

3.1 F1A - Segelflugmodelle



3.1.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, das nicht mit einem motorischen Antrieb versehen ist und dessen Auftrieb auf der aerodynamischen Wirkung von Flächen beruht, die unbeweglich bleiben (d.h. keine drehenden oder schwingenden Flügel). Modelle mit veränderlichem Grundriß oder Fläche müssen der Beschreibung entsprechen, wenn sich die Fläche im Zustand der kleinsten und größten Ausdehnung befindet.

3.1.2 Charakteristik der Segelflugmodelle - WM Formel

Tragende Fläche 32 - 34 dm²

Minimalgewicht 410 g

Maximale Schnurlänge bei 5 kg Belastung 50 m

Der Konkurrent darf 4 Modelle einsetzen.

Regel B.3.1 der Sektion 4b im Sporting-Code gilt nicht für die Klasse F1A. Diese Regel besagt, daß der Wettbewerbsteilnehmer auch Erbauer seines Flugmodells sein muß.

3.1.3 Anzahl der Flüge

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf sieben (7) offizielle Flüge bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften. Bei anderen internationalen Wettbewerben beträgt die Anzahl der offiziellen Flüge sieben (7), wenn keine andere Zahl vorher angegeben und von der CIAM bzw. bei Nationalen Wettbewerben durch die Wettbewerbsleitung genehmigt worden ist.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf einen (1) offiziellen Flug in jedem Durchgang. Die Dauer der Durchgänge ist vorher anzugeben und darf nicht kürzer als 30 Minuten oder länger als 90 Minuten sein.

3.1.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- a) Die Flugzeit, welche beim ersten Versuch erreicht wird, es sei denn, dieser Versuch ist nach Regel 3.1.5 nicht erfolgreich. Beim zweiten Versuch gilt auch eine Flugzeit weniger als 20 Sekunden.
- b) Die Flugzeit, welche beim zweiten Versuch erreicht wird. Wenn der zweite Versuch nach Regel 3.1.5 ebenfalls nicht erfolgreich ist, wird für den Flug als Zeit NULL gegeben. Ausnahme Regel 3.1.5e: Eine Flugzeit weniger als 20 Sekunden wird gewertet.

3.1.5 Begriffsbestimmung des nicht erfolgreichen Versuchs

Ein Versuch ist nicht erfolgreich, wenn das Modell gestartet wurde und wenn wenigstens eines der folgenden Ereignisse eintritt. Tritt es beim ersten Versuch

ein, so hat der Wettbewerbsteilnehmer einen zweiten Versuch:

- a) Wenn das Flugmodell ohne Ausklinken der Leine auf den Boden zurückkehrt.
- b) Wenn der Augenblick des Ausklinken der Startleine durch die Zeitnehmer nicht genau festgestellt werden kann.
- c) Wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während der Flugzeit ablöst.
- d) Wenn es für den Zeitnehmer erwiesen ist, daß der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zur Leine verloren hat und der Wettbewerbsteilnehmer oder sein Mannschaftsführer es vorziehen, einen Versuch anzumelden.
- e) Wenn es für die Zeitnehmer erwiesen ist, daß der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zur Schleppleine verloren hat und die Leine von einer anderen Person als dem Wettbewerbsteilnehmer selbst geführt wird.
- f) Wenn die Flugzeit weniger als 20 Sekunden beträgt.

3.1.6 Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn:

- a) das Modell beim Start mit einer Person (nicht die Person die das Modell freigibt) zusammenstößt.
- b) das Modell beim Schlepp mit einem Modell im freien Flug (aber nicht mit einem geschleppten Modell oder mit der einer Startleine) zusammenstößt und der Schlepp nicht normal fortgesetzt werden kann.
- c) das Modell im Flug mit einem anderen Modell oder einer Startleine zusammenstößt.

Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, daß der Flug als offizieller Flug gilt, auch wenn dieser Wunsch erst am Ende des Fluges vorgebracht wird.

3.1.7 Dauer der Flüge

Die Höchstflugzeit für jeden offiziellen Flug bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften beträgt drei (3) Minuten + 30 Sekunden im ersten Durchgang und drei (3) Minuten in den folgenden Durchgängen. Diese Höchstflugzeiten gelten auch für andere internationale Wettbewerbe, wenn keine anderen Höchstflugzeiten vorher bekanntgegeben und von der CIAM für besondere Durchgänge genehmigt wurden. Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Rückholproblemen von Modellen kann die Jury bzw. bei Nationalen Wettbewerben die Wettbewerbsleitung gestatten, daß die Höchstflugzeit für einen Durchgang geändert wird. Solche Änderungen der Höchstflugzeit müssen vor Beginn des Durchganges bekanntgegeben werden.

3.1.8 Wertung

- a) Die Totalzeit aus maximal sieben Flügen eines jeden Wettbewerbes ergibt die Endplazierung.

- b) Um bei Punktegleichheit mehrere Konkurrenten die einzelnen Ränge zu bestimmen, entscheidet das Resultat weiterer sogenannter "Fly-off" Flüge, die unmittelbar nach dem letzten offiziellen Durchgang anzusetzen sind. Die Höchstflugzeit für den ersten Stechflug beträgt fünf (5) Minuten und die Höchstflugzeit muß für jeden nachfolgenden Stechflug um zwei (2) Minuten erhöht werden. Diese "Fly-off" Flüge dienen der Einzel-Rangierung, werden aber für die Mannschaftswertung nicht gezählt.
- c) Der Organisator wird eine 10 Minuten Frist festsetzen, während dieser alle "Fly-off" Wettbewerber ihren Gummimotor aufziehen und ihr Modell starten müssen. Innerhalb der 10 Minuten hat der Wettbewerber Anrecht auf einen zweiten Versuch, falls ein erfolgloser erster Versuch vorliegt, zu einem zusätzlichen Flug gemäß 3.1.5. Die Startstellen werden für jedes Stechen durch Auslosung ermittelt.

3.1.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b, Paragraph B.9. im Sporting-Code
- b) Die Zeitmessung der Flüge ist auf die Höchstzeit gemäß Regel 3.1.7 und 3.1.8 beschränkt. Die Gesamtflugzeit wird vom Ausklinken des Modells aus der Hochstartleine bis zum Ende des Fluges gemessen.

3.1.10 Anzahl der Helfer

Der Konkurrent hat das Recht auf einen Helfer.

3.1.11 Startvorrichtungen

- a) Das Segelflugmodell muß mittels einer einzelnen Leine hochgezogen werden. Diese Hochstartschnur inkl. Ring bzw. Haken oder dergleichen, plus Länge der Hochstarteinrichtung (Rolle mit Griff etc.) darf bei einer Zugbelastung von 5 kg die Länge von 50 m nicht übersteigen. Vor jedem Start soll diese Zugbelastung mittels einem hierfür geeigneten Gerät kontrolliert werden, außer die Leine und die Startvorrichtung werden unmittelbar nach dem Schleppen vom Zeitnehmer einbehalten.
- b) Für den Hochstart des Flugmodells mittels Hochstartschnur gemäß 3.1.11 a) kann als Helfer eine Winde, eine Ein- oder Mehrfachübersetzung angewendet werden oder direkt durch das Laufen mit der Schnur erfolgen. Alle zur Anwendung gelangenden Startvorrichtungen, ausgenommen Startschnur, dürfen nicht vom Wettbewerber weggeworfen werden; dies hätten für den Flug die Wertung 0 zur Folge. Der Wettbewerber darf die Schlepplleine und eine leichtgewichtige Markierung, wie Ring, Wimpel oder einen kleinen Gummiball loslassen.
- c) Zur leichteren Beobachtung und Zeitnahme muß die Schnur mit einem Fähnchen mit einer Mindestfläche von 2,5 dm ausgestattet sein, welches unmittelbar mit der Hauptleine verbunden ist.

Anmerkung: Wenn eine Hilfsleine mit Wimpel verwendet wird, welche von dem Modell gelöst werden kann bevor die Hauptleine ausklinkt, muß der Hilfswimpel wesentlich kleiner und von unterschiedlicher Farbe sein, so daß er nicht mit dem Hauptwimpel verwechselt werden kann.

- d) Alle Typen von Hilfsstabilisatoren an der Schnur sind verboten. Ein Fallschirm anstelle des Fähnchens ist gestattet, dieser darf aber nicht mit dem Flugmodell verbunden als Stabilisator angebracht sein. Er muß bis zum Ausklinken inaktiv bleiben.

3.1.12 Durchführung des Starts

- a) Der Konkurrent hat sich auf dem Boden zu befinden und muß die Startvorrichtung selbst bedienen.
- b) Um die zur Anwendung gelangende Hochstarteinrichtung möglichst optimal ausnützen zu können, ist jede hierfür erforderliche Aktion bzw. Manöver erlaubt (außer dem Wegwerfen der Startvorrichtung).
- c) Der Helfer darf das Modell nicht weiter als ungefähr fünf Meter vom Startpunkt entfernt loslassen.