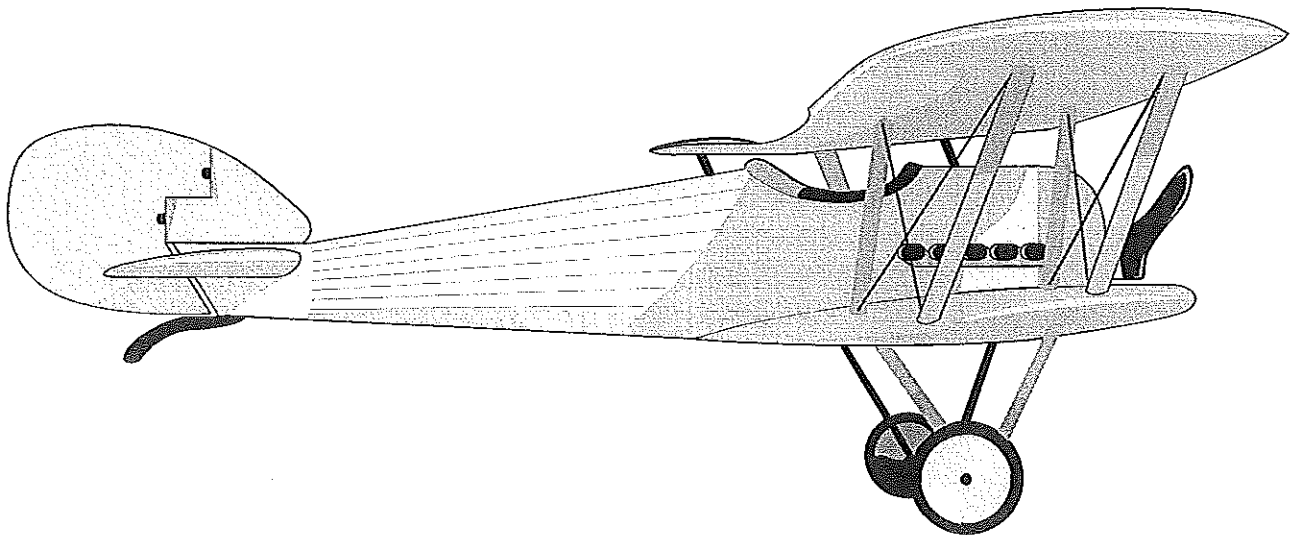


Figurenprogramm

Oldtimertreffen

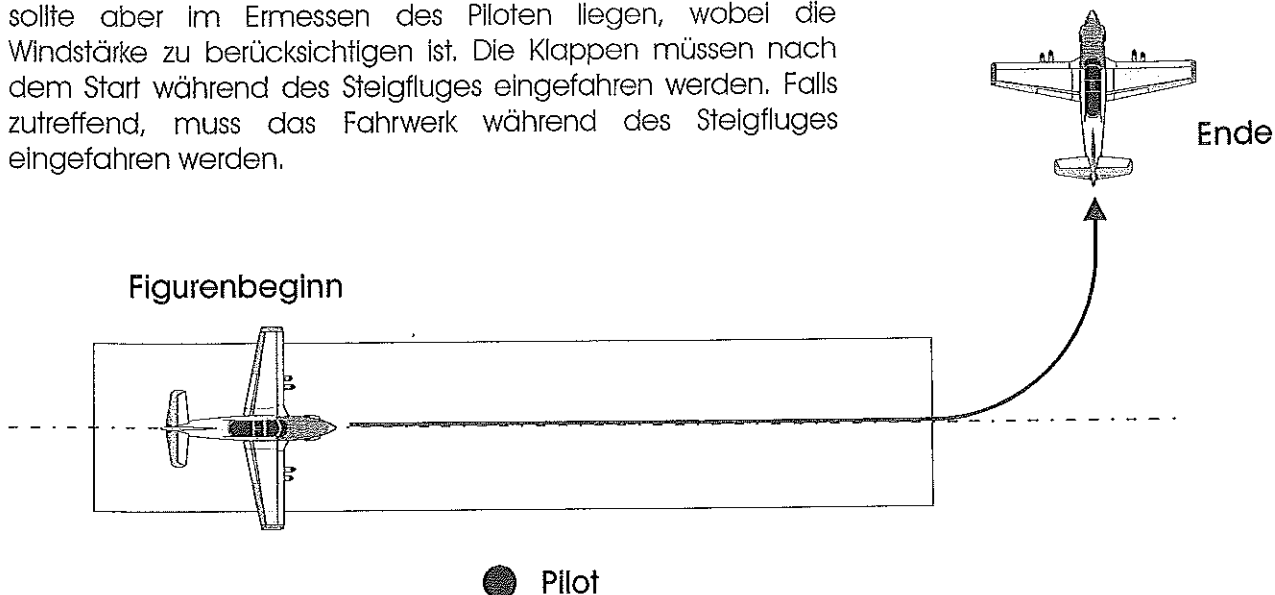


Modellfluggruppe

Frauenfeld/Schweiz

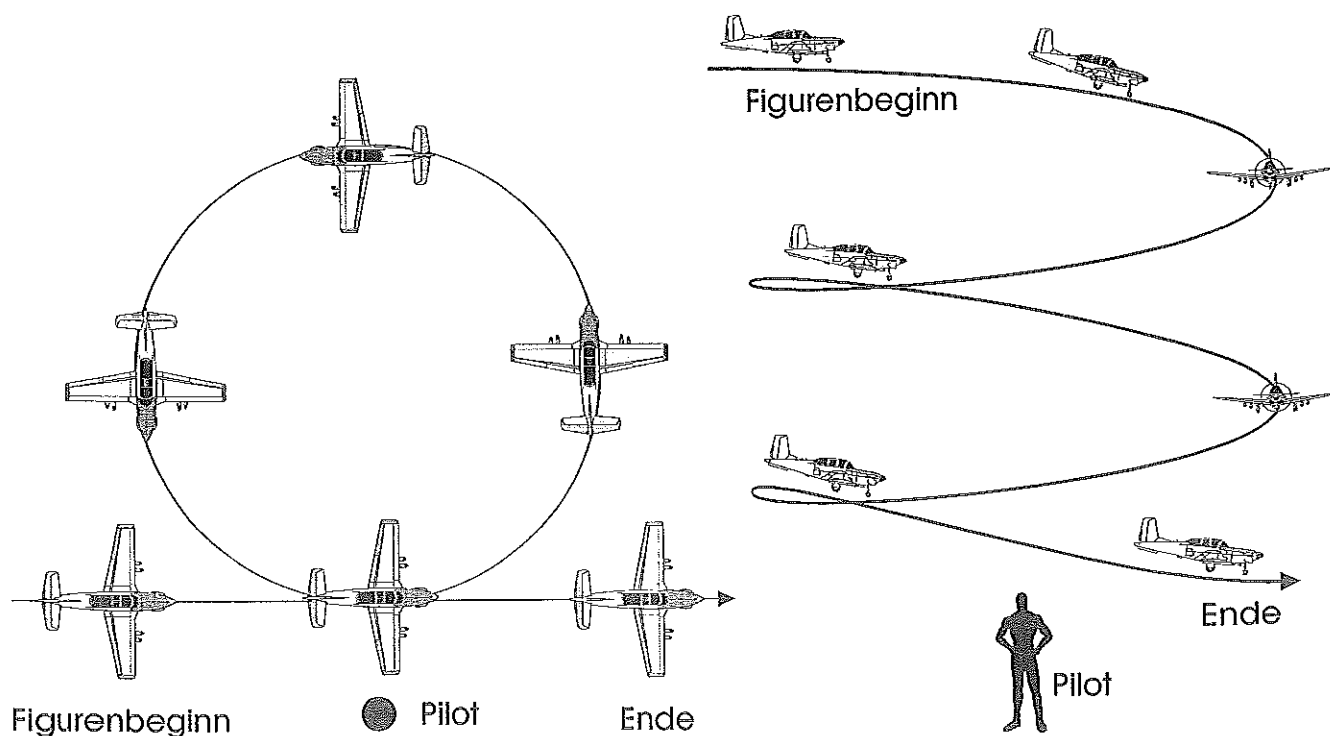
Start

Das Modell muss am Boden mit laufendem Motor stillstehen, ohne von dem Piloten oder Mechaniker gehalten zu werden, und gegen den Wind starten. Der Start muss geradeaus erfolgen und das Modell muss weich vom Boden abheben und in einem Winkel steigen, wie das Muster. Der Start ist beendet, wenn das Modell zum Querabflug gewendet hat. Das Modell muss beim Start Klappen verwenden, wenn dies das Vorbild auch macht. Dies sollte aber im Ermessen des Piloten liegen, wobei die Windstärke zu berücksichtigen ist. Die Klappen müssen nach dem Start während des Steigfluges eingefahren werden. Falls zutreffend, muss das Fahrwerk während des Steigfluges eingefahren werden.



Sinkkreis 360 °

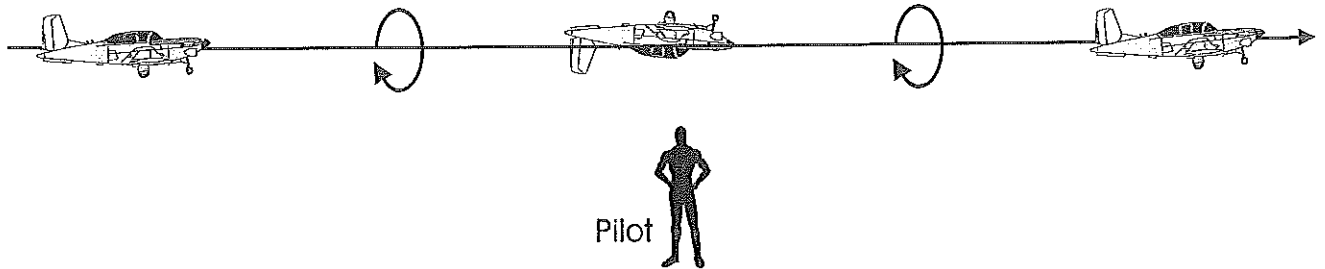
In entsprechender Höhe drosselt der Pilot den Motor und beginnt vor den Punktrichtern gleichmäßigen Sinkflug. Kreisdurchmesser und Sinkrate beliebig. Die Ausflughöhe sollte bei 3 m liegen.



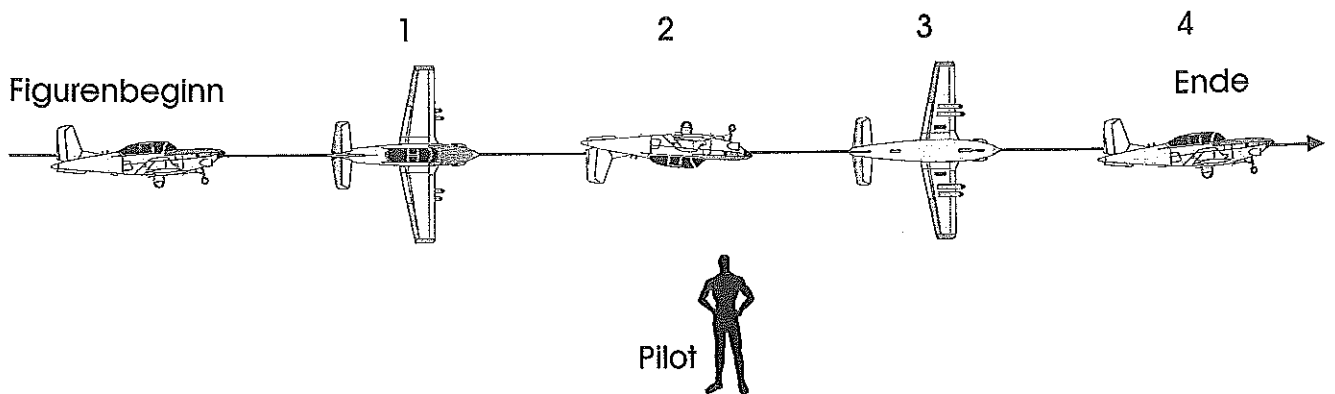
Rolle langsam/schnell

Aus waagrechttem Geradeausflug rollt das Modell mit gleichbleibender Geschwindigkeit eine volle Umdrehung und setzt den Geradeausflug mit gleichem Kurs fort. Leichtflugzeuge werden vor der Figur einen leicht gedrückten Vollgasflug machen. Der Wettbewerbsteilnehmer muss angeben, welche Art von Rolle er fliegen will, z.B. Langsame Rolle oder Schnelle Rolle, bzw. Mehrzeiten Rolle.

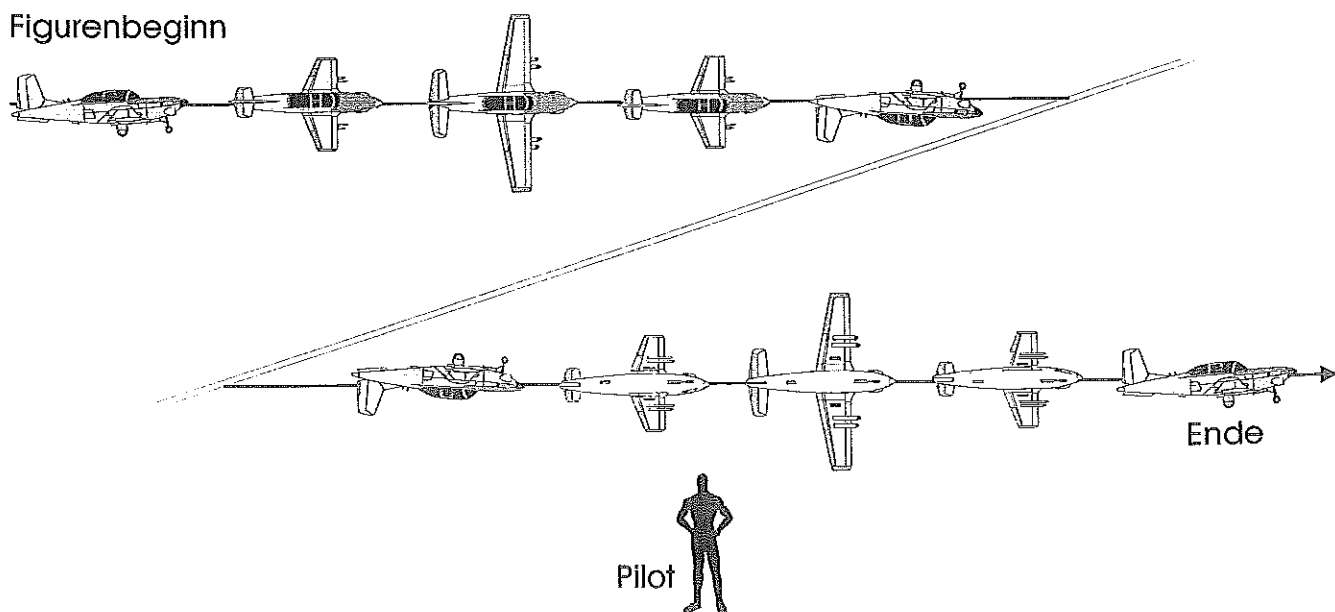
Figurenbeginn



4-Zeiten-Rolle

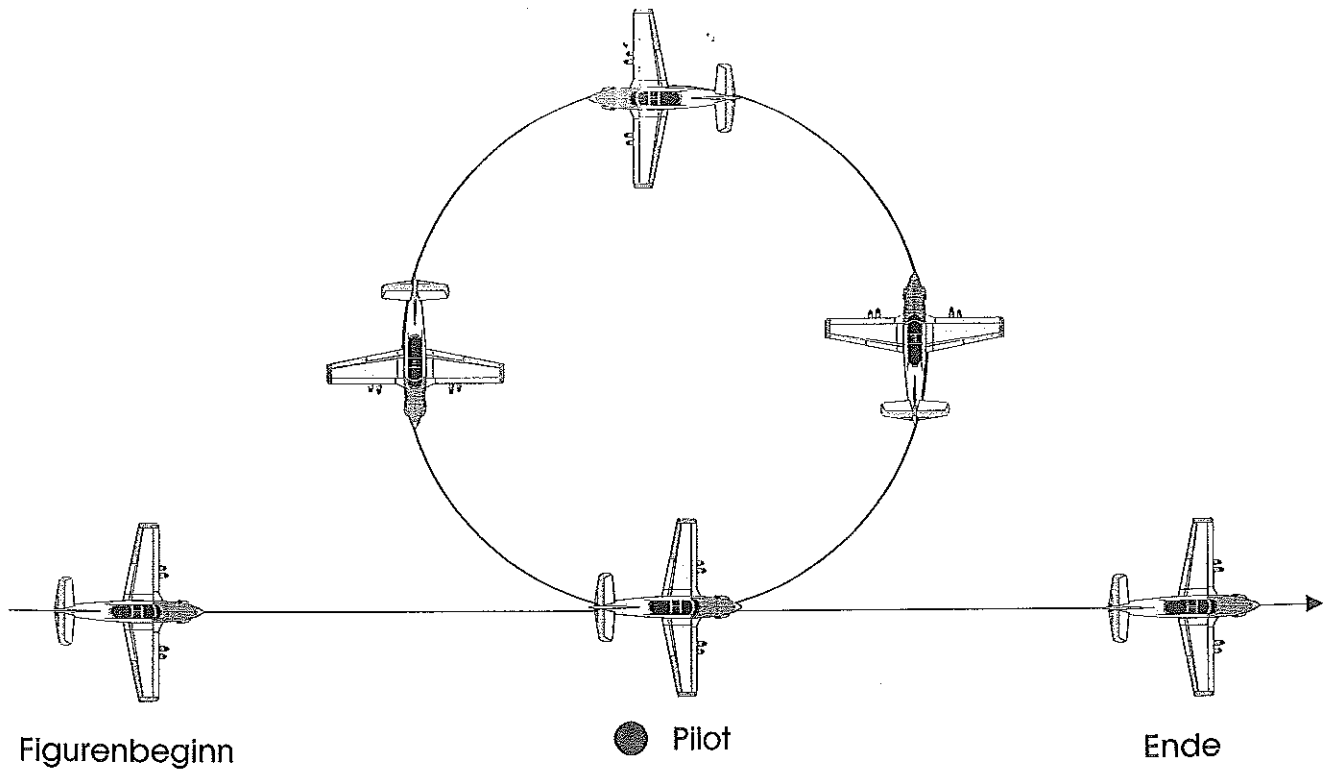


8-Zeiten-Rolle



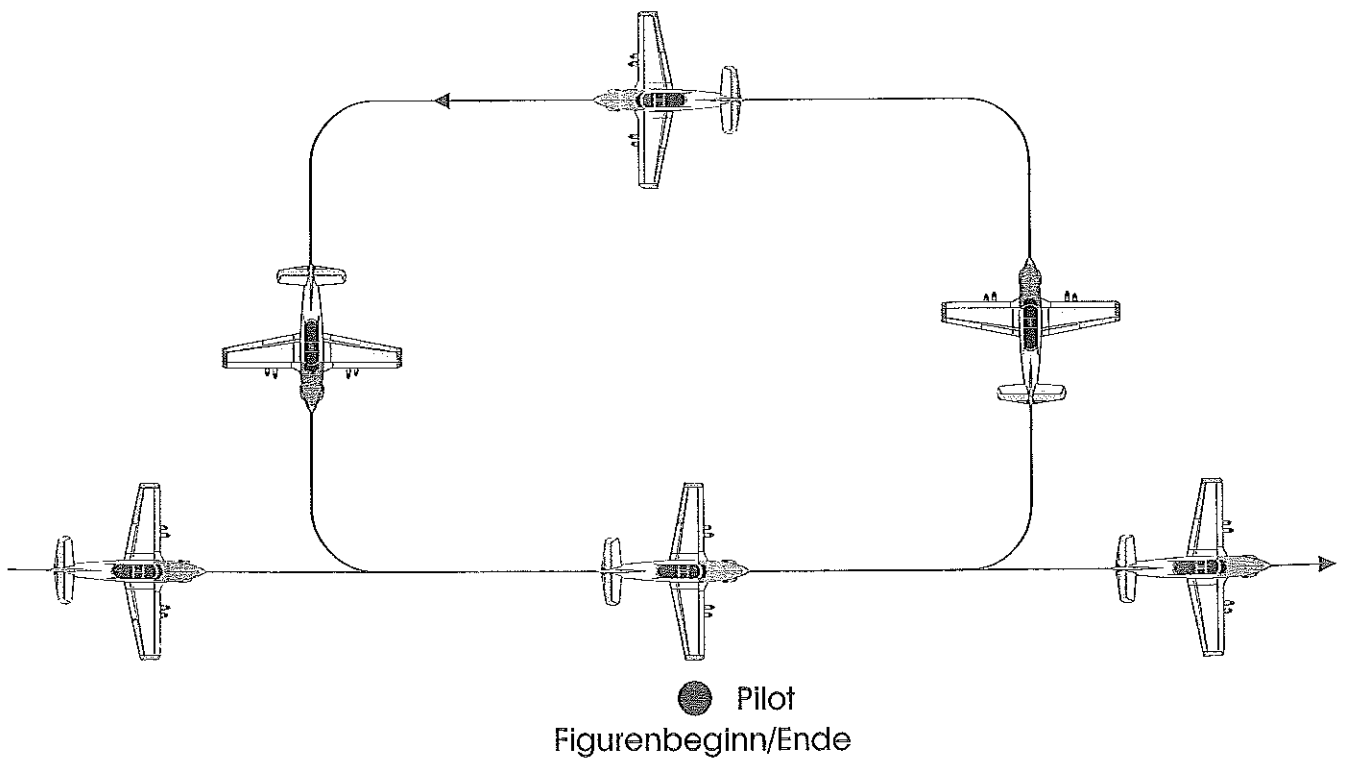
Flug im Kreis

Der Kreis beginnt in Höhe des Pilotenkreises und immer von den Punktrichtern weg.



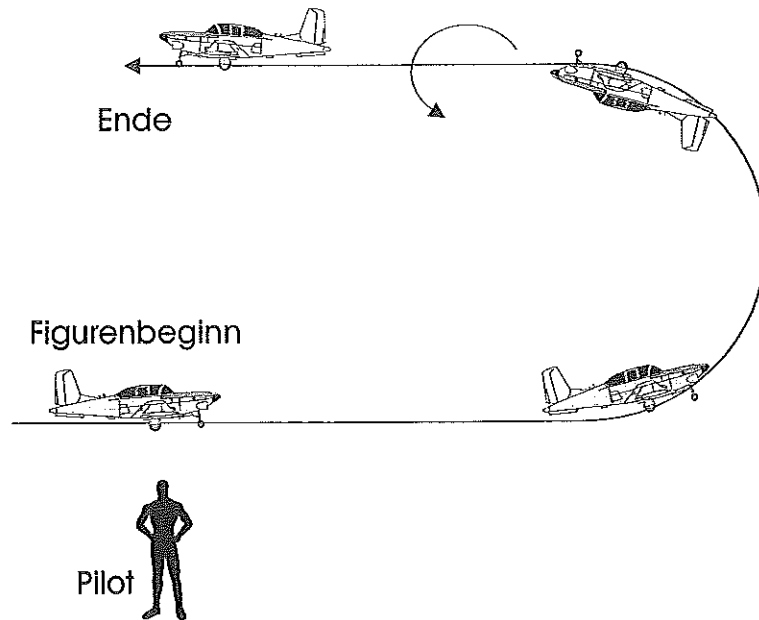
Flug im Rechteck

Beginnt und endet in Höhe des Pilotenkreises.



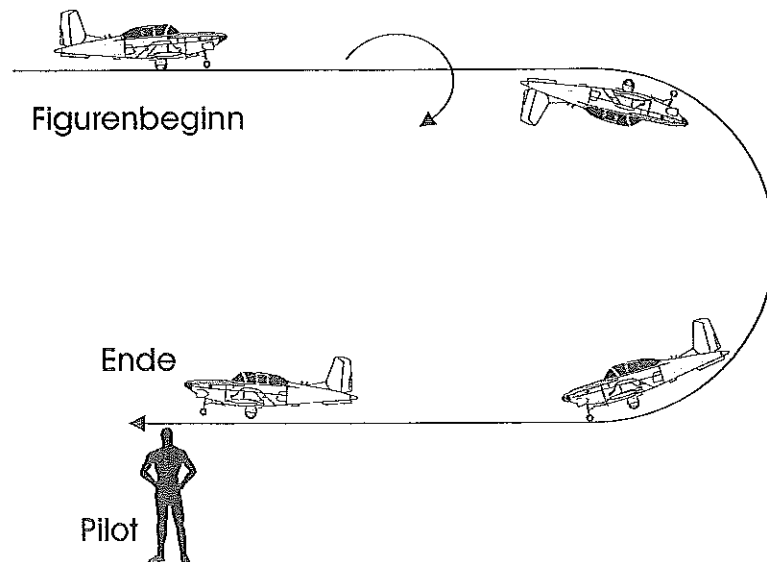
Immelmann (Aufschwung)

Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit einem Geradeausflug. Dann fliegt das Modell die erste Hälfte eines halben Loopings und wenn es sich im Rückenflug befindet, eine halbe Rolle und fliegt in entgegengesetzter Richtung geradeaus und waagrecht weiter. Leichte Flugzeugmuster werden die Figur mit einem leicht gedrückten Einflug und Vollgas beginnen, um die notwendige Geschwindigkeit zu erreichen.



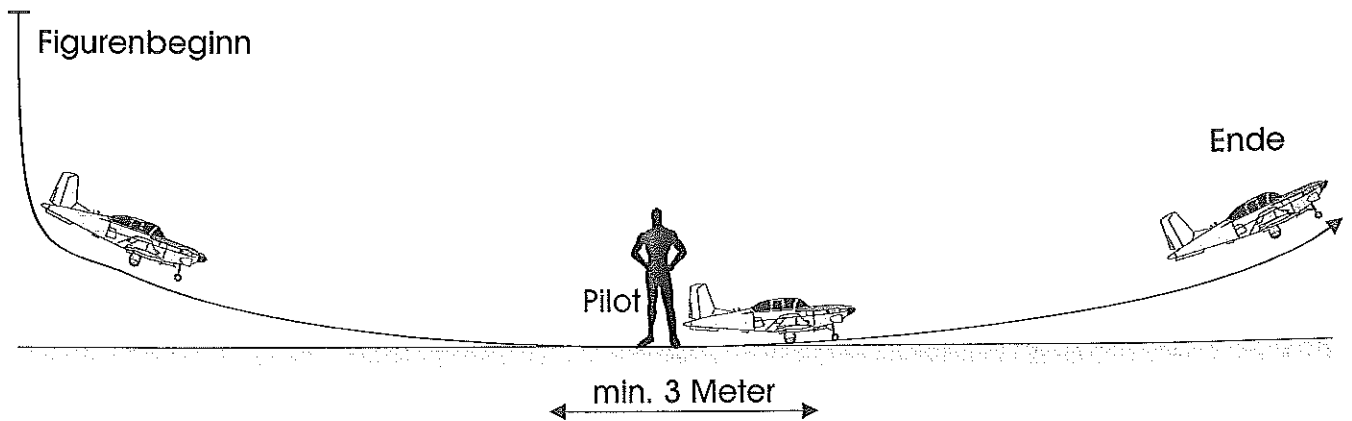
Abschwung

Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit einem Geradeausflug. Dann führt das Modell eine halbe Rolle aus, wenn die Rückenlage erreicht ist, führt es die zweite Hälfte eines Innenloopings aus und geht wieder in einen geraden und waagrechten Flug über in entgegengesetzter Richtung wie zu Beginn der Figur. Die Drossel soll in der Rückenflugposition geschlossen werden und wieder geöffnet werden, wenn die normale Fluglage erreicht ist.



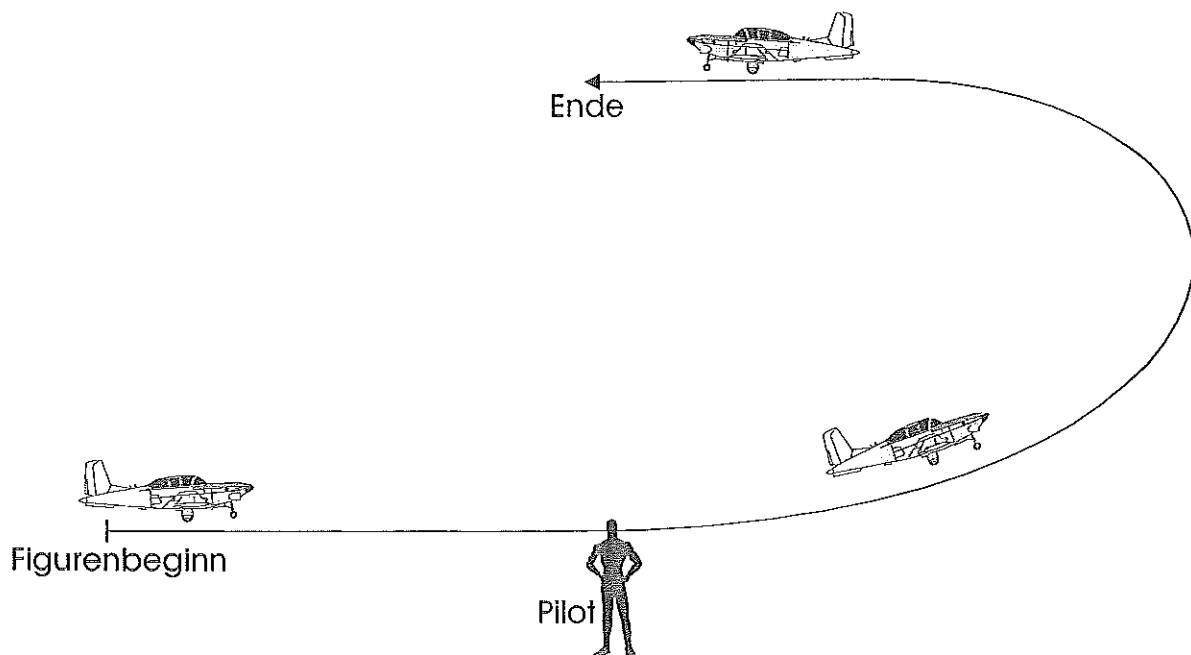
Touch and Go

Das Modell beginnt, indem es einen normalen Landeanflug durchführt, normal landet, rollt und wieder durchstartet ohne stehenzubleiben. Das Hauptfahrwerk (Räder) muss auf dem Boden über eine Strecke von mindestens 3 Metern rollen. Landeklappen, falls vorhanden, werden benutzt.



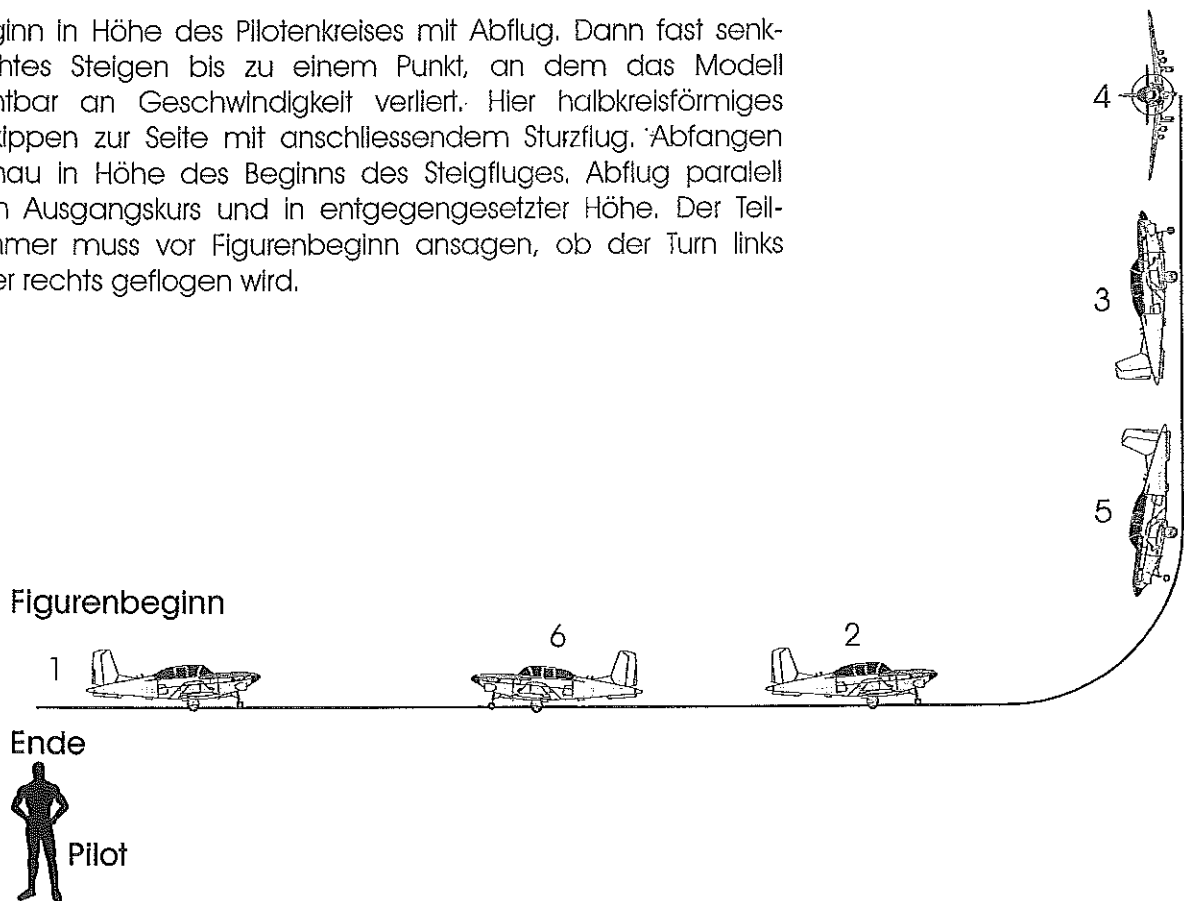
Chandelle

Aus dem waagrechten Geradeausflug macht das Modell eine Kehre um 180° im Steigflug weg von den Punktrichtern. Die Steiggeschwindigkeit muss der des Vorbildes entsprechen.



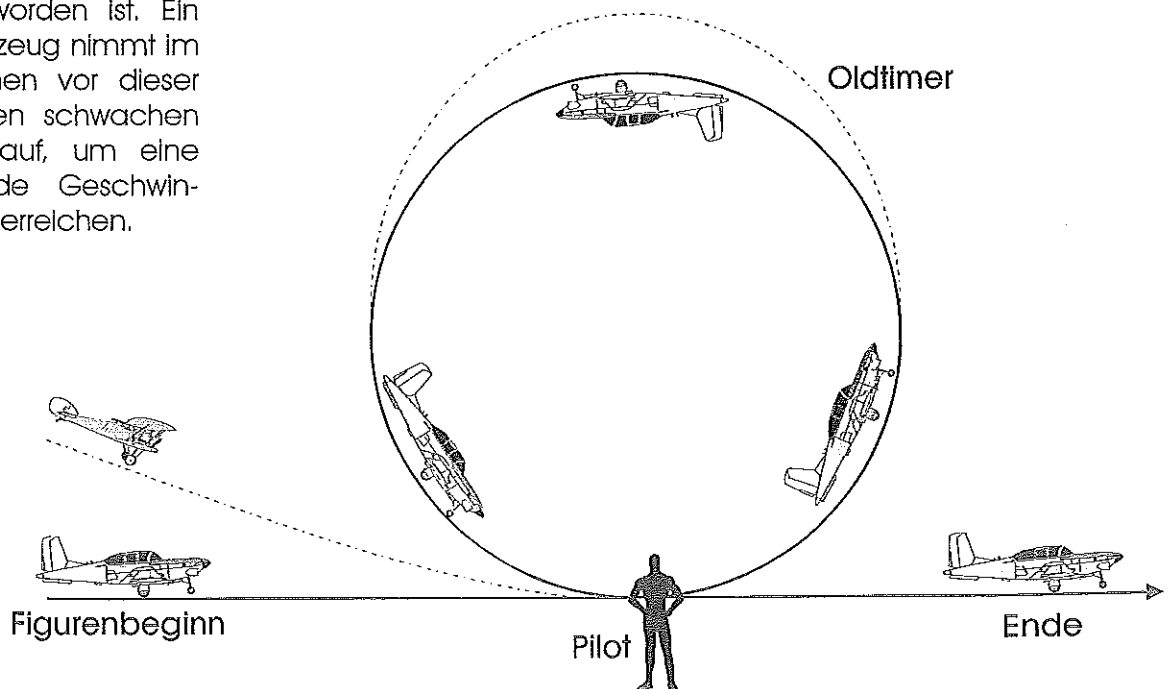
Turn

Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit Abflug, Dann fast senkrechtes Steigen bis zu einem Punkt, an dem das Modell sichtbar an Geschwindigkeit verliert. Hier halbkreisförmiges Abkippen zur Seite mit anschließendem Sturzflug. Abfangen genau in Höhe des Beginns des Steigfluges, Abflug parallel zum Ausgangskurs und in entgegengesetzter Höhe. Der Teilnehmer muss vor Figurenbeginn ansagen, ob der Turn links oder rechts geflogen wird.



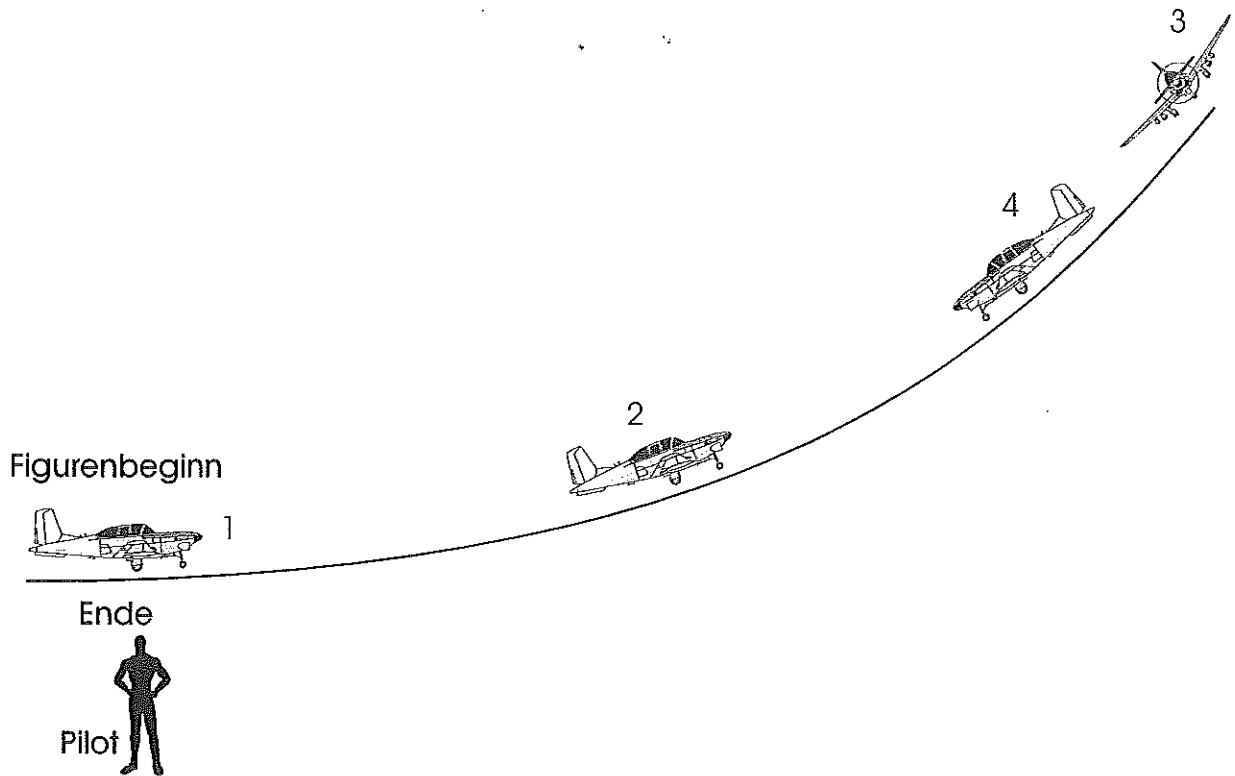
Looping

Aus dem Geradeausflug zieht das Modell nach oben in einen sanften runden Looping und endet in einem Geradeausflug in derselben Richtung wie zu Beginn der Figur. Die Drossel soll im oberen Teil des Loopings zurückgenommen und wieder aufgedreht werden, wenn die normale Fluglage erreicht worden ist. Ein Leichtflugzeug nimmt im allgemeinen vor dieser Figur einen schwachen Sturzflug auf, um eine genügende Geschwindigkeit zu erreichen.



Hochgezogene Kehrtkurve

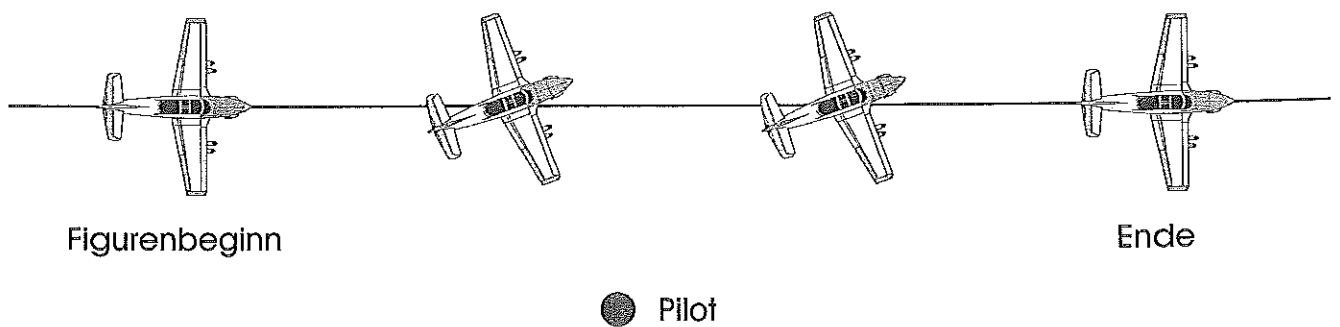
Aus dem waagrechten Anflug geht das Modell in einen Steigflug (bis 90°, je nach Vorbild), Am Scheitelpunkt erfolgt ein 180° Halbkreis mit 45° Sinkflug. Abflug waagrecht.



Slip (links oder rechts)

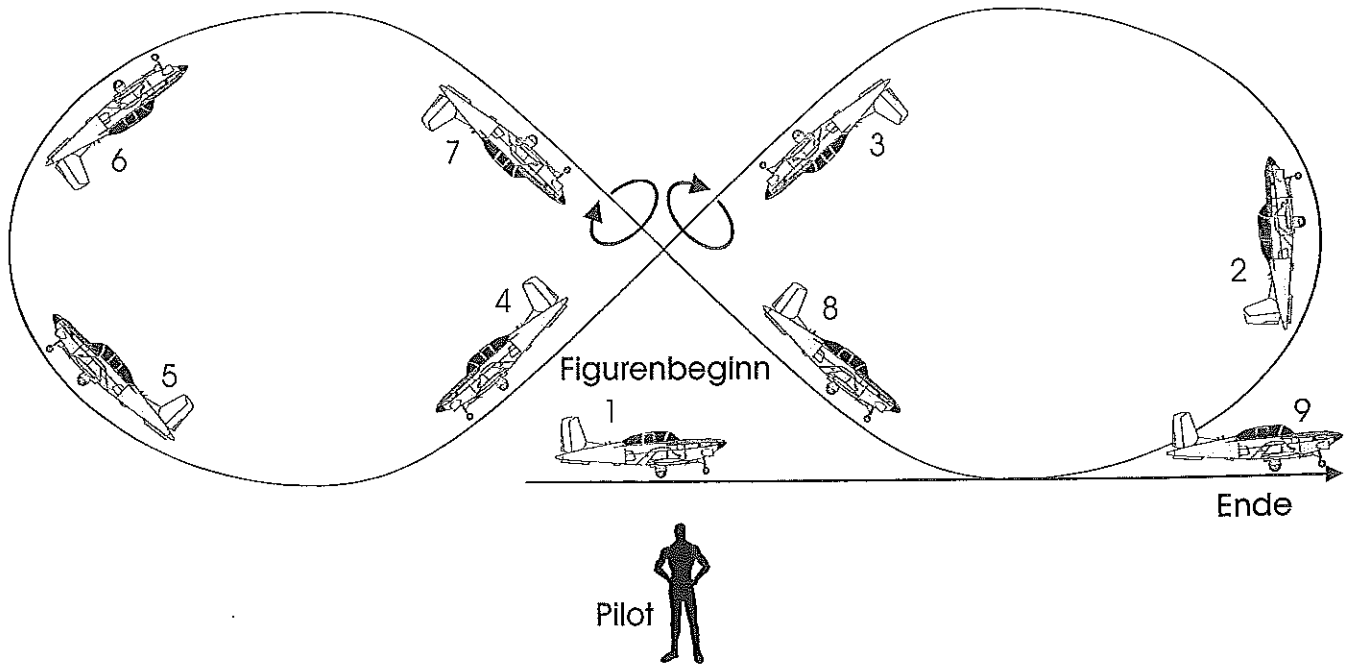
[Glissade]

Das Modell fliegt in konstanter Höhe (3-5 m) parallel zur Pistenachse und slippt dabei nach links oder nach rechts über eine Distanz von 100 m (10 Sekunden).



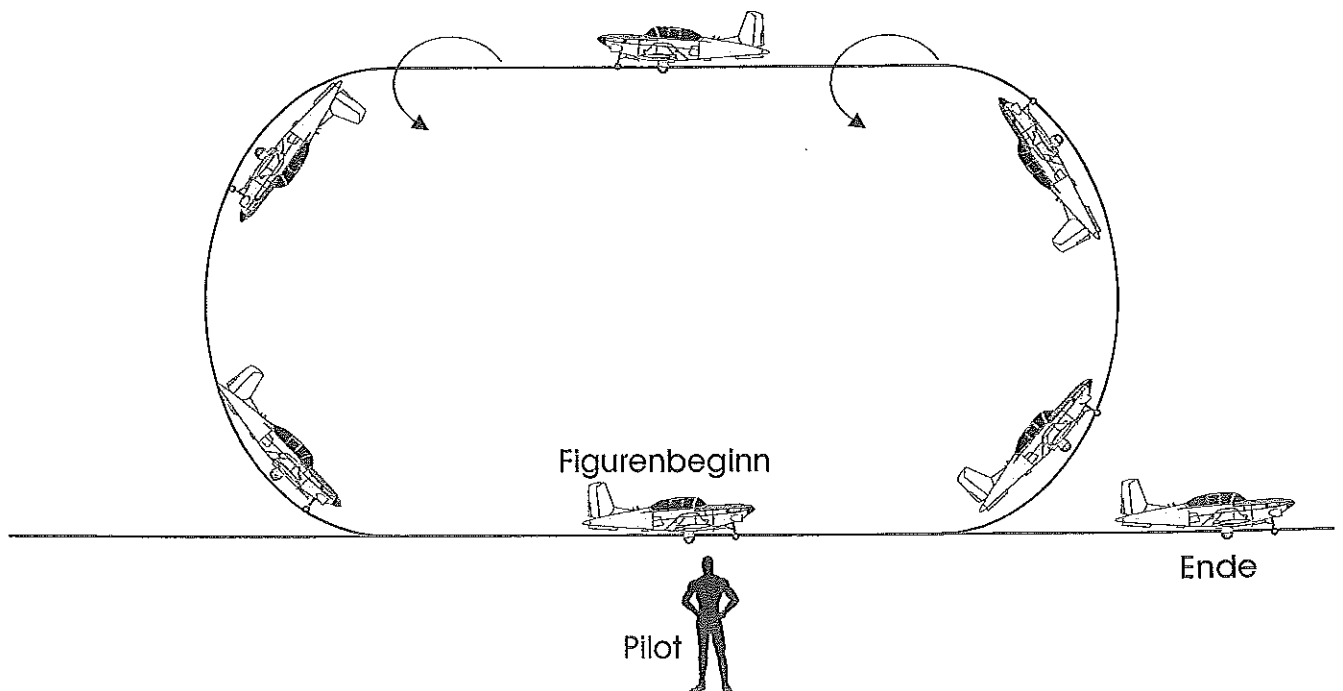
Kuban Acht

Das Modell zieht zu einem Innenlooping hoch und fliegt 45° abwärts, macht eine halbe Rolle und einen weiteren Innenlooping bis zu 45° Flugbahnneigung, macht eine halbe Rolle und setzt dann seinen waagrechten Geradeausflug in gleicher Höhe wie beim Einflug fort. Ein Leichtflugzeug wird die Flugfigur mit einem leichten gedrückten Einflug und Vollgas beginnen, um die notwendige Geschwindigkeit vor der Figur zu erreichen. Die Drossel muss an den oberen Punkten der beiden Loopings geschlossen sein und wird während jedem Sinkflug geöffnet.



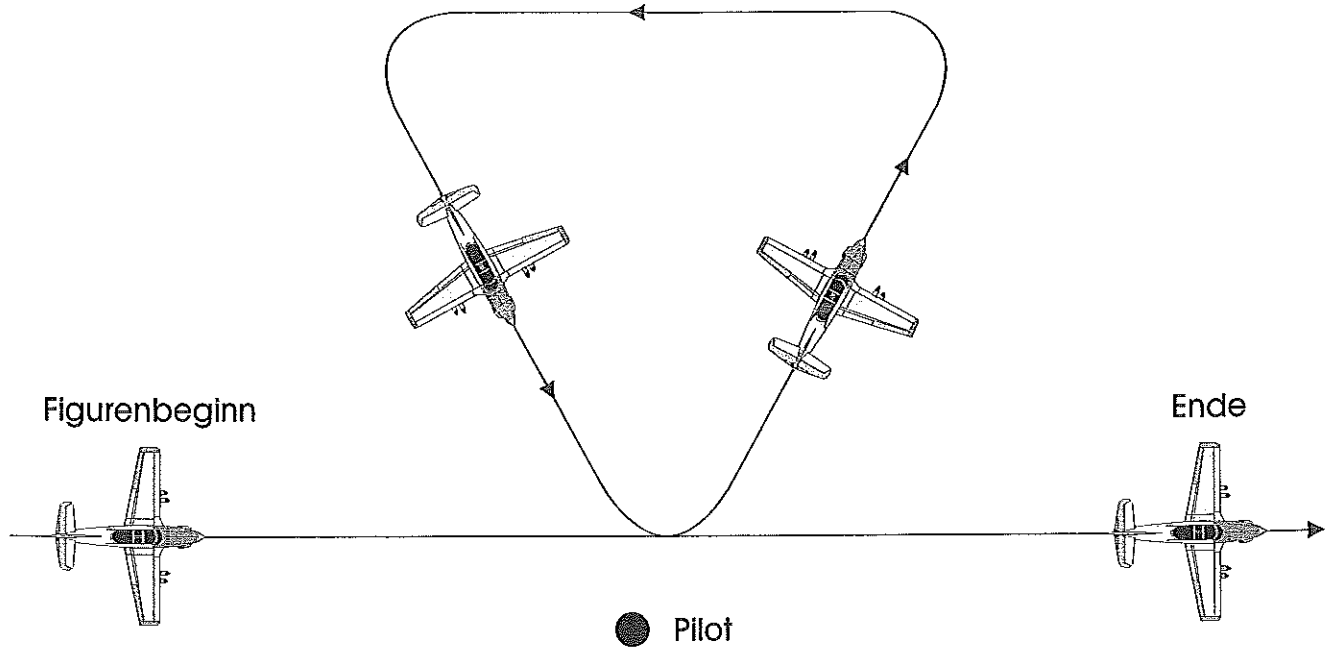
Aufschwung - Abschwung

Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit Abflug parallel zur Startbahn. Dann halber Looping mit anschließender halber Rolle. Rückkehr zum Ausgangspunkt über halbe Rolle und halben Looping mit Geradeausflug wie Anfangskurs.



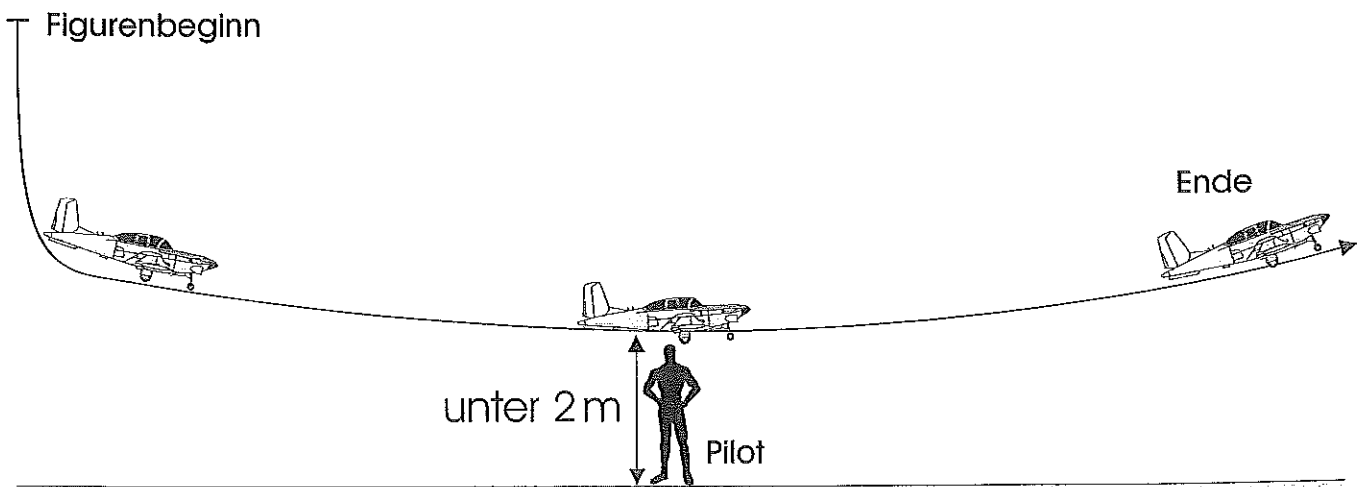
Flug im Dreieck

Aus einem parallel zur Startbahn liegenden Anflug macht das Modell vor der Jury eine 60 Grad Kurve (von den Zuschauern weg), Es folgen bei einer modellspezifischen gleichen Schenkellänge zwei weitere 120 Grad Kurven. Mit einer 60 Grad Kurve direkt vor den Punktrichtern endet die Figur mit einem geraden Abflug.



Durchstarten

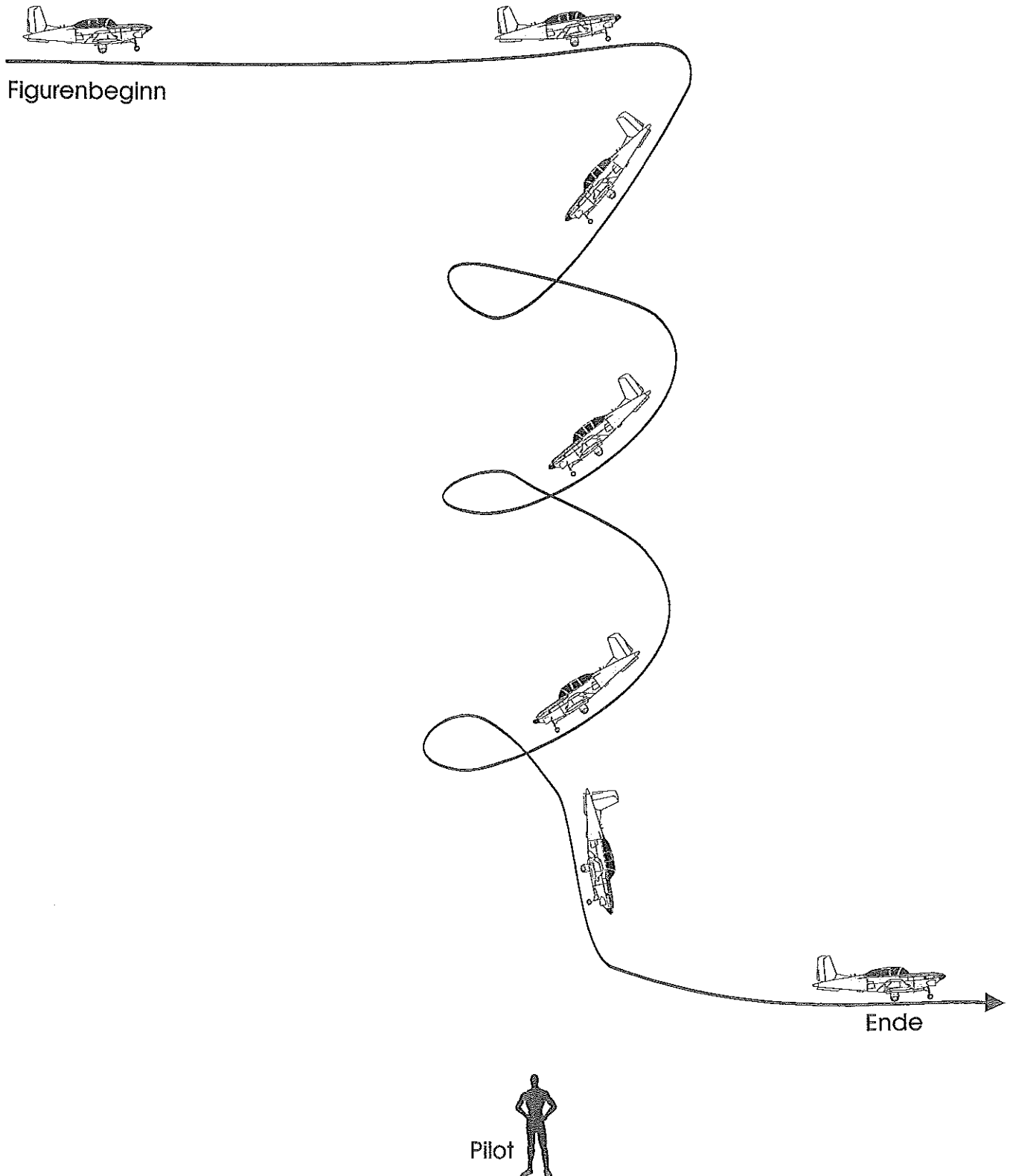
Modell beginnt indem es einen Landeanflug durchführt und mit gedrosseltem Motor anschwebt unter Benutzung der Landeklappen und mit ausgefahrenem Fahrwerk, in einer Höhe von unter 2 Metern den Mittelpunkt des Landekreises erreicht, an diesem Punkt Vollgas gibt und zum Geradeausflug wieder sanft ansteigt.



Vrille (3 Umdrehungen)

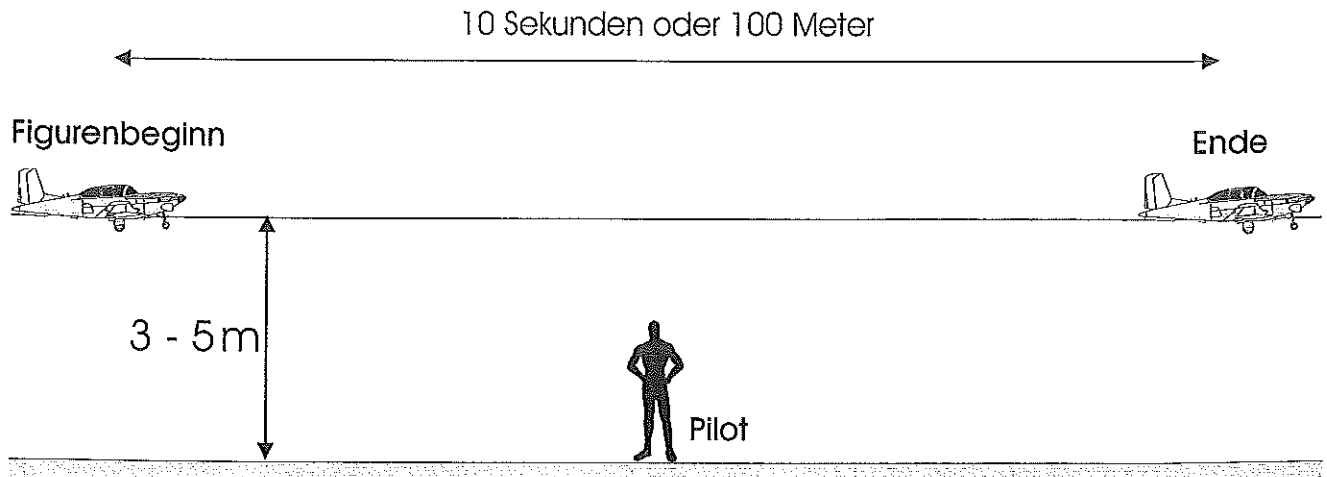
[Dreifaches Trudeln]

Aus einem waagrechten Geradeausflug zieht das Model bis zum überzogenen Flugzustand hoch und beginnt zu trudeln, um drei Umdrehungen und setzt dann seinen waagrechten Flug mit gleichem Kurs wie beim Einflug fort.



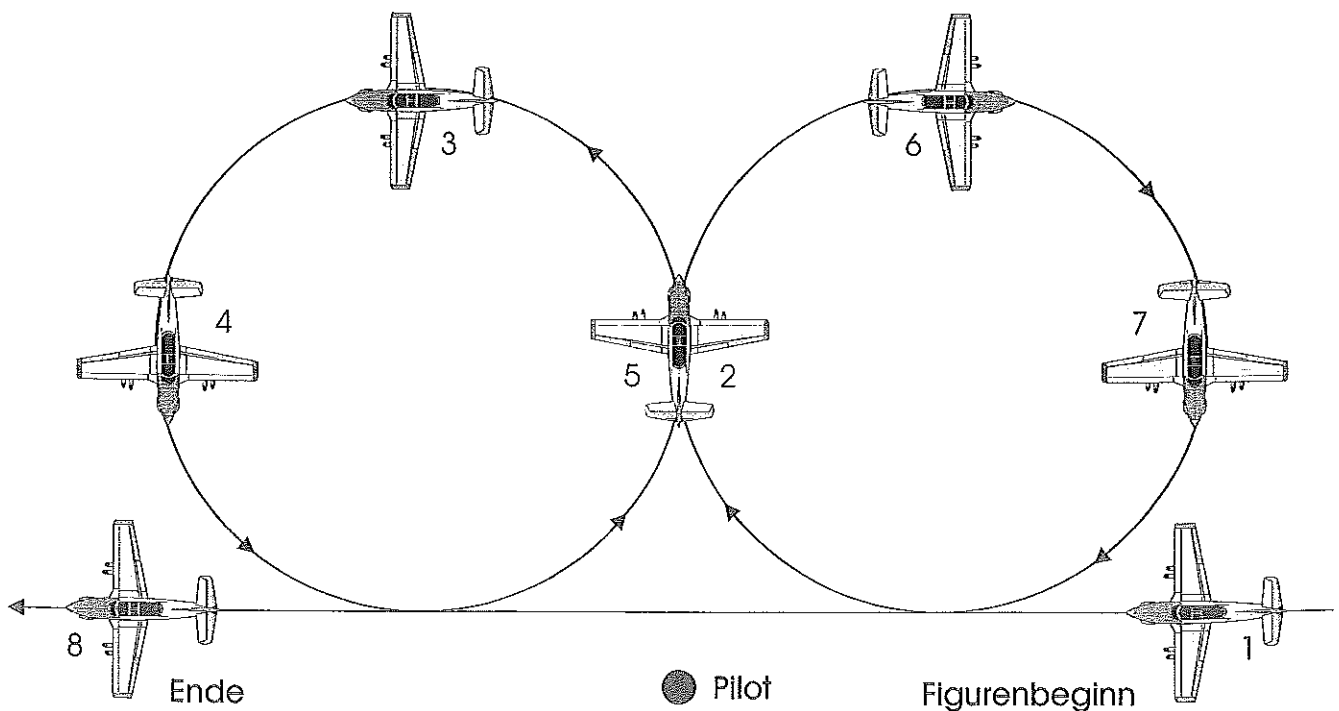
Geradeausflug/Vorbeiflug

Das Modell macht einen Geradeausflug gegen den Wind von etwa 10 Sekunden oder 100 Metern Länge, was immer die kürzeste Dauer ist. Der Flugweg führt über das Landefeld parallel zur Flugachse.



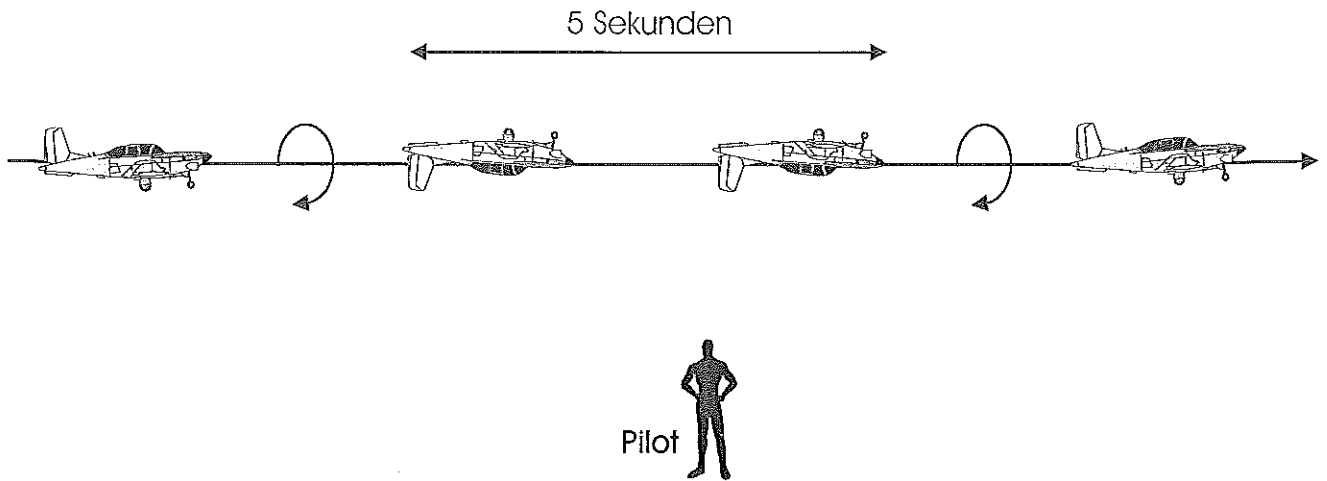
Horizontale Acht

Des Modell fliegt in einer horizontalen und geraden Linie parallel zum Publikum, dann macht es eine 1/4 Drehung von den Zuschauern weg, anschliessend wird ein 360° Kreis in die Gegenrichtung geflogen, gefolgt von einem 270° Kreis in der ersten gewählten Richtung. Der Mittelpunkt zwischen beiden Kreisen soll genau 90° zum Mittelpunkt des Landekreis-Zentrums stehen.



Rückenflug

Einleitung durch eine halbe Rolle.



Landung

Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit Abflug zur letzten Landekurve, stetig sinkend. Dann Anflug zur Start- und Landebahn, ebenfalls stetig sinkend. Aufsetzen und Ausrollen bis zum Stillstand auf der Piste (Hartbelag oder Gras).

