

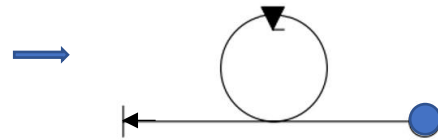
HANNO PRETTNER TROPHY 2022 Figurenprogramm

Figur 1:

Start 

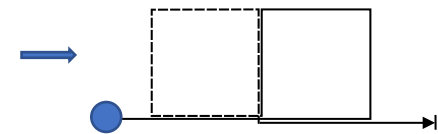
Figur 2:

Avalanche mit 1/1 Snap



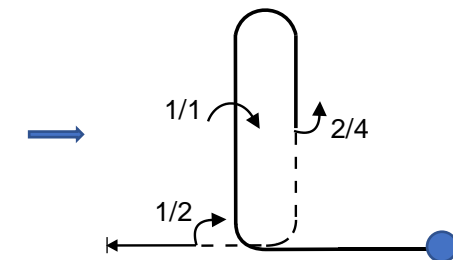
Figur 3:

Quadratisch liegende Acht



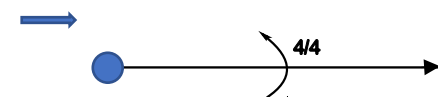
Figur 4:

Obelisk



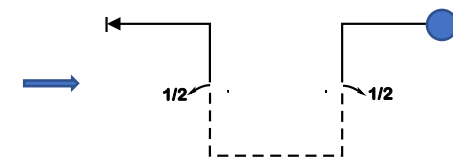
Figur 5:

4 Punkt Rolle



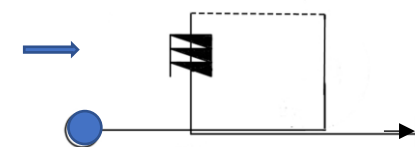
Figur 6:

Zylinderhut von oben mit halben Rollen



Figur 7:

Trudel Loop



Figur 8:

Landung



Start: Wertung bis zur 90 Grad Kurve

Avalanche mit 1/1 Snap: Aus dem Horizontalen Anflug wird zu einem Loop hochgezogen. Am höchsten Punkt folgt ein negativer Snap, danach die Abwärtsphase des Loops zum positiven Ausflug

Quadratisch liegende Acht: aus dem Anflug wird ein $\frac{1}{4}$ positiver Quadratloop geflogen, dem nach der senkrechten Abwärtsflugphase ein negativer Quadratloop folgt, die Figur wird mit einem positiven $\frac{1}{4}$ Quadratloop und dem Ausflug beendet

Obelisk: Anflug positiv, dann $\frac{1}{4}$ Loop gezogen und 1 Rolle senkrecht gefolgt von $\frac{1}{2}$ Loop gezogen, abwärts eine $\frac{2}{4}$ Punktrolle, gefolgt von einem $\frac{1}{4}$ negativen Loop, dem $\frac{1}{2}$ Rolle in den Normalflug folgt

4-Punkt Rolle: es werden vier $\frac{1}{4}$ Punktrollen geflogen, nach jeder $\frac{1}{4}$ Rolle verharret das Modell kurz in der jeweiligen Flugposition (Messerflug-Rückenflug-Messerflug) bis es wieder die Normalflugposition erreicht

Zylinderhut mit $\frac{1}{2}$ Rollen: Anflug in der oberen Ebene, $\frac{1}{4}$ Quadratloop gedrückt, in der Mitte eine halbe Rolle, danach $\frac{1}{4}$ Quadratloop gedrückt in den Rückenflug, ein weiterer $\frac{1}{4}$ Quadratloop gedrückt in den senkrechten Steigflug, eine halbe Rolle, danach mit $\frac{1}{4}$ Quadratloop gedrückt ausfliegen

Trudel Loop: hochziehen zu einem $\frac{1}{2}$ Quadratloop, gefolgt von drei Trudel Umdrehungen im Rückenflug, danach mit $\frac{1}{4}$ Quadratloop in die Normalfluglage ausfliegen

Landung: Die Landung wird ab Erreichen des Flugplatzrandes gewertet