

13.7 F2C-MTR - FESSELFLUG-MANNSCHAFTSRENNEN

mit Verbrennungsmotoren 1,5cm³

13.7.1 Die Sportart

Ein Mannschaftsrennen besteht aus 3 (in Absprache mit dem Wettbewerbsleiter und den Piloten aus 2) Fesselflugzeugen, die gleichzeitig in demselben Kreis, entgegen dem Uhrzeigersinn fliegen.

Jede Mannschaft besteht aus einem Piloten und einem Mechaniker.

Die Vorläufe gehen über 100 Runden. Es sollen 3 Vorläufe und 1 Endlauf geflogen werden. In welcher Zusammenstellung die Mannschaften fliegen entscheidet das Los.

Der Endlauf geht über 200 Runden mit 3 Fesselflugzeugen.

Die Teilnehmer mit den 3 besten Zeiten aus den Vorrunden nehmen am Endlauf teil.

13.7.2 Das Modell

Außer dem Anbau eines feststehenden Fahrwerkes bestehen keine weiteren Bauvorschriften.

Der maximale Motorhubraum beträgt 1,5cm³.

Zugelassen sind Selbstzünd- und Glühzündmotoren, Letztere mit Schalldämpfer.

Die Leinenlänge beträgt 14,5m +/-0,04m, gemessen von der Achse des Handgriffes bis zur Propellerachse.

Stahllitzen mit einem Durchmesser von mindestens 0,3mm sind vorgeschrieben (nur sog. 0,012 Inch Leinen).

Die Zugbelastungsprobe vor jedem Rennen beträgt 6kg.

Der Tankinhalt beträgt höchstens 10cm³.

Druckbetankungssysteme sind nicht zugelassen.

Einfache Abschaltvorrichtungen ohne Zusatzfunktionen sind zugelassen.

Es dürfen nur handelsüblich, thermoplastische Propeller verwendet werden.

Das maximale Modellgewicht beträgt 500g.

13.7.3 Die Rennanlage

- Der Pilotenkreis hat einen Radius von 3m, der Flugkreisradius beträgt 18,2m.
- Ein Sicherheitszaun ist nicht vorgeschrieben.
- Es sind 3 Startplätze zu markieren.

13.7.4 Die Rennleitung

Sie besteht aus einem Rennleiter und mindestens einem Rundenzähler/Zeitnehmer je Mannschaft.

13.7.5 Der Rennablauf

Die Startplatzwahl wird durch Los ermittelt.

Auf Signal: 90 Sekunden Warmlaufzeit

Auf Signal: Motor abstellen

Vorbereitungszeit bis zum Start 30 Sekunden

Auf Signal: Das Rennen startet

Bei unverschuldetem Beenden des Rennens darf die betroffene Mannschaft ihr Rennen wiederholen.

13.7.6 Regeln für die Piloten

13.7.6.1 Platzwahl

Während des Fluges: Aufenthalt nur im Pilotenkreis

Während des Betankens: Mindestens ein Fuß im Pilotenkreis

- Überholen nur durch überfliegen.
- Beim Zwischentanken Griff am Boden halten.

Kann der Mechaniker das Modell nach dem Landen nicht mehr erreichen, muss das Modell zur Vermeidung von Behinderungen in den Pilotenkreis gezogen werden.

13.7.7 Regeln für die Mechaniker

- Sicherheitshelm tragen.
- Zum Fangen/Bergen des Modells darf der Mechaniker eine Armlänge in den Pilotenkreis greifen.
- Modelle dürfen erst gefangen werden, wenn der Motor nicht mehr läuft und das Modell danach mindestens einmal den Boden berührt hat.
- Während des Betankens, Fangens und Startens: fliegende Modelle haben absolut Vorrang.
- Die Leinen müssen am Boden gehalten werden.
- Tankstopps so durchführen, dass andere Teilnehmer und Modell nicht im Flugbetrieb behindert werden.

13.7.8 Aufgaben des Rennleiters

- Signalgebung beim Start
- Beobachtung des Rennens bezüglich Regeleinhaltung, Fairness und Sicherheit.

Im Bedarfsfalle: Ermahnung der Teilnehmer nach Maßgabe der Regeln. Nach 3 Ermahnungen kann eine Mannschaft vom Rennen ausgeschlossen werden.

13.7.9 Wertung

- Die 3 besten Zeiten aus den Vorläufen bestimmen die Finalteilnehmer.
- Die Platzierung der 3 Finalteilnehmer erfolgt nach ihrer Finalzeit.
- Die Nicht Finalteilnehmer platzieren sich nach ihrer besten Vorlaufzeit.
- Bei nicht beendeten Rennen zählt die Anzahl der geflogenen Runden.