



Figur 1: Humpty

Positiv beginnend mit einem gedrückten Humpty, wobei der Radiusmittelpunkt auf der Mittelachse ist. Die Abwärtssenkrechte wird mit einer $\frac{1}{2}$ Rolle halbiert, Ausflug negativ

Fehler Kriterien:

- Der Radiusmittelpunkt ist nicht in der Mitte
- 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: 1 $\frac{1}{4}$ Trudeln

Im negativen Einflug wird das Flugzeug in der Horizontalen bis zum Strömungsabriss abgebremst. Dabei erhöht sich der Anstellwinkel des Segelflugzeuges bis zum Abkippen im Normalfall deutlich. Dies führt nicht zum Punktabzug. Erst dann, frühestens gleichzeitig mit dem Abkippen nach vorne, beginnt die Drehung um die Längs- und Hochachse. Nach Beenden der Trudelbewegung soll eine deutliche, senkrechte Gerade gezeigt werden, Ausflug positiv

Fehler-Kriterien:

- Der Winkel des Bahnneigungsfluges wird vor dem Trudeln (wiederholt) angepasst
- Der Schwerpunkt des Modells hebt sich beim Einleiten der Trudelbewegung deutlich
- Die Trudelbewegung wird unter- oder überdreht
- Die senkrechte Flugbahn wird nicht eingehalten

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. Die positive Gerade erfolgt auf der Mittelachse. Bei der Abwärtsgeraden wird in der Mitte der Senkrechten ein gestossener $\frac{3}{4}$ Snap geflogen mit negativem Ausflug

Fehler Kriterien:

- Abweichung bei den 4 Radien sind erlaubt
- Die Rollen auf- oder abwärts sind nicht in der Mitte der Senkrechten
- Abweichung der Senkrechten vom idealen Lot
- Keine Snap Rolle, sondern nur Rolle (Auslenkung des Hecks, seitlicher Versatz)
- Falsche Drehrichtung (falsche Ausflugrichtung, Ausflug negativ statt positiv oder $\frac{3}{4}$ Snap)



Figur 5: Turn

Aus dem negativen Einflug wird in eine senkrechte Flugbahn gedrückt. Die Senkrechte wird halbiert mit einer $\frac{1}{4}$ Rolle. Kurz vor dem Erreichen des Stillstandes beginnt die 180° -Drehung um die Hochachse des Flugzeugs. Die Senkrechte abwärts wird wieder durch eine $\frac{1}{4}$ Rolle halbiert, Ausflug positiv.

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
- Die $\frac{1}{4}$ Rollen halbieren die Auf- und Abwärtssenkrechten nicht

Figur 6: Kobra

Das Flugzeug fliegt positiv zunächst eine 45° -Achse nach oben. Diese Achse wird durch eine $\frac{1}{4}$ Rolle halbiert. Anschliessend fliegt das Flugzeug auf der Mittelachse einen 90° -Radius im Messerflug in die 45° -Achse nach unten. Auch diese Achse wird durch eine $\frac{1}{4}$ Rolle halbiert, Ausflug negativ.

Fehler Kriterien:

- Die $\frac{1}{4}$ Rollen sind nicht in der Mitte der Geraden der 45° Auf- und Abwärtsachsen
- Die Achsen weichen vom 45° Winkel ab
- Knick nach der $\frac{1}{4}$ Rolle
- Der 90° Radius im Messerflug ist nicht auf der Mittelachse
- Der 90° Radius im Messerflug hat einen ungleichmässigen Radius
- Die 3 Radien sind unterschiedlich

Figur 7: Halbe umgekehrte Kubanacht mit 2 halben Rollen

Das Flugzeug fliegt negativ eine 45° -Achse nach oben. Diese Achse wird durch eine halbe Rolle halbiert. Anschliessend wird ein 225° Looping geflogen, indem bei den ersten 90° eine halbe Rolle integriert wird. Der Ausflug ist positiv.

Fehler Kriterien:

- Die halbe Rolle ist nicht in der Mitte der Geraden bei der 45° Aufwärtsachse
- Der Radius des Loopings ist nicht gleichmässig
- Die halben Rollen werden unter- oder überdreht
- Die zweite halbe Rolle ist nicht in den ersten 90° des Loopings
- Die Messerfluglage erfolgt vor oder nach dem Scheitelpunkt

Figur 8: 2 x $\frac{1}{8}$ und 1 x $\frac{3}{4}$ Rolle

Es wird eine ganze Rolle geflogen. Der erste Viertel erfolgt mit einer $\frac{2}{8}$ Punkt-Rolle, direkt anschliessend die $\frac{3}{4}$ Rolle. Die Mitte der ganzen Figur liegt beim Beginn der $\frac{3}{4}$ Rolle. Ein- und Ausflug positiv.

Fehler Kriterien:

- Die ganze Rolle wird nicht mittig geflogen
- Der Bahnneigungsflug in der Rolle unterscheidet sich vom Winkel vor oder nach der Rolle
- Die Rollgeschwindigkeit variiert
- Die Rolle wird unter- oder überdreht
- Die $\frac{2}{8}$ Rolle wird nicht gezeigt