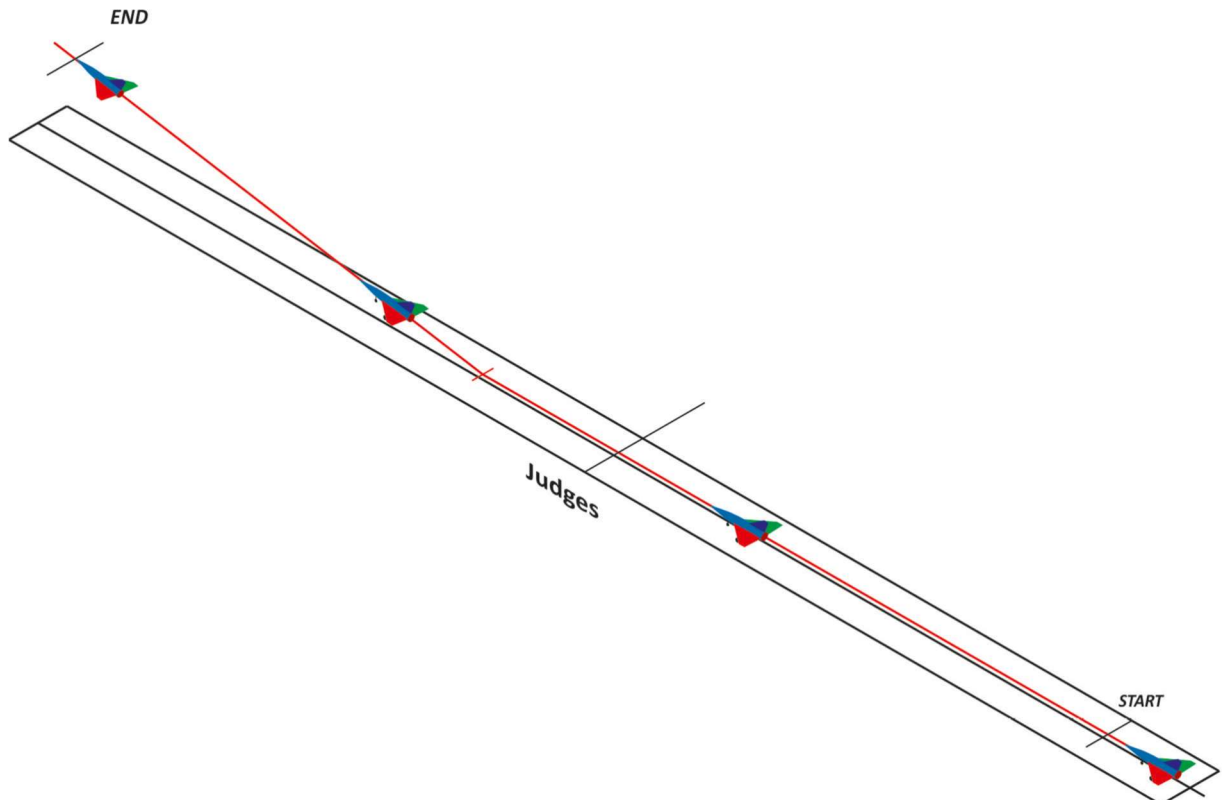


## 12.2 Figuren zu RC-JET

### 12.2.1 Start..... K10

Das Modell verlässt die Startbahn hinter der Mittellinie des Wertungsrichters und steigt mit konstantem Kurs und Steigwinkel, der dem Prototyp entspricht, für mindestens fünf Sekunden auf. Vor dem Einflug in die Platzrunde wird „Ende“ gerufen. Falls vorhanden, muss, währenddessen das Fahrwerk eingefahren werden. Die Wertung beginnt mit dem Ruf „Start“ und dem Lösen der Bremsen zu Beginn des Startlaufs. Das Rollen vor dem Start wird nicht bewertet.

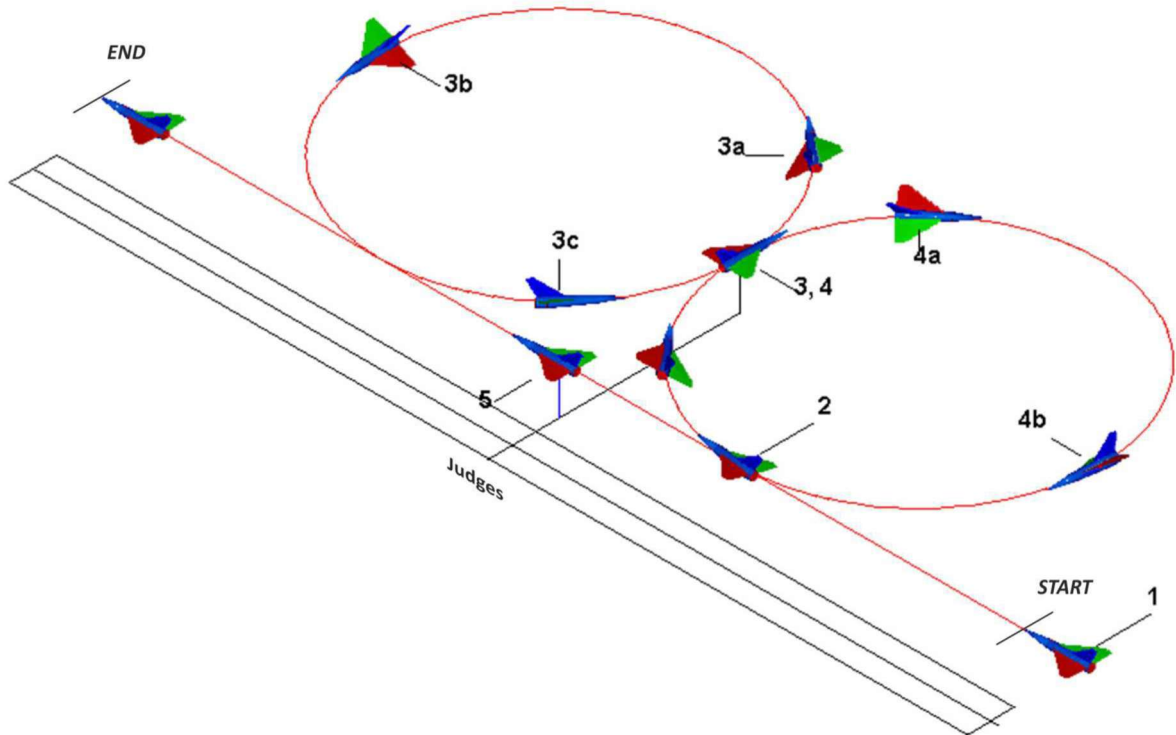


#### Fehler:

- Modell wird nach dem Startbefehl berührt (Nullmarkierungen)
- Modell weicht beim Start von der Startbahn ab
- Startstrecke entspricht nicht dem Vorbild
- Geschwindigkeit unrealistisch oder Beschleunigung zu hoch
- Abheben nicht gleichmäßig
- Steigrate und Fluglage während des Steigflugs entsprechen nicht dem Vorbild
- Fluglage während des Steigflugs entspricht nicht dem Vorbild
- Landeklappen nicht verwendet (falls zutreffend)
- Fahrwerkssequenz nicht eingeleitet (falls zutreffend)
- Steigflugstrecke weicht von der Startstrecke ab
- Steigflugstrecke zu kurz
- Start und/oder Ende nicht angesagt

12.2.2 Horizontale Acht ..... K15

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe wird „Start“ gerufen. Das Modell nähert sich im geraden und waagerechten Flug in sicherer Höhe (1), führt dann eine Viertelkreiskurve in Richtung der Wertungsrichter aus (2), gefolgt (3) einer 360°-Kreiskurve (3a, 3b, 3c) in die entgegengesetzte Richtung. Anschließend folgt (4) eine Dreiviertelkreiskurve (4a, 4b) in derselben Richtung wie die erste Kurve, wodurch eine Acht parallel zur Landebahnmittellinie und in konstanter Höhe vollendet wird. „Ende“ wird deutlich hinter der Wertungsrichtermittellinie gerufen. Das Manöver endet auf derselben Höhe und in derselben Richtung wie der Start und sollte auf der Wertungsrichtermittellinie zentriert sein.



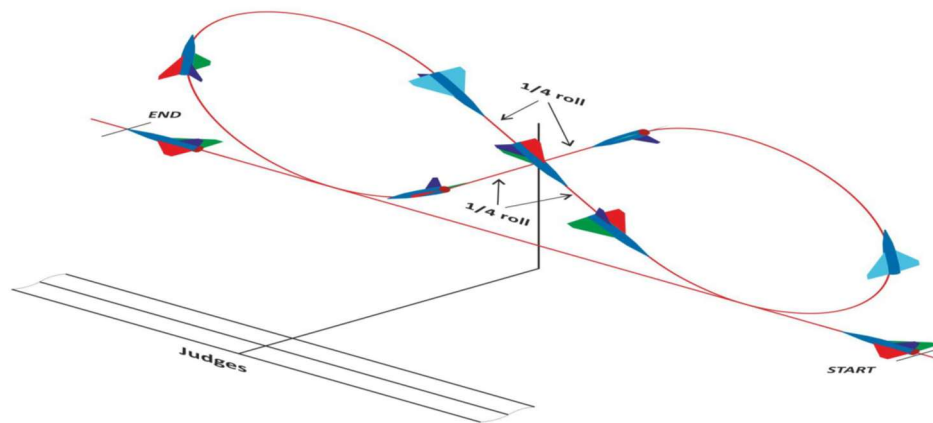
Fehler:

- Eintritt in den ersten Kreis nicht rechtwinklig zur ursprünglichen Flugbahn
- Kreise ungleicher Größe
- Kreise verformt
- Konstante Höhe nicht eingehalten
- Schnittpunkt nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Austrittsbahn nicht aneinandergrenzend und parallel zur Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers nicht realitätsnah für das Vorbild
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und stabil
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig



12.2.3 Kubanische Acht mit zwei Viertelrollen ..... K15

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und weit hinter ihr im Horizontalflug in sicherer Höhe. Nach dem Startsignal zieht das Modell, nachdem es die Mittellinie des Kampfrichters passiert hat, in einen 5/8-Innenlooping hoch und fliegt anschließend in einem Winkel von 45 Grad kopfüber weiter nach unten. Das Modell fliegt zwei Viertelrollen auf der Mittellinie des Kampfrichters, um in den 45-Grad-Sinkflug zurückzukehren, gefolgt von einem 3/4-Innenlooping in einem Winkel von 45 Grad kopfüber. Anschließend fliegt das Modell zwei Viertelrollen auf der Mittellinie des Kampfrichters, um wieder in den Normalflug zurückzukehren und fängt sich mit einem 1/8-Looping in den geraden, horizontalen Normalflug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie zu Beginn des Manövers.

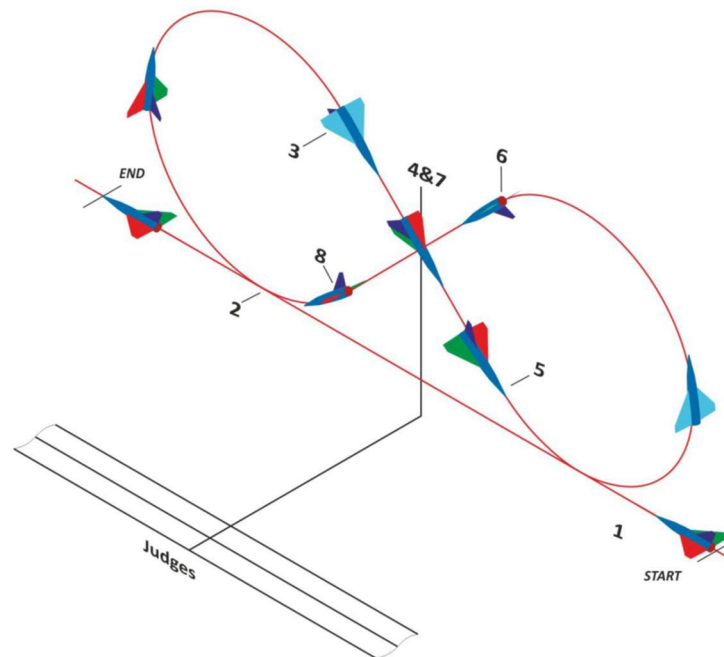


Fehler:

- Manöver nicht in einer konstanten vertikalen Ebene parallel zur Ziellinie der Kampfrichter ausgeführt
- Loopings entsprechen nicht dem Vorbild
- Loopings haben unterschiedliche Größe
- Viertelrollen nicht zentriert auf der Ziellinie der Kampfrichter – Flugzeug sollte sich am Schnittpunkt in Messerflugposition befinden
- 45-Grad-Sinkflugbahn nicht erreicht
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Unsachgemäße Nutzung des Schubhebels
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings entsprechen nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt.

## 12.2.4 Kubanische Acht ..... K15

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe wird der Anflug als „Start“ bezeichnet. Das Modell nähert sich parallel und deutlich jenseits der Landebahn (1). Nach Überfliegen der Mittellinie der Wertungsrichter zieht das Modell hoch (2) und fliegt einen etwa 5/8 Innenlooping, bevor es in einem Winkel von 45° kopfüber weiterfliegt (3). Am Schnittpunkt (auf der Mittellinie der Wertungsrichter) führt das Modell eine halbe Rolle aus, gefolgt (5) von einem weiteren etwa 3/4 Innenlooping in 45° Rückenlage (6). Anschließend fliegt das Modell eine halbe Rolle zurück in den Normalflug (7) auf der Mittellinie der Wertungsrichter und kehrt dann (8) in den Geradeausflug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie beim Start zurück.

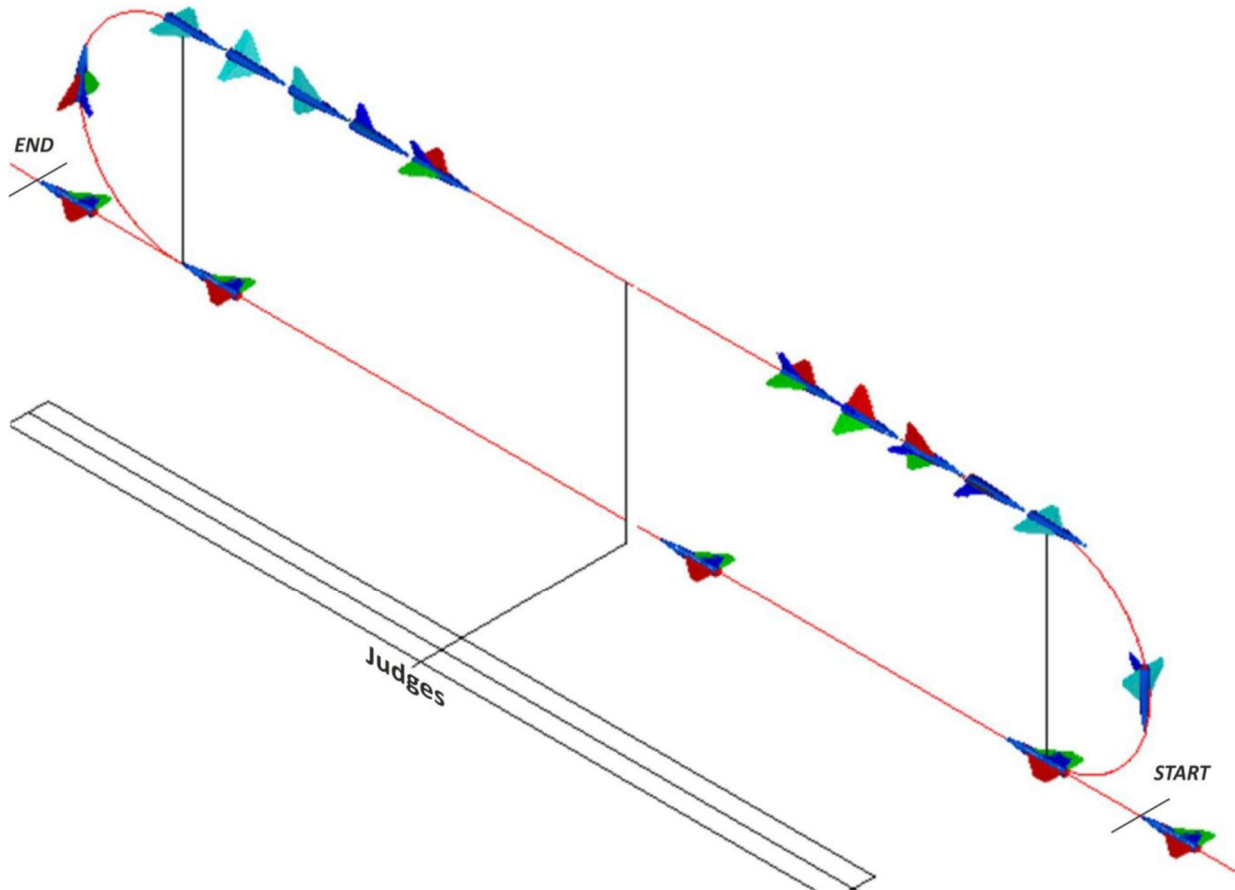


## Fehler:

- Manöver nicht in einer konstanten vertikalen Ebene parallel zur Richterlinie ausgeführt
- Loopings nicht vorbildkonform
- Loopings nicht gleich groß
- Halbe Rollen nicht zentriert auf der Richterlinie
- 45°-Sinkflug nicht erreicht
- Modell beendet Manöver nicht auf gleicher Höhe wie beim Eintritt
- Ein- und Austrittsbahn nicht zusammenhängend und parallel zur Landebahn
- Unsachgemäße Gashebelbenutzung
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings nicht vorbildkonform
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt

12.2.5 Kombination Immelmann/Split-S ..... K12

Parallel zur Landebahn und weit hinter ihr. Der Anflug erfolgt im Horizontalflug in sicherer Höhe. Etwa 75 Meter nach Überfliegen der Mittellinie der Kampfrichter zieht das Modell in einen halben Innenlooping hoch und führt sofort eine halbe Rolle in die Normalfluglage aus. Nach ca. 150 Metern Horizontalflug folgt eine halbe Rolle in Rückenlage und ein sofortiger halber Innenlooping nach unten, um wieder in den Horizontalflug auf gleicher Höhe und Richtung wie beim Start zurückzukehren.

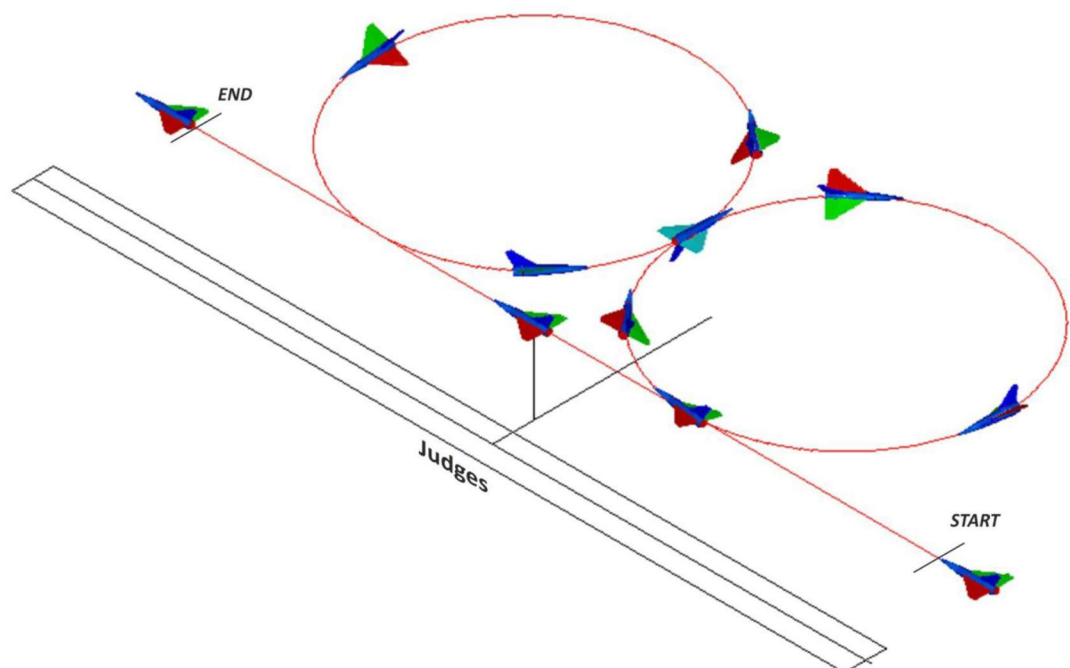


Fehler:

- Die Bahn des Halbloopings verläuft nicht vertikal.
- Die Halbloopings sind nicht exakt halbkreisförmig.
- Der erste Rollvorgang beginnt zu spät, der zweite zu früh.
- Zu großer Höhenverlust während der Rollen.
- Die Halbloopings sind nicht gleich groß.
- Die Bahn weicht während der Rollen ab.
- Ein- und Ausflughbahnen verlaufen nicht parallel zur Landebahn.
- Das Manöver ist nicht auf der Mittellinie des Richters zentriert.
- Manöver Größe und -geschwindigkeit entsprechen nicht dem Vorbild.
- Start und/oder Ende wurden nicht gemeldet.
- Das Manöver wurde zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig geflogen.

## 12.2.6 Horizontal Derry Eight ..... K15

Das Modell nähert sich im geraden und waagerechten Flug parallel zur Landebahn und in sicherer Höhe. Nach dem Startsignal führt das Modell eine Viertelkreisurve in Richtung der Wertungsrichter aus. Unmittelbar nach Abschluss dieser Viertelkreisurve rollt das Modell um etwa drei Viertel in Kurvenrichtung. Anschließend fliegt es eine 360°-Kurve in entgegengesetzter Richtung. Das Modell kommt zum Stillstand, wenn es aufrecht steht und in Kurvenrichtung geneigt ist. Nach Abschluss dieser 360°-Kurve rollt das Modell erneut um etwa drei Viertel in Kurvenrichtung. Das Modell rollt weiter und fliegt eine 270°-Kurve in derselben Richtung wie die erste Kurve. Das Modell kommt zum Stillstand, wenn es aufrecht steht und in Richtung der letzten Kurve geneigt ist. Vor der Mittellinie der Wertungsrichter erreicht das Modell den Horizontalflug, woraufhin das Startsignal ertönt. Das Manöver endet auf derselben Höhe und in derselben Richtung wie der Start und sollte auf der Mittellinie der Wertungsrichter zentriert sein.

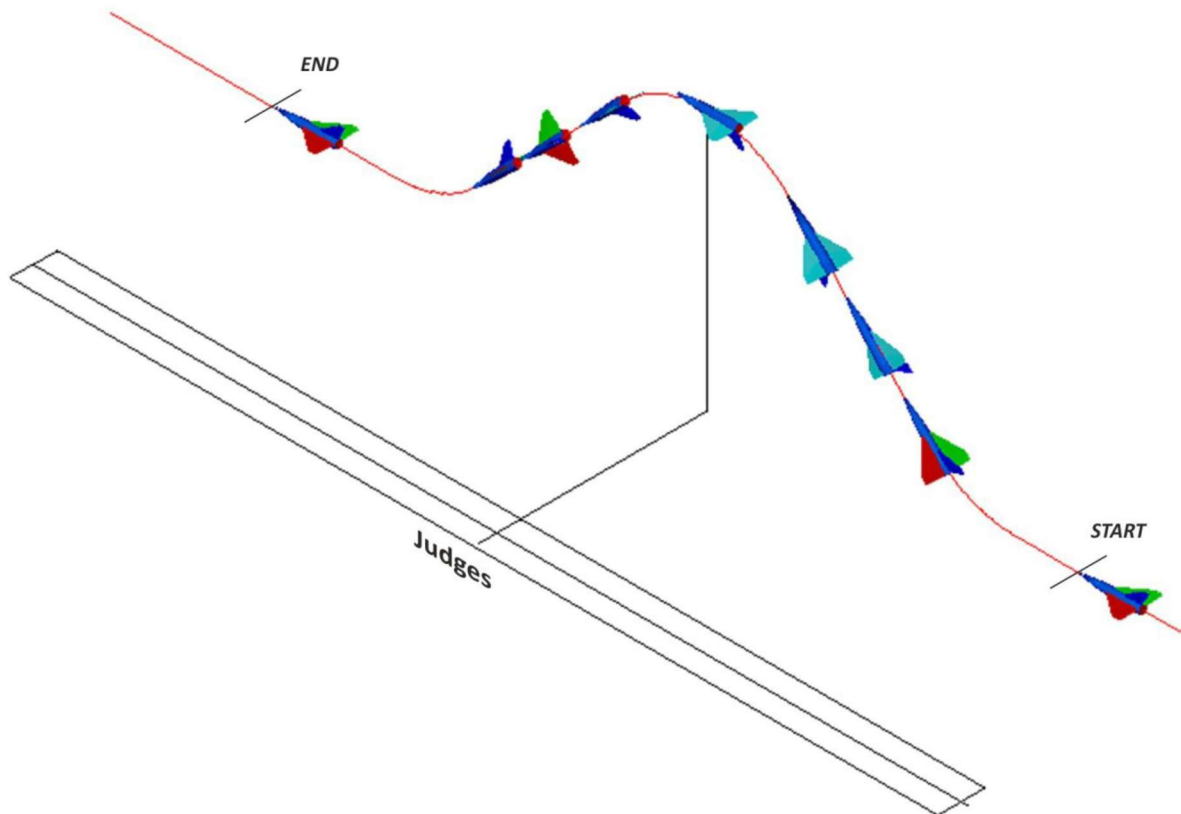


## Fehler:

- Eintritt in den ersten Kreis nicht rechtwinklig zur ursprünglichen Flugbahn
- Kreise ungleich groß
- Kreise verformt
- Konstante Höhe nicht eingehalten
- Schnittpunkt nicht mittig auf der Mittellinie der Kampfrichter
- Ein- und Austrittsbahn nicht zusammenhängend und parallel zur Landebahn
- Ein- und Austrittsbahn nicht parallel zur Linie der Kampfrichter
- Gesamtgröße des Manövers nicht realitätsnah
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und stabil
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Unangemessene Rollraten

12.2.7 Cobra-Rolle ..... K12

Das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und deutlich darüber hinaus in sicherer Höhe im Horizontalflug, steigt in einen 45°-Steigflug und führt eine halbe Rolle in Rückenlage aus. Anschließend vollführt es einen Viertel-Innenlooping in einen 45°-Sturzflug, führt eine halbe Rolle in die Normallage aus und kehrt in den Horizontalflug auf derselben Höhe und Richtung wie beim Start zurück. Der höchste Punkt des Viertel-Innenloopings sollte auf der Mittellinie des Wertungsrichters liegen.

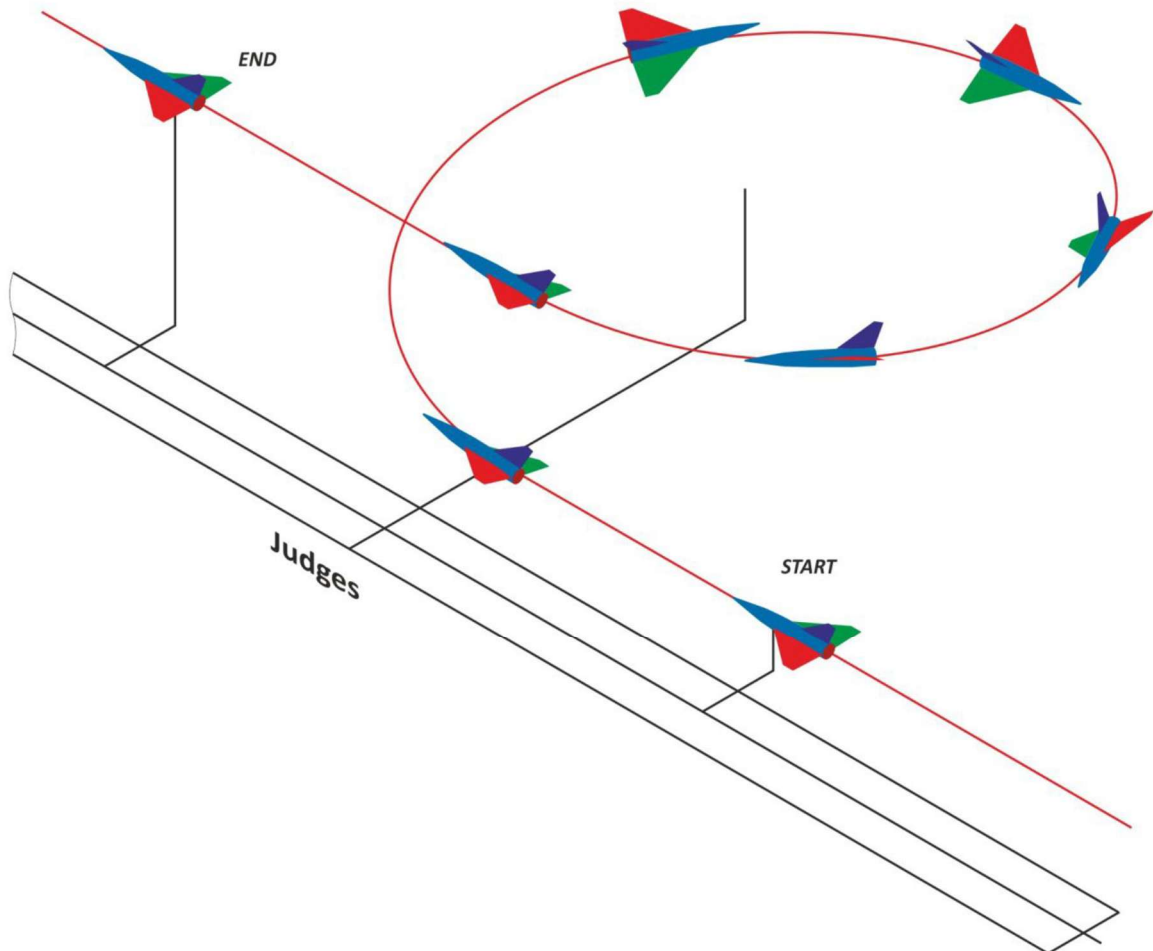


Fehler:

- Manöver nicht in einer vertikalen Ebene parallel zur Landebahn ausgeführt
- Viertellooping nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Steig- und Sinkflug mit 45 Grad nicht erreicht
- Halbe Rollen nicht mittig im Steig- und Sinkflug
- Ein- und Ausflug nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Modell beendet Manöver nicht auf der gleichen Höhe wie beim Einflug
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.8 360°-Aufstiegskreis ..... K12

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und über diese hinaus im Horizontalflug in einer Mindesthöhe von 5 Metern. Nach dem Startsignal steigt das Modell in der Mitte der Landebahn an und vollführt einen sanften 360°-Aufstiegskreis, weg von den Wertungsrichtern. Das Manöver endet auf der Mittellinie der Wertungsrichter, indem das Modell den geraden Horizontalflug auf derselben Flugbahn und Richtung wie zu Beginn des Manövers fortsetzt.



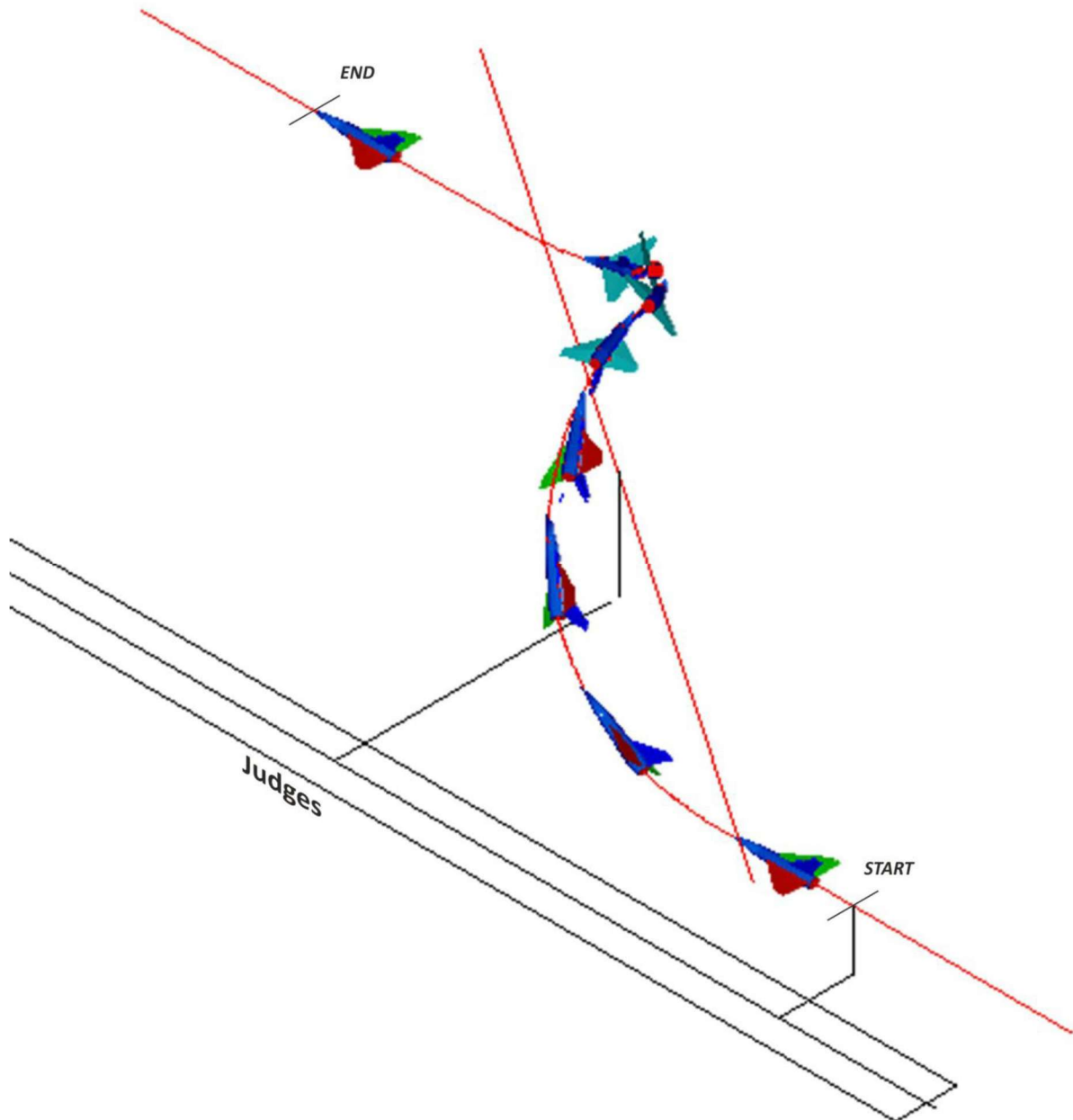
## Fehler:

- Steigrate nicht konstant
- Steigung zu steil
- Kreis verformt
- Kein signifikanter Höhengewinn
- Modell verlässt den Landeplatz in zu großer Höhe
- Kreis nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters
- Ein- und Ausstiegswege nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

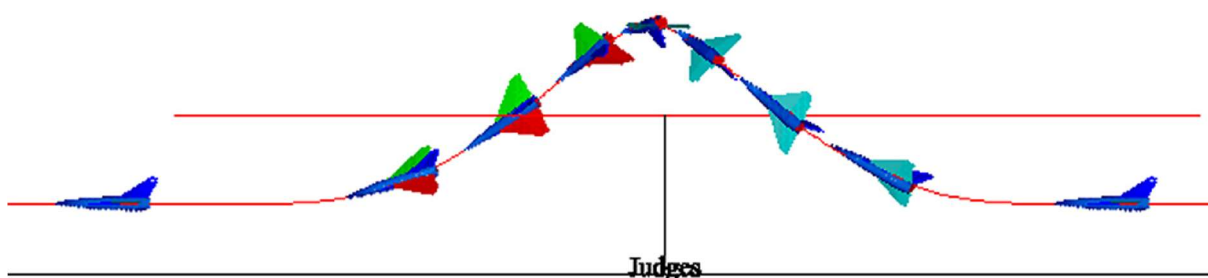
12.2.9 Positive 'G' Roll ..... K15

Das Modell nähert sich im Horizontalflug und parallel zur Landebahn in sicherer Höhe, es wird „Start“ gerufen und das Modell führt eine 360-Grad-Rolle von den Wertungsrichtern weg aus, während es gleichzeitig aufsteigt, beschreibt eine sanfte spiralförmige Flugbahn, die zum Rückenflug auf der Mittellinie der Wertungsrichter führt, und setzt dann den Horizontalflug fort, wieder parallel zur Landebahn, aber weiter entfernt als auf der Anflugbahn und auf Anflughöhe.

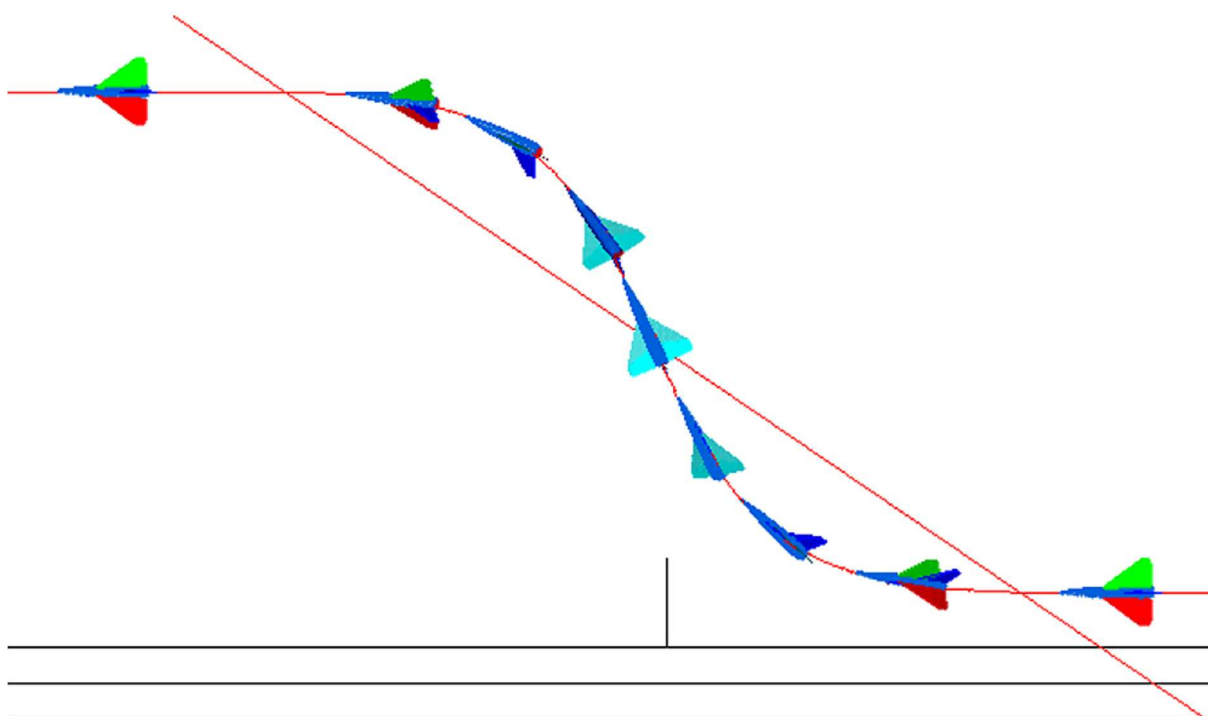
Isometrische Ansicht



Vorderansicht



Draufsicht

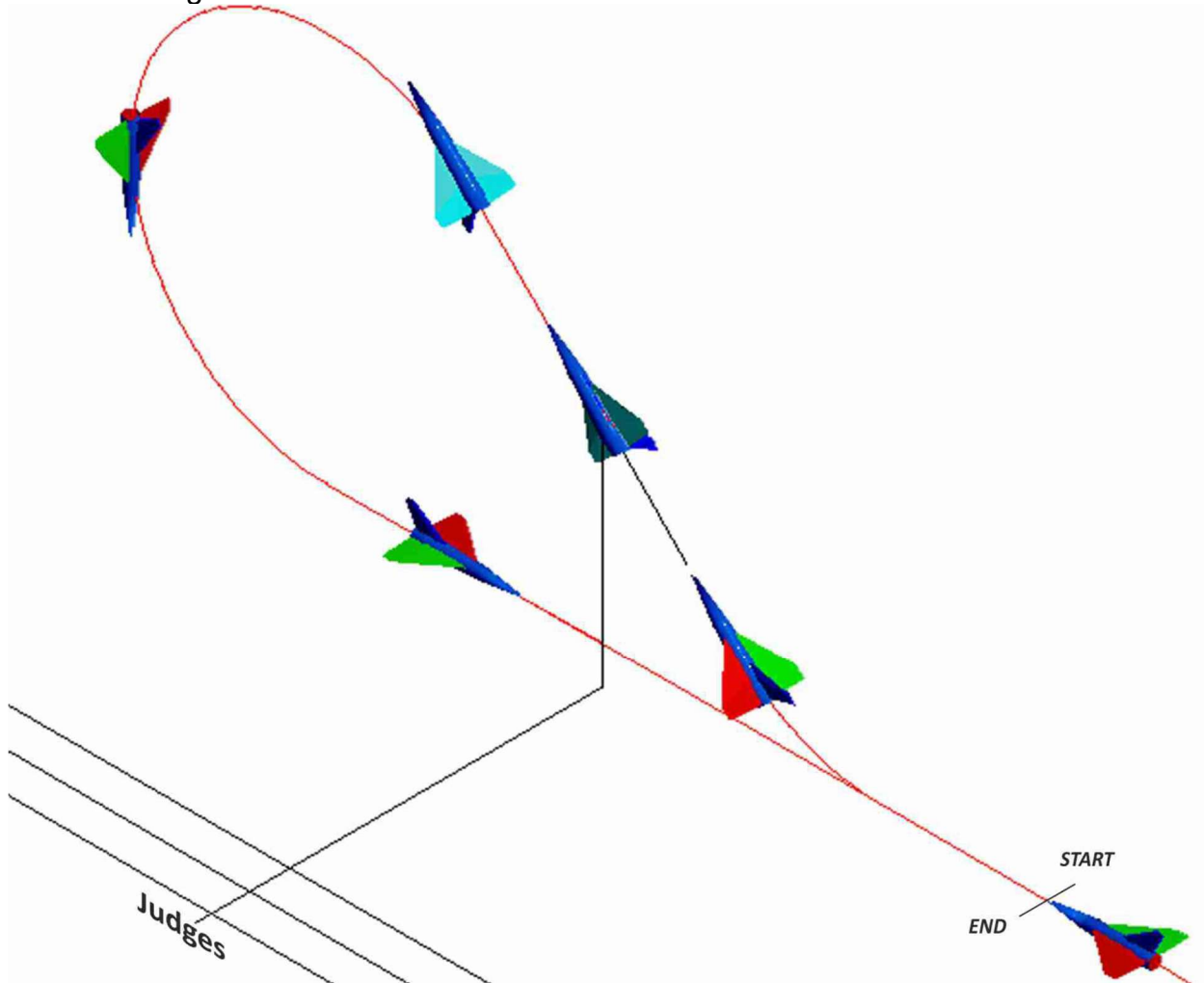


## Fehler:

- Rollrate nicht konstant
- Steigrate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für den Prototyp
- Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie der Flugrichter
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahn nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Lage beim Austritt nicht identisch mit der Lage beim Eintritt
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.2.10 Half Reverse Cuban Eight ..... K12

Der Startbefehl wird gegeben, wenn sich das Modell parallel und weit jenseits der Landebahn in sicherer Höhe befindet, auf eine 45-Grad-Steilkurve aufsteigt, eine halbe Rolle auf der Mittellinie der Wertungsrichter ausführt und dann einen 5/8-Innenlooping fliegt, um den geraden und horizontalen Flug auf der Eintrittshöhe auf einer Gegenkursbahn wieder aufzunehmen.

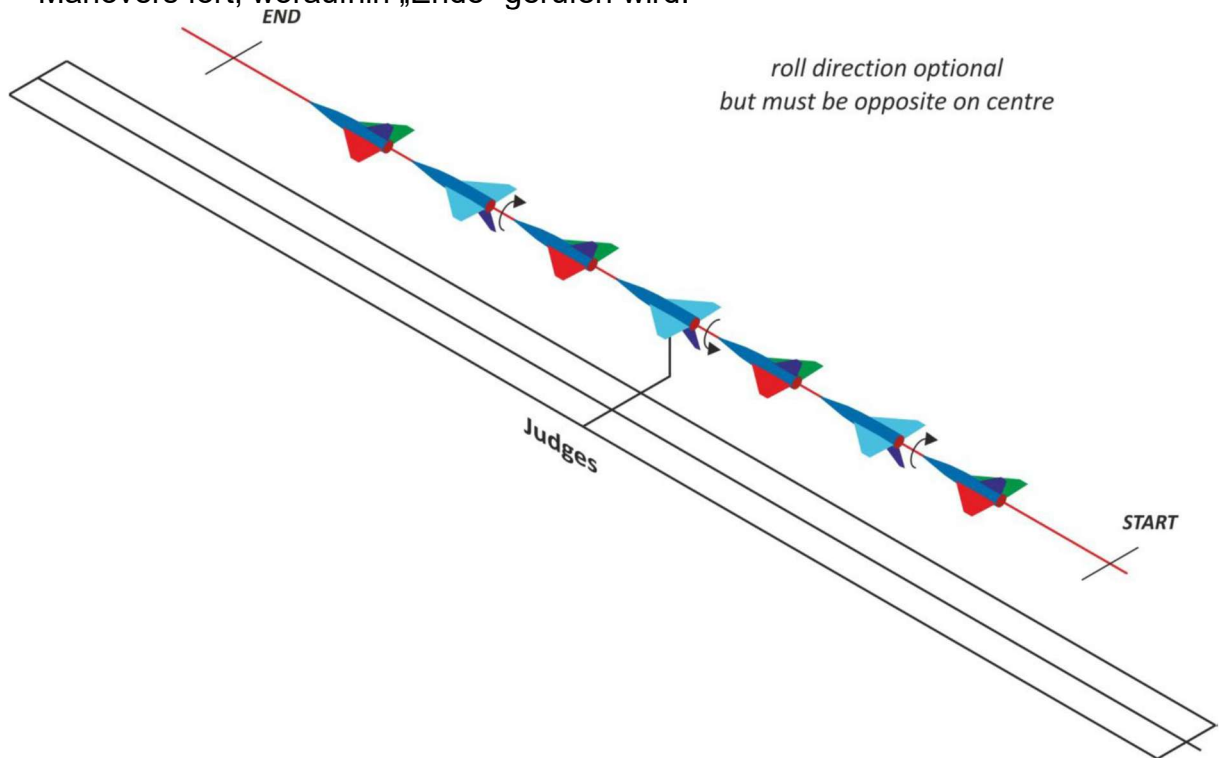


Fehler:

- Manöver nicht in einer vertikalen Ebene parallel zur Mittellinie des Richters ausgeführt
- Looping-Abschnitt des Manövers nicht kreisförmig
- Halbe Rolle nicht auf der Mittellinie des Richters zentriert – das Modell sollte sich an dieser Stelle im Messerflug befinden
- 45-Grad-Steigpfad nicht erreicht
- Ein- und Ausstiegspfad nicht aneinandergrenzend und parallel zur Landebahn
- Unsachgemäße Nutzung des Gashebels
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers entsprechen nicht dem Vorbild
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.11 Drei aufeinanderfolgende Rollen rechts-links-rechts oder entgegengesetzt..... K12

Das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und jenseits davon in sicherer Höhe und mit konstanter Geschwindigkeit, führt drei aufeinanderfolgende Rollen aus, wobei die zweite auf der Mittellinie des Richters erfolgt, wo es kopfüber erscheint und in die entgegengesetzte Richtung der ersten und dritten rollt, und setzt den geraden und horizontalen Flug auf der gleichen Strecke und Richtung wie zu Beginn des Manövers fort, woraufhin „Ende“ gerufen wird.

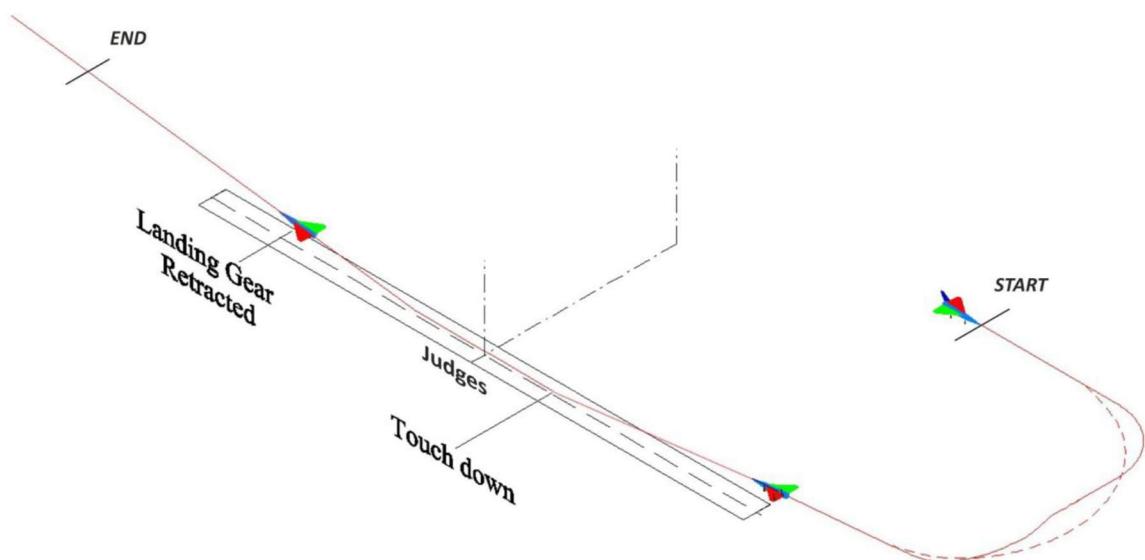


Fehler:

- Nicht konstante Rollrate
- Untypischer Rollstill
- Zweite Rolle nicht umgekehrt beim Überfliegen der Mittellinie des Kampfrichters (d. h. Manöver nicht zentriert)
- Ein- und Ausstieg in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Modell fliegt nicht wieder geradeaus und horizontal auf der gleichen Bahn wie beim Einflug
- Rollen nicht horizontal
- Zögern zwischen den Rollen
- Ein- und Ausstiegsbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.12 Touch and Go (Durchstarten)

Mit allen installierten Mitteln (Fahrwerk, Landeklappen und gegebenenfalls Luftwiderstandsreduzierung), um die Geschwindigkeit des Modells auf ein sicheres Minimum zu begrenzen, wie es normalerweise während der Landebahnkurve zur Reduzierung der Landehöhe erreicht wird, wird das Startsignal weit vor dem Gegenanflug gegeben. Das Modell leitet den Landeanflug ein und setzt kurz vor der Mittellinie der Landebahn auf. Nach einem Anlauf von mindestens 5 Metern beschleunigt das Modell und hebt ab. Anschließend steigt es mindestens 5 Sekunden lang mit dem für das Vorbild geeigneten Startkurs und Steigwinkel. Währenddessen wird das Fahrwerk eingefahren, bevor das Startsignal gegeben und das Modell in die Platzrunde eingeleitet wird. Während des Steigflugs sollte das „Aufräumverfahren“ analog zum Vorbildflugzeug eingeleitet werden.

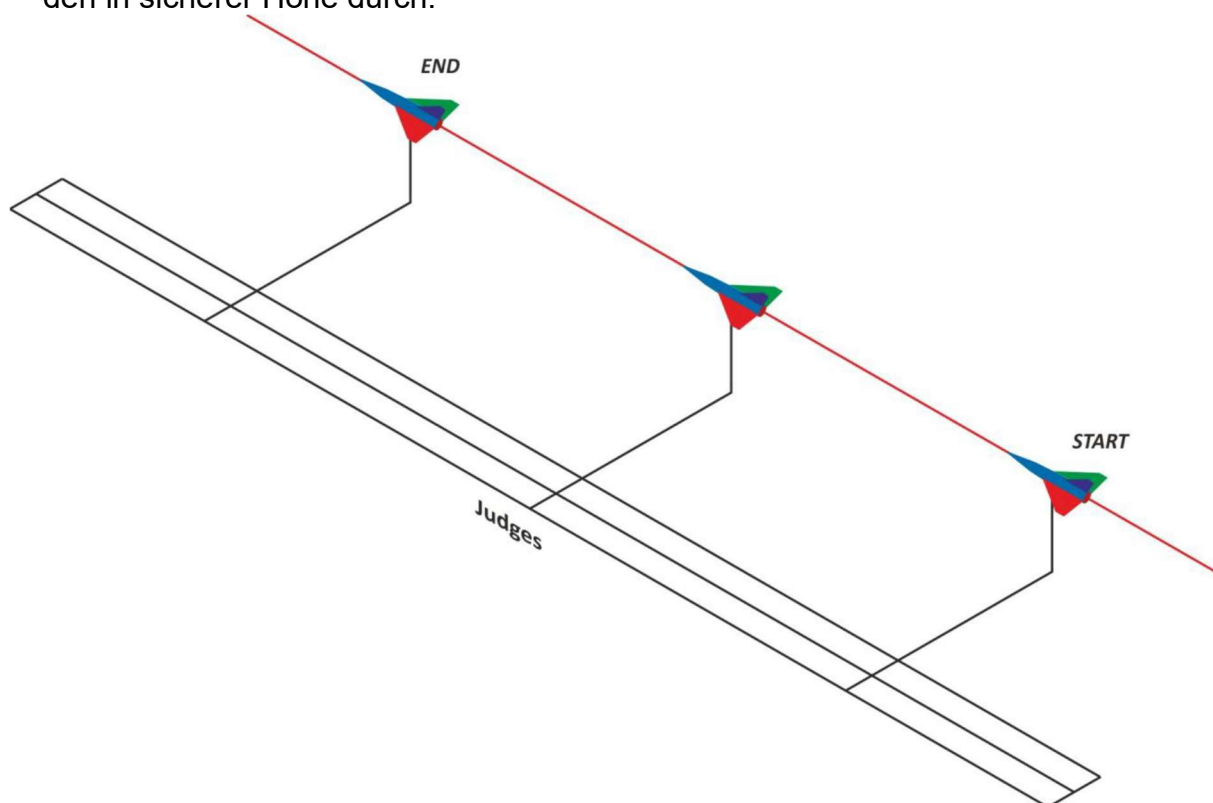


## Fehler:

- Fahrwerk etc. nicht wie beim Original ausgefahren
- Sinkflug nicht gleichmäßig und kontinuierlich
- Geschwindigkeit beim Sinkflug zu hoch
- Modell nimmt nicht die dem Original entsprechende Landeposition ein
- Modell prallt beim Aufsetzen auf
- Aufsetzen nicht auf der Landebahnmittellinie
- Sollte das Modell nicht starten können, werden Manöver und Restflug mit null Punkten bewertet
- Modell weicht beim Rollen von der Landebahn ab
- Rollen zu kurz
- Beschleunigung zu schnell
- Abheben nicht gleichmäßig
- Steigflug zu kurz
- Landeklappen etc. nicht verwendet (falls zutreffend)
- Nase während des Steigflugs entspricht nicht dem Original
- Fahrwerkssequenz beim Steigflug nicht eingeleitet (falls zutreffend)
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Steigflug nicht in Linie mit der Startstrecke
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.13 Flug in gerader Linie max. 5 m ..... K8

Es wird „Start“ gerufen, und das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und überfliegt diese im geraden Flug. Es führt einen niedrigen Überflug von 5 bis 10 Sekunden in sicherer Höhe durch.

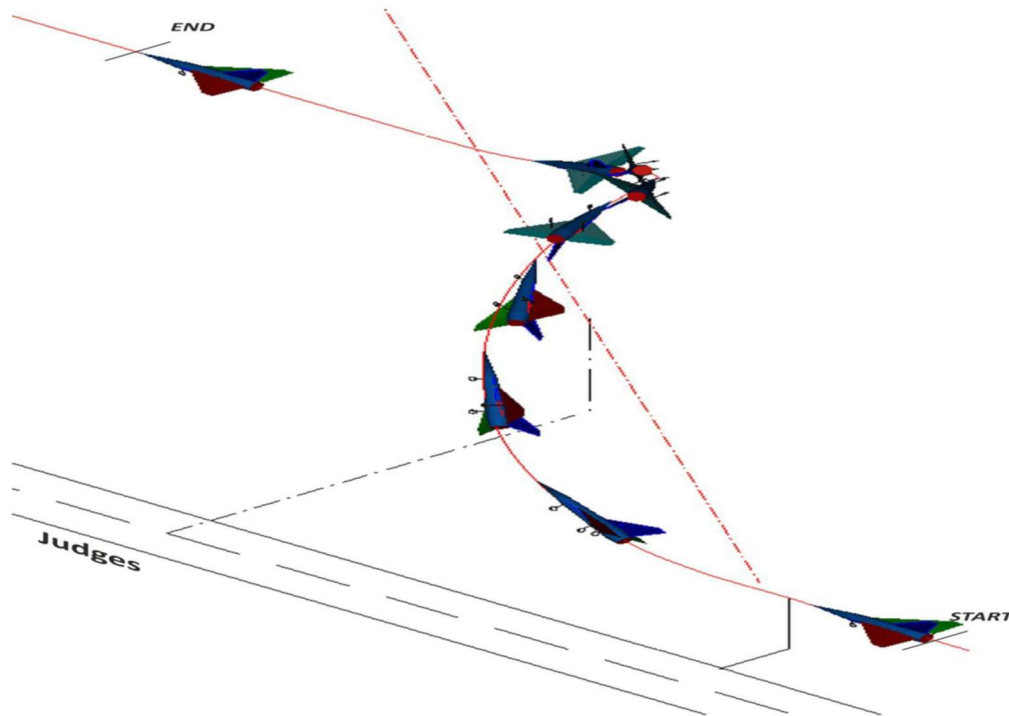


## Fehler:

- Flugbahn nicht gerade
- Höhe nicht konstant
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Start und/oder Ende im geraden und horizontalen Flug nicht angesagt
- Manöver zu kurz
- Flug des Modells nicht ruhig und stabil
- Ein- und Ausstiegsbahnen nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.2.14 Positive G-Rolle mit ausgefahrenem Fahrwerk ..... K15

Nahezu identisch zur positiven G-Rolle, jedoch mit moderater Geschwindigkeit und ausgefahrenem Fahrwerk ausgeführt. Das Modell nähert sich im Horizontalflug und parallel zur Landebahn in sicherer Höhe. Das Fahrwerk ist bereits vor dem Startsignal ausgefahren. Das Modell führt eine 360°-Rolle von den Wertungsrichtern weg aus, während es gleichzeitig die Nase anhebt. Dabei beschreibt es eine sanfte Spiralfugbahn, die in Rückenflug auf der Mittellinie der Wertungsrichter mündet. Anschließend setzt es den Horizontalflug fort, wieder parallel zur Landebahn in derselben Höhe, jedoch in größerem Abstand als beim Anflug. Das Fahrwerk bleibt bis zum Startsignal ausgefahren.

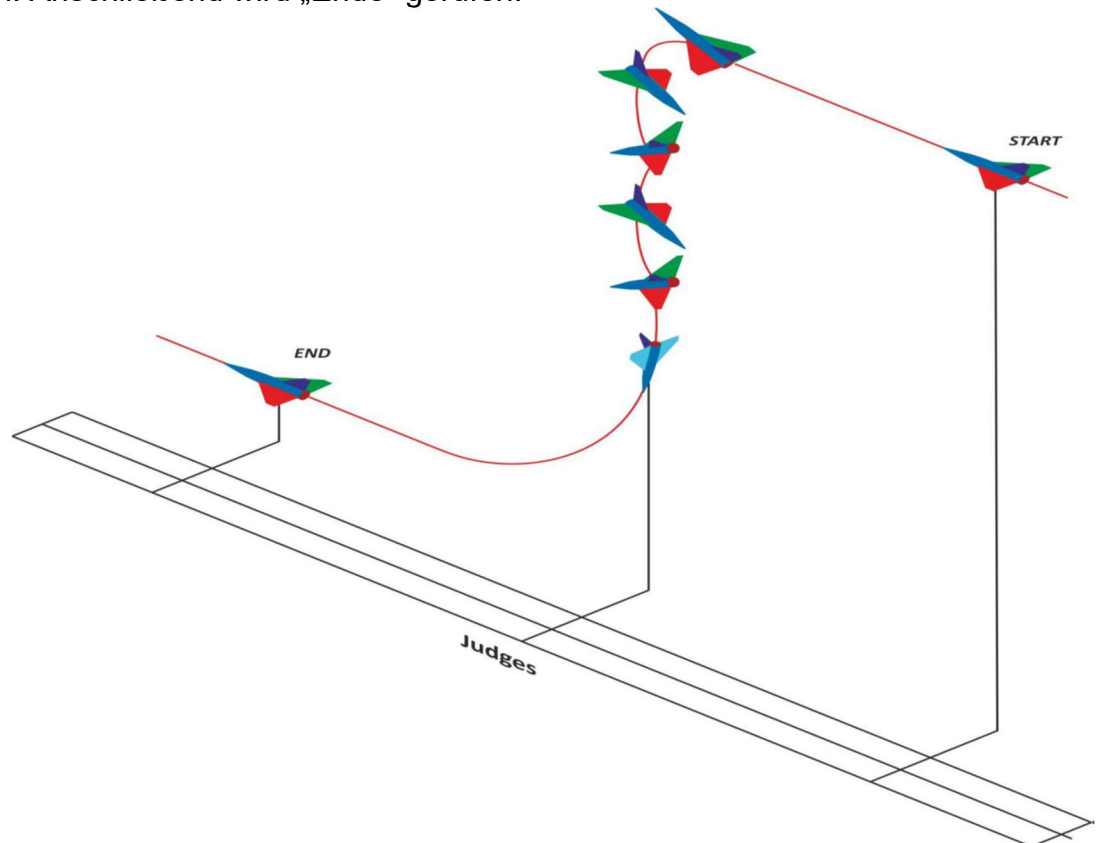


Fehler:

- Fahrwerk vor Manöverbeginn nicht ausgefahren
- Rollrate nicht konstant
- Steig rate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für das Vorbild
- Geschwindigkeit mit ausgefahrenem Fahrwerk zu hoch oder nicht typisch für das Vorbild
- Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie des Richters
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahnen nicht parallel
- Fluglage beim Ein- und Austritt nicht identisch
- Fahrwerk vor dem Abruf „Ende“ eingefahren
- Start und/oder Ende nicht abgerufen
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig durchgeführt

## 12.2.15 Trudeln ..... K12

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und weit hinter ihr in geeigneter Höhe im Horizontalflug, reduziert die Leistung auf Leerlauf und hebt gleichzeitig die Nase an. Das Modell bremst in einen aufrechten Strömungsabriss auf der Mittellinie des Richters ab und leitet einen Trudelflug über zwei Kurven ein, um wieder in den Horizontalflug auf der gleichen Flugbahn wie die ursprüngliche Flugrichtung zurückzukehren. Anschließend wird „Ende“ gerufen.

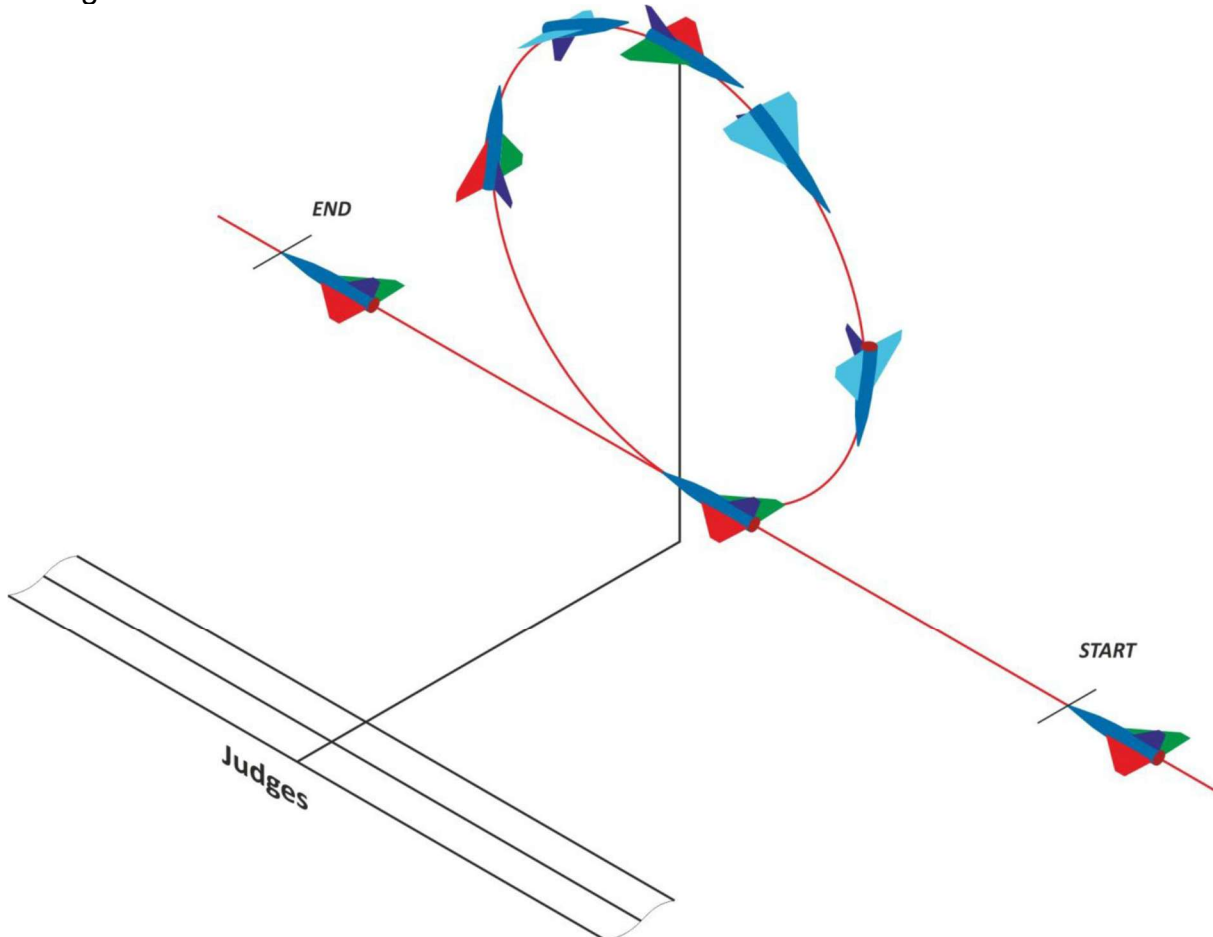


## Fehler:

- Falsche Bedienung des Gashebels oder der Flugsteuerung im Moment des Strömungsabrisses.
- Unkontrollierter und erzwungener Trudeln.
- Kein echter Trudel, sondern ein Spiralsturzflug, der einer engen vertikalen Fassrolle gleichkommt und mit null Punkten bewertet wird. Bei einem echten Trudelflug verläuft die Sinkbahn nahe am Schwerpunkt des Modells.
- Nicht zwei vollständige Drehungen.
- Trudelbeginn nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters.
- Das Modell setzt den geraden und horizontalen Flug nicht auf der gleichen Bahn wie beim Eintritt fort.
- Ein- und Austrittsbahn verlaufen nicht parallel zur Landebahn.
- Start und/oder Ende nicht angesagt.
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig.

12.2.16 Looping mit anschließender Rolle ..... K10

Nach dem Startsignal fliegt das Modell aufrecht, parallel zur Landebahn und weit hinter ihr. Nach Überfliegen der Mittellinie des Kampfrichters führt das Modell einen Looping mit einer integrierten Rolle über 60 Grad aus und kehrt anschließend in den geraden, horizontalen Flug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie zu Beginn des Manövers zurück.

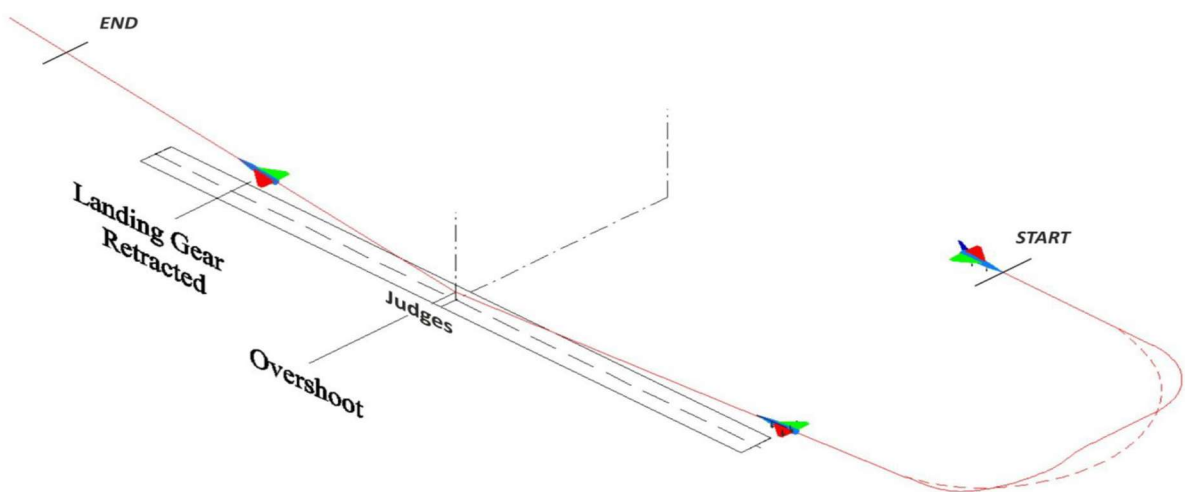


Fehler:

- Die Ebene des Loopings verläuft nicht senkrecht und/oder parallel zur Landebahn.
- Der Looping entspricht nicht dem Vorbild.
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung.
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers entsprechen nicht dem Vorbild.
- Das Manöver ist nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters ausgerichtet, und das Modell steht nicht aufrecht auf der Mittellinie des Loopings.
- Ein- und Ausflughbahnen verlaufen nicht parallel zur Landebahn.
- Start und/oder Ende wurden nicht angesagt.
- Das Manöver wurde zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt.

## 12.2.17 Überschwingen..... K10

Mit allen installierten Mitteln (Fahrwerk, Landeklappen und gegebenenfalls Luftwiderstandsreduzierung), um die Geschwindigkeit des Modells auf ein sicheres Minimum zu begrenzen, wie es normalerweise während der Landebahnkurve zur Reduzierung der Landehöhe erreicht wird, wird weit vor dem Landeanflug „Start“ gerufen. Das Modell leitet den Landeanflug ein, bricht diesen jedoch vor dem Aufsetzen auf der Landebahnmittellinie in einer Höhe von ca. 3 Metern ab und gibt Vollgas. Anschließend beschleunigt das Modell und steigt mindestens 5 Sekunden lang mit konstantem Kurs und Winkel, der dem Vorbild entspricht. Währenddessen wird das Fahrwerk eingefahren, bevor „Ende“ gerufen und in die Platzrunde eingeleitet wird. Während des Steigflugs sollte der Abfangvorgang analog zum Vorbildflugzeug eingeleitet werden.

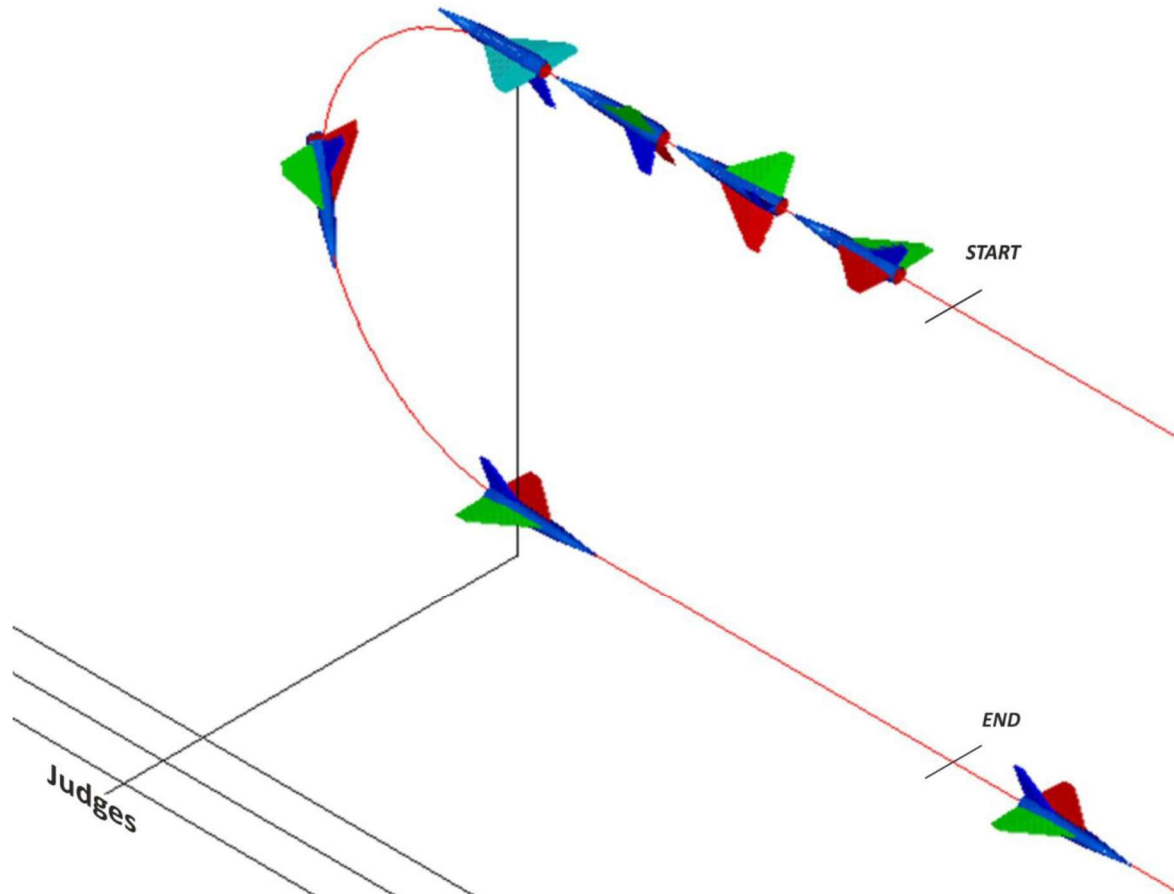


## Fehler:

- Fahrwerk nicht wie beim Original ausgefahren
- Höhe vor dem korrekten Sinkpunkt geändert
- Sinkflug nicht gleichmäßig und kontinuierlich
- Geschwindigkeit beim Sinkflug zu hoch
- Modell nimmt nicht die dem Original entsprechende Landeposition ein
- Landeabbruch mehr als 3 m über dem Boden
- Steigrate falsch (nicht dem Original entsprechend)
- Buglage beim Steigflug nicht dem Original entsprechend
- Landeklappen nicht benutzt (falls erforderlich)
- Fahrwerkseinzug nicht eingeleitet (falls erforderlich)
- Ausstiegsbahn nicht parallel zur Landebahn
- Steigflug zu kurz
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.2.18 Split „S“ ..... K12

Nach dem Ruf „Start“ nähert sich das Modell parallel zur Landebahn und weit darüber hinaus in geeigneter Höhe im Horizontalflug, reduziert die Leistung, führt eine halbe Rolle aus, um in Rückenlage auf der Mittellinie des Richters anzukommen, und vollführt dann sofort einen halben Innenlooping nach unten. Anschließend setzt es den normalen Horizontalflug auf einer entgegengesetzten Flugbahn zum Start fort und ruft „Ende“, nachdem es die Mittellinie des Richters passiert und den Horizontalflug wiederhergestellt hat.

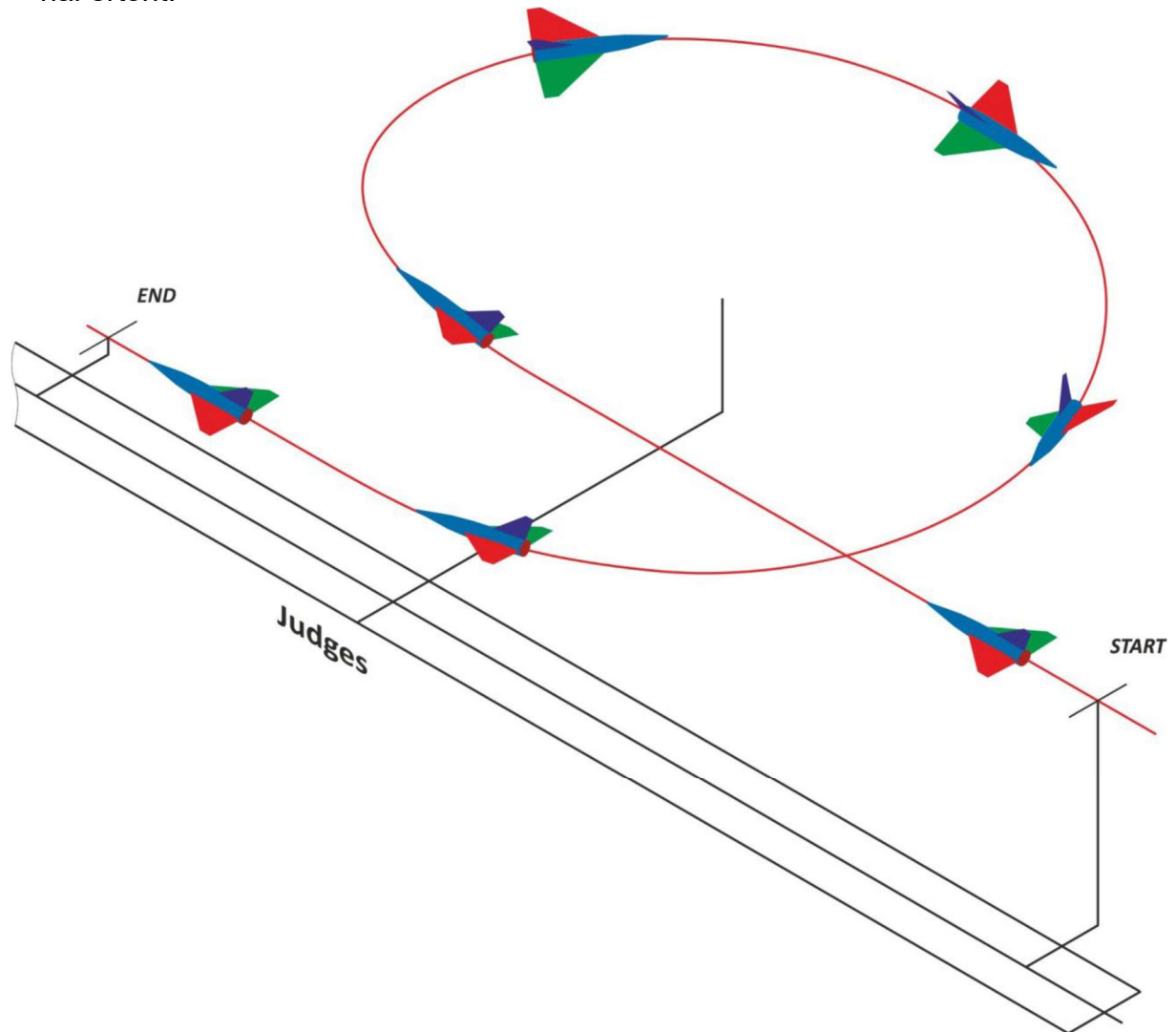


Fehler:

- Rollbeginn zu früh oder zu spät
- Kursabweichung während der halben Rolle
- Zu starker Höhenverlust während der Rolle
- Modell zu lange im Rückenflug vor Beginn des halben Loopings
- Unsachgemäße Gasbetätigung
- Ebene des halben Loopings nicht vertikal oder auf der Linie
- Halber Looping nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Halber Looping entspricht nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Manöver Größe und -geschwindigkeit entsprechen nicht dem Vorbild
- Start- und/oder Endsignal nicht gegeben
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt

## 12.2.19 360°-Sinkflug ..... K10

Ausgehend vom Horizontalflug in gleicher Höhe, parallel zur Landebahn und jenseits davon, ertönt das Startsignal. Das Modell fliegt von der Mittellinie des Richters aus mit geringer Schubkraft einen sanften 360°-Sinkflug in Richtung der Richter weg. Das Manöver endet auf der Mittellinie des Richters in maximal 5 Metern Höhe. Anschließend wird der Horizontalflug auf demselben Kurs fortgesetzt, bis das Startsignal ertönt.

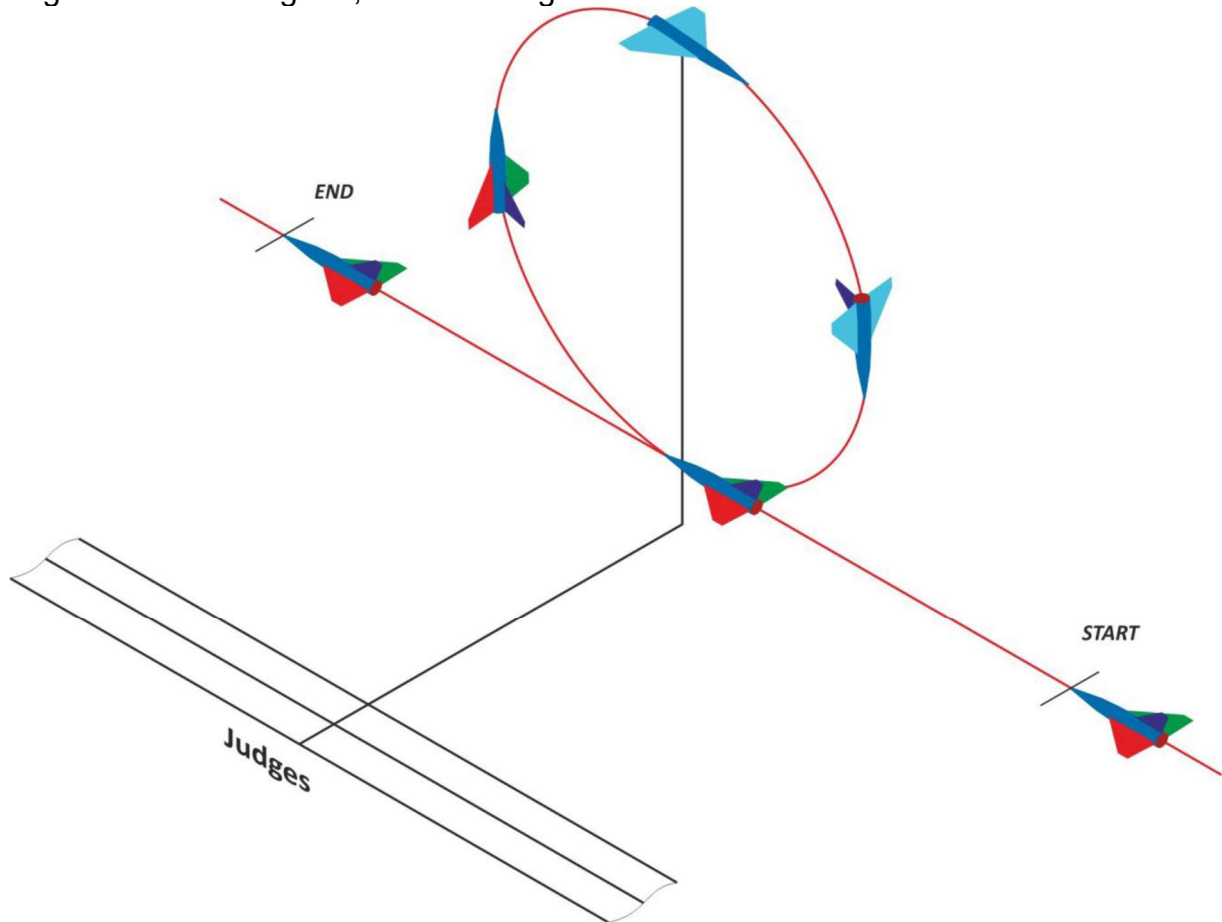


## Fehler:

- Sink rate nicht konstant
- Sinkflug zu steil
- Gashebelstellung nicht konstant oder zu niedrig
- Kreis nicht korrekt geformt
- Kein signifikanter Höhenverlust
- Modell sinkt nicht auf 5 Meter oder darunter
- Kreis nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Ein- und Ausstiegswege nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende beim Anflug und nach Abschluss des Kreises nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.2.20 Looping.....K10

Ausgehend von einem geraden und horizontalen Flug in sicherer Höhe, parallel zur und weit jenseits der Landebahn, vollführt das Modell einen 360°-Kreis in einer vertikalen Ebene, deren Mittelpunkt auf der Mittellinie des Wertungsrichters liegt, und setzt den Horizontalflug in der gleichen Höhe, auf der gleichen Flugbahn und in der gleichen Richtung fort, in der es begonnen hat.

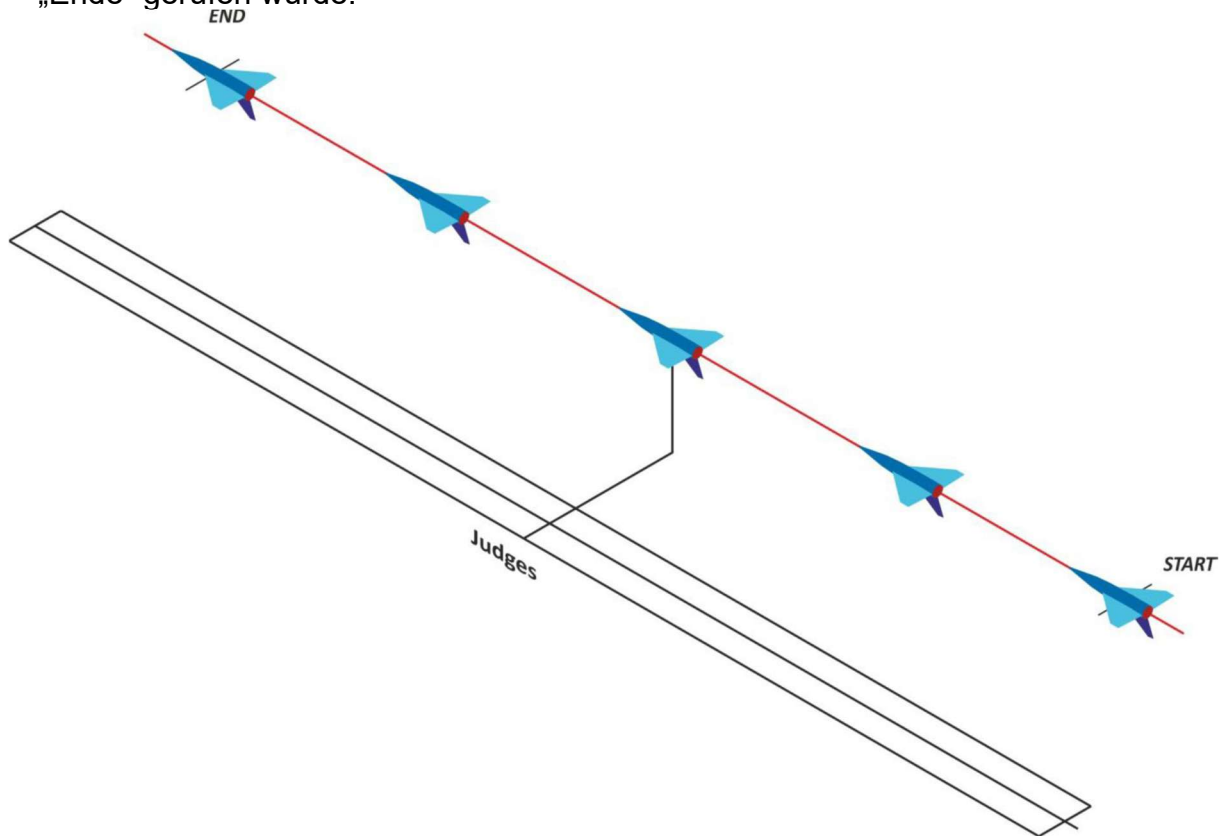


Fehler:

- Loopingebene nicht vertikal
- Looping nicht rund oder nicht dem Vorbild entsprechend
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers nicht dem Vorbild entsprechend
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start- und/oder Endsignal nicht gegeben
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.21 Rückenflug ..... K12

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und hinter ihr in sicherer Höhe im geraden und horizontalen Rückenflug. Vor dem Überflug von 5–10 Sekunden wird „Start“ gerufen. Der aufrechte Flug wird erst wieder aufgenommen, nachdem „Ende“ gerufen wurde.

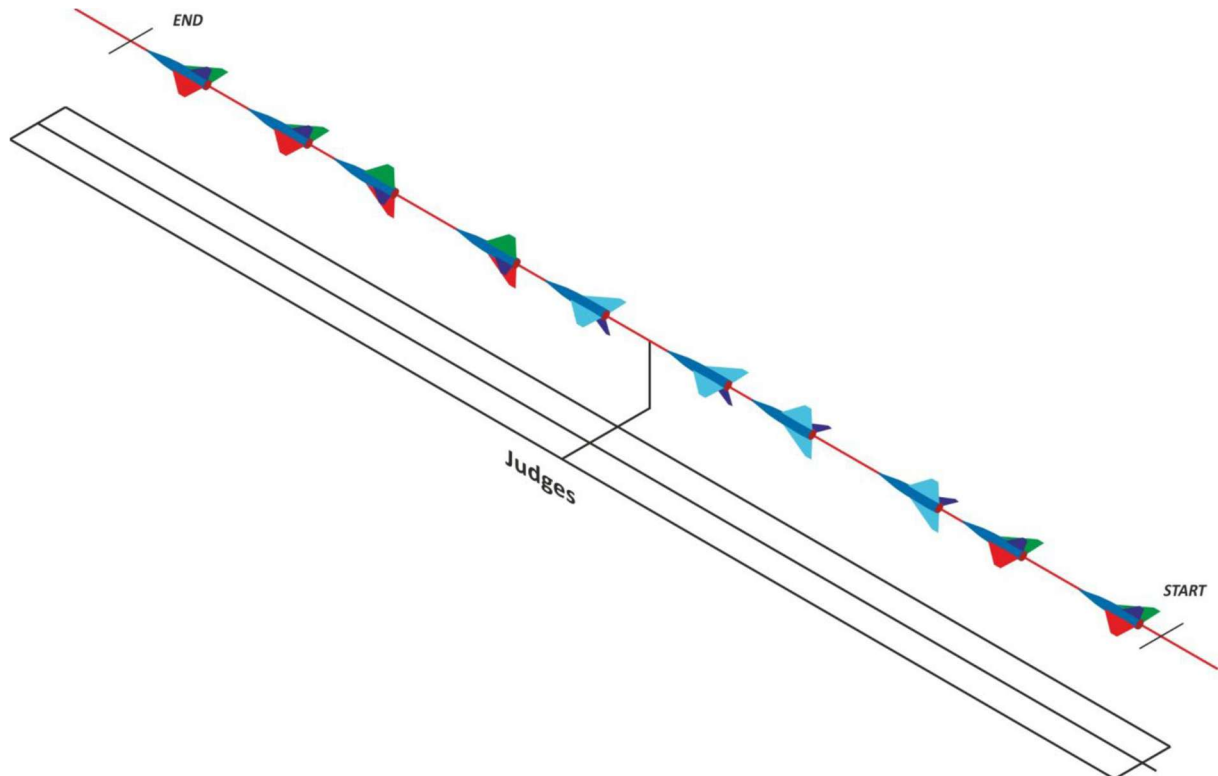


## Fehler:

- Modell nicht vollständig über Kopf, bevor „Start“ gerufen wurde, und/oder nicht vor „Ende“ wieder aufrecht.
- Flugbahn nicht gerade.
- Flughöhe nicht konstant.
- Start und Ziel nicht im Horizontalflug angesagt.
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter.
- Manöver zu kurz.
- Flug des Modells nicht ruhig und stabil.
- Ein- und Ausstiegsbahn sowie Linie des Rückenflugs nicht parallel zur Landebahn.
- Start und/oder Ende nicht angesagt.
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig.

12.2.22 4-Punkt-Rolle ..... K15

Ausgehend vom Horizontalflug parallel zur Landebahn und jenseits dieser in sicherer Höhe ertönt das Kommando „Start“. Das Modell rollt mit konstanter Geschwindigkeit vier vollständige Vierteldrehungen um die Richter herum, wobei es in drei gleichmäßigen Abständen kurz innehält, bevor es den Horizontalflug auf demselben Kurs und in derselben Höhe wieder aufnimmt, bevor das Kommando „Ende“ ertönt. Dieses Manöver muss horizontal ausgeführt werden.

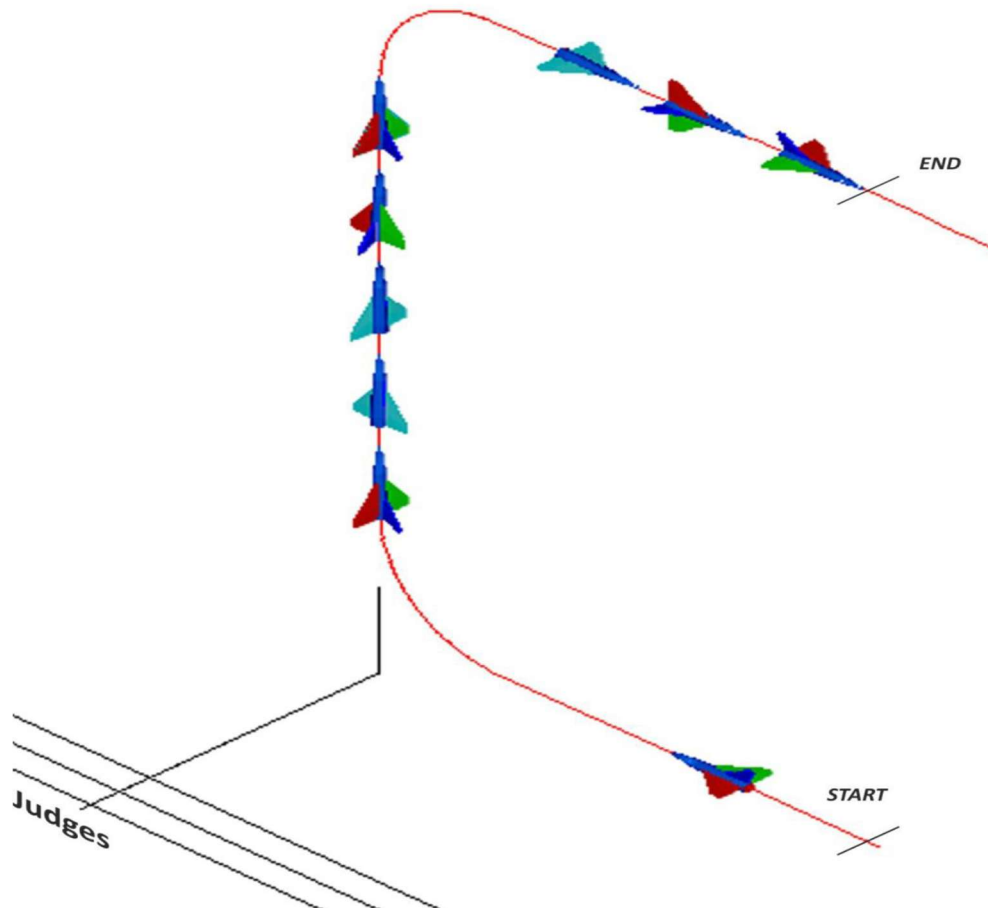


Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Rollstil nicht typisch für den Prototyp
- Roll nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahn sowie Rollbahn nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Rollstil nicht festgelegt
- Eine oder mehrere Viertelrollen weichen von 90 Grad ab
- •Zögern zwischen den Viertelrollen unterschiedlicher Länge
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

## 12.2.23 Normale Vertikalrolle ..... K15

Parallel zur Landebahn und weit darüber hinaus. Nach dem Ausruf „Start“ nähert sich das Modell in sicherer Höhe im geraden und horizontalen Flug, zieht in eine vertikale Vollrolle auf der Mittellinie des Richters hoch und kehrt auf einem Gegenkurs in den horizontalen Rückenflug zurück, bevor es eine halbe Rolle in die aufrechte Position einleitet und schließlich „Ende“ ausgerufen wird.

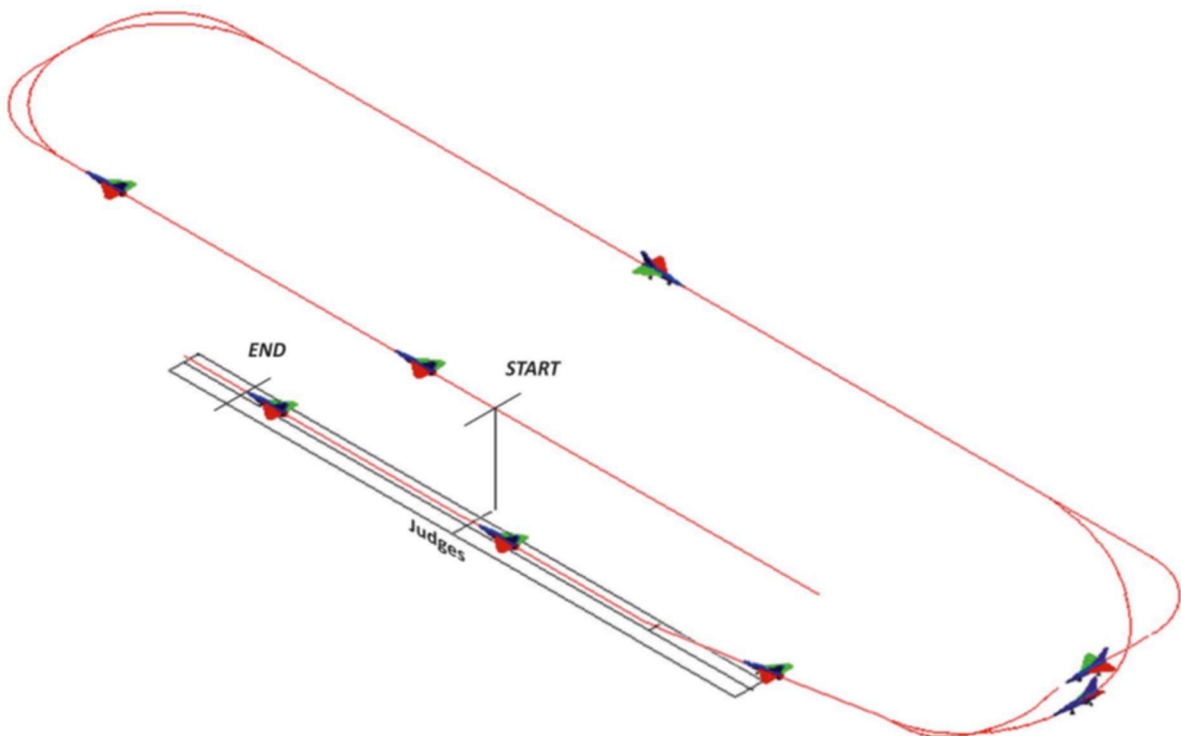


Fehler:

- Rollrate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für den Prototyp
- Vertikale Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie der Zielrichter
- Vertikale Rollbewegung mehr oder weniger als 360 Grad
- Rollbewegung nicht vertikal
- Viertelschleifen mit ungleichem Radius
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.2.24 Platzrunde, Anflug und Landung ..... K10

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe nähert sich das Modell der Mittellinie des Richters. Dann ertönt das Startsignal, und das Modell führt eine Platzrunde und eine Landung wie das Original durch. Dabei wird das Fahrwerk im Gegenanflug ausgefahren, und alle installierten Hilfsmittel (Fahrwerk, Landeklappen und gegebenenfalls Luftwiderstandsreduzierung) werden genutzt, um die Geschwindigkeit auf ein sicheres Minimum zu reduzieren. Dies wird üblicherweise während der Höhenreduzierung im Landeanflug erreicht, bevor das Modell vor der Mittellinie des Richters auf der Landebahnmittellinie aufsetzt und nach einer geraden Verzögerung bis zum Stillstand abbremst. Dann ertönt das Startsignal, und die Wertung sowie die Flugzeitmessung werden beendet. Das Zurückrollen wird nicht bewertet. Ein einziehbares Fahrwerk (sofern vorhanden) wird im Gegenanflug der Platzrunde ausgefahren, und Landeklappen, Störklappen, Bremsklappen usw. werden entsprechend dem Original und den Wetterbedingungen ausgefahren.



Fehler:

- Flug nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit abgeschlossen, Wertung wird daraufhin beendet
- Manöver beginnt nicht parallel zur Landebahn im Windrichtung
- Höhenänderung während des ersten Queranflugs und vor dem Gegenanflug
- Platzrunde nicht mittig auf der Richterlinie
- Gegenanflug nicht parallel zur Landebahnachse
- Fahrwerk im Gegenanflug nicht ausgefahren
- Höhenänderung vor dem korrekten Sinkpunkt
- Sinkflug nicht gleichmäßig und kontinuierlich
- Modell nimmt keine dem Modelltyp entsprechende Landeposition ein
- Modell federt beim Aufsetzen
- Modell kommt nach der Landung nicht sanft und gleichmäßig zum Stehen
- Modell berührt mit der Flügelspitze den Boden
- Ein Fahrwerksbein klappt nach dem Aufsetzen ein = 20 % Strafe (gleiches gilt, wenn ein Fahrwerk im Anflug nicht ausgefahren ist)

- Zwei oder alle Fahrwerksbeine klappt nach dem Aufsetzen ein = 50 % Strafe (gleiches gilt, wenn zwei oder alle Fahrwerksbeine im Anflug nicht ausgefahren sind)
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Landeanflug nicht gerade
- Manöver zu weit entfernt zu nah, zu hoch oder zu niedrig.

