

## 3.2 F1B - Gummimotorflugmodelle

### 3.2.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, das von einem Gummimotor 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. Modelle mit veränderlichem Grundriss oder Fläche müssen der Beschreibung entsprechen, wenn sich die Fläche im Zustand der größten und kleinsten Ausdehnung befindet.

### 3.2.2 Charakteristik der Flugmodelle mit Gummimotor F1B

Flächeninhalt.....	17 - 19 dm <sup>2</sup>
Minimalgewicht des Flugmodells ohne Gummistrang .....	200g
Maximales Gewicht des Gummistranges geschmiert .....	30g

Der Konkurrent darf 4 Modelle einsetzen.

Regel B.3.1. der Sektion 4B im Sporting-Code gilt nicht für die Klasse F1B. Diese Regel besagt, dass der Wettbewerber auch der Erbauer des Modells sein muss.

F1B-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.

### 3.2.3 Anzahl der Flüge

siehe 3.1.3

### 3.2.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- Die beim ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Flug ist gemäß Regel 3.2.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.2.5 b) erfolglos und es erfolgt kein zweiter Versuch, dann ist die Flugzeit des ersten Versuchs die offiziell geflogenen Zeit.
- Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Wenn der zweite Versuch nach Regel 3.2.5 a) ebenfalls erfolglos ist, wird die Flugzeit mit NULL gewertet.

### 3.2.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

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

- Wenn ein Teil des Modells sich beim Start oder während der Flugzeit ablöst.
- Der Flug weniger als 20 Sekunden dauert |

### 3.2.6 Wiederholung eines Versuches

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Flugmodell mit einem anderen im Flug befindlichen Modell oder beim Start mit einer Person kollidiert, die

nicht der Wettbewerbsteilnehmer selbst ist. Sollte das Flugmodell nach einem oben erwähnten Vorkommnis den Flug trotzdem normal fortsetzen, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug offiziell gewertet wird, selbst wenn das Verlangen am Ende des Versuchs ausgesprochen wird.

### 3.2.7 Dauer der Flüge

Die Höchstflugzeit bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften beträgt vier (4) Minuten im ersten Durchgang und drei (3) Minuten in den folgenden Durchgängen. Für andere internationale Wettbewerbe, gilt für alle Durchgänge eine Höchstflugzeit von drei (3) Minuten wenn keine anderen Zeiten (nicht mehr als fünf Minuten) im Vorhinein in der Ausschreibung für bestimmte Durchgänge angekündigt wurden.

Bei Rückholproblemen oder zur Anpassung an die Witterungsbedingungen kann die Jury bzw. bei Nationalen Wettbewerben die Wettbewerbsleitung eine Veränderung der Höchstflugzeit eines Durchganges genehmigen. Solche geänderten Höchstflugzeiten sind vor Beginn des Durchganges bekannt zugeben.

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.

### 3.2.8 Wertung

- a) siehe 3.1.8 a)
- b) siehe 3.1.8.b)
- c) Der Veranstalter hat eine Zeit von zehn (10) Minuten festsetzen, innerhalb derer alle Teilnehmer ihren Gummimotor aufgezogen und ihr Modell gestartet haben müssen. Innerhalb dieser zehn (10) Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, falls ein erfolgloser Versuch gemäß Absatz 3.2.5 vorliegt. Die Startstellen werden für jedes Stechen durch Auslösung ermittelt.
- d) siehe 3.1.8.d)
- e) siehe 3.1.8.e)

### 3.2.9 Zeitmessung,

- a) siehe Sektion 4b, Absatz B.12.
- b) Die Zeitnahme der Flüge ist auf die Dauer gemäß Regel 3.2.7 und 3.2.8 beschränkt. Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.

### 3.2.10 Anzahl der Helfer

Der Wettbewerbsteilnehmer ist berechtigt, einen (1) Helfer am Startplatz zu haben.

### 3.2.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, der Wettbewerbsteilnehmer steht dabei auf dem Boden (Hochspringen ist erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss selbst seinen Motor aufziehen und das Modell auch selbst starten.

- 
- c) Das Modell muss im Bereich von annähernd fünf (5) Metern von der Startpunkt-Markierung gestartet werden.
  - d) Dem Motor darf keine zusätzliche Wärme zugeführt werden.

