

## Anhang 5A

### Beschreibung der Flugfiguren für Fernlenk-Kunstflug

5A.1.13 Alle Flugfiguren werden gemäß ihrem Flugweg beurteilt und beginnen im geraden und waagerechten Normal- oder Rückenflug. Die mittleren Flugfiguren beginnen und enden in gleicher Flugrichtung, während die Wendefiguren mit einem Flugkurs 180° zum Einflug enden. Wenn zutreffend, liegen Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe. In den Wendeflugfiguren sind Flughöhenkorrekturen gestattet.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping oder Teillooping haben die Loopings oder Teilloopings den gleichen Durchmesser und liegen bei aufeinanderfolgenden Loopings an der gleichen Stelle. Ebenso ist bei Flugfiguren mit mehr als einer Rolle die Rollgeschwindigkeit gleich. Bei allen Flugfiguren mit mehr als einer Zeiten-Rolle ist die Rollgeschwindigkeit und die Verzögerung gleich. Alle aufeinanderfolgenden Rollen auf einer Waagerechten werden in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilen von Rollen, Gerissenen Rollen oder einer Kombination aus diesen haben vor und nach den Rollen oder Rollenkombinationen gleich lange Ein- und Ausflüge, die Flugfigurengruppen Immelmann und Abschwünge (Split S) ausgenommen. Gerissene Rollen, die keine solchen sind (z.B. Fassrollen) erhalten die Wertung NULL. Trudeln, das ein Spiralsturz ist oder mit einer gerissenen Rolle beginnt, erhält die Wertung NULL.

Jeder Verstoß gegen das oben Gesagte ist Grund für Punktabzug zusätzlich zu den Fehlern, die in den Wertungskriterien der Flugfigurenbeschreibungen angesprochen werden und den Gründen für Punktabzüge im Leitfaden für Punktwerte (Anhang 5B) und dem offiziellen Trainingsvideo für Punktwerte. Es ist zu beachten, dass diese Aufstellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

#### Vorrunden-Programm P-01

##### **P-01.01 Startvorgang**

Das Flugmodell wird auf die Startbahn gestellt, startet und kurvt dann um 90° in Richtung der Linie, die durch die beiden Markierungen, die in und gegen die Windrichtung stehen, dargestellt wird. Ungefähr über dieser Linie kurvt das Modell um 270° zu einem Trimmvorbeiflug mit dem Wind. Wenn es sich ungefähr auf der Höhe der Markierung befindet, die in Windrichtung steht, fliegt es eine 180°-Kurve oder, nach Entscheidung des Piloten, eine Kehre oder eine andere Wendefigur.

Bewertungshinweis:

- Der Startvorgang wird nicht befolgt: NULL Punkte.
- Das Modell fliegt hinter der Reihe der Punktwerte vorbei: NULL Punkte.
- Für den Startvorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

##### **P-01.02 Dreieckiger Looping, 2/4-Punkt-Rolle oben, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in den 45° Steigflug und fliege einen dreieckigen Looping mit einer halben Vierpunktrolle oben (auf der zweiten Seite des Loopings). Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Steig- und Sinkflug haben 45 Grad.
- Teilloopings bei Ein- und Ausflug liegen an der gleichen Stelle.

##### **P-01.03 Halbe umgekehrte Kubanische Acht, ½ Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen 45° Steigflug im Rückenflug, fliege eine halbe Rolle und drücke dann mit einem 5/8 Außenlooping in den waagerechten Rückenflug.

##### **P-01.04 1-1/2 negative Gerissene Rolle, 2/2-Punkt-Rolle**

Fliege auf einer Waagerechten eine und eine halbe negative Gerissene Rolle, gefolgt von einer 2-Punkt-Rolle in entgegengesetzter Richtung.

Bewertungshinweis:

- Es liegt nur eine kurze Verzögerung zwischen der 1-1/2 negativen Gerissenen Rolle und der 2/2-Punkt-Rolle.

## **P-01.05 Hoher Hut, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1/4-Rolle abwärts**

Ziehe in die Senkrechte und fliege eine 3/4-Punkt-Rolle, ziehe in den Rückenflug, fliege geradeaus, ziehe in die Senkrechte, fliege eine gesteuerte Viertelrolle und ziehe dann in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

- Die Rollrichtungen sind dem Piloten überlassen, aber der waagerechte Teil muss im Rückenflug geflogen werden.

## **P-01.06 45°-Steigflug, zwei 2/2-Punkt-Rollen gegengleich**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und fliege zwei 2-Punkt-Rollen in entgegengesetzter Richtung. Drücke in den waagerechten Flug.

## **P-01.07 Halber Quadratischer Looping, ganze Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug**

Fliege die Hälfte eines Quadratischen Loopings mit einer Rolle auf dem abwärts gerichteten Abschnitt. Ausflug im Rückenflug.

## **P-01.08 Achteckiger Außenlooping, Ausflug im Rückenflug**

Drücke zu einem 45°-Steigflug und fliege einen achteckigen Außenlooping. Ausflug im Rückenflug.

## **P-01.09 Figur Neun, ½ Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege eine Halbe Gesteuerte Rolle und dann 3/4 eines Außenloopings. Ausflug im Rückenflug.

## **P-01.10 Außen/Innen-Stehende Acht, in der Mitte beginnend, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen Außenlooping oben, dem ein Innenlooping folgt, der mittig unter dem Außenlooping liegt. Ausflug im Rückenflug.

## **P-01.11 Rückentrudeln, zwei Umdrehungen**

Fliege zwei aufeinanderfolgende Trudelbewegungen im Rückenflug. Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Gerissene Rolle zu Beginn, NULL Punkte.
- Erzwungener Übergang in das Trudeln, Punktabzug.

## **P-01.12 Umgekehrter Messerflug**

Rolle um 90° in den Messerflug und fliege geradeaus. Rolle um 180° in die entgegengesetzte Richtung und fliege eine zweite Strecke im Messerflug. Rolle dann um 90° in den Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die Strecken im Messerflug sind gleichlang und müssen lang genug sein, um einen kontrollierten Messerflug zu zeigen.

## **P-01.13 Immelmann, ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Fliege einen Halben Innenlooping, dem unmittelbar eine Gesteuerte Rolle folgt. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Zwischen dem Halben Looping und der Rolle ist keine Verzögerung.

## **P-01.14 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty-Bump, 2/4-Punkt-Rolle abwärts, ganze Rolle aufwärts**

Ziehe in den senkrechten Flug abwärts und fliege eine halbe 4-Punkt-Rolle, drücke in einen Halben Außenlooping, fliege eine ganze gesteuerte Rolle auf dem aufwärts gerichteten Flugabschnitt und drücke dann in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

- Die Viertelloopings zu Beginn und am Ende und der Halbe Looping unten haben den gleichen Radius.

## **P-01.15 Umgekehrter Hoher Hut, 1/4-Rollen**

Drücke in einen senkrechten Flug, fliege eine Viertelrolle, links oder rechts, drücke in den Rückenflug, fliege geradeaus, drücke in einen senkrechten Steigflug, fliege eine zweite Viertelrolle und drücke dann in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

- Der waagerechte Abschnitt muss im Rückenflug geflogen werden.

## **P-01.16 Zwei Loopings, zwei Halbe Rollen unten**

Drücke in einen Halben Außenlooping, fliege eine Halbe Rolle unten, fliege einen ganzen Innenlooping, fliege eine zweite Halbe Rolle unten und einen Halben Außenlooping in den waagerechten Flug.

Bewertungshinweis:

- Die Loopings müssen rund und deckungsgleich sein. Die Halben Rollen müssen in die Loopings integriert sein.

## **P-01.17 Abschwung (Split S)**

Fliege eine Halbe Gesteuerte Rolle, der unmittelbar ein Halber Innenlooping folgt.

Bewertungshinweis:

- Zwischen der Halben Rolle und dem Halben Looping gibt es keine Verzögerung.

## **P-01.18 Turn, 3/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/4 positive Gerissene Rolle abwärts**

Ziehe in den senkrechten Flug aufwärts und fliege eine 3/4-Punkt-Rolle, gefolgt von einem Turn. Im senkrechten Flug abwärts, fliege eine und eine Viertel Positive Gerissene Rolle und ziehe dann in den waagerechten Flug.

## **P-01.19 Humpty-Bump mit Optionen, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege eine Halbe Rolle (oder eine Viertel Rolle), drücke oder ziehe dann in einen Halben Looping (Innen- oder Außenlooping), fliege eine weitere Halbe (oder Viertel) Rolle und drücke dann in den waagerechten Rückenflug.

## **P-01.20 Langsame Rolle, aus dem Rückenflug in den Rückenflug**

Aus dem waagerechten Rückenflug, fliege eine Langsame Rolle zum waagerechten Rückenflug.

## **P-01.21 Halber quadratischer Außenlooping auf der Spitze stehend**

Drücke aus dem waagerechten Rückenflug in einen 45°- Steigflug und vollende einen auf der Spitze stehenden Halben Quadratischen Looping.

## **P-01.22 Figur Z, drücken zum 45° Bahnneigungsflug auf dem Rücken, 2/2-Punkt-Rolle, in den waagerechten Flug ziehen**

Drücke um 135° in einen 45° Bahnneigungsflug im Rückenflug und fliege eine 2-Punkt-Rolle. Ziehe um 135° zum waagerechten Flug.

## **P-01.23 Landevorgang**

Fliege mit verringerter Motorleistung eine 180°-Kurve, waagrecht oder im Sinkflug, bis zu einer Flugrichtung mit dem Wind. Fliege einen Streckenabschnitt mit dem Wind und kurve dann 180° in den Wind. Nähere Dich im Sinkflug der Start- und Landebahn und setze in der Landezone auf. Der Landevorgang ist beendet, wenn das Modell entweder zehn (10) Meter gerollt ist oder stehen bleibt.

Bewertungshinweis:

- Das Modell befolgt nicht den Landevorgang: NULL Punkte.
- Klappt bei der Landung irgendein Fahrwerksbein ein, ist die Wertung NULL.
- Landet das Modell außerhalb der Landezone, ist die Wertung NULL.  
Als Landezone gilt ein Kreis mit 50 Meter Radius oder Linien im Abstand von 100 Meter über eine herkömmliche Start- und Landebahn, wo diese wenigstens zehn (10) Meter breit ist.
- Für den Landevorgang werden nur zwei Wertungen vergeben, eine NULL oder eine ZEHN.

## Vorrunden-Programm P-03

### **P-03.01 Startvorgang**

Siehe Flugfigur P-01.01

### **P-03.02 Quadratischer Looping auf der Spitze stehend, halbe Rollen in den Abschnitten 2 u. 4**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und fliege einen vollständigen Quadratischen Looping, der auf der Spitze steht. Fliege auf dem zweiten und vierten Abschnitt eine Halbe Rolle.

Bewertungshinweis:

- Die Teilloopings beim Ein- und Ausflug liegen an der gleichen Stelle.

### **P-03.03 Turn, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, fliege eine halbe 4-Punkt-Rolle und dann einen Turn zu einem senkrechten Sturzflug. Drücke in den waagerechten Rückenflug.

### **P-03.04 2/2-Punkt-Rolle, 4-Punkt-Rolle entgegengesetzt, Ausflug im Rückenflug**

Fliege aus dem waagerechten Rückenflug eine 2-Punkt-Rolle gefolgt von einer 4-Punkt-Rolle in entgegengesetzter Richtung. Ausflug im waagerechten Rückenflug.

### **P-03.05 Halber Quadratischer Außenlooping**

Drücke aus dem Rückenflug in einen senkrechten Steigflug und fliege einen Halben Quadratischen Außenlooping.

### **P-03.06 Stundenglas, Einflug i. d. Mitte (untere Hälfte zuerst), ½ Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen 45°-Bahnneigungsflug, drücke um 135° in den waagerechten Rückenflug, drücke um 135° in einen 45°-Steigflug, fliege eine Halbe Rolle im Punkt des Einflugs in einen 45° Flug aufwärts im Rückenflug, drücke um 135° in den waagerechten Normalflug, drücke um 135° in einen 45°-Bahnneigungs-Rückenflug und drücke dann um 45° im Punkt des Einflugs zum Ausflug im waagerechten Rückenflug.

### **P-03.07 Halber Außenlooping zum oberen Punkt**

Drücke und fliege einen Halben Außenlooping.

### **P-03.08 Kobra-Rolle vom oberen Punkt, 2/4-Punkt-Rollen**

Drücke in einen 45°-Bahnneigungsflug und fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, drücke in einen 45°-Rückenflug aufwärts, fliege nochmals zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle und drücke dann zu einem Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die Rollrichtung aller 2/4-Punkt-Rollen ist beliebig.

### **P-03.09 Halber Quadratischer Looping, ½ Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Sturzflug und fliege einen Halben Quadratischen Looping. Fliege auf dem senkrechten Abschnitt eine Halbe Rolle.

### **P-03.10 1-1/2 positive Gerissene Rolle, 4/8-Punkt-Rolle**

Fliege auf einer Waagerechten eine und eine halbe positive Gerissene Rolle, gefolgt von 4 Zeiten einer 8-Punkt-Rolle (*Hinweis Chairman F3A-SC Bob Skinner: in ungekehrter Richtung*).

Bewertungshinweis:

- Zwischen der gerissenen Rolle und der 4/8-Punkt-Rolle darf es nur eine kurze Verzögerung geben.

### **P-03.11 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, Ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und fliege eine Rolle, drücke dann mit einem 5/8 Außenloopings in den waagerechten Rückenflug.

## **P-03.12 4-Punkt-Rolle, aus dem Rückenflug in den Rückenflug**

Fliege aus dem Rückenflug eine 360°-Rolle und verharre nach jeweils 90°, wenn die Tragflächen parallel oder senkrecht zum Horizont zeigen.

## **P-03.13 Drücken-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, ½ Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, ziehe in einen Halben Innenlooping bis zum senkrechten Sturzflug, fliege eine Halbe Rolle, ziehe und fliege im waagerechten Normalflug aus.

## **P-03.14 45°-Steigflug, 1-1/2 positive Gerissene Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und fliege eine und eine halbe Positive Gerissene Rolle. Ziehe zum Ausflug im Rückenflug.

## **P-03.15 Umgekehrter Hoher Hut mit 1/4 Rollen**

Ziehe in einen senkrechten Sturzflug und fliege eine Viertelrolle, links oder rechts, drücke dann zu einem Rückenflug durch den mittleren Flugraum, drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege eine zweite Viertelrolle und drücke zum Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Der waagerechte Teil der Flugfigur muss im Rückenflug geflogen werden.

## **P-03.16 Außen/Innen-Kubanische Acht oben beginnend, 2/2-Punkt-Rollen beim 2. Steigflug**

Drücke und fliege fünf Achtel eines Außenloopings zu einem 45°-Steigflug im Rückenflug und fliege drei Viertel eines Innenloopings. Fliege auf dem zweiten 45°-Steigflug eine 2-Punkt-Rolle und drücke dann zum Ausflug im Normalflug.

## **P-03.17 Halber Außenlooping, 2/4-Punkt-Rolle**

Drücke und fliege einen Halben Außenlooping, unmittelbar (keine Verzögerung) gefolgt von zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle.

## **P-03.18 Lawine, 1-1/2 Gerissene Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen Halben Innenlooping. Fliege am oberen Punkt eine und eine halbe Gerissene Rolle, positiv oder negativ, und fliege dann einen Halben Außenlooping zum Ausflug im Rückenflug.

## **P-03.19 Figur 9, 3/2-Punkt-Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke aus dem Rückenflug in den senkrechten Steigflug und fliege drei Zeiten einer 2-Punkt-Rolle, drücke dann und fliege drei Viertel eines Außenloopings zum Ausflug im Rückenflug.

## **P-03.20 Rollen-Acht, obere Hälfte zuerst, 1/2 Rollen in der Mitte, Ausflug im Rückenflug**

Drücke aus dem Rückenflug und fliege einen vollständigen Außenlooping. Fliege am tiefsten Punkt eine Halbe Rolle und dann einen zweiten Außenlooping mit einer Halben Rolle oben zum Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Loopings oben und unten sind rund und die Halben Rollen sind in die Loopings integriert.

## **P-03.21 Halber Außenlooping zum oberen Punkt, 1/2 Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Drücke aus dem Rückenflug in einen Halben Außenlooping und fliege sofort anschließend eine Halbe Rolle. Ausflug im Rückenflug.

## **P-03.22 Zweimal 2 Umdrehungen Rückentrudeln gegengleich aus dem Rückenflug, Ausflug mit 1/2 Rolle**

Aus dem Rückenflug, fliege zwei Umdrehungen Rückentrudeln und sofort anschließend zwei Umdrehungen Rückentrudeln in Gegenrichtung. Fliege nahezu senkrecht abwärts und drücke dann zum waagerechten Rückenflug, gefolgt von einer Halben Rolle in den Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die Umkehrung der Trudelrichtung erfolgt ohne Verzögerung.
- Die Halbe Rolle ist Teil der Flugfigur.

## **P-03.23 Landevorgang**

Siehe Flugfigur P-01.23

## Endrunden- Programm F-01

### **F-01.01 Startvorgang**

Siehe Flugfigur P-01.01

### **F-01.02 Kubanische Acht, 4/8-Punkt-Rolle zuerst, dann Ganze Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen fünf Achtel Innenlooping, fliege auf der ersten 45°-Strecke vier Zeiten einer 8-Punkt-Rolle, gefolgt von einem Dreiviertel Innenlooping und einer Ganzen Rolle auf der zweiten 45°-Strecke. Drücke zum Ausflug im Rückenflug.

### **F-01.03 Turn, 4-Punkt-Rolle aufwärts, Halbe Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege eine 4-Punkt-Rolle, der ein Turn folgt. Fliege auf der Strecke abwärts eine Halbe Rolle.

### **F-01.04 8-Punkt-Rolle**

Fliege eine 360°-Rolle und verharre nach jeweils 45°. Bei jeder Verzögerung liegen die Tragflächen parallel, senkrecht oder in 45° zum Horizont.

### **F-01.05 Halber Looping, eine positive Gerissene Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe und fliege einen Halben Looping und dann sofort anschließend eine Positive Gerissene Rolle. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rolle muss positiv sein. Negative Gerissene Rolle = Wertung NULL.
- Zwischen dem Halben Looping und der Gerissenen Rolle gibt es keine Verzögerung.

### **F-01.06 Rückentrudeln, 2-1/2 Umdrehungen**

Fliege aus dem Rückenflug 2-1/2 Umdrehungen Rückentrudeln, ziehe zum waagerechten Ausflug.

### **F-01.07 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty-Bump, eine positive Gerissene Rolle aufwärts, 4-Punkt-Rolle abwärts (oder: 1-1/4 positive Gerissene Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts), Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in den senkrechten Steigflug und fliege eine Positive Gerissene Rolle (oder 1-1/4 Positive Gerissene Rolle), drücke und fliege einen Halben Außenlooping. Fliege auf der Strecke abwärts eine 4-Punkt-Rolle (oder 3/4-Punkt-Rolle), drücke zum Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Der Halbe Looping oben muss ein Außenlooping sein.

### **F-01.08 Zwei Rollen gegengleich, aus dem Rückenflug in den Rückenflug**

Fliege auf der Waagerechten aus dem Rückenflug eine Rolle in beliebiger Richtung und dann sofort anschließend eine Rolle in entgegengesetzter Richtung in den Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Verzögerung zwischen den Rollen ist sehr kurz.

### **F-01.09 Hoher Hut, 3/4-Rolle aufwärts, 3/4 negative Gerissene Rolle abwärts**

Drücke aus dem Rückenflug in einen senkrechten Steigflug und fliege eine 3/4-Rolle in beliebiger Richtung, ziehe in den waagerechten Rückenflug, ziehe in einen senkrechten Sturzflug und fliege eine 3/4 Negative Gerissene Rolle, ziehe zum Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Der waagerechte Abschnitt muss im Rückenflug geflogen werden.

### **F-01.10 Stehende Acht, zuerst Ganze Rolle, dann 1/2 Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe und fliege einen Halben Looping, fliege am oberen Punkt eine Ganze Rolle, drücke und fliege einen Außenlooping, fliege am Schnittpunkt eine Halbe Rolle, drücke dann und fliege einen Halben Außenlooping zum Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Loopings sollen rund und die Rollen in diese integriert sein.
- Der Looping oben soll mittig über dem unteren Looping stehen.

## **F-01.11 Halber Quadratischer Looping, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke zu einem senkrechten Steigflug und fliege einen Halben Quadratischen Looping. Fliege auf der ansteigenden Strecke zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, ziehe zum Ausflug im Rückenflug.

## **F-01.12 Rollenkreis, vier Rollen entgegengesetzt, erste Rolle nach außen, Ausflug im Rückenflug**

Fliege aus dem Rückenflug einen Rollenkreis mit vier Rollen in abwechselnden Richtungen, wobei die erste Rolle nach außen geflogen wird. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Gleichmäßige Rollgeschwindigkeit.
- Wechsel der Drehrichtung ohne jede Verzögerung.
- Gleichbleibender Radius des Kreises (d.h. windkorrigiert).
- Ein- und Ausflug am gleichen Punkt.
- Ist der Kreis zu groß oder wird er zu weit draußen geflogen, erfolgt Punktabzug.

## **F-01.13 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halben Rollen**

Ziehe in einen 45°-Sinkflug im Rückenflug, fliege eine Halbe Rolle, drücke um 90° bis zu einem 45°-Sinkflug, fliege eine Halbe Rolle und ziehe zum Ausflug im Normalflug.

## **F-01.14 1-1/4 positive Gerissene Rolle, 1-1/4 Rolle entgegengesetzt**

Fliege auf einer Waagerechten 1-1/4 Positive Gerissene Rolle in den Messerflug, gefolgt von einer 1-1/4 Rolle in Gegenrichtung.

Bewertungshinweis:

- Die Verzögerung zwischen der Gerissenen Rolle und der Gesteuerten Rolle soll sehr kurz sein.
- Die Flugfigur liegt von Anfang bis Ende auf einer geraden, waagerechten Linie.

## **F-01.15 Halbe Umgekehrte Kubanische Acht, Ganze Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen 45°-Steigflug, fliege eine Ganze Rolle, drücke dann und fliege 5/8 eines Außenloopings zum Ausflug im Rückenflug.

## **F-01.16 4-Punkt-Rolle, aus dem Rückenflug in den Rückenflug**

Fliege aus dem Rückenflug eine 360°-Rolle und verharre nach jeweils 90°, wobei die Tragflächen parallel oder senkrecht zum Horizont zeigen. Ausflug im Rückenflug.

## **F-01.17 Drücken-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump, 2/4-Punkt-Rolle aufwärts, 1-1/2 negative Gerissene Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Steigflug, fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle und ziehe dann durch einen Halben Innenlooping bis zu einem senkrechten Sturzflug. Fliege im Sturzflug 1-1/2 Negative Gerissene Rolle, ziehe zum Ausflug im Normalflug.

## **F-01.18 Looping, 8-Punkt-Rolle oben**

Ziehe zu einem Innenlooping. Fliege im oberen Punkt eine 8-Punkt-Rolle.

Bewertungshinweis:

- Die 8-Punkt-Rolle wird mittig oben im Looping geflogen.
- Looping ist rund, die 8-Punkt-Rolle integriert.

## **F-01.19 Landevorgang**

Siehe Flugfigur P-01.23

## Endrunden-Programm F-03

### **F-03.01 Startvorgang**

Siehe Flugfigur P-01.01

### **F-03.02 Quadratischer Looping, 2/4-Punkt-Rolle auf- und abwärts, eine positive Gerissene Rolle oben und unten**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle. Drücke in die Waagerechte und fliege eine Positive Gerissene Rolle auf dem oberen Abschnitt, drücke in den senkrechten Sturzflug und fliege zum zweiten Mal zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle, ziehe in die Waagerechte und fliege eine Positive Gerissene Rolle auf dem unteren Abschnitt.

### **F-03.03 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump, 1-1/2 Rolle aufwärts**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege 1-1/2 Rolle, ziehe und fliege einen Halben Looping in den senkrechten Sturzflug. Ziehe zum Ausflug im Normalflug.

### **F-03.04 3/4-Punkt- Rollen gegengleich**

Fliege auf einer Waagerechten drei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle und dann nochmals drei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle in Gegenrichtung.

### **F-03.05 Halber Achtseiten-Looping, 2/2-Punkt-Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und beende einen halben Acht-Seiten-Looping, gefolgt von einer 2-Punkt-Rolle. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Der Halbe Achtseitige Looping wird vollständig vor der 2-Punkt-Rolle geflogen, d.h. vor der 2-Punkt-Rolle wird ein kurzer waagerechter Streckenabschnitt (1/2 Strecke) im Rückenflug geflogen.

### **F-03.06 Rollen-Looping mit einer (1) Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe nach unten und fliege einen Innenlooping. In den gesamten Looping ist eine Ganze Rolle integriert. Ausflug im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Looping muss rund sein.
- Die Rollgeschwindigkeit muss gleichbleibend sein.
- An der unteren Stelle des Loopings ist das Modell im Rückenflug.
- Die Tragflügel liegen auf der Ebene des Loopings, wenn sich das Modell in den Positionen drei (3) Uhr und neun (9) Uhr befindet.

### **F-03.07 Halber Looping**

Ziehe nach unten und fliege einen Halben Innenlooping. Ausflug im Normalflug.

### **F-03.08 3/4-Punkt-Rolle, 1-1/4 Positive Gerissene Rolle**

Auf einer Waagerechten werden drei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle geflogen, gefolgt von 1-1/4 Positiver Gerissener Rolle. Ausflug im Normalflug.

### **F-03.09 Turn**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege einen Turn zu einem senkrechten Sturzflug. Ziehe in den Ausflug im Normalflug.

### **F-03.10 Ziehen auf 45°, 7/8 Außenlooping in die Senkrechte, 2/2-Punkt-Rolle, in den waagerechten Flug drücken**

Ziehe in einen 45°-Flug aufwärts. Drücke und fliege sieben Achtel eines Außenloopings. Auf dem senkrechten Abschnitt aufwärts, fliege eine 2-Punkt-Rolle. Drücke zum Ausflug im Normalflug.

### **F-03.11 Eine positive Gerissene Rolle, 3/8 Außenlooping in den 45°-Bahnneigungsflug, 2/4-Punkt-Rolle abwärts**

Fliege eine Positive Gerissene Rolle und drücke dann um 135° zu einem 45°-Bahnneigungsflug im Rückenflug. Fliege im Bahnneigungsflug zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle. Ziehe in den Ausflug im Normalflug.

**F-03.12 Ziehen in die Senkrechte, 2/4-Punkt-Rolle, eine negative Gerissene Rolle entgegengesetzt, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in den senkrechten Steigflug und fliege eine halbe 4-Punkt-Rolle, dann eine Negative Gerissene Rolle in Gegenrichtung. Ziehe zum Ausflug im Rückenflug.

**F-03.13 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump, 1/2 Rolle abwärts (oder Option: 3/4 Rolle abwärts und aufwärts), Ausflug im Rückenflug**

Ziehe aus dem Rückenflug in einen senkrechten Sturzflug. Fliege auf dem Sturzflug eine Halbe Rolle (oder eine Dreiviertel Rolle), drücke dann und fliege einen Halben Außenlooping zum senkrechten Steigflug, ziehe dann zum Ausflug im Rückenflug (oder fliege eine zweite Dreiviertel Rolle auf dem Steigflug).

Bewertungshinweis:

- Der Halbe Looping muss ein Außenlooping sein.

**F-03.14 Rückentrudeln entgegengesetzt, 1-1/2 dann 1 Umdrehung in Gegenrichtung**

Aus dem waagerechten Rückenflug, fliege 1-1/2 Umdrehungen Rückentrudeln, dann eine Umdrehung Rückentrudeln in Gegenrichtung. Ziehe zum Ausflug im Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Der Übergang in die entgegengesetzte Drehrichtung erfolgt unverzüglich.

**F-03.15 Ziehen auf 45°, 1/4 Rolle, 1/2 Looping im Messerflug aufwärts oder abwärts auf 45°, 1/4 Rolle abwärts**

Ziehe in einen 45°-Steigflug und fliege eine Viertelrolle, gefolgt von einem Halben Looping im Messerflug, auf- oder abwärts, in einen 45°-Sinkflug. Fliege im Sinkflug eine Viertelrolle und ziehe dann zum waagerechten Ausflug.

Bewertungshinweis:

- Die obere Hälfte der ansteigenden und fallenden 45°-Strecken sind im Messerflug.

**F-03.16 Ziehen-Ziehen-Ziehen Humpty-Bump, 8-Punkt-Rolle aufwärts, zwei Negative Gerissene Rollen abwärts**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege eine 8-Punkt-Rolle, ziehe und fliege einen Halben Innenlooping bis zum senkrechten Sturzflug. Fliege auf dem senkrechten Flugabschnitt im Sturzflug zwei Negative Gerissene Rollen und ziehe dann in den waagerechten Flug.

**F-03.17 Figur 9, eine Rolle in der Senkrechten, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege eine Rolle, drücke dann und fliege einen 3/4 Außenlooping zum Ausflug im Rückenflug.

**F-03.18 Stundenglas, Einflug in der Mitte, 2/2-Punkt-Rolle oben, 2/4-Punkt-Rolle unten**

Drücke aus dem Rückenflug in einen 45°-Steigflug, drücke um 135° in die Waagerechte und fliege eine 2-Punkt-Rolle, drücke um 135° in einen 45°-Sinkflug auf dem Rücken, ziehe um 135° in die Waagerechte und fliege zwei Zeiten einer 4-Punkt-Rolle in den Rückenflug, drücke um 135° in einen 45°-Steigflug, am Punkt des Einflugs drücke dann um 45° zum Ausflug.

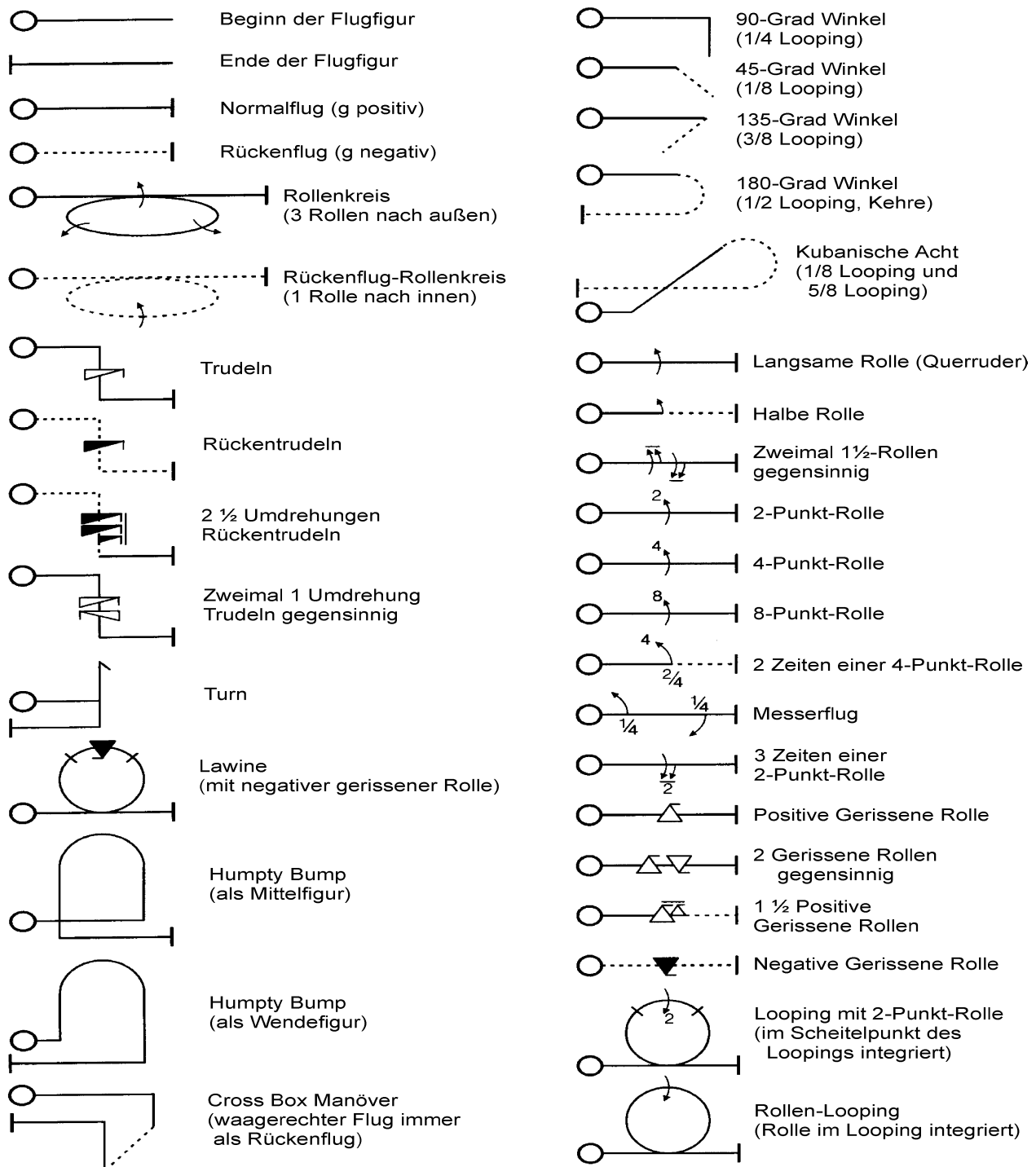
Bewertungshinweis:

- Ein- und Ausflug des Stundenglases liegen am gleichen Punkt.

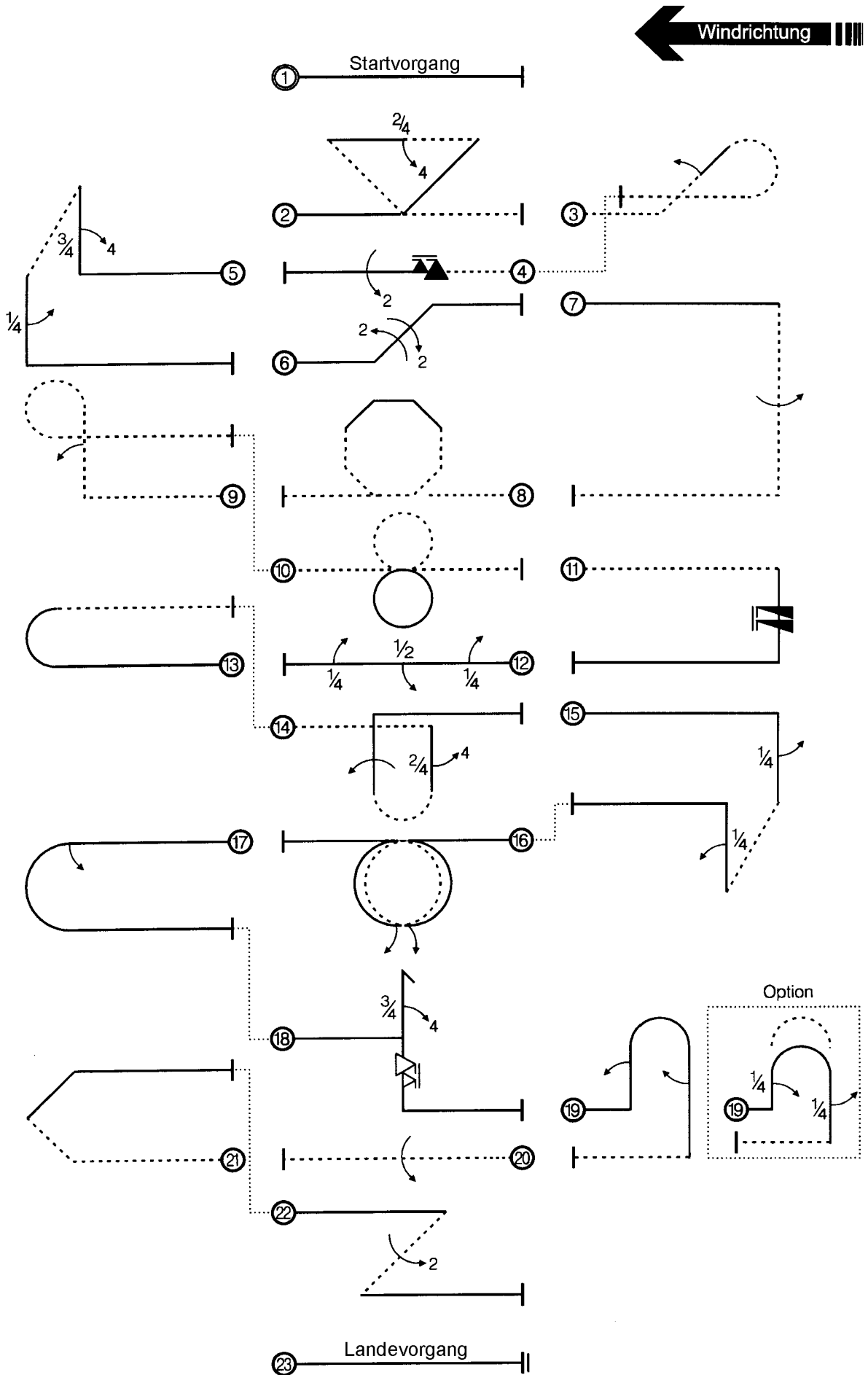
**F-03.19 Landevorgang**

Siehe Flugfigur P-01.23

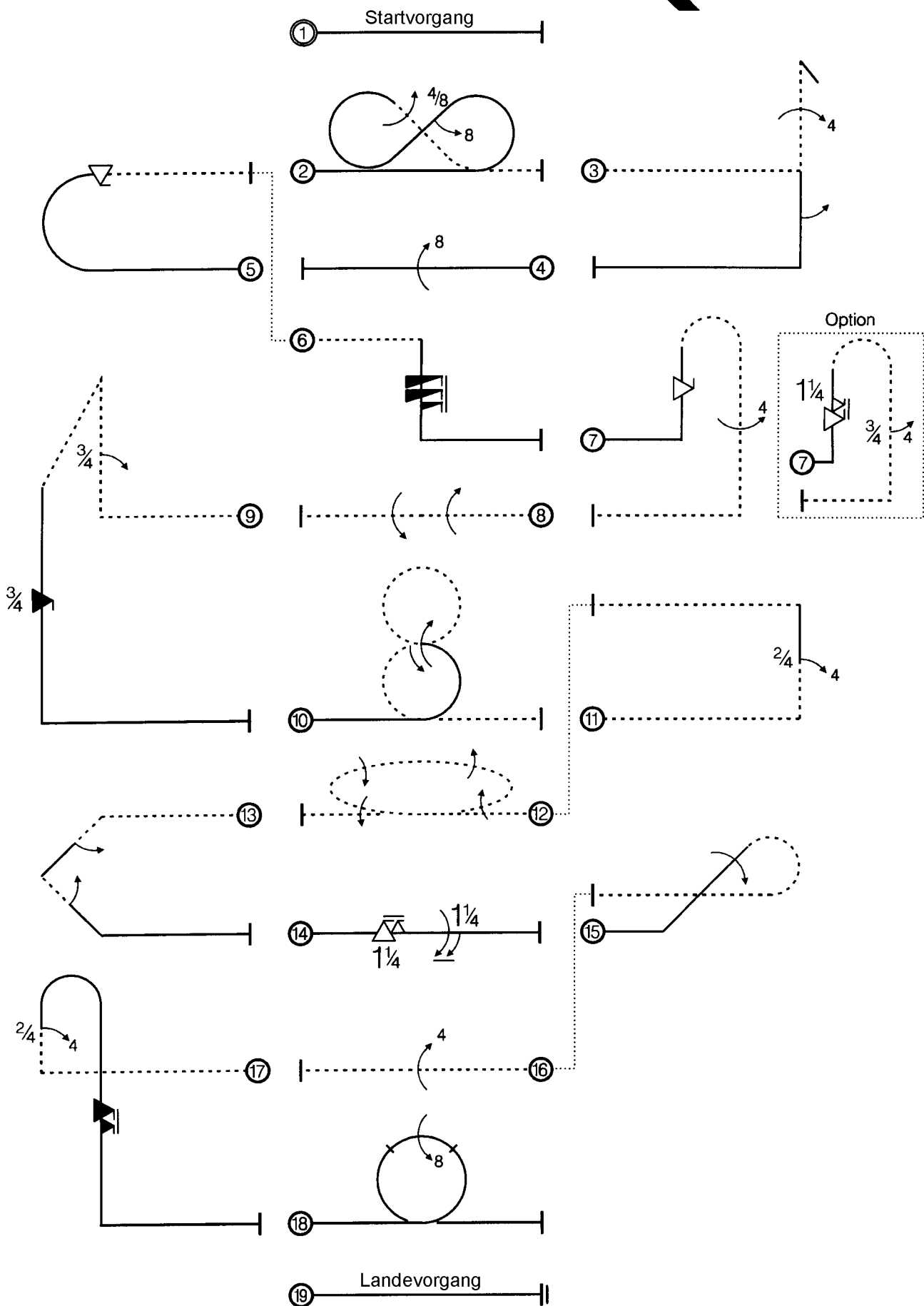
## Erklärung der Aresti Symbole



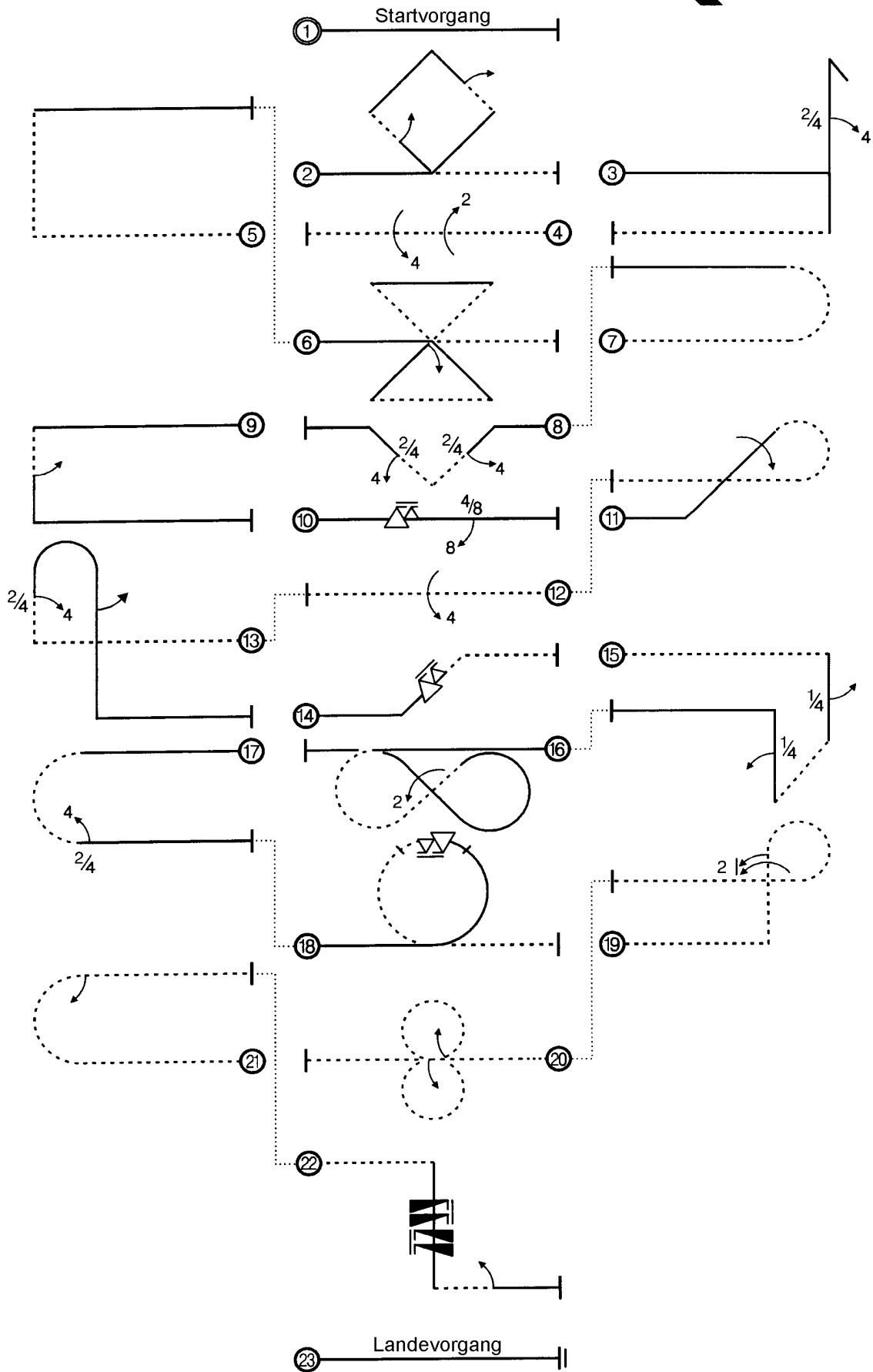
## Figurenfolge Vorrunde Programm P-01



## Figurenfolge Endrunde Programm F-01



Figurenfolge Vorrunde Programm P-03



## Figurenfolge Endrunde Programm F-03

