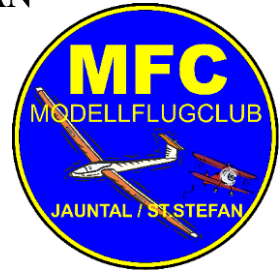


MODELLFLUGCLUB JAUNTAL/ST.STEFAN



Franz Sturm, Obmann – 9141 Mökriach 63
Tel.: 0664 73427686 ZVR:345492542
Homepage: www.mfc-jauntal.at
Email: office@mfc-jauntal.at



6.Kärntner RC-I/F3A Retro Treffen und RC- I Flohmarkt

Am **Samstag 29. und Sonntag 30. Juni 2019** findet am Flugplatz des MFC Jauntal/St.Stefan das 6. Kärntner RC-I/F3A Retro Treffen und Pokalfliegen statt. Eingeladen sind alle Freunde und Fans von RC-I/F3A Modellen aus der Zeit bis 1987.

Im Zuge des Treffens wird am Sonntag das **RC-I/F3A Retro Pokalfliegen** ausgetragen. Dabei wird ein der damaligen Zeit angepasstes Kunstflugprogramm geflogen.

ACHTUNG: Neu 2019! Verbrennungsmotoren bis 15 ccm erlaubt

Zeitplan:

Samstag: ganztägig Retrotreffen mit freiem Fliegen, Flohmarkt für F3A-Retroartikel

Sonntag: Beginn 9.00 Uhr : Retropokalfliegen, Flohmarkt für F3A Retroartikel

Veranstaltungsort: Flugplatz MFC Jauntal-St.Stefan

Koordinaten: 46,580872N 14,705490E

(www.mfc-jauntal.at)

Teilnahmeberechtigt:

Alle Modellflieger mit einer gültigen Versicherung (FAI-Sportlizenz, Privat)
Versicherungsnachweis ist bei Bezahlung des Nenngeldes vorzuweisen.
Das Nenngeld beträgt € 15,-.

Wettbewerbsregeln:

Teilnahmeberechtigt ist jedes Modell das in der Zeit **bis inklusive 1987** konstruiert (nicht erbaut, also auch Replika) wurde.

Die Modelle die vor dem Jahr 1970 konstruiert wurden(bis Ende 1969), werden der einfacheren Unterscheidung im weiteren Verlauf der Ausschreibung als Senior Classic Pattern Modelle (SPM) bezeichnet, die ab 1970 als Classic Pattern Modelle (CPM).

Das Modell kann entweder mit Elektromotor (max. 22,2V Nennspannung = 6s Lipo) oder mit Verbrennungsmotor (max. 15 cm³) ausgestattet sein.

Modelle mit Verbrennungsmotor erhalten auf jeden Wertungsflug einen Bonus von 65 Punkten. Senior Classic Pattern Modelle (also vor 1970 konstruiert) erhalten auf jeden Wertungsflug einen Bonus von 85 Punkten.

Es werden drei Durchgänge geflogen, wobei die beiden besten gewertet werden.
Die erreichten Punkte pro Durchgang werden zusammengezählt.

Die drei Erst platzierten Piloten erhalten Pokale oder Sachpreise. Der in der
Endergebnisliste Best platzierte Pilot eines SPM Modells (also Epoche bis 1970)
erhält einen Sonderpreis.

Nennung und Teilnahmebedingungen:

Aus organisatorischen Gründen ersuchen wir alle Piloten, die am
Treffen bzw. Pokalfliegen teilnehmen wollen sich bis zum 21.6.2019 anzumelden.

Nennung per e-mail oder mittels Nennblatt unter Angabe von :

Vor- und Familienname, Verein, Aero Club Lizenznummer (falls vorhanden),
Modell(e), Motor: Verbrenner/Elektro
an: gerald.zikulnig@aon.at

oder Nennblatt an:

DI Gerald Zikulnig
Waldebene 24
9125 Kühnsdorf

.....

Nennblatt

Vorname:

Familienname:

Verein:

Lizenznummer:

e-Mail:

- Teilnahme am Treffen
- Teilnahme am Pokalfliegen

Modell 1: EPOCHE: CPM/SPM* Motor: V/E*

Modell 2: EPOCHE: CPM/SPM* Motor: V/E*

Retournieren an: gerald.zikulnig@aon.at oder
DI Gerald Zikulnig
Waldebene 24, 9125 Kühnsdorf

* nichtzutreffendes bitte streichen

Retro - Flug Programm:

1. Start	K = 8
2. Kombiniertes Immelmann	K =12
3. langsame Rolle	K =15
4. Turn mit ¼ Rolle auf- und abwärts	K =12
5. umgekehrte Kuban Acht	K =15
6. Drei Loopings gezogen	K =12
7. Rückenflugkreis	K =10
8. Drei Umdrehungen Trudeln	K =15
9. Zwei Rollen gegengleich	K =12
10. Rechteck-Landeanflug	K =10
11. Landung im 15m Kreis	K =15
im 30m Kreis	K =10
Außenlandung	K = 5

Figurenbeschreibung:

Die Figuren sollen in gleicher Entfernung gut sichtbar und mittig platziert geflogen werden. Die Entfernung soll zwischen 140 und 170 Metern liegen. Nach dem Start ist ein Trimmflug gegen die Startrichtung zugelassen. Anschließend an diesen Trimmflug müssen die Figuren in ununterbrochener Reihenfolge und in jeweils vorgesehener Flugrichtung geflogen werden

1. Start (K=8)

Das Modell muss mit laufendem Motor am Boden stillstehen, ohne vom Piloten oder Assistenten gehalten zu werden und muss dann starten. Das Rollen soll gerade sein und das Modell soll weich vom Boden abheben und stetig steigen. Das Starten ist beendet, wenn das Modell zirka 90 Grad aus der Startrichtung abgedreht hat.

Bei der Figur Start sollte wenigstens ein Punkt aus den folgenden Gründen abgezogen werden:

- (1) Modell steht nicht still, nachdem es losgelassen wurde
- (2) Richtungsabweichung während des Rollens
- (3) Modell „springt“ vom Boden
- (4) Wiederberühren des Bodens nach dem Abheben
- (5) Steigwinkel zu steil
- (6) Steigwinkel nicht gleichmäßig
- (7) Richtungsabweichungen während des Steigens
- (8) Hängende Fläche
- (9) Dreht sich nicht 90 Grad aus der Startrichtung

2. Kombiniertes Immelmann (in Startrichtung) (K= 12)

Modell beginnt in aufrechter und waagrecht Fluglage, zieht zu einem halben Looping hoch, gefolgt von einer halben Rolle (links oder rechts), fliegt während einer Sekunde gerade und waagrecht, macht anschließend einen halben Außenlooping, gefolgt von einer halben Rolle in der selben Richtung und Höhe wie bei Beginn.

Punktanzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell bei Beginn nicht waagrecht
- (2) Halber Looping weicht links oder rechts ab
- (3) Halbe Rolle folgt nicht unmittelbar auf den halben Looping
- (4) Halbe Rolle weicht links oder rechts ab
- (5) Modell fliegt länger als eine Sekunde aufrecht bevor der halbe Looping begonnen wird
- (6) Zweiter halber Looping weicht links oder rechts ab
- (7) Zweiter halber Außenlooping nicht in derselben Höhe wie der erste Looping
- (8) Halbe Rolle folgt nicht unmittelbar nach dem halben Außenlooping
- (9) Zweite halbe Rolle nicht in der gleichen Richtung wie die erste halbe Rolle
- (10) Rollgeschwindigkeit in den beiden halben Rollen nicht gleich
- (11) Modell am Ende der Figur nicht waagrecht
- (12) Modell beendet die Figur nicht in gleicher Richtung und Höhe wie bei Beginn

3. Langsame Rolle (gegen die Startrichtung) (K=15)

Das Modell beginnt in aufrechter und waagrecht Fluglage und führt anschließend mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit eine langsame Rolle aus, die 5 Sekunden dauern soll und beendet in waagrecht Fluglage in der gleichen Richtung und Höhe wie bei Beginn.

Punkteanzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell zu Beginn nicht waagrecht
- (2) Modell ändert Richtung oder Höhe während der Rolle
- (3) Rollgeschwindigkeit nicht gleichmäßig
- (4) Modell benötigt weniger als 4 oder mehr als 6 Sekunden für die Rolle. Die Rollzeit ist jene Zeit, die das Modell von Beginn des Abweichens des Flügels aus der Waagrecht bis zum Wiedererreichen der Waagrecht am Ende der Figur benötigt
- (5) Modell am Ende der Figur nicht waagrecht.

4. Turn mit Viertel Rolle auf- und abwärts (in Startrichtung) (K =12)

Das Modell wird in den vertikalen Steigflug gezogen, vollzieht eine 1/4 Rolle, gefolgt von einem Turn. Beim vertikalen Sturzflug macht es eine 1/4 Rolle und wird dann wieder in den horizontalen Flug gezogen. (Ausflug in Startrichtung!).

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell beginnt nicht waagrecht
- (2) Vertikale Fluglage wird nicht erreicht
- (3) Turn-Radius größer als zwei Flügelspanweiten
- (4) Drehung beim Turn weniger als 180 Grad
- (5) Rollen nicht in der Mitte der senkrechten Strecken
- (6) Rollen nicht genau 90 Grad
- (7) Auf- und absteigende Flugbahn nicht parallel
- (8) Ein- und Ausflughöhe nicht gleich
- (9) Modell am Ende der Figur nicht waagrecht

5. umgekehrte Kuban Acht (gegen Startrichtung) (K=15)

Das Modell beginnt in aufrechter und waagrechter Fluglage, zieht zu einem 1/8 Looping (45 Grad) hoch dem ein kurzer waagrechter Aufwärtsflug (45 Grad) folgt, macht eine halbe Rolle (links ODER rechts) gefolgt von einem weiteren kurzen Aufwärtsflug in Rückenlage unter 45 Grad in gleicher Länge wie vor der Rolle. Es schließt ein $\frac{3}{4}$ (270 Grad) Innenlooping an, dem wieder ein kurzer waagrechter Aufwärtsflug mit anschließender halber Rolle folgt. Es schließt wieder ein kurzer 45 Grad Aufwärtsflug in Rückenfluglage an, dem ein 5/8 Looping (225 Grad) bis zum waagrechten horizontalen Ausflug an derselben Stelle, in der gleichen Höhe und Richtung wie beim Einflug.

Punkteabzüge für diese Figur aus folgenden Gründen:

- (1) Modell bei Beginn nicht waagrecht
- (2) Loopings nicht rund
- (3) Loopings weichen links oder rechts ab
- (4) Modell im Aufwärtsflug zu Beginn der halben Rollen nicht unter 45 Grad
- (5) Zweiter Looping hat nicht denselben Durchmesser wie der erste Looping
- (6) Zweiter Looping weicht links oder rechts ab
- (7) Zweiter Looping nicht gleich groß, gleich hoch und in der gleichen Höhe wie der erste Looping
- (8) Zweite halbe Rolle nicht unter 45 Grad
- (9) Modell am Ende der Figur nicht waagrecht
- (10) Modell beendet nicht in gleicher Richtung und Höhe wie beim Einflug

6. Drei Looping gezogen (in Startrichtung) K=12

Das Modell beginnt in aufrechter und waagrechter Fluglage, zieht dann hoch um 3 Innenloopings zu vollenden und in derselben Richtung und Höhe wie bei Beginn der Figur zu beenden.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell bei Beginn nicht waagrecht
- (2) Erster Looping nicht rund
- (3) Looping weicht links oder rechts ab
- (4) Fläche am Ende des ersten Loopings nicht waagrecht
- (5) Beendet nicht in der gleichen Höhe wie beim Einflug
- (6) Modell versetzt oder ändert Richtung
- (7) Durchmesser des zweiten Looping vom ersten verschieden
- (8) Zweiter Looping nicht rund
- (9) Looping weicht links oder rechts ab
- (10) Fläche am Ende des zweiten Looping nicht waagrecht
- (11) Zweiter Looping nicht in derselben Höhe wie erster Looping
- (12) Modell versetzt oder ändert Richtung
- (13) Durchmesser des dritten Loopings vom dem des ersten und zweiten verschieden
- (14) Dritter Looping nicht rund
- (15) Looping weicht links oder rechts ab
- (16) Fläche am Ende des dritten Loopings nicht waagrecht
- (17) Dritter Looping nicht in der gleichen Höhe wie der erste und zweite Looping
- (18) Modell versetzt oder ändert Richtung
- (19) Ende der Figur nicht in derselben Richtung und Höhe wie bei Beginn

7. horizontaler Rückenflugkreis (gegen die Startrichtung) K=10

Das Modell beginnt die Figur in aufrechter und waagrechten Fluglage, macht eine halbe Rolle in den Rückenflug, fliegt anschließend – beginnend vor dem Piloten, einen horizontalen Vollkreis (360 Grad) in Rückenfluglage. Nach Abschluss und Erreichen der ursprünglichen Fluglinie folgt eine weitere halben Rolle in die die Normalfluglage.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell ist zu Beginn nicht horizontal und waagrecht
- (2) Modell weicht nach links oder rechts ab
- (3) Modell ändert Höhe oder Flugrichtung
- (4) Kreisbeginn und Kreisende nicht übereinstimmend
- (5) Modell ist am Ende der Figur nicht horizontal und waagrecht
- (6) Modell beendet die Figur nicht in der selben Richtung und Flughöhe wie beim Einflug

8. Trudeln 3 Umdrehungen (in Startrichtung) K=15

Das Modell legt die Richtung durch einen geraden und waagrechten Flug fest, zieht hoch bis zum Strömungsabriss und beginnt das Trudeln durch eine, zwei und drei Umdrehungen und beendet in horizontaler Fluglage in derselben Richtung wie die ursprüngliche Flugrichtung. Der Punkterichter muss sorgfältig beobachten um sicher zu sein, dass diese Figur Trudeln ist und nicht eine Vertikalrolle oder ein Spiralsturz.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Ursprüngliche Flugbahn nicht waagrecht
- (2) Der Beginn der ersten Trudel Umdrehung ist zögernd oder unbestimmt
- (3) Nicht exakte drei Umdrehungen. Weniger als zwei oder mehr als vier Umdrehungen sollten mit NULL bewertet werden.
- (4) Beendet nicht in derselben Richtung wie die Eingangsrichtung
- (5) Beendet nicht horizontal
- (6) Falls eine der drei Umdrehungen ein Spiralsturz statt Trudeln ist, beträgt die Wertung NULL

9. Zwei Rollen gegengleich (gegen Startrichtung) K=12

Nach dem Trudeln und einem kurzen Geradeausflug wendet das Modell und fliegt wieder gegen die Startrichtung parallel zur Piste.

Die Figur beginnt aus dem aufrechten und waagrechten Geradeausflug mit einer Rolle (ca. 1,5 Sekunden) in eine frei gewählte Richtung (Rechts oder links). Es folgt ein ca. 1-2 Sekunden langer, aufrechter waagrecht Geradausflug, an den wiederum eine Rolle, diesmal in die entgegengesetzte Richtung zur ersten Rolle folgt. Die Figur endet mit einem waagrechten, aufrechten Geradeausflug.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Modell bei Beginn der Figur nicht waagrecht
- (2) Modell ändert Richtung oder Höhe während der Rollen
- (3) Rollgeschwindigkeit beider Rollen nicht gleichmäßig
- (4) Modell ändert Richtung oder Höhe während des Geradeausflugs zwischen den Rollen
- (5) Modell weicht nach links oder rechts ab
- (6) Modell ändert Höhe und Flugrichtung
- (7) Modell am Ende der Figur nicht waagrecht.

10. Rechteck-Landeanflug (in Startrichtung) K=10

Nach Figur 9 wendet das Modell in Richtung Landepiste, und fliegt in Startrichtung parallel und nach hinten versetzt zur Piste - ungefähr im halben Abstand zwischen Landepiste und der Fluglinie (60 bis 90m).

Die Figur beginnt in der Mitte des Platzes, wobei das Modell in aufrechter und waagrechter Lage, parallel zur Startrichtung weiterfliegt – etwas über den Platzrand hinaus- macht anschließend eine 90 Grad Kurve, danach ein Querflug weg von der Piste, nach einer weiteren 90 Grad Kurve fliegt das Modell wieder parallel zur Piste gegen die Startrichtung, danach wieder eine 90 Grad Kurve zu einem weiteren Querflug, um dann nach einer abschließenden 90 Grad Kurve wieder gegen den Wind zum Aufsetzpunkt zu fliegen. Die Figur endet nach der vierten 90 Grad Kurve unmittelbar vor dem Abstieg zur Landung. Nach jeder 90 Grad Kurve muss das Modell einen geraden, horizontalen und aufrechten Flug für die Zeit, die es auf dieser Linie verbringt durchführen. Die ersten vier Seiten (Parallelflyg zur Piste in Startrichtung, quer und gegen die Startrichtung und wieder Queranflug) sind auf gleicher Höhe zu fliegen.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Kurven haben weniger oder mehr als 90 Grad
- (2) Die vier Seiten sind nicht horizontal und gerade
- (3) Modell hat wechselnde Sinkgeschwindigkeit
- (4) Flächen nach den Kurven nicht horizontal
- (5) Kurven sind nicht weich und präzise
- (6) Versuche vom Kurs auszuberechnen oder nochmaliger Anflug = NULL Punkte

11. Landung (in Startrichtung) K=15/10/5

Die Figur beginnt unmittelbar nach der letzten 90 Grad Kurve mit dem Sinkflug zur Landung. Das Modell landet nach gleichmäßigem Sinkflug innerhalb des Landekreises auf der Piste in derselben Richtung wie beim Start und rollt geradeaus bis zum Stillstand bzw. bis zu einer definierten Linie.

Punkteabzug aus folgenden Gründen:

- (1) Ungleichmäßiger Sinkflug
- (2) Unsanftes Aufsetzen
- (3) Modell hebt nach dem Aufsetzen wieder ab
- (4) Modell rollt nach dem Aufsetzen nicht gerade
- (5) Modell berührt den Boden mit anderen Teilen als dem Fahrwerk
- (6) Modell berührt Objekte oder Personen, sodass das Abbrechen des Ausrollens herbeigeführt wird.
- (7) Modell rollt nicht in gerader Linie bis zum Stopp (oder bis zu einer definierten Linie)
- (8) Modell landet nicht auf der Asphaltpiste (5 Punkte Abzug und K=5)
- (9) Falls das Modell die Landung in Rückenlage beendet, NULL Punkte

K=15 Landung auf der Asphaltpiste im 15m Kreis
K=10 Landung auf der Asphaltpiste im 30m Kreis
K= 5 Landung auf der Asphaltpiste außerhalb des 30 m Kreises

WICHTIG:

Als Startrichtung gilt diejenige Richtung, mit der die erste Kunstflugfigur (2) -
Kombinierter Immelmann begonnen wurde.

Die Figur (10)- Rechtecklandeanflug (Beginn der Figur) und (11)- Landung sind in der
gleichen Richtung wie Figur (1) Start zu fliegen.