

## Klasse F4B-SC Fessel-Flugzeugmodelle Semiscale

### 1. Grundsatz:

Das Modell muss einem wirklich existierenden Flugzeug nachempfunden sein.

Für die Bauweise gibt es keine Einschränkungen ( z.B. Fertigmodell, Bausatz, Flachrumpfmodell ). Der Maßstab ist freigestellt und der Wettbewerber muss NICHT ZWINGEND der Erbauer des Modells sein. Die Bestimmungen für das Modell sind jedoch einzuhalten.

### 2. Bestimmungen für das Modell:

max. Flächeninhalt 150 dm<sup>2</sup>

max. Hubraum der Motoren 15 cm<sup>3</sup> (Zweitakt)

max. Hubraum 20 cm<sup>3</sup> (Viertakt)

max. Masse 5 kg

max. 42 Volt bei Elektromotoren ohne Belastung

Motordrossel ist zwingend, egal ob mechanisch oder elektrisch. Wirksame Schalldämpfer, sichtbare gelten als nicht vorhanden.

### 3. Baubewertung - Grundsatz:

Der Wettbewerber soll einen Nachweis des von ihm eingesetzten Modells vorweisen, dass das Flugzeug wirklich existiert hat.

Der Nachweis kann sein: z. B. ein Foto, welches das Flugzeug ganz zeigt, ein Schattenriss/Zeichnung z. B. Buch, Zeitschrift, Plastikbausatz usw..

Ein Nachweis der Farbe/Lackierung, z. B. Deckelbild eines Plastikbausatzes. Zur Lackierung kann auch ein schwarz/weiß- Nachweis, z. B. Bauanleitung -wenn die Farbfelder beschrieben sind- angenommen werden.

### 4. Baubewertung - Handhabung:

Punktwerter, drei Personen, Abweichungen sind jedoch dem Veranstalter gestattet.

Es wird zunächst aus 3 m die Umrisstreue anhand der vorgelegten Unterlagen geprüft, Keine Vermessung!!

Zugleich Übereinstimmung der Kennzeichen und Farbe (Lackierung) prüfen!

Nun am Modell die handwerkliche Ausführung begutachten, dabei das Modell nicht anfassen!

ACHTUNG: die Bauweise spielt keine Rolle, sondern "NUR" die Ausführung!!!

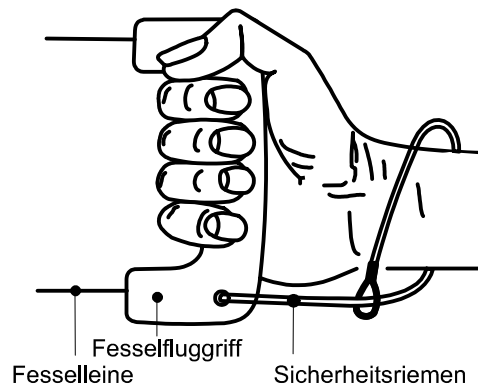
Hier auch noch einmal "kurz" prüfen, ob man mit der Farbe/Lackierung/Beschriftung richtig liegt.

Wichtiger Hinweis: die gesamte PRÜFUNG sollte nicht mehr als ca. 10 Min. Zeit in Anspruch nehmen!!!

Wertung: Es werden für die drei Kriterien -Umriss/lackierung/Ausführung- zwischen 0 - 10 Punkten, mit Halbpunktenabstufung, vergeben. Die Gesamtsumme der Punkte ergibt die Baubewertung!!

Vor der Flugwertung: Es dürfen folgende Teile ausgetauscht werden -Luftschraube, Räder, z. B. gegen größere bei Rasenpisten, Spinner. Diese sollten jedoch in Form und Farbe gleichbleiben.

Der Teilnehmer sollte vor jedem Start eine Leinenkontrolle vornehmen, die Zugprobe muss dem 10-fachen Modellgewicht entsprechen, jedoch nicht mehr als 20 kg. Die Leinenlänge darf nicht mehr als 21,5 m sein!! Der Pilot hat beim Fliegen die Sicherheitsschlaufe am Griff zwingend zu benutzen. Bei Nichtbeachtung ist die Wertung für den Flug NULL (0)!!!!



Zeichnung des Handgriffs mit Sicherheitsriemen

## 5. Flugwertung

Das Flugprogramm soll dem nachgebautem Muster entsprechen und es soll aus dem Wahlprogramm nur solche Figuren gewählt werden, die das Muster auch ausführen konnte. Bei Zweifeln hat der Wettbewerber einen Nachweis zu erbringen und dies vor Beginn des Fliegens mit den Punktwertern abzuklären.

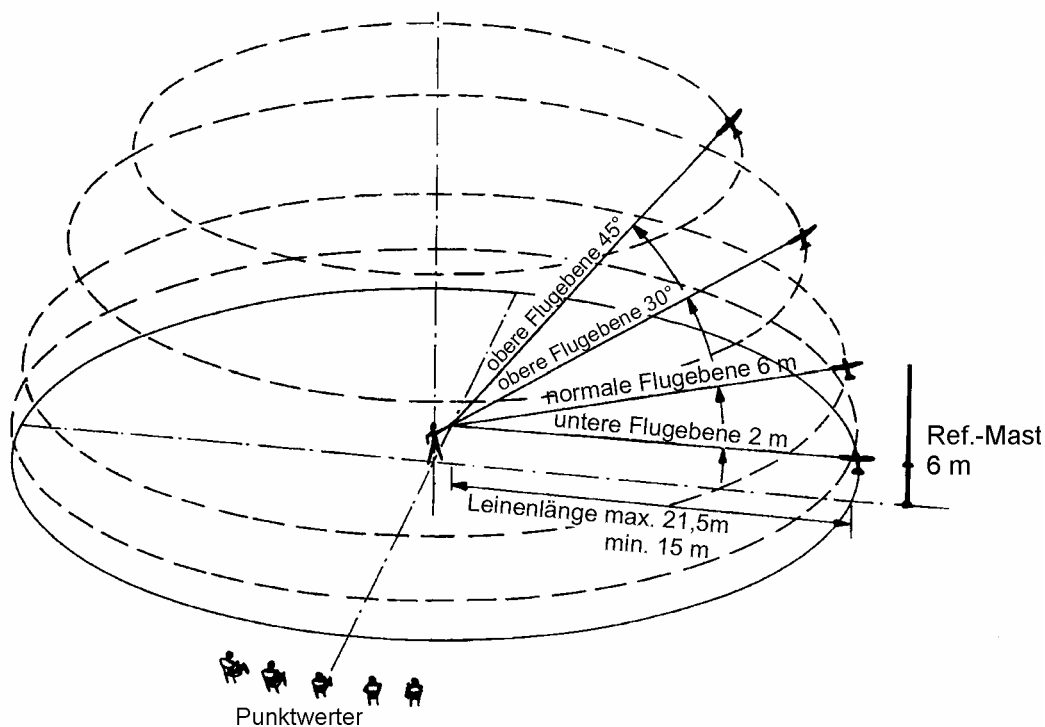
Das Flugprogramm setzt sich aus dem Pflichtteil und 4 Wahlfiguren zusammen. Das gewählte Programm ist vor dem Fliegen mit der gewählten Reihenfolge des Programms bei den Punktwertern abzugeben.

Flugzeit: Die Flugzeit beträgt 9 Min., plus je 1 Min. für jeden weiteren Motor.

Der Wettbewerber kann in den ersten 3 Min. einen Fehlstart anmelden und wiederholt seinen Versuch am Ende des Feldes. Die Zeitnahme beginnt mit dem sichtbaren Zeichen des Starters, dass er mit dem Anwerfen des Motors/Motoren beginnt! Nach den 9 Min./plus, erfolgt keine Wertung mehr und der Pilot hat unverzüglich zu landen.

## 6. Erklärung der Flugebenen:

- Low Flight = untere Ebene - 2 m
- Normal Flight = normale Ebene - 6 m
- High Flight = obere Ebene - min. 30 °/max. 45 °



## 7. Flugprogramm:

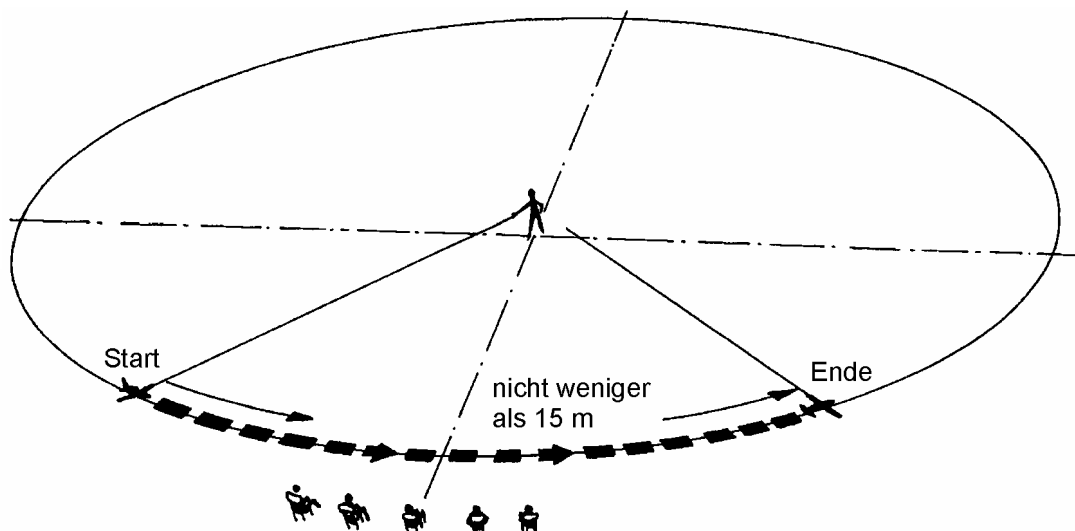
**Taxidemonstration:** Die Demonstration kann vor oder nach dem Flug erfolgen. Das Modell muss entsprechend dem Muster mind. 15 m auf dem Boden rollen und ohne äußeren Einfluss stoppen.

Fehler: Das Modell rollt nicht mind. 15 m.

Das Modell wird von außen beeinflusst.

Das Modell stoppt nicht innerhalb einer Runde.

Wird das Modell von einem Helfer angefasst oder beeinflusst, ist die Wertung NULL (0)!



## 8. Start:

Der Start soll vom Boden, ohne Eingreifen eines Helfers, aus dem Stand erfolgen, um die volle Punktzahl zu erreichen. (Handstart kann erlaubt werden, es werden jedoch keine Punkte vergeben).

Das Modell soll dem Muster entsprechend am Boden rollen, abheben und auf Normalflughöhe -6 m- gehen. Es sind dann mind. 2 Leerrunden zu fliegen!! Es ist egal, ob das Modell auf Normalflughöhe bleibt oder auf die untere Flugebene -2 m- geht.

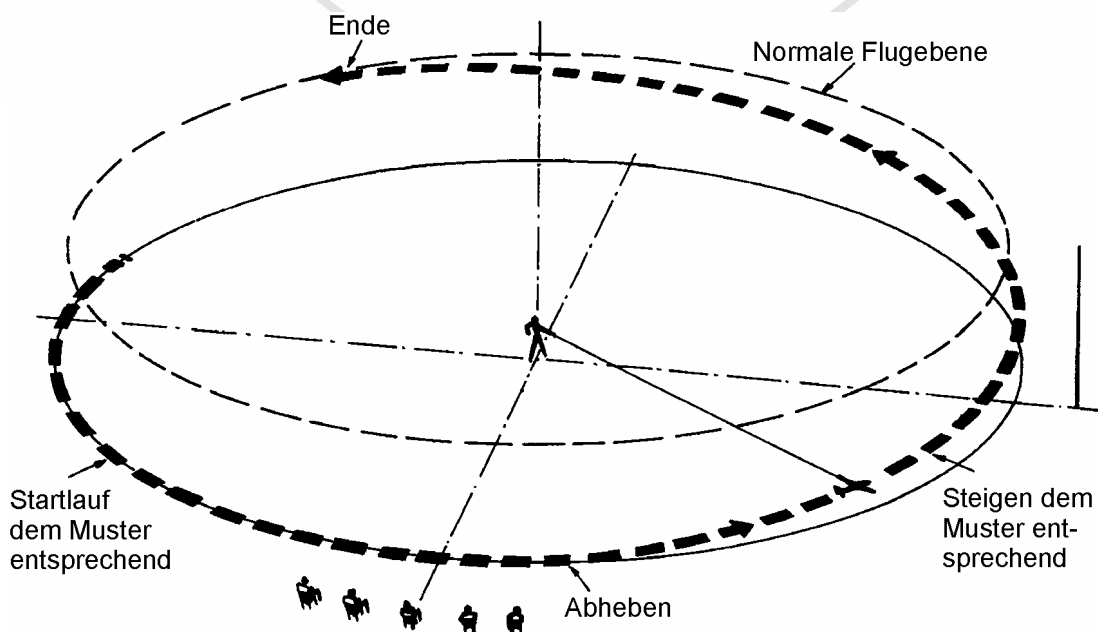
Achtung: mehrgeflogene Leerrunde sind keine Fehler!

Fehler: Wenn das Modell nach dem Abheben nochmals den Boden berührt, ist die Wertung NULL (0).

Das Modell steigt zu steil oder zu flach.

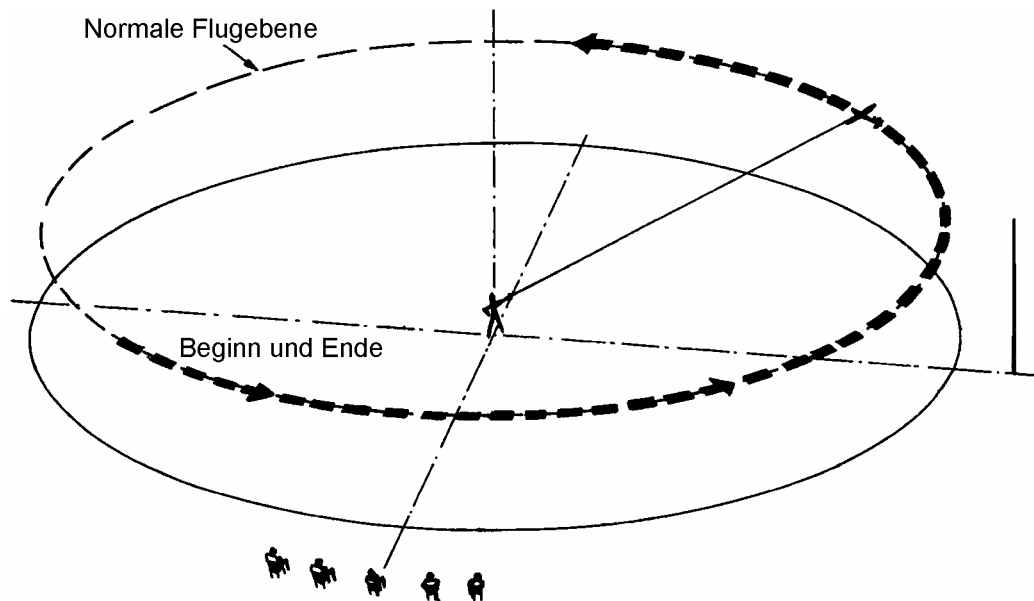
Das Modell erreicht nicht die 6 m -Wertung gleich NULL (0).

Bleibt bei dem Modell nach Beginn des Startlaufes der Motor stehen, bevor das Modell abgehoben hat, kann der Pilot unter Verlust der Startpunkte neu starten. Jedoch keinen Fehlstart anmelden!



## 9. Normalflughöhe: 6 m

Das Modell ist oder begibt sich auf Normalflughöhe. Hier ist darauf zu achten, dass die 5 Runden gleichmäßig ruhig ohne Höhendifferenzen geflogen werden um volle Punktzahl zu erreichen. Fällt das Modell unter die untere Flughöhe von 2 m ist die Wertung NULL (0)! Fliegt der Pilot mehr als 5 Runden, so ist das kein Fehler!



## 10. Motordrossel:

Um volle Punktzahl zu erreichen sollte die Motordrossel während des ganzen Fluges eingesetzt werden. Eine gesonderte Vorführung ist nicht erforderlich.

Fehler: Die Drossel arbeitet nicht sichtbar -z.B. es ändert sich nichts am Verhalten des Modelles und nur eine Änderung des Motorgeräusches ist bemerkbar.

Ab hier werden im Regelfall die vorher frei festgelegten Wahlfiguren in gegebener Reihenfolge geflogen. Wird dies nicht eingehalten, ist die Wertung für diese Figur NULL (0)! Die Wertung geht weiter, wenn der Pilot wieder zur richtigen Reihenfolge findet. Es ist darauf zu achten, dass der Pilot zwischen jeder Figur mind. 2 Leerrunden fliegt. Bei weniger geflogenen Runden wird die folgende Figur mit NULL (0) gewertet. Mehr als 2 geflogene Runden sind kein Fehler.

## 11. Durchstarten:

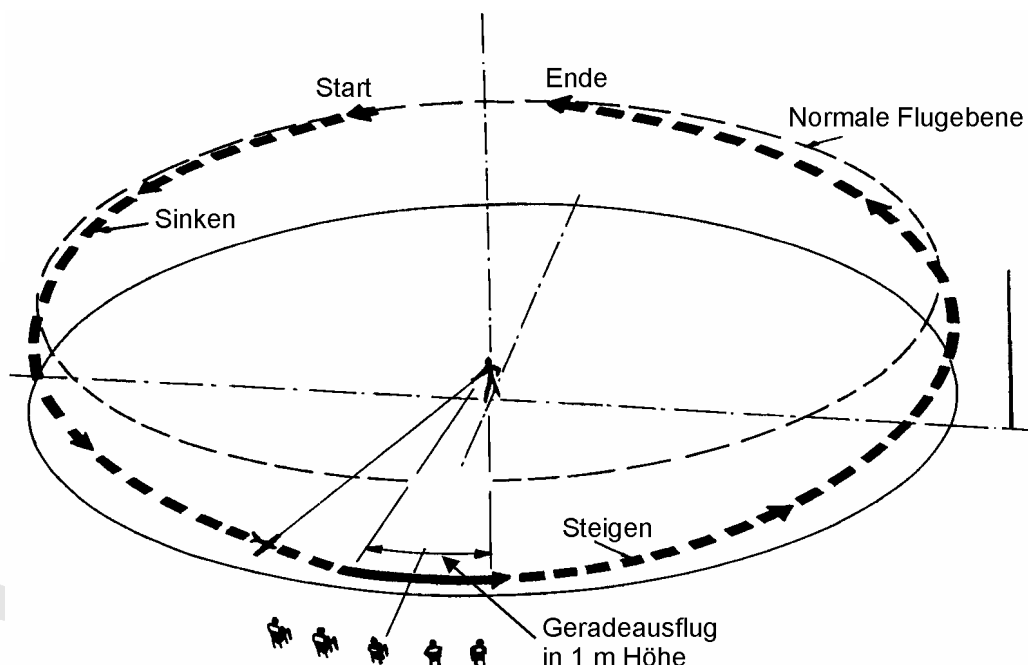
Das Manöver muss auf Normalflughöhe -6 m- beginnen, absinken auf 1 m und anschließend einen Geradeausflug von mind. 5 m Länge. Danach wieder steigen auf 6 m und dort endet die Figur.

Fehler: Das Modell beginnt nicht bei 6 m.

Das Modell fliegt deutlich unter 1 m.

Das Modell fliegt weniger als 5 m geradeaus, oder fliegt mehr als einen halben Kreis tief.

Das Modell erreicht nicht die Ausgangshöhe von 6 m.



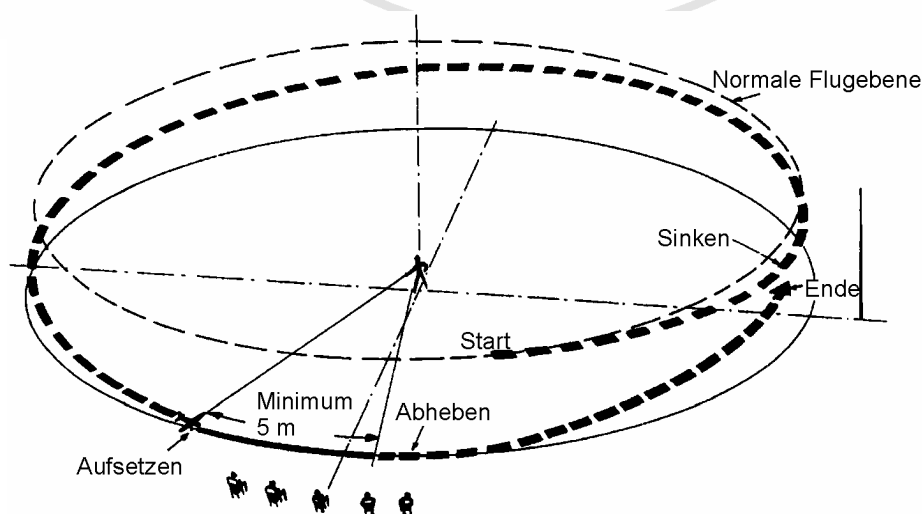
## 12. Zwischenlandung:

Die Figur beginnt in 6 m Höhe. Das Modell macht einen Landeanflug entsprechend dem Muster, setzt auf und rollt mind. 5 m ruhig am Boden. Danach startet das Modell wieder dem Muster entsprechend auf Ausgangshöhe 6 m, dort endet die Figur.

Fehler: Das Modell beginnt nicht bei 6 m.

Das Modell setzt nicht weich auf und rollt nicht mind. 5 m oder über eine längere Distanz dem Muster entsprechend.

Das Modell erreicht nicht mehr die Ausgangshöhe von 6 m.



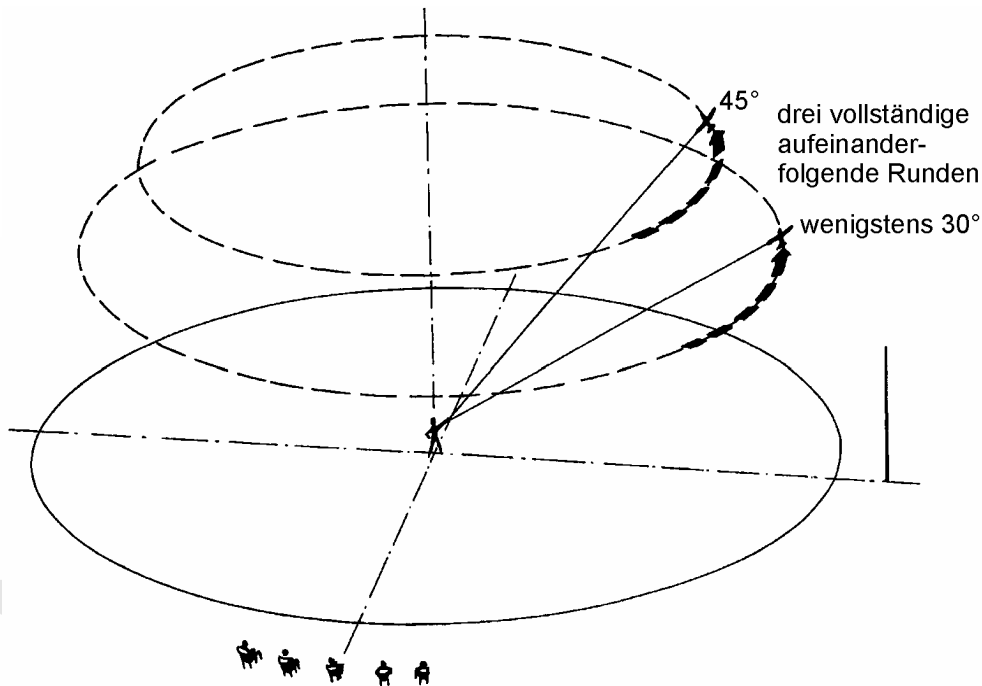
## 13. Hoher Flug - mind. 30 °:

Das Modell kann aus beliebiger Ausgangshöhe, jedoch nicht unter 2 m, auf mind. 30° steigen. Optimal sind 45°. Dort sind 3 Runden gleichmäßig zu fliegen. Die Figur endet nach 3 Runden. Zuviel geflogene Runden sind kein Fehler. Es werden jedoch nur die ersten 3 Runden gewertet.

Fehler: Das Modell wackelt sichtbar.

Die Runden werden nicht gleichmäßig geflogen.

NULL (0)-Wertungen sind, wenn das Modell keine 30° erreicht oder wenn das Modell während der 3 Runden unter 30° kommt.

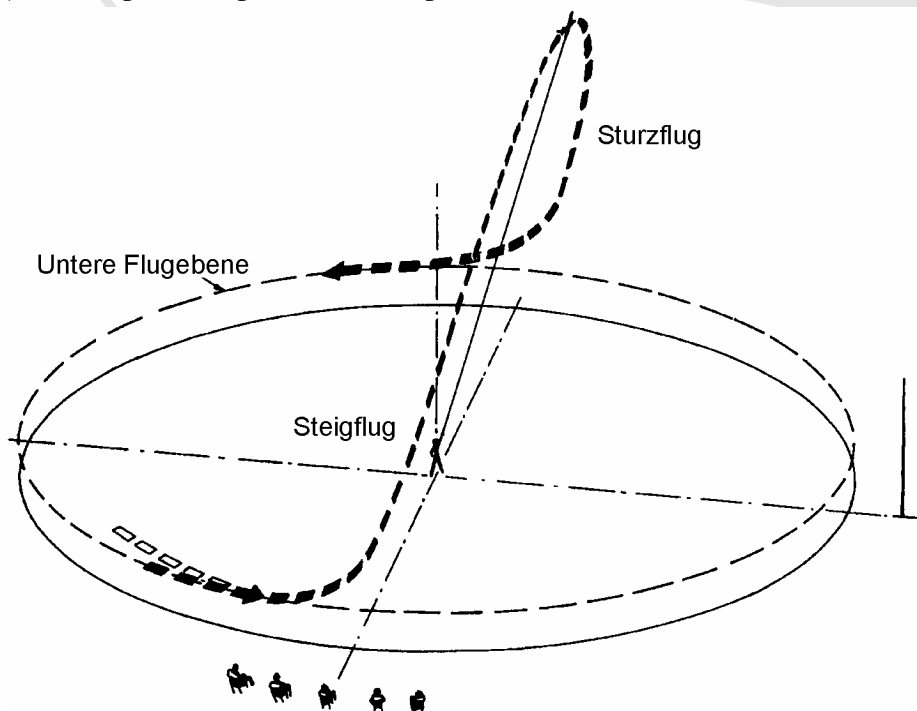


## 14. Wingover:

Der Wingover beginnt mit der unteren Flugebene - 2 m. Das Modell soll nahezu senkrecht steigen, nicht unter 60° den Flugkreis halbieren und auf der Gegenseite ebenso stürzen. Danach auf der unteren Flugebene -2 m- weich abfangen.

Fehler: Steig- und Sturzflug sind nicht gleich.

NULL (0)-Wertung bei Steig- und Sturzflug unter 60°.



## 15. Looping:

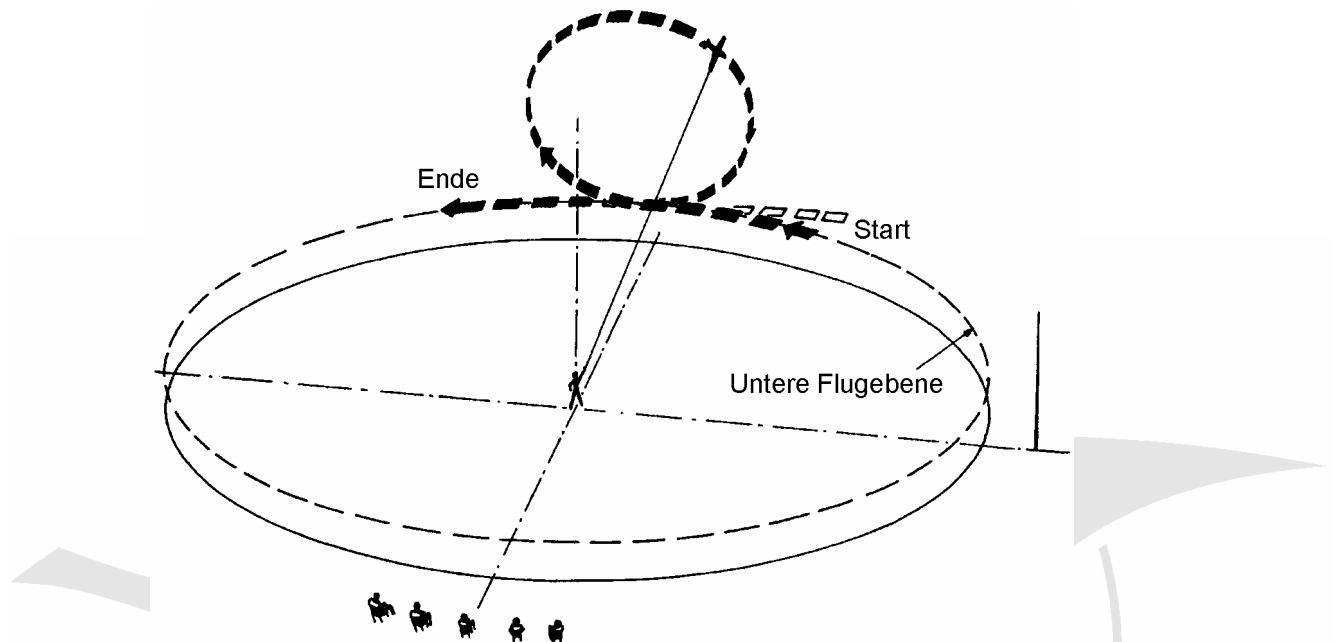
Der Looping soll entsprechend dem Muster geflogen werden. Ältere und schwächer motorisierte Muster dürfen Fahrt aufholen. Die Ausgangsposition ist die untere Flugebene -2 m. Die höchste Höhe darf 90° nicht überschreiten.

Fehler: Der Looping beginnt oder endet nicht auf der unteren Flugebene - 2 m.

Der Looping ist nicht rund.

Es wird unter 90° geflogen.

Die Figur ist allgemein verwackelt.



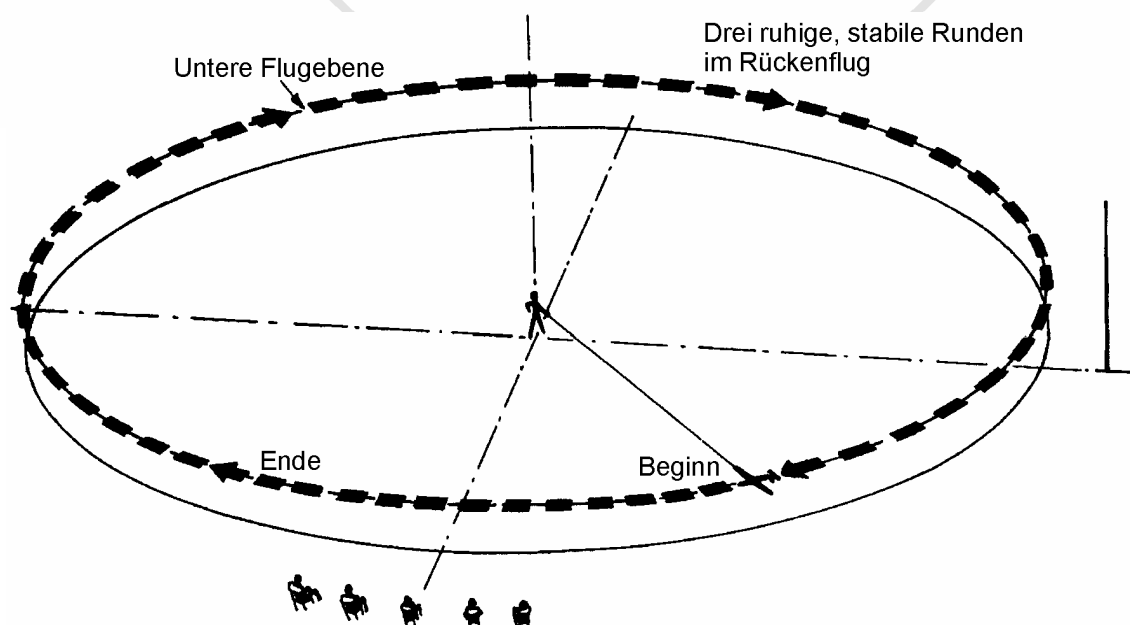
## 16. Rückenflug:

Das Modell geht aus beliebiger Position in den Rückenflug und von dort auf die untere Flugebene -2m. Dort sollen 3 Runden in gleichbleibender Höhe geflogen werden. Danach soll das Modell in Normalfluglage zurückfliegen.

Fehler: Das Modell fliegt während der 3 Runden nicht auf gleichbleibender Höhe.

Das Modell fliegt nicht stabil.

NULL (0) Punkte sind bei weniger als 3 Runden zu geben.



## 17. Horizontal 8:

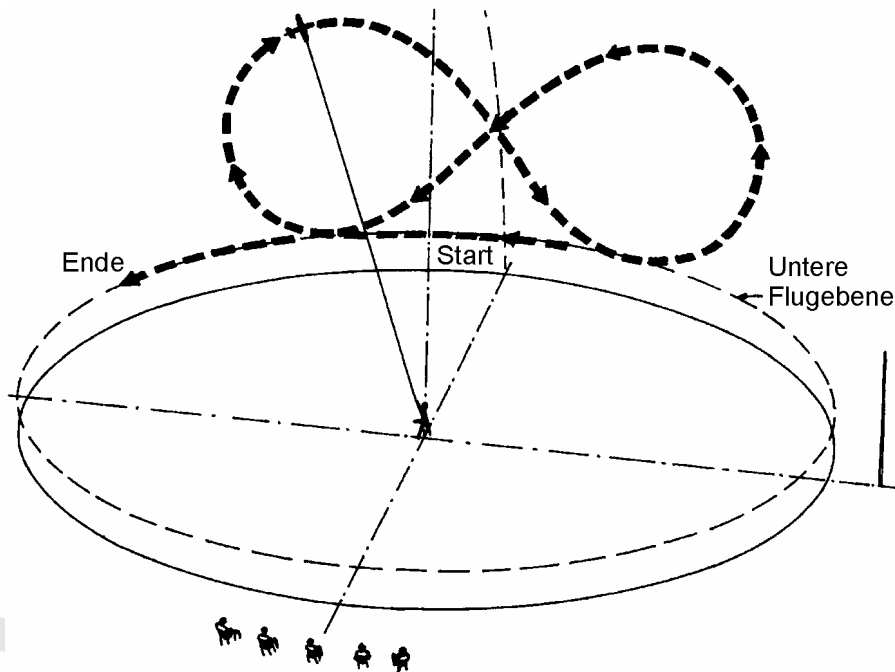
Die Figur beginnt auf der unteren Flugebene - 2 m - mit dem Rückenlooping nicht über 90°, in den Innenlooping zurück auf die untere Flugebene und endet dort nach kurzem Geradeausflug.

Fehler: Die Figur wird nicht auf der unteren Flugebene begonnen oder beendet.

Die Loopings sind nicht gleich groß.

Die Höhe von unter 90° wird nicht eingehalten.

Das Modell fliegt nicht stabil.



## 18. Einfach 8 (Lazy 8):

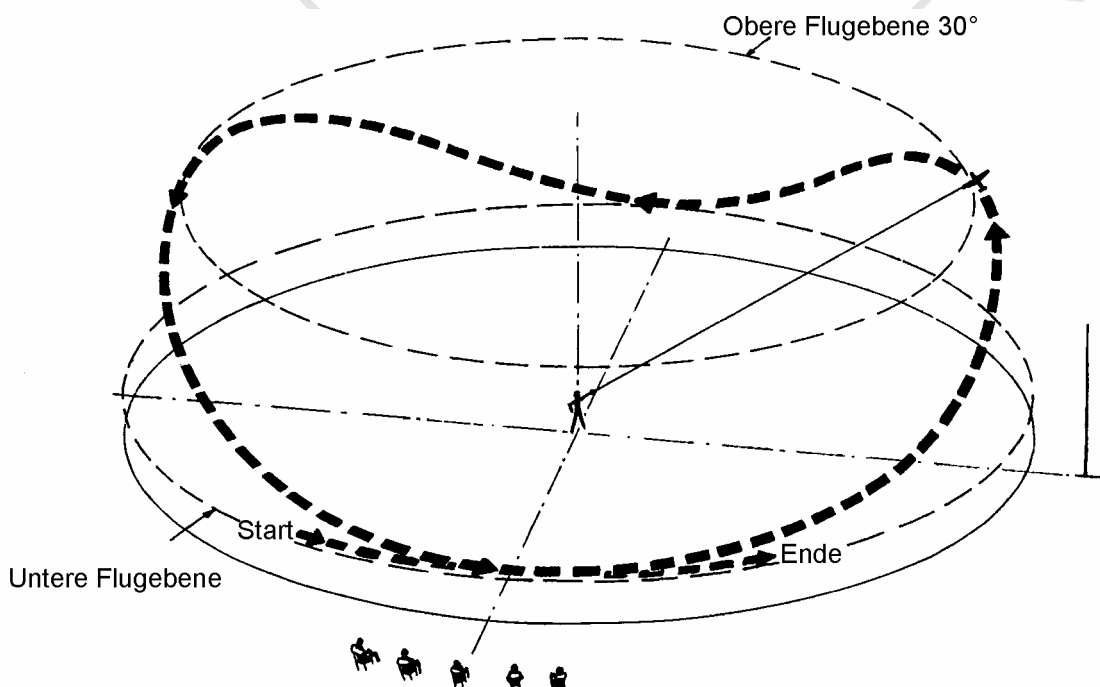
Die Figur beginnt auf der unteren Flugebene vor den Punktwertern. Steigt auf 30° und geht wieder auf die untere Flugebene gegenüber den Punktwertern. Danach wieder auf 30° und nun wieder auf die untere Flugebene. Die Figur endet im Geradeausflug vor den Punktwertern.

Fehler: Das Modell erreicht nicht 30°.

Die Seiten sind nicht gleichförmig.

Die unteren Flugwege werden nicht eingehalten - 2 m.

Das Modell fliegt unstabil.



## 19. Landung:

Die Landung muss aus der Normalflughöhe - 6 m - begonnen werden. Der Landeanflug soll dem Muster entsprechen. Das Modell soll entsprechend dem Muster weich aufsetzen und angemessen ausrollen und zum Stillstand kommen, ohne Beeinflussung von außen.

Fehler: Beginnt das Modell nicht bei der Normalflughöhe von 6 m, ist die Wertung NULL (0).

Das Modell landet nicht entsprechend dem Muster (3-Punkt oder Hauptfahrwerk).

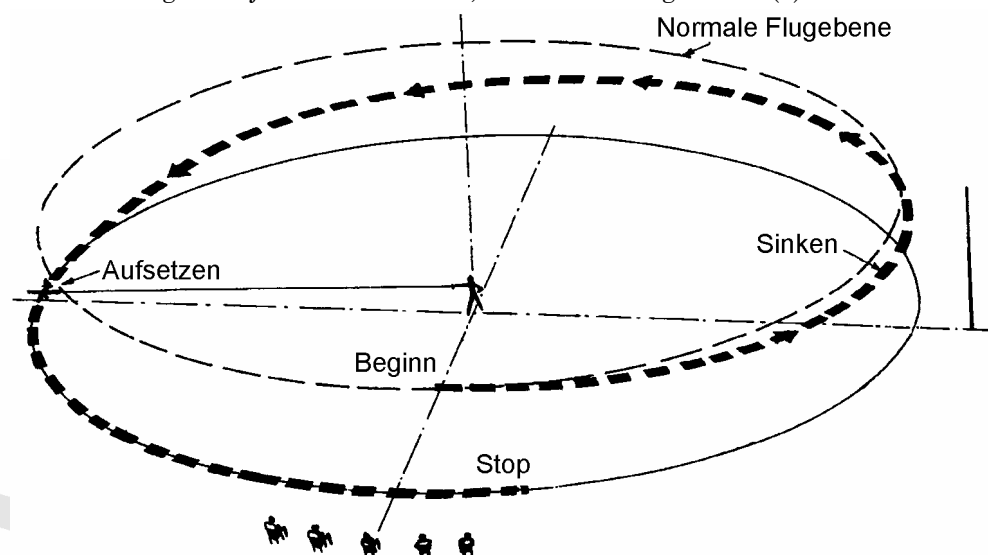
Das Modell springt nach dem ersten Aufsetzen.

Bleibt das Modell nicht stehen, reduziert sich die Wertung um 50 %.

Geht das Modell nach dem Ausrollen auf die Nase, reduziert sich die Wertung um 30 %.

Diese Regel gilt nicht auf Gras!!

Überschlägt sich jedoch das Modell, ist die Wertung NULL (0).



## 20: Mehrmotorig:

Für mehrmotorige Modell gilt: Die Motoren müssen bis zum Stillstand des Modelles nach der Landung - oder Taxi (wenn diese Figur nach der Landung gezeigt wird) - laufen, um die volle Punktzahl zu erreichen.

Fehler: Bleibt ein Motor vorher stehen, ist die Wertung entsprechend dem Zeitpunkt wo dies geschieht, zu reduzieren.

## 21. Gesamteindruck und Präsentation:

Die Punktwerte sollen darauf achten, wie das Modell während der gesamten Vorführung gehandhabt wird. Beim Fliegen ist darauf zu achten, dass das Modell möglichst dem Muster entsprechend fliegt. Desgleichen ist auf Stabilität und Lage des Modells zu achten. Ebenso auf Harmonie und Weichheit des dargebotenen Programmes.

22. Alle Flugfiguren werden mit 0 bis 10 Punkten - auch Halbpunkte - bewertet.

23. **Sonderfunktionen** - wie Landklappen, Einziehfahrwerk, Abwurffunktionen etc - können zwar vorgeführt werden, kommen jedoch nicht in die Wertung!!!

## 24. Bewertung:

Die Bewertung besteht aus der Summe der Baubewertung und der Summe der Flugbewertungen. Fliegt ein oder mehrere Modelle nicht, beginnt deren Wertung hinter dem letzten geflogenen Modell. Egal, wie viele Baupunkte Sie erreicht haben.

