

# 1. Klasse F3B-E Segelflugmodelle Flugprogramm E - SEGELFLUG EBENE

## 1.1 Flugprogramm

Das Flugprogramm der Klasse F3B-E besteht aus:

### 1.1.1 Start

Hochstart mit einer aus einem Material bestehenden Hochstartleine, welche die Höchstlänge von 100 Meter einschließlich Ring und Startgerät unter einer Zugbelastung von zwei (2) Kilogramm nicht überschreiten darf und in dieser Länge abgeschnitten sein muss. Nur Handschleppstart ist zulässig. Es darf nur jeweils eine (1) Hochstartleine ausgelegt werden. Als Startgeräte sind Handwinden, Umlenkrollen und andere Vorrichtungen zur Erleichterung des Starts oder zum Einziehen und Aufrollen der Hochstartleine zulässig.

Die Hochstartleine muss am Ringende mit einem Wimpel von mindestens fünf (5) dm<sup>2</sup> Fläche oder einem entsprechenden Fallschirm, der bis zum Abfallen der Hochstartleine geschlossen und unwirksam bleiben muss, gekennzeichnet sein.

Andere Vorrichtungen an der Hochstartleine sind unzulässig.

### 1.1.2 Flug

Freier Flug von 200 Sekunden Dauer mit dem Stillstand des Flugmodells endend	P = 200
Jede Sekunde Flugzeit mehr oder weniger	P = -1
400 Sekunden Flugzeit und mehr	P = 0

### 1.1.3 Landeanflug

Der Landeanflug hat aus der vorgegebenen Einflugschneise zu erfolgen (siehe Skizze).

### 1.1.4 Landung

Die Landung erfolgt an einer in Windrichtung ausgelegten 20 Meter langen Landelinie, wobei der Abstand des Modells zur Landelinie wie folgt gemessen und gewertet wird:

- Gemessen wird der Abstand zur Rumpfspitze bzw. zum Rumpffende, und zwar immer das zur Landelinie weiter entfernte Rumpfteil.  
Das Rumpffende ist das Ende des Seitenleitwerks in Neutralstellung.
- Von den maximal möglichen 50 Landepunkten wird je 10 Zentimeter Abstand des Modells zur Landelinie ein (1) Punkt abgezogen.
- Bei einer Drehung des Modells über 90° bis 180° zur Landelinie werden 25 Landepunkte vergeben, von denen für je 10 Zentimeter Abstand zur Landelinie ein (1) Punkt abgezogen wird.
- Keine Landepunkte werden vergeben:  
Wenn der Anflug zur Landung nicht aus der Landeschneise erfolgt,  
bei einer Drehung des Modells von über 180° zur Landelinie,  
beim Überschlag des Modells,  
beim Abfallen eines Teiles des Modells,  
bei eindeutig zu erkennender "Stecklandung" und  
beim Anfliegen des Wettbewerbsteilnehmers oder dessen Helfer.

## 1.2 Zusätzliche Bestimmungen

1.2.1 Startwiederholungen sind innerhalb von drei (3) Minuten (Startzeit) nach dem endgültigen (zweiten) Aufruf zulässig. Der offizielle Flug (Wertungsflug) ist der letzte Flug, dessen Start innerhalb der Startzeit vollzogen wurde.

1.2.2 Landet das Modell außerhalb des Landefeldes von 150 x 150 Metern, so erfolgt weder eine Wertung der Flugleistungen noch der Landung.

1.2.3 Die Ermittlung der Durchgangsflugeistung (D) des Wettbewerbsteilnehmers ist wie folgt vorzunehmen:

$$D = \frac{\text{Summe der Wertungspunkte des Wettbewerbsteilnehmers (P1)}}{\text{Höchste Wertungspunktzahl des Durchganges (PW)}} \times 1000$$

## Zu 1.1.3: Lageskizze des Landungsbereichs für Klasse F3B-E

