

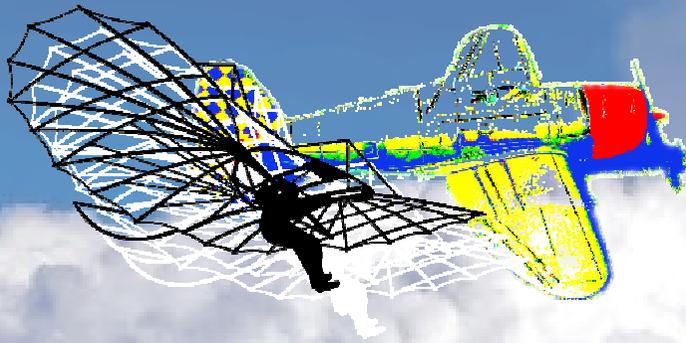
IG Lilienthal e.V. - Steinhöring

# Kunstflugprogramm 2007

vorgeschlagen und ausgearbeitet von

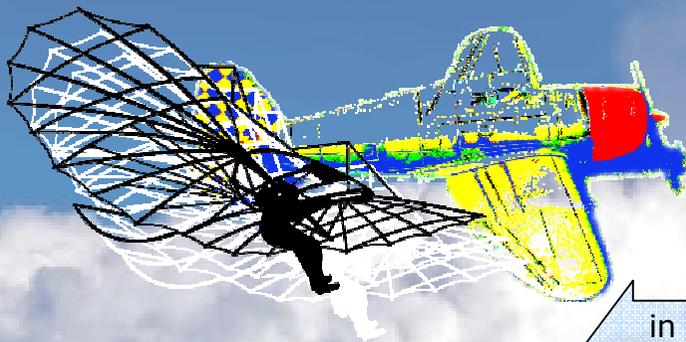
▶ Heinz Rybak





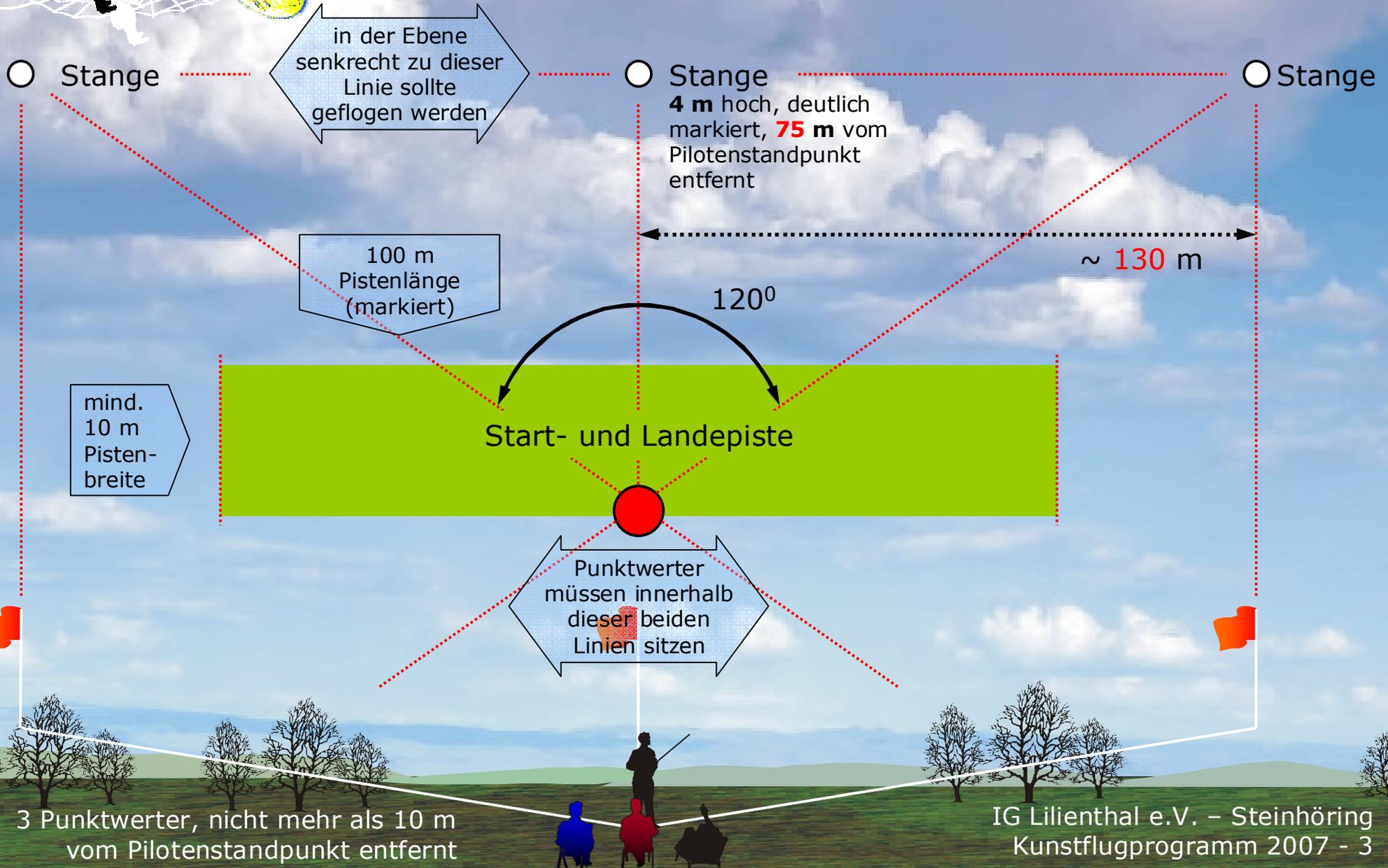
# Vorbemerkungen

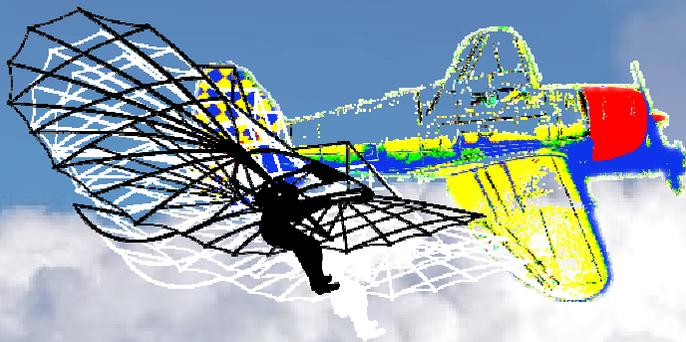
- Es gelten die allgemeinen Bewertungsregeln.
  - ▶ Ausnahmen und Ergänzungen sind auf dieser und den folgenden Seiten erklärt.
- Es gibt nur 3 Punktwerte.
- Der Flugraum wird gegenüber dem Standard auf die Hälfte verkleinert.
- Zwischen den Figuren wird jeweils neu angefliegen.
  - ▶ Anflugrichtung ist frei wählbar.
  - ▶ Die Wendefiguren sind beliebig.
- Abgesehen von Start und Landung können maximal **5 weitere Figuren** geflogen werden.
- Die Figuren und ihre Reihenfolge müssen vorab benannt werden.
- Wird die Reihenfolge nicht eingehalten gibt es je Punktwerte **100 Punkte** Abzug vom Gesamtergebnis.
- Für Modelle, die nach Meinung von 2 Punktwurtern zu laut sind, werden je Punktwerte ebenfalls **100 Punkte** vom Gesamtergebnis abgezogen



# Flugraum

(Ansicht von oben)

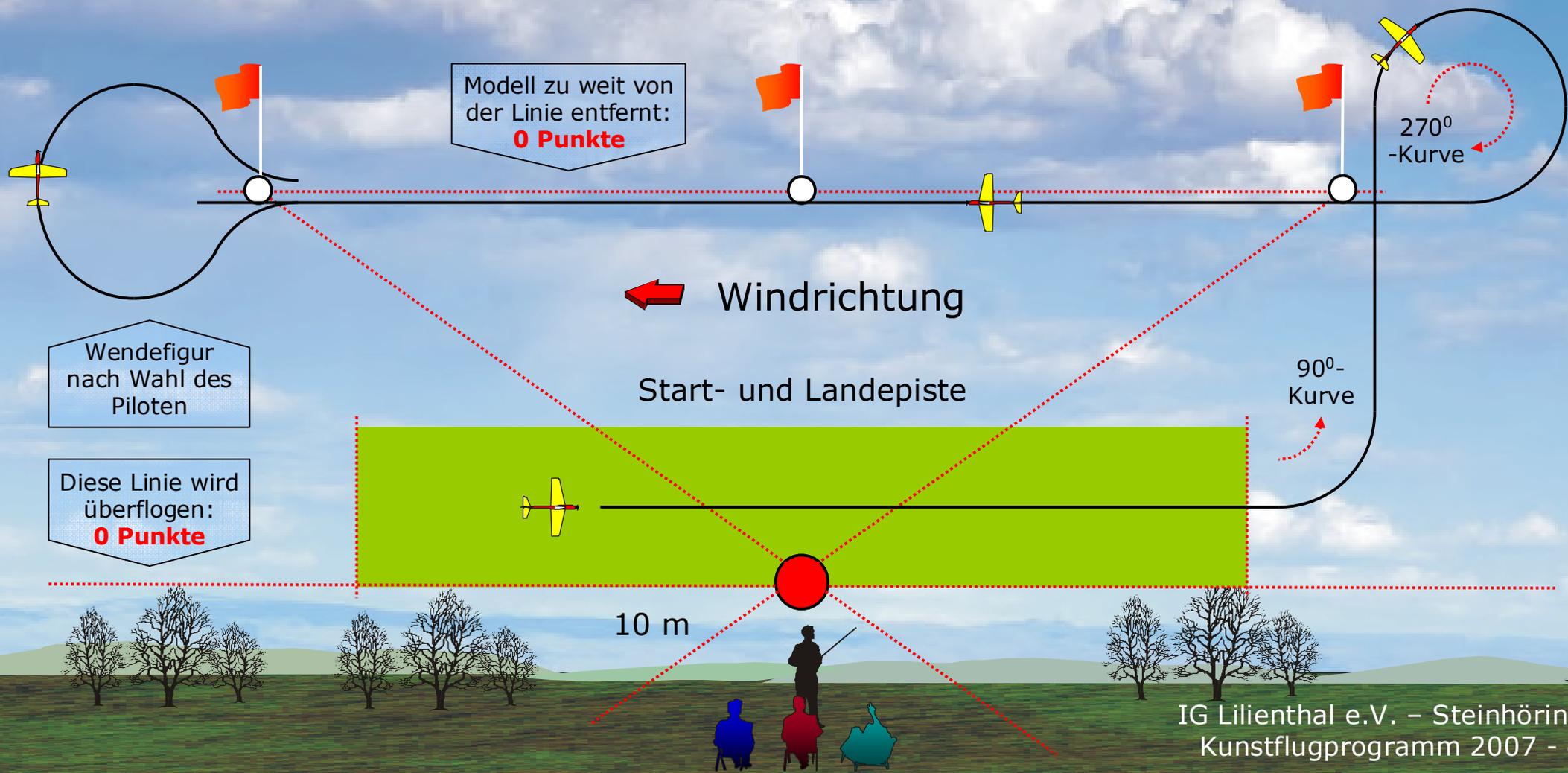


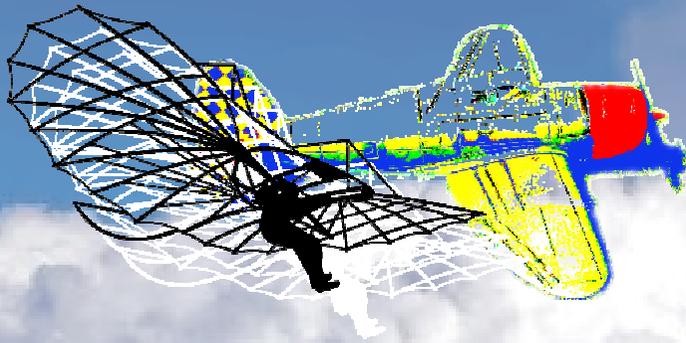


# Start

(Ansicht von oben)

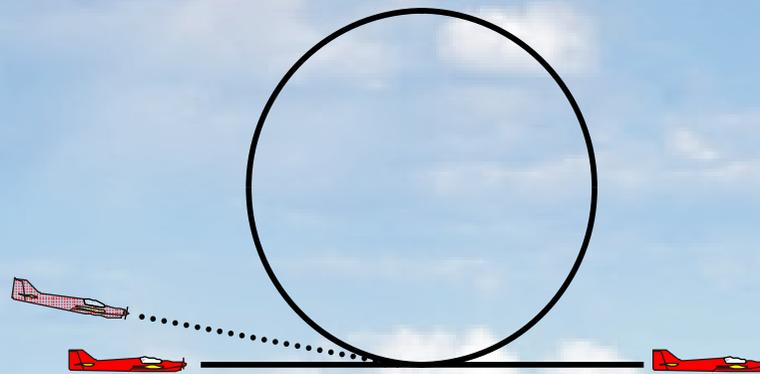
Start ergibt entweder **10** (alles o.k.) oder nur **0** Punkte.

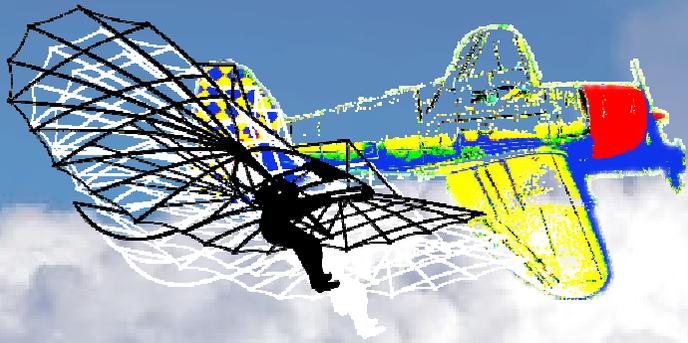




# Looping

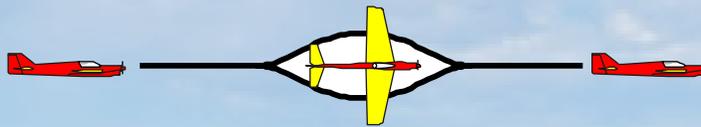
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Der Looping ist gleichmäßig bzw. der Flugradius ist konstant.
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal und auf der selben Linie.
    - Leicht schräger Anflug (  $< 15^\circ$  ) ist erlaubt.
    - Dies gilt für alle weiteren Figuren, wo ebenfalls zu Beginn in einen Aufwärtslooping geflogen wird.

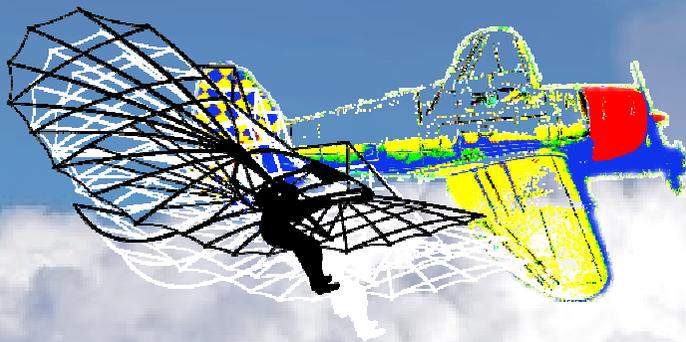




# Ganze Rolle

- besondere Anforderungen:
  - ▶ Rolle muss gleichmäßig und langsam geflogen werden.
    - Langsam heißt, dass die ganze Rolle min. 2 sec. dauert.
    - Bei schnellerer Rolle werden **1** bis **2 Punkte** abgezogen.
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal und auf der selben Linie.

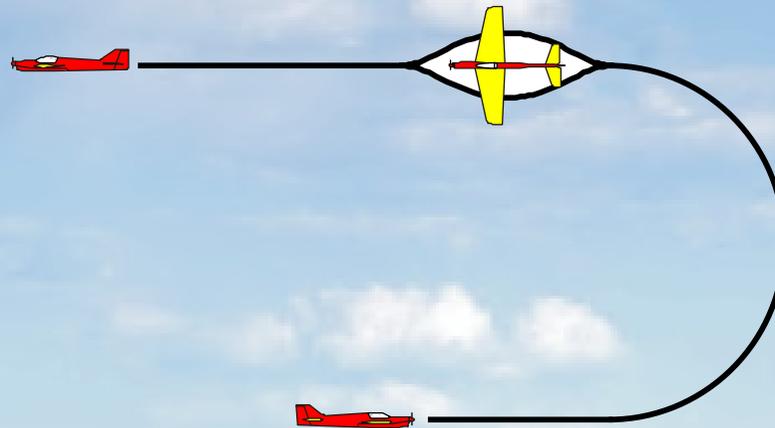


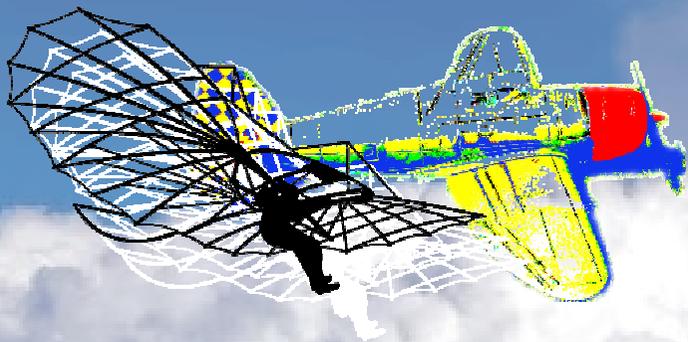


# Immelmann

- besondere Anforderungen:

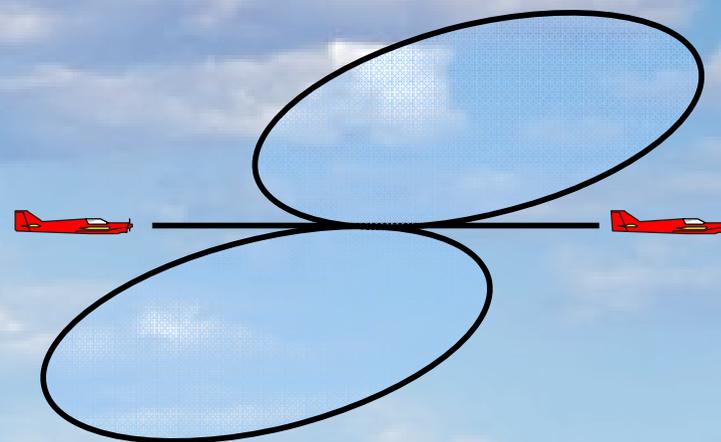
- ▶ Der halbe Looping ist gleichmäßig.
- ▶ Die halbe Rolle folgt unmittelbar nach dem halben Looping
  - Ist dazwischen eine Gerade zu erkennen werden **2 Punkte** abgezogen.
- ▶ Rolle muss gleichmäßig und langsam ( ca. 1 sec.) geflogen werden.
  - Andernfalls wird **1 Punkt** abgezogen.
- ▶ An- und Abflug sind horizontal..

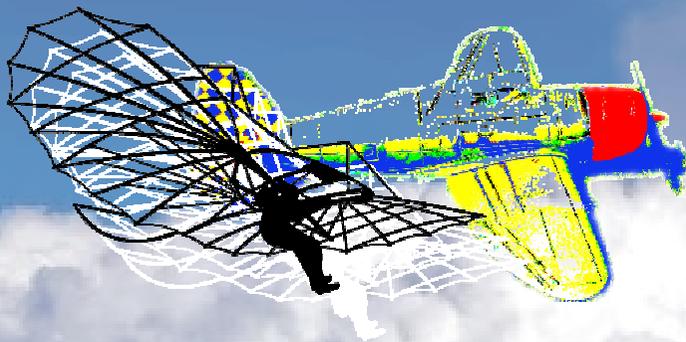




# Liegende Acht

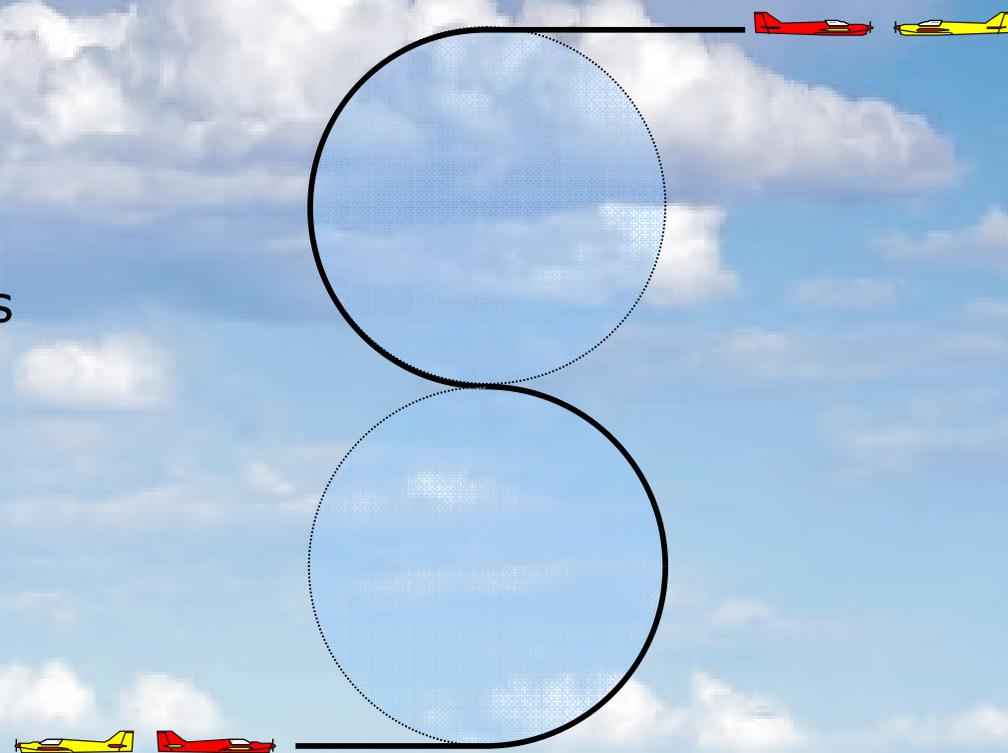
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Die Kreise gehen übergangslos ineinander über.
    - Ist dazwischen eine Gerade zu erkennen werden **2 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Flugrichtung in der Acht ist beliebig.
  - ▶ Wie bei vertikalen Figuren sind die Kreise gleichmäßig und haben die gleichen Radien.
  - ▶ An- und Abflug liegen auf einer Geraden
    - Für jede  $15^\circ$  Abweichung wird **1 Punkt** abgezogen
  - ▶ Kreise liegen in einer waagerechten Ebene.

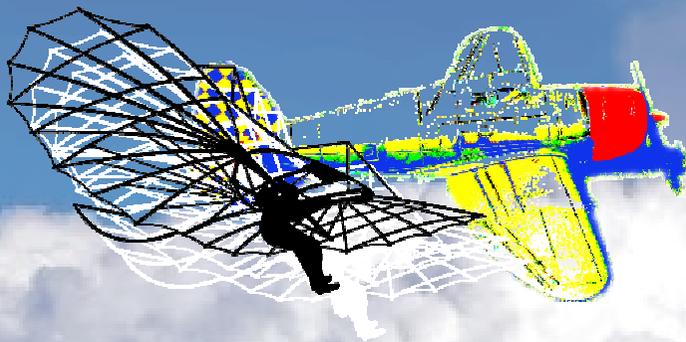




# auf- oder absteigendes S

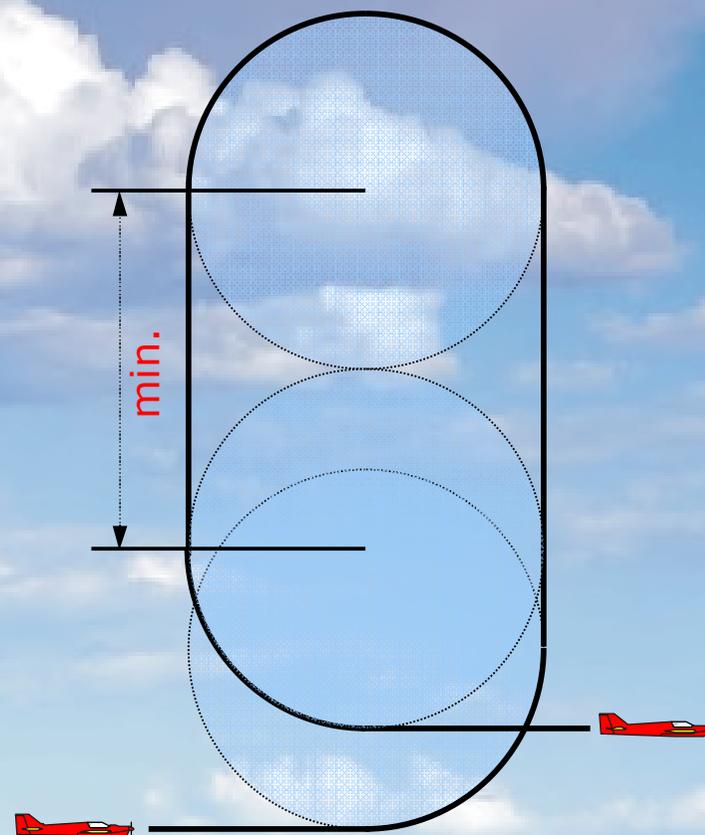
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Die halben Loopings gehen übergangslos ineinander über
    - Ist dazwischen eine Gerade zu erkennen werden **2 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Im Übergang der halben Loopings ist der Flieger kurzzeitig in horizontaler Fluglage.
    - andernfalls wird je  $15^\circ$  Abweichung **1 Punkt** abgezogen
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal.

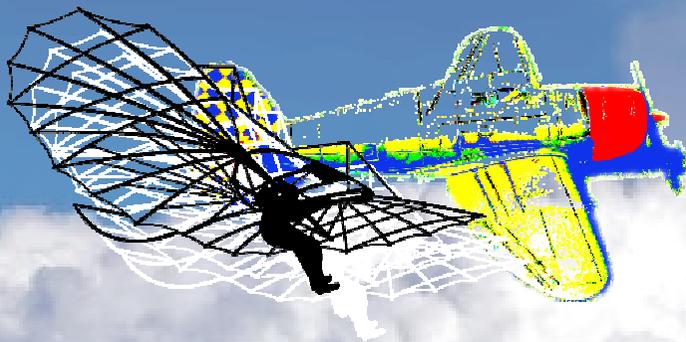




# Humpty Bump

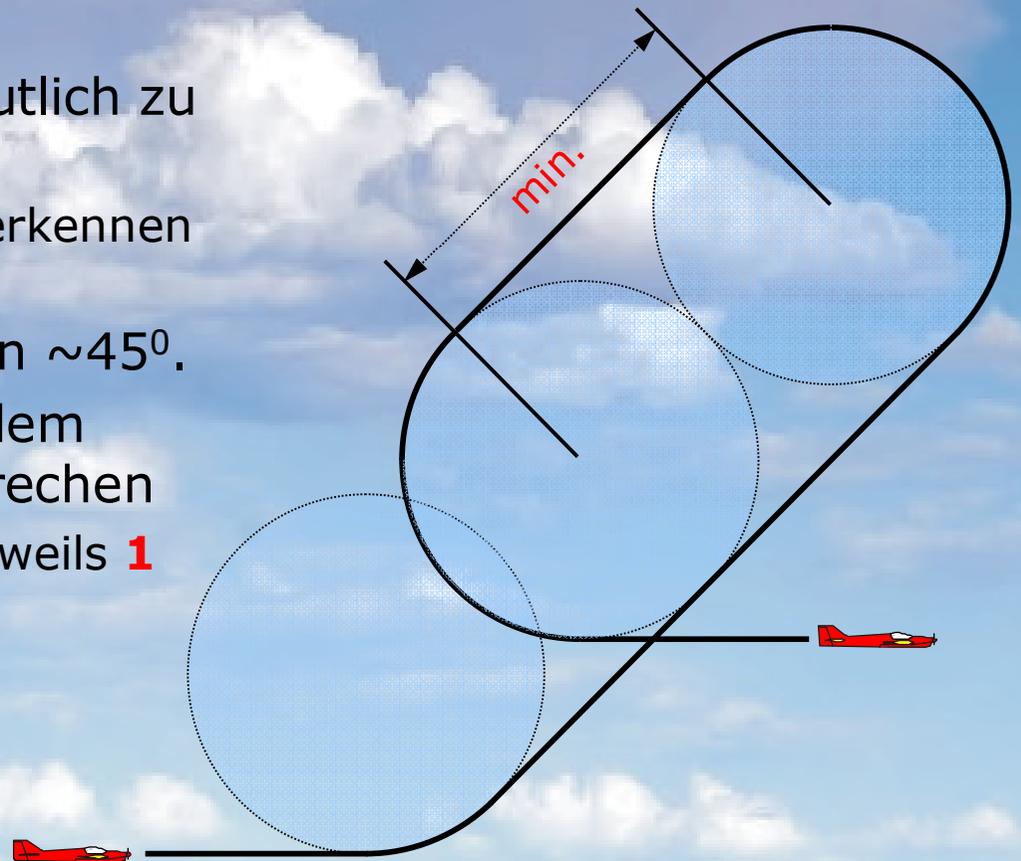
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Die Geraden sind vertikal und deutlich zu erkennen.
    - Ist dazwischen keine Gerade zu erkennen werden **3 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Die Geraden sollten mindestens dem Durchmesser der Loopings entsprechen
    - Sind die Geraden zu klein wird jeweils **1 Punkt** abgezogen.
  - ▶ Radien sind gleich.
  - ▶ Die Loopings liegen übereinander.
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal.

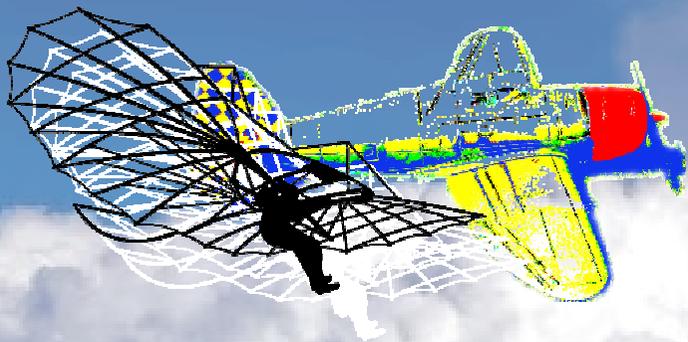




# schräger Humpty Bump

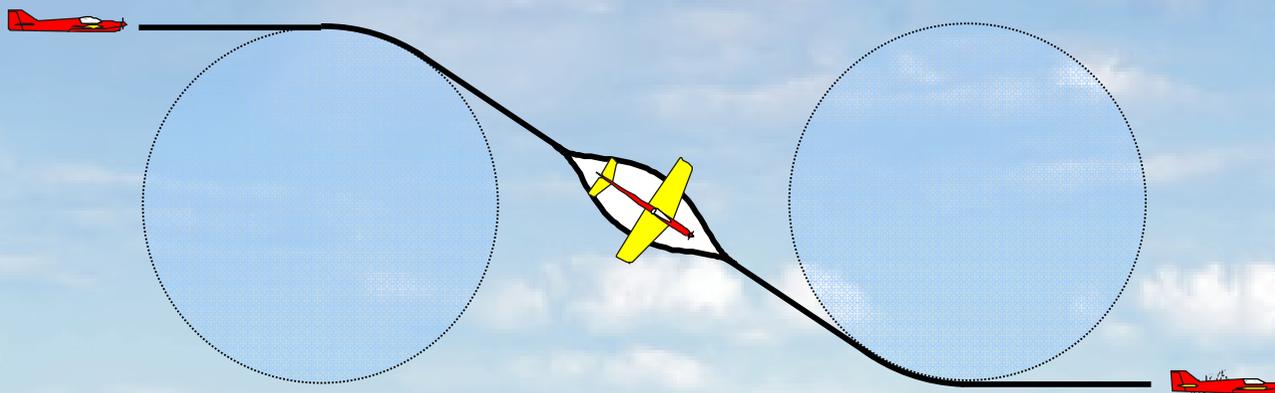
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Die Geraden sind vertikal und deutlich zu erkennen.
    - Ist dazwischen keine Gerade zu erkennen werden **3 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Die Steigung hat einen Winkel von  $\sim 45^\circ$ .
  - ▶ Die Geraden sollten mindestens dem Durchmesser der Loopings entsprechen
    - Sind die Geraden zu klein wird jeweils **1 Punkt** abgezogen.
  - ▶ Alle Radien sind gleich.
  - ▶ Die Schrägen sind parallel.
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal.

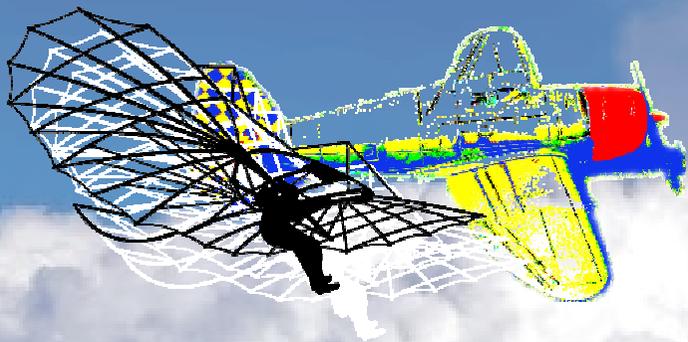




# Sinkflug mit ganzer Rolle

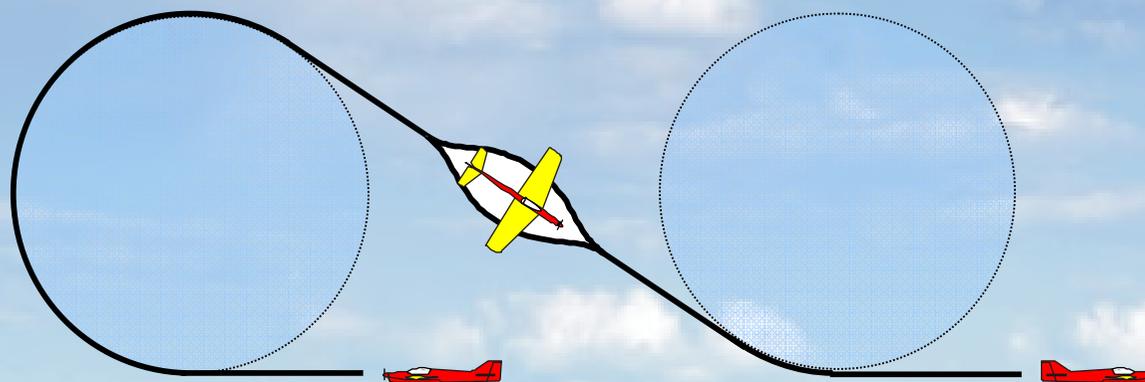
- besondere Anforderungen:
  - ▶ Steigung beträgt  $\sim 30^\circ$  bis  $45^\circ$ 
    - bei Abweichung werden **1** bis **2 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Rolle liegt in der Mitte der Strecke.
  - ▶ Rolle muss gleichmäßig und langsam ( min. 2 sec.) geflogen werden.
  - ▶ Radien sind gleich.
  - ▶ An- und Abflug sind horizontal.

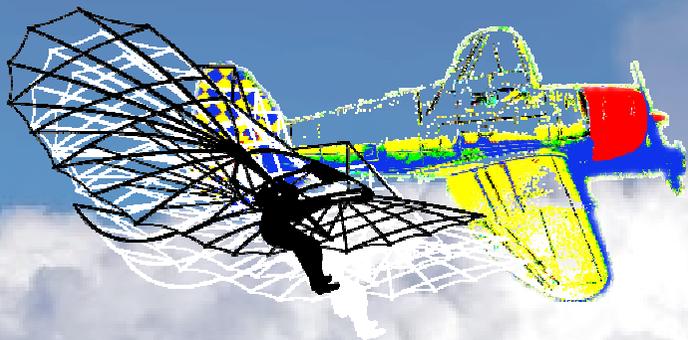




# Halbe kubanische Acht mit halber Rolle

- besondere Anforderungen:
  - ▶ Steigung beträgt  $\sim 30^{\circ}$  bis  $45^{\circ}$ 
    - bei Abweichung werden **1** bis **2 Punkte** abgezogen.
  - ▶ Rolle liegt in der Mitte der Geraden.
  - ▶ Rolle muss gleichmäßig und langsam ( ca. 1 sec.) geflogen werden.
  - ▶ Radien sind gleich und An- und Abflug sind wieder horizontal.

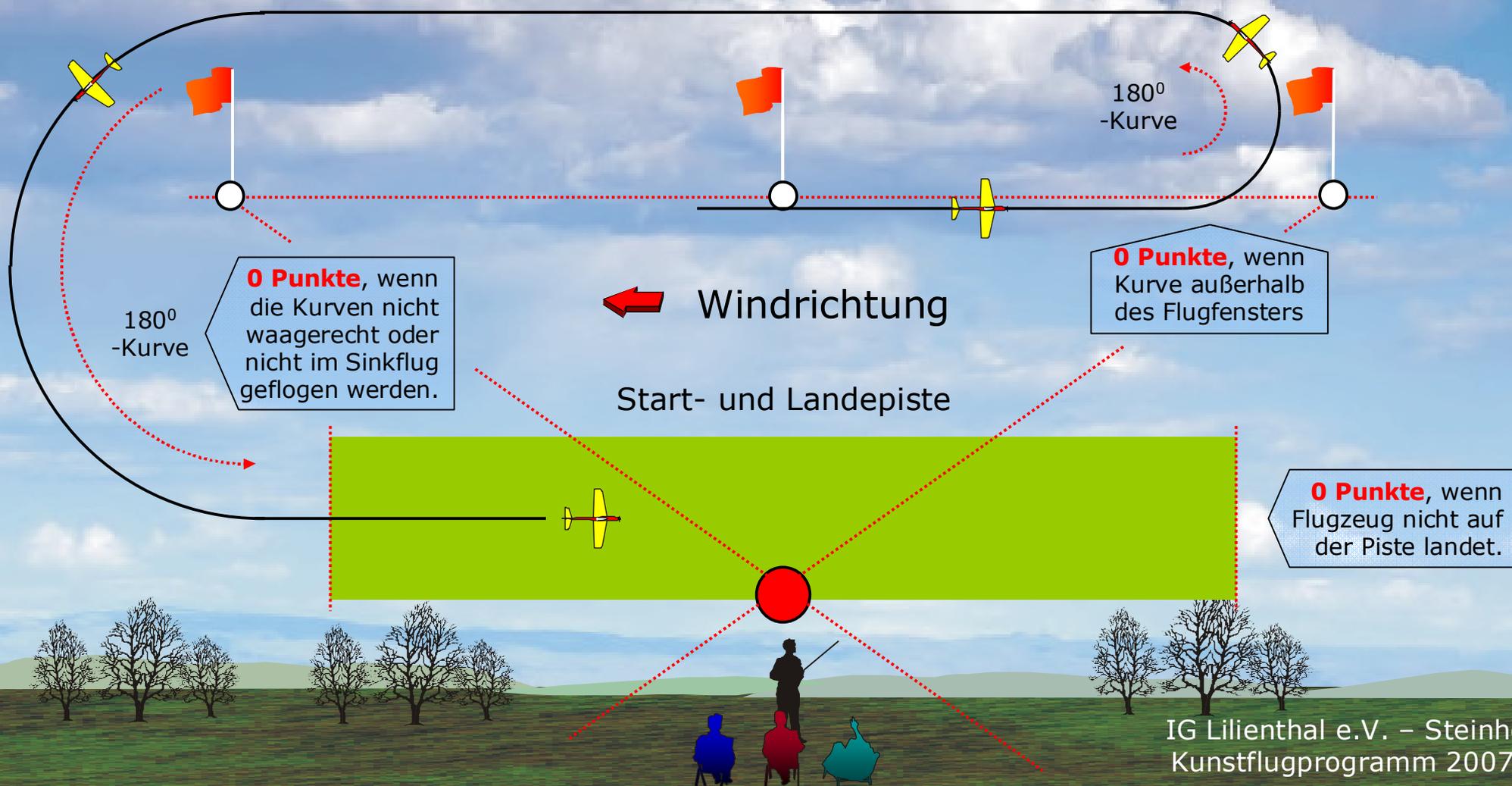


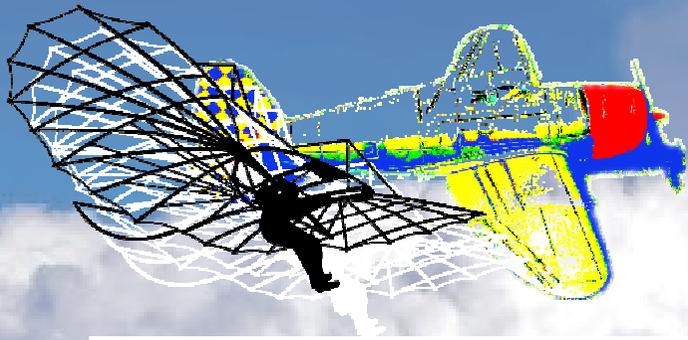


# Landung

(Ansicht von oben)

Landung ergibt entweder **10** (alles o.k.) oder nur **0** Punkte.





# Bewertung

Piloten:																	
	<b>K</b>	<b>Pt.</b>	<b>×K</b>														
Start	<b>6</b>																
Looping	<b>10</b>																
Rolle	<b>10</b>																
Immelmann	<b>10</b>																
liegende Acht	<b>10</b>																
aufsteigendes S	<b>12</b>																
absteigendes S	<b>12</b>																
Humpty Bump	<b>13</b>																
schräger Humpty Bump	<b>13</b>																
Sinkflug mit Rolle	<b>14</b>																
½ kub. Acht mit ½ Rolle	<b>14</b>																
Landung	<b>6</b>																
Abzug:																	
Summe:																	