

## 5.5.4 KLASSE F5B Segelflugmodelle mit Elektromotor



Wettbewerbsbestimmungen für Segelflugmodelle mit Elektromotor

### 5.5.4.1 Begriffsbestimmung

Ein Wettbewerb mit mehreren Flugprogrammen für funkferngesteuerte Segelflugmodelle mit Elektromotor mit zwei Flugaufgaben:

- a) Streckenflug
- b) Zeitflug und Landung
  - Diese beiden Aufgaben werden ohne Unterbrechung in einem Flug ausgeführt.
  - Wenigstens zwei Flüge müssen geflogen werden.
  - Das Gewicht des Stromquelle inklusive Kabel(n), Stecker und Isolierung darf maximal 1,1kg nicht überschreiten.

Wird das Gewicht der Stromquelle und die Anzahl der Zellen geprüft, dann muß dies sofort nach Beendigung der Flüge erfolgen.

### 5.5.4.2 Aufbau der Strecke und Organisation

Zwei (2) gedachte senkrechte Ebenen stehen im Abstand von 150 Metern voneinander. Diese Ebenen stellen die Wendelinien dar und heißen Grundlinie A und Grundlinie B. Senkrecht zu diesen Ebenen wird eine Sicherheitsebene errichtet. Diese Sicherheitsebene ist endlos.

Sichtgeräte die eingesetzt werden, um das Überqueren der Grundlinie A und B zu beobachten, sind im Abstand von 5 Metern von der Sicherheitsebene aufgestellt.

An der Grundlinie A, am anderen Ende der Linie, beginnt ein gedachtes Tor, 50 Meter breit und drei (3) Meter hoch. Die Breite des Tores ist am Boden zu markieren.

Für die Landung muß der Veranstalter zwei (2) konzentrische Kreise mit einem Durchmesser von 30 und 15 Metern so anlegen, daß unter normalen Umständen keine Kollision mit gleichzeitig im Streckenflug oder Tordurchflug befindlichen Modelle möglich ist.

### 5.5.4.3 Wertung

- a) Für jeden Flug wird das Gesamtergebnis durch Zusammenzählen der Teilwertungen A (Streckenflug) und B Zeitflüge) eines jeden Wettbewerbsteilnehmers ermittelt.
- b) Werden mehr als zwei (2) Flüge durchgeführt, wird das niedrigste Ergebnis jedes Wettbewerbsteilnehmers gestrichen und die anderen zusammengezählt, um das Ergebnis zu ermitteln, das die Reihenfolge der Endwertung ergibt.
- c) Bei Gleichstand wird der Sieger durch die Wiederholung der Aufgabe Streckenflug ermittelt.

#### 5.5.4.4 Start

- a) Vor dem Start muß der Wettbewerbsteilnehmer seinem Zeitnehmer vorführen, wie er seinen Motor (seine Motoren) durch seinen Sender regelt (An, Aus, Schubumkehr)
- b) Der Start erfolgt außerhalb der Strecke, in einer Entfernung von höchstens zehn (10) Metern von der Grundlinie A.
- c) Das Modell wird unmittelbar aus der Hand des Wettbewerbsteilnehmers oder seines Helfers, ohne jede Hilfe freigegeben oder geworfen. Das Modell darf nicht aus größerer Höhe gestartet werden als der Wettbewerbsteilnehmer normalerweise vom Boden aus reichen kann.

#### 5.5.4.5 Flugaufgabe Streckenflug

- a) Diese Aufgabe muß innerhalb von 180 Sekunden vollendet werden, gemessen von dem Augenblick an, wenn das Modell aus der Hand gestartet wird. Die Zeit der Freigabe wird von einem Zeitnehmer genommen. Die Aufgabe muß mit wenigstens zwei (2) Steigflügen mit laufendem Motor ausgeführt werden, es sind aber nicht mehr als zehn (10) Steigflüge mit laufendem Motor erlaubt. Der Wettbewerbsteilnehmers entscheidet, wieviel Zeit er für jeden Steigflug verwendet (Motorlaufzeit) und wieviel für den Segelflug.
- b) Das Ein- und Ausschalten des Motors muß den Zeitnehmern angekündigt werden.
- c) Wenn das Modell nach dem Abstellen des Motors im Segelflug zum ersten Mal die Grundlinie A in Richtung Grundlinie B überfliegt, beginnt der Zeitnehmer mit dem Zählen der Strecken. Das Modell muß möglichst viele Strecken vom Ausgangspunkt Grundlinie A zur Grundlinie B und zurück fliegen.
- d) Wiedereinschalten des Motors beendet das Zählen der Strecken, ebenso der Ablauf der 180 Sekunden.
- e) Ein Zeitnehmer/Wendemarkenrichter zeigt dem Wettbewerbsteilnehmer an, wenn sein Modell die Grundlinie A überfliegt und ein Winker (oder akustisches Signal) zeigt das Überfliegen der Grundlinie B an. Das Ausbleiben eines Signales zeigt an, daß das Flugmodell die Grundlinie nicht regelgerecht überflogen hat. Bei Verwendung von Meßinstrumenten zur Feststellung des Durchfluges durch die senkrechten Ebenen ist sicherzustellen, daß die Ebenen parallel zueinander stehen.  
Bei der Bewertung dieser Aufgabe und bis zum Ertönen des Signales für den Tordurchflug muß das Modell auf der Seite der Sicherheitsebene fliegen, auf der das Tor aufgestellt ist. Überquert irgendein Teil des Modelles die Sicherheitseben zur verbotenen Seite hin, so werden für den gesamten Strecken- und Zeitflug Null (0) Punkte vergeben.
- f) Der Wettbewerbsteilnehmer, sein(e) Helfer und der Mannschaftsführer müssen sich an der Grundlinie A aufhalten bis der Streckenflug beendet ist. Niemand, außer dem Winker, darf sich an der Grundlinie B aufhalten und Zeichen geben.
- g) Für jede vollständig geflogene Strecke werden zehn (10) Punkte verge-

ben. Fliegt das Modell nach einem der ersten beiden Steigflüge nicht mindestens eine (1) Strecke, werden 30 Punkte von der Wertung dieser Aufgabe abgezogen.

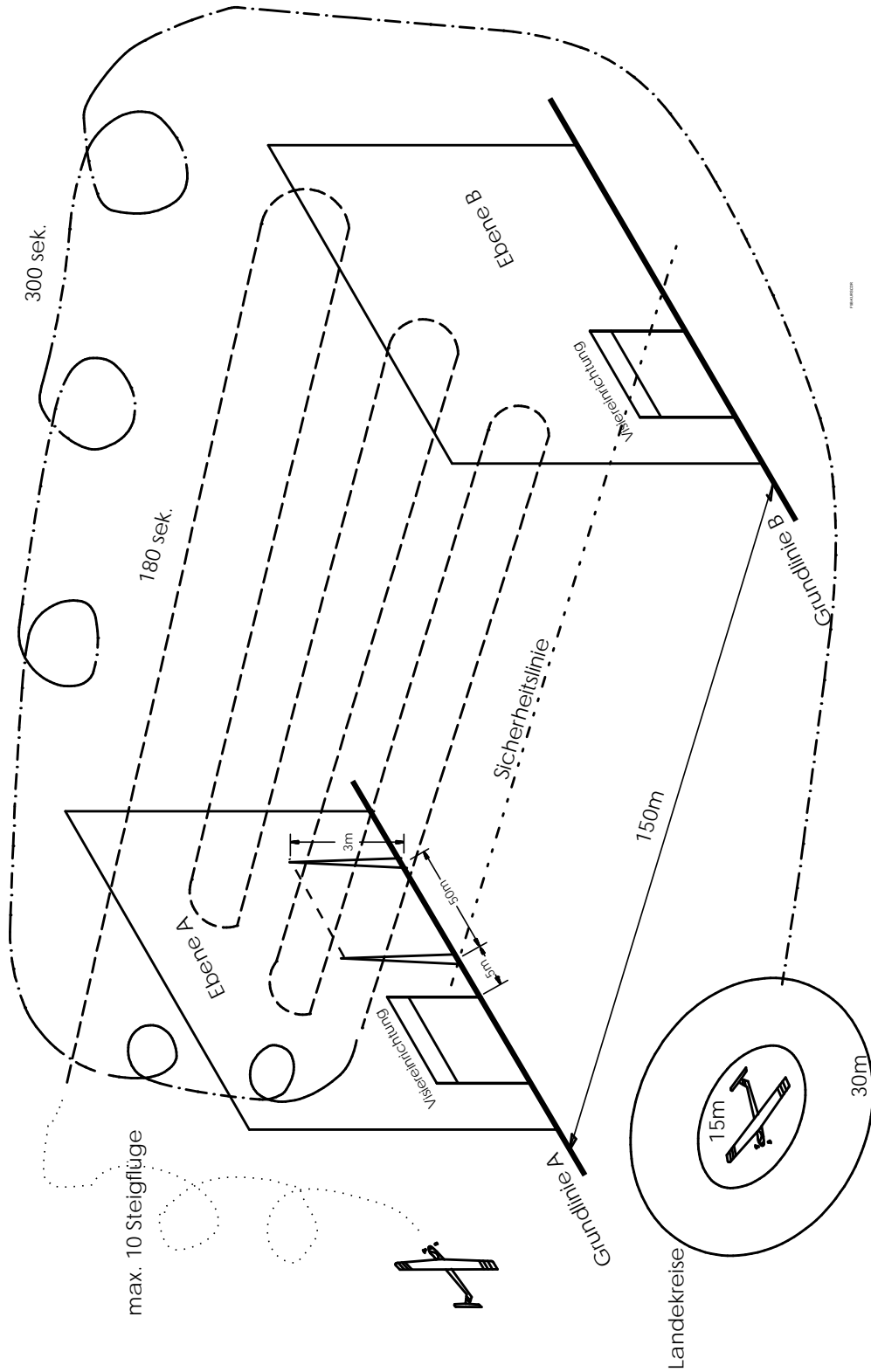
- h) Nach dieser Aufgabe muß der Pilot innerhalb einer (1) Minute durch das Tor fliegen (5.5.4.2) in Richtung von Grundlinie B auf Grundlinie A. Das Durchfliegen des Tores am Ende der Strecke mit ausgeschaltetem Motor ist gestattet und muß wenigstens 50 Meter vor dem Durchfliegen des Tores durch das Wort "LIMBO" angesagt werden.
- i) Wenn das Modell durch das Tor fliegt, beginnt der zweite Zeitnehmer mit der Zeitnahme und zeigt den Beginn der zweiten Aufgabe an.

#### 5.5.4.6 Flugaufgabe Zeitflug und Landung

- a) Diese Aufgabe muß innerhalb von 300 Sekunden vollendet werden, gemessen von dem Augenblick an, wenn das Modell das Tor durchfliegt.
- b) Der Pilot entscheidet, wie oft und wie lange er den Motor einschalten möchte.
- c) Der Zeitnehmer für die Segelzeit (1) beginnt mit der Zeitnahme jedesmal, wenn der Motor ausgeschaltet wird. Die Segelzeit endet entweder wenn der Motor wieder eingeschaltet wird, oder wenn das Modell nach der Landung zum Stillstand kommt. Der Pilot muß das Ein- und Ausschalten des Motors dem Zeitnehmer ansagen; durch die Worte „EIN“ und „AUS“ („on“ und „off“).
- d) Die Segelzeiten werden zusammengezählt und für jede volle Sekunde Segelflug wird ein (1) Punkt vergeben.
- e) Für jede volle Sekunde, die mehr als 300 Sekunden geflogen wird, wird ein (1) Punkt abgezogen.
- f) Zusätzliche Punkte werden für die Landung vergeben: Kommt das Modell im 30-Meter Kreis zum Stillstand, so werden 15 Punkte vergeben. Im 15-Meter Kreis werden 30 Punkte vergeben. Der Abstand wird vom Mittelpunkt des Kreises zur Rumpfspitze des Modell gemessen.
- g) Erfolgt die Landung mehr als 330 Sekunden nach Beginn der Flugaufgabe (Regel 5.5.3.6.a), so werden keine zusätzlichen Punkte vorgeben.

## 5.5.4.7 Fluggelände

Der Wettbewerb muß auf einem verhältnismäßig ebenen Gelände durchgeführt werden, das nur geringe Wahrscheinlichkeit für Hang- oder Wellensegelflug bietet.



**Abbildung 1** Lageplan des Flugfeldes für F5B Wettbewerbe

**Muster einer Wertungskarte**



**F5B**



**DURCHGANG**

1	2	3
---	---	---

Teilnehmer \_\_\_\_\_

Land: \_\_\_\_\_

**Streckenflug:**

Streckensumme

Steigflüge

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

nicht wenigstens eine Strecke nach den ersten beiden Steigflügen

**Zeitflug**

Gesamtzeit  min  sec

Motorlaufzeit  sec

**Landung**

15m Kreis

30m Kreis

außerhalb  
oder nach 330sec.




Visum Zeitnehmer

Visum Pilot

-----

-----

