

4.3 F2C FESSELFLUG-MANNSCHAFTSRENNEN



4.3.1 Begriffsbestimmungen der Mannschaftsrennen

- a) Mannschaftsrennen ist ein Wettbewerb, bei dem auf Vorläufe und Zwischenläufe, ein Endlauf folgt. Es nehmen drei (3) eigens dafür gebaute Modelle gleichzeitig teil. Sie fliegen in demselben Kreis und jedes wird von einer Mannschaft bedient, die aus einem Piloten und einem Mechaniker besteht. In besonderen Fällen darf ein Rennen mit nur zwei (2) Mannschaften ausgetragen werden.
- b) Kein Mitglied einer Mannschaft darf Mitglied einer anderen Mannschaft sein.
- c) Ein Rennen geht über eine Anzahl von Runden, die der zurückzulegenden Entfernung entspricht, mit mindestens einer Landung zum Tanken. Die Zeit, die jedes Modell benötigt, um diese Entfernung nach dem Startzeichen zurückzulegen, wird aufgeschrieben. Die Mannschaftswertung erfolgt gemäß Regel 4.3.10.
- d) Die Vorläufe und Zwischenläufe gehen über 100 Runden, entsprechend 10 Kilometer. Der Endlauf geht über 200 Runden, entsprechend 20 Kilometer.
- e) Während des Rennens halten sich die Piloten in der Mitte des Flugkreises auf. Ihre einzige Tätigkeit ist das Steuern des Flugmodells. Die Mechaniker befinden sich außerhalb des Flugkreises, wie in Regel 4.3.2 beschrieben. Ihre Aufgabe ist Anwerfen und Einstellen des Motors und das Tanken, wenn sich das Modell am Boden befindet und ganz allgemein, alles zu veranlassen, damit das Modell am Rennen teilnehmen kann. Der Motor darf nur durch Drehen der Luftschraube von Hand angeworfen werden.
- f) Während des Rennens müssen die Mechaniker Sicherheitshelme mit Kinnriemen tragen, die stark genug sind, den Aufprall eines fliegenden Mannschafts-Rennmodells auszuhalten.

4.3.2 Mannschaftsrennen-Platz

Ein Platz für Mannschaftsrennen muß aus zwei (2) konzentrischen Kreisen bestehen, die auf dem Boden aufgezeichnet sind.

- a) Der Kreis für die Mechaniker: Radius 19,6 Meter. Dieser heißt Flugkreis und ist in sechs gleiche Kreisausschnitte zu 60° eingeteilt. In jedem Kreisausschnitt wird ein Anlaß- und Betankungsplatz von einem (1) Meter Länge an der Außenseite des Flugkreises gekennzeichnet. Er heißt Wartungsplatz.
- b) Der Kreis für die Piloten: Radius drei (3) Meter. Dieser heißt Innenkreis. Der Mittelpunkt des Innenkreises ist durch einen weißen Fleck von wenigstens 0,3 Meter Durchmesser zu kennzeichnen.

4.3.3 Begriffsbestimmung des Mannschaftsrennmodells

Flugmodelle, die von einem Kolbenmotor(en) angetrieben werden und deren Auftrieb durch die Einwirkung aerodynamischer Kräfte auf Tragflächen erzeugt

wird, die im Flug (außer Steuerflächen) unbeweglich sein müssen. Das Modell muß vom Typ "Vorbildähnliche Flugzeugmodelle" und seine Umrisse denen wirklicher Flugzeuge ähnlich sein.

4.3.4 Merkmale des Mannschaftsrennmodells

- a) Höchster Hubraum des (der) Motors (Motoren):

..... 2,5 cm³

Die größte zulässige Auspufföffnung muß 60mm betragen, gemessen am projizierten Auslaß an der Zylinderführung oder am Auslaß des Kurbelgehäuses.

Wird ein Schalldämpfer benutzt, dann werden die Maße am Auslaß des Schalldämpfers gemessen. Bei Motoren mit Auspuff seitlich oder vorn darf die Kolbenoberfläche an der Auspufföffnung von außerhalb nicht sichtbar sein.

- b) Geringste projizierte Gesamtfläche

..... 12 dm²

- c) Höchstes Gesamtgewicht

..... 700 g

- d) Geringste Abmessungen des Rumpfes im Bereich des Piloten:

Höhe 100 mm
 Breite 50 mm
 Querschnitt 39 cm²

Tragflächenübergänge dürfen nicht in den Rumpfquerschnitt eingerechnet werden.

- e) Das Modell muß mit einem vorbildgetreuen Pilotenkopf ausgestattet sein
 Mindestmaß

Höhe 20 mm
 Länge 14 mm
 Breite 14 mm

- f) Mindestdurchmesser des (der) Rades (Räder)

..... 25 mm

Metallräder sind nicht gestattet.

- g) Höchstzulässige Kraftstoffmenge

..... 7 cm³

Es ist nur ein (1) Tank gestattet.

Der Kraftstofftank muß Kraftstoff und Öl für die Schmierung enthalten.

- h) Das Modell muß in Richtung entgegen dem Uhrzeigersinn fliegen.

- i) Der (Die) Motor(en) müssen völlig verkleidet sein, einschließlich Zylinderkopf und Vergasergehäuse (außer Öffnung für den Einlaß). Die Verkleidung oder außen angebrachte zusätzliche Motorenteile dürfen sichtbar sein, wenn sie der natürlichen Rumpfform entsprechen und der vorbildähnlichen Erscheinung des Modells nicht abträglich sind. Es dürfen nur solche Teile aus dem Rumpf hervortreten, die beim Anlassen und Einstellen des Motors zugänglich sein müssen, wie Gemischeinstellung, Kerzen, Kompressionsknebel, Düsennadeln, Tankeinfüllstutzen usw. Ein verwendeter Schalldämpfer darf außerhalb des Rumpfes angebracht sein.
- j) Für den einwandfreien Betrieb des (der) Motors (Motoren) erforderliche Öffnungen für Ein- und Auslaß der Luft, Abgase usw. dürfen vorhanden sein.
- k) Zur Unterbringung des vorbildgetreuen Pilotenkopfes, der vollständig und deutlich sichtbar sein muß, muß ein Flugzeugführersitz oder eine Kabine mit durchsichtiger Windschutzscheibe vorhanden sein, die unmittelbare Sicht nach vorn gestattet.
- l) Das Fahrwerk muß so angeordnet sein, daß normaler Start und Landung möglich sind. Es darf während des Fluges einziehbar sein, muß aber vor der Landung ausgefahren werden.
- m) Das Modell muß sich während des gesamten Rennens in einem einwandfreien Zustand gemäß Regel 4.3.4 a) bis n) befinden, anderenfalls wird es ausgeschlossen.
- n) Kraftstofftank, -schlauch und alle dazugehörigen Einfüllventile oder Absperrvorrichtungen müssen zugänglich sein und man muß sie genau vermessen können, um ihr Gesamtaufnahmevermögen als eine Einheit zu überprüfen. Wenn der Veranstalter das System als nicht zugänglich oder nicht genau meßbar ansieht, muß die Mannschaft ausgeschlossen werden.
- o) Das Modell muß mit einer wirksamen Motorabstellvorrichtung ausgestattet sein, die es dem Piloten gestattet, den Motorlauf zu beenden, bevor der Tank vollständig leer ist.
- p) Regel B.3.1. der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F2C

4.3.5 Steuerung - Technische Beschreibung

- a) Leinenlänge:

Der Radius des Flugkreises beträgt 15,92 Meter. Er wird von der Achse des Steuergriffs bis zur Luftschraubenachse bei einem einmotorigen Modell und bis zur Symmetrieachse bei einem mehrmotorigen Modell gemessen.

- b) Steuersystem:

Es ist zwingend vorgeschrieben, das Modell entgegen dem Uhrzeigersinn zu fliegen. Es müssen zwei (2) Steuerleinen verwendet werden. Bei Verwendung von Volldrähten müssen diese einen Mindestdurchmesser von 0,30 mm, bei einer erlaubten Toleranz von minus 0,011 mm, aufweisen. Mehrfachleinen sollen aus mindestens drei (3) Einzeldrähten beste-

hen; alle Einzeldrähte müssen den selben Durchmesser aufweisen. Die gedrehten Einzeldrähte müssen einen Mindestdurchmesser von 0,34mm aufweisen, wobei keine Minustoleranz erlaubt ist.

Die Durchmesser sollen mit einem geeigneten Meßinstrument, dessen Meßstift einen Durchmesser von mindestens 5mm und höchstens 8mm aufweist, gemessen werden.

Vor jedem Rennen muß eine Zugbelastungsprobe an den zusammengebauten Steuerleinen und dem Modell vorgenommen werden, die dem 30-fachen Gewicht des Modells im flugfähigen Zustand entspricht, bis zu maximal 14kg.

Der Steuergriff muß so gebaut sein, daß der Abstand zwischen der Achse des Griffs und den Punkten, an denen die beiden Steuerleinen beweglich angebracht sind, 40 mm nicht überschreiten.

Beabsichtigtes Verdrehen und/oder miteinander Verbinden der beiden Leinen zwischen dem Punkt, an dem sie aus dem Modell austreten und einem Punkt 300 mm vom Griff entfernt, ist nicht gestattet.

Die Verwendung von flexiblen Distanzstücken, am Tragflügelrandbogen angebracht und höchstens zwei (2) cm lang, ist gestattet.

c) Kraftstofftank:

Das Aufnahmevermögen des Kraftstofftanks wird genau durch Sichtprüfung der Kraftstoffmenge kontrolliert, die in den Tank und in die Kraftstoffschläuche eingefüllt wird. Die Kontrolle muß vor dem Wettbewerb durchgeführt werden; sie kann, zusätzlich zu einer Prüfung nach dem Endlauf, nach jedem Rennen wiederholt werden.

4.3.6 Durchführung des Rennens

- a) Nach der Auslosung der Startreihenfolge werden drei (3) (in Ausnahmefällen zwei (2)) gegeneinander antretende Mannschaften zum Wettbewerb aufgerufen.
- b) Die Auslosung wird so vorgenommen, daß nur eine Mannschaft irgendeiner Nation an einem Vorlauf oder Zwischenlauf teilnimmt.
- c) Wenn es nicht möglich ist, für ein Team dem ein Versuch gewährt wird, einen Refly zu organisieren, wird dieses Team in den nächsten Vorlauf eingereiht, sofern dieses nicht der letzte Vorlauf ist. Die Jury sucht Freiwillige, eines Landes oder Länder, um den (letzten) Vorlauf komplett (drei Teams) zu fliegen. Finden sich keine Freiwilligen, so wird dem Team erlaubt, alleine den Refly des Vorlaufes zu fliegen.
- d) Den Mannschaften kann gestattet werden, die Motoren unmittelbar vor Betreten des Flugkreises laufen zu lassen. Das geschieht unter Aufsicht des Veranstalters, damit der Motorlauf nicht den Start eines Rennens stört.
- e) Ein Wartungsplatz (Regel 4.3.2 a)) wird von jedem der teilnehmenden Modelle belegt. Das Modell der Mannschaft, die bei der Verlosung als erste benannt wurde, kann den Wartungsplatz frei wählen. Die restlichen Mannschaften belegen die verbliebenen Wartungsplätze in der Reihenfolge der Auslosung.

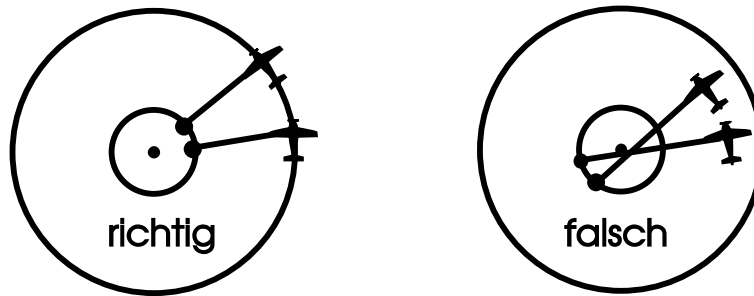
Im Endlauf erfolgt die Vergabe der Wartungsplätze nach den in den Zwischenläufen erfliegenen Zeiten. Die Mannschaft mit der besten Zeit wählt zuerst, dann die zweitschnellste usw. Bei Zeitgleichheit entscheidet die zweitbeste Zeit der Mannschaft in den Zwischenläufen die Rangfolge der Wahl.

- f) Nach dem Betreten des Flugkreises ist es verboten, einen Motor laufen zu lassen bevor der Startstellenleiter das Signal dazu gibt.
- g) Die Tanks werden vor dem Signal für die Warmlaufperiode gefüllt.

4.3. 7 Das Rennen vom Start bis zur Landung

- a) Drei (3) Zeitnehmer werden jeder Mannschaft zugeteilt. Sie stehen außerhalb des Flugkreises in der Nähe des Wartungsplatzes der Mannschaft, die sie beobachten müssen. Sie nehmen die Zeit und zählen die Runden für die ihnen zugeteilte Mannschaft.
- b) Das erste Signal vom Startstellenleiter eröffnet die Warmlaufperiode von 90 Sekunden, in der die Mechaniker den (die) Motor(en) laufen lassen können. Ein zweites Signal (optisch und akustisch) zeigt das Ende der Warmlaufperiode an und fordert die Mechaniker auf, den Motorenlauf zu stoppen.
- c) Eine Zeitspanne von 30 Sekunden erlaubt letzte Vorbereitungen (Füllen des Tanks), bevor der Startstellenleiter die letzten fünf (5) Sekunden laut abzählt.
- d) Der Startstellenleiter gibt das Startzeichen durch ein optisches Zeichen (Flagge) und ein akustisches Zeichen. Die Mechaniker müssen während der letzten drei (3) Sekunden, einschließlich dem Startsignal, dicht und aufrecht (zu diesem Zeitpunkt dicht) bei ihrem Modell sein und die Piloten gebückt am Rande des Innenkreises, mit ihren Steuergriffen so nahe am Boden, wie durch die F2C-Jury bestimmt. Das Startzeichen muß kurz und deutlich gegeben werden, damit eine genaue Zeitnahme möglich ist.
- e) Die Modelle müssen in normaler Höhe zwischen zwei (2) und drei (3) Metern fliegen, ausgenommen beim Überholen, beim Start und bei der Landung.
- f) Die Piloten müssen ihre Steuerhand auf einer Ebene mit dem Modell halten. Diese Ebene steht senkrecht auf einer Linie, die an den Schultern des Piloten vorbei, durch die Mittellinie des Körpers führt. Sie müssen ihre Steuerhand außerdem auf einer gedachten Senkrechten zwischen ihrer Brustmitte und der Stirn halten, mit Ausnahme von drei (3) Runden beim Überholen, beim Start und bei der Landung.
- g) Überholen muß durch Überfliegen erfolgen und der Pilot muß seine Mitbewerber von seiner Absicht zu überholen in Kenntnis setzen. In keinem Fall darf das Modell beim Überholen höher als sechs (6) Meter fliegen. Der überholte Pilot darf unter keinen Umständen irgend etwas unternehmen, um den überholenden Wettbewerbsteilnehmer zu behindern. Der Pilot muß sich immer auf einer gedachten Linie zwischen dem Mittelpunkt des Kreises und dem Modell aufhalten.
- h) Das Modell darf höchstens zwei (2) Runden mit stehendem Motor fliegen.

ab 1.6.1998



Standort des Piloten

- i) Landungen erfolgen innerhalb des Flugkreises.
- j) Das Modell muß den Boden berührt haben und der Motor stehen, bevor der Mechaniker es anfassen darf.
- k) Hat der Mechaniker das Modell ergriffen, muß er sofort zu dem Wartungsplatz gehen, der am oder unmittelbar hinter dem Punkt liegt, an dem das Modell zum Stillstand gekommen ist. Ist dieser Wartungsplatz besetzt, so kann er den davorliegenden Wartungsplatz benutzen. Ein Wartungsplatz ist besetzt, wenn ein Mechaniker an einem Platz steht, auch wenn das Modell seiner Mannschaft noch in der Luft ist.
- l) Kommt ein Modell zwischen zwei Wartungsplätzen zum Stillstand, so muß sich der Mechaniker an den nächstgelegenen freien Wartungsplatz begeben.
- m) Wenn der Mechaniker das Modell ergriffen hat, aber nur in diesem Fall, darf der Pilot einen Fuß außerhalb des Innenkreises setzen.
- n) Während der Betankung und dem Wiederanlassen des Motors und bis zum Zeitpunkt der Freigabe des Modells, muß der Mechaniker das Modell an wenigstens einem Punkt in Berührung mit dem Boden halten, wobei sich die Mittellinie des Modells außerhalb des Flugkreises befindet. Während dieser Zeit muß der Pilot innerhalb des Innenkreises niederkauern oder sitzen. Er hält seinen Steuergriff und seine Leinen am Boden, wie durch die F2C-Jury bestimmt, bis das Modell wieder startet.
- o) Das Rennen ist beendet, wenn die für die geforderte Strecke notwendige Rundenzahl von allen beteiligten Modellen zurückgelegt worden ist oder wenn die offizielle Zeitgrenze erreicht wurde, die für die Vorläufe und Zwischenläufe auf 10 Minuten und für die Endläufe auf 15 Minuten festgelegt ist.
- p) Hat das Modell das Rennen beendet, oder kann es nach einem Bodenaufenthalt nicht weiterfliegen, so muß sich der Pilot setzen oder außerhalb des Innenkreises niederkauern, solange noch andere Wettbewerbsteilnehmer im Rennen sind, es sei denn der Startstellenleiter gestattet ihm, den Kreis eher zu verlassen.

4.3.8 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

Ein offizieller Flug wird für jeden Teilnehmer in einem Rennen gewertet, wenn kein Versuch gewährt wird.

Versuche werden folgendermaßen gewährt:

- a) Jeder Mannschaft in einem Rennen oder Zwischenlauf, die durch einen Zusammenstoß, für den sie nicht verantwortlich war, behindert wurde, wird ein Versuch gewährt.
- b) In einem Endlauf, der durch Behinderung oder Zusammenstoß unterbrochen worden ist, bevor irgendein Teilnehmer 100 Runden beendet hat, wird abgebrochen und allen Teilnehmern, außer denen, die beim Abbruch des Rennens disqualifiziert waren, wird ein Versuch gewährt.
- c) Falls, bevor 50 Runden eines Vorlaufs oder eines Zwischenlaufs von einer Mannschaft, die das Rennen aufgenommen hat, beendet worden sind nur eine Mannschaft im Rennen verbleibt und alleine fliegt, wird das Rennen für ungültig erklärt und gilt für die verbliebene Mannschaft als Versuch.

Eine Mannschaft, der ein Versuch zugestanden worden ist, darf an einem anderen Rennen teilnehmen.

4.3.9 Verwarnung - Ausschluß

Bei jeder Verwarnung muß der Chef-Sportzeuge den betroffenen Mannschaftsführer verständigen, damit er seinerseits den Grund für die Verwarnung dem Mechaniker mitteilen kann. Bei schweren Regelverstößen darf die Jury die Mannschaft vom Rennen ausschließen.

Eine Mannschaft muß verwarnt werden, wenn:

- a) ein Pilot durch sei Verhalten im Kreis einen anderen Piloten stört oder behindert oder durch das Flugverhalten seines Modells ein anderes Modell an einem normalen Flug oder Landung hindert.
- b) ein Pilot, statt um den Mittelpunkt herumzugehen, stehenbleibt oder rückwärts geht oder ständig den Mittelpunkt des Kreises zwischen sich und das Modell legt.
- c) der Flugstil des Piloten nicht Regel 4.3.7 f) entspricht.
- d) ein Pilot physische Kraft anwendet, um die Geschwindigkeit seines Modells während des offiziellen Flugs zu erhöhen.
- e) die festgelegte Flughöhe überschritten wird.
- f) während des Starts zum Rennen oder während der Tankaufenthalte der Steuergriff, die Steuerleinen und das Modell sich nicht so nahe am Boden befinden, wie die F2C-Jury bestimmt hat und/oder die Mittellinie des Modells sich innerhalb des Flugkreises befindet.
- g) ein Mechaniker sein Modell außerhalb des gekennzeichneten Wartungsplatzes versorgt.
- h) wegen jedes anderen offenkundigen Verstoßes gegen die Regeln.

Eine Mannschaft muß vom Rennen ausgeschlossen werden, wenn:

- i) der Pilot den Innenkreis verläßt, bevor der Mechaniker das Modell ergriffen hat und/oder der Pilot sich nicht gemäß 4.3.7 i) und 4.3.7 m) verhält.

- j) der Mechaniker mit beiden Füßen den Flugkreis betritt.
- k) der Mechaniker sein Modell durch irgendein Hilfsmittel zu sich hinstiehlt.
- l) Überholen durch Unterfliegen des langsameren Modells erfolgt.
- m) der Pilot, dessen Modell überholt wird, irgendwelche Versuche unternimmt, den überholenden Piloten zu behindern.
- n) ein Mitglied der Mannschaft oder das Modell einen Zusammenstoß verursacht.
- o) Teile abfallen oder wenn das Modell sich nicht in einem Zustand gemäß Regel 4.3.4 a) bis l) befindet.
- p) das Modell mit stehendem Motor mehr als zwei (2) Runden fliegt.
- q) das Modell mit laufendem Motor oder vor dem Aufsetzen auf dem Boden mit stehendem Motor ergriffen wird.
- r) nachdem ihre Modelle geprüft worden sind, eine Mannschaft im Wettbewerb Einzelteile oder Bauteile verwendet, die nicht überprüft worden sind; wenn die Mannschaft ihr(e) Modell(e) durch Veränderung der in den Regeln vorgeschriebenen Merkmale abwandelt, so kann dies zur Anwendung der in der ALLGEMEINEN SEKTION des SPORTING CODE angegebenen Strafen führen.
- s) ein Mechaniker sich nicht gemäß Regel 4.3.7 k) und l) verhält.
- t) die Mannschaft im Rennen drei (3) Verstöße begangen hat, die zu Verwarnungen führen.

4.3.10 Teilnahmeberechtigung und Wertung von Mannschaften

- a) Jede am Wettbewerb teilnehmende Mannschaft muß wenigstens an einem Vorlauf teilnehmen, um sich für die Zwischenläufe zu qualifizieren, sie darf aber an zwei (2) teilnehmen. Bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften werden drei (3) Vorläufe ausgetragen.
- b) Die Anzahl der Mannschaften, die sich für die Halbfinal-Läufe qualifizieren, hängt von der Gesamtzahl der am Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften ab:

Anzahl der Mannschaften	Zahl der Halbfinalisten
2 bis und einschließlich 9	0
10 bis und einschließlich 16	6
17 bis und einschließlich 39	9
40 oder mehr	12

Die sechs, neun oder zwölf Mannschaften mit den 6, 9 oder 12 besten Zeiten aus den beiden Vorläufen sind für das Halbfinale qualifiziert.

Gibt es Null (0) Halbfinalisten, dann dürfen alle Mannschaften drei Qualifikationsläufe fliegen.

- c) Erreichen einige Mannschaften in ihren Vorläufen die selbe Bestzeit und

besteht auch zwischen ihren zweitbesten Zeiten (und so weiter, im Fall von drei Vorläufen) noch immer Gleichstand, so wird mit diesen Mannschaften ein neuer Vorlauf (Vorläufe) organisiert, bis die entsprechenden Anzahl Mannschaften qualifiziert sind. In diesem Fall erfolgt der Start in einer besonders ausgelosten Reihenfolge.

- d) Diese Art der Beseitigung von Gleichständen muß nur dann stattfinden, wenn sich mehr als 6, 9, oder 12 Mannschaften (abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften) für das Halbfinale qualifiziert haben.
- e) Die drei (3) Mannschaften mit den drei (3) besten Zeiten in den Halbfinalrennen sind für das Finale qualifiziert. Alle Halbfinalrennen finden mit drei (3) Mannschaften statt. Wenn dies bei Ausfall oder Flugwiederholung nicht möglich ist, rückt die an zehnter oder elfter Stelle (siebte bzw. dreizehnte Mannschaft im Fall von 6 oder 12 Halbfinalisten), platzierte Mannschaft für das Halbfinale auf. Diese Mannschaften haben keinen Versuch, aber alle gemessenen Flüge müssen zur Qualifikation für das Finalrennen herangezogen werden.
- f) Bei Gleichstand unter den Zwischenlauf-Teilnehmern während der Zwischenläufe, werden die Bestimmungen b), c) und d) angewandt und die Zahlen 6, 9 oder 12 auf drei (3) reduziert.
- g) Die Mannschaften des Wettbewerbes, die am Endlauf teilgenommen haben, werden an die Spitze der Ergebnisliste gesetzt. Dabei zählen nur die Flugzeiten im abschließenden Rennen, nachdem Tankkapazität und die allgemeinen Merkmale des Modells überprüft worden sind.

Die Mannschaften des Wettbewerbs, die an den Halbfinalläufen teilgenommen haben, folgen anschließend in der Reihenfolge der erreichten Plätze. Dabei werden nur die in den Halbfinalläufen erreichten Flugzeiten berücksichtigt.

Alle Mannschaften, die nicht an den Halbfinalläufen teilnehmen, werden gemäß ihrer besten Zeit in irgendeinem Ausscheidungsrennen aufgelistet. Eine Mannschaft, die bei irgendeinem Rennen ausgefallen ist oder die offizielle Zeitgrenze überschritten hat, aber nicht disqualifiziert worden ist, wird gemäß der Zahl der vollständig geflogenen Runden eingereiht.

Wird mehr als eine Mannschaft im Finalrennen disqualifiziert, erfolgt die Reihung in Abhängigkeit der komplett geflogenen Runden. Eine disqualifizierte Mannschaft ist immer hinter einer Mannschaft platziert, welche das Rennen ohne Disqualifikation beendet hat.

- h) Erreichen mindestens drei (3) Junioren-Mannschaften nach den Vorläufen eine gewertete Zeit, so wird ein besonderes Junioren Finale geflogen. Das Resultat dieses Junioren-Finalfluges ermittelt die Reihenfolge der besten drei (3) Junioren, hat aber keinen Einfluß auf das allgemeine Resultat.

ab 1.6.1998

4.3.11 Internationale Mannschaftswertung

Die internationale Mannschaftswertung erfolgt durch Addition der numerischen Plätze, die jede einzelne Mannschaft erreicht hat. Die Mannschaft mit der niedrigsten Summe kommt auf den ersten Platz, usw. Dabei stehen vollständige Drei-Team-Mannschaften vor Zwei-Team-Mannschaften, die wiederum vor Ein-Team-Mannschaften kommen.

4.3.12 Jury und Zeitnehmer

- a) Die Veranstalter müssen eine Gruppe von wenigstens drei (3) FAI-Sportzeugen benennen, die, bei Weltmeisterschaften oder anderen beschränkten Internationalen Wettbewerben, von verschiedener Nationalität sein müssen und wenigstens eine gemeinsame Sprache sprechen. Sie werden aus einer vom Nationalen Aeroclub genehmigten Liste von geeigneten Personen ausgewählt, die von der CIAM bestätigt worden ist.
- b) Jeder Mannschaft werden drei (3) Zeitnehmer zugeteilt mit Stoppuhren, die wenigstens auf 1/10 Sekunde genau messen können und wenigstens eine Laufzeit von 15 Minuten haben.
- c) Die zu notierende Zeit wird aus dem Durchschnitt der gemessenen Zeiten gebildet und auf die nächste Zehntelsekunde aufgerundet. Die höchste zulässige Abweichung zwischen den Uhren beträgt 0,5 Sekunden. Jede Uhr, die diese Abweichung überschreitet, bleibt bei der Ermittlung des Durchschnitts unberücksichtigt.

4.3.13 Aufgaben der Jury

- a) Die Mannschaftsrennen-Jury ist für die Beobachtung des Verhaltens jeder Mannschaft während des Rennens verantwortlich. Jeder Verstoß wird den Mannschaften durch optische Zeichen bekanntgegeben. Nach höchstens drei (3) Verstößen wird eine Mannschaft vom Rennen ausgeschlossen.
- b) Verwarnung und Ausschluß werden jeder Mannschaft durch drei (3) farbige Lichtzeichen mitgeteilt:

<i>Grünes Licht</i>	Erste Verwarnung (Erster Verstoß)
<i>Gelbes Licht</i>	Zweite Verwarnung (Wiederholung des ersten Verstoßes oder ein neuer Verstoß)
<i>Rotes Licht</i>	Ausschluß (Wiederholung vorhergegangener Verstöße oder ein neuer Verstoß.)
- c) Eine Zeitstrafe von fünf (5) Sekunden erhält eine Mannschaft, die den (die) Motor(en) während des Sekundenzählens vor dem Startzeichen anläßt.

Anmerkung: Der Leitfaden für die Jury bei F2C Mannschaftsrennen befindet sich in den Ergänzungen zum SPORTING CODE, Ausgabe 1997 Anhang 4B.