

# Stand - Off - SCALE F4H - W

ZULASSUNGSBEDINGUNGEN: Zugelassen sind Modelle mit einem maximalen Fluggewicht bis 25 kg.

Bei Verbrennungsmotoren gibt es keine Hubraumbegrenzung.

Bei Elektroantrieb beträgt die maximale Motorspannung 42 Volt. Die Anzahl der insgesamt eingesetzten Zellen ist unbegrenzt.

Bei einem Team (Erbauer und Pilot) gilt der Erbauer als Teilnehmer.

Modelle, deren Vorbilder keine Schwimmer hatten, werden nicht zum Wettbewerb zugelassen.

Ausserdem gelten die allgemeinen Zulassungsbedingungen (siehe Seite 1 und 2).

## BAUBEWERTUNG:

- Vorzulegen sind:
- a) eine 3-Seiten-Ansicht mit mindestens 150mm Spannweite. Diese darf nicht selbst gezeichnet sein, sondern muß unverändert aus einer Veröffentlichung stammen.
  - b) entweder ein Farbfoto, ein Farbdruck oder ein Schwarz-Weiß-Druck mit Farberläuterung.

Bewertung der Vorbildtreue und Bauausführung:

1. Vorbildtreue		
a. Seitenansicht	K 10	
b. Vorderansicht	K 10	
c. Draufsicht	K 10	
2. Farbe	K 3	
3. Kennzeichen und Markierungen	K 6	
4. Oberflächenbeschaffenheit und Vorbildtreue	K 8	
5. Bauausführung	K 10	
6. Vorbildtreue in den Einzelheiten	K 8	
Sonderpunkte:		
Modelle ohne Wasserruder, sofern das Original ebenfalls kein Wasserruder besaß.		30
Flugboote oder Modelle mit Zentralschwimmer		30
Doppeldecker		20
Dreidecker		40
Zweimotorige (nur Verbrennungsmotormodelle)		30
Dreimotorige (nur Verbrennungsmotormodelle)		40
Vier- und Mehrmotorige (nur Verbr.-motormodelle)		60
Baujahr des Originals vor 1918		30

Die Sonderpunkte werden den Flügen zugerechnet.

## FLUGPROGRAMM:

1. Fahrt zur Startstelle		K 3
2. Abwassern mit Querabflug		K 8
3. Gerader Vorbeiflug		K 3
4. Horizontale Acht		K 6
5. 360-Grad-Kreis im Sinkflug		K 4
6. Wahlfigur 1		K 4 (K 6)*
7. Wahlfigur 2		K 4 (K 6)*
8. Wahlfigur 3		K 4 (K 6)*
9. Wahlfigur 4		K 4 (K 6)*
10. Wasserung	a. im Bojenfeld	K 8
	b. ausserhalb	K 5
11. Rückfahrt		K 3
12. Vorbildtreue im Flug		K 10

## Wahlfiguren:

- a. Chandelle
- b. Aus- und Einfahren des Fahrwerks (Amphibien) oder von Schwimmern (mit Vollkreis)
- c. Aus- und Einfahren der Landeklappen (mit Vollkreis)
- d. Abwurf von Bomben, Torpedos, Kraftstofftanks oder Seenotrettungsausrüstungen
- e. Turn
- f. Immelmann
- g. 1 Looping
- h. Abschwung
- i. Kubanische Acht
- j. Trudeln (3 Umdrehungen)
- k. Rolle (langsam, schnell, Fassrolle, ....)
- l. Fallschirm, Lastenabwurf
- m. Durchstarten mit Aufsetzen (mindestens 5m Wasserkontakt) (+)
- n. Durchstarten ohne Aufsetzen (maximal 3m Höhe) (+)
- o. Zwischenwassern mit Rückfahrt und erneutem Start (+)
- p. Langsamer Vorbeiflug (maximal 6m Höhe) (+)
- q. Vollkreis (Steilkreis mit mindestens 45 Grad Schräglage)
- r. Horizontales Dreieck
- s. Horizontales Viereck
- t. Rückenflug in gerader Linie (mit 2 halben Rollen)
- u. Seitenslip links oder rechts
- v. Spezialfigur des Vorbildes (entsprechend vorheriger Erläuterung)
- w. Flug in gerader Linie mit einem gedrosselten Motor (bei mehrmotorigen Modellen)

\* Der Koeffizient für sämtliche Wahlfiguren ist 4. Ausgenommen hiervon sind die Wahlfiguren

- m. Durchstarten mit Aufsetzen
- o. Zwischenwassern mit Rückfahrt und erneutem Start

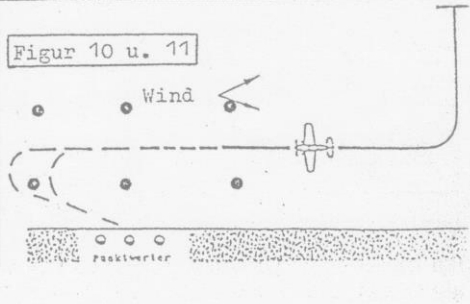
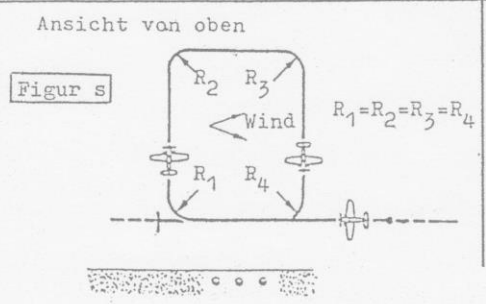
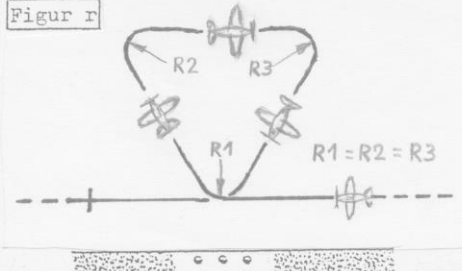
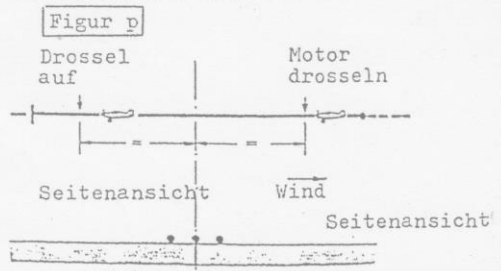
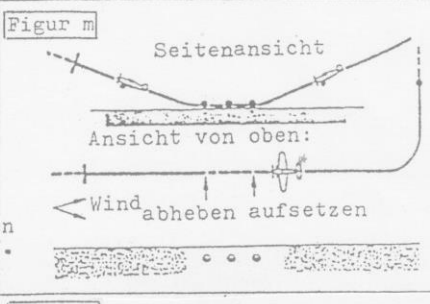
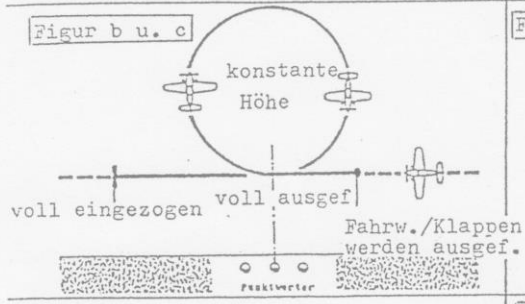
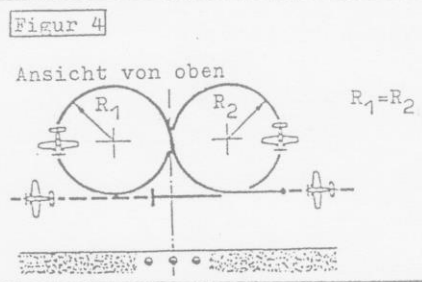
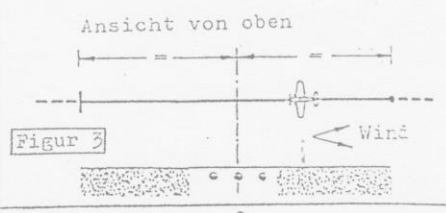
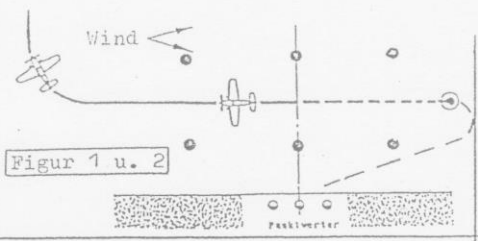
für welche der Koeffizient 6 gilt.

Bei jedem Vorbeiflug muß eine Figur geflogen werden. Lediglich vor den mit (+) gekennzeichneten Figuren ist ein leerer Vorbeiflug erlaubt, damit die Figur in der richtigen Richtung gegen den Wind geflogen werden kann. Wird ein nicht zulässiger Leerflug durchgeführt, so wird die folgende Figur nicht gewertet.

Jedem Teilnehmer steht eine Gesamtzeit von 12 Minuten zur Verfügung, bei mehrmotorigen Modellen je zusätzlicher Motor +1 Minute. Für Elektro-Flugmodelle beträgt die Gesamtzeit grundsätzlich 11 Minuten. Wenn das Modell vom Helfer zum Start freigegeben worden ist, gilt der Flug als begonnen und eine Wiederholung oder ein erneutes Starten des Motors ist nicht mehr möglich.

Wasserruder dürfen nach der Baubewertung nicht zugefügt werden. Spinner, Luftschrauben und Resonanzrohre bzw. Schalldämpfer dürfen nach der Baubewertung ausgewechselt, bzw. montiert werden, Spinner müssen aber die gleiche Form und Größe haben. Eine Pilotenpuppe oder eine Silhouette muss für die Flugbewertung vorhanden sein. Modelle deren Vorbilder keine Schwimmer hatten, sind nicht zugelassen.

Um auch unserem interessierten Publikum die Modelle vorstellen zu können, bitten wir möglichst detaillierte Angaben zum Original und zum Modell vorzubereiten und bereits bei der Anmeldung mitzuschicken. Unser Sprecher kann so fundierte Angaben zu den einzelnen Modellen machen.



# KUNSTFLUG F3A - W

ZULASSUNGSBEDINGUNGEN: Zugelassen sind Modelle mit einem maximalen Fluggewicht bis zu 5,5kg.

Bei Verbrennungsmotoren (2- oder 4-Taktmotoren) gibt es keine Hubraumbegrenzung.

Die maximale Motor-Spannung bei Elektroantrieb beträgt 42Volt. Die Anzahl der insgesamt eingesetzten Zellen ist unbegrenzt.

Außerdem gelten die allgemeinen Zulassungsbedingungen (siehe Seite 1 und 2).

## FLUGPROGRAMM

Wende	Zentral	Wende	Figur	Koeffizient
	1		Fahrt zur Startstelle	2
	2		Start mit 90° Querabflug	3
	3		Halbes Kleeblatt (pull-push-push-pull) mit 2 entgegengesetzten ½ Rollen in der Horizontalen	4
		4	Turn mit ½ Rollen auf und ab	2
	5		Langsame Rolle	4
6			Halbe Kubanacht	2
	7		Humty Bump im Messerflug mit ¾ Rollen auf und ab	4
		8	Z-Z-Z Humty Bump mit ½ Rolle ab (Option ¼ Rollen auf und ab)	2
	9		Looping mit integrierter Rolle in den oberen 90°	3
10			Immelmann mit ganzer Rolle (Ausflug im Rücken)	2
	11		Dreiecklooping (Spitze oben) mit 2/4 Rollen unten	4
		12	Umgekehrter Immelmann mit ½ Rolle unten	2
*	13		Queranflug	2
*	14		Touch and go (5-10m Wasserkontakt) ohne Querabflug	5/3/1
	15		Hoher Hut mit 2/4 Rollen auf und ½ Rolle ab	4
16			Halber Quadratlooping mit 4-Zeiten-Rolle auf Ausflug im Rücken	2
	17		Figur Z mit 2/4 Rollen abwärts	4
18			Queranflug	2
	19		Anwassern	4/2/1
	20		Rückfahrt zum Sender	2

- Bei schlechten Wasserbedingungen wird anstelle Figur 13 – 14 optional ein
  - Turn mit ¾ Rolle auf und ¼ Rolle ab (K4),
  - Halber quadratischer Looping auf Spitze mit ½ Rolle im zweiten Schenkel (K2),
  - 45Grad Abwärtsflug mit zwei ½ Rollen gegengleich (K4),
  - Ziehen – Drücken – Ziehen Humty Bump mit ½ Rolle ab (K3), geflogen.