

## 16 NATIONALER ANTIK-MODELLFLUG

### 16.1 Allgemeine Bestimmungen

#### 16.1.1 Begriffsbestimmung

Zur Ausübung des Antik-Modellfluges sollen Flugmodelle gebaut und geflogen werden, deren Konstruktionen und Baupläne bis spätestens 1960 entstanden sind.

#### 16.1.2 Allgemeine Merkmale

Maximaler Flächeninhalt ..... 150 dm<sup>2</sup>  
 Höchstes Fluggewicht ..... 20 kg

### 16.2 Klasseneinteilung

AF = Freiflug  
 ARC = Radio Control

#### 16.2.1 Freiflug

##### 16.2.1.1 Klasse AF1 Segler, auch Magnet

##### 16.2.1.2 Klasse AF2 Modelle mit freier Antriebswahl

#### 16.2.2 Radio Control

##### 16.2.2.1 Klasse ARC1

Segelflugmodelle, Spannweite unbegrenzt

##### 16.2.2.2 Klasse ARC2

Segelflugmodelle, proportionale Vergrößerung von mehr als 5 Prozent.

##### 16.2.2.3 Klasse ARC3

Segelflugzeugmodelle (Modell-Nachbauten von manntragenden Flugzeugen)

##### 16.2.2.4 Klasse ARC4 Motorflugmodelle mit freier Antriebswahl

In dieser Klasse ist eine liegende Acht bei Motorflug, sowie 60 Sekunden Gleitflug mit anschließender Landung im Landekreis. Landepunkt wird mit vorhandenem Maßband vermessen.

##### 16.2.2.5 Klasse ARC5

Motorflugmodelle, proportionale Vergrößerung von mehr als 5 Prozent

##### 16.2.2.6 Klasse ARC6

Motorflugzeugmodelle (Modell-Nachbauten von manntragenden Flugzeugen)

##### 16.2.2.7 Klasse ARC7

Nurflügel-, Enten-, Tandemmodelle und Nachbauten

##### 16.2.2.8 Klasse ARC8

Motor- und Gummimotor-Antikmodelle mit Elektro-Antrieb modifiziert

### 16.3 Baubestimmungen

#### 16.3.1 Grundsätzliches

Antik-Flugmodelle sind genau nach Plänen, bis spätestens 1960 (Erscheinungsjahr), mit in der Stückliste angegebenen Werkstoffen und Maßen herzustellen.

Die Modelle sind so zu dokumentieren, dass eine Bewertung nach Punkt 19.3.2 möglich ist (Planvorlage, Fotos, bei Flugzeugnachbauten zumindest Dreiseitenansichten).

Modelle, die nicht im vorgenannten Zeitraum als Bauplan im Handel erschienen sind, aber durch Eigenkonstruktions-Unterlagen, Fotos, etc. dokumentierbar sind, haben denselben Status.

Ist ein Modell nicht ausreichend dokumentiert, entfällt die Baubewertung und das Modell kann auch nicht zur Flugbewertung antreten.

Ist aber allen Prüfern das Modell bekannt, kann die Planvorlage entfallen.

#### 16.3.2 Überprüfung der Modelle

Entsprechend den Anforderungen der jeweiligen Klasse

##### 16.3.2.1 Bewertungskriterien

a)	Werkstoffe	10 Punkte
b)	Bauausführung	10 Punkte
c)	Anlenkungen	10 Punkte
d)	Plantreue	<u>10 Punkte</u>
		max. 40 Punkte

##### 16.3.2.2 Erlaubte Abweichungen ohne Punkteabzüge

- a) Geringfügige Änderungen, die den Einbau einer Fernsteuerung überhaupt erst ermöglichen.
- b) Materialien, die heute nicht mehr, oder nur mit großem Aufwand zu erhalten sind, z. B. statt Peddigrohr-Randbögen solche aus lamellierten Kieferleisten oder Sperrholzstreifen.
- c) Pappsperrholz statt Buchen- oder Birkenperrholz (für Spanten).
- d) Beplankungen statt Zeichenkarton mit Sperrholz 0.4mm.
- e) Bespannungen statt Papier auch mit Vlies, Japanseide, Nylonseide.
- f) Farbgebung nach eigener Wahl.
- g) Profilwahl: Alle Profile der Göttingen-, NACA-, MWA-, Clark-Y-, Worthmann-Reihe und andere, die vor 1960 kreiert wurden.
- h) „Kabinenhauben“ als Montageöffnungen für Akkus, Servos, Empfänger, etc..
- i) Vergrößerung der Steuerflächen am Leitwerk.
- j) freie Antriebswahl
- k) Proportionale Planänderungen für die Klasse ARC1
- l) Bei Modellnachbauten von manntragenden Flugzeugen hat die Materialauswahl von den damaligen Möglichkeiten auszugehen. Die Anlenkungen sind wie beim Original auszuführen.
- m) Motor- und Gummimotor-Modelle können mit E-Antrieb gebaut und in der Klasse ARC8 geflogen werden.

### 16.3.2.3 Unerlaubte Abweichungen

- a) Verwendung von Balsaholz in größerem Ausmaß, außer wenn in der Stückliste wahlweise oder überhaupt enthalten.
- b) Antike Segelflugmodelle motorisieren.
- c) Alle Arten von Bespannfolie, ausgenommen Gewebefolien
- d) Jede Verwendung von Kunststoffmaterialien (Rümpfe, Motorträger, Styropor und ähnliches).

## 16.4 Flugprogramme

16.4.1 Es sind mindestens vier Durchgänge zu fliegen. Davon wird das schlechteste Ergebnis gestrichen. Mindestens zwei Zeitnehmer und Landerichter sind einzusetzen. Bei internationalen Wettbewerben sollte die Zusammensetzung dieser Gruppen international sein. Der Wettbewerber hat nach dem Aufruf durch den Wettbewerbsleiter 5 Minuten Zeit, seinen Start durchzuführen. Wenn der Bewerber auf Grund eines technischen Defekts seinen Start nicht durchführen kann, so hat er die Möglichkeit, seinen Start nach dem letzten Flug des laufenden Durchgangs zu wiederholen. Dies kann einmal je Durchgang in Anspruch genommen werden.

Bei Punktegleichheit der ersten drei Plätze wird ein Fly-Off durchgeführt, bei dem der sich zuletzt in der Luft befindliche Pilot gewinnt. Die weitere Reihung ergibt sich aus dem Landezeitpunkt.

Bei Schlechtwetter kann bei einer Pilotenbesprechung bis zu einem Durchgang und die Baubewertung gekürzt werden.

### 16.4.2 Freiflug Segler

Schnur	18m	60 Sekunden
Schnur	50m	180 Sekunden
Hang, auch Magnet		180 Sekunden
Volle Zeit		180 Punkte
Abzug je Sekunde Unterschreitung		1 Punkt

### 16.4.3 Freiflug Motormodelle

Motorlaufzeit, (Motor lt. Plan)		15 Sekunden
Bei Überschreitung Abzug je Sekunde		10 Punkte
Gummimotor: Gummigewicht frei		
Gesamtflugzeit		180 Sekunden
Volle Zeit		180 Punkte
Bei Unterschreitung Abzug je Sekunde		1 Punkt

### 16.4.4 RC-Segler Hang

Flugzeit max.		10min (600 Sek)
Ergibt		600 Punkte
Bei Unterschreitung Abzug je Sekunde		1 Punkt
Innerhalb weiterer 120 Sekunden ist zu Landen		
Überschreitung der Gesamtflugzeit von		720 Sekunden
Abzug je Sekunde		1 Punkt

#### Landewertung:

Generelles Landefeld 20m im Kreisdurchmesser mit deutlich sichtbarem Mittelpunkt.

1. Landekreis 0 - 5m	30 Punkte
2. Landekreis über 5 - 10m	20 Punkte
3. Landekreis über 10 - 15m	10 Punkte
4. Landekreis über 15 - 20m	5 Punkte

Landung innerhalb des definierten Flugplatzes 0 Punkte

Bei einer Landung außerhalb des definierten Flugplatzes ist der ganze Flug

mit 0 (Null) zu bewerten. Es gilt die Lage des Modells (bei Stillstand) vom Mittelpunkt zum nächsten Punkt des Modells.

Die Flüge können als Prüfungsgrundlage herangezogen werden.

#### 16.4.5 RC-Segler Hochstart

Laufstart	100m Schnur
Gummi-Seilstart	100m Schnur + 30m Gummi
Flugzeit max.	300 Sekunden (5min)
Ergibt	300 Punkte

Bei Unterschreitung

Abzug je Sekunde 1 Punkt

Innerhalb weiterer 120 Sekunden (2min) ist zu landen

Überschreitung der Gesamtflugzeit von 420 Sekunden

Abzug je Sekunde 1 Punkt

Landewertung:

Generelles Landefeld 20m im Kreisdurchmesser mit deutlich sichtbarem Mittelpunkt.

1. Landekreis 0 - 5m	30 Punkte
2. Landekreis über 5 - 10m	20 Punkte
3. Landekreis über 10 - 15m	10 Punkte
4. Landekreis über 15 - 20m	5 Punkte

Landung innerhalb des definierten Flugplatzes 0 Punkte

Bei einer Landung außerhalb des definierten Flugplatzes ist der ganze Flug mit 0 (Null) zu bewerten. Es gilt die Lage des Modells (bei Stillstand) vom Mittelpunkt zum nächsten Punkt des Modells.

Bei Punktegleichheit der ersten drei Plätze wird ein Fly-Off durchgeführt, bei dem der sich zuletzt in der Luft befindliche Pilot gewinnt. Die weitere Reihung ergibt sich aus dem Landezeitpunkt

Das Seil wird vor Beginn des Wettbewerbs vom Wettbewerbsleiter ausgelegt. Es ist eine Markierung zu setzen, wie weit das Seil ausgezogen werden darf. Bei Drehung des Windes während oder zwischen den Durchgängen darf das Seil umgeschlagen werden. Dies bedarf einer Abstimmung der Piloten im Einvernehmen mit dem Wettbewerbsleiter, wobei die einfache Mehrheit entscheidet. Die bis dahin absolvierten Flüge bleiben in der Wertung.

*Sicherheit geht vor!*

#### 16.4.6 RC-Motorflug

In dieser Klasse ist eine liegende Acht bei Motorflug, sowie 60 Sekunden Gleitflug mit anschließender Landung im Landekreis. Landepunkt wird mit vorhandenem Maßband vermessen.

Die Rahmenzeit von 9 Minuten beginnt nach Aufruf des Teilnehmers. Es kann ein Fehlstart innerhalb von 2 Minuten angesagt werden. Sollte die Rahmenzeit bei der Landung überschritten werden, ist der Durchgang mit Null zu werten.

Nach Freigabe des Modells bei Handstart oder Abheben des Modells bei Bodenstart beginnt eine Gesamtzeit von 6 Min. zu laufen.

Die Motorflugzeit kann frei gewählt werden. Es ist zu beachten, dass 60 Sekunden Gleitflug eingehalten werden sollte. Die liegende Acht ist während des Mo-

torfluges zu fliegen, die Figur ist dem Zeitnehmer laut anzusagen.

Die Figur kann, wenn sie nicht entsprochen hat, einmal wiederholt werden. Wenn vom Zeitnehmer die Figur zu erkennen ist und er diese bestätigt, gilt die Figur als geflogen.

Bei Überschreitung der Gesamtzeit ist der Flug mit Null zu bewerten. Der Motor darf nach dem Abstellen nicht mehr eingeschaltet werden.

Landewertung: wie Punkt 16.4.4

Sollte das Modell bei der Landung einen Teil verlieren, oder danach nicht mehr flugfähig sein, ist der Durchgang mit Null zu bewerten.

Die Punkte setzen sich aus den geflogenen Sekunden des Gleitfluges mit max. 60 Punkten und der Landewertung zusammen.

Bei Schlechtwetter kann bei einer Pilotenbesprechung bis zu einem Durchgang und der Baubewertung gekürzt werden.

Bei nationalen und Wettbewerben mit internationaler Beteiligung (NWI) werden Bewertungen getrennt nach

- Baubewertung
- Flugbewertung und
- Gesamtbewertung (Gesamtsieger) durchgeführt.

Bei österreichischen Meisterschaften wird der Titel entsprechend den Bestimmungen der BSO an den Gesamtsieger der jeweils durchgeführten Klasse vergeben.

### 16.5 Zusätzliche Bestimmungen und Definitionen

- a) Flüge unter 20 Sekunden Dauer (Motorabsteller, erfolgloser Seilstart, etc.) können einmal pro Durchgang wiederholt werden.
- b) Bei Schnurstart, wenn das Modell ausbricht und aus dem Seil fällt.
- c) In allen ARC-Klassen ist eine bruchfreie Landung gefordert.
- d) Das Modell muss flugfähig bleiben.
- e) Der Wettbewerbsteilnehmer muss den Eigenbau des Modells nicht nachweisen.
- f) Es ist ein Helfer erlaubt.

Für die Durchführung von Sportveranstaltungen gelten die Bestimmungen der MSO unter Punkt 12 „Sportveranstaltungen“.

Der ausschreibende Verein, innerhalb der IG, soll aus diesen Gesamtregeln, je nach Platzgegebenheiten (Ebene, Hang, etc.) einzelne Bewerbe ausschreiben und durchführen.

Offizielle Wettbewerbe bedürfen der Genehmigung der ONF und können nur in den offiziellen Programmen durchgeführt werden.

Bei Punktegleichstand entscheidet der jeweilig bessere Flugdurchgang. Sollte auch dies einen Gleichstand bringen, müssen Stechflüge durchgeführt werden.

