

5.5 F3J - THERMIK SEGELFLUGMODELLE

Zweck: Ein Wettbewerb für Wettbewerbsteilnehmer mit funkferngesteuerten Thermik-Segelflugmodellen. Im Wettbewerb werden mehrere Vorrunden geflogen. Für jede Vorrunde werden die Teilnehmer in Gruppen eingeteilt. Die Ergebnisse jeder Gruppe werden "normalisiert", um zu aussagekräftigen Wertungen zu kommen, auch wenn die Wetterbedingungen sich während eines Durchganges ändern. Die Teilnehmer mit den höchsten Gesamtwertungen in den Vorrunden fliegen dann mindestens zwei (2), aber nicht mehr als vier (4) weitere Durchgänge in der Endrunde als eine (1) Gruppe, um das Endergebnis zu erhalten. Die geplante Anzahl von Durchgängen in der Endrunde muss vom Wettbewerbsleiter vor Wettbewerbsbeginn bekannt gegeben werden.

5.5.1 Allgemeine Bestimmungen

5.5.1.1 Begriffsbestimmung funkferngesteuertes Segelflugmodell

Ein Flugmodell, das keinen Antrieb besitzt und dessen Auftriebserzeugung auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf starre Auftriebsflächen wirken. Flugmodelle mit veränderlichen Umrissen oder Flächen müssen mit den Vorgaben des Regelwerks übereinstimmen, wenn die Flächen in maximaler und minimaler Position stehen.

Das Modell muss vom Boden aus durch Funkfernsteuerung vom Wettbewerbsteilnehmer gesteuert werden.

Jede Änderung von Umriss oder Fläche muss durch Funkfernsteuerung vorgenommen werden.

5.5.1.2 Vorfertigung der Modelle

Regel B.3.1 der Sektion 4b (Erbauerklausel) ist auf diese Klasse nicht anzuwenden.

5.5.1.3 Merkmale von funkferngesteuerten Segelflugmodellen

Maximaler Flächeninhalt	150 dm ²
Maximale Flugmasse	5 kg
Flächenbelastung	12 bis 75 g/dm ²
Mindestradius der Rumpfnase	7,5 mm

a) Die Fernsteuerung muss in der Lage sein, gleichzeitig mit anderen Anlagen in einem Frequenzabstand von 20 kHz zu arbeiten. Wenn die Fernsteuerung diese Forderungen nicht erfüllen kann, muss die Bandbreite (max. 50 kHz) vom Wettbewerbsteilnehmer angegeben werden.

b) Alle Vorrichtungen zur Übermittlung von Informationen und Daten über den Zustand der Luft und von Daten vom Modell zum Piloten sind verboten. Von diesem Verbot sind alle Vorrichtungen betroffen, die Daten übertragen können und nicht unmittelbar zur Steuerung des Modells dienen (z.B: Mobiltelefone, Funkgeräte, Telemetrieanlagen für Geschwindigkeit, Höhe etc) sowie Temperaturmessgeräte (z.B: Infrarotkameras, Thermometer etc.) und weiters optische Geräte (z.B: Ferngläser, Teleskope etc.) und Entfernungs- und Höhenmessgeräte (z.B: GPS-Geräte, Laserdistanzmesser etc.). Die Übermittlung der Funksignalstärke am Empfänger und der Spannungsversorgung des Modells ist gestattet. Die Verwendung von optischen Brillen und Sonnenbrillen ist gestattet. Bei Verletzung einer der obenstehenden Regeln wird der Wettbewerber vom Wettbewerb ausgeschlossen.

- c) Der Wettbewerbsteilnehmer darf im Wettbewerb drei (3) Modelle einsetzen.
- d) Der Wettbewerbsteilnehmer darf Teile der Modelle während des Wettbewerbs untereinander tauschen, vorausgesetzt, dass das entstehende Modell den Bestimmungen entspricht, und die Teile vor Beginn des Wettbewerbs geprüft worden sind.
- e) Um die Startreihenfolge für die Runden auslösen zu können, muss jeder Wettbewerbsteilnehmer drei (3) verschiedene Frequenzen mit 20 kHz Mindestabstand angeben. Dem Wettbewerbsteilnehmer wird eine der drei Frequenzen für die Vorrunden zugewiesen. Nur für eine notwendige Flugwiederholung kann der Veranstalter verlangen, dass eine andere Frequenz (von den drei genannten) verwendet werden muss. Diese Aufforderung muss mindestens 1/2 Stunde vor dem Flug schriftlich an den betroffenen Wettbewerbsteilnehmer (oder den Mannschaftsführer, falls vorhanden) ergehen.
- f) Irgendwelcher Ballast muss sich im Inneren des Modells befinden und an der Zelle sicher befestigt sein.
- g) Feststehende oder einziehbare Vorrichtungen zum Abbremsen des Modells bei der Landung am Boden sind nicht gestattet (z.B. Bolzen, sägezahnähnliche hervorstehende Vorrichtungen, usw.). An der Unterseite des Modells darf nichts hervorragen, außer dem Hochstarthaken und Anlenkungen für die Steuerflächen (mit oder ohne Verkleidung). Der Hochstarthaken darf – von vorne gesehen - nicht breiter als 5 mm und nicht höher als 15 mm sein.

5.5.1.4 Wettbewerbsteilnehmer und Helfer

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer (Pilot) muss seine Fernsteueranlage selbst bedienen.
- b) Jedem Wettbewerbsteilnehmer sind drei (3) Helfer gestattet. Wenn ein Mannschaftsführer erforderlich ist, darf dieser dem Wettbewerbsteilnehmer ebenfalls helfen. Höchstens zwei (2) Helfer sind zum Schlepp beim Start gemäß 15.10.8.2 gestattet.

5.5.2 Wettbewerbsgelände

5.5.2.1 Der Wettbewerb muss auf einem Gelände stattfinden, das verhältnismäßig eben ist und eine möglichst geringe Chance zu Hang- oder Wellensegelflug bietet.

5.5.2.2 a) Das Fluggelände muss einen gekennzeichneten Startkorridor von sechs (6) m Breite mit einer Mittellinie als Startlinie besitzen. Der Startkorridor muss quer zur Windrichtung liegen und muss auf der Startlinie für jeden Wettbewerbsteilnehmer der Gruppe Markierungen besitzen, die mindestens 15 m voneinander entfernt sind, eine Markierung pro Wettbewerbsteilnehmer in der Gruppe.

b) Für jeden Wettbewerbsteilnehmer pro Gruppe ist ein (1) Landepunkt vorgesehen. Jeder Landepunkt ist einer Startstelle zugeordnet und liegt mindestens 30 m in Windrichtung vom Startkorridor entfernt.

5.5.2.3 Die Mittelpunkte der Landekreise und der Startlinie müssen immer gekennzeichnet sein. Der Wettbewerbsleiter legt fest, ob die Umfangslinien wegfallen und durch andere Mittel ersetzt werden, z. B. ein Maßband, zur Messung der Entfernung zum Landepunkt.

5.5.2.4 Sicherheitsbestimmungen

- a) Der Kontakt eines Modells mit einem Gegenstand in einem definierten Sicherheitsbereich (inklusive dem Startkorridor) wird mit 300 Strafpunkten bestraft, die vom Endergebnis des Wettbewerbsteilnehmers abgezogen werden.
- b) Der Kontakt eines Modells mit einer Person in einem definierten Sicherheitsbereich (inklusive dem Startkorridor) wird mit 1000 Strafpunkten bestraft, die vom Endergebnis des Wettbewerbsteilnehmers abgezogen werden.
- c) Für jede Flugaufgabe können nur einmal Strafpunkte vergeben werden. Wenn zum Beispiel eine Person berührt wird und dabei das Modell auch den Boden im Sicherheitsbereich berührt, werden 1000 Strafpunkte für die Personenberührung vergeben.
- d) Die Strafpunkte sind in der Ergebnisliste so auszuweisen, dass der Vorfall jener Runde zugeordnet werden kann, in der er geschehen ist.
- e) Falls nötig, kann der Veranstalter einen Teil des Luftraumes als Sicherheitszone definieren. In diesem Fall muss zumindest ein Offizieller die Begrenzungen der Sicherheitszone mit einem Visier (senkrechte Ebene) überwachen. Der Offizielle muss eine Verwarnung aussprechen, wenn ein Modell die Grenze in Richtung Sicherheitszone überfliegt. Verlässt das Modell die Sicherheitszone nicht auf kürzestem Wege, werden 300 Strafpunkte vergeben.

5.5.3 Wettbewerbsflüge

5.5.3.1 Anzahl der Flüge

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf wenigstens fünf (5) offizielle Flüge, vorzugsweise mehr.
- b) Der Wettbewerbsteilnehmer hat für jeden offiziellen Flug beliebig viele Versuche innerhalb der Arbeitszeit.
- c) Es gilt als offizieller Versuch, wenn das Modell die Hand des Wettbewerbsteilnehmers oder die eines seiner Helfer unter Leinenzug verlassen hat.
- d) Im Falle mehrerer Versuche ist das Ergebnis des letzten Fluges das offizielle Ergebnis.
- e) Die Flugzeit aller Versuche muss mit zwei (2) Stoppuhren gemessen werden. Wird keine offizielle Flugzeit ermittelt, hat der Wettbewerbsteilnehmer ein Anrecht auf eine Flugwiederholung mit neuer Arbeitszeit, wie unter 15.10.4 beschrieben.

5.5.4 Flugwiederholungen

Der Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf eine neue Arbeitszeit wenn:

- a) sein Modell in der Luft mit einem anderen fliegenden Modell oder mit einem gerade startenden Modell zusammenstößt.
- b) Sein Modell mit einem anderen Modell oder einer anderen Schleppleine zusammenstößt.
- c) der Flug von den offiziellen Zeitnehmern nicht gemessen wurde.
- d) sein Flug durch ein Ereignis, das außerhalb seiner Kontrolle liegt, behindert oder beendet wurde. Linecrossing wird nicht als Grund für eine Flugwiederholung betrachtet.
- e) ein fremdes Schleppseil nach dem Start nicht eingerollt oder beseitigt wird und die Schleppleine blockiert.

Um eine Flugwiederholung beanspruchen zu können, muss sich der Wettbewerbsteilnehmer vergewissern, dass die offiziellen Zeitnehmer die Behinderung bemerkt haben. Danach muss der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell so schnell wie möglich landen.

Ein Wiederholungsflug wird dem Wettbewerbsteilnehmer gemäß folgender Vorgaben gewährt:

1. in einer nicht vollständigen Gruppe, oder in einer vollständigen Gruppe auf einem zusätzlichen Start-/Landepunkt;
2. wenn das nicht möglich ist, in einer neuen Gruppe von mehreren (mindestens vier (4) Piloten. Stehen weniger als vier (4) Flugwiederholungen an, wird die Gruppe mit ausgelosten Wettbewerbsteilnehmern auf vier (4) Piloten erweitert. Ist die Teilnahme eines ausgelosten Piloten durch Teamzugehörigkeit oder Frequenzgleichheit nicht möglich, wird ein anderer per Los ausgewählt.
3. wenn auch das nicht möglich ist, wird die Flugwiederholung mit den Teilnehmern der ursprünglichen Gruppe am Ende des laufenden Durchgangs durchgeführt.

Im Fall von Möglichkeit drei (3) ergibt das bessere der beiden Ergebnisse von ursprünglichem Flug und Wiederholungsflug die offizielle Wertung, außer für jene Piloten, denen ein Wiederholungsflug gewährt wurde. Für diese gilt das Ergebnis des Wiederholungsflugs als offizielles Ergebnis. Einem Wettbewerbsteilnehmer dieser Gruppe, dem kein Wiederholungsflug gewährt wurde, wird im Fall einer Behinderung keine neue Arbeitszeit zugesprochen.

5.5.5 Streichung eines Fluges und/oder Ausschluss

5.5.5.1

- a) Ein Flug ist ungültig und das Ergebnis Null, wenn der Wettbewerbsteilnehmer ein Modell einsetzt, das in irgendeinem Punkt der Regel 15.10.1 nicht entspricht. Liegt nach Meinung des Wettbewerbsleiters ein vorsätzlicher oder fahrlässiger Regelverstoß vor, kann der Wettbewerbsteilnehmer vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.
- b) Ein Flug wird gestrichen und mit Null bewertet, wenn das Modell einen Teil während des Starts oder während des Fluges verliert, es sei denn, dies geschieht als Folge eines Zusammenstoßes in der Luft mit einem anderen Modell oder einer Startleine.
- c) Das Abfallen eines Teils während der Landung (beim Aufsetzen auf den Boden) bleibt unberücksichtigt.
- d) Ein Flug ist ungültig und wird mit Null bewertet, wenn das Modell von jemand anderem als dem Wettbewerbsteilnehmer gesteuert wird.
- e) Ein Flug ist ungültig und wird mit Null bewertet, wenn bei der Landung irgendein Teil des Modells nicht innerhalb von 75 m vom Mittelpunkt des dem Wettbewerbsteilnehmer zugeordneten Landepunktes liegen bleibt.

5.5.5.2 Flugabbruch

Während des Fly-offs und während des letzten Gruppenfluges eines Durchganges, kann der Wettbewerbsleiter innerhalb der ersten 30 Sekunden der Arbeitszeit abbrechen, wenn Ereignisse eintreten, die zu einem Wiederholungsflug entsprechend 15.10.4 für einen oder mehrerer Wettbewerbsteilnehmer führen.

Tritt dieser Fall ein, so muss der Wettbewerbsleiter:

- Den sofortigen Abbruch der Gruppe den Wettbewerbsteilnehmern klar erkennbar mitteilen.
- Die laufende Arbeitszeit stoppen.
- Die Wettbewerbsteilnehmer zum Landen ihrer Modelle auffordern.

Diese Fluggruppe wird mit der Vorbereitungszeit und darauf folgender Arbeitszeit so bald wie möglich neu gestartet.

5.5.6 Flugdurchführung und Gruppenzusammenstellung

5.5.6.1 Durchgänge und Gruppen

- a) Die Gruppen in den Vorrunden werden unter Berücksichtigung der Sendefrequenzen zusammengestellt, um möglichst viele Wettbewerbsteilnehmer in den Gruppen unterzubringen. Mindestens sechs (6), vorzugsweise acht (8) bis zehn (10) Wettbewerbsteilnehmer sollten eine Gruppe bilden.
- b) Der Wettbewerb wird in Durchgänge und diese in Gruppen unterteilt.
- c) Die Reihenfolge soll durch eine Tabelle (Matrix) bestimmt werden, welche die geringstmögliche Wahrscheinlichkeit bietet, dass Wettbewerbsteilnehmer mehr als einmal zusammen in einer Gruppe fliegen (siehe 10.6.12.5 am Ende dieser Regeln).

5.5.6.2 Fliegen in Gruppen

- a) Die Wettbewerbsteilnehmer haben Anrecht auf eine Vorbereitungszeit von fünf (5) Minuten.

Die Vorbereitungszeit läuft ab dem Augenblick, in dem die Gruppe zum Einnehmen der Startstelle am zugeordneten Startplatz aufgerufen worden ist, bis zum Beginn der Arbeitszeit.
- b) Den Wettbewerbsteilnehmern jeder Gruppe steht eine Arbeitszeit von exakt zehn (10) Minuten zu.
- c) Der Veranstalter muss den Beginn der Arbeitszeit durch ein deutliches akustisches Signal bekannt geben (siehe 10.6.12.1).
- d) Nach Ablauf von acht (8) Minuten der Arbeitszeit einer Gruppe ist ein akustisches und sichtbares Zeichen zu geben.
- e) Das Ende der Arbeitszeit einer Gruppe ist wie deren Beginn vom Veranstalter durch ein deutliches akustisches Signal anzuzeigen.
- f) Modelle, die am Ende der Arbeitszeit noch fliegen, müssen sofort landen.

5.5.7 Senderkontrolle

5.5.7.1 Beginn

- a) Der Wettbewerbsleiter darf den Wettbewerb erst dann starten, wenn alle Sender dem Veranstalter übergeben worden sind.
- b) Wird der Sender nicht vor dem offiziellen Beginn des Wettbewerbs abgegeben, kann dies für den betroffenen Wettbewerbsteilnehmer zum Verlust des Fluges im ersten Durchgang des Tages führen.
- c) Jede Inbetriebnahme des Senders während des Wettbewerbs, ohne die Genehmigung des Wettbewerbsleiters einzuholen, ist verboten und führt zum Ausschluss vom Wettbewerb.
- d) Der Wettbewerbsteilnehmer muss seinen Sender unmittelbar nach seinem Flug dem dafür Zuständigen (gewöhnlich dem Zeitnehmer) übergeben.

5.5.8 Start

5.5.8.1 Die Modelle müssen stets innerhalb des bezeichneten Startkorridors gegen den Wind gestartet werden (5.6.2.2). Ein Versuch wird für ungültig erklärt und mit null (0) bewertet, wenn das Modell außerhalb des bezeichneten Startkorridors gestartet wird.

5.5.8.2 Der Start erfolgt ausschließlich durch ein Startseil im Handschlepp.

5.5.8.2.1 Die Schlepper dürfen keine mechanischen Hilfen einsetzen, außer Umlenkrollen zur Erleichterung des Schleppens. Zum Rückholen der Leine nach vollzogenem Start darf eine handbetriebene Spule (handbetriebene Winde) eingesetzt werden. Wird eine Umlenkrolle benutzt, müssen die Schlepper nach dem Ausklinken des Modells weiterlaufen, bis das Startseil zur Gänze aus dem Startbereich gezogen wurde, um Linecrossings und gegenseitige Behinderungen zu vermeiden.

Diese Regelung ist nicht gültig, wenn eine Seilriss passiert. In diesem Fall muss nur der verbleibende Leinenrest von den Schleppern aus dem Bereich entfernt werden. Der Startleinenmanager hat die Lage zu beobachten und gegebenenfalls die Schlepper aufzufordern, ihre Schleppleinen zu entfernen, wenn das Modell ausgeklinkt hat. Wird der Aufforderung nicht nachgekommen, ist der Flug des Wettbewerbsteilnehmers mit 100 Strafpunkten zu belegen.

c) Beim Schleppen mit einer Umlenkrolle muss hinter der Rolle ein unzerbrechliches Schild von mindestens 15 cm Durchmesser montiert sein, um die Schlepphelfer gegen Verletzungen durch gerissene und zurückschlagende Seilenden zu schützen.

Zum Schleppen mit einer Umlenkrolle sind zwei (2) Helfer vorgeschrieben und es muss mindestens eine der folgenden Schutzvorkehrungen getroffen werden:

- Die Umlenkrolle und das Schutzschild müssen mit einem Seil von mindestens 5 mm Durchmesser in V-Form verbunden sein, deren Schenkel zwischen mindestens 1,5 und höchstens 3 Meter lang sind, mit Handschlaufen an jedem Ende, oder
- Die Umlenkrolle in der Mitte eines ausreichend starken Jochs länger als 80 cm mit Handgriffen an jedem Ende angebracht sein.

Wenn mit einer Umlenkrolle geschleppt wird, muss das Ende der Schleppleine an einem Bodenanker befestigt sein, der mit zwei weiteren Sicherheitsankern mit Metallseilen verbunden ist. Der Bodenanker muss mindestens 50 cm lang sein. Die Sicherheitsanker müssen eine Mindestlänge von 30 cm aufweisen. Der Bodenanker muss mindestens 40 cm tief eingeschlagen werden. Die Verbindung mit

dem Schleppseil darf nicht höher als 10 cm über dem Boden reichen.

5.5.8.3 Der Wettbewerbsleiter legt einen Startraum fest. Schlepper müssen beim Start eines Modells stets in diesem Startraum bleiben.

5.5.8.4 Das Startgerät (handbetriebene Winde, Umlenkrolle, Anker, falls verwendet, und alles andere Zubehör außer der Schleppleine mit oder ohne Verbindungsteile aller Art von höchstens fünf (5) cm³ oder fünf (5) Gramm) darf sich weder lösen, noch vom Wettbewerbsteilnehmer oder seinen Helfern während des Starts losgelassen werden. Der Teilnehmer wird durch Streichung seines Fluges bestraft und es ist kein weiterer Versuch gestattet.

5.5.8.5 Wird ein Modell vor Beginn der Arbeitszeit einer Gruppe gestartet, so muss es wieder landen und innerhalb der Arbeitszeit neu gestartet werden. Nichtbeachtung führt für den Wettbewerbsteilnehmer zur Streichung des Ergebnisses dieses Durchganges.

5.5.8.6 Startleinen

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf seine Startleine nur innerhalb der fünf (5) Minuten Vorbereitungszeit auslegen und muss sie spätestens am Ende der Arbeitszeit einholen.
- b) Die Länge der Startleine darf 150 Meter unter einem Zug von 20 N nicht überschreiten.
- c) Die Startleine muss auf ihrer gesamten Länge aus Polyamid-Monofilamentmaterial bestehen.

Sie muss mit einem Wimpel ausgestattet sein, der mindestens fünf (5) dm² Flächeninhalt hat.

Anstelle des Wimpels darf ein Fallschirm verwendet werden, (mindestens fünf (5) dm² Flächeninhalt), vorausgesetzt er ist nicht am Modell befestigt und bleibt bis zum Ausklinken der Startleine inaktiv.

Verbindungen (Kupplungen, Knoten, Ösen usw.) aus einem anderen Material sind bis zu einer Gesamtlänge von 1,5 Meter gestattet und sind der maximalen Gesamtlänge von 150 Meter enthalten.

5.5.9 Landung

5.5.9.1 Vor Beginn des Durchganges muss der Veranstalter jedem Wettbewerbsteilnehmer einen Landepunkt zuweisen. Der Wettbewerbsteilnehmer ist verantwortlich, dass er/sie stets den richtigen Landepunkt benutzt.

5.5.9.2 Während des Landevorganges müssen sich Offizielle (Zeitnehmer) entgegen der Windrichtung hinter der Startlinie aufhalten. Der Wettbewerbsteilnehmer und ein (1) Helfer dürfen sich innerhalb des Kreises von 15 Metern Radius aufhalten.

5.5.9.3 Nach der Landung dürfen die Wettbewerbsteilnehmer ihre Modelle vor Ende der Durchgangszeit zurückholen, wenn sie dadurch nicht andere Wettbewerbsteilnehmer oder Modelle aus ihrer Gruppe behindern.

5.5.10 Wertung

5.5.10.1 Die Zeit für den Flugzeit wird gestartet, wenn das Modell von der Startleine ausklinkt, bis entweder:

- a) dem Augenblick, an dem das Modell zum ersten Mal den Boden berührt, oder
- b) dem Augenblick, an dem das Modell irgendeinen Gegenstand berührt, der mit dem Boden in Verbindung steht. Teile von Startgeräten (Startleinen), die vom

am Boden liegen und hochragen, gelten nicht als Gegenstände in Verbindung mit dem Boden.

c) Die Arbeitszeit der Gruppe endet.

5.5.10.2 Die Flugzeit in Sekunden wird auf eine (1) Zehntelsekunde genau aufgezeichnet.

5.5.10.3 Beim Überfliegen des Endes der Arbeitszeit der Gruppe bis zu einer (1) Minute, werden als Strafe dreißig (30) Punkte abgezogen.

5.5.10.4 Wird das Ende der Arbeitszeit einer Gruppe um mehr als eine (1) Minute überflogen, ist die Wertung null (0).

5.5.10.5 Es wird ein Landebonus gemäß der Entfernung zum Landepunkt, den der Veranstalter markiert hat, nach folgender Tabelle vergeben:

Abstand zum Landepunkt in Metern	Punkte	Abstand zum Landepunkt in Metern	Punkte
0,2	100	5,0	80
0,4	99	6,0	75
0,6	98	7,0	70
0,8	97	8,0	65
1,0	96	9,0	60
1,2	95	10,0	55
1,4	94	11,0	50
1,6	93	12,0	45
1,8	92	13,0	40
2,0	91	14,0	35
3,0	90	15,0	30
4,0	85	Über 15,0	0

5.5.10.6 Zur Ermittlung des Landebonus wird der Abstand des liegenden Modells von seiner Rumpfspitze bis zu dem vom Veranstalter dem Wettbewerbsteilnehmer zugeordneten Landepunkt gemessen.

5.5.10.7 Die Tabelle (Matrix) weist für jeden Wettbewerbsteilnehmer eine Startnummer aus, die während aller Vorrunden des Wettbewerbs gleich bleibt.

5.5.10.8 Wenn das Modell den Wettbewerbsteilnehmer oder seinen Helfer während des Landevorganges berührt, werden keine Landepunkte vergeben.

5.5.10.9 Keine Landepunkte werden vergeben, wenn das Modell am Ende der Arbeitszeit der Gruppe noch fliegt.

5.5.10.10 Der Wettbewerbsteilnehmer, der auf sich die größte Punktzahl vereint (Flugzeitpunkte plus Lande-Bonuspunkte minus Strafpunkte) ist der Gruppensieger und erhält eine Wertung von eintausend (1000) Punkten für diese Gruppe.

5.5.10.11 Die restlichen Wettbewerbsteilnehmer der Gruppe erhalten Wertung (vor Korrektur) in Promille der Wertung des Gruppensiegers.

Diese Wertungen wie folgt berechnet:

$$\frac{\text{Punktezahl des Wettbewerbsteilnehmers} \times 1000}{\text{Höchste in der Gruppe erreichte Punktezahl (des Gruppensiegers)}}$$

Höchste in der Gruppe erreichte Punktezahl (des Gruppensiegers)

5.5.11 Endwertung

a) Werden sieben (7) oder weniger Vorrunden-Durchgänge geflogen, bildet die Summe der Wertungen des Wettbewerbsteilnehmers seine Wertung für die Vorrunde.

Werden mehr als sieben (7) Vorrunden-Durchgänge geflogen, wird die niedrigste Wertung gestrichen und die Summe errechnet.

b) Am Ende der Vorrunde werden mindestens neun (9) Wettbewerbsteilnehmer, welche die höchsten Vorrundenwertungen erzielt haben, in einer Gruppe zusammen gefasst, um die Fly-off – Durchgänge zu fliegen. Der Veranstalter entscheidet, wenn es die Fernsteuerfrequenzen erlauben, wie viele Teilnehmer am Fly-Off teilnehmen.

5.5.11.1 Die Arbeitszeit für jeden Wettbewerbsteilnehmer, der sich für die Endrunde qualifiziert hat, beträgt fünfzehn (15) Minuten. Wie in der Vorrunde sind deutliche akustische Signale zu geben: am Beginn der Arbeitszeit der Gruppe, nach genau 13 Minuten der Arbeitszeit und nach genau 15 Minuten zum Ende der Arbeitszeit.

5.5.11.2 Die Wertung der Endrunden erfolgt gemäß 15.10.10.11.

5.5.11.3 Die Endplatzierung der Wettbewerbsteilnehmer, die für die Endrunde qualifiziert sind, wird durch die Summe ihrer Ergebnisse in der Endrunde ermittelt. Ihre Ergebnisse aus den Vorrunden bleiben unberücksichtigt.

Wenn weniger als sechs (6) Durchgänge in der Endrunde geflogen werden, zählen alle Ergebnisse der Endrunde; werden sechs (6) oder mehr Durchgänge in der Endrunde geflogen, wird das jeweils schlechteste Ergebnis des Teilnehmers gestrichen.

Falls zwei (2) oder mehr Teilnehmer punktegleich sind, wird die Endplatzierung dieser Teilnehmer durch ihren Platz nach den Vorrunden bestimmt; der besser platzierte Teilnehmer wird vor dem in den Vorrunden schlechter platzierten Teilnehmer gereiht.

5.5.12 Hinweise

5.5.12.1 Organisatorische Erfordernisse

a) Der Veranstalter muss sicherstellen, dass jeder Wettbewerbsteilnehmer keinerlei Zweifel über den sekundengenauen Beginn und das Ende der Durchgangszeit seiner Gruppe hat.

b) Akustisches Zeichen kann eine Autohupe sein, eine Glocke oder ein Lautsprecher etc. Dabei ist zu bedenken, dass sich der Schall gegen den Wind langsam / nicht gut ausbreitet und deshalb der Standort der Schallquelle wohl bedacht sein muss.

Für einen fairen Wettbewerb ist die Mindestzahl der Wettbewerbsteilnehmer in jeder Gruppe vier (4). Mit fortschreitendem Wettbewerb können einige Wettbewerbsteilnehmer aus verschiedenen Gründen ausfallen. Besteht eine Gruppe nur noch aus drei (3) oder weniger Wettbewerbsteilnehmern, fügt der Veranstalter einen Wettbewerbsteilnehmer aus einer späteren Gruppe hinzu, wobei er möglichst beachtet, dass dieser noch nicht in einem der vergangenen Durchgänge gegen einen in dieser Gruppe geflogen hat und dass die Sendefrequenz nicht belegt ist.


5.5.12.2 Aufgaben der Zeitnehmer

- a) Der Veranstalter hat zu gewährleisten, dass alle Personen, die als offizielle Zeitnehmer arbeiten, sich der Bedeutung ihrer Aufgabe bewusst sind und mit den Regeln vertraut sind, besonders mit solchen Regeln, bei denen rasches Eingreifen erforderlich sind, damit die Chancen des Wettbewerbsteilnehmers im Wettbewerb nicht gefährdet sind.
- b) Die offiziellen Zeitnehmer sind verantwortlich, dass die Sender den Wettbewerbsteilnehmern vor Beginn der Arbeitszeit ausgehändigt werden und sie diese nach dem Ende des Fluges so bald wie möglich in die Senderaufbewahrung zurückbringen.
- c) Der Veranstalter benennt einen Verantwortlichen, der Wettbewerbsteilnehmer feststellt, die am Ende der Arbeitszeit einer Gruppe noch fliegen, und deren Überflugzeit dokumentiert.

5.5.12.3 Gruppenbildung

- d) Die Zusammensetzung der Gruppen soll so gewählt werden, dass ein Wettbewerbsteilnehmer möglichst selten gegen denselben Wettbewerbsteilnehmer fliegt -mit Ausnahme der Endrundenflüge. Es ist jedoch nicht vermeidbar, dass bei mehr als drei (3) geflogenen Vorrunden einzelne Teilnehmer wieder aufeinandertreffen können. Diese Situationen sollen aber auf ein Minimum reduziert werden.
- e) Um den Zeitbedarf zu minimieren, ist es sinnvoll, alle Teilnehmer in möglichst wenigen Gruppen unterzubringen. Es wird empfohlen, Gruppen mit freien Startplätzen am Ende der Runde einzuplanen, um Startplätze für etwaige Wiederholungsflüge bereit zu halten.
- f) Die Gruppeneinteilung muss so weit wie möglich Teamzugehörigkeiten berücksichtigen.

Muster einer Auswertekarte

F3J WETTBEWERB:		Datum: _____	
Pilot: _____		Start-Nr.: _____	
	Vorunde: 1	Vorunde: 2	Vorunde: 3
Modell <small>AB</small>	Gruppe:	Gruppe:	Gruppe:
Rumpf <small>AB</small>	1. Versuch	1. Versuch	1. Versuch
Haube <small>AB</small>	Zeit: min sec Landung: m	Zeit: min sec Landung: m	Zeit: min sec Landung: m
Li.Fläche <small>AB</small>	2. Versuch	2. Versuch	2. Versuch
Re.Fläche <small>AB</small>	Zeit: min sec Landung: m	Zeit: min sec Landung: m	Zeit: min sec Landung: m
Mittelstück <small>AB</small>	Zeitnehmer: Pilot:	Zeitnehmer: Pilot:	Zeitnehmer: Pilot:
Li.Höhenl. <small>AB</small>	Strafpunkte:	Strafpunkte:	Strafpunkte:
Re.Höhenl. <small>AB</small>	Strafpunkte:	Strafpunkte:	Strafpunkte:
 <small>F3JSPORTC DR F3 (2002/05/14)</small>	Segelpunkte _____	Segelpunkte _____	Segelpunkte _____
	Landepunkte _____	Landepunkte _____	Landepunkte _____
	Summe _____	Summe _____	Summe _____
	Wertungspunkte _____	Wertungspunkte _____	Wertungspunkte _____

