

2.2 Flugfiguren „Newcomer“

3.2.1 Das Newcomer – Programm besteht aus 7 Figuren. (2 Pflicht-Schwebe und 1 Wahl- Schwebefigur sowie 4 weitere Wahlfiguren.)

Die Figuren müssen innerhalb 8 Minuten ausgeführt werden.

Die Figuren haben den K- Faktor 1 oder 1.5 (siehe Beschreibung)

Pflichtfiguren:

N 1. Schweben Rück- und Vorwärtsflug (K=1.0)

N 2. Dreieck (K=1.0)

Wahlfiguren:

N 3. Stehendes M (K=1.5)

N 4. Diamant (K=1.5)

N 5. Kelch (K=1.5)

N 6. Flower (K=1.5)

N 7. Halbkreis (K=1.0)

N 8. Startvolte (K=1.0)

N 9. 180° Turn (K=1.0)

N 10. Cobra (K=1.0)

N 11. Looping (K=1.0)

N 12. Rolle (K=1.0)

N 13. Push Over (K=1.0)

N 14. Gerade Landung (K=1.0)

Der Pilot fliegt die zwei Pflichtfiguren und kann noch 5 Wahlfiguren dazu nehmen. Eine der fünf Wahlfiguren muss zwingend noch eine Schwebefigur sein.

Die Schwebefiguren müssen alle mit Seitenansicht geflogen werden.

Der Pilot steht während allen Figuren im Pilotenkreis.

Verharren heisst, einen mindestens 2-Sekunden –Stopp einlegen. (Gilt für alle Schwebefiguren.)

N 1. Schweben Rück- und Vorwärtsflug (GW) (K=1.0)

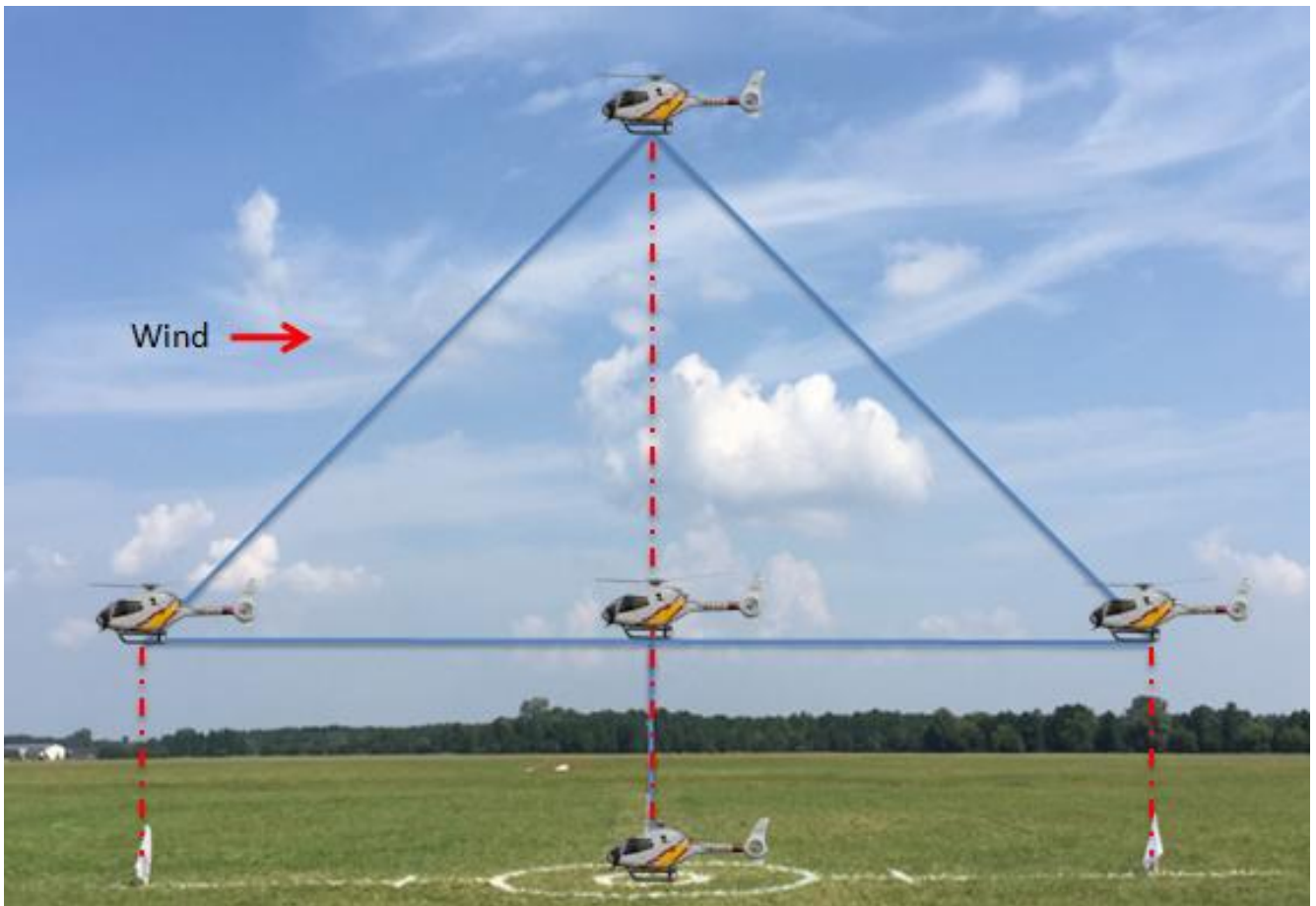


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts bis über Flagge 1 (2) und verharrt.
- schwebt vorwärts bis über die gegenüberliegende Flagge 2 (1) und verharrt.
- schwebt rückwärts über den Start- Landekreis und verharrt.
- sinkt ab und landet im Start- Landekreis.

N 2. Dreieck

(GW) (K=1.0)

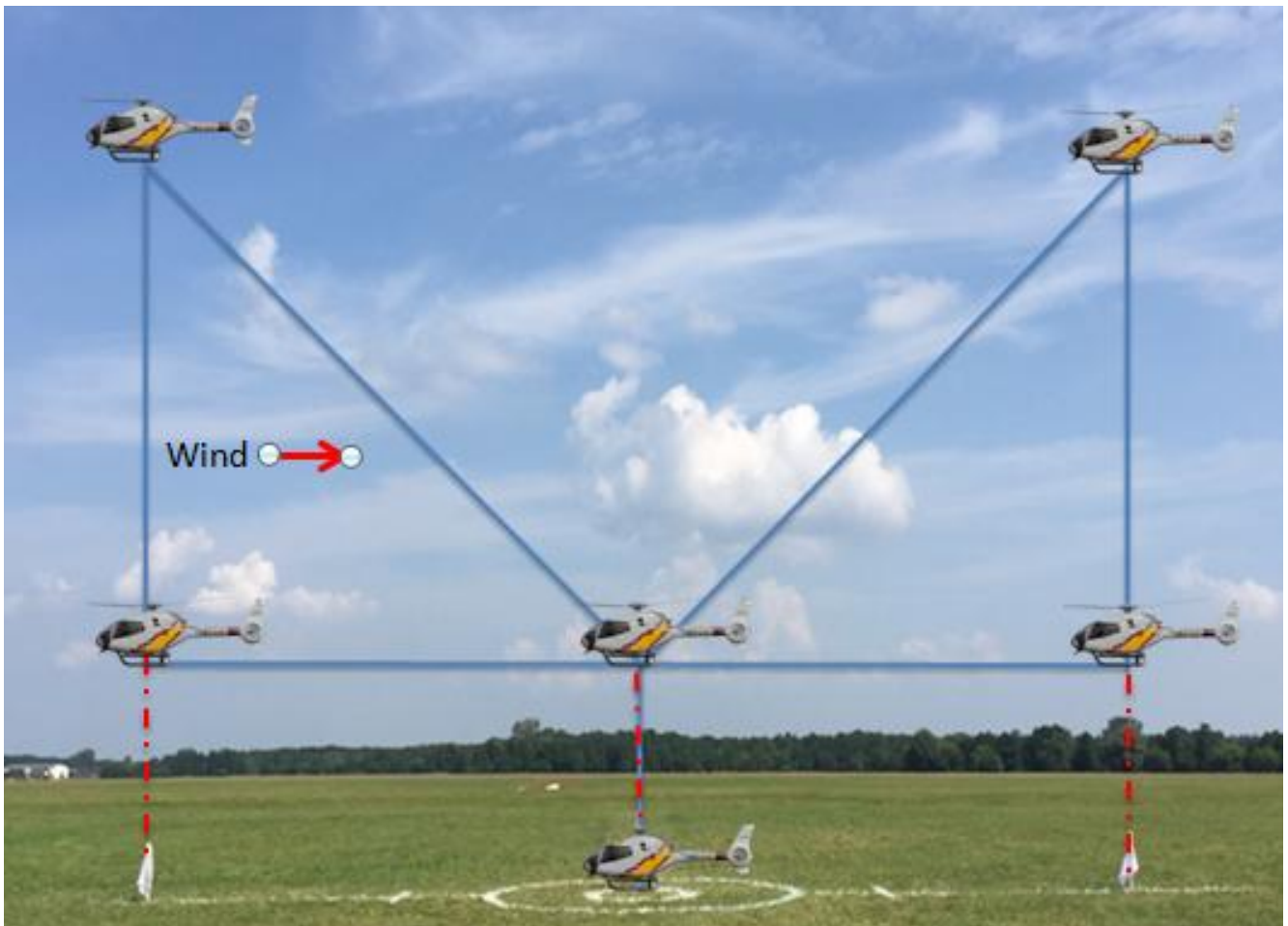


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts bis über Flagge 1 (2) und verharrt.
- steigt vorwärts in einem 45° Winkel auf 7 m Höhe und verharrt auf der Zentrumslinie
- sinkt vorwärts in einem 45° Winkel bis auf 2 m über die Flagge 2 (1) und verharrt.
- schwebt rückwärts über den Start- Landekreis und verharrt.
- sinkt ab und landet im Start- Landekreis.

N 3. Stehendes M

(GW) (K=1.5)

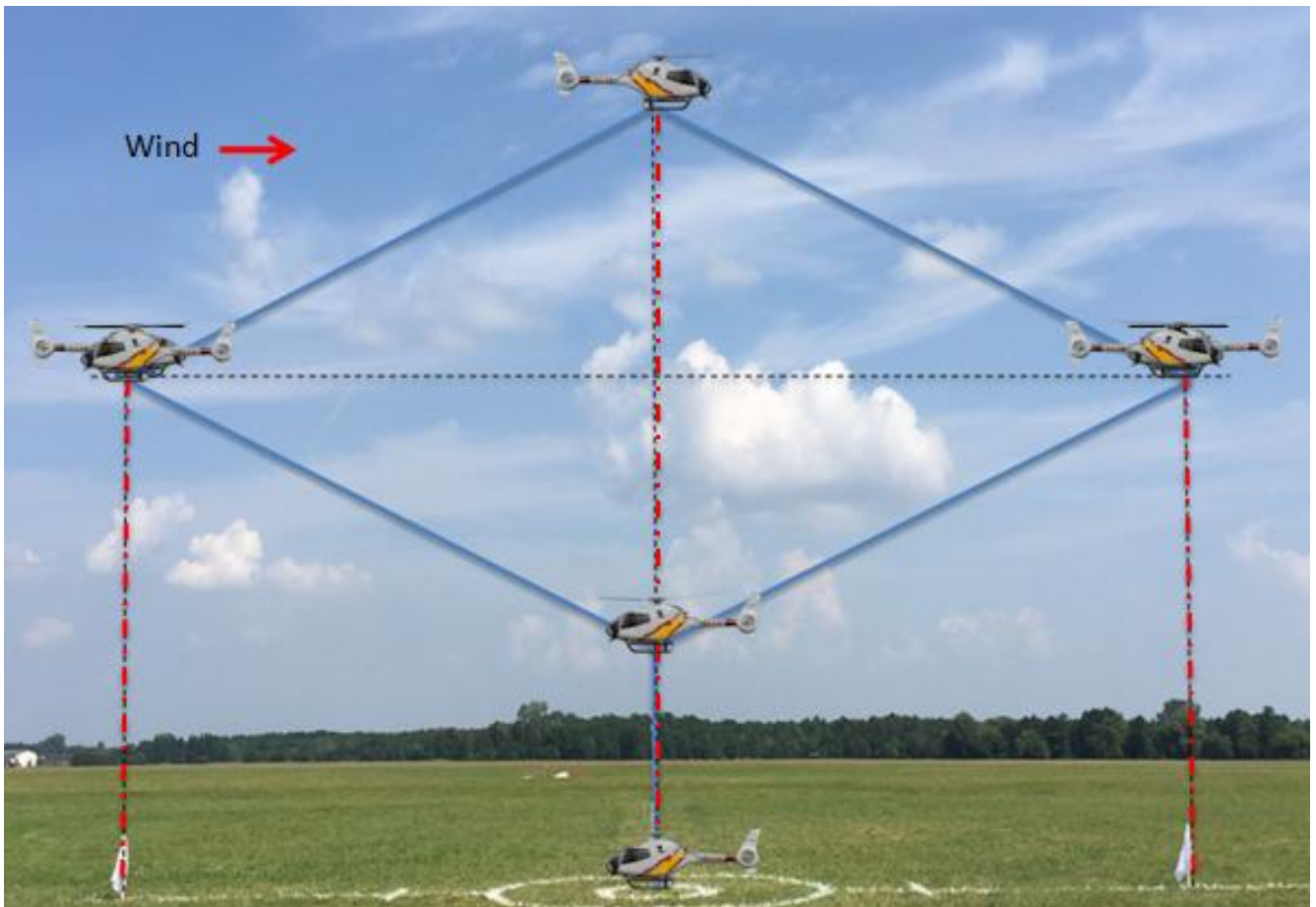


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts bis über Flagge 1 (2) und verharrt.
- steigt senkrecht hoch und verharrt 7 m über Flagge 1 (2)
- sinkt vorwärts in einem 45° Winkel bis auf 2 m über dem Start- Landekreis und verharrt.
- steigt vorwärts in einem 45° Winkel auf 7 m Höhe und verharrt über der Flagge 2 (1)
- sinkt senkrecht bis auf 2 m über Flagge 2 (1) und verharrt.
- fliegt rückwärts über den Start- Landekreis und verharrt.
- sinkt ab und landet im Start- Landekreis.

N 4. Diamant

(GW) (K=1.5)

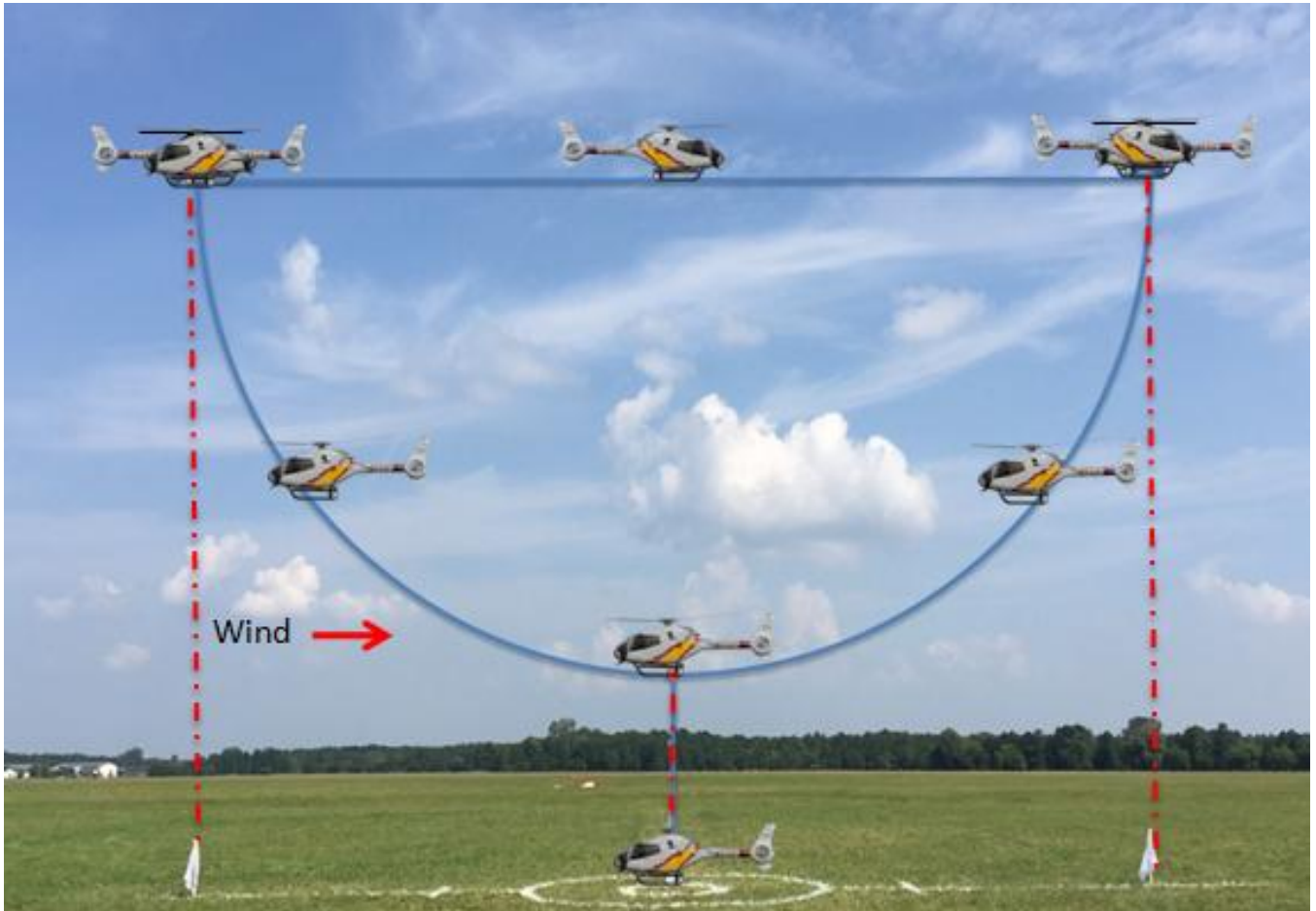


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- steigt rückwärts bis auf 4.5 m über Flagge 1 (2) und verharrt.
- macht eine 180° Drehung mit dem Heck zum Piloten und verharrt.
- steigt rückwärts bis auf 7 m zur Zentrumslinie und verharrt.
- sinkt rückwärts bis auf 4.5 m über Flagge 2 (1) und verharrt.
- macht eine 180° Drehung mit dem Heck zum Piloten und verharrt.
- sinkt rückwärts bis auf 2 m über dem Start- Landekreis und verharrt.
- sinkt ab und landet im Start- Landekreis.

N 5 Kelch

(GW) (K=1.5)

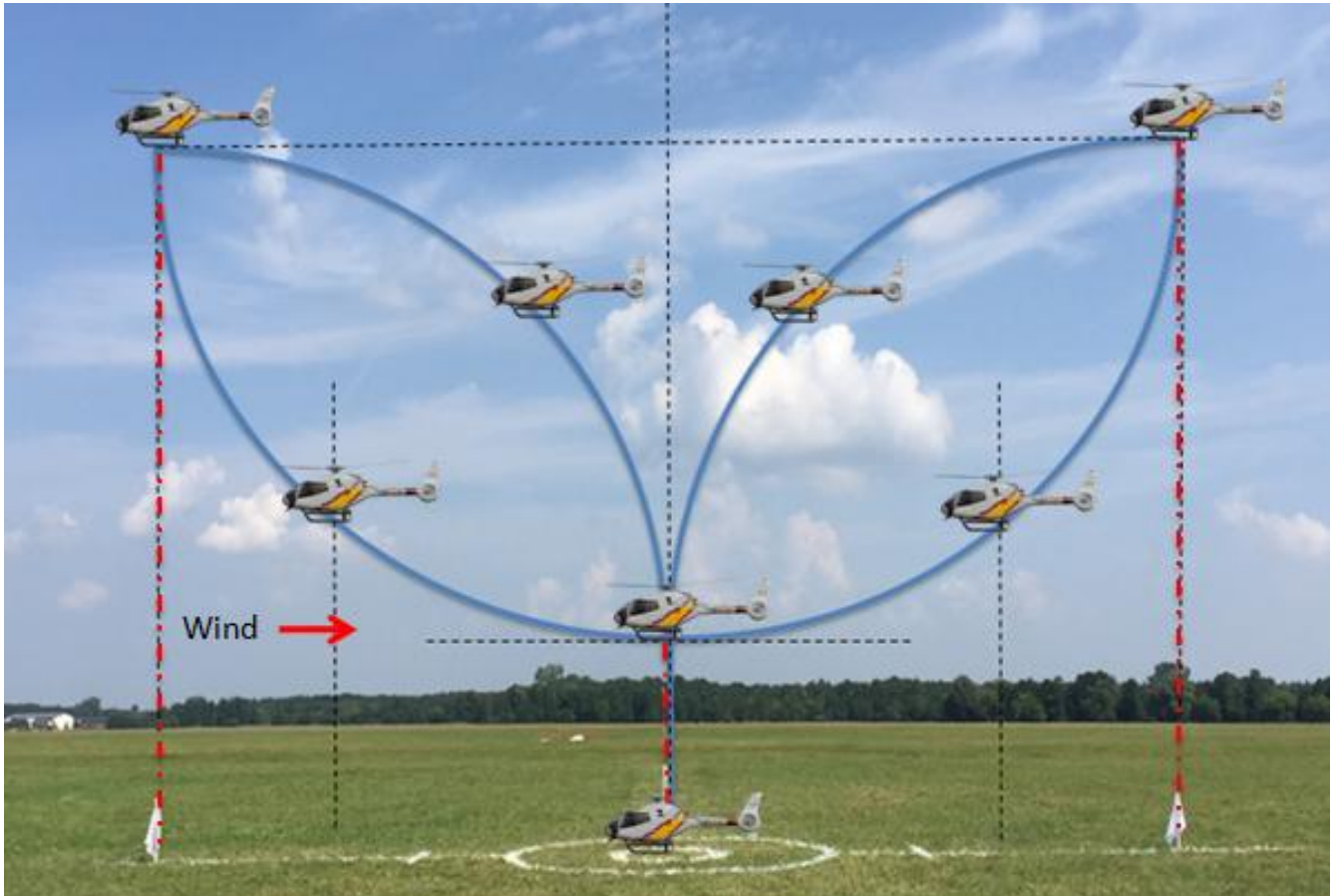


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts einen nach oben gebogenen $\frac{1}{4}$ -Kreis mit 5 m Radius und verharrt 7 m über Flagge 1 (2)
- macht eine 180° Drehung mit dem Heck zum Piloten und verharrt.
- schwebt rückwärts bis über die gegenüberliegende Flagge 2 (1) und verharrt.
- macht eine 180° Drehung mit dem Heck zum Piloten und verharrt.
- schwebt rückwärts einen nach unten gebogenen $\frac{1}{4}$ -Kreis mit 5 m Radius und verharrt 2 m über dem Start.- Landekreis
- sinkt ab und landet im Start.- Landekreis.

N 6. Flower

(GW) (K=1.5)

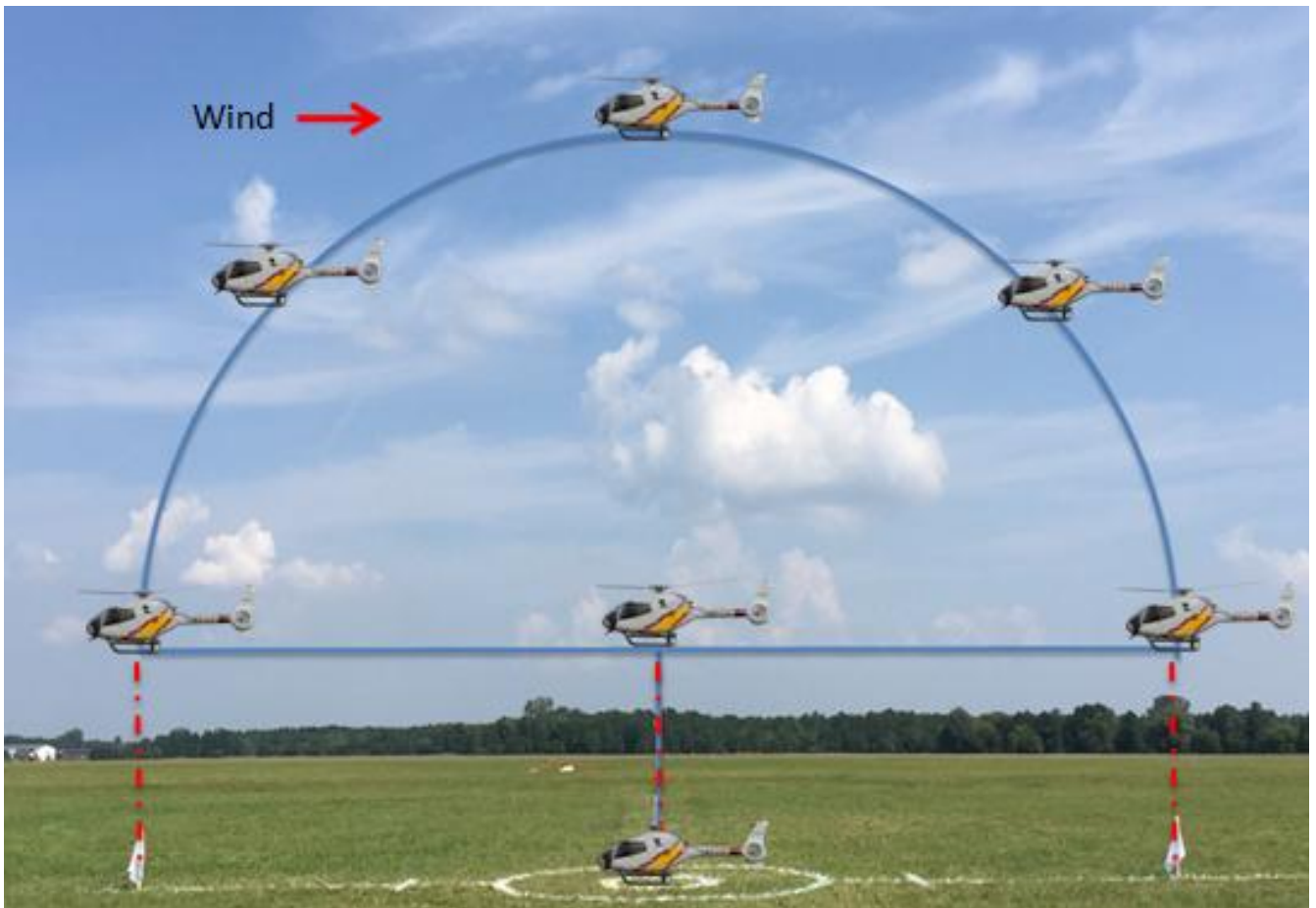


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts einem nach oben gebogenem $\frac{1}{4}$ Kreis mit 5 m Radius und steigt auf 7 m bis über die Flagge 1(2), und verharrt
- schwebt vorwärts einen nach unten gebogenen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur Flagge 2(1) und verharrt
- schwebt rückwärts einen nach oben gebogenen $\frac{1}{4}$ Kreis mit 5 m Radius und verharrt auf 2m Höhe über dem Start.- Landekreis,
- sinkt und landet in den Start.- Landekreis.

N 7. Halbkreis

(GW) (K=1.0)

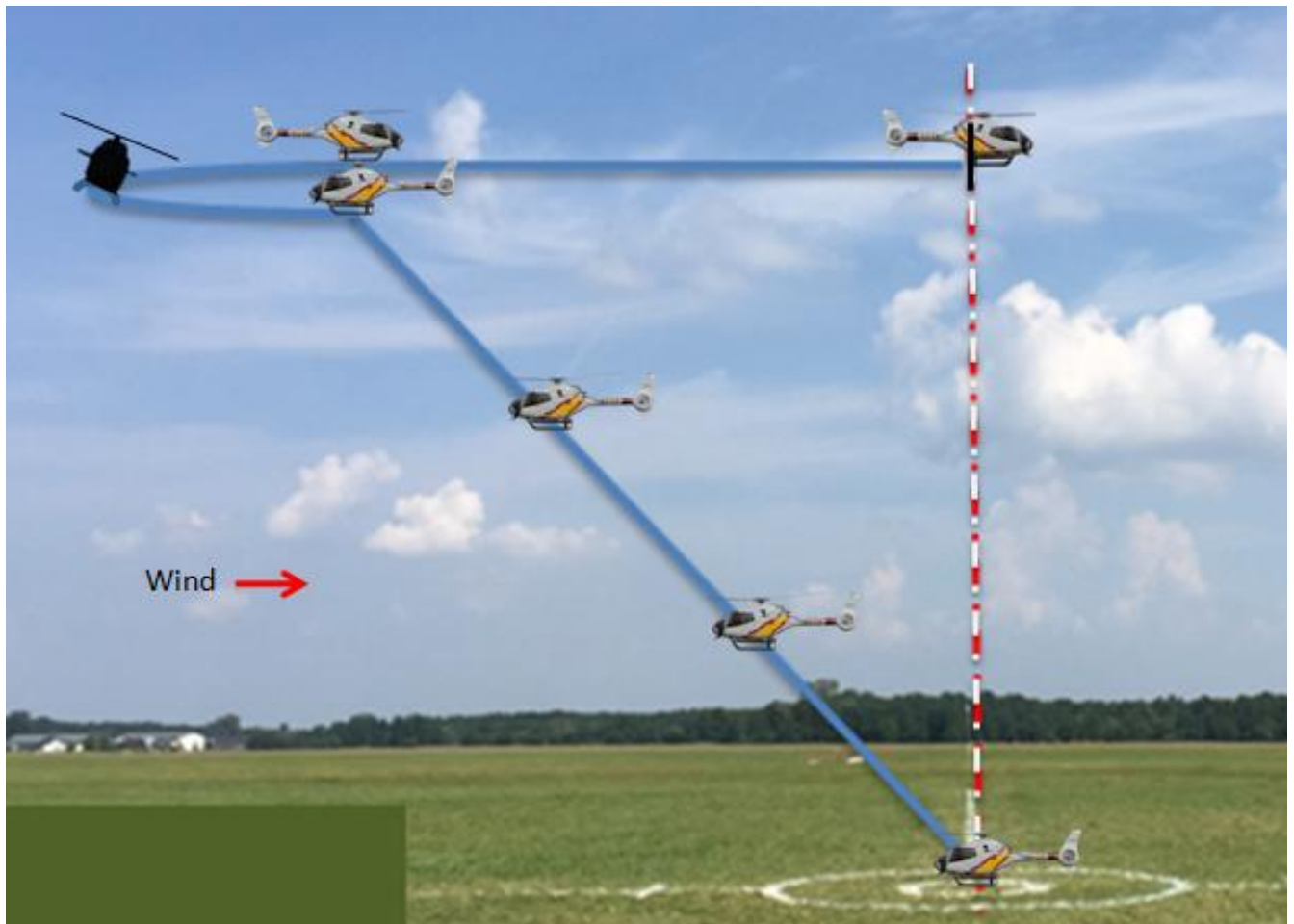


Modell steigt senkrecht auf 2 m Höhe und verharrt für mindestens 2 Sekunden.

- schwebt rückwärts bis über Flagge 1 (2) und verharrt.
- schwebt vorwärts einen nach oben gebogenen Halbkreis mit 5 Meter Radius zur Flagge 2(1), und verharrt
- schwebt rückwärts bis über dem Start.- Landekreis, und verharrt.
- sinkt und landet in den Start.- Landekreis.

N 8. Startvolte

(GW / MW) (K=1.0)

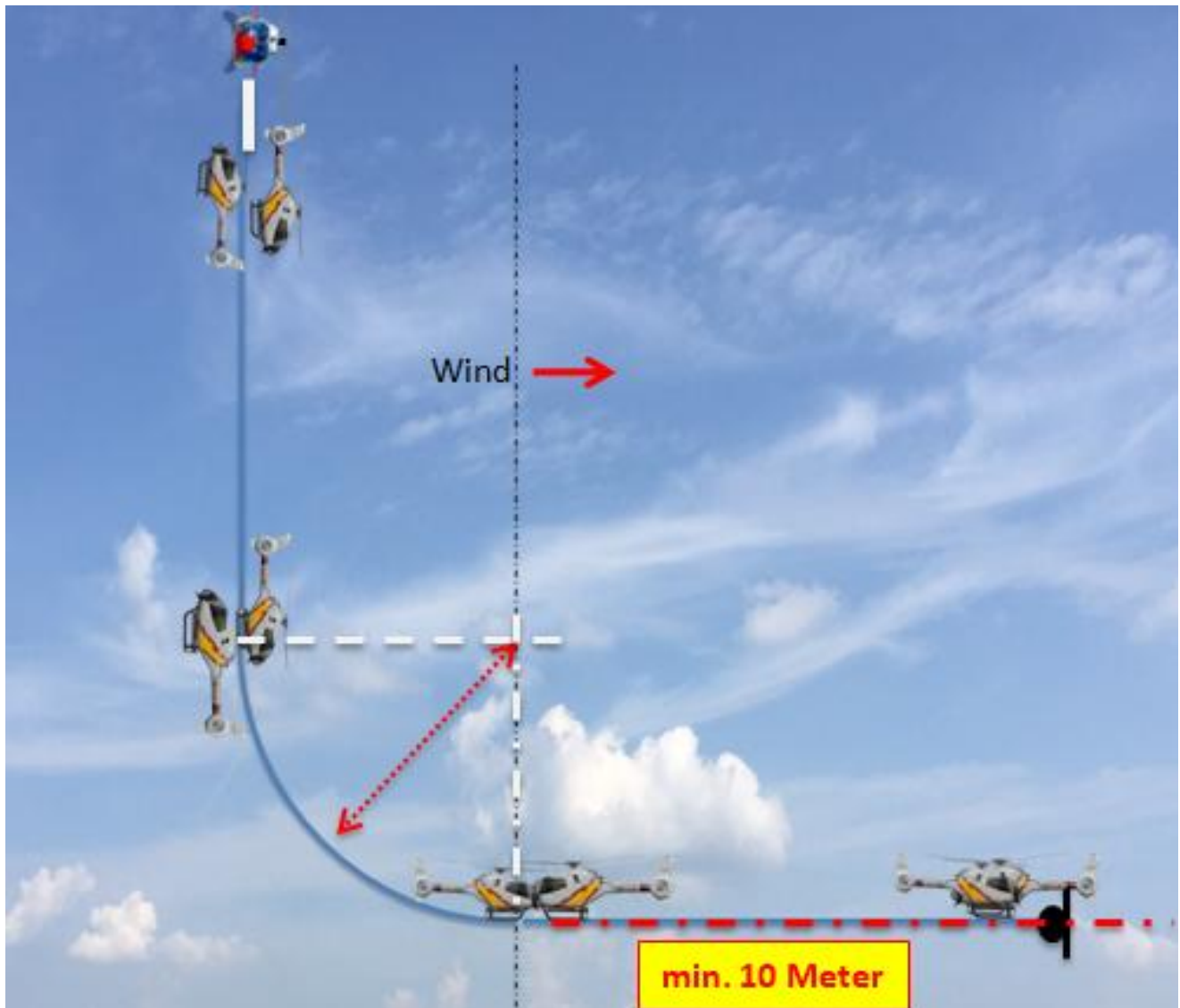


Modell startet vorwärts aus dem Start.-Landekreis und steigt gleichmässig im 45° Winkel bis auf mindestens 15 m Höhe.

- mach auf gleicher Höhe einen 180° Bogen nach aussen.
- fliegt horizontal geradeaus bis über die Zentrumslinie

N 9. 180° Turn

(GW / MW) (K=1.0)



Modell fliegt mindestens 10m horizontal geradeaus

- macht ab der Zentrumslinie einen $\frac{1}{4}$ Looping und steigt senkrecht hoch
- macht am Ende des Steigflugs einen 180° Heck-Turn **d.h.: 90° im steigen und 90° sinkend,**
- macht im Anschluss an den Heck-Turn einen senkrechten Sinkflug und geht mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 m Länge, (**dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug**)

Anmerkung 1: Die $\frac{1}{4}$ Looping beim Ein und Ausflug müssen den gleichen Radius haben

N 10. Cobra

(MW) (K=1.0)



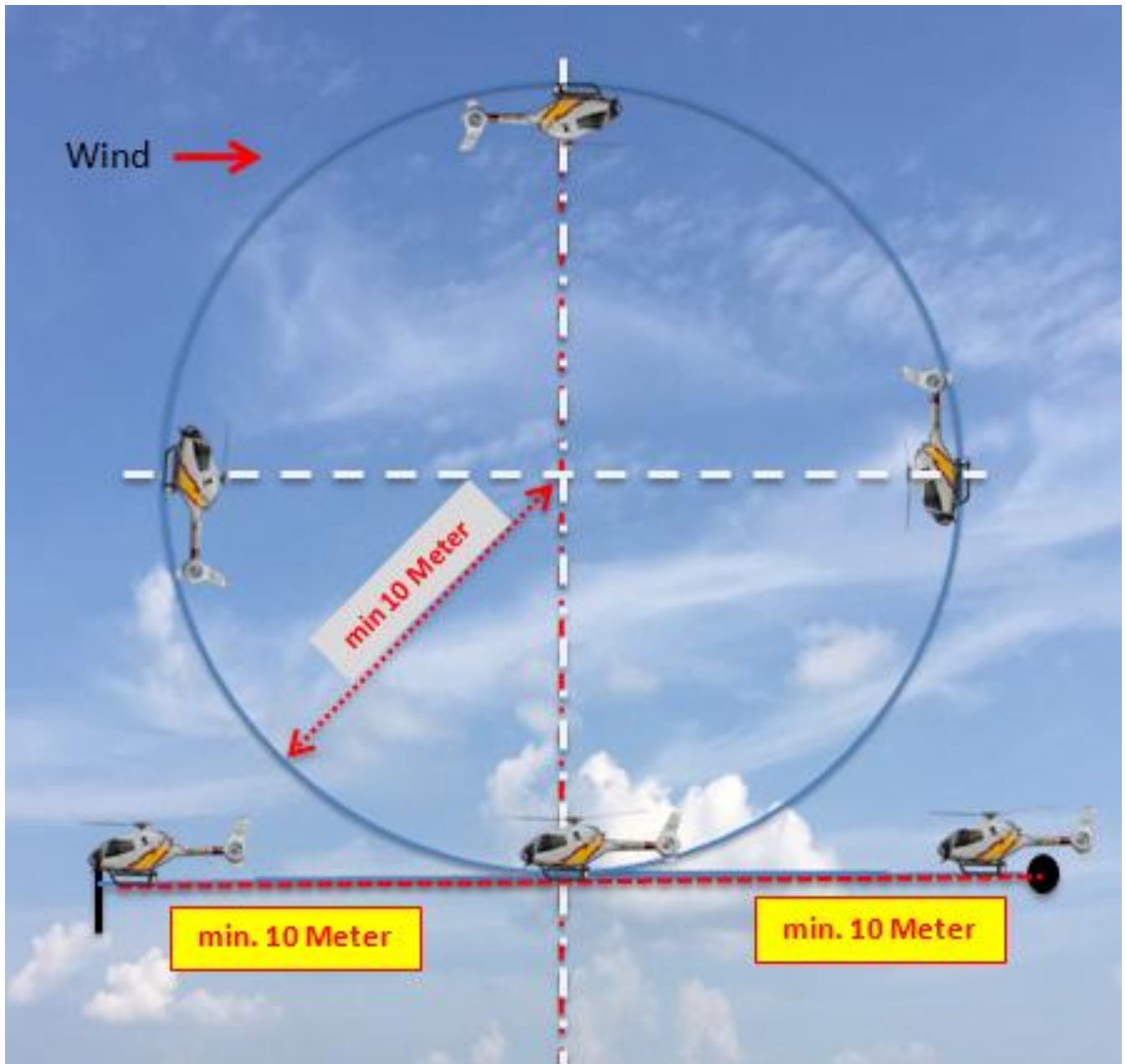
Modell fliegt mindestens 10m horizontal gradeaus

- geht mit einem 1/8 Looping in einen 45° Steigflug und macht bei der Zentrumslinie einen 90° Bogen zu einem 45° Sinkflug
- fliegt 45° abwärts und zieht mit einem 1/8 Looping in einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 m Länge.

(dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug)

N 11. Looping

(GW) (K=1.0)



Modell fliegt vor der Zentrumslinie mindestens 10m horizontal geradeaus

- macht ab der Zentrumslinie einen Looping mit mindestens 10 m Radius
- *macht ab der Zentrumslinie einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 m Länge. (dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug)*

N 12. Rolle

(MW) (K=1.0)



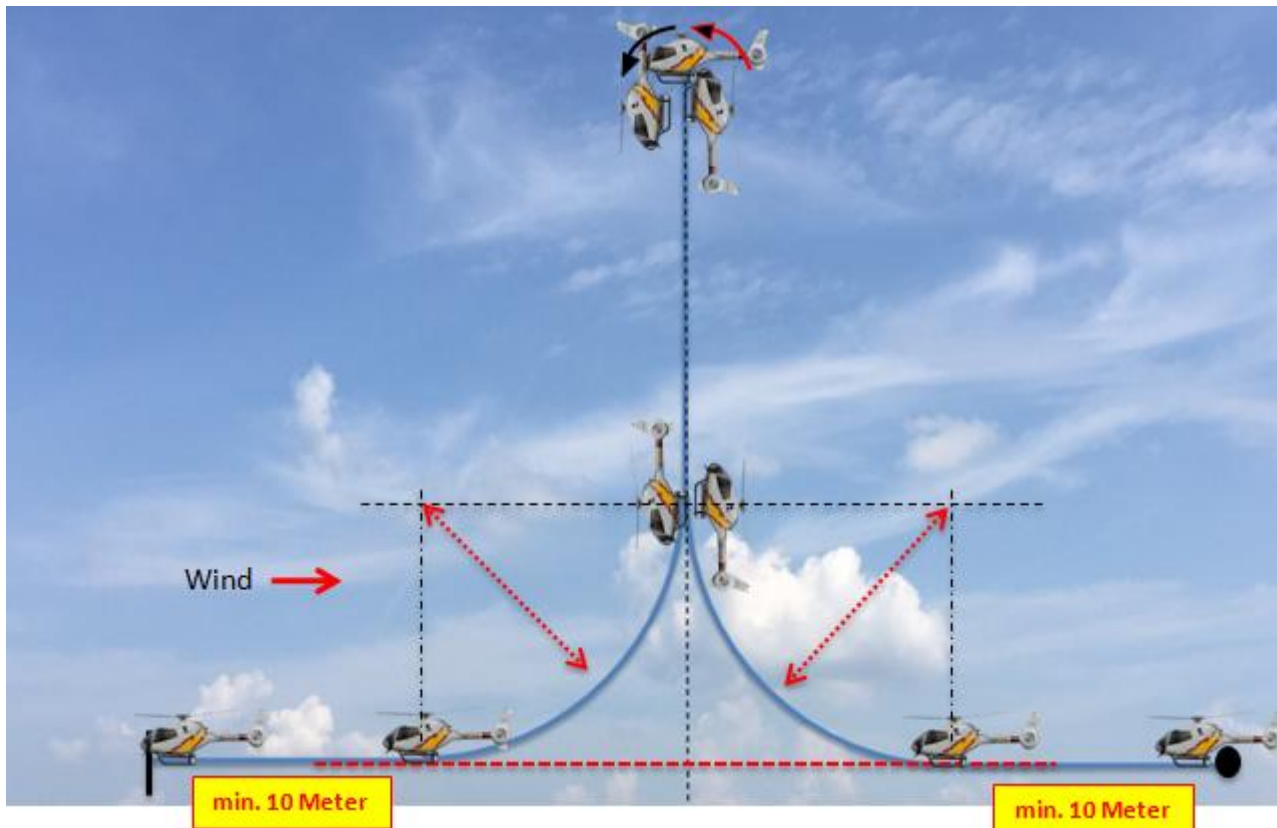
Modell fliegt mindestens 10 m horizontal geradeaus

- macht in beliebiger Richtung 1 zentrierte Rolle
- macht einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 m Länge.

Anmerkung: Das Modell muss genau bei der Zentrumslinie in Rückenfluglage sein.

N 13. Push Over

(GW) (K=1.0)



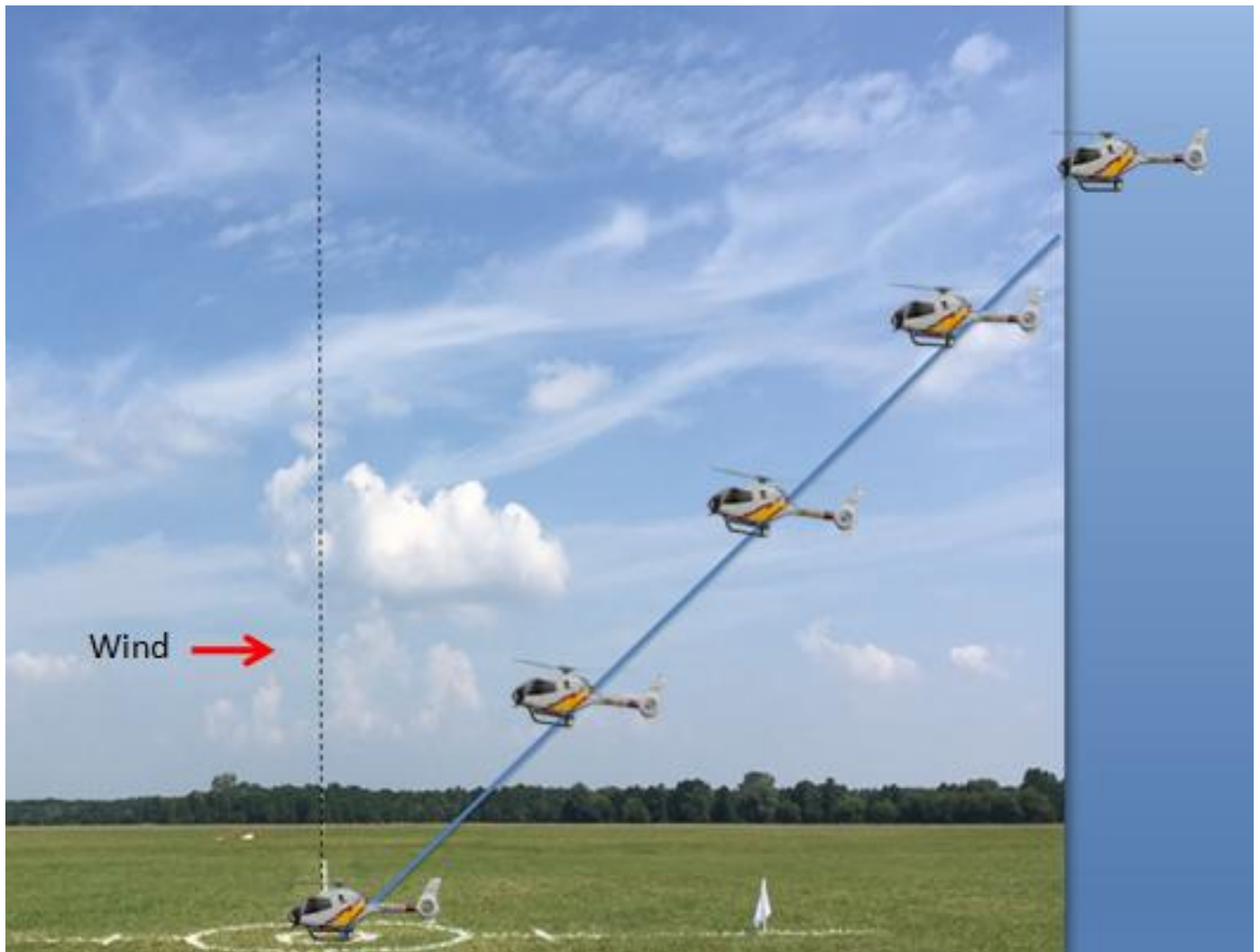
- Modell fliegt mindestens 10m horizontal geradeaus
- macht bis zur Zentrumslinie einen $\frac{1}{4}$ Looping und steigt auf der Zentrumslinie senkrecht hoch bis zum Stillstand
- macht einen **gedrückten 90° Flip** und verharrt für mind. 2 Sekunden.
- geht mit einem **gedrücktem 90° Flip** auf der Zentrumslinie in einen senkrechten Sinkflug und zieht mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen horizontalen Geradeausflug von mindestens 10 m Länge, *(dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug)*

Anmerkung: Die $\frac{1}{4}$ Looping beim Ein und Ausflug müssen den gleichen Radius haben

N 14 Gerade Landung

(GW)

(K=1.0)



das Modell fliegt gegen den Wind auf der Längsachse des Landekreises auf einer Höhe von mindesten 20 Meter

- sinkt in einem 45° Winkel bis in den Start.-Landekreis und macht eine weiche Landung im Start.-Landekreis

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

Anmerkung 2 : Die Landung muss sanft und gerade auf der Längsachse im Landefeld erfolgen.

Wertungskriterien siehe: ANHANG

ANHANG:

Wertungskriterien für gerade Landung

- das Modell fliegt gegen den Wind auf der Längsachse des Landekreises auf einer Höhe von mindesten 20 Meter
- sinkt in einem 45° Winkel bis in den Start.-Landekreis und macht eine weiche Landung im Start.-Landekreis

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

Anmerkung 2 : Die Landung muss sanft und gerade auf der Längsachse im Landefeld erfolgen.

Wertung:

Flugmanöver inkl. weicher Landung parallel zur Punktrichterlinie
= max. 6 Punkte

Wertung für die Landung:

Rotorwelle innerhalb des 1m-Landekreises = + 4 Punkte

Rotorwelle auf dem 1m-Landekreis = + 3 Punkte

Rotorwelle innerhalb des 3m-Landekreises = + 2 Punkte

Rotorwelle auf dem 3m-Landekreis = + 1 Punkt

Rotorwelle ausserhalb des 3m-Landekreises = + 0 Punkte