

Anhang 5A

Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Motorkunstflugmodelle

5A.1.13 Alle Flugfiguren beginnen und enden im waagrechten Geradeausflug. Die mittleren Flugfiguren beginnen und enden in gleicher Flugrichtung, während die Wendefiguren mit einem Flugkurs 180° gegen dem Einflug enden. Wenn nicht anders angegeben, liegen Ein- und Ausflug auf gleicher Höhe. Flughöhenkorrekturen zur Positionierung in den Wendefiguren sind gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping, oder mehr als einem Teil von Loopings, haben diese den gleichen Durchmesser und wenn sie aufeinander folgen, die gleiche Plazierung. Gleichermaßen haben alle Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die gleiche Rollgeschwindigkeit. Alle aufeinanderfolgenden Rollen werden in gleicher Flughöhe und mit gleichem Flugkurs geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilen von Rollen oder Gerissenen Rollen haben gleich lange Ein- und Ausflüge, wenn nicht anders angegeben (wie in D5, D12, D17, E5 und E15).

Jeder Verstoß gegen diese Bestimmungen wird zusätzlich zu den in der Figurenbeschreibung und im Leitfaden für Punkterichter (Anhang 5B) angegebenen Minderbewertungen mit Punkteabzug bestraft. Es ist zu beachten, daß in diesen Aufstellungen nicht alle möglichen Fehler aufgeführt sind.

D1 Startvorgang

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die von den beiden Markierungen gebildet wird, welche mit und gegen den Wind aufgestellt sind. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmflug mit dem Wind ein. Etwa auf der Höhe der Markierung die in Windrichtung steht, leitet es eine 180° Kurve ein oder nach der Entscheidung des Wettbewerbsteilnehmers, eine Kehre oder andere Figur, die es auf Gegenkurs bringt.

Punkteabzug: 1. Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Startvorganges = Null (0) Punkte.

Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn (10), können für den Startvorgang vergeben werden.

D2 Kobra-Zeiten-Rolle mit Halben Vier-Zeiten-Rollen auf- und abwärts

Das Modell wird in einen 45°-Steigflug gezogen, fliegt eine halbe Vier-Zeiten-Rolle, wird in einen 45°-Bahnneigungsflug gedrückt, fliegt eine halbe Vier-Zeiten-Rolle und geht in den waagrechten Flug über.

Punkteabzüge:

1. Steigflug zu Beginn der Figur nicht 45°.
2. Halbe Vier-Zeiten-Rollen um mehr oder weniger als 90°.
3. Bahnneigungsflug nicht 45°.
4. Kursänderungen in den Rollen und Teil-Loopings.

D3 Halber Quadratischer Looping mit Halber Rolle senkrecht

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, macht eine Halbe Rolle und wird dann in den waagrechten Flug gedrückt.

- Punkteabzüge:*
1. Tragflächen in den Viertel-Loopings nicht waagrecht.
 2. Flug zu Beginn und am Ende der Halben Rollen nicht waagrecht.
 3. Rolle nicht genau um 180°.

D4 Quadratischer Looping mit vier Halben Rollen

Das Modell wird gedrückt und fliegt einen Quadratischen Looping. An jeder Seite des Loopings fliegt das Modell eine Halbe Rolle.

- Punkteabzüge:*
1. Looping nicht quadratisch.
 2. Rollen nicht genau um 180°.
 3. Radien an den Ecken der Loopings nicht gleich.
 4. Halbe Rollen nicht in der Mitte der Strecken.

D5 Halber Außenlooping, Ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird gedrückt und fliegt einen Halben Außenlooping, dann sofort eine Ganze Rolle und setzt seinen Flug im Rückenflug fort.

- Punkteabzüge:*
1. Kursänderung beim Halben Looping oder der Ganzen Rolle.
 2. Ganze Rolle wird nicht unmittelbar nach dem Halben Looping geflogen.
 3. Halber Looping wird nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.

D6 Avalanche, 1½ Gerissene Rollen

Das Modell wird in einen Halben Außenlooping gedrückt, am oberen Punkt macht es 1½ Gerissene Rollen, positiv oder negativ, fliegt dann einen Halben Innenlooping und beendet die Figur im waagrechten Flug.

- Punkteabzüge:*
1. Halbe Loopings werden nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.
 2. Die Gerissenen Rolle ist länger oder kürzer als 1½ Umdrehungen.
 3. Rolle ist keine gerissene Rolle = Wertung Null (0).
 4. Kursänderungen.

D7 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump, Halbe Rolle abwärts

Das Modell wird in die senkrechte Fluglage gezogen, fliegt einen geraden Kurs, wird in einen Halben Looping gedrückt, macht eine Halbe Rolle und wird dann in den waagrechten Flug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Flugabschnitte auf- und abwärts nicht senkrecht.
 2. Halber Looping nicht rund.
 3. Radien der Viertel Loopings und des Halben Loopings nicht gleich.

D8 Acht-Zeiten-Rolle

Das Modell rollt um 360°, nach links oder rechts, verharrt jeweils nach 45°; bei jedem Verharren sind die Tragflächen parallel, senkrecht oder in 45° zum Horizont.

- Punkteabzüge:*
1. Achtel-Rollen um mehr oder weniger als 45°.
 2. Modell verharrt nicht nach jeder Achtel-Rolle.
 3. Rollgeschwindigkeit und Länge des Verharrens nicht gleich.
 4. Kurs- oder Höhenänderungen.

D9 Halbe Kubanische Acht

Das Modell wird gezogen und beginnt einen Innenlooping. Wenn in 45° im Rückenflug, macht es eine Halbe Rolle und wird dann weiter gezogen bis zum waagrechten Flug.

- Punkteabzüge:*
1. Looping nicht rund.
 2. Modell fliegt nicht in 45° vor und nach der Halben Rolle.

D10 Ziehen-Ziehen-Drücken Humpty-Bump, Ganze Rolle aufwärts Halbe Vier-Zeiten-Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, macht eine Ganze Rolle, wird in einen Halben Looping gezogen, fliegt dann eine Halbe Vier-Zeiten-Rolle und wird in den waagrechten Rückenflug gedrückt.

- Punkteabzüge:*
1. Flugwege zu Beginn und am Ende der Rolle und der halben Vier-Zeiten-Rolle nicht waagrecht.
 2. Radius des Halben Loopings nicht gleichbleibend und nicht gleich dem der Viertel-Loopings.
 3. Rolle nicht um 360°.
 4. Halbe Vier-Zeiten-Rolle nicht um 180°.

D11 Turn, Halbe Rollen aufwärts und abwärts Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in den senkrechten Flug gedrückt, macht eine Halbe Rolle, einen Turn um 180°, macht eine zweite Halbe Rolle und wird dann in den waagrechten Rückenflug gedrückt.

- Punkteabzüge:*
1. Flugweg zu Beginn und am Ende der Halben Rollen und des Turns nicht senkrecht.
 2. Rollen und Turn nicht genau um 180°.

D12 Doppelter Immelmann mit Ganzer und Halber Rolle

Das Modell wird nach oben gedrückt und fliegt einen Halben Außenlooping. Unmittelbar danach macht es eine Ganze Rolle, fliegt eine gerade Strecke (*), wird dann in einen zweiten Außenlooping gedrückt und fliegt unmittelbar danach eine Halbe Rolle bis zum waagrechten Flug.

Punkteabzüge:

1. Rollen werden nicht unmittelbar nach den Halben Loopings geflogen.
2. Kursänderungen in den Rollen und Halben Loopings.
3. Rollen nicht genau um 360° und 180°.

** Der waagrechte Flugabschnitt, einschließlich der Rolle, ist etwa gleich lang wie der Durchmesser der Halben Loopings.*

D13 Halber Quadratischer Looping, Halbe Vier-Zeiten-Rolle aufwärts

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, fliegt eine Halbe Vier-Zeiten-Rolle und wird dann in den waagrechten Flug gedrückt.

Punkteabzüge:

1. Kursänderungen in den Viertel-Loopings.
2. Flugweg vor und nach den Halben Vier-Zeiten-Rollen nicht senkrecht.
3. Halbe Vier-Zeiten-Rollen nicht genau um 180°.

D14 Trudeln, zwei Umdrehungen

Das Modell deutet einen Flugkurs an. Das Gas wird zurückgenommen und das Modell wird in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell dreht in Autorotation zwei (2) Umdrehungen, wonach es nahezu senkrecht fliegt und geht dann in den Normalflug über, mit gleichem Kurs wie beim Einflug, aber in geringer Flughöhe.

Punkteabzüge:

1. Einflug nicht waagrecht.
2. Gerissene Rolle beim Einflug = Wertung Null (0)
3. Trudeln weniger als 1½ Umdrehungen oder mehr als 2½ Umdrehungen = Wertung Null (0)
4. Mehr als ½ Umdrehung im Spiralsturz = Wertung Null (0)

D15 Hoher Hut, ¾ Vier-Zeiten-Rolle aufwärts, Viertel Rolle abwärts

Das Modell wird in einen senkrechten Flug gezogen, fliegt eine ¾-Vier-Zeiten-Rolle, links oder rechts, wird dann in den Rückenflug gezogen, fliegt geradeaus, wird nach unten gezogen, macht eine Viertel-Rolle und fliegt im waagrechten Flug weiter.

Punkteabzüge:

1. Flugweg zu Beginn und am Ende der ¾-Rolle und der Viertel-Rolle nicht senkrecht.
2. Modell fliegt im Rückenflug nicht geradeaus und waagrecht.

D16 Kubanische Acht mit Halber Vier-Zeiten-Rolle

Das Modell wird gezogen, fliegt dann einen 5/8-Innenlooping. Bei 45° im Rückenflug macht das Modell eine Halbe Vier-Zeiten-Rolle und danach einen 3/4-Innenlooping bis zu 45° im Rückenflug. Es fliegt dann eine zweite Halbe Vier-Zeiten-Rolle und wird dann in den waagrechten Flug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Alle Teil-Loopings nicht rund und nicht mit gleichem Radius.
 2. Vier-Zeiten-Rolle nicht in 45° geflogen.
 3. Die Vier-Zeiten-Rollen schneiden sich nicht am gleichen Punkt.
 4. Die Drehung in den Vier-Zeiten-Rollen nicht genau in den Segmenten von 90°.

D17 Immelmann

Das Modell wird gezogen, fliegt einen Halben Innenlooping und dann unmittelbar anschließend eine Halbe Rolle in den waagrechten Flug.

- Punkteabzüge:*
1. Kursabweichung beim Halben Looping oder der Halben Rolle.
 2. Halbe Rolle wird nicht unmittelbar nach dem Halben Looping geflogen.
 3. Radius des Halben Loopings nicht gleichbleibend.

D18 45°-Bahnneigungsflug, 1½ positive Gerissene Rollen, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in einen 45°-Bahnneigungsflug gedrückt und macht 1½ positive Gerissene Rollen, links oder rechts, und wird dann in den waagrechten Rückenflug gedrückt in niedrigerer Höhe als beim Einflug in die Figur.

- Punkteabzüge:*
1. Bahnneigungsflug nicht 45°.
 2. Gerissene Rolle nicht genau 1½ Umdrehungen.
 3. Rolle ist keine Gerissene Rolle = Wertung Null (0)
 4. Negativ gerissene Rolle = Wertung Null (0)

D19 Drücken-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump, Rolle aufwärts

Das Modell wird in den senkrechten Flug gedrückt, macht eine Ganze Rolle, wird in einen Halben Innenlooping gezogen, fliegt geradeaus senkrecht abwärts und wird dann in den waagrechten Flug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Flugweg zu Beginn und am Ende der Rolle nicht senkrecht.
 2. Halber Looping nicht rund.
 3. Rolle nicht um 360°.

D20 Messerflug

Das Modell rollt um 90° und verharrt. Es rollt dann um 90° in die entgegengesetzte Richtung und beendet die Figur im waagrechten Flug.

- Punkteabzüge:*
1. Viertel-Rollen um mehr oder weniger als 90° .
 2. Das Modell verharrt nicht im waagrechten Messerflug geradeaus.
 3. Kursabweichungen.

**D21 45° -Steigflug, Ganze Rolle, Halber Looping,
 45° -Bahnneigungsflug mit Halber Vier-Zeiten-Rolle**

Das Modell wird in einen 45° -Steigflug gezogen, macht eine Ganze Rolle, dann einen Halben Looping in einen 45° -Bahnneigungsflug, macht eine Halbe Vier-Zeiten-Rolle und wird dann zum waagrechten Flug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Steigflug und Bahnneigungsflug nicht mit 45° .
 2. Ganze Rolle nicht genau um 360° .
 3. Viertel-Rollen in der Halben Vier-Zeiten-Rolle nicht genau um 90° .

D22 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend, 2 Halbe Rollen

Das Modell wird in eine 45° -Steigflug gezogen und fliegt einen Quadratischen Looping. Auf dem ersten und dem dritten Flugabschnitt fliegt es eine Halbe Rolle.

- Punkteabzüge:*
1. Alle Seiten nicht 45° .
 2. Looping nicht quadratisch.
 3. Ecken des Loopings werden nicht mit gleichem Radius geflogen.
 4. Kursabweichungen in den Halben Rollen.

D23 Landevorgang

Das Modell fliegt mit zurückgenommenem Gas eine 180° Kurve im waagrechten Flug oder im Sinkflug zu einem Flug mit dem Wind, kurvt dann um 180° in den Wind. Das Modell nähert sich fallend der Landebahn und setzt in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder 10 Meter gerollt ist oder zum Stillstand gekommen ist.

- Punkteabzüge:*
1. Das Modell fliegt nicht entsprechend der Beschreibung den Landevorgang = Wertung Null (0).
 2. Wenn irgendein Teil des Fahrwerks bei der Landung einklappt = Wertung Null (0).
 3. Wenn das Modell außerhalb der Landezone aufsetzt = Wertung Null (0).

Die Landezone ist ein Kreis von 50 Metern Radius oder Linien im Abstand von 100 Metern voneinander über die Start- und Landebahn, wo diese wenigstens 10 Meter breit ist.

E1 Startvorgang

Das Modell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die von den beiden Markierungen gebildet wird, welche mit und gegen den Wind aufgestellt sind. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmflug mit dem Wind ein. Etwa auf der Höhe der Markierung die in Windrichtung steht, leitet es eine 180° Kurve ein oder nach der Entscheidung des Wettbewerbsteilnehmers, eine Kehre oder andere Figur, die es auf Gegenkurs bringt.

Punkteabzug: 1. Das Modell folgt nicht der Beschreibung des Startvorganges = Null (0) Punkte.

Anmerkung: Nur zwei (2) Wertungen, eine Null oder eine Zehn (10), können für den Startvorgang vergeben werden.

**E2 Turn, 1¼-Rollen aufwärts, positive Gerissene
¾-Rolle abwärts**

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, macht 1¼-Rollen, dann einen Turn (links oder rechts) um 180°, macht eine positive Gerissenen ¾-Rolle und wird in den waagrechten Flug gezogen.

Punkteabzüge: 1. Das Modell zu Beginn und am Ende der 1¼-Rolle und der Gerissenen ¾-Rolle und dem Turn nicht in senkrechter Fluglage.
2. ¾-Rolle ist keine Gerissenen Rolle = Wertung Null (0)

E3 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht

Das Modell wird in einen 45°-Steigflug gezogen, macht eine Halbe Rolle und fliegt dann einen Teil eines Innenloopings zurück in den waagrechten Flug.

Punkteabzüge: 1. Das Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Halben Rolle nicht in 45°.
2. Kursänderung in der Rolle.
3. Looping nicht rund.
4. Halbe Rolle nicht in der Mitte der 45°-Strecke.

E4 Langsame Rolle

Das Modell rollt langsam um eine ganze Umdrehung, links oder rechts.

Punkteabzüge: 1. Kursänderungen.
2. Höhenänderungen.
3. Rollgeschwindigkeit nicht gleichbleibend.
4. Modell rollt nicht um genau 360°.

E5 Halber Innenlooping, Ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird gezogen und fliegt einen Halben Innenlooping und unmittelbar

danach eine Ganze Rolle in den waagrechten Rückenflug.

- Punkteabzüge:*
1. Kursänderungen im Halben Looping und in der Ganzen Rolle.
 2. Ganze Rolle wird nicht unmittelbar nach dem Halben Looping geflogen.
 3. Halber Looping wird nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.

E6 Außen-Innen Stehende Quadratische Acht, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in einen Quadratischen Außenlooping nach oben gedrückt. Dann fliegt es einen Quadratischen Innenlooping darunter und fliegt im waagrechten Rückenflug weiter.

- Punkteabzüge:*
1. Loopings nicht quadratisch.
 2. Loopings nicht gleich groß.
 3. Ecken der Loopings werden nicht mit gleichem Radius geflogen.
 4. Einflug und Ausflug nicht deckungsgleich.

E7 Figur Neun, Halbe Rolle Abwärts, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird zum $\frac{3}{4}$ -Außenlooping gedrückt, macht eine Halbe Rolle und wird dann zum waagrechten Rückenflug gedrückt.

- Punkteabzüge:*
1. Modell fliegt zu Beginn und am Ende der Halben Rolle nicht senkrecht.
 2. Radius des $\frac{3}{4}$ -Loopings und des $\frac{1}{4}$ -Loopings nicht gleich.

E8 Umgekehrter Dreieckiger Rollen-Looping, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in einen 45° -Steigflug in Rückenfluglage gedrückt. Es fliegt eine gerade Strecke, macht einen Looping um 135° , eine Ganze Rolle, einen Looping um 135° , fliegt eine gerade Strecke und wird dann in den waagrechten Rückenflug gebracht.

- Punkteabzüge:*
1. Ansteigende und abfallende Flugabschnitte nicht in 45° .
 2. Ansteigende und abfallende Flugabschnitte nicht gleich lang.
 3. Rolle nicht genau um 360° .
 4. Das Modell beginnt und beendet die Figur nicht an gleicher Stelle.
 5. Die Loopings an den Ecken werden nicht mit gleichem Radius geflogen.

E9 Turn, Halbe Rolle auf- und abwärts, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in den senkrechten Steigflug gedrückt, macht eine Halbe Rolle,

fliegt einen 180°-Turn, fliegt eine Halbe Rolle und wird dann in den waagrechten Rückenflug geradeaus gedrückt.

- Punkteabzüge:*
1. Flug zu Beginn und am Ende der Halben Rollen und des Turns nicht senkrecht.
 2. Rollen und Turn nicht genau um 180°.
 3. Radius beim Einflug in und beim Ausflug aus den $\frac{1}{4}$ -Loopings nicht gleich.

E10 Hoher Hut, $\frac{3}{4}$ -Vier-Zeiten-Rolle aufwärts, $\frac{3}{4}$ -Rolle abwärts

Das Modell wird in den senkrechten Flug gedrückt, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Vier-Zeiten-Rolle (links oder rechts), wird in den Rückenflug gezogen, fliegt geradeaus, wird nach unten gezogen, fliegt eine $\frac{3}{4}$ -Rolle und wird dann in den waagrechten Flug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Flug zu Beginn und am Ende der $\frac{3}{4}$ -Vier-Zeiten-Rolle und der $\frac{3}{4}$ -Rolle nicht senkrecht.
 2. Modell fliegt im Rückenflug nicht geradeaus und waagrecht.

E11 Humpty-Bump nach Wahl des Piloten

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, macht eine Halbe Rolle (oder wahlweise eine Viertel-Rolle aufwärts), wird gedrückt oder gezogen zu einem Halben Looping bis zum senkrechten Flug, fliegt geradeaus (oder eine zweite Viertel-Rolle) und setzt den Flug waagrecht fort.

- Punkteabzüge:*
1. Flug zu Beginn und am Ende der Halben Rolle (oder der Viertel-Rollen) nicht senkrecht.
 2. Halbe Rollen nicht genau um 180° (oder 90° bei Viertel-Rollen).
 3. Halber Looping nicht rund.

E12 Vier-Zeiten-Rolle

Das Modell rollt um 360°, links oder rechts, und verharrt bei jeweils 90°. Bei jedem verharren liegen die Tragflächen parallel oder senkrecht zum Horizont.

- Punkteabzüge:*
1. Viertel-Rollen um mehr oder weniger als 90°.
 2. Modell verharrt nicht nach jeder Viertel-Rolle.
 3. Rollgeschwindigkeit nicht gleichbleibend.
 4. Höhen- und Kursänderungen.

E13 Halber Quadratischer Looping, Zwei-Zeiten-Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, fliegt eine Zwei-Zeiten-Rolle und wird dann in den waagrechten Rückenflug gezogen.

- Punkteabzüge:*
1. Flug zu Beginn und am Ende der Zwei-Zeiten-Rolle

- nicht senkrecht.
- 2. Halbe Rollen der Zwei-Zeiten-Rolle nicht genau um 180°.
- 3. Viertel-Loopings haben nicht den gleichen Radius.

**E14 Rückenrudeln, zwei Umdrehungen,
Ausflug im Rückenflug**

Das Modell deutet eine Flugrichtung im waagrechten Rückenflug an. Mit verringertem Gas wird das Modell in einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation zwei (2) Umdrehungen, behält einen fast senkrechten Sturzflug bei und wird dann in den waagrechten Rückenflug gebracht; in geringerer Höhe als beim Einflug in die Figur.

- Punkteabzüge:*
- 1. Einflug nicht waagrecht.
 - 2. Gerissene Rolle beim Einflug = Wertung Null (0).
 - 3. Trudeln um weniger als 1½ Umdrehungen oder um mehr als 2½ Umdrehungen = Wertung Null (0).

E15 Eine Rolle, Halber Außenlooping

Das Modell fliegt eine Ganze Rolle und wird unmittelbar anschließend in einen Halben Außenlooping gedrückt, aus dem es waagrecht ausfliegt.

- Punkteabzüge:*
- 1. Rolle nicht genau 360°.
 - 2. Halber Looping wird nicht unmittelbar nach der Rolle geflogen.
 - 3. Halber Looping wird nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.

E16 45°-Bahnneigungsflug, positive Gerissene Rolle

Das Modell wird in einen 45°-Bahnneigungsflug gedrückt und fliegt eine ganze positive Gerissene Rolle, links oder rechts, und wird dann in den waagrechten Flug in geringerer Flughöhe gezogen.

- Punkteabzüge:*
- 1. Bahnneigungsflug nicht 45°.
 - 2. Gerissene Rolle nicht um 360°.
 - 3. Rolle ist keine Gerissenen Rolle = Wertung Null (0).
 - 4. Negative Gerissene Rolle = Wertung Null (0).

**E17 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump, Halbe Vier-Zeiten-Rolle,
negative Gerissene Rolle abwärts**

Das Modell wird in den senkrechten Flug gezogen, fliegt eine Halbe Vier-Zeiten-Rolle, wird in einen Halben Außenlooping gedrückt, macht dann eine negative Gerissene Rolle und wird in den waagrechten Flug gezogen

- Punkteabzüge:*
- 1. Flug zu Beginn und am Ende der Halben Vier-Zeiten-Rolle und der negativen Gerissenen Rolle nicht senkrecht.

2. Radius des Halben Loopings nicht gleichbleibend.
3. Rolle ist keine Gerissene Rolle = Wertung Null (0).

E18 Innen-Außen Stehende Acht

Das Modell wird in einen Halben Looping gezogen, dann wird es in einen vollständigen Außenlooping gedrückt und dann in einen Halben Innenlooping gezogen und fliegt waagrecht weiter.

- Punkteabzüge:*
1. Halbe Loopings und Außenlooping nicht rund und mit gleichem Durchmesser.
 2. Außenlooping wird nicht unmittelbar über den beiden Halben Innenloopings geflogen.

E19 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht mit ganzer Rolle, Ausflug im Rückenflug

Das Modell wird in einen 45°-Steigflug gezogen, fliegt eine Ganze Rolle, wird dann in einen $\frac{3}{4}$ -Außenlooping gedrückt und fliegt im waagrechten Flug aus der Figur.

- Punkteabzüge:*
1. Flug zu Beginn und am Ende der Rolle nicht 45°.
 2. $\frac{3}{4}$ -Außenlooping nicht rund.
 3. Kurswechsel bei der Rolle und dem Looping.

E20 Zwei Rollen gegengleich, aus dem Rückenflug in den Rückenflug

Aus dem Rückenflug rollt das Modell um 360° in beliebiger Richtung und dann anschließend sofort um 360° in die entgegengesetzte Richtung.

- Punkteabzüge:*
1. Kurs- oder Flughöhenänderungen.
 2. Rollgeschwindigkeit beider Rollen nicht gleichbleibend.
 3. Rollen nicht genau 360°.
 4. Zweite Rolle wird nicht unmittelbar nach der ersten Rolle begonnen.

E21 Halber Außenlooping

Das Modell wird nach oben gedrückt und fliegt einen Halben Looping und dann im waagrechten Flug weiter.

- Punkteabzüge:*
1. Kursänderungen beim Halben Looping.
 2. Halber Looping wird nicht mit gleichbleibendem Radius geflogen.

E22 2½ Umdrehungen Trudeln, Halbe Rolle, Ausflug im Normalflug

Das Modell deutet einen Kurs an und bei zurückgenommenem Gas wird es in

einer Fluglage gehalten, bei der die Rumpfspitze angehoben ist, bis die Strömung abreißt und es zu trudeln beginnt. Das Modell macht in Autorotation $2\frac{1}{2}$ Umdrehungen, stürzt nahezu senkrecht nach unten und wird dann in den waagrechten Rückenflug gedrückt. Es fliegt eine Halbe Rolle zum waagrechten Flug mit gleichem Kurs wie beim Einflug in die Figur, aber mit geringerer Flughöhe.

- Punkteabzüge:*
1. Gerissene Rolle zu Beginn = Wertung Null (0).
 2. Mehr als $\frac{1}{2}$ Umdrehung Spiralsturz = Wertung Null (0).
 3. Figur wird nicht mit gleichem Kurs beendet.
 4. Weniger als zwei (2) oder mehr als drei (3) Umdrehungen = Wertung Null (0).
 5. Halbe Rolle nicht um 180° .

E23 Landevorgang

Das Modell fliegt mit zurückgenommenem Gas eine 180° Kurve im waagrechten Flug oder im Sinkflug zu einem Flug mit dem Wind, kurvt dann um 180° in den Wind. Das Modell nähert sich fallend der Landebahn und setzt in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder 10 Meter gerollt ist oder zum Stillstand gekommen ist.

- Punkteabzüge:*
1. Das Modell fliegt nicht entsprechend der Beschreibung den Landevorgang = Wertung Null (0).
 2. Wenn irgendein Teil des Fahrwerks bei der Landung einklappt = Wertung Null (0).
 3. Wenn das Modell außerhalb der Landezone aufsetzt = Wertung Null (0).

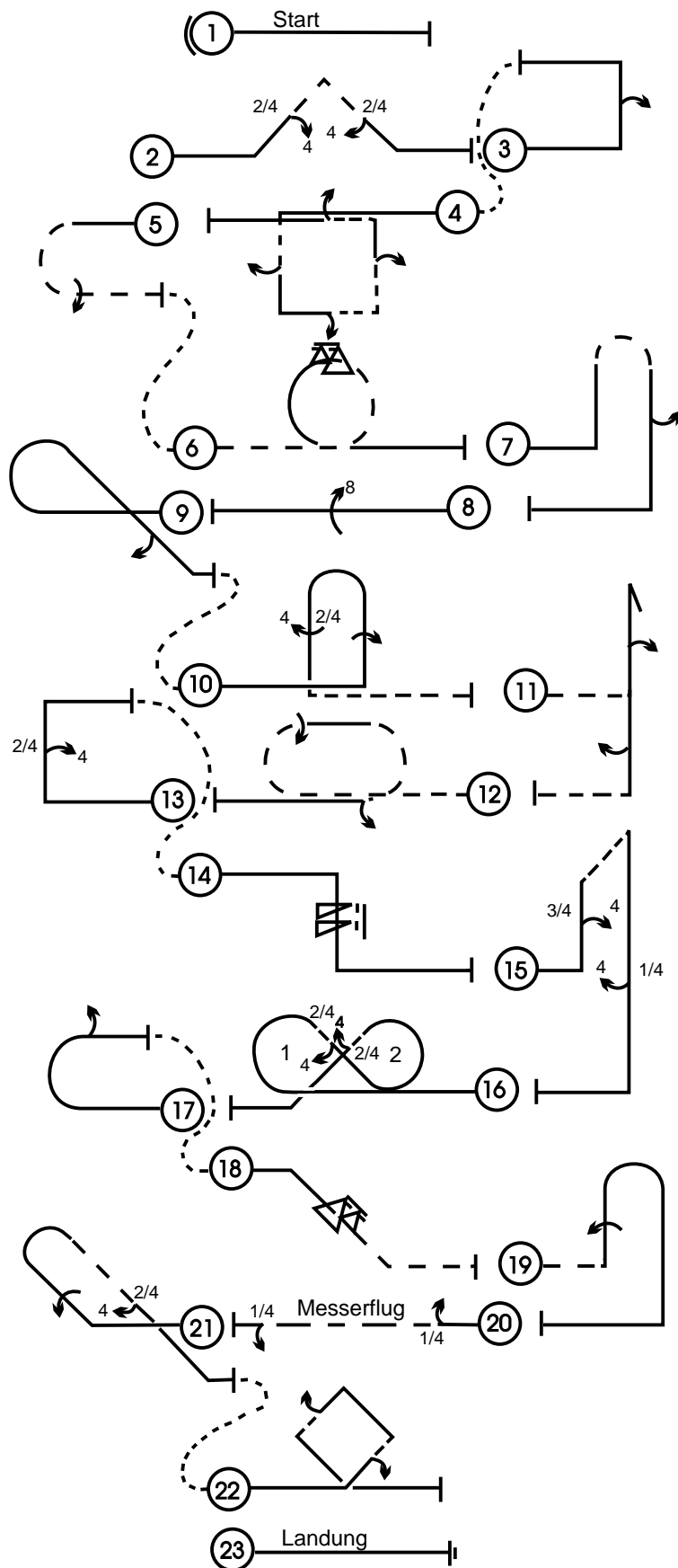
Die Landezone ist ein Kreis von 50 Metern Radius oder Linien im Abstand von 100 Metern voneinander über die Start- und Landebahn, wo diese wenigstens 10 Meter breit ist.

Aresti Symbole

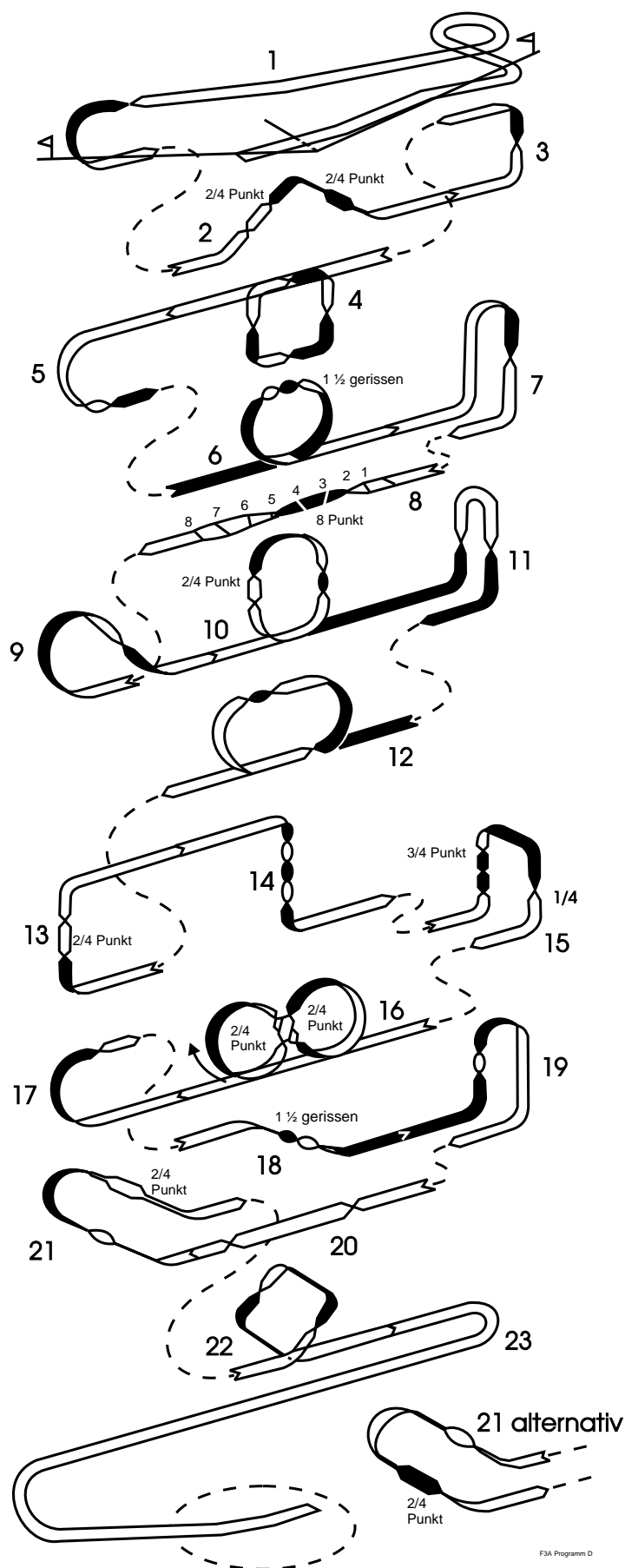
	Normalflug oder g positiv
	Rückenflug oder g negativ
	Rollenkreis
	Trudeln, g positiv
	Trudeln, g negativ
	Turn
	Männchen
	Avalanche, Lawine
	Humpty-Bump
	Langsame Rolle
	Zwei-Zeiten-Rolle
	Vier-Zeiten-Rolle
	Halbe Vier-Zeiten-Rolle
	Acht-Zeiten-Rolle
	Positive Gerissene Rolle
	1 1/2 positive Gerissene Rolle
	Negative Gerissene Rolle

Figurenfolge F3A - Programm D

Darstellung mit Aresti-Symbolen

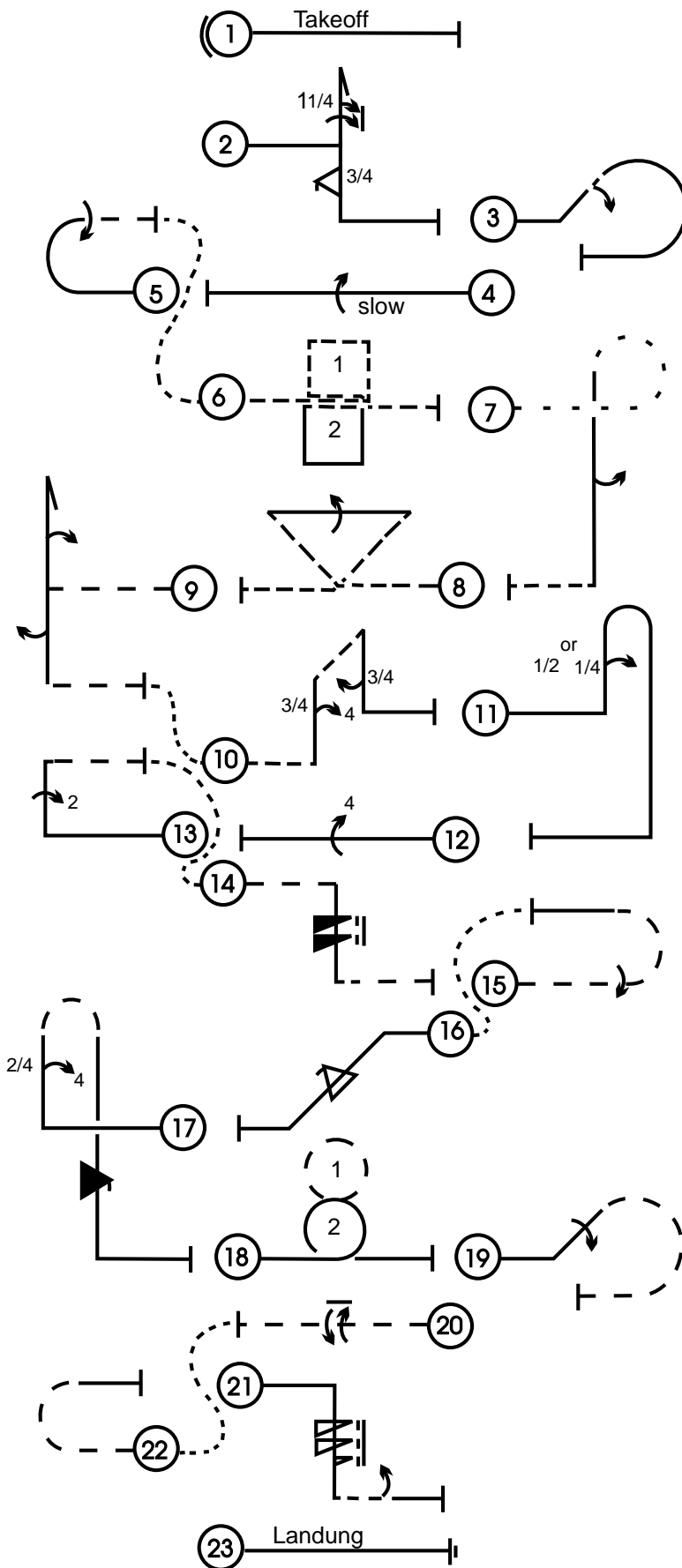


Figurenfolge F3A - Programm D



Figurenfolge F3A - Programm E

Darstellung mit Aresti Symbolen



Figurenfolge F3A - Programm E

