

FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE

AEROMODELLING COMMISSION (CIAM) - PROPOSAL FORM

Date: 05. Nov. 2008

Proposal submitted by: Switzerland

Sporting Code Volume: Volume F3 Helicopter Model

Heading of section: Section 4 - Aero modelling

Class: F3C

Number & heading of the paragraph: New F3C D Programme

Page number if appropriate:

Type the instruction in the space below:

Swiss proposal for the new F3C-FAI C Programme.


Total 10 Figures

and

proposals from Ca, Cb and Cc

Sincerely

Peter Oberli

 Aero-Club of Switzerland
Head office / Lidostrasse 5
CH-6006 Lucerne
www.aeroclub.ch



November 12, 2008

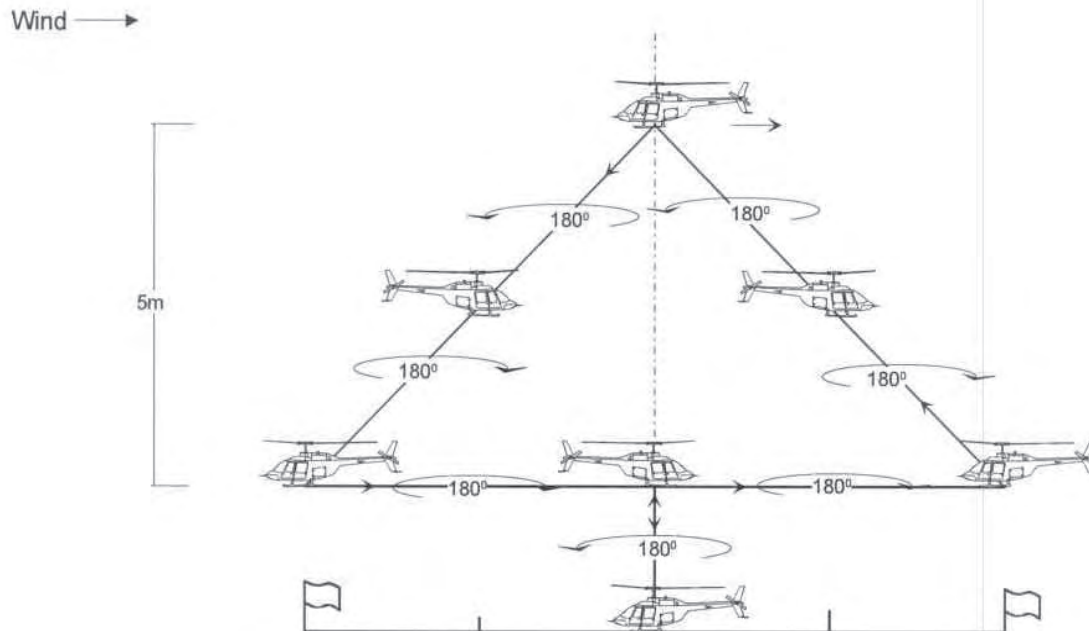


Fig. D1 Dreieck mit 1/2 Pirouetten

1. Hubschrauber mit Nase gegen den Wind im Kreis plazieren.
2. 2 m steigen mit 1/2 Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt.
3. Mit Wind 1/2 Pirouette in beliebiger Richtung zur Ecke des Dreiecks und verharrt.
4. 5 m hoch zur Mitte des Dreiecks mit 2 mal 1/2 Pirouette gegengleich ohne Stops beim Richtungswechsel und verharrt.
5. 5 m ab zur Ecke des Dreiecks mit 2 mal 1/2 Pirouetten gegengleich ohne Stops beim Richtungswechsel und verharrt.
6. Zurück zur Mitte mit 1/2 Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt.
7. Absinken zur Mitte des Kreises mit 1/2 Pirouette in beliebiger Richtung.

Wind →

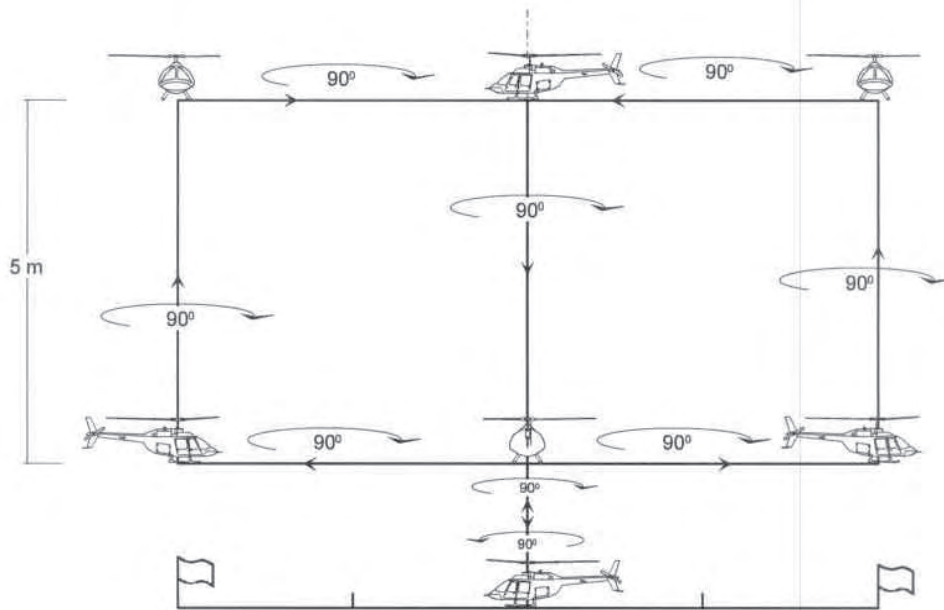


Fig. D2 Liegende Quadrat- Acht mit 1/4 Pirouetten.

1. 2m steigen mit 1/4 Pirouette (Nase vom Hubschrauber nach aussen)
2. In jedem Schenkel der liegenden Acht eine 1/4 Piroette in gleicher Richtung wie die Erste.
3. Beim Abstieg ins Zentrum eine 1/4 Pirouette in der Gegenrichtung

Bei jeder Schweberichtungsänderung 2 sec verharren

Wind →

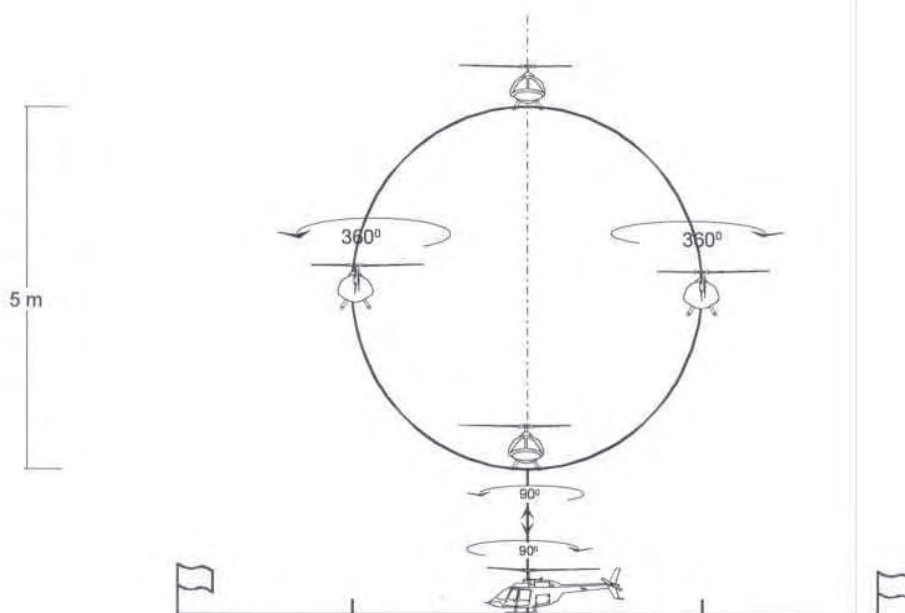


Fig. D3 Stehender Nasenkreis mit 2 mal 360° Pirouetten gegengleich

1. 2m steigen mit 1/4 Pirouette und verharren (*Nase des Hubschraubers gegen den Pilot*)
2. 1/2 Kreis mit 360° Pirouette (*Drehung und Steigen in beliebiger Richtung*)
3. 2 sec. mit Nase gegen den Piloten verharren
4. 1/2 Kreis mit 360° Pirouette (*Drehrichtung gegengleich zur ersten Pirouette*)
5. 2 sec. mit Nase gegen den Piloten verharren
6. 2m sinken mit 1/4 Pirouette (*Nase gegen den Wind*)

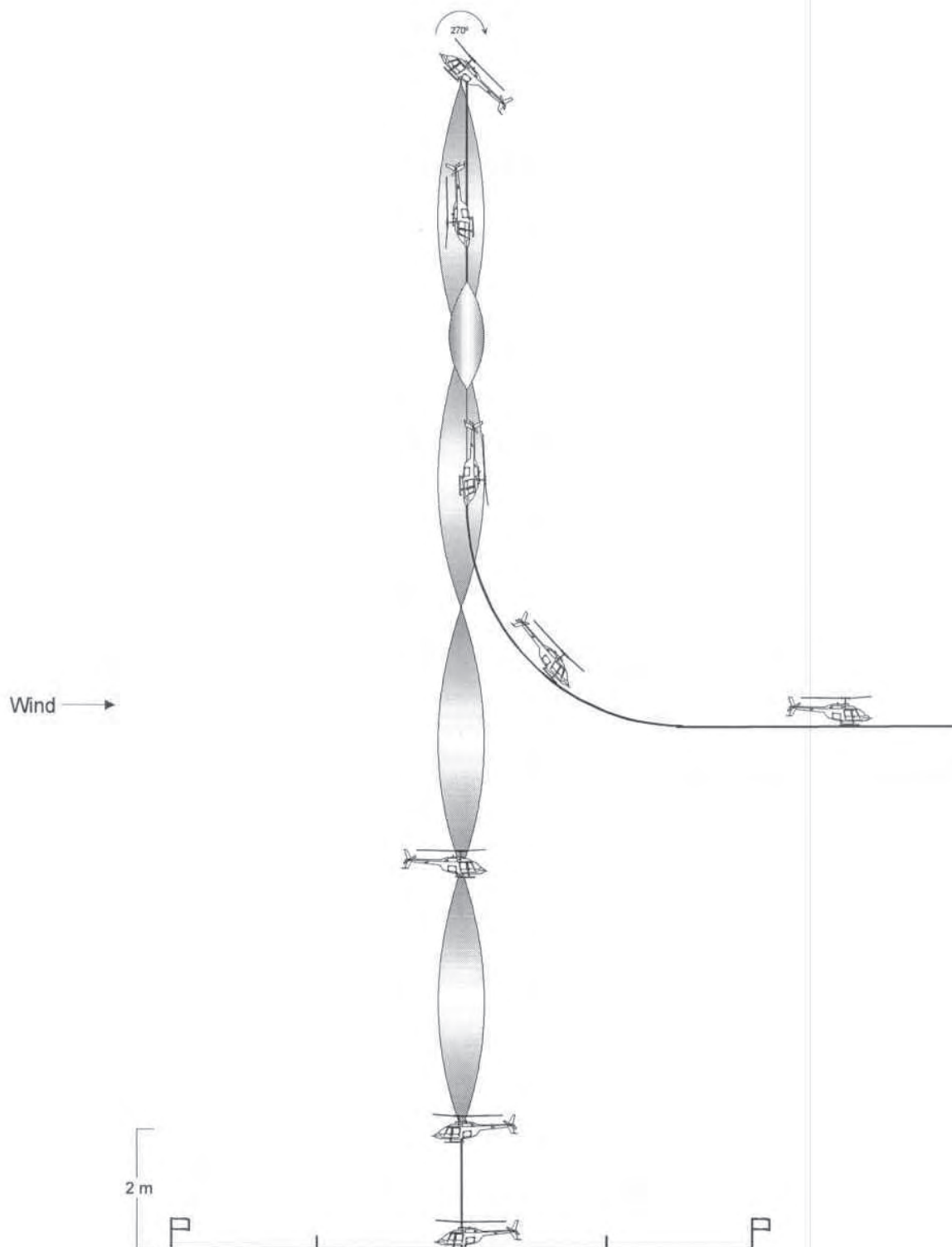


Fig. D4 Panorama Start mit 270° Flip und 1/2 Rolle abwärts

1. 2m steigen und verharren
2. Während dem ganzen Steigen, 2 gleichmässige Pirouetten, bis Höhe erreicht wird.
Option: 2 1/2 Pirouetten, wenn Flugrichtung nach den Schwebefiguren gedreht wird.
3. 270° Flip positiv
4. Im Senkrechtflyg 1/2 Rolle mit anschliessendem 1/4 Looping zum Geradeausflug.

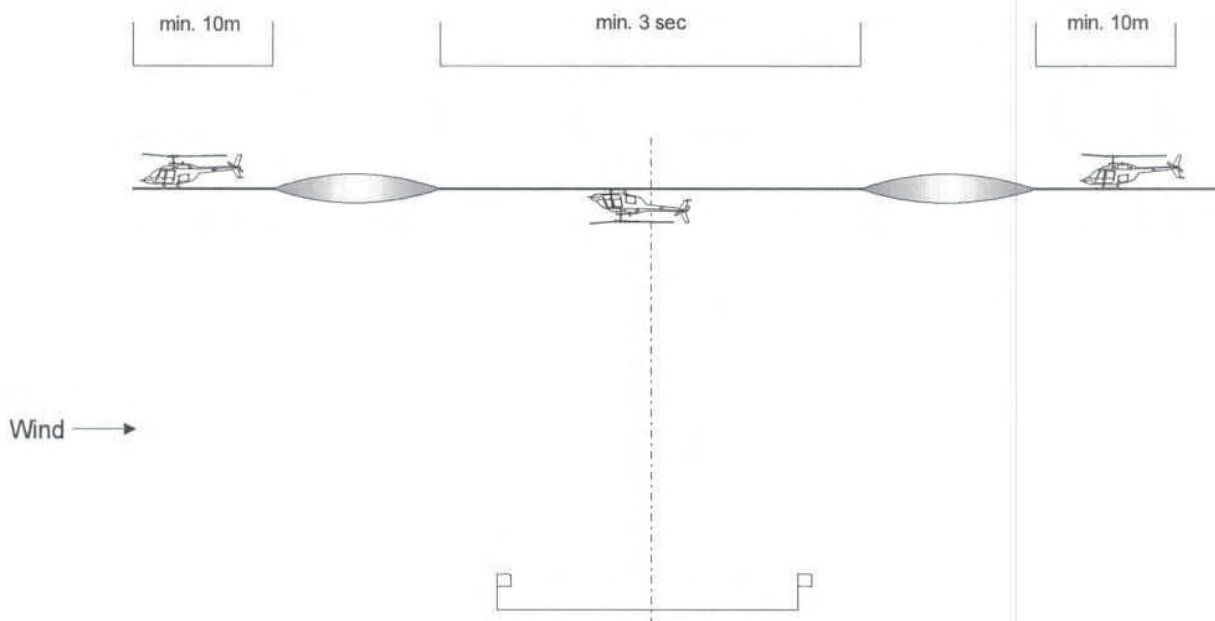


Fig. D5 Trimm-Rückenflug

1. min. 10m gerader Einflug
2. 1/2 Rolle in beliebiger Richtung
3. min. 3 Sekunden gerader Rückenflug
4. 1/2 Rolle in beliebiger Richtung
5. min. 10m gerader Ausflug

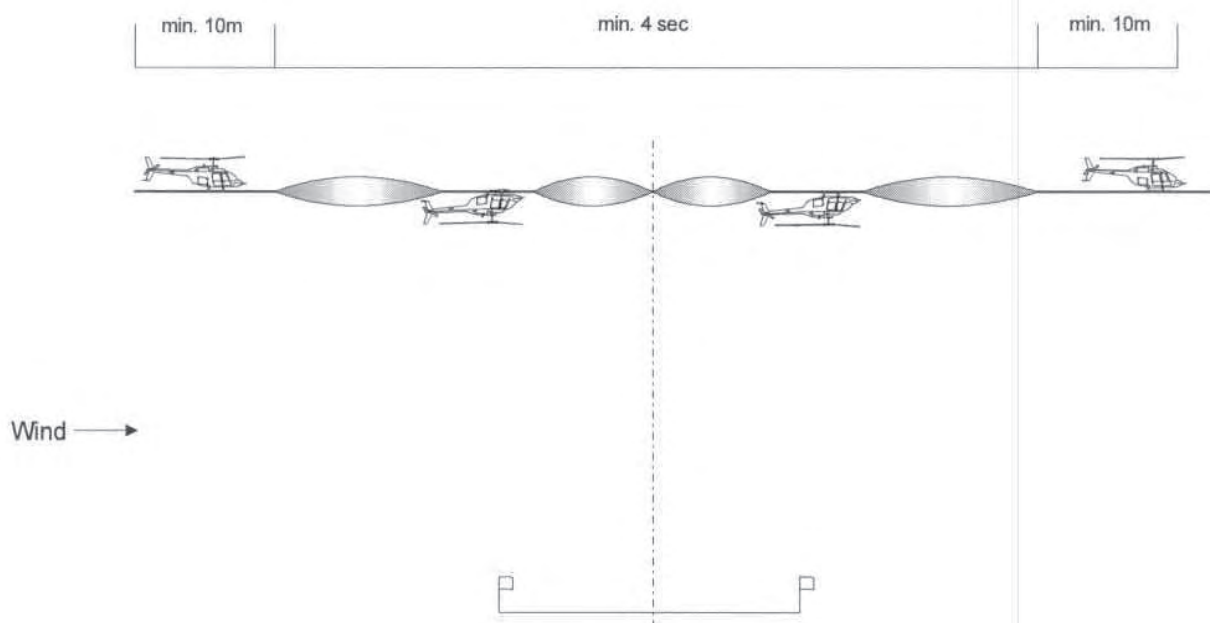


Fig. D6 Rollenflug mit 1/2 Rolle und ganzer Rolle gegengleich

1. min. 10m gerader Einflug
2. 1/2 Rolle in beliebiger Richtung und kurzer Stop
3. Ganze Rolle in Gegenrichtung und kurzer Stop
4. 1/2 Rolle in gleicher Drehrichtung wie die erste 1/2 Rolle
5. min. 10m gerader Ausflug

Die Flugzeit von Beginn der ersten 1/2 Rolle bis zur zweiten 1/2 Rolle dauert min. 4 sec.

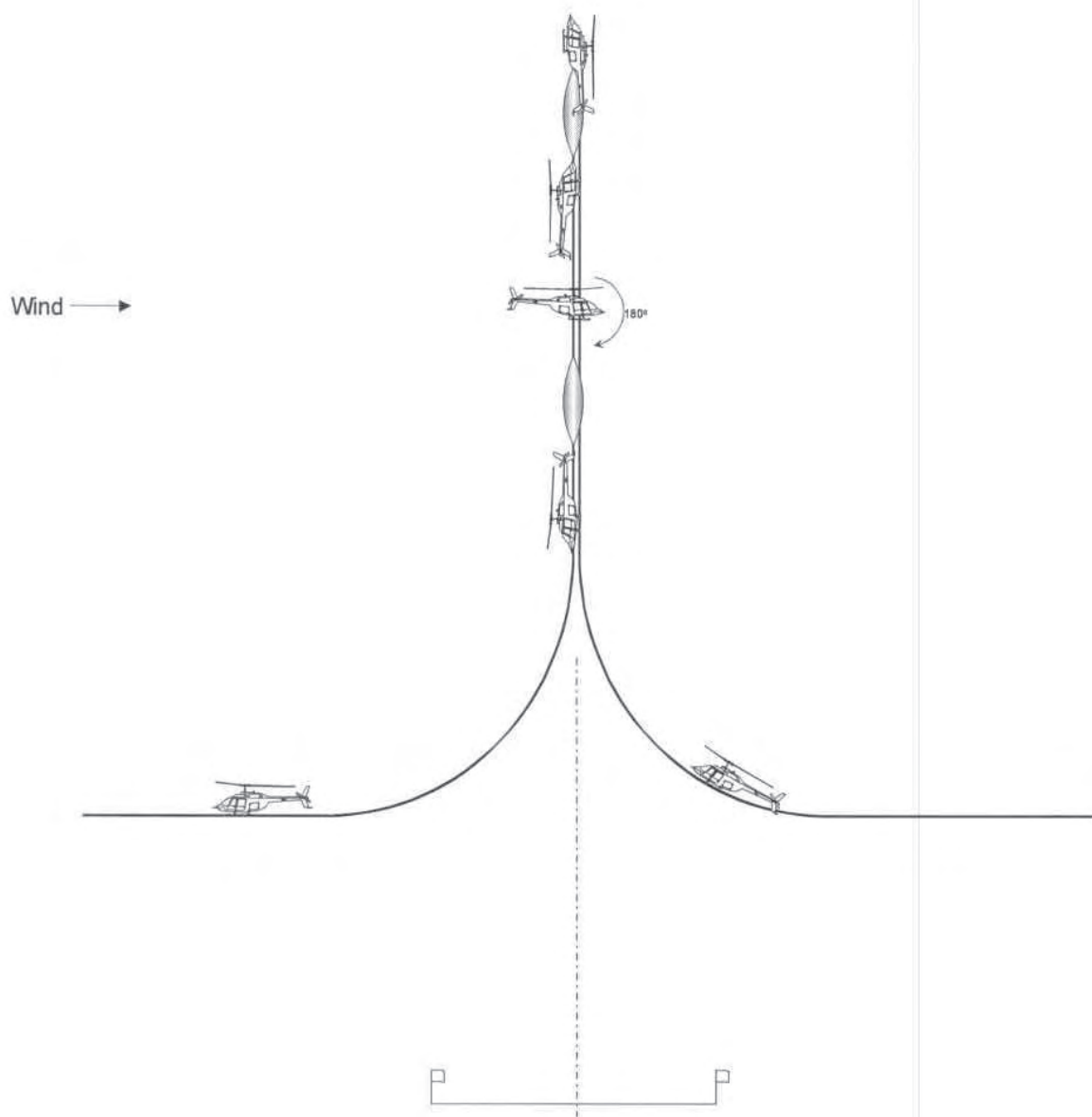


Fig. D7 Turn mit 1/2 Rollen und 1/2 negativ Flip

1. Gerader Einflug mit anschliessendem 1/4 Looping
2. Senkrecht steigen bis zum Stillstand
3. Rückwärts 1/2 Rolle mit anschliessen 180° Flip negativ
4. 1/2 Rolle mit anschliessendem 1/4 Looping und gerader Ausflug

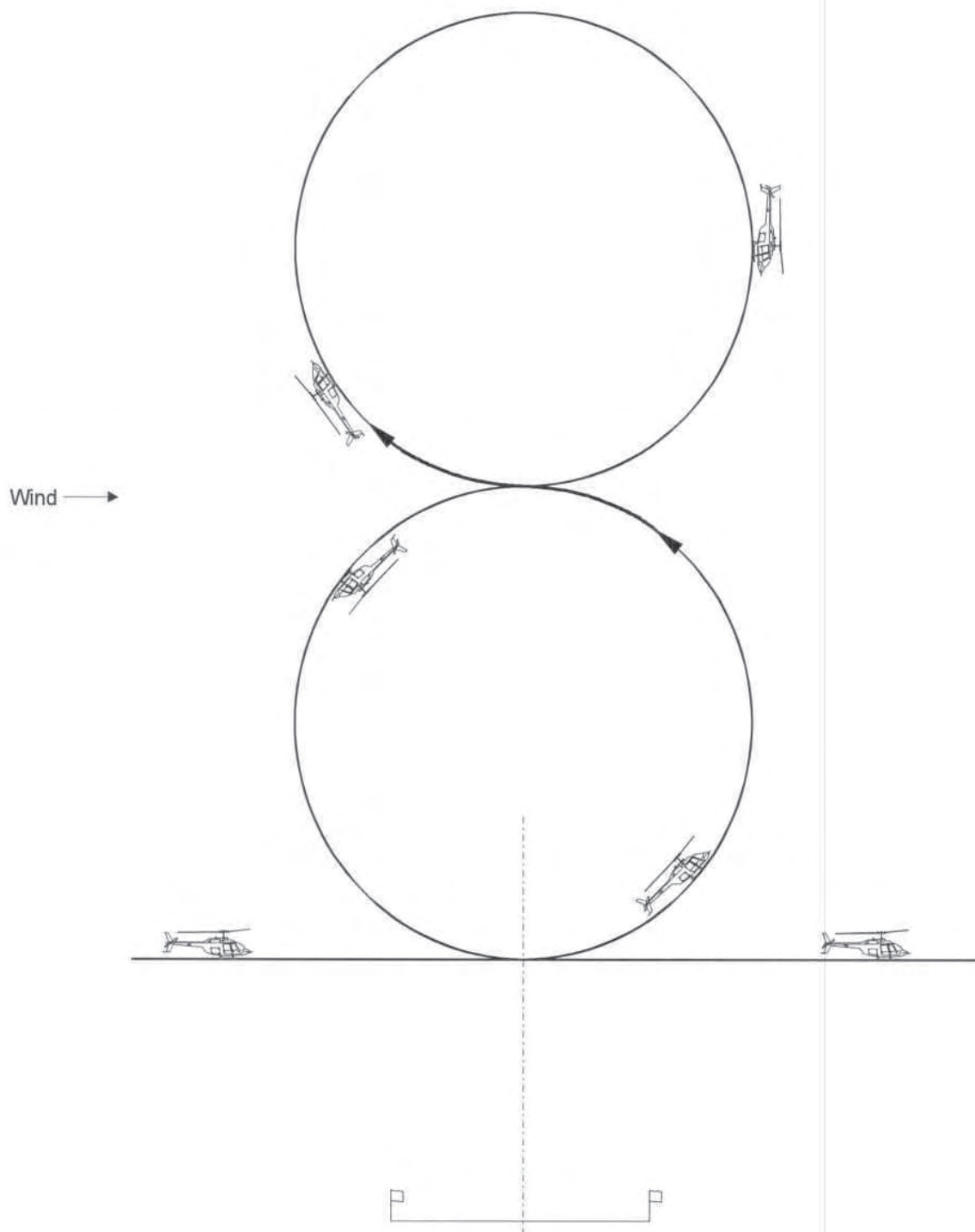


Fig. D8 Stehende Acht

1. Gerader Einflug mit anschliessend 1/2 Looping positiv
2. Anschliessend ganzer negativer Looping
3. Und 1/2 positiver Looping nach unten zum geraden Ausflug

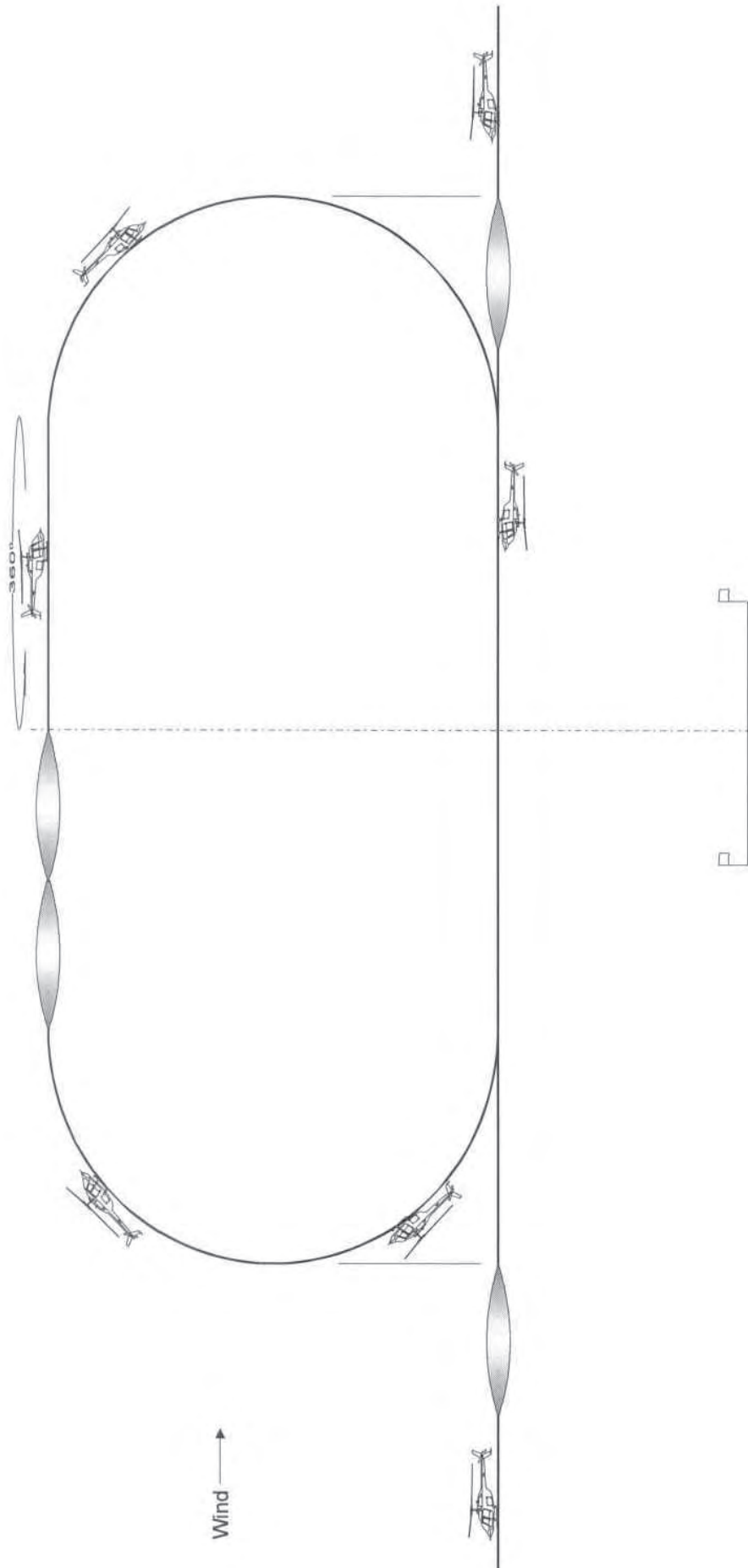


Fig. D9 Negativer Immelmann mit ganzer Rolle und 360° Pirouette

1. min. 10m gerader Einflug
2. 1/2 Rolle beginnend am Anfang des Immelmanns mit 1/2 Looping negativ.
3. Anschliessend 1 Rolle beendet vor der Mitte
4. Unmittelbar nach der Mitte eine 360° Piourette mit anschliessend 1/2 Loopin negativ.
5. Rückenflug bis an das Ende des Immelmanns.
6. 1/2 Rolle und min. 10m Geradeausflug.

Wind →

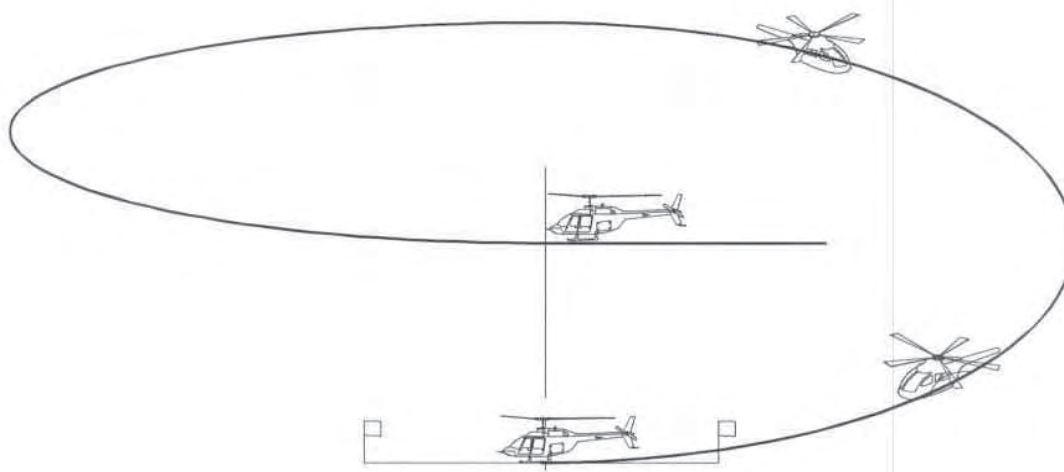


Fig. D10 Autorotation mit 360° Kreis nach aussen

1. Beginn der Autorotation min. 40m über dem Zentrum des Landekreises
2. Der Hubschrauber schwebt mit gleichmässigem Sinken
3. Dabei macht er einen gleichmässigen 360° Kreis gegen aussen.
(vom Zentrum des Kreises weg).

Bewertungskriterien:

Landung:

Im 1m Kreis	= Maximal 10 Punkte
Rotorwelle auf dem 1m Kreis	= Maximal 9 Punkte
Im 3m Kreis	= Maximal 8 Punkte
Rotorwelle auf dem 3m Kreis	= Maximal 7 Punkte
Ausserhalb des 3m Kreis	= Maximal 6 Punkte