

### 3.H Klasse F1H - Segelflugmodelle „A-1“

Die Regeln die Klasse F1H sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c, Teil 1 anzuwenden.

#### 3.H.1 Begriffsbestimmungen

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

#### 3.H.2 Merkmale der Segelflugmodelle „A-1“, F1H

Mindestgewicht .....	220 g
Größter Flächeninhalt (St) .....	18 dm <sup>2</sup>
Höchstlänge der Startleine .....	50 m
(unter 2 kg Zugbelastung)	

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Modelle einsetzen.  
 Regel B.3.1 der Sektion 4b gilt nicht für F1H.

#### 3.H.3 Anzahl der Flüge

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) Offizielle Flüge.
- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat in jedem Durchgang des Wettbewerbs das Anrecht auf einen (1) Offiziellen Flug. Die Dauer der Durchgänge muss vor Beginn bekannt gegeben werden und darf nicht kürzer als dreißig (30) Minuten und nicht länger als neunzig (90) Minuten sein.

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

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

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

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

- Wenn die Flugdauer weniger als 20 Sekunden beträgt.
- Wenn das Modell ohne Ausklinken auf den Boden zurückkehrt.
- Wenn das Ausklinken von den Zeitnehmern nicht einwandfrei erkannt werden konnte.
- Wenn sich ein Bestandteil des Modells beim Start oder im Flug löst.
- Wenn der Zeitnehmer deutlich erkennt, dass der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zum Schleppseil verloren hat und der Wettbewerbsteilnehmer einen erfolglosen Versuch erklärt.

### 3.H.6 Wiederholung eines Versuchs

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) Beim Schleppen das Modell mit einem anderen Modell, das sich im freien Flug befindet zusammenstößt (aber nicht mit einem Modell im Schlepp oder mit einer Schleppleine) und der Schlepp nicht normal fortgesetzt werden kann.
- c) Das Modell im Flug mit einem anderen Modell oder einer Schleppleine zusammenstößt, die nicht die eigene ist.

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

### 3.H.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges beträgt zwei (2) Minuten. Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Schwierigkeiten bei der Rückholung der Modelle kann von der Jury eine geänderte Maximalzeit zugelassen werden. Diese geänderte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchganges angekündigt werden.

### 3.H.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf (5) Flüge ergeben die Endwertung.
- b) Bei Gleichstand werden zur Ermittlung der Platzierung in der Einzelwertung unmittelbar nach Beendigung des letzten Durchganges zusätzlich Entscheidungsflüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit in jedem zusätzlichem Durchgang muss um eine (1) Minute gegenüber der Höchstflugzeit des vorhergegangenen Durchganges erhöht werden.

Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen ihre Modelle schleppen und ausklinken müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer ein Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn er gemäß 3.H.5 einen erfolglosen Versuch hatte.

### 3.H.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b Paragraph B.11. im Sporting-Code
- b) Die Zeit für jeden Flug zählt vom Ausklinken des Modells von der Hochstartleine bis zum Ende des Fluges.

### 3.H.10 Anzahl der Helfer

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

### 3.H.11 Startgeräte

- a) Das Segelflugmodell muss durch eine einzige Leine gestartet werden; deren Länge, einschließlich Ausklink- und Startvorrichtung, darf unter zwei (2) kg Zugbelastung 50 Meter Länge nicht überschreiten.
- b) Keine mit der Schleppleine in Verbindung stehende Vorrichtung darf vom Wettbewerbsteilnehmer geworfen werden. Bei einem Verstoß wird die

Wertung des Flugs gestrichen. Der Wettbewerbsteilnehmer darf die Schleppleine und eine leichtgewichtige Markierung (wie Ring, Wimpel oder kleiner Gummiball) an ihrem Ende loslassen.

- c) Zur Erleichterung der Beobachtung und Zeitnahme muss die Schleppleine mit einem rechteckigen Wimpel von mindestens 2,5 dm<sup>2</sup> Fläche und mindestens 5cm Kantenlänge an der Schmalseite ausgestattet sein, der unmittelbar an der Schleppleine befestigt ist.
- d) Alle Vorrichtungen zur Stabilisierung an der Schleppleine sind verboten.

### 3.H.12 Durchführung des Starts

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer muss auf dem Boden stehen und sein Startgerät selbst bedienen.
- b) Ihm stehen alle Freiheiten der Bewegung zu, um ihm die beste Nutzung der Schleppleine zu ermöglichen. Er darf aber die Schleppvorrichtung nicht werfen.
- c) Das Modell muss innerhalb von ungefähr fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.

