

#### 4.4. F2D FUCHSJAGD-MODELLE



##### 4.4.1 Begriffsbestimmung des Fuchsjagd-Wettbewerbs

Ein Fuchsjagd-Wettbewerb ist ein Wettkampf, in dem nach Vorläufen und Zwischenläufen, ein Endlauf durchgeführt wird. Dabei fliegen zwei (2) Modelle gleichzeitig im gleichen Flugkreis während einer vorbestimmten Zeitspanne. Das Ziel ist, einen am Ende der Längsachse hinten am gegnerischen Modell angebrachten Streifen aus Krepp-Papier abzuschneiden. Für jeden Schnitt werden Punkte vergeben.

##### 4.4.2 Begriffsbestimmungen

- a) Ein Fuchsjagd-Modell ist ein Flugmodell, das von einem Kolbenmotor (von Kolbenmotoren) angetrieben wird und dessen Auftrieb durch die Einwirkung aerodynamischer Kräfte auf Tragflächen erzeugt wird, die im Flug (außer den Steuerflächen) unbeweglich sein müssen.
- b) Als Längsachse gilt die Luftschraubenachse bei einem einmotorigen Modell und die Symmetrieachse bei einem mehrmotorigen Modell.

##### 4.4.3 Fuchsjagd-Platz

Auf dem Wettbewerbsgelände müssen zwei (2) Kreise um einen gemeinsamen Mittelpunkt auf dem Boden aufgezeichnet sein:

- a) Der Flugkreis  
Radius .....20m
- b) Der Innenkreis (Pilotenkreis)  
Radius .....2m

Der Flugkreis muß sich auf Grasboden befinden. Der Innen- (Piloten) Kreis muß sich auf Gras oder einem anderen Material befinden und höchstens vier (4) Meter Durchmesser haben.

##### 4.4.4 Wettbewerbsteilnehmer

Der Pilot gilt als Teilnehmer und wird Wettbewerbsteilnehmer genannt. Er darf in jeder Jagd höchstens zwei (2) Mechaniker beschäftigen. (Bei außergewöhnlichen Umständen durch nasses oder besonders windiges Wetter, darf ein zusätzlicher Helfer zum Halten des Papierstreifens eingesetzt werden. Er darf keinerlei andere Tätigkeit während der Jagd ausüben). Bei Welt- und Kontinental-Meisterschaften dürfen die Helfer (höchstens sechs (6) ), die nicht zur Mannschaft zählen oder Mannschaftsführer sind, nur für eine Nationalmannschaft vom Anfang bis zum Ende des Wettbewerbs gemeldet werden. Während der gesamten Fuchsjagd müssen der Pilot und seine Mechaniker einen Kopfschutz mit wirksamen Kinnriemen tragen.

## 4.4.5 Merkmale des Fuchsjagd-Modells

Höchster Flächeninhalt .....	150 dm <sup>2</sup>
Höchstgewicht .....	5 kg
Höchste Flächenbelastung.....	100 g/dm <sup>2</sup>
Größter Hubraum des Motors / der Motoren.....	2,5 cm <sup>3</sup>

Glühzündermotoren müssen ihre Auspufföffnung (-öffnungen) mit einem Schalldämpfer ausgestattet haben (1 oder 2), wobei dieser (diese) aus einer einzelnen Kammer mit gleichbleibendem Durchmesser bestehen und der Auslaß der Auspufföffnung (Zylindergehäuse) gegenüber liegen muß.

Das gesamte Volumen des Auspuffsystems muß 12,5cm<sup>3</sup> überschreiten, im Fall von zwei Auspuffsystemen muß jedes Volumen ein Minimum von 6,0 cm<sup>3</sup> aufweisen.

Die Gesamtfläche des Auslasses (oder der Auslässe) darf 50,3mm<sup>2</sup> nicht überschreiten. Dementsprechend dürfen 8,00mm Innendurchmesser bei einem (1) Auslaß bzw. 5,65mm Innendurchmesser bei zwei (2) Auslässen nicht überschreiten.

Die gesamte Länge des Auspuffsystems, von der Auspufföffnung am Zylindergehäuse bis zum Auslaß des Systems, darf 15cm nicht überschreiten.

Der Motor muß eine wirksame Venturi-Ansaugbohrung mit Höchstdurchmesser von 4,0 mm haben (siehe Regel 4.4.6 d).

Ein Sicherungsdraht von wenigstens 0,5 Millimeter Durchmesser muß Steuersegment-Bolzen (Achse) und Motor(en) miteinander verbinden und eine Mindest-Zugbelastung von 100 Newtons (10 kg) aushalten.

Das Modell darf keine zusätzlichen künstlichen Hilfen zum Abschneiden des Papierstreifens besitzen. Das Modell muß mit einer besonderen Vorrichtung zur Befestigung des Kreppstreifens ausgestattet sein, welche in der Längsachse angebracht ist, stark genug, um ein Lösen des Streifens unter normalen Flugbedingungen zu verhindern.

Standard-Kraftstoff muß vom Veranstalter für Training (mindestens 0,5 Liter) und den Wettbewerb (für die Durchgänge ausreichend) gestellt werden.

*Formel:*

Nitromethan.....	10%
Rizinusöl (erste Pressung) .....	20%
Methanol.....	70%

Ein angemessener Preis darf gefordert werden.

*Anmerkung:* Keine Beschränkungen für Selbstzünder-Motoren.

Die Regel B.3.1. der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F2D

## 4.4. 6 Technische Beschreibung der Steuerung

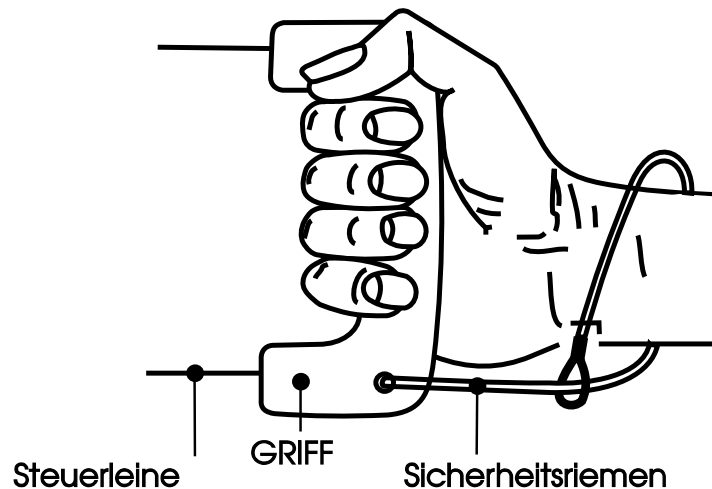


Bild1: Handgriff mit Sicherheitsriemen

- a) Leinenlänge: Die Länge der Steuerleinen muß 15,92 Meter betragen +/- 0,04 Meter (4 cm). Sie wird von der Innenseite des Handgriffs am Steuergriff bis zur Längs-Mittellinie des Modells gemessen.
- b) Steuervorrichtung: Zwei (2) Steuerleinen (ausschließlich Litze gestattet) mit wenigstens 0,385 Millimeter Durchmesser (keine Minustoleranz) sind zu verwenden. Freie Steuerleinenenden, die sich in der Steuerleine eines Gegners verfangen können und gespleißte Steuerleinen sind verboten. Ein Sicherheitsriemen muß vom Wettbewerbsteilnehmer angebracht werden, der sein Handgelenk mit dem Steuergriff verbindet.
- c) Zugbelastungsprobe: Vor jeder Jagd müssen alle Steuerleinensätze, die verwendet werden sollen, auf Länge und Durchmesser geprüft werden. Eine Zugbelastungsprobe an den zusammengebauten Steuergriff(en), Steuerleinen und Modell(en) für alle an dieser Jagd einzusetzenden Geräte ist vorzunehmen. Die Zugbelastung ist mit 150 Newton (15 kg) durchzuführen.
- d) Der Motor muß natürlich belüftet werden durch eine einzelne runde Ansaugbohrung, in die eine Kaliberlehre von 4,05 Millimeter Durchmesser NICHT paßt. Ein Raum zwischen Luftansaugöffnung und Einlaßkanal des Motors muß ein maximales Volumen von  $1,75 \text{ cm}^3$  haben.  
  
Dies verbietet eindeutig, zusätzliches Ansaugen von Luft, wenn der Einlaßkanal durch die Kolbenunterkante geöffnet ist. Jeder Venturi-Einsatz muß so fest sitzen, daß er beim Wettkampf nicht zufällig herausfallen kann.
- e) Der Schalldämpfer von Glühzündermotoren muß eine Auslaßöffnung besitzen, deren Durchmesser kleiner als 8,05mm (ein Schalldämpfer) und kleiner 5,65mm (zwei Schalldämpfer) ist. Zur Überprüfung werden Kaliberlehren dieser Durchmesser eingesetzt.

Weitere Überprüfung des Schalldämpfersystems:

- 1) Das Volumen des Schalldämpfers wird mittels Füllung einer geeigneten Flüssigkeit (z.B. Öl) bestimmt.
- 2) Innenleben des Schalldämpfers: Es muß sich um eine leere Kammer handeln, die keine weiteren Bestandteile enthalten darf.

Weiters sind nur drei (drei) Öffnungen zugelassen, und zwar:

- Einlaßöffnung
- Auslaßöffnung
- Druckanschluß (max. 2mm Durchmesser)

keine weiteren Öffnungen sind zugelassen.

#### 4.4.7 Anzahl der Modelle

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer darf eine Höchstanzahl von Flugmodellen prüfen lassen, die zweimal der Anzahl der von ihm zu fliegenden Jagden entspricht, Wiederholungen ausgeschlossen. Für jedes vorgestellte Flugmodellmuster ist nur eine Bestätigung von jedem Teilnehmer vorzulegen.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf nicht mehr als zwei (2) Modelle, zwei (2) Steuergriffe, zwei (2) Paar Steuerleinen und zwei (2) Motoren in jeder Jagd einsetzen. Wird das Ersatzmodell eingesetzt, so müssen Papierstreifen, oder die davon vorhandenen Teile, am Reservemodell angebracht werden. Steuergriff und Leinen müssen dabei unmittelbar außerhalb des Randes des Mittelkreises abgelegt werden.
- c) Motoren, Steuerleinen und Steuergriffe dürfen während einer Jagd nicht ersetzt oder ausgetauscht werden.

#### 4.4.8 Papierstreifen

Der Streifen muß aus kräftigem Krepp-Papier (80 g/m<sup>2</sup>) bestehen oder einem anderen Material gleicher Stärke, nicht weniger als 2,25 Meter und nicht mehr als drei (3) Meter lang und drei (3) cm +/- 0,5 cm breit, an einer wenigstens 2,5 Meter langen Sisal-Schnur befestigt.

Alle Papierstreifen müssen gleich lang sein. Eine gut sichtbare Tintenmarkierung soll sich zweieinhalb (2,5) Meter von der Verbindung von Sisal-Schnur und Papierstreifen entfernt befinden. Der Papierstreifen muß so am Modell befestigt werden, daß die Tintenmarkierung der Schnur mit der hintersten Modellkante abschließt oder über sie hinausragt (siehe Zeichnung). Der Befestigungsteil der Schnur muß wenigstens 0.75m lang sein. Der Streifen muß an dem Ende, an dem er befestigt wird, auf beiden Seiten mit Kunststoffgewebe verstärkt werden. Ungefähr zwei (2) cm breites Gewebe- oder Kunststoffband wird diagonal aufgeklebt, so daß sich beide Seiten auf einer Länge von fünf (5) cm rechtwinklig gegenüberliegen.

- Die Farbe des Papierstreifens muß für jedes an einer Jagd beteiligte Modell verschieden sein.

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer/Helfer erhält zu Beginn der Jagd von dem ihm zugeordneten Punkterichter einen Papierstreifen. Ein zweiter Streifen steht, falls erforderlich, bei diesem Punkterichter zur Verfügung.

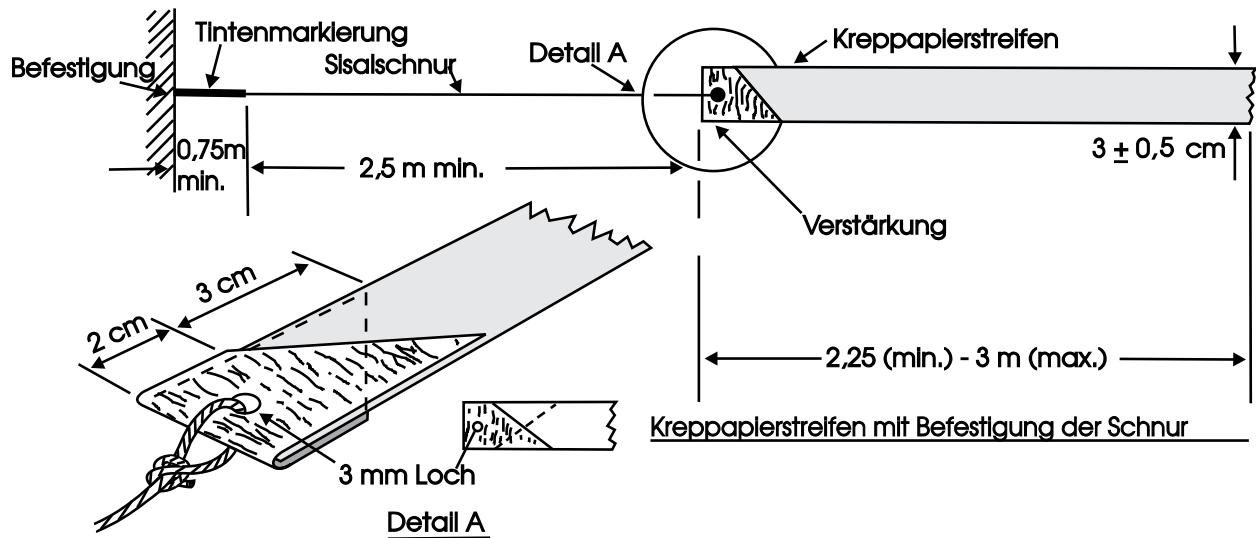


Bild 2: Einzelheiten zum Papierstreifen

#### 4.4.9 Startvorgang

- Alle Zeichen müssen akustisch und optisch gegeben werden.
- Während des Startvorgangs müssen sie Startstellen wenigstens einen Viertelkreis voneinander entfernt liegen. Der aus der Auslosung als Sieger hervorgegangene Wettbewerbsteilnehmer hat die Wahl der Farbe des Papierstreifens, der andere die Wahl des Startplatzes.
- Der (Die) Motor(en) muß (müssen) durch Drehen der Luftschraube von Hand angelassen werden.
- Ein erstes Zeichen des Startstellenleiters bezeichnet den Beginn der 60 Sekunden, in welcher der (die) Mechaniker Gelegenheit hat (haben), ihre Motoren anzulassen und einzustellen.
- Ein zweites Zeichen, vom offiziellen Zeitnehmer gegeben, zeigt den Beginn der Jagd an. Zu diesem Zeitpunkt oder danach dürfen die Modelle gestartet werden.
- Vom Augenblick des Startzeichens des offiziellen Zeitnehmers an dauert der Wettkampf vier (4) Minuten.
- Wenn sich der Startstellenleiter davon überzeugt hat, daß jedes Modell zwei (2) Runden im waagrechten Flug entgegen dem Uhrzeigersinn beendet hat und ungefähr eine halbe Runde die Modelle trennt, gibt er ein Zeichen, daß die Jagd beginnen kann.
- Nach einer Unterbrechung, wenn ein oder beide Modelle am Boden waren, wird die Fuchsjagd nach einem Zeichen des Flugkreis-Leiters

wieder aufgenommen. Dieses Zeichen muß sofort gegeben werden, nachdem sich der Flugkreis-Leiter überzeugt hat, daß zwischen den beiden Modellen ein Abstand von ungefähr einer halben Runde besteht.

#### 4.4.10 Ende des Wettkampfes

- a) Der Flugkreis-Leiter gibt ein akustisches Zeichen zur Beendigung des Wettkampfes vier (4) Minuten nach dem Startzeichen, also fünf (5) Minuten nach dem Zeichen zum Anlassen und Einstellen der Motoren.
- b) Das gleiche akustische Zeichen muß gegeben werden, wenn der Wettkampf wegen des Ausschlusses eines der beiden Wettbewerbsteilnehmer oder aus einem anderen Grund beendet werden muß.
- c) Der Flugkreis-Leiter muß beiden Wettbewerbsteilnehmern anzeigen, waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen, sowie die Jagd einzustellen, wenn beide Halteschnüre der Papierstreifen abgeschnitten worden sind. Wenn am Modell eines Piloten nur mehr die (bloße) Schnur vorhanden ist, kann er den Flugkreisleiter bitten, beide Piloten zu instruieren, nur mehr waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen und den Kampf abubrechen.  
Diese Entscheidung ist nicht mehr rückgängig zu machen.

#### 4.4.11 Punktwertung

- a) Die Wertung beginnt mit dem Startzeichen und läuft während des gesamten Zeitraumes von vier (4) Minuten.
- b) 100 Punkte werden für jeden erkennbaren Schnitt am Papierstreifen des Gegners gegeben. Es gilt jedesmal als Schnitt, wenn das Modell, die Luftschraube oder die Steuerleinen durch den Papierstreifen des Gegners schneiden und als Folge ein oder mehrere Stückchen Papier vom Streifen abgetrennt werden.
- c) Ein Schnitt muß wenigstens einen Teil des Papierstreifen abtrennen. Abgetrennte Schnur allein zählt nicht.
- d) Löst sich die Schnur von einem fliegenden Modell, wird der Wettbewerbsteilnehmer mit 100 Punkten bestraft und muß auf ein Zeichen des Flugkreis-Leiters sofort landen um den Papierstreifen zu ersetzen. Die Bodenzeit zählt von der Zeichengabe an. Wenn nach einem Zusammenstoß in der Luft kein Papierstreifen mehr zu finden ist und die Haltevorrichtung für den Streifen fehlt oder verbogen ist, dann kann mit Genehmigung der Punkterichter die Jagd fortgesetzt werden, ohne den Papierstreifen zu ersetzen
- e) Ein Punkt wird für jede ganze Sekunde gegeben, die das Modell während des Zeitraumes von vier (4) Minuten in der Luft gewesen ist.
- f) Jede volle Sekunde Bodenzeit wird mit einem Punkt bestraft. Fliegt das Modell mit oder ohne Leinen und Steuergriff davon, so beginnt die Bodenzeit im Augenblick des Davonfliegens (siehe Regel 4.4.12 b) ).
- g) Jeder Verstoß mit Verwarnung (siehe Regel 4.4.14) wird durch Abzug von 40 Punkten von der Wertung des Wettbewerbsteilnehmers bestraft.

- h) Beschädigt (Beschädigen) der (die) Mechaniker den Papierstreifen, oder schneidet das Modell seinen eigenen Papierstreifen, während es am Boden ist, muß (müssen) der (die) Mechaniker ihn durch einen neuen Streifen ersetzen. Startet das Modell ohne den Papierstreifen zu ersetzen, wird der Wettbewerbsteilnehmer mit 100 Strafpunkten belegt. Solange das Modell mit beschädigtem Papierstreifen fliegt, zählt es als Bodenzeit.

#### 4.4.12 Versuche

Zur Durchführung des Durchganges ist normalerweise nur ein (1) Versuch erlaubt, außer:

- a) wenn ein Papierstreifen abfällt oder sich nicht entrollt,
- b) wenn ein Modell als Folge eines Steuerleinenschnittes durch das gegnerische Modell wegfiegt und das Modell und der Papierstreifen wegen der geflogenen Strecke nicht rückholbar sind, fragt der Flugkreisleiter den betreffenden Piloten, ob er einen neuen Versuch wünscht oder nicht. Der betroffenen Pilot muß sich sofort entscheiden, ohne sich zuvor bei anderen über den Zwischenstand des Kampfes zu erkunden. Wenn der Pilot den Flug fortführen will, muß er einen neuen kompletten Papierstreifen verwenden.  
Die Piloten müssen vor Wettkampfbeginn darüber informiert werden, wo die Zone zum Ausfliegen des Tankes (fly-away-area) definiert ist. Diese Zone muß von der Organisation klar definiert sein.
- c) im Fall einer Leinenverwicklung, die zum Leinenriß führt, sich ein Modell auf dem Boden befindet und es unmöglich ist, die Leinen zu entwirren.
- d) wenn im Falle einer Leinenverwicklung, ein Gegner seinen eigenen Papierstreifen abschneidet oder sich der Papierstreifen um das Modell wickelt, muß der Kampf wiederholt werden.

#### 4.4.13 Verhaltensmaßregeln

- a) Während des Fluges seines Modells muß der Wettbewerbsteilnehmer im Innenkreis bleiben, außer im Augenblick der Freigabe seines Modells durch den Mechaniker.
- b) Während der Dauer der Jagd muß jeder Wettbewerbsteilnehmer (und seine Helfer) durch wenigstens ein Mitglied der Wettbewerbsleitung beobachtet werden, das ihm besonders zugeordnet ist, zusätzlich zu dem Flugkreis-Leiter, um zu gewährleisten, daß die Regeln eingehalten werden und er sich fair verhält.
- c) Nach einem Zusammenstoß in der Luft wird die Jagd fortgesetzt, als ob beide Modelle gelandet wären, wobei die Regeln 4.4.15 c), f), l), m) und n) zu beachten sind.

#### 4.4.14 Verstöße

Die folgenden Verstöße führen zur Verwarnung und werden nach Regel 4.4.11.g geahndet, wenn:

- a) der Wettbewerbsteilnehmer den Pilotenkreis unbeabsichtigt verläßt und sein Modell noch in der Luft ist.
- b) die Mechaniker den Flugkreis nicht auf dem kürzesten Weg (rechter Winkel) betreten oder den Flugkreis durchqueren, um ein am Boden befindliches Modell zu erreichen. Wenn mehr als ein Mannschaftsmitglied am Verstoß beteiligt ist, soll nur eine Bestrafung ausgesprochen werden.
- c) die Mechaniker oder der Wettbewerbsteilnehmer sich nicht sofort nach einer Leinenentwirrung mit dem am Boden befindlichen Modell außerhalb des 20-Meter-Kreises begeben, bevor sie Wartungsarbeiten vornehmen.
- d) das Modell gestartet wird, bevor das Startzeichen gegeben worden ist.
- e) der (die) Mechaniker/Wettbewerbsteilnehmer gestattet (gestatten), daß beide Motoren gleichzeitig während der vier (4) Minuten Flugzeit laufen. Kurzes Laufenlassen durch Einspritzen, nicht länger als 10 Sekunden zum Aufwärmen des Motors oder zum Verbrennen überflüssigen Treibstoffes ( "Motor ersoffen" ) ist gestattet. Der Motor darf dabei nicht aus dem Tank mit Kraftstoff versorgt werden.
- f)
  - 1. Wenn der Schalldämpfer sich während des Fluges löst oder aufhört zu funktionieren, muß der Pilot sein Modell sofort landen und den Schalldämpfer erneuern (100 Punkte Strafe).
  - 2. Wenn der Schalldämpfer aufgrund einer Kollision in der Luft verloren geht, geht der Kampf weiter, aber der Schalldämpfer muß ersetzt werden, bevor das Modell wieder verwendet werden kann.

#### 4.4.15 Ausschluß vom Flug

Ein Wettbewerbsteilnehmer wird von der Jagd ausgeschlossen und sein Gegner als Sieger erklärt, unter Beachtung von Regel 4.4.12 c), wenn:

- a) er den Papierstreifen des gegnerischen Modells absichtlich angreift, bevor der Startstellenleiter das Zeichen zum Beginn gegeben hat.
- b) sein Modell nicht innerhalb von zwei (2) Minuten nach dem Startzeichen fliegt.
- c) er versucht ein Modell zu fliegen, das zum Zeitpunkt des Starts keinen sicheren und wirksamen Steuermechanismus besitzt oder über keine sichere Motorbefestigung verfügt, oder dessen Motor nicht läuft.
- d) er seinen Gegner behindert oder seinen Gegner zwingt, den Innenkreis zu verlassen.
- e) er absichtlich in einer gefährlichen Art und Weise fliegt.
- f) er die Steuerleinen irgendeines seiner Modelle, das zu dieser Zeit nicht fliegt, im Mittelkreis liegen läßt.
- g) er den Papierstreifen seines Gegners angreift ohne daß sein eigener Papierstreifen, oder Teile davon, sich an seinem Modell befinden.
- h) er ohne die ausdrückliche Genehmigung des Flugkreis-Leiters zur festgelegten Flugzeit abwesend ist.



- i) er absichtlich den Innenkreis verläßt, wenn sich sein Modell in der Luft befindet oder ohne seinen Gegner von dieser Absicht zu unterrichten, wenn sein Modell am Boden ist, aus einem anderen Grund als zum Aufnehmen der Steuerleinen seines reservemodells oder um sein Modell betanken zu lassen.
- j) er oder einer seiner Mechaniker keinen Schutzhelm trägt.
- k) er so fliegt, daß sein Gegner oder dessen Mechaniker daran gehindert werden, eine Leinenverwirrung zu beseitigen.
- l) er anders als waagrecht entgegen dem Uhrzeigersinn fliegt, wenn sich nur sein Modell in der Luft befindet und keine Leinenverwirrung besteht.
- m) er nicht vor dem Start seines Ersatzmodells jede Leinenverwirrung beseitigt, es sei denn, er und sein Gegner haben den Flugkreis-Leiter davon in Kenntnis gesetzt, daß sie die Jagd fortsetzen wollen, ohne die Leinenverwirrung zu beseitigen. Zu diesem Fall darf der Flugkreis-Leiter seine Zustimmung nur geben, wenn er sich überzeugt hat, daß die Jagd gefahrlos fortgesetzt werden kann.
- n) er anderweitig offenkundig gegen die Regeln verstößt.
- o) er den Steuergriff aus irgendeinem Grund losläßt, oder den Sicherheitsriemen entfernt, solange sich sein Modell noch in der Luft befindet.
- p) sein(e) Modell(e) nicht den Bestimmungen der Regel 4.4.5. entspricht (entsprechen).
- q) er absichtlich das ständig waagrecht fliegende Modell seines Gegners, das deutlich erkennbar keinen Papierstreifen mehr hat, angreift oder behindert.
- r) der Papierstreifen sich während der Jagd von der Halterung löst, ohne daß ein Zusammenstoß in der Luft vorliegt.
- s) das Modell ohne Papierstreifen landet und die Haltevorrichtung für den Papierstreifen fehlt oder verbogen ist, aber ein Zusammenstoß in der Luft vorausgegangen ist.
- t) die Mechaniker über das Modell (die Modelle) und die Steuerleinen des Gegners innerhalb des Wartungsbereiches springen.
- u) er sein Modell nicht landet (gemäß Punkt 4.4.14.).
- v) er sein Modell, ohne funktionierenden Schalldämpfer startet.
- w) ein Mechaniker ein Modell und die Leinen über die gegnerische Wartungsmannschaft trägt wird er disqualifiziert.
- x) einer oder beide Gegner schuldig sind wegen:
  - a) herbeiführen einer Leinenverwicklung oder
  - b) einer versucht bewußt die Leinen seines gegners zu durchtrennen.dann können er oder sie durch den Flugkreisleiter disqualifiziert werden.

- r) er mit dem Modell des gegners kollidiert, welches keinen erkennbaren Papierstreifen mehr hat und ohne Verfolgungs- und Angriffsmanöver fliegt, oder dieses soweit behindert, daß es abstürzt.

#### 4.4.16 Wertung

- a) Der Wettbewerb wird nach dem K.O.-System durchgeführt.
- b) Der Wettbewerbsteilnehmer mit der höchsten Punktezahl ist der Sieger der jeweiligen Jagd.
- c) Ein Wettbewerbsteilnehmer scheidet aus dem Wettbewerb aus, wanner zwei Jagden verloren hat.
- d) Jeder Durchgang wird (unter Beachtung von Regel 4.4.16 j) ) unter den im Wettbewerb verbleibenden Teilnehmern ausgelost.
- e) Bleibt in irgendeinem Durchgang durch ungerade Teilnehmerzahl ein Wettbewerbsteilnehmer ohne Gegner, so muß er dem zuerst ausgelosten Wettbewerbsteilnehmer (gemäß Regel 4.4.16 j) ) im nächsten Durchgang gegenübergestellt werden und (falls er nicht zuerst ausscheidet) in jedem folgenden Durchgang, bis wieder ein Wettbewerbsteilnehmer ohne Gegner im Durchgang verbleibt. Dann müssen diese beiden Wettbewerbsteilnehmer gegeneinander antreten (gemäß Regel 4.4.16 j) ), um den Durchgang zu beenden.
- f) Die Reihung der Teilnehmer und der Mannschaften erfolgt nach der Zahl der errungenen Siege. Niederlagen werden nicht in Abzug gebracht.
- g) Bei Gleichstand auf dem zweiten oder dritten Platz (beides zusammen gibt es nicht) wird nach dem obengenannten Prinzip ein Stechen geflogen, wobei allerdings nur eine Niederlage gestattet ist.
- h) Bei doppelten Gleichstand auf dem dritten Platz, nach dem Stechen um den zweiten Platz, treten sie gegen den Sieger an, um den Dritten zu ermitteln.
- i) Gibt es in irgendeiner Jagd einen Gleichstand, so wird die Jagd wiederholt. Ein Gleichstand besteht, wenn der Punkteunterschied fünf (5) oder weniger beträgt.
- j) Vorherige Gegner und Wettbewerbsteilnehmer gleicher Staatsangehörigkeit müssen möglichst gesondert ausgelost werden. Dabei fliegen Wettbewerbsteilnehmer gleicher Nationalität nur dann gegeneinander, wenn keine anderen Gegner übriggeblieben sind. Titelverteidiger werden als Einzelpersonen angesehen, ohne besondere Nationalität.
- k) Ein spezieller Junioren Wettkampf wird organisiert, wenn Junioren in der allgemeinen Wertung Plazierungsgleichheit erzielen, um den Ersten, Zweite, und Dritten in der speziellen Juniorenwertung zu ermitteln. Diese Ergebnis hat keinen Einfluß auf die allgemeine Wertung (keine Änderung in der Mannschaftswertung).

#### 4.4.17 Internationale Mannschaftswertung

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer wird gemäß der Anzahl seiner Siege, abzüglich der Anzahl der Niederlagen, eingereiht. Die Stechflüge zählen dabei nicht, werden aber notfalls herangezogen, um den zweiten und dritten Platz zu ermitteln.
- b) Die Siege werden für die Teilnehmer jeder Nation zusammengezählt, wobei die Ergebnisse der Stechen nicht berücksichtigt werden.
- c) Für die Internationale Mannschaftswertung werden die numerischen Plätze zusammengezählt, die von jeder einzelnen Mannschaft erreicht worden sind. Die Mannschaft mit dem geringsten Gesamtergebnis nimmt den ersten Platz ein, usw. Vollständige Drei-Mann-Mannschaften stehen vor Zwei-Mann-Mannschaften und diese wiederum vor Ein-Mann-Mannschaften.

#### 4.4.18 Wettkampfrichter und Zeitnehmer

Der Veranstalter muß eine Gruppe von drei (3) von der CIAM genehmigten Wettkampfrichtern ernennen, die wenigstens aus zwei (2) verschiedenen Nationen stammen (bei offenen internationalen Wettbewerben ist nur ein (1) CIAM-bestätigter Wettkampfrichter notwendig). Sie müssen wenigstens eine gemeinsame Sprache sprechen. Jedem Wettbewerbsteilnehmer werden bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften drei (3) Zeitnehmer/Schnittzähler zugeordnet (bei offenen internationalen Wettbewerben zwei (2) Zeitnehmer/Schnittzähler), die über ihre Aufgaben ausreichend unterrichtet und am Platz bei Trainingsflügen ausgebildet worden sind. Sie sind nur für die Wertung des Wettbewerbsteilnehmers verantwortlich. Falls erforderlich können sie sich vom der Jury / Kreis-Beobachter beraten lassen.

