

4.2 F2B - FESSELFLUG-KUNSTFLUGMODELLE

4.2.1 Begriffsbestimmung des Kunstflugmodells

Flugmodell, das von einem Kolbenmotor(en) angetrieben wird und dessen Auftrieb durch die Einwirkung aerodynamischer Kräfte auf die Flächen erzeugt wird, die im Flug (außer den Steuerflächen) unbeweglich sein müssen.

4.2.2 Merkmale der Fesselflug-Kunstflugmodelle

Höchstes Fluggewicht.....	5 kg
Höchste Gesamtfläche	150 dm ²
Höchste Flächenbelastung	100 g/dm ²
Größter Hubraum des Motors / der Motoren	
a) 2-Takt Motor(en).....	10 cm ³
b) 4-Takt Motor(en).....	15 cm ³

Außer bei Viertaktmotoren muss ein Schalldämpfer verwendet werden. Das Modell muss vom Boden starten. Bei beiden Motorarten darf der Geräuschpegel 96 dB(A) nicht überschreiten. Der Geräuschpegel wird gemäß Regel 5.1.2 (Klasse F3A) gemessen.

Regel B.3.1. gilt nicht für die Klasse F2B.

4.2.3 Leinenlänge

Die Leinenlänge muss mehr als 15 Meter, darf aber nicht mehr als 21,5 Meter betragen.

4.2.4 Leinenprobe (vor jedem Versuch eines offiziellen Fluges vorzunehmen)

Die Leinenlänge wird von der Achse des Steuergriffs aus bis zur Luftschraubenachse gemessen. Bei zwei (2) Luftschrauben wird ihre Symmetrieachse als Bezugslinie für die Messung verwendet.

Bevor der Wettbewerbsteilnehmer zum Flug aufgerufen wird, muss eine Belastung vom (10) zehnfachen des Modellgewichtes ohne Kraftstoff gleichmäßig und ruhig auf den Handgriff, die Leinen und das Modell wirksam werden. Das benutzte Gewicht muss mit einer Genauigkeit von plus 0% und minus 10% einmalig auf den Handgriff derart wirken, dass die dabei ausgeübte Kraft gleichmäßig auf beide Steuerleinen verteilt während des ganzen Tests wirkt.

4.2.5 Begriffsbestimmung des Versuchs

Es gilt als Versuch, wenn das Modell nicht innerhalb von drei (3) Minuten nach dem Startzeichen in der Luft ist oder der Wettbewerbsteilnehmer den Flugkreis nicht innerhalb von zwei (2) Minuten nach Aufruf betritt.

4.2.6 Anzahl der Versuche

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf zwei (2) Versuche für jeden offiziellen Flug. Nach dem ersten Versuch darf der Wettbewerbsteilnehmer sofort seinen zweiten Versuch machen. Wenn er aber den Kreis verlässt,

muss er zu seinem zweiten Versuch in der ersten Durchgangszeit nach 30 Minuten aufgerufen werden oder am Ende eines Durchganges, nachdem höchstens 30 Minuten vergangen sind..

4.2.7 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

Ein Flug gilt als offiziell, wenn das Modell vom Boden abhebt.

4.2.8 Anzahl der Flüge

Bei Weltmeisterschaften, Kontinentalen Meisterschaften und anderen teilnahmebeschränkten Internationalen Wettbewerben hat jeder Wettbewerbsteilnehmer Anspruch auf zwei (2) Qualifikationsflüge, bei Weltmeisterschaften während der ersten 2-3 Wettbewerbstage abhängig von der Zahl der Teilnehmer. Es werden höchstens 45 bis 50 Flüge pro Tag empfohlen. Die 15 Einzelteilnehmer mit den höchsten Wertungen, auf der Basis ihrer höchsten Einzelergebnisse bei den Qualifikationsflügen sowohl der Senioren wie der Junioren, haben Anrecht auf drei (3) Flüge in der Endrunde.

Bei offenen internationalen Wettbewerben hat jeder Teilnehmer Anrecht auf drei (3) Flüge. Unter besonderen Umständen darf die FAI-Jury die Anzahl der Flüge reduzieren.

4.2.9 Ungültigkeitserklärung eines Fluges

Der Flug ist ungültig, wenn fest am Modell angebrachte Teile sich irgendwann zwischen der Freigabe des Modells und dem Ende der Vorwärtsbewegung des Modells bei der Landung lösen.

Bei einem Bruch oder Überschlag oder einer Bauch- oder Rückenfluglandung, ist der Flug nicht ungültig.

4.2.10 Anzahl der Helfer

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf zwei (2) Helfer.

4.2.11 Ausführung der Flugfiguren

Die Flugfiguren müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden. Zwischen dem Ende einer Flugfigur und dem Beginn der nächsten muss der Wettbewerbsteilnehmer wenigstens eineinhalb ($1\frac{1}{2}$) Runden fliegen. Der Wettbewerbsteilnehmer darf jede Figur in jedem Flug nur einmal versuchen. Er muss sein Flugprogramm innerhalb von sieben (7) Minuten beenden, Start und Landung eingeschlossen. Dieser Zeitraum von sieben (7) Minuten beginnt, wenn der Wettbewerbsteilnehmer vor dem Anlassen seines Motors ein Handzeichen gibt, aber nicht später als drei (3) Minuten, nachdem er den Flugkreis betreten hat. Der Motor muss mit der Hand angeworfen werden. Die Zeitnahme endet, wenn das Modell bei der Landung seine Vorwärtsbewegung beendet.

Es ist kein System und keine Vorrichtung gestattet, um den Motor zu stoppen oder den Motorlauf zu regeln.

4.2.12 Benotung

Während des Fluges wird jede vollständig geflogene Flugfigur von jedem Punkterichter mit Noten zwischen 0 und 10 bewertet. Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften müssen Schritte in Schritten von 0,5 Punkten angewandt werden. Diese Noten werden mit einem Koeffizienten (Faktor) multipliziert, der je nach der Schwierigkeit der Figur verschieden ist (siehe 4.2.15). Eine Figur, die nicht in der vorgegebenen Reihenfolge geflogen wird, erhält keine Wertung. Ausgelassene Figuren werden nicht gewertet, aber nachfolgende Figuren gelten als in der Reihenfolge geflogen, wenn sie im verbliebenen Programm an der richtigen Stelle geflogen werden.

Nach Beendigung der Figur "Kleeblatt" und vor Beginn des Landeanfluges sind Flugfiguren gestattet, die nicht bewertet werden, zu dem einzigen Zweck, den Motor abzustellen oder eine Drill der Steuerleinen zu beseitigen.

4.2.13 Punkterichter und Zeitnehmer

Die Veranstalter müssen eine Gruppe von wenigstens drei (3) Punkterichtern benennen, die aus einer Liste von Personen ausgewählt werden, die von den nationalen Luftsportkontrollen wegen ihrer Kenntnisse und Erfahrung benannt und von der CIAM bestätigt worden sind. Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften muss die Gruppe der Punkterichter auf fünf (5) erhöht werden. Bei Weltmeisterschaften und anderen teilnahmebeschränkten Internationalen Wettbewerben müssen die Punkterichter verschiedener Nationalität sein. Bei offenen internationalen Wettbewerben müssen die Punkterichter wenigstens zwei verschiedenen Nationalitäten besitzen und bei fünf Punkterichtern (empfehlenswert) brauchen nur drei von ihnen von der CIAM bestätigt worden sein. Die Punkterichter müssen für alle Wettbewerbsteilnehmer in einer bestimmten Serie von Flügen die gleichen sein. Bei fünf (5) Punkterichtern bleibt die höchste und die niedrigste Wertungskarte unbeachtet und nur die drei (3) mittleren Wertungen werden herangezogen. Die Punkterichter beim Kunstflug sind für die Beobachtung jedes Versuchs bei einem offiziellen Flug verantwortlich und müssen die vergebene Wertung für jede Flugfigur aufschreiben, sobald diese geflogen worden ist. Jedem Punkterichter wird eine Schreibkraft zugeordnet. Unmittelbar vor Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften in dieser Klasse müssen Übungsflüge mit Einweisung und nachfolgender Besprechung für die Punkterichter durchgeführt werden. Beim Kunstflug muss ein Chefzeitnehmer sichtbare Zeichen für die abgelaufenen Zeit in Abständen von einer (1), drei (3) und sieben (7) Minuten von dem Zeitpunkt an geben, an dem der Wettbewerbsteilnehmer ein Handzeichen vor dem Anwerfen seines Motors gegeben hat.

4.2.14 Wertung

a) Die von den Punkterichtern gegebenen Punkte, multipliziert mit den zugehörigen Koeffizienten, werden zur Wertung des Wettbewerbsteilnehmers zusammengezählt. Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften und anderen Wettbewerben mit eingeschränkter Teilnehmerzahl erfolgt die Reihung der 15 Teilnehmer an der Endrunde erfolgt nach der Summe ihrer Wertungen aus den zwei (2) besten Flügen in der Endrunde. Die Reihung der an der Endrunde nicht Beteiligten erfolgt nach dem besten Einzeler-

gebnis in den beiden Qualifikationsflügen. Im Falle eines Gleichstandes von zwei (2) Wettbewerbsteilnehmern auf Platz 15 nehmen beide den 15. Platz ein und der nachfolgende Wettbewerbsteilnehmer ist Siebzehnter. Liegen drei (3) Wettbewerbsteilnehmer gleichauf auf Platz 15, so nehmen sie Platz 15 ein und der nachfolgende Wettbewerbsteilnehmer ist Nummer 18, usw.

Bei offenen internationalen Wettbewerben wird die Wertung wie folgt vorgenommen:

- die Summe der beiden besten Flüge im Falle von drei (3) Flügen.
 - der beste einzelne Flug im Falle von zwei (2) Flügen oder einem (1) Flug.
- b) Zum Erstellen der nationalen Mannschaftswertung werden die drei (3) Platzziffern der Mannschaftsmitglieder jeder Nation zusammengezählt. Die Reihung erfolgt von der niedrigsten zur höchsten Summe, wobei Mannschaften mit drei Teilnehmern vor Mannschaften mit zwei Teilnehmern stehen und diese wiederum vor Mannschaften mit einem Teilnehmer.
- c) Wenn die Anzahl der teilnehmenden Junioren zur Vergabe des Titels Junioren-Weltmeister oder Kontinentaler Jugendmeister ausreicht, dann haben die drei (3) in den Ausscheidungsflügen bestplatzierten Junioren Anrecht auf drei Endrundenflüge. Ist ein Junior unter den 15 Besten der Gesamtwertung und er nimmt bereits an der Endrunde teil, dann gelten ihre/seine Flüge in der Endrunde für beide Wertungen. Das Ergebnis dieser Endrundenflüge der Junioren ergeben die Rangfolge der drei (3) besten Junioren, beeinflussen aber nicht die allgemeine Ergebnisliste.
- d) Genaue Kopien der Wertungsbogen der Punkterichter müssen bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften jedem Teilnehmer/Mannschaftsführer vor dem nächsten Wettbewerbsflug des Teilnehmers oder spätestens am Ende jedes Durchgangs ausgehändigt werden.

~~4.2.15~~4.2.12

Liste der Kunstflugfiguren

1. Start	K=1
2. Startvorgang.....	K=2
3. Wechsel-Halbkreis	K=8
4. Drei Innenloopings	K=6
5. Rückenflug (2 Runden)	K=2
6. Drei Außenloopings.....	K=6
7. Zwei quadratische Innenloopings.....	K=12
8. Zwei quadratische Außenloopings	K=12
9. Zwei dreieckige Innenloopings	K=14
10. Zwei liegende Achten	K=7
11. Zwei quadratische liegende Achten	K=18
12. Zwei stehende Achten.....	K=10
13. Stundenglas-Figur.....	K=10
14. Zwei Überkopf-Achten.....	K=10
15. Vierblättriges Kleeblatt	K=8
16. Landung	K=5

~~4.2.16~~4.2.13

Beschreibung der Kunstflugfiguren

Anmerkung: Der Leitfaden für Punkterichter der Klasse F2B befindet sich im Anhang 4B.

~~4.2.16.14~~ 4.2.13.1

Start

Vor dem Anwerfen seines Motors gibt der Wettbewerbsteilnehmer ein Handzeichen. Der Motor muss mit der Hand angeworfen werden. Freigabe des Modells innerhalb einer (1) Minute ergibt die volle Punktzahl; Freigabe des Modells nach Ablauf einer (1) Minute ergibt keine Punkte.

~~4.2.16.24~~ 4.2.13.2

Startvorgang

Ein vorschriftsmäßiger Startvorgang besteht aus einem ruhigen Rollen des Modells über mindestens 4,5 Meter der Startbahn, aber nicht mehr als ein Viertelkreis. Das Modell hebt dann sanft ab, steigt gleichmäßig und geht über dem Punkt, an dem das Modell mit dem Rollen am Boden begonnen hat, weich in den normalen Horizontalflug über. Das Modell fliegt anschließend zwei (2) Runden in normalem Horizontalflug bis über den Punkt, an dem es in den waagerechten Horizontalflug gegangen ist.

Fehler:

Modell springt oder hebt zu früh oder zu spät ab. Abheben, Steigflug oder Übergang in den Horizontalflug sind nicht weich ineinander übergehend. Übergang in den normalen Horizontalflug erfolgt zu früh oder zu spät. Übergang in den Horizontalflug und der normale Horizontalflug liegen nicht in einer Höhe von 1,20 bis 1,80 Meter.

~~4.2.16.34~~ 4.2.13.3

Wechsel-Halbkreis (Einer (1) erforderlich)

Ein Wechsel-Halbkreis gilt als vorschriftsmäßig, wenn das Modell aus dem normalen Horizontalflug in einen senkrechten Steig- und Sturzflug übergeht, der direkt über den Kopf des Piloten führt und dabei den Flugkreis in der Mitte teilt und im horizontalen Rückenflug in normaler Höhe abgefangen wird. Das Modell fliegt dann eine halbe Runde im Rückenflug bis zu dem Ausgangspunkt, geht dann aus dem Rückenflug in den senkrechten Steig- und Sturzflug über dem Mittelpunkt des Kreises über und beendet die Figur in normalem Horizontalflug. Alle Wenden in und aus dem waagerechten Flug sollen ungefähr 1,5 Meter Radius haben, aber 2,1 Meter nicht überschreiten.

Fehler:

Erste Hälfte:

Modell beginnt nicht aus dem normalen Horizontalflug, wackelt, wenn es in den Steigflug übergeht. Modell fliegt nicht genau über den Kopf des Piloten. Modell teilt den Kreis nicht in einer geraden Linie. Modell wackelt oder kommt in einer anderen als der Normalflughöhe in den Rückenflug. Modell schneidet den Kreis nicht an der gleichen Stelle und in der gleichen Richtung bei der zweiten Hälfte der Figur.

Zweite Hälfte:

Wird wie die erste Hälfte beurteilt, Ein- und Ausgangsposition sind umgekehrt.

~~4.2.16.4~~ 4.2.13.4 Aufeinanderfolgende Innenloopings (Drei erforderlich) K=6

Als vorschriftsmäßig gelten Loopings, wenn das Modell, in normaler Flughöhe beginnend, eine Serie von drei (3) gleichmäßig runden Loopings fliegt, alle an der gleichen Stelle, den unteren Rand in Höhe des normalen Horizontalfluges, den oberen Rand bei 45°. Das Modell fliegt dann noch einen halben Looping, geht in den Rückenflug und sinkt auf die normale Flughöhe; es fliegt dann zwei (2) Runden, bevor die Wertung des Rückenfluges beginnt.

Fehler:

Loopings sind rau und ungleichmäßig (z.B. eiförmig, sechseckig usw.). Unterkanten liegen nicht zwischen 1,20 und 1,80 Meter Höhe. Oberkanten weichen mehr als 0,60 Meter plus oder minus von 45° ab. Zweiter und dritter Looping weichen mehr als 0,60 Meter von der Flugbahn des ersten Loopings ab.

~~4.2.16.5~~ 4.2.13.5 Rückenflug (Zwei (2) Runden)

Als vorschriftsmäßiger Rückenflug gilt, wenn das Modell zwei (2) gleichmäßige, stetig geflogene Runden in normaler Flughöhe horizontal zurücklegt.

Fehler:

Flughöhe beträgt nicht 1,20 bis 1,80 Meter.
Flughöhe schwankt um mehr als 0,60 Meter.

~~4.2.16.6~~ 4.2.13.6 Aufeinanderfolgende Außenloopings (Drei (3) erforderlich) K=6

Als vorschriftsmäßig gelten Loopings, wenn das Modell, aus dem Rückenflug in normaler Höhe beginnend, eine Serie von drei (3) gleichmäßig runden Loopings fliegt, alle an der gleichen Stelle, den unteren Rand der Loopings in Höhe des normalen Horizontalfluges, den oberen Rand bei 45°. Das Modell fliegt dann noch einen halben Looping weiter und geht in den Horizontalflug über.

Fehler:

Loopings sind rau und ungleichmäßig (z.B. eiförmig, sechseckig usw.). Unterkanten liegen nicht zwischen 1,20 und 1,80 Meter Höhe. Oberkanten weichen mehr als 0,60 Meter plus oder minus von 45° ab. Zweiter und dritter Looping weichen mehr als 0,60 Meter von der Flugbahn des ersten Loopings ab.

~~4.2.16.7~~ 4.2.13.7 Aufeinanderfolgende quadratische Innenloopings (Zwei erforderlich) K=12

Die aufeinander folgenden quadratischen Innenloopings gelten als vorschriftsmäßig, wenn das Modell aus dem normalen Horizontalflug beginnend, eine quadratischen Flugfigur, bestehend aus zwei (2) Loopings, jeder mit vier (4) Innenwenden von ungefähr 1,50 Meter Radius und geraden Zwischenstrecken ausführt, die unteren Kanten in normaler Flughöhe, die Oberkanten im Rückenflug bei 45°. Die beiden unteren Wenden sind gleich, ebenso die beiden oberen Wenden. Die Figur beginnt und endet im Horizontalflug des Modells am Punkt des Beginns der ersten Wende.

Fehler:

Modell wackelt bei den Wenden. Untere Flughöhe liegt nicht zwischen 1,20 und 1,80 Meter. Obere Höhe liegt nicht innerhalb 0,60 Meter von 45°. Die Wenden sind nicht genau und ihr Radius übersteigt 2,10 Meter. Der zweite Looping liegt nicht auf der Flugbahn des ersten Loopings.

~~4.2.16.8~~ 4.2.13.8

Außenloopings (Zwei erforderlich)

Aufeinanderfolgende

K=12

quadratische

Die aufeinander folgenden quadratischen Außenloopings gelten als vorschrittsmäßig, wenn das Modell, aus dem Horizontalflug in 45° Höhe beginnend, eine quadratische Flugfigur (mit dem Sturzflug beginnend) bestehend aus zwei (2) Loopings, jeder mit vier (4) Außenwendungen von 1,50 Meter Radius und geraden, gleich langen Zwischenstrecken ausführt, die unteren Kanten in normaler Flughöhe, die Oberkanten in 45° Höhe. Die beiden unteren Wendungen sind gleich, ebenso die beiden oberen Wendungen. Die Figur beginnt und endet im Horizontalflug am Punkt des Beginns der ersten Wendung. Das Modell geht innerhalb einer Viertelrunde wieder in den Normalflug über.

Fehler:

Modell wackelt bei den Wendungen. Untere Flughöhe liegt nicht zwischen 1,20 und 1,80 Meter. Obere Höhe nicht innerhalb 0,60 Meter von 45°. Die Wendungen liegen nicht innerhalb von 0,60 Meter von 45°, sind nicht genau und ihr Radius übersteigt 2,10 Meter. Seiten des Loopings sind nicht gleich lang. Der zweite Looping liegt nicht auf der Flugbahn des ersten Loopings.

~~4.2.16.9~~ 4.2.13.9

Innenloopings (Zwei (2) erforderlich)

Aufeinanderfolgende

K=14

dreieckige

Dreieckige Innenloopings gelten als vorschrittsmäßig, wenn das Modell, aus dem normalen Horizontalflug beginnend, einen Dreieckskurs fliegt, der an der Grundlinie beginnt und endet. Die drei (3) Seiten sind gleich lang und die drei (3) Eckwinkel gleich groß. Der obere Winkel wird bei 45° geflogen. Der zweite dreieckige Looping muss auf der gleichen Flugbahn geflogen werden wie der erste. Alle Wendungen müssen weich, genau und mit ungefähr 1,5 Meter Radius geflogen werden.

Fehler:

Das Modell beginnt die Figur nicht in einer Höhe zwischen 1,20 und 1,80 Meter. Die Wendungen sind rau und verwackelt oder ihr Radius übersteigt 2,10 Meter. Der Gipfelpunkt der zweiten Wendung liegt nicht innerhalb 0,60 Meter vom 45°-Höhepunkt. Die Seiten sind nicht gerade und von gleicher Länge. Der zweite Looping liegt nicht in der gleichen Flugbahn des ersten Loopings.

~~4.2.16.10~~ 4.2.13.10

Horizontale Achten (Zwei (2) erforderlich)

Horizontale Achten beginnen und enden am Berührungspunkt der beiden Kreise. Der Innenlooping muss zuerst geflogen werden. Achten gelten als vorschrittsmäßig, wenn das Modell zwei (2) Achten fliegt, von denen jede aus zwei (2) Kreisen oder Loopings gleicher Größe besteht, die sich berühren und

horizontal nebeneinander liegen. Das Modell muss aus dem Normalflug in die Acht einfliegen und am Berührungspunkt der Kreise die Senkrechte erreicht haben. Die Achten müssen symmetrisch sein. Am oberen Rand jedes Kreises muss sich das Modell im 45°-Höhenpunkt befinden. Die Unterkante der Kreise müssen in normaler Flughöhe liegen.

Fehler:

Das Modell liegt beim Beginn der Figur nicht senkrecht. Das Modell liegt am oberen Rand des Kreises nicht innerhalb von 0,60 Meter vom 45°-Höhenpunkt. Unterkanten der Kreise liegen nicht innerhalb 1,20 bis 1,80 Meter Flughöhe. Loopings sind nicht rund und gleichmäßig groß. Berührungspunkte sind verschoben. Zweite Acht liegt nicht auf der Flugbahn der ersten Acht.

~~4.2.16.114~~ 4.2.13.11
erforderlich)

Quadratische liegende Achten (Zwei (2)
K=18

Die Acht muss in Richtung der ansteigenden Seiten des Loopings beginnen und nach Vollendung von zwei (2) Achten erfolgt der Ausflug in der gleichen Richtung. Der Innenlooping muss zuerst geflogen werden. Die Achten gelten als vorschriftsmäßig, wenn das Modell mit einem senkrecht Aufstieg beginnt, einen abgewandelten quadratischen Innenlooping, gefolgt von einem abgewandelten quadratischen Außenlooping fliegt, mit einem senkrechten Steigflug an der gleichen Stelle endend. Die Loopings sind so abgewandelt, dass ihre ansteigenden Seitenteile senkrecht stehen und sich die Loopings an diesen Seiten berühren. Die Wendungen am Anfang und am Ende dieser Steigflüge betragen 90°. Die oberen Seiten sind geringfügig kürzer als die anderen Seiten, die gleich lang sind. Die Figur wird wiederholt, um zwei (2) Achten zu fliegen. Die oberen Kanten der Loopings sind in 45° Höhe zu fliegen, die unteren Kanten in normaler Flughöhe. Alle Wendungen müssen weich und genau geflogen werden, mit einem Radius von ungefähr 1,5 Meter.

Fehler:

Radius der Wendungen mehr als 2,10 Meter. Seiten nicht gerade. Senkrechte Seitenteile und die unteren Kanten nicht gleich lang. Loopings sind nicht gleich groß. Obere und untere Kante nicht waagrecht. Wendungen am Anfang und am Ende der Steigstrecken nicht 90°. Die oberen Kanten der Loopings liegen nicht innerhalb 0,60 Meter bei 45°. Untere Kanten der Loopings nicht in einer Höhe zwischen 1,20 und 1,80 Meter. Steigstrecken werden nicht deckungsgleich geflogen. Die zweite Acht wird nicht auf der Flugbahn der ersten geflogen.

~~4.2.16.124~~ 4.2.13.12

Stehende Achten (Zwei (2) erforderlich)

Vertikale Achten beginnen bei 45° und enden am gleichen Punkt in der Rückenfluglage. Der Innenlooping muss zuerst geflogen werden. Achten gelten als vorschriftsmäßig, wenn das Modell zwei (2) Achten fliegt, die aus zwei (2) runden Kreisen oder Loopings gleicher Größe bestehen, die einander berühren und senkrecht übereinander stehen. Das Modell muss im Berührungspunkt der Kreise waagrecht fliegen. Die Achten müssen symmetrisch sein, die Oberkanten der Achten bei 90° über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers und die Unterkanten der Achten auf normaler Flughöhe liegen.

Fehler:

Modell fliegt zu Beginn nicht horizontal. Beginn liegt nicht innerhalb von 0,60 Meter vom 45°-Leinenerhebungspunkt. Oberkanten der Achten liegen nicht innerhalb von 1,20 Meter vom 90°-Scheitelpunkt entfernt. Unterkanten der Achten liegen nicht in einer Höhe zwischen 1,20 und 1,80 Meter. Loopings sind nicht rund und nicht gleich groß. Berührungspunkt wandert. Zweite Acht befindet sich nicht auf der Flugbahn der ersten.

~~4.2.16.13~~ 4.2.13.13

Stundenglas-Figur (Eine (1) erforderlich)

Eine Stundenglas-Figur gilt als vorschriftsmäßig, wenn das Modell, aus dem normalen Horizontalflug beginnend, einen dem Stundenglas ähnlichen Kurs fliegt. Es beginnt mit einer plötzlichen Wende, der ein Rückensteigflug folgt und eine Wende in eine Flugbahn durch den Kreismittelpunkt und halb so lang, wie der gesamte Steigflug. Es wendet dann in einen Rückensturzflug und setzt seinen Flug in normaler Höhe fort. Die Flugbahnen des Steig- und Sturzfluges schneiden sich bei 45°. Die vier (4) runden Ecken der Figur müssen einen Radius von ungefähr 1,50 Meter haben. Die Flugbahn beschreibt zwei (2) gleichseitige Dreiecke gleicher Größe, die Spitze auf Spitze stehen, eines senkrecht über dem anderen.

Fehler:

Modell beginnt die Figur aus anderer Höhe als der normalen Flughöhe von 1,20 bis 1,80 Meter. Wenden sind rau und verwackelt oder ihr Radius überschreitet 2,10 Meter. Höchster Punkt der Figur liegt nicht innerhalb von 0,60 Meter von dem Punkt 90° über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers. Dreiecksseiten sind nicht gleich lang. Die Figur wird nicht symmetrisch um die Senkrechte durch den Schnittpunkt bei 45° Leinenerhebung geflogen. Ausflug nicht im Normalflug in 1,20 bis 1,80 Meter Höhe.

~~4.2.16.14~~ 4.2.13.14

Überkopf-Achten (Zwei (2) erforderlich)

Die Überkopf-Achten beginnen am Berührungspunkt der Kreise unmittelbar über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers und enden am gleichen Punkt. Der Innenlooping muss zuerst geflogen werden. Die Überkopf-Achten gelten als vorschriftsmäßig, wenn das Modell zwei (2) Achten fliegt, die jeweils aus zwei (2) runden Kreisen gleicher Größe bestehen, deren Berührungs- und Schnittpunkte unmittelbar über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers liegen. Das Modell muss die Achten mit einem senkrechten Steigflug durch die Mitte des Kreises beginnen und im Mittelpunkt der Achten immer diese Richtung haben. Die Achten müssen symmetrisch sein und das Modell muss an der unteren Kante der Kreise in 45° Höhe sein.

Fehler:

Modell fliegt beim Einflug nicht senkrecht über dem Kopf des Wettbewerbsteilnehmers. Unterer Rand der Kreise liegt nicht innerhalb von 0,60 Meter vom 45°-Höhenpunkt. Loopings sind nicht rund und gleich groß. Schnittpunkte wandern. Zweite Acht befindet sich nicht auf der Flugbahn der ersten.

~~4.2.16.15~~ 4.2.13.15

Vierblättriges Kleeblatt (Eins (1) erforderlich)

Aus dem waagrechten Flug wird in ungefähr 38 Leinenerhebung in die Figur eingeflogen. Sie besteht aus einem ganzen Innenlooping, waagerechtem Flug, einem Dreiviertel-Außenlooping, senkrechtem Steigflug, Dreiviertel-Außenlooping, waagrechtem Rückenflug, dreiviertel Innenlooping und einem senkrechten Steigflug. Die Loopings rechts berühren die Loopings links auf einer senkrechten Symmetrieachse durch den Mittelpunkt des Kleeblatts. Die unteren Loopings berühren die oberen Loopings. Die Loopings sind gleich groß und durch waagerechte und senkrechte Flugbahnen miteinander verbunden. Die tiefsten Punkte der Figur müssen 1,50 Meter hoch liegen und die höchsten die senkrechte Fläche durch den Kreismittelpunkt berühren. Nach dem letzten Looping wird die Figur durch einen senkrechten Steigflug durch die Mitte des vierblättrigen Kleeblatts und die Rückkehr in den normalen waagerechten Flug vervollständigt.

Fehler:

Einflug nicht innerhalb von 0,60 Meter von 38 Leinenerhebung. Loopings sind rau oder ungleich groß. Verbindungsstrecken zwischen den Loopings sind nicht genau waagrecht oder senkrecht, entsprechend der Skizze von der Figur. Untere Ränder der unteren Loopings liegen nicht zwischen 1,20 und 1,80 Meter Flughöhe. Obere Ränder der oberen Loopings liegen nicht innerhalb von 1,20 Meter von der senkrechten Fläche durch den Kreismittelpunkt. Die Tangente der Loopings bilden kein Quadrat. Das Modell wird abgefangen bevor es das Kleeblatt senkrecht durchflogen hat.

~~4.2.16.16~~ 4.2.13.16

Landung

Als vorschriftsmäßige Landung gilt, wenn das Modell weich aus dem waagerechten Normalflug sinkt, und ohne zu springen oder hart den Boden zu berühren landet. Dabei dürfen keine anderen Teile des Modells als das Fahrwerk den Boden berühren. Das Modell bleibt innerhalb der ersten Runde nach der Bodenberührung stehen. Der Aufsetzpunkt liegt eine (1) Runde hinter dem Punkt, an dem das Modell den Sinkflug aus dem waagerechten Flug beginnt. Es sind Landungen auf dem Hauptfahrwerk und Dreipunktlandungen zugelassen.

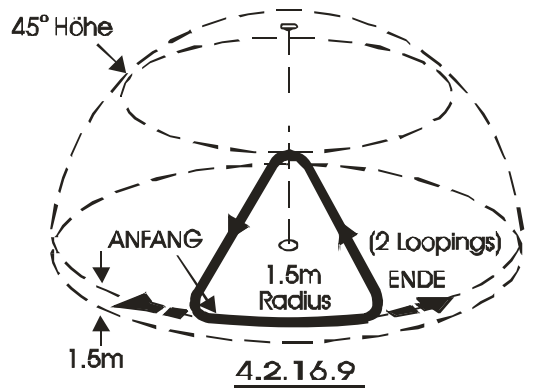
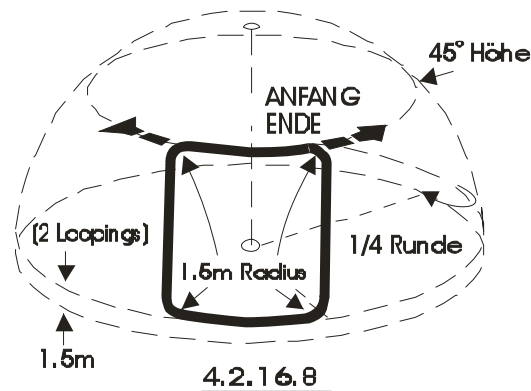
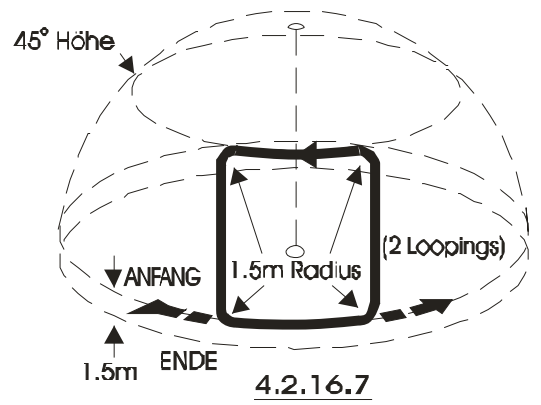
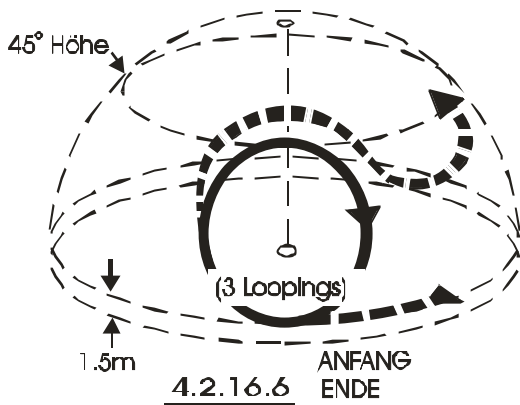
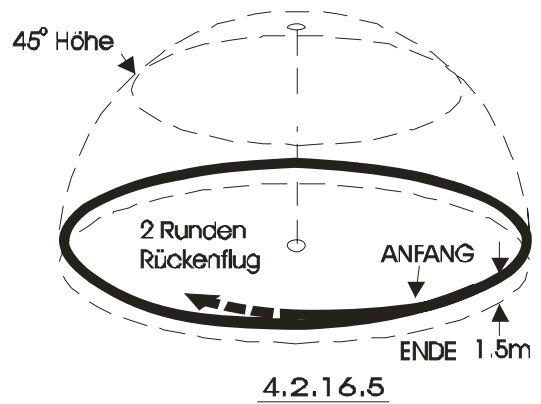
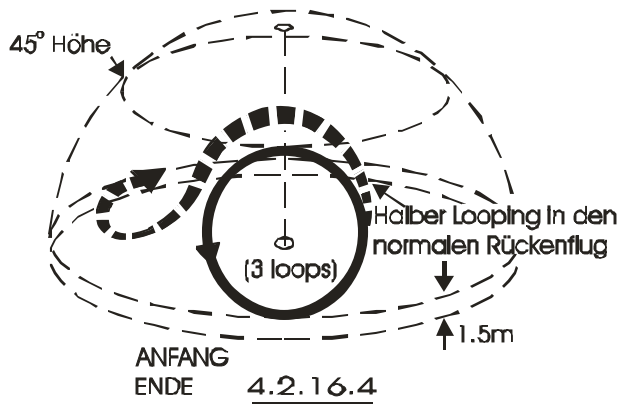
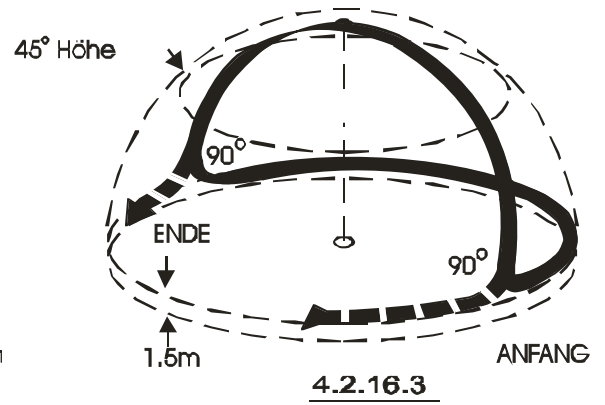
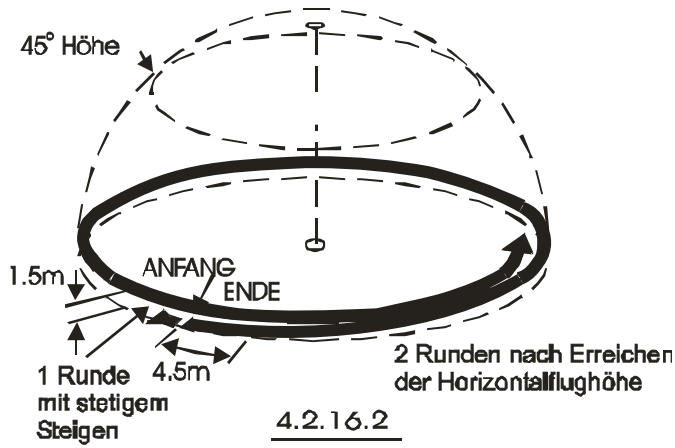
Fehler:

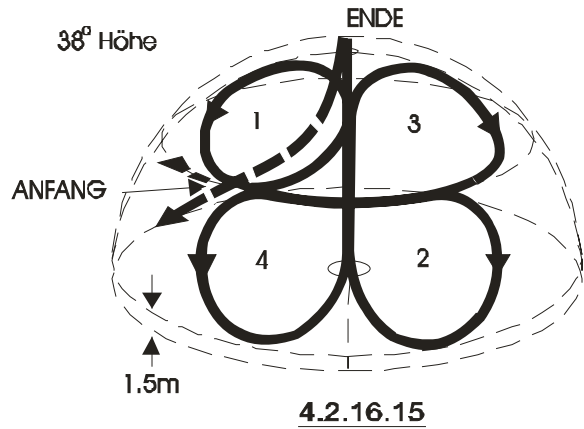
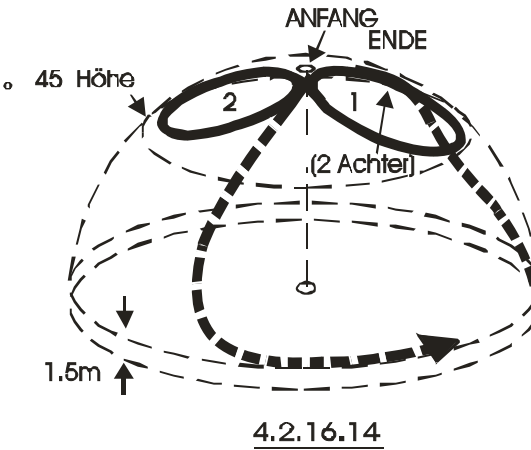
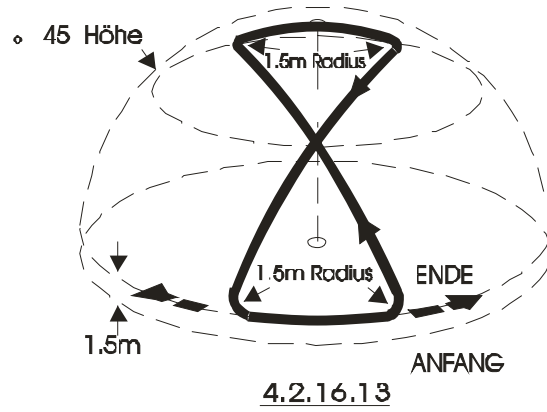
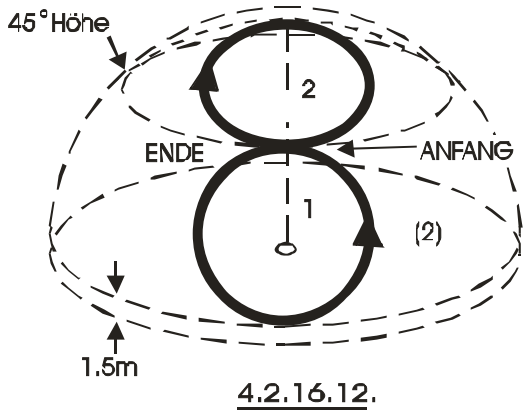
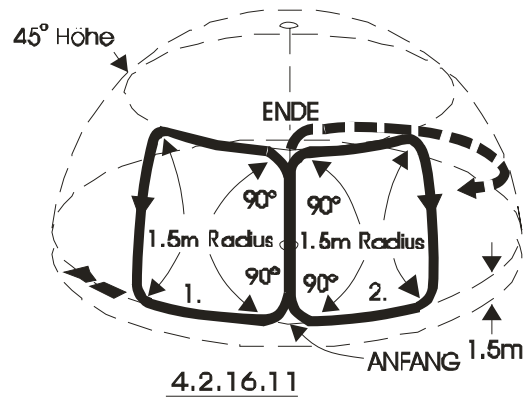
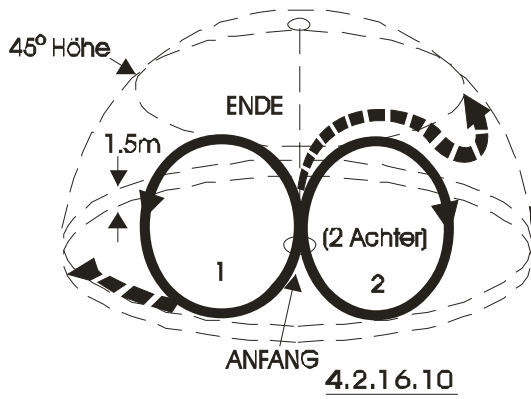
Es ist ein Fehler, wenn das Modell irgendwann springt oder wenn irgend ein Teil des Modells, außer dem Fahrwerk, den Boden berührt. Bruchlandungen, Überschlag, Bauch- oder Rückenlandungen ergeben keine Punkte. Der Übergang aus dem waagerechten Flug in den Sinkflug ist nicht weich, oder dauert länger oder kürzer als eine (1) Runde. Modell kommt nicht innerhalb einer (1) Runde zum Stillstand.

Die Punkterichter müssen alle außergewöhnlichen Umstände berücksichtigen, die außerhalb der Kontrolle des Piloten liegen und einen der erwähnten Fehler verursachen.

Anmerkung:

Die Zeichnungen gelten für Flüge entgegen dem Uhrzeigersinn und sind bei Flügen im Uhrzeigersinn umzukehren.





MUSTER EINER WERTUNGSKARTE

F2B		DURCHGANG			
		STARTNUMMER			
		PUNKTERICHTER			
FIGUR		K	Wertung	Punkte	
1	Start innerhalb 1 Minute	1			
2	Startvorgang	2			
3	Wechsel-Halbkreis	8			
4	Drei Innenloopings	6			
5	Rückenflug	2			
6	Drei Außenloopings	6			
7	Zwei quadratische Innenloopings	12			
8	Zwei quadratische Außenloopings	12			
9	Zwei dreieckige Innenloopings	14			
10	Zwei liegende Achten	7			
11	Zwei quadratische liegende Achten	18			
12	Zwei stehende Achten	10			
13	Stundenglas-Figur	10			
14	Zwei Überkopf-Achten	10			
15	Vierblättriges Kleeblatt	8			
16	Landung	5			
Gesamtwertung					

Unterschrift

