

EURO CONTEST TOUR 2026/27 GLIDER ACRO

Hinweise und Erklärungen zu den Flugfiguren der Bekannten Pflichten

Vorwort: Bei der Erstellung der Pflichtprogramme wurde darauf geachtet, auch bei weniger guten Wetterbedingungen eine harmonische und dennoch anspruchsvolle Figurenfolge ohne Höhenprobleme zu erzielen. Bei beiden Programmen sollte man schon beim Training auf ein gutes Höhenmanagement, besonders bei den oberen Figuren achten.
Die Pflichtprogramme wurden von vielen Piloten mit verschiedensten Flugmodellen ausreichend getestet.

Vielen Dank an alle Beteiligten

Allgemeine Bewertungskriterien:

Vorgabe ist die ideale geometrische Form der Flugfigur

10° Grad Regel: je 10° Abweichung von einer Richtungsachse (Hoch, Quer und Längsachse) wird ein Punkt von der Idealnote 10 abgezogen.
Es können auch 0,5 Punkte (5° Abweichung abgezogen werden)
Dies wird vom Punkterichter ohne Hilfsmittel beurteilt

Bahnneigungsflug: Für den auf dem Programmzettel gezeichneten Horizontalflug kann je nach Anforderung der folgenden Figur die Achse um +/-15° beim Ausflug der vorhergehenden Figur Einmalig ohne Punkteabzug eingestellt werden.

Sicherheitslinien: ab erstmaligen Überschreiten der Wertungslinie und/oder Unterschreiten der Mindesthöhe (Ausnahme Landeanflug/Landung), es zählt jeder Teil des Modellflugzeuges, werden alle weiteren Wertungen mit 0 eingetragen. Bei Überfliegen der Sicherheitslinie wird der gesamte Durchgang mit 0 bewertet.

Flugachsen: Für alle Flugbahnen ist der Winkel der Flugzeuglängsachse und die Lage der Flugbahn entscheidend. Bei Abweichungen durch Windeinflüsse ist das Einhalten der Flugachsen zu bewerten. (Schwerpunktlinie !)

Flugraum: Der seitliche Flugraum wird durch die erste Wendefigur festgelegt. Randfiguren sind symmetrisch zur Peilstange und nach unten verlaufend dem Blickwinkel angeordnet.

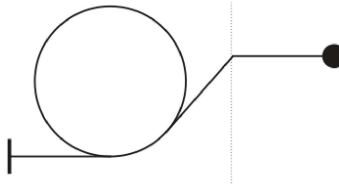
Programmbeginn: Ansage „Programm beginnt“ hörbar für alle Punkterichter, ansonsten erfolgt keine Wertung !!!
Ab diesem Moment wird gewertet, also auch ein z.B. schräger Anflug oder eine nochmaliges Schwung holen.

Zusatzinfo: Im Segelkunstflug werden in der Regel zwei Radien angewendet.
Ein und Ausflugaradien sind dem Segelkunstflug entsprechend eher kleine Radien. Loopingradius/Kreisradius sind verhältnismäßig große Radien.
Beide Radien sind vom Flugmodell, den Wetterbedingungen und der zur Verfügung stehenden Ausgangshöhe abhängig.
Für alle gilt, der zu Beginn gewählte Radius muss konsequent bis zum Ende des Loopingradius/Kreisradius beibehalten werden.

Gemäß den internationalen Bestimmungen (SUI, GER, AUT) werden:
Bei Rollbewegungen die Rollrichtung, bei Snaprollen die Variante und die Lage auf einer Geraden nicht vorgegeben. Die Rollrichtung ist, wenn es der Programmablauf nicht vorgibt, frei wählbar.

Programm Advanced

Figur 1: Einflug positiv, 45° Sinkflug, 1^{1/8} Looping



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell wird ab der Flugraummitte in den 45° Sinkflug gesteuert und nach einer kurzen Geraden, wird ein Looping bis in den Horizontalen Bahnneigungsflug ausgeführt.

Der Ausflugwinkel (max. +/- 15°) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Einflug parallel zur Wertungslinie ausgerichtet

Bahnneigungsflug im Ein/Ausflug größer +/- 15°

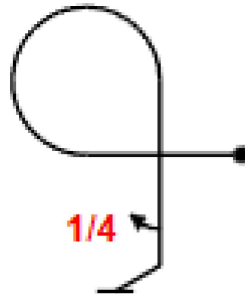
Sinkflug nicht 45°

Loopingradius nicht konstant

Ausflugradius zu groß.

Figurentrennung (Gerade) zur nächsten Figur nicht erkennbar.

Figur 2: Stehende Neun mit 1/4 Rolle abwärts



Beschreibung:

Das Flugmodell fliegt im +/-15° Bahnneigungsflug Richtung Rand des Flugraumes und führt danach einen gezogenen 3/4 Looping aus. Danach eine Senkrechte mit einer zur Mitte ausgerichteten 1/4 Rolle, mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug wird die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. +/- 15°) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

ACHTUNG: Die Figur beschreibt nicht die Raumwende, sondern die äußerste Strecke der Figur 3!

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug im Ein/Ausflug größer +/- 15

Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

Vor und nach der 1/4 Rolle keine Senkrechte sichtbar.

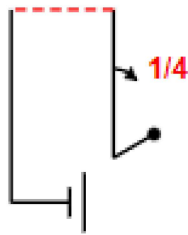
Vor und nach der 1/4 Rolle Strecken nicht gleich lang.

1/4 Rolle nicht exakt 90°

Ausflugradius zu groß und/oder Radius (Looping, Ausflug) nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 3: Einflug positiv, Hut gezogen, ¼ Rolle aufwärts



Beschreibung:

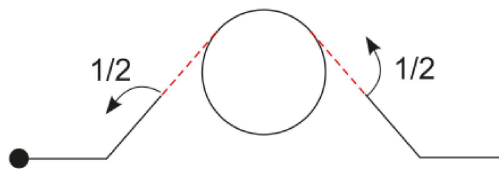
Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug. Auf dem folgenden Senkrechten Steigflug, wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichteten ¼ Rolle durchgeführt. Danach wird mit positiven Abfangbögen zuerst in den negativen Horizontalen Bahnneigungsflug, anschließen in den Senkrechten Abwärtsflug und abschließend mit dem horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

- Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$.
- Senkrechten nicht Gerade (Schwerpunktlinie)
- Vor und nach der ¼ Rolle keine Geraden sichtbar.
- Vor und nach der ¼ Rolle Strecken gleich lang.
- ¼ Rolle nicht exakt
- Rückenflug keine Gerade
- Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.
- Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 4: Einflug positiv, Kobralooping, Ein- und Ausflug 45° mit ½ Rollen



Beschreibung:

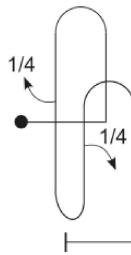
Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug Richtung Mitte des Flugraumes. Nach einem, mit einer zur Mitte der Geraden ausgerichteten ½ Rolle im 45° Steigflug wird ein Looping zur Mitte des Flugraumes ausgeführt. Auf dem folgenden 45° Sinkflug, wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete ½ Rolle durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

- Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
- Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Loopingradius
- Radien nicht gleich bleibend
- Looping nicht zur Mitte ausgerichtet
- ½ Rollen nicht zur Mitte der Geraden ausgerichtet, keine Geraden sichtbar
- Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Figur 5: Einflug positiv, Humptykombination gezogen, $\frac{1}{4}$ Rolle ab- und aufwärts



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes. Nach dem Senkrechten Steigflug und einem $\frac{1}{2}$ Looping, wird auf der anschließenden Senkrechten, eine zur Mitte der Geraden ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt. Nach dem gezogenen $\frac{1}{2}$ Looping wird auf der Senkrechten Geraden eine zur Mitte ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt. Nach dem anschließendem $\frac{1}{2}$ Looping und einer Senkrechten abwärts, wird mit einem Abfangbogen in den „horizontalen“ Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$.

Senkrechten nicht Gerade (Schwerpunktlinie)

Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle keine Geraden sichtbar.

Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle Strecken gleich lang.

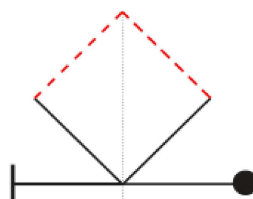
$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Rollrichtung bei $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts in die falsche Richtung.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 6: Einflug positiv, Diamant



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zur Mitte des Flugraumes. In der Flugraummitte wird, beginnend mit einem 45° Steigflug ein auf der Spitze stehendes Quadrat durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

45° der Geraden nicht exakt

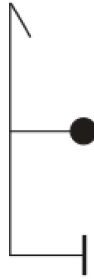
Teilgeraden nicht gleich lang (Schwerpunktlinie zeigt kein konstantes Quadrat)

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Figur 7:

Einflug positiv, Turn



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug am Rand des Flugraumes. Nach einem senkrechten Steigflug wird ein Turn ausgeführt. Nach dem folgenden Abwärtsflug, wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug, die Figur beendet. Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar
Schwerpunktlinie nicht gerade während des Auf und Abwärtsfluges.
Modellschwerpunkt geht in den Abwärtsflug bevor die Drehung um die Hochachse 90° erreicht. (Flächen stehen Senkrecht).
Fächerung zu groß

Figur 8:

$\frac{1}{2}$ Rolle, Rückenflug, $\frac{1}{2}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zur der Mitte des Flugraumes und führt eine 180° Rolle aus. Bei Erreichen der Rückenfluglage wird eine zur Flugraummitte ausgerichtete Gerade im Rückenflug durchgeführt. Danach wird eine 180° Rolle in die Normalfluglage ausgeführt. Die Drehrichtungen sind nicht vorgegeben. Es sind damit gleich als auch gegen drehende Rollbewegungen erlaubt.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar
Schwerpunktlinie zeigt keinen konstante Gerade
keine Gerade vor der 2.Rolle sichtbar
Rollbewegungen nicht konstant.

Figur 9:

Landeanflug/Landung



Beschreibung:

Die Landung besteht aus einem positiven Queranflug mit deutlich sichtbarer Geraden, einer 90 Grad Kurve und anschließenden Sinkflug über den Landbahnanfang bis zum Aufsetzen. Die Landung gilt als beendet wenn das Modell den Stillstand erreicht.

Bewertungskriterien:

Wertung **10 oder 0** Punkte Pflichtprogramme und der Kür bei den EURO-Contest Wettbewerben

Wertung = 10 wenn:

Queranflug sichtbar und Tragflächen parallel zum Horizont.
Anflug über den Pistenanfang
Aufsetzen, Ausrollen und Stillstand am Landefeld
Modell ist nicht größer als 90° verdreht nach Stillstand

Wertung = 0 wenn:

Keine sichtbare Gerade bei Queranflug
Der Anflug nicht über den Pistenanfang durchgeführt wird
Bodenberührungen im Landeanflug außerhalb der Landezone
Der Schwerpunkt des Modells nach dem Stillstand außerhalb der Landezone ist (z.B. Rausrollen)
Verluste von Teilen bei der Landung (ausgenommen Teile von Rauchpatronen)
Rumpflängsachse nach Stillstand größer 90 Grad verdreht zur Landebahnachse

Wertung im Kürprogramm **10 bis 0** Punkte (**nur AUT - National**)

Tragflächen während Queranflug und Endanflug parallel zum Horizont.
Gleichmäßiger Sinkflug mit abschließenden Abfangbogen
Treppenartiger Anflug, je Stufe 1 Punkt Abzug
Anflugrichtung zur Landebahn ausgerichtet
Mehrfache Aufsetzpunkte
Modelllage nach Stillstand (Verdrehung)

Wertung = 0 muss gegeben werden wenn:

Keine sichtbare Gerade bei Queranflug
Der Anflug nicht über den Pistenanfang durchgeführt wird
Bodenberührungen im Landeanflug außerhalb der Landezone
Der Schwerpunkt des Modells nach dem Stillstand außerhalb der Landezone ist (z.B. Rausrollen)
Verluste von Teilen bei der Landung (ausgenommen Teile von Rauchpatronen)
Rumpfachse nach Stillstand größer 90 Grad verdreht zur Landebahnachse

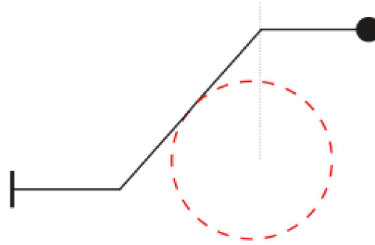
ACHTUNG:

Die Ausführung des Landemanövers kann je nach Wetter und Platzgegebenheiten verändert werden. Diese werden bei den Briefings vor den Durchgängen bekannt gegeben.

Mögliche Varianten: Landung wie beschrieben in Figur 9
Landung ohne Queranflug
Keine Landewertung

Programm Unlimited:

Figur 1: **Einflug positiv, 45° Sinkflug, Looping gedrückt, 45° Sinkflug**



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell wird ab der Flugraummitte in den 45° Sinkflug gesteuert und nach einer kurzen Geraden, wird ein gedrückter Looping wieder auf 45° Sinkflug geflogen, wieder nach einer kurzen Geraden wird das Modell in den horizontalen Bahnneigungsflug gesteuert.

Der Ausflugwinkel (max. +/- 15°) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Einflug parallel zur Wertungslinie ausgerichtet,

Bahnneigungsflug größer +/- 15°

Sinkflug nicht 45°

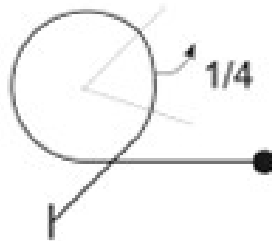
Loopingradius nicht konstant

Sinkflug nach dem Looping anderer Winkel als vorm Looping

Ausflugradius zu groß.

Figurentrennung (Gerade) zur nächsten Figur nicht erkennbar

Figur 2: **Einflug positiv, 5/8 Looping, 3/8 Looping mit 1/4 Rolle integriert**



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt einen Looping gezogen, ab 5/8 des Loopings beginnt eine integrierte 1/4 Rolle wobei die Loopingbewegung nicht gestoppt wird. Die Rollbewegung soll Zeitgleich mit der Loopingbewegung enden. Der Ausflug ist positiv und 90° in die Tiefe des Flugraums. (herein oder hinaus)

Der Ausflugwinkel (max. +/- 15°) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

ACHTUNG: Die Figur beschreibt nicht die Raumwende, sonder die äußerste Strecke der Figur 3!

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug im Ein/Ausflug größer +/- 15

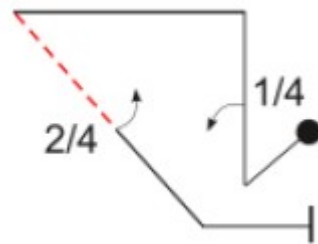
Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

Loopingbewegung nicht konstant.

Rollbewegung nicht integriert

$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt 90°
 Ausflug in den Flugraum nicht 90°
 Rolle vor dem Looping fertig.
 Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Figur 3: Einflug positiv, Hut gedrückt, $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts, Halbes „Z“ mit $\frac{2}{4}$ Rolle abwärts



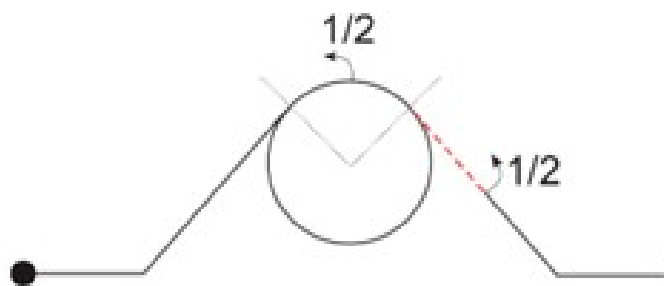
Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug.
 Auf dem folgenden Senkrechten Steigflug, wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichteten $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt.
 Danach wird mit negativen Abfangbögen zuerst in den positiven Horizontalen Bahnneigungsflug gebracht, anschließend wird ein 135° Sinkflug eingeleitet, zur Mitte dieser 45° ausgerichteten Strecke müssen $\frac{2}{4}$ Punkt Rollen geflogen werden, danach wird das Modell in den positiven horizontalen Bahnneigungsflug gebracht.
 Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$.
 Senkrechten nicht Gerade (Schwerpunktlinie)
 Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle keine Geraden sichtbar.
 Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle Strecken gleich lang.
 $\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt
 Horizontaler positiver Flug keine Gerade (Schwerpunkt sackt durch)
 Sinkflug nicht 45°
 Vor und nach der $\frac{2}{4}$ Punkt Rolle keine Geraden sichtbar.
 Vor und nach der $\frac{2}{4}$ Punkt Rolle Strecken gleich lang.
 $\frac{2}{4}$ Punkt Rolle nicht exakt
 Ausflughradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.
 Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 4: Einflug positiv, Kobralooping, $\frac{1}{2}$ Rolle in den Loopingeinflug integriert, 45° abwärts $\frac{1}{2}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug Richtung Mitte des Flugraumes. Beginn mit einem 45° Steigflug. Es wird über einen $\frac{1}{4}$ Looping eine halbe Rolle integriert über die Mitte des Flugraums geflogen, dieser Looping geht nahtlos in einen ganzen gezogenen Looping über, der Ausflug des Loopings endet am Rücken auf 45° sinken, Auf dem 45° Sinkflug, wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{2}$ Rolle durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Loopingradius

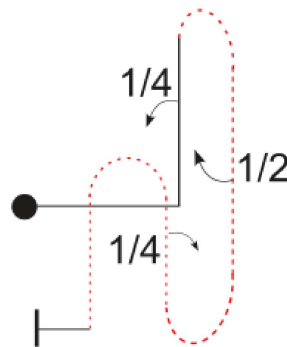
Integrierte Rolle nicht konstant gedreht

Radien nicht gleich bleibend

Looping nicht zur Mitte ausgerichtet

$\frac{1}{2}$ Rollen nicht zur Mitte der Geraden ausgerichtet, keine Geraden sichtbar

Figur 5: Einflug positiv, Humptykombination gedrückt, $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts, $\frac{1}{2}$ Rolle abwärts, $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts

**Beschreibung:**

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes. Nach dem Senkrechten Steigflug wird eine zur Mitte der Senkrechten Strecke ausgerichteten $\frac{1}{4}$ Rolle geflogen, danach ein $\frac{1}{2}$ gedrückt Looping,

In der Senkrechten abwärts wird zur Mitte dieser eine $\frac{1}{2}$ Rolle durchgeführt, wieder ein gedrückter halber Looping in die Senkrechte aufwärts,

Auf dieser Geraden eine zur Mitte ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt. Nach dem anschließendem $\frac{1}{2}$ gedrückt Looping und einer Senkrechten abwärts, wird mit einem Abfangbogen in den „horizontalen“ Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$.

Senkrechten nicht Gerade (Schwerpunktlinie)

Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle keine Geraden sichtbar.

Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle Strecken gleich lang.

$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt

Vor und nach der $\frac{1}{2}$ Rolle keine Geraden sichtbar.

Vor und nach der $\frac{1}{2}$ Rolle Strecken gleich lang.

$\frac{1}{2}$ Rolle nicht exakt

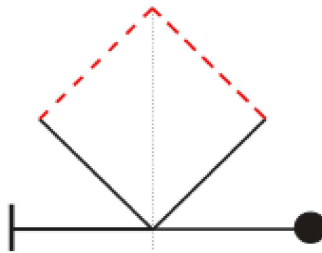
Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Rollrichtung bei $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts in die falsche Richtung

Figur 6:

Einflug positiv, Diamant



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zur Mitte des Flugraumes. In der Flugraummitte wird, beginnend mit einem 45° Steigflug ein auf der Spitze stehendes Quadrat durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

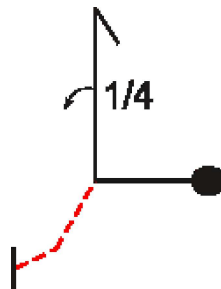
45° der Geraden nicht exakt

Teilgeraden nicht gleich lang (Schwerpunktlinie zeigt kein konstantes Quadrat)

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Figur 7: 3 Linien Turn, $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts, Turn, 45° abwärts, Ausflug negativ



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug am Rand des Flugraumes. Das Modell wird in einen senkrechten Steigflug gezogen und die folgende Gerade mit einer zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle ausgeführt. Mit einem Turn wird der Steigflug beendet. Nach der folgenden Geraden und einem 45° Sinkflug, wird mit einem negativen Abfangbogen in den negativen Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Schwerpunktlinie nicht gerade während des Auf und Abwärtsfluges.

90° Rolle nicht exakt

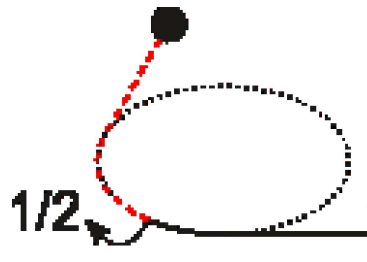
keine Gerade vor und/oder nach der Rolle sichtbar

Modellschwerpunkt geht in den Abwärtsflug bevor die Drehung um die Hochachse 90° erreicht. (Flächen stehen Senkrecht)

Fächerung des Turns

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Figur 8: Einflug negativ, $\frac{1}{4}$ Rollenkreis mit $\frac{1}{2}$ Rolle integriert,



Beschreibung:

Einflug negativ, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug in die Tiefe des Flugraums und führt einen Viertel Rollenkreis mit halber Rolle in Richtung zur Flugraummitte aus. Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

- Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
- Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar
- Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Kreis (steigend oder sinkend)
- $\frac{1}{2}$ Rolle nicht über Kreissegment integriert.
- $\frac{1}{2}$ Rolle nicht mit konstanter Rollrate
- Kreis nicht 90° (Ausflug nicht parallel zur „Landebahn“)

Figur 9: Einflug positiv, 3 Punkt-Rolle (120°)



Beschreibung:

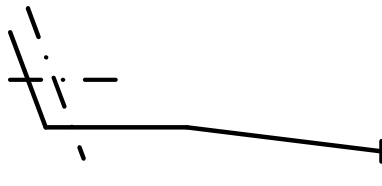
Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zur der Mitte des Flugraumes und führt zur Mitte des Flugraums ausgerichtet einen 3 Punkt Rolle aus. Drehbewegung jeweils 120° . Die Rollbewegung wird wie bei jeder PUNKT-Rolle nur durch einen kurzen Stopp unterbrochen. Im Idealfall ist die zweite Drehbewegung symmetrisch zur Mitte des Flugraums ausgerichtet. Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

- Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
- Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar
- Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Gerade
- Haltepunkt bei der 3/3 Rolle nicht sichtbar oder zu lange
- Rollbewegungen nicht konstant.
- Rollstopps nicht bei 120°
- Figur nicht zur Flugraummitte ausgerichtet

Figur 10:

Landeanflug/Landung



Beschreibung:

Die Landung besteht aus einem positiven Queranflug mit deutlich sichtbarer Geraden, einer 90 Grad Kurve und anschließenden Sinkflug über den Landbahnanfang bis zum Aufsetzen. Die Landung gilt als beendet wenn das Modell den Stillstand erreicht.

Bewertungskriterien:

Wertung in den Programmen **10 oder 0** Punkte (Kür, Bekannte und Unbekannte Pflicht)

Wertung = 10 wenn:

Queranflug sichtbar und Tragflächen parallel zum Horizont.

Anflug über den Pistenanfang

Aufsetzen, Ausrollen und Stillstand am Landefeld

Modell ist nicht größer als 90° verdreht nach Stillstand

Wertung = 0 wenn:

Keine sichtbare Gerade bei Queranflug

Der Anflug nicht über den Pistenanfang durchgeführt wird

Bodenberührungen im Landeanflug außerhalb der Landezone

Der Schwerpunkt des Modells nach dem Stillstand außerhalb der Landezone ist (z.B. Rausrollen)

Verluste von Teilen bei der Landung (ausgenommen Teile von Rauchpatronen)

Rumpfachse nach Stillstand größer 90 Grad verdreht zur Landebahnachse

ACHTUNG:

Die Ausführung des Landemanövers kann je nach Wetter und Platzgegebenheiten verändert werden.

Diese werden bei den Briefings vor den Durchgängen bekannt gegeben.

Mögliche Varianten: Landung wie beschrieben in Figur 10

Landung ohne Queranflug

Keine Landewertung