



# Kunstflugbewerb Kössen



am

20. und 21.6.2009

## Allgemeines, Figurenbeschreibung, Bewertungskriterien und „Kleingedrucktes“...

### Das Wichtigste zu Beginn:

- Eine gültige Haftpflichtversicherung des Wettkampfteilnehmers ist unbedingt erforderlich
- Es dürfen nur die in Österreich zugelassenen Frequenzen/Kanäle verwendet werden.

### Teilnahmeberechtigte Modelle:

Ein Flugmodell, das durch Steuerflächen aerodynamisch in seinem Flugverhalten, seiner Richtung und Höhe von einem Piloten auf dem Boden mittels einer Funkfernsteuerung gesteuert wird, aber kein Hubschrauber ist.

### Allgemeine Merkmale:

maximale Spannweite .....unbeschränkt

maximale Länge.....unbeschränkt

Höchstes Gesamtgewicht (ohne Treibstoff) .....25 kg

Höchster Gesamthubraum des Motors (der Motoren)

a) Verbrennungsmotor unbeschränkt – wirksamer Schalldämpfer erforderlich!

b) Elektromotor max. 42 Volt

### Steuerung:

Die Fernlenkanlage darf nur vom Boden zum Flugmodell wirksam sein, Steuerung durch Autopiloten unter Verwendung von Trägheit, Schwerkraft oder irgendeiner bodenabhängiger Navigation ist verboten.

Automatische Steuerung von Figurenfolgen (Programmierung) oder automatische Vorrichtungen zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs sind nicht gestattet.

### Erlaubt sind:

1. Steuervorrichtungen, die vom Pilot von Hand aus bedient werden.
2. Jede Art von Steuerung durch Knöpfe oder Hebel, die vom Pilot begonnen oder beendet wird.
3. Handbediente Schalter zur Kupplung von Steuerfunktionen.

**Nicht erlaubt sind:**

1. Schalter mit automatischer Zeitensteuerung.
2. Vorprogrammierung zur automatischen Durchführung einer Reihe von Steuerbefehlen.
3. Autopiloten zum automatischen Waagerechthalten der Tragflächen.
4. Jede Art von automatischer (elektronischer) Steuerung zum Verstellen des Propellers.

**Anzahl der Helfer**

Jedem Wettbewerbsteilnehmer ist während des Fluges ein (1) Helfer gestattet.

Während des Anlassens des Motors sowie der Start- und Landesequenz dürfen zwei (2) Helfer anwesend sein.

**Anzahl der Flüge**

Der Wettbewerbsteilnehmer hat das Anrecht auf eine gleiche Anzahl von offiziellen/gewerteten Flügen.

**Anzahl der Durchgänge**

Es werden zwei Vorrunden B-Programm geflogen, die besten sechs Teilnehmer steigen in das Finale auf. Mit einem Durchgang „A“ wird der Sieger ermittelt.

Der beste nicht in das Finale aufgestiegene Wettkampfteilnehmer ist Sieger des B-Programms.

Organisatorische Änderungen vorbehalten.

**Allgemeines und das „Kleingedruckte“...**

- Die Flugfiguren müssen in einem ununterbrochenen Flug in angegebener Reihenfolge durchgeführt werden.
- Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen (1) Versuch zu jeder Flugfigur während des Fluges machen.
- Wenn irgend ein Teil des Modells während des Fluges abfällt, endet die Wertung und das Modell muss sofort landen. Der Flug endet, wenn die Landesequenz beendet ist, die Bewertung endet, wenn das Modell nach der letzten Bodenberührung zum Stillstand gekommen ist oder eine Rollstrecke von 10 (zehn) Metern zurückgelegt hat.
- Ein Überfliegen der Sicherheitslinie oder von Flugverbotszonen führt zu einem umgehenden Abbruch des Wertungsfluges mit darauffolgender Landung – der gesamte Wertungsflug wird mit 0 (Null) bewertet – die Lage der Sicherheitslinie bzw örtliche Flugverbotszonen werden im Briefing bekanntgegeben.
- Der Wettbewerbsteilnehmer hat nach dem Anlassen des Motors grundsätzlich zehn (10) Minuten Zeit um seinen Flug durchzuführen, das Signal zum Anlassen erfolgt von der Wettkampfleitung.
- Im Falle des Auftretens technischer Probleme während der Startvorbereitung entscheidet die Wettkampfleitung/Jury über eine Verlängerung der Rahmenzeit oder einen Neustart am Ende des Starterfeldes.
- Ein **Handstart** ist ausdrücklich erlaubt!
- Nachdem das Fluggerät aus eigener Kraft entlang der Starttrichtung angerollt ist bzw bei Handstart vom Starter freigegeben wurde gilt der Wertungsflug als begonnen und eine

Flugwiederholung aufgrund nachfolgend auftretender Probleme (zB Motorabsteller / Leistungsverlust,...) ist grundsätzlich ausgeschlossen.

- Wird ein Wertungsflug aufgrund äußerer Einflüsse durch die Wettkampfleitung/Jury abgebrochen (z.B. Gefahr im Verzug, Überflug manntragender Fluggeräte, Witterung) ist nach Aufforderung umgehend zu landen und dem Teilnehmer wird eine Flugwiederholung nach einer angemessenen Vorbereitungszeit zugesprochen – der Wiedereinstieg in das Programm beim Neustart erfolgt in der drittletzten bewerteten Figur des abgebrochenen Durchganges, die Bewertung der Figuren erfolgt ab dem Zeitpunkt der letzten bewerteten Figur des abgebrochenen Durchganges (inklusive) – in jedem Fall wird der Ablauf des Wiederholungsfluges dem Wettkampfteilnehmer durch die Wettkampfleitung gesondert im Detail bekanntgegeben.

### **Anmerkungen für Kunstfluginteressierte...**

Alle Flugfiguren werden auf ihrem Flugweg bewertet und beginnen und enden im horizontalen Geradeausflug, in normaler oder Rückenfluglage. Zentrumsfiguren beginnen und enden mit dem gleichen Flugkurs, während Wendefiguren mit einem Flugkurs 180° entgegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, sind Ein- und Ausflug von Zentrumsfiguren auf gleicher Flughöhe. In Wendefiguren sind Flughöhenkorrekturen zur Positionierung gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder Teillooping, haben diese den gleichen Durchmesser und, wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Platzierung. Gleichermaßen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit und, wo erforderlich, die gleiche Verzögerung.

Alle aufeinander folgenden Rollen in horizontaler Linie werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen oder Kombinationen derselben, haben gleich lange Ein- und Ausflüge vor und nach den Rollen oder Kombinationen davon, außer beim Immelmann.

### **FIGURENABFOLGE Vorrunde „B-Programm“**

1(b) Startvorgang / Verfahren (0/10).....	K1
2(b) Kubanische Acht.....	K3
3(b) Zwei schnelle Rollen.....	K4
4(b) Zwei Loopings gezogen.....	K3
5(b) Humpty Bump gezogen (ziehen-ziehen-ziehen).....	K3
6(b) Turn mit ¼ Rolle aufwärts und ¼ Rolle abwärts, Ausflug positiv.....	K4
7(b) Rückenflug.....	K2
8(b) Kombiniertes Immelmann “The HEPF-man“.....	K5
9(b) Landeanflug .....	K2
10(b) Landung / Verfahren (0/10).....	K1

## FIGURENABFOLGE Finalrunde „A-Programm“

1(a) Start / Verfahren (0/10).....	K1
2(a) Kubanische Acht.....	K3
3(a) ½ umgekehrte kubanische Acht – Verfahren (0/10).....	K1
4(a) Zwei schnelle Rollen.....	K2
5(a) ½ umgekehrte kubanische Acht – Verfahren (0/10).....	K1
6(a) Zwei Loopings gezogen.....	K3
7(a) Turn.....	K2
8(a) Humpty Bump gezogen (ziehen-ziehen-ziehen).....	K3
9(a) Umgekehrter Quadratlooping mit ½ Rolle.....	K4
10(a) Turn mit ¼ Rolle aufwärts und ¼ Rolle abwärts, Ausflug positiv.....	K4
11(a) Verfahrenskurve / Verfahren (0/10).....	K1
12(a) Rückenflug.....	K2
13(a) Angelina-curve mit ½ Rolle.....	K3
14(a) Kombiniertes Immelmann “The HEPF-man“.....	K5
15(a) Landeanflug und Landung .....	K1

## Vorrunde B-Programm

### 1(b) Startvorgang

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt (oder in Startrichtung aus der Hand gestartet), startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die von den Markierungen gebildet wird, die mit und gegen den Wind aufgestellt sind. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmflug mit dem Wind und leitet anschließend eine 180°-Kurve oder Wende ein.  
Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzug:**

- *Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Startvorganges = Null (0)*
- *Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für den Startvorgang vergeben werden*

### 2(b) Kubanische Acht:

Das Modell geht in einen einen 3/4 Looping, vollzieht im 45 Grad Sinkflug eine halbe Rolle, wird in einen weiteren Teillooping gezogen, vollzieht im Sinkflug eine weitere halbe Rolle (Rollrichtung freigestellt) und wird anschließend in die Waagrechte gezogen.  
Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Loopings nicht rund und von gleicher Größe*

- *Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Rollen nicht in 45°*
- *Kursänderungen bei den Rollen und Loopings*
- *Unterschiedliche Rollrichtungen ergibt keinen Abzug!*

### **3(b) Zwei schnelle Rollen**

Das Modell rollt aus dem Normalflug schnell mit zwei ganzen Umdrehungen in die gleiche Richtung (links oder rechts).

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Rollgeschwindigkeit nicht konstant bzw zu langsam*
- *Neutrallage zwischen den beiden Rollen nicht im Zentrum*
- *Kursänderungen bei den Rollen*
- *Verharren zwischen den Rollen ergibt wesentliche Punkteabzüge*
- *Unterschiedliche Rollrichtung wird mit 0 (Null) bewertet!*

### **4(b) Zwei Loopings gezogen**

Das Modell wird aus dem Normalflug in zwei ganze Innenloopings gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Loopings nicht rund und deckungsgleich*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*
- *Seitenversatz/Winddrift während der Loopings nicht korrigiert*

### **5(b) Humpty Bump (ziehen-ziehen-ziehen)**

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gezogen, verharrt, wird in einem halben Looping gezogen bis zum senkrechten Sturzflug, verharrt und wird dann wiederum in den waagrechten Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Steigflug und Sturzflug nicht senkrecht*
- *Halber Looping nicht rund und von gleichem Durchmesser wie die Viertelloopings*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **6(b) Turn mit ¼ Rolle aufwärts und ¼ Rolle abwärts**

Das Modell wird in den vertikalen Steigflug gezogen, vollzieht eine ¼ Rolle, gefolgt von einem Turn. Beim vertikalen Sturzflug vollzieht es eine ¼ Rolle und wird dann wieder in den horizontalen Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

**Punkteabzüge:**

- *Strecken vor und nach dem Turn nicht senkrecht*
- *Rollen nicht genau 90°*
- *Rollen nicht in der Mitte der senkrechten Strecken*
- *Erhebliche Punkteabzüge, wenn der Turnradius mehr als das 1½-fache der Flügelspannweite beträgt*
- *Pendeln nach der Turndrehung: Abzug von einem (1) Punkt*
- *Radien der Viertelloopings beim Einflug und Ausflug nicht gleich*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*
- *Windabdrift während des Turns ergibt keinen Punkteabzug*
- *Die senkrechten Flugstrecken sollen aber windkorrigiert sein*
- *Ein Turn in Rückenfluglage ergibt KEINE Punkteabzüge*

**7(b) Rückenflug**

Das Modell dreht eine halbe Rolle in den Rückenflug, verharrt in dieser Fluglage und dreht mit einer halben Rolle in der selben Richtung in den waagrechten Normalflug.

Ausflug in Normallage.

**Punkteabzüge:**

- *Rollen nicht 180°*
- *Rollgeschwindigkeit nicht gleich*
- *Rollen nicht in der gleichen Richtung – erheblicher Abzug!*
- *Höhen und Richtungsänderung während Rollen und Rückenflug*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

**8(b) Kombierter Immelmann „The HEPF-man“**

Das Modell macht einen halben Looping aufwärts, und vollzieht sofort eine halbe Rolle in den waagrechten Flug. Es verharrt in Normalfluglage, vollzieht eine halbe Rolle und wird unmittelbar in einen halben Looping gezogen. Anschließend verharrt es im waagrecht Flug bis zum Ausflug.

Ausflug in Normallage.

**Punkteabzüge:**

- *Halbe Loopings nicht rund*
- *Änderung der Flugrichtung während der halben Loopings und den halben Rollen*
- *Keine Strecke zwischen den halben Rollen*
- *Rollrichtung nicht gleich*

- Halbe Rollen nicht unmittelbar vor/nach dem halben Looping geflogen
- Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe

### **9(b) Landeanflug**

Mit reduzierter Motorkraft fliegt das Modell in gleich bleibender Flughöhe in Flugrichtung mit dem Wind und dreht dann in gleicher Höhe oder leicht sinkend 180° gegen den Wind ein.

Ausflug Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- Das Modell fliegt nicht gemäß der beschriebenen Landesequenz = Null (0) Punkte (z.B. Verfahrenskurve statt 180 Grad Wende zur Windkorrektur...)
- Änderung der Flughöhe während der Strecke mit dem Wind
- Flugrichtung der geraden Strecke nicht parallel zur Landepiste
- Steigflug in der 180 Grad Wende gegen den Wind

### **10(b) Landung**

Das Modell fliegt geradeaus und sinkend zur Landebahn und setzt in der Landezone auf. Die Landesequenz ist beendet, wenn das Modell 10 Meter gerollt ist, oder vorher zum Stillstand kommt.

#### **Punkteabzüge:**

- Das Modell fliegt nicht gemäß der beschriebenen Landesequenz = Null (0) Punkte (z.B. Durchstarten, unterschiedliche Start/Landerichtung)
- Klappt ein Fahrwerk ein oder wird ein anderer Teil des Modells verloren = Null (0) Punkte
- Landet das Modell außerhalb der Landezone = Null (0) Punkte. Die Landezone wird im Briefing bekannt gegeben.
- Nur zwei Wertungen, eine Null (0) oder eine Zehn (10) können für die Landesequenz vergeben werden.

## **Finalrunde A-Programm**

### **1(a) Startvorgang**

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt (oder in Startrichtung aus der Hand gestartet), startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die von den Markierungen gebildet wird, die mit und gegen den Wind aufgestellt sind. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmflug mit dem Wind und leitet anschließend eine 180°-Kurve oder Wende ein.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzug:**

- Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Startvorganges = Null (0)
- Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für den Startvorgang vergeben werden

## **2(a) Kubanische Acht:**

Das Modell geht in einen einen 3/4 Looping, vollzieht im 45 Grad Sinkflug eine halbe Rolle, wird in einen weiteren Teillooping gezogen, vollzieht im Sinkflug eine weitere halbe Rolle (Rollrichtung freigestellt) und wird anschließend in die Waagrechte gezogen.  
Ausflug in Normallage.

### **Punkteabzüge:**

- *Loopings nicht rund und von gleicher Größe*
- *Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Rollen nicht in 45°*
- *Kursänderungen bei den Rollen und Loopings*
- *Unterschiedliche Rollrichtungen ergibt keinen Abzug!*

## **3(a) Halbe umgekehrte Kubanacht - Wendeverfahren**

Das Modell wird in einen 45° Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle und wird dann in einem 5/8 Looping in den horizontalen Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

### **Punkteabzüge:**

- *Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Wendeverfahrens = Null (0)*
- *Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für diese Wendefigur vergeben werden*

## **4(a) Zwei schnelle Rollen**

Das Modell rollt aus dem Normalflug schnell mit zwei ganzen Umdrehungen in die gleiche Richtung (links oder rechts).

Ausflug in Normallage.

### **Punkteabzüge:**

- *Rollgeschwindigkeit nicht konstant bzw zu langsam*
- *Neutrallage zwischen den beiden Rollen nicht im Zentrum*
- *Kursänderungen bei den Rollen*
- *Verharren zwischen den Rollen ergibt wesentliche Punkteabzüge*
- *Unterschiedliche Rollrichtung wird mit 0 (Null) bewertet!*

## **5(a) Halbe umgekehrte Kubanacht - Wendeverfahren**

Das Modell wird in einen 45° Steigflug gezogen, macht eine halbe Rolle und wird dann in einem 5/8 Looping in den horizontalen Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

### **Punkteabzüge:**

- *Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Wendeverfahrens = Null (0)*

- *Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für diese Wendefigur vergeben werden*

### **6(a) Zwei Loopings gezogen**

Das Modell wird aus dem Normalflug in zwei ganze Innenloopings gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Loopings nicht rund und deckungsgleich*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*
- *Seitenversatz/Winddrift während der Loopings nicht korrigiert*

### **7(a) Turn**

Das Modell wird in den vertikalen Steigflug gezogen, verharrt, gefolgt von einem 180 Grad Turn. Turnradius max. eine halbe Flügelspannweite. Nach einem vertikalen Sturzflug wird es wieder in den horizontalen Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Strecken vor und nach dem Turn nicht senkrecht*
- *Erhebliche Punkteabzüge, wenn der Turnradius mehr als das 1½-fache der Flügelspannweite beträgt*
- *Pendeln nach der Turndrehung: Abzug von einem (1) Punkt*
- *Radien der Viertelloopings beim Einflug und Ausflug nicht gleich*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*
- *Windabdrift während des Turns ergibt keinen Punkteabzug*
- *Die senkrechten Flugstrecken sollen aber windkorrigiert sein*

### **8(a) Humpty Bump (ziehen-ziehen-ziehen)**

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gezogen, verharrt, wird in einem halben Looping gezogen bis zum senkrechten Sturzflug, verharrt und wird dann wiederum in den waagrechten Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Steigflug und Sturzflug nicht senkrecht*
- *Halber Looping nicht rund und von gleichem Durchmesser wie die Viertelloopings*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **9(a) Umgekehrter Quadratlooping mit halber Rolle**

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gezogen, verharrt, und wird danach in den waagrechten Flug gedrückt. In der Mitte der Strecke vollzieht es eine halbe Rolle. Aus dem Rückenflug wird es in einen senkrechten Sturzflug gezogen, verharrt und wird in den waagrechten Normalflug gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Steigflug, Sturzflug, Strecken nicht senkrecht/waagrecht*
- *Halbe Rolle nicht in der Mitte*
- *Viertelloopings mit unterschiedlichen Radien*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **10(a) Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts und $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts**

Das Modell wird in den vertikalen Steigflug gezogen, vollzieht eine  $\frac{1}{4}$  Rolle, gefolgt von einem Turn. Beim vertikalen Sturzflug vollzieht es eine  $\frac{1}{4}$  Rolle und wird dann wieder in den horizontalen Flug gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Strecken vor und nach dem Turn nicht senkrecht*
- *Rollen nicht genau  $90^\circ$*
- *Rollen nicht in der Mitte der senkrechten Strecken*
- *Erhebliche Punkteabzüge, wenn der Turnradius mehr als das  $1\frac{1}{2}$ -fache der Flügelspannweite beträgt*
- *Pendeln nach der Turndrehung: Abzug von einem (1) Punkt*
- *Radien der Viertelloopings beim Einflug und Ausflug nicht gleich*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*
- *Windabdrift während des Turns ergibt keinen Punkteabzug*
- *Die senkrechten Flugstrecken sollen aber windkorrigiert sein*
- *Ein Turn in Rückenfluglage ergibt KEINE Punkteabzüge*

### **11(a) Verfahrenskurve - Wendeverfahren**

Das Modell kurvt um  $90^\circ$  aus dem Wind und anschließend um  $270$  Grad auf den Kurs mit dem Wind zurück.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Wendeverfahrens = Null (0)*

- *Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn können für diese Wendefigur vergeben werden*

### **12(a) Rückenflug**

Das Modell dreht eine halbe Rolle in den Rückenflug, verharrt in dieser Fluglage und dreht mit einer halben Rolle in der selben Richtung in den waagrechten Normalflug.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Rollen nicht 180°*
- *Rollgeschwindigkeit nicht gleich*
- *Rollen nicht in der gleichen Richtung – erheblicher Abzug!*
- *Höhen und Richtungsänderung während Rollen und Rückenflug*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **13(a) Angelina-curve mit ½ Rolle**

Das Modell wird in einen 45 Grad Steigflug gezogen und dann in einen 3/8 Looping gedrückt. Unmittelbar anschließend dreht es eine halbe Rolle im senkrechten Sturzflug und wird unmittelbar danach mit einem ¼ Looping in die Normalfluglage gezogen.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Steigflug nicht 45 Grad*
- *Radien der Teilloopings unterschiedlich*
- *Halbe Rolle nicht im senkrechten Sturzflug*
- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **14(a) doppelter Immelmann „The HEPF-man“**

Das Modell macht einen halben Looping aufwärts, und vollzieht sofort eine halbe Rolle in den waagrechten Flug. Es verharrt in Normalfluglage, vollzieht eine halbe Rolle und wird unmittelbar in einen halben Looping gezogen. Anschließend verharrt es im waagrechttem Flug bis zum Ausflug.

Ausflug in Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Halbe Loopings nicht rund*
- *Änderung der Flugrichtung während der halben Loopings und den halben Rollen*
- *Keine Strecke zwischen den halben Rollen*
- *Rollrichtung nicht gleich*
- *Halbe Rollen nicht unmittelbar vor/nach dem halben Looping geflogen*

- *Ein und Ausflug nicht auf gleicher Höhe*

### **15(a) Landeanflug und Landung**

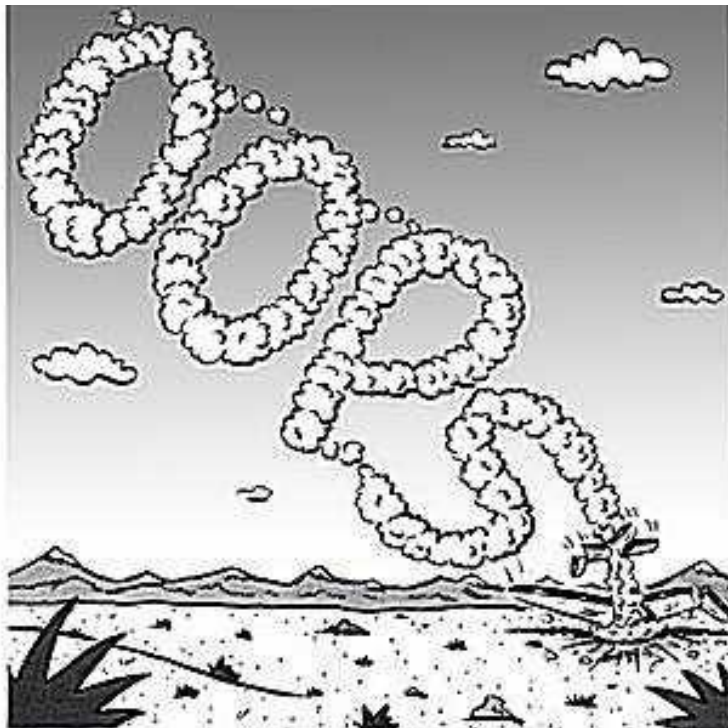
Mit reduzierter Motorkraft fliegt das Modell in gleich bleibender Flughöhe in Flugrichtung mit dem Wind und dreht dann in gleicher Höhe oder leicht sinkend 180° gegen den Wind ein.

Ausflug Normallage.

#### **Punkteabzüge:**

- *Das Modell fliegt nicht gemäß der beschriebenen Landesequenz = Null (0) Punkte (zB Verfahrenskurve statt 180 Grad Wende zur Windkorrektur...)*
- *Änderung der Flughöhe während der Strecke mit dem Wind*
- *Flugrichtung der geraden Strecke nicht parallel zur Landepiste*
- *Klappt ein Fahrwerk ein oder wird ein anderer Teil des Modells verloren = Null (0) Punkte*
- *Landet das Modell außerhalb der Landezone = Null (0) Punkte. Die Landezone wird im Briefing bekanntgegeben.*
- *Nur zwei Wertungen, eine Null (0) oder eine Zehn (10) können für die Landesequenz vergeben werden.*

*... und nicht so...*



*... sondern viel Erfolg!*

Die Wettkampfeitung