

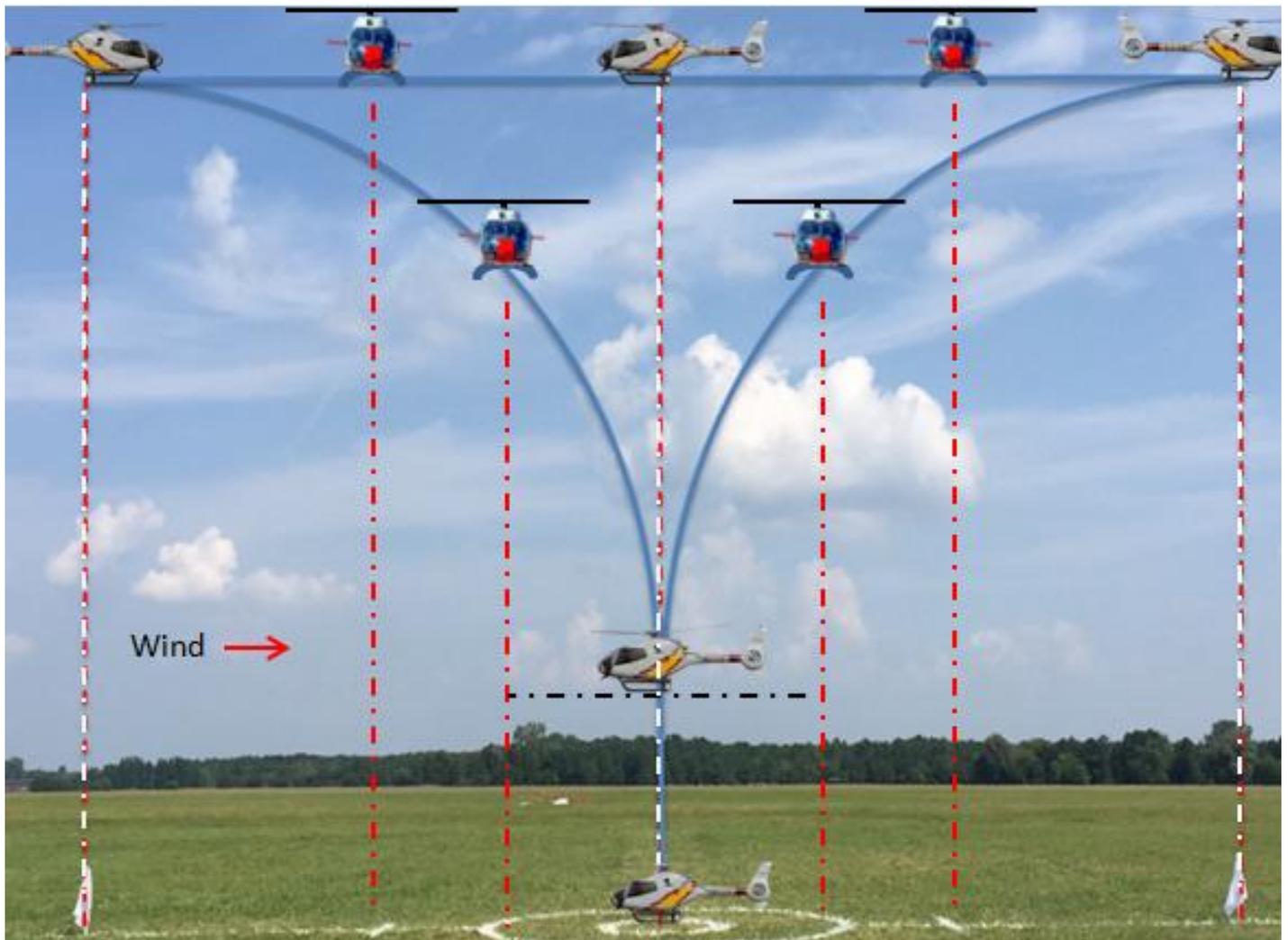


# Programm "P"

## 2020/2021

- |            |   |             |
|------------|---|-------------|
| <b>P 1</b> | Wirbel  | ( GW )      |
| <b>P 2</b> | Diamant 4   | ( GW )      |
| -----      |   |             |
| <b>P 3</b> | Doppelte Kerze mit absteigendem Flip                  | ( MW )      |
| <b>P 4</b> | Loopings mit 540° Heck-Turn                           | ( GW )      |
| <b>P 5</b> | UX mit 225° gedrückten Flips                          | ( MW )      |
| <b>P 6</b> | Oval mit halben Rollen und gezogenem Flip             | ( GW )      |
| <b>P 7</b> | Entgegengesetzte halbe und ganze Rolle aus Rückenflug | ( MW )      |
| <b>P 8</b> | Umgekehrter Regenschirm                               | ( GW )      |
| <b>P 9</b> | Autorotation 180°                                     | ( MW / GW ) |

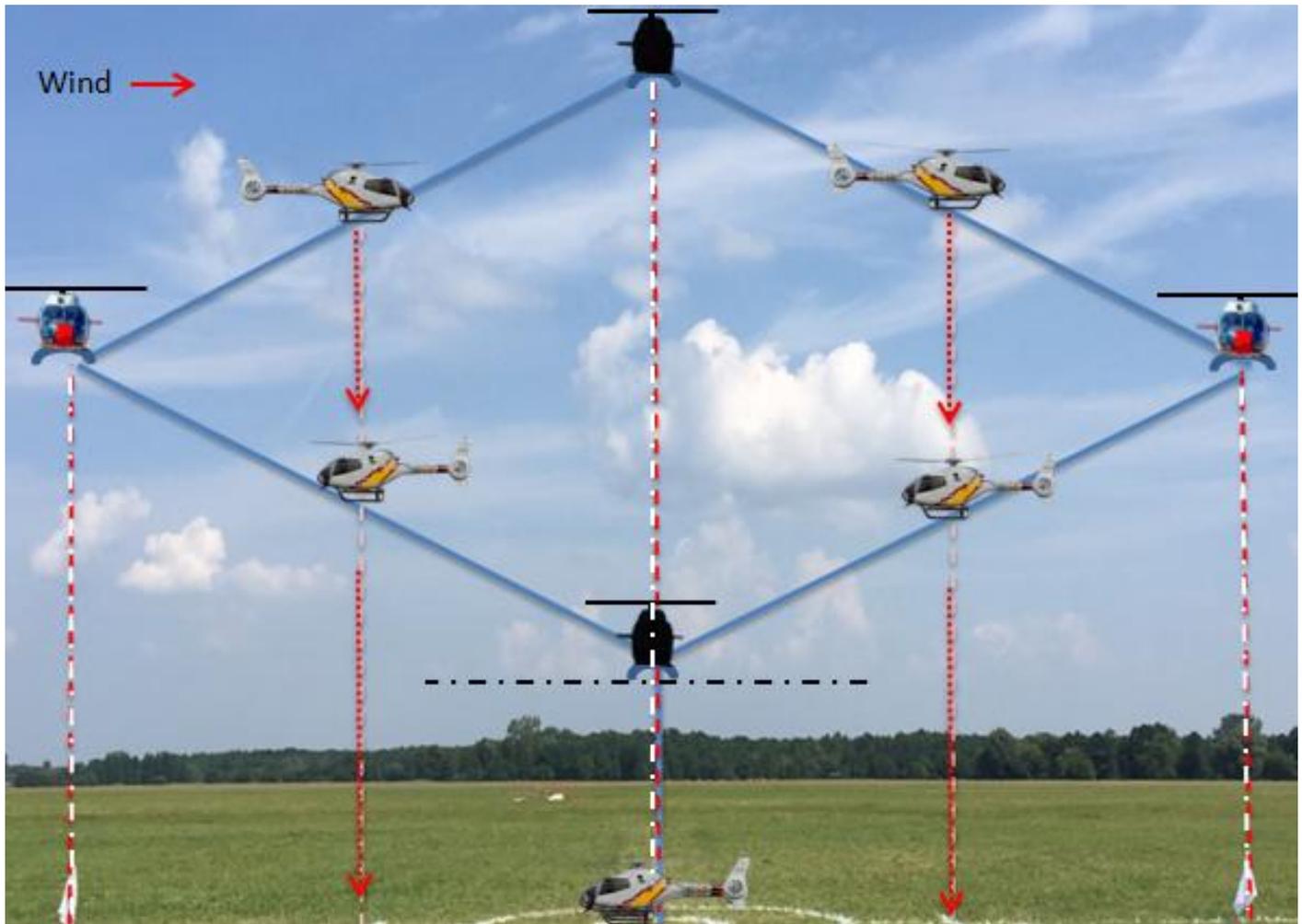
# P 1 Wirbel ( GW )



Das Modell steigt vertikal 2m vom Start- und Landekreis verhart dort für mindestens 2 Sekunden

- steigt rückwärts und beschreibt dabei einen Viertelkreis mit Radius von 5m, macht zugleich eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und stoppt über Flagge 1 (2) verhart dort für mindestens 2 Sekunden
- schwebt zur gegenüberliegenden Flagge, macht gleichzeitig zwei 180° Pirouetten gegengleich und stoppt über Flagge 2 (1) verhart dort für mindestens 2 Sekunden
- sinkt vorwärts und beschreibt dabei einen Viertelkreis mit Radius von 5m macht zugleich eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und stoppt vertikal 2m über dem Start- und Landekreis und verhart dort für mindestens 2 Sekunden
- sinkt und landet im Start- und Landekreis

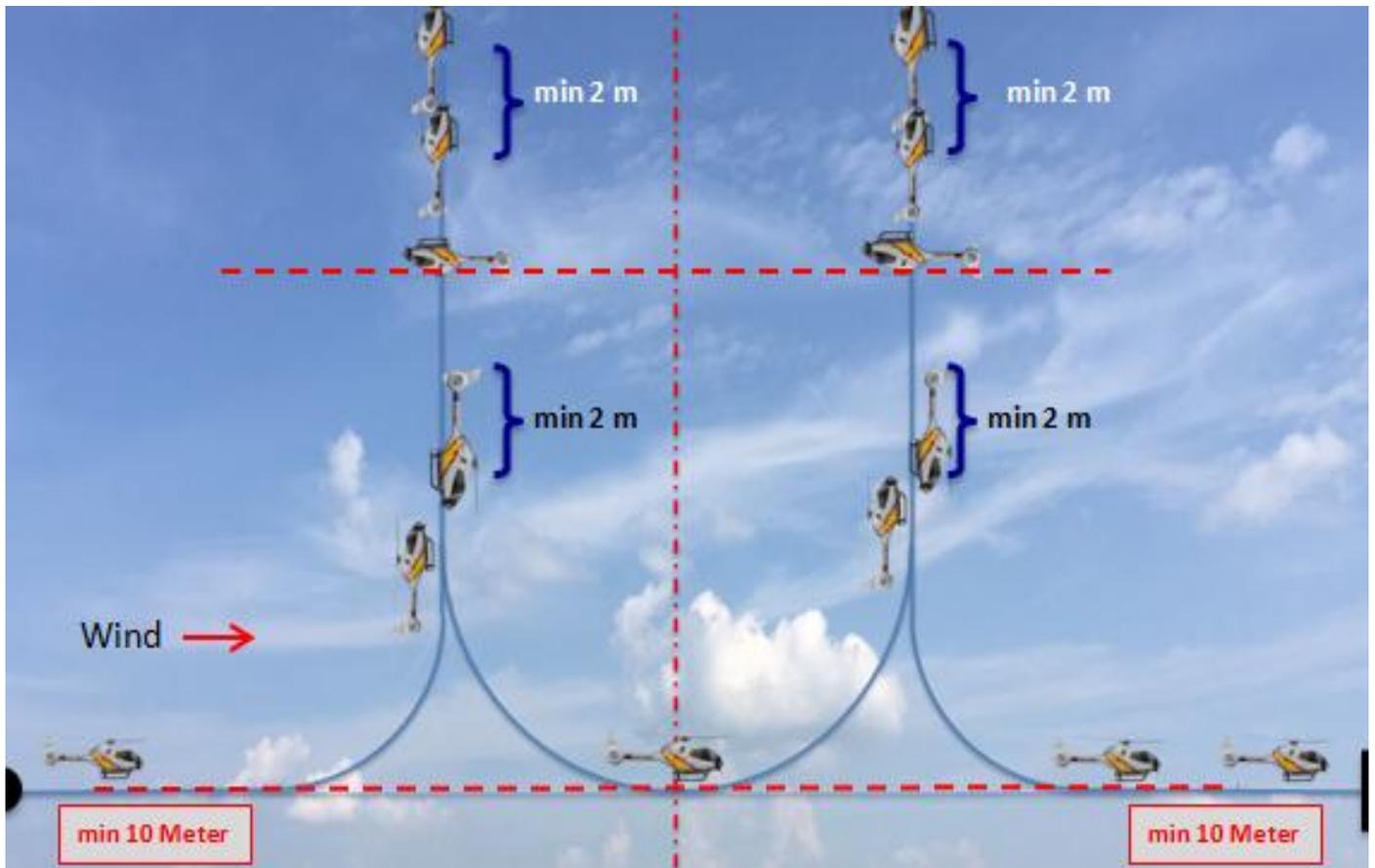
# P 2 Diamant 4 ( GW )



Das Modell steigt vertikal 2m vom Start- und Landekreis macht gleichzeitig eine 90° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden

- steigt zu *einer beliebigen Flagge* seitlich hoch und macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung, kommt 4.50m über der Flagge zum Stillstand und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden.
- steigt seitlich hoch und macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung bis zur Zentrumslinie auf 7.00m und verharrt dort für mindestens zwei Sekunden
- sinkt seitwärts um 2.50m zur gegenüberliegenden Flagge und macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt dort auf 4.50m für mindestens zwei Sekunden
- sinkt seitlich um weitere 2.50m Richtung Zentrumslinie, macht gleichzeitig eine 180° Pirouette in beliebiger Richtung und verharrt über dem Start- und Landekreis für mindestens zwei Sekunden
- sinkt vertikal, macht gleichzeitig eine 90° Pirouette gegengleich zur ersten 90° Pirouette und landet im Start- und Landekreis

## P 3 Doppelte Kerze mit absteigendem Flip (MW)



Das Modell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus und macht einen senkrechten Steigflug

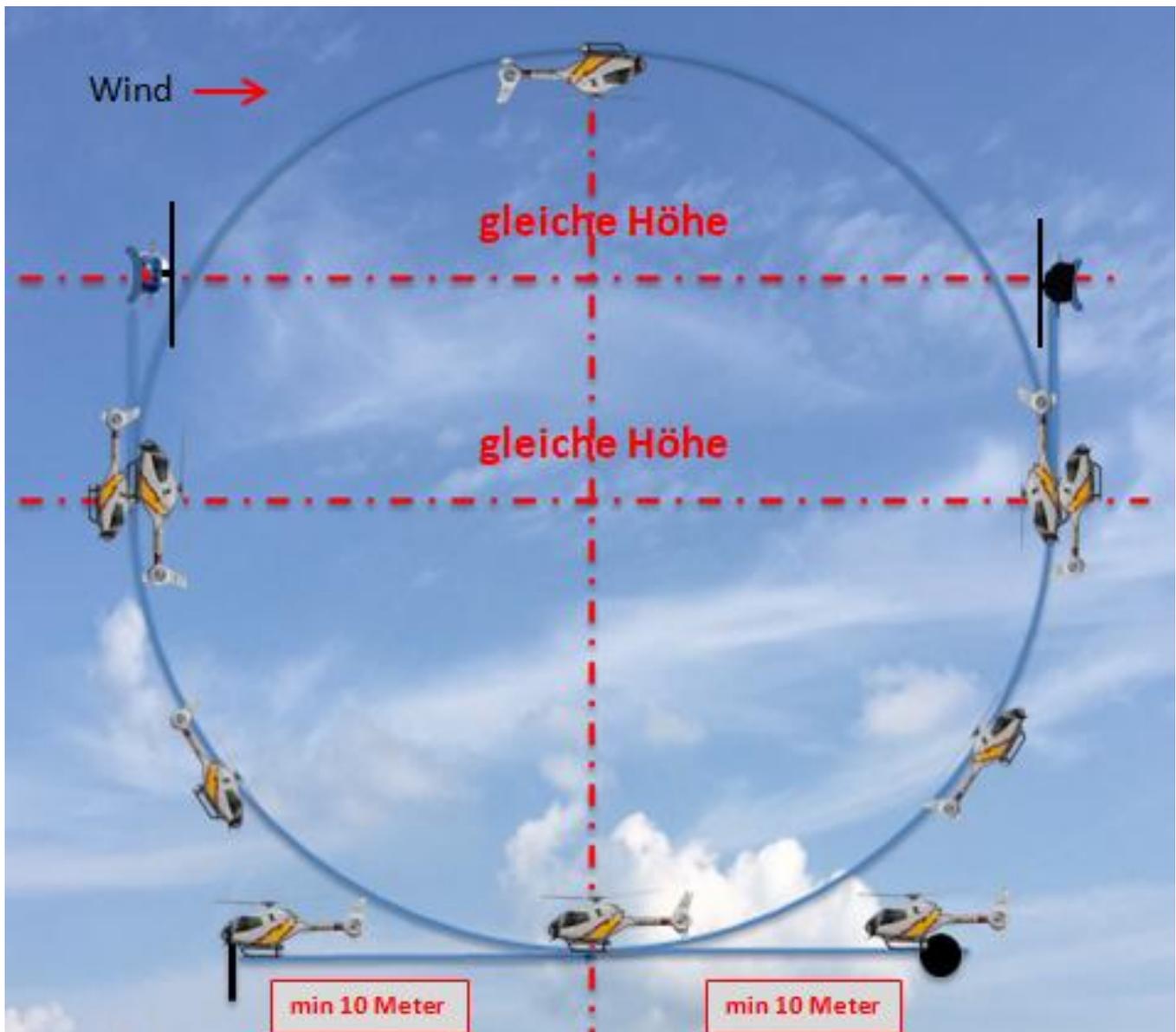
- nachdem die Steigbewegung zum Stoppen gekommen ist, fliegt es mindestens 2m vertikal rückwärts
- vollzieht einen halben gezogenen Flip in der Abwärtsbewegung
- sinkt in der vertikalen Flugrichtung im Minimum um 2m und vollzieht einen zentrierten halben Loop
- steigt vertikal hoch, nachdem die Steigbewegung zum Stoppen gekommen ist, fliegt es mindestens 2m vertikal rückwärts
- vollzieht einen halben gezogenen Flip in der Abwärtsbewegung
- sinkt in der vertikalen Flugrichtung im Minimum um 2m
- zieht in einen waagerechten Geradeausflug von mindestens 10m Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

**Anmerkung 1:** Die beiden Flips müssen auf gleicher Höhe geflogen werden

**Anmerkung 2:** Die Unterseite des "U" muss auf gleicher Höhe wie der Ein- und Ausflug sein.

## P 4

## Loopings mit 540° Heck-Turn (GW)

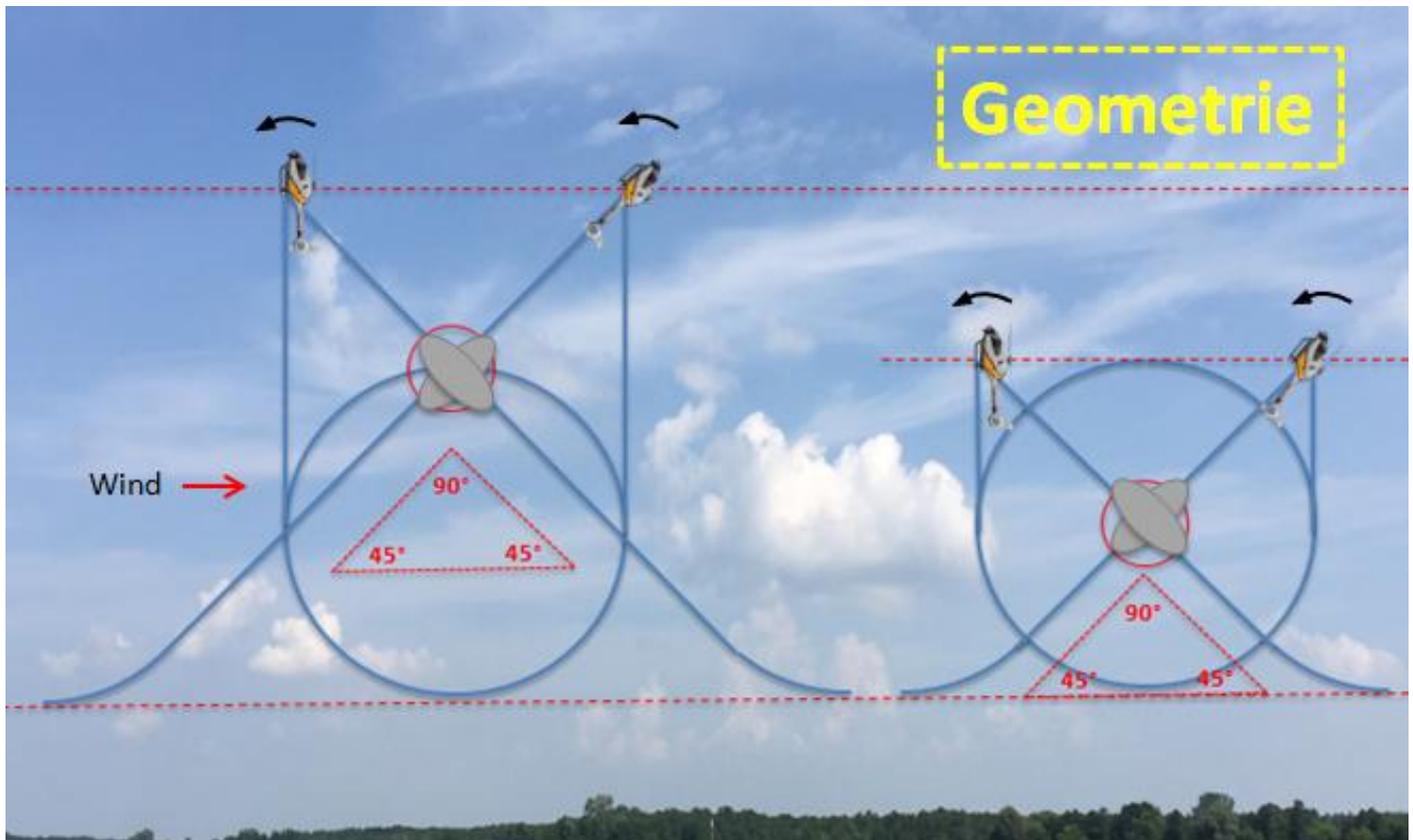


Das Modell fliegt mindestens 10 m waagrecht geradeaus

- fliegt ab der Zentrumslinie einen  $1\frac{1}{4}$  Looping
- macht ab halber Höhe des Loopings einen 540° Heck-Turn
- fliegt einen  $\frac{1}{2}$  Looping in der Gegenrichtung.
- macht ab halber Höhe des Loopings abermals einen 540° Heck-Turn
- zieht mit einem  $\frac{1}{4}$  Looping in den waagerechten Geradeausflug von mindestens 10m Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

**Anmerkung:** Die Heck-Turns müssen genau ab halber Höhe der Loopings ausgeführt werden, wobei der Rumpf senkrecht steht.

# P 5 UX mit 225° gedrückten Flips ( MW )



## Sehr wichtig:

Dieses Manöver kann auf verschiedene Arten durchgeführt werden, vorausgesetzt, die folgenden Konzepte werden eingehalten

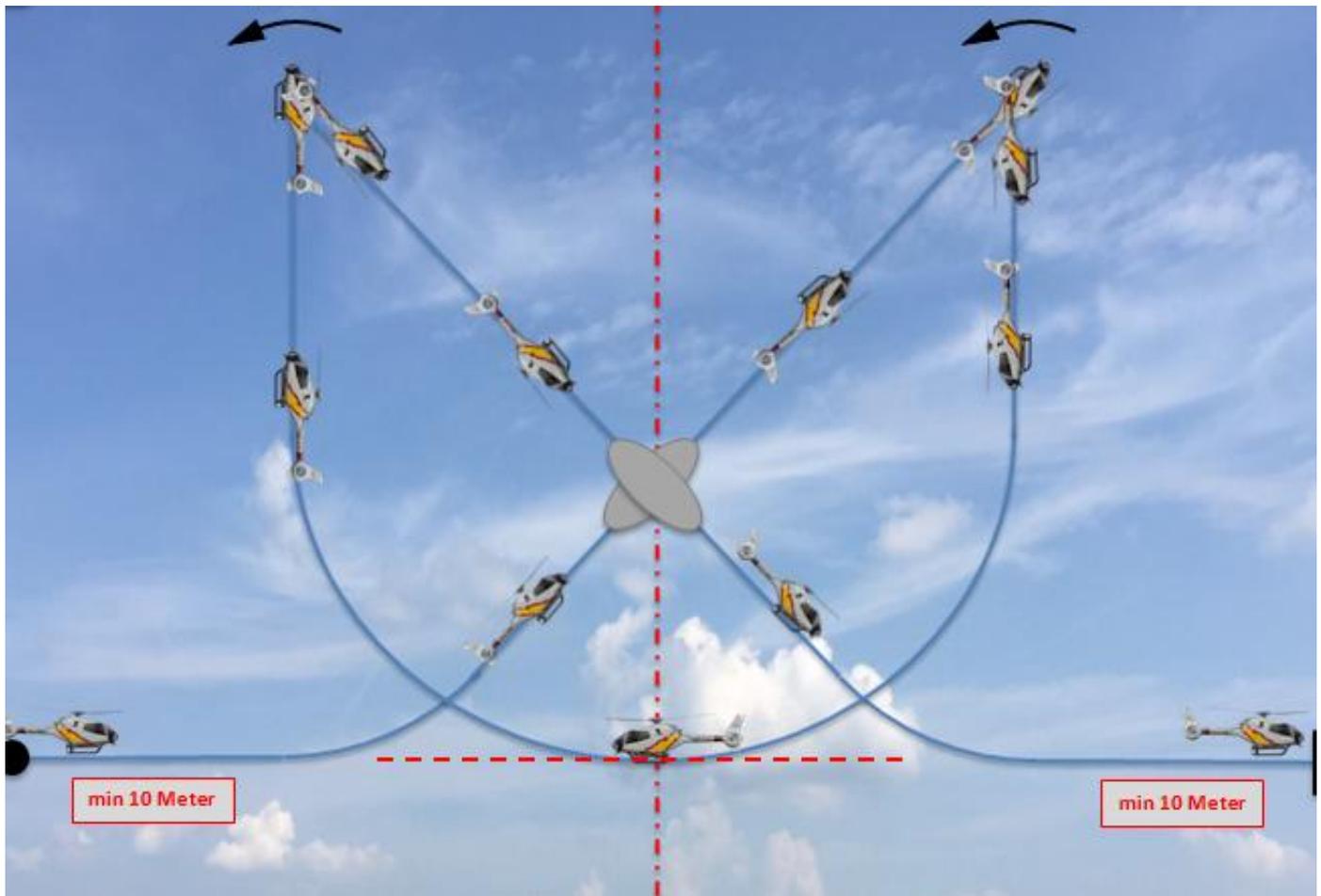
Die aufsteigenden und absteigenden Linien müssen sich in einem Winkel von 45 ° befinden

Die Rollen sollten zentriert und auf gleicher Höhe liegen

Die gedrückten Flips sollten sich auf gleicher Höhe befinden

Der Ein- und Ausflug und die Basis des U müssen auf gleicher Höhe sein

## P 5 UX mit 225° gedrückten Flips ( MW )



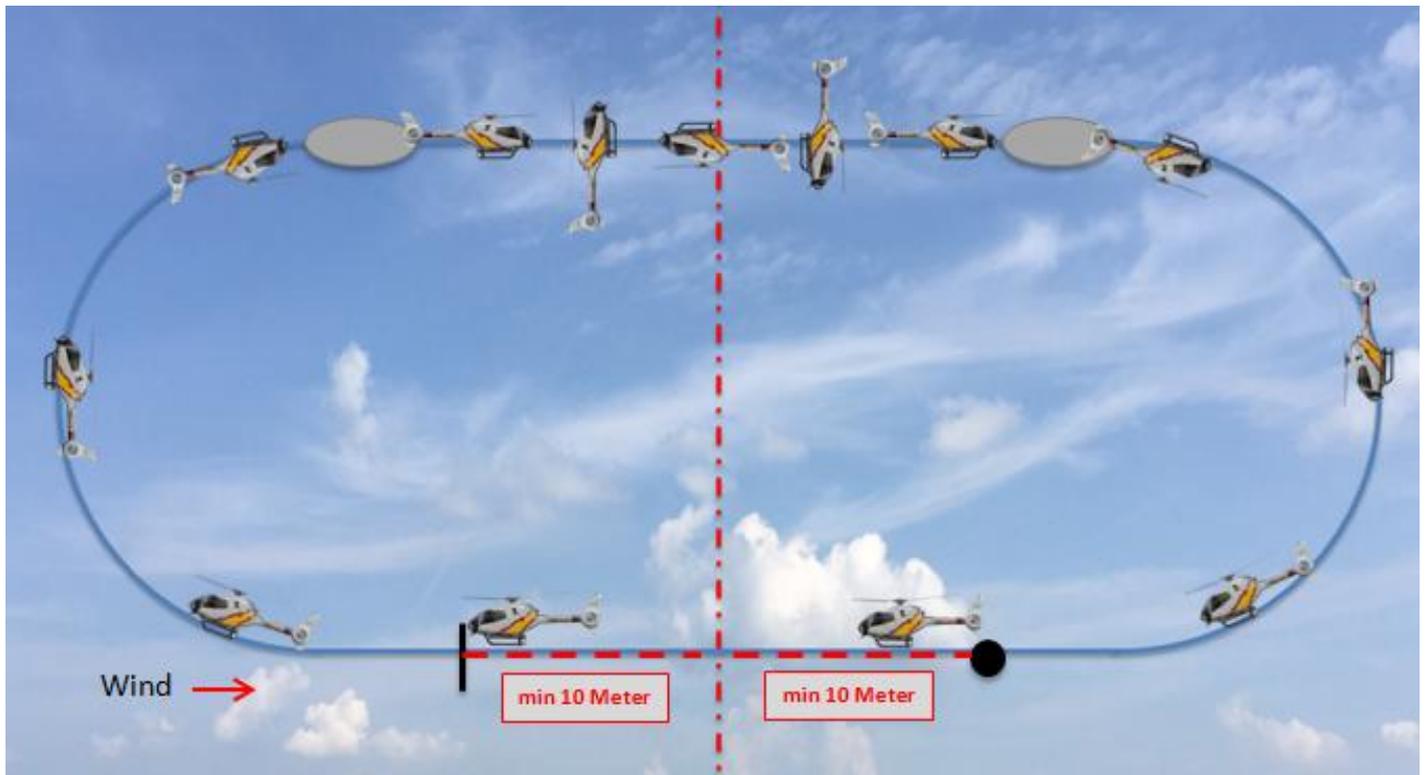
Das Modell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus und macht einen 45° Steigflug mit einer zentrierten halben Rolle

- wenn der Steigflug zum Stoppen gekommen ist, vollzieht das Modell einen 225° gedrückten Flip gefolgt von einem zentrierten ‚U‘
- vollzieht nach dem Stopp einen 225° gedrückten Flip
- macht einen 45° Sinkflug mit einer zentrierten halben Rolle
- zieht in den waagerechten Geradeausflug von mindestens 10m Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

**Anmerkung 1:** Der unterste Teil des 'U' und die Rollen müssen zentriert sein

**Anmerkung 2:** Die Unterseite des "U" muss auf gleicher Höhe wie der Ein- und Ausflug sein.

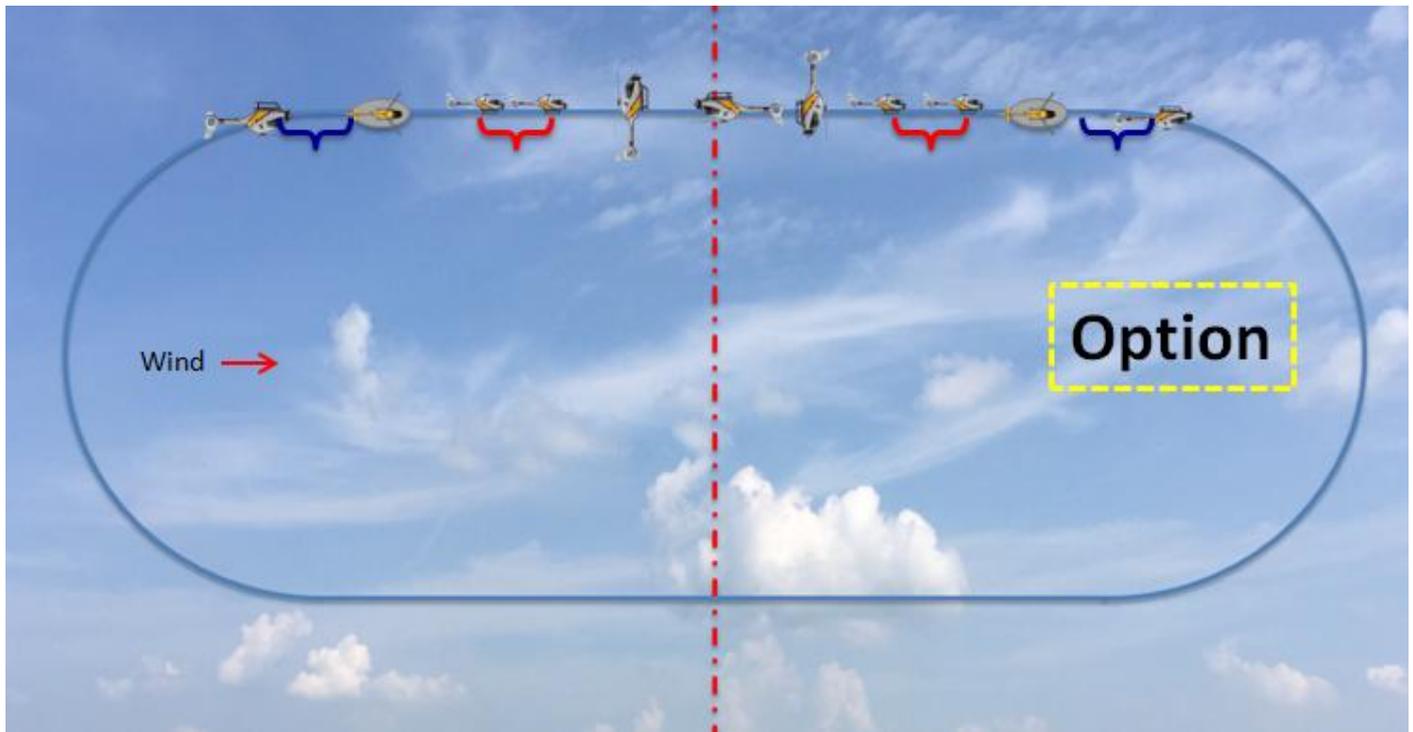
## P 6 Oval mit halben Rollen und gezogenem Flip ( GW )



Das Modell fliegt vor der Zentrumslinie mindestens 10m waagrecht geradeaus überfliegt die Zentrumslinie und zieht hoch in einen halben Innenlooping

- macht im Anschluss an den halben Looping eine halbe Rolle und vollzieht in der horizontalen Bewegung einen zentrierten gezogenen 360° Flip
- macht im Anschluss an den 360° gezogenen Flip abermals eine halbe Rolle.
- zieht runter in einen halben Innenlooping
- zieht in einen waagerechten Geradeausflug und überfliegt die Mittellinie um mindestens 10m Länge, dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug

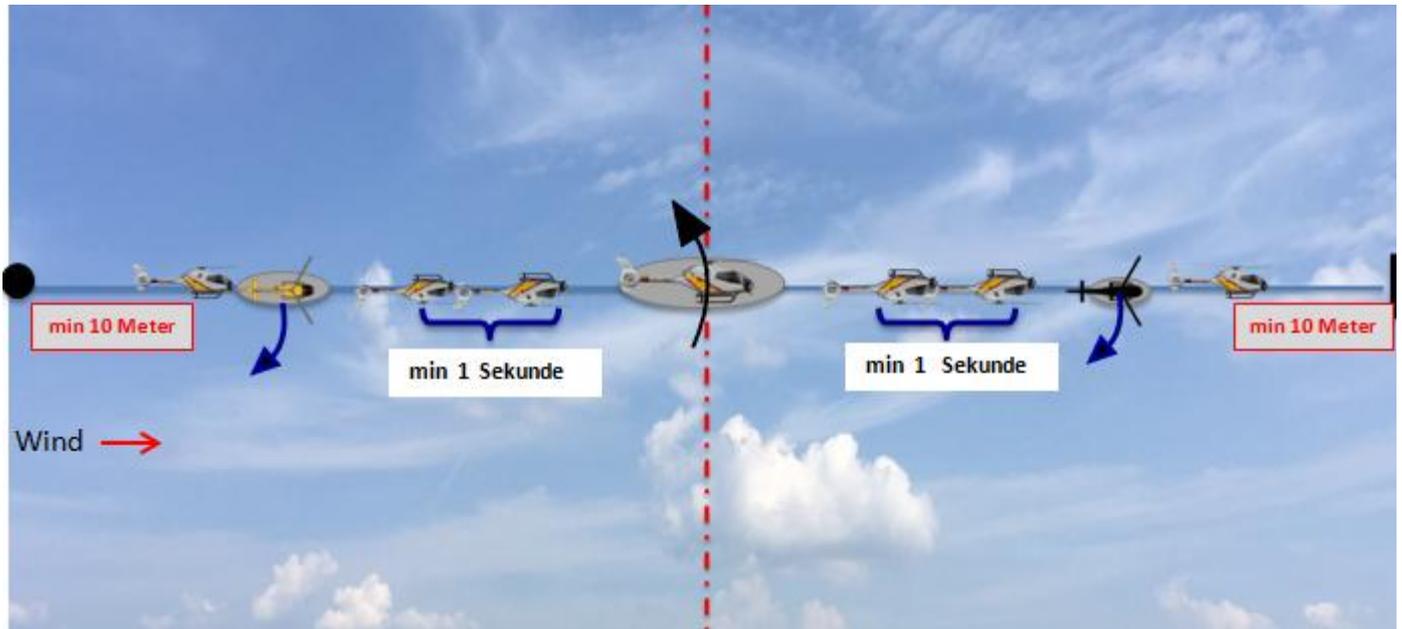
## P 6 Oval mit halben Rollen und gezogenem Flip ( GW )



**Anmerkung 1:** Wenn vor der ersten halben Rolle ein Stück horizontal gerade geflogen wird, so muss nach der zweiten halben Rolle ein gleich langes Stück gerade geflogen werden.

**Anmerkung 2:** Wenn nach der ersten halben Rolle ein Stück horizontal gerade geflogen wird, so muss vor der zweiten halben Rolle ein gleich langes Stück gerade geflogen werden.

## P 7 Entgegengesetzte halbe und ganze Rolle aus Rückenflug ( MW )



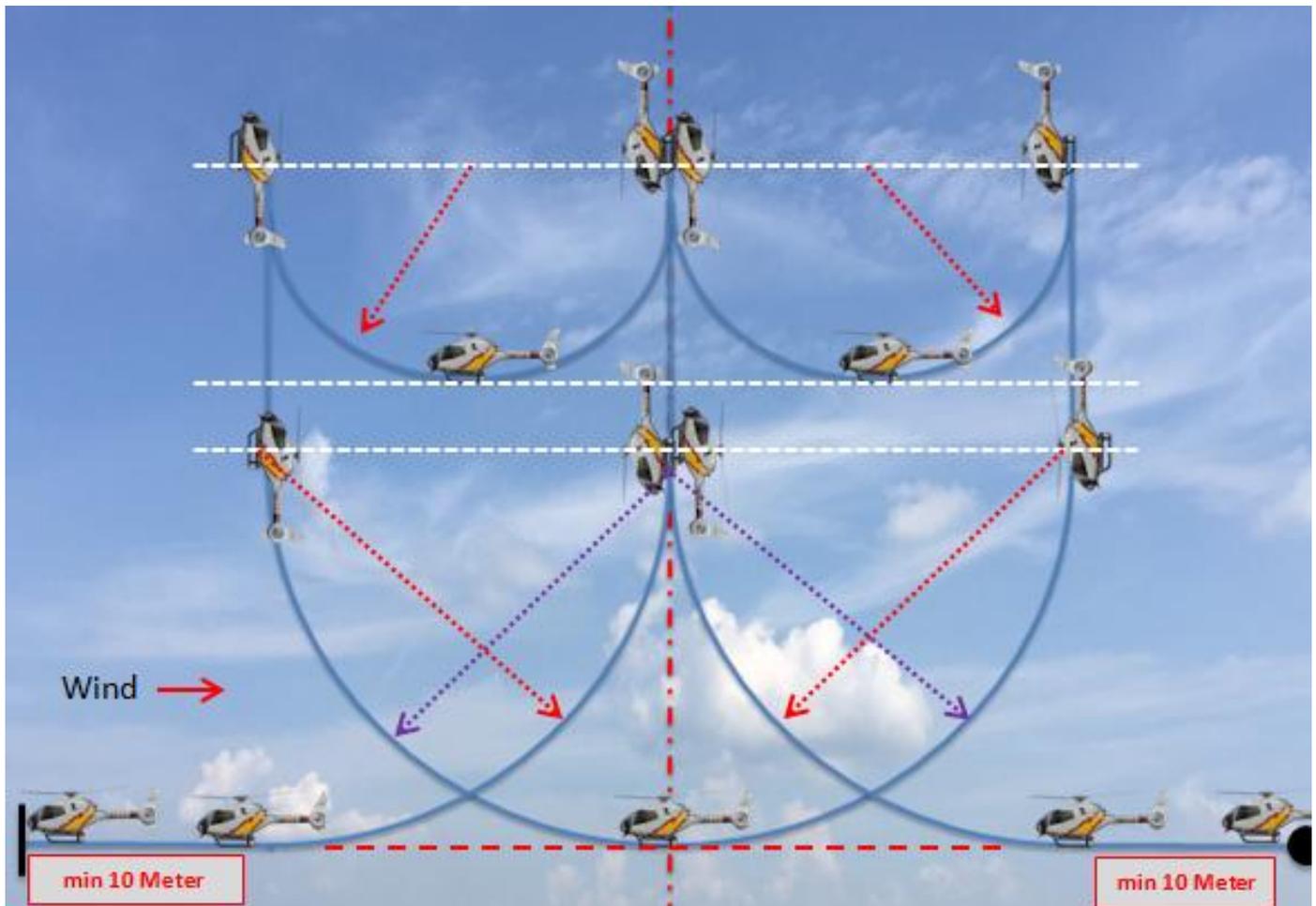
Das Modell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus und macht eine halbe Rolle in beliebiger Richtung, der anschliessende Rückenflug muss mindestens 1 Sekunde dauern

- macht eine ganze zentrierte Rolle in der Gegenrichtung, der anschliessende Rückenflug muss mindestens 1 Sekunde dauern
- danach erfolgt eine halbe Rolle in dieselbe Richtung wie die erste halbe Rolle
- Das Modell fliegt mindestens 10m waagrecht geradeaus

**Anmerkung 1:** Die Mitte der Figur muss zentriert sein

**Anmerkung 2:** Pro Rückenflugabschnitt, der nicht mindestens 1 Sek. beträgt wird *je 1 Punkt abgezogen.*

## P 8 Umgekehrter Regenschirm ( GW )



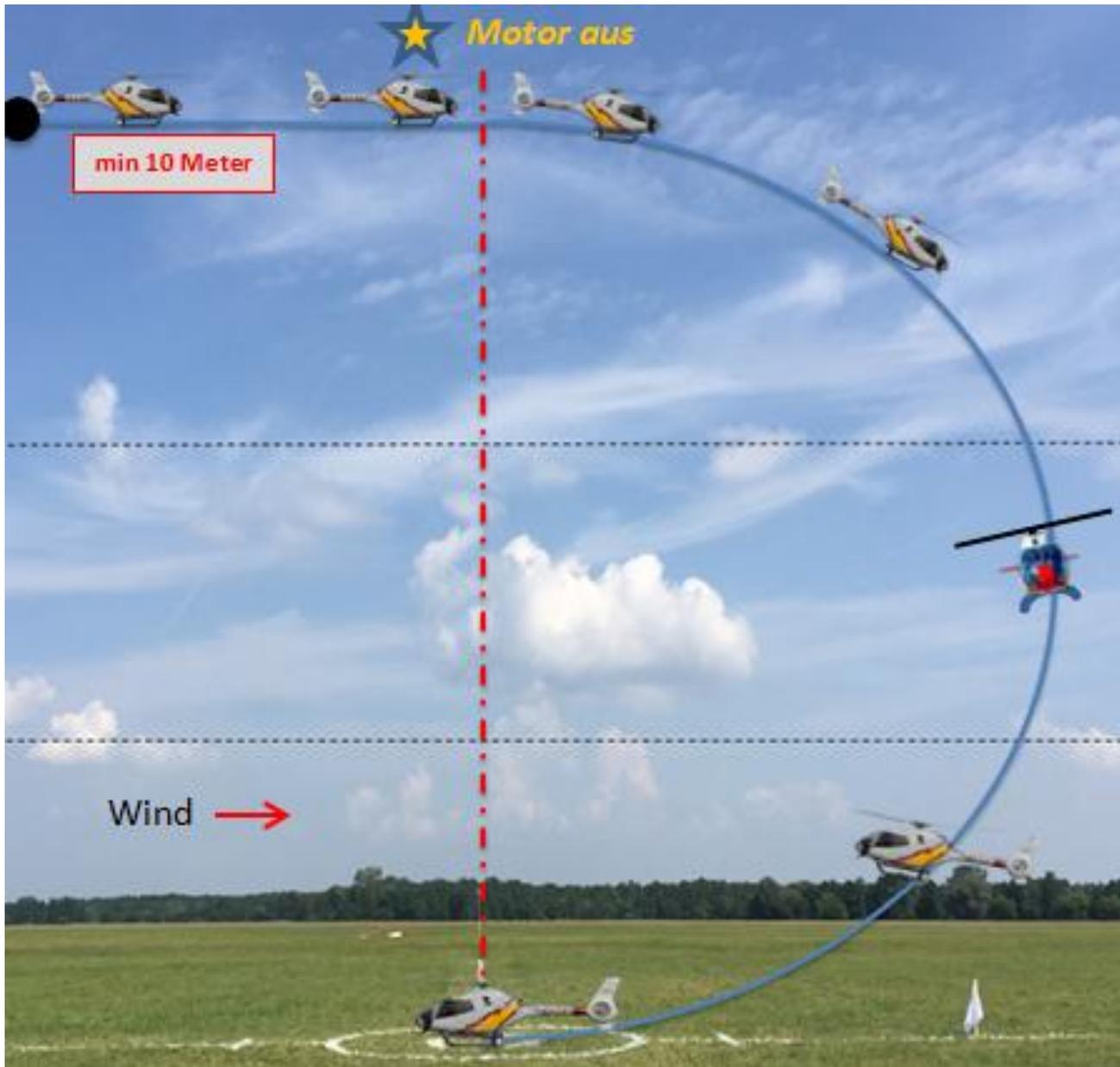
Das Modell fliegt mindestens zehn Meter geradeaus.

- macht bis zur Zentrumslinie einen gezogenen 1/4 Looping und geht bei der Zentrumslinie in einen senkrechten Steigflug bis zum Stillstand
- macht rückwärts einen gezogenen 1/2 Looping
- fliegt vorwärts ein zentriertes U bis zum Stillstand
- macht rückwärts einen gezogenen 1/2 Looping bis zur Zentrumslinie
- fliegt auf der Zentrumslinie senkrecht nach unten und geht mit einem 1/4 Looping in ein waagerechten Geradeausflug von mindestens zehn Meter Länge (*dies auf gleicher Höhe wie beim Einflug*)

**Anmerkung 1:** Die 1/4 Loopings beim Ein- und Ausflug sowie der *halbe Looping beim U* müssen mit gleichen Radien geflogen werden

**Anmerkung 2:** Die zwei rückwärts geflogenen 1/2 Loopings müssen gleich gross sein und der Radius entspricht der halben Länge des 1/4 Ein- respektive 1/4 Ausflugloopings

**Anmerkung 3:** Die Unterseite des "U" muss auf gleicher Höhe wie der Ein- und Ausflug sein.



Das Modell fliegt vor der Zentrumslinie mind. zehn Meter horizontal gradeaus

- schaltet kurz vor der Zentrumslinie den Motor aus
- macht ab der Zentrumslinie einen gleichmässig sinkenden 180° Bogen in Richtung des Piloten und landet gegen den Wind in den Start- und Landekreis

**Anmerkung 1:** Die Sinkrate muss bis unmittelbar vor dem Aufsetzen auf dem Start- und Landekreis konstant sein

- **Anmerkung 2:** Die Flugbahn des Modells ist von oben betrachtet ein Halbkreis

**Wertungskriterien siehe: ANHANG 5E ABSATZ 5E.6.11**

## 5E.6.11. AUTOROTATIONEN

Das Manöver beginnt und endet wie vom Helfer angekündigt. Das Ende muss nach der Landung sein. Da die Autorotation mehrere Flugmanöver enthalten kann, kann der angekündigte Beginn früher sein als der Punkt wo der Motor ausgeschaltet oder auf Leerlauf geschaltet wird. In der Manöverbeschreibung muss eindeutig angegeben, wann der Motor abgestellt oder in Leerlaufstellung gebracht werden muss. Um die maximale Punktzahl zu erreichen, muss die Modell die Flugmanöver genau wie in der Manöverbeschreibung beschrieben ist, ausgeführt haben und nach der sanften Landung muss der Heckausleger des Modells parallel zur Linie der Punktrichter sein. Wird die Flugbahn gedehnt, verkürzt oder abgewichen, um den Landekreis zu erreichen, muss das Manöver herabgestuft werden. Die erforderliche Flugbahn gibt die maximale Punktzahl an, es werden jedoch je nach Schwere der Flugbahnabweichung 1 oder 2 Punkte herabgestuft. Beispiel: Wenn der Flugweg eindeutig auf eine Landung in der Nähe einer der Flaggen zeigt, der Weg jedoch zum Erreichen des Kreises gedehnt ist, kann die Punktzahl nur maximal 6 betragen (entsprechend außerhalb der Kreise) eine zusätzliche Herabstufung von 2 Punkten für das Strecken. Dies bedeutet, dass die Punktzahl nur maximal 4 betragen kann. Wenn das Modell ohne Dehnung gelandet, wäre die maximale Punktzahl 6 gewesen.

### Bewertungskriterien für Autorotationslandungen:

- Fahrwerk innerhalb vom 1 m Kreis = maximal 10 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf die Innenseite des 1-Meter-Kreises = maximal 9 Punkte.
- Fahrwerk innerhalb des 3-Meter-Kreises = Maximal 8 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf die Innenseite vom 3-m-Kreis = maximal 7 Punkte.
- Die Rotorwelle zeigt auf Außerhalb des 3-m-Kreises = maximal 6 Punkte.
- **Hinweis:** Wird ein Flugmanöver verpasst oder der Motor nicht ausgeschaltet (oder nicht in Leerlaufstellung gebracht), ist die Gesamtpunktzahl gleich Null.

