

### 3.K Klasse F1K Freiflugmodelle mit CO<sub>2</sub> Motoren

Die Regeln die Klasse F1K sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c, Teil 1 anzuwenden.

#### 3.K.1 Begriffsbestimmungen

Ein Flugmodell, das von einem CO<sub>2</sub>-Motor angetrieben wird, und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug, außer der Veränderung von Wölbung und Einstellwinkel, unbeweglich bleiben.

#### 3.K.2 Merkmale

Mindestgewicht (ohne CO <sub>2</sub> ) .....	75 g
Größter Flächeninhalt (St) .....	12 dm <sup>2</sup>
Größter Inhalt des(r) CO <sub>2</sub> Behälter(s) .....	2 cm <sup>3</sup>

(Die Verbindungsschläuche zählen nur, wenn ihr Außendurchmesser größer als 2mm ist)

Jeder der Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Modelle einsetzen.  
 Regel B.3.1 der Sektion 4b gilt nicht für F1K

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

- Die beim ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, dieser Versuch ist gemäß der Regel 3.K.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.K.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.K.5 b) bis d) erfolglos, so ist die Wertung für diesen Flug null.

#### 3.K.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 sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Fluges ablöst.
- Wenn der Motor während der Wartezeit bei den Stechflügen stehen bleibt (siehe 3.K.8 b)
- Wenn, ab Beginn der Wartezeit (siehe 3.K.8 b) bis zum Ende des offiziellen Fluges, die Motoreinstellung oder der thermische Zustand des Tankes verändert oder in irgendeiner physikalischen Weise beeinflusst wird.

### 3.K.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Modell im Flug 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 vorgebracht wird.

### 3.K.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges beträgt zwei (2) Minuten. Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Rückholproblemen von Modellen kann von der Jury eine kürzere Zeit genehmigt werden. Diese festgelegte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchganges angekündigt werden.

### 3.K.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf (5) Flüge ergeben die Endwertung.
- b) Um im Falle von Punktegleichheit die Einzelwertung zu erhalten werden nach dem letzten Flug im Wettbewerb Stechflüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit bleibt in jedem zusätzlichen Durchgang zwei (2) Minuten.

Beim ersten Stechdurchgang muss der Motor gestartet werden und der Wettbewerbsteilnehmer muss bei laufendem Motor 60 oder 120 Sekunden (wie durch den Veranstalter vor dem Durchgangsbeginn festgelegt) warten, bis die Teilnehmer das Zeichen zur Freigabe des Modells geben. Die Zeitnahme beginnt mit der Freigabe des Modells. Bei jedem weiteren Flug wird die Wartezeit um 60 oder 120 Sekunden (wie durch den Veranstalter vor dem Durchgangsbeginn festgelegt) gegenüber der Wartezeit des vorhergegangenen Durchganges erhöht

- c) Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 15 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen ihre Motoren anlassen und die Modelle freigeben müssen. Innerhalb dieser 15 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer ein Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn ein erfolgloser erster Versuch vorliegt.

### 3.K.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.K.10 Anzahl der Helfer

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

### 3.K.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, wobei der Wettbewerbsteilnehmer auf dem Boden steht (springen erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerber muss den Tank selbst füllen, den Motor anwerfen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Meter um die Startstelle gestartet werden.