

## Vereinswettbewerb „Kunstflug“

	Flugfiguren	Koeffizient
Pflicht:	Start mit Querabflug 90°	10
	Danach Trimmflug	--
	Geradeausflug(mind.8sec od.80m.)	8
	Verfahrenskurve	8
	Landung mit Queranflug	10
Kürfiguren:	Viereck	7
	Dreieck	7
	Figur Acht	7
	Chandelle	7
	Hochgezogene Kehrtkurve	7
	Sinkkreis	7
	Halbe Kubanacht	7
	Looping	7
	Turn	7
	Kubanacht	7
	Rolle	7
	Rückenflug	7
	Trudeln	7
	Durchstarten	7
	Touch & Go	7

In jedem Durchgang werden 7 Figuren geflogen, 4 Pflicht- und 3 Kürfiguren. Die Reihenfolge ist frei. Um unnötiges „Herumfliegen“ zwischen den Figuren zu vermeiden, ist nur ein Leerflug zum Startpunkt der nächsten Figur erlaubt.

Bei der Bewertung sollen die Möglichkeiten des Flugzeuges mit einfließen. D.h.: (z.B.) Die Rolle einer Kunstflugmaschine sollte „sauberer“ geflogen sein wie die eines alten Doppeldeckers.

Es werden nach Absprache 2 oder 3 Durchgänge geflogen. Die einzelnen Wertungen werden mit den Koeffizienten multipliziert und daraus das Gesamtergebnis ermittelt.