

## ANHANG 6B

### TECHNISCHE BESTIMMUNGEN FÜR WETTBEWERBE MIT VORBILDGETREUEN FLUGZEUGMODELLEN - KLASSE F4

#### PUNKTERICHTER-LEITFADEN für Fessel-Flugzeugmodelle

#### Flugprogramm für Fessel-Flugzeugmodelle Klasse F4B

##### 6B.1 Allgemeines

Bei der Bewertung aller Flugfiguren muß die Leistung des Musters im Auge behalten werden. Die Punkterichter dürfen einen Wettbewerb mit vorbildgetreuen Flugzeugmodellen nicht mit einem Kunstflugwettbewerb verwechseln.

Zwei Flugebenen sind festgelegt:

- a) normale Flugebene - zwei (2) Meter
- b) obere Flugebene - fünf (5) bis sechs (6) Meter

Die Flugfiguren 6.2.7.3 (fünf Runden waagrecht Geradausflug), 6.2.8.j (Aufsetzen und Abheben) und 6.2.8.p (Durchstarten) müssen auf der oberen Flugebene beginnen und enden. Die Flugfigur 6.2.7.1 (Start) muß auf der oberen Flugebene enden und die Flugfigur 6.2.7.9 (Landung) muß auf der oberen Flugebene beginnen.

Jede Flugfigur ist vor Beginn anzusagen. Bei Beginn muß "Now" ("Jetzt") gerufen werden, nach Abschluß "Finished" ("Beendet").

Regel 6.2.7.2 "Vorbildtreue im Flug" sollte nach jedem Flug von allen Punkterichtern besprochen werden und man sollte versuchen, zu einer einheitlichen Bewertung dieses Punktes zu kommen.

Nach jedem Flug muß der Chefpunkterichter alle Wertungskarten auf Vollständigkeit prüfen.

##### 6B.2.7.2 Start

Das Modell muß eine Strecke, die mindestens dem halben Umfang des Landekreises entspricht, gleichmäßig und ruhig auf dem Boden rollen, weich abheben und in einem gleichmäßigen Steigflug, und in der oberen Flugebene in den Normalflug übergehen. Die Länge des Startlaufs und der Steigwinkel sollen dem Muster entsprechen. Zum Beispiel muß ein schweres Verkehrsflugzeug einen längeren Startlauf zeigen und einen geringeren Steigwinkel als ein Jagdflugzeug.

##### 6B.2.7.2 Vorbildtreue im Flug

Das Flugzeugmodell wird nach seiner maßstäblichen Geschwindigkeit, seiner Fluglage z.B. seine Neigung mit gesenkter oder angehobener Rumpfnase zu Fliegen, bewertet und nach weichen Ruderausschlägen, dem Motor Laufgeräusch und wie es zwischen den Flugfiguren fliegt. Das Modell soll gut ausge-

trimmt sein und keine Zeichen von Instabilität im Flug erkennen lassen. Die Punkterichter vergeben Punkte nach folgenden Grundregeln, wobei sie die Leistung des Musters im Auge behalten:

Motorlaufgeräusch.....	K=2
Geschwindigkeit des Modells.....	K=3
Flugstabilität und Trimmung.....	K=3
Präsentation und Eleganz des Fluges .....	K=3

*Anmerkung:* Fliegt ein Modell mit ausgefahrenem Fahrwerk, obwohl das Muster tatsächlich ein Einziehfahrwerk hat, dann wird die Gesamtpunktezahl für den Flug um 10% verringert.

#### 6B.2.7.3 Fünf Runden waagrechter Geradeausflug

In dieser Flugfigur soll die Flugfähigkeit des Modells gezeigt werden. Fünf weich geflogene Runden in stabiler Fluglage sollen auf der oberen Flugebene (5-6m) geflogen werden. Um die volle Punktezahl zu erhalten, muß die Flughöhe gleichbleibend sein. Sinkt das Modell unter die normale Flugebene, dann ist die Wertung Null (0).

#### 6B.2.8 Wahlfreie Vorführungen - Allgemeines -

Der Wettbewerbsteilnehmer muß beweisen, daß das Muster normalerweise jede ausgewählte Vorführung ausführen konnte. Wahlfreie Vorführungen müssen den Punkterichtern vor dem Start auf der Wertungskarte schriftlich mitgeteilt werden, dabei ist die Reihenfolge anzugeben, in der sie geflogen werden.

##### (A) Mehrmotorige:

Um Wertungspunkte für mehrmotorige Flugzeugmodelle zu bekommen, müssen alle Motoren mindestens fünf (5) Runden laufen. Alle Motoren müssen beim Start und bis zur Landung laufen, um die Höchstpunkteanzahl zu erreichen. Bleiben ein oder mehrere Motoren vorher stehen, ist die Wertung entsprechend geringer.

##### (B) Einfahren und Ausfahren des Fahrwerks:

Das Fahrwerk muß unmittelbar nach dem Start eingefahren und kurz vor der Landung ausgefahren werden. Die Geschwindigkeit, mit der dies geschieht, ist zu beachten und es muß in gleicher Weise wie beim Muster geschehen.

##### (C) Einfahren und Ausfahren der Landeklappen:

Wenn das Muster bei Start und Landung Klappen einsetzte, muß es das Modell auch. Um aber die volle Punkteanzahl zu erreichen, muß eine besondere Vorführung stattfinden, bei der die Klappen ausgefahren werden, und wenigstens eine (1) volle Runde geflogen wird, bevor die Klappen wieder eingefahren werden.

Um die volle Punkteanzahl zu erreichen, muß das Modell vor dem Ausfahren der Klappen seine Geschwindigkeit verringern und es muß auf Änderung der Fluglage geachtet werden. Eine weitere Verringerung der

Geschwindigkeit muß erkennbar sein, wenn die Klappen ausgefahren sind.

(D) Abwurf von Bomben oder Kraftstofftanks:

Werden Bomben im Flugzeug befördert, so müssen die Bombenschachtklappen geöffnet und nach dem Wurf wieder geschlossen werden. Sind Bomben oder Kraftstofftanks außen am Flugzeug angebracht, müssen sie an den richtigen Stellen und in richtiger Art und Weise angebracht sein.

(E) Hoher Flug mit mehr als 30° Leinenerhöhung:

Während drei (3) aufeinanderfolgender Runden müssen die Fesselleinen eine Mindesterrhöhung von 30° gegenüber dem Grund haben. Der Mittelpunkt des Kreises, den das Modell beschreibt, muß unmittelbar über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers liegen.

Höchstpunktezahlen werden vergeben, wenn die Leinen nicht niedriger als 45° gesenkt werden und die Flughöhe fast gleichbleibt. Punkteabzüge erfolgen bei Modellen die mit weniger als 45°, aber mehr als 30° fliegen oder wenn sich die Flughöhe während der drei (3) Runden erheblich ändert. Null (0) Punkte werden vergeben, wenn das Modell niedriger als mit 30° Leinenerhöhung zu irgendeinem Zeitpunkt während der drei (3) Runden fliegt.

(F) Ein Innenlooping:

Das Modell macht aus dem Normalflug einen weich geflogenen Looping in vorbildgetreuer Größe und setzt seinen Flug am gleichen Punkt und in gleicher Höhe wie beim Einflug fort.

(G) Drei Runden Rückenflug:

Das Modell muß in normaler Flughöhe drei (3) gleichmäßige Runden in stabiler Fluglage fliegen. Um die Höchstpunktezah! zu erreichen, muß die Flughöhe gleichbleibend sein.

(H) Senkrechter Halbkreis (Wingover):

Aus dem normalen waagrechten Flug muß das Modell nahezu senkrecht steigen, über den Kopf des Piloten fliegen, in den Sturzflug gehen und den normalen waagrechten Flug fortsetzen. Die Flugbahn während des senkrechten Halbkreises muß den Bodenkreis in der Mitte teilen.

(I) Figur Acht:

Aus der normalen Flugebene fliegt das Modell zuerst drei Viertel eines Innenloopings, gefolgt von einem Außenlooping und dem restlichen Viertel des Innenloopings. Es setzt dann den normalen Flug in gleicher Flughöhe wie beim Einflug in die Figur fort. Die Abschnitte sollen weich geflogen werden, von gleicher Größe sein und der Schnittpunkt dekungsgleich. Die tiefsten Punkte der Loopings müssen in gleicher Höhe liegen.

(J) Aufsetzen und Abheben:

Aus der oberen Flugebene sinkt das Modell mit zurückgenommenem Gas weich auf Landehöhe und nimmt die dem Muster eigene Fluglage für die

Landung ein, setzt weich auf und rollt ruhig drei Meter ohne anzuhalten. Dann wird Vollgas gegeben und das Modell startet wieder in einem flachen Steigflug und geht in der oberen Flugebene weich in den waagrechten Flug über. Wird die Figur nicht vollständig gezeigt, dann ist die Wertung für Aufsetzten und Abheben Null (0).

(K) Motordrossel:

Für eine Höchstwertung muß die Motordrossel wirksam und realistisch während des gesamten Fluges benutzt werden.

(L) Fallschirm-Abwurf:

Der Abwurf oder Ausstoß muß in der Weise des Musters erfolgen. Zum Beispiel: Frachtstücke müssen aus einem Frachtraum oder den Bombenschächten abgeworfen werden. Eine menschenähnliche Puppe muß durch Türen, Ladeluken oder während eines Rückenfluges abgeworfen werden. Ein einsitziges Flugzeug kann seinen Piloten nicht abspringen lassen. Wenn das Muster einen Bremsfallschirm bei der Landung benutzte, darf der Wettbewerbsteilnehmer dies zeigen.

(M) Flugvorführung durch das Muster:

Der Wettbewerbsteilnehmer muß beweisen, daß diese Vorführung tatsächlich durch das Muster gezeigt wurde. Er muß den Punkterichtern die Art der Vorführung angeben, bevor er die Startstelle betritt.

(N) Flugvorführung durch das Muster:

Wie oben.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf eine zweite Vorführung nach seiner Wahl zeigen, vorausgesetzt, sie ist von der ersten verschieden.

Anmerkung: 1. Jedem Modell, das mit ausgefahrenem Fahrwerk fliegt, wenn das Muster tatsächlich ein Einziehfahrwerk hat, werden von der Gesamtwertung des Fluges 10% abgezogen.

2. Es dürfen nur zwei (2) Vorführungen mit Abwurf gezeigt werden.

3. Die Flugfunktionen sollen kunstflugartig sein oder mechanische Funktionen, die von den Punkterichtern deutlich an dem fliegenden Modell zu erkennen sind. Funktionen wie "Handbewegung der Pilotenpuppe" oder "Licht im Flug einschalten" werden nicht akzeptiert. Fliegen mit verschiedenen Geschwindigkeiten wird ebenfalls nicht akzeptiert.

(O) Roll-Vorführung:

Die Vorführung des Rollens muß nach dem Flug gezeigt werden. Das Modell muß mit laufendem Motor auf dem Boden stillstehen, ohne daß es von Helfern festgehalten wird. Dann muß es wenigstens einen halben ( $\frac{1}{2}$ ) Kreis in vorbildgetreuer Geschwindigkeit und Art rollen. Das Modell muß dann langsamer werden und anhalten, ohne daß der Helfer eingreift.

(P) Durchstarten:

Aus der oberen Flugebene sinkt das Modell mit zurückgenommenem Gas weich auf Landehöhe und nimmt die Fluglage für die Landung ein, berührt aber nicht den Boden. Dicht über dem Boden wird Vollgas gegeben und das Modell wird nach einem flachen Steigflug auf der oberen Flugebene in den waagrechten Flug gebracht. Wenn das Modell den Boden berührt ist die Wertung Null (0).

6B.2.7.9 Landung

Aus der oberen Flugebene sinkt das Modell gleichmäßig mit zurückgenommenem Gas auf Landehöhe und nimmt die Fluglage ein, die diesem Muster für die Landung eigen ist. Es setzt ohne zu springen weich auf und rollt zum Stillstand. Ein Flugzeug mit Zweibein-Fahrwerk macht normalerweise eine Dreipunktlandung. Ein Flugzeug mit Dreibein-Fahrwerk landet zuerst auf dem Hauptfahrwerk und senkt dann weich das Bugfahrwerk. Das Modell muß ohne Hilfe des Mechanikers stehen bleiben. Eine Bruchlandung oder Landung auf der Rumpfspitze ergibt eine Wertung Null (0). Macht das Modell aber eine gute Landung und geht dann am Ende des Landelaufs auf die Rumpfspitze, wird die normalerweise gegebene Wertung um 30% verringert.

