

## 1. Klasse F3G - Ferngelenkte Motor-Segelflugmodelle

(Bisherige Klasse F3MS des MSV der ehem. DDR)

### 1.1 Definition eines funkferngesteuerten Motor-Segelflugmodells

Ein Motor-Segelflugmodell ist ein Flugmodell, das mit Hilfe eines Verbrennungsmotors gestartet wird, seinen Auftrieb durch aerodynamische Kräfte erhält, welche an unbeweglichen Tragflächen wirken, die keine Dreh- oder Schwingflügel sind, und das durch einen Wettbewerbsteilnehmer am Boden mittels einer Funkfernsteuerung gelenkt wird und dadurch Flugmanöver ausführen kann.

### 1.2 Bauvorschriften

Spezifische Mindestmasse des Modells mit Motor: 1 kg / cm<sup>3</sup> Hubraum des Motors.

Der Motor muss mit einem wirksamen Schalldämpfer ausgerüstet sein.

Das Modell darf nur über zwei (2) Achsen gesteuert werden.

Es kann mit einer Motor-Abstellvorrichtung versehen sein, die keiner Bedingung unterliegt.

Der Radius der Rumpfspitze darf 7,5 mm nicht unterschreiten.

### 1.3 Flugprogramm

Innerhalb von drei (3) Minuten nach Startfreigabe hat der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell mit dem Ziel zu starten,

- das Modell mittels Motor, der maximal 45 Sekunden arbeiten darf, auf Höhe zu bringen,
- nach Stillstand des Motors eine maximale Flugzeit von sechs (6) Minuten zu erreichen und
- das Modell entlang einer 20 Meter langen Strecke, die in Hauptwindrichtung ausgelegt ist, zu landen.

Jedem Wettbewerbsteilnehmer ist ein (1) Helfer gestattet.

### 1.4 Anzahl der Versuche und Durchgänge

1.4.1 Bei einem Wettbewerb werden zwei (2) oder drei (3) Durchgänge geflogen. Ihre Anzahl ist in der Ausschreibung des Wettbewerbs anzugeben.

1.4.2 In jedem Durchgang steht dem Wettbewerbsteilnehmer ein Versuch zu. Im Falle eines Fehlstarts kann der Versuch am Ende des Durchgangs wiederholt werden. Das Ergebnis der Wiederholung des Versuches gilt in jedem Falle für die Wertung (siehe 1.4.4).

1.4.3 Ein Versuch beginnt mit der Freigabe des Modells aus der Hand des Wettbewerbsteilnehmers oder Helfers.

1.4.4 Ein nicht erfolgter Start während der drei (3) Minuten Startzeit oder ein Flug bis zu 20 Sekunden Dauer gelten als Fehlstart.

### 1.5 Organisation und Durchführung des Wettbewerbs

1.5.1 Die Startreihenfolge ist vor Beginn des Wettbewerbs für alle Durchgänge auszulosen. Die Auslosung erfolgt für Frequenzgruppen, die von der Wettbewerbsleitung nach den verfügbaren Sendefrequenzen zusammengestellt werden.

1.5.2 Der Start und die Steuerung des Modells erfolgen an der Landestrecke, an der jedem Wettbewerbsteilnehmer der Startplatz von der Startstellenleitung zugewiesen wird.

1.5.3 Jeder Wettbewerbsteilnehmer einer Frequenzgruppe erhält gesondert die Startfreigabe vom Startstellenleiter, mit der seine drei (3) Minuten Startzeit beginnen. Innerhalb dieser Zeit hat der Wettbewerbsteilnehmer oder sein Helfer den Motor anzuwerfen und das Modell aus der Hand zu starten. Der Helfer hat danach das Landegebiet zu verlassen. Die Startfreigabe erfolgt in der Regel nach dem Ende der Motorlaufzeit des vorangestarteten Modells.

1.5.4 Die zu wertende Segelflugzeit beginnt, nachdem der Motor zum Stillstand gekommen ist und endet mit der Landung (Stillstand) des Modells.

## 1.6 Wertung und Annullierung eines Fluges

1.6.1 Für jede volle Sekunde der Segelflugzeit erhält der Wettbewerbsteilnehmer je einen (1) Punkt bis zu maximal 360 Punkten.

1.6.2 Erfolgt die Landung nach mehr als sechs (6) Minuten Segelflugzeit, wird für jede volle Sekunde über sechs (6) Minuten ein (1) Punkt von den maximal möglichen 360 Punkten abgezogen.

1.6.3 Zusätzliche Landepunkte erhält der Wettbewerbsteilnehmer für eine Landung des Modells entlang der Landestrecke bei einer Segelflugzeit bis zu 390 Sekunden.  
Die Anzahl der Landepunkte wird differenziert nach dem Abstand des Modells (links oder rechts) von der Landestrecke.  
Gemessen wird der Abstand rechtwinklig von der Landestrecke bis zur Rumpfspitze.

Die Landepunkte betragen bei einem Abstand

- bis 1 m = 40 Landepunkte
- bis 2 m = 30 Landepunkte
- bis 3 m = 20 Landepunkte
- bis 4 m = 10 Landepunkte
- über 4 m = keine Landepunkte.

1.6.4 Zusätzliche Landepunkte werden nicht vergeben, wenn

- a) das Modell während der Landung eine Person berührt,
- b) die Segelflugzeit von 390 Sekunden überschritten wird.

1.6.5 Ein Flug wird annulliert, wenn

- a) die Motorlaufzeit von 45 Sekunden überschritten wird,
- b) das Modell während des Starts oder Flugs irgend ein Teil verliert,
- c) es mehr als 100 Meter von der Landestrecke entfernt landet.

Der Verlust eines Teils des Modells während der Landung (Berührung mit dem Boden) bleibt unberücksichtigt.

## 1.7 Ermittlung des Endergebnisses

1.7.1 Das Endergebnis bei drei (3) Durchgängen ergibt sich aus der Summe der Punkte der zwei (2) besten Durchgänge je Wettbewerbsteilnehmer. Bei Punktgleichheit mehrerer Wettbewerbsteilnehmer bestimmt die Punktzahl des dritten Durchgangs die Platzierung des Wettbewerbsteilnehmers.

1.7.2 Bei zwei (2) Durchgängen bestimmt die Addition ihrer Punktzahlen das Endergebnis für jeden Wettbewerbsteilnehmer.

1.7.3 Bei Punktgleichheit mehrerer Wettbewerbsteilnehmer ist ein Entscheidungsflug durchzuführen.

## 1.8 Anzahl der Sportzeugen

Eine Startstelle ist wie folgt zu besetzen:

Ein (1) Startstellenleiter,  
Zwei (2) Zeitnehmer je Wettbewerbsteilnehmer der Frequenzgruppe.

1.9 Für die Zeitnahme ist der Absatz 2.9 des SPORTING CODE - SEKTION 4 - ALLGEMEINER TEIL sinngemäß anzuwenden. Der Veranstalter hat für die entsprechende Ausrüstung der Sportzeugen mit Stoppuhren zu sorgen.