

3.Q Klasse F1Q Freiflugmodelle mit Elektro-Antrieb

3.Q.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, das von (einem) elektrischen Motor(en) 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.Q.2 Merkmale der Motorflugmodelle

Nickel-Cadmium- (NiCad), Nickel-Metall-Hydrid- (NiMH) und Lithium- (Li) –Batterien dürfen benutzt werden. Die Batterien sollen mit einer transparenten Hülle versehen sein, um ihre Erkennung zu erlauben. Die Batterie versorgt sowohl den Motor, als auch den (die) Regler, falls sie benutzt werden.

Minimalgewicht des Batterie-Packs (einschließlich der Steckverbinder an der Batterie):

.....125 g für NiCad oder NiMH-Batterien

.....90 g für Li-Batterien

Extern angebrachte Batteriepacks müssen mit einer Sicherheitsleine mit dem Rumpf verbunden sein.

Sicherheitsverriegelung(en) müssen verhindern, dass der(die) Motor(en) unbeabsichtigt nach dem Abstellen wieder eingeschaltet werden können.

Die Regel B.3.1. der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F1Q (Der Wettbewerber muss nicht der Erbauer des Modells sein).

Maximale Motorlaufzeit..... vom Veranstalter bis zu einem Maximum von 25 Sekunden ab Freigabe des Modells festzulegen.

Motorlaufzeiten können statisch am Boden durch Messen der Zeit bis zum Abstellendes Motors festgestellt werden. Die Laufzeit wird auch gemessen von der Freigabe des Modells bis es durch das Flugbild erkennbar wird, dass der Motor angehalten hat. Kann die Laufzeit durch Beobachtung nicht einwandfrei festgestellt werden, wird die statische Boden-Laufzeit benutzt, falls sie demonstriert wurde.

3.Q.3 Anzahl der Flüge

7

3.Q.4 Definition eines offiziellen Fluges

a) Die im ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, dieser Versuch ist gemäß der Regel 3.Q.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.Q.5 c) erfolglos und wird kein weiterer Versuch unternommen, dann ist die Flugzeit dieses ersten Versuchs die offizielle Flugzeit.

b) Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Ist der zweite Versuch ebenfalls gemäß der Regel 3.P.5 a) oder 3.P.5.b) erfolglos, so ist die Wertung für diesen Flug null.

3.Q.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:

- a) Wenn die Motorlaufzeit nach Freigabe des Modells die in 3.Q.2 oder 3.Q.8 festgelegte Zeit überschreitet
- b) Wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Fluges ablöst.
- c) Wenn die Flugzeit weniger als 20 Sekunden beträgt.

3.Q.6 Wiederholung eines Versuchs

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.Q.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges wird durch den Organisator bis zu einer Dauer von maximal drei (3) Minuten festgelegt.

Bei außergewöhnlichen Wetterverhältnissen oder Schwierigkeiten bei der Rückholung des Modells, kann die Jury eine Änderung der Höchstzeit für einen Durchgang gestatten. Diese geänderte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchganges bekannt gemacht werden.

3.Q.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der sieben (7) Flüge ergibt die Endwertung.
- b) Bei Gleichstand werden zur Ermittlung der Platzierung nach Beendigung des letzten Durchgangs zusätzliche Entscheidungsflüge durchgeführt. Die Motorlaufzeit wird für den ersten Entscheidungsflug um 5 Sekunden gegenüber den Durchgangslaufzeiten reduziert. Die Laufzeit wird um jeweils weitere 5 Sekunden für jeden folgenden Flug bis zu einem Minimum von 5 Sekunden reduziert. Die Höchstflugzeit für die Entscheidungsflüge bleibt wie in 3.Q.7 festgelegt.
- c) Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen ihre Modelle gestartet haben müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer bei einem erfolglosen Versuch Anrecht auf einen zweiten Versuch gemäß 3.Q.5. Die Startstellen werden für jeden Entscheidungsflug ausgelost.
- d) Die Jury kann abhängig von den Witterungsbedingungen erlauben, dass die Höchstflugzeit und/oder die Motorlaufzeit gegenüber der Regel 3.Q.8.b geändert wird.
- e) Die Motorlaufzeit und die Höchstflugzeit müssen vor Beginn des Durchganges bekannt gegeben werden.

3.Q.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b Paragraph B.11. im Sporting-Code
- b) Die Zeitmessung ist beschränkt auf die Dauern gemäß 3.Q.7 und 3.Q.8. Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.

- c) Die Motorlaufzeit muss von zwei Zeitnehmern mit elektronischen Uhren mit digitalen Anzeigen für 1/100 Sekunden gemessen werden. Die Motorlaufzeit wird als Mittelwert der beiden Zeitmessungen abgerundet auf die nächste 1/10 Sekunde gewertet.

3.Q.10 Anzahl der Helfer

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

3.Q.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, der Wettbewerber steht auf dem Boden (springen erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerber muss seinen Motor selbst anlassen und einstellen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.

