

# Reglement für RC-1 Retropokal-Kunstflugwettbewerbe

Gültig vom 1.1.2026 bis 31.12.2028

für die Retrobewerbe in Regensburg (Bayern) und im Jauntal (Kärnten)

## **Modelle**

Vorrangig sollen möglichst originalgetreue Kunstflugmodelle (Originale, Plan- oder Baukasten-nachbauten, Fertigmodelle) eingesetzt werden die vom Beginn des ferngesteuerten Kunstflugs ab ca. 1960 und bis inklusive 1993 konstruiert, gebaut und bei Meisterschaften geflogen wurden und die die angeführten Einsatzkriterien erfüllen.

Für alle Modelle gelten folgende Einsatzkriterien:

1. Die Modelle dürfen eine maximale Spannweite von 180 cm und eine maximale Rumpflänge über alles (inkl. Spinner) von 170 cm nicht überschreiten.
2. Abweichungen von den Originalen wie z.B.: Zweibein- statt Dreibeinfahrwerk, Steckflächen statt einteiliger Flügel oder umgekehrt sind erlaubt. Ebenso sind Zusatzfunktionen wie z.B.: Gemischverstellung, Bremsklappen, Flaps, Einziehfahrwerke, etc. zulässig, auch wenn das Original keine hatte.
3. Das Gewichtslimit ist für alle Modelle mit 5 kg festgesetzt. Für Modelle mit Verbrennungsmotoren gilt die Grenze mit voll betanktem Modell, für Modelle mit Elektromotoren inklusive Antriebsakku.
4. Verbrennungsmotoren (Zwei- oder Viertaktmotoren) dürfen eine Hubraumobergrenze von 15,6 cm<sup>3</sup> (entspricht 0.95 inch<sup>3</sup>) nicht überschreiten und müssen mit einem wirksamen Schalldämpfer ausgerüstet sein.
5. Elektromotoren dürfen mit Akkus mit einer maximalen Nennspannung von 22,2 Volt (sechs Zellen Lipo-Akku) betrieben werden.

## **RC-Ausrüstung**

Der Einsatz von Kreisel- und Stabilisierungssystemen ist verboten, ansonsten gibt es keine Einschränkungen.

## **Durchführung des Wettbewerbs**

Es gibt zwei Wertungsklassen: Klasse RC-1 für Modelle mit Verbrennungsmotoren und Klasse RC-1E für Modelle mit Elektromotoren. Eine Zusammenführung beider Klassen zu einer Gesamtwertung ist dem Veranstalter überlassen.

Jeder Pilot kann mit einem Modell und einem Ersatzmodell entweder in der Klasse RC-1 oder der Klasse RC-1E teilnehmen. Bei einer geringen Anzahl von Teilnehmern kann der Veranstalter die Teilnahme von Piloten auch in beiden Klassen gestatten.

Es werden drei Durchgänge geflogen, die zwei besten kommen in die Wertung. Die Bewertung des Kunstflugprogramms erfolgt im Minimalfall durch drei Punkterichter ohne Streichung der höchsten und niedrigsten Wertung. Bei vier oder fünf Punkterichtern wird die höchste und niedrigste Wertung pro Figur gestrichen. Die Summe der drei Punkterichterwertungen pro Figur wird mit dem K-Faktor multipliziert und diese Werte anschließend über alle Figuren addiert. Die Platzierung ergibt sich

durch Aufsummierung der beiden höheren Durchgangswertungen. Bei Punktegleichheit wird der Pilot mit der höheren Punkteanzahl des Streichdurchgangs vorgereicht. Es gewinnt der Pilot mit der höchsten erreichten Punkteanzahl.

Die Auslosung der Startnummern erfolgt unabhängig von der Klasse über alle Teilnehmer. Die beiden Klassen RC-1 und RC-1E werden daher entsprechend der Startnummernvergabe gemeinsam geflogen. Es beginnt daher im ersten Durchgang die Startnummer 1. Die Startreihenfolge in den Durchgängen zwei und drei wird anhand der bekannten Drittelregelung festgelegt.

### Sicherheitslinie:

Zur Sicherheit der Punkterichter und Piloten wird eine Sicherheitslinie eingeführt, die in einem Abstand von 25 Metern zur Startpiste in Richtung Flugraum parallel zur Startpiste verläuft. Jede Flugfigur, die während der Absolvierung des Flugprogramms den Abstand der Sicherheitslinie unterschreitet, wird mit „0“ Punkten gewertet. Bei dreimaliger Unterschreitung der Sicherheitslinie wird der gesamte Flug mit „0“ Punkten gewertet.

### Preise

Für die drei Bestplatzierten in jeder Klasse gibt es Pokale und Urkunden. Zusätzliche Preise für eine Gesamtwertung können vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden.

### Retropokal Programm 2026 bis 2028

Das Retrokunstflugprogramm besteht aus 11 Figuren. Der Beginn und das Ende der Figuren muss mit „Jetzt“ oder „Anfang“ und „Ende“ angesagt werden. Die empfohlene Flugentfernung beträgt 150 Meter. Für Figuren die näher als 100 m zur Startpiste geflogen werden gibt es Punktabzüge.

1. Start	K= 5	G*
2. Kombiniertes Immelmann	K=12	G*
3. Langsame Rolle	K=15	M**
4. Turn mit ¼ Rollen auf- und abwärts	K=12	G*
5. Umgekehrte Kuban Acht	K=15	M**
6. <b>Quadratlooping</b>	K=12	G*
7. <b>2 Rollen gegengleich</b>	K=12	M**
8. Hoher Hut	K=12	G*
9. <b>45 Grad aufwärts mit ganzer Rolle</b>	K=15	M**
10. <b>Trudeln 2 ½ Umdrehungen</b>	K=15	G*
11. Landung (15m-, 30m-Feld, Landebahn, außerhalb)	K=15/10/5/0	G*

\*G = Gegen den Wind

\*\*M = Mit dem Wind

*Anmerkung: Das Programm für 2026 bis 2028 wurde gegenüber dem von 2023 bis 2025 gültigen Programm bei drei Figuren verändert. Die drei Loopings werden durch einen Quadratlooping ersetzt. Die zwei Rollen gegengleich werden vorgezogen und sind nach dem Quadratlooping zu fliegen. Anstatt der Cobra Rolle ist nun nach dem Hohen Hut, ein 45 Grad Flug aufwärts mit einer ganzen Rolle in der Mitte der Steigung zu fliegen. Nach dem zweiten Teil des 45 Grad Aufwärtsfluges ist ein waagrechter Ausflug in die obere Ebene zu machen. Beim Trudeln sind statt drei Umdrehungen nur noch 2 ½ Umdrehungen zu machen. Dadurch kann das Modell nach dem Trudeln mit einer 180 Grad Kurve gleich zur Landung ansetzen.*

*Wie Tests gezeigt haben wird dadurch das Programm um ca. 1 Minute verkürzt. Das beschleunigt den Ablauf des Bewerbs.*