

Programm "HF-F" 2020/2021

HF / F 1 Vertikale Sanduhr mit Pirouetten (GW)

HF / F 2 Liegende Acht mit Pirouetten (GW)

HF / F 3 Kerze mit 360° Heck-Turn und 180° gedrücktem Flip (GW)

HF / F 4 Doppelte Kerze mit halben Flips und halben Rollen (MW)

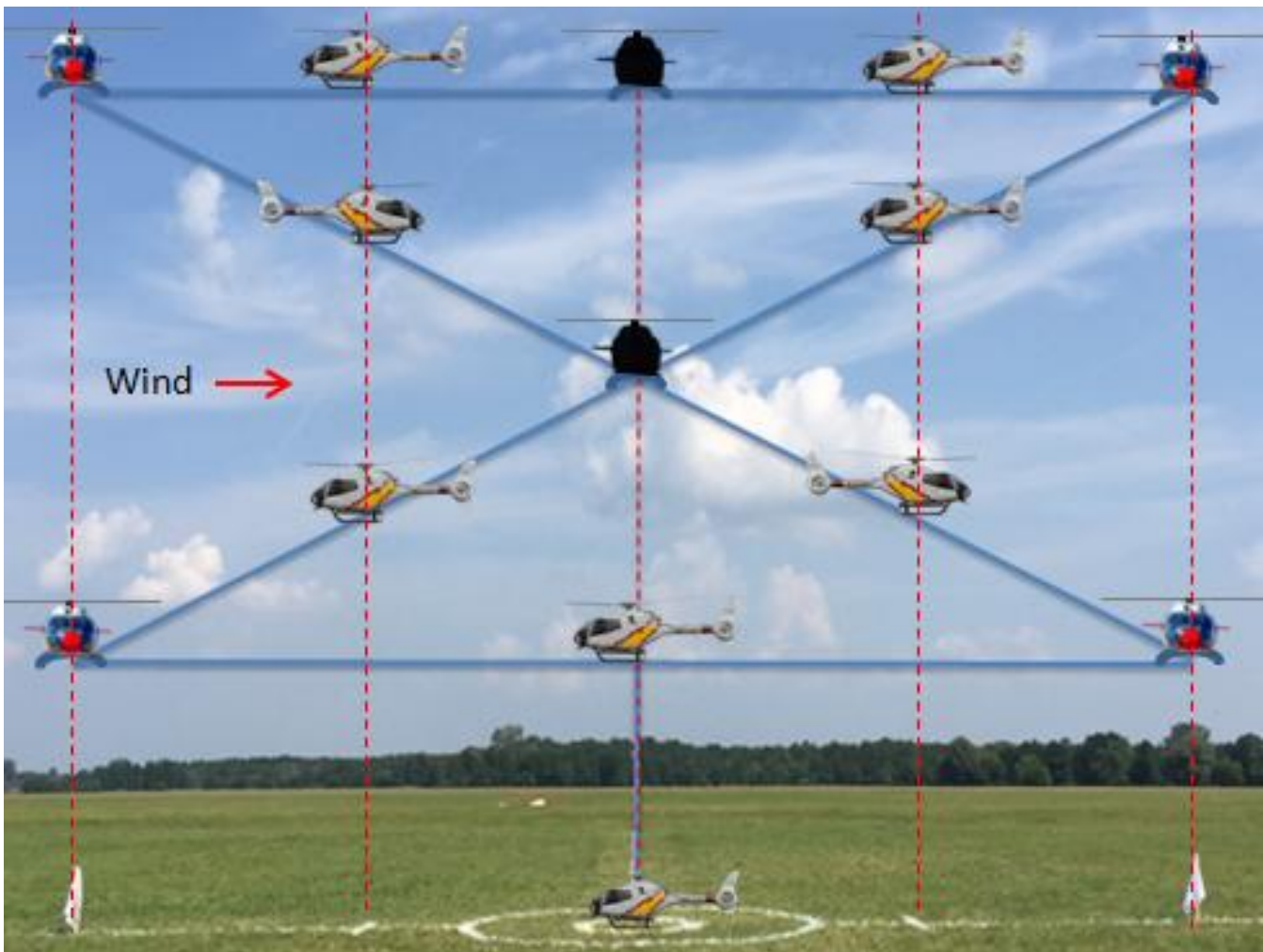
HF / F 5 Doppelter 180° Stall-Turn mit halben Rollen und Flip (GW)

HF / F 6 Drei Rollen gegengleich (MW)

HF / F 7 Umgekehrter Regenschirm mit halben Rollen (GW)

HF / F 8 Autorotation mit Flip und zwei 90° Kurven (MW / GW)

HF / F 1 Vertikale Sanduhr mit Pirouetten (GW)

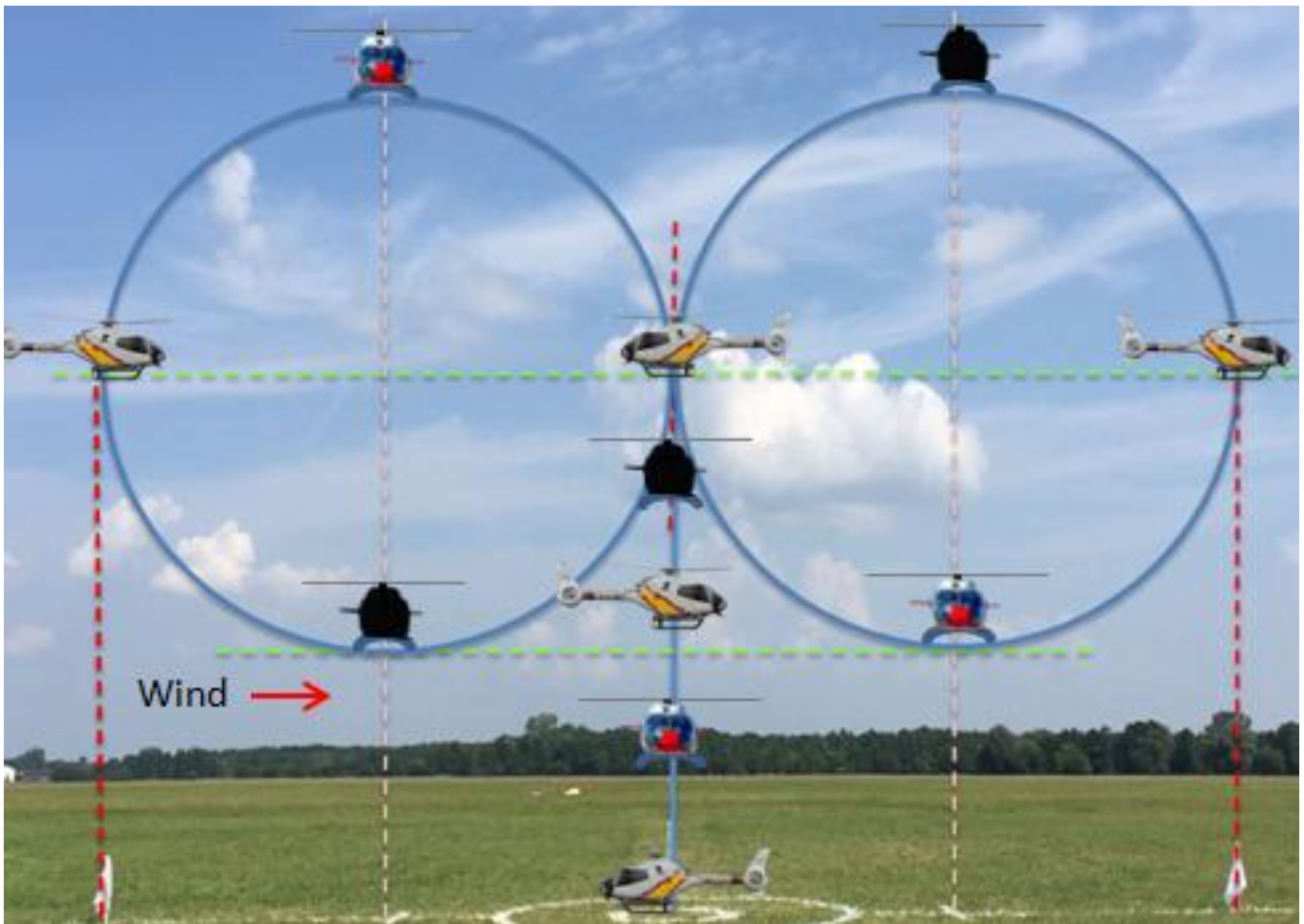


Das Modell steigt vertikal 2m vom Start- und Landekreis und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden

- schwebt rückwärts zur Flagge 1 (2), macht gleichzeitig eine 90° Pirouette und verharrt für mindestens zwei Sekunden über der Flagge mit der Nase zum Piloten
- steigt hoch auf 7.00 m zur gegenüberliegenden Flagge 2 (1), macht gleichzeitig in beliebiger Richtung zwei 180° Pirouetten gegengleich und verharrt über der Flagge für mindestens zwei Sekunden
- schwebt seitlich horizontal zur gegenüberliegenden Flagge 1 (2) und macht gleichzeitig zwei 180° Pirouetten gegengleich und verharrt über der Flagge für mindestens zwei Sekunden
- sinkt um 5.00m zur gegenüberliegenden Flagge 2 (1), macht gleichzeitig in beliebiger Richtung zwei 180° Pirouetten gegengleich und verharrt über der Flagge für mindestens zwei Sekunden
- schwebt zurück über Start- und Landekreis, macht gleichzeitig eine 90° Pirouette gegengleich zur ersten 90° Pirouette und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden
- sinkt und landet im Start- und Landekreis

Anmerkung: Der Pirouettenwechsel muss jeweils fließend auf der Zentrumslinie erfolgen.

HF / F 2 Liegende Acht mit Pirouetten (GW)



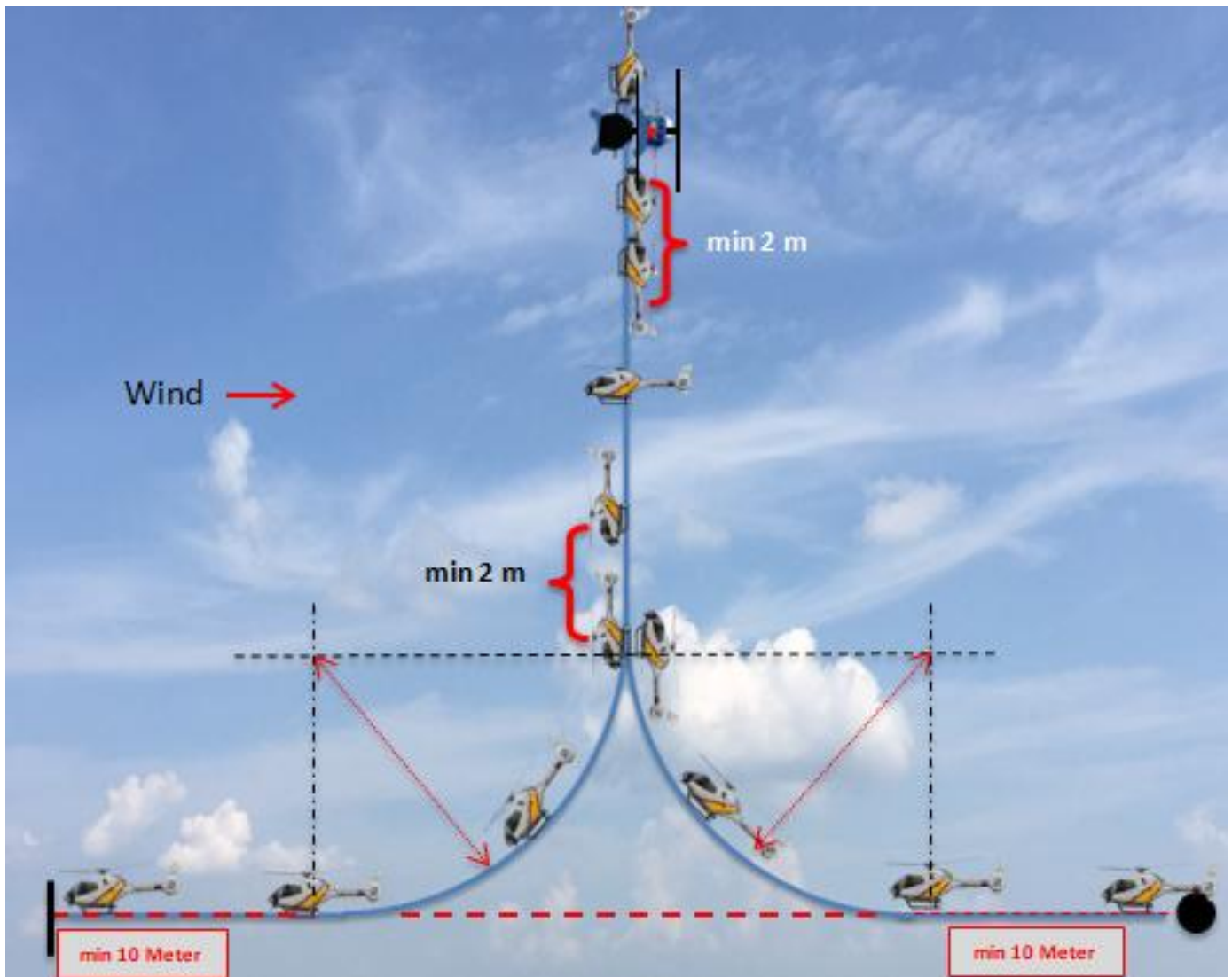
Das Modell steigt vertikal viereinhalb Meter vom Start- und Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden

- beginnt rückwärts sinkend mit einem vertikalen Kreis mit zweieinhalb Meter Radius und macht gleichzeitig eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung
- macht fließend vorwärts sinkend einen vertikalen Kreis mit zweieinhalb Meter Radius und macht gleichzeitig eine 360° Pirouette in Gegenrichtung und verharrt anschliessend mindestens zwei Sekunden viereinhalb Meter über dem Start- und Landekreis
- sinkt zum Start- und Landekreis, vollzieht gleichzeitig eine 360° Pirouette in beliebiger Richtung und landet im Start-/Landekreis

Anmerkung: Der Pirouettenwechsel muss fließend auf der Zentrumslinie erfolgen.

(PS: Retour wegfliegen.)

HF / F 3 Kerze mit 360° Heck-Turn und 180° gedrücktem Flip (GW)



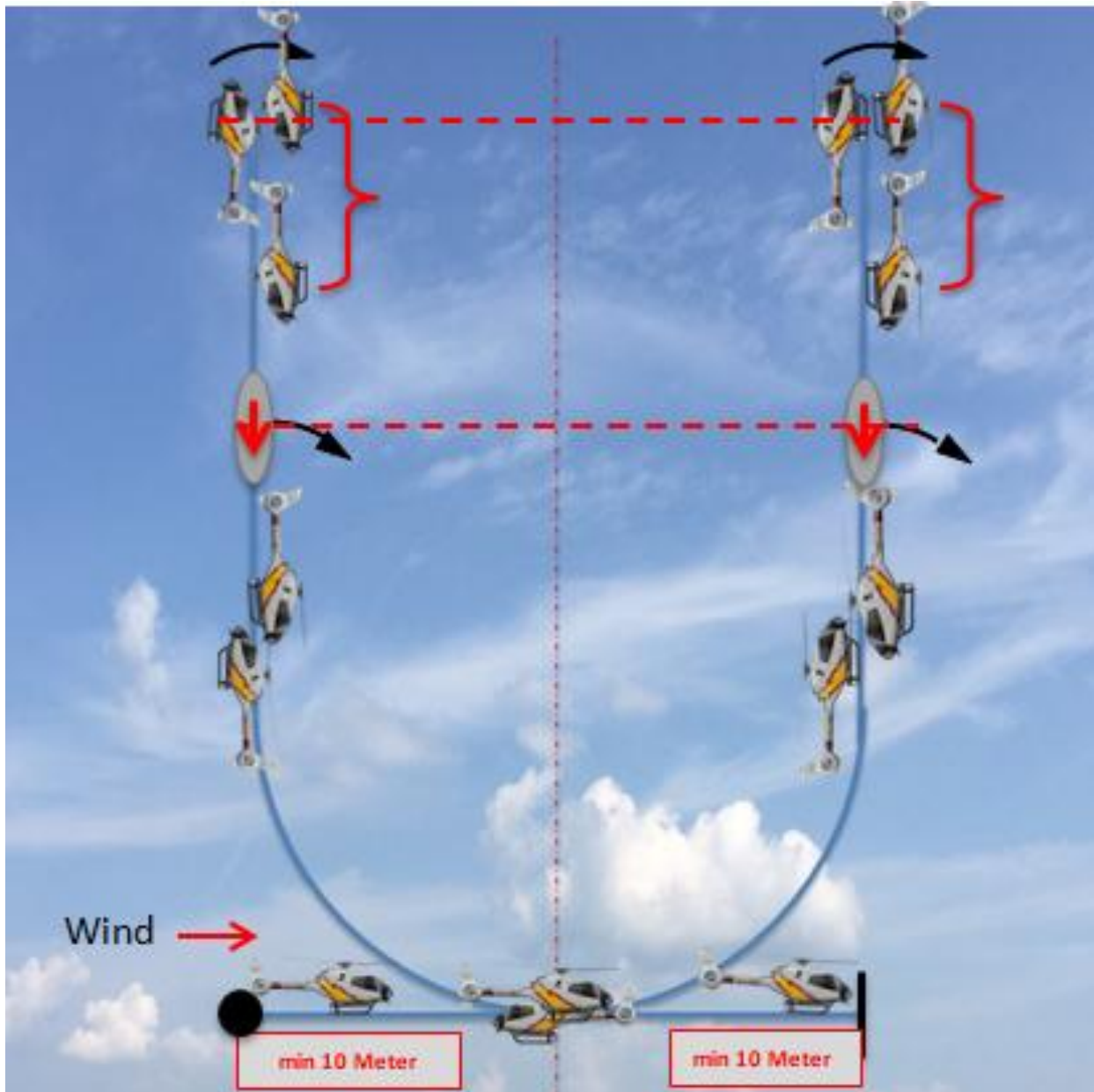
Das Modell fliegt mindestens 10 m waagrecht gradeaus und geht mit einem Viertel-Looping in einen senkrechten Steigflug

- macht am Scheitelpunkt einen zentrierten 360° Heck-Turn
- fliegt mindestens zwei Meter senkrecht rückwärts
- macht im senkrechten Sinkflug einen gedrückten 180° Flip
- fliegt mindestens zwei Meter senkrecht vorwärts
- zieht mit einem Viertel-Looping in den waagerechten Geradeausflug von mindestens 10 m Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

Anmerkung 1: Die Viertel-Loopings beim Ein- und Ausflug müssen mit gleichen Radien geflogen werden

Anmerkung 2: Die senkrechten Geraden vor und nach dem 180° Flip müssen von gleicher Länge sein

HF / F 4 Doppelte Kerze mit halben Flips und halben Rollen (MW)



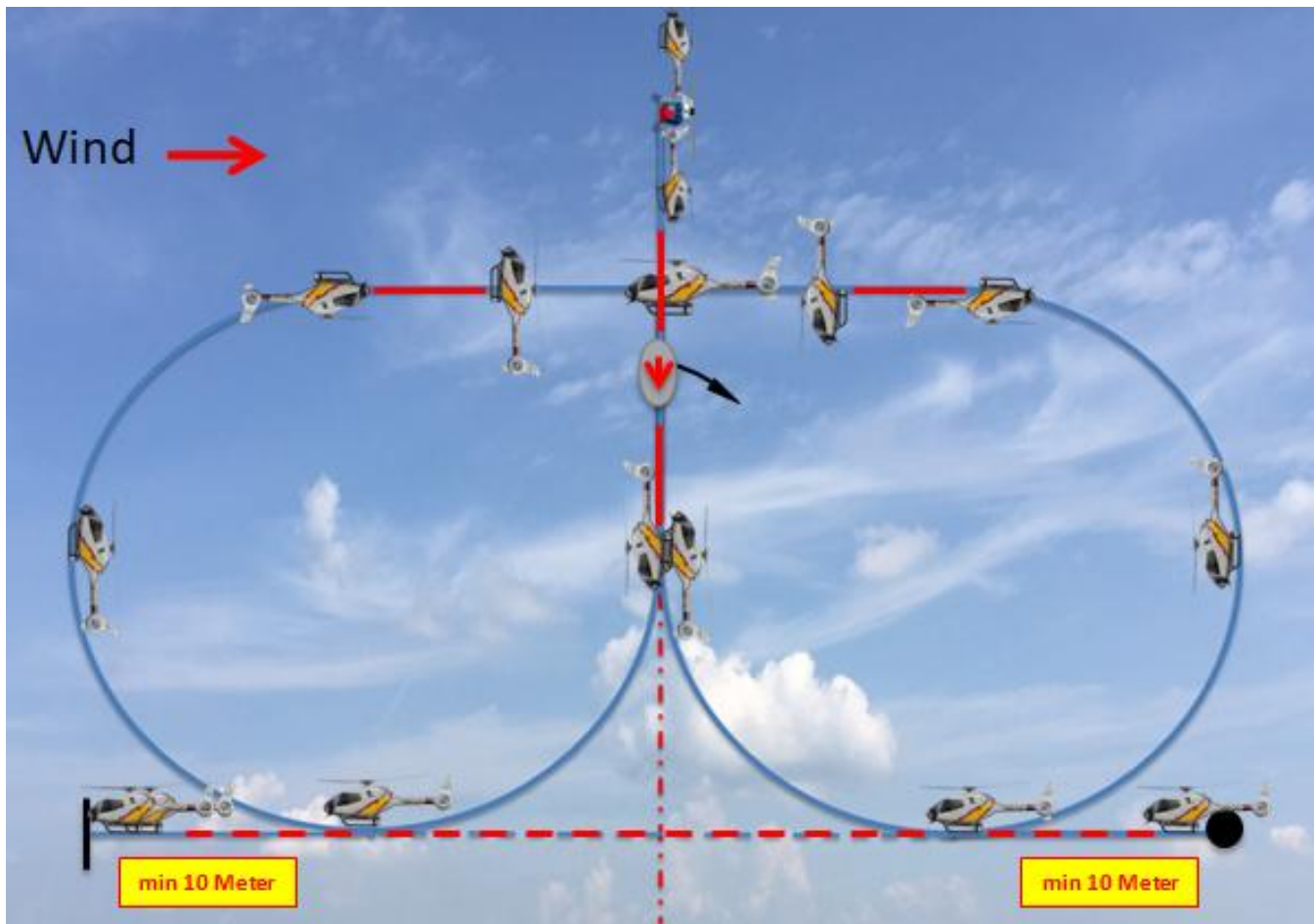
Das Modell fliegt vor der Zentrumslinie mindestens zehn Meter gradeaus

- zieht ab der Zentrumslinie mit einem $\frac{1}{4}$ Looping senkrecht hoch bis zum Stillstand und macht einen gedrückten 180° Flip
- fliegt ein erkennbares Stück senkrecht nach unten und macht im Anschluss an den senkrechten Sinkflug eine halbe Rolle in beliebiger Richtung
- macht einen gezogenen halben zentrierten Looping und zieht senkrecht nach oben bis auf gleiche Höhe wie beim ersten Steigflug und macht einen gezogenen 180° Flip
- fliegt ein erkennbares Stück senkrecht nach unten und macht im Anschluss an den senkrechten Sinkflug eine halbe Rolle in beliebiger Richtung
- zieht mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

Anmerkung 1: Die 180° Flips sowie die halben Rollen müssen jeweils auf gleichen Höhen ausgeführt werden

Anmerkung 2: Die geraden Stücke vor den halben Rollen müssen von gleicher Länge sein.

HF / F 5 Doppelter 180° Stall-Turn mit halben Rollen und Flip (GW)



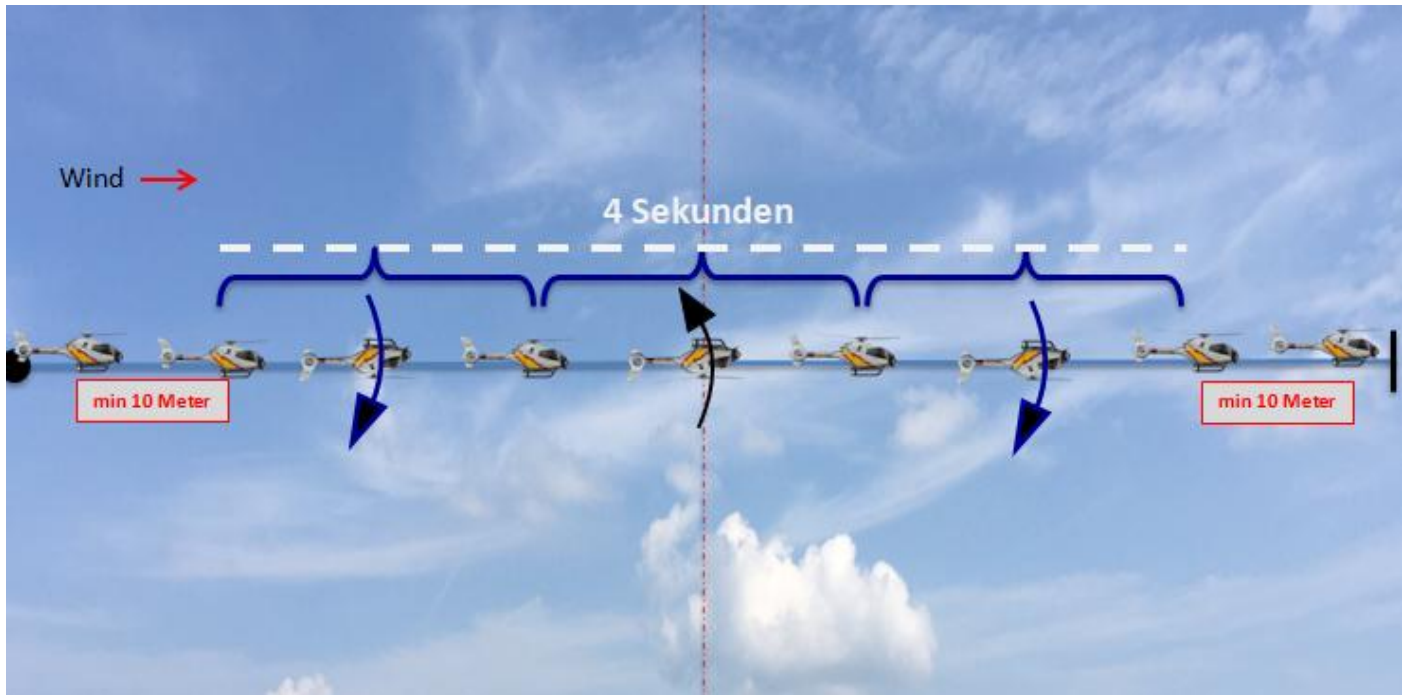
Das Modell fliegt mindestens zehn Meter geradeaus

- macht bis zur Zentrumslinie einen gezogenen 1/4 Looping und geht bei der Zentrumslinie in einen senkrechten Steigflug bis zum Stillstand
- macht sinkend einen 180° Stall-Turn und anschliessend eine halbe Rolle in beliebiger Richtung
- macht einen 3/4 gezogenen Looping gefolgt von einem 360° gedrücktem Flip
- geht mit einem gezogenem 3/4 Looping in einen senkrechten Steigflug bis zum Stillstand
- macht sinkend abermals einen 180° Stall-Turn und anschliessend wieder eine halbe Rolle in beliebiger Richtung
- zieht mit einem 1/4 Looping in einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 Meter Länge, *dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug*

Anmerkung 1: Vor und nach den halben Rollen darf ein Stück senkrecht nach unten geflogen werden, die senkrecht Geraden müssen aber von gleicher Länge sein

Anmerkung 2: Vor und nach dem Flip darf ein Stück horizontal geradeaus geflogen werden, die beiden Geraden müssen von gleicher Länge sein

HF / F 6 Drei Rollen gegengleich (MW)



Das Modell fliegt mindestens zehn Meter geradeaus

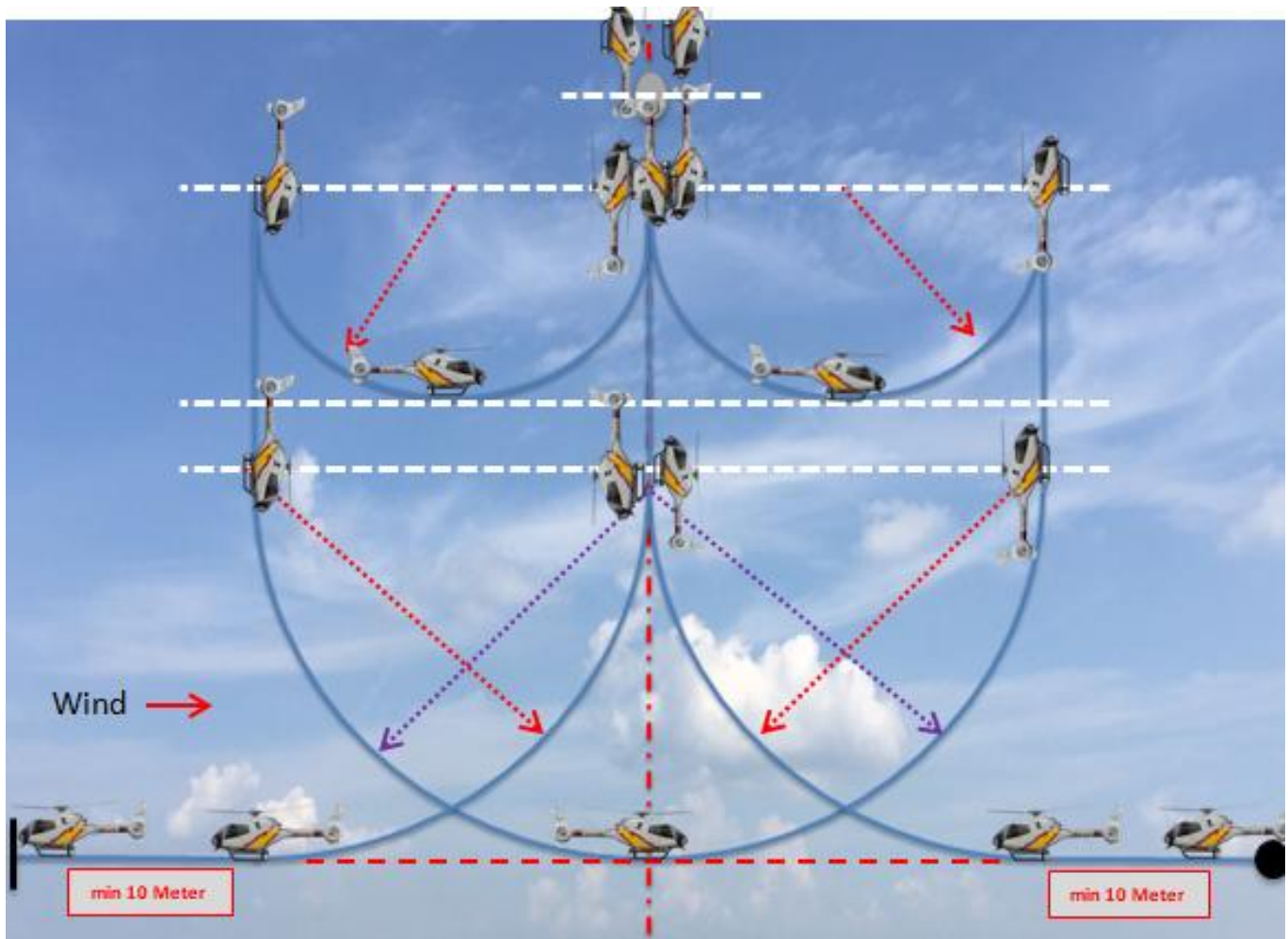
- macht eine Rolle in beliebiger Richtung
- macht eine Rolle in Gegenrichtung
- macht eine Rolle in gleicher Richtung wie die erste Rolle
- Das Modell fliegt mindestens zehn Meter waagrecht geradeaus

Anmerkung 1: Bei der zweiten Rolle muss das Modell bei der Zentrumslinie in Rückenfluglage sein

Anmerkung 2: Die Rollen müssen fließend aneinander geflogen werden. **Gerade Passagen zwischen den Rollen werden mit einem bis zwei Punkten Abzug bestraft**

Anmerkung 3: Die Zeit vom Beginn der ersten Rolle bis zum Ende der dritten Rolle muss mindestens 4 Sekunden betragen.

HF / F 7 Umgekehrter Regenschirm mit halben Rollen (GW)



Das Modell fliegt mindestens zehn Meter geradeaus

- macht bis zur Zentrumslinie einen gezogenen 1/4 Looping und geht bei der Zentrumslinie in einen senkrechten Steigflug bis zum Stillstand
- macht unmittelbar bei Beginn des Rückwärtssinkflugs eine halbe Rolle und anschliessend rückwärts einen halben gezogenen Looping
- fliegt vorwärts ein zentriertes "U" bis zum Stillstand
- macht rückwärts einen gezogenen halben Looping und steigt bei der Zentrumslinie rückwärts hoch bis zum Stillstand
- macht unmittelbar beim Beginn des Vorwärtssinkflugs eine halbe Rolle und fliegt auf der Zentrumslinie senkrecht nach unten und geht mit einem 1/4 Looping in einen waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge, *dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug*

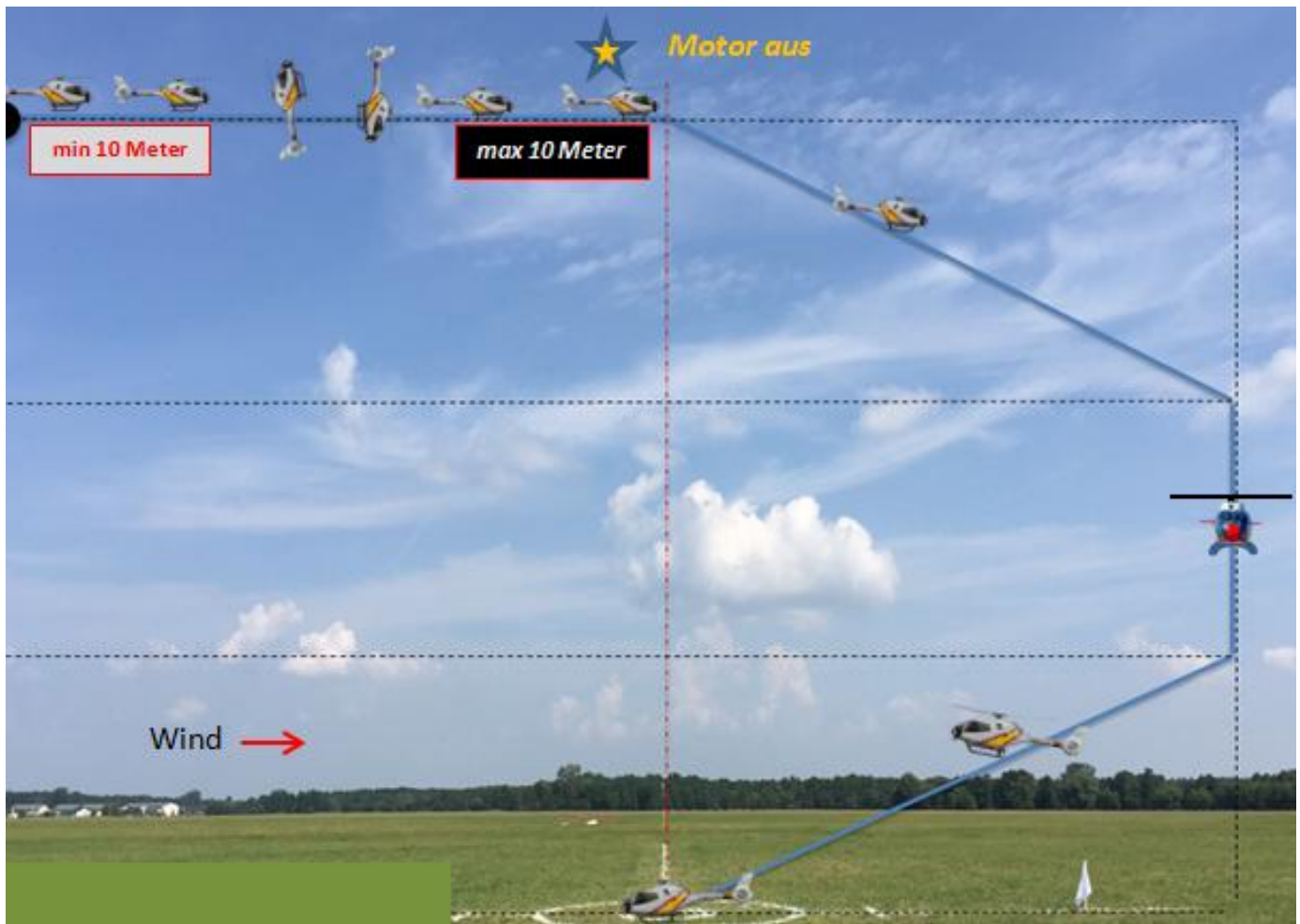
Anmerkung 1: Die 1/4 Loopings beim Ein- und Ausflug sowie der halbe Looping beim "U" müssen mit gleichen Radien geflogen werden

Anmerkung 2: Die zwei rückwärts geflogenen 1/2 Loopings müssen gleich gross sein und die Radien entsprechen der halben Radiuslänge des 1/4 Ein- respektive 1/4 Ausflugloopings

Anmerkung 3: Die Unterseite des "U" muss auf gleicher Höhe wie der Ein respektive-Ausflug sein.

Anmerkung 4: Die beiden halben Rollen müssen auf gleicher Höhe ausgeführt werden.

H / F 8 Autorotation mit Flip und zwei 90° Kurven (MW / GW)



Das Modell fliegt mindestens 10 m waagrecht geradeaus

- vollzieht in der horizontalen Bewegung einen gezogenen 360° Flip
- macht einen waagerechten Geradeausflug von maximal 10 m Länge und schaltet auf diesem Geradeausflug kurz vor der Zentrumslinie den Motor ab.
- macht ab der Zentrumslinie drei gleichmässig sinkende Schenkel mit zwei 90° Bögen in Richtung des Piloten und landet gegen den Wind in den Start- und Landekreis

Anmerkung 1: Die Sinkrate muss bis unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landekreis konstant sein.

Anmerkung 2: Teile des zweiten Schenkels, der zweite 90° Bogen sowie der Anfang des dritten Schenkels dürfen ausserhalb des seitlichen 60° Begrenzungswinkels geflogen werden.

Wertungskriterien siehe: ANHANG 5E ABSATZ 5E.6.11

5E.6.11. AUTOROTATIONEN

Das Manöver beginnt und endet wie vom Helfer angekündigt. Das Ende muss nach der Landung sein. Da die Autorotation mehrere Flugmanöver enthalten kann, kann der angekündigte Beginn früher sein als der Punkt wo der Motor ausgeschaltet oder auf Leerlauf geschaltet wird. In der Manöverbeschreibung muss eindeutig angegeben, wann der Motor abgestellt oder in Leerlaufstellung gebracht werden muss. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, muss die Modell die Flugmanöver genau wie in der Manöverbeschreibung beschrieben ist, ausgeführt haben und nach der sanften Landung muss der Heckausleger des Modells parallel zur Linie der Punktrichter sein. Wird die Flugbahn gedehnt, verkürzt oder abgewichen, um den Landekreis zu erreichen, muss das Manöver herabgestuft werden. Die erforderliche Flugbahn gibt die maximale Punktzahl an, es werden jedoch je nach Schwere der Flugbahnabweichung 1 oder 2 Punkte herabgestuft. Beispiel: Wenn der Flugweg eindeutig auf eine Landung in der Nähe einer der Flaggen zeigt, der Weg jedoch zum Erreichen des Kreises gedehnt ist, kann die Punktzahl nur maximal 6 betragen (entsprechend außerhalb der Kreise) eine zusätzliche Herabstufung von 2 Punkten für das Strecken. Dies bedeutet, dass die Punktzahl nur maximal 4 betragen kann. Wenn das Modell ohne Dehnung gelandet, wäre die maximale Punktzahl 6 gewesen.

Bewertungskriterien für Autorotationslandungen:

- Fahrwerk innerhalb vom 1 m Kreis = maximal 10 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf die Innenseite des 1-Meter-Kreises = maximal 9 Punkte.
- Fahrwerk innerhalb des 3-Meter-Kreises = Maximal 8 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf die Innenseite vom 3-m-Kreis = maximal 7 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf Außerhalb des 3-m-Kreises = maximal 6 Punkte.
- Hinweis: Wird ein Flugmanöver verpasst oder der Motor nicht ausgeschaltet (oder nicht in Leerlaufstellung gebracht), ist die Gesamtpunktzahl gleich Null.

