

3.6 Klasse F1P - Freiflugmodelle mit Verbrennungsmotor

3.6.1 Begriffsbestimmung

Ein Flugmodell, das seinen Antrieb durch einen Verbrennungsmotor erhält, und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug mit Ausnahme von Veränderungen des Einstellwinkels unbeweglich bleiben. Variable Geometrie ist nicht erlaubt.

3.6.2 Merkmale der Flugmodelle mit Verbrennungsmotor

Mindest-Fläche der Tragfläche	26 dm ² höchstzulässige projizierte Spannweite der Tragfläche 1,5 m
Mindest-Gesamtgewicht	250 g
Höchstzulässige Motorlaufzeit	sieben (7) Sekunden nach Freigabe des Modells.
Höchstzulässiger Hubraum des Motors (der Motoren)	1,00 cm ³

An der Tragfläche oder des horizontalen Leitwerkes darf vor dem Auslösen der Thermikbremse nur eine (1) Änderung des Anstellwinkels vorgenommen werden.

Am Auslass (den Auslässen) des Motors (den Motoren) sind keinerlei Verlängerungen gestattet. Der Motor muss die Luftschraube direkt antreiben, Getriebe sind nicht erlaubt.

Mechanische Bremsen zum Anhalten des Motors sind nicht erlaubt. Die Zusammensetzung des Kraftstoffs ist nicht beschränkt.

F1P-Modelle dürfen mit Funkfernsteuerungen ausgerüstet sein, die nur für Funktionen zum Beenden des Fluges verwendet werden, die nicht rückgängig gemacht werden können (Thermikbremse). Dies kann den Stopp des Motors einschließen, wenn dieser noch läuft. Fehlfunktionen oder unbeabsichtigtes Auslösen dieser Funktionen gehen ausschließlich zu Lasten des Wettbewerbsteilnehmers.

3.6.3 Anzahl der Flüge

- Siehe 3.1.3. a
- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen offiziellen Flug in jedem Durchgang des Wettbewerbs. Die Dauer der Durchgänge muss vor Beginn bekannt gegeben werden und darf nicht kürzer als 30 Minuten und nicht länger als 90 Minuten sein. Der Start des Modells für den offiziellen Flug, einschließlich der Versuche und wiederholten Versuche, muss durch den Teilnehmer während des Durchgangs erfolgen.

3.6.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- Die im ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Versuch ist nach 3.6.5 erfolglos. Ist der Versuch nach 3.6.5 erfolglos und es erfolgt kein zweiter Versuch, dann ist die Flugzeit des ersten Versuchs die offizielle geflogene Zeit.
- Die im zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Ist der zweite Versuch ebenfalls gemäß 3.6.5.b oder 3.6.5.c erfolglos, so ist die Flugzeit für diesen Flug NULL.

3.6.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch ist erfolglos, wenn das Modell gestartet wurde und wenn wenigstens eines der folgenden Ereignisse eintritt. Tritt es beim ersten Versuch ein, so hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch.

- Wenn die **ermittelte Flugdauer** weniger als 20 Sekunden beträgt.
- Wenn die Motorlaufzeit nach Freigabe des Modells die in 3.6.2 angegebene Zeit überschreitet.
- Wenn es für den Zeitnehmer offensichtlich ist, dass sich ein Bestandteil des Modells abgelöst hat während des Starts oder während der offiziellen Flugzeit.

3.6.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Modell mit einem anderen freifliegenden Modell oder beim Start mit einer anderen Person zusammenstößt, nicht aber mit dem Wettbewerbsteilnehmer selbst. Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Teilnehmer verlangen, dass der Flug als offizieller Flug angesehen wird, selbst wenn das Verlangen erst am Ende des Versuchs ausgesprochen wird.

3.6.7 Dauer der Flüge

Die Höchstdauer für jeden offiziellen Flug beträgt drei (3) Minuten. Bei Schwierigkeiten beim Rückholen der Modelle oder zur Anpassung an außergewöhnliche Wetterbedingungen kann die Jury die Höchstdauer ändern. Eine solche geänderte Höchstflugzeit muss vor dem Beginn des Durchgangs bekannt gemacht werden.

3.6.8 Wertung

- a) Die Gesamtzeit für jeden Teilnehmer für jeden seiner offiziellen Flüge gemäß 3.6.3 wird für die Endwertung herangezogen. Diese erreichte Gesamtzeit wird auch zur Bestimmung der Mannschaftswertung benutzt.
- b) Bei einem Gleichstand müssen zur Ermittlung der Platzierung in der Einzelwertung unmittelbar nach Beendigung des letzten Fluges des Wettbewerbs zusätzliche Flüge durchgeführt werden. Die Höchstflugzeit des ersten der Entscheidungsflüge muss fünf (5) Minuten betragen und die Höchstzeit muss für jeden folgenden Flug um zwei (2) Minuten erhöht werden. Die Zeit der zusätzlichen Flüge darf nicht in das Endergebnis der Mannschaftswertung einfließen; sie dienen nur zur Bestimmung der Einzelwertung.
- c) Die Startstellen werden für jedes Fly-Off ausgelost. Der Veranstalter legt einen Zeitraum von sieben (7) Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Fly-Off ihre Motoren anlassen und ihre Modelle starten müssen. Innerhalb dieser sieben (7) Minuten haben die Teilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn der erste Versuch gemäß Abschnitt 3.6.5 erfolglos war.
- d) Wenn wegen des Wetters oder schlechter Sicht oder Schwierigkeiten beim Rückholen der Modelle ein Fly-Off auf den nächsten Morgen verschoben werden muss, wird es so früh geflogen wie es das Tageslicht und die Sichtbedingungen erlauben, um thermische Aktivitäten zu vermeiden. Die Höchstflugzeit des ersten Fluges beträgt wenigstens zehn (10) Minuten.
- e) Bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen oder Schwierigkeiten beim Rückholen der Modelle kann die Jury erlauben, die Höchstdauer zu ändern. Eine solche geänderte Höchstflugzeit muss vor dem Beginn des Durchgangs bekannt gemacht werden. Die höchstzulässige Motorlaufzeit beträgt sieben (7) Sekunden.

3.6.9 Zeitnahme

- a) Siehe Sektion F1.2
- b) Die Zeit für jeden Flug wird vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges gemessen.
- c) Die Motorlaufzeit muss von zwei (2) Zeitnehmern mit elektronischen Stoppuhren mit digitaler Anzeige gemessen werden, die wenigstens 1/100-Sekunden anzeigen. Die Motorlaufzeit ist das Mittel der beiden gemessenen Zeiten und dieses Mittel wird auf die nächste volle Zehntelsekunde (1/10 s) abgerundet.

3.6.10 Anzahl der Helfer

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf einen Helfer an der Startstelle haben.

3.6.11 Durchführung der Starts

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, wobei der Teilnehmer auf dem Boden stehen muss (Springen erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss seinen Motor selbst anlassen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss innerhalb von ungefähr fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung herum gestartet werden.