

## Statisk bedömning, komplettering till Sporting Code.

- 6.1.1. Syftet med en skalatävling är att återskapa riktigt utseende och realism av ett fullskalaflygplan.

**Innan bedömningen startar:** en line up skall göras **med alla modeller** för att domarna skall bilda sig en uppfattning om modellernas standard och inbördes rangordning (främst vad gäller hantverksskicklighet och ytstruktur). Anledningen är att man inte skall kunna starta på för hög poäng med en mindre bra modell och sedan inte ha utrymme när det kommer bättre modeller.

### Vid bedömningen:

- Börja med att gå igenom blankett F4C-01. Var inte rädd för att ifrågasätta och fråga. Speciellt rutan "Följande detaljer har jag inte gjort själv". Här är det ofta som dem tävlande glömmer att ta upp detaljer, t.ex. kåpor, huv, däck, gångjärn, motoratrapp mm. Allt detta har inverkan på **hantverksskickligheten**.
- Gå igenom dokumentationen. Uppfyller den minimikraven? Är något eller fler foton av modellen istället för prototypen? Redan på detta stadium kan flera bedömningspunkter ge 0 (noll) poäng. Färre än tre foton ger 0 för "Skalalikheten", likaså om ritningen har fel storlek, saknas eller inte uppfyller kraven för godkännande (prejudikat från EM/VM). Inget foto av prototypen ger 0 för "Märkning". Ofullständig färgdokumentation ger 0 för "Färg".
- För att få en internationell standard på våra tävlingar bör ovanstående tas med stor respekt (åtminstone vid UT-tävlingar)
- Tänk på att fotona har företrädare framför ritningen och försök om möjligt att bedöma efter dessa. Detta kan dock vara svårt vid bedömning av "Planvy". Det är sällan man får fram något foto taget rakt uppifrån (eller från undersidan).
- Tänk på att bedöma rätt saker under rätt "Bedömningspunkt".
- Gör bedömningen systematisk
- För gärna protokoll på alla modeller för att få ett jämförande underlag. Det gäller trots allt att rangordna modellerna inbördes och med rätt poängdifferans. Det är inte fel att gå in och ändra i redan färdigbedömda modellers protokoll. Innan resultaten släpps skall dessa godkännas av chefsdomaren. Det går att göra korrigeringar här!

**Samtliga vyer.** Om möjligt, bedöm efter foton så mycket som möjligt. Se upp med ritningar som har en massa dubbelkrökta ytor där det fungerar lika bra med enkelkrökta. Ta fram produktionsteknikern i dig och ifrågasätt! Oftast är ditt ifrågasättande riktigt!

#### **Sidovy.**

- Börja med att kontrollera flygspinnern. Har denna avvikande form är det den som gäller för bedömning.
- Skall modellen fälla bomber, torpeder, tankar mm skall dessa *presenteras*. (Personlig reflektion: I lär föreligger ett fel i regelverket som bör rättas till)
- Fråga om modellen förutom spinner och antenn är i "flygutförande". Ofta hänger piloten på luckor för luftintag, skydd för pitotrör mm. Vid tveksamma fall, gör anteckningar (ännu hellre ta ett foto) och meddela chefsdomaren för flygning.

Förutom de punkter som finns listade i "Judges guide" kontrollera följande:

- Vingprofil vid rot och spets om detta framgår.
- Anfallsvinklar och skränkning. OBS att en del dubbeldäckare har olika anfallsvinklar på över- resp. undervingen.
- Stabilisatorns placering och tjocklek. Bör bedömas här och inte i frontvyn!
- Landningsställs ev. fjädring och därmed ställets längd. Det förekommer ofta att det görs felaktiga poängavdrag här! Ser stället för högt eller lågt ut, be piloten trycka ner resp. lyfta modellen. OBS om ingen fjädring finns skall det reducera poängen i hantverksskicklighet.

Övrigt: bedöm inte skaladetaljer som inte påverkar konfigurationen. Gäller samtliga vyer. Ett vanligt fel!

#### **Frontvy.**

Förutom de punkter som finns listade i "Judges guide" kontrollera följande:

- Däckprofil (ej mönster).
- Infästningspunkter för stöttor och stag.
- Kontrollera propellernas bredd i förhållande till den vinkel de är ställda i.

Övrigt: När det gäller landningsställ se punkten ovan. Ge också akt på att landningsställ typ Cub kan ha olika spårvidd beroende på om de är in- eller utfjädrade. De allra flesta fpl har "toe in" och fjädrar därför ut vid bakåtrullning. Ge inte felaktiga poängavdrag för detta! Undvik att bedöma stabilisator och fena i denna vy. Blir lätt fel!

#### **Planvy.**

Förutom de punkter som finns listade i "Judges guide" kontrollera följande:

- Fenans tjocklek och eventuella snedställning.
- Propellernas eventuella snedställning.
- Vid synlig boxermotor, ge akt på eventuell asymmetri. Om ritningen är delad i ena halvan översida och andra halvan undersida ser motorn felaktigt symmetriskt ut.
- Passa på och bedöm märkning av över- och undersida när modellen ändå är i denna position. Här finns tid att tjäna!

Övrigt: om det har gjorts avdrag för spinnern i sidovyn bör **inte** detta avdrag göras även här! **Samma fel skall inte bestraffas flera ggr.** Gäller även däckprofil. Blev prejudikat vid VM 2006.

**Färg.**

Lägg inte ner för mycket tid på detta!. Dels har det låg koefficient, dels är denna bedömning mycket subjektiv. Många faktorer spelar in. Var medveten om att:

- Färg ändras med ålder.
- Färg ändras med ljus. Det blir skillnad om man bedömer inne eller ute.
- Färg ändras med det underlag det målas på.
- Prototypen målas om helt eller delvis. Med andra ord, en färgdokumentation stämmer förmodligen aldrig eller i bästa fall vid ett enda tillfälle under prototypens livstid.
- Kom ihåg att ett omålad fpl även har en färg. Omålad aluminium kan variera från blank till matt. Olika paneler kan ha olika nyans. Omålad väv och trä kan också variera beroende på ålder, olje/bränslepåverkan mm. Det har felaktigt förekommit att omålade modeller fått 0 p.

**Märkning.**

Bra dokumentation skall premieras. Vid VM 2006 blev följande policy godkänd, och bör därför användas:

- Om ritningen täcker samtliga vyer*
- Om fotografierna täcker samtliga vyer: starta på 10.
  - Om fotografierna täcker tre vyer: starta på 8.
  - Om fotografierna täcker två vyer: starta på 6.
  - Om fotografierna täcker en vy: starta på 4.
  - Om fotografier saknas: 0
  - Kom ihåg att kontrollera över-och undersidan vid bedömning av planvyn!

**Ytstruktur och realism.**

Den viktigaste bedömningspunkten för att skilja en modell från en nerskalad prototyp. Här skiljer man agnarna från vetet. Ett riktigt arbete här förvandlar en död tingest till en levande, man ger modellen en själ.

Några ytterligare bedömningspunkter att komma ihåg:

- Dukkklädda ytor sys fast med olika typer av sömmar eller nitas fast. På äldre fpl kan duken spikas fast antingen direkt eller med ribbor utanpå spryglarna. (I Judges Guide ligger detta under "Skaladetaljer", något vi bör ändra på till nästa utgåva)
- Täckband (antingen tandade eller släta) ligger över alla sömmar, i bakkanter, ändar och på övriga ställen där det finns risk för nötning. (Se ovan!)
- Se upp med för tjocka färglager. En dukad modell skall inte se "emaljerad" ut!
- Nästan alla dukade fpl har kondenshål på undersidan. Kontrollera!
- Kontrollera typ av nitning, kullrig, försänkt eller både och. Vissa vingar har försänkta nitar på främre delen och kullriga på bakre delen. En del i övrigt metallblanka fpl har ofta främre eller hela vingen spacklad och målad, t.ex. Mustang.
- Korrugerade ytor kan vara antingen positiva eller negativa.
- Nästan alla släta ytor är "buckliga" där underliggande struktur framträder. Gäller både trä- och metallytor. Modellerna är i regel alldeles för släta!
- Motorkåpor och andra delar som tas av och på har i regel mycket dålig passning och stora springor mellan olika plåtar. Detta gäller även dukade dörrar, luckor till sittbrunnar mm. Hur ser modellen ut?

### Hantverksskicklighet.

Tillsammans med ytstruktur den viktigaste bedömningspunkten.

- Kontrollera modellen gentemot blankett F4C-01. Vilka detaljer är ej egentillverkade?
- Byggsats?
- Egen konstruktion eller köpt ritning? Fråga!
- Titta på modellens undersida. Här avslöjas mycket!
- Vid komplexitet sätt dig in i hur prototypen och modellen är uppbyggd. Det gäller att uppskatta hur svår modellen är att producera. Ett vanligt fel är att "enkla" modeller får alldeles för höga poäng. Ta fram din egen erfarenhet av att bygga olika typer av modeller.

### Skaldetaljer.

- Detaljer bör vara lika mycket värda antingen dom sitter utanpå kroppen eller synliga inne i modellen.
- Glöm inte att ta med dokumentationen när du går fram till modellen.

Titta under modellen. Det kan finnas mycket "godis" som bromsar, länkarmar, upphängningsanordningar, luckor, ljus mm. Undersidan är minst lika viktig som översidan.

Lathund för bedömning av komplexitet under hantverksskicklighet:

1-2	mycket enkel konstruktion.
3-4	enkel konstruktion
5-6	medelsvår konstruktion
7-8	svår konstruktion
9-10	mycket svår konstruktion

2009-01-28

Kjell-Åke Elofsson