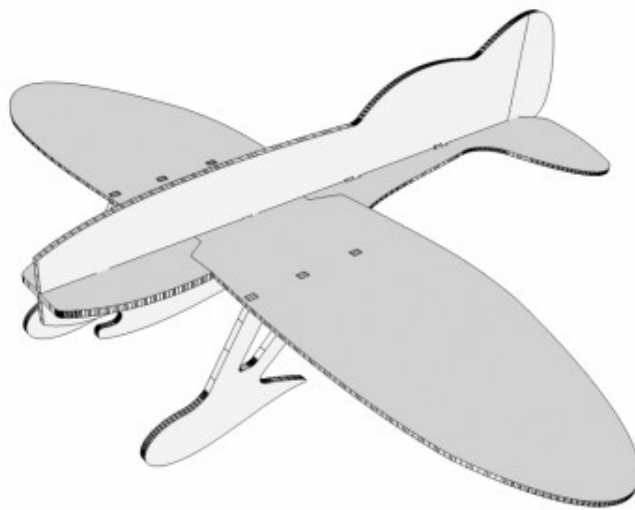


# Indoor "Flying around the Poles"



Uitgangs punten .....	2
Model: .....	3
Motoren: .....	4
Propeller .....	4
Knock-out verloop.....	5
1 model rule .....	5
Indeling .....	5
Heats .....	5
Tellers en herkenbaarheid .....	5
Start-letter.....	5

Versie 0.01

06-jan-2010

Winfried de Vries

## Uitgangspunten

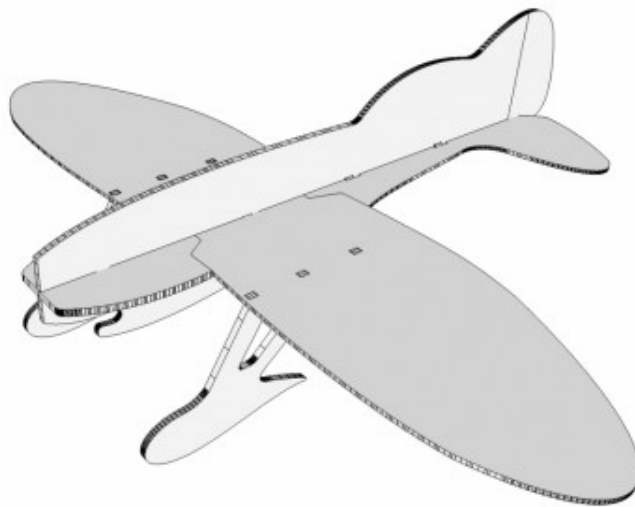
1. Doel is het vliegen van een eenvoudige 'knock-out' (survival) pylon-race waarbij iedereen mee zou moeten kunnen doen.
2. Veiligheid voor personen en locatie heeft de hoogste prioriteit:
  - Bij overschrijden van de veiligheids lijn dient de vlieger meteen te landen.
  - Tijdens een heat mogen er geen personen in het vlieggebied komen.
  - modellen die tijdens de heats, na een 'crash' niet verder kunnen vliegen mogen pas na de heat opgehaald worden.
3. Door motoren en modellen te limiteren komt het vliegen neer op close-racing en strak rond de palen sturen.
4. Van de deelnemers wordt verwacht dat ze zich sportief opstellen, zowel in een eerlijke keuze van hun materiaal als tijdens de voorbereiding, de heats en het opruimen.
5. De komende twee F3P wedstrijden (17-jan en 28-feb) zullen we proberen om de races te houden. Dit zal na de wedstrijden van het F3P-NK plaats vinden.
6. We gebruiken de komende twee wedstrijden om ervaring om te doen met de organisatie van- en regelgeving rond deze klasse.
7. De organisatie, het klaarzetten en opruimen is **geen** taak van de SC-kunstvlucht of de personen die de F3P-wedstrijden organiseren.
8. Omdat deze Pylon race geen KNVvL wedstrijd is, is iedere deelnemer verantwoordelijk voor schade die hij(/zij) veroorzaakt. Controleer dus even je WA-verzekering.
9. Er kan geen aanspraak gemaakt worden op schade aan modellen veroorzaakt door andere deelnemers. Opzettelijke pogingen om iemand uit de lucht te vliegen worden niet toegestaan.

## Model:

Het model waar mee gevlogen wordt is de EIM-racer, ontworpen door Andy Whitehead. De Engelse versie van dit model is te vinden op:

[http://www.f3p-uk.org.uk/wp/?page\\_id=2](http://www.f3p-uk.org.uk/wp/?page_id=2)

## EIM-racer



Omdat er indertijd geen bruikbare tekening was is er gelijktijdig een nederlandse versie getekend. De Nederlandse versie heeft een iets gewijzigde neus en rudder. De tekening van deze versie staat op <http://www.f3p.nl> -> f3p planes/tekeningen -> EIM racers.

Verdere afspraken m.b.t. de EIM-racer:

- Een afwijking van 1% ten opzichte van de tekening is toegestaan.
- model mag naar keuze gemaakt worden van 5mm EPP en/of 3mm depron.
- Richtingroer is optioneel (maar aan te bevelen)
- Model moet ter herkenning voor het tellen van enkele kleuren worden voorzien.
- Versteving met carbon staaf om torsie van het model te voorkomen is toegestaan.
- Het versterken van de voorlijst van de vleugel met carbon is niet toegestaan.

## Motoren:

Beperkingen op basis van fabrieksgegevens of informatie op website.

- Maximaal  $\leq 16$  gram (dus een motor van 16 gram mag nog)
- Maximaal 2300rpm/volt

De volgende motoren voldoen in ieder geval:

- **18-11 2000kv Micro Brushless Outrunner (10g)**  
[http://www.hobbycity.com/hobbycity/store/uh\\_viewItem.asp?idProduct=5358](http://www.hobbycity.com/hobbycity/store/uh_viewItem.asp?idProduct=5358)  
prijs \$7.99
- **MicroDAN 2003 F3P 2300Kv**  
<http://www.gobrushless.com/shop/index.php?app=ccp0&ns=prodshow&ref=MD2003-F3P>  
prijs \$65,00
- **C1822 Micro brushless Outrunner 2100kv (14g)**  
[http://www.hobbycity.com/hobbycity/store/uh\\_viewItem.asp?idProduct=5378](http://www.hobbycity.com/hobbycity/store/uh_viewItem.asp?idProduct=5378)  
prijs \$9.99
- **XPower XC2205/24**  
[http://www.topmodel.fr/product\\_detail.php?id=15312](http://www.topmodel.fr/product_detail.php?id=15312)  
prijs Euro 34.90
- **Eflite Park 250 Brushless Outrunner Motor 2200Kv**  
<http://www.e-fliterc.com/Products/Default.aspx?ProdID=EFLM1130>  
Prijs \$44.99
- **ROXXY C22-14-31 BL OUTRUNNER ROBBE**  
[http://shop.lindinger.at/product\\_info.php?cPath=1084\\_1112&products\\_id=66531](http://shop.lindinger.at/product_info.php?cPath=1084_1112&products_id=66531)  
Prijs Euro 19,50

Aanpassen van de motor op welke wijze dan ook is niet toegestaan.

## Propeller

Zonder uitzondering : GWS 7x3.5

De propeller dient met een propellor-saver gemonteerd te zijn.



# Knock-out verloop

## ***1 model rule***

Per wedstrijd dag mag een vlieger maar 1 model inzetten. Is je model niet meer in staat om te vliegen, dan heb je voor die dag pech. Mocht je model beschadigd raken dan mag er tussen de heats wel gerepareerd worden.

## ***Indeling***

Iedereen die mee wil doen, trekt een lootje met daarop een nummer. De heats worden vervolgens op volgorde van de nummers ingedeeld. Afhankelijk van het aantal deelnemers bevatten de heats 4 of 5 vliegers.

Aantal heats = aantal deelnemers / 4

## ***Heats***

De heats worden gevlogen voor 10 ronden.

Bij een 'cut' (missen van een pylon) telt die ronde niet en moet er gewoon doorgevlogen worden. De assistent zal dit duidelijk aan de vlieger moeten aangeven.

Afhankelijk van het aantal deelnemers wordt er een bepaald schema's gekozen. Een schema is zo opgezet dat iedereen in principe minimaal twee keer vliegt.

## ***Tellers en herkenbaarheid***

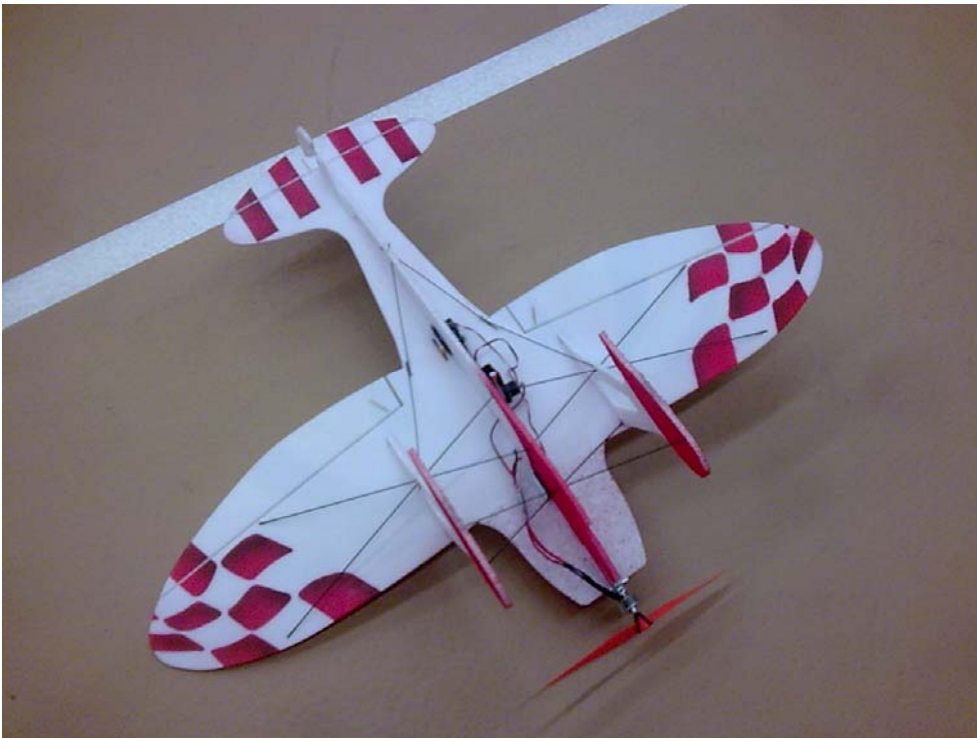
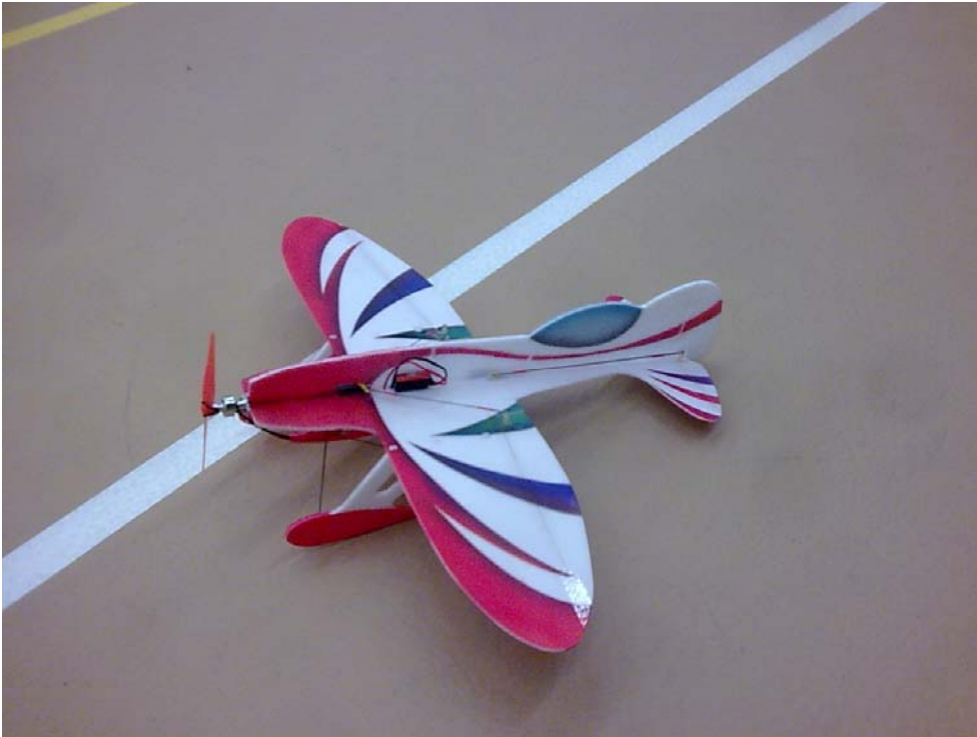
Voor de start van de heat krijgt iedere piloot een assistent die helpt de ronden de tellen.

De vlieger moet aan de assistent duidelijk maken welk model hij bestuurd. Vanwege de herkenbaarheid is het aan te bevelen om je model zowel boven als onder van een herkenbaar kleurenschema te voorzien.

## ***Start-letter***

Voordat een heat begint wordt een vlieger gekoppeld aan een 'start-letter' (A,B,C,D,E). De assistent krijgt vervolgens een bordje met die start-letter.

Zodra de vlieger zijn afgesproken aantal ronden heeft gevlogen, dient de assistent het bordje met de letter omhoog te steken. De wedstrijdleiding zal dan notitie maken van de volgorde waarin de letters getoond worden. Op basis van die volgorde worden de vervolg heats ingedeeld.



Meer foto's op:  
<http://www.modelbouwforum.nl/forums/f3p/99147-indoor-flying-around-poles-eim-racer-gee-bee-r3-10.html#post1500244>