

## 3.2 F1B - Gummimotorflugmodelle



### 3.2.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, dessen Energie von einem Gummimotor gewonnen wird und dessen Auftrieb auf der aerodynamischen Wirkung von Flächen beruht, die unbeweglich bleiben (d.h. keine drehenden oder schwingenden Flügel). Modelle mit veränderlichen Grundriß oder Fläche müssen der Beschreibung entsprechen, wenn sich die Fläche im Zustand der größten und kleinsten Ausdehnung befindet.

### 3.2.2 Charakteristik der Flugmodelle mit Gummimotor WM-Formel

Tragende Fläche (St) . . . . . 17 - 19 dm<sup>2</sup>

Minimalgewicht des Flugmodells ohne Gummistrang . . . . . 195g

Maximales Gewicht des Gummistranges geschmiert . . . . . 35g

Der Konkurrent darf 4 Modelle einsetzen.

Regel B.3.1. der Sektion 4b im Sporting-Code gilt nicht für die Klasse F1B. Diese Regel besagt, daß der Wettbewerber auch der Erbauer des Modells sein muß.

### 3.2.3 Anzahl der Flüge

siehe 3.1.3

### 3.2.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- a) Die beim ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Flug ist gemäß Regel 3.2.5 nicht erfolgreich. Beim zweiten Versuch gilt auch eine Zeit weniger als 20 Sekunden.
- b) Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Wenn der zweite Versuch nach Regel 3.2.5a nicht erfolgreich ist, wird die Flugzeit mit NULL angegeben. Ausnahme Regel 3.2.5b: Eine Flugzeit weniger als 20 Sekunden wird gewertet.

### 3.2.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch gilt als erfolglos, wenn das Modell gestartet worden ist und wenigstens eines der folgenden Ereignisse eintritt. Wenn dies beim ersten Versuch eintritt, hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch.

- a) Wenn ein Teil des Modells sich beim Start oder während der Flugzeit ablöst.
- b) Der Flug weniger als 20 Sekunden dauert.

### 3.2.6 Wiederholung eines Versuches

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Flugmodell mit einem anderen im Flug, oder mit einer Person während des Starts, kollidiert. Sollte das Flugmodell nach einem oben erwähnten Vorkommnis den Flug trotzdem normal fortsetzen, kann der Konkurrent verlangen, daß der Flug offiziell gewertet wird, selbst wenn das Verlangen am Ende des Versuchs ausgesprochen wird.

### 3.2.7 Dauer der Flüge

Die Höchstflugzeit bei jedem offiziellen Flug bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften beträgt drei (3) Minuten und 30 Sekunden im ersten Durchgang und drei (3) Minuten in den folgenden Durchgängen. Diese Höchstflugzeiten gelten auch für andere internationale Wettbewerbe, wenn keine anderen Zeiten vorher angegeben und für besondere Durchgänge von der CIAM (bei NW die WL) genehmigt worden sind. Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Rückholproblemen kann die Jury bzw. bei NW die WL eine Änderung der Höchstflugzeit eines Durchganges genehmigen. Solche geänderten Höchstflugzeiten sind vor Beginn des Durchganges bekanntzugeben.

### 3.2.8 Wertung

- a) Die Totalzeit aus max. 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 gem. 3.2.5. Die Startstellen werden für jedes Stechen durch Auslosung ermittelt.

### 3.2.9 Zeitmessung,

siehe 3.1.9

### 3.2.10 Anzahl der Helfer

Der Konkurrent hat am Startplatz das Recht auf einen Helfer.

## 3.2.11 Start

- a) Der Start hat durch den am Boden stehenden Konkurrenten aus freier Hand zu erfolgen (Hochspringen ist erlaubt).
- b) Jeder Konkurrent muß den Motor selber aufziehen und das Modell auch selber starten.
- c) Das Flugmodell muß am Startplatz innerhalb eines Kreises von 5 m Radius gestartet werden.

