

3.2 Klasse F1B - Flugmodelle mit Gummimotor

3.2.1 Begriffsbestimmung

Flugmodell, das von einem Gummimotor angetrieben wird und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug, außer der Veränderung von Wölbung und Einstellwinkel, unbeweglich bleiben. Modelle mit veränderlichem Grundriss oder Fläche müssen der Beschreibung entsprechen, wenn sich die Fläche im Zustand der kleinsten und größten Ausdehnung befindet.

3.2.2 Merkmale der Flugmodelle mit Gummimotor – F1B

Flächeninhalt (St):	17 -19 dm ²
Mindestgewicht des Modells ohne Motor(en):	200 g
Höchstgewicht des (der) geschmierten Motors(en):	30 g

Bei F1B-Modellen dürfen Funkfernsteuerungen nur für Funktionen zum Begrenzen des Fluges verwendet werden, die nicht rückgängig gemacht werden können (Thermikbremse). Fehlfunktionen oder unbeabsichtigtes Auslösen dieser Funktionen gehen ausschließlich zu Lasten des Wettbewerbsteilnehmers.

3.2.3 Anzahl der Flüge

- a) Siehe 3.1.3.a.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anspruch auf einen (1) offiziellen Flug in jedem Durchgang des Wettbewerbs. Die Dauer der Durchgänge ist vorher anzugeben und darf nicht kürzer als 30 Minuten oder länger als 90 Minuten sein. Das Aufziehen des Gummimotors und der Start des Modells für den offiziellen Flug, einschließlich der Versuche und wiederholten Versuche, müssen durch den Teilnehmer während des Durchgangs erfolgen.

3.2.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- a) Die beim ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Flug ist gemäß Regel 3.2.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.2.5 b) erfolglos und erfolgt kein zweiter Versuch, dann ist die Flugzeit des ersten Versuchs die offiziell geflogene Zeit.
- b) Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Wenn der zweite Versuch nach Regel 3.2.5 a) ebenfalls erfolglos ist, wird die Flugzeit mit NULL gewertet.

3.2.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch gilt als erfolglos, wenn das Modell gestartet worden ist und wenigstens eins der folgenden Ereignisse eintritt. Wenn dies beim ersten Versuch geschieht, hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch:

- a) Wenn es für den Zeitnehmer offensichtlich ist, dass sich ein Bestandteil des Modells abgelöst hat während des Starts oder während der offiziellen Flugzeit.
- b) Wenn die **ermittelte Flugdauer** weniger als 20 Sekunden beträgt.

3.2.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Modell mit einem anderen, sich im Flug befindlichen Modell oder beim Start mit einer Person zusammenstößt, die nicht der Wettbewerbsteilnehmer selbst ist. Sollte das Modell seinen Flug in normaler Weise fortsetzen, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug als offizieller Flug gewertet wird, selbst wenn das Verlangen am Ende des Versuchs ausgesprochen wird.

3.2.7 Dauer der Flüge

Siehe 3.1.7

3.2.8 Wertung

- a) Siehe 3.1.8 a)
- b) Siehe 3.1.8 b)
- c) Der Veranstalter hat eine Zeit von sieben (7) Minuten festzulegen, innerhalb der alle Teilnehmer des Stechfluges ihr Modell gestartet haben müssen. Ein Teilnehmer kann einen (1) Gummimotor verwenden, den er vor dem Beginn der sieben Minuten Periode aufgezogen hat. Er kann innerhalb dieser Periode weitere Gummimotoren aufziehen. In diesen sieben (7) Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, falls ein erfolgloser Versuch gemäß Absatz 3.2.5 vorliegt. Die Startstellen werden bei jedem Stechen durch Auslosung ermittelt.
- d) Siehe Regel 3.1.8 d)
- e) Siehe Regel 3.1.8 e)
- f) Siehe Regel 3.1.8 f)

3.2.9 Zeitmessung

- a) Siehe Sektion F1.2
- b) Die Zeitnahme der Flüge ist auf die Dauer gemäß Regel 3.2.7 und 3.2.8 beschränkt. Die Gesamtflugzeit wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.

3.2.10 Anzahl der Helfer

Der Wettbewerbsteilnehmer ist berechtigt, einen (1) Helfer am Startplatz zu haben.

3.2.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, der Wettbewerbsteilnehmer steht dabei auf dem Boden (Springen erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss selbst seinen Motor aufziehen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von ungefähr fünf (5) Metern um die Startpunkt-Markierung gestartet werden.
- d) Dem Motor darf keine zusätzliche Wärme zugeführt werden.