsbaan. Vlieg in een dalende naderingsvlucht. Het model wordt afgevangen en raakt de grond binnen de landingszone zonder op te springen of van koers te veranderen en rolt uit tot stilstand. Als landingspunt geldt het eerste aanrakingspunt met de grond. De landing begint op ongeveer 2 meter hoogte. De landing is afgerond wanneer het model óf 10 meter is uitgerold óf binnen 10 meter tot stilstand komt. De landingszone wordt bepaald door een cirkel van 50 meter radius of een landingsbaan van 100 meter lengte en minimaal 10 meter breed.

Puntenaftrek:

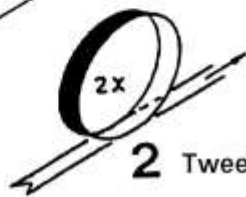
1. Het model komt weer los nadat het de grond heeft geraakt.
2. Het model rolt niet in rechte lijn uit.
3. Het model komt op zijn rug terecht (**nul** punten).
4. Het model verliest een wiel of trekt een wiel van het onderstel in tijdens de landing (nul punten).
5. Het model buiten de landingscirkel landt (nul punten).



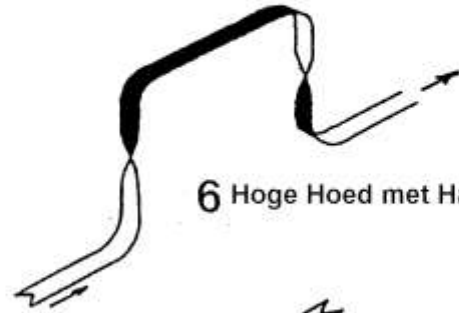
## Kunstvluchtprogramma F3A-C



1 START



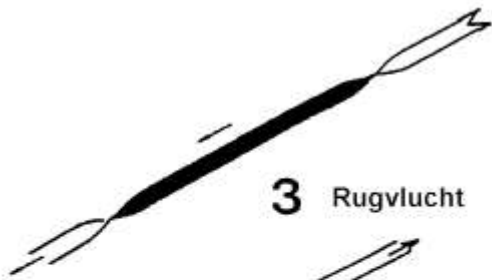
2 Twee lussen achterover



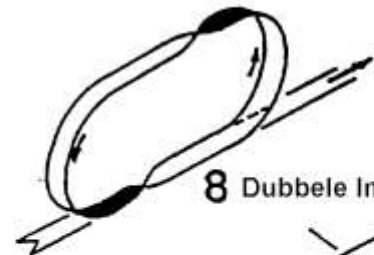
6 Hoge Hoed met Halve rollen



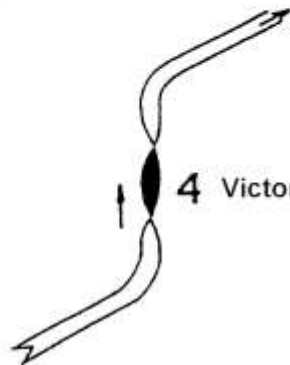
7 Lus Voorover



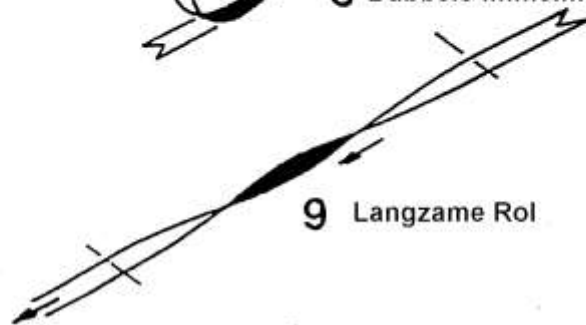
3 Rugvlucht



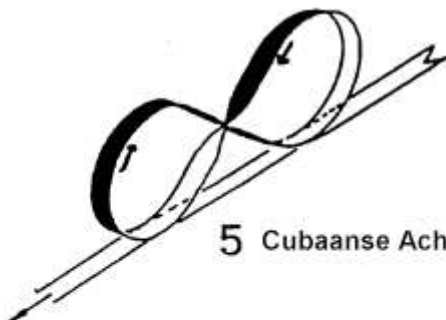
8 Dubbele Immelmann



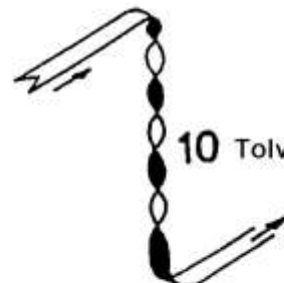
4 Victory Rol



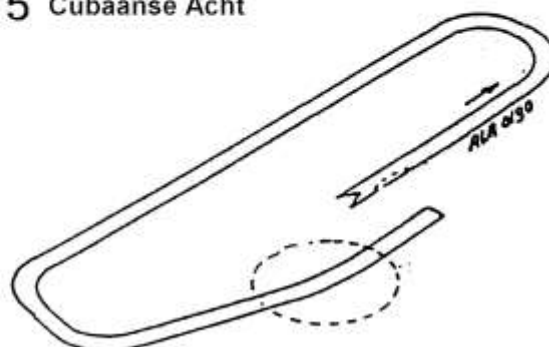
9 Langzame Rol



5 Cubaanse Acht



10 Toelvlucht 3 slagen



11 Landing