



Figur 1: Humpty

Positiv beginnend mit einer halben Rolle in der Mitte und einer kurzen Gerade, dann ein gezogener Humpty abwärts und einem negativen Ausflug. Die kurze Gerade nach der Rolle ergibt die halbe Breite des Humpty's.

Fehler Kriterien:

- Der Bahnneigungsflug der Rolle unterscheidet sich vom Winkel nach der Rolle
- Nach Beenden der Rollfigur wird keine Gerade gezeigt
- Die Senkrechten auf- und abwärts weichen vom idealen Lot ab
- Der Bahnneigungsflug beim Ausflug weicht vom Einflug ab

Figur 2: Halber rechteckiger Looping

Aus dem Rückenflug wird eine senkrechte Abwärtsflugbahn gezogen. Diese Senkrechte wird durch eine $\frac{1}{4}$ Rolle halbiert und es folgt ein weiterer 90° Radius im Ausflug, Ausflug positiv

Fehler-Kriterien:

- Die Senkrechte weicht vom idealen Lot ab
- Die $\frac{1}{4}$ Rolle befindet sich nicht in der Mitte der Geraden
- Die $\frac{1}{4}$ Rolle wird unter- oder überdreht
- Die Radien sind in sich nicht gleichmässig

Figur 3: Stehende Neun

Das Flugzeug fliegt positiv einen gleichmässigen $\frac{3}{4}$ Looping. Nach Erreichen der Senkrechten folgt eine $\frac{1}{4}$ Rolle in der Mitte der Geraden. Anschliessend erfolgt ein positiver Ausflug mit frei wählbarem Radius mit dem Wind, Ausflug positiv

Fehler Kriterien:

- Radius des $\frac{3}{4}$ Loopings ist nicht gleichmässig
- Abweichung der Senkrechten vom idealen Lot
- Falsche Drehrichtung (falsche Ausflugrichtung, Ausflug negativ statt positiv oder $\frac{3}{4}$ Rolle)
- Rolle nicht in der Mitte der Senkrechten

Figur 4: Hut

Aus dem positiven Einflug wird mittig eine Senkrechte gezogen mit einer $\frac{1}{4}$ Rolle, die die Senkrechte halbiert. Der Rückenflug erfolgt auf der Mittelachse. Bei der Abwärtsgeraden erfolgt wieder in der Mitte eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug positiv.

Fehler Kriterien:

- Abweichungen bei den 4 Radien sind erlaubt
- Die $\frac{1}{4}$ Rollen auf- oder abwärts sind nicht in der Mitte der Senkrechten
- Abweichung der Senkrechten vom idealen Lot
- Falsche Drehrichtung (falsche Ausflugrichtung, Ausflug negativ statt positiv oder $\frac{3}{4}$ Rolle)



Figur 5: Turn

Aus dem positiven Einflug wird in eine senkrechte Flugbahn gezogen. Kurz vor dem Erreichen des Stillstandes beginnt die 180°-Drehung um die Hochachse des Flugzeugs. Dann wird eine Senkrechte nach unten geflogen, mit einem 90° Radius zum positiven Ausflug.

Fehler Kriterien:

- Die senkrechten Flugbahnen weichen vom idealen Lot ab
- Das Flugzeug schiebt auf- oder abwärts deutlich sichtbar in Richtung der Tragflächen
- Das Flugzeug dreht sich im Moment der Rotation um die Hochachse auch um die Quer- oder Längsachse

Figur 6: Kobra

Das Flugzeug fliegt positiv zunächst eine 45°-Achse nach oben. Diese Achse wird durch eine halbe Rolle halbiert. Anschliessend fliegt das Flugzeug in der Mitte einen 90°-Radius in die 45°-Achse nach unten. Auch diese Achse wird durch eine halbe Rolle halbiert, Ausflug positiv.

Fehler Kriterien:

- Die halben Rollen sind nicht in der Mitte der Geraden der 45° Auf- und Abwärtsachsen
- Die Achsen weichen vom 45° Winkel ab
- Knick nach der ½ Rolle
- Der 90° Radius ist nicht auf der Mitteachse
- Die 3 Radien sind unterschiedlich

Figur 7: Halbe umgekehrte Kubanacht

Das Flugzeug fliegt positiv zunächst eine 45°-Achse nach oben. Diese Achse wird durch eine halbe Rolle halbiert. Anschliessend wird ein 225° Looping gezogen mit positiven Ausflug.

Fehler Kriterien:

- Die halbe Rolle ist nicht in der Mitte der Geraden bei der 45° Aufwärtsachse
- Der Radius des Loopings ist nicht gleichmässig
- Die halbe Rolle wird unter- oder überdreht

Figur 8: Rolle

Es wird eine ganze Rolle geflogen. Bei der Mittelachse ist das Modell im Rückenflug. Ein- und Ausflug positiv.

Fehler Kriterien:

- Die ganze Rolle wird nicht mittig geflogen
- Der Bahnneigungsflug der Rolle unterscheidet sich vom Winkel vor oder nach der Rolle
- Die Rollgeschwindigkeit variiert
- Die Rolle wird unter- oder überdreht