

### 3.1 F1A - Segelflugmodelle

#### 3.1.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, das nicht mit einem Antrieb versehen ist und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, welche auf Flächen wirken, die im Flug, außer der Veränderung von Wölbung und Einstellwinkel, unbeweglich bleiben. Modelle mit veränderlicher Geometrie oder Fläche müssen der Vorschrift entsprechen, wenn sich die Fläche im Zustand der kleinsten und größten Ausdehnung befindet.

#### 3.1.2 Charakteristik der Segelflugmodelle F1A

Flächeninhalt .....	32 - 34 dm <sup>2</sup>
Minimalgewicht .....	410 g
Maximale Schnurlänge bei 5 kg Belastung .....	50 m

Der Wettbewerbsteilnehmer darf 4 Modelle einsetzen.

Regel B.3.1 der Sektion 4B im Sporting-Code gilt nicht für die Klasse F1A. Diese Regel besagt, dass der Wettbewerbsteilnehmer auch Erbauer seines Flugmodells sein muss.

F1A-Modelle dürfen Funkfernsteuerungen benutzen für irreversible Aktionen zur Verkürzung des Fluges (Thermikbremse). Fehlfunktionen oder unbeabsichtigte Auslösung dieser Aktionen liegen ausschließlich in der Verantwortung des Wettbewerbers.

#### 3.1.3 Anzahl der Flüge

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf sieben (7) offizielle Flüge bei Weltmeisterschaften und Kontinentalen Meisterschaften. Bei anderen internationalen Wettbewerben beträgt die Anzahl der offiziellen Flüge sieben (7), wenn keine andere Zahl vorher angegeben und von der CIAM bzw. bei Nationalen Wettbewerben durch die Wettbewerbsleitung genehmigt worden ist.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf einen (1) offiziellen Flug in jedem Durchgang. Die Dauer der Durchgänge ist vorher anzugeben und darf nicht kürzer als 30 Minuten oder länger als 90 Minuten sein.

#### 3.1.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- a) Die Flugzeit, welche beim ersten Versuch erreicht wird, es sei denn, dieser Versuch ist nach Regel 3.1.5 nicht erfolgreich. Ist der Versuch nach 3.1.5 f) erfolglos und es erfolgt kein zweiter Versuch, dann ist die Flugzeit des ersten Fluges die offizielle geflogenen Zeit.
- b) Die Flugzeit, welche beim zweiten Versuch erreicht wird. Wenn der zweite Versuch nach Regel 3.1.5 a) bis e) ebenfalls erfolglos ist, wird die Flugzeit mit NULL gewertet.

### 3.1.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch ist erfolglos, wenn das Modell freigegeben wurde und wenn wenigstens eines der folgenden Ereignisse eintritt. Tritt es beim ersten Versuch ein, so hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch:

- a) Wenn das Flugmodell ohne Ausklinken der Leine auf den Boden zurückkehrt.
- b) Wenn der Augenblick des Ausklinkens der Startleine durch die Zeitnehmer nicht genau festgestellt werden kann.
- c) Wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Fluges ablöst.
- d) Wenn es für den Zeitnehmer erwiesen ist, dass der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zur Leine verloren hat und der Wettbewerbsteilnehmer oder sein Mannschaftsführer es vorziehen, einen Versuch anzumelden.
- e) Wenn es für die Zeitnehmer erwiesen ist, dass der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zur Schleppleine verloren hat und die Leine von einer anderen Person als dem Wettbewerbsteilnehmer selbst geführt wird.
- f) Wenn die Flugzeit weniger als 20 Sekunden beträgt.

### 3.1.6 Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn:

- a) das Modell beim Start mit einer Person zusammenstößt, nicht aber mit der, die das Modell gestartet hat.
- b) das Modell beim Schlepp mit einem Modell im freien Flug (aber nicht mit einem geschleppten Modell oder mit der einer Startleine) zusammenstößt und der Schlepp nicht normal fortgesetzt werden kann.
- c) das Modell im Flug mit einem anderen Modell oder einer Startleine zusammenstößt, außer mit der eigenen Startleine.

Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug als offizieller Flug gilt, auch wenn dieses Verlangen erst am Ende des Fluges vorgebracht wird.

### 3.1.7 Dauer der Flüge

Die Höchstflugzeit für jeden offiziellen Flug bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften beträgt drei Minuten 30 Sekunden (3:30 Min) im ersten Durchgang und drei (3) Minuten in den folgenden Durchgängen. Bei anderen Internationalen Wettbewerben gilt eine Höchstflugzeit von drei Minuten, wenn keine anderen Höchstflugzeiten (nicht mehr als vier Minuten) im vorhinein in der Ausschreibung für bestimmte Durchgänge angekündigt wurden.

Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Rückholproblemen von Modellen kann die Jury bzw. bei Nationalen Wettbewerben die Wettbewerbsleitung gestatten, dass die Höchstflugzeit für einen Durchgang geändert wird. Solche Änderungen der Höchstflugzeit müssen vor Beginn des Durchganges bekannt gegeben werden.

Flüge mit einer Höchstflugzeit von mehr als drei Minuten sollen nur für Durchgänge zu den Zeiten angesetzt werden, bei denen ein Minimum an Thermikeinflüssen und Wind erwartet wird.

### 3.1.8 Wertung

- a) Die Gesamtzeit für jeden offiziellen Flug gemäß Regel 3.1.3 jedes Wettbewerbsteilnehmers wird für die Endwertung herangezogen. Die so erreichte Gesamtzeit wird auch für die Mannschaftswertung herangezogen.
- b) Um bei Gleichstand die individuelle Reihung zu ermitteln, werden zur Bestimmung der einzelnen Platzierungen nach dem Ende des letzten Durchgangs weitere Flüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit für den ersten Stechflug beträgt fünf (5) Minuten und die Höchstflugzeit muss für jeden nachfolgenden Stechflug um zwei (2) Minuten erhöht werden. Die Flugzeiten der zusätzlichen Flüge werden in der endgültigen Mannschaftswertung nicht berücksichtigt; sie dienen der Erstellung der Einzelplatzierungen.
- c) Der Veranstalter hat eine Zeit von zehn (10) Minuten festzulegen, innerhalb der alle Wettbewerbsteilnehmer am Stechen ihr Modell geschleppt und ausgeklinkt haben müssen. In diesen zehn (10) Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer gemäß Regel 3.1.5, bei einem nicht erfolgreichen ersten Versuch, Anrecht auf einen zweiten Versuch. Bei jedem Stechen werden die Startstellen durch Auslösung ermittelt.
- d) Wenn wegen der meteorologischen Verhältnisse, wegen schlechter Sicht, oder bei Rückholproblemen ein Stechen auf den Morgen verlegt werden muss, findet es so früh statt, wie es Tageslicht und Sichtverhältnisse gestatten, um den Thermikeinflüssen zu entgehen. Die Höchstflugzeit des ersten Fluges beträgt wenigstens zehn (10) Minuten.
- e) Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Schwierigkeiten bei der Rückholung der Modelle, darf die Jury die Höchstflugzeit eines Durchganges verändern. Ein verändertes Maximum ist vor Beginn des Durchganges bekannt zu geben.

### 3.1.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b, Paragraph B.11. im Sporting-Code
- b) Die Zeitmessung der Flüge ist auf die Höchstzeit gemäß Regel 3.1.7 und 3.1.8 beschränkt. Die Gesamtflugzeit wird vom Ausklinken des Modells von der Hochstartleine bis zum Ende des Fluges gemessen.

### 3.1.10 Anzahl der Helfer

Der Wettbewerbsteilnehmer hat das Recht auf einen Helfer.

### 3.1.11 Startvorrichtungen

- a) Das Segelflugmodell muss mittels einer einzelnen Leine gestartet werden, deren Länge einschließlich der Ausklink- und der Startvorrichtung (Rolle mit Griff etc.) bei einer Zugbelastung von 5 kg die Länge von 50 m nicht übersteigen darf. Die Zugbelastung muss mit einem geeigneten Gerät, das den Wettbewerbsteilnehmern vor und während des Wettbewerbs und den Funktionären während des Wettbewerbs, wenn sie wenigstens 20% der Flugmodelle prüfen, zur Verfügung steht, vorgenommen werden..
- b) Der Start des Segelflugmodells mittels dieser Leine kann mit Hilfe verschiedener Vorrichtungen erfolgen, wie z.B. Winden, einfache oder mehrfache Umlenkrollen oder durch Laufen usw. Diese Vorrichtungen, außer der Startleine, dürfen vom Wettbewerber nicht geworfen werden; dies hätte für den

Flug die Wertung NULL (0) zur Folge. Der Wettbewerber darf die Startleine und eine leichtgewichtige Markierung (wie Ring, Wimpel oder einen kleinen Gummiball) an ihrem Ende loslassen.

- c) Zur leichteren Beobachtung und Zeitnahme muss die Leine mit einem Wimpel mit einer rechteckigen Mindestfläche von mindestens  $2,5 \text{ dm}^2$ , bei mindestens 5cm Kantenlänge, an der Schmalseite versehen sein, welcher unmittelbar mit der Hauptleine verbunden ist.
- d) Alle Arten von zusätzlichen stabilisierenden Vorrichtungen an der Leine sind verboten. Ein Fallschirm kann den Wimpel ersetzen, vorausgesetzt, dass er nicht am Modell befestigt ist und bis zum Ausklinken der Leine geschlossen und unwirksam bleibt.

### 3.1.12 Durchführung des Starts

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer muss auf dem Boden sein und muss die Startvorrichtung selbst bedienen.
- b) Zur besten Ausnutzung der Leinenlänge ist dem Wettbewerbsteilnehmer, außer dem Wegwerfen der Startvorrichtung, jede Freiheit der Handlung erlaubt.
- c) Das Modell muss im Bereich von annähernd fünf (5) Meter von der Startpunkt-Markierung gestartet werden.