

REGLEMENTENBOEK SPORTZAKEN

KNVvL MODELVLIEGSPORT 2026

Noot: reglementen van klassen, waar in dit reglementenboek naar verwezen wordt en die niet opgenomen zijn, staan tussen haakjes.

SECTIE IV

WEDSTRIJDREGLEMENTEN VOOR LIJNBESTUURDE MODELVLIEGTUIGEN

INHOUD:

(4.1)	(KLASSE F2A SNELHEIDSMODELVLIEGTUIGEN)	IV.2
(4.2)	(KLASSE F2B KUNSTVLUCHTMODELVLIEGTUIGEN)	IV.2
(4.3)	(KLASSE F2C TEAMRACE)	IV.2
	(KLASSE F2F GOODYEAR RACE)	IV.2
4.3.4.	REGLEMENT MINI TEAMRACE	IV.2
(4.4)	(KLASSE F2D COMBATMODELVLIEGTUIGEN)	IV.3
4.5	REGLEMENT BASIC CARRIER DECK	IV.4

Algemene F2 regels (2026)

- 1.1** De wedstrijdorganisator moet voorzien in een beschermend 2,5 m hoge omheining bij lijnbesturing snelheid en teamrace om de veiligheid van de toeschouwers te verzekeren. Voor tijdelijke cirkels moet de hoogte ten minste 2.0 m zijn. De oppervlakte van het gebied moet hard, gelijkmatig en vrij van steenslag of stof zijn. De radius van alle cirkels moeten duidelijk gemarkeerd zijn met witte lijnen van ten minste 25 mm breed.
- 1.2** **Onderbreking van de wedstrijd**
Bij wind sterker dan 9 m/s gedurende ten minste 30 seconden (in plaats van 12 m/s gedurende tenminste één minuut in de CIAM General Rules).
- 1.3** **Veiligheidsband**
In overeenstemming met de CIAM General Rules (B.1.2.2.e) is voor alle F2 klassen is een veiligheidsband, dat de pols van de deelnemer verbindt met het stuurhandvat, verplicht gedurende alle vluchten. Een trektest wordt afzonderlijk uitgevoerd op de veiligheidsband. De test zal worden uitgevoerd in overeenstemming met de in de classespecificatie beschreven wijze voor de lijntest.

KLASSE F2A SNELHEIDSMODELVLIEGTUIGEN zie FAI Sporting Code; zie:
<https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F2 Control Line Model Aircraft

KLASSE F2B KUNSTVLUCHTMODELVLIEGTUIGEN zie FAI Sporting Code; zie
<https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F2 Control Line Model Aircraft

KLASSE F2C TEAMRACE
zie FAI Sporting Code; zie <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F2 Control Line Model Aircraft

KLASSE F2F GOODYEAR RACE
zie FAI Sporting Code F2F; zie <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F2 Control Line Model Aircraft

4.3.4. REGLEMENT MINI TEAMRACE (2026)

- 1. De klasse**
- 1.1. De klasse teamrace wordt gevlogen door 3 (of in onderling overleg met de wedstrijdleader en de piloten ook door 2) lijnbestuurde modellen die tegelijkertijd in dezelfde vliegcirkel tegen de wijzers van de klok in vliegen.
- 1.2. Elk team bestaat uit een piloot en een helper.
- 1.3. De races in de voorronden beslaan 100 ronden. Er worden 3 voorronden en 1 finale gevlogen. De samenstelling van de races worden door loting bepaald.
- 1.4. De finale wordt gevlogen over 200 ronden met 3 teams. De teams met de 3 beste tijden uit de voorronden vliegen de finale.
- 2. Het model**
- 2.1. Er is alleen een vast onderstel verplicht; verder is de modelconstructie vrij.
- 2.2. De maximale zuigerverplaatsing van de motor is 1,5 cc.
- 2.3. Dieselmotoren en glowplugmotoren zijn toegestaan; glowplugmotoren moeten voorzien zijn van een demper.
- 2.4. De lijnlengte is 14,50 m, plus of minus 4 cm, gemeten van de propelleras tot het midden van het handvat.
- 2.5. Stalen vlieglijnen met een minimumdiameter van 0,3 mm zijn verplicht.
- 2.6. Voor elke race wordt een lijntrekproef van 6 kg uitgevoerd.
- 2.7. De maximale tankinhoud is 10cc. Drukvlussystemen zijn niet toegelaten. Eenvoudige afslagen zonder extra mogelijkheden zijn toegestaan.
- 2.8. Er mogen alleen commercieel verkrijgbare thermoplastische propellers worden gebruikt.

2.9. Het maximale gewicht van het model is 500 gram.

3 De vliegcirkel

- 3.1. De middencirkel heeft een straal van 3 meter, de vliegcirkel een straal van 18,20 m.
- 3.2. Een veiligheidshek is niet verplicht.
- 3.3. In de vliegcirkel worden 3 startplaatsen gemarkeerd.

4 De wedstrijdleiding

- 4.1. De wedstrijdleiding wordt uitgevoerd door een jurylid/starter en minstens een rondenteller/tijdopnemer per team.

5 Het wedstrijdverloop

- 5.1. De keuze voor de startplaats wordt door loting bepaald.
- 5.2. Na het eerste signaal hebben de deelnemers 90 seconden tijd om hun motor op te warmen.
- 5.3. Op het 2e signaal worden de motoren uitgezet en is er 30 seconden voorbereidingstijd voor de start.
- 5.4. Bij het 3e signaal start de race.
- 5.5. Als een race wordt stilgezet, mogen de team(s) die daar geen schuld aan hebben opnieuw vliegen.

6 Regels voor de piloten

- 6.1. Tijdens de race mogen de piloten de middencirkel niet verlaten. Tijdens het tanken moeten de piloten minstens een voet in de middencirkel houden.
- 6.2. Inhalen mag alleen bovenlangs.
- 6.3. Bij pitstops moet het handvat aan de grond worden gehouden.
- 6.4. Als de helper bij een pitstop het model niet kan bereiken, dan moet de piloot het model de middencirkel in trekken om de andere deelnemers niet te hinderen.

7 Regels voor de helpers

- 7.1. Veiligheidshelm is verplicht.
- 7.2. Om het model te vangen mag de helper een armlengte binnen de cirkel reiken.
- 7.3. Modellen mogen pas gevangen worden, nadat de motor is gestopt en het model daarna minstens een keer de grond geraakt heeft.
- 7.4. Tijdens het vangen, tanken én het starten hebben nog vliegende modellen absoluut voorrang.
- 7.5. De lijnen moeten tijdens pitstops aan de grond worden gehouden.
- 7.6. De pitstops moeten zó uitgevoerd worden, dat andere deelnemers en/of modellen bij het vliegen niet gehinderd worden.

8 Taken van de wedstrijdleiding

- 8.1. Het startsignaal geven.
- 8.2. Tijdens de races letten op de veiligheid van het vliegen, de sportiviteit/eerlijkheid van de deelnemers en of de regels worden nageleefd.
- 8.3. Zo nodig de deelnemers waarschuwen op grond van de reglementen. Na drie waarschuwingen in een race kan een team gediskwalificeerd worden.

9 Uitslagen

- 9.1. De drie teams met de beste tijden uit de voorronden komen in de finale.
- 9.2. De klassering van de finaledeelnemers is op grond van hun tijd in de finale.
- 9.3. Deelnemers die niet in de finale vliegen, worden op grond van hun beste tijd in de voorronden gerangschikt.
- 9.4. Bij niet voltooide races telt het aantal gevlogen ronden.

ALGEMENE REGEL: WAAR DIT REGLEMENT NIET IN VOORZIET, GELDT HET F2C REGLEMENT.

KLASSE F2D COMBATMODELVLIEGTUIGEN

zie FAI Sporting Code; zie <https://www.fai.org/page/sporting-code> : Volume F2 Control Line Model Aircraft

4.5. REGLEMENT BASIC CARRIER DECK (2026)

1. Je mag elk model met een vaste vleugel met een oppervlakte van 29 dm^2 of minder inzetten. De lijnlengte mag niet variabel zijn en heeft een maximum van 18,30 meter. Voor de voortstuwing mag ieder soort motor gebruikt worden, met of zonder gasregeling.
2. Voor het veranderen van de vliegrichting mag je alleen het hoogteroer gebruiken. Alle andere bewegende onderdelen voor het veranderen van vliegrichting of vlieghoek zijn verboden. Ook alle "Tuned Pipes" zijn verboden.
3. Je moet aan de wedstrijdleader kunnen aantonen dat je een W.A.-verzekering hebt. Je model moet voorzien zijn van een stabiel onderstel met wielen, een effectieve geluidsdemper en een vanghaak die niet langer is dan een derde van het model. De vanghaak mag geen andere functie hebben dan het tot stilstand brengen van het model. Er moet een gevlochten stalen veiligheidsdraad met een diameter van minstens 0,457 mm aangebracht zitten tussen de motor en de tuimelaar(s). Tijdens de gehele vlucht moet je handvat door middel van een polsband aan je arm bevestigd zijn. Alleen gevlochten stalen lijnen zijn toegestaan. Het model, de lijnen en het handvat tesamen moeten een trekproef van 15 maal het modelgewicht gedurende 10 seconden doorstaan.
4. Het vliegen gaat als volgt: Je laat je model opstijgen van een modelvliegdekschip en vliegt zo snel mogelijk 7 ronden. Daarna vlieg je zo langzaam mogelijk, eveneens 7 ronden. Ten slotte maak je een landing op het vliegdekschip door met je vanghaak in de stopdraden tot stilstand te komen.
5. Je krijgt gewoonlijk een maximum van drie pogingen voor het maken van twee officiële vluchten. Als je twee officiële vluchten hebt gemaakt, mag je geen pogingen of vluchten meer maken, tenzij het maximum wordt uitgebreid door de wedstrijdleader. Je vlucht wordt beschouwd als een poging zodra je begonnen bent met het starten van je motor(en), tenzij de wedstrijdleader je daarvan weerhoudt. Je krijgt drie minuten voor het starten van een model met 1 motor en 4 minuten voor het starten van een model met meerdere motoren. Je vlucht blijft een poging gedurende het opstijgen en de snelle vlucht en verandert in een officiële vlucht zodra je het signaal hebt gegeven voor je langzame vlucht. Zie hiervoor ook regel 7!
6. Je model begint de snelle vlucht vanuit een staande start vanaf het vliegdekschip. Je mag pas opstijgen als de wedstrijdleader heeft aangegeven dat hij klaar is om de tijdwaarneming te starten. Vervolgens worden 7 volledige ronden vanaf deze start opgenomen. Je krijgt een signaal van de wedstrijdleader wanneer deze ronden zijn voltooid.
7. Als je na het voltooien van je snelle vlucht denkt klaar te zijn voor het volgende onderdeel, geef je een duidelijk waarneembaar teken. Als je hiervan niet een onmiddellijke en hoorbare bevestiging van de wedstrijdleader van krijgt, betekent dat je teken niet is waargenomen. Zodra je teken is waargenomen start het langzame deel van je vlucht bij de eerstvolgende passage van het dek. Vervolgens wordt de tijd van 7 volledige ronden opgenomen. Je krijgt een signaal van de wedstrijdleader wanneer deze 7 ronden zijn voltooid.
8. Gedurende de gehele vlucht moet je binnen de 3 meter pilotencirkel blijven, mag je niet hoger vliegen dan 6 meter en moet de vliegrichting van je model steeds vooruit en tegen de wijzers van de klok in gaan. Als je model de grond of het vliegdek raakt voor de landing, wordt dat beschouwd als een landing op water, wat niet is toegestaan. Ook is zwiepen verboden tijdens de snelle vlucht. Voldoe je niet aan de vereisten in dit artikel gedurende een vluchtpoging, dan vervalt die vluchtpoging. Voldoe je niet aan de vereisten tijdens een officiële vlucht, dan vervalt de officiële vlucht. Het model mag op geen moment van de vlucht een hoek met de bodem maken van meer dan 30 graden. Om deze hoek te kunnen vaststellen dient aan beide zijden van het kielvlak van het model een duidelijke lijn te zijn aangebracht. Deze lijn moet zo zijn aangebracht dat ze horizontaal of verticaal staat wanneer het model een hoek van 30 graden met de bodem maakt. Behalve na het landingssignaal levert iedere overschrijding van deze hoek van 30 graden gedurende 1 seconde of korter een waarschuwing op. Bij 3 waarschuwingen vervalt de vlucht. Na het landingssignaal vervalt de vlucht onmiddellijk bij iedere overschrijding van de hoek van 30 graden, hoe kort dan ook. De wedstrijdleader kan ervoor kiezen om dicht bij de pilotencirkel plaats te nemen teneinde deze vlieghoek goed te kunnen waarnemen.
9. Als je klaar bent met de langzame vlucht en klaar denkt te zijn voor de landing, geef je dat met een duidelijk signaal aan. De wedstrijdleader zal dit signaal niet bevestigen. Je moet nu bij de volgende

benadering op het vliegdek landen. Je verliest 5 punten van je mogelijke landingsscore voor iedere ronde die je hierna vliegt.

10. De kwaliteit van de landing wordt beoordeeld en punten als volgt toegekend:
- | | | |
|----|---|------------|
| a. | Aan de stopdraden. In stilstand heeft het model de juiste houding voor het gebruikte landingsgestel: | 100 punten |
| b. | Aan de stopdraden. In stilstand voldoet het model niet aan a., maar heeft alle wielen op het vliegdek: | 80 punten |
| c. | Aan de stopdraden. In stilstand voldoet het model niet aan a. of b., maar staat nog steeds op het vliegdek: | 60 punten |
| d. | Niet aan de stopdraden. In stilstand heeft het model de juiste houding voor het gebruikte landingsgestel: | 40 punten |
| e. | Niet aan de stopdraden. In stilstand voldoet het model niet aan d., maar staat nog steeds op het vliegdek: | 20 punten |
| f. | Een onderdeel van het model raakt de bodem na het raken van het vliegdek, ongeacht de stopdraden: | 0 punten |
11. Als een model het uiterlijk heeft van een marine-vliegtuig dat een landing heeft gemaakt in de stopdraden op een vliegdekschip, dan krijg je 10 bonuspunten. Als het model een marine-achtig kleurenschema heeft, dan krijg je ook 10 bonuspunten. Voldoet het model aan beide voorwaarden, dan krijg je 20 bonuspunten.
12. Je score wordt als volgt berekend. Tijden worden opgenomen in seconden en afgerond op de dichtstbijzijnde tiende van een seconde. Trek de tijd van de snelle vlucht af van die van de langzame vlucht. Het verschil in seconden levert het aantal punten op voor het vliegen. Trek vervolgens eventuele strafpunten af van de score van de landing. Tel vervolgens de punten op voor het vliegen, de landing en eventuele bonuspunten en wat overblijft is de totale score. Winnaar is degene met de hoogste totaalscore.