

## **Endrunden- Programm F-05**

### **F-05.01 Startvorgang**

Siehe Flugfigur P-05.01

### **F-05.02 Rollen-Looping mit einer Rolle**

Ziehe und fliege einen vollständigen Looping mit einer in die Flugbahn des ganzen Loopings integrierten Rolle.

### **F-05.03 Halber Quadratischer Looping, auf der Spitze stehend mit 2/4-Punkt-Rollen, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen 45° Steigflug und fliege zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle. Drücke um 90° in einen weiteren 45° Steigflug und fliege zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle, ziehe dann zum Ausflug in den waagerechten Rückenflug.

### **F-05.04 Umkehrter Humpty Bump mit Ganzer Rolle abwärts und positiv Gerissener Rolle aufwärts, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe vor der Mitte in einen senkrechten Abwärtsflug und fliege eine ganze Rolle, der ein halber Außenlooping in den senkrechten Steigflug folgt. Fliege dann eine positiv Gerissene Rolle und ziehe in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rolle muss positiv sein.

### **F-05.05 Figur 6 mit Halber Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen senkrechten Abwärtsflug und fliege eine halbe Rolle, der ein 3/4 Innenlooping folgt. Beende die Figur im waagerechten Rückenflug.

### **F-05.06 Stundenglas, Einflug im Rückenflug in der Mitte mit 2/4-Punkt-Rolle abwärts**

Drücke in einen 45° Steigflug, drücke um 135° in der Horizontalflug, drücke um 135° in einen 45° Abwärtsflug und fliege zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle, drücke um 135° in den waagerechten Rückenflug, drücke um 135° in einen 45° Steigflug und drücke auf gleicher Höhe wie beim Einflug um 45° in den waagerechten Normalflug.

### **F-05.07 Zwei Umdrehungen Trudeln, Ausflug im Rückenflug**

Fliege zwei Umdrehungen Trudeln aus der Normallage, drücke dann in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

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

### **F-05.08 3/4-Punkt-Rolle gegengleich aus dem Rückenflug, in den Rückenflug**

Fliege auf einer waagerechten Linie aus dem Rückenflug 3/4 einer 4-Punkt-Rolle, gefolgt von 3/4 einer 4-Punkt-Rolle in entgegengesetzter Richtung. Der Ausflug erfolgt im Rückenflug.

### **F-05.09 Turn 2/8-Punkt-Rolle aufwärts, 3/4-Punkt-Rolle abwärts**

Drücke aus dem waagerechten Rückenflug in einen senkrechten Steigflug und fliege zwei Punkte einer 8-Punkt-Rolle, fliege einen Stall Turn. Fliege im senkrechten Abwärtsflug drei Punkte einer 4-Punkt-Rolle und ziehe dann in den waagerechten Normalflug.

### **F-05.10 Rollenkreis mit drei Rollen in entgegengesetzter Richtung, erste Rolle nach außen**

Fliege einen Rollenkreis (von der Startbahn weg oder auf die Startbahn zu) mit drei Rollen in entgegengesetzter Richtung. Die erste und die dritte Rolle werden nach außen gedreht. Der Ausflug erfolgt im waagerechten Normalflug an gleicher Stelle wie der Einflug.

Bewertungshinweis:

- Die Rollgeschwindigkeit muss konstant sein.
- Der Wechsel der Rollrichtung erfolgt ohne Verzögerung.
- Der Kreis hat konstanten Radius und ist windkorrigiert.
- Die Figur wird geringer bewertet, wenn der Kreis zu groß ist und in zu großer Entfernung geflogen wird oder, falls er auf die Startbahn zu geflogen wird, sich zum Teil außerhalb des Flugraumes befindet.

### **F-05.11 Halbe Rolle, Halber Außenlooping, Ganze Rolle**

Fliege eine halbe Rolle, drücke dann und fliege einen halben Außenlooping, dem unmittelbar eine ganze Rolle folgt. Der Ausflug erfolgt im waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die halbe Rolle und die ganze Rolle erfolgen unmittelbar vor bzw. nach dem halben Außenlooping..

#### **F-05.12 Umgekehrte Lawine mit 1- 1/2 negativ Gerissener Rolle, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen halben Außenlooping. Fliege an der tiefsten Stelle eine und eine halbe negativ Gerissene Rolle, ziehe dann mit einem halben Innenlooping in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rolle muss negativ sein.

#### **F-05.13 Umgekehrter Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump nach Wahl des Piloten**

Ziehe in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege zwei Punkte einer 8-Punkt-Rolle (oder alternativ zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle), drücke dann mit einem halben Außenlooping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine Viertelrolle (oder alternativ eine halbe Rolle). Drücke dann in den waagerechten Normalflug.

#### **F-05.14 Umgekehrter Golfball von oben mit Halben Rollen**

Drücke in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine halbe Rolle, ziehe mit einem 3/4 Innenlooping in den 45° Steigflug, fliege eine zweite halbe Rolle und drücke in den waagerechten Normalflug.

#### **F-05.15 Halber quadratischer Außenlooping mit 1- 1/2 positiv Gerissener Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Abwärtsflug, und fliege 1- 1/2 positiv Gerissene Rolle, ziehe dann zum Ausflug in den waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rolle muss positiv sein.

#### **F-05.16 Messerflug gegengleich, Ausflug im Rückenflug**

Rolle auf einer waagerechten Linie um 90° in den Messerflug, fliege eine gerade Strecke im Messerflug, rolle um 180° in die entgegengesetzte Richtung und fliege eine zweite Strecke im Messerflug, fliege dann eine 1/4 Rolle in die gleiche Richtung wie die 180° Rolle und beende die Figur im waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

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

#### **F-05.17 Halber Rollen-Außenlooping mit Ganzer Rolle**

Drücke und fliege einen halben Außenlooping, in dessen Flugbahn eine ganze Rolle integriert ist.

#### **F-05.18 45° Abwärtsflug mit 2/4-Punkt-Rolle, negativ Gerissener Rolle entgegengesetzt und Halber Rolle im Ausflug**

Drücke in einen 45° Abwärtsflug und fliege zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle, der sofort eine negativ Gerissene Rolle in entgegengesetzter Richtung folgt, drücke in den Rückenflug und fliege eine halbe Rolle zum Ausflug in den waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die gerissene Rolle erfolgt unmittelbar nach der 2/4-Punkt-Rolle.
- Die Gerissene Rolle muss in entgegengesetzter Richtung zur 2/4-Punkt-Rolle sein.
- Die Gerissene Rolle muss negativ sein.
- Die halbe Rolle am Ende ist Teil der Flugfigur.

#### **F05.19 Landevorgang**

Siehe Flugfigur P-05.23

## Endrunden-Programm F-07

### **F-07.01 Startvorgang**

Siehe Flugfigur P-05.01

### **F-07.02 Ziehen-Drücken-Drücken Humpty Bump mit 4/8-Punkt-Rolle aufwärts und positiv Gerissener Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug und fliege vier Punkte einer 8-Punkt-Rolle. Drücke mit einem halben Außenlooping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine positiv Gerissene Rolle, drücke dann zum Ausflug in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rolle muss positiv sein.

### **F-07.03 3/4 einer Umgekehrten Kubanischen Acht mit Halber Rolle und 2/4-Punkt-Rolle**

Drücke in einen 45° Steigflug und fliege eine halbe Rolle. Drücke mit einem 3/4 Außenlooping in einen 45° Steigflug und fliege zwei Punkte einer 4-Punkt-Rolle, drücke dann in den waagerechten Normalflug.

### **F-07.04 Umgekehrte Doppellawine**

Drücke und fliege einen ganzen Außenlooping. Fliege an der tiefsten Stelle eine negativ Gerissene-Rolle und an der höchsten Stelle eine positiv Gerissene Rolle.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene Rollen müssen negativ bzw. positiv sein.

### **F-07.05 Halber Quadratischer Außenlooping mit entgegengesetzter 2-Punkt-Rolle**

Drücke in einen senkrechten Abwärtsflug und fliege zwei Punkte einer 2-Punkt-Rolle in entgegengesetzter Richtung. Drücke in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Umkehr der Drehrichtung der 2-Punkt-Rolle erfolgt ohne Verzögerung..

### **F-07.06 Figur S mit integrierten Rollen gegengleich, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen halben Außenlooping, dem unmittelbar direkt über dem Außenlooping ein halber Innenlooping folgt. Der Ausflug erfolgt im Rückenflug. Fliege in jedem halben Looping eine Ganze Rolle (die zweite Rolle in entgegengesetzter Drehrichtung) die in die Flugbahn der Loopings integriert ist.

Bewertungshinweis:

- Looping muss rund sein.
- Die Rollen müssen kontinuierlich gedreht werden und in die Flugbahn der halben Loopings integriert sein.
- Die Drehrichtung der Rollen muss entgegengesetzt sein.
- Der Wechsel zwischen den Rollen erfolgt ohne Verzögerung.

### **F-07.07 Negativ Gerissene-Rolle, halber Innenlooping**

Fliege aus dem Rückenflug eine negativ Gerissene Rolle, der unmittelbar ein halber Innenlooping folgt. Der Ausflug erfolgt im waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Die Gerissene-Rolle muss negativ sein.
- Der halbe Looping wird unmittelbar nach der Gerissenen-Rolle geflogen.

### **F-07.08 Langsame Rolle aus dem Messerflug, Ausflug im Rückenflug**

Drehe aus dem waagerechten Normalflug um 90° in den Messerflug, fliege dann eine langsame Rolle in entgegengesetzter Richtung in die Messerfluglage. Fliege danach eine 1/4-Rolle in entgegengesetzter Drehrichtung zur langsamen Rolle und beende die Figur im Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Die Messerfluglagen brauchen nur kurz zu sehen sein.

#### **F-07.09 Hoher Hut mit 3/4-Punkt-Rolle aufwärts und 3/4-Rolle abwärts**

Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege 3/4 einer 4-Punkt-Rolle, ziehe in den waagerechten Rückenflug, ziehe in einen senkrechten Abwärtsflug und fliege eine 3/4-Rolle, ziehe dann in den waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Der horizontale Querabflug erfolgt in Rückenlage
- Die Länge des horizontalen Querabflug unterliegt der Entscheidung des Piloten.

#### **F-07.10 Rollenkreis mit zwei entgegengesetzten Rollen, erste Rolle nach außen**

Fliege einen Rollenkreis (von der Startbahn weg oder auf die Startbahn zu) mit zwei Rollen in entgegengesetzter Richtung. Die erste Rolle wird nach außen, die zweite Rolle nach innen gedreht. Der Ausflug erfolgt im waagerechten Normalflug an gleicher Stelle wie der Einflug

Bewertungshinweis:

- Die Rollgeschwindigkeit muss konstant sein.
- Der Wechsel der Rollrichtung erfolgt ohne Verzögerung.
- Der Kreis hat konstanten Radius und ist windkorrigiert.
- Die Figur wird geringer bewertet, wenn der Kreis zu groß ist und in zu großer Entfernung geflogen wird oder, falls er auf die Startbahn zu geflogen, wird sich zum Teil außerhalb des Flugraumes befindet.

#### **F-07.11 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty Bump mit Rollen nach Wahl des Piloten**

Ziehe in einen senkrechten Steigflug (und fliege wahlweise eine 1/4-Rolle), drücke mit einem halben Außenlooping in einen senkrechten Abwärtsflug, fliege eine halbe Rolle (oder alternativ eine 1/4-Rolle) und ziehe dann zum Ausflug in den waagerechten Normalflug.

#### **F-07.12 Halber vertikaler Quadratlooping mit 4-Punkt-Rolle aufwärts und 2 1/2 Umdrehungen Rückentrudeln**

Ziehe nach der Mitte in einen senkrechten Steigflug und fliege eine 4-Punkt-Rolle, ziehe in den waagerechten Rückenflug, vermindere die Motorleistung unter Beibehaltung des waagerechten Flugwegs, fliege dann 2- 1/2 Umdrehungen Trudeln in Rückenlage in der Mitte des Flugraumes, drücke dann zum Ausflug in den waagerechten Rückenflug.

Bewertungshinweis:

- Gerissene Rolle zu Beginn, Wertung Null.
- Erzwungener Übergang in das Trudeln, Punktabzug.

#### **F-07.13 Halber Quadratischer Looping auf der Spitze stehend mit halben Rollen**

Drücke in einen 45° Steigflug und fliege eine halbe Rolle, ziehe um 90° in einen 45° Steigflug und fliege eine halbe Rolle, ziehe dann in den waagerechten Normalflug.

#### **F-07.14 Umgekehrtes Dreieck mit Messerflug**

Drücke in einen 45° Abwärtsflug, drücke dann um 135° in den waagerechten Rückenflug, fliege eine 1/4-Rolle, fliege eine Strecke im Messerflug, gefolgt von einer 1/4-Rolle in den waagerechten Rückenflug. Drücke um 135° in einen 45° Steigflug und drücke um 45° zum Ausflug im waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Der Messerflugeil muss lang genug sein um einen gesteuerten Messerflug zu zeigen..

#### **F-07.15 Halber Rollenlooping, Ausflug im Rückenflug**

Drücke und fliege einen halben Außenlooping mit einer in die Flugbahn integrierten ganzen Rolle. Der Ausflug erfolgt im Rückenflug.

#### **F-07.16 4-Punkt-Rolle aus der Rückenlage, Ausflug im Rückenflug**

Fliege aus dem waagerechten Rückenflug vier Punkte einer 4-Punkt-Rolle. Der Ausflug erfolgt im waagerechten Rückenflug.

#### **F-07.17 Turn mit 4/8-Punkt-Rolle aufwärts, Halber Rolle abwärts, Ausflug im Rückenflug**

Drücke in einen senkrechten Steigflug und fliege vier Punkte einer 8-Punkt-Rolle, der ein Stall Turn folgt. Fliege im senkrechten Abwärtsflug eine halbe Rolle und drücke zum Ausflug in den waagerechten Rückenflug..

### **F-07.18 45° Steigflug aufwärts mit 1- 1/2 negativ gerissener Rolle**

Drücke aus dem waagerechten Rückenflug in einen 45°-Steigflug, fliege eine und eine halbe negativ Gerissene-Rolle, drücke dann zum Ausflug in den waagerechten Normalflug.

Bewertungshinweis:

- Gerissene Rolle muss negativ sein.
- Der Ausflug erfolgt auf einer höheren Flugebene

### **F-07.19 Landevorgang**

Siehe Flugfigur P-05.23