

Hanno Prettner Trophy 2026

Bei der Hanno Prettner Trophy wird ein kurzes Kunstflugprogramm um einen von Hanno Prettner zur Verfügung gestellten Siegerpokal geflogen.

Aus dem vorangegangenen Retropokal sind die fünf Punktebesten aus der Gesamtwertung von Verbrenner- und Elektropiloten für die Hanno Prettner Trophy qualifiziert. Die Trophy besteht aus einem für alle Teilnehmer unbekanntem – ca. 2 Minuten dauernden, Kunstflugprogramm, welches in einem Durchgang mit lediglich drei Zentralfiguren ohne Start- und Landewertung zu fliegen ist. Die zu fliegenden drei Figuren des Programms werden unmittelbar vor Beginn der Trophy aus der Liste der unten angeführten Figuren gezogen.

Nach der Startnummernverlosung der fünf Teilnehmer beginnt die Trophy. Die Startrichtung ist frei, bestimmt aber in weiterer Folge die Richtung in der die Figuren zu fliegen sind. Nach dem Start ist die erste Figur sofort in Gegenrichtung zur Startrichtung zu fliegen, danach die zweite wieder in Startrichtung und die dritte abermals gegen die Startrichtung. Unmittelbar nach der dritten Figur ist zu landen. Alle drei Figuren haben den K-Faktor eins. Sie werden von allen Punkterichtern bewertet und ohne Streichresultat gezählt. Bei Punktegleichstand am ersten Platz wird ein zweiter Durchgang mit den punktegleichen Piloten mit drei neu gezogenen Figuren geflogen. Die Punkteabzüge für unsauberes Fliegen der Flugfiguren wird genauso umgesetzt wie im Hauptbewerb.

Der Punktebeste gewinnt den von Hanno Prettner zur Verfügung gestellten Pokal – die Hanno Prettner Trophy.

Folgende Figuren stehen für die Trophy zur Auswahl

1. $\frac{1}{2}$ Rolle - Innenlooping - $\frac{1}{2}$ Rolle
2. Quadratischer Looping
3. Sechseckiger Looping
4. Dreiecklooping
5. Außenlooping
6. $\frac{1}{2}$ Rolle – Außenlooping - $\frac{1}{2}$ Rolle
7. Kuban Acht
8. Quadratisch liegende Acht
9. Cobrarolle mit $\frac{1}{2}$ Rollen
10. Drei schnelle Rollen
11. Langsame Rolle
12. Vierpunktrolle
13. Drei Sekunden Messerflug
14. Fünf Sekunden Rückenflug
15. Turn mit $\frac{3}{4}$ Rolle auf- und $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts
16. Umgekehrter Hoher Hut
17. Umgekehrter Doppelter Immelmann
18. Humpty Bump mit $\frac{1}{2}$ Rollen auf und abwärts
19. Senkrechte Rolle von oben
20. Senkrechte Rolle von unten

Trophy Figurenbeschreibung

1. $\frac{1}{2}$ Rolle - Innen Looping - $\frac{1}{2}$ Rolle

Das Modell fliegt auf der **oberen** Flugebene im waagerechten Flug ins Programmfenster. Nach einer $\frac{1}{2}$ Rolle in den Rückenflug fliegt es noch eine definierte Strecke um dann in der Mitte des Programmfensters einen positiv geflogenen Looping nach unten zu fliegen, von der Größe her sollte er bis zur unteren Flugebene reichen. Wenn das Modell wieder auf der oberen Flugebene angekommen ist fliegt es noch eine gleiche, definierte Strecke und macht eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den Normalflug.

2. Quadratischer Looping

Das Modell fliegt auf der **unteren** Flugebene im Normalflug an und zieht mit $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. Es erfolgt ein weiterer $\frac{1}{4}$ Looping in einen waagerechten Rückenflug auf den der dritte $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug erfolgt. Zum Schluss zieht das Modell mit dem vierten $\frac{1}{4}$ Looping wieder in den Normalflug und beendet die Figur.

3. Sechseckiger Looping

Das Modell fliegt auf der **unteren** Ebene waagerecht an, zieht in einen 60 Grad Steigflug und fliegt eine definierte Strecke. Das Ganze wird noch fünf Mal wiederholt bis das Modell nach der fünften Strecke wieder in den Normalflug zurückkommt und die Figur nach der sechsten Strecke beendet. Die Figur wird so groß geflogen, dass die dritte Strecke die obere Flugebene markiert. Einfach betrachtet sieht sie Figur wie ein Stoppschild aus.

4. Dreiecklooping

Das Modell fliegt auf der **unteren** Ebene waagerecht an, zieht in einen 45 Grad Steigflug bis es so hoch ist, dass es mit einem spitzen Radius auf die obere Flugebene zieht. Dort wird im Rücken weitergeflogen bis es wieder mit einer spitzen Wendung in einem 45 Grad Sinkflug bis zum Startpunkt der Figur in der Mitte des Programmfensters auf der unteren Flugebene fliegt. Dort zieht es dann waagerechten Flug und beendet die Figur damit. Die Figur sieht aus wie ein Geodreieck auf den Kopf gestellt.

5. Außenlooping

Das Modell fliegt auf der **oberen** Flugebene im waagerechten Flug ins Programmfenster. In der Mitte des Programmfensters drückt das Modell nach unten in einen Außenlooping. Von der Größe her sollte er bis zur unteren Flugebene reichen. Wenn das Modell wieder auf der oberen Flugebene angekommen ist fliegt es im waagerechten Flug weiter.

6. ½ Rolle – Außenlooping - ½ Rolle

Das Modell fliegt auf der **unteren** Flugebene im waagerechten Flug ins Programmfenster. Nach einer ½ Rolle in den Rückenflug fliegt es noch eine definierte Strecke um dann in der Mitte des Programmfensters einen negativ geflogenen Looping nach oben zu fliegen, von der Größe her sollte er bis zur oberen Flugebene reichen. Wenn das Modell wieder auf der unteren Flugebene angekommen ist fliegt es noch eine gleiche, definierte Strecke und macht eine ½ Rolle in den Normalflug.

7. Kuban Acht

Das Modell durchfliegt die **untere** Flugebene im Normalflug, fliegt dann einen 5/8 Looping bis auf die Höhe der oberen Flugebene, um in einem 45 Grad Sinkflug wieder auf die untere Flugebene zu kommen. Dann fliegt es erneut einen 5/8 Looping wieder bis auf Höhe der oberen Flugebene und wieder in einem 45 Grad Sinkflug auf die untere Flugebene zurück zu kommen. Dort zieht es in einen waagerechten Flug und beendet die Figur.

8. Quadratisch liegende Acht

Das Modell durchfliegt die **untere** Ebene im Normalflug, zieht dann mit ¼ Looping in einen senkrechten Steigflug auf die obere Flugebene, zieht dort wieder mit einem ¼ Looping in einen waagerechten Rückenflug. In der Mitte des Programmfensters zieht das Modell mit einem ¼ Looping in einen senkrechten Sinkflug bis auf die untere Flugebene um dort mit einem negativen ¼ Looping in einen waagerechten Rückenflug zu gehen. Dann geht es mit einem gedrückten ¼ Looping wieder in einen senkrechten Steigflug auf die obere Flugebene. Als nächstes drückt das Modell mit einem negativen ¼ Looping in einen positiven waagerechten Normalflug um in der Mitte des Programmfensters wieder mit einem gedrückten negativen ¼ Looping in einen senkrechten Sinkflug bis auf die untere Flugebene zu gehen. Dort zieht das Modell mit einem letzten, positiven ¼ Looping auf der unteren Flugebene wieder in den waagerechten Flug und beendet die Figur.

9. Cobrarolle mit ½ Rollen

Das Modell fliegt auf der **unteren** Flugebene im Normalflug an, zieht dann mit einem 1/8 Looping in einen 45 Grad Steigflug. In der Mitte der Strecke fliegt es ½ Rolle. Auf Höhe der oberen Flugebene zieht das Modell mit einem ¼ Looping in einen 45 Grad Sinkflug. In der Mitte der Strecke fliegt das Modell wieder ½ Rolle, die Figur ist beendet wenn das Modell die untere Flugebene erreicht und mit einem 1/8 Looping in den waagerechten Flug geht.

10. Drei schnelle Rollen

Das Modell fliegt im waagerechten Flug auf der **unteren** Flugebene an. Es werden drei Rollen hintereinander und ohne die Drehung zu stoppen geflogen. Nach exakt 1 ½ Rollen sollte die Mitte des Programmfenster erreicht sein. Am Ende der Figur liegt das Modell wieder im waagerechten Flug.

11. Langsame Rolle

Das Modell fliegt auf der **unteren** Ebene im Normalflug an. Fliegt dann eine langsame Rolle von ca. 5 Sekunden Länge. Wenn das Modell im Normalflug ist, ist die Figur beendet.

12. Vierpunktrolle

Das Modell fliegt im waagerechten Flug auf der **unteren** Flugebene an. Dreht mit einer ¼ Rolle in den Messerflug und verharrt eine definierte Strecke. Mit einer weiteren ¼ Rolle dreht es in den Rückenflug und verharrt die gleiche definierte Strecke. Wenn das Modell die dritte ¼ Rolle beginnt, sollte die Mitte des Programmfensters erreicht sein, das Modell fliegt wieder die definierte Strecke im Messerflug um dann mit einer letzten ¼ Rolle in den Normalflug zurückzukehren. Die Drehrichtung kann frei gewählt werden, kann dann aber innerhalb der 4-Punkt-Rolle nicht mehr gewechselt werden.

13. Drei Sekunden Messerflug

Das Modell fliegt im Normalflug auf der **unteren** Flugebene an. Durch eine ¼ Rolle in den Messerflug beginnt die Figur, das Modell verharrt drei Sekunden im Messerflug um dann mit einer weiteren ¼ Rolle wieder in den Normalflug zurückzukehren. Nach 1,5 Sekunden sollte das Modell in der Mitte der Programmfensters sein. Die Drehrichtung in den Messerflug kann frei gewählt werden

14. Fünf Sekunden Rückenflug

Das Modell fliegt auf der **unteren** Flugebene im Normalflug an. Dreht mit einer $\frac{1}{2}$ Rolle in den Rückenflug, hält diese Lage für mindestens 5 Sekunden. Mit einer erneuten $\frac{1}{2}$ Rolle geht das Modell wieder in den Normalflug zurück und beendet die Figur. Die Drehrichtung der beiden $\frac{1}{2}$ Rollen können frei gewählt werden.

15. Turn mit $\frac{3}{4}$ Rolle auf- und $\frac{1}{4}$ Rolle abwärts

Aus dem Normalflug zieht das Modell von der **unteren** Flugebene durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. In der Mitte des senkrechten Steigflugs wird eine $\frac{3}{4}$ Rolle geflogen. Am oberen Punkt wird ein Turn geflogen. In der Mitte des Abwärtsflug wird wieder $\frac{1}{4}$ Rolle geflogen, die Drehrichtung ist so zu wählen, dass das Modell nach einem $\frac{1}{4}$ Looping in den Normalflug in gleicher Richtung wie beim Einflug die Figur beendet.

16. Umgekehrter Hoher Hut

Das Modell fliegt im Normalflug auf der **oberen** Flugebene an, drückt mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Sinkflug. Es wird mit einem weiteren $\frac{1}{4}$ Looping auf der unteren Flugebene in den Normalflug gezogen. Mit einem weiteren $\frac{1}{4}$ Looping wird das Modell in einen senkrechten Aufwärtsflug gezogen um mit einem vierten $\frac{1}{4}$ Looping in den Normalflug zu drücken. Die senkrechten Strecken müssen nicht gleichlang wie die waagerechte Strecke sein.

17. Umgekehrter Doppelter Immelmann

Das Modell fliegt auf der **oberen** Flugebene im Normalflug an, fliegt durch das Programmfenster bis zum anderen Ende. Nach einer $\frac{1}{2}$ Rolle in den Rückenflug beginnt unmittelbar ein Abschwung bis auf die untere Flugebene. Das Modell durchfliegt das Programmfenster im Normalflug um dann mit einem gezogenen Aufschwung auf die obere Flugebene zurückzukehren. Unmittelbar danach erfolgt wieder $\frac{1}{2}$ Rolle in den Normalflug.

18. Humpty Bump mit $\frac{1}{2}$ Rollen auf und abwärts

Das Modell fliegt im waagerechten Flug auf der **unteren** Flugebene an, zieht dann mit einem $\frac{1}{4}$ Looping senkrecht nach oben. In der Mitte der senkrechten Strecke fliegt es $\frac{1}{2}$ Rolle, am Ende der Strecke zieht es mit $\frac{1}{2}$ Looping in einen senkrechten Sinkflug. In der Mitte der Strecke wird wieder $\frac{1}{2}$ Rolle geflogen, am Ende der Strecke zieht das Modell mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in den waagerechten Flug und beendet die Figur.

19. Senkrechte Rolle von oben

Das Modell fliegt auf der **oberen** Flugebene im Normalflug an. In der Mitte des Programmfensters drückt es mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Sinkflug. In der Mitte der Strecke fliegt das Modell eine ganze Rolle. Am Ende der Strecke zieht es mit einem $\frac{1}{4}$ Looping auf die untere Flugebene und beendet die Figur mit einem waagerechten Flug.

20. Senkrechte Rolle von unten

Das Modell fliegt auf der **unteren** Flugebene im Normalflug an. In der Mitte des Programmfensters zieht es mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. In der Mitte der Strecke fliegt das Modell eine ganze Rolle. Am Ende der Strecke drückt es mit einem $\frac{1}{4}$ Looping auf die obere Flugebene und beendet die Figur mit einem waagerechten Flug.