



Österreichische Jet - Meisterschaft

Figurenkatalog und Flugbeschreibung

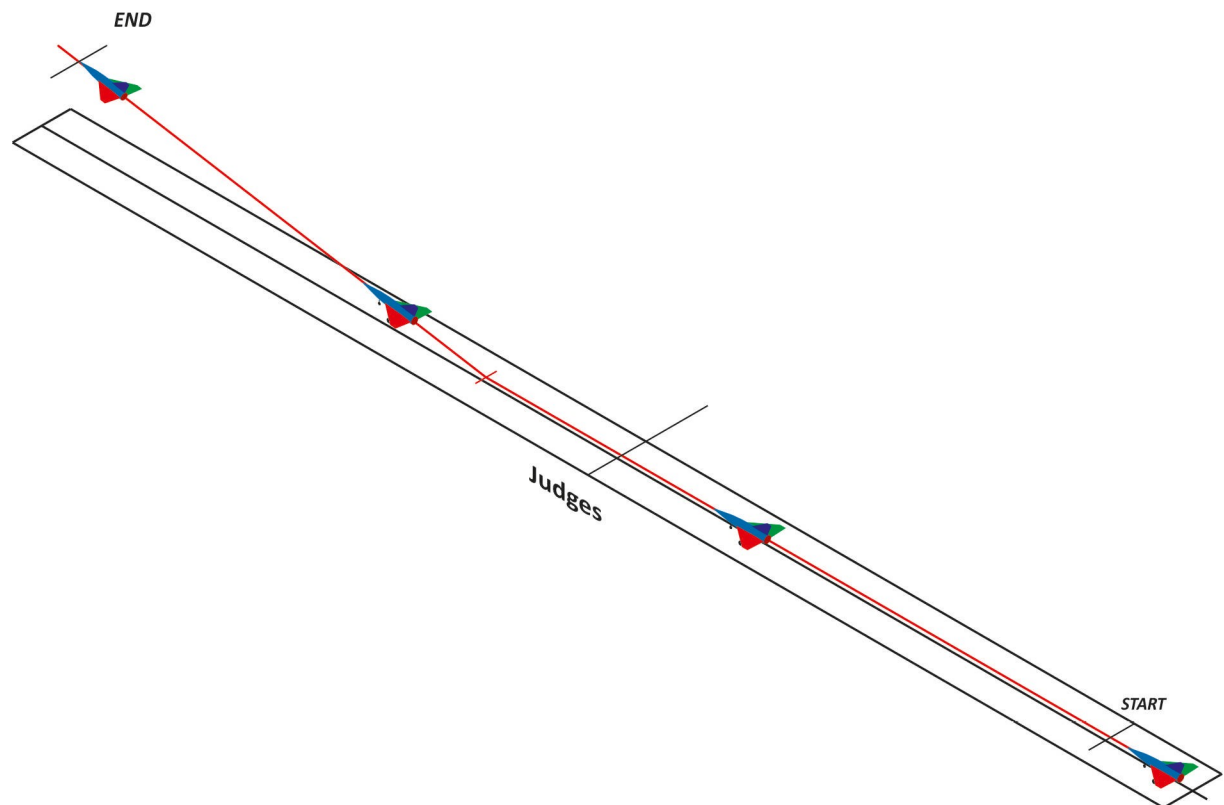
Version 004/2028

Erstellt : 05.10.2026

freigegeben :

**01. Start****K=10**

Das Modell verlässt die Startbahn hinter der Mittellinie des Wertungsrichters und steigt mit konstantem Kurs und Steigwinkel, der dem Prototyp entspricht, für mindestens fünf Sekunden auf. Vor dem Einflug in die Platzrunde wird „Ende“ gerufen. Falls vorhanden, muss, währenddessen das Fahrwerk eingefahren werden. Die Wertung beginnt mit dem Ruf „Start“ und dem Lösen der Bremsen zu Beginn des Startlaufs. Das Rollen vor dem Start wird nicht bewertet.

**Fehler:**

- Modell wird nach dem Startbefehl berührt (Nullmarkierungen)
- Modell weicht beim Start von der Startbahn ab
- Startstrecke entspricht nicht dem Vorbild
- Geschwindigkeit unrealistisch oder Beschleunigung zu hoch
- Abheben nicht gleichmäßig
- Steigrate und Fluglage während des Steigflugs entsprechen nicht dem Vorbild
- Fluglage während des Steigflugs entspricht nicht dem Vorbild
- Landeklappen nicht verwendet (falls zutreffend)
- Fahrwerkssequenz nicht eingeleitet (falls zutreffend)
- Steigflugstrecke weicht von der Startstrecke ab
- Steigflugstrecke zu kurz
- Start und/oder Ende nicht angesagt



Gruppe 1

K-Faktor = 08

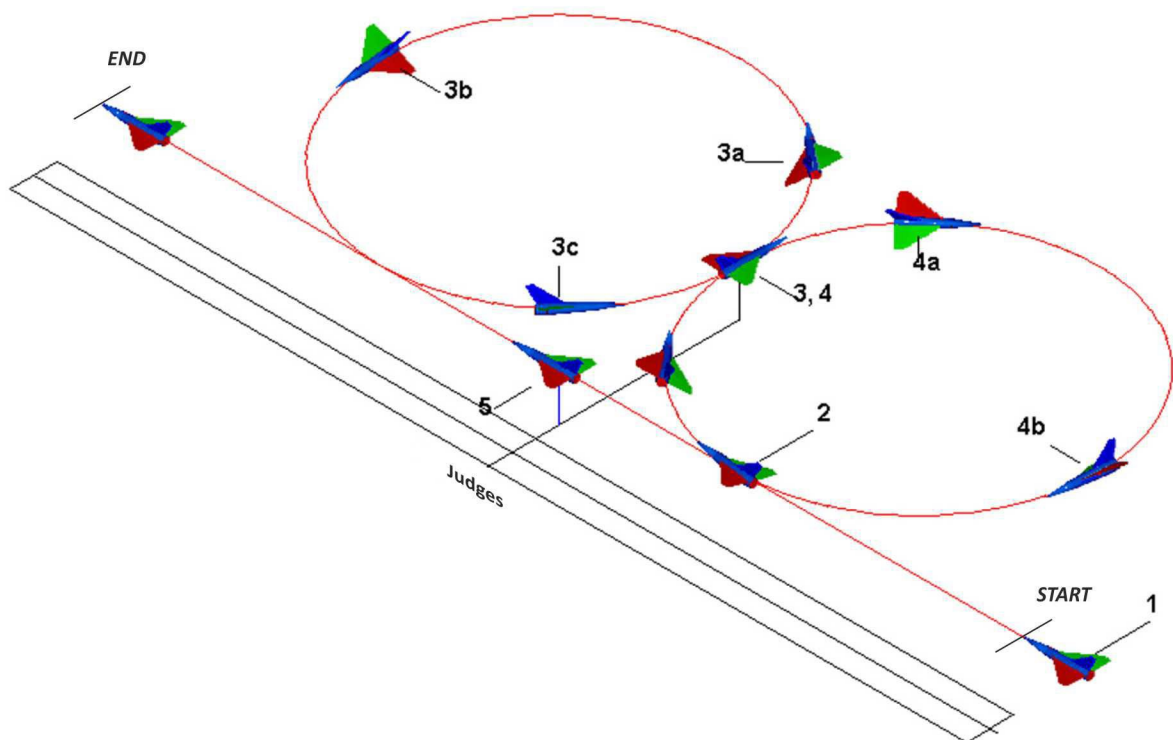
01. Horizontale Acht
02. Flug in gerader Linie
03. Rückenflug
04. Gerader Flug mit niedriger Geschwindigkeit
05. Flug auf einem Dreieckskurs
06. Flug auf einem Dreieckskurs in Landekonfiguration
07. 360 Grad Horizontal Kreis
08. Kurvenflug mit max. 45 Grad Schräglage
09. Flug im Rechteck in Platzrunde

2. Horizontale Acht



Österr. Jet Meisterschaft

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe wird „Start“ gerufen. Das Modell nähert sich im geraden und waagerechten Flug in sicherer Höhe (1), führt dann eine Viertelkreiskurve in Richtung der Wertungsrichter aus (2), gefolgt (3) einer 360°-Kreiskurve (3a, 3b, 3c) in die entgegengesetzte Richtung. Anschließend folgt (4) eine Dreiviertelkreiskurve (4a, 4b) in derselben Richtung wie die erste Kurve, wodurch eine Acht parallel zur Landebahnmittellinie und in konstanter Höhe vollendet wird. „Ende“ wird deutlich hinter der Wertungsrichtermittellinie gerufen. Das Manöver endet auf derselben Höhe und in derselben Richtung wie der Start und sollte auf der Wertungsrichtermittellinie zentriert sein.



Fehler:

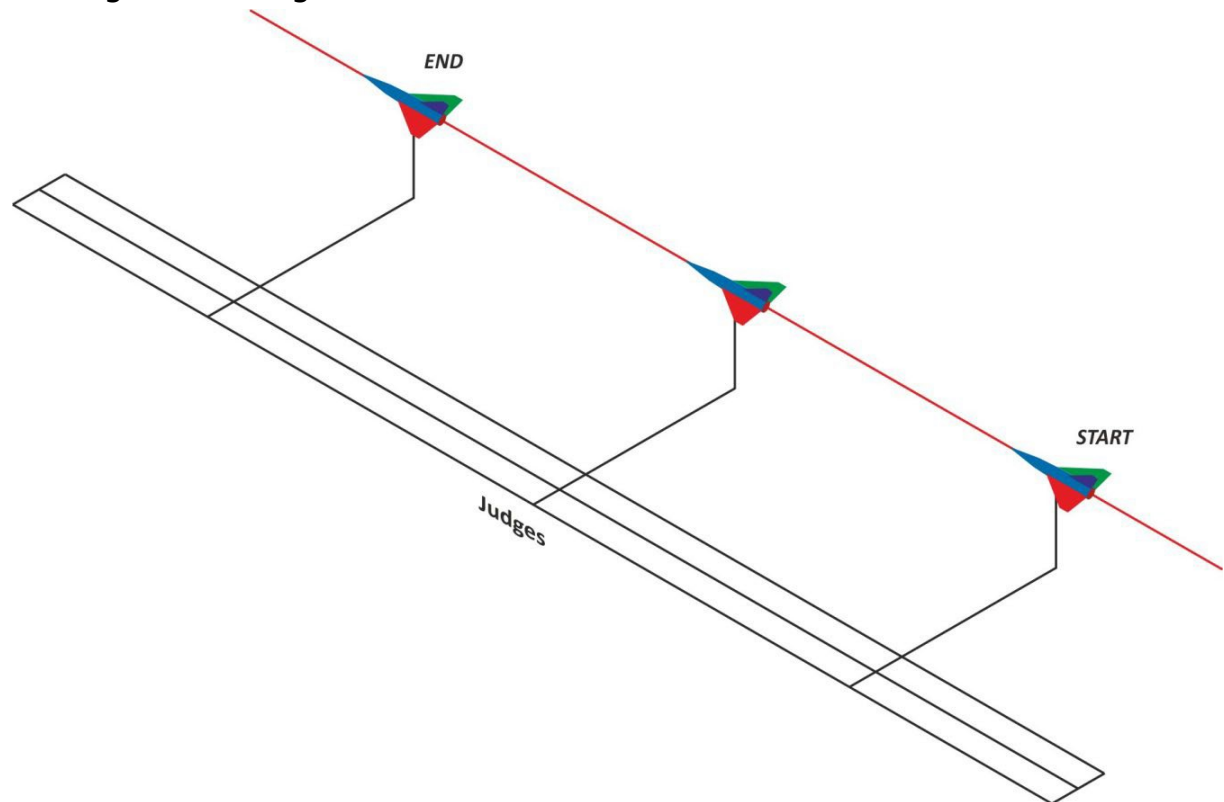
- Eintritt in den ersten Kreis nicht rechtwinklig zur ursprünglichen Flugbahn
- Kreise ungleicher Größe
- Kreise verformt
- Konstante Höhe nicht eingehalten
- Schnittpunkt nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Austrittsbahn nicht aneinandergrenzend und parallel zur Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers nicht realitätsnah für das Vorbild
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und stabil
- Start und/oder Ende nicht angesagt

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig



02. Flug in gerader Linie max. 5 m

Es wird „Start“ gerufen, und das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und überfliegt diese im geraden Flug. Es führt einen niedrigen Überflug von 5 bis 10 Sekunden in sicherer Höhe durch.



Fehler:

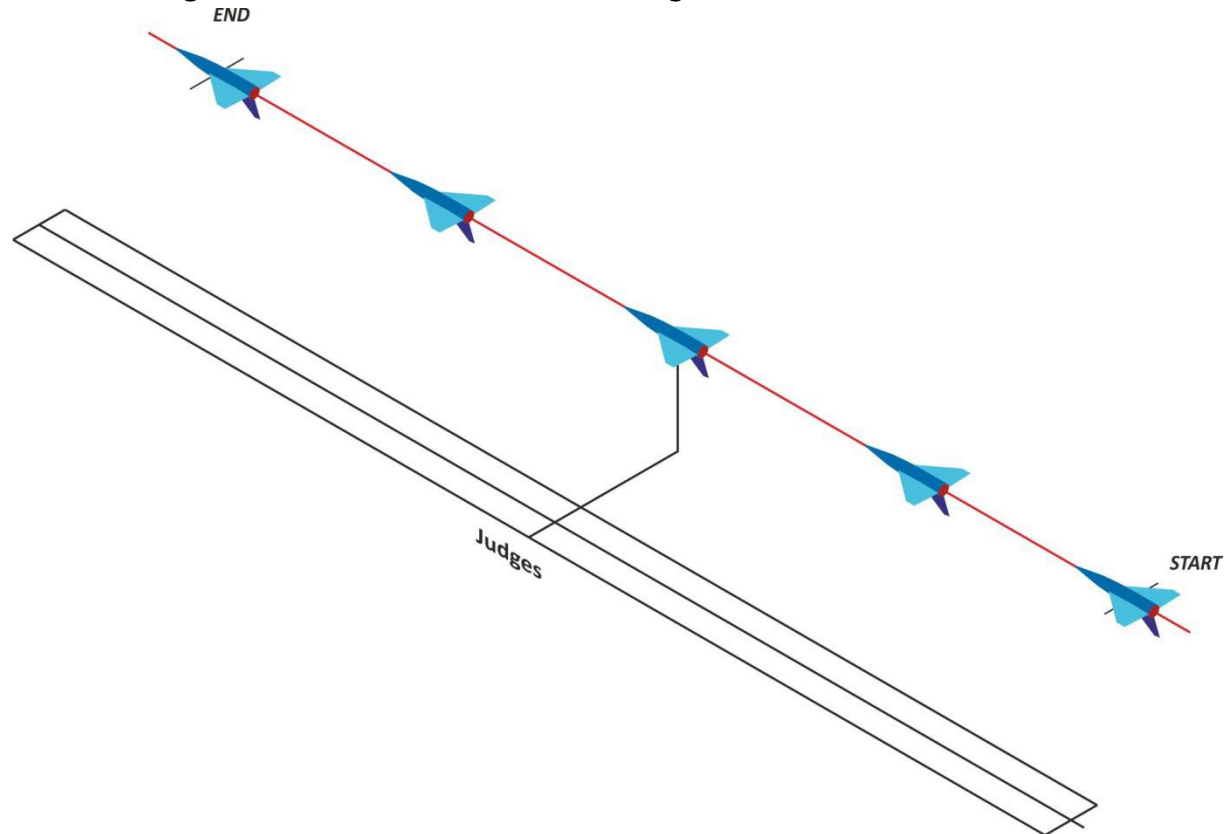
- Flugbahn nicht gerade
- Höhe nicht konstant
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Start und/oder Ende im geraden und horizontalen Flug nicht angesagt
- Manöver zu kurz
- Flug des Modells nicht ruhig und stabil
- Ein- und Ausstiegsbahnen nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt

- **Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig**



03. Rückenflug

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und hinter ihr in sicherer Höhe im geraden und horizontalen Rückenflug. Vor dem Überflug von 5-10 Sekunden wird „Start“ gerufen. Der aufrechte Flug wird erst wieder aufgenommen, nachdem „Ende“ gerufen wurde.



Fehler:

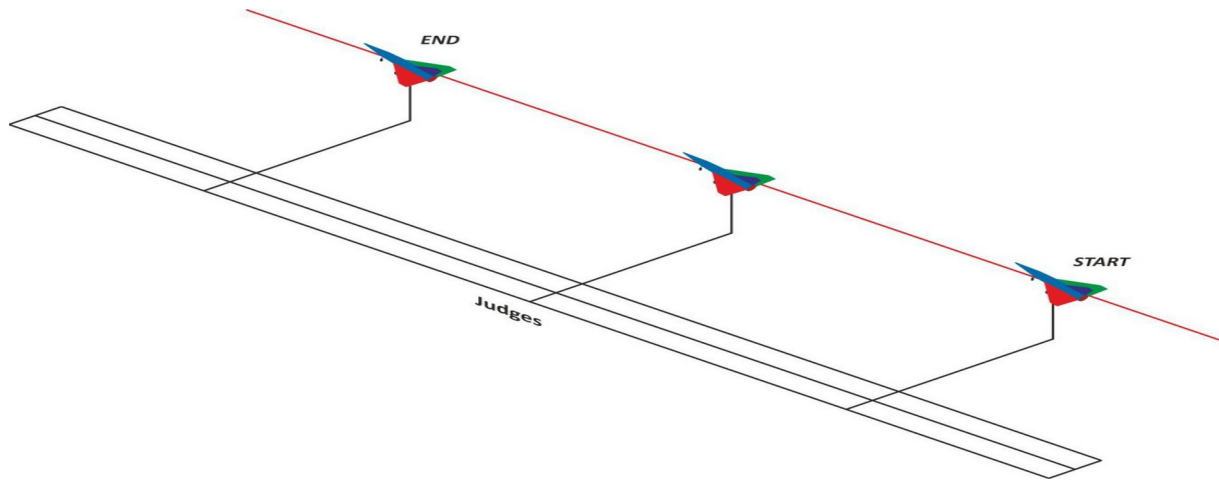
- Modell nicht vollständig über Kopf, bevor „Start“ gerufen wurde, und/oder nicht vor „Ende“ wieder aufrecht.
- Flugbahn nicht gerade.
- Flughöhe nicht konstant.
- Start und Ziel nicht im Horizontalflug angesagt.
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter.
- Manöver zu kurz.
- Flug des Modells nicht ruhig und stabil.
- Ein- und Ausstiegsbahn sowie Linie des Rückenflugs nicht parallel zur Landebahn.
- Start und/oder Ende nicht angesagt.

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig.



04. Gerader Flug bei niedriger Geschwindigkeit

Das Kommando „Start“ wird gegeben, und das Modell fliegt parallel zur Start- und Landebahn sowie über diese hinaus – in sicherer Höhe und auf gerader Flugbahn. Zuvor wurden alle vorhandenen Einrichtungen (Fahrwerk, Landeklappen sowie ggf. vorhandene Vorrichtungen zur Erhöhung des Luftwiderstands) ausgefahren, um die Geschwindigkeit auf ein sicheres Minimum zu reduzieren, wie es auch bei einem Landeanflug der Fall wäre; dieser Zustand wird für eine Dauer von 5 bis 10 Sekunden beibehalten.



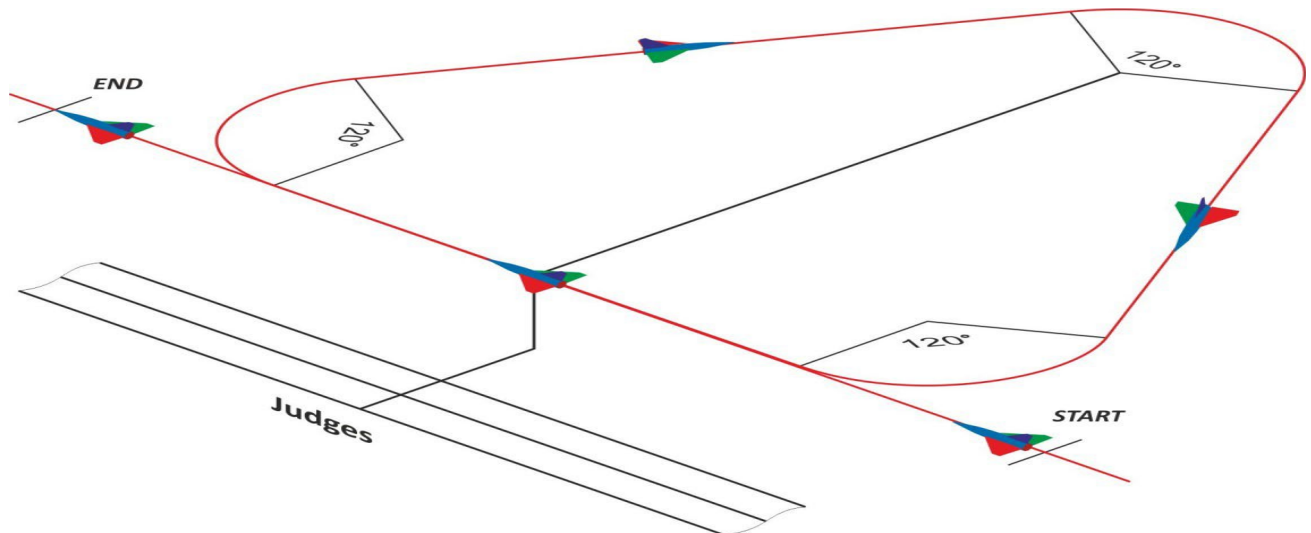
Fehler:

- Vorhandene Vorrichtungen zur Geschwindigkeitsreduzierung wurden vor der Ansage des Beginns nicht ausgefahren
- Flugweg nicht geradlinig
- Flughöhe nicht konstant
- Geschwindigkeit schwankt während des Manövers
- Ansage von Beginn und Ende erfolgte nicht im geraden Horizontalflug
- Manöver nicht mittig zur Bezugslinie des Wertungsrichters ausgerichtet
- Ein- und Ausflugwege nicht durchgehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Manöver zeitlich zu kurz
- Flug des Modells nicht ruhig und gleichmäßig
- Beginn und/oder Ende wurden nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig
- Vorhandene Vorrichtungen zur Geschwindigkeitsreduzierung wurden vor der Ansage des Endes eingefahren.
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt



05. Flug auf einem Dreiecks Kurs

Das Modell fliegt parallel zur Start- und Landebahn sowie darüber hinaus in sicherer Höhe im Horizontalflug an, bevor das Kommando „Start“ gegeben wird. Etwa 100 Meter nach dem Passieren der Mittellinie der Punktrichter führt das Modell eine Kurve von 120 Grad aus (von den Punktrichtern weg). Anschließend fliegt es etwa 200 Meter geradeaus im Horizontalflug, dreht um 120 Grad in dieselbe Richtung wie zuvor und fliegt dann weitere rund 200 Meter geradeaus im Horizontalflug. Danach folgt eine letzte Kurve um 120 Grad in dieselbe Richtung wie zuvor, gefolgt von einem geraden Horizontalflug (parallel zur Start- und Landebahn), wodurch ein gleichseitiges Dreieck vollendet wird; das Modell kehrt dabei auf die ursprüngliche Höhe und den ursprünglichen Kurs zurück, die zu Beginn des Manövers vorlagen. Das Manöver endet erst mit der Vollendung des Dreiecks, woraufhin das Kommando „Ende“ gegeben wird.



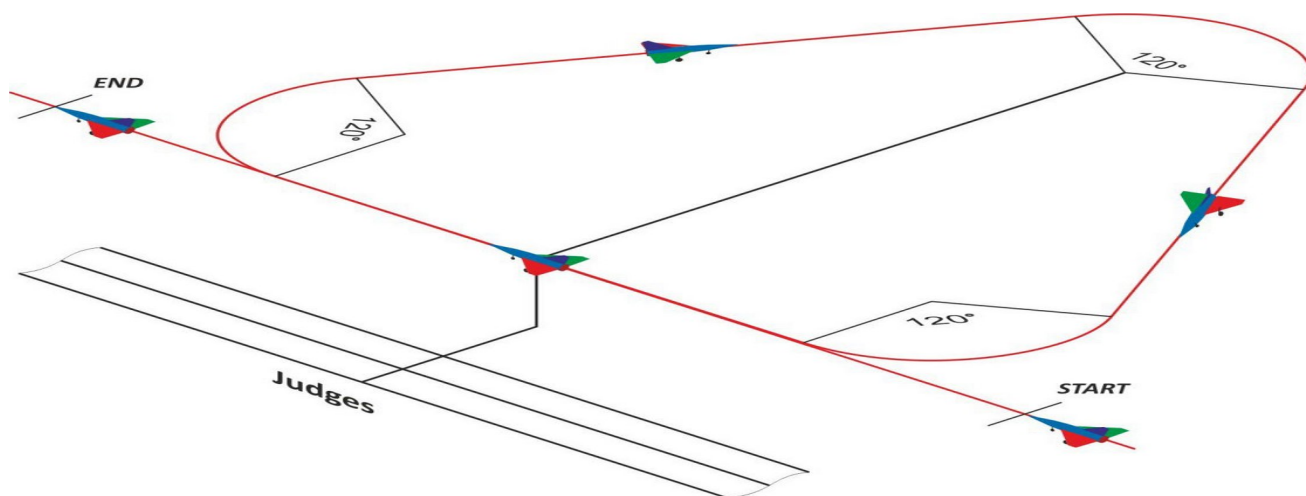
Fehler:

- Modell ändert die Höhe
- Drehgeschwindigkeit in den Ecken nicht konstant • Winkelunterschiede zwischen den drei Ecken
- Dreiecksseiten nicht gerade • Dreiecksseiten nicht gleich lang
- Dreiecksseiten zu kurz • Driftkorrektur nicht korrekt ausgeführt
- Dreieck nicht mittig zur Mittellinie der Punktrichter ausgerichtet
- Ein- und Ausflughbahnen nicht durchgehend und nicht parallel zur Start-/Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt • Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief
- Dreieck nicht mittig zur Mittellinie der Punktrichter ausgerichtet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief



06. Flug auf einem Dreieckskurs in Landekonfiguration

Das Modell fliegt parallel zur Start- und Landebahn sowie darüber hinaus an – in sicherer Höhe und im Horizontalflug, mit ausgefahrenem Fahrwerk sowie ausgefahrenen Stör- und Landeklappen –, bevor das Kommando „Start“ gegeben wird. Etwa 100 Meter nach dem Passieren der Mittellinie der Punktrichter führt das Modell eine 120-Grad-Kurve aus (von den Punktrichtern weg). Anschließend fliegt es etwa 200 Meter geradeaus im Horizontalflug, vollzieht eine 120-Grad-Kurve in dieselbe Richtung wie zuvor und fliegt danach weitere rund 200 Meter geradeaus im Horizontalflug. Daraufhin folgt eine weitere 120-Grad-Kurve in dieselbe Richtung wie zuvor, gefolgt von einem geraden Horizontalflug (parallel zur Start- und Landebahn), wodurch ein gleichseitiges Dreieck vervollständigt wird; das Modell kehrt dabei auf die ursprüngliche Höhe und den ursprünglichen Kurs zurück, die zu Beginn des Manövers vorlagen. Fahrwerk usw. dürfen erst eingefahren werden, wenn das Manöver nach Vollendung des Dreiecks und dem Kommando „Ende“ beendet ist.



Fehler:

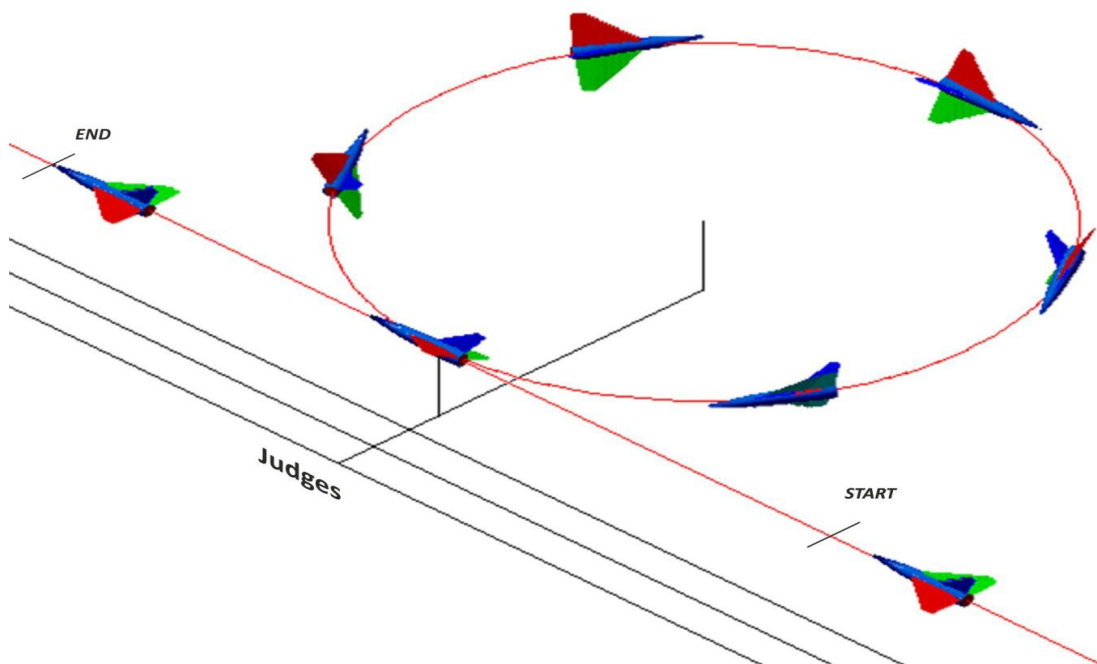
- Fahrwerk nicht ausgefahren, bevor „Start“ angesagt wird • Höhenänderung des Modells
- Drehgeschwindigkeit in den Kurven nicht konstant • Winkelunterschiede zwischen den drei Kurven
- Dreiecksseiten nicht gerade • Dreiecksseiten nicht gleich lang
- Dreiecksseiten zu kurz • Driftkorrektur nicht ordnungsgemäß durchgeführt
- Dreieck nicht mittig zur Mittellinie des Punktrichters ausgerichtet
- Ein- und Ausflüge nicht durchgehend oder nicht parallel zur Start-/Landebahn
- Fahrwerk eingefahren, bevor „Ende“ angesagt wurde



- „Start“ und/oder „Ende“ nicht angesagt • Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

07. 360 Grad Horizontal Kreis

Parallel zur Start- und Landebahn und darüber hinaus wird „Start“ angesagt; das Modell nähert sich im geraden Horizontalflug in sicherer Höhe, bevor es in einen 360-Grad-Kreis einleitet, der mit einer Kurve von den Punktrichtern weg auf deren Mittellinie beginnt. Das Modell nimmt eine dem Original entsprechende Schräglage und Kurvengeschwindigkeit ein, um anschließend wieder in den geraden Horizontalflug überzugehen – auf demselben Kurs und in derselben Höhe wie zu Beginn. Nach Wiederaufnahme des geraden Horizontalflugs wird „Ende“ angesagt.



Fehler:

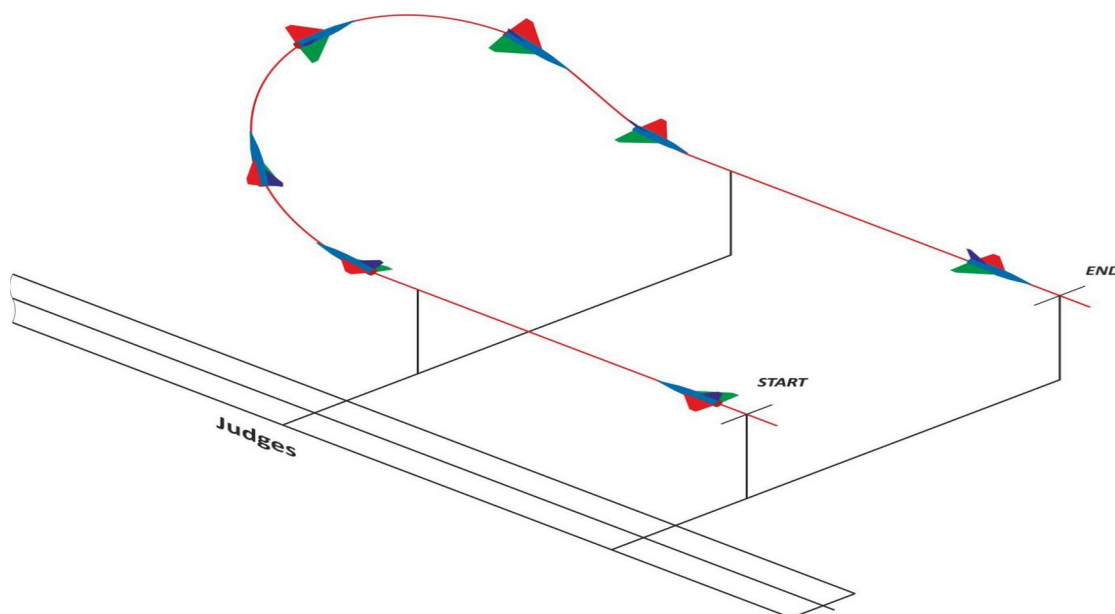
- Kreis nicht mittig zur Mittellinie des Wertungsrichters
- Höhe nicht konstant gehalten
- Ein- und Ausflugwege nicht durchgehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers für das Originalflugzeug nicht realistisch
- Schräglage und Kurvengeschwindigkeit für das Originalflugzeug nicht realistisch



- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

08. Kurvenflug mit maximal 45° Schräglage

Das Modell fliegt im Horizontalflug auf einer Linie parallel zur Start- und Landebahn (jedoch seitlich versetzt) an; es erfolgt der Aufruf „Start“. Nach Überfliegen der Mittellinie der Punktrichter geht das Modell in eine sanfte Steigkurve über, die von den Punktrichtern wegführt. Am Scheitelpunkt der Kurve sollte das Modell einen Kurs von 90 Grad zur Start- und Landebahn einnehmen, wobei die Schräglage dem Originalflugzeug angemessen sein muss. Der Höhengewinn sollte den Leistungsmerkmalen des Originalflugzeugs entsprechen. Anschließend fliegt das Modell eine zur Einfugstrecke spiegelbildliche Flugbahn und geht beim erneuten Überfliegen der Mittellinie der Punktrichter wieder in den Horizontalflug über – auf gleicher Höhe, aber mit entgegengesetztem Kurs im Vergleich zum Einflug und auf einer Linie parallel zur Start- und Landebahn (jedoch von den Punktrichtern weg versetzt); das Modell passiert die Mittellinie der Punktrichter, bevor der Aufruf „Ende“ erfolgt.



Fehler:

- Start- und Endpositionen entsprechen nicht den Vorgaben • Unzureichende Steigleistung
- Schräglage überschreitet 45° und/oder ist für das jeweilige Modell nicht angemessen

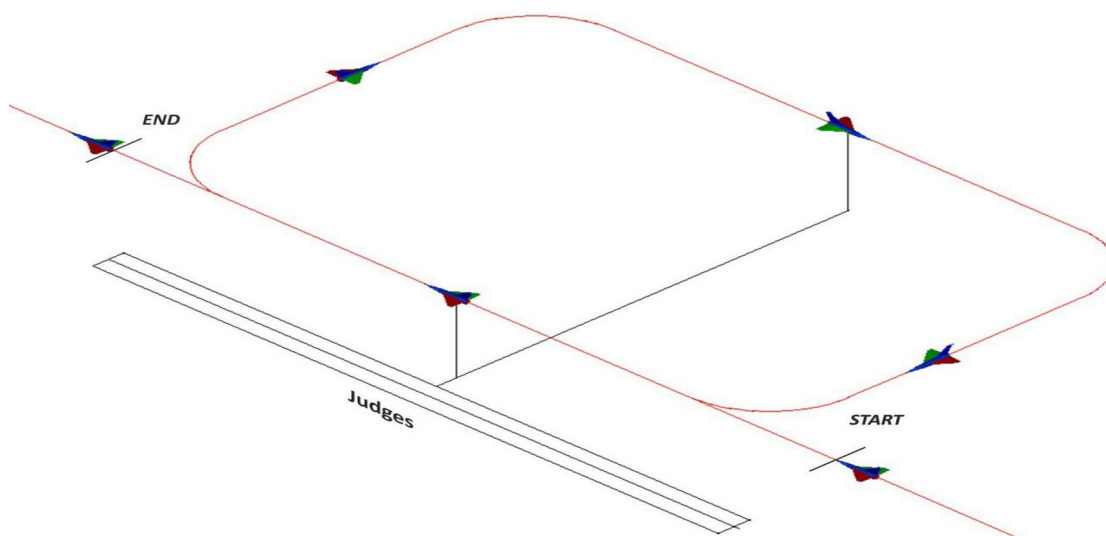


Österr. Jet Meisterschaft

- Steig- und Sinkwinkel sind während des gesamten Manövers nicht gleich
- Das Modell fliegt keinen gleichmäßigen und symmetrischen Bogen
- Ein- und Ausflughahn verlaufen nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers für das Originalvorbild nicht realistisch
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und ruhig • Start und/oder Ende wurden nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

09. Flug in der Rechteckplatzrunde

Parallel zur Start- und Landebahn und in einem gewissen Abstand dazu wird beim Anflug auf die Mittellinie der Wertungsrichter – im geraden Horizontalflug und in angemessener Höhe – das Kommando „Start“ gegeben; anschließend fliegt das Modell einen rechteckigen Kurs von etwa 300 Metern Länge mit Querwindstrecken von rund 150 Metern und 90-Grad-Kurven an den vier Eckpunkten, um auf demselben Kurs und in derselben Höhe wie beim Einflug wieder in den geraden Horizontalflug überzugehen, wobei nach dem Passieren der Mittellinie der Wertungsrichter das Kommando „Ende“ erfolgt.



Fehler:

- Das Modell verändert während des Manövers die Höhe
- Die Kurvengeschwindigkeit ist nicht konstant und entspricht nicht dem Vorbild
- Winkelabweichungen zwischen den 90-Grad-Kurven
- Die Seiten des Rechteckkurses sind nicht gerade
- Die gegenüberliegenden Seiten des Rechteckkurses sind nicht gleich lang
- Die Seiten des Rechteckkurses sind zu kurz



- Driftkorrektur nicht korrekt ausgeführt
- Der Rechteckkurs ist nicht mittig zur Mittellinie des Wertungsrichters ausgerichtet
- Ein- und Ausflugstrecken sind nicht durchgehend und verlaufen nicht parallel zur Start- und Landebahn
- „Start“ und/oder „Ende“ wurden nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

Gruppe 2

10

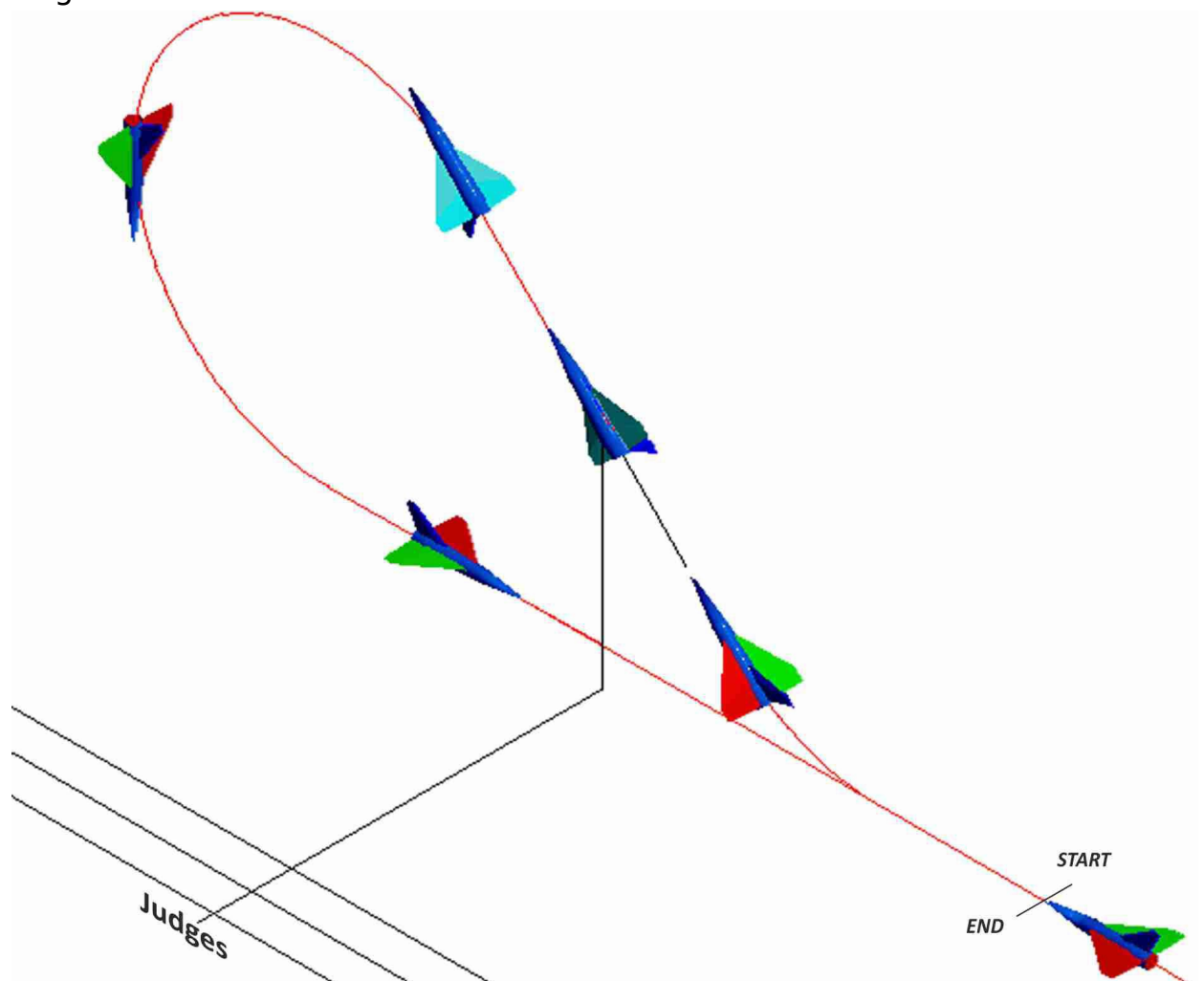
K-Faktor =

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 10. | Halbe Revers Cuban Acht |
| 11. | Touch and Go (Durchstarten) |
| 12. | Split – S |
| 13. | Looping |
| 14. | Verfahrenskurve |
| 15. | 2. Punkt Rolle |
| 16. | Langsamer Flug in Landekonfiguration |
| 17. | Umgekehrte normale axial Rolle |



10. Half Reverse Cuban Eight

Der Startbefehl wird gegeben, wenn sich das Modell parallel und weit jenseits der Landebahn in sicherer Höhe befindet, auf eine 45-Grad-Steilkurve aufsteigt, eine halbe Rolle auf der Mittellinie der Wertungsrichter ausführt und dann einen 5/8-Innenlooping fliegt, um den geraden und horizontalen Flug auf der Eintrittshöhe auf einer Gegenkursbahn wieder aufzunehmen.



Fehler:

- Manöver nicht in einer vertikalen Ebene parallel zur Mittellinie des Richters ausgeführt
- Looping-Abschnitt des Manövers nicht kreisförmig



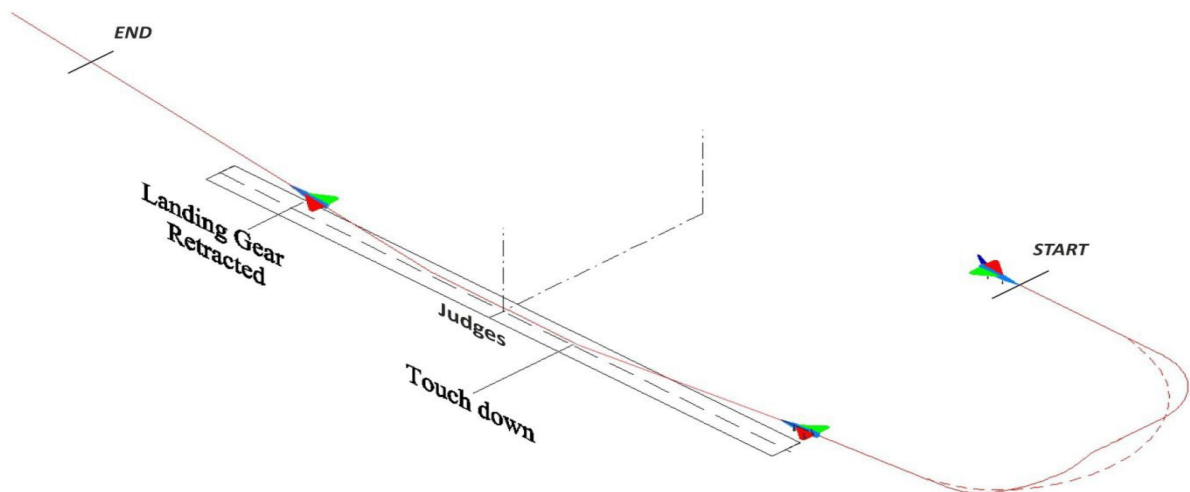
Österr. Jet Meisterschaft

- Halbe Rolle nicht auf der Mittellinie des Richters zentriert – das Modell sollte sich an dieser Stelle im Messerflug befinden
- 45-Grad-Steigpfad nicht erreicht
- Ein- und Ausstiegspfad nicht aneinandergrenzend und parallel zur Landebahn
- Unsachgemäße Nutzung des Gashebels
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers entsprechen nicht dem Vorbild
- Start und/oder Ende nicht gemeldet

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

11. Touch and Go (Durchstarten)

Mit allen installierten Mitteln (Fahrwerk, Landeklappen und gegebenenfalls Luftwiderstandsreduzierung), um die Geschwindigkeit des Modells auf ein sicheres Minimum zu begrenzen, wie es normalerweise während der Landebahnkurve zur Reduzierung der Landehöhe erreicht wird, wird das Startsignal weit vor dem Gegenanflug gegeben. Das Modell leitet den Landeanflug ein und setzt kurz vor der Mittellinie der Landebahn auf. Nach einem Anlauf von mindestens 5 Metern beschleunigt das Modell und hebt ab. Anschließend steigt es mindestens 5 Sekunden lang mit dem für das Vorbild geeigneten Startkurs und Steigwinkel. Währenddessen wird das Fahrwerk eingefahren, bevor das Startsignal gegeben und das Modell in die Platzrunde eingeleitet wird. Während des Steigflugs sollte das „Aufräumverfahren“ analog zum Vorbildflugzeug eingeleitet werden.



Fehler:

- Fahrwerk etc. nicht wie beim Original ausgefahren
- Sinkflug nicht gleichmäßig und kontinuierlich
- Geschwindigkeit beim Sinkflug zu hoch
- Modell nimmt nicht die dem Original entsprechende Landeposition ein
- Modell prallt beim Aufsetzen auf
- Aufsetzen nicht auf der Landebahnmittellinie
- Sollte das Modell nicht starten können, werden Manöver und Restflug mit null Punkten bewertet

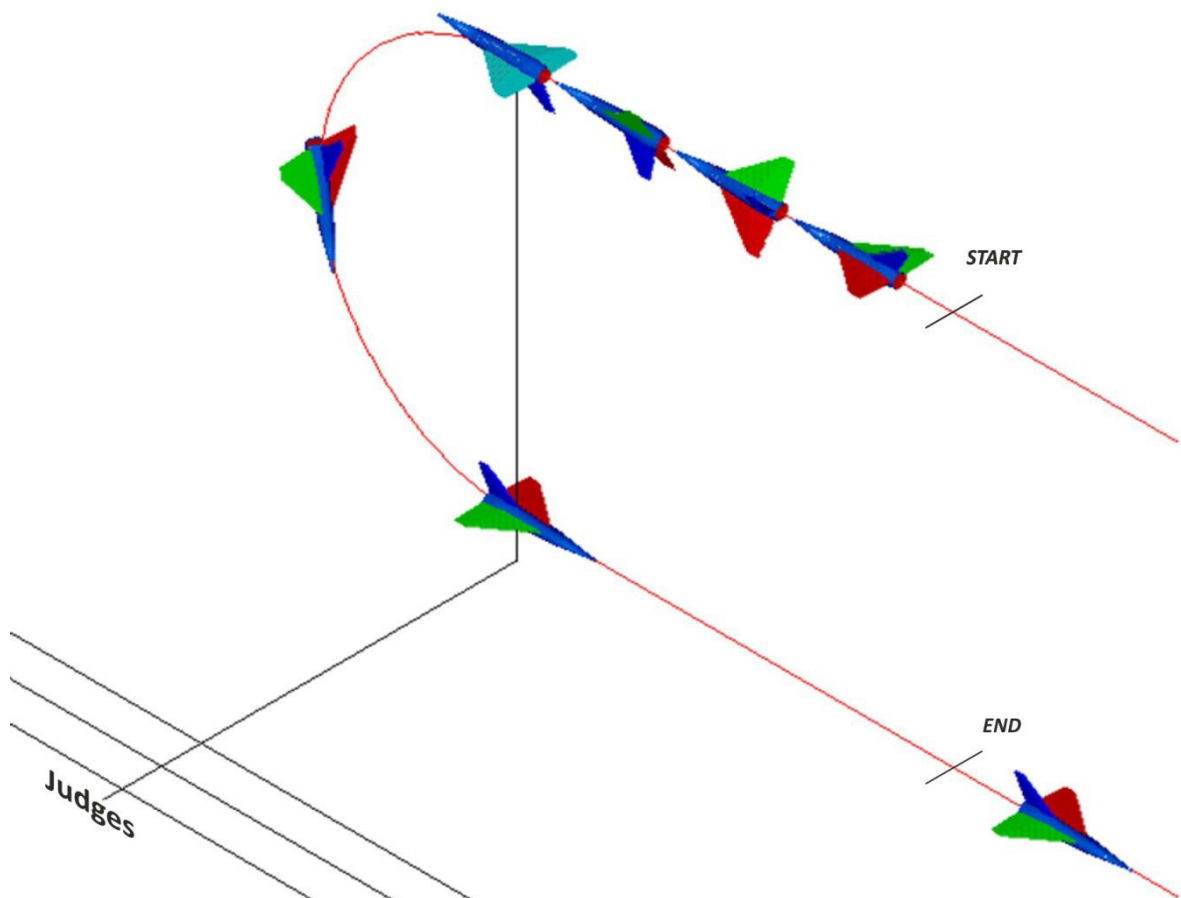


- Modell weicht beim Rollen von der Landebahn ab
- Rollen zu kurz
- Beschleunigung zu schnell
- Abheben nicht gleichmäßig
- Steigflug zu kurz
- Landeklappen etc. nicht verwendet (falls zutreffend)
- Nase während des Steigflugs entspricht nicht dem Original
- Fahrwerkssequenz beim Steigflug nicht eingeleitet (falls zutreffend)
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Steigflug nicht in Linie mit der Startstrecke

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

12.Split „S“

Nach dem Ruf „Start“ nähert sich das Modell parallel zur Landebahn und weit darüber hinaus in geeigneter Höhe im Horizontalflug, reduziert die Leistung, führt eine halbe Rolle aus, um in Rückenlage auf der Mittellinie des Richters anzukommen, und vollführt dann sofort einen halben Innenlooping nach unten. Anschließend setzt es den normalen Horizontalflug auf einer entgegengesetzten Flugbahn zum Start fort und ruft „Ende“, nachdem es die Mittellinie des Richters passiert und den Horizontalflug wiederhergestellt hat.



Fehler:

- Rollbeginn zu früh oder zu spät
- Kursabweichung während der halben Rolle
- Zu starker Höhenverlust während der Rolle
- Modell zu lange im Rückenflug vor Beginn des halben Loopings
- Unsachgemäße Gasbetätigung

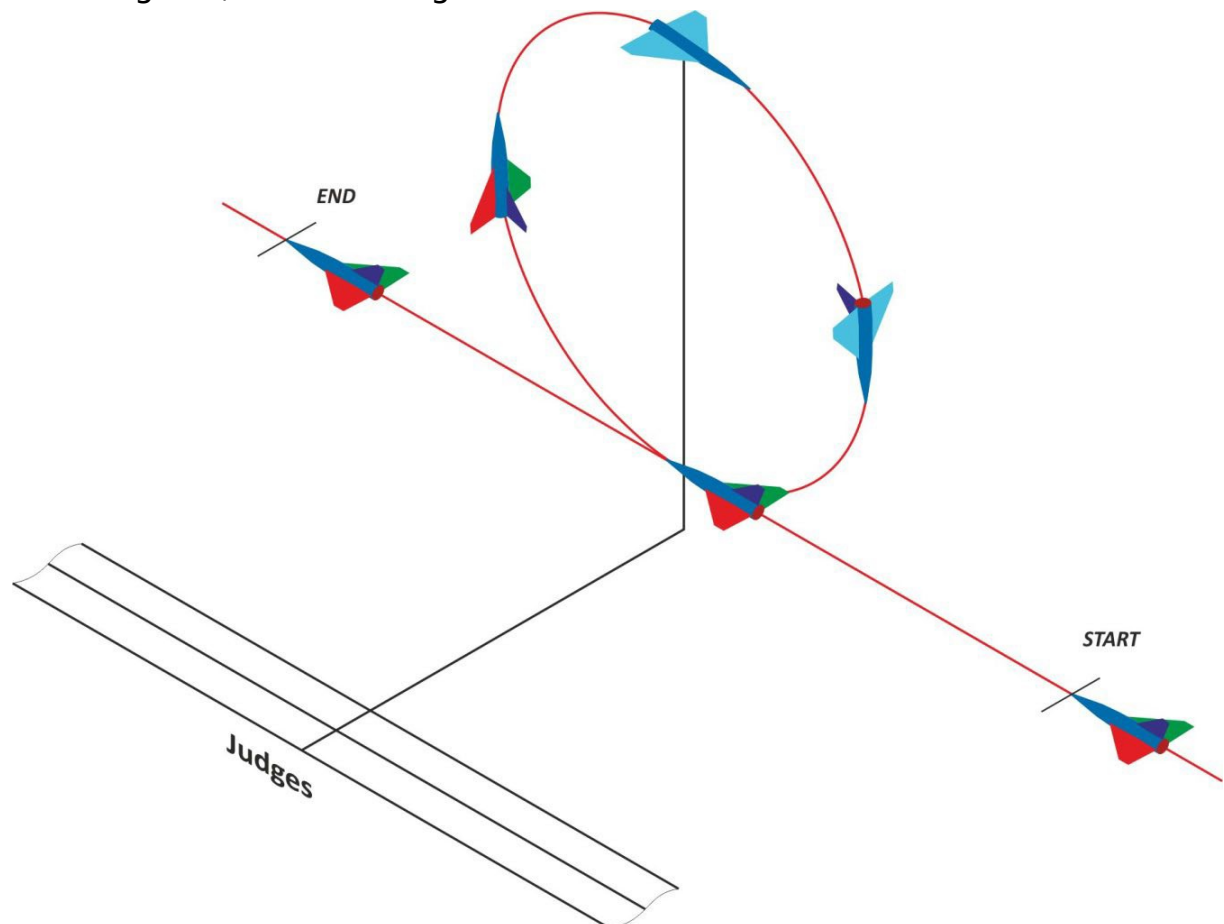


- Ebene des halben Loopings nicht vertikal oder auf der Linie
- Halber Looping nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Halber Looping entspricht nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflughahn nicht parallel zur Landebahn
- Manöver Größe und -geschwindigkeit entsprechen nicht dem Vorbild
- Start- und/oder Endsignal nicht gegeben

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt

13. Looping

Ausgehend von einem geraden und horizontalen Flug in sicherer Höhe, parallel zur und weit jenseits der Landebahn, vollführt das Modell einen 360°-Kreis in einer vertikalen Ebene, deren Mittelpunkt auf der Mittellinie des Wertungsrichters liegt, und setzt den Horizontalflug in der gleichen Höhe, auf der gleichen Flugbahn und in der gleichen Richtung fort, in der es begonnen hat.



Fehler:

- Loopingebene nicht vertikal
- Looping nicht rund oder nicht dem Vorbild entsprechend
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung

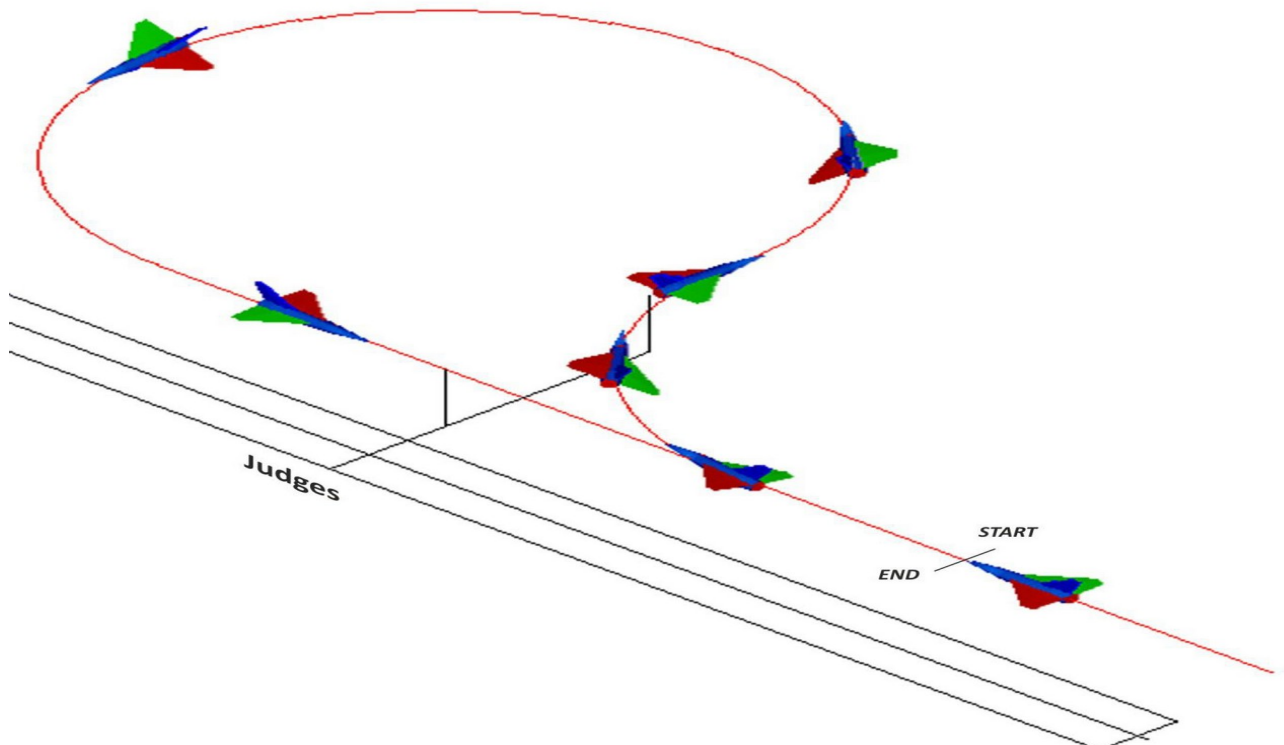


- Größe und Geschwindigkeit des Manövers nicht dem Vorbild entsprechend
- Manöver nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Ausflughahn nicht parallel zur Landebahn
- Start- und/oder Endsignal nicht gegeben

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

14. Verfahrenskurve

Das Modell nähert sich parallel zur Start- und Landebahn und über diese hinaus im geraden Horizontalflug in sicherer Höhe; das Kommando „Start“ erfolgt deutlich vor der Mittellinie der Punktrichter. Anschließend fliegt das Modell eine Viertelkreis-Kurve von den Punktrichtern weg, gefolgt von einer 270-Grad-Kurve in die entgegengesetzte Richtung. Das Manöver endet in der gleichen Höhe und auf einem Kurs, der dem Startkurs entgegengesetzt ist. Der Übergang von der Viertelkreis-Kurve zur 270-Grad-Kurve sollte auf der Mittellinie der Punktrichter erfolgen.



Fehler:

- Einflug in die 270°-Kurve nicht im rechten Winkel zur ursprünglichen Flugbahn
- 270°-Kurve nicht mit konstantem Radius geflogen

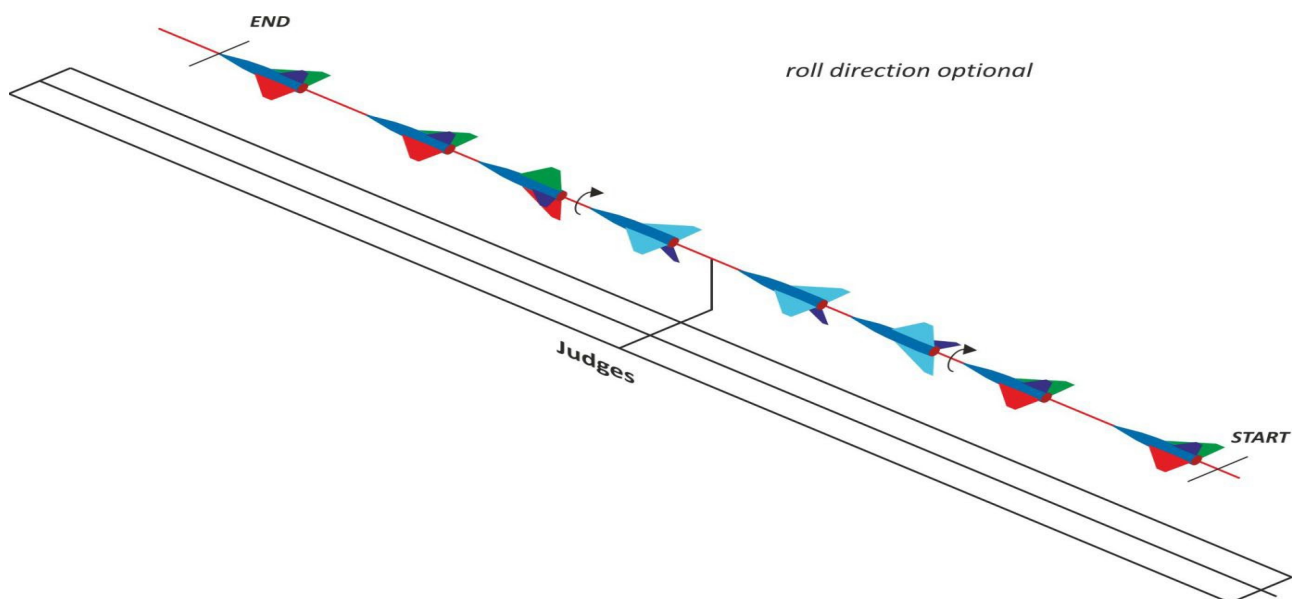


Österr. Jet Meisterschaft

- Schräglage während der Kurven nicht dem Originalflugzeug angemessen
- Höhe nicht konstant gehalten
- Übergang nicht mittig zur Mittellinie des Wertungsrichters
- Ein- und Ausflugbahn nicht durchgehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers für das Original nicht realistisch
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und ruhig
- „Start“ und/oder „Ende“ nicht angesagt
 - **Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief**

15. 2-Punkt Rolle

Das Kommando „Start“ erfolgt, und das Modell nähert sich parallel zur Startbahn – diese überfliegend – im geraden Horizontalflug in sicherer Höhe und mit konstanter Geschwindigkeit; dem Vorbild entsprechend führt es zwei halbe Rollen aus, wobei es in der Zwischenstellung kurz verharret, bevor es den geraden Horizontalflug unter Beibehaltung von Höhe und Kurs fortsetzt.



Fehler:

- Unterschiedliche Rollgeschwindigkeiten der einzelnen Halbrollen
- Ausführung der Halbrollen nicht vorbildgetreu
- Abstände zwischen den Halbrollen nicht symmetrisch zur Mittellinie des Wertungsrichters
- Fehlende erkennbare Pause zwischen den einzelnen Halbrollen
- Beginn und Ende nicht im geraden Horizontalflug angesagt

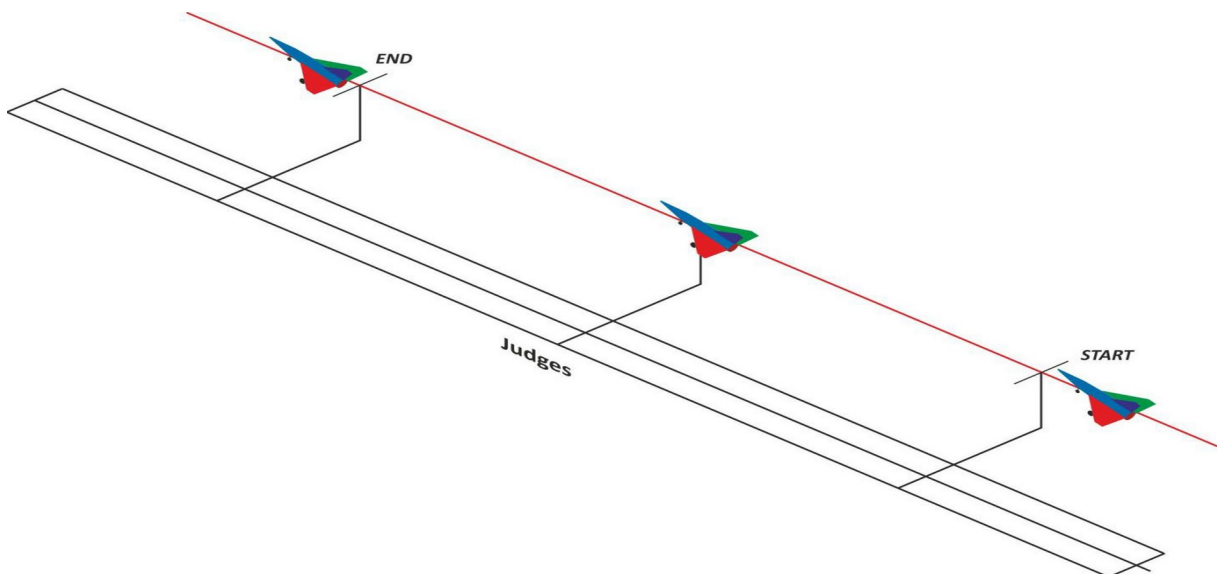


Österr. Jet Meisterschaft

- Ein- und Ausflug in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Ausflugwege sowie die Flugbahn der Halbrollen nicht durchgehend oder nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Rollenart nicht angesagt
- Beginn und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

16. Langsamflug in Landekonfiguration

Das Modell fliegt in sicherem Abstand parallel zur Landebahn und über diese hinaus an – im Geradeausflug und in „Dirty-Konfiguration“, also mit bereits ausgefahrenem Fahrwerk und allen weiteren widerstandserhöhenden Komponenten. Auf das Kommando „Start“ hin fliegt das Modell für mindestens 10 Sekunden mit einer Geschwindigkeit knapp über der Landegeschwindigkeit, zentriert zur Mittellinie des Wertungsrichters; anschließend erfolgt das Kommando „Ende“, bevor die widerstandserhöhenden Komponenten wieder eingefahren werden.



Fehler:

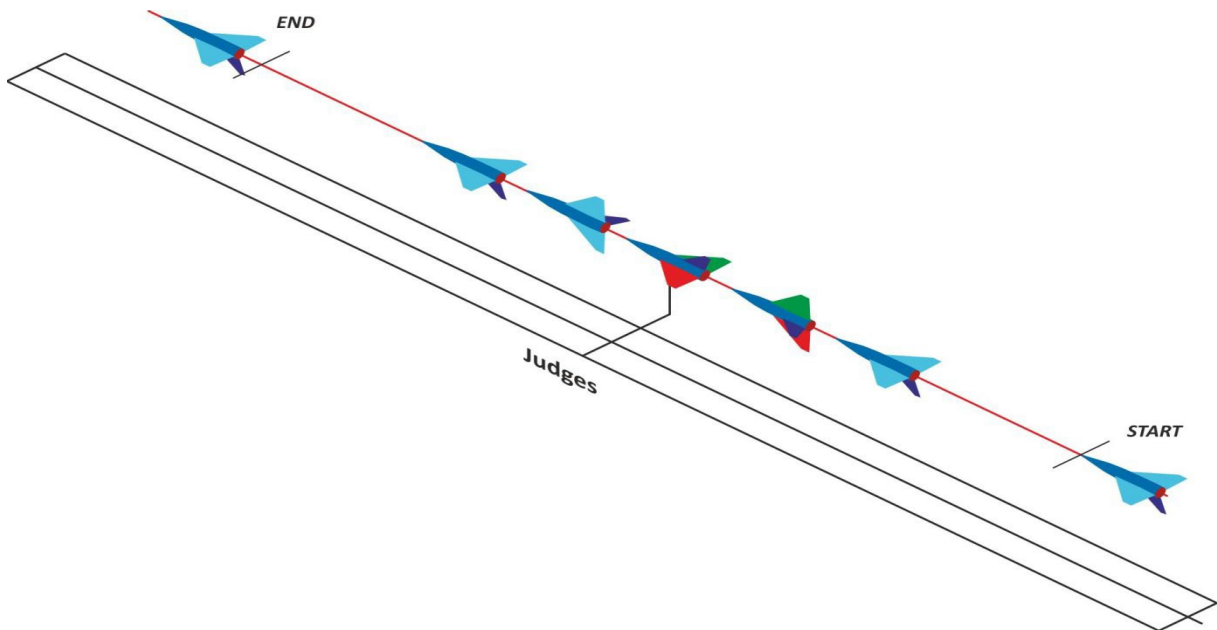
- Fahrwerk nicht ausgefahren
- Landeklappen, Bremsklappen und/oder Störklappen (sofern vorhanden) nicht ausgefahren
- Modell fliegt keinen geraden Kurs parallel zur Pistenmittellinie
- Modell gewinnt oder verliert an Höhe



- Manöver nicht mittig zur Bezugslinie des Punktrichters ausgeführt
- Manöver zeitlich zu kurz
- Ein- und Ausflughbahnen nicht durchgehend und nicht parallel zur Piste
- Flug des Modells nicht ruhig und gleichmäßig
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

17. Umgekehrte normale Axial Rolle

Parallel zur Start- und Landebahn und über diese hinaus fliegt das Modell in sicherer Höhe im geraden Horizontalflug in Rückenlage heran. Auf das Kommando „Start“ hin rollt es mit konstanter Rollrate um eine volle Umdrehung, sodass es auf Höhe der Mittellinie der Punktrichter in Normallage erscheint; anschließend setzt es den geraden Horizontalflug in Rückenlage auf demselben Kurs fort und geht erst nach dem Kommando „Ende“ wieder in die Normallage über.



Fehler:

- Modell zu Beginn des Manövers nicht in Rückenlage (Null Punkte)
- Rollrate nicht konstant
- Flugstil nicht vorbildgetreu
- Rolle nicht auf der Mittellinie des Wertungsrichters zentriert



Österr. Jet Meisterschaft

- Ein- und Ausflug mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten
- Ein- und Ausflughbahnen nicht fluchtend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Rolle nicht horizontal
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

Gruppe 3

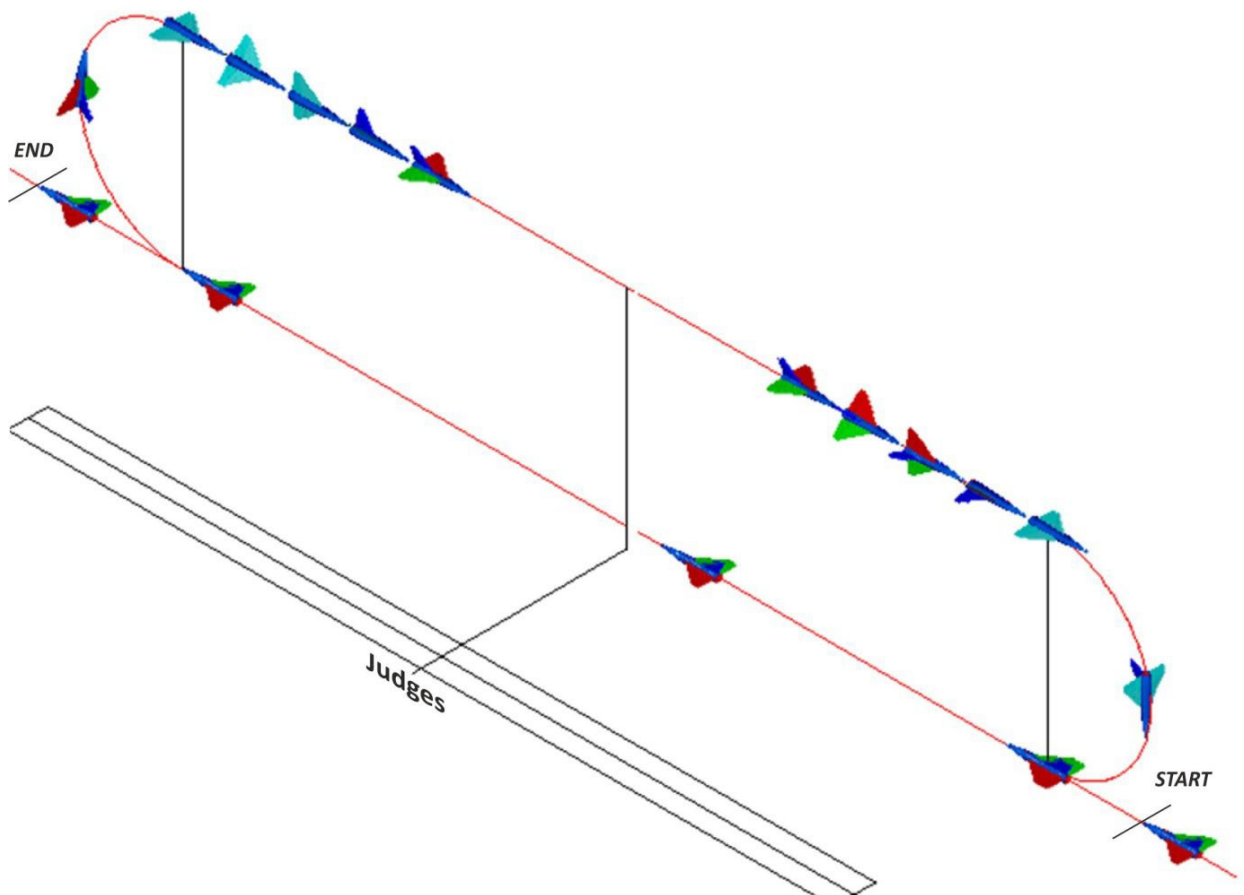
K-Faktor = 12

18. Kombination Immelmann / Split-S
19. Horizontale Derry Acht
20. Kobra Rolle
21. Aufeinanderfolgende Rollen / rechts-links-rechts oder umgekehrt
22. Looping mit Rolle ON Top
23. Chandelle
24. Immelmann Turn
25. Langsame Rolle
26. Siegesrolle (Viktoryroll)
27. Derry Verfahrenskurve



18. Kombination Immelmann/Split-S

Parallel zur Landebahn und weit hinter ihr. Der Anflug erfolgt im Horizontalflug in sicherer Höhe. Etwa 75 Meter nach Überfliegen der Mittellinie der Kampfrichter zieht das Modell in einen halben Innenlooping hoch und führt sofort eine halbe Rolle in die Normalfluglage aus. Nach ca. 150 Metern Horizontalflug folgt eine halbe Rolle in Rückenlage und ein sofortiger halber Innenlooping nach unten, um wieder in den Horizontalflug auf gleicher Höhe und Richtung wie beim Start zurückzukehren.



Fehler:

- Die Bahn des Halbbloopings verläuft nicht vertikal.
- Die Halbbloopings sind nicht exakt halbkreisförmig.



Österr. Jet Meisterschaft

- Der erste Rollvorgang beginnt zu spät, der zweite zu früh.
- Zu großer Höhenverlust während der Rollen.
- Die Halbloops sind nicht gleich groß.
- Die Bahn weicht während der Rollen ab.
- Ein- und Ausflughbahnen verlaufen nicht parallel zur Landebahn.
- Das Manöver ist nicht auf der Mittellinie des Richters zentriert.
- Manöver Größe und -geschwindigkeit entsprechen nicht dem Vorbild.
- Start und/oder Ende wurden nicht gemeldet.

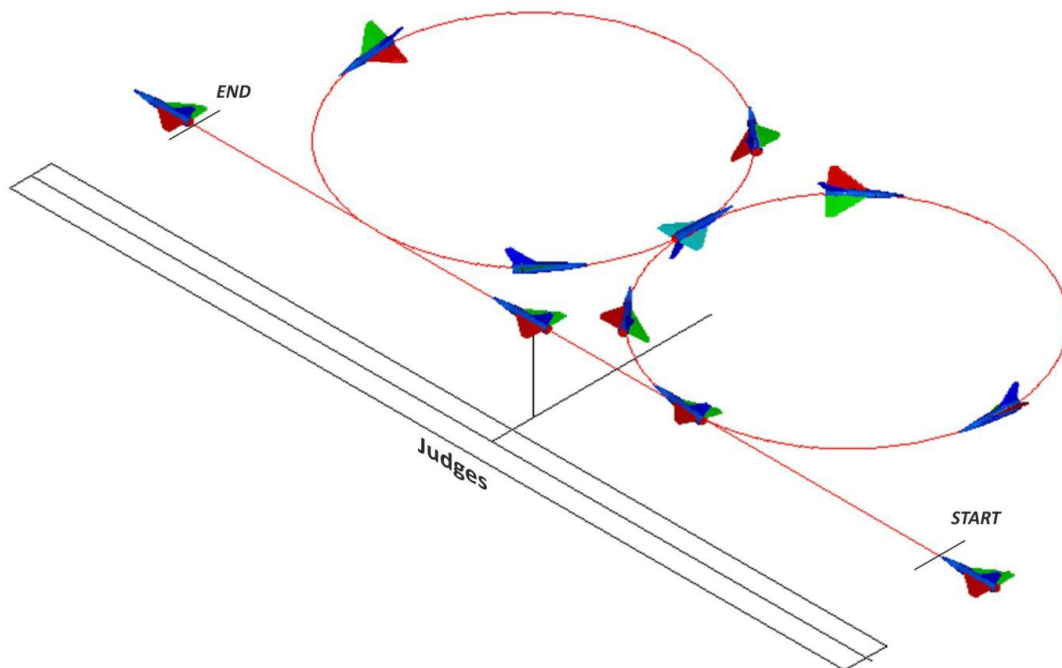
Das Manöver wurde zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig geflogen.

19. Horizontal Derry Eight

Das Modell nähert sich im geraden und waagerechten Flug parallel zur Landebahn und in sicherer Höhe. Nach dem Startsignal führt das Modell eine Viertelkreiskurve in Richtung der Wertungsrichter aus. Unmittelbar nach Abschluss dieser Viertelkreiskurve rollt das Modell um etwa drei Viertel in Kurvenrichtung. Anschließend fliegt es eine 360°-Kurve in entgegengesetzter Richtung. Das Modell kommt zum Stillstand, wenn es aufrecht steht und in Kurvenrichtung geneigt ist. Nach Abschluss dieser 360°-Kurve rollt das Modell erneut um etwa drei Viertel in Kurvenrichtung. Das Modell rollt weiter und fliegt eine 270°-Kurve in derselben Richtung wie die erste Kurve. Das Modell kommt zum Stillstand, wenn es aufrecht steht und in Richtung der letzten Kurve geneigt ist. Vor der Mittellinie der Wertungsrichter erreicht das Modell den Horizontalflug, woraufhin das Startsignal ertönt. Das Manöver endet auf derselben Höhe und in derselben Richtung wie der Start und sollte auf der Mittellinie der Wertungsrichter zentriert sein.



Österr. Jet Meisterschaft

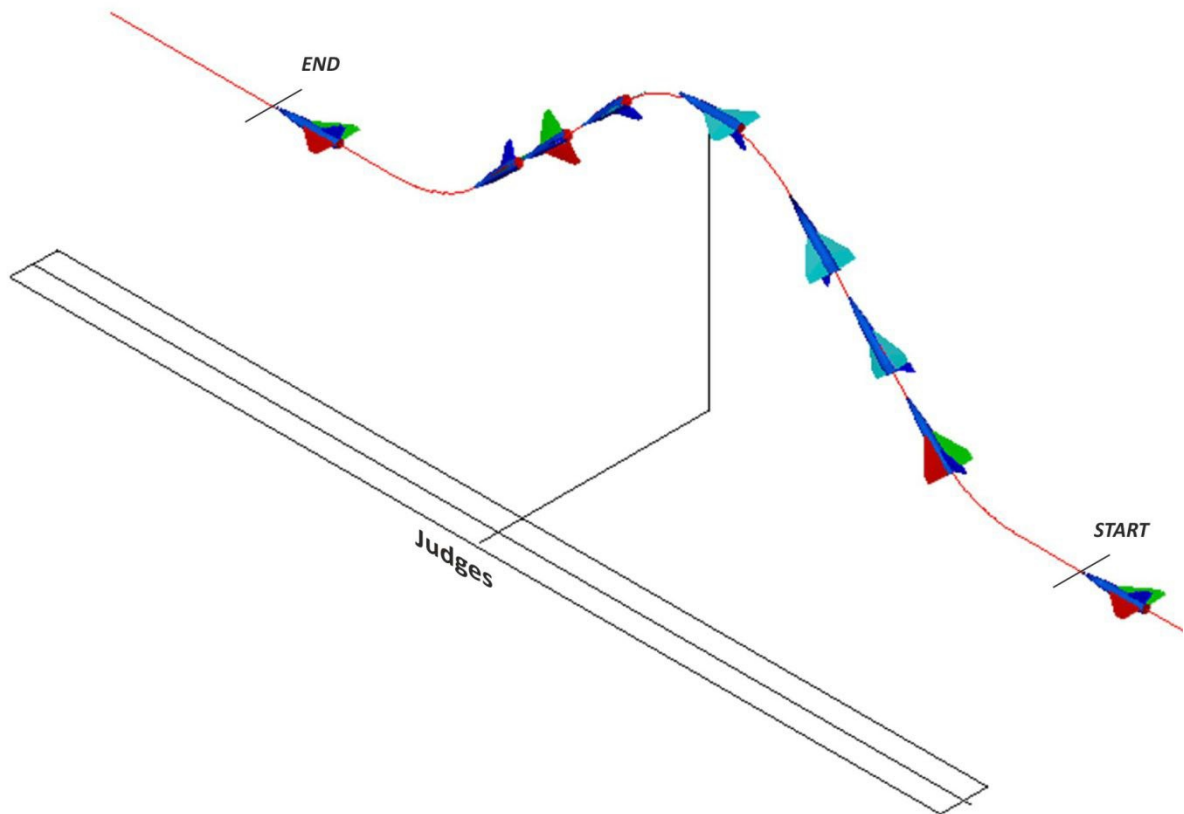


Fehler:

- Eintritt in den ersten Kreis nicht rechtwinklig zur ursprünglichen Flugbahn
- Kreise ungleich groß
- Kreise verformt
- Konstante Höhe nicht eingehalten
- Schnittpunkt nicht mittig auf der Mittellinie der Kampfrichter
- Ein- und Austrittsbahn nicht zusammenhängend und parallel zur Landebahn
- Ein- und Austrittsbahn nicht parallel zur Linie der Kampfrichter
- Gesamtgröße des Manövers nicht realitätsnah
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und stabil
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Unangemessene Rollraten

20. Cobra-Rolle

Das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und deutlich darüber hinaus in sicherer Höhe im Horizontalflug, steigt in einen 45°-Steigflug und führt eine halbe Rolle in Rückenlage aus. Anschließend vollführt es einen Viertel-Innenlooping in einen 45°-Sturzflug, führt eine halbe Rolle in die Normallage aus und kehrt in den Horizontalflug auf derselben Höhe und Richtung wie beim Start zurück. Der höchste Punkt des Viertel-Innenloopings sollte auf der Mittellinie des Wertungsrichters liegen.

**Fehler:**

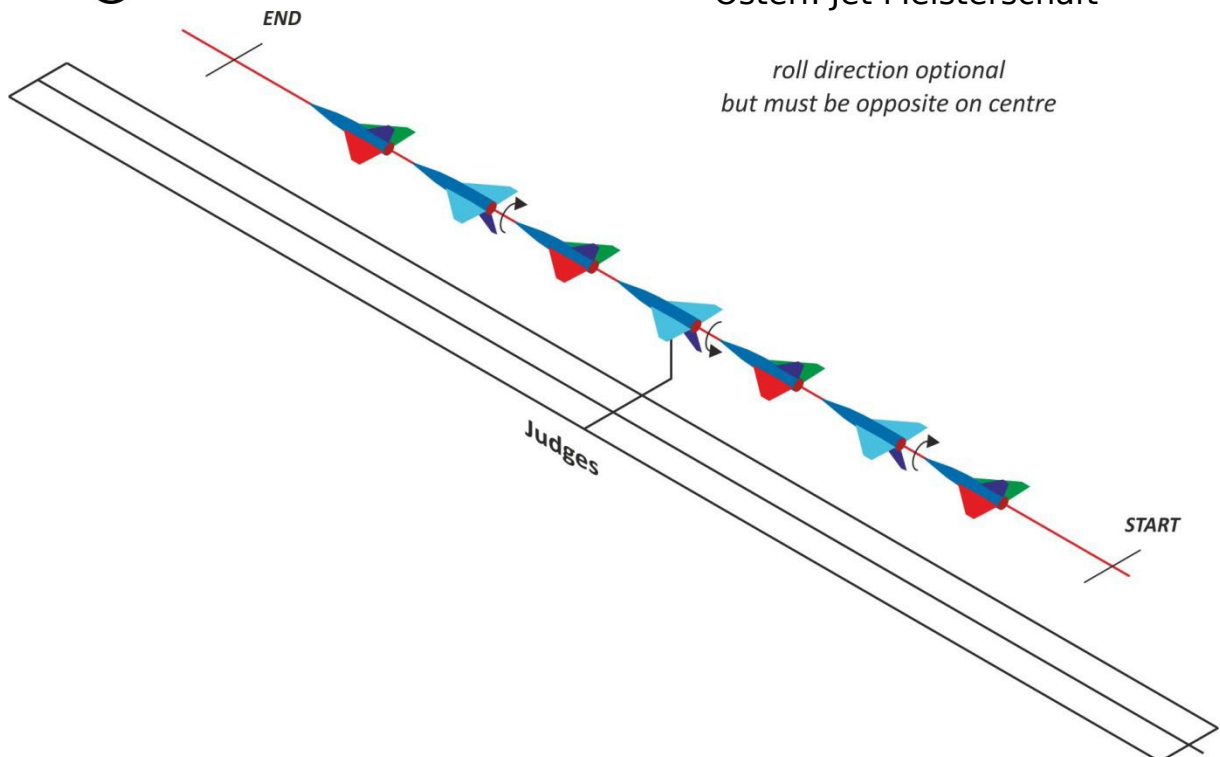
- Manöver nicht in einer vertikalen Ebene parallel zur Landebahn ausgeführt
- Viertellooping nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Steig- und Sinkflug mit 45 Grad nicht erreicht
- Halbe Rollen nicht mittig im Steig- und Sinkflug
- Ein- und Ausflug nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Modell beendet Manöver nicht auf der gleichen Höhe wie beim Einflug
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung
- Start und/oder Ende nicht gemeldet

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig**21. 3 aufeinanderfolgende Rollen rechts-links-rechts oder entgegengesetzt**

Das Modell nähert sich parallel zur Landebahn und jenseits davon in sicherer Höhe und mit konstanter Geschwindigkeit, führt drei aufeinanderfolgende Rollen aus, wobei die zweite auf der Mittellinie des Richters erfolgt, wo es kopfüber erscheint und in die entgegengesetzte Richtung der ersten und dritten rollt, und setzt den geraden und horizontalen Flug auf der gleichen Strecke und Richtung wie zu Beginn des Manövers fort, woraufhin „Ende“ gerufen wird.



Österr. Jet Meisterschaft



Fehler:

- Nicht konstante Rollrate
- Untypischer Rollstill
- Zweite Rolle nicht umgekehrt beim Überfliegen der Mittellinie des Kampfrichters (d. h. Manöver nicht zentriert)
- Ein- und Ausstieg in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Modell fliegt nicht wieder geradeaus und horizontal auf der gleichen Bahn wie beim Einflug
- Rollen nicht horizontal
- Zögern zwischen den Rollen
- Ein- und Ausstiegsbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt

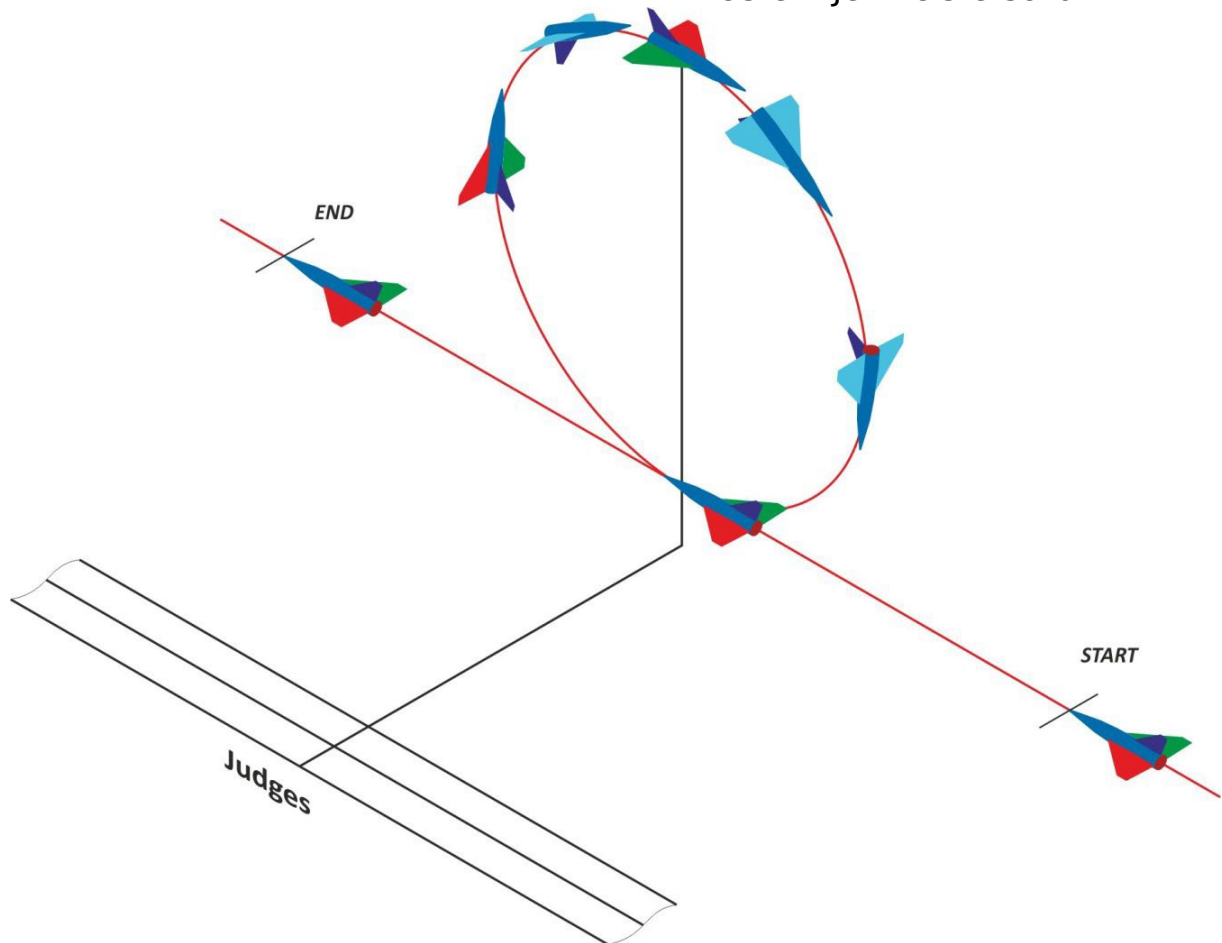
Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

22. Looping mit anschließender Rolle ON TOP

Nach dem Startsignal fliegt das Modell aufrecht, parallel zur Landebahn und weit hinter ihr. Nach Überfliegen der Mittellinie des Kampfrichters führt das Modell einen Looping mit einer integrierten Rolle über 60 Grad aus und kehrt anschließend in den geraden, horizontalen Flug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie zu Beginn des Manövers zurück.



Österr. Jet Meisterschaft



Fehler:

- Die Ebene des Loopings verläuft nicht senkrecht und/oder parallel zur Landebahn.
- Der Looping entspricht nicht dem Vorbild.
- Unsachgemäße Gashebelbetätigung.
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers entsprechen nicht dem Vorbild.
- Das Manöver ist nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters ausgerichtet, und das Modell steht nicht aufrecht auf der Mittellinie des Loopings.
- Ein- und Ausflughbahnen verlaufen nicht parallel zur Landebahn.
- Start und/oder Ende wurden nicht angesagt.

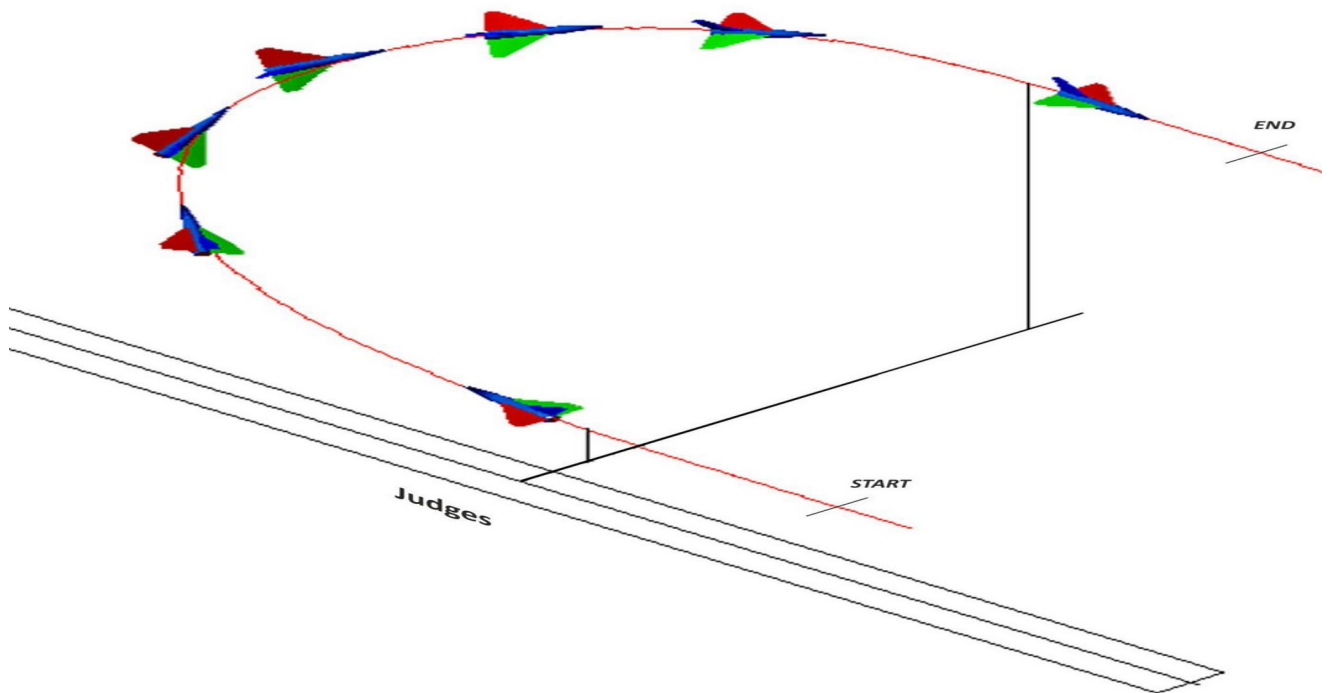
Das Manöver wurde zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt.

23. Chandelle



Österr. Jet Meisterschaft

Das Modell nähert sich parallel zur Start- und Landebahn und über diese hinaus im geraden Horizontalflug in sicherer Höhe; auf das Kommando „Start“ hin erfolgt auf Höhe der Richter-Mittellinie eine Kurve von 180 Grad im Steigflug, die von den Richtern weg führt. Während der ersten 90 Grad der Kurve steigt das Modell und rollt gleichzeitig in die Kurve hinein. Während der zweiten 90 Grad setzt das Modell den Steigflug fort, senkt dabei allmählich die Flugzeugnase und rollt aus der Kurve heraus. Am Ende des Manövers befindet sich das Modell in Normallage auf Gegenkurs, jedoch in deutlich größerer Höhe als zu Beginn des Manövers.



Fehler:

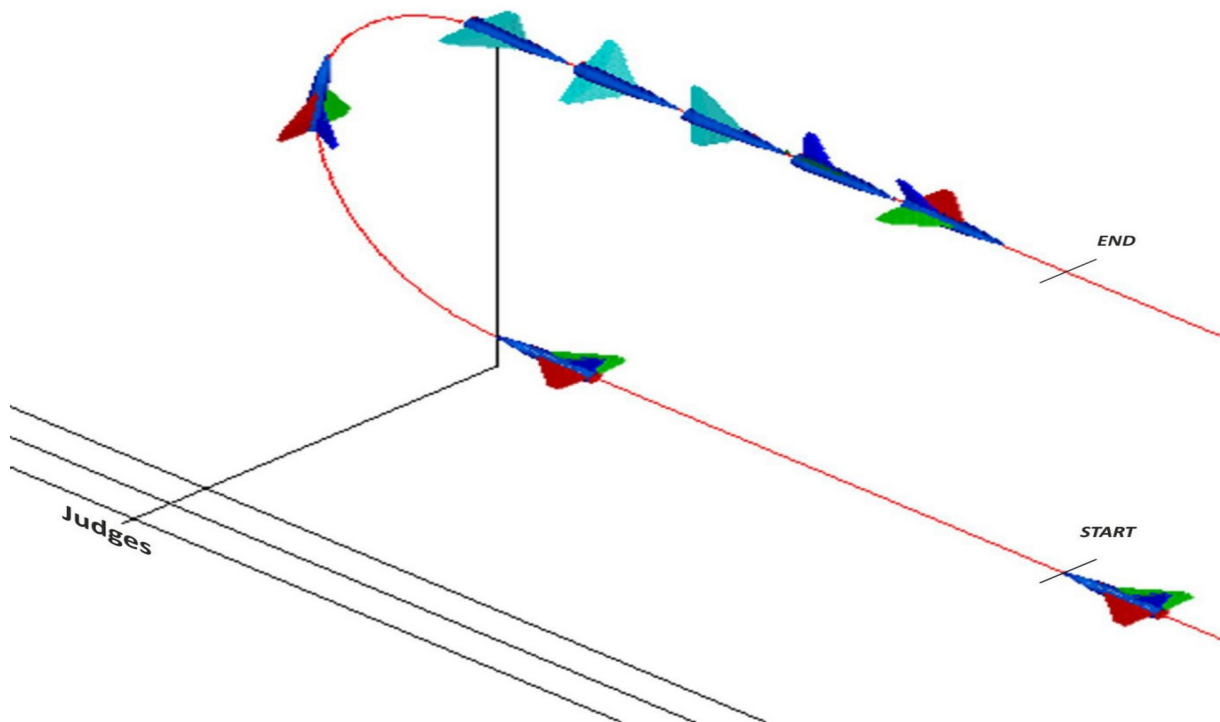
- An- und Abflug nicht parallel zur Start- und Landebahn
- An- und Abflug nicht horizontal
- Steigrate nicht konstant
- Kurvenrate nicht konstant
- Kurve nicht 180 Grad
- Manöver beginnt und endet nicht auf der Mittellinie des Wertungsrichters
- Start und/oder Ende nicht angesagt
 - **Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief**

24. Immelmann Turn



Österr. Jet Meisterschaft

Parallel zur Startbahn und weit über diese hinaus sowie in sicherer Höhe erfolgt der Aufruf „Start“, woraufhin sich das Modell im geraden Horizontalflug nähert; ausgehend von der Mittellinie der Wertungsrichter zieht es in einen halben Looping hoch, führt am Scheitelpunkt unmittelbar eine halbe Rolle aus, um wieder in den geraden Horizontalflug in Normallage überzugehen – nun auf einem Kurs, der dem ursprünglichen entgegengesetzt ist. Nach Abschluss der Rolle und Einnahme des geraden Horizontalflugs erfolgt der Aufruf „Ende“.



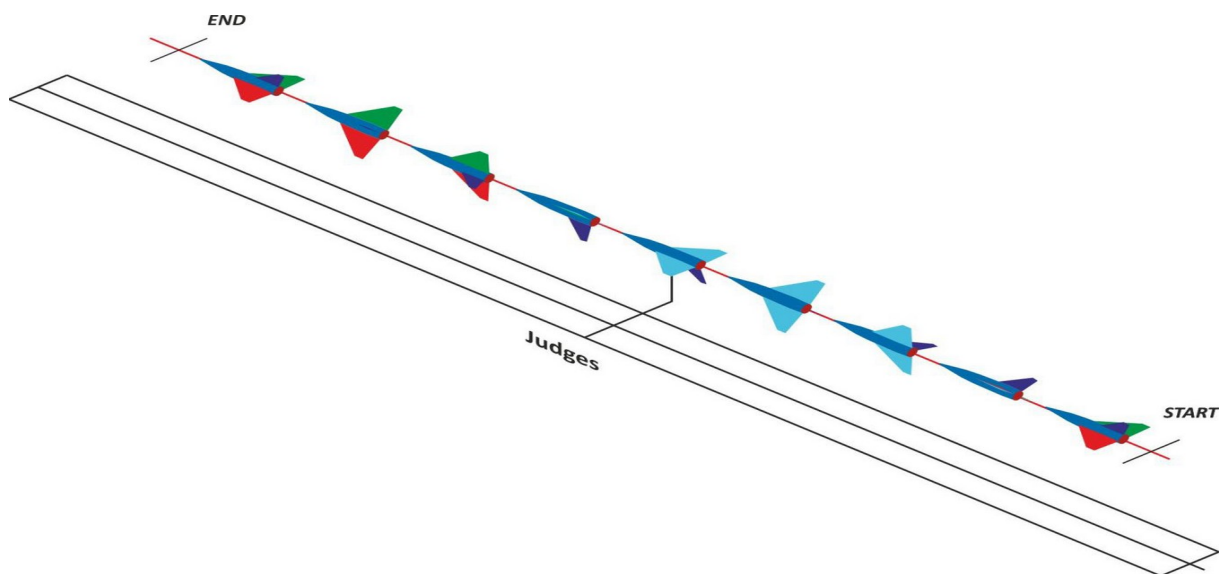
Fehler:

- Anflug nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Ebene des halben Loopings nicht senkrecht oder nicht in der Fluglinie
- Halber Looping nicht mittig zur Mittellinie des Wertungsrichters
- Halber Looping entspricht nicht dem Vorbild • Unangemessener Einsatz der Motorleistung
- Ausrollen erfolgt nicht unmittelbar nach Abschluss des halben Loopings
- Übermäßiger Höhenverlust während der Rolle • Abweichen von der Flugbahn während der Rolle
- Größe und Geschwindigkeit des Manövers entsprechen nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief



25. Langsame Rolle

Parallel zur Start- und Landebahn (und darüber hinaus) wird „Start“ angesagt; das Modell fliegt im geraden Horizontalflug heran und rollt mit konstanter, langsamer Geschwindigkeit um eine volle Längsachsendrehung, wobei es in Rückenlage die Mittellinie des Wertungsrichters passiert, und setzt den Flug auf gleichem Kurs und in gleicher Höhe im geraden Horizontalflug fort; die Ausführung der langsamen Rolle dauert 3 bis 5 Sekunden. Dieses Manöver sollte horizontal geflogen werden. Nach Abschluss der Rolle und Wiederaufnahme des geraden Horizontalflugs wird „Ende“ angesagt. Die Teilnehmer müssen angeben, ob sie im Combat- oder Airshow-Stil fliegen.



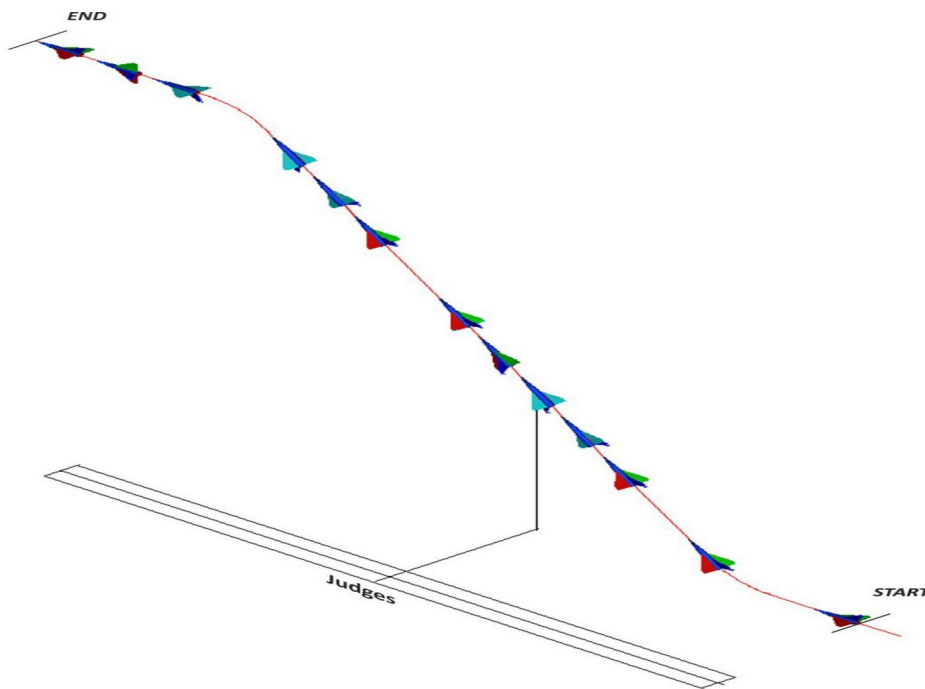
Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht gleichmäßig
- Rollstil nicht vorbildgetreu
- Rolle nicht mittig zur Mittellinie des Wertungsrichters geflogen
- Ein- und Ausleitung in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Ausleitungsflugbahnen nicht fließend ineinander übergehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Rollstil nicht angesagt
- Rollgeschwindigkeit zu hoch
- Beginn und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief geflogen



26. Siegesrolle (Victory Roll)

Parallel zur Start- und Landebahn und weit vor dieser wird in sicherer Höhe „Start“ angesagt; das Modell nähert sich im geraden Horizontalflug. Vor Erreichen der Mittellinie der Punktrichter zieht es in eine Steigflugbahn von ca. 45 Grad hoch (Dauer: 2-3 Sekunden), gefolgt von einer vollständigen 360-Grad-Rolle auf Höhe der Mittellinie. Nach weiteren 2-3 Sekunden fliegt das Modell eine halbe Rolle in die Rückenlage, zieht in den Rücken-Horizontalflug und schließt mit einer halben Rolle zurück in die Normallage ab, wobei Kurs und Flugbahn dem Einflug entsprechen.



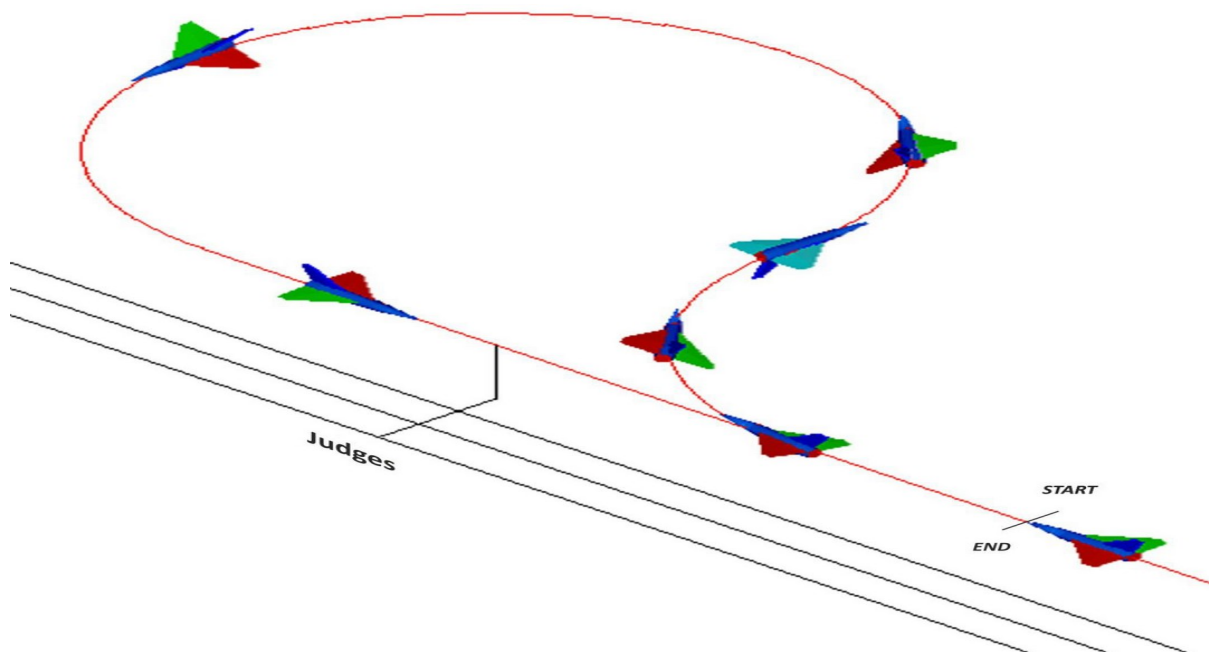
Fehler:

- Das Manöver wurde nicht in einer konstanten, parallel zur Start- und Landebahn verlaufenden Vertikalebene geflogen
- Steigwinkel nicht konstant
- Rollrate zu hoch • Steigflugbahn von 45 Grad nicht erreicht
- Modell rollt um mehr oder weniger als 360 Grad
- 360-Grad-Rolle nicht mittig zur Bezugslinie der Punktrichter ausgeführt
- Steigende halbe Rolle ausgelassen (Manöver wird mit null Punkten bewertet)
- Ein- und Ausflugbahnen nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Ausflug nicht wie beschrieben • Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief



27. Derry-Verfahrenskurve

Das Modell fliegt im Horizontalflug parallel zur Start- und Landebahn und über diese hinaus; dabei wird in sicherer Höhe „Start“ angesagt. Das Modell fliegt eine horizontale Viertelkreis-Kurve von den Punktrichtern weg. Unmittelbar nach Abschluss dieser Viertelkreis-Kurve wird das Modell um etwa drei Viertel einer Rolle in Kurvenrichtung gedreht. Anschließend fliegt das Modell eine horizontale 270-Grad-Kurve in die entgegengesetzte Richtung. Die Rollbewegung endet, sobald sich das Modell in Normallage und in Kurvenlage befindet; der Horizontalflug wird vor der Mittellinie der Punktrichter erreicht, woraufhin „Ende“ angesagt wird. Das Manöver endet auf der gleichen Höhe und auf einem Kurs, der dem Startkurs entgegengesetzt ist



Fehler:

- Einleitung der 270-Grad-Kurve nicht im rechten Winkel zur ursprünglichen Flugbahn
- 270-Grad-Kurve nicht mit konstantem Radius geflogen
- Schwankungen der Rollrate
- Höhe nicht konstant gehalten
- Übergang nicht mittig zur Mittellinie der Wertungsrichter
- Ein- und Ausflughbahnen nicht fließend ineinander übergehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Gesamtgröße des Manövers für das Originalvorbild nicht realistisch
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und ruhig



- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief

Gruppe 4

15

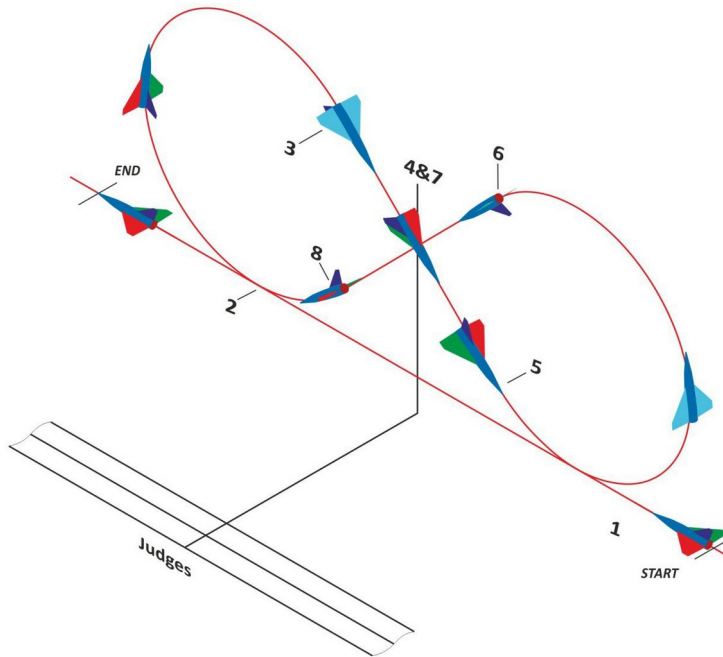
K-Faktor =

- | | |
|-----|---|
| 28. | Kuban Acht |
| 29. | 360 Grad Aufsteigkreis |
| 30. | Positiv G-Roll |
| 31. | Positiv G-Roll mit ausgefahrenem Fahrwerk |
| 32. | 360 Grad Sinkkreis |
| 33. | 4 Punkt Rolle |
| 34. | Umgekehrte Kuban Acht |
| 35. | 2 halbe Rollen in direkter Linie |
| 36. | normale Vertikale Rolle |



28. kubanische Acht

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe wird der Anflug als „Start“ bezeichnet. Das Modell nähert sich parallel und deutlich jenseits der Landebahn (1). Nach Überfliegen der Mittellinie der Wertungsrichter zieht das Modell hoch (2) und fliegt einen etwa 5/8 Innenlooping, bevor es in einem Winkel von 45° kopfüber weiterfliegt (3). Am Schnittpunkt (auf der Mittellinie der Wertungsrichter) führt das Modell eine halbe Rolle aus, gefolgt (5) von einem weiteren etwa 3/4 Innenlooping in 45° Rückenlage (6). Anschließend fliegt das Modell eine halbe Rolle zurück in den Normalflug (7) auf der Mittellinie der Wertungsrichter und kehrt dann (8) in den Geradeausflug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie beim Start zurück.



Fehler:

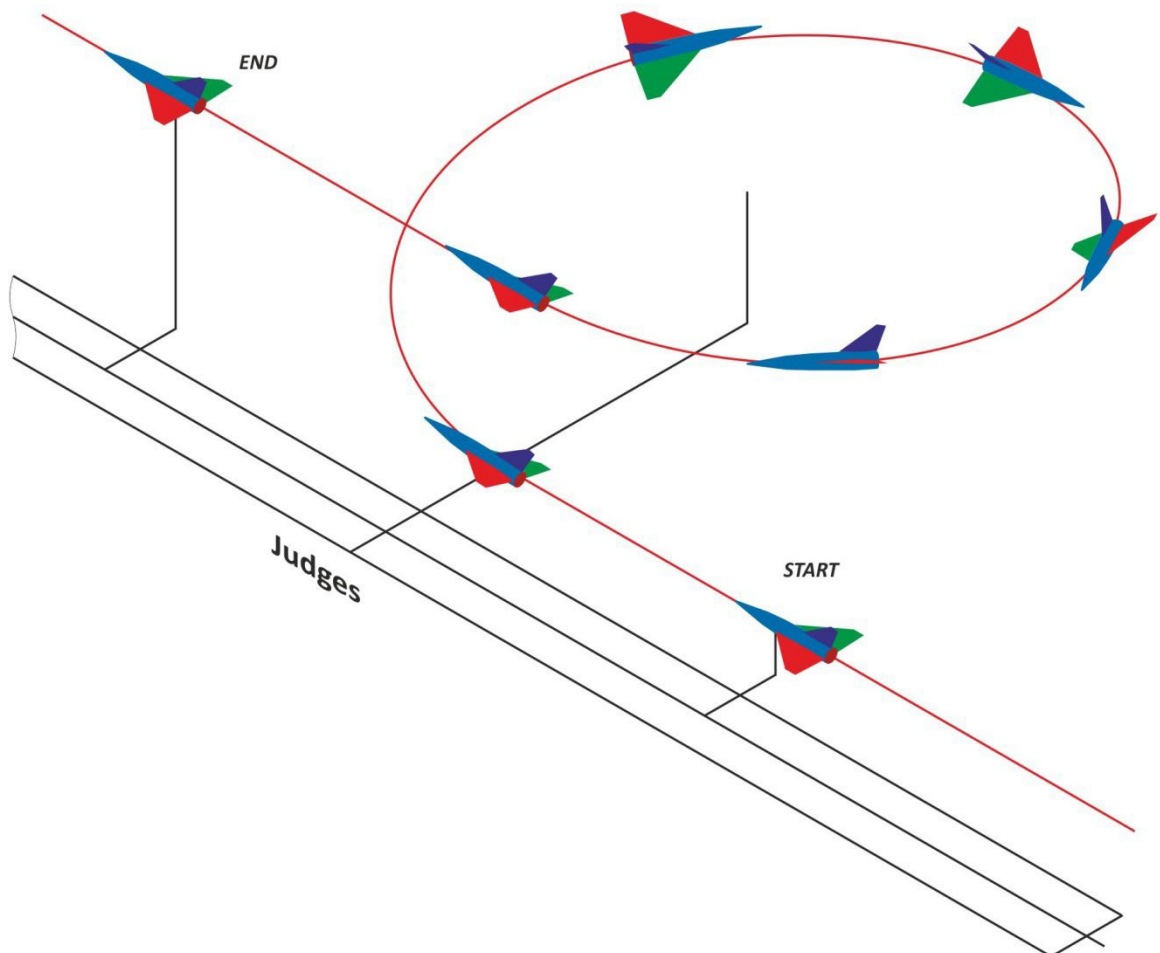
- Manöver nicht in einer konstanten vertikalen Ebene parallel zur Richterlinie ausgeführt
- Loopings nicht vorbildkonform
- Loopings nicht gleich groß
- Halbe Rollen nicht zentriert auf der Richterlinie
- 45°-Sinkflug nicht erreicht
- Modell beendet Manöver nicht auf gleicher Höhe wie beim Eintritt
- Ein- und Austrittsbahn nicht zusammenhängend und parallel zur Landebahn
- Unsachgemäße Gashebelbenutzung
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings nicht vorbildkonform



- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt

29. 360°-Aufstiegskreis

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und über diese hinaus im Horizontalflug in einer Mindesthöhe von 5 Metern. Nach dem Startsignal steigt das Modell in der Mitte der Landebahn an und vollführt einen sanften 360°-Aufstiegskreis, weg von den Wertungsrichtern. Das Manöver endet auf der Mittellinie der Wertungsrichter, indem das Modell den geraden Horizontalflug auf derselben Flugbahn und Richtung wie zu Beginn des Manövers fortsetzt.



Fehler:

- Steigrade nicht konstant
- Steigung zu steil
- Kreis verformt
- Kein signifikanter Höhengewinn

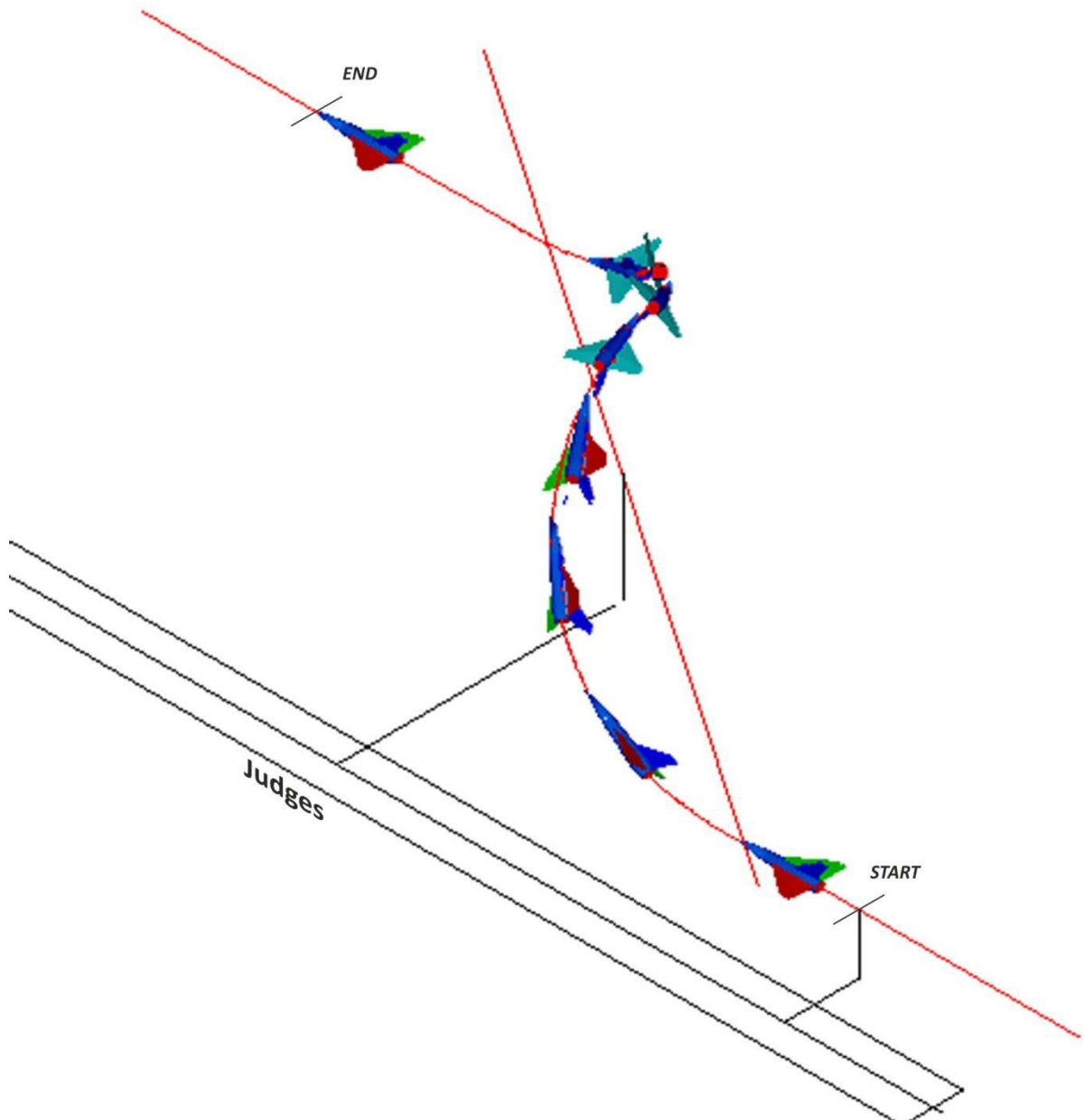


Österr. Jet Meisterschaft

- Modell verlässt den Landeplatz in zu großer Höhe
- Kreis nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters
- Ein- und Ausstiegswege nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

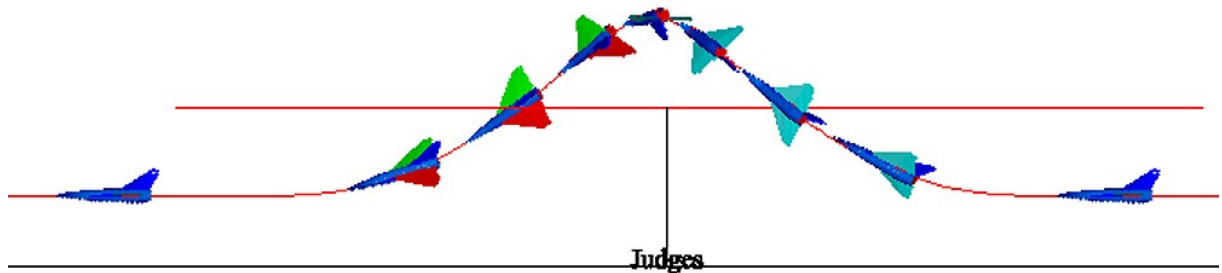
30. Positive 'G' Roll

Das Modell nähert sich im Horizontalflug und parallel zur Landebahn in sicherer Höhe, es wird „Start“ gerufen und das Modell führt eine 360-Grad-Rolle von den Wertungsrichtern weg aus, während es gleichzeitig aufsteigt, beschreibt eine sanfte spiralförmige Flugbahn, die zum Rückenflug auf der Mittellinie der Wertungsrichter führt, und setzt dann den Horizontalflug fort, wieder parallel zur Landebahn, aber weiter entfernt als auf der Anflugbahn und auf Anflughöhe.

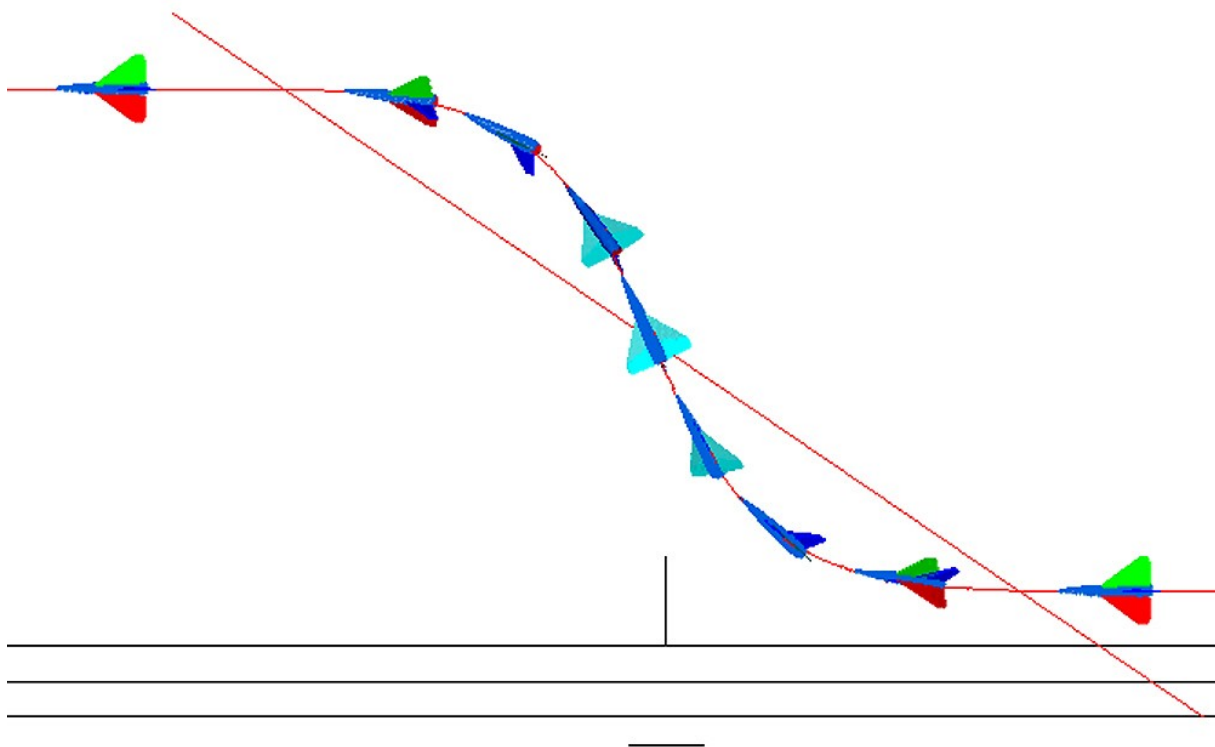




(Vorder- und Draufsicht auf der nächsten Seite)



Vorderansicht



Draufsicht

Fehler:

- Rollrate nicht konstant
- Steigrate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für den Prototyp
- Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie der Flugrichter
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahn nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Lage beim Austritt nicht identisch mit der Lage beim Eintritt

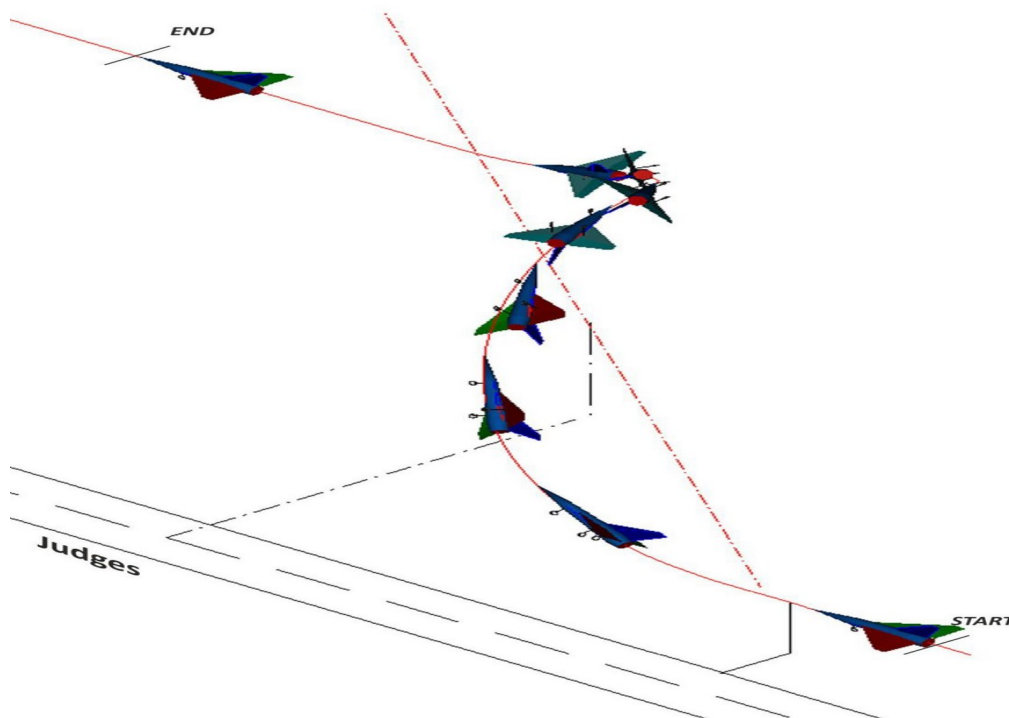


- Start und/oder Ende nicht gemeldet

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

31. Positive G-Rolle mit ausgefahrenem Fahrwerk

Nahezu identisch zur positiven G-Rolle, jedoch mit moderater Geschwindigkeit und ausgefahrenem Fahrwerk ausgeführt. Das Modell nähert sich im Horizontalflug und parallel zur Landebahn in sicherer Höhe. Das Fahrwerk ist bereits vor dem Startsignal ausgefahren. Das Modell führt eine 360°-Rolle von den Wertungsrichtern weg aus, während es gleichzeitig die Nase anhebt. Dabei beschreibt es eine sanfte Spiralfugbahn, die in Rückenflug auf der Mittellinie der Wertungsrichter mündet. Anschließend setzt es den Horizontalflug fort, wieder parallel zur Landebahn in derselben Höhe, jedoch in größerem Abstand als beim Anflug. Das Fahrwerk bleibt bis zum Startsignal ausgefahren.



Fehler:

- Fahrwerk vor Manöverbeginn nicht ausgefahren
- Rollrate nicht konstant
- Steig rate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für das Vorbild
- Geschwindigkeit mit ausgefahrenem Fahrwerk zu hoch oder nicht typisch für das Vorbild
- Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie des Richters
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahnen nicht parallel

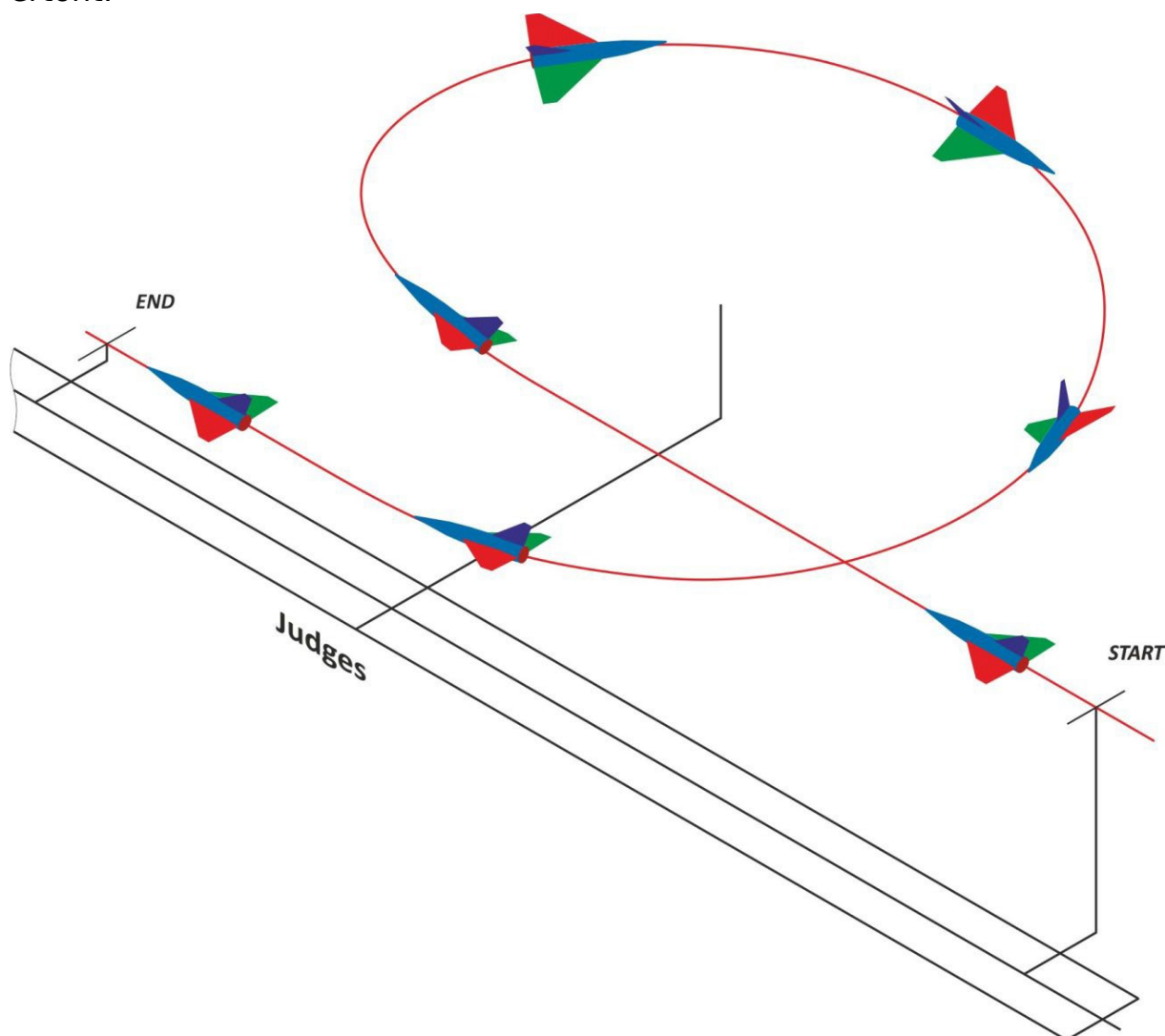


Österr. Jet Meisterschaft

- Fluglage beim Ein- und Austritt nicht identisch
- Fahrwerk vor dem Abruf „Ende“ eingefahren
- Start und/oder Ende nicht abgerufen
- **Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig durchgeführt**

32. 360°-Sinkflug

Ausgehend vom Horizontalflug in gleicher Höhe, parallel zur Landebahn und jenseits davon, ertönt das Startsignal. Das Modell fliegt von der Mittellinie des Richters aus mit geringer Schubkraft einen sanften 360°-Sinkflug in Richtung der Richter weg. Das Manöver endet auf der Mittellinie des Richters in maximal 5 Metern Höhe. Anschließend wird der Horizontalflug auf demselben Kurs fortgesetzt, bis das Startsignal ertönt.



Fehler:

- Sink rate nicht konstant
- Sinkflug zu steil

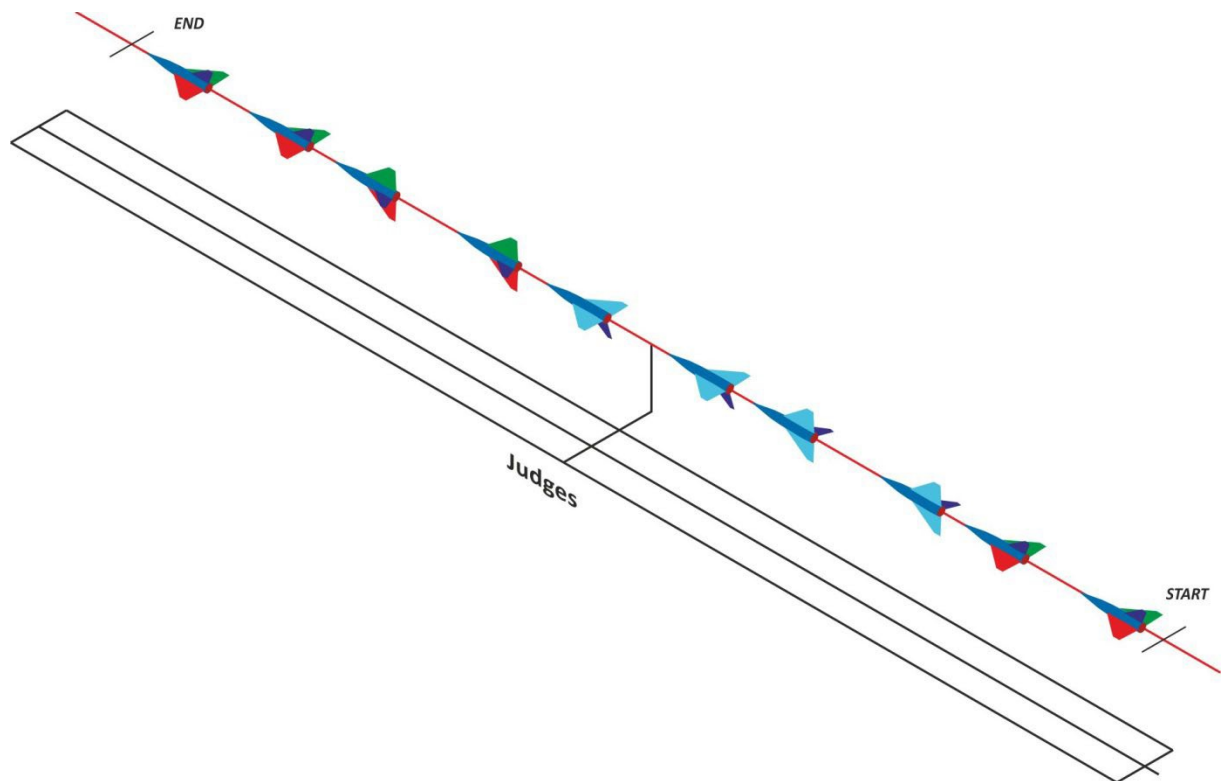


Österr. Jet Meisterschaft

- Gashebelstellung nicht konstant oder zu niedrig
- Kreis nicht korrekt geformt
- Kein signifikanter Höhenverlust
- Modell sinkt nicht auf 5 Meter oder darunter
- Kreis nicht mittig auf der Mittellinie des Richters
- Ein- und Ausstiegswege nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende beim Anflug und nach Abschluss des Kreises nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

33. 4-Punkt-Rolle

Ausgehend vom Horizontalflug parallel zur Landebahn und jenseits dieser in sicherer Höhe ertönt das Kommando „Start“. Das Modell rollt mit konstanter Geschwindigkeit vier vollständige Vierteldrehungen um die Richter herum, wobei es in drei gleichmäßigen Abständen kurz innehält, bevor es den Horizontalflug auf demselben Kurs und in derselben Höhe wieder aufnimmt, bevor das Kommando „Ende“ ertönt. Dieses Manöver muss horizontal ausgeführt werden.



Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Rollstil nicht typisch für den Prototyp
- Roll nicht mittig auf der Mittellinie der Zielrichter
- Ein- und Austritt in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Austrittsbahn sowie Rollbahn nicht durchgehend und parallel zur Landebahn
- Rollstil nicht festgelegt
- Eine oder mehrere Viertelrollen weichen von 90 Grad ab

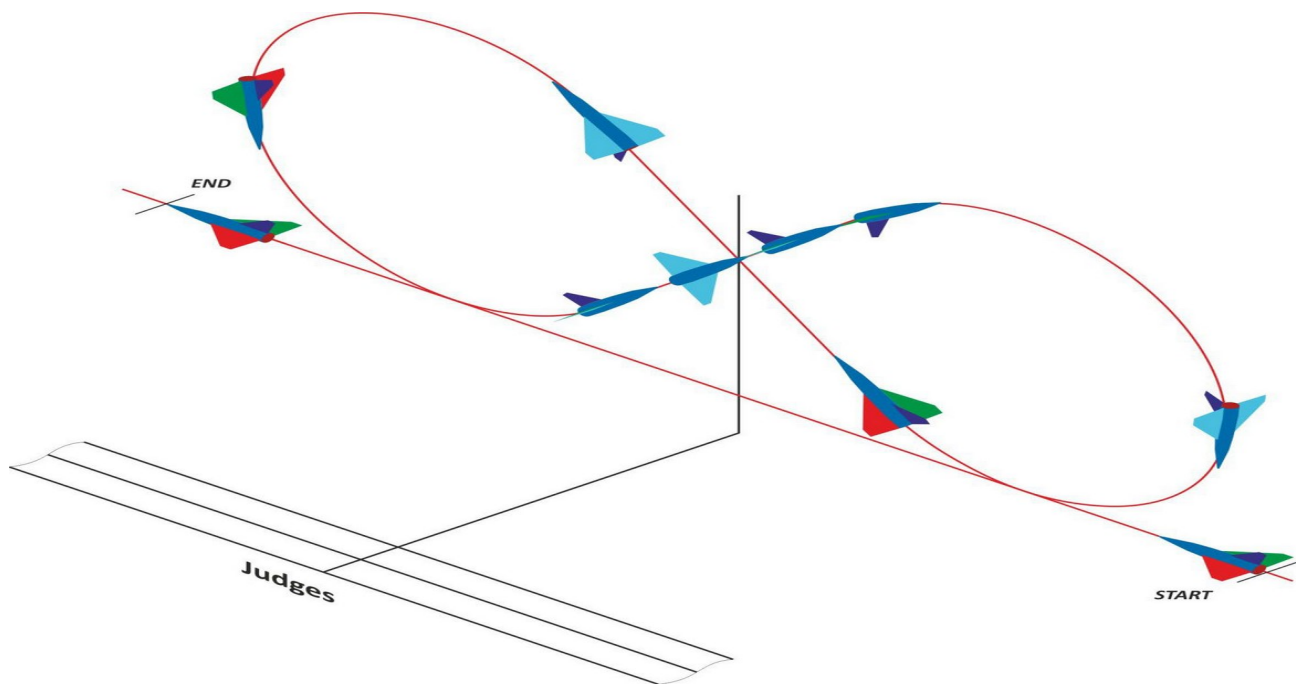


- Zögern zwischen den Viertelrollen unterschiedlicher Länge
- Start und/oder Ende nicht angesagt

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

34. umgekehrte Kuban Acht

Auf das Kommando „Start“ hin fliegt das Modell in sicherer Höhe parallel zur Startbahn und weit über diese hinaus im Horizontalflug heran, geht in eine Steigflugbahn von 45 Grad über und führt auf der Sichtlinie der Punktrichter eine halbe Rolle aus; anschließend fliegt es einen dreiviertel Innenlooping in eine erneute 45-Grad-Steigflugbahn, absolviert wiederum eine halbe Rolle auf der Sichtlinie der Punktrichter und schließt mit einem 5/8-Innenlooping ab, um in der ursprünglichen Höhe und Flugrichtung wieder in den Horizontalflug überzugehen.



Fehler:

- Das Manöver wurde nicht in einer konstanten, parallel zur Start- und Landebahn verlaufenden Vertikalebene geflogen
- Die Loopings entsprechen nicht dem Vorbild
- Die Loopings sind nicht gleich groß
- Die halben Rollen sind nicht auf der Mittellinie des Wertungsrichters zentriert – das Modell sollte sich am Kreuzungspunkt in Messerfluglage befinden
- Die Steigflüge im 45-Grad-Winkel wurden nicht korrekt ausgeführt

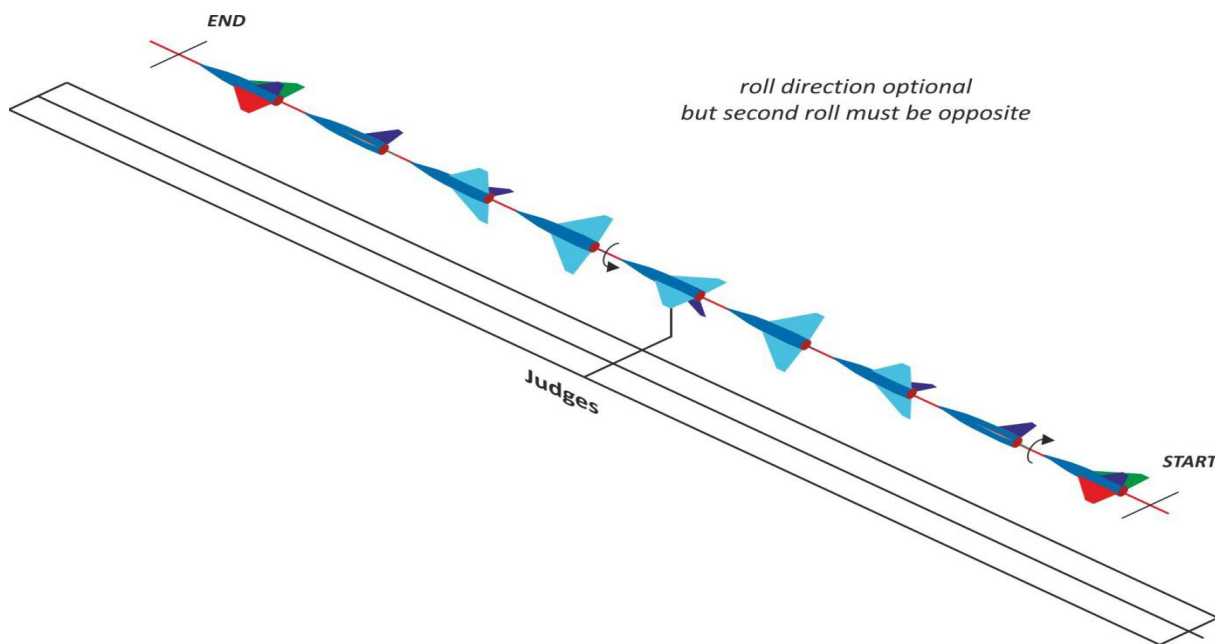


Österr. Jet Meisterschaft

- Unangemessener Einsatz der Motorleistung (Gas)
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings entsprechen nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflugbahnen sind nicht durchgehend oder verlaufen nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Start und/oder Ende wurden nicht angesagt
- Das Manöver wurde zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief geflogen

35. 2 Halbe Rollen in direkter Linie

Das Modell fliegt parallel zur Start- und Landebahn sowie darüber hinaus in sicherer Höhe im Horizontalflug an. Nach dem Kommando „Start“ durchfliegt es mit konstanter Geschwindigkeit zwei halbe Rollen, wobei es die Drehrichtung zwischen der ersten und der zweiten halben Rolle wechselt und in Rückenfluglage auf der Mittellinie des Wertungsrichters kurz verharret, bevor es wieder in den geraden Horizontalflug übergeht.



Fehler:

- Unterschiedliche Rollgeschwindigkeiten bei den Halbrollen
- Fehlendes erkennbares Zögern zwischen den einzelnen Halbrollen
- Rollstil entspricht nicht dem Vorbild
- Halbrollen nicht mittig zur Bewertungslinie (Mittellinie) ausgeführt
- Ein- und Ausflug erfolgen in unterschiedlichen Höhen oder mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten
- Eine der Halbrollen weicht vom 180-Grad-Drehwinkel ab und/oder die Rollgeschwindigkeit ist ungleichmäßig

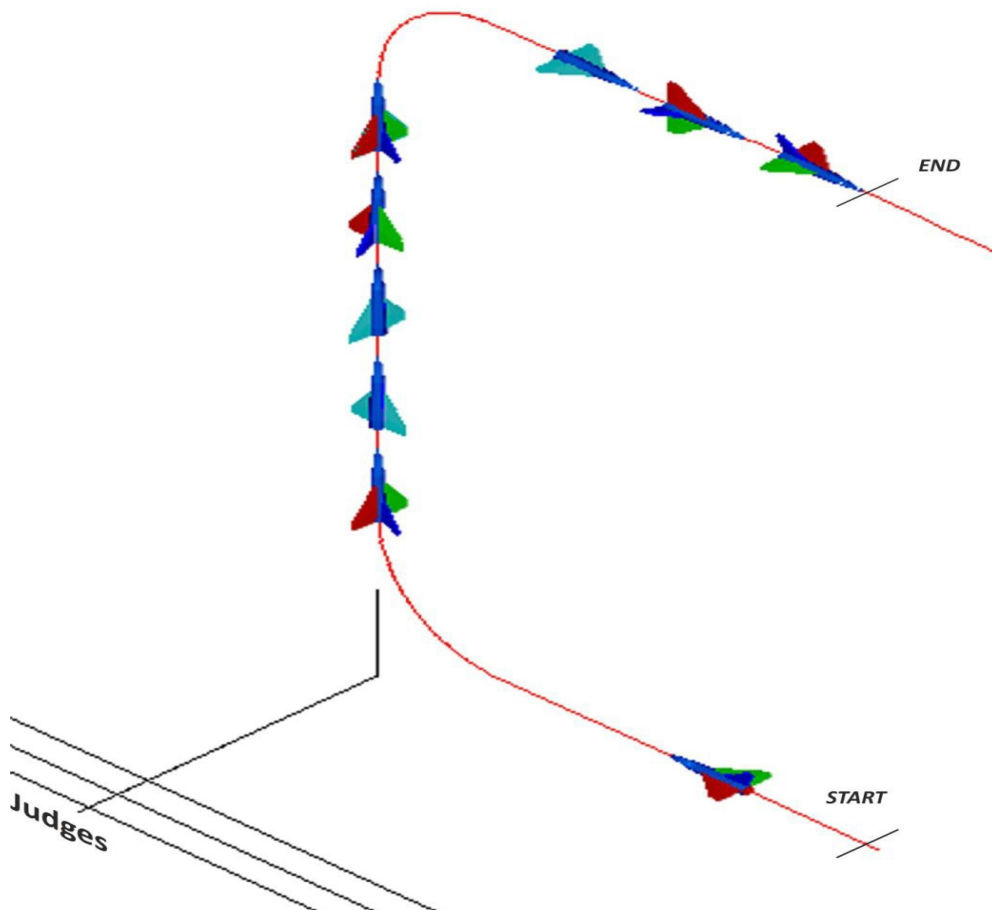


Österr. Jet Meisterschaft

- Ein- und Ausflughbahnen sowie die Flugbahn der Halbrollen sind nicht durchgehend oder verlaufen nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Rollstil nicht angesagt
- „Start“ und/oder „Ende“ nicht angesagt
 - Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief geflogen

36. Normale Vertikalrolle

Parallel zur Landebahn und weit darüber hinaus. Nach dem Ausruf „Start“ nähert sich das Modell in sicherer Höhe im geraden und horizontalen Flug, zieht in eine vertikale Vollrolle auf der Mittellinie des Richters hoch und kehrt auf einem Gegenkurs in den horizontalen Rückenflug zurück, bevor es eine halbe Rolle in die aufrechte Position einleitet und schließlich „Ende“ ausgerufen wird.



Fehler:

- Rollrate nicht konstant
- Rollverhalten nicht typisch für den Prototyp
- Vertikale Rollbewegung nicht zentriert auf der Mittellinie der Zielrichter



Österr. Jet Meisterschaft

- Vertikale Rollbewegung mehr oder weniger als 360 Grad
- Rollbewegung nicht vertikal
- Viertelschleifen mit ungleichem Radius
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht gemeldet

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

Gruppe 5

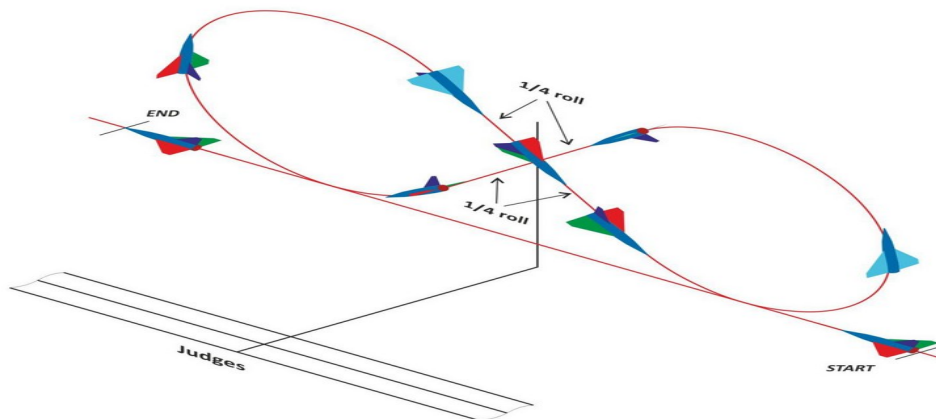
K-Faktor = 20

- | | |
|-----|-----------------------------------|
| 37. | Kubanische Acht mit viertel Rolle |
| 38. | Trudeln |
| 39. | Lazy Acht |
| 40. | 8. Punkt Rolle |
| 41. | 4. Punkt Rolle |
| 42. | Messerflug |



37. kubanische Acht mit zwei Viertelrollen

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und weit hinter ihr im Horizontalflug in sicherer Höhe. Nach dem Startsignal zieht das Modell, nachdem es die Mittellinie des Kampfrichters passiert hat, in einen 5/8-Innenlooping hoch und fliegt anschließend in einem Winkel von 45 Grad kopfüber weiter nach unten. Das Modell fliegt zwei Viertelrollen auf der Mittellinie des Kampfrichters, um in den 45-Grad-Sinkflug zurückzukehren, gefolgt von einem 3/4-Innenlooping in einem Winkel von 45 Grad kopfüber. Anschließend fliegt das Modell zwei Viertelrollen auf der Mittellinie des Kampfrichters, um wieder in den Normalflug zurückzukehren und fängt sich mit einem 1/8-Looping in den geraden, horizontalen Normalflug auf derselben Flugbahn, Richtung und Höhe wie zu Beginn des Manövers.



Fehler:

- Manöver nicht in einer konstanten vertikalen Ebene parallel zur Ziellinie der Kampfrichter ausgeführt
- Loopings entsprechen nicht dem Vorbild
- Loopings haben unterschiedliche Größe
- Viertelrollen nicht zentriert auf der Ziellinie der Kampfrichter – Flugzeug sollte sich am Schnittpunkt in Messerflugposition befinden

45-Grad-Sinkflugbahn nicht erreicht

Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn

- Unsachgemäße Nutzung des Schubhebels



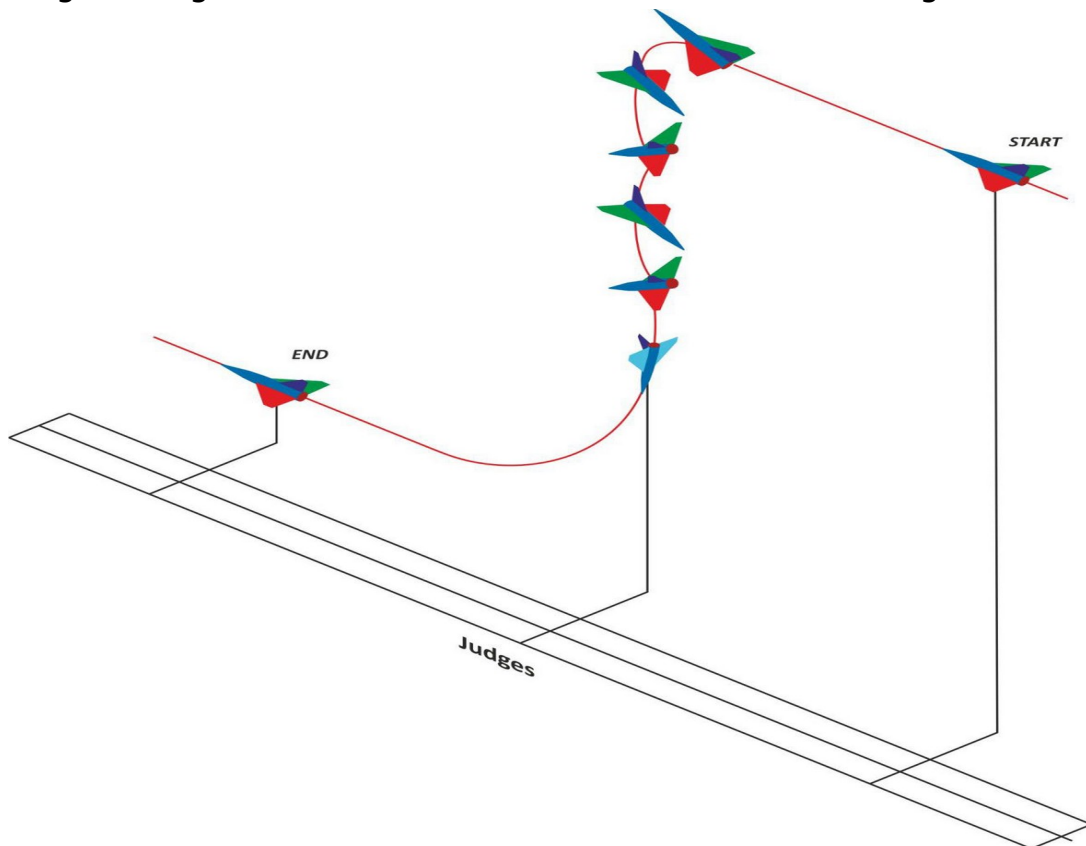
Österr. Jet Meisterschaft

- Größe und Geschwindigkeit der Loops entsprechen nicht dem Vorbild
- Ein- und Ausflugbahn nicht parallel zur Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt

Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig ausgeführt.

38. Trudeln

Das Modell nähert sich der Landebahn parallel und weit hinter ihr in geeigneter Höhe im Horizontalflug, reduziert die Leistung auf Leerlauf und hebt gleichzeitig die Nase an. Das Modell bremst in einen aufrechten Strömungsabriss auf der Mittellinie des Richters ab und leitet einen Trudelflug über zwei Kurven ein, um wieder in den Horizontalflug auf der gleichen Flugbahn wie die ursprüngliche Flugrichtung zurückzukehren. Anschließend wird „Ende“ gerufen.



Fehler

- Falsche Bedienung des Gashebels oder der Flugsteuerung im Moment des Strömungsabrisses.
- Unkontrollierter und erzwungener Trudeln.
- Kein echter Trudel, sondern ein Spiralsturzflug, der einer engen vertikalen Fassrolle gleichkommt und mit null Punkten bewertet wird. Bei einem echten Trudelflug verläuft die Sinkbahn nahe am Schwerpunkt des Modells.



Österr. Jet Meisterschaft

- Nicht zwei vollständige Drehungen.
- Trudelbeginn nicht mittig auf der Mittellinie des Kampfrichters.
- Das Modell setzt den geraden und horizontalen Flug nicht auf der gleichen Bahn wie beim Eintritt fort.

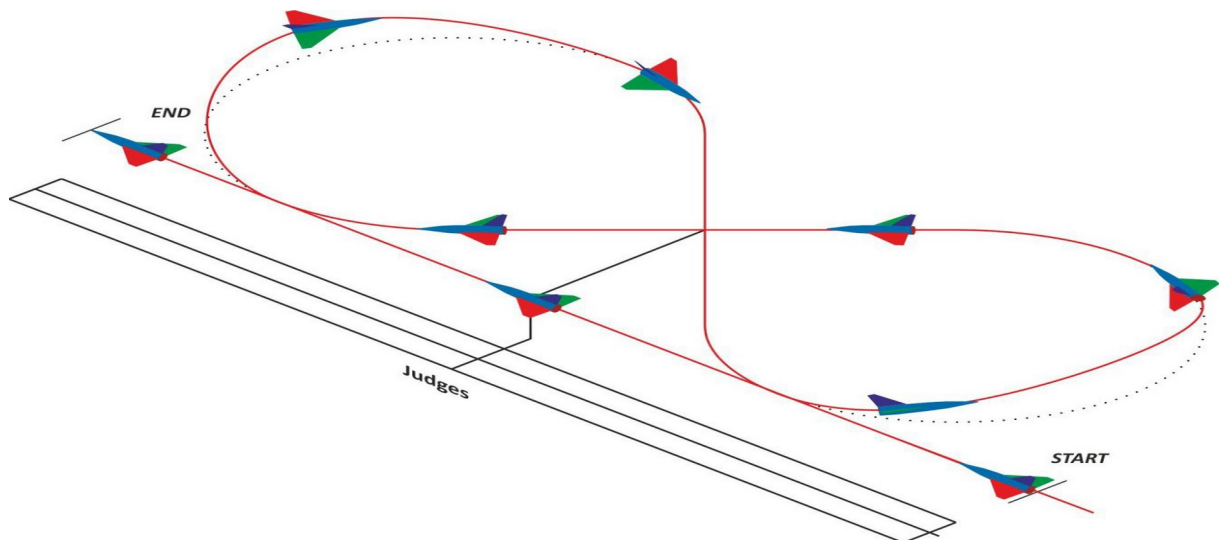
Ein- und Austrittsbahn verlaufen nicht parallel zur Landebahn.

- Start und/oder Ende nicht angesagt.

- **Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig.**

39. Lazy 8

Das Modell fliegt in sicherer Höhe und im Horizontalflug parallel zur Start- und Landebahn heran. Vor Erreichen der Wertungsrichter erfolgt der Aufruf „Start“; nach Passieren der Bahnmitte leitet das Modell eine sanfte, steigende Kurve mit konstantem Radius ein, die von den Wertungsrichtern wegführt. Am Scheitelpunkt der Kurve sollte die Schräglage 60° nicht überschreiten, und das Modell sollte sich auf einem Kurs von 90° zur Start- und Landebahn befinden. Anschließend leitet das Modell eine Sinkkurve ein, während die Schräglage verringert wird; nach einer Richtungsänderung von 225° gegenüber dem Startpunkt beginnt ein gerader Flugabschnitt in der ursprünglichen Eingangshöhe, um die Mittellinie in einem Winkel von 45° in Richtung der Wertungsrichter zu überqueren. Daraufhin folgt eine kombinierte Steig- und Sinkkurve über 270° – zunächst von den Wertungsrichtern weg und dann wieder auf sie zu –, wobei die Mittellinie erneut in einem Winkel von 45° überquert wird, diesmal in waagerechter Fluglage und auf der ursprünglichen Eingangshöhe. Eine abschließende Kurve von 45° leitet in den geraden Horizontalflug parallel zur Start- und Landebahn über, womit das Manöver beendet ist.



Fehler:

- Unzureichende Steigleistung • Unzureichende Schräglage
- Steig- und Sinkkurvenverlauf während des gesamten Manövers nicht gleichmäßig
- Scheitelpunkte der Steigkurven nicht auf gleicher Höhe • Manöver nicht symmetrisch zur Sichtlinie der Punktrichter

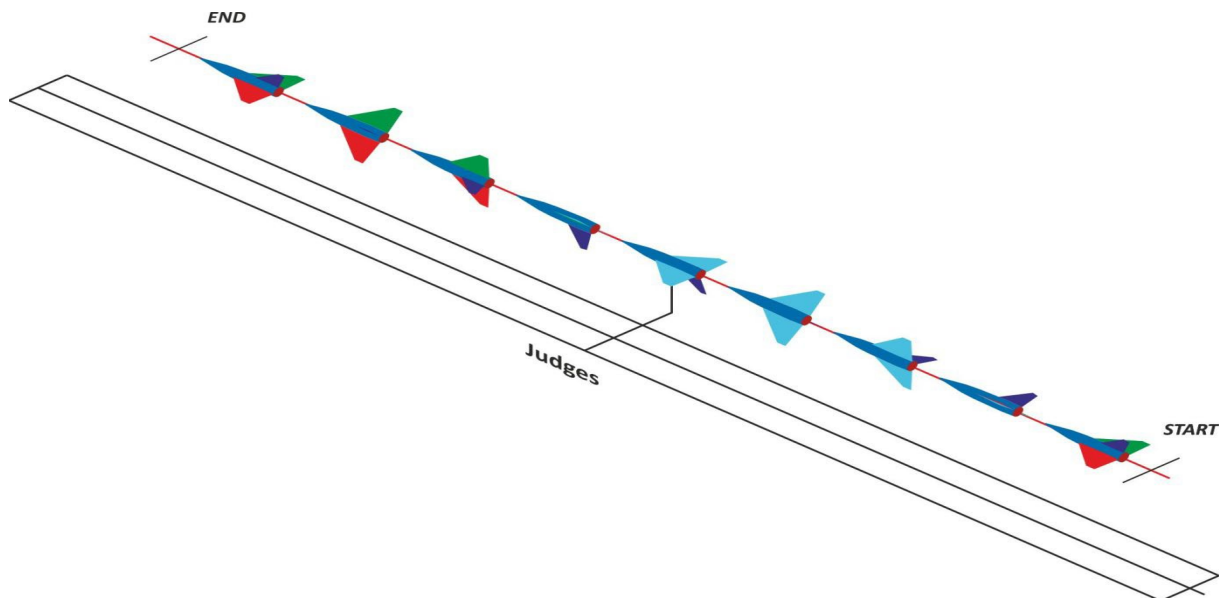


Österr. Jet Meisterschaft

- Kreuzungspunkt nicht auf der Sichtlinie der Punktrichter • Kurvenbögen ungleichmäßig geformt
- Start- und Endpositionen nicht wie vorgeschrieben • Gesamtgröße des Manövers für das jeweilige Modell nicht realistisch
- Flugbahn des Modells nicht gleichmäßig und ruhig • Scheitelpunkte der Kurven fallen nicht mit einem Steuerkurs von 90 Grad zusammen
- Tragflächen am Kreuzungspunkt nicht waagrecht • Ein- und Ausflugbahnen nicht durchgehend oder nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt • Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief
- Tragflächen am Kreuzungspunkt nicht waagrecht

40. 8-Punkt Rolle

Das Modell fliegt parallel zur Start- und Landebahn sowie darüber hinaus in sicherer Höhe im Horizontalflug an. Nach dem Kommando „Start“ durchfliegt es mit konstanter Geschwindigkeit acht 45°-Segmente, wobei es an jedem der sieben gleichmäßigen Zwischenpunkte kurz innehält; es passiert die Mittellinie der Punktrichter in Rückenlage und geht vor dem Kommando „Ende“ wieder in den geraden Horizontalflug auf gleichem Kurs und in gleicher Höhe über.



Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht gleichmäßig
- Rollstil nicht vorbildgetreu
- Rolle nicht mittig zur Mittellinie des Punktrichters ausgeführt
- Ein- und Ausflug in unterschiedlicher Höhe oder Geschwindigkeit



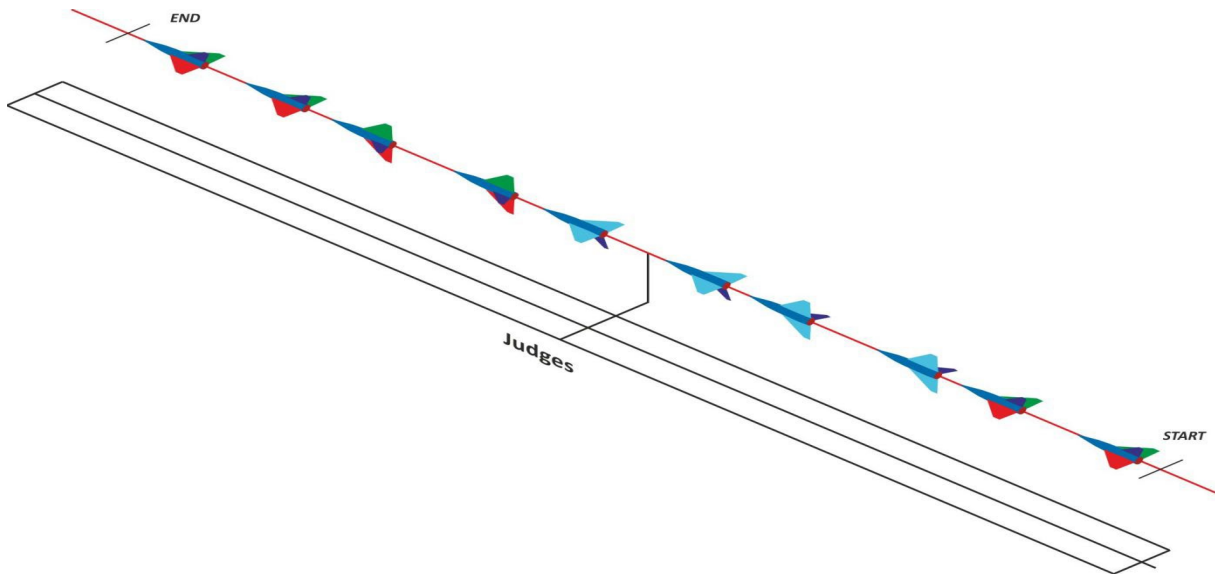
Österr. Jet Meisterschaft

- Modell geht nach der Figur nicht in den geraden Horizontalflug auf der Einfluglinie über
- Rollstil nicht angesagt
- Eine oder mehrere der Viertelrollen weichen von 90 Grad ab
- Zeitabstände zwischen den einzelnen Rollphasen unterschiedlich
- Ein- und Ausflugbahn nicht durchgehend oder nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Start und/oder Ende nicht angesagt
- Figur zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief geflogen



41. 4-Punkt Rolle

Ausgehend vom geraden Horizontalflug parallel zur Start- und Landebahn und in sicherer Höhe erfolgt der Aufruf „Start“; das Modell rollt mit konstanter Geschwindigkeit um vier vollständige Vierteldrehungen, wobei der Mittelpunkt der Figur auf Höhe der Punktrichter liegt. Nach jeweils drei gleichmäßig verteilten Zwischenstopps wird der gerade Horizontalflug auf demselben Kurs und in derselben Höhe wie zu Beginn wieder aufgenommen, bevor der Aufruf „Ende“ erfolgt. Dieses Manöver sollte horizontal ausgeführt werden.



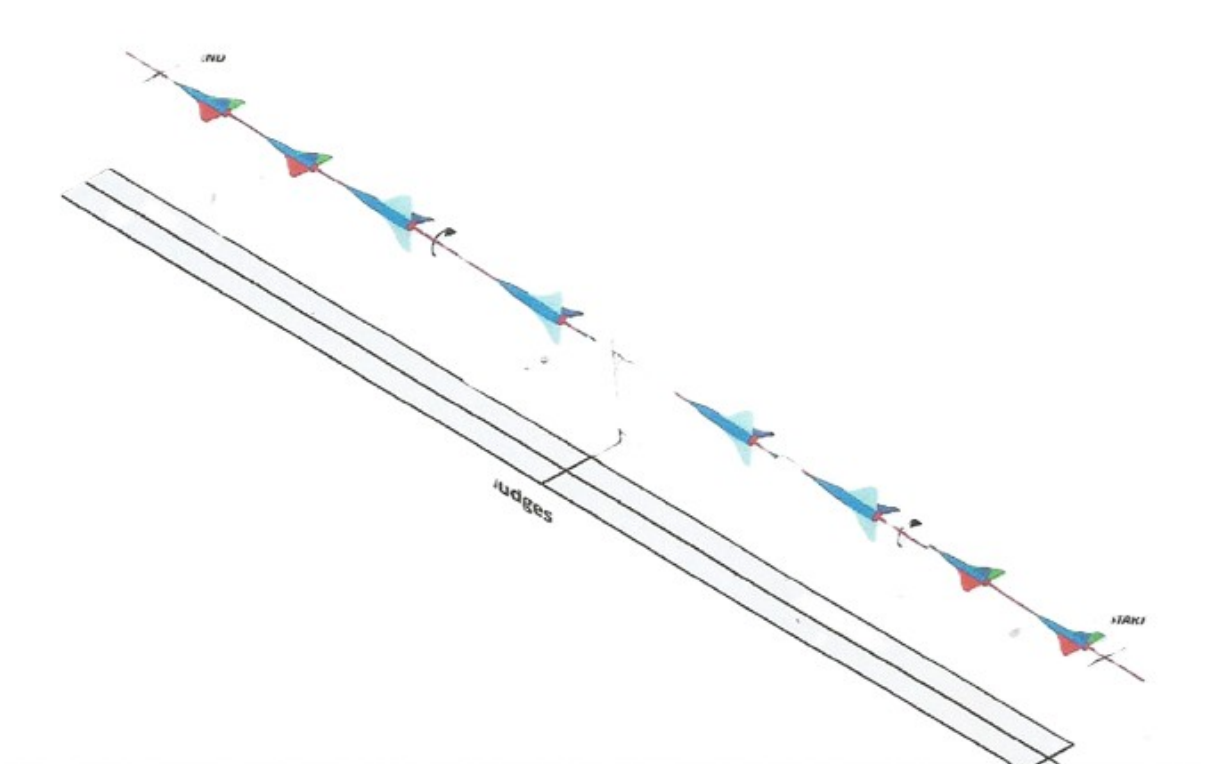
Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Rollstil nicht vorbildgetreu
- Rolle nicht auf der Mittellinie des Wertungsrichters zentriert
- Ein- und Ausleitung in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Ausleitungsflugbahnen sowie die Flugbahn der Rolle nicht durchgehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Rollstil nicht angesagt
- Eine oder mehrere der Viertelrollen weichen von 90 Grad ab
- Ungleich lange Pausen zwischen den einzelnen Viertelrollen
- „Start“ und/oder „Ende“ nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief



42. Messerflug

Ausgehend vom geraden Horizontalflug parallel zur Start- und Landebahn und in sicherer Höhe erfolgt der Aufruf „Start“; das Modell rollt mit konstanter Geschwindigkeit um vollständige Halbedrehungen, wobei der Mittelpunkt der Figur auf Höhe der Punktrichter liegt. Nach einem Flug über ca 5 Sec. Dauer rollt die Maschine in den Horizontalflug auf demselben Kurs und in derselben Höhe wie zu Beginn wieder, bevor der Aufruf „Ende“ erfolgt. Dieses Manöver sollte horizontal ausgeführt werden.



Fehler:

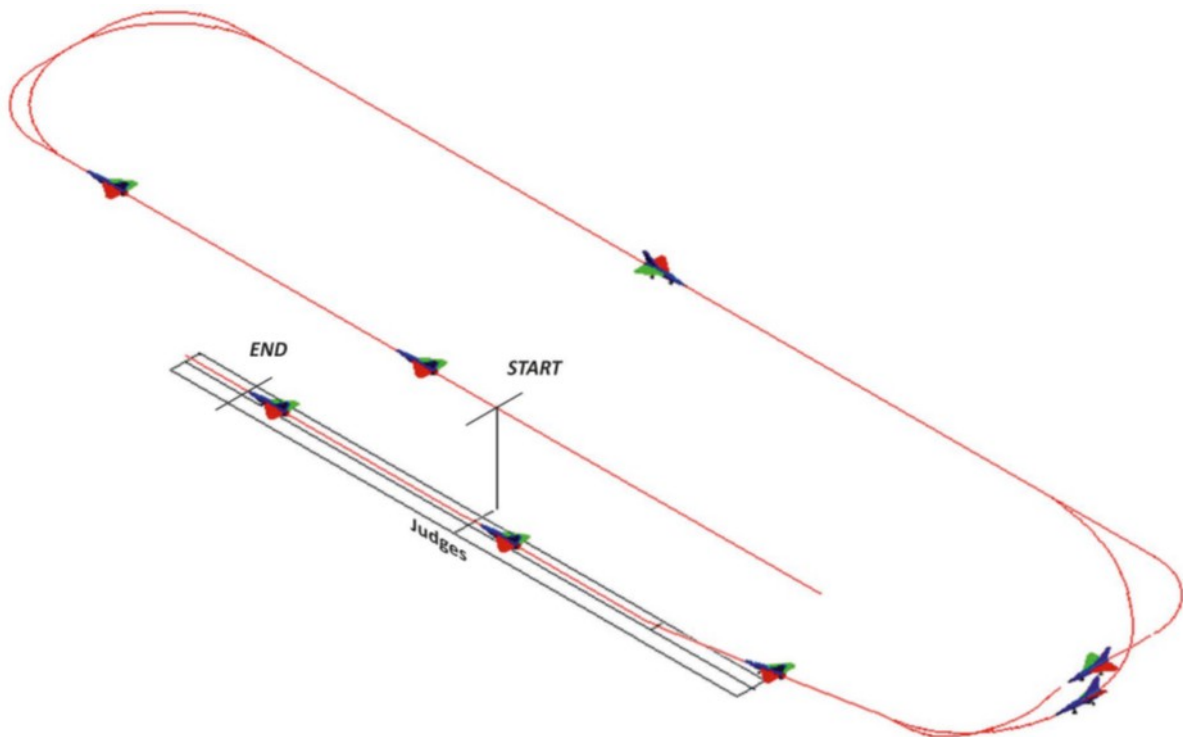
- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Rollstil nicht vorbildgetreu
- Messerflug nicht auf der Mittellinie des Wertungsrichters zentriert
- Ein- und Ausleitung in unterschiedlichen Höhen oder Geschwindigkeiten
- Ein- und Ausleitungsflugbahnen sowie die Flugbahn der Rolle nicht durchgehend und nicht parallel zur Start- und Landebahn
- Zeit von 3 bis 5 sec . nicht angepasst • Eine nicht exakte 90 Grad Linie ab Beginn
- Ungleich lange Distanz vor und nach der Centerline
- „Start“ und/oder „Ende“ nicht angesagt
- Manöver zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu tief



43. Platzrunde, Anflug und Landung

K-Faktor = 10

Jenseits der Landebahn und in geeigneter Höhe nähert sich das Modell der Mittellinie des Richters. Dann ertönt das Startsignal, und das Modell führt eine Platzrunde und eine Landung wie das Original durch. Dabei wird das Fahrwerk im Gegenanflug ausgefahren, und alle installierten Hilfsmittel (Fahrwerk, Landeklappen und gegebenenfalls Luftwiderstandsreduzierung) werden genutzt, um die Geschwindigkeit auf ein sicheres Minimum zu reduzieren. Dies wird üblicherweise während der Höhenreduzierung im Landeanflug erreicht, bevor das Modell vor der Mittellinie des Richters auf der Landebahnmittellinie aufsetzt und nach einer geraden Verzögerung bis zum Stillstand abbremst. Dann ertönt das Startsignal, und die Wertung sowie die Flugzeitmessung werden beendet. Das Zurückrollen wird nicht bewertet. Ein einziehbares Fahrwerk (sofern vorhanden) wird im Gegenanflug der Platzrunde ausgefahren, und Landeklappen, Störklappen, Bremsklappen usw. werden entsprechend dem Original und den Wetterbedingungen ausgefahren.



Fehler:

- Flug nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit abgeschlossen, Wertung wird daraufhin beendet
- Manöver beginnt nicht parallel zur Landebahn im Windrichtung
- Höhenänderung während des ersten Queranflugs und vor dem Gegenanflug
- Platzrunde nicht mittig auf der Richterlinie
- Gegenanflug nicht parallel zur Landebahnachse
- Fahrwerk im Gegenanflug nicht ausgefahren
- Höhenänderung vor dem korrekten Sinkpunkt



Österr. Jet Meisterschaft

- Sinkflug nicht gleichmäßig und kontinuierlich
- Modell nimmt keine dem Modelltyp entsprechende Landeposition ein
- Modell federt beim Aufsetzen
- Modell kommt nach der Landung nicht sanft und gleichmäßig zum Stehen
- Modell berührt mit der Flügelspitze den Boden
- Ein Fahrwerksbein klappt nach dem Aufsetzen ein = 20 % Strafe (gleiches gilt, wenn ein Fahrwerk im Anflug nicht ausgefahren ist)
- Zwei oder alle Fahrwerksbeine klappt nach dem Aufsetzen ein = 50 % Strafe (gleiches gilt, wenn zwei oder alle Fahrwerksbeine im Anflug nicht ausgefahren sind)
- Start und/oder Ende nicht gemeldet
- Landeanflug nicht gerade
- Manöver zu weit entfernt Zu nah, zu hoch oder zu niedrig.

Hinweis: Alle Landungen, bei denen das Modell auf dem Rücken liegt, werden als Bruchlandung gewertet und mit null Punkten bewertet.

Zum Schluss kommt als weiteres Kriterium die Bewertung des gesamten Fluges!

Viel Spaß und KEINEN STRESS. Immer daran denken „SAFTY FIRST „



Grundsätzlich sind folgende Regeln bei den Figuren:

- die Figurenwahl besteht aus 2 vorgegeben Figuren und 5 Wahlfiguren
- **Fig. 1 Start**
- Fig. 2 aus der Gruppe 1
- Fig. 3 aus der Gruppe 2
- Fig. 4 aus der Gruppe 3
- Fig. 5 aus der Gruppe 4
- Fig. 6 aus der Gruppe 5
- **Fig. 7 Landung**
- **Fig. 8 Flugrealismus**

Rot markierte sind bei Scale / Sport Pflichtfiguren !

Die Wahl der Figuren muss dem Vorbild entsprechen bei Sportjets ist diese auf Grund des nicht vorhandenen Vorbildes frei wählbar.

Der Schwierigkeitsfaktor ist der Figur angepasst an die Gruppen.

Bsp.. Eine Concorde fliegt einen Looping diese Figur wird dann mit 0 gewährt!



Des weiteren muss jeder Pilot in jeder Klasse mindestens 2 verschiedene Programme fliegen ! Flug 3 und 4 sind frei wählbar.

Wichtig ist das keine Figuren in den 2 Programmen wiederholt wird dies gilt dann als nur ein Flug.

Die Vorbereitungszeit mit Flug beträgt pro Pilot 10 Minuten kann aber bei hoher Teilnehmeranzahl reduziert werden auf 8 Minuten. Dies wird vom Wettbewerbsleiter zu Beginn der Meisterschaft bekannt gegeben.

Auch kann dies auf Grund der Wettersituation erfolgen.

Grundsätzlich wird versucht den Wettbewerb in 3 Flügen pro Teilnehmer zu absolvieren. Davon wird einer als Streichdurchgang (der schlechteste) ermittelt. Es wird keine Diskussion um Punkte mit den Punkterichter erlaubt. Bei Einspruch wird eine Entscheidung welche bindend ist vom Wettbewerbsleiter und Organisationsleiter ermittelt.

Sollte es auf Grund von Wetter Problemen zu Verzögerungen kommen wird es KEINEN Streicher geben.

Vor Beginn des Wertungsfluges werden 1 oder 2 Piloten (Je nach Teilnehmerzahl) gewählt die Ihr Programm abgeben an die Punkterichter und dieses mit Helfer dann vorgeflogen . Danach erfolgt eine kurze Besprechung der Punkte zur Info an die Piloten sowie zur Orientierung der Punkterichter.