



Braunschweig und Bonn, 27. Januar 2005

Ausschreibung

AeroMusicals Cup AERO 2005

auf der Luftfahrtmesse AERO 2005 in Friedrichshafen

1. VERANSTALTER UND AUSRICHTER

Der AeroMusicals Cup AERO 2005 ist eine gemeinschaftliche Veranstaltung der beiden Dachverbände:

DEUTSCHER AERO CLUB e.V. -Sportfachgruppe Modellflug

Hermann-Blenk-Str. 28, 38108 Braunschweig Telefon: 0531/2354056 Fax: 05321/2354011

und

Deutscher Modellflieger Verband e.V.

Rochusstraße 104-106, 53123 Bonn Telefon: 0228/978500 Fax: 0228/9785085

2. TERMIN UND ORTE

Der Wettbewerb findet während der diesjährigen Luftfahrtmesse AERO 2005 in Friedrichshafen am 23. und 24. April 2005 in der Halle 1 statt.

3. AUFGABE, PREISE

Aufgabe dieses Wettbewerbs ist die Vorstellung einer relativ neuen, für Medien und Zuschauer besonders attraktiven Modellsportklasse. Der Leistungsstand auf dem Gebiet des Fernlenkfluges mit Indoor-Kunstflug-Motormodellen soll dabei einem breiten Fachpublikum präsentiert werden.

Die drei besten Piloten erhalten einen Pokal bzw. eine vergleichbare Trophäe, der Sieger erhält den Messepokal. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

4. WETTBEWERBSREGELN

Der Wettbewerb wird nach den entsprechenden Bestimmungen der „BeMod“ des DAeC für die Klasse F3AI, gültig ab 01.12.04 mit möglichst drei Durchgängen des Flugprogramms F3AI-AM durchgeführt. Das diesbezügliche Regelwerk ist als Anlage beigefügt.

5. TEILNAHMEBERECHTIGUNG

Zur Teilnahme an dem Wettbewerb sind alle Piloten, unabhängig von ihrer Nationalität, ihrem Wohnsitz und ihrer Verbandszugehörigkeit berechtigt.

Der Teilnehmer muss

- den Nachweis einer gültigen Haftpflichtversicherung beibringen.
- durch seine Anmeldung bestätigen, dass er die BeMod und die Regeln und Bestimmungen kennt, versteht, ohne Vorbehalt anerkennt und befolgen wird.

6. TEILNAHMEREGLN

- Jeder Teilnehmer hat sich schriftlich unter Verwendung des dafür vorgesehenen Formulars bis zum 24. März 2005 bei der Wettbewerbsleitung anzumelden.
- Die maximale Teilnehmerzahl ist auf 30 Piloten limitiert. Bei einer höheren Zahl von Anmeldungen entscheidet die Reihenfolge des Meldeeingangs.

7. ANTI-DOPING-BESTIMMUNGEN:

Mit seiner Anmeldung zu dem Wettbewerb dieser Ausschreibung bestätigt der Wettbewerbsteilnehmer, dass er die Anti-Doping-Bestimmungen des DAeC und das Anti-Doping-Regelwerk der Nationalen Anti-Doping-Agentur (NADA) kennt, versteht und ohne Vorbehalt befolgen wird. Jeder Teilnehmer kann sich ausreichend informieren unter <http://www.nada-bonn.de>

8. ENDWERTUNG

Es werden 3 Durchgänge geflogen. Aus der Summe der zwei besten Durchgangsvergleichszahlen eines jeden Piloten wird eine Rangliste zur Endwertung erstellt. Bei Gleichstand entscheidet der bessere Streichdurchgang. Können durch unvorhersehbare Ereignisse nur zwei Durchgänge geflogen werden, addieren sich für jeden Piloten seine Vergleichszahlen dieser beiden Durchgänge. Kann aus den angeführten Gründen nur ein Durchgang geflogen werden, so zählt dieser allein.

9. ABLAUF DES WETTBEWERBS

Für die Durchführung der Wettbewerbe sind die RICHTLINIEN FÜR WETTBEWERBSAUSSCHREIBUNGEN (BeMod Kennz. 32-1), sowie die Richtlinien für die Durchführung Deutscher Meisterschaften (RDM) des DMFV zu beachten. Sollten sich unerwartete Probleme aus dieser Regelung ergeben, entscheidet der Wettbewerbsleiter.

Am Freitagnachmittag (22.04.2005) ist ein organisiertes Training vorgesehen.

Die Wertungsflüge finden statt:

1. Durchgang: Samstag 23.04. um 11⁰⁰ Uhr
2. Durchgang: Samstag 23.04. um 14⁰⁰ Uhr
3. Durchgang: Sonntag 24.04. um 11⁰⁰ Uhr
- Siegerehrung: Sonntag 24.04. um 14⁰⁰ Uhr

Die Startreihenfolge während des organisierten Trainings und der Wertungsflüge erfolgt vorab im Losverfahren unter Berücksichtigung der Frequenzen. Die zwei Piloten mit den höchsten (letzten) Startnummern werden als sog. "Vorflieger" eingeteilt. Diese Flüge werden von den Punktwurtern zu ihrer Vorbereitung bewertet, zählen jedoch nicht als eigentliche Wertungsflüge.

Die in der Klasse F3AI-AM erforderliche Musik ist von jedem Teilnehmer auf CD mitzubringen. Für das Funktionieren der Abspielung ist der Teilnehmer selbst verantwortlich.

Die Ausführung der Flugaufgabe wird von drei Punktwurtern benotet. Alle vergebenen Noten gehen in die Wertung ein.

Jeder Teilnehmer erhält nach seinem geflogenen Durchgang einen Wertungsausdruck, aus dem die Noten der einzelnen Punktwurter hervorgehen. Die namentliche Zuordnung von Punktwurter und Noten muss ersichtlich sein.

10. SPORTHELFER

Punktwurter werden vor Beginn der Wettbewerbe bekannt gegeben. Gleiches gilt für die Mitglieder der Jury.

11. ORGANISATIONS- UND WETTBEWEBSLEITUNG

Wettbewerbsleiter ist Jürgen Heilig. Anmeldung unter Verwendung des angefügten Anmeldeformulars bis spätestens 24.03.2005 an:

Email: Aero2005slowfly@aol.com

Fax: 02208 / 767630

Post: Jürgen Heilig, Deutzer Str. 64, 53859 Niederkassel

Ausschreibung und Anmeldeformular stehen auch als Download zur Verfügung auf:

<http://www.daec.de/mf/matrix/f3ai/index.htm>

<http://people.freenet.de/slowfly>

12. STARTGEBÜHREN

Werden nicht erhoben.

13. PROTESTE

Proteste können nur von Teilnehmern und in schriftlicher Form der Jury eingereicht werden. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem letzten Durchgang möglich. Die Sicherheitsleistung beträgt 20,00 € und wird bei positiver Entscheidung des Schiedsgerichts zurückerstattet.

14. BESTÄTIGUNG UND ZUGANG ZUM MESSEGELÄNDE

Nach dem Anmeldeschlusstermin erhält jeder Teilnehmer eine Teilnahmebestätigung und Eintrittskarten für den kostenfreien Messezugang. Benötigte Parkplätze sind bei der Anmeldung mit anzugeben, soweit möglich wird um die Bildung von Fahrgemeinschaften gebeten.

15. ÜBERNACHTUNG

In der Jugendherberge Friedrichshafen sind Übernachtungsmöglichkeiten reserviert. Anmeldungen mit Übernachtungswunsch in der Jugendherberge sind bis zum 23. Februar 2005 erforderlich. Bei späteren Anmeldungen kann diese Übernachtungsmöglichkeit nicht garantiert werden. Kosten je Übernachtung mit Frühstück für die erste Übernachtung 20,00 €, für die zweite Übernachtung 16,80 €. Die Zahlung ist vor Ort selbst zu entrichten.

Gezeichnet:

Adolf Middeldorff
Vorsitzender des
FA Fernlenkflug im DAeC

Michael Ramel
Fachreferent F3A
Im FA Fernlenkflug

Winfried Schlich
Vorsitzender des
Fachbeirats Sport im DMFV

Jürgen Heilig
DMFV Fachreferent
Bereich Slowflyer

Anmeldung

zum AeroMusicals Cup Aero 2005

am 23.und 24. April 2005

auf der Luftfahrtmesse AERO 2005 in Friedrichshafen

Name : _____ Vorname : _____

Straße / Haus-Nr.: _____

PLZ / Wohnort : _____

Telefon / Fax : _____ E-Mail : _____

Verein : _____ Kanal: _____

Organisiert bei: DMFV DAeC sonstige

Anreise am: 22.04.2005 23.04.2005

Parkschein erforderlich: ja nein

Gültige Haftpflichtversicherung für Modellflug liegt vor: ja

Übernachtung in Jugendherberge reservieren: ja nein
(kann nur bei Anmeldung bis 23.02. garantiert werden)

Anmeldeschluss für den Wettbewerb ist der 24.03.2005

Anmeldung bei:

Email: Aero2005slowfly@aol.com

Fax: 02208 / 767630

Post: Jürgen Heilig, Deutzer Str. 64, 53859 Niederkassel

Datum:

Unterschrift:

5AI Klasse F3AI – Indoor-Kunstflug-Motorflugmodelle

Für Indoor-Kunstflug-Motormodelle der Klasse F3AI gelten die Bestimmungen des Sporting Code - Sektion 4c - Teil FUNF - Kapitel 5.1 Technische Bestimmungen für Wettbewerbe mit funkfern-gesteuerten Flugmodellen mit nachfolgend angeführten Abweichungen:

5AI.1 Begriffsbestimmung des Indoor-Kunstflug-Motorflugmodells

Ein Flugmodell, das in einem geschlossenen Raum (Halle) fliegt und durch Steuerflächen aerodynamisch in seinem Flugverhalten, seiner Richtung und Höhe von einem Piloten auf dem Boden mittels einer Funkfernsteuerung gesteuert wird, aber kein Hubschrauber ist.

5AI.2 Allgemeine Merkmale der Indoor-Kunstflug-Motorflugmodelle

Höchstes Gesamtgewicht: 500g

Abstehende Teile, die Verletzungen verursachen können (z.B. Fahrwerksdrähte, Wellenenden usw.) sind nur zugelassen, wenn sie mit Abdeckungen versehen sind.

Beschränkungen des Antriebs:

Jeder geeignete Antrieb darf verwendet werden, außer solchen, die irgendwelche Abgasemissionen verursachen. Elektroflugmodelle dürfen im Antriebsstromkreis höchstens 42 Volt haben.

Die Regel B.3.1 (Erbauerklausel) der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F3AI.

Die Fernlenkanlage darf nur vom Boden zum Flugmodell wirksam sein (d. h. eine elektronische Rückmeldung vom Flugmodell zum Boden ist nicht gestattet). Steuerung durch Autopiloten unter Verwendung von Trägheit, Schwerkraft oder irgendeiner Art von bodenabhängiger Navigation ist verboten.

Automatische Steuerung von Figurenfolgen (Vorprogrammierung) oder automatische Vorrichtungen zur Kontrolle des zeitlichen Ablaufs sind nicht gestattet. Beispiele:

Erlaubt; z.B.:

1. Steuervorrichtungen, die vom Wettbewerbsteilnehmer von Hand bedient werden.
2. Jede Art von Steuerung durch Knöpfe oder Hebel, die vom Wettbewerbsteilnehmer begonnen oder beendet wird.
3. Handbediente Schalter zur Kupplung von Steuerfunktionen.

Nicht erlaubt:

1. Druckschalter mit automatischer Zeitensteuerung.
2. Vorprogrammierung zur automatischen Durchführung einer Reihe von Steuerbefehlen.
3. Autopiloten zum automatischen Waagerechthalten der Tragflügel.
4. Veränderung der Luftschraubensteigung mit automatischer Zeitensteuerung.
5. Jede Art von Sprach-Erkennungssystem.
6. Jede Art von Einlernfunktion bezüglich der Analysen Figur zu Figur oder Flug zu Flug.

5AI.3 Begriffsbestimmung und Anzahl der Helfer

Jedem Wettbewerbsteilnehmer ist während des Fluges ein (1) Helfer gestattet.

5AI.4 Anzahl der Flüge

Alle Wettbewerbsteilnehmer haben Anrecht auf die gleiche Anzahl von offiziellen Flügen

5AI.5 Beschreibung des Versuchs

Es gilt als Versuch, wenn der Wettbewerbsteilnehmer die Starterlaubnis erhalten hat.

Anmerkung: Wenn der Flug nicht innerhalb der gestatteten einen (1) Minute beginnt, muss der Wettbewerbsteilnehmer die Startstelle sofort für den nächsten Teilnehmer freimachen. Bleibt der Motor nach Beginn des Starts stehen, aber bevor das Modell abgehoben hat, so kann er innerhalb der gestatteten einen (1) Minute wieder zum Laufen gebracht werden.

5AI.6 Anzahl der Versuche

Jeder Wettbewerbsteilnehmer ist zu einem (1) Versuch für jeden offiziellen Flug berechtigt.

Anmerkung: Ein Versuch darf nach Ermessen des Wettbewerbsleiters nur dann wiederholt werden, wenn aus unvorhersehbarem Grund, außerhalb der Kontrolle des Wettbewerbsteilnehmers, das Modell nicht starten kann (z. B. Frequenzstörung). Gleichermaßen gilt: Wird ein Flug durch irgendwelche Umstände, die außerhalb der Kontrolle des Wettbewerbsteilnehmers liegen, unterbrochen, so hat dieser das Anrecht auf einen weiteren Flug, bei dem aber nur die betroffene Flugfigur und die nachfolgenden noch nicht bewerteten Flugfiguren gewertet werden.

5AI.7 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

Es gilt als offizieller Flug, wenn ein Versuch gemacht wird, ganz gleich mit welchem Ergebnis.

5AI.7.1 Anzahl und Aufgaben der Punktwerber

Für jeden Wettbewerb in der Klasse F3AI sind mindestens drei (3), höchstens fünf (5) Punktwerber und ein Zeitnehmer einzusetzen.

Bei deutschen Modellflug-Meisterschaften und größeren Wettbewerben können mehrere Punktwerbergruppen eingesetzt werden.

Jeder Punktwerber hat jede Flugfigur und jede zu wertende Handlung oder Unterlassung individuell und unabhängig von den anderen Punktwerbern zu bewerten und in den Wertungskarten festzuhalten. Grundlage für seine Bewertung sind das Flugprogramm und der Punktwerber-Leitfaden (Anhang 5B des SC 4a)

Zur Vermeidung extremer Wertungen sollten vor Beginn der Wertungsflüge Trainingsflüge durchgeführt werden, die von den Punktwerbern regelgerecht zu bewerten und auszuwerten sind.

5AI.7.2 Ausstattung der Sportzeugen

Die Wettbewerbsleitung hat für die entsprechende Ausstattung der Sportzeugen mit Stoppuhren, Schreibgerät, Tischen, Stühlen und sonstigem benötigtem Gerät in ausreichender Menge zu sorgen.

5AI.8 Benotung

Jede Figur wird während des Fluges mit Noten in ganzen Zahlen, in Schritten zwischen 10 und 0, von jedem Punktwerber bewertet. Diese Noten werden mit einem Koeffizienten multipliziert, der nach dem Schwierigkeitsgrad der Figuren unterschiedlich ist. Jede nicht vollendete Figur muss mit Null (0) bewertet werden. Die Flugfiguren müssen dort ausgeführt werden, wo sie von den Sportzeugen deutlich gesehen werden können. Wenn ein Punktwerber aus Gründen, die der Wettbewerbsteilnehmer nicht zu verantworten hat, das Flugmodell nicht während der vollständigen Flugfigur beobachten kann, kann dieser als Wertung „N.O.“ = „Not Observed“ (Nicht beobachtet) schreiben. In diesem Fall gilt als Wertung dieses Punktwerbers für diese Flugfigur der Durchschnitt aus den von den anderen Punktwerbern gegebenen Noten. Zentralfiguren müssen mittig über der Mittellinie des Flugraumes, Wendefiguren rechts bzw. links von ihr liegen. Verstöße gegen diese Regel werden von jedem Punktwerber mit Punktabzügen je nach der Schwere des Verstoßes bestraft.

Bei AeroMusicals werden Flugstil, künstlerische Qualität und Gesamteindruck je mit Noten in Schritten von 0,5 zwischen 10 und 0, für den gesamten Flug und von jedem Punktwerber bewertet.

Die Punktwerber sitzen auf einer Linie parallel zu einer Längswand des geschlossenen Raumes (Halle) und mittig zwischen dessen Querwänden mit Blick auf die gegenüberliegende Längswand.

Der Flugraum wird durch Boden, Decke und Wände des geschlossenen Raumes (Halle), sowie die Linie, auf der die Punktwerber sitzen (Sicherheitslinie), begrenzt. Diese Linie darf nicht überflogen werden. Die Mittellinie verläuft rechtwinklig von der Sicherheitlinie zur gegenüberliegenden Längswand der Halle und mittig zwischen deren Querwänden.

Akustische oder visuelle Signale zum Anzeigen von Regelverstößen durch Überfliegen der Flugraumgrenze dürfen nicht gegeben werden.

Ist ein Modell nach Meinung der Punktwertur unsicher, oder wird es in unsicherer Art und Weise geflogen, so dürfen sie den Wettbewerbsteilnehmer zur Landung auffordern.

Die von jedem Punktwertur jedem Wettbewerbsteilnehmer gegebenen Noten müssen am Ende jedes Durchgangs veröffentlicht werden.

5AI.9 Wertung

Wenn in der Wettbewerbsauschreibung nicht anderes festgelegt ist, hat jeder Wettbewerbsteilnehmer drei (3) offizielle Flüge, von denen die Punkte seiner zwei (2) mit den höchsten Punkten addiert werden. Alle Wertungen (Summe der Noten eines Fluges) werden wie nachfolgend beschrieben, auf 1000 Punkte normalisiert, wobei jedoch nur vollständige Durchgänge zur Wertung kommen.

$$\text{Punkte } x = \frac{S_x}{S_w} \times 1000$$

Punkte x = Punkte für den Wettbewerbsteilnehmer x

S x = Wertung des Wettbewerbsteilnehmers x

S w = Wertung des Durchgangsbesten

5AI.10 Endwertung

Die Platzierung der Wettbewerbsteilnehmer erfolgt in der Reihenfolge der Summe ihrer zur Wertung gekommenen Punkte. Die Ergebnislisten sind nach den "Richtlinien für Wettbewerbsauschreibungen" (BeMod 32-13, Abschnitt 3) zu erstellen.

5AI.11 Durchführung von Fernlenk-Kunstflug-Wettbewerben

Zur Sender- und Frequenzkontrolle siehe SEKTION 4b, Kapitel B.8.

Die Startreihenfolge wird ausgelost. Wenn möglich, sollen gleiche Fernlenkfrequenzen nicht aufeinander folgen und auch nicht die Mitglieder der gleichen Mannschaft. Mitglieder einer Mannschaft werden durch wenigstens zwei (2) Wettbewerbsteilnehmer getrennt, auch wenn sie an verschiedenen Startstellen fliegen.

Für den zweiten Flug beginnt die Startreihenfolge in der Mitte der ursprünglichen Reihenfolge nach hinten und dann von vorne wieder bis zur Mitte. Für den dritten Flug wird die ursprüngliche Reihenfolge, jedoch von hinten nach vorne, verwendet.

Der Wettbewerbsteilnehmer muss sich während des Fluges in der Nähe der Punktwertur und unter Aufsicht des Startstellenleiters aufhalten.

Die Wettbewerbsteilnehmer müssen mindestens fünf (5) Minuten, bevor sie sich zum Startplatz begeben sollen, aufgerufen werden.

Wenn seine Fernsteuerfrequenz nicht besetzt ist, erhält ein Teilnehmer seinen Sender, wenn er sich an den Startplatz begibt, damit er seine Fernsteueranlage überprüfen kann. Bei Frequenzüberschneidung darf er höchstens eine (1) Minute lang seine Anlage prüfen, bevor die Startzeit von einer (1) Minute beginnt. Der Zeitnehmer teilt dem Wettbewerbsteilnehmer mit, dass eine Minute verstrichen ist und beginnt sofort mit der Zeitnahme der einen (1) Minute Startzeit.

5.A1.12 Ausführung der Flugfiguren

Die Flugfiguren müssen in einem ununterbrochenen Flug in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt werden. Das Fliegen zwischen den Figuren wird nicht gewertet, jedoch dürfen zwischen den Figuren der Figurenfolge keine Figuren geflogen werden. Die Flugrichtung, mit der eine Figur beginnt ist nicht vorgeschrieben, lediglich Start und Landung haben in der gleichen Richtung zu erfolgen. Zwischen den Figuren darf die Mittellinie jedoch höchstens einmal überflogen werden. Bei Wendefigurenfolgen erfolgt kein wertungsfreies Fliegen zwischen der ersten Figur nach dem Start und der letzten Figur vor der Landung. Dadurch ist hierbei die Richtung, mit der eine jede Figur beginnt, durch die Startrichtung festgelegt.

Bei AeroMusicals findet die Wertung vom Beginn bis zum Ende des Fluges ohne Unterbrechung statt.

Berührt das Modell während einer Flugfigur Boden, Decke, Wände oder Einrichtungen des geschlossenen Raums (Halle) oder fliegt es während einer Flugfigur über die Linie, auf der die Punktwerte sitzen (Sicherheitslinie), wird diese Figur mit NULL benotet. Bei AeroMusicals gilt diese Regelung nur bezüglich der Sicherheitslinie.

Der Wettbewerbsteilnehmer darf nur einen Versuch zu jeder Flugfigur während des Fluges machen. Der Wettbewerbsteilnehmer hat nach Startfreigabe eine (1) Minute Zeit, um seinen Flug zu beginnen und insgesamt fünf (5) Minuten Zeit, seinen Flug durchzuführen. Die Gesamtzeit für einen Flug beträgt nach Startfreigabe also fünf (5) Minuten.

Bei AeroMusicals muss der Teilnehmer dem Abspieler der Musik seinen Wunsch zu deren Beginn innerhalb der ersten (1) Minute signalisieren. Die Musik darf 120 +/- 5 Sekunden dauern. Mit ihrem Anfang beginnt die Wertung des Fluges.

Das Modell muss ohne jede Hilfe starten und landen, das heißt, Handstarts sind nicht erlaubt. Wenn irgendein Teil des Modells während des Fluges abfällt oder das Modell zu einem Stillstand kommt, endet die Wertung in diesem Augenblick und das Modell muss sofort gelandet werden. Wird das Modell nach dem Abheben und vor Beendigung des Fluges vom Piloten, einem Helfer oder irgendeiner anderen Person berührt, ist der Flug damit abgebrochen und es werden für diesen Flug nur die Figuren bis zu dieser Berührung gewertet.

Bei AeroMusicals gilt diese Regelung nur bezüglich des Starts.

Der Flug endet, wenn der Landevorgang beendet ist. Die Wertung endet, wenn die fünf (5) Minuten abgelaufen sind. Bei AeroMusicals endet der Flug mit dem Ablauf der Musik oder 125 Sekunden nach deren Beginn. Spätestens dann muss das Modell gelandet werden.

5.AI.13 Flugfigurenfolgen

Das Flugprogramm der Klasse F3AI-A ist als Expertenprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

Das Flugprogramm der Klasse F3AI-B ist als Fortgeschrittenenprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

Das Flugprogramm der Klasse F3AI-C ist als Einsteigerprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

Das Flugprogramm der Klasse F3AI-D ist als Anfängerprogramm für Indoor-Fernlenk-Kunstflug-Motormodelle gedacht.

Das Flugprogramm der Klasse F3AI-AM (AeroMusicals) ist zur Darbietung der kunstfliegerischen Fähigkeiten der Teilnehmer in Verbindung mit Musik gedacht.

Figurenfolge der Klasse F3AI-A (Wendefigurenfolge)

	K-Faktor
A1. Start mit Querabflug	1
A2. Umgekehrte Kuban-Acht	6
A3. 1/4 Rolle, Halber Messerflugkreis, 1/4 Rolle	5
A4. Looping mit 1/2 Rolle	7
A5. Turn, 1/2 Rolle	6
A6. Dreiecklooping mit 1/2 Rolle	7
A7. Halber Rückenflugkreis	2
A8. Rollenkreis mit 1/1 Rolle integriert	7
A9. Hut mit zwei 1/4 Rollen	7
A10. 2/4-Punkt-Rolle	4
A11. Drücken-drücken-ziehen Humpty-Bump	3
A12. Torque-Rolle	6
A13. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>1</u>

Summe: 62

Figurenfolge der Klasse F3AI-B (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
B1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
B2. Horizontale Acht	3
B3. Looping	4
B4. Vier-Punkt-Rolle	5
B5. Kombiniertes Immelman	6
B6. Turn mit zwei Halben Rollen	6
B7. Hut mit zwei Viertel Rollen	7
B8. Rollenkreis mit einer Integrierten Rolle	7
B9. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>3</u>
Summe:	43

Figurenfolge der Klasse F3AI-C (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
C1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
C2. Turn	4
C3. Rolle	5
C4. Halbe Umgekehrte Kuban-Acht	6
C5. Rückenflugkreis mit zwei Halben Rollen	4
C6. Looping	6
C7. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>3</u>
Summe:	30

Figurenfolge der Klasse F3AI-D (Zentralfigurenfolge)

	K-Faktor
D1. Start mit Quer- und Gegenabflug	2
D2. Geradeausflug	3
D3. Horizontaler Kreis	4
D4. Hochgezogene Kehrtkurve	4
D5. Chandelle	4
D6. Verfahrenskurve	5
D7. Gegen- und Queranflug mit Landung	<u>4</u>
Summe:	26

Figurenfolge der Klasse F3AI-AM

- AM1. Start
- AM2. Kür (vom Teilnehmer frei zusammengestellte Folge von Figuren in Harmonie zu simultan ab gespielter Musik seiner Wahl.)
- AM3. Landung

Die Beschreibung der Flugfiguren, Hinweise für Punktwerte und die Aresti-Zeichnungen stehen im Anhang 5AI-A, der Leitfaden für Punktwerte im Anhang 5B.

Anhang 5AI-A

Beschreibung der Flugfiguren für Indoor-Kunstflug (Auszug für F3AI-AM)

5AI-A.1 Alle Flugfiguren werden nach dem Flugweg des Modells beurteilt und müssen mit einem geraden und waagerechten Normal- oder Rückenflug beginnen und enden. Falls nicht anders angegeben, müssen bei den Flugfiguren Ein- und Ausflug auf gleicher Flughöhe liegen.

Bei allen Flugfiguren mit mehr als einem Looping oder Teillooping müssen die Loopings oder Teilloopings den gleichen Durchmesser haben und bei aufeinander folgenden Loopings an der gleichen Stelle liegen. Ebenso muss bei allen Flugfiguren mit mehr als einer (ununterbrochenen) Rolle die Rollgeschwindigkeit die gleiche sein. Bei allen Flugfiguren mit mehr als einer Punktrolle muss die Rollgeschwindigkeit die gleiche sein und das Verharren an den Punkten die gleiche Dauer haben. In Flugfiguren, in denen es eine Kombination von (ununterbrochenen) Rollen und Punktrollen gibt, muss die Rollgeschwindigkeit der Punktrollen nicht notwendigerweise mit der der (ununterbrochenen) Rollen übereinstimmen. Alle aufeinanderfolgenden Rollen (ununterbrochene und/oder Punktrollen) auf einer waagerechten Strecke müssen in gleicher Höhe und Flugrichtung geflogen werden.

Alle Flugfiguren mit Rollen, Teilrollen, Punktrollen, Gerissenen Rollen oder mit Kombinationen aus diesen müssen vor und nach den Rollen oder Rollenkombinationen gleich lange Strecken als Ein- und Ausflüge haben, falls dies nicht anders angegeben ist.. Fassrollen und axial geflogene Rollen anstelle von vorgeschriebenen Gerissenen Rollen erhalten die Wertung NULL. Spiralsturz anstelle von vorgeschriebenem Trudeln erhält die Wertung NULL. Einleitung des Trudelns mit einer Gerissenen Rolle erhält die Wertung NULL. Hochgezogene Kehrtkurven anstelle von Turns erhalten die Wertung NULL.

Jeder Verstoß gegen das oben Gesagte ist ein Grund für Punktabzug zusätzlich zu den Punktabzügen für Abweichungen von der jeweiligen Figurenbeschreibung mit Bewertungshinweisen (Anhang 5A), sowie dem Punktwertleitfaden. (Anhang 5B) und jedem offiziell veröffentlichtem Trainingsmaterial für Punktwerter. Es ist zu beachten, dass diese Aufstellungen keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben.

Flugprogramm der Klasse F3AI-AM

AM1. Start

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie.

AM2. Kür

Eine vom Teilnehmer frei zusammengestellte Folge von Figuren in Harmonie zu simultan abgespielter Musik seiner Wahl. Hierbei können alle möglichen Flugmanöver geflogen, sowie "Showeffekte" dargeboten werden, solange dabei die Sicherheit nicht gefährdet wird und die Regelkonformität gewahrt bleibt. Es dürfen auch unterschiedliche Programme zu verschiedener Musik in den einzelnen Durchgängen geflogen werden. Die Leistung wird über den jeweiligen ganzen Flug hinweg nach folgenden Kriterien benotet:

Flugstil

- Präzision der Figuren
- Nutzung des Flugleistungsbereiches
- Figurenvielfalt

Künstlerische Qualität

- Synchronisation zur Musik
- Kontinuität der Figurenfolge
- Wechsel von ruhigen und dynamischen Phasen

Gesamteindruck

- Nutzung des Flugraums
- Platzierung

Bewertungshinweis:

Anders als in der Klasse F3A, stehen bei AeroMusicals (AM) neben deren Grundsätzen vor allem die Publikums- und Medienwirksamkeit im Vordergrund. Deshalb sollen die Darbietungen unter diesen Aspekten besonders spektakulär und unterhaltsam sein.

Für die Punktwerte ist es empfehlenswert bereits während der Vorführung "Bleistift" Kreuze (Notizen) zu setzen. Im Verlauf des Fluges sind dann immer noch Korrekturen möglich. Alle drei Kriterien sind gleichzeitig und gleichwertig zu benoten.

Die Benotung ist zwar subjektiv, hat sich aber trotz unterschiedlicher Darbietungen, nach den Bewertungshinweisen zu richten. Voreingenommenheit gegen oder für bestimmte Personen, Modellen, Musikstücke etc. dürfen die Wertung nicht beeinflussen!

Zu den Kriterien:

- Flugstil

Hier zählt das fliegerische Können des Piloten. Flugabschnitte und Figuren sollten präzise im Sinne der Grundsätze von F3A sein. Der Pilot soll dabei demonstrieren, dass er sein Modell in allen Lagen sicher beherrscht. (Leitfaden für Punktwerte, im Anhang 5B)

Zudem soll der Pilot das Leistungsspektrum seines Modells ausschöpfen. Schnelles und langsames Fliegen, gerissene Figuren, Hovern etc. Die Figuren sollen sowohl positiv als auch negativ geflogene Anteile enthalten: Loopings, Rollen, Snaps, Trudeln, Turns, Tailslides, Hovering, Torque Rollen, Flachkreisen, Lomcevak, Kreise etc. Häufiges Wiederholen derselben Figur ist sinngemäß mit Punktabzug zu bewerten. Figuren sollten parallel oder im rechten Winkel zur Sicherheitslinie platziert werden. Unkontrollierte, quasi zufällige, Figuren werden weniger hoch bewertet. Das gleiche gilt für Phasen ohne besondere Aktivität, was zu geringerer Bewertung führt.

- Künstlerische Qualität

Die Musik (Stichwort: Choreographie) soll die Vorführung aufwerten und die passende Atmosphäre schaffen. Die Flugvorführung soll synchron zur Musik erfolgen und nicht nur eine "3D-Nummer" mit Hintergrundmusik sein. Die Musik soll aber auch nicht von der Vorstellung ablenken. Das(ie) gewählte(n) Musikstück(e) soll(en) schnelle - langsame, leise - laute, dramatische - frohe Abschnitte enthalten. Die Flugfiguren sollen der Musik folgen und mit ihr enden. Musikstücke mit wenig Kontrast, Schwankungen oder Tempo, führen zu Punktabzug.

- Gesamteindruck

Gute Kombinationen aus Flugstil und Musik - Unterhaltungswert - sind gefragt. Die Darbietung soll zu Punktwerten bzw. Publikum ausgerichtet sein. Risikoreiches Fliegen in Richtung Punktwerte bzw. Publikum führt zu Punktabzug.

AM3. Landung

Fliege einen geraden gleichmäßigen Sinkflug parallel zur Sicherheitslinie bis hin zur Landung. Setze das Modell weich auf und lasse es gerade ausrollen bis zum Stillstand.