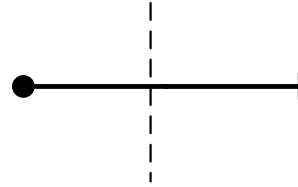
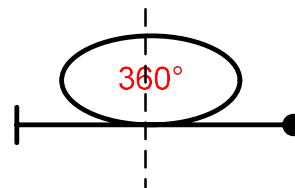


Flugprogramm F3P Beginner

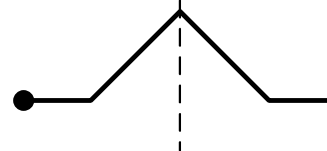
- 1) **Geradeausflug:** nach Wende links oder rechts der Halle, gerader Flug, gleiche Höhe, parallel zur Halle, Flügel gerade. Beenden mit Wende (Wenden zählen nicht)



- 2) **360° Kreis:** Beginnen in der Mitte, grosser Kreis, kreisrund, gleiche Höhe, Flügelstellung gleichbleibend, Geschwindigkeit gleichbleibend



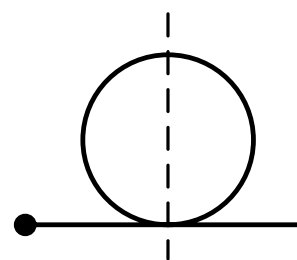
- 3) **Kobra:** Aus geradem Einflug, Aufstieg 45° bis Mitte Halle, Abstieg 45° bis auf gleiche Höhe wie Einflug, gerader Ausflug. Figur parallel zur Halle



- 4) **Rolle:** Aus geradem Einflug, vor der Hallenmitte ansetzen zu Rolle, optimalerweise in der Mitte auf dem Rücken, gleichbleibende Drehung ohne aus der Achse abzuweichen, gerader Ausflug



- 5) **Looping:** gerader Einflug bis Mitte Halle, aufziehen zum Looping, möglichst kreisrund, Ende des Looping auf gleicher Höhe wie Einflug



- 6) **Landung:** Nach Wende links oder rechts, gleichmässiger, gerader Sinkflug mit Verlangsamung der Geschwindigkeit, aufsetzen in der Hallenmitte, ausrollen lassen



Randbedingungen: Flieger muss min 100gr schwer sein, kein Verstellpropeller, kein Koaxantrieb.

Es werden 2 – 3 Durchgänge geflogen (je nach Teilnehmerzahl und Zeitverlauf) Bei 3 Durchgängen, ein Streichresultat

Wie hole ich am meisten Punkte

(max 10 Punkte für tadellose Figur)

Es sind alles Mittenfiguren, es kann also links und rechts stressfrei gewendet werden um sich auf die nächste Figur zu konzentrieren. Die Figurenfolge sollte gemäss Programm eingehalten werden. Zweimal gleiche Figur zählt nicht. Figuren dürfen von links und rechts oder immer von der gleichen Seite angefliegen werden.