

#### 4.4 Klasse F2D - Fuchsjagd-Modelle

##### 4.4.1 Begriffsbestimmung eines Fuchsjagd-Wettbewerbs

Ein Fuchsjagd-Wettbewerb ist ein Wettkampf, in dem, nach Vorläufen ein Endlauf durchgeführt wird. Dabei fliegen zwei Wettbewerber mit ihren Modellen zur gleichen Zeit 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 Begriffsbestimmung eines Fuchsjagd-Modells

- Ein Fuchsjagd-Modell ist ein Flugmodell, das von einem Kolbenmotor (von Kolbenmotoren) angetrieben wird und dessen Auftrieb durch die Einwirkung aerodynamischer Kräfte auf Flächen erzeugt wird, die im Flug (außer den Steuerflächen) unbeweglich sein müssen.
- 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:

- Der Flugkreis: Radius 20 Meter.
- Der Innenkreis (Pilotenkreis): Radius zwei (2) Meter.

Der Flugkreis muss sich auf Grasboden befinden. Der Innen- (Piloten-) Kreis kann sich auf Gras oder einem anderen Material befinden und darf höchstens vier (4) Meter Radius 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. Dieser 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 sein (seine) Mechaniker einen Kopfschutz mit wirksamen Halteriemen 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 (der) Motors (Motoren): ..... 2,5 cm<sup>3</sup>

Glühzündermotoren müssen ihre Auslassöffnung(en) mit einem Schalldämpfer (mit Schalldämpfern) verbunden haben (einer oder zwei), die aus einer einfachen Kammer mit einem kreisrunden Auslassöffnung von 8mm (1) oder 5,65mm (2) Durchmesser gegenüber dem Anschluss der Auspuffverbindung bestehen. Das Mindestvolumen des Auspuffsystems beträgt 12,5 cm<sup>3</sup>. Bei zwei Auslässen muss jeder Schalldämpfer ein Mindestvolumen von 6 cm<sup>3</sup> aufweisen. Die maximale Gesamtlänge des Auspuffsystems vom Auslass am Zylindergehäuse zu und einschließlich dem Auslass (den Auslässen) aus dem System beträgt 15 cm.

Der Höchstdurchmesser der wirksamen Venturi-Ansaugbohrung des Motors beträgt 4,00 mm (siehe Regel 4.4.6 d) bezüglich der Prüfung auf dem Fluggelände). Ein Sicherungsdraht von wenigstens 0,5 Millimeter Durchmesser muss Steuersegment-Bolzen (Achse) und Motor(en) miteinander verbinden und eine Mindest-Zugbelastung von 100 N 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.

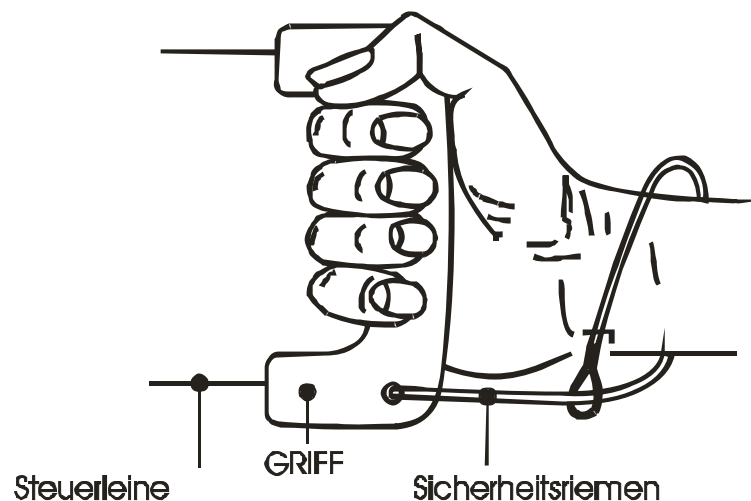
Standard-Kraftstoff muss vom Veranstalter für Training (mindestens 0,5 Liter) und den Wettbewerb (für die Durchgänge ausreichend) gemäß folgender Formel gestellt werden: 10 % Nitromethan, 20 % Rizinus-Schmieröl (erste Pressung), 70 % Methanol. Ein angemessener Preis darf für den Kraftstoff gefordert werden.

*Anmerkung: Für den Kraftstoff von Selbstzünder-Motoren bestehen keine Beschränkungen.*

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

#### 4.4.6 Kontrollen – Technische Überprüfung

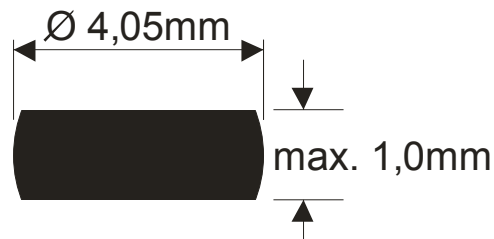
- a) Leinenlänge: Die Länge der Steuerleinen muss 15,92 Meter betragen +/- 0,04 Meter. Sie wird von der Innenseite des Handgriffs am Steuergriff bis zur Längs-Mittellinie des Modells gemessen.



- b) Steuervorrichtung: Es sind zwei (2) Steuerleinen aus Litze mit wenigstens 0,385 Millimeter Durchmesser (keine Minustoleranz) zu verwenden. Freie Steuerleinenenden, die sich in der Steuerleine eines Gegners verfangen

können und gespleißte Steuerleinen sind verboten. Ein Sicherheitsriemen, der das Handgelenk des Wettbewerbsteilnehmers mit dem Steuergriff verbindet, muss vom Wettbewerber angebracht und die ganze Zeit, in der sein Modell fliegt, getragen werden.

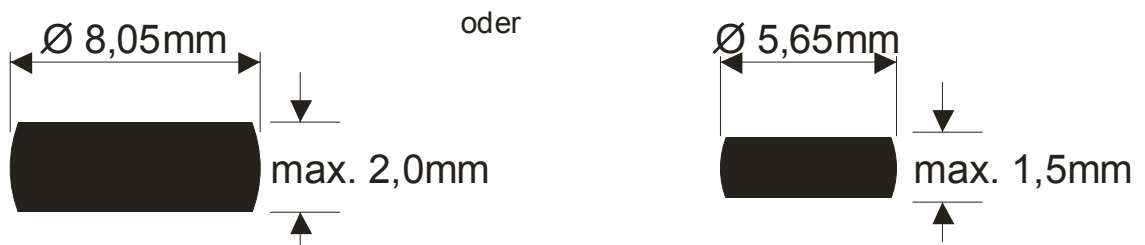
- c) Zugbelastungsprobe: Vor jeder Jagd müssen alle Steuerleinensätze, die verwendet werden sollen, auf Länge und Durchmesser geprüft werden. Eine Zugbelastungsprobe an den zusammengebauten Steuergriff(en), Steuerleinen und Modell(en) für alle an dieser Jagd einzusetzenden Geräte ist vorzunehmen. Die Zugbelastung ist mit 150 Newton durchzuführen.
- d) Der Motor muss durch eine einzelne runde Bohrung natürlich ansaugen. Zur Prüfung auf dem Fluggelände vor einem Flug muss diese Ansaugöffnung mit einem Prüfstift gemäß folgender Skizze nachgemessen werden:



Ein Raum zwischen Luftansaugöffnung und Einlasskanal des Motors muss ein Maximal-Volumen von 1,75 cm<sup>3</sup> haben. Dies verbietet eindeutig zusätzliches Ansaugen von Luft, wenn der Einlasskanal durch die Kolbenunterkante geöffnet ist.

Jeder Venturi-Einsatz, um dies zu erreichen, muss so fest sitzen, dass er beim Wettkampf nicht zufällig herausfallen kann.

- e) Der (die) Schalldämpfer bei Glühzündermotoren muss (müssen) eine runde Auslassöffnung haben, dessen (deren) Endöffnung keinen 8,05-mm-Prüfstift (ein (1) Schalldämpfer) oder keinen 5,65-mm-Prüfstift (zwei (2) Schalldämpfer) aufnehmen kann.



Bei der Vermessung der Schalldämpfer wird auch:

1. das Volumen des Schalldämpfers gemessen, indem er mit einer geeigneten Flüssigkeit gefüllt wird (Öl oder eine andere Flüssigkeit); es erfolgt
2. die Prüfung des Inneren des Schalldämpfers, um sich zu überzeugen, dass er wirklich "einfach", also ein leerer Körper ohne innere Kompo-

nenten ist und dass er mit einer einzelnen Auslassöffnung und einem zulässigen Druckanschluss von höchstens 2 mm Durchmesser, der unmittelbar mit dem Kraftstofftank verbunden ist, ausgestattet ist. Es sind keine weiteren Belüftungen oder Öffnungen gestattet.

#### 4.4.7 Anzahl der Modelle

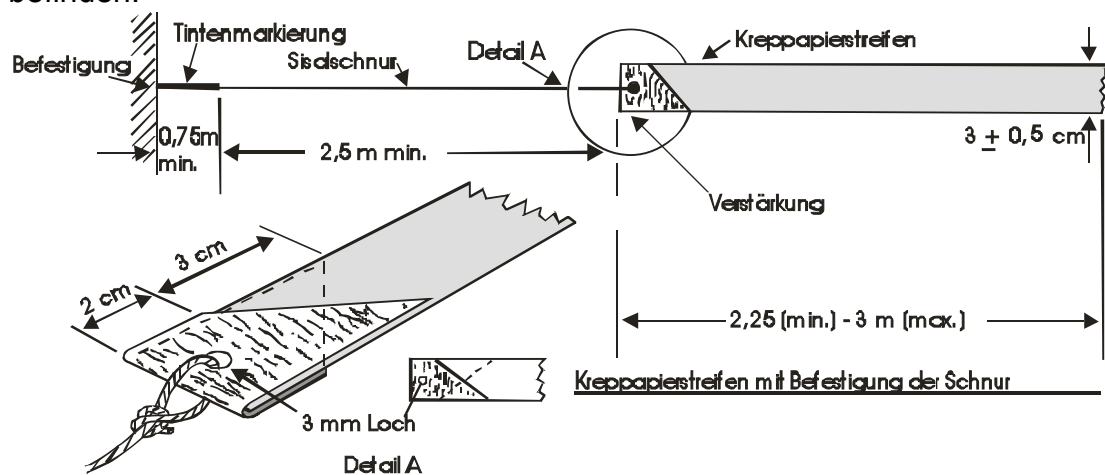
- a) Der Wettbewerbsteilnehmer darf eine Höchstanzahl von Flugmodellen prüfen lassen, die zweimal der Anzahl der von ihm zu fliegenden Jagden entspricht, Wiederholungen ausgeschlossen.

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 verbliebenen 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 (80g/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, sowie an einer wenigstens 2,5 Meter langen Sisalschnur befestigt sein. Alle Papierstreifen müssen gleich lang sein. Eine gut sichtbare Tintenmarkierung soll sich zweieinhalb (2,5) Meter von der Verbindung von 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 0,75 Meter lang sein. Der Streifen muss an dem Ende, an dem er befestigt wird, auf beiden Seiten mit ungefähr 2 cm breitem Band verstärkt werden, das diagonal so aufgeklebt wird, dass sich beide Seiten auf einer Länge von 5 cm rechtwinklig gegenüberliegen. Ein weiteres, ungefähr zwei (2)

cm breites Kunststoff-/Gewebeband wird quer über den Papierstreifen geklebt (siehe Zeichnung).

Die Farbe des Papierstreifens muss für die beiden an einer Jagd beteiligten Wettbewerber verschieden sein. Jeder Pilot/Mechaniker erhält zu Beginn der Jagd von dem ihm zugeordneten Punkterichter einen Streifen. Ein zweiter Streifen steht, falls erforderlich, bei diesem Punkterichter zur Verfügung.

#### 4.4.9 Startvorgang

- a) Alle Zeichen müssen akustisch und optisch gegeben werden.
- b) Während des Startvorgangs müssen die 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.
- c) Der (Die) Motor(en) muss (müssen) durch Drehen der Luftschraube von Hand angelassen werden.
- d) Ein erstes Zeichen des Startstellenleiters (circle marshall) bezeichnet den Beginn der 60 Sekunden, in welcher der (die) Mechaniker oder der Pilot Gelegenheit hat (haben), ihre Motoren anzulassen, laufen zu lassen und einzustellen.
- e) Ein zweites Zeichen, vom Offiziellen Zeitnehmer gegeben, zeigt den Beginn der Jagd an. Zu diesem Zeitpunkt oder danach dürfen die Modelle gestartet werden.
- f) Vom Augenblick des Startzeichens des Offiziellen Zeitnehmers an dauert der Wettkampf vier (4) Minuten.
- g) Wenn sich der Startstellenleiter davon überzeugt hat, dass jedes Modell zwei (2) Runden im waagerechten Flug entgegen dem Uhrzeigersinn beendet hat und ungefähr eine halbe Runde die Modelle trennt, gibt er ein Zeichen, dass die Jagd beginnen kann.
- h) Nach einer Unterbrechung, wenn ein oder beide Modelle am Boden waren, wird die Fuchsjagd nach einem Zeichen des Startstellenleiters wieder aufgenommen. Dieses Zeichen muss sofort gegeben werden, nachdem sich der Startstellenleiter davon überzeugt hat, dass zwischen den beiden Modellen ein Abstand von ungefähr einer halben Runde besteht.

#### 4.4.10 Ende des Wettkampfes

- a) Der Startstellenleiter 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 oder beider Wettbewerbsteilnehmer oder aus einem anderen Grund beendet werden muss.
- c) Der Startstellenleiter muss beide Wettbewerbsteilnehmer veranlassen, waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen, sowie die Jagd einzustellen, wenn beide Halteschnüre der Papierstreifen abgeschnitten worden sind. Wenn bei einem Piloten nur noch die Halteschnur vorhanden ist, kann er den Startstellenleiter bitten, beide Piloten zu verständigen,

waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen und die Jagd einzustellen. Wenn diese Entscheidung einmal gefällt worden ist, kann sie nicht mehr rückgängig gemacht werden.

#### 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 jedes mal 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 Papierstreifens 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 Startstellenleiters sofort landen und den Papierstreifen 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 davon, so beginnt die Bodenzeit im Augenblick des Davonfliegens [siehe 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. Wenn sie das Modell starten, ohne den Papierstreifen zu ersetzen, dann wird der Wettbewerbsteilnehmer mit 100 Strafpunkten belegt. Solange das Modell mit beschädigtem Papierstreifen fliegt, zählt das als Bodenzeit.

#### 4.4.12 Versuche

In einem Durchgang ist normalerweise nur ein (1) Versuch erlaubt, außer:

- a) wenn ein Papierstreifen abfällt oder sich nicht entrollt, wenn ein Modell wegfliht als Folge eines Steuerleinenschnittes durch das gegnerische Modell, dessen Leinen oder Motor und das Modell und der Papierstreifen wegen der geflogenen Strecke nicht rückholbar sind, fragt der Startstellenleiter den betroffenen Piloten, ob er einen weiteren Versuch wünscht oder nicht. Der angesprochene Pilot muss sofort antworten, ohne andere

nach dem Stand der Jagd zu befragen. Wünscht der Pilot den Flug fortzusetzen, muss er einen neuen Streifen von ganzer Länge verwenden.

Die Piloten sollten vor Beginn des Wettbewerbs vom Wegflugbereich in Kenntnis gesetzt werden.

Der Wegflugbereich ist vom Veranstalter deutlich zu bezeichnen.

- b) Bei Leinenverwirrung die zum Bruch der Steuerleine(n) führt und nur ein Modell am Boden ist und es nicht möglich ist, die Leinen zu entwirren.
- c) Wenn ein Flugmodell wegen einer Leinenverwirrung seinen eigenen Streifen im Flug schneidet oder der Streifen, es sei denn es ist nur noch die Schnur vorhanden, sich um das Modell wickelt, so wird die Jagd wiederholt.

#### 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 F2D-Jury beobachtet werden, das ihm besonders zugeordnet ist, zusätzlich zu dem Startstellenleiter, um zu gewährleisten, dass er sich fair gemäß den Regeln 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), e), k), l) und m) zu beachten sind.

#### 4.4.14 Verstöße

Die folgenden Verstöße führen zur Verwarnung und werden nach Regel 4.4.11 g) geahndet:

- a) Wenn der Wettbewerbsteilnehmer den Pilotenkreis unbeabsichtigt verlässt während sein Modell noch in der Luft ist.
- b) Wenn 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, wird nur eine Bestrafung ausgesprochen.
- c) Wenn der(die) Mechaniker/Pilot nicht sofort, oder nach einer Leinenverwirrung, ein am Boden befindliches Modell außerhalb des 20-Meter-Kreises bringen, bevor sie Wartungsarbeiten vornehmen.
- d) Wenn das Modell gestartet wird, bevor das Startzeichen gegeben worden ist.
- e) Wenn der (die) Mechaniker/Wettbewerbsteilnehmer gestattet (gestatten), dass beide Motoren gleichzeitig während der vier (4) Minuten Flugzeit laufen. Kurzes Laufen lassen durch Einspritzen, nicht länger als 10 Sekunden, zum Aufwärmen des Motors oder zum Verbrennen überflüssigen Treibstoffes ist gestattet. Der Motor darf dabei nicht aus dem Tank mit Kraftstoff versorgt werden.



- f) 1) Wenn der Schalldämpfer während des Fluges abfällt oder nicht mehr wirksam ist, muss der Pilot sofort landen und ihn ersetzen, 100 Strafpunkte.  
2) Wenn, infolge eines Zusammenstoßes in der Luft, der Schalldämpfer sich löst und das Modell weiterfliegt, darf die Jagd fortgesetzt werden, aber der Schalldämpfer muss nach der Landung ersetzt werden, bevor das Modell wieder eingesetzt werden darf.

#### 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 die Steuerleinen oder irgendeines seiner Modelle, das zu dieser Zeit nicht fliegt, im Mittelkreis liegen lässt;
- f) er den Papierstreifen seines Gegners angreift ohne dass sein eigener Papierstreifen, oder übrig gebliebene Teile davon, sich an seinem Modell befinden;
- g) er ohne die ausdrückliche Genehmigung des Startstellenleiters zur festgelegten Flugzeit nicht anwesend ist;
- h) 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 warten zu lassen;
- i) er oder irgendeiner seiner Mechaniker keinen Schutzhelm trägt;
- j) er so fliegt, dass sein Gegner oder dessen Mechaniker daran gehindert werden, eine Leinenverwirrung zu beseitigen;
- k) er anders als waagrecht entgegen dem Uhrzeigersinn fliegt, wenn sich nur sein Modell in der Luft befindet und keine Leinenverwirrung besteht;
- l) er nicht vor dem Start seines Ersatzmodells jede Leinenverwirrung beseitigt, es sei denn, er und sein Gegner haben den Startstellenleiter davon in Kenntnis gesetzt, dass sie die Jagd fortsetzen wollen, ohne die Leinenverwirrung zu beseitigen. Zu diesem Fall darf der Startstellenleiter seine Zustimmung nur geben, wenn er sich überzeugt hat, dass die Jagd gefahrlos fortgesetzt werden kann;
- m) er anderweitig offenkundig gegen die Regeln verstößt;



- n) er den Steuergriff aus irgendeinem Grund loslässt, oder den Sicherheitsriemen entfernt, solange sich sein Modell noch in der Luft befindet;
- o) sein(e) Modell(e) nicht in den Bestimmungen der Regel 4.4.5 entspricht (entsprechen);
- p) er eine Bodenberührung des gegnerischen Modells verursacht oder mit diesem zusammenstößt, wenn es deutlich erkennbar keinen Papierstreifen mehr hat und ohne Jagd- oder Angriffsabsichten erkennen zu lassen im Gegenuhrzeigersinn fliegt;
- q) der Papierstreifen sich während der Jagd von der Halterung löst, ohne dass ein Zusammenstoß in der Luft vorliegt;
- r) das Modell ohne Papierstreifen landet und die Haltevorrichtung für den Papierstreifen fehlt oder verbogen ist, aber kein Zusammenstoß in der Luft vorausgegangen ist;
- s) die Mechaniker über das Modell (die Modelle) und die Steuerleinen des Gegners innerhalb des Wartungsbereichs springen;
- t) der Pilot nicht landet (gemäß 4.4.14 f));
- u) der Pilot startet, ohne dass sein Modell mit einem vollständigen und wirksamen Schalldämpfer ausgerüstet ist;
- v) ein Mechaniker ein Modell und die Steuerleinen über eine gegnerische Mannschaft am Wartungsplatz trägt, so wird er disqualifiziert;
- w) Sind ein oder beide Gegner schuldig
  - a) an einer Leinenverwirrung; oder
  - b) einem „Sägen“ der Steuerleinendann können er oder sie durch den Startstellenleiter ausgeschlossen werden.
- x) wenn, während einer Leinenverwicklung, bei der sich noch ein oder mehrere Modelle in der Luft befinden, sein Mechaniker den Kreis ohne ausdrückliche Erlaubnis des Circle-Marshalls betritt.

#### 4.4.16 Wertung

- a) der Wettbewerb wird nach dem K.O.-System durchgeführt.
- b) Der Wettbewerbsteilnehmer mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger der jeweiligen Jagd.
- c) Ein Wettbewerbsteilnehmer scheidet aus dem Wettbewerb aus, wenn er 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 Wettbe-

werbsteilnehmer gegeneinander antreten (gemäß 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 oben genannten Prinzip ein Stechen geflogen, wobei allerdings nur eine Niederlage gestattet ist.
- h) Bei doppeltem Gleichstand auf dem dritten Platz, nach dem Stechen um den zweiten Platz, treten sie gegen den Sieger an, um den Drittplatzierten zu ermitteln.
- i) Gibt es in irgendeiner Jagd einen Gleichstand, so wird die Jagd wiederholt. Eine Jagd wird als Gleichstand angesehen, wenn der Punktunterschied 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 übrig geblieben sind. Titelverteidiger, die nicht Mitglied ihrer Nationalmannschaft sind, werden als Einzelpersonen angesehen, ohne besondere Nationalität.
- k) Eine eigene Junioren-Endrunde wird durchgeführt, wenn sich Junioren auf den gleichen Plätzen (Gleichstand) in der Gesamtwertung befinden, um den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten der Einzelwertung zu bestimmen. Dies hat keinen Einfluss auf die allgemeine Reihung in der Einzelwertung (Keine Änderung der Mannschaftswertung).

#### 4.4.17 Internationale Mannschaftswertung

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer wird gemäß der Anzahl seiner Siege 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) Bei der Nationenwertung muss an der Spitze stehen, wer die höchste Wertung nach 4.4.17 b) erhalten hat. Vollständige Nationalmannschaften mit drei (3) Wettbewerbsteilnehmern stehen vor Nationalmannschaften mit zwei (2) Wettbewerbsteilnehmern, die wiederum vor Nationalmannschaften mit nur einer einzelnen Wettbewerbsteilnehmer stehen.

#### 4.4.18 Schiedsrichter und Zeitnehmer

Die Veranstalter müssen eine Gruppe von drei (3) Punkterichtern benennen, die aus einer Liste von Personen ausgewählt werden, die von den Nationalen Luftsport-Kontrollen wegen ihrer Kenntnisse und Erfahrung benannt und von der CIAM bestätigt worden sind. Die Punkterichter müssen wenigstens eine gemeinsame Sprache sprechen. Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften und anderen teilnahmebeschränkten Internationalen Wettbewerben müssen die Punkterichter verschiedener Nationalität sein. Bei Offenen Internationalen Wettbewerben müssen die Punkterichter wenigstens zwei verschiedene Nationalitäten besitzen und nur zwei von ihnen müssen von der CIAM

---

tionalitäten besitzen und nur zwei von ihnen müssen von der CIAM bestätigt worden sein. Jedem Wettbewerbsteilnehmer werden bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften drei (3) Zeitnehmer/Schnitzähler zugeordnet (bei offenen internationalen Wettbewerben zwei (2)), die über ihre Aufgaben ausreichend unterrichtet und auf dem Platz bei Trainingsflügen ausgebildet worden sind. Sie sind nur für die Wertung des Wettbewerbsteilnehmers verantwortlich. Falls erforderlich, können sie sich vom Schiedsrichter/Startstellenleiter beraten lassen.

