

Klasse F2B-C - Fesselflugkunstflugmodelle (Acro Light)

1. Präambel

Die Klasse F2B-C (Acro-Light) stellt eine Einstiegsklasse in den leinengesteuerten Kunstflug dar. Sie ist vornehmlich den Schülern und Jugendlichen bis zum vollendeten 18. Lebensjahr vorbehalten. Sollten bei Wettbewerben Teilnehmer starten, die diese Bedingung nicht erfüllen, so sind diese in den Ergebnislisten gesondert auszuweisen.

2. Modelle

Zugelassen sind alle Fesselflugmodelle mit einer maximalen Hubraumgröße bis zu 7 ccm. Als Luftschrauben werden ausschließlich kommerziell gefertigte zugelassen.

Alle Modelle sind mit einem wirksamen Schalldämpfer auszustatten. Ein wirksamer Schalldämpfer ist jeder Schalldämpfer, der im Original-Lieferumfang des Motors enthalten ist. Werden andere Schalldämpfer eingesetzt obliegt die Einschätzung der Wirksamkeit der Gruppe der Sportzeugen. Schalldämpfungsmaßnahmen unterliegen darüber hinaus der aktuellen Gesetzgebung zur Lärmbelästigung. Überschreitet ein Modell die vorgeschriebene gesetzliche Schallgrenze kann es auf Verlangen vor dem Start vom Wettbewerb ausgeschlossen werden. Eine nachträgliche Disqualifikation ist ausgeschlossen.

Die zum Einsatz gebrachten Konstruktionen sollten herkömmlichen Vorstellungen an ein Kunstflugmodell genügen. Sollten an der Flugfähigkeit des Modells ernsthafte Zweifel dahingehend bestehen, dass mit dem Einsatz eines solchen Modells Gefahren für andere Teilnehmer oder Zuschauer verbunden sein könnten, kann das Modell durch Entscheid der Gruppe der Sportzeugen vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Bei Modelle ohne Fahrwerk sind Start und Landung mit "Null" zu werten.

Besitzen Modelle ein wirksames Fahrwerk, welches unter normalen Platzbedingungen ein problemloses Starten und Landen ermöglichen würde und bewirken die Platzverhältnisse, dass dies trotzdem nicht möglich ist, sind Fehler, die auf die Unzulänglichkeiten des Platzes zurückzuführen sind, durch die Gruppe der Sportzeugen nicht zu berücksichtigen.

3. Zugprobe

Vor dem Start sind die Modelle und die dazugehörigen Steuerleinen einer Zugprobe zu unterziehen. Dabei ist das gesamte Flugsystem mindestens 1 mal mit dem 10-fachen des Modellgewichtes, aber nicht mehr als mit 150 N zu belasten. Auf Wunsch kann die Zugprobe vom Wettbewerber und dessen Helfer durchgeführt werden. In diesem Fall ist das Bestehen der Zugprobe von einem Vertreter des Veranstalters zu bezeugen.

4. Steuerleinenlänge

Die Steuerleinen sind so zu dimensionieren, dass der Abstand der Griffachse von der Symmetrieachse des Modells 21,50 m nicht überschreitet. Dem Veranstalter wird das Recht eingeräumt, die maximale Leinenlänge zu begrenzen. Die Begrenzung darf 16 m absolute Leinenlänge nicht unterschreiten und ist nur dann anzuwenden, wenn sie Bestandteil der Ausschreibung ist.

Steuerleinen müssen aus Stahl oder Stahllitze gefertigt sein.

5. Wettbewerber

An dem Wettbewerb kann jeder Modellsportler teilnehmen, der über eine gültige Haftpflichtversicherung verfügt. Ein Versicherungsnachweis entfällt, wenn der Veranstalter über eine entsprechende Veranstalterhaftpflichtversicherung verfügt und dies gegenüber den Teilnehmern erklärt.

Ein Teilnehmer wird nicht zum Wettbewerb zugelassen, wenn er

- in den zurückliegenden 10 Jahren nachweislich an einem F2B-Wettbewerb teilgenommen hat
- oder in der Vergangenheit in der Klasse Acro-Sport gestartet und diese Klasse im Programm des aktuellen Wettbewerbes aufgenommen ist

6. Helfer

Helfer eines Wettbewerbers kann jeder Wettbewerbsteilnehmer sein. Der Helfer kann dem Wettbewerber Hilfestellung leisten. Jeder Wettbewerber kann pro Durchgang 2 Helfer einsetzen.

7. Hilfestellung

Hilfestellung im Sinne dieses Reglements sind alle Aktivitäten, die der Vorbereitung des Modells, dem Startvorgang und der Beräumung des Flugfeldes dienen.

Hilfestellungen, die der Sicherheit während des Fluges dienen sind ausdrücklich gestattet. Führen solche Hilfestellungen zu einer Berührung des Wettbewerbers oder des Flugsystems, ist die entsprechende Flugaufgabe mit "Null" zu werten.

8. Wertungsflug

Jeder Wettbewerber hat innerhalb eines Wettbewerbes Anspruch auf mindestens zwei Wertungsflügen. Sollten drei Wertungsflüge durchgeführt werden, dienen die beiden besten der Ergebnisermittlung.

Ein Wertungsflug beginnt mit dem Zeichen des Wettbewerbers und endet bei Stillstand des Modells. Die maximale Zeit eines Wertungsfluges darf 5 Minuten nicht überschreiten. Alle Flugaufgaben, die nach Ablauf der 5 Minuten vorgeführt werden, sind nicht zu werten.

Für einen gültigen Wertungsflug hat jeder Wettbewerber zwei Versuche. Bricht ein Wettbewerber einen Wertungsflug vor Gültigwerden des 1. Versuches ab, behält er den Anspruch auf einen zweiten Versuch.

Ein Versuch beginnt mit dem Aufruf. Ein zweiter Versuch kann in Anspruch genommen werden wenn

- der erste Versuch durch den Wettbewerber selbst abgebrochen wurde
- das Modell 4 Minuten nach dem Aufruf den Startvorgang nicht beendet hat

Ist der 1. Versuch gültig, entfällt der Anspruch auf den zweiten Versuch. Ein Versuch ist gültig, wenn

- das Modell vom Boden abgehoben hat
- der Wettbewerber auf Anfrage des Startstellenleiters 4 Minuten nach Aufruf erklärt, den Versuch fortzusetzen und/oder die Startstelle nicht unverzüglich beräumt.

9. Flugfiguren

Alle Flugfiguren sind entsprechend der in der nachfolgenden Beschreibungen ersichtlichen Reihenfolge zu fliegen. Jede Flugfigur ist den Punktwertern durch den Wettbewerber oder dessen Helfer eindeutig anzuzeigen. Ein Auslassen der Flugfigur ist möglich und sollte der Gruppe der Sportzeugen vor Beginn des Wertungsfluges durch Streichen in der Liste angezeigt werden.

Eine Flugfigur beginnt, wenn nicht anders definiert in der dem Anzeigevorgang folgenden Runde.

Ein Nachholen der Flugfiguren ist ausgeschlossen.

Zwischen zwei Figuren hat das Modell mindestens zwei Horizontalflugrunden zu fliegen.

Nach Beendigung der Flugfiguren 3 - 14 und vor der Landung hat der Pilot sein Modell in sicherer Höhe auf einer gleichmäßigen Flugbahn zu bewegen. Flugfiguren in dieser Phase sind nur zulässig, wenn sie der Unterstützung des Abbruchs des Motorlaufes dienen.

10. Programm

Lfd.Nr.	Flugfigur	K-Faktor
1	Startvorgang	1
2	Start	2
3	3 Runden Horizontalflug	2
4	3 Runden 45°-Flug	2
5	1 stehender Halbkreis einfach geflogen	3
6	1 Innenlooping	3
7	3 Runden Rückenflug	3
8	1 Außenlooping	4
9	3 Runden Horizontalflug	2
10	3 Runden 45°-Flug	2
11	1 stehender Halbkreis einfach geflogen	3
12	1 Innenlooping	3
13	3 Runden Rückenflug	3
14	1 Außenlooping	4
15	Landung	3

11. Programmbeschreibung

FIG 1. Startvorgang

Der Startvorgang beginnt nach dem Zeichen des Wettbewerbers und endet mit dem Abheben des Modells vom Boden.

Für den Startvorgang stehen dem Wettbewerber 2 Minuten maximale Arbeitszeit zur Verfügung. In dieser Zeit ist der Motor durch den Wettbewerber oder den Helfer zu starten und einzuregulieren. Starthilfsmittel sind gestattet.

Für den Start des Modells innerhalb der ersten Minute erhält der Wettbewerber 10 Punkte, innerhalb der zweiten Minute 5 Punkte.

Erfolgt der Startvorgang nach Ablauf von 2 Minuten, sind keine Punkte zu vergeben.

FIG 2. Start

Das Modell hebt nach kurzem Anrollen gleichmäßig vom Boden ab und erreicht nach minimal einer halben und maximal einer Runde vom Punkt des Abhebens die Normalflughöhe von 1,50 m. Der Start ist beendet, wenn das Modell die Startstelle zwei mal überflogen hat.

Die Flugfigur beginnt mit dem ersten Abheben des Modells vom Boden.

FIG 3. 3 Runden Horizontalflug

Das Modell fliegt in einer horizontalen Ebene, die sich 1,50 m über dem höchsten Punkt des Flugkreises befindet 3 gleichmäßige Runden. Unebenheiten und Neigungen des Flugfeldes spielen für die Bewertung keine Rolle.

Die Flugfigur beginnt eine Runde nach dem Anzeigen und endet drei Runden nach dem Beginn.

FIG 4. 3 Runden 45°

Das Modell fliegt 3 gleichmäßige Runden unter einem Leinenwinkel von 45° zur gedachten horizontalen Ebene.

Die Flugfigur beginnt nicht vor dem erstmaligem Erreichen der vorgeschriebenen Flughöhe und endet spätestens 4 Runden nach dem Anzeigen.

FIG 5. 1 stehender Halbkreis

Das Modell geht aus der Normalfluglage in 1,50 m Höhe in den senkrechten Steilflug über, fliegt in einem Winkel von 90° über dem Kopf und wird so abgefangen, dass es ruhig auf der Normalflugebene in Höhe von 1,50 m ausgleitet. Die Einleitung und die Ausleitung des Flugmanövers sollen möglichst kleine Radien aufweisen.

Die Figur beginnt mit der Einleitung und endet mit der Ausleitung.

FIG 6. 1 Innenlooping

Das Modell beginnt die Flugfigur aus der Normalfluglage in Höhe von 1,5 m über dem gedachten Horizont. Der Scheitelpunkt des Loopings soll 45° betragen.

Die Figur beginnt mit der bewussten Ansteuerung des Loopings und endet, wenn das Modell die Normalflughöhe erreicht.

FIG 7. 3 Runden Rückenflug

Das Modell fliegt aus der Flugfigur 1 Innenlooping oder durch ein gesondertes Manöver in den Rückenflug.

Das Modell fliegt in einer horizontalen Ebene, die sich 1,50 m über dem höchsten Punkt des Flugkreises befindet 3 gleichmäßige Runden in der Rückenfluglage. Unebenheiten und Neigungen des Flugfeldes spielen für die Bewertung keine Rolle.

Die Flugfigur beginnt eine Runde nach dem Anzeigen und endet drei Runden nach dem Beginn.

FIG 8. 1 Außenlooping

Das Modell fliegt den Außenlooping aus der Flugfigur 3 Runden Rückenflug oder aus einer gesondert angeflogenen Rückenfluglage.

Das Modell beginnt die Flugfigur aus der Rückenflug -Normalfluglage in Höhe von 1,5 m über dem gedachten Horizont. Der Scheitelpunkt des Loopings soll 45° betragen.

Die Figur beginnt mit der bewussten Ansteuerung des Loopings und endet, wenn das Modell die Normalflughöhe erreicht.

FIG 9. - FIG 14. Wiederholung

Die Flugfiguren Pos. 3 - Pos. 8 werden wiederholt.

FIG 15. Landung

Das Modell beginnt mit stehendem Motor den Ladeanflug bei Unterschreitung der Normalflughöhe von 1,5 m. Es setzt nach mindestens einer halben Runde auf dem Boden auf und rollt aus.

Anmerkung des FR Modellflug-Bestimmungen:

Im Fesselflug werden die Sportzeugen meist als ‚Jury‘ bezeichnet. Um Verwechslungen mit der FAI-Jury zu vermeiden, verwendet man international den Begriff ‚panel of judges‘. Dieser Begriff wird in der BeMod meist mit ‚Gruppe der Sportzeugen‘ übersetzt. Wenn in den Regeln von der Gruppe der Sportzeugen die Rede ist, sind also die Leute gemeint, die im Fesselflug-Alltag Jury genannt werden.

