

3.J Klasse F1J Freiflugmodelle mit Verbrennungsmotor

Die Regeln die Klasse F1J sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c, Teil 1 anzuwenden.

3.J.1 Begriffsbestimmung

Ein Flugmodell, das seinen Antrieb durch einen Verbrennungsmotor erhält, und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug, außer der Veränderung von Wölbung und Einstellwinkel, unbeweglich bleiben.

3.J.2 Merkmale der Motorflugmodelle

Größter Hubraum des Motors (der Motoren)1,00 cm³
 Am Auslass (den Auslässen) des Motors (der Motoren)
 sind keinerlei Verlängerungen gestattet
 Mindest Gesamtgewicht 160 g

Höchstzulässige Motorlaufzeit fünf (5) Sekunden nach Freigabe des Modells.
 Keine Beschränkungen bei der Zusammensetzung der Kraftstoffe.

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Flugmodelle im Wettbewerb anmelden und einsetzen.

Die Regel B.3.1. der Sektion 4b gilt nicht für die Klasse F1J

3.J.3 Anzahl der Flüge

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) offizielle Flüge.
- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen offiziellen Flug in jedem Durchgang des Wettbewerbs. 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.J.4 Definition eines offiziellen Fluges

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

3.J.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:

- Wenn die Flugzeit weniger als 20 Sekunden beträgt.
- Wenn die Motorlaufzeit nach Freigabe des Modells fünf (5) Sekunden überschreitet.
- Wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Fluges ablöst.

3.J.6 Wiederholung eines Versuches

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.J.7 Flugdauer

Die Höchstflugzeit jedes Fluges beträgt zwei (2) Minuten. Bei außergewöhnlichen Wetterverhältnissen oder Schwierigkeiten bei der Rückholung des Modells, kann die Jury die Höchstzeit für einen Durchgang ändern. Diese festgelegte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchganges bekannt gemacht werden.

3.J.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf (5) Flüge ergibt die Endwertung.
- b) Bei Gleichstand werden zur Ermittlung der Platzierung in der Einzelwertung unmittelbar nach Beendigung des letzten Durchgangs zusätzliche Entscheidungsflüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit eines jeden zusätzlichen Durchgangs muss um eine (1) Minute gegenüber der Höchstflugzeit des vorhergegangenen Durchgangs erhöht werden.

Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen ihre Motoren anlassen und die Modelle starten müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer bei einem erfolglosen Versuch Anrecht auf einen zweiten Versuch gemäß 3.J.5.

3.J.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion 4b Paragraph B.12. im Sporting-Code
- b) Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.
- c) Die Motorlaufzeit muss von zwei (2) Zeitnehmern mit quartzesteuerten elektronischen Stoppuhren mit digitaler Anzeige gemessen werden, die wenigstens 1/100-Sekunden anzeigen. Die Motorlaufzeit ist das Mittel der beiden gemessenen Zeiten und dieses Mittel wird auf die nächste volle Zehntelsekunde (1/10) abgerundet.

3.J.10 Anzahl der Helfer

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

3.J.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 das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.