

Anhang 5B

F3A – Punktwerter-Leitfaden

5B.1 Zweck

Der Zweck des FAI-Leitfadens für Punktwerter der Klasse F3A liegt darin, dem Punktwerter eine genaue Beschreibung der wichtigsten Klassen von Kunstflugfiguren und deren Beurteilungskriterien in die Hand zu geben um eine einheitliche, genaue und gleichmäßige, Bewertung auf hohem Standard zu entwickeln.

5B.2 Grundsätze

Die Grundsätze für die Bewertung der Leistungen eines Teilnehmers an einem Kunstflugwettbewerb richten sich danach, mit welcher Perfektion sein Modell die Kunstflugfiguren, wie im Anhang 5A beschrieben, ausführt. Die hauptsächlichsten Prinzipien für die Bewertung der Perfektion jeder einzelnen Flugfigur sind:

1. Präzision der Flugfigur.
2. Weiche und ansehnliche Ausführung der Flugfigur.
3. Platzierung oder Darstellung der Flugfigur.
4. Größe der Flugfiguren in Bezug zum Flugraum und anderen Flugfiguren im Flug.

Diese Erfordernisse sind in der Reihenfolge ihrer Bedeutung aufgeführt, aber damit eine Flugfigur eine hohe Wertung bekommt, muss allen entsprochen werden.

5B.3 Richtige und gleichmäßige Wertung

Der wichtigste Gesichtspunkt für eine gleichmäßige Wertung ist für jeden Punktwerter, seinen Bewertungsmaßstab festzulegen und dann diesen Maßstab den ganzen Wettbewerb hindurch beizubehalten. Es ist für den Vorsitzenden der Jury ratsam, zusammen mit dem Wettbewerbsleiter und -veranstalter vor Beginn des Wettbewerbs eine Zusammenkunft abzuhalten, um die Bewertung zu besprechen und um möglichst einheitliche Bewertungsmaßstäbe zu vereinbaren. Daraufhin folgen einige Übungsflüge, die von allen Punktwertern gleichzeitig und jeweils für sich bewertet werden. Nach diesen Flügen sollen die Fehler in jeder Flugfigur von allen Punktwertern besprochen werden und es sollte eine einheitliche Meinung über die Schwere der Fehler gefunden werden. Wenn der Wettbewerb angelaufen ist, darf der einzelne Punktwerter seinen Maßstab durch keinerlei Einfluss mehr ändern.

Ein richtiger Bewertungsmaßstab ist sehr wichtig. Es ist nicht gut, ein gleichmäßig wertender Punktwerter zu sein, ob hoch oder niedrig, wenn die vergebenen Noten die ausgeführte Flugfigur nicht fair wiedergeben.

5B.4 Kriterien für die Bewertung von Kunstflugfiguren

Im Anhang 5A befindet sich eine Beschreibung jeder Flugfigur mit Anmerkungen für die Punktwerter bei einigen Figuren. Jede Flugfigur soll nach folgendem Schema Punktabzüge erhalten:

1. Art des Fehlers.
2. Schwere des Fehlers.
3. Häufigkeit einzelner Fehler und Gesamtzahl der Fehler.
4. Die Platzierung der Flugfigur.
5. Die Größe der Flugfigur in Bezug zum Flugraum und den anderen geflogenen Flugfiguren.

Eine hohe Note soll nur gegeben werden, wenn keine wesentlichen Fehler zu finden sind und die Flugfigur gut platziert ist. In Zweifelsfällen sollte niedriger bewertet werden.

5B.4.1 Fluglage und Flugweg

Der Flugweg eines Flugmodells ist der projizierte Weg, den sein Schwerpunkt zurücklegt. Die Fluglage ist die Richtung der Mittellinie des Rumpfes in Beziehung zum Flugweg.

Falls nicht anders angegeben, beruht die Bewertung auf dem Flugweg.

5B.4.2 Die „Je ein Punkt für 15 Grad“-Regel

Diese Grundregel ist eine allgemeine Anleitung für die Abwertung bei Abweichungen von der festgelegten Geometrie einer Flugfigur. Für jede Abweichung um etwa 15° muss ein (1) Punkt abgezogen werden. Generell können und müssen gerade Strecken (Waagerechte, Senkrechte, 45° Steig- und Neigungsflüge, ...) kritischer bewertet werden, als Abweichungen durch Gieren oder Rollen.

5B.4.3 Bewertungskriterien für die einzelnen Flugfiguren

Diese Kriterien sollen dem Punktwert eine Richtlinie für den Punktabzug bei Abweichungen von der festgelegten Geometrie der Flugfiguren geben. Die Flugfiguren bestehen aus verschiedenen Komponenten:

Gerade Strecken, Loopings, Rollen, Turns, Gerissene Rollen, Trudeln und Looping/Rollen-Kombinationen.

5B.4.3.1 Strecken

Alle Kunstflugfiguren beginnen und enden mit einer waagerechten Strecke. Wird zwischen zwei Flugfiguren keine gerade Strecke geflogen, so müssen die gerade beendete und die folgende Flugfigur um jeweils einen (1) Punkt niedriger bewertet werden.

Die Gesamtlänge einer senkrechten oder ansteigenden Strecke, die durch die Leistung des Modells bedingt ist, ist kein Bewertungskriterium. Die Leistung des Modells darf die Bewertung durch den Punktwert nicht beeinflussen.

Alle Strecken innerhalb einer Flugfigur haben einen Anfang und ein Ende, wodurch ihre Länge bestimmt wird. Diesen Strecken gehen Teil-Loopings voraus oder sie folgen diesen. Die Länge einer Strecke soll nur bewertet werden, wenn eine Flugfigur mehrere Strecken aufweist, die in einer Beziehung zueinander stehen, wie in einem Quadratischen Looping. Bei einem geringen Missverhältnis wird ein (1) Punkt abgezogen, bei größeren Abweichungen mehr Punkte.

Wenn irgendeine Art von Rolle auf einer Strecke geflogen wird, so muss die Länge der Strecke vor und nach der Rolle gleich lang sein. Für eine geringe Abweichung wird ein (1) Punkt abgezogen, für eine größere zwei (2). Ist überhaupt keine Einflugstrecke vor oder Ausflugstrecke nach der Rolle vorhanden, so werden drei (3) Punkte abgezogen.

5B.4.3.2 Loopings

Ein Looping muss per Definition einen gleichbleibenden Radius aufweisen und muss vollständig auf einer senkrechten Ebene geflogen werden. Er beginnt und endet auf einer festgelegten Strecke, die bei einem vollständigen Looping waagrecht ist. Bei einem Teil-Looping jedoch können diese Strecken in irgendeiner anderen Ebene des Fluges liegen, wie es eben die zu fliegende Figur erfordert.

Loopings und Teil-Loopings innerhalb einer Flugfigur müssen den gleichen Radius haben. Eine leichte Abweichung im Radius soll durch einen (1) Punkt Abzug bestraft werden, während eine stärkere Abweichung zwei (2) oder drei (3) Punkte Abzug für jede Abweichung bringen kann.

Jeder Looping oder Teil-Looping muss ohne Unterbrechung des kreisförmigen Flugweges geflogen werden. Jede deutliche erkennbare Abflachung wird mit einem (1) Punkt Abzug bestraft.

Wird der Looping nicht vollständig in einer senkrechten Ebene geflogen, driftet er also auf die Punktwert zu oder von ihnen weg, so wird bei geringerer Abweichung ein (1) Punkt abgezogen, während eine größere Abweichung durch den Abzug von mehreren Punkten bestraft wird.

Bei drei-, vier-, sechs- und achtseitigen Loopings werden keine höheren Noten für enge Radien (Ecken mit hohem G-Faktor) gegeben. Die Hauptbewertungsgrundlage ist, dass die Seiten des Loopings korrekte Winkel in der festgelegten Anzahl und alle Teil-Loopings den gleichen Radius haben.

5B.4.3.3 Rollen

Rollen können als Einzelfiguren geflogen werden oder als Teile anderer Flugfiguren. Die folgenden Bewertungsgrundlagen gelten für alle Rollen:

- a) Die Rollgeschwindigkeit muss gleichbleibend sein. Kleine Abweichungen in der Rollgeschwindigkeit müssen mit einem (1) Punkt Abzug bestraft werden. Größere Abweichungen werden stärker bestraft. Verlangsamung der Rollgeschwindigkeit zum Ende der Rolle hin muss nach der Ein-Punkt/15°-Regel abgewertet werden.

- b) Die Rolle muss einen deutlichen und klar erkennbaren Anfang und ein ebenso deutliches und klar erkennbares Ende haben. Sind Beginn oder Ende nicht deutlich, wird jeweils ein (1) Punkt abgezogen.
- c) Alle Rollen, die auf Strecken zwischen Teil-Loopings geflogen werden, müssen in der Mitte dieser Strecke liegen. Siehe 4.3.1 für Abwertung.
- d) Punkt-Rollen müssen die selbe Rollgeschwindigkeit haben und an jedem Punkt gleich lang verzögert werden. Für geringe Abweichungen wird ein (1) Punkt abgezogen. Schwere Fehler im Takt werden mehr bestraft. Ist eine oder sind mehrere Zeit(en) nicht erkennbar oder werden mehr als die geforderte Anzahl von Zeiten geflogen, wird die Flugfigur erheblich geringer bewertet (um fünf (5) oder mehr Punkte).

5B.4.3.4 Turns

Die Hauptbewertungspunkte dieser Flugfigur sind die Strecken. Die Strecken müssen genau senkrechte und waagerechte Flugwege aufweisen.

Um eine hohe Wertung zu erhalten, muss sich das Flugmodell um seinen Schwerpunkt in der Hochachse drehen. Wenn sich das Flugmodell nicht um den Schwerpunkt sondern um einen Punkt innerhalb der halben Tragflügelspannweite dreht, wird ein Punkt abgezogen. Bei einem Radius der Drehung bis zu einer Tragflügelspannweite werden 2 Punkte abgezogen; Wird der Radius von einer und einer halben (1 1/2) Tragflügelspannweite überschritten, so wird die Flugfigur erheblich abgewertet. Überschreitet der Drehradius 2 Tragflügelspannweiten, so wird die Flugfigur als ‚Wing-over‘ (hochgezogene Kehrtkurve) betrachtet und muss mit NULL (0) bewertet werden. Wenn sich das Flugmodell (durch das Motordrehmoment) aus der Flugfigur herausdreht, muss die Flugfigur nach der Ein-Punkt/15°-Regel abgewertet werden. Wenn das Flugmodell im Turn nach vorne oder hinten überkippt, muss die Wertung NULL (0) vergeben werden.

Pendelt das Modell nach der Drehung, erfolgt ein Abzug von einem (1) Punkt. Wenn das Flugmodell im während der Drehung abtreibt, wird dies nicht bewertet, unter der Voraussetzung, dass das Flugmodell nicht aus dem Flugraum heraustreibt.

Ein- und Ausflug müssen aus Teil-Loopings bestehen, mit gleichmäßigem und gleichen Radius.

Alle Rollen müssen in der Mitte der Strecken platziert werden. Die Länge der senkrechten Strecken ist kein Bewertungskriterium.

5B.4.3.5 Gerissene Rollen

Die Gerissene Rolle ist eine schnelle Rolle in Autorotation, wobei sich das Modell in einem Flugzustand befindet, in dem die Strömung abgerissen ist (überzogener Flugzustand).

Gerissene Rollen haben die gleichen Bewertungsgrundlagen wie Rollen um die Längsachse, was den Beginn und das Ende der Drehung und den gleichbleibenden Flugweg während der Flugfigur angeht.

Zum Beginn der gerissenen Rolle muss die Flugbahn des Rumpfes einen deutlichen "Knick" im Flugweg aufweisen, bevor die Drehung beginnt, da sich das Modell während der ganzen Flugfigur in einem überzogenen Flugzustand befinden muss. Tritt der überzogene Flugzustand nicht ein und das Modell fliegt eine Fass-Rolle so ist die Wertung = NULL. Ebenso erfolgt NULL-Wertung, wenn eine Rolle um die Längsachse als Gerissene Rolle vorgetäuscht wird.

Gerissene Rollen können sowohl positiv wie negativ geflogen werden. Die gleichen Bewertungsgrundlagen sind anzuwenden. Verlässt das Modell den überzogenen Flugzustand während der Gerissenen Rolle, so wird die Flugfigur erheblich abgewertet.

5B.4.3.6 Trudeln

Jedes Trudeln beginnt und endet auf horizontalen Strecken. Um zu trudeln, muss das Modell überzogen werden. Der Einflug erfolgt auf einem waagerechten Flugweg, wobei die Rumpfspitze, so wie die Geschwindigkeit geringer wird, immer mehr nach oben zeigt. Ein Abdriften des Flugmodells vom Flugweg soll zu diesem Zeitpunkt nicht geringer bewertet werden, da es sich kurz vor dem überzogenen Flugzustand befindet. Starkes Gieren ist dagegen ein Grund zur Abwertung. Ein ansteigender Flugweg vor dem Trudeln muss nach der Ein-Punkt/15°-Regel abgewertet werden. Die Rumpfspitze fällt, wenn das Modell überzogen ist. Gleichzeitig mit dem Fallen der Rumpfspitze fällt auch der Tragflügel in die Trudelrichtung. Ein Abdriften während der Trudelbewegung soll nicht zur Abwertung führen, da sich das Flugmodell in einem überzogenen Flugzustand befindet, unter der Voraussetzung, dass das Flugmodell nicht aus dem Flugraum heraustreibt.

Die Bewertung der Flugfigur ist NULL, wenn das Modell nicht in den überzogenen Flugzustand kommt oder wenn es durch eine gerissene Rolle zum Trudeln gebracht wird. Wenn das Modell nicht trudeln will und in die Trudelbewegung hineinrutscht, muss die Flugfigur nach der Ein-Punkt/15°-Regel abgewertet werden. Wird das Flugmodell gezwungen, in der zur ursprünglichen Drehung entgegengesetzten Richtung zu trudeln, so muss die Flugfigur erheblich abgewertet werden.

Nach der vorgegebenen Anzahl von Umdrehungen wird das Ende der Bewegung in der gleichen Weise beurteilt, wie bei einer Rolle, d. h. ein (1) Punkt Abzug für jede 15°-Abweichung von der Flugrichtung.

Eine deutlich sichtbare, fast senkrechte, Strecke abwärts muss eingehalten werden, wenn die Drehung beendet ist. Das Abfangen, durch Ziehen oder Drücken, wird wie ein Teil-Looping bewertet. Wenn eine Teil-Rolle folgt, soll diese durch einen klar erkennbaren Abschnitt einer geraden Strecke abgesetzt sein. Es muss daran gedacht werden, dass verschiedene Modelle in verschiedenen Fluglagen trudeln und dass die Fluglage nicht beurteilt wird, solange sich das Modell im überzogenen Flugzustand befindet. Vorgeschriebene Drehrichtungsänderungen müssen unmittelbar erfolgen und, wenn das Flugmodell den überzogenen Flugzustand während des Trudeln verlässt, muss die Flugfigur stark abgewertet werden.

5B.4.3.7 Looping/Rollen-Kombinationen

Diese Kombinationen werden sehr viel für Zentral und Wendefiguren benutzt. Sie sind sehr verschiedenartig, aber alle setzen sich aus Loopings, Teil-Loopings, Rollen, Punkt-Rollen, Teil-Rollen, Gerissenen Rollen und geraden Strecken zusammen. Alle dafür in Frage kommenden Bewertungsgrundlagen sind anzuwenden.

Allerdings müssen einige Bewertungsgrundlagen näher erklärt werden. Beim Immelmann und beim Split S und bei deren Abwandlungen soll die Halbe Rolle, die gerissene Rolle, die Punkt -Rolle oder die Ganze Rolle unmittelbar nach oder vor dem Halben Looping geflogen werden, wie es bei dieser speziellen Flugfigur erforderlich ist. Eine sichtbare Strecke zwischen den beiden Teilen muss mit zwei (2) Punkten Abzug bestraft werden.

Bei den Halben Kubanischen Achten und den Halben Umgekehrten-Kubanischen-Achten soll die Rolle, die Zeiten-Rolle oder die Gerissene Rolle in der Mitte der Strecke liegen. Die Radien der Teil-Loopings müssen alle gleich sein.

Bei den Humpty-Bumps muss der Radius des Teil-Loopings oben (oder unten) und des Teil-Loopings beim Ausflug gleichbleibend und gleich dem Radius des Teil-Loopings beim Einflug sein. Vorwärts-Kippen (oder enger Radius) muss geringer bewertet werden.

5B.4.4 Windkorrektur

Bei allen Flugfiguren müssen der Einfluss des Windes so korrigiert werden, dass die Form der Flugfigur, wie im Anhang 5A beschrieben, auf dem Flugweg des Modells beibehalten wird. Von diesen Bewertungsgrundlagen sind der Turn und das Trudeln ausgenommen, wenn sich das Flugmodell im überzogenen Flugzustand befindet.

5B.4.5 Platzierung

Der gesamte Flug muss innerhalb des Kunstflugraumes stattfinden, um nicht geringer bewertet zu werden. Die in der Mitte zu fliegenden Flugfiguren werden mit ihrer Mitte in 90° vor der Punktwertreihe geflogen. Wird eine Flugfigur nicht mittig geflogen, wird sie gemäß der Größe der Abweichung geringer bewertet. Der Abzug kann sich im Bereich von einem (1) bis vier (4) Punkten bewegen.

Wird eine Flugfigur vollständig, einschließlich Ein- und Ausflug, außerhalb des Kunstflugraumes geflogen, wird sie mit NULL bewertet. Der Punktabzug bei Flugfiguren, die teilweise außerhalb des Kunstflugraumes geflogen werden, muss der Schwere des Verstoßes entsprechen; d. h. ein kleiner Teil der Flugfigur (10%) außerhalb der 60°-Linie hat einen geringen Punktabzug (10%) zur Folge, vielleicht einen (1) Punkt. Wird der größere Teil der Flugfigur (so 30% bis 40%) außerhalb der 60°-Linie geflogen, so werden mehr Punkte (so 30% bis 40%) abgezogen, sagen wir drei (3) oder mehr. Verletzung der 60°-Linie, die nahe der 150-Meter-Linie (also ungefähr über den 60°-Flaggen) erfolgen, werden viel weniger bestraft, als Verstoße entlang einer Linie weiter draußen und weiter von den Punktwerten entfernt.

Die Flughöhe soll 60 Grad nicht überschreiten und Punktabzüge für eine Flugfigur, die teilweise außerhalb des Flugraumes geflogen wird, werden anteilig wie oben beschrieben vorgenommen.

Wird so weit draußen geflogen, dass eine Bewertung einer Flugfigur schwierig ist, so wird dies schwer bestraft. Das Hauptkriterium ist hier die *Sichtbarkeit*. Bei einem großen, gut sichtbaren Modell kann ein Flug ungefähr 175 Meter vor dem Wettbewerbsteilnehmer angemessen sein. Ein kleineres, weniger gut sichtbares Modell hingegen muss vielleicht in 140 bis 150 Metern geflogen werden. Flugfiguren, die weiter als ungefähr 175 Meter vor dem Wettbewerbsteilnehmer geflogen werden, erhalten in jedem Fall Punktabzug, da auch das beste Auge bei diesem Abstand beginnt die Perspektive zu verlieren. Flugfiguren, die auf einer Linie weiter als 200m vom Teilnehmer entfernt geflogen werden, müssen erheblich abgewertet werden.

Im allgemeinen sind die Wendefiguren Positionierungsfiguren. Deshalb müssen Einflug- und Ausflughöhe nicht gleich sein, wenn der Pilot eine Höhenkorrektur vornehmen will.

5B.4.6 Beispiele

Eine Lawine wird in einem leichten Steigflug begonnen. Der Flugweg nach der Gerissenen Rolle weicht 15° nach einer Seite ab, und ein Tragflügel hängt während des Ausfluges um 15°. $10 - 1 - 1 - 1 = 7$ Punkte.

Eine Vier-Punkt-Rolle wird spät begonnen und endet mit einer geringen Abweichung von der Mitte; die dritte Zeit ist nicht erkennbar. $10 - 1 - 6 = 3$ Punkte.

Ein Immelmann wird nicht rund geflogen, die Halbe Rolle beginnt bevor das Flugmodell das obere Ende des Loopings erreicht, die Tragfläche hängt dabei 15 Grad und der Flugweg des Modells weicht 20 Grad vom Kurs ab. $10 - 1 - 2 - 1 - 2 = 4$ Punkte.

Eine Gerissene Rolle auf einem 45-Grad-Abwärtsflug erscheint nur wie eine Rolle um die Längsachse mit Rumpfwackeln des Flugmodells. $10 - 10 = 0$ Punkte.

Beim Gegenanflug zur Landung wird der Vorbeiflug im Messerflug ausgeführt. Dies muss als ‚Übermut‘ angesehen werden. $10 - 10 = 0$ Punkte.

Ein Quadratischer Looping mit halben Rollen steigt im ersten Abschnitt mit 100°. Das Flugmodell ändert die Höhe dem oberen Flugabschnitt. Die Halbe Rolle senkrecht abwärts wird mit 15° zu früh beendet. Es wird nachgesteuert, und nach der Halben Rolle unten endet die Figur 10 Grad von der Mittel versetzt. $10 - 1 - 2 - 1 - 1 = 5$ Punkte.

Bei einem Hohen Hut mit 1/4-Rollen rollt das Flugmodell irrtümlich in die falsche Richtung und der waagerechte Flugabschnitt wird im Normal- statt im Rückenflug zurückgelegt. $10 - 10 = 0$ Punkte

Während des Startvorgangs rollt das Flugmodell über die Startbahngrenze, wird vom Helfer zurückgeholt und startet dann erfolgreich. $10 - 10 = 0$ Punkte. Für jede Flugfigur ist nur ein Versuch erlaubt und ein zweiter Startversuch muss mit NULL bewertet werden.

Ein Teilnehmer beginnt seinen Flug, indem er von links nach rechts startet. Am Ende seines Fluges bemerkt er, dass der Wind sich gedreht hat, und landet von rechts nach links. $10 - 10 = 0$ Punkte. Das bedeutet, dass der Landevorgang nicht regelgerecht ausgeführt wurde. In einigen Fällen kann der Wettbewerbsleiter dazu auffordern, in die andere Richtung zu landen, wenn sich die Windrichtung stark verändert hat und eine Landung mit dem Wind die Sicherheit beeinträchtigen würde. In diesem Fall würde die Landung mit 10 bewertet.

Mitten im Doppelten Immelmann, dies sei Flugfigur 12, bleibt beim Flugmodell eines Teilnehmers der Motor stehen und die Flugfigur wird nicht beendet. $10 - 10 = 0$ Punkte. Die übrigen Flugfiguren erhalten ebenfalls die Wertung NULL, einschließlich der Figur Landevorgang.

Sonst einwandfreie Zwei-Umdrehungen-Trudeln werden etwa 45° außerhalb der Mittellinie geflogen. Dies ist als schwere Fehlplatzierung anzusehen. $10 - 4 = 6$ Punkte.

Während eines Turn bei Windstille ist der Flugweg eines Flugmodells genau senkrecht aber das Flugmodell giert 15°, um die Drehbewegung des Turns zu ermöglichen. Das Flugmodell zeigt eine Pendelbewegung nach dem Turn und die Halbe Rolle auf der Abwärtsstrecke wird unmittelbar vor dem Teil-Looping zum Ausflug geflogen. $10 - 1 - 1 - 3 = 5$ Punkte.

Bei einem Looping mit einer Rolle oben wird die Rolle schnell ausgeführt, ohne dass der Teilnehmer versucht, sie in den oberen Quadranten des Loopings zu integrieren. $10 - 3 = 7$ Punkte.

Eine Halbe Umgekehrte Kubanische Acht wird zu spät begonnen, und der Pilot "quetscht" die Flugfigur zusammen, indem er eine 60°-Linie aufwärts fliegt und nach der Halben Rolle keinen gerade Strecke zeigt. Die Flugfigur gerät trotzdem zur Hälfte (50%) aus dem Kunstflugbereich. 10 – 1 – 3 – 5 (schlechte Platzierung; fliegen außerhalb des Flugraumes) = 1 Punkt.

Während eines einwandfreien Einflugs in das Rückentrudeln gerät das Modell aus dem überzogenen Flugzustand, und die letzten 90° der Drehung sind eine senkrechte Rolle. 10 – 6 = 4 Punkte.

Ein Wettbewerbsteilnehmer fliegt eine einwandfreie Acht-Zeiten-Rolle. 10 – 0 = 10 Punkte. Sie werden nicht sehr viele davon auf einem Wettbewerb sehen, aber eine Flugfigur sollte mit einer Zehn (10) bewertet werden, wenn keine Fehler vorhanden sind, die sonst zur Abwertung auf Neun (9) führen würden.

Ein Wettbewerbsteilnehmer zeigt ein fast perfektes Split-S und der einzige Mangel ist ein ganz leichtes, kaum sichtbares Hängen einer Tragfläche beim Ausflug. 10 – 0 = 10 Punkte. In einigen Fällen kann ein Fehler so leicht sein, dass ein Punktwert in Erwägung zieht, die Wertung 10 zu vergeben, statt auf die perfekte Flugfigur zu warten.

| Ein Wettbewerbsteilnehmer zeigt eine andere Flugfigur als auf der Wertungskarte angegeben. 10 – 10 = 0 Punkte.

Nach diesem Vorkommnis führt der Wettbewerbsteilnehmer die übrigen Flugfiguren in falscher Reihenfolge vor, so dass keine Figur der auf der Wertungskarte angegebenen Reihenfolge entspricht. Alle davon betroffenen Flugfiguren erhalten die Wertung NULL.

Während der Flugfigur ‚M‘ verschwindet das Flugmodell hinter einer niedrigen Wolke aus dem Blickfeld, so dass nur ein Turn sichtbar ist. Wertung = N/O (*nicht beobachtet*). Dem Wettbewerbsteilnehmer wird wahrscheinlich gestattet, die betreffende Flugfigur erneut zu fliegen.

Während einer Flugfigur ‚Lawine‘ kann ein Punktwert die gerissene Rolle oben nicht sehen. Wertung = N/O. Die Auswerter setzen das numerische Mittel der Wertungen der anderen Punktwert ein.