
Reglement für Einsteiger Fessel-Kunstflug Schweiz
Ausgabe 2024

Inhalt	Seite
1. Zweck und Geltungsbereich	2
2. Teilnahmeberechtigung	2
3. Zugelassene Modelle	2
4. Flugradius und Zugprobe	2
5. Ausschreibung Wettbewerb	2
6. Wettbewerbs-Ablauf	2
7. Bewertung Resultate	2
8. Klassierung und Rangliste	3
9. Flugmanöver	3
10. Wertungsblatt (Vorlage im Anhang)	7
11. Anerkennung des Reglements / Index	7
Anhang: Vorlage Wertungsblatt	8

1. Zweck und Geltungsbereich

Diese Bestimmungen regeln die Teilnahme an Wettbewerben für Einsteiger in den Fesselflug Kunstflug 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 aller Art. Details siehe CIAM General Rules Art. B 1.2.2 und FAI Sporting Code Volume F2 Control Line Model Aircraft.

Der Hubraum des Motors oder der Motoren darf insgesamt nicht größer sein als 15 ccm. Bei elektrischen Antrieben darf die Leerlaufspannung der Batterie(n) nicht größer sein als 42 Volt. Die Verwendung einer Fernsteuerung zur Regulierung der Motorenleistung ist zulässig.

Das Modell muss aus eigener Kraft vom Boden starten können. Die Verwendung von Anlassern ist zulässig.

Der Teilnehmer muss nicht der Erbauer des Modells sein.

4. Flugradius und Zugprobe

Die Länge der Leinen, gemessen von Mitte Modell bis Mitte Handgriff, darf nicht kürzer sein als 13 m und nicht länger als 21.5 m. 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 tragen.

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

5. Ausschreibung Wettbewerb

Die Ausschreibung für einen Wettbewerb wird durch den Veranstalter den ihm bekannten, potenziellen Teilnehmern per E-Mail zugestellt. Der Veranstalter sorgt auch für die Veröffentlichung des Wettbewerbs auf der Website des SMV bzw. auf anderen fachspezifischen Websites.

6. Wettbewerbs-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.

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

Die Anzahl der Helfer am Wettbewerb ist nicht begrenzt.

7. Bewertung Resultate

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 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.

8. Klassierung und Rangliste

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).

Der Veranstalter ist für die Publikation der Rangliste auf den diversen Websites besorgt.

9. Flugmanöver

Alle Manöver müssen wie nachstehend 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.

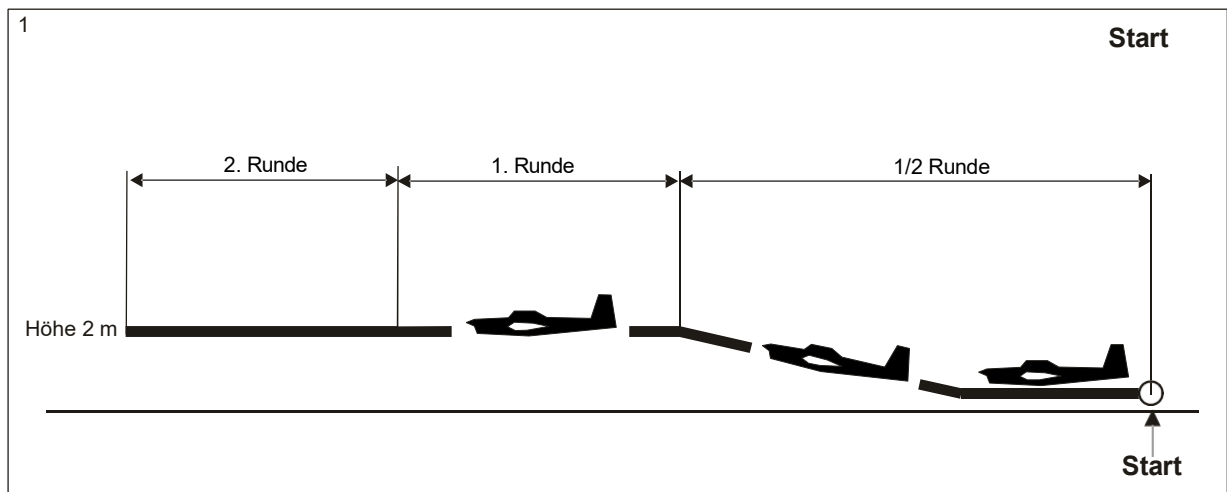
Mit 0 bewertet werden:

- 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.

9.1 Start

Schwierigkeitsfaktor 2

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

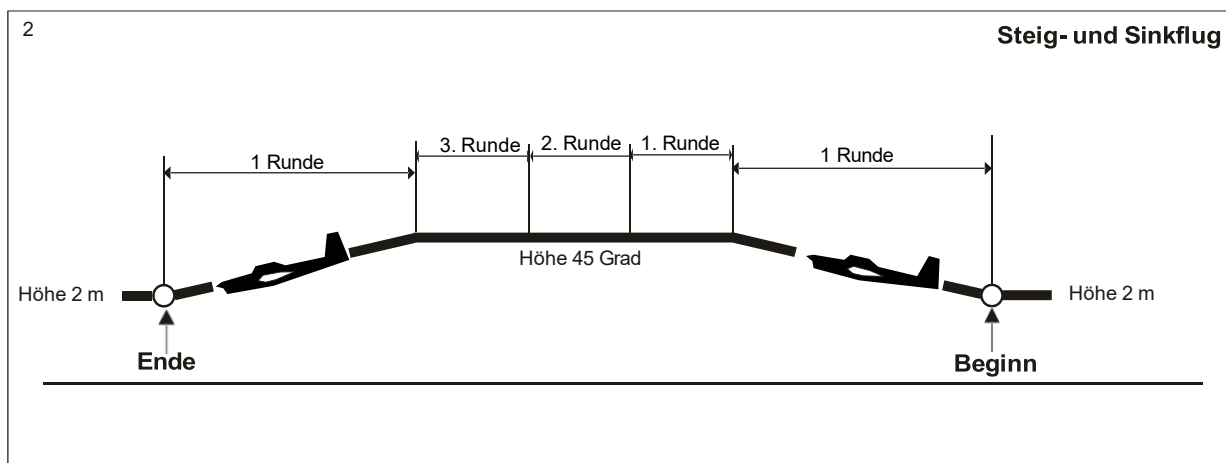


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.2 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.

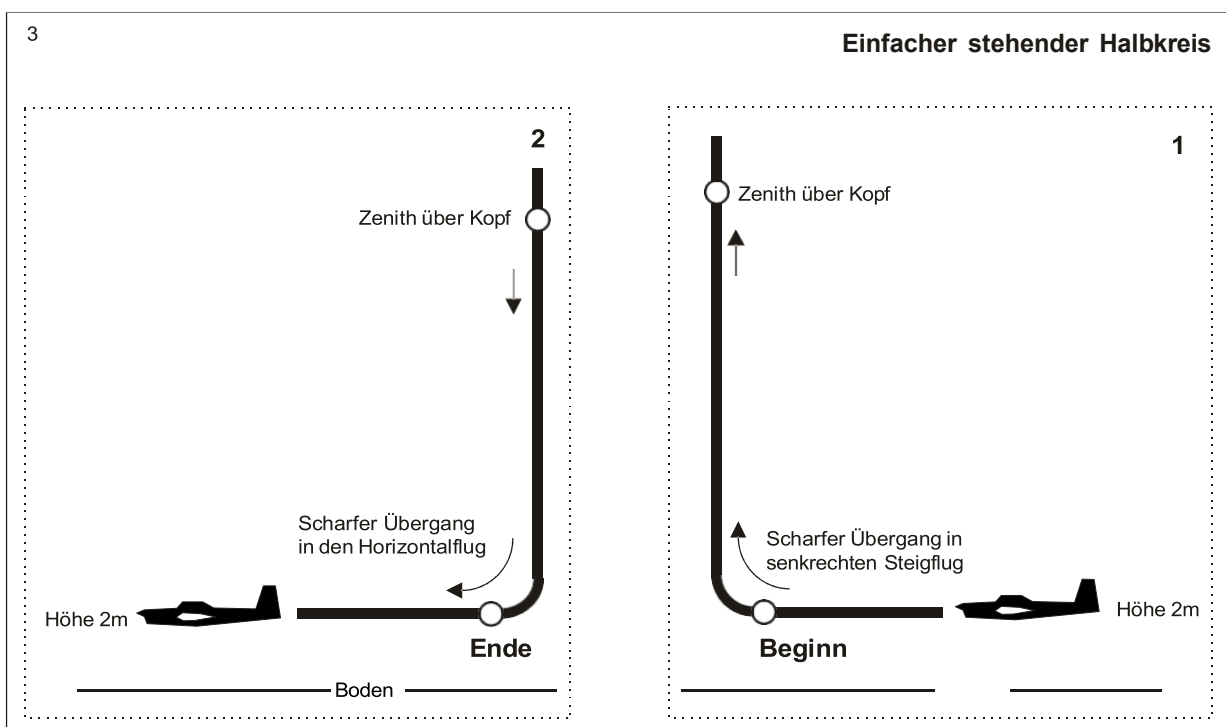


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.3 Einfacher Wingover

Schwierigkeitsfaktor 6

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

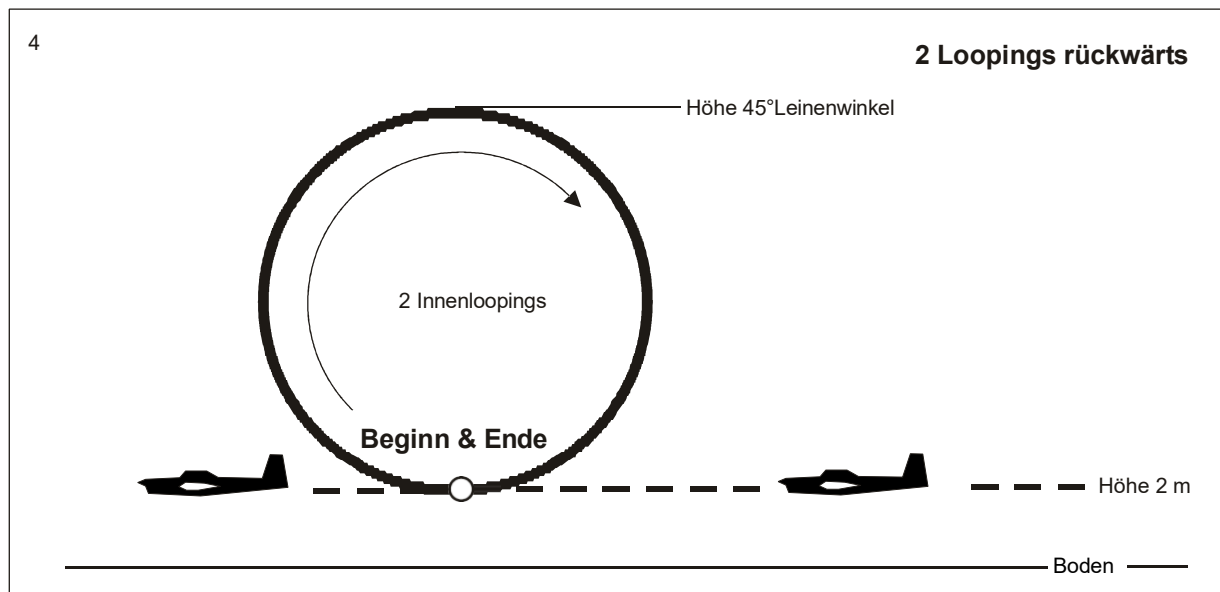


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.4 Loopings rückwärts

Schwierigkeitsfaktor 4

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

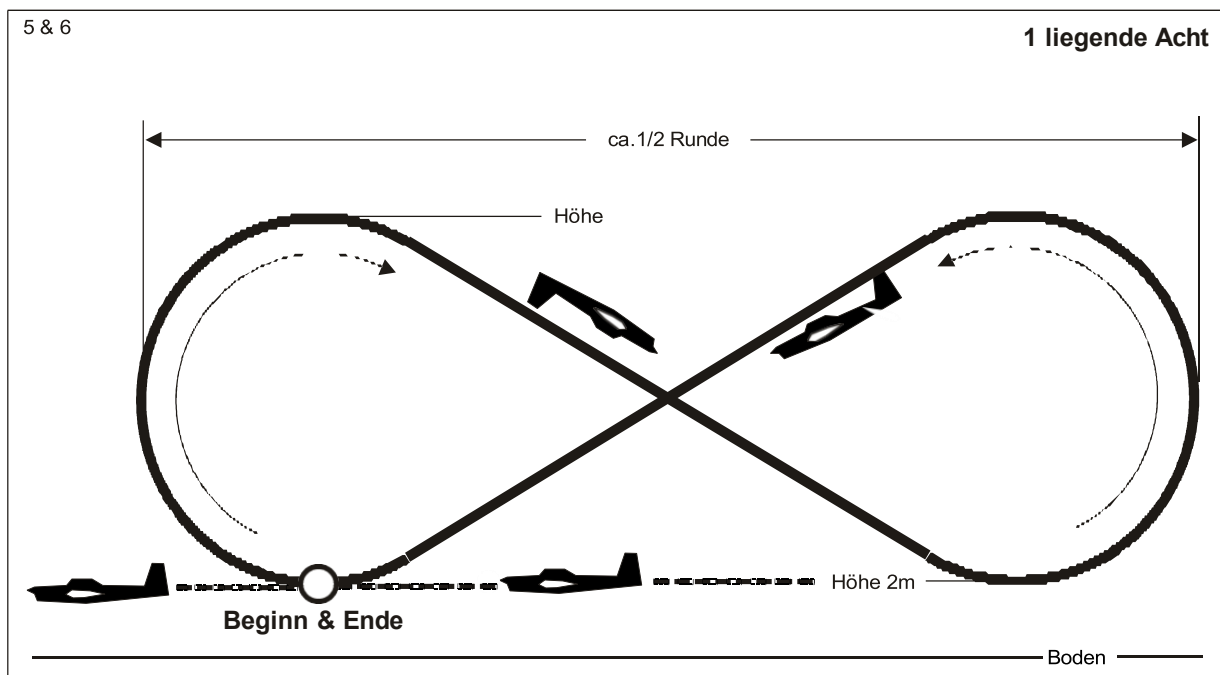


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.5 Erste liegende Acht

Schwierigkeitsfaktor 6

Eine liegende Acht, ausgehend ab 2 m Höhe, beginnend mit einem halben Innenlooping. Die Breite des Manövers beträgt $\frac{1}{2}$ Runde, und die Höhe entspricht einem Leinenwinkel von 45° .

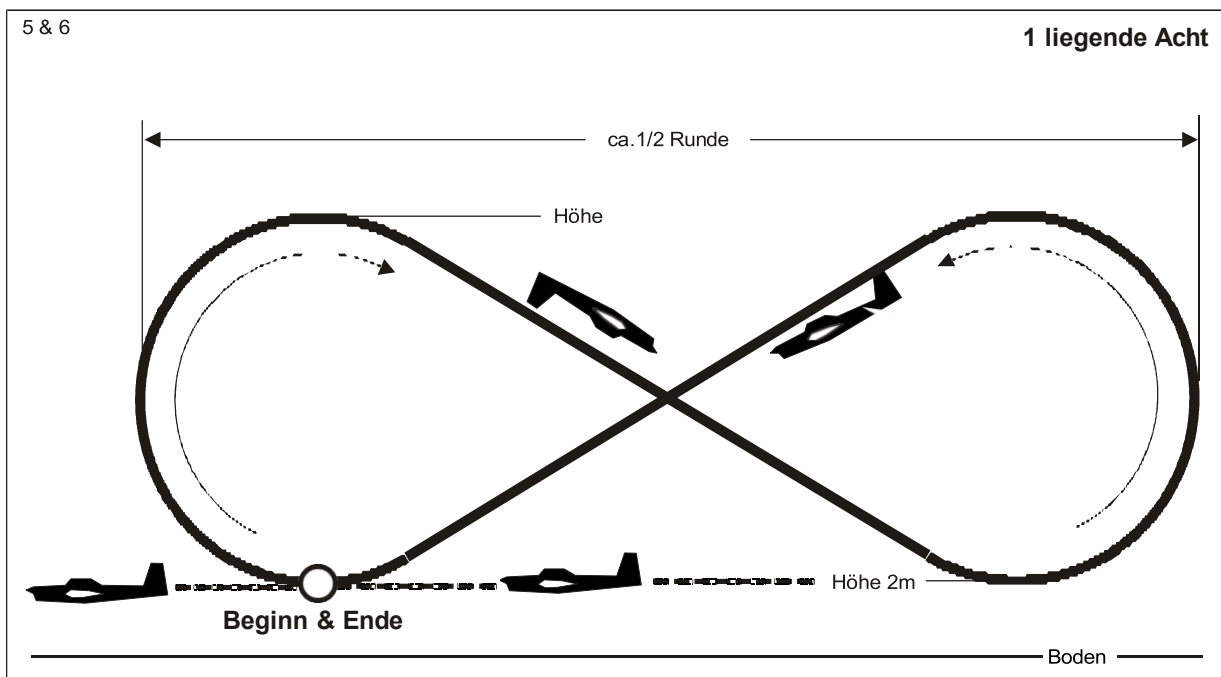


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.6 Zweite liegende Acht

Schwierigkeitsfaktor 8

Eine liegende Acht, ausgehend ab 2 m Höhe, beginnend mit einem halben Innenlooping. Die Breite des Manövers beträgt $\frac{1}{2}$ Runde, und die Höhe entspricht einem Leinenwinkel von 45° .

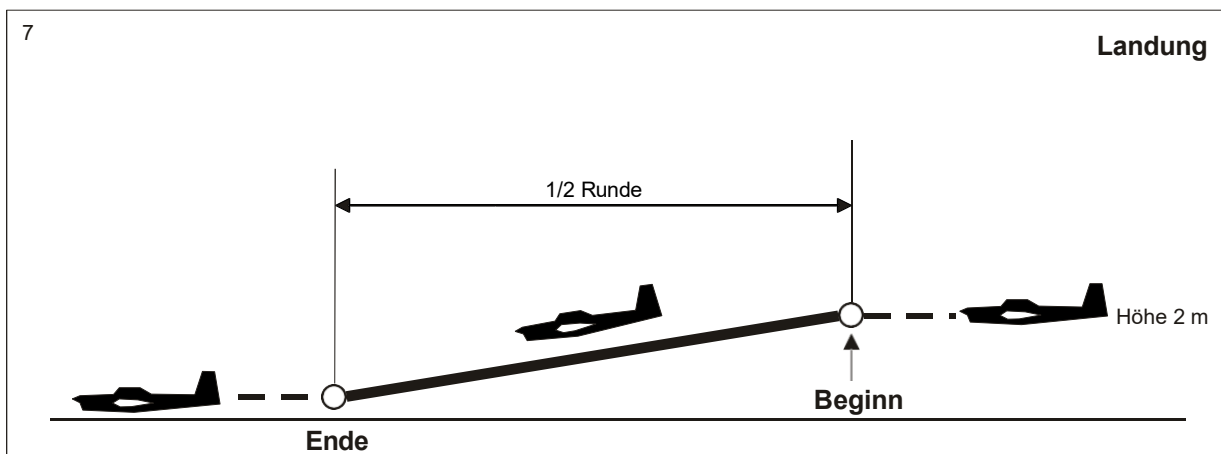


Mindestens zwei Zwischenrunden Horizontalflug auf nicht mehr als 3 m Höhe.

9.7 Landung

Schwierigkeitsfaktor 5

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



10. Wertungsblatt

Siehe Vorlage auf Seite 8 des Reglements.

11. Anerkennung des Reglements

Mit seiner Anmeldung an einen entsprechenden Wettbewerb bestätigt der Teilnehmer die Anerkennung dieses Reglements.

Index

16.5.2011	Neues Reglement genehmigt von der Fachkommission F2, gültig ab 16. Mai 2011
10.4.2024	• Update Punkt 3: Zugelassene Modelle • Update Punkte 9.5 und 9.6: Erste und zweite liegende Acht • Anpassung diverser Formatierungen genehmigt von der Fachkommission F2, gültig ab 10. April 2024

Wertungsblatt Einsteiger Fesselflug-Kunstflug

Wettbewerb	Datum

Name, Vorname	Verein

	Manöver	Note (1 - 10)	Faktor	Wertung
1	Start		2	
2	Steig- und Sinkflug		3	
3	Einfacher Wingover		6	
4	2 Loopings rückwärts		4	
5	Erste liegende Acht		6	
6	Zweite liegende Acht		8	
7	Landung		5	
			TOTAL	

Punktrichter No	Visum	Bemerkungen Punktrichter	Durchgang No

Auswertung

Punkte pro Durchgang: Summe von **TOTAL Wertung** aller Punktrichter, dividiert durch die Anzahl Punktrichter.

Klassierung

- Bei einem Durchgang erfolgt die Klassierung nach der Höhe der Punktzahl des Wertungsfluges.
- Bei zwei Durchgängen erfolgt die Klassierung nach der 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).