



6.3.2 Lärm

Wenn ein Modell im Flug zu laut erscheint, können die Punktwerte oder der Wettbewerbs-/Startstellenleiter eine Geräuschpegel-Messung anfordern. Der Sender und das Modell werden vom Verantwortlichen für die Startstelle unmittelbar nach dem Flug in Verwahrung genommen. Außer dem Nachtanken sind keine Veränderungen oder Einstellarbeiten am Modell erlaubt. Wenn das Modell mit Luftschrauben mit veränderlicher Steigung ausgerüstet ist, muss bei der Geräuschpegel-Messung der ganze Steigungsbereich durchfahren werden. Das Modell muss von einem Beauftragten für die Geräuschpegelmessung überprüft werden und wenn in diesem Fall das Modell die Messung nicht besteht, wird es von einem zweiten Beauftragten mit einem zweiten Geräuschpegelmessgerät überprüft. Wenn das Modell den Wiederholungstest nicht besteht, erhält der vorangegangene Flug die Wertung NULL. Die Geräuschpegelmessgeräte müssen von guter Qualität und mit einer Prüfvorrichtung (Referenzgeräusch) ausgestattet sein.

Der höchstzulässige Geräuschpegel beträgt 96 dB(A), gemessen in drei (3) Meter Entfernung von der Mittelachse des Modells. Dabei steht das Modell auf dem Fluggelände auf dem Boden über Beton oder Teer. Bei mit Vollgas laufendem Motor erfolgt die Messung auf der vom Wettbewerbsteilnehmer gewählten Seite aus 90° zur Flugrichtung mit dem Wind. Das Mikrofon befindet sich auf einem Ständer 30 cm über dem Boden in einer Linie mit dem (den) Motor (Motoren). Es dürfen sich keine geräuschreflektierenden Gegenstände näher als drei (3) Meter vom Modell oder Mikrofon befinden. Ist keine Beton- oder Teeroberfläche vorhanden, darf die Messung über nackter Erde oder sehr kurzem Gras erfolgen. In diesem Fall beträgt der höchstzulässige Geräuschpegel 94 dB(A). Bei mehrmotorigen Modellen wird die Geräuschpegelmessung aus drei Metern Entfernung vorgenommen, gemessen von dem zum Messgerät am nächsten liegenden Motor. Der höchstzulässige Geräuschpegel ist dem für einmotorige Modelle gleich. Turbinentriebwerke werden nicht zu Lärmmessungen herangezogen.

6.3.3 Offizielle Flüge

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer wird dreimal aufgerufen und muss innerhalb der festgelegten Zeit (siehe 6.3.4) einen offiziellen Flug durchführen, um für diesen Flug Wertungspunkte zu erhalten.
- b) Wenn ein Wettbewerbsteilnehmer einen Flug nicht beginnen oder vollständig fliegen kann und dies nach Meinung des Wettbewerbs-/Startstellenleiter außerhalb der Kontrolle des Wettbewerbsteilnehmers liegt, dann kann der Wettbewerbs-/Startstellenleiter dem Wettbewerbsteilnehmer eine Flugwiederholung gestatten. Der Wettbewerbs-/Startstellenleiter entscheidet, wann der Wiederholungsflug stattfindet.
- c) Ein offizieller Flug beginnt frühestens:
 - i. Wenn der Wettbewerbsteilnehmer dem Zeitnehmer zu verstehen gibt, dass er beginnt, seinen Motor (seine Motoren) anzulassen.

- ii. Zwei (2) Minuten, nachdem der Wettbewerbsteilnehmer aufgefordert worden ist, seinen Flug zu beginnen.
- iii. Ein offizieller Flug ist beendet, wenn das Modell landet und stehen bleibt, ausgenommen bei der Wahlfigur 6.3.7 M (Aufsetzen und Abheben).

6.3.4 Flugzeit

- d) Der Wettbewerbsteilnehmer wird wenigstens fünf (5) Minuten, bevor er die Startaufforderung erhält, aufgerufen.
- e) Der Wettbewerbsteilnehmer wird dann aufgefordert, seinen Flug zu beginnen.
- f) Die Zeitnahme des Fluges beginnt, wenn der offizielle Flug beginnt (siehe Regel 6.3.3.c).
- g) Dem Wettbewerbsteilnehmer sind 17 Minuten gestattet, um seinen Flug durchzuführen.
- h) Im Falle eines mehrmotorigen Modells wird die in d) festgelegte Zeit für jeden zusätzlichen Motor um eine (1) Minute erhöht.
- i) Für Flugfiguren, die am Ende der Flugzeit nicht vollendet sind, werden keine Punkte vergeben.

6.3.5 Startzeit

- j) Ist ein Modell innerhalb von sieben (7) Minuten, plus eine (1) Minute mehr für jeden zusätzlichen Motor, nicht in der Luft, nachdem der offizielle Flug und die Zeitnahme begonnen hat, so ist der offizielle Flug zu Ende und es werden keine Punkte vergeben.
- k) Wenn der Motor nach Beginn des Starts, aber vor dem Abheben stehen bleibt, darf dieser erneut angelassen werden. Es ist nur ein Versuch gestattet, den ganzen Vorgang zu wiederholen.

Im Fall der Wiederholung werden keine Punkte für die unterbrochene Flugfigur vergeben.

Anmerkung: Auch in diesem Fall ist weiterhin die Regel 6.3.5 (a) anzuwenden.

6.3.6 Flug

	K-Faktor
6.3.6.1 Start	K = 11
6.3.6.2 Wahlfigur 1	K = 7
6.3.6.3 Wahlfigur 2	K = 7
6.3.6.4 Wahlfigur 3	K = 7
6.3.6.5 Wahlfigur 4	K = 7
6.3.6.6 Wahlfigur 5	K = 7
6.3.6.7 Wahlfigur 6	K = 7
6.3.6.8 Wahlfigur 7	K = 7
6.3.6.9 Wahlfigur 8	K = 7
6.3.6.10 Landeanflug und Landung	K = 11
6.3.6.11 Vorbildtreue im Flug	
a) Motorengeräusch (Klang und Abstimmung)	K = 4
b) Fluggeschwindigkeit des Modells	K = 9
c) Eleganz des Fluges	K = 9
Gesamter K-Faktor	K = 100

HINWEIS: Die Figuren „Acht“ und „Sinkkreis 360“ sind, obwohl Pflichtfiguren, als Wahlfiguren deklariert, da sie in der Reihenfolge beliebig eingebaut werden können. Es stehen also 6 Wahlfiguren zur Verfügung

Der Flugplan muss die beiden Figuren „Acht“ und „Sinkkreis 360“ beinhalten, um als vollständig zu gelten. Die Figuren „Acht“ und „Sinkkreis 360“ sind verpflichtende Figuren für jeden Flug und vom Wettbewerbsteilnehmer nach seinem Ermessen im Flugplan einzubauen.

Der Maßstab des Modells und die Reise- oder Höchstgeschwindigkeit des Modells sind auf der Flugbewertungskarte anzugeben

- A) Chandelle K = 7
- B) Einfahren und Ausfahren des Fahrwerks K = 7
- C) Einfahren und Ausfahren der Landeklappen K = 7
- D) Abwurf von Bomben oder Kraftstofftanks K = 7
- E) Stall Turn K = 7
- F) Immelmann turn..... K = 7
- G) Ein Looping K = 7
- H) Abschwung K = 7
- I) Kubanische Acht K = 7
- J) Trudeln (drei Umdrehungen) K = 7
- K) Rolle K = 7
- L) Fallschirm K = 7
- M) Aufsetzen und Abheben K = 7
- N) Durchstarten K = 7
- O) Slip nach links oder rechts K = 7
- P) 1. Flugfunktion für das jeweilige Musterflugzeug K = 7
- Q) 2. Flugfunktion für das jeweilige Musterflugzeug K = 7

Zu P) + Q) : Der Teilnehmer darf zwei (2) Flugfiguren eigener Wahl vorführen.

Der Wettbewerbsteilnehmer muss vorbereitet sein, falls es die Punkterichter verlangen, den Beweis zu führen, dass die gewählten Wahlvorführungen typisch sind und innerhalb der normalen Möglichkeiten des Flugzeuges liegen, das er nachgebaut hat. Nur eine Flugfigur, welche die Vorführung einer mechanischen Funktion beinhaltet, darf als Wahlfigur vom Wettbewerbsteilnehmer ausgewählt werden. Dies umfasst die Wahlfiguren D (Bomben, Kraftstofftankabwurf), L (Fallschirmabwurf), und, wenn zutreffend, P oder Q (Flugfunktionen für das Muster-Flugzeug).

Die Auswahl muss am Wertungsformular angegeben und den Punkterichtern vor Beginn des Fluges ausgehändigt werden. Die Wahlfiguren können in beliebiger Reihenfolge geflogen werden. Wahlfiguren A (Chandelle), N (Durchstarten), R (Flug auf Dreieckskurs), S (Flug auf Rechteckkurs), T (Flug in gerader Linie in gleich bleibender Höhe), W (hochgezogene Kehrtkurve) und Z (Verfahrenskurve) sollen nur für Muster ausgewählt werden, die als „nicht kunstflugtauglich“ im Deklarationsblatt des Wettbewerbers beglaubigt und freigegeben sind. Das sind Flugzeuge mit begrenzter Steuerbarkeit, deren Originalmuster durch den Hersteller oder die staatliche Zulassungsstelle Beschränkungen unterliegen.

Beispiele sind:

- Flugzeuge aus der Anfangszeit der Fliegerei (vor 1915)
- Speziell entworfene Aufklärungs- und Bombenflugzeuge (Anmerkung: dies schließt keine Kampfflugzeuge ein, die später für Aufklärungszwecke umgerüstet wurden, oder Kampf-/Bombenflugzeuge, die mit Kunstflugfähigkeit entworfen wurden.)
- Reiseflugzeuge
- Passagier- und Frachtflugzeuge
- Militärtransporter

Wenn diese „Nicht-Kunstflug“- Figuren von Modellen geflogen werden, die **nicht** als „nicht-kunstflugtauglich“ bestätigt sind, dann sind diese mit NULL zu bewerten.

Ein Wettbewerbsteilnehmer darf die Wahlfigur „C“ (Einfahren und Ausfahren der Landeklappen) nicht auswählen, wenn er die Wahlfigur „B“ (Einfahren und Ausfahren des Fahrwerks) auch ausgewählt hat.

Die Reihenfolge der Wahlfiguren ist auf der Wertungskarte vor dem Flug anzugeben und jede Flugfigur, die nicht in dieser Reihenfolge geflogen wird, erhält die Wertung NULL.

Er muss nachweisen können, dass jede Funktion vom nachgebauten Prototyp ausgeführt wurde. Der Wettbewerber muss den Punktrichtern die Art seiner Vorführung(en) vor dem Flug bekannt geben, bevor er sich zur Startstelle begibt.

- | | | |
|----|--|-------|
| R) | Flug auf Dreieckkurs | K = 7 |
| S) | Flug auf Rechteckkurs | K = 7 |
| T) | Flug in gerader Linie in gleich bleibender Höhe
(höchstens sechs (6) Meter) | K = 7 |
| U) | Flug in gerader Linie mit einem gedrosselten Motor
(nur für mehrmotorige Modelle) | K = 7 |
| V) | Lazy Eight | K = 7 |
| W) | Hochgezogene Kehrtkurve | K = 7 |
| X) | Rückenflug | K = 7 |
| Y) | Derry Turn..... | K = 7 |
| Z) | Verfahrenskurve | K = 7 |

6.3.8 Wertung (Flugpunkte)

Jede Flugfigur wird während des Fluges von jedem Punktwert mit Noten von NULL (0) bis ZEHN (10) bewertet, in Schritten von halben Punkten. Diese Noten werden mit dem entsprechenden K-Faktor multipliziert.

Die Flugfiguren müssen in einer Ebene und einer Höhe geflogen werden, die eine genaue Beobachtung durch die Punktwert gestatten. Die Nichtbeachtung dieser Regel wird mit Punktabzug bestraft

6.3.9 Flugbewertung

Alle Flugwertungen sind im Wertungsformular einzutragen. Es liegt in der Verantwortung des Wettbewerbers, sicherzustellen dass seine persönlichen Angaben, die Angaben zum Modell und die gewählten

Figuren korrekt im Wertungszettel eingetragen sind und den Punkterichtern genügend Kopien vorgelegt werden, bevor jeder offizielle Flug beginnt.

Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften, oder wenn fünf (5) Punktwerte eingesetzt werden, wird die höchste und niedrigste Wertung für jede Flugfigur gestrichen.

Die Wertung der verbliebenen drei Punkterichter zählt dann zum Endergebnis.

Die Flugwertung soll die Summe der Punkte sein, vergeben von allen drei Punkterichtern nach 6.3.6.

6.3.10 Endwertung

Addiere die nach 6.1.10 erreichten Punkte zur Durchschnittswertung der zwei (2) besten Flüge nach 6.3.9. Hat der Wettbewerbsteilnehmer nur einen Flug geflogen, werden die dafür erreichten Punkte durch zwei (2) geteilt.

Wenn aus irgendeinem Grund, den der Veranstalter nicht zu verantworten hat (z.B. B 11.1), weniger als drei (3) Durchgänge geflogen werden können, dann erfolgt die Wertung wie folgt:

- l) Wurden zwei Durchgänge geflogen, wird das Mittel der beiden Flüge gemäß 6.3.9 herangezogen.
- m) Wurde nur ein Durchgang geflogen, dann zählt das Ergebnis dieses einzelnen Fluges.
- n) Die Wertungen eines offiziellen Durchgangs zählen nur, wenn alle Wettbewerbsteilnehmer die gleiche Gelegenheit zu einem Flug in diesem Durchgang hatten.

6.3.11 Sicherheit

a) Alle Figuren müssen parallel zur Punkterichterlinie ausgeführt werden. Wird irgendein Teil der Figur hinter der Punkterichterlinie geflogen, ist diese mit NULL zu bewerten.

b) Ausnahmen von dieser Regel sind die Figuren 6.3.1 (Start), 6.3.6.10 (Landung) und 6.3.7.m (Touch and Go). Diese Figuren dürfen gegen den Wind ausgeführt werden, solange ein zum Schutz von Zuschauern, Funktionären und anderen Teilnehmern festgelegter Bereich hinter den Punkterichtern nicht überflogen wird.

c) Wenn ein Flugzeug nach Meinung der Punkterichter oder des Wettbewerbsleiters unsicher fliegt oder geflogen wird, können diese den Piloten zum Landen auffordern.