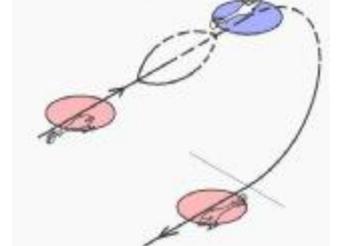
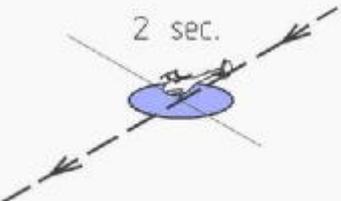
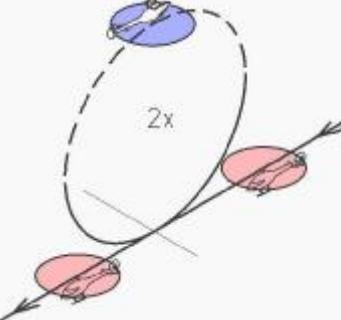
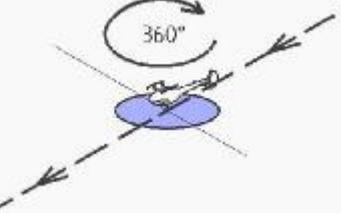


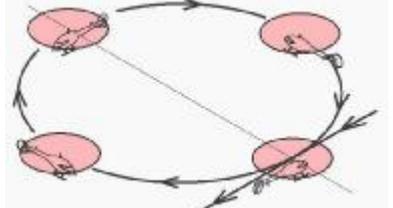
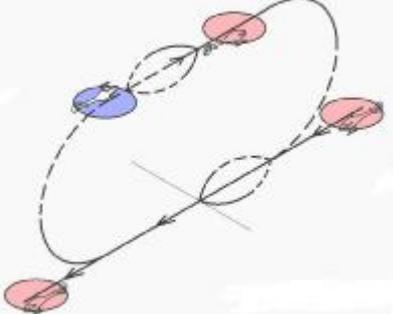
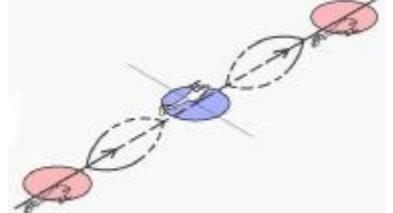
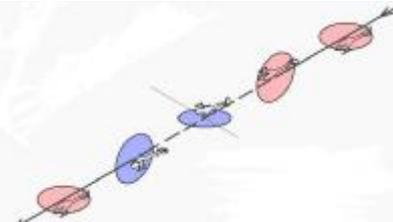
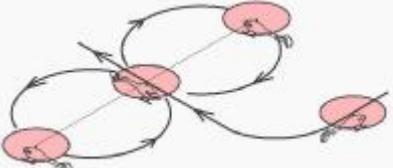
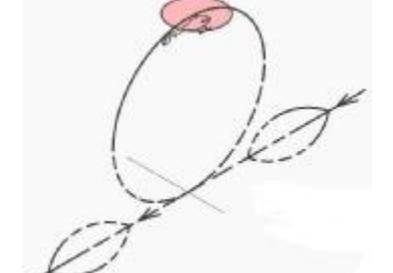
**Allgemeines:**

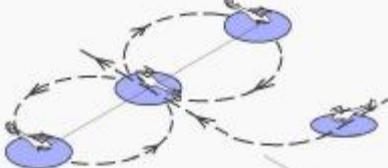
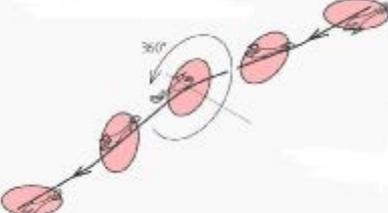
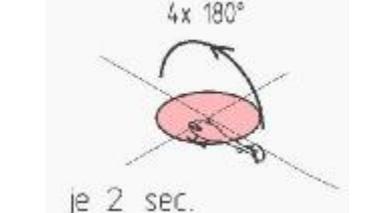
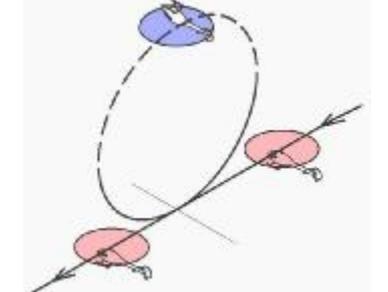
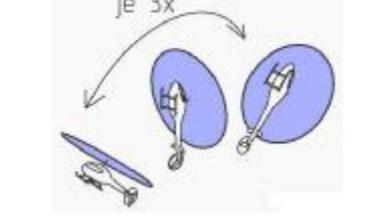
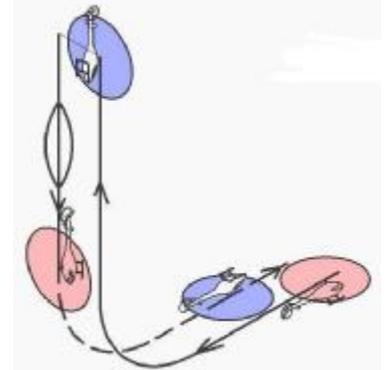
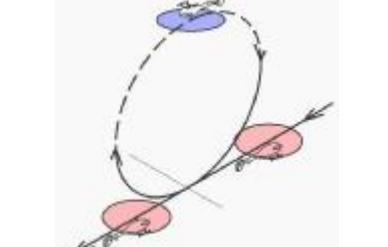
Bei allen Fahrtfiguren beginnt das Modell mit einem waagrechten Anflug parallel zu Linie der Punktwerter. Schwebefiguren oder Figuren aus dem Stand (z.B. Überschläge) beginnen parallel oder senkrecht zur Fluglinie. Bei Fahrtfiguren erfolgt nach der Ansage („Jetzt“) der Figur ein gerader Einflug von min. 10 Metern Länge und ein ebensolcher Ausflug. Figuren aus dem Schweben beginnen nach der Ansage mit einem Schwebeflug von min. 1 Sekunde vor dem Start der eigentlichen Figur und enden ebenso. Diese Figurenteile sind obligatorisch und werden deshalb in der Beschreibung nicht mehr explizit erwähnt.

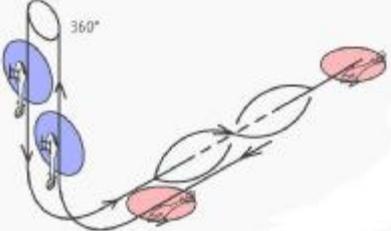
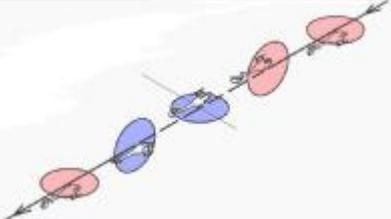
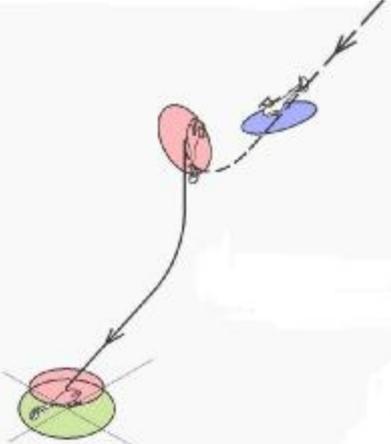
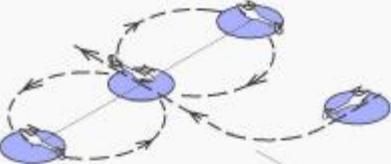
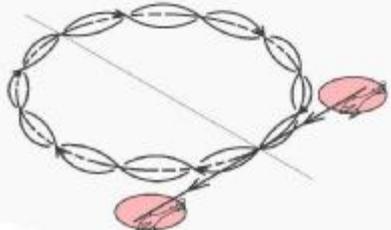
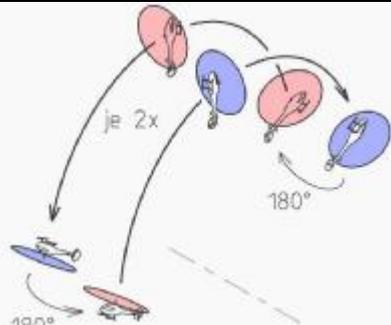
Alle Figuren sollen (unter Berücksichtigung von Ein- und Ausflug) symmetrisch zur Mittellinie angeordnet sein. Eine Sicherheitsmindesthöhe von fünf (5) Metern bei Fahrtfiguren und von zwei (2) Metern bei Schwebeflugfiguren sollte nie unterschritten werden.

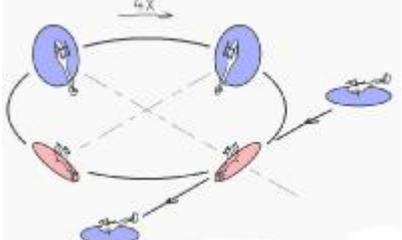
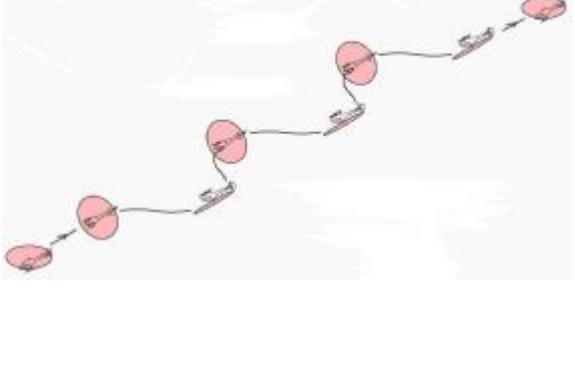
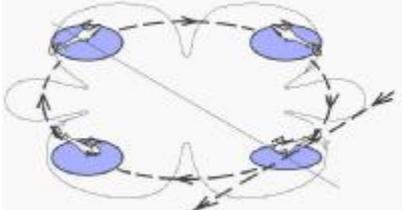
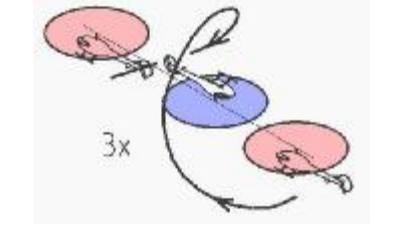
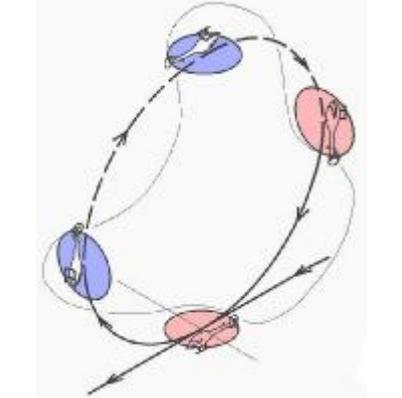
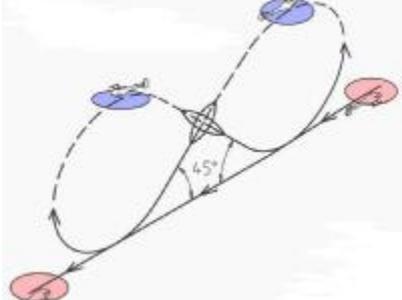
Die Figurenzeichnungen dienen der Veranschaulichung, im Zweifelsfall hat der Text Vorrang. Alle Figuren können auch in der anderen Richtung als gezeichnet geflogen werden. Die Fluglage ist freigestellt, wenn nicht explizit beschrieben.

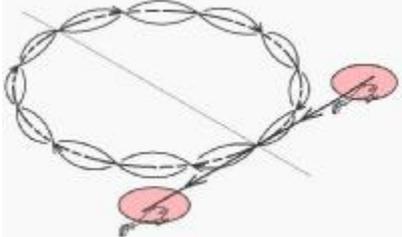
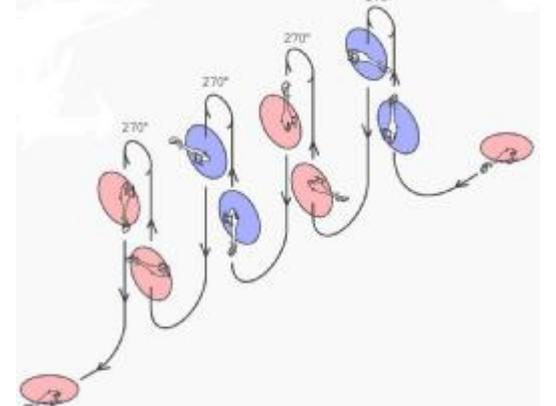
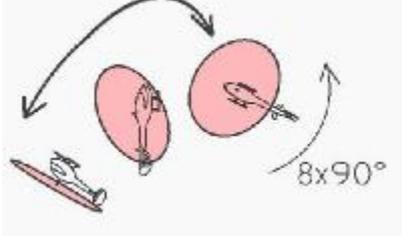
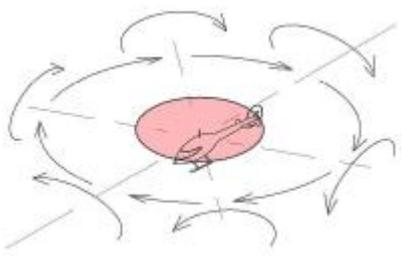
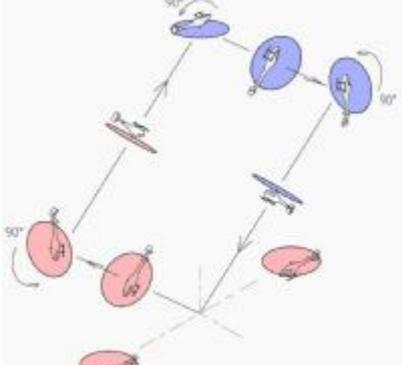
Nr.:	Drawing	Name and description	K-factor
1.		<b>Abschwung</b> Das Modell macht eine halbe Rolle in den Rückenflug und unmittelbar anschließend einen halben positiven Looping in den Normalflug.	3
2.		<b>Rückenschwebeflug</b> Das Modell fliegt langsam im Rückenflug an, stoppt im stationären Rückenschwebeflug in ca. 5-10 m Höhe für min. 2 sec. und fliegt dann langsam wieder vorwärts ab.	3
3.		<b>Zwei Innenlooping</b> Das Modell fliegt zwei deckungsgleiche Innenlooping aus dem Normalflug.	3,5
4.		<b>Rückenpirouette</b> Das Modell schwebt im Rückenflug und beginnt eine langsame (min. 4 sec.) 360°-Pirouette, wobei es seine Position beibehält.	3,5

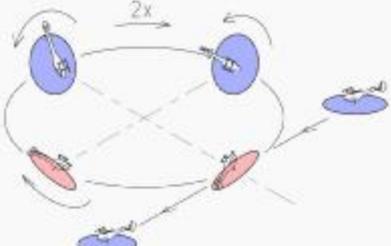
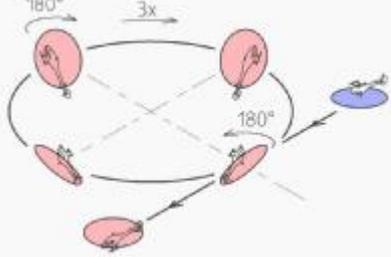
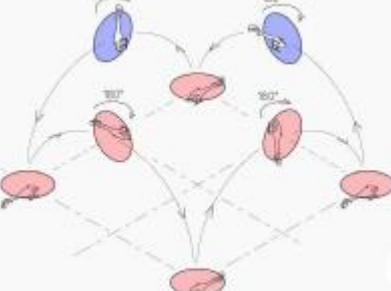
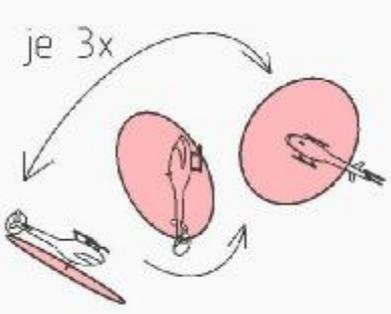
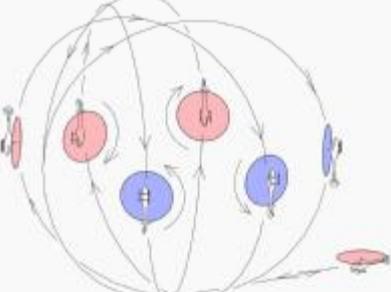
5.		<p><b>Rückwärtskreis</b> Das Modell fliegt rückwärts im Normalflug in ca. 5-10 m Höhe, beginnt in der Mitte einen horizontalen Vollkreis und fliegt danach gerade weiter.</p>	3,5
6.		<p><b>Doppelter Immelman</b> Das Modell beschreibt einen halben positiven Looping, unmittelbar gefolgt von einer halben Rolle in den Normalflug und einem Geradeausflug von ca. 20 m Länge. Dann folgt ein halber negativer Looping und unmittelbar anschließend eine weitere halbe Rolle in den Normalflug.</p>	4
7.		<p><b>2-Zeiten-Rolle</b> Das Modell fliegt gerade an, beschreibt eine halbe Rolle, fliegt eine erkennbare Strecke im Rückenflug und macht eine weitere halbe Rolle in den Normalflug.</p>	4
8.		<p><b>2 Rückwärtsrollen</b> Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beschreibt zwei unmittelbar aufeinanderfolgende axiale Rollen.</p>	4
9.		<p><b>4-Zeiten-Rolle</b> Das Modell fliegt gerade an und macht dann 4 Viertelrollen, zwischen denen jeweils eine erkennbare Strecke liegt.</p>	4,5
10.		<p><b>Rückwärtsacht</b> Das Modell fliegt parallel zur Punktwertelinie in Normallage im Rückwärtsflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen.</p>	4,5
11.		<p><b>Außenlooping mit halben Rollen</b> Das Modell fliegt gerade an, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, beginnt nach einer erkennbaren Strecke einen negativen Looping (nach oben), fliegt dann wieder eine erkennbare Strecke und macht eine halbe Rolle zum Normalflug.</p>	5

12.		<b>Rückenflugacht</b> Das Modell fliegt parallel zur Punktwerterlinie im Rückenflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen.	5
13.		<b>Messerflugpirouette rückwärts</b> Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt einen leichten (max. 15°) Steigflug. Es beschreibt eine Viertelrolle und nach einer erkennbaren geraden Strecke eine 360°-Pirouette, gefolgt von einer weiteren Strecke, einer Viertelrolle in entgegengesetzter Richtung zur ersten und dem Ausflug.	5,5
14.		<b>4 halbe Überschläge vorwärts</b> Das Modell schwebt in Normallage und beginnt dann vier halbe Überschläge vorwärts, jeweils unterbrochen durch ein Schweben von ca. 2 sec. Die Position des Modells ändert sich dabei nicht.	5,5
15.		<b>Seitwärtslooping</b> Das Modell fliegt in Normallage seitwärts an und beschreibt einen Innenlooping, wobei die Längsachse während der ganzen Figur quer zur Flugrichtung ist.	5,5
16.		<b>TicToc</b> Das Modell geht aus dem Schwebeflug in die senkrechte Lage (Heck nach unten) und hält seine Position durch wechselweises Drehen um die Querachse (Nickfunktion) um je ca. 45° positiv und negativ (TicToc). Beide Endpositionen müssen mindestens je 3 mal erreicht werden. Der Heckrotor bleibt während des TicTocs annähernd an der gleichen Position.	6
17-		<b>0°-Turn mit halber Rolle</b> Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beginnt einen senkrechten Steigflug. Im anschließenden Sturzflug beschreibt das Modell eine halbe Rolle und fliegt vorwärts im Rückenflug aus.	6
18.		<b>Rückwärtslooping</b> Das Modell fliegt rückwärts in Normallage an und beschreibt einen Innenlooping, wobei das Heck stets in Flugrichtung zeigt.	6

19.		<b>360°-Turn mit Rolle</b> Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt einen senkrechten Steigflug. Kurz vor dem Stillstand beschreibt das Modell eine 360°-Pirouette und geht rückwärts in den Sturzflug. Nach einem Viertellooping in den Rückwärtsflug folgt eine ganze axiale Rolle rückwärts.	6,5
20.		<b>4-Zeiten-Rolle rückwärts</b> Das Modell fliegt gerade im Rückwärtsflug an und macht dann 4 Viertelrollen, zwischen denen jeweils eine erkennbare Strecke liegt. Das Heck des Modells zeigt dabei immer in Flugrichtung.	6,5
21.		<b>Rückenautorotation</b> Das Modell geht in min. 30m Höhe in eine Autorotation in Rückenfluglage, wobei der Motor abgestellt sein muß. Nach ca. 5 sec. Rückenautorotation wird das Modell in Normallage gedreht, entweder mit einer halben Rolle oder einem halben Überschlag. Das Modell autorotiert dann zum Landefeld, wo es weich aufsetzt.	6,5
22.		<b>Rückwärts-Rückenflugacht</b> Das Modell fliegt parallel zur Punktwertelinie rückwärts im Rückenflug an, beschreibt einen Viertelkreis und nach einem kurzen Stück geraden Fluges eine horizontale Acht aus zwei Vollkreisen, wobei das Heck immer in Flugrichtung zeigt.	7
23.		<b>Rollenkreis</b> Das Modell fliegt an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen axiale Rollen fliegt. Vorwärts- und Rollgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein.	7
24.		<b>4 Rainbows mit 1/2 Rollen</b> Das Modell schwebt in Normalfluglage und beginnt einen 1/2 Überschlag rückwärts auf Nick (Rainbow) mit horizontalen Versatz von mindestens 10m. In der Endlage, bei der die Längsachse nicht waagrecht, sondern mindestens 30° schräg aufwärts zeigen muss, beschreibt das Modell eine 1/2 axiale Rolle auf der Stelle und beginnt aus dieser (Normal-) Fluglage wieder mit einem Rainbow, deckungsgleich zum ersten. Die Figur besteht aus mindestens 4 Rainbows und endet wieder im Schwebeflug.	7,5

25.		<p><b>Funnel</b> Das Modell fliegt parallel zur Punktwertelinie im Rückenflug an, dreht auf Höhe der Mittellinie das Heck um <math>90^\circ</math> zur Kreismitte und beschreibt dann 4 konzentrische Kreise mit einer Kurvenlage von <math>&gt; 45^\circ</math> und einem Durchmesser von mindestens 5 Meter.</p>	7,5
26.		<p><b>Snake</b> Das Modell fliegt rückwärts parallel zur Fluglinie und beschreibt eine Schlangenlinie, die aus mindestens 4 gleichgroßen Kreisstücken besteht. Das Modell beschreibt wechselweise die Kreissegmente in Rückenflug- und Normalfluglage bzw. in umgekehrter Reihenfolge. Die Figur verteilt sich auf die Länge von <math>\sim 40</math> Meter</p>	7,5
27.		<p><b>Rückenpirouettenkreis</b> Das Modell fliegt in Rückenlage an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen Pirouetten fliegt. Flug- und Drehgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein.</p>	8
28.		<p><b>3-facher Pirouettenüberschlag</b> Das Modell schwebt und beginnt dann, sich um die Hochachse zu drehen. Zeitgleich oder um eine Pirouette verzögert beginnt das Modell sich zu überschlagen, wobei es während jedes Überschlags mindestens eine Pirouette ausführt (2 Pirouetten im gezeichneten Beispiel). Die beiden Rotationen sollen mit gleichbleibender Drehgeschwindigkeit ausgeführt werden und das Modell behält seine Position während der Figur bei.</p>	8
29.		<p><b>Pirouettenlooping</b> Das Modell fliegt in Normallage an und beginnt Pirouetten zu fliegen. Dann fliegt es einen Innenlooping, wobei es sich ständig konstant um die Hochachse dreht. Während des Loopings muss es min. 2, max. 6 Pirouetten absolvieren. Die Aufteilung der Pirouetten auf die Bahn des Loopings soll gleichmäßig sein.</p>	8,5
30.		<p><b>Kubanacht rückwärts</b> Das Modell fliegt gerade im Rückwärtsflug an, beschreibt einen <math>5/8</math>-Innenlooping, gefolgt von einer halben Rolle im <math>45^\circ</math>-Bahnneigungsflug. Es folgt ein <math>3/4</math>-Innenlooping und eine weitere halbe Rolle im Schnittpunkt der Figur und dann <math>1/8</math>-Looping zum Ausflug im Rückwärtsflug. Das Heck des Modells zeigt immer in Flugrichtung.</p>	8,5

31.		<p><b>Rollenkreis rückwärts</b>  Das Modell fliegt im Rückwärtsflug an und beginnt einen horizontalen Kreis, wobei es gleichzeitig ununterbrochen axiale Rollen fliegt. Flug- und Rollgeschwindigkeit sowie der Kreisradius sollen konstant sein. Das Heck zeigt während der gesamten Figur in Flugrichtung.</p>	8,5
32.		<p><b>Wipperl mit 270° Turns</b>  Das Modell fliegt rückwärts in Normalfluglage an und beginnt einen geraden Vorbeiflug mit insgesamt 4 Turns. An der Spitze jedes Turns erfolgt jeweils eine 270°-Drehung, wobei die Drehrichtung immer gleich bleibt. Die Radien der halben Loopings sollen sich auf gleicher Höhe und in derselben Ebene befinden und jeweils gleich sein, ebenso die bei den Turns erreichten Höhen.</p>	9
33.		<p><b>4-Zeiten tictoc (2fach)</b>  Das Modell geht aus dem Schwebeflug in die senkrechte Lage (Heck nach unten) und hält seine Position durch wechselweises Drehen um die Querachse (Nickfunktion) um je ca. 45° positiv und negativ (TicToc). Beide Endpositionen müssen mindestens je 1 mal erreicht werden. Dann wird der Heckrotor nach jedem vollen TicToc um 90° weitergedreht und das TicToc auf der anderen zyklischen Achse fortgesetzt. Auf diese Weise müssen 2 volle Heckrotorumdrehungen geflogen werden</p>	9
34.		<p><b>Semmel (stationärer Rollenkreis)</b>  Das Modell schwebt in Normalfluglage und beginnt stationäre Seitwärtsüberschläge (gesamt mindestens 6), wobei es sich gleichmäßig um 360° um eine vertikale Achse dreht. Beide Drehbewegungen sollen gleichmäßig und ohne Unterbrechungen sein.</p>	9
35.		<p><b>Boarische Raute</b>  Das Modell fliegt langsam in Normallage an und beginnt in der Mitte einen 45° Steigflug von mindestens 20 Meter. Nach einem gedrückten 90° Nicküberschlag fliegt das Modell unter 45° steigend weiter Richtung Mitte. Dort folgt ein weiterer gedrückter 90° Nicküberschlag, so dass das Modell im 45° Winkel abwärts fliegt. Nach einem weiteren gedrückten 90° Nicküberschlag fliegt das Modell im 45° Winkel Richtung Mitte abwärts und von dort langsam horizontal aus der Figur aus. Während der geraden 45°-Strecken ist die Rumpflängsachse stets senkrecht zur Flugbahn.</p>	9.5

36.		<p><b>Pirouettenfunnel</b>  Das Modell fliegt auf dem Rücken an und beginnt 2 horizontale, konzentrische Kreise mit einer Schräglage von mindestens 45°. Während dieses Kreises dreht sich das Modell mindestens 3x pro Kreis um seine eigene Hochachse.</p>	9,5
37.		<p><b>Funnel mit halben Rollen</b>  Das Model fliegt parallel zur Punktwerterlinie im Rückenflug an, dreht auf Höhe der Mittellinie das Heck um 90° zur Kreismitte und beschreibt dann 3 konzentrische Kreise mit einem Durchmesser von mindestens 10 Meter und mit einer Neigung der Rumpflängsachse von mindestens 45°. Nach jeweils einem halben Funnel-Kreis dreht sich das Modell um 180° um die Längsachse und fliegt auf der Kreisbahn weiter. Der Ausflug erfolgt in Normalfluglage.</p>	9,5
38.		<p><b>Biertrag'1</b>  Das Modell beschreibt eine Folge von Rainbows (1/2 Überschlag über Roll oder Nick mit mindestens 10m Versatz in Form eines nach unten offenen Halbkreises), in deren Mitte jeweils eine 180°-Drehung über die andere zyklische Funktion als der jeweilige Rainbow erfolgt. Nach jedem Rainbow wird die andere zyklische Steuerfunktion zur Einsteuerung des nächsten Rainbows benutzt. Dadurch entsteht ein vollständiges Quadrat.</p>	10
39.		<p><b>Pirouetten TicToc</b>  Das Modell geht aus dem Schwebeflug in die senkrechte Lage (Heck nach unten) und hält seine Position durch wechselweises Drehen um die Querachse (Nickfunktion) um je ca. 45° positiv und negativ (TicToc). Während der Lagenwechsel dreht sich das Modell dann mit konstanter Drehrate um die Hochachse mit mindestens einer Umdrehung pro TicToc. Beide Endpositionen müssen mindestens je 3 mal erreicht werden.</p>	10
40.		<p><b>Pirouetting Globe</b>  Das Modell beschreibt eine Folge von 4 Pirouettenloopings, die gegeneinander so verdreht sind, dass das Modell seine Flugrichtung bei jedem Durchfliegen des unteren Totpunkts um 45° geändert hat und somit der Eindruck einer Kugel entsteht. Nach dem vierten Looping fliegt das Modell in entgegengesetzter Richtung zum Einflug aus der Figur aus. Während jedes Loopings beschreibt das Modell (mindestens) 2 Pirouetten.</p>	10