
Einsteiger-Reglement für Fessel-Kunstflug
Ausgabe 2011 1 D

Inhalt	Seite
1. Zweck und Geltungsbereich	2
2. Teilnahmeberechtigung	2
3. Zugelassene Modelle	2
4. Flugradius und Zugprobe	2
5. Ablauf	2
6. Bewertung	2
7. Klassierung	2
8. Flugmanöver	3
9. Ausschreibung und Rangliste	6
10. Wertungsblatt	7
11. Anerkennung / Index	8

1. Zweck und Geltungsbereich

Diese Bestimmungen regeln die Teilnahme an Fesselflug Wettbewerben für Einsteiger in der Schweiz.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jedermann. Voraussetzung ist der Nachweis einer gültigen Haftpflichtversicherung für den Betrieb von Modellflugzeugen. Auch die AeCS Member Card gilt als Versicherungsnachweis.

3. Zugelassene Modelle

Zugelassen sind Fesselflugmodelle (gem. FAI Sporting Code ABR, Art.1.3.2) aller Art. Der Hubraum des oder der Motore darf insgesamt nicht größer als 15 ccm sein. Bei elektrischen Antrieben darf die Leerlaufspannung der Batterie(n) nicht größer als 42 Volt sein. Das Modell muss aus eigener Kraft vom Boden starten können. Der Teilnehmer muss nicht der Erbauer des Modells sein.

4. Flugradius und Zugprobe

Die Länge der Kabel, gemessen von Mitte Modell bis Mitte Handgriff, darf nicht kürzer als 13 m und nicht länger als 21.5 m sein. Die maximale Länge kann in der Ausschreibung auf einen tieferen Wert begrenzt werden.

Der Handgriff muss mit einer Sicherheitsschleufe versehen sein. Diese ist im Flug um das Handgelenk zu legen.

Modell, Handgriff, Sicherheitsschleufe und Kabel müssen einer Zugprobe mit der 10-fachen Last des Modellgewichtes (mit Batterie, ohne Treibstoff) standhalten.

5. Ablauf

Der Wettbewerb wird über mindestens einen und höchstens drei Durchgänge geflogen.

Die Startreihenfolge wird für jeden Durchgang neu ausgelost.

Der Teilnehmer wird zum Wertungsflug aufgerufen. Kann der Start nicht innerhalb von 5 Minuten nach dem Aufruf erfolgen, so kann der Wertungsflug am Schluss des Durchganges 1-mal wiederholt werden.

Die Verwendung von Anlassern ist zulässig und die Anzahl der Helfer ist nicht begrenzt.

Für die Absolvierung des Flugprogrammes gibt es kein Zeitlimit. Es wird empfohlen, die Flugdauer so einzustellen, dass nach dem letzten Flugmanöver nicht mehr als 2 Minuten bis zur Landung verbleiben.

6. Bewertung

Die Bewertung der Flugmanöver erfolgt durch mindestens einen und höchstens drei Punktrichter. Benotet wird in ganzen Zahlen, von 0 (Manöver nicht geflogen) bis 10 (Manöver ohne Abweichung von der Beschreibung bzw. Zeichnung geflogen). Die Note wird mit einem Schwierigkeitsfaktor multipliziert. Dies ergibt dann die Wertung für das Manöver.

Die Wertungen aller Manöver werden addiert und ergeben das „Total der Wertung“ pro Flug und pro Punktrichter.

Bei mehreren Punktrichtern wird der Durchschnitt aus „Total der Wertung“ berechnet. (Summe von „Total der Wertung“ der einzelnen Punktrichter, dividiert durch Anzahl Punktrichter) Dies ergibt die für die Klassierung maßgebende Punktzahl des Wertungsfluges.

7. Klassierung

Bei einem Durchgang erfolgt die Klassierung nach Höhe der Punktzahl des Wertungsfluges.

Bei zwei Durchgängen erfolgt die Klassierung nach Höhe der Punktzahl des besseren Wertungsfluges.

Bei drei Durchgängen erfolgt die Klassierung nach der durchschnittlichen Höhe der Punktzahl der zwei besseren Wertungsflüge (Summe der zwei besseren Flüge, dividiert durch 2).

8. Flugmanöver

Alle Manöver müssen wie beschrieben und gezeichnet und in der aufgeführten Reihenfolge geflogen werden. Die Zeichnungen stellen die Sicht vom Standpunkt des Piloten dar.

Nach jedem Manöver (ausgenommen die Landung) müssen mindestens zwei Zwischenrunden im Horizontalflug, auf einer Höhe von weniger als 3 m, geflogen werden.

Mit 0 bewertet werden:

Ein nicht geflogenes Manöver.

Ein in falscher Reihenfolge geflogenes Manöver.

Ein vergessenes und/oder an falscher Stelle nachgeholtes Manöver.

Ein Manöver, bei dem sich wiederholende Elemente in unrichtiger Anzahl geflogen werden, z.B. nur 1 oder 3 Loopings rückwärts. (Anstelle von 2)

Ein Manöver (ausgenommen der Start), vor dem nicht mindestens zwei Zwischenrunden geflogen wurden.

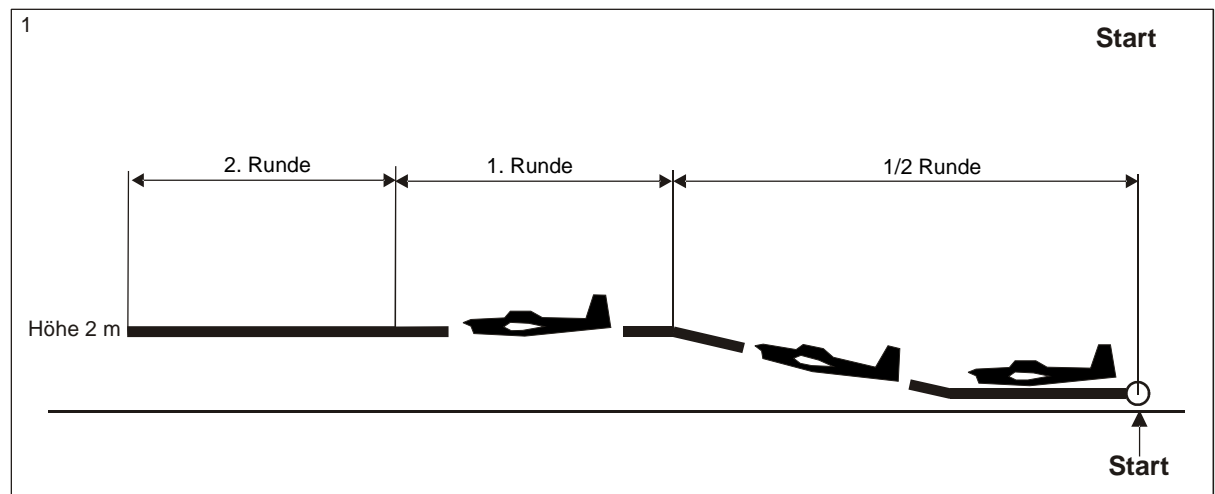
Ein unvollständig geflogenes Manöver.

Ein zum Absturz führendes Manöver.

1. Start

Schwierigkeitsfaktor 2

Gleichmäßiger Steigflug über $\frac{1}{2}$ Runde auf 2 m Höhe, gefolgt von 2 Runden Horizontalflug auf 2 m Höhe.

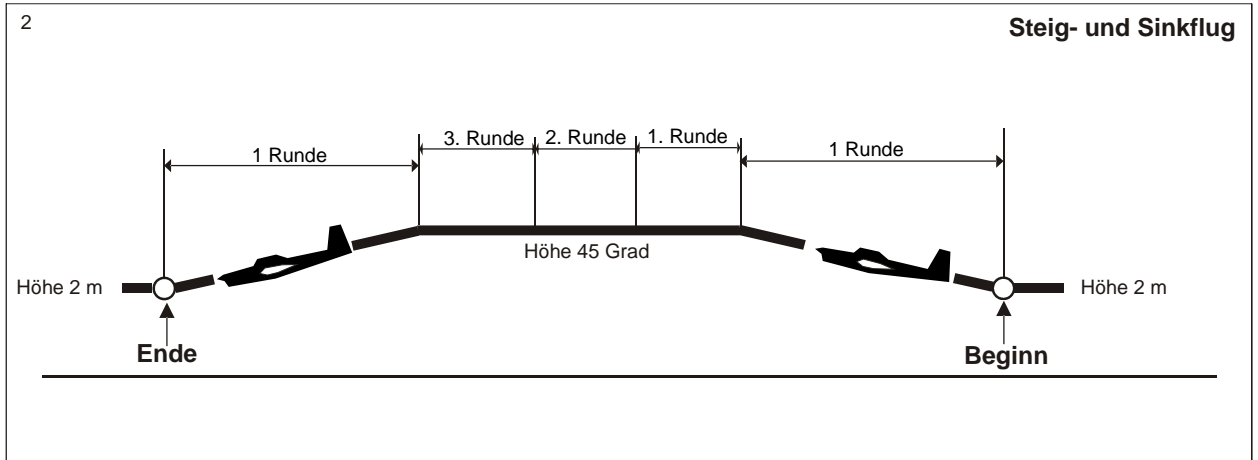


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

2. Steig- und Sinkflug

Schwierigkeitsfaktor 3

Gleichmäßiger Steigflug über 1 Runde auf 45° Höhe. 3 Runden auf 45° Höhe. Gleichmäßiger Sinkflug über 1 Runde auf 2 m Höhe.

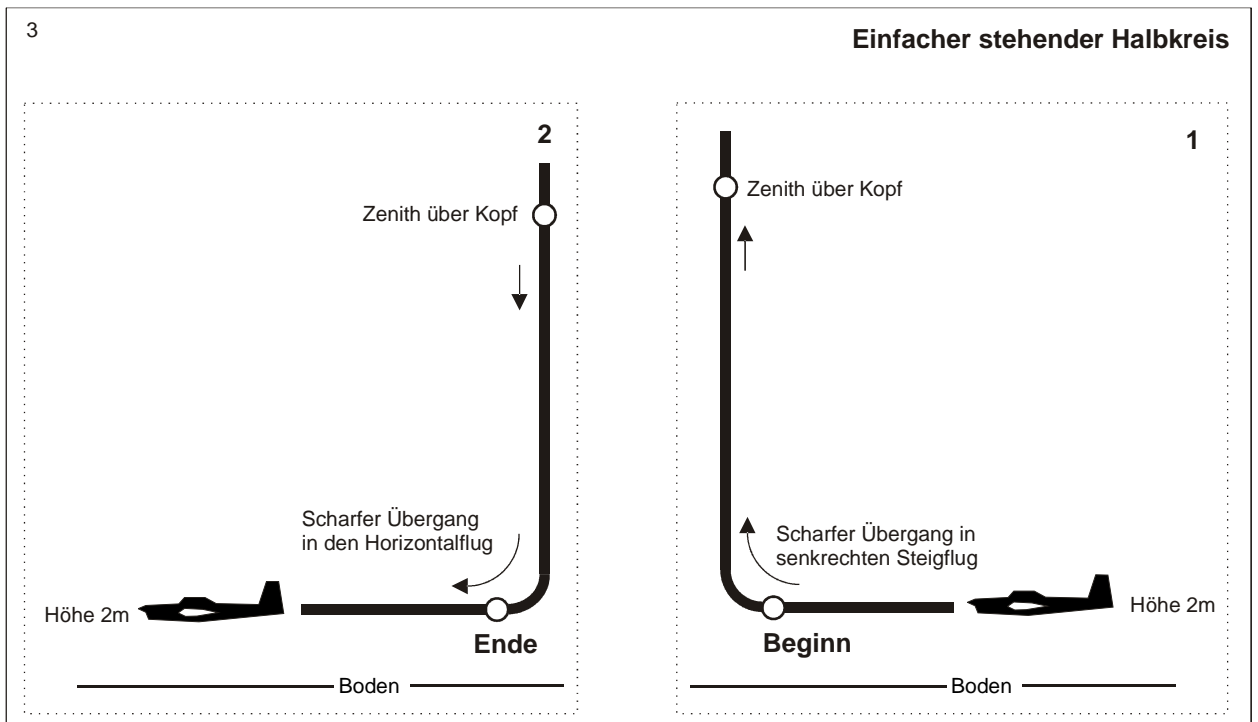


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

3. Einfacher Wingover

Schwierigkeitsfaktor 6

Senkrechter Steigflug zum Zenith. Senkrechter Sturzflug zurück auf 2 m Höhe.

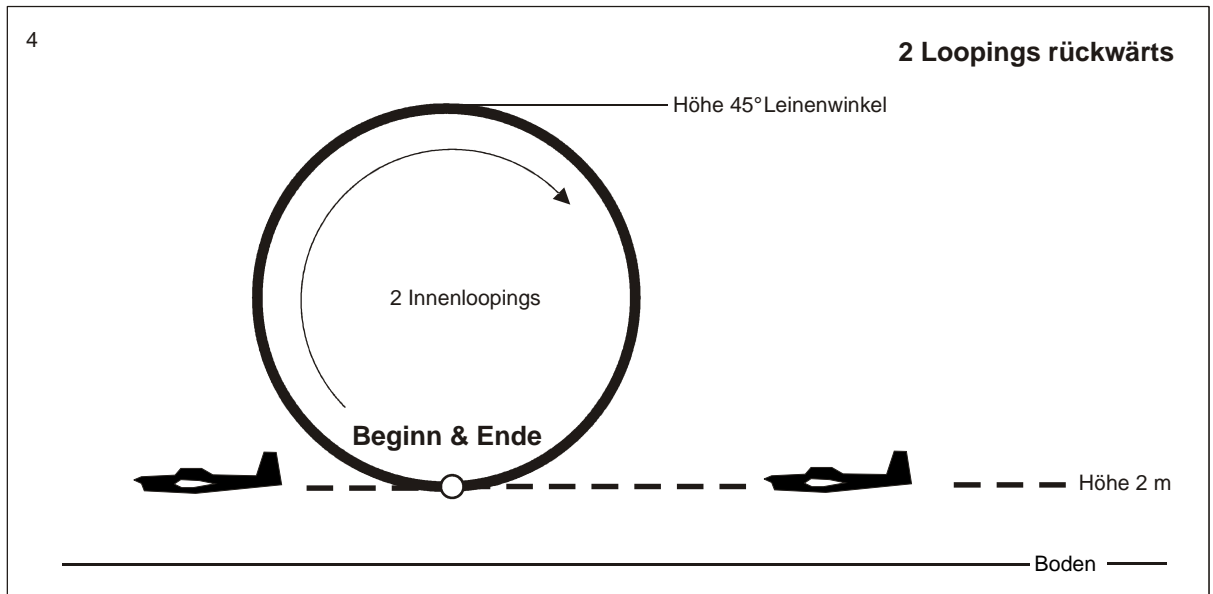


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

4. 2 Loopings rückwärts

Schwierigkeitsfaktor 4

Zwei Innen-Loopings beginnend und endend auf 2 m Höhe.

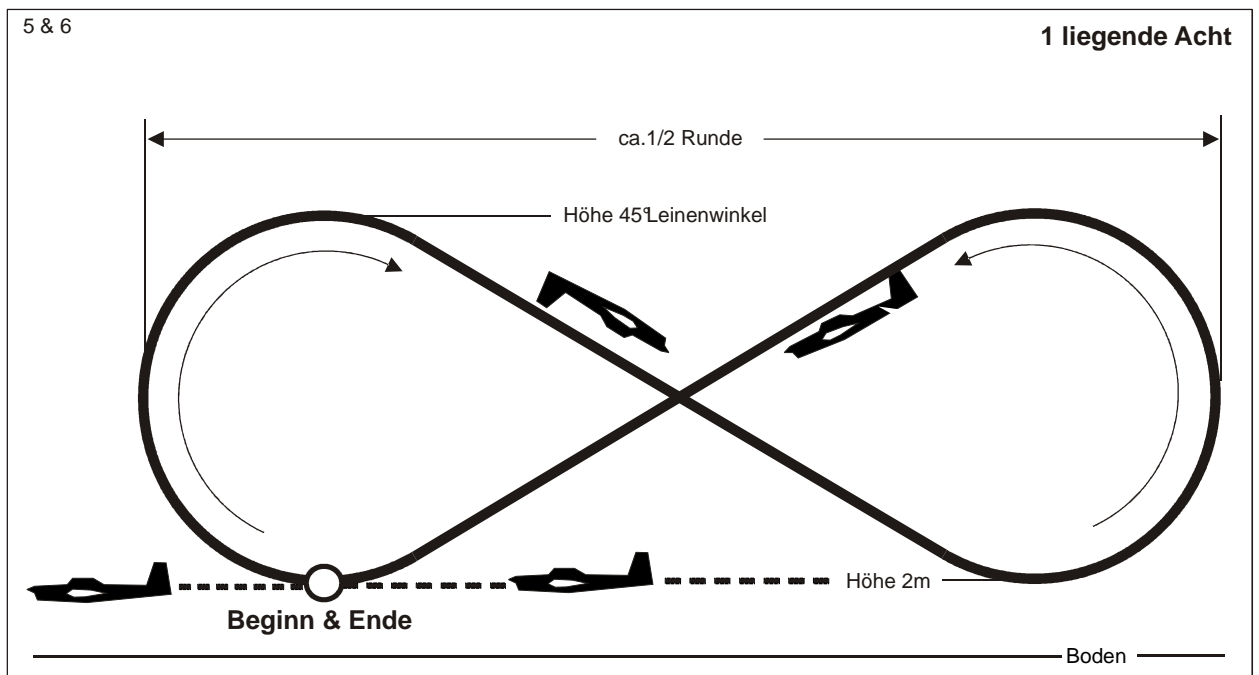


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

5. 1 liegende Acht

Schwierigkeitsfaktor 7

Eine liegende Acht, ausgehend ab 2 m Höhe, beginnend mit einem teilweisen Innenlooping. Die Breite des Manövers beträgt $\frac{1}{2}$ Runde.

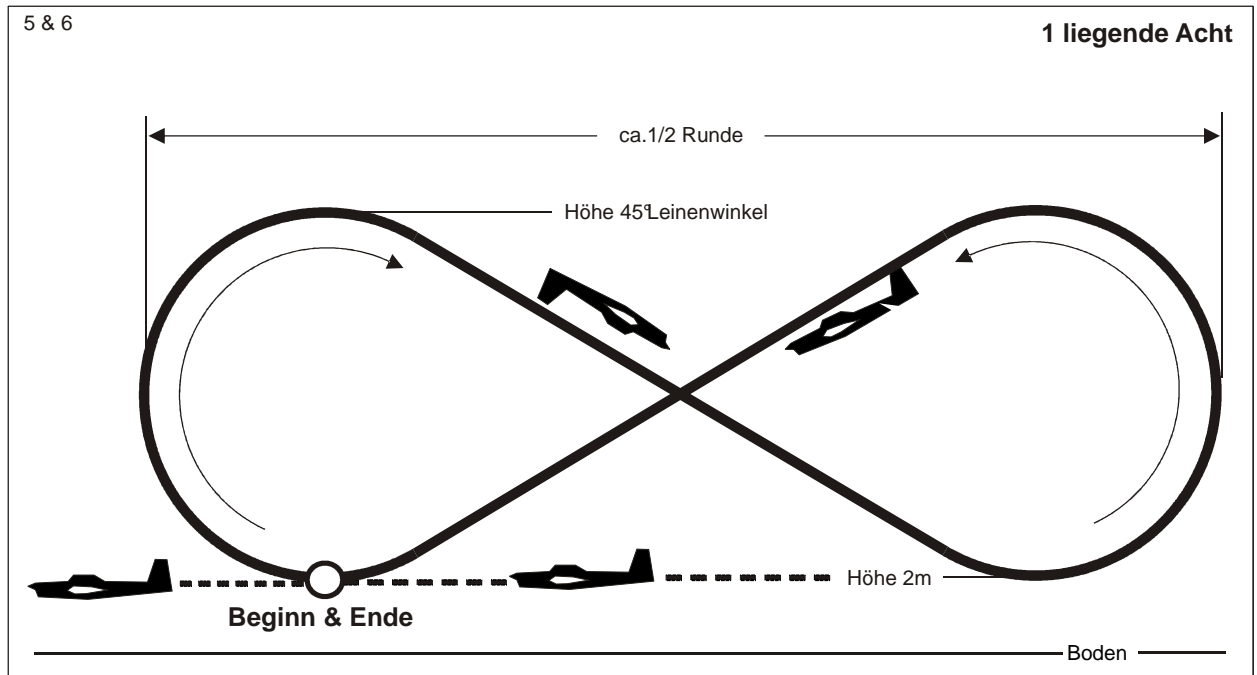


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

6. 1 liegende Acht

Schwierigkeitsfaktor 8

Eine liegende Acht, ausgehend ab 2 m Höhe, beginnend mit einem teilweisen Innenlooping. Die Breite des Manövers beträgt $\frac{1}{2}$ Runde.

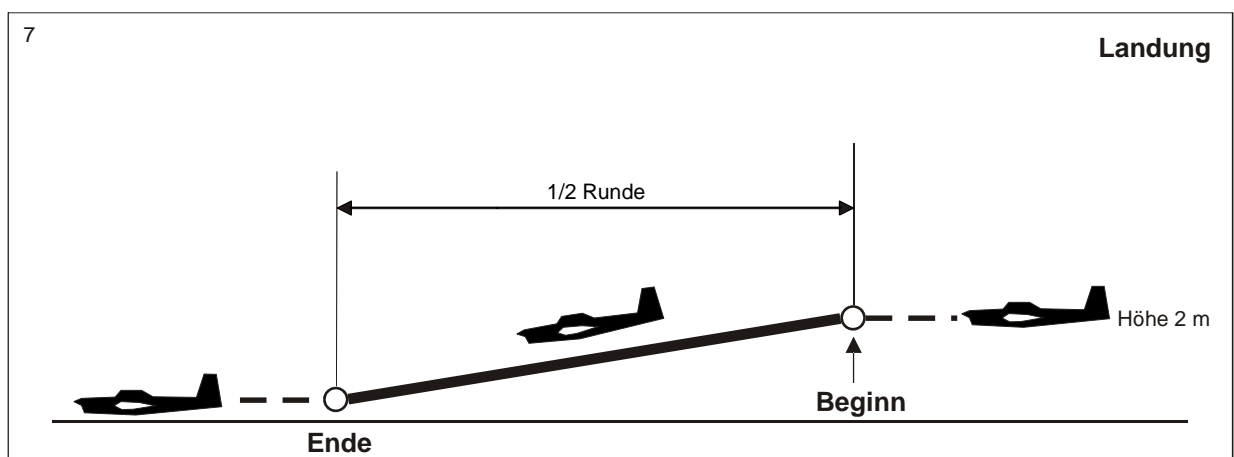


- Zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

7. Landung

Schwierigkeitsfaktor 5

Gleichmäßiger Sink-Gleitflug, ausgehend ab 2 m Höhe, ohne laufenden Motor, über $\frac{1}{2}$ Runde. Sanftes Aufsetzen, ohne Springen.



9. Ausschreibungen und Ranglisten

Die Ausschreibungen werden durch den Veranstalter den ihm bekannten, potentiellen Teilnehmern per e-mail zugestellt. Für die Veröffentlichung auf der Website des SMV stellt der Veranstalter dem Web-Verantwortlichen seines regionalen Modellflugverbandes die notwendigen Daten auf dem Formblatt „Formular zur Publikation einer Veranstaltung WORD“ (siehe www.modellflug.ch) zu. Die Publikation auf weiteren, fachspezifischen Websites wird ausdrücklich empfohlen.

Der Veranstalter ist für die Publikation der Rangliste auf dem gleichen Weg besorgt.

10. Wertungsblatt



Ressort Sport, Fachkommission F2 Fesselflug

Einsteiger-Reglement für Fessel-Kunstflug

Veranstaltung:

Datum:.....

Konkurrent, Name, Vorname:

Durchgang No.

Modellflugverein:

Punktrichter No.

Regionaler Modellflugverband:

No.	Manöver	Note 1-10	Faktor	Wertung
1	Start		2	
2	Steig- und Sinkflug		3	
3	Einfacher Wingover		6	
4	2 Loopings rückwärts		4	
5	1 liegende Acht		7	
6	1 liegende Acht		8	
7	Landung		5	
	TOTAL Wertung			
Visum und Bemerkung PR:				

Auswertung

Punkte pro Durchgang: Summe von **TOTAL Wertung** aller Punktrichter, dividiert durch die Anzahl der Punktrichter.
(= Durchschnitt)

Klassierung

Bei einem Durchgang erfolgt die Klassierung nach Höhe der Punktzahl des Wertungsfluges.

Bei zwei Durchgängen erfolgt die Klassierung nach Höhe der Punktzahl des besseren Wertungsfluges.

Bei drei Durchgängen erfolgt die Klassierung nach der durchschnittlichen Höhe der Punktzahl der zwei besseren Wertungsflüge (Summe der zwei besseren Flüge, dividiert durch 2).

11. Anerkennung der Reglemente

Mit seiner Anmeldung bestätigt der Teilnehmer die Anerkennung dieses Reglements. Die Anmeldung erfolgt direkt an die vom Veranstalter in der Ausschreibung angegebene Adresse.

Index
16.5.2011 Neues Reglement, genehmigt von der Fachkommission F2 des SMV, gültig ab 16. Mai 2011