

## Wahlfigurenprogramm

Nr.	Figur	K-Faktor
1	Start	5
A	Sinkkreis	4
B	Langsamer Vorbeiflug (3 - 5 m Höhe, Klappen und Fahrwerk ausgefahren)	4
C	Horizontale Acht	6
D	Kreis	4
E	Flug im Rechteck	6
F	Flug im Dreieck	6
G	Durchstarten (Höhe unter 2 Meter)	4
H	Touch and Go	6
I	Chandelle	4
K	Hochgezogene Kehrtkurve	4
L	Turn	4
M	Looping	4
N	Kuban Acht	6
O	Aufschwung-Abschwung (1 Figur)	6
P	Immelmann	4
Q	Messerflug	6
R	Trudeln (3 Umdrehungen)	6
S	2 Rollen schnell	6
T	Rolle langsam (mindestens 4 Sekunden)	6
U	Mehrzeiten Rolle (4-Zeiten□)	6
V	Rückenflug (mind. 5 Sek. eingeflogen mit ½ Rolle)	4
7	Landung im 70 m Landefeld	8
	Landung innerhalb Landezone	5
	Landung ausserhalb	0
8	Vorbildtreue im Flug	8
9	Präsentation im Flug	8

Aus diesem Wahlfigurenprogramm sind 5 Figuren auszuwählen.  
Die Wahlfiguren sind entsprechend der fliegenden Reihenfolge von 2 - 6 zu nummerieren.

**Kategorie 1:** total 5 Figuren, davon maximal 2 aus den Figuren L bis V

**Kategorie 2:** total 5 Figuren, davon minimal 3 aus den Figuren L bis V

**Kategorie 3:** total 5 Figuren, davon können alle aus den Figuren A bis V gewählt werden