

5.5.3 KLASSE F5A - KUNSTFLUGMODELLE MIT ELEKTROMOTOR

5.5.3.1 Allgemeines

Die Allgemeinen Bestimmungen, Kapitel 5.5.1, und die Wettbewerbsbestimmungen Kapitel 5.5.2, sind, wenn nicht anders angegeben, anzuwenden.

5.5.3.2 Flugprogramm K-Faktor

1	Startvorgang	1
2	Umgekehrte Kubanische Acht	3
3	Turn mit Halben Rollen	2
4	Langsame Rolle	3
5	Halber Quadratischer Looping	1
6	Quadratische Liegende Acht, außen-innen Einflug im Rückenflug	5
7	Halber Innenlooping	1
8	Dreieckiger Looping mit Rolle	4
9	Halbe Kubanische Acht	1
10	Humpty-Bump mit Halber Rolle aufwärts und Halber Vier-Zeiten-Rolle abwärts.	3
11	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht.	1
12	Vier-Zeiten-Rolle	4
13	Hoher Hut mit Viertelrollen auf- und abwärts.	2
14	Lawine mit Ganzer Gerissener Rolle	3
15	Humpty-Bump mit Halber Rolle aufwärts.	2
16	Zwei (2) Zwei-Zeiten-Rollen gegengleich	4
17	Halber Looping.	1
18	Rückentrudeln, drei Umdrehungen	3
19	Landung	1

5.5.3.3 Bewertung

Jede Figur wird während des Fluges mit Noten zwischen Null (0) und Zehn (10) von jedem Punkterichter bewertet. Diese Noten werden mit einem Koeffizienten multipliziert, der nach dem Schwierigkeitsgrad der Flugfiguren unterschiedlich ist. Jede nicht vollendete Figur muß mit Null (0) bewertet werden.

Die Flugfiguren müssen dort ausgeführt werden, wo sie von den Punkterichtern deutlich gesehen werden. Mittlere Flugfiguren sollen in der Mitte des Flugraumes ausgeführt werden, Während die Wendefiguren nicht über 60° hinausge-

hen sollen. Die Figuren sollen entlang einer Linie von ca. 150 Metern vor den Punkterichtern geflogen werden. Verstöße gegen diese Bestimmungen werden von jedem Punkterichter je nach Schwere des Verstoßes mit Punkteabzug bestraft.

Ist ein Modell nach Meinung der Punkterichter unsicher, oder wird es in unsicherer Art und Weise geflogen, so dürfen sie den Wettbewerbsteilnehmer zur Landung auffordern.

Wenn das Flugmodell auf seinem Fahrwerk startet und landet, so werden von jedem Punkterichter, dessen Wertung gilt, fünf (5) Bonuspunkte vergeben.

Eine Landung außerhalb der Landezone gilt als unsicher und wird mit fünf (5) Punkten Abzug von der von jedem Punkterichter für den Flug gegebenen Punktezahl bestraft.

Anmerkung: Als Landezone gilt:

1. Ein Kreis von 50 Meter Radius, oder
2. Linien im Abstand von 100 Metern auf einer normalen Landebahn, die wenigstens 10 Meter breit ist.

5.5.3.4 Wertungsverfahren

Der Veranstalter muß eine Gruppe von wenigstens drei (3) Punkterichtern für jeden Flug benennen. Die Punkterichter sollen möglichst verschiedener Nationalität sein und aus einer Liste ausgewählt werden, die von den NAEcs und der CIAM genehmigt worden ist. (In diesem Fall dürfen die Punkterichter für Elektro-Kunstflug aus der Liste der CIAM für F3A-Punkterichter ausgewählt werden).

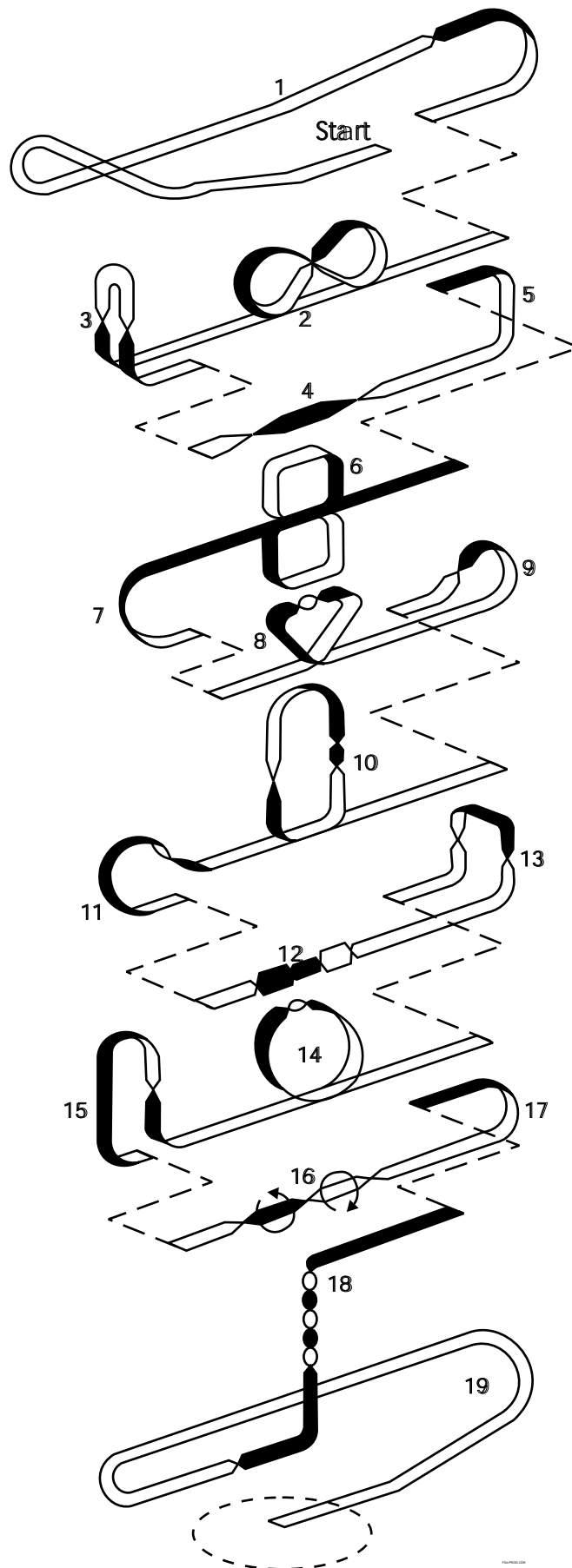
5.5.3.5 Ausführung der Flugfiguren

Die Flugfiguren müssen während eines ununterbrochenen Fluges in der aufgeführten Reihenfolge geflogen werden. Jedesmal, wenn das Flugmodell vor den Punkterichtern vorbeifliegt, muß eine Flugfigur ausgeführt werden, ausgenommen nach dem Start und vor der Landung wo in jedem Fall ein Vorbeiflug ohne Flugfigur erfolgen kann. Es wird empfohlen, daß der Wettbewerbsteilnehmer oder der Helfer den Punkterichtern ansagt, wenn er mit dem Programm beginnt.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen Versuch für jede Flugfigur unternehmen.

Anmerkung: Als Vorbeiflug gilt, wenn das Modell eine Linie überfliegt, die senkrecht zur Reihe der Punkterichter und durch den in der Mitte sitzenden Punkterichter gedacht ist.

5.5.3.a FLUGFIGUREN-PROGRAMM DER KLASSE F5A



MUSTER EINER WERTUNGSKARTE

F5A		DURCHGANG	
		STARTNUMMER	
		PUNKTERICHTER	
FIGUR		K	WERTUNG
1	Startvorgang	1	
2	Umgekehrte Kubanische Acht	3	
3	Turn mit Halben Rollen	2	
4	Langsame Rolle	3	
5	Halber Quadratischer Looping	1	
6	Quadratische Liegende Acht, außen-innen Einflug im Rückenflug	5	
7	Halber Innenlooping	1	
8	Dreieckiger Looping mit Rolle	4	
9	Halbe Kubanische Acht	1	
10	Humpty-Bump mit Halber Rolle aufwärts und Halber Vier-Zeiten-Rolle abwärts	3	
11	Halbe Umgekehrte Kubanische Acht	1	
12	Vier-Zeiten-Rolle	4	
13	Hoher Hut mit Viertelrollen auf- und abwärts	2	
14	Lawine mit Ganze Gerissener Rolle	3	
15	Humpty-Bump mit Halber Rolle aufwärts	2	
16	Zwei (2) Zwei-Zeiten-Rollen gegengleich	4	
17	Halber Looping	1	
18	Rückentrudeln, drei Umdrehungen	3	
19	Landung	1	