

# Vorschläge für 2005 von 1NC and 2NC Poland

Mirosław Urbanski 1NC, Sebastian Uchman 2NC

19. November 2004

Während Combat Eurocup Zary (Poland) 2005 (erste Wochennede Juli) wollen wir Combat des ersten Weltkrieges fliegen. Am ersten Nachmittag - erster Weltkrieg, am zweiten Tag - zweiter Weltkrieg. Es gibt immer mehr Piloten die fliegen oder bauen Modelle aus dem ersten Weltkrieg im Massstab 1:8.

Es wäre sinnvoll, dass "Aircombat 1st World War" auch eine Tabelle der Eurocup- Ergebnisse haben wird. Ich bin sicher, dass sich das annimmt. Viele Piloten wollen ein langsames Fliegen was sicherlich im "1st World War Combat" zu finden sein wird. Hier schlagen wir die Regeln des Wettbewerbes.

## Flugbereich

Der Bereich für Zuschauer kann näher sein. Wir denken **40m** sollten genug sein um die Sicherheit zu gewährleisten. Es wird auch attraktiver für die Zuschauer sein. Die Modelle sind langsamer und nicht so viele in der Luft.

## Landebereich

Es gibt kein Landebereich - Modelle starten von der Startbahn. Bei Motorproblemen oder Starterichtungsproblemen kommt es bestimmt oft vor, dass die Modelle aus dem Bereich der herausrollen.

*Kommentar:* Bei niedrigeren Geschwindigkeiten und Anzahl der Modelle ist der Landebereich nicht nötig.

## Ausstattung

Das Modell muss eine Ähnlichkeit zur existierendem (im 1. Weltkrieg) **Jagdflugzeug** haben. Das Original sollte zwischen 1914 und 1918 produziert gewesen sein. Massstab 1:8. Spannweite und Länge  $\pm 5\%$ . Andere Masse nicht mehr als 2cm Unterschied.

**Profildicke mindestens 10 %.**

**Tragflächenprofile unten flach oder konkav.**

Der Einsatz von Schleifpapier ist an der Profilmase erlaubt.

## Motoren

Motoren nur mit Schalldämpfer erlaubt.

## Hubraum

- 4-Takt - max. **0.30**
- 2-Takt - max. **0.25**

Wenn das Modell Eindecker ist, und die Spannweite, aus dem Massstab 1:8, nicht grösser als 1.4m ist, darf es 2-Takt Motor mit **max. 0.15** oder 4-Takt

Motor mit **max. 0.25** nutzen.

Elektromotoren ohne Beschränkungen.

*Kommentar:* Doppeldecker oder Dreiflächenflugzeuge mit Sternmotor im Masstab 1:8 haben ein Durchmesser des Rumpfes ca. 140-160mm was bei dem Antrieb 0.15 mit Propeller ca. 200-220mm(8-9 Zoll) nicht Startfähig ist. Der Wirkungsgrad von solchen Antrieb ist so klein, dass der Bodenstart (Masse ca. 1.5-1.7kg) praktisch unmöglich ist. Deswegen schlagen wir vor grössere 2-Takt Motoren zu erlauben und Verkleinerung der Drehzahlen mit grösseren Luftschauben. Das verursacht, dass die Modelle relativ langsam fliegen werden und weniger Probleme am Start servieren. Damit wird ein sicherer Start und Flug gewährleistet. 4-Takt Motor 0.30 und 2-Takt Motor 0.21 mit gleichem Propeller haben ungefähr gleiche Drehzahl von 12000-13000.

Ein Modell (Fläche 35-40qdm, Rumpf fi=150mm) mit 2-Takt Motor 0.15 kann nicht gut fliegen.

### Motoreigenschaften - Drehzahl

Motoren bis 0.15 - max. Drehzahl **15000 U/min.**

Grössere - auch Elektro - max. Drehzahl **13000 U/min.**

### Propeller

Die Propeller sind frei wählbar aber so zu nehmen damit die max. Drehzahl nicht überschritten wird.

### Drehzahlmessungen

Vor jedem Flug ist die Drehzahl zu messen.

### Masse des Modells

Minimal ist nicht gesetzt

Maximal =**1900g**

Band

Die Band soll **17m** +/-0.5m lang sein.

Die Breite genau wie Aircombat 1:12

### Die Struktur des Wettbewerbs

Es kämpfen maximal 4-5 Piloten.

Es gibt mindestens 3 Runden + Finale.

Eine (schlechteste) Runde wird nicht zu Ergebnissen dazuberechnet.

Das Finale mit 5 Teilnehmern.

### Kampf **Vorbereitungszeit** - 7 Minuten

**Startzeit** - 2 Minuten in dieser Zeit laufen die Piloten an die Modelle an, starten die Motoren und starten in die Luft (entweder von der Startbahn oder von der Hand).

**Flugzeit** Wenn die 2 Minuten (von der Startzeit) vergangen sind, fängt der Kampf ein.

Die Modelle die in der Luft sind, warten auf das Signal (Kampfsignal). Die Modelle die nicht in diesen 2 Minuten starten, bekommen weniger Punkte für Flugzeit (3s=1Pkt.).

Der eigentliche Kampf dauert 7 Minuten.

Das "Schneiden" der Band bevor der Kampfzeit wird mit -50 Pkt. bestraft. Der Pilot

dem die Band abgeschnitten wird, bekommt auf jedem Fall Punkte als hätte er die ganze Band behalten.

### Modellstart

Bodestart +50 Pkt.

Handstart +0 Pkt.

Man kann die Punkte nur einmal während einer Runde bekommen.

*Kommentar* : Diese 2 Minuten sollen ermöglichen, dass die Piloten die Modelle auf die Startebahn rollen können. Die haben die Zeit auch dazu, damit man die Modelle gegen dem Wind stellen und starten kann. Solche Modelle von Doppeldecker haben ihren Schwerpunkt sehr hoch; besitzen sehr schmalles Räderabstand. Deswegen ist es wichtig, dass die Piloten die Möglichkeit bekommen ruhig und ohne Seitenwind zu starten.

Der Organisator soll die Startebahn so einrichten , damit man gegen dem Wind starten und landen kann.

### Modelltausch

Im ganzen Wettbewerb darf der Pilot nur zwei Modelle haben.

In eine Runde kann der Pilot aber die zwei Modelle einsetzen.

Der Start des zweiten Modells ist zulässig bei Motorproblemen, Fernsteuerungsproblemen, Unfall etc. Der Pilot meldet seinem Richter.

Der zweite Modell startet mit der Band voller länge.

Die Punkte für das Behalten der Band rechnet man nur bei dem ersten Modell.

Wenn der die Band verloren hat bekommt der Pilot keine Punkte.

### Kollisionen

Es gibt keine Punkte für Kollisionen.

### Punkte

Genau wie bei Aircombat 1:12

Das Schneiden der Band bevor Kampfsignal -50Pkt.

### **Der Rest bleibt wie bei Aircombat 1:12**

Mirosław Urbanski 1NC Poland  
Sebastian Uchman 2 NC Poland