

### 3.G Klasse F1G Freiflugmodelle mit Gummimotoren

Die Regeln die Klasse F1G sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c, Teile 1 und 2 anzuwenden.

#### 3.G.1 Begriffsbestimmungen

Ein Flugmodell, das von einem Gummi-Motor angetrieben wird, und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug, unbeweglich bleiben.

#### 3.G.2 Merkmale von Modellen mit Gummimotor - Formel Coupe d'hiver F1G

Mindestgewicht ohne Motor(en).....70 g  
Höchstgewicht des (der) geschmierten Motors(en)..... 10 g

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Modelle anmelden und einsetzen.  
Die Regel B.3.1. der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F1G

#### 3.G.3 Anzahl der Flüge

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) offizielle Flüge.
- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen offiziellen Flug in jedem Durchgang des Wettbewerbs. Die Dauer des Durchgangs muss vor Beginn bekannt gegeben werden und darf nicht kürzer als dreißig (30) Minuten und nicht länger als neunzig (90) Minuten sein.

#### 3.G.4 Definition eines offiziellen Fluges

- Die beim ersten Versuches erreichte Flugzeit, es sei denn, dieser Versuch ist gemäß der Regel 3.G.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.G.5 a) erfolglos und wird kein weiterer Versuch unternommen, dann ist die Flugzeit dieses ersten Versuches die offizielle Flugzeit.
- Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Ist der zweite Versuch ebenfalls gemäß der Regel 3.G.5 b) erfolglos, so ist die Wertung für diesen Flug null.

#### 3.G.5 Definition eines erfolglosen Versuches

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

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

#### 3.G.6 Wiederholung eines Versuches

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 ausgesprochen wird.

### 3.G.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges beträgt zwei (2) Minuten. Bei außergewöhnlichen Wetterverhältnissen oder Schwierigkeiten bei der Rückholung des Modells, kann die Jury die Höchstzeit für einen Durchgang ändern. Diese geänderte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchganges angekündigt werden.

### 3.G.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf (5) Flüge ergibt die Endwertung.
- b) Bei einem Gleichstand müssen zur Bestimmung der Einzelwertung zusätzliche Flüge sofort nach Beendigung des letzten Durchgangs des Wettbewerbs durchgeführt werden. Die Höchstflugzeit in jedem zusätzlichen Durchgänge muss um eine (1) Minute gegenüber der Höchstflugzeit des vorhergegangenen Durchgangs erhöht werden.

Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen die Motoren aufgezo-gen und ihre Modelle gestartet haben müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer bei einem erfolglosen Versuch Anrecht auf einen zweiten Versuch gemäß 3.G.5.

### 3.G.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b Paragraph B.11. im Sporting-Code
- b) Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.

### 3.G.10 Anzahl der Helfer

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

### 3.G.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, der Wettbewerber steht auf dem Boden (springen erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerber muss seinen Gummimotor selbst aufziehen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.
- d) Dem Motor darf keine zusätzlich Wärme zugeführt werden.