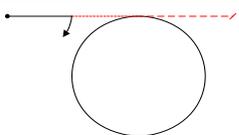
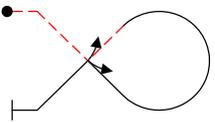
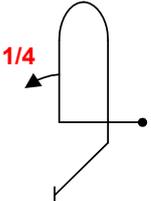
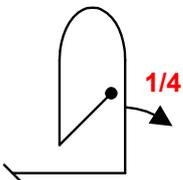
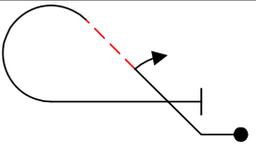
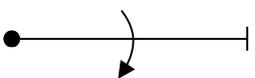
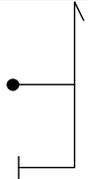
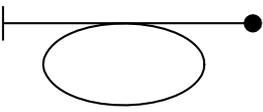
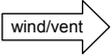
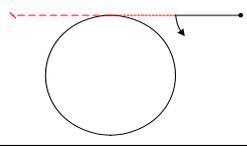
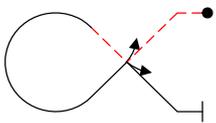
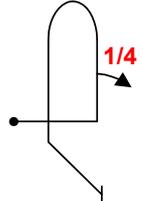
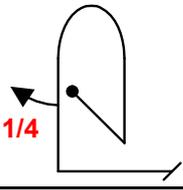
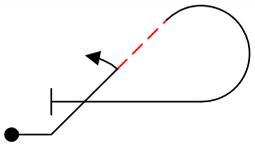
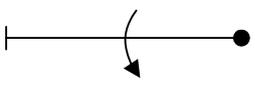
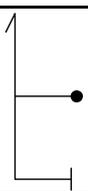
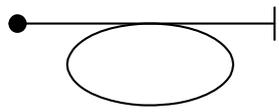


## Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12

	<b>Figurenbeschreibung</b>	<b>Aresti</b> 	<b>K</b>
1	Einflug positiv 1/2 Rolle, anschließend Looping gezogen		<b>19</b>
2	Einflug negativ Figur „Fisch“ mit zwei 1/2 Rollen		<b>23</b>
3	Einflug positiv Humpty gezogen mit 1/4 Rolle aufwärts		<b>16</b>
4	Einflug positiv Humpty gezogen mit 1/4 Rolle abwärts		<b>15</b>
5	Einflug positiv 1/2 umgekehrte Kubanacht mit 1/2 Rolle		<b>14</b>
6	Einflug positiv 1/1 Rolle		<b>10</b>
7	Einflug positiv Turn		<b>17</b>
8	Einflug positiv 360 Grad Kreis in 60 Grad Schräglage		<b>6</b>
9	Landeanflug/Landung		<b>10</b>
Raumeinteilung			<b>20</b>
Harmonie			<b>10</b>

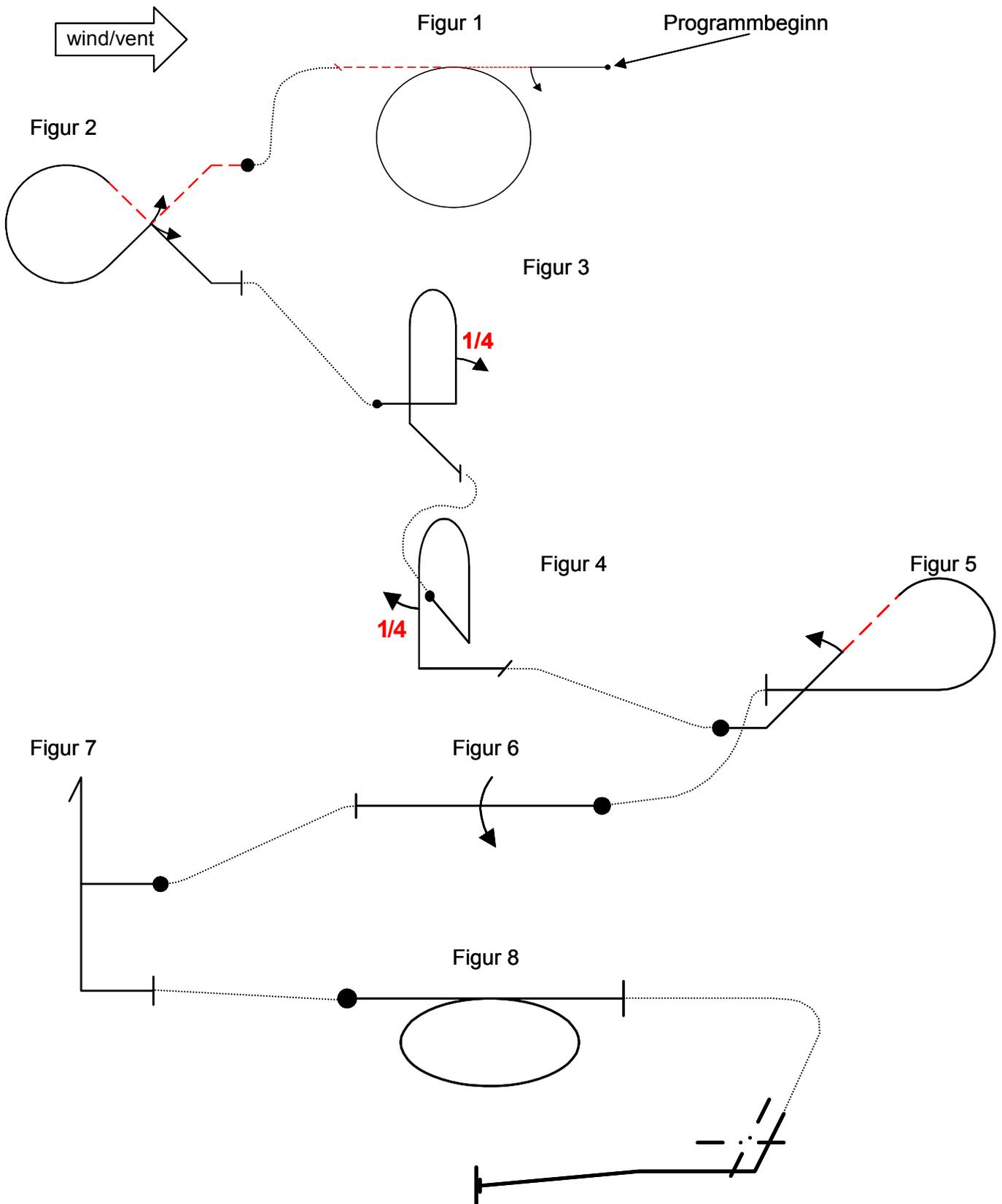
Datum:

## Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12

	<b>Figurenbeschreibung</b>	<b>Aresti</b> 	<b>K</b>
1	Einflug positiv ½ Rolle, anschließend Looping gezogen		<b>19</b>
2	Einflug negativ Figur „Fisch“ mit zwei ½ Rollen		<b>23</b>
3	Einflug positiv Humpty gezogen mit ¼ Rolle aufwärts		<b>16</b>
4	Einflug positiv Humpty gezogen mit ¼ Rolle abwärts		<b>15</b>
5	Einflug positiv ½ umgekehrte Kubanacht mit ½ Rolle		<b>14</b>
6	Einflug positiv 1/1 Rolle		<b>10</b>
7	Einflug positiv Turn		<b>17</b>
8	Einflug positiv 360 Grad Kreis in 60 Grad Schräglage		<b>6</b>
9	Landeanflug/Landung		<b>10</b>
Raumeinteilung			<b>20</b>
Harmonie			<b>10</b>

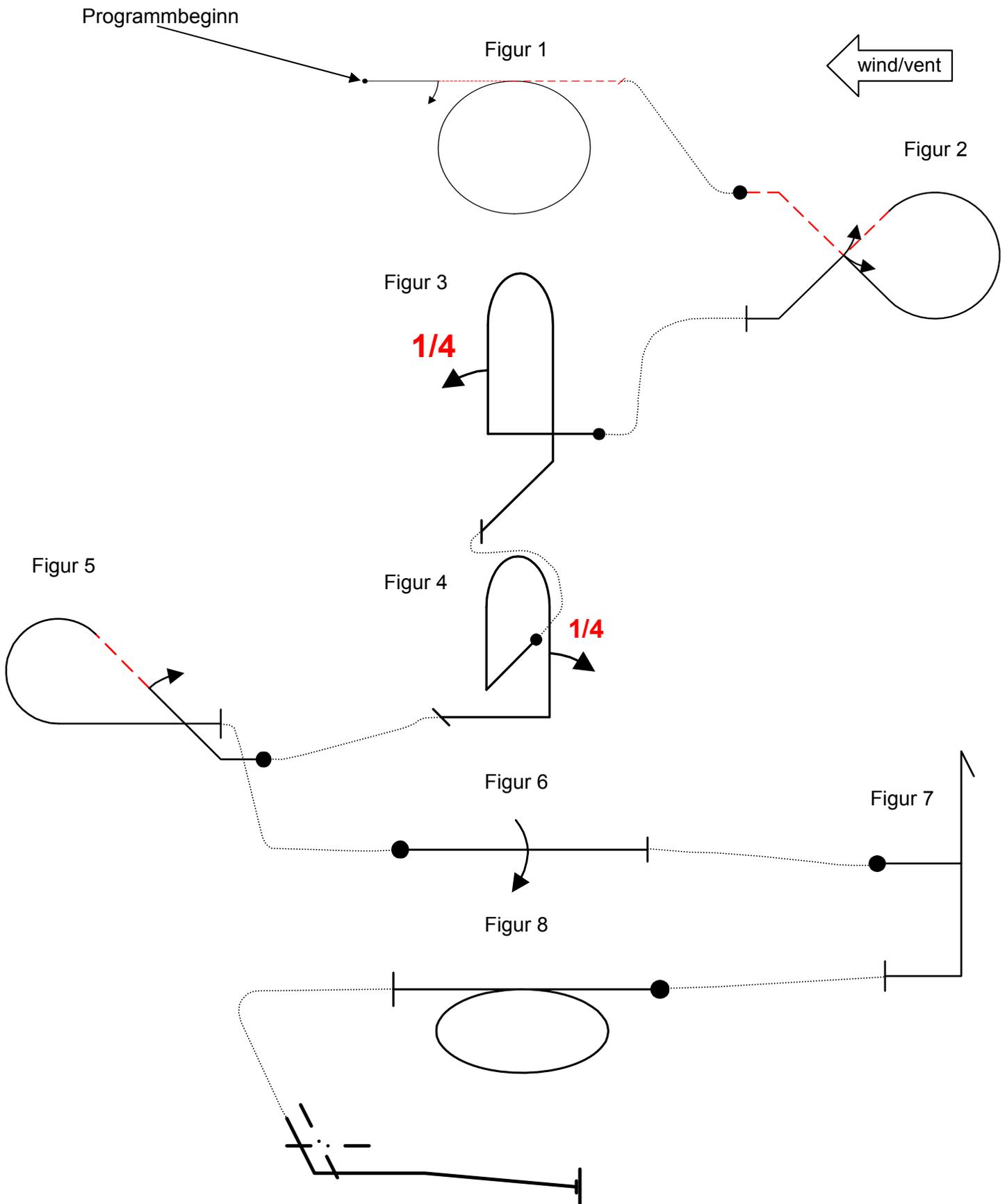
Datum:

# Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12



Datum:

# Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12



Datum:

# Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12

## Figurenbeschreibung

### Beschreibung Figur 1

**1/2 Rolle, anschließend Looping gezogen**

**Nach „Programm beginnt“ ist eine gerade Strecke positiv und nach der 1/2 Rolle die selbe Strecke negativ zu fliegen, anschließend zur Programmmitte (Peilstange) ausgerichtet ein gezogener Looping der mit dem negativen Ausflug endet.**

Die Bewertungskriterien sind:

1/2 Rolle nicht in der Mitte der Geraden (Programm beginnt – Looping).

Abweichungen von der Geraden und der 180 Grad Rolle. Rollbewegung nicht konstant

Der Looping muss aus Sicht des Punktrichters vollkommen rund aussehen.

Das bedeutet, dass er windkorrigiert sein muss, um einen konstanten Radius zu haben.

Ganze Loopings müssen immer in derselben Höhe beginnen und enden.

Im Segelkunstflug können die Eingangs- und Ausgangslinien eines Loopings 0 bis 15 Grad von der Horizontalen Linie abweichen und die Neigung kann für die Eingangs- und Ausgangslinie innerhalb der oben angegebenen Toleranzen verschieden sein.

Loopings müssen ohne erkennbare Schiebebewegung geflogen werden und die Flächen haben stets waagrecht zu sein. Die ein (1) Punkt pro zehn (10) Grad-Regel gilt auch hier.

### Beschreibung Figur 2

**Figur „Fisch“ mit zwei 1/2 Rollen**

**Aus dem negativen Horizontalflug geht das Modell in eine 45 Grad Sinkflug, auf der Geraden ist eine 1/2 Rolle zur Streckenmitte ausgerichtet, danach ein gezogener  $\frac{3}{4}$  Looping, anschließend wieder eine zur Mitte ausgerichtete 1/2 Rolle. Die Figur ist beendet wenn das Modell in den Horizontalflug gelangt.**

Bewertung:

Die Radien der Teil-Loopings (1/8) im Eingang und Ausgang der Figuren müssen gleich sein.

Der  $\frac{3}{4}$ -Looping dagegen darf einen anderen, konstanten Radius haben.

Rollen auf den 45 Grad Linien, müssen auf der Linie zentriert sein.

Die Längen der 45 Grad Linien stehen in keiner Relation zum Durchmesser des  $\frac{3}{4}$  Loopings.

Eingangs- und Ausgangshöhe sind unabhängig von der unteren oder oberen Begrenzung des Loopings.

### Beschreibung Figur 3

**Humpty mit 1/4 Rolle aufwärts**

**Aus dem positiven Horizontalflug wird das Modell in den senkrechten Aufwärtsflug gezogen, auf der Geraden ist eine 1/4 Rolle zur Streckenmitte ausgerichtet, danach ein gezogener 1/2 Looping, mit anschließenden Senkrechten Abwärtsflug Die Figur ist beendet wenn das Modell in den Horizontalflug gelangt.**

Bewertung:

Die Radien des ersten und des letzten Teil-Loopings müssen gleich sein.

Der halbe Looping in der Mitte der Figur kann einen unterschiedlichen Radius haben.

Wichtig ist der konstante Radius des halben Loops. Wird die Figur nach oben geflogen, ist die Fahrt im Scheitelpunkt sehr gering. Daher ist es besonders wichtig, die Winkelgeschwindigkeit entsprechend anzupassen.

Die Linien aufwärts und abwärts können unterschiedlich lang sein, damit kann die Eingangs- und Ausgangshöhe der Figur verschieden sein. Rollen müssen auf der jeweiligen Linie zentriert sein.

**WICHTIG:** Zwischen Figur 3 und 4 muss eine **deutlich sichtbare** Gerade zu sehen sein.

Bewertung:

Bei fehlen einer sichtbaren Geraden wird mindestens 1 Punkt pro Figur (3 + 4) abgezogen.

Datum:

## Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12

### Beschreibung Figur 4

#### **Humpty mit 1/4 Rolle abwärts**

**Aus dem positiven Horizontalflug wird das Modell in den senkrechten Aufwärtsflug gezogen, danach ein gezogener 1/2 Looping, mit anschließenden senkrechten Abwärtsflug, auf der Geraden ist eine 1/4 Rolle zur Streckenmitte ausgerichtet. Die Figur ist beendet wenn das Modell in den Horizontalflug gelangt.**

#### Bewertung:

Die Radien des ersten und des letzten Teil-Loopings müssen gleich sein. Der halbe Looping in der Mitte der Figur kann einen unterschiedlichen Radius haben. Wichtig ist der konstante Radius des halben Loops. Die Linien aufwärts und abwärts können unterschiedlich lang sein, damit kann die Eingangshöhe und Ausgangshöhe der Figur verschieden sein. Rollen müssen auf der jeweiligen Linie zentriert sein

### Beschreibung Figur 5

#### **1/2 umgekehrte Kubanacht mit einer 1/2 Rolle**

**Aus dem positiven Horizontalflug geht das Modell in eine 45 Grad Steigflug, auf der Geraden ist eine 1/2 Rolle zur Streckenmitte ausgerichtet, danach ein gezogener 5/8 Looping, anschließend wieder eine Gerade. Die Figur ist beendet wenn das Modell eine deutlich sichtbare Gerade im Horizontalflug zeigt.**

#### Bewertung:

Die Radien der Teilloops müssen nicht gleich sein. Wichtig ist der konstante Radius des 5/8 Loops. Die Länge der Linie aufwärts steht in keinem Verhältnis zum Looping und damit kann die Eingangshöhe und Ausgangshöhe der Figur verschieden sein. Rollen müssen auf der jeweiligen Linie zentriert sein. Die Figur ist erst mit einer deutlich sichtbaren Geraden im Horizontalflug beendet. Die Länge der Geraden hat keinen Einfluss auf die Bewertung.

### Beschreibung Figur 6

#### **1/1 Rolle im Horizontalflug**

**Aus dem positiven Horizontalflug durchführt das Modell eine ganze Rolle. Die Rolle muss zur Flugraummitte (Peilstange) ausgerichtet sein. Die Figur ist beendet wenn das Modell die Rollbewegung beendet.**

#### Bewertung:

Während der Rollbewegung sollte der Schwerpunkt des Modells immer eine Gerade Linie zeigen. Der Punktabzug für Variationen der Rollrate ist ein (1) Punkt pro Änderung. Jede Unterbrechung, die den Eindruck erweckt, es handele sich um eine Zeitenrolle, führt zur Wertung **0** für die Figur. Die Rolle muss so exakt und "knackig" wie möglich beendet werden. Eine allmähliche Verringerung der Rollrate am Ende ist gleichbedeutend mit einer Veränderung der Rollrate und führt folglich zum Abzug von einem (1) Punkt. Das Flugzeug muss genau in der vorgesehenen Fluglage stoppen und nicht die gewünschte Querlage überschießen und dann kurz zurückrollen. Für dieses "Nachwackeln" ist je nach Schwere des Fehlers, ein (1) Punkt pro 10 Grad abzuziehen.

### Beschreibung Figur 7

#### **Turn**

**In der Grundform beginnt die Figur mit einem viertel Loop in den senkrechten Steigflug. Im Scheitelpunkt der senkrechten Linie dreht das Segelflugzeug in den senkrechten Abstieg. Die Figur endet mit einem viertel Loop aus der Senkrechten in den Horizontalflug.**

#### Bewertung:

Datum:

## Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12

- a) Die Viertel Loops zum Eingang und Ausgang müssen mit angemessenem und konstantem Radius geflogen werden.
- b) Die Linien aufwärts und abwärts sind senkrecht zu fliegen.
- c) Jede Abweichung von der Senkrechten, aufwärts oder abwärts, ergibt einen (1) Punkt Abzug pro zehn (10) Grad.
- e) Die Länge der senkrechten Linien aufwärts und abwärts braucht nicht gleich lang zu sein, somit können die Eingangshöhe und die Ausgangshöhe der Figur unterschiedlich sein.
- f) Während des senkrechten Aufstiegs und Abstiegs müssen die Flächen parallel zum Horizont bleiben. Wenn die Verbindungslinie zwischen beiden Flügelenden von der Horizontalen abweicht, ist ein (1) Punkt pro zehn (10) Grad abzuziehen.  
Wenn das Segelflugzeug den Punkt erreicht, an dem der Anstieg endet, muss es in einer senkrechten Ebene drehen ("fächern"). Um Abzüge zu vermeiden, muss der Drehpunkt nicht weiter vom Schwerpunkt entfernt sein als die halbe Spannweite.  
Ist der Radius der Drehung (Fächerung) größer, ist pro halber Spannweite ein (1) Punkt abzuziehen. Die Drehgeschwindigkeit um die Hochachse ist kein Bewertungskriterium.  
Rutscht das Segelflugzeug jedoch in der Fächerung seitwärts ab, so muss dafür mindestens ein (1) Punkt, abhängig von der Schwere des Fehlers abgezogen werden.  
Während der gesamten Fächerung müssen die Flächen in einer senkrechten Ebene bleiben und die Fluglage muss vor und nach der Fächerung einwandfrei senkrecht sein.  
Es darf dabei keine Drehung um die Längs- oder Querachse geben. Falls eine Drehung um eine andere Achse als die Hochachse erkennbar ist, wird ein (1) Punkt pro zehn (10) Grad Abweichung abgezogen.

### Beschreibung Figur 8 **360 Grad Kreis**

**Im positiven Horizontalflug wird eine Rollbewegung in die 60 Grad Schräglage durchgeführt. Mit Erreichen der Schräglage wird die eigentliche Kurve ausgeführt wobei das Modell einen konstanten Gleitflug einhält. Nach Erreichen der Ausflugrichtung rollt das Modell wieder in den waagrechten Horizontalflug. Die Figur ist beendet wenn das Modell die Rollbewegung beendet.**

#### Bewertung:

- a) Die Querlage, die mit dem ersten Rollmanöver einzunehmen ist, muss exakt 60° betragen.
- b) Die eingenommene Querlage muss konstant bleiben.
- c) Die Rollrate zum Einleiten der Kurve und zum Ausleiten muss gleich sein.  
Jede erkennbare Abweichung ergibt einen (1) Punkt Abzug.
- d) Das Segelflugzeug muss einen konstanten Gleitflug (0 bis 15) während der gesamten Figur beibehalten.
- e) Die Drehgeschwindigkeit muss konstant bleiben.  
Änderungen ergeben einen (1) Punkt Abzug pro erkennbarer Variation.
- f) Das Segelflugzeug muss zu Beginn und am Ende der Kurve in der vorgeschriebenen Flugrichtung sein. Abweichungen ergeben je einen (1) Punkt Abzug pro zehn (10) Grad.

### Beschreibung Figur 9 **Landung**

**Die Landung besteht aus einem positiven Queranflug mit deutlich sichtbarer Geraden, einer 90 Grad Kurve und anschließenden Sinkflug über den Landbahnanfang bis zum Aufsetzen. Die Landung gilt als beendet wenn das Modell den Stillstand erreicht.**

#### Bewertung:

- Während des Queranfluges müssen die Tragflächen parallel zum Horizont bleiben.  
Weiters sollte das Modell einen gleichmäßigen Sinkflug durchführen.  
Kurz vor dem Aufsetzen sollte das Modell einen Abfangbogen zeigen.  
Nach dem Stillstand darf die Rumpfachse keine Abweichungen zur Landebahnachse zeigen.  
*Wertung = 0:*  
Keine sichtbare Gerade bei Queranflug  
Bodenberührungen im Landeanflug außerhalb der Landezone  
Der Schwerpunkt des Modells ist nach dem Stillstand außerhalb der Landezone (z.B. Rausrollen)  
Verluste von Teilen bei der Landung (ausgenommen Teile von Rauchpatronen)

Datum:

## **Bekannte Pflicht Sport-Klasse 2011/12**

Rumpfachse nach Stillstand größer 90 Grad verdreht zur Landebahnachse

### **Raumeinteilung**

Die Bewertung der Raumeinteilung besteht aus:

- a: Einflug in das Flugprogramm (Höhe, Entfernung)
- b: Entfernung des Modells während des Flugprogramms
- c: Symmetrie des gesamten Flugprogramms zur Flugraummitte (Peilstange)
- d: Verbleibende Höhe nach Beendigung der vorletzten Figur (Letzte Figur Landung)
- e: Bei einer Außenlandung Wertung = 0

### **Harmonie**

Die Bewertung der Harmonie besteht aus:

- a: Figurenprogramm zu schnell/langsam geflogen
- b: Radien sind teilweise eckig
- c: Rollbewegungen sind zu schnell
- d: Zwischenflugpassagen nicht gerade
- e: Ein/Ausflug von Figuren eckig/nicht im richtigen Winkel
- f: Figuren unterschiedlich groß

Datum: