

EURO CONTEST TOUR 2019/20 GLIDER ACRO

Hinweise und Erklärungen zu den Flugfiguren der Bekannten Pflichten

Liebe Akrofreunde

Vorwort: Bei der Erstellung der Pflichtprogramme wurde darauf geachtet, auch bei weniger guten Wetterbedingungen eine harmonische und dennoch anspruchsvolle Figurenfolge ohne Höhenprobleme zu erzielen. 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 Ausflugradien 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 Kreissegmentes beibehalten werden.

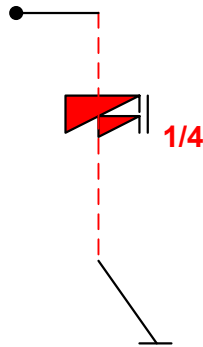
Gemäß den internationalen Bestimmungen (SUI, GER, AUT, NEL) werden:

Bei Rollbewegungen die Rollrichtung

Bei Snaprollen die Variante und die Lage auf einer Geraden nicht vorgegeben und sind, wenn es der Programmablauf nicht vorgibt, frei wählbar.

Programm Advanced:

Figur 1: 1 ¼ Umdrehungen Trudeln negativ



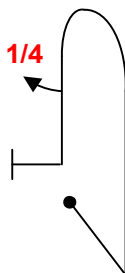
Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell wird abgebremst (max. Steigflug $+15^\circ$), bis es durch den fehlenden Auftrieb über die Nase abkippt. Ab diesem Moment **MUSS** das Modell in die Rückenlage gedrückt werden und die Rotation um die Hochachse eingeleitet werden. Die ersten 90° der Drehung um die Hochachse können in positiver oder negativer Fluglage erfolgen. Nach spätestens 90° Drehung sollte die Rückenfluglage erreicht werden. Nach exakt $1 \frac{1}{4}$ Umdrehungen wird die Rotation gestoppt und in den senkrechten Flug übergeleitet. Nach sichtbarer Erkennung einer Senkrechten Strecke wird mit einem positiven Abfangbogen (kleiner Radius) in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet. Der Ausflugwinkel (max. $\pm 15^\circ$) soll dem Einflugwinkel der Folgefigur entsprechen.

Bewertungskriterien:

Einflug parallel zur Wertungslinie ausgerichtet
Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$
Modell dreht sich um die Hochachse vor dem Abkippen der Flugzeugnase
Beim Einleiten der Trudelbewegung hebt sich eine Fläche \rightarrow kein Strömungsabriss
Kein Rückentrudeln,
 $1 \frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt. (Winkelabweichung $> 90^\circ = 0$ Punkte)
Trudeln wird zu früh oder zu spät ausgeleitet und die Endlage mit einer Rolle erreicht.
Ausflugradius zu groß.
Ausflug in den Bahnneigungsflug zur Mitte (Peilstange) ausgerichtet
Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 2: Humpty gezogen mit $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell wird in die Senkrechte gezogen und nach einer sichtbaren Geraden wird ein gezogener $\frac{1}{2}$ Looping ausgeführt. In der Senkrechten, mit einer zur Mitte der senkrechten Strecke ausgerichteten $\frac{1}{4}$ Rolle, wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

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

Bewertungskriterien:

Einflug zur Mitte ausgerichtet,

Bahnneigungsflug größer +/- 15° .

Senkrechte nicht sichtbar.

Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

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

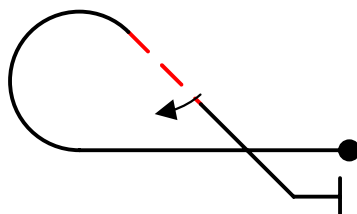
Vor und nach der $\frac{1}{4}$ Rolle Strecken gleich lang.

$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt 90°

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 3: Kubanacht mit $\frac{1}{2}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im +/- 15° Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes und führt danach einen gezogenen $\frac{5}{8}$ Looping bis zur 45° Rückenlage aus. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichteten $\frac{1}{2}$ Rolle durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer +/- 15° .

Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

45° Sinkflug nicht Gerade (Schwerpunktlinie)

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

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

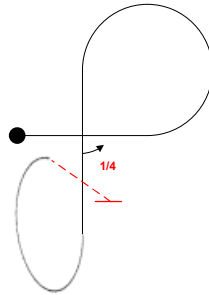
$\frac{1}{2}$ Rolle nicht exakt

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 4:

Loopingkombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug über die Mitte des Flugraumes und führt danach einen gezogenen $\frac{3}{4}$ Looping bis in die zur Mitte ausgerichtete Senkrechte Fluglage aus. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt. Anschließend wird ein $\frac{3}{4}$ gezogener Looping bis in den negativen Bahnneigungsflug durchgeführt.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

Schwerpunktlinie zeigt keine Loopingradien

Radien nicht gleich bleibend

Senkrechte nicht zur Mitte ausgerichtet und nicht Senkrecht

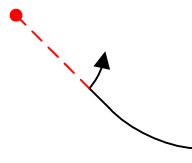
$\frac{1}{4}$ Rolle nicht zur Mitte der Geraden ausgerichtet, keine Geraden sichtbar

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Modell im Ausflug nicht am Rücken

Figur 5:

240° Grad Rolle mit anschließenden $\frac{1}{4}$ Kreis



Beschreibung:

Einflug negativ, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug entlang der Mitte des Flugraumes und führt eine 240° Rolle bis in die 60° Schräglage aus. Bei Erreichen der Schräglage wird ein $\frac{1}{4}$ Segelkunstflugkreis in 60° Schräglage ausgeführt. Nach Beendigung des Kreisfluges wird wieder in die Normalfluglage zurück gedreht.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Kreisflug

Rollrichtung (!!240°) in die falsche Richtung,

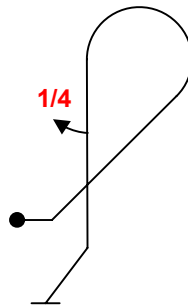
keine Gerade vor der Rolle sichtbar

Schräglage im Kreis nicht konstant 60°

Nach Beendigung des Kreises keine Rollbewegung (60°) in die Normalfluglage erkennbar

Figur 6:

Stehende Kubanacht mit $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes. Nach einem 45° Steigflug wird eine $\frac{5}{8}$ Looping in den Senkrechten Abwärtsflug ausgeführt. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{4}$ 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 $\pm 15^\circ$

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Kein 45° Steigflug erkennbar

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Loopingradius

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

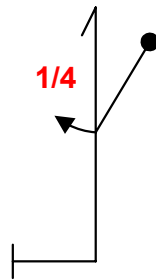
keine Gerade vor und/oder nach der Rolle sichtbar

Vor und nach der Rolle Strecken gleich lang.

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Figur 7:

Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug am Rand des Flugraumes. Nach einem senkrechten Steigflug wird ein Turn ausgeführt.

Auf dem folgenden Abwärtsflug wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{4}$ 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 $\pm 15^\circ$

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 des Turns

$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt 90°

keine Gerade vor und/oder nach der Rolle sichtbar

Vor und nach der Rolle Strecken gleich lang.

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

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.

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 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 in den Pflichtprogrammen **10 oder 0** Punkte (GER auch Kürprogramm)

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

Wertung im Kürprogramm **10 bis 0** Punkte (SUI, AUT)

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

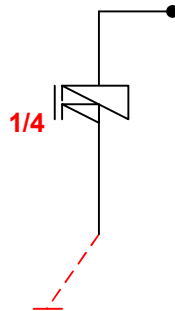
Der Schwerpunkt des Modells nach dem Stillstand außerhalb der Landezone ist (z.B. Rausrollen)

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

Rumpfachse nach Stillstand größer 90 Grad verdreht zur Landebahnachse

Programm Unlimited:

Figur 1: 1 ¼ Umdrehungen Trudeln positiv



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell wird abgebremst (Steigflug max +15°), bis es durch den fehlenden Auftrieb über die Nase abkippt. Ab diesem Moment wird die Rotation um die Hochachse eingeleitet.

Nach exakt 1 ¼ Umdrehungen wird die Rotation gestoppt und in den senkrechten Flug übergeleitet. Nach sichtbarer Erkennung einer Senkrechten wird mit einem negativen Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

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

Bewertungskriterien:

Einflug parallel zur Wertungslinie ausgerichtet,

Bahnneigungsflug größer +/- 15°

Modell dreht sich um die Hochachse vor dem Abkippen der Flugzeugnase

Beim Einleiten der Trudelbewegung hebt sich eine Fläche

Kein Trudeln,

1 ¼ Rolle nicht exakt. (Winkelabweichung > 90° = 0 Punkte)

Trudeln wird zu früh oder zu spät ausgeleitet und die Endlage mit einer Rolle erreicht.

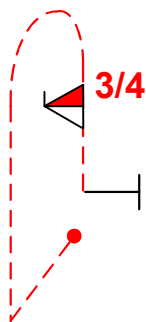
Ausflugradius zu groß.

Ausflug in den Horizontalflug nicht zur Mitte (Peilstange) ausgerichtet

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Modell im Ausflug nicht am Rücken

Figur 2: Humpty gedrückt mit $\frac{3}{4}$ Snaprolle abwärts



Beschreibung:

Einflug negativ, Das Flugmodell wird in die Senkrechte gedrückt und nach einer sichtbaren Geraden wird ein gedrückter $\frac{1}{2}$ Looping ausgeführt. In der Senkrechten, wird eine $\frac{3}{4}$ Snaprolle ausgeführt, danach mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

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

Bewertungskriterien:

Einflug zur Mitte ausgerichtet,

Bahnneigungsflug größer +/- 15°

Senkrechte nicht sichtbar.

Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

Vor und nach der $\frac{3}{4}$ Snaprolle keine Senkrechte sichtbar.

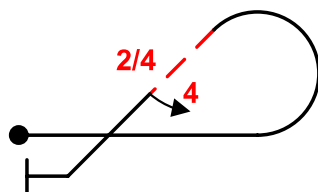
$\frac{3}{4}$ Snaprolle nicht exakt 270°

Snaprolle wird zu früh oder zu spät beendet und die Endlage mit einer Rolle erreicht.

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 3: Kubanacht mit $\frac{2}{4}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im +/-15° Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes und führt danach einen gezogenen $\frac{5}{8}$ Looping bis zur 45° Rückenlage aus. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{2}{4}$ Punkt Rolle durchgeführt. Danach wird mit einem positiven Abfangbogen in den Horizontalen Bahnneigungsflug die Figur beendet.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer +/- 15°.

Schwerpunktlinie zeigt keinen Loopingradius.

45° Sinkflug nicht konstant (Schwerpunktlinie)

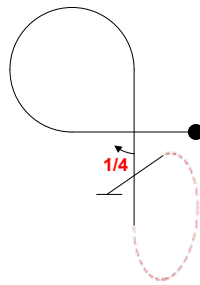
Vor und nach der $\frac{2}{4}$ Rolle keine Geraden sichtbar.

$\frac{2}{4}$ Rolle nicht exakt, (Haltepunkt, Rollgeschwindigkeit)

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend.

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar.

Figur 4: Loopingkombination mit 1/4 Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im +/-15° Bahnneigungsflug über die Mitte des Flugraumes und führt danach einen gezogenen 3/4 Looping, bis in die zur Mitte ausgerichtete Senkrechte Fluglage aus. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete 1/4 Rolle durchgeführt. Anschließend wird ein gedrückter 3/4 Looping bis in den positiven Bahnneigungsflug durchgeführt.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer +/- 15°

Schwerpunktlinie zeigt keine Loopingradien

Radien nicht gleich bleibend

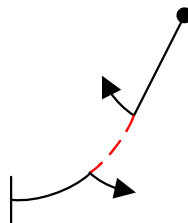
Radien der Loopings nicht gleich

Senkrechte nicht zur Mitte ausgerichtet und nicht senkrecht

1/4 Rolle nicht zur Mitte der Geraden ausgerichtet, keine Geraden sichtbar

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Figur 5: 1/2 Rolle mit anschließenden 1/4 Rollenkreis mit 1/2 Rolle dagegen



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im +/-15° Bahnneigungsflug entlang der Mitte des Flugraumes und führt eine 1/2 Rolle und im Anschluss einen 1/4 Kreis mit einer integrierten 1/2 Rolle in entgegengesetzter Drehrichtung aus.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer +/- 15°

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Kreisflug

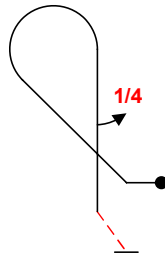
Rollrichtungen nicht entgegengesetzt,

Rollgeschwindigkeit nicht gleich bleibend.

Integrierte Rolle nicht konstant im Kreis integriert

Figur 6:

Stehende $\frac{1}{2}$ Kubanacht mit $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zum Rand des Flugraumes. Nach einem 45° Steigflug wird eine $\frac{5}{8}$ Looping in den Senkrechten Abwärtsflug ausgeführt. Auf der folgenden Geraden wird eine zur Mitte der Strecke ausgerichtete $\frac{1}{4}$ Rolle durchgeführt. Danach wird mit einem negativen 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

Kein 45° Steigflug erkennbar

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Loopingradius

$\frac{1}{4}$ Rolle nicht exakt 90°

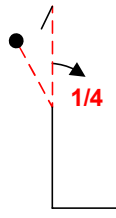
keine Gerade vor und/oder nach der Rolle sichtbar

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Modell im Ausflug nicht am Rücken

Figur 7:

Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts



Beschreibung:

Einflug negativ, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug am Rand des Flugraumes. Das Modell wird in einen senkrechten Steigflug gedrückt 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 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.

90° Rolle nicht exakt

keine Gerade vor und/oder nach der Rolle sichtbar

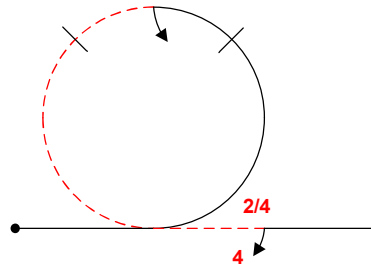
Modellschwerpunkt geht in den Abwärtsflug bevor die Drehung um die Hochachse 90° erreicht. (Flächen stehen Senkrecht)

Fächerung des Turns

Ausflugradius zu groß und/oder Radius nicht gleich bleibend

Figur 8:

Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug $\frac{2}{4}$ Rolle



Beschreibung:

Einflug positiv, Das Flugmodell fliegt im $\pm 15^\circ$ Bahnneigungsflug zur der Mitte des Flugraumes und führt einen halben gezogenen Looping aus. Vor Vollendung des $\frac{1}{2}$ gezogenen Looping wird eine über den Scheitelpunkt des Loopings integrierte 180° Rolle ausgeführt. Nach Beendigung der 180° integrierten Rolle wird ein halber gedrückter Looping in den Horizontalen Bahnneigungsflug ausgeführt. Nach Erreichen des Bahnneigungsflugs wird eine $\frac{2}{4}$ Punkt Rolle ausgeführt in die Normalfluglage.

Die Drehrichtungen sind nicht vorgegeben.

Es sind damit gleich als auch gegen drehende Rollbewegungen erlaubt.

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

Bewertungskriterien:

Bahnneigungsflug größer $\pm 15^\circ$

Figurentrennung (Gerade) nicht erkennbar

Schwerpunktlinie zeigt keinen konstanten Looping

$\frac{1}{2}$ Rolle im Loopingsegment nicht zur Mitte ausgerichtet

$\frac{1}{2}$ Rolle im Loopingsegment nicht integriert

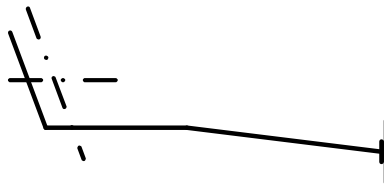
keine Gerade vor der $\frac{2}{4}$ Rolle sichtbar

Haltepunkt bei der $\frac{2}{4}$ Rolle nicht sichtbar oder zu lange

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 in den Pflichtprogrammen **10 oder 0** Punkte (GER auch Kürprogramm)

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

Wertung im Kürprogramm **10 bis 0** Punkte (SUI, AUT)

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