

## **Bedeutung des Diploms**

Das Diplom *Advanced Pilot Helikopter* gibt einen Hinweis darauf, dass sein Träger in der Lage ist, das anlässlich der Prüfung verwendete und ähnliche Modelle im Rahmen der vorhandenen Richtlinien und Regelungen selbständig vorzubereiten, sicher zu starten, präzise zu fliegen und sicher zu landen.

Das Diplom dient vorab als Motivation, sich fliegerisch weiter zu bringen, und hat keinerlei rechtsgültigen Charakter. Es stellt nicht sicher, dass der Diplominhaber auch komplexere Modelle sicher zu fliegen im Stande ist.

## **Zur Durchführung der Prüfung**

- Die Prüfung wird durch den Verein selbst durchgeführt.
- Die Prüfung gilt als bestanden, wenn unter Aufsicht des Instructors sowie eines Zeugen aus dem Verein:
  - das Prüfungsprogramm am gleichen Tag in exakt nur zwei Flügen nacheinander erfolgreich absolviert wird.
- Die Prüfung kann pro Tag lediglich einmal versucht werden. Wird sie nicht bestanden, ist bei Vereinbarung des nächsten Prüfungstermins die notwendige Zeit für weiteres Training zu berücksichtigen.
- Das Prüfungsformular muss bei bestandener Prüfung von folgenden Personen des Vereins unterschrieben werden:
  - Flugschüler (anlässlich Prüfung)
  - Instruktor (anlässlich Prüfung)
  - Zeuge (anlässlich Prüfung)
  - Präsident oder Vizepräsident (beim Einsenden des Antrags)

## **Zulässige Modelle**

Es dürfen alle Arten von kunstflugtauglichen ferngelenkten Modellhelikoptern mit kollektiver und zyklischer Blattverstellung benutzt werden.

Es gibt keinerlei Beschränkung betreffend der Antriebsart.

Das Modell muss in den Augen des Instructors betriebssicher sein.

## **Prüfungsprogramm Advanced *Pilot Helikopter* ( 2 x zu fliegen!)**

Um die Auszeichnung *Advanced Pilot Helikopter* zu erhalten, muss der Anwärter innerhalb eines Durchgangs folgende Figuren gemäss unten stehender Beschreibung in beliebiger Reihenfolge korrekt fliegen. Die einzelnen Figuren sind durch den Schüler anzusagen. Die Hilfe durch Dritte darf nur die Nennung der noch zu fliegenden Figuren, jedoch keinerlei Hinweise und Tipps zum Fliegen derselben beinhalten.

- Start und Gegenschweben
- Vollkreis links und rechts
- Turn
- Looping
- Anflug und Landung

### **Allgemeine Anforderungen**

Die Flugvorbereitung und der gesamte Flug müssen sicher erfolgen. Als Richtlinie gelten die Punkte, welche im "Code of Good Practice" des SMV aufgeführt sind sowie das lokal gültige Flugplatzreglement und die lokal betriebene Frequenzkontrolle.

Ebenfalls zwingend ist der sichere Umgang mit dem Modell am Boden, speziell beim Einsetzen der Akkus in Elektromodellen, beim Anwerfen des Motors mit Verbrennern und beim Hantieren mit auslaufendem Rotor.

### **Start- und Landefläche**

Der Start und die Landung haben jeweils aus einem markierten Feld von 2 x 2 Schritten zu erfolgen. Die Landung muss mittels einer Landevolte erfolgen. Der Helikopter muss zu jeder Figur aus diesem Feld starten und anschliessend mit beiden Kufen wieder darin abgesetzt werden.

### **Beschreibung der Figuren**

#### **Start und Gegenschweben**

Der Pilot bringt das Modell aus dem Stand in den stabilen Schwebeflug auf mindestens Augenhöhe aber nicht mehr als einen Meter darüber. Anschliessend dreht der Pilot das Modell um die Hochachse so, dass es mit der Nase gegen den Piloten schwebt. In dieser Position verharrt das Modell während 5 Sekunden, ohne das Landefeld seitlich zu verlassen. Anschliessend dreht der Pilot das Modell über dem Startfeld wieder zurück in die ursprüngliche Startrichtung. Ein Absinken mit dem Rotor unter Augenhöhe oder ein übermässiges Wegsteigen ist nicht zulässig. Die Abweichung der Nase darf beim Schweben niemals mehr als 30 Grad von der Zielrichtung betragen.

#### **Vollkreis links und rechts**

Der Pilot fliegt das Modell vom Startfeld weg und fliegt dann auf ca. 10 bis 20 m Höhe einen Vollkreis nach links oder rechts, unmittelbar gefolgt von einem Vollkreis in die Gegenrichtung. Die Fluggeschwindigkeit ist vom Piloten frei wählbar. Bedingung: Die Nase muss immer in Flugrichtung zeigen und beide Kreise sollen in etwa auf gleicher Höhe geflogen werden.

### Turn

Die Flughöhe ist mit einem Minimum von ca. 10 m frei wählbar. Das Modell fliegt vor Beginn der Figur einige Sekunden auf konstanter Höhe geradeaus, beschreibt einen Viertellooping zu einem senkrechten Steigflug, kommt zum Stillstand und macht dann eine 180 Grad-Drehung um die Hochachse. Es folgt ein senkrechter Abstieg mit Viertellooping in die waagrechte Flugbahn in ursprünglicher Einflugrichtung. Das Modell darf bei der Drehung im Turn keine Vorwärtsfahrt mehr besitzen und beim Drehen nicht mehr als 30 Grad über- oder unterdrehen.

### Looping

Die Flughöhe ist mit einem Minimum von ca. 10 m frei wählbar. Das Modell fliegt vor der Figur einige Sekunden auf konstanter Höhe geradeaus, beschreibt einen Looping und beendet die Figur mit einem geraden Ausflug von gleicher Länge in gleicher Höhe und Richtung wie beim Einflug. Das Modell darf während des gesamten Loopings nicht sichtlich zu einer Seite neigen und muss den obersten Punkt des Loopings rund durchfliegen.

### Anflug und Landung

Der Pilot kündigt die Landung mit "**Komme Landen!**" an. Anschliessend fliegt er die platzübliche oder eine geeignete Landevolte. Zuletzt kommt er über dem Landefeld mit der Nase in den Wind zu stehen, schwebt dort kurz auf ca. Augenhöhe und setzt anschliessend im Landefeld auf. Bei der Landung darf der Helikopter weder mit dem Heckrotor den Boden touchieren noch seitlich ausgeprägte Schräglagen einnehmen.