

5.7 F3K – Funkferngesteuerte Handstart-Segelflugmodelle

5.7.1 Allgemeines

Dieser Wettbewerb besteht aus mehreren Aufgaben, bei dem Fernlenk-Segelflugmodelle aus der Hand gestartet werden. Grundsätzlich besteht der Wettbewerb aus mindestens fünf (5) Durchgängen. Der Veranstalter kann auch mehr als fünf Durchgänge vor dem Beginn des Wettbewerbes ankündigen. Unter bestimmten Umständen (z.B. wegen Schlechtwetters) kann die Jury sich für weniger Durchgänge als angekündigt entscheiden. In diesen Fällen können weniger als fünf (5) Durchgänge gewertet werden und bilden in Summe das Endergebnis.

5.7.1.1 Zeitnehmer

Der Veranstalter muss eine ausreichende Anzahl von gut ausgebildeten Zeitnehmern stellen, um genügend Flüge gleichzeitig durchführen zu können. Dem Offiziellen ist es nicht gestattet, dem Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer in irgendeiner Art zu assistieren. Dem Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer ist es jedoch gestattet, sein bisheriges Flugergebnis während der Arbeitszeit zu erfahren.

Offizielle Zeitnehmer dürfen sich innerhalb oder außerhalb des Start- und Landefeldes aufhalten, um den Flug zu beobachten. Sie müssen sicherstellen, dass sie weder einen Piloten noch ein Flugmodell behindern.

5.7.1.2 Helfer

Jedem Teilnehmer ist ein Helfer gestattet, der physisch nicht in den Flug eingreifen darf, ausgenommen bei der Rückholung des Modells, wenn es außerhalb des Start- und Landefeldes gelandet ist. Der Helfer ist die einzige Person, die dem Wettbewerbsteilnehmer im Start- und Landefeld in der Arbeitszeit helfen darf. Nach dem Ende der Arbeitszeit müssen der Wettbewerbsteilnehmer und der Zeitnehmer die Flugergebnisse des Durchganges unterzeichnen. Wenn das Ergebnis nicht vom Wettbewerbsteilnehmer unterzeichnet wurde, ist das Ergebnis dieses Durchganges null (0) Punkte.

5.7.1.3 Senderdepot

Der Veranstalter soll eine Senderaufbewahrung vorsehen, in der alle Sender und/oder Antennen, die während eines Fluges oder der dazugehörigen Vorbereitungszeit nicht benutzt werden, aufbewahrt werden.

5.7.2 Definition des Segelflugmodells

5.7.2.1 Spezifikationen

F3K - Flugmodelle sind antriebslose Segelflugmodelle mit folgenden Beschränkungen:

Spannweite maximal 1500 mm
Gewicht maximal 600 g

- Radius der Rumpfspitze mindestens fünf (5) mm in allen Richtungen (Messverfahren analog Klasse F3B, Definition der Rumpfspitze).
- Die Modelle müssen aus der Hand gestartet werden und werden mittels einer Funkfernsteuerung gesteuert, die auf eine unbeschränkte Zahl von Steuerflächen wirken darf.
- Das Benutzen von Kreiseln und Variometern an Bord der Modelle ist nicht gestattet.
- Das Segelflugmodell kann mit Löchern, Vertiefungen oder Verstärkungen, welche einen besseren Griff des Modells durch die Hand erlauben, ausgestattet sein. Die Befestigungen müssen stabil und ein unabnehmbares Teil des Modells innerhalb der Halbspannweite des Modells und weder aus- noch einziehbar sein. Vorrichtungen, die nicht Teil des Modells vor und nach dem Start sind, dürfen nicht verwendet werden.

5.7.2.2 Teilverlust

Wenn das Modell während des Fluges einen Teil verliert, wird der Flug mit null (0) Punkten bewertet. Tritt bei einem Zusammenstoß von zwei Modellen in der Luft, bei der Landung am Boden, bei Berührung eines Objekts oder einer Person ein Teilverlust auf, so ist der Flug trotzdem gültig.

5.7.2.3 Änderung des Segelflugmodells

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf fünf (5) Segelflugmodelle im Wettbewerb einsetzen. Es ist gestattet, Teile zwischen diesen Modellen auszutauschen. Er darf jederzeit sein Modell ändern, solange es den Bestimmungen entspricht und auf der zugewiesenen Frequenz betrieben wird. Der Veranstalter muss die fünf (5) Modelle und die austauschbaren Teile markieren.

Während der Arbeitszeit darf sich immer nur ein (1) Modell eines Wettbewerbsteilnehmers im Start- und Landefeld befinden. Nur jene Ersatzmodelle, die sich beim Beginn der Arbeitszeit im Modellwechselfeld oder im Start- und Landefeld befinden, dürfen in der laufenden Arbeitszeit eingesetzt werden. Zum Modellwechsel muss das „alte“ Modell in das Modellwechselfeld gebracht werden und kann dort gegen das im gleichen Modellwechselfeld befindliche „neue“ Modell getauscht werden.

5.7.2.4 Rückholung der Segelflugmodelle

Wenn der Wettbewerbsteilnehmer in der Vorbereitungs- oder Arbeitszeit sein Modell außerhalb des Start- und Landefeldes landet, muss es vor dem nächsten Start ins Start- und Landefeld entweder vom Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer zurückgebracht werden. Anderen Personen ist es nicht erlaubt, das Segelflugmodell zurückzuholen. Versucht ein Teammitglied des Wettbewerbsteilnehmers das Modell zurückzubringen, wird der Wettbewerbsteilnehmer für diese Runde disqualifiziert. Wird das Modell von einer unbeteiligten Person (z.B.: Zu-

schauer) aufgehoben oder zurückgebracht, so steht dem Wettbewerbsteilnehmer eine Wiederholung des Fluges zu.

Bei der Rückholung des Modells ist es nicht zulässig, es zum Start- und Landefeld zurückzufliegen. Ein Start des Modells außerhalb des Start- und Landefeldes wird in dieser Situation mit 100 Punkten bestraft, die vom Gesamtergebnis abgezogen werden.

5.7.2.5 Fernsteuerfrequenzen

Jeder Teilnehmer muss mindestens zwei (2) Frequenzen bereitstellen, auf denen er seine Modelle steuern kann und der Veranstalter kann für die Dauer des gesamten Wettbewerbs eine dieser Frequenzen zuordnen. Dem Veranstalter ist es nicht gestattet, die Frequenz während der Veranstaltung zu wechseln. Der Veranstalter kann die Frequenzzuweisung nur für die Austragung eines Fly-Offs (gültig für alle Aufgaben des Fly-Offs) ändern.

5.7.2.6 Ballast

Absatz B3.1 der Sektion 4B (Erbauer des Modells) ist auf die Klasse F3K nicht anwendbar. Jeder Ballast muss sich innerhalb des Modells befinden und fest verankert sein.

5.7.3 Definition des Flugfeldes

5.7.3.1 Flugfeld

Das Flugfeld soll annähernd eben und groß genug sein, um den Wettbewerb mit der der angestrebten Zahl von Piloten pro Gruppe durchzuführen. Es soll möglichst wenig Hangwindeinfluss bestehen.

5.7.3.2 Start-und Landefeld

Der Veranstalter muss vor Beginn des Wettbewerbs das Start- und Landefeld festlegen. Innerhalb dieses Start- und Landefeldes muss jeder Wettbewerbsteilnehmer genügend Platz haben, mindestens 30 m zur nächsten Person in Startrichtung, um seine Starts und Landungen durchführen zu können. Der Veranstalter sollte 900 m² pro Wettbewerbsteilnehmer (ein Quadrat von 30 m x 30 m) veranschlagen.

Die Markierungslinien des Start- und Landefeldes sind Teil des Start- und Landefeldes.

Alle Starts und Landungen müssen im Start- und Landefeld vorgenommen werden. Jeder Start und jede Landung außerhalb des Feldes wird mit null (0) Punkten für diesen Flug bewertet.

Wettbewerber können das Start- und Landefeld während ihres Fluges verlassen aber das Starten, Landen und Fangen des Modells muss innerhalb dieses Start- und Landefeldes erfolgen.

Die Modellwechselfelder befinden sich außerhalb des Start- Landefeldes, aber in maximal zwei (2) Metern Entfernung. Jedes Modellwechselfeld soll vier (4) Quadratmeter Fläche pro Gruppenteilnehmer umfassen.

5.7.4 Sicherheit

5.7.4.1 Berührung einer Person

Um den höchsten Sicherheitsstandard zu garantieren, muss jede Berührung zwischen einem fliegenden Segelflugmodell und einer Person (ausgenommen dem Wettbewerbsteilnehmer oder dessen Helfer) sowohl innerhalb als auch

außerhalb des Start- und Landefeldes vermieden werden. Diese Forderung umfasst das Modell im Flug wie auch beim Hantieren in Start- und Landefeld. Bei Personenberührung während der Arbeitszeit, in der Vorbereitungszeit oder in der Landezeit, erhält der Wettbewerber eine Strafe laut 15.10.4.3. Wenn die Berührung innerhalb der Vorbereitungszeit oder der Arbeitszeit während des Startvorganges stattfindet, resultiert dies in einen Ergebnis von null (0) Punkten für diesen Durchgang.

5.7.4.2 Zusammenstoß in der Luft

In Fällen von Zusammenstößen von zwei oder mehreren Segelflugmodellen in der Luft bekommt weder ein Wettbewerbsteilnehmer einen Wiederholungsflug zugesprochen, noch werden dafür Strafpunkte vergeben.

5.7.4.3 Sicherheitsbereich

Der Veranstalter kann Sicherheitsbereiche festlegen. Er muss sicherstellen, daß diese Bereiche durch gut ausgebildete Personen permanent überwacht werden. Ein Wettbewerber erhält folgende Strafpunkte wenn sein Modell:

- a) innerhalb des Sicherheitsbereiches einen Gegenstand berührt oder darin landet. Es werden 100 Strafpunkte vom Gesamtergebnis abgezogen.
- b) innerhalb des Sicherheitsbereiches eine Person berührt (ausgenommen den Wettbewerber und seinen Helfer). Es werden 300 Strafpunkte vom Gesamtergebnis abgezogen.
- c) außerhalb des Sicherheitsbereiches eine Person berührt (ausgenommen den Wettbewerber und seinen Helfer). Es werden 100 Strafpunkte vom Gesamtergebnis abgezogen.

Für jeden Durchgang werden maximal ein (1) mal Strafpunkte vergeben. Wenn z.B. eine Person im Sicherheitsbereich und ein Gegenstand berührt werden, kommen demnach 300 Strafpunkte zum Abzug.

Strafpunkte müssen auf der Ergebnisliste der entsprechenden Durchgänge ersichtlich sein.

5.7.4.4 Verbotener Luftraum

Der Veranstalter kann verbotenen Luftraum definieren, innerhalb dessen ein Fliegen in jeder Höhe strikt verboten ist. Wenn ein Wettbewerber sein Modell in solch eine Flugverbotszone steuert, wird eine erste Warnung an ihn ausgesprochen. Er muss sein Modell unverzüglich auf dem kürzesten Weg aus der Flugverbotszone fliegen. Wenn der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell während desselben Fluges noch einmal in die Flugverbotszone steuert, werden 100 Strafpunkte vergeben.

5.7.5 Wetterbedingungen

Die maximale Windgeschwindigkeit für F3K Wettbewerbe ist 8 m/s. Der Wettbewerb muss vom Wettbewerbsleiter oder der Jury unterbrochen oder der Start verzögert werden, wenn die Windgeschwindigkeit kontinuierlich größer als 8 m/s (gemessen für wenigstens eine (1) Minute in zwei (2) Metern Höhe über Grund im Start- und Landefeld) ist. Im Falle von Regen muss der Wettbewerbsleiter den Wettbewerb sofort unterbrechen. Nach dem Regen wird der Wettbewerb mit der abgebrochenen Gruppe fortgesetzt und die Aufgabenzeit neu gestartet.

5.7.6 Definition der Landung

5.7.6.1 Landung

Ein Segelflugmodell ist gelandet (und hat damit seinen Flug beendet), wenn:

- a) das Modell irgendwo zur Ruhe kommt.
- b) der Wettbewerbsteilnehmer das Modell mit der Hand oder irgendeinem Teil seines Körpers berührt.

5.7.6.2 Gültige Landung

Eine Landung ist gültig, wenn:

- a) Zumindest ein Teil des zur Ruhe gekommenen Segelflugmodells das Start- und Landefeld berührt oder ein Teil des Modells in das Start- und Landefeld senkrecht von oben betrachtet hineinragt. Zum Start- und Landefeld zählen auch alle mit dem Boden verbundene Objekte im Start- und Landefeld sowie auch die Markierungen, die das Start- und Landefeld begrenzen.
- b) Der Wettbewerber das Modell erstmalig berührt, während er sich mit beiden Füßen im Landefeld befindet.

5.7.7 Flugzeit

Die Flugzeit wird von dem Zeitpunkt an gemessen, zu dem das Modell die Hände des Teilnehmers (oder seines Helfers) verlässt, bis es laut Definition 15.10.6.2 landet oder die Arbeitszeit endet.

Die Flugzeit wird in vollen Sekunden gemessen, es wird nicht aufgerundet.

Der Flug gilt als offiziell, wenn:

- a) der Start innerhalb des Start- und Landefeldes erfolgte und die Landung gültig gemäß 15.10.6.2 ist.
- b) der Start innerhalb der Arbeitszeit für diese Aufgabe erfolgt ist.

Das bedeutet, daß ein Flug, in dem das Modell vor dem Beginn der Arbeitszeit gestartet wurde, dieser Durchgang mit null (0) Punkten bewertet wird.

In solchen Aufgaben, in denen maximale oder zu erreichende Flugzeiten vorgegeben sind, werden maximal die vorgegebenen Zeiten gewertet.

5.7.8 Lokale Regeln

Lokale Regeln dürfen nur zur Verbesserung der Sicherheit auf örtliche Sicherheitszonen angewendet werden, nicht zum Ändern der Flugaufgaben etc.

5.7.9 Beschreibung eines Durchgangs

5.7.9.1 Gruppen

Der Wettbewerb ist in Durchgängen organisiert. Die Wettbewerbsteilnehmer werden in möglichst wenige Gruppen pro Durchgang aufgeteilt. Eine Gruppe umfasst mindestens fünf (5) Piloten. Die Zusammensetzung der Gruppen muss für jeden Durchgang unterschiedlich sein.

Die Ergebnisse werden für jede Gruppe normalisiert, wobei 1000 Punkte die Wertung für den Gewinner der Gruppe ist. Das Ergebnis einer Aufgabe wird in Sekunden gemessen. Die normalisierten Ergebnisse innerhalb einer Gruppe werden mit folgender Formel berechnet:

$$\text{Normalisierte Punkte} = \frac{\text{Punkte des Wettbewerbers}}{\text{Punkte des Besten}} \times 1000$$

5.7.9.2 Arbeitszeit

Die Arbeitszeit, die dem Wettbewerber zusteht, ist in der Aufgabenliste festgelegt. Der Beginn und das Ende der Arbeitszeit müssen unmissverständlich durch ein Audiosignal signalisiert werden. Der erste Zeitpunkt, zu dem das Signal vernommen wird, definiert den Beginn und das Ende der Arbeitszeit.

5.7.9.3 Landefenster

Es werden keine Punkte abgezogen, wenn länger als die maximale Flugzeit oder über das Ende der Arbeitszeit hinaus geflogen wird. Unmittelbar nach dem Ende der Arbeitszeit oder nach jedem Versuch bei der Aufgabe „all-up-last-down“, beginnt das 30 Sekunden dauernde Landefenster. Jedes sich noch in der Luft befindliche Modell muss vor dem Ende der Landezeit landen. Landet eine Modell nach Ablauf der Landezeit, werden für den Flug null (0) Punkte vergeben. Für die Aufgabe „all-up-last-down“ endet das Landefenster 3:33 Minuten nach dem Startsignal.

Der Veranstalter soll die letzten zehn (10) Sekunden der Landezeit mittels Ansage als Countdown bekanntgeben.

5.7.9.4 Vorbereitungszeit

Für jeden Durchgang erhalten die Wettbewerbsteilnehmer wenigstens fünf (5) Minuten Vorbereitungszeit. Die Vorbereitungszeit beginnt idealer Weise drei (3) Minuten vor Ende der Arbeitszeit der vorhergehenden Gruppe (oder zu Beginn des letzten Versuches in der Aufgabe „all-up-last-down“ der vorhergehenden Gruppe), um Zeit zu sparen.

Am Beginn der Vorbereitungszeit muss der Veranstalter die Namen oder die Startnummern der Wettbewerber in der nächsten Gruppe aufrufen.

5.7.9.5 Flugversuchszeit

Nachdem alle Segelflugmodelle der vorhergehenden Gruppe gelandet sind, erhalten die Teilnehmer der nächsten Gruppe mindestens eine (1) Minuten Flugversuchszeit, welche Teil der Vorbereitungszeit ist. Während der Flugversuchszeit ist es dem Wettbewerber gestattet, so viele Flugversuche innerhalb des Start- und Landefeldes durchzuführen, wie nötig sind, um die Steuerung und Trimmung seines Modells einzustellen.

Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss selbst sicherstellen, daß er seine Flugversuche beendet, bevor die Arbeitszeit beginnt. Die letzten fünf (5) Sekunden vor Beginn der Arbeitszeit müssen vom Veranstalter angekündigt werden (z.B. mittels Countdown).

Wettbewerbern, die nicht Teil dieser Gruppe sind, ist es nicht gestattet, Testflüge weder innerhalb noch außerhalb des Start- und Landefeldes durchzuführen. Ein Wettbewerbsteilnehmer, der sein Modell außerhalb der Arbeits- Flugversuchszeit oder Landezeit startet, wird mit 100 Strafpunkten belegt.

Wettbewerber können vor der Senderabgabe und nach der letzten Arbeitszeit des Tages Testflüge absolvieren.

5.7.9.6 Wiederholungsflüge

Jeder Wettbewerber ist zu einem Wiederholungsflug berechtigt, wenn er in seiner Gruppe durch einen Fehler der Wettbewerbsleitung oder –Organisation behindert wurde.

Die neue Arbeitszeit und Gruppeneinteilung wird nach folgenden Kriterien vergeben:

- a) in einer der nächsten Gruppen.
- b) Wenn obige Regelung nicht umsetzbar ist, dann erfolgt der Wiederholungsflug in einer neu zu bildenden Gruppe mit mindestens vier (4) weiteren Wiederholungspiloten. Falls die Anzahl von fünf (5) Piloten nicht erreicht wird, werden die fehlenden Piloten per Los bestimmt. Wenn der gezogene Pilot im gleichen Team fliegt oder der gezogene Pilot nicht in dieser Gruppe fliegen kann, wird erneut gelost.
- c) Wenn beide obige Regelungen nicht umsetzbar sind, wird die ursprüngliche Gruppe am Ende des Durchgangs wiederholt.

Für b) und c) gilt:

Der Wiederholungspilot erhält die Wertung der Wiederholungsgruppe, alle anderen Teilnehmer der Gruppe das bessere der beiden Ergebnisse. Ein Teilnehmer der neuen Gruppe, dem kein Wiederholungsflug zugesprochen wurde, kann auch keinen weiteren Wiederholungsflug - auch bei einem Fehler der Wettbewerbsleitung oder – Organisation – beanspruchen.

5.7.10 Wertung

Es müssen mindestens drei (3) Durchgänge geflogen werden, um ein gültiges Endergebnis zu erhalten.

5.7.10.1 Endwertung

Das Endergebnis ist die Summe aller normalisierten Ergebnisse abzüglich der Strafpunkte.

- Wenn fünf (5) oder mehr Durchgänge geflogen werden, wird das niedrigste Ergebnis gestrichen.

Strafpunkte müssen in der Ergebnisliste mit dem Hinweis ausgewiesen werden, in welchem Durchgang sie vergeben wurden. Die Strafpunkte verbleiben, auch wenn der Durchgang später gestrichen wird.

5.7.10.2 Behandlung bei Gleichstand

Im Falle eines Gleichstandes bestimmt das beste gestrichene Durchgangsergebnis die Rangfolge. Besteht immer noch Gleichstand, bestimmt das nächste gestrichene Durchgangsergebnis (wenn genug Durchgänge geflogen wurden) das Endergebnis. Wenn alle gestrichenen Ergebnisse herangezogen wurden und der Gleichstand kann immer noch nicht aufgelöst werden, wird ein getrenntes Fly-off unter den betroffenen Teilnehmern durchgeführt, um eine Reihenfolge zu ermitteln. In diesem Falle bestimmt die Jury die Aufgabe, die zur Auflösung des Gleichstandes geflogen wird.

5.7.10.3 Fly-off

Der Veranstalter kann ein Fly-off nur vor Beginn des Wettbewerbs ankündigen. Für Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist das Fly-off in jedem Falle durchzuführen. Ein Fly-off sollte aus mindestens drei (3) und maximal sechs (6) Durchgängen bestehen. Wenn 5 oder 6 Durchgänge geflogen werden, wird das niedrigste Ergebnis gestrichen.

Die maximale Anzahl der Wettbewerber im Fly-off ist mit zwölf (12) begrenzt. Die Minimalanzahl soll 10-15% der Gesamtzahl der Wettbewerbsteilnehmer betragen.

Ein Junior Fly-off kann mit einer Maximalanzahl von 2/3 der Senior Fly-off Teilnehmer durchgeführt werden. Die Durchführung eines Junioren-Fly-off ist nicht verpflichtend.

Wenn ein Fly-off durchgeführt wird, werden die Punkte (und auch die Strafpunkte) der bis dahin geflogenen Runden nicht zum Endergebnis gezählt.

5.7.11 Definition der Aufgaben

Vor Beginn des Wettbewerbs muss der Veranstalter alle Festlegungen einschließlich der an diesem Tag zu fliegenden Aufgaben bekannt geben. Die Flugaufgaben sind nachstehend definiert. Abhängig von Wetter und der Zahl der Wettbewerbsteilnehmer, kann die Durchgangszeit vom Veranstalter unter Berücksichtigung der Vorgaben in den Aufgabenbeschreibungen verringert werden.

5.7.11.1 Aufgabe A (letzter Flug)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer das Modell uneingeschränkt oft starten, aber nur die Flugzeit des letzten Fluges geht in die Wertung ein. Die maximale Flugzeit ist auf 300 Sekunden begrenzt. Jeder Start des Modells macht die vorhergegangene Flugzeitmessung ungültig.

Arbeitszeit: mindestens sieben (7) Minuten und maximal zehn (10) Minuten.

5.7.11.2 Aufgabe B (vorletzter und letzter Flug)

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur der vorletzte und der letzte Flug werden gewertet.

Die maximale Flugzeit beträgt 240s für 10 Minuten Arbeitszeit. Wenn die Anzahl der Teilnehmer groß ist, kann die maximale Flugzeit auf 180 Sekunden und die Arbeitszeit auf minimal sieben (7) Minuten herabgesetzt werden.

Beispiel:

1. Flug	65 s
2. Flug	45 s
3. Flug	55 s
<u>4. Flug</u>	<u>85 s</u>

Summe 55s + 85s = 140 s

5.7.11.3 Aufgabe C (all up, last down, Sekunden)

Alle Wettbewerbsteilnehmer in einer Gruppe müssen ihre Modelle gleichzeitig, innerhalb von drei (3) Sekunden nach dem Startsignal des Veranstalters starten. Die Flugzeit beträgt maximal 180 Sekunden.

Der offizielle Zeitnehmer startet die Zeitnehmung gemäß 15.10.6 und 15.10.7 mit dem Loslassen des Modells und nicht mit dem Beginn des akustischen Signals. Das Starten des Modells vor dem akustischen Signal oder mehr als drei (3) Se-

kunden danach führt zu einem ungültigen Versuch, der mit null (0) Sekunden für diesen Flug gewertet wird.

Die Anzahl der Startversuche (mindestens drei (3) bis maximal fünf (5)) muss vom Veranstalter vor Beginn des Wettbewerbes bekanntgegeben werden.

Die Vorbereitungszeit zwischen den Versuchen ist auf 60 Sekunden nach dem 30 Sekunden Landefenster begrenzt. Während dieser Zeit sind keine Testflüge erlaubt. Wenn das Modell eines Wettbewerbsteilnehmers ausserhalb des Start- und Landefeldes landet, darf er das Modell gegen ein anders Modell tauschen, ohne es vorher zurückzuholen. Diese Regelung stellt eine Ausnahme gegenüber der Regel 15.10.2.3 dar und ist nur für die Aufgabe C anzuwenden.

Die Flugzeiten aller Versuche eines Wettbewerbsteilnehmers werden addiert und dann normalisiert, um das Endergebnis für diese Aufgabe zu erhalten.

Es ist keine Festlegung der Arbeitszeit notwendig.

Beispiel: Teilnehmer A: $45+50+35 \text{ s} = 130 \text{ s} = 812,50 \text{ Punkte}$
Teilnehmer B: $50+50+60 \text{ s} = 160 \text{ s} = 1000,00 \text{ Punkte}$
Teilnehmer C: $30+80+40 \text{ s} = 150 \text{ s} = 937,50 \text{ Punkte}$

5.7.11.4 Aufgabe D (Steigern um 15 Sekunden)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Starts durchführen. Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss versuchen, einen Flug von 30 Sekunden oder mehr durchzuführen. Hat er dies erreicht, dann steigert sich die Zeit für den nächsten Flug um 15 Sekunden. Die Vorgabezeiten betragen also 30s – 45s – 60s – 75s – 90s – 105s – 120s. Die längste Flugzeit beträgt 120s. Die Flugzeiten aller erreichten Vorgabezeiten werden berücksichtigt. Arbeitszeit ist 10 Minuten.

Beispiel:

1. Flug 32 Sekunden Die Vorgabe von 30 Sekunden ist erreicht. Der nächste Flug soll 45 Sekunden dauern. Die Teilwertung beträgt 30 Punkte.
2. Flug 38 Sekunden 45 s nicht erreicht, Wertung 0
3. Flug 42 Sekunden 45 s nicht erreicht, Wertung 0.
4. Flug 47 Sekunden Die Vorgabe von 45 Sekunden ist erreicht. Der nächste Flug soll 60 Sekunden dauern. Die Teilwertung beträgt $30 + 45 = 75$ Punkte.
5. Flug 81 Sekunden Die Vorgabe ist erreicht. Der nächste Flug soll 75 Sekunden dauern.
Die verbleibende Durchgangszeit beträgt aber nur 65 Sekunden daher wird der nächste Flug nicht mehr durchgeführt.

Die erreichte Gesamtflugzeit für diese Aufgabe beträgt $30 + 45 + 60 = 135$ Sekunden.

5.7.11.5 Aufgabe E (Poker – variable Vorgabezeit)

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat eine unlimitierte Anzahl von Versuchen, um die maximal fünf (5) Wertungszeiten zu erreichen. Vor dem Start zu einem Flug mit neuer Vorgabezeit gibt jeder Wettbewerbsteilnehmer seinem Zeitnehmer die von

ihm selbst gewählte Vorgabezeit bekannt. Er kann dann eine unbegrenzte Anzahl Starts ausführen, um diese Vorgabezeit zu erreichen oder zu überbieten.

Wenn die Vorgabezeit erreicht oder überboten ist, wird diese gutgeschrieben und der Teilnehmer kann die nächste Vorgabezeit für den nächsten Flug wählen und dem Zeitnehmer bekanntgeben. Diese Vorgabezeit darf kürzer, gleich lang oder länger sein, als die Vorgabezeit des vorhergehenden Versuchs.

Wenn die Vorgabezeit nicht erreicht wird, kann sie auch nicht geändert werden. Der Wettbewerber kann bis zum Ende der Arbeitszeit versuchen, die Vorgabezeit zu erreichen. Gegen Ende der Arbeitszeit muss der Wettbewerber eine reale Vorgabezeit in Minuten und/oder Sekunden ansagen. „Bis zum Ende der Arbeitszeit“ ist keine gültige Ansage.

Die Ansage der Vorgabezeit muss in der offiziellen Wettbewerbssprache erfolgen. Alternativ kann die Vorgabezeit vor dem Start klar und leserlich (z.B: 2:38) niedergeschrieben und dem Zeitnehmer gezeigt werden.

Die maximal fünf (5) Flüge mit erreichter Vorgabezeit können gutgeschrieben werden. Die erreichten Zielzeiten werden zusammengezählt.

Diese Aufgabe kann im Wettbewerb nur dann verwendet werden, wenn der Veranstalter genügend offizielle Zeitnehmer zur Verfügung hat, um für jeden Teilnehmer der Gruppe einen offiziellen Zeitnehmer bereitzustellen.

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

Beispiel: angesagte Zeit	Flugzeit	gewertete Zeit
45 s	1. Flug 46 s	45 s
50 s	1. Flug 48 s	0 s
	2. Flug 52 s	50 s
47 s	1. Flug 49 s	47 s
60 s	1. Flug 57 s	0 s
	2. Flug 63 s	60 s
<u>60 s</u>	<u>1. Flug 65 s</u>	<u>60 s</u>
	Gesamt	262 s

5.7.11.6 Aufgabe F (3 aus 6)

Während der Arbeitszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell nicht mehr als sechs (6) mal starten. Die Maximalflugzeit pro Versuch beträgt 180 Sekunden. Die Summe der drei längsten Versuche ergibt die Gesamtzeit.

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

5.7.11.7 Aufgabe G (fünf längste Flüge)

Innerhalb der Arbeitszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Versuche durchführen. Nur die besten fünf (5) Flugzeiten werden addiert. Die maximale Einzelflugzeit beträgt 120 Sekunden.

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

5.7.11.8 Aufgabe H (Flüge von 1, 2, 3 und 4 Minuten Dauer in beliebiger Reihenfolge)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Starts durchführen. Er muss vier (4) Flüge mit verschiedenen Vorgabezeiten

durchführen. Diese Vorgabezeiten sind 60, 120, 180 und 240 Sekunden in beliebiger Reihenfolge. Daher werden die vier (4) längsten Flüge des Teilnehmers in der Arbeitszeit den Vorgabezeiten zugeordnet, sodass die längste Zeit den 240s zugeordnet wird, die Zweitlängste den 180 s, die Drittlängste den 120s und die Viertlängste den 60 s Vorgabezeit. Flugzeiten länger als die Vorgabezeiten werden nicht berücksichtigt.

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

Beispiel:	Flugzeit	gewertete Zeit
	1. Flug	63 s 60 s
	2. Flug	239 s 239 s
	3. Flug	182 s 180 s
	4. Flug	90 s 90 s
	Gesamt 60s + 239s + 180s + 90s = 569s	

5.7.11.9 Aufgabe I (drei längste Flüge)

Innerhalb der Arbeitszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Versuche durchführen. Nur die besten fünf (5) Flugzeiten werden addiert. Die maximale Einzelflugzeit beträgt 200 Sekunden.

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

5.7.11.10 Aufgabe J (drei letzte Flüge)

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur die drei (3) letzten Flüge werden gewertet.

Die maximale Flugzeit Pro Flug beträgt 180 s für zehn (10) Minuten Arbeitszeit.

Beispiel:	1. Flug	150 s
	2. Flug	45 s
	3. Flug	180 s
	4. Flug	150 s
	Summe	45s + 180s + 150s = 375 s

Arbeitszeit ist zehn (10) Minuten.

