

REGELWERK / WETTBEWERBSBESTIMMUNGEN

KLASSE F3A - 2

(7. überarbeitete Variante, gültig ab 01.01.2009)

BAUVORSCHRIFTEN

Maximaler Flächeninhalt (Tragfläche und Höhenleitwerk) 150 dm²

Maximales Gewicht 20 kg

Das Modell kann über alle Achsen gesteuert werden.
Der Motor muß mit einem wirksamen Schalldämpfer ausgerüstet sein.
Ausgenommen davon sind Elektromotoren.
Kein Teil darf sich zwischen Start und Landung vom Modell lösen.

SPEZIELLE VORSCHRIFTEN FÜR DIE FERNLENKANLAGE

Automatische Steuerungsabläufe, die die individuellen Fähigkeiten des Piloten ersetzen sind unzulässig.
Erlaubt sind Einrichtungen die vom Piloten ein- und ausgeschaltet werden müssen.

ANZAHL DER FLÜGE UND FLUGZEIT

Bei einem Wettbewerb werden in der Regel 3 Durchgänge geflogen wenn in der Ausschreibung nichts anderes bestimmt ist. Zur Auswertung werden alle Wertungen herangezogen. Abweichungen sind in der Ausschreibung oder vor dem Wettbewerb bekanntzugeben.

Für einen Wertungsflug stehen dem Teilnehmer 8 Minuten zur Verfügung. Die Zeitnahme beginnt mit dem Aufruf zum Start und endet mit der ersten Bodenberührung.

Der Start muß innerhalb von 3 Minuten erfolgt sein. Der Teilnehmer hat das Recht einen Versuch zu wiederholen, wenn das Modell innerhalb der ersten 3 Minuten nicht abgehoben hat.

Beim zweiten Versuch erhält der Teilnehmer für den Start NULL Punkte.

BEGRIFF EINES VERSUCHES / WERTUNGSFLUGES

Als Wertungsflug gilt jeder Versuch unabhängig vom Ergebnis.

ORGANISATION UND DURCHFÜHRUNG DER FLÜGE

Vor Beginn des Wettbewerbes ist in der Regel die Startreihenfolge auszulösen. Sie kann auch vom Veranstalter festgelegt werden.

Vor Beginn der Wertungsflüge sind Lautstärkemessungen durchzuführen. Maximalwerte, sind vom Veranstalter in der Ausschreibung bekanntzugeben.

Die Teilnehmer müssen 5 Minuten vor dem Start aufgerufen werden.

Die Zeitmessung beginnt mit dem Aufruf zum Start. (3 Min. Vorbereitungszeit, 5 Min. Flugzeit)

Die Figuren müssen in einem ununterbrochenen Flug in der festgelegten Reihenfolge geflogen werden. Für jede Figur ist nur ein Versuch zulässig.

Wird das Wendefigurenprogramm unterbrochen, ist die Figur, an der der Pilot fortsetzt laut anzusagen. Ausgelassene Figuren erhalten die Wertung NULL.

Fühlt sich ein Pilot außerstande, einen Figur zu fliegen, kann diese ausgelassen werden. Dafür muß zur Einhaltung der Reihenfolge ein gerader Durchflug anstelle der ausgelassenen Figur geflogen werden. Die Figur erhält die Wertung NULL.

Die Figuren müssen in einer Höhe und Ebene ausgeführt werden in der sie für die Schiedsrichter gut sichtbar sind.

Der Flugraum für die Figuren muß sich vom mittleren Standort der Schiedsrichter in einem Winkel von 60° vertikal und 120° horizontal befinden. (Fenster)

Die Flugfiguren sollten in einer Entfernung von 50 - 70 m vor den Schiedsrichter geflogen werden.

Jede Figur hat im waagrechten Geradeausflug und in gleicher Höhe zu beginnen und zu enden.

BEWERTUNG DER FLUGFIGUREN UND ERMITTLUNG DER ERGEBNISSE

Jede Figur wird von den Schiedsrichtern mit den Noten 0 - 10 bewertet. Die Noten werden mit den jeweiligen Faktoren der Figuren multipliziert. Die einzelnen Ergebnisse werden addiert.

Bei drei Schiedsrichtern ergibt die Summe aller Wertungen das Ergebnis. Bei fünf Schiedsrichtern wird die höchste und niedrigste Wertung der Schiedsrichter gestrichen. Das Ergebnis ergibt sich aus der Summe der verbleibenden Wertungen. Das Ergebnis des Wettbewerbes ergibt sich aus der Summe der erreichten Punkte aller bewerteten Flüge jedes Teilnehmers. Abweichungen davon sind in der Ausschreibung bekannt zu geben.

ANZAHL UND AUFGABE DER SCHIEDSRICHTER

Für jeden Wettbewerb sind mindesten 3 - und höchstens 5 Schiedsrichter einzusetzen.

Jeder Schiedsrichter hat jede Figur unabhängig von anderen Schiedsrichtern zu bewerten und das Ergebnis in die Startkarte einzutragen.

Am Ende eines Wettbewerbs sind Ergebnislisten anzufertigen und nach Möglichkeit jedem Teilnehmer zur Verfügung zu stellen.

FLUGPROGRAMM DER KLASSE F3A - 2

	Figur	Windrichtung / Wendefigur	Faktor
1	Start	GW	5
	Mitwindtrimmflug	MW	
2	Pyramide	GW	10
3	Turn	WF	15
4	Horizontale Acht	MW	10
5	hochgez. Kehrtkurve	WF	10
6	2 Loopings gezogen	GW	10
7	Dreieck	WF (endet GW im Anflug z. Zylinderhut)	10
8	Zylinderhut	GW	15
9	Rechteck	WF (endet GW im Anflug z. Landung)	10
10	Landung	GW	10

ERLÄUTERUNG DER FLUGFIGUREN

1. Start

Das Modell steht auf der Startlinie, startet, fliegt eine Flugwende beginnend von der Sicherheitslinie weg und geht in einen Mitwindtrimmflug über. Der Start ist beendet, wenn das Modell 2m Flughöhe erreicht hat.

Fehler:

Das Modell kommt mit laufendem Motor nicht allein zum Stillstand.

Steigwinkel zu flach oder zu steil. (ca. 20°)

Modell rollt nicht geradeaus.

Tragflächen nicht immer waagrecht.

2. Pyramide

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie an, geht in einen Steigflug von 45° über steigt 45° weiter, wird in einen Sturzflug von 45° abwärts gedrückt und danach in den Horizontalflug abgefangen. Der Motor kann im Sturzflug gedrosselt werden.

Fehler: Steig - und Sturzflug nicht 45° . Ungleiche Schenkel der Pyramide

Pyramidenspitze nicht auf Höhe des Piloten. Ein - und Ausflughöhe ungleich.

Änderung der Flugrichtung

3. Turn

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie an, wird senkrecht nach oben gezogen, die Fluggeschwindigkeit verlangsamt.

Anschließend erfolgt ein Abkippen über die linke oder rechte Tragfläche mit folgendem senkrechten Sturzflug und dem Übergang in den Horizontalflug.

Fehler: Steig - und Sturzflug nicht senkrecht. Modell kippt nicht über die Tragfläche.

Modell dreht seitlich aus der Flugrichtung

4. Horizontale Acht

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie an, entfernt sich in einer 90° Kurve vom Piloten, schließt unmittelbar daran eine entgegengesetzte Kurve von 360° an und fliegt unmittelbar eine wiederum entgegengesetzte Kurve von 270° die in der Anflugrichtung ausgeleitet wird.

Fehler: Unterschiedliche Flughöhe. An - und Abflugrichtung nicht parallel.
 Kurven/Kreise unterschiedlich groß, Winkel nicht eingehalten.
 Schnittpunkt nicht auf Höhe des Piloten an einem Punkt.
 Schnittwinkel der Teilkreise kleiner 180° .

5. Hochgezogene Kehrtkurve (Chandell)

Das Modell fliegt horizontal an und fliegt anschließend einen Halbkreis mit gleichmäßigem Höhengewinn.

Fehler: Der Halbkreis ist nicht gleichmäßig im Durchmesser.
 Es ist kein Höhengewinn sichtbar.

6. Zwei gezogene Loopings

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie an und fliegt 2 gezogene Loopings in gleicher Ebene und Höhe.

Fehler: Loopings nicht rund und nicht deckungsgleich. Looping nicht auf einer Ebene.

Ein - und Ausflughöhe unterschiedlich.
 Tragflächen nicht waagrecht.

7. Dreieck

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie, nach den Loopings, geradeaus, fliegt einen spitzen Winkel von der Startlinie weg, geradeaus bis auf Pilotenhöhe, wendet an der Spitze des Dreiecks und kehrt zur Startlinie zurück, fliegt einen spitzen Winkel um parallel zur Startlinie zu fliegen.

Fehler: Schenkel des Dreiecks ungleich lang.
 Spitze nicht auf der Höhe des Piloten, Figurenmitte.
 Höhenunterschiede in den einzelnen Teilstrecken.

8. Zylinderhut

Das Modell fliegt parallel zur Startlinie an, wird senkrecht nach oben gezogen, steigt senkrecht, geht in den Horizontalflug über, wird in den senkrechten Sturzflug gedrückt und in den waagrechten Flug abgefangen.

Fehler: Seiten des Hutes ungleich lang. Ein - und Ausflughöhe nicht gleich.
 Steig - und Sturzflug nicht senkrecht.
 Durchsacken beim Übergang vom Steigflug zum Horizontalflug.
 Änderung der Flugrichtung. Tragflächen nicht waagrecht.

9. Rechteck

Das Modell fliegt aus der Figur Hut waagrecht geradeaus, parallel zur Startlinie, fliegt einen $\frac{1}{4}$ Kreis, fliegt geradeaus, fliegt einen $\frac{1}{4}$ Kreis, fliegt geradeaus, fliegt einen $\frac{1}{4}$ Kreis, fliegt geradeaus, fliegt einen $\frac{1}{4}$ Kreis und beginnt mit der Landung.
Ab dem dritten $\frac{1}{4}$ Kreis kann mit dem Sinkflug begonnen werden.

Fehler: Kurzen Seiten ungleich lang.
Strecken werden nicht gerade geflogen.
Höhenunterschied in den ersten 3 Teilstrecken.

10. Landung

Das Modell nähert sich konstant sinkend der Landebahn, setzt auf dem Hauptfahrwerk zuerst auf. Die Landung ist nach 5 m Rollstrecke beendet.

Fehler:
Sinken nicht konstant.
Springen oder nochmaliges Abheben.

ACHTUNG: Eine Landung außerhalb des Landefeldes erhält die Wertung NULL.