

**3.K Klasse F1K Freiflugmodelle mit CO<sub>2</sub> Motoren****3.K.1 Begriffsbestimmungen**

Flugmodell, dessen Energie durch einen Kolbenmotor betrieben mit CO<sub>2</sub> gewonnen wird, 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.K.2 Merkmale von Modellen mit CO<sub>2</sub> Motor**

Keine anderen Beschränkungen als in Absatz 3.K.1.

Höchstes Volumen der(s) CO<sub>2</sub> Behälter(s) ..... 3cm<sup>3</sup>  
(Die Verbindungsschläuche zählen nur, wenn ihr Außendurchmesser größer als 2mm ist)

Maximal verwendbare Modelle ..... 3

Regel B.3.1 der Sektion 4b gilt nicht für F1K

**3.K.3 Anzahl der Flüge**

Der Wettbewerb soll aus fünf (5) offiziellen Flügen bestehen, in jedem Durchgang kann ein offizieller Flug gewertet werden. Beginn, Dauer und Ende eines jeden Durchgangs müssen vom Veranstalter vor Beginn des Durchgangs bekanntgegeben werden und sollen nicht kürzer als 30 Minuten und nicht länger als 90 Minuten sein.

**3.K.4 Definition eines offiziellen Fluges**

- a) Die erreichte Dauer des ersten Versuches, wenn dieser nicht gemäß der Regel 3.K.5 erfolglos war. Beim zweiten Versuch gilt auch eine Flugzeit weniger als 20 Sekunden.
- b) Die Flugzeit beim zweiten Versuch. Ist der zweite Versuch ebenfalls gemäß der Regel 3.K.5 erfolglos, so ist die Wertung für diesen Flug null.

**3.K.5 Definition eines erfolglosen Versuches**

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

- a) wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Fluges ablöst.
- b) wenn die Flugzeit weniger als 20 Sekunden beträgt.

### 3.K.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn ein Modell mit einem anderen Modell im Flug zusammenstößt oder während des Starts mit einer Person zusammenstößt, die nicht der Teilnehmer selbst ist. Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Teilnehmer verlangen, daß der Flug als offizieller Flug anerkannt wird, auch wenn dieses Verlangen erst am Ende des Fluges vorgebracht wird.

### 3.K.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges beträgt zwei (2) Minuten. Treten unvorhersehbare meteorologische Einflüsse auf oder kann das Modell nicht rückgeholt werden, kann von der Jury eine kürzere Zeit festgelegt werden. Diese festgelegte Höchstflugzeit muß vor Beginn jedes Durchganges angekündigt werden.

### 3.K.8 Wertung

- a) Die Punktezahlen der fünf (5) Durchgänge ergeben die Endwertung.
- b) Bei Gleichstand werden die Einzelplatzierungen durch zusätzliche Flüge im Stechen ermittelt, die unmittelbar nach dem letzten Wettbewerbsflug stattfinden müssen. Die Höchstflugzeit der zusätzlichen Durchgänge bleibt zwei (2) Minuten.

Im ersten Stechflug muß der Wettbewerbsteilnehmer seinen Motor anlassen und 30 Sekunden laufen lassen bis der Teilnehmer das Signal zur Startfreigabe betätigt. Während der 30 Sekunden Wartezeit ist eine Veränderung der Einstellung am Motor nicht erlaubt. Sollte der Motor während dieser Zeit sich abstellen, ist dies ein erfolgloser Versuch. Die Zeitnehmung beginnt mit dem Start des Modells. Bei jedem weiteren Stechen wird die Wartezeit um 30 Sekunden gegenüber der vorigen Runde erhöht.

Der Veranstalter muß den Ablauf so gestalten, daß die Wettbewerbsteilnehmer innerhalb von 15 Minuten ihre Motoren anlassen und die Modelle starten. Innerhalb dieser 15 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer ein Anrecht auf einen zweiten Startversuch, sollte der Erste ein erfolgloser sein.

### 3.K.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b Paragraph B.9. im Sporting-Code
- b) Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.

### 3.K.10 Anzahl der Helfer

Der Wettbewerbsteilnehmer ist berechtigt, einen (1) Helfer an der Startstelle zu haben.

### 3.K.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, der Wettbewerber steht auf dem Boden

(springen erlaubt).

- b) Jeder Wettbewerber muß seinen Motor selbst anwerfen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muß innerhalb von fünf (5) Metern vom Startpunkkt gestartet werden.

