

Leitfaden für die Ausführung von Kunstflugfiguren in den Klassen F3 R/C

Aus dem Englischen (FAI Sporting Code F3 - ANNEX 5B) übersetzt von Jürgen Heilig (05/2012)

5B.1. Zweck

Zweck dieses Leitfadens ist die Bereitstellung von akkuraten Richtlinien für die korrekte Ausführung von Kunstflugfiguren für Punktwerber und Wettbewerbsteilnehmer.

5B.2. Allgemeines

Für die Bewertung einer Flugfigur wird der Flugweg des Modells verwendet. Alle Figuren beginnen und enden mit einer erkennbaren horizontalen Strecke in Normal- oder Rückenfluglage. Zentralfiguren beginnen und enden in derselben Flugrichtung, während bei Wendefiguren Ein- und Ausflug in entgegen gesetzter Richtung erfolgen. Sofern nicht anders gefordert, erfolgen Ein- und Ausflug in derselben Höhe. Bei Wendefiguren sind Positionierungsänderungen erlaubt.

5B.3. Präzise und gleichmäßige Bewertung

Der wichtigste Grundsatz einer gleichmäßigen Bewertung ist für jeden Punktwerber die Findung seines Maßstabs und dessen Einhaltung über die gesamte Dauer des Wettbewerbs. Es empfiehlt sich, vor Wettbewerbsbeginn eine Besprechung mit den Punktwerbern durchzuführen, um die Wertungen zu diskutieren und sich auf einen möglichst gemeinsamen Maßstab zu einigen. Hierbei helfen z.B. Trainingsflüge, welche von den Punktwerbern zeitgleich, aber unabhängig bewertet und anschließend die Fehler und deren Schwere diskutiert werden. Im Verlauf des Wettbewerbs dürfen die einzelnen Punktwerber ihre Maßstäbe nicht ändern.

Ein gerechter Maßstab ist ebenfalls sehr wichtig. Ständig höher oder niedriger zu werten ist nicht gut, wenn die Wertungen nicht der gezeigten Leistung entsprechen.

Unter keinen Umständen darf ein Punktwerber einen Teilnehmer, ein nationales Team, einen bestimmten Flugstil oder eine bestimmte Marke bzw. Antriebstechnik bevorzugen. Punktwerber achten nur auf das Modell und die Ausführung der Figuren. Im Umkehrschluss ist natürlich auch bei Benachteiligungen Handlungsbedarf angezeigt.

Die Leistungsfähigkeit eines Modells oder dessen Antrieb dürfen den Punktwerber bei seinen Wertungen nicht beeinflussen.

5B.4. Grundsätze

Grundsätzlich wird ein Teilnehmer in einem Kunstflugwettbewerb danach bewertet, wie perfekt sein Modell die geforderten Flugfiguren ausführt. Die Hauptkriterien zur Bewertung der Perfektion sind:

1. Geometrische Genauigkeit der Flugfigur; (Wertigkeit ca. 50%)
2. Eleganz der Ausführung der Flugfigur; (Wertigkeit ca. 25%)
3. Platzierung der Flugfigur innerhalb des Kunstflugraums; (Wertigkeit ca. 12,5%)
4. Größe der Flugfigur; (Wertigkeit ca. 12,5%)
5. Anteil der Flugfigur außerhalb des Kunstflugraums (zusätzlich zu o.a. Punkten)

5B.5. Wertungssystem für Kunstflugfiguren

Abweichungen von den Flugfigurenbeschreibungen führen gemäß o.a. Grundsätzen zu Abwertungen, abhängig von:

1. Art des Fehlers
2. Schwere des Fehlers
3. Häufigkeit einzelner Fehler und Gesamtzahl an Fehlern

Jeder Punktwerber vergibt eine Note pro Flugfigur. Ausgehend von der höchsten Note 10 zu Beginn einer Figur, verringert sich dieser Wert aufgrund der beobachteten Fehler. Eine hohe Note sollte nur dann vergeben werden, wenn keine wesentlichen, keine schweren oder gar mehrere Fehler festgestellt wurden.

5B.6. **Fluglage und Flugweg**

Der Flugweg eines Modells ist die Flugbahn seines Schwerpunkts. Die Fluglage ist die Richtung der Rumpf-Mittellinie in Relation zum Flugweg. Falls nicht anders angegeben, basieren alle Wertungen auf dem Flugweg.

5B.7. **Windkorrekturen**

Bei Wind sind Korrekturen der Fluglage erforderlich, damit der Flugweg des Modells der geforderten Figur entspricht. Ausgenommen von dieser Regel sind gerissene Rollen (Snaps), Turns und Trudeln, da sich hier das Modell im überzogenen Flugzustand befindet.

5B.8.1. **Geometrische Genauigkeit der Figur**

Im Leitfaden für die Bewertung von Abweichungen von der geforderten Geometrie unterscheidet man verschiedene Komponenten einer Figur: Strecken, Loopings, Rollen, Snaps, horizontale Kreise, Kombinationen von genannten Komponenten, Turns und Trudeln.

5B.8.2. **Die „ein Punkt pro 15°“ Regel**

Diese Grundregel gilt als Anhalt für die Abwertung von Figuren bei Abweichungen von der geforderten Geometrie. Für eine Abweichung von 15° wird ein Punkt abgezogen. Fehler bei geraden Flugabschnitten werden kritischer betrachtet als Abweichungen in Gier- oder Rollachse.

5B.8.3. **Strecken**

Jede Kunstflugfigur beginnt und endet mit einer horizontalen Strecke von erkennbarer Länge. Ist keine Strecke zu erkennen wird die gerade geflogene Figur und die folgende Figur um einen Punkt abgewertet. Horizontale Strecken die nicht als Ein- oder Ausflug aus einer Figur zu werten sind werden beobachtet, aber nicht bewertet.

Die Länge einer vertikalen Strecke ist kein Kriterium für eine Abwertung, wenn sie nur durch die Leistungsfähigkeit des Modells bedingt wird.

Alle Strecken innerhalb einer Figur haben einen Anfang und ein Ende, wodurch sich die Länge ergibt. Ihnen gehen voraus bzw. folgen Teil-Loopings. Die Länge einer Strecke wird nur dann bewertet, wenn eine Figur mehrere Strecken enthält, welche in Relation zueinander stehen, wie zum Beispiel in einem quadratischen Looping. Bei kleineren Missverhältnissen wird ein Punkt abgezogen, bei größeren Abweichungen können auch mehr Punkte abgezogen werden.

5B.8.4. **Loopings**

Ein Looping wird per Definition mit konstantem Radius und in einer vertikalen Ebene ausgeführt. Ein- und Ausflug sind bei einem vollständigen Looping horizontale Strecken. Bei einem Teil-Looping können diese Strecken, abhängig von der geforderten Figur, auch in einer anderen Ebene liegen.

Loopings oder Teil-Loopings innerhalb einer Kunstflugfigur müssen den gleichen Radius haben. Kleinere Abweichungen führen zu je einem Punkt Abzug, größere Abweichungen können zu 2 bis 3 Punkten Abwertung führen. Der Radius des ersten Loopings oder Teil-Loopings bestimmt die Größe aller anderen Radien innerhalb einer Figur. Jeder Looping oder Teil-Looping stellt eine ununterbrochene Kreisbahn dar. Jede erkennbare Unterteilung führt zu einem Punkt Abzug.

Wird ein Looping schief, also nicht in einer vertikalen Ebene, geflogen, führt eine kleine Abweichung zu einer Abwertung von einem Punkt, größere Abweichungen entsprechen mehreren Punkten.

Bei drei-, vier-, sechs- oder acht-eckigen Loopings liegt der Schwerpunkt auf gleichlangen Strecken, gleichen Winkeln und gleichen Radien.

5B.8.5. Rollen

Rollen und Teil-Rollen können als eigene Figuren oder Teile von anderen Figuren geflogen werden. Grundsätzlich gelten für alle Rollen:

- a) Der Flugweg wird durch die Rolle nicht verändert.
- b) Die Rollrate (Rollgeschwindigkeit) muss konstant sein. Kleinere Abweichungen werden mit einem Punkt Abzug geahndet, bei größeren Abweichungen können auch mehrere Punkte abgezogen werden. Wird die Roll-Rate zum Ende der Figur geringer (oder höher), wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt.
- c) Beginn und Ende einer Rolle müssen deutlich zu erkennen sein. „Unsauberer Anfang oder Ende“ führt jeweils zu einem Punkt Abzug.
- d) Bei mehreren Rollen innerhalb einer Flugfigur müssen alle Rollen mit der gleichen Roll-Rate geflogen werden. Gleiches gilt auch für Teil-Rollen. Strecken zwischen Teil-Rollen müssen kurz und von gleicher Länge sein. Zwischen aufeinander folgenden Rollen oder Teil-Rollen in unterschiedlicher Richtung darf keine Strecke sein. Kommen in einer Flugfigur Rollen und Teil-Rollen vor, dürfen die Rollen eine andere Rollrate als die Teil-Rollen haben.

Besondere Aufmerksamkeit gilt Figuren mit vorgeschriebenen Roll-Drehrichtungen. Eine Rolle oder eine Teil-Rolle in die falsche Richtung führt zu einer Nullwertung der Figur.

5B.8.6. Gerissene Rollen (Snaps)

Eine gerissene Rolle ist ein schnelles Rollmanöver, bei dem sich das Modell im überzogenen Flugzustand und hohem Anstellwinkel befindet.

Gerissene Rollen werden in Bezug auf Einhaltung des Flugwegs, Beginn und Ende der Drehbewegung sowie Beachtung der Roll-Drehrichtung wie normale Rollen bewertet.

Der Beginn einer gerissenen Rolle muss durch eine deutliche Anstellwinkeländerung zu erkennen sein, da sich das Modell während der gerissenen Rolle im überzogenen Flugzustand befinden sollte. Ist diese Fluglageänderung nicht zu erkennen, oder das Modell beschreibt eine Fassrolle, führt dies zu einer Abwertung um mindestens 5 Punkte. Gleiches gilt, wenn statt einer gerissenen Rolle eine normale Rolle geflogen wird.

Gerissene Rollen können positiv und negativ geflogen werden. Falls nicht anders gefordert, liegt die Entscheidung hier beim Piloten. Verlässt das Modell den überzogenen Flugzustand während der gerissenen Rolle, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt.

5B.8.7. Horizontale Kreise

Horizontale Kreise werden in einer horizontalen Ebene geflogen und meist als Zentralfigur verwendet. Sie können hoch oder niedrig geflogen werden. Hauptbewertungskriterien sind der kreisförmige Flugweg (= konstanter Radius), konstante Flughöhe, gleichmäßige Rollrate bei integrierten Rollen oder Teil-Rollen (falls zutreffend).

Der kreisförmige Flugweg sollte während der gesamten Figur beibehalten werden und es dürfen keine Abweichungen in der Flughöhe erkennbar sein. Die Bewertung der Rundheit kann bei geringen Flughöhen schwieriger sein. Die 150m Abstandsregel ist für Kreise aufgehoben und eine Abwertung erfolgt erst bei einer Überschreitung einer Entfernung von ca. 350m. Abweichungen von der Geometrie werden analog zum Looping nach der „1 Punkt je 15°“ Regel bewertet. Abhängig von der Entfernung zu Beginn der Figur, liegt es im Ermessen des Piloten den Kreis auf sich zu, oder von sich weg zu fliegen.

Andere horizontale Figuren welche aus Kombinationen von Kreisen, oder Teilkreisen mit Strecken bestehen, werden analog bewertet.

5B.8.8. Strecken/Looping/Horizontaler Kreis-Kombinationen

Trotz ihrer Vielfalt sind sie alle Kombinationen aus Strecken, Loopings, Teil-Loopings, Rollen, Teil-Rollen, gerissene Rollen, horizontalen Kreisen und Teil-Kreisen. Alle Komponenten werden wie oben beschrieben bewertet.

Immer wenn eine Rolle, eine Teil-Rolle, oder deren Kombination auf einer Strecke gefordert ist, müssen die Strecken des Ein- und Ausflugs gleich lang sein. Kleine Abweichungen führen zu einem Punkt Abzug, 2 Punkte bei größeren Abweichungen. Fehlt eine Strecke vor oder nach einer Rolle komplett, gibt es 3 Punkte Abzug.

Ausgenommen sind alle Immelmann-Figuren und Auf- bzw. Abschwünge, wo die Rollen oder Teil-Rollen unmittelbar vor bzw. nach Teil-Loopings geflogen werden. Eine erkennbare Strecke zwischen den Komponenten führt hier zur Abwertung der Figur.

Werden Rollen oder Teil-Rollen in Loopings oder Kreise integriert, soll der Flugweg trotzdem weich, gleichmäßig und mit konstantem Radius sein. Wird statt einer integrierten Rolle eine schnelle Rolle geflogen, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt.

Besondere Aufmerksamkeit gilt Figuren mit vorgeschriebenen Roll-Drehrichtungen. Eine Rolle oder eine Teil-Rolle in die falsche Richtung führt zu einer Nullwertung der Figur.

5B.8.9. Turns

Hauptkriterium bei dieser Figur sind vor allem Strecken. Die Strecken müssen exakt vertikal bzw. horizontal sein.

Für eine hohe Bewertung muss sich das Flugmodell um den Schwerpunkt bzw. die Hochachse drehen. Bei einem Drehradius von bis zu einer halben Flügelspannweite gibt es einen Punkt Abzug. Ein Radius von einer Flügelspannweite führt zu 2 bis 3 Punkten Abzug, 1,5 Flügelspannweiten zu 4 bis 5 Punkten Abzug. Drehradien ab zwei Flügelspannweiten führen zu einer Nullwertung der Figur. Dreht sich das Modell aufgrund des Drehmoments, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt. Fällt das Modell nach vorn oder hinten, führt dies zu einer Nullwertung der Figur.

Pendeln des Modells nach der Drehung führt zu einer Abwertung um einen Punkt. Gleiches gilt, wenn das Modell bereits vor Erreichen des Drehpunkts schiebt (zu frühes Betätigen des Seitenruders). Eine Drift des Modells im überzogenen Flugzustand wird toleriert, so lange es den Kunstflugraum nicht verlässt.

5B.8.10. Trudeln

Jedes Trudeln beginnt und endet mit einer horizontalen Strecke. Um zu trudeln, muss das Modell überzogen werden. Die Figur beginnt mit einer horizontalen Strecke, bei der die Geschwindigkeit reduziert und gleichzeitig der Anstellwinkel erhöht wird. Ein Driften des Modells vom Flugweg sollte in dieser Phase nicht zur Abwertung führen, da es sich kurz vorm Strömungsabriss befindet. Lediglich bei starkem Gieren oder wenn sich das Modell in den Wind stellt, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt. Nach der gleichen Regel wird ein Steigen des Modells vor dem Trudeln bewertet. Beim Strömungsabriss fällt die Nase des Modells nach unten. Gleichzeitig beginnt der Flügel mit seiner Drehbewegung. Eine Drift des Modells im überzogenen Flugzustand wird ignoriert, so lange es den Kunstflugraum nicht verlässt.

Eine Nullwertung wird vergeben, wenn das Modell nicht in den überzogenen Flugzustand kommt, oder das Trudeln mit einer gerissenen Rolle oder einem Spiralsturz eingeleitet wird. Schiebt das Modell vor dem Trudeln, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt. Eine Änderung der Drehrichtung zu Beginn des Trudeln führt zu einer deutlichen Abwertung. Ein Einleiten des Trudeln aus dem überzogenen Zustand durch Tiefenruder führt zu einer Abwertung um 4 bis 5 Punkte. Die Punktwerte müssen den überzogenen Flugzustand genau beobachten. Das Modell muss dabei nicht unbedingt still stehen, insbesondere nicht bei Windstille. Dies führt nicht zur Abwertung.

Das Ende des Trudeln, nach der vorgesehenen Anzahl an Umdrehungen, wird wie das Ende einer Rolle nach der „1 Punkt je 15°“ Regel bewertet. Bei einem Verlangsamten der Drehbewegung oder einer

vorzeitigen Beendigung des Trudelns und Nachdrehen mittels Querruder, wird die „1 Punkt je 15°“ Regel angewandt.

Nach Ende der Drehbewegung muss eine vertikale Strecke zu erkennen sein. Das Abfangen aus dem Trudeln wird wie ein Teil-Looping bewertet und falls eine Teil-Rolle folgt, sollte davor ebenfalls eine Strecke zu erkennen sein. Verschiedene Modelle trudeln in unterschiedlichen Fluglagen. Daher führt die Fluglage nicht zur Abwertung, so lange sich das Modell im überzogenen Flugzustand befindet. Drehrichtungswechsel sollten spontan erfolgen. Verlässt das Modell den überzogenen Flugzustand während der Figur, ist diese deutlich abzuwerten. Ein deutlicher Unterschied in der Drehrate beim Trudeln mit Drehrichtungswechsel führt zu einem Punkt Abzug.

5B.9. **Eleganz der Ausführung der Flugfigur**

Hier wird das harmonische Aussehen der Flugfigur bewertet. Zum Beispiel trägt das Einhalten einer konstanten Fluggeschwindigkeit in den einzelnen Komponenten der Figur, wie in den vertikalen Auf- und Abwärtspassagen wesentlich zur Eleganz bei. Sehr enge oder unnötig große Radien, auch wenn sie innerhalb der Figur gleich groß sind, können zur Abwertung bei der Eleganz führen.

5B.10. **Platzierung der Figur innerhalb des Kunstflugraums**

Zur Vermeidung von Abwertungen sollte der gesamte Flug innerhalb des Kunstflugraums liegen.

Eine Zentralfigur ist so auszurichten, dass sie mittig vor den Punktwerten liegt. Je nach Versatz, erfolgt eine Abwertung von bis zu 4 Punkten. Die Mitte einer Figur ist definiert als ihre Mitte zwischen Beginn und Ende.

Figuren die aufgrund zu großer Entfernung schwierig zu erkennen sind, sollten deutlich abgewertet werden. Das Hauptkriterium ist hier die Sichtbarkeit. Für ein großes, deutlich zu erkennendes Modell ist eine Fluglinie in 175m Entfernung vom Piloten akzeptabel, während ein kleineres Modell eventuell in 150m Entfernung geflogen werden muss. Figuren die in einer Entfernung von über 175m geflogen werden, sind 1 Punkt niedriger zu werten. Bei Entfernungen über 200m vom Piloten, sind 2 bis 3 Punkte Abzug üblich.

Grundsätzlich dienen Wendefiguren der Positionierung. Ein- und Ausflug müssen daher nicht unbedingt auf gleicher Flughöhe erfolgen, falls der Pilot die Flugebene wechseln will.

Ein Überfliegen der Sicherheitslinie führt zur Nullwertung der jeweiligen Figur. Im Wiederholungsfalle kann der Wettbewerbsleiter den Teilnehmer aus Sicherheitsgründen zur Landung auffordern.

5B.11. **Größe der Flugfigur**

Die Bewertung der Größe einer Flugfigur erfolgt in Relation zum Kunstflugraum und den anderen Flugfiguren innerhalb des Flugprogramms.

5B.12. **Anteil der Flugfigur außerhalb des Kunstflugraums**

Abwertungen aufgrund Fliegens außerhalb des Kunstflugraums sollten proportional zum Anteil der Figur außerhalb des Kunstflugraums sein. 10% führen zur Abwertung um einen Punkt, 30%, 40%, 50% ... zur Abwertung um 3, 4 oder 5 Punkte. Liegt die komplette Kunstflugfigur außerhalb des Kunstflugraums führt dies zu einer Nullwertung der Figur.

5B.13. **Beispiele**

Eine Lawine wird in einem leichten Steigflug begonnen. Nach der gerissenen Rolle weicht die Flugrichtung um 15° zur Seite ab und die Tragfläche hängt um 15°. $10 - 1 - 1 - 1 = 7$ Punkte.

Eine Vier-Punkt-Rolle wird spät begonnen und ist leicht außermittig platziert. Zwischen der zweiten und der dritten Viertel-Rolle ist kein Verharren / keine Strecke zu erkennen. $10 - 2 - 6$ (1 Punkt je 15°) = 2 Punkte.

Eine Acht-Punkt-Rolle wird spät begonnen und ist leicht außermittig platziert. Zwischen der ersten und der zweiten Achtel-Rolle ist kein Verharren/Strecke zu erkennen. $10 - 2 - 3$ (1 Punkt je 15°) = 5 Punkte.

Ein Immelmann-Turn (Aufschwung) wird unrund geflogen und die halbe Rolle vor Erreichen des Zenits begonnen. Nach der $\frac{1}{2}$ Rolle hängt die Tragfläche um 15° und der Flugweg weicht 20° vom Soll ab. $10 - 1 - 2 - 1 - 2 = 4$ Punkte.

Eine gerissene Rolle 45° abwärts sieht aus wie eine normale Rolle - bis auf ein leichtes Wackeln des Leitwerks. Ansonsten war alles perfekt. $10 - 6 = 4$ Punkte.

Bei einem Humpty-Bumps sieht eine gerissene Rolle abwärts nach Fass-Rolle aus und der Radius beim Ausflug ist kleiner als bei den anderen Teil-Loopings. $10 - 6 - 1 = 3$ Punkte.

Bei einem quadratischen Looping mit $\frac{1}{2}$ Rollen steigt das Modell im ersten Abschnitt mit 100° . Der Flugweg im oberen Flugabschnitt ist wellig, die $\frac{1}{2}$ Rolle abwärts wird 15° zu früh beendet, wird korrigiert, und die untere $\frac{1}{2}$ Rolle wird um 10° außermittig geflogen. $10 - 1 - 2 - 1 - 1 = 5$ Punkte.

Bei einem hohen Hut mit $\frac{1}{4}$ Rollen erfolgt eine $\frac{1}{4}$ Rolle in die falsche Richtung und das Modell fliegt die Querbahn statt auf dem Rücken in Normalfluglage: $10 - 10 = 0$ Punkte.

Während eines doppelten Immelmans - z.B. Figur 12 - bleibt der Motor stehen und die Figur wird nicht beendet. $10 - 10 = 0$ Punkte. Alle weiteren Figuren werden ebenfalls mit Null bewertet.

Ein ansonsten einwandfreies Trudeln mit 2 Umdrehungen wird mit ca. 45° Abweichung zur Mittellinie geflogen, also ein schwerer Fehler bei der Platzierung. $10 - 4 = 6$ Punkte.

Bei einem Turn bei Windstille ist der Flugweg vertikal, aber die Nase des Modells zeigt um 15° zur Seite um die Drehung zu erzwingen. Nach der Drehung pendelt das Modell nach und der Abfangbogen erfolgt ohne erkennbare vertikale Strecke im Anschluss an eine $\frac{1}{2}$ Rolle. $10 - 1 - 1 - 3 = 5$ Punkte.

Bei einem Looping mit einer integrierten Rolle oben, wird lediglich eine Rolle am obersten Punkt des Loopings geflogen. $10 - 6 = 4$ Punkte.

Eine halbe Kubanische-Acht wird zu spät begonnen, das Modell steigt mit 60° und nach der $\frac{1}{2}$ Rolle ist keine Strecke zu erkennen. Etwa 50% der Figur liegen außerhalb des Kunstflugraums. $10 - 1 - 3 - 5$ (schwere Fehler bei der Platzierung) = 1 Punkt.

Beim Rückentrudeln fällt das Modell trotz fehlerfreier Einleitung aus dem überzogenen Flugzustand und die letzten 90° der Drehung sind eine senkrechte Rolle. $10 - 6 = 4$ Punkte.

Ein Pilot fliegt acht perfekt aufeinander folgende $\frac{1}{8}$ Rollen. $10 - 0 = 10$ Punkte. So etwas sieht man auf Wettbewerben nicht so oft, aber eine Figur ohne erkennbare Fehler verdient eine 10.

Ein Pilot fliegt einen fast perfekten Abschwung. Lediglich die Tragfläche hängt, kaum erkennbar, beim Ausflug etwas nach unten. $10 - 0 = 10$ Punkte. In manchen Fällen ist ein Fehler so gering, dass ein ganzer Punkt Abzug nicht gerechtfertigt ist. Ein Punktwertler kann dann durchaus eine 10 vergeben, anstatt ewig auf die perfekte Figur zu warten.

Ein Pilot fliegt eine andere Figur als laut Wertungszettel gefordert. $10 - 10 = 0$ Punkte.

Nach diesem Fehler fliegt er weiter, aber alle nachfolgenden Figuren entsprechen nun nicht mehr den Figuren auf dem Wertungszettel. Alle weiteren Figuren sind daher ebenfalls mit Null zu werten.

Bei einer Figur „M“ verschwindet das Modell hinter einer niedrigen Wolke (oder in der Sonne), so dass nur ein Turn zu sehen ist. Jeder Punktwertler wertet N/O (Not observed = Nicht gesehen). Der Teilnehmer darf seinen Flug wiederholen und alle Figuren werden bewertet, aber nur die Wertung für die N/O bewertete Figur wird zur Komplettierung der Auswertung verwendet.

Während einer Lawine übersieht ein Punktwertler die gerissene Rolle im Scheitelpunkt und notiert N/O. Für die Auswertung wird in diesem Fall der gerundete Mittelwert der anderen Punktwertler verwendet.

Nach der letzten Figur in einem Vorrunden-Programm zeigt ein Teilnehmer den Ablauf der Rahmenzeit an. Die Landung erfolgt nach Ablauf der Rahmenzeit. Kein Abzug bei der Wertung.