

5.5.3 Klasse F5A – Kunstflugmodelle mit Elektromotoren

5.5.3.1 Allgemeines

Diese Regeln für Wettbewerbe mit Kunstflugmodellen mit Elektromotoren wollen die Vorteile und Besonderheiten des Elektroantriebs nutzen. Diese Wettbewerbe könnten in der Nachbarschaft von Wohngebieten stattfinden, z.B. auf Sportplätzen und sind für Zuschauer leichter zu erreichen.

Falls nicht anders angegeben, sind die allgemeinen Regeln 5.5.1 und die Wettbewerbsregeln 5.5.2 anzuwenden.

5.5.3.1.1 Durchführung von F5A-Wettbewerben

a) Startreihenfolge

Die Startreihenfolge für den ersten Durchgang wird durch Auslösung ermittelt. Zur Startreihenfolge für den zweiten Durchgang wird die Liste umgekehrt. In keinem Fall folgen gleiche Fernsteuerfrequenzen einander und die Mitglieder einer Mannschaft werden durch wenigstens einen Teilnehmer voneinander getrennt. Die Startreihenfolge für die Endrunde wird durch eine zweite Auslösung ermittelt.

b) Anzahl der Flüge

Die Teilnehmer haben in der Vorrunde zwei Flüge mit dem gleichen Programm. Die zehn Höchstplatzierten nach den beiden Vorrundenflügen fliegen zwei Endrunden mit einem verschiedenen Flugprogramm, das von Musik begleitet wird.

c) Anzahl der Versuche

Jeder Teilnehmer hat Anrecht auf einen Versuch zu jedem offiziellen Flug. Es ist ein offizieller Flug, wenn ein Versuch unternommen worden ist, gleich mit welchem Ergebnis.

d) Aufbau der Strecke

Der Aufbau der Strecke hängt von der Größe des Wettbewerbsgeländes ab und besteht aus einem Flugraum höchstens 120x120x120 Meter und wenigstens 80x80x80 Meter. Während sie fliegen, müssen die Teilnehmer sich in der Mitte der Grundlinie b aufhalten, auf der Seite, auf der sich die Zuschauer befinden. Die Punkterichter müssen drei bis fünf Meter hinter dem Teilnehmer sitzen. Grundlinie b ist auch die Sicherheitslinie. Das Landefeld ist 50 bis 100 Meter lang, acht bis 10 Meter breit und liegt parallel zur Grundlinie b.

e) Beschreibung eines offiziellen Fluges

Während einer Startzeit von zwei (2) Minuten sind dem Teilnehmer eine unbeschränkte Anzahl von Versuchen gestattet (Handstarts oder mit Fahrwerk). Es ist gestattet, das zweite Modell einzusetzen. Nach den zwei Minuten darf kein Start mehr erfolgen und der Flug wird als offiziell angesehen, ob das Modell sich in der Luft befindet oder nicht.

f) Ausführungszeit

Der Flug muss innerhalb von fünf (5) Minuten beendet sein, die Startzeit von zwei (2) Minuten eingeschlossen. Landet das Modell nach Ablauf von fünf (5)

Minuten, so werden 50 Punkte von der Wertung abgezogen. Der gleiche Abzug erfolgt, wenn die Musik länger als fünf (5) Minuten läuft. Die Zeitmessung beginnt mit einem akustischen Signal oder mit Beginn der Musik (der Startstellenleiter entscheidet) und endet, wenn das Modell den Boden berührt.

g) Bewertung

Jeder Durchgang wird auf 1000 Punkte normalisiert. Die Summe des Durchschnitts der zwei Vorrunden und des Durchschnitts der zwei Endrunden zählen für den Endwertung.

5.5.3.2 Flugfigurenfolge

a) Zusammenstellung der Flugfigurenfolge

Jeder Teilnehmer wählt für seine Flüge in der Vorrunde höchstens sieben (7) und für die Endrunde höchstens zehn (10) Flugfiguren aus der Liste der Flugfiguren (5.5.3.4) Die Flugfigurenfolge für die Flüge in der Vorrunde wird eine (1) Stunde vor Beginn des ersten Durchgangs von den Teilnehmern bereitgehalten und vom Veranstalter eingesammelt. Die Wende-Flugfiguren sind freigestellt und brauchen nicht angegeben zu werden.

Die Flugfigurenfolgen für die Endrundenflüge müssen von den Teilnehmern ausgedruckt werden und werden, zusammen mit der Musikkassette vom Veranstalter eingesammelt, nachdem die Ergebnisse der Vorrunden veröffentlicht worden sind. Die Auswahl der Musik ist frei.

b) Ausführung der Flugfiguren

Die Flugfiguren müssen vor den Punkterichtern in der Mitte des Flugraums in einem ununterbrochenen Flug geflogen werden und in der Reihenfolge, in der sie vom Teilnehmer aufgelistet worden sind. Jede (Mittel-)Flugfigur muss in ungefähr 50 bis 120 Meter Entfernung vor dem Teilnehmer geflogen werden. Rollen und Messerflüge müssen auf einer Linie geflogen werden, die parallel zur Grundlinie b verläuft. Andere Flugfiguren können auch senkrecht zur Grundlinie b geflogen werden. Jede Flugfigur beginnt und endet auf einer waagerechten Linie in gleicher Flugrichtung.

5.5.3.3 Bewertung

a) Gruppe der Punkterichter

Der Veranstalter muss eine Gruppe von vier oder fünf Punkterichter bestimmen, bei internationalen Wettbewerben vorzugsweise verschiedener Nationalität, die er aus der offiziellen Punkterichterliste der CIAM auswählt. Vor jedem Wettbewerb muss eine Punkterichterbelehrung stattfinden. Es sind auch Eingewöhnungsflüge durchzuführen durch einen Teilnehmer, der ausgelost wird und der nicht unter den ersten fünf in der Startreihenfolge ist.

b) Bewertungssystem

Jede Flugfigur wird von jedem Punkterichter mit Punkten zwischen 0 (Null) und zehn (10) wie folgt bewertet:

<i>Grundlagen der Bewertung</i>	<i>Vorrundenflüge</i>		<i>Endrundenflüge</i>	
	<i>K max</i>	<i>Höchstpunktzahl</i>	<i>K max</i>	<i>Höchstpunktzahl</i>
Präzision, Perfektion jeder Flugfigur	50 (max. 12 Flugfig.)	500		
Gesamteindruck (einschl. Wendefiguren, Start und Landung) Darstellung der Figuren. Landung im/außerhalb Landefeld	50 (45 ohne Fahrwerk)	500 (450)	50 (45)	500 (45)
Harmonie, Rhythmus und Anmut			10	100
Gesamt	100 (95)	1000 (950)	60 (55)	600 (550)

5.5.3.4 Wendeflugfiguren

a) Grundsatz

Wendeflugfiguren verbinden eine mittlere Figur mit der nachfolgenden mittleren Figur. Sie sind beliebig und müssen aus Kombinationen aller Möglichkeiten gebildet sein, die Flugfiguren oder Teile davon bieten. z.B. Turns, Humpty Bumps, Loopings, Trudeln, usw.

b) Positionierung

Alle Wendeflugfiguren müssen in der Box geflogen werden. Wendeflugfiguren und Mittelfiguren müssen wenigstens zehn (10) Meter waagrecht voneinander getrennt sein.

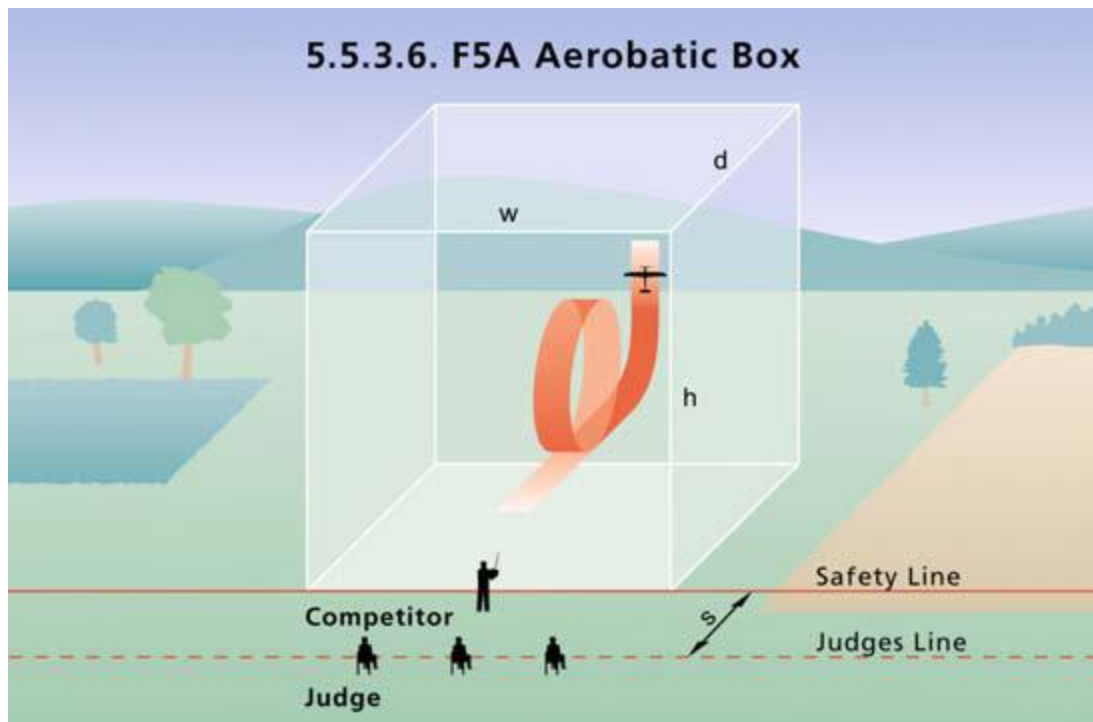
c) Bewertung

Die Wendefiguren dürfen nicht getrennt bewertet werden. Diese Figuren zählen zum Gesamteindruck. Auch Fliegen außerhalb der Box wird diesen beeinträchtigen.

5.5.3.5 Flugfiguren

Nr.	Grundfigur	K	Option 1	K	Option 2	K	Option 3
1	Loopings, positiv (mind. 2)	2	mit Rollen	3	mit gerissenen Rollen	4	Rosette
2	Loopings, negativ (mind. 2)	3	mit Rollen	4	mit gerissenen Rollen	5	Rosette
3	Quadr. Looping	3	mit 2 halben Rollen	4	mit 4 halben Rollen	5	mit 4 ganzen Rollen
4	(Kuban.) Acht	3	waagrecht quadratisch	4	senkrecht quadratisch	5	senkrecht quadratisch mit 4 ganzen Rollen
5	Rolle(n)	2	zwei	3	langsam	4	gegengleich
6	Punktrolle (mind. 2)	3	Vierpunkt	4	Achtpunkt	5	Vierpunkt in Gegenrichtung
7	Messerflug	3	in Gegenrichtung mit halber Rolle	4	in Gegenrichtung mit ganzer Rolle	5	in Gegenrichtung mit gerissener Rolle
8	Rollenkreis mit 4 halben Rollen	4	mit vier ganzen Rollen	5	mit vier Rollen gegengleich	7	mit einer Rolle
9	Trudeln	1	drei Umdreh.	2	zwei Umdreh. gegengleich	3	Drei Umdreh. im Rückenflug
10	Immelman	2	mit halben Rollen	3	mit ganzen Rollen	4	mit Rolle und gerissener Rolle
11	Humpty Bump positiv	2	negativ	3	mit ganzen oder Vier-Punkt-Rollen	4	mit Rollen und gerissenen Rollen
12	Torque-Rolle (mind. 3)	3	Fünf (5)	5	Sechs (6)	6	mehr als sechs
13	Hoher Hut Positiv mit 2 Halben Rollen	3	Positiv mit ganzen Rollen	4	Negativ mit halben oder Punkt-Rollen	5	Negativ mit ganzen oder gerissenen Rollen
14	Turn	2	mit Halben Rollen auf- und abwärts	3	mit Ganzen Rollen auf- und abwärts	4	mit Rolle aufw. und gerissener Rolle abwärts

5.5.3.6 F5A Kunstflug Box



$w=110\text{m}$

$d=75\text{m}$

$h=75\text{m}$

$s=3\text{-}5\text{m}$