

7.1 Klasse F7A - Heißluft-Ballone

7.1.1 Allgemeine Begriffsbestimmung

7.1.1.1 Eigenschaften

Ein Heißluftballon ist ein Aerostat, der durch statischen Auftrieb in der Luft getragen wird, ohne Antrieb durch irgendeine Kraftquelle, der seinen Auftrieb durch erhitzte Luft erhält. Die Hülle darf kein Gas außer Luft und den normalen Verbrennungsprodukten enthalten.

Die heiße Luft wird von einem oder mehreren funkferngesteuerten Brennern erzeugt, die Gas verbrennen, das in Flaschen an Bord mitgeführt wird. Die Gasflaschen und die Funkausrüstung werden meistens (aber nicht notwendigerweise) in einem Korb mitgeführt.

Der Heißluftballon muss den nationalen Bestimmungen für Flugmodelle entsprechen (Größe, Gewicht usw.).

Das Gasgewicht ist auf 5 kg begrenzt, unabhängig von der Größe des Ballons.

7.1.2 Marker, Kennzeichen und Ziel

7.1.2.1 Marker

Jedem Wettbewerbsteilnehmer wird vom Veranstalter ein Marker gestellt. Die Marker müssen von ähnlicher Größe und Gewicht sein. Die Marker müssen gekennzeichnet sein. Eigene Marker sind nicht erlaubt. Der Wettbewerbsteilnehmer darf kleine Änderungen am Marker vornehmen, um ihn an die Abwurfvorrichtung anzupassen. Der Abwurf der Marker erfolgt funkferngesteuert.

7.1.2.2 Kennzeichen

Der Veranstalter kann zusätzliche Kennzeichen für den Wettbewerbsteilnehmer, dessen Helfer und dessen Ballon(e) vorschreiben. Bei internationalen Wettbewerben muss jedes Modell einen Modell-Identifikationskode auf der Hülle und auf dem Korb tragen (Nationalität und Nummer der FAI- oder NAC-Sportlizenz des Teilnehmers).

7.1.2.3 Ziel

Der Flugleiter ist für die Verwaltung der Ziele verantwortlich.

Das Ziel soll früh genug angekündigt werden, damit die Teilnehmer ihren Flug anpassen können.

Das Ziel muss körperlich vorhanden und für den Wettbewerbsteilnehmer deutlich sichtbar sein.

7.1.3 Wettbewerbsgelände und Aufgaben

7.1.3.1 Tankgelände

Das Gelände zum Füllen der Gasflaschen des Ballons aus Vorratsflaschen oder Tanks muss vom Veranstalter festgelegt und abgesichert werden.

7.1.3.2 Füll- und Startgelände

Diese Gelände müssen immer vom Tankgelände entfernt liegen. Sie müssen vom Flugleiter festgelegt werden. Bei Flügen im Freien ist spezielle Ausrüstung (Helium-Ballone, Windfahne, Anemometer usw.) notwendig, um die Windbedingungen festzustellen. Diese Ausrüstung muss vom Veranstalter gestellt werden.

7.1.3.3 Fluggelände

Das Fluggelände muss den Sicherheitsbestimmungen entsprechen, mit den allgemeinen Regeln für den Luftverkehr übereinstimmen, die notwendigen Genehmigungen von den zuständigen Stellen oder den Eigentümern besitzen und einen normalen Flug der Ballone erlauben.

Die Flüge von Heißluftballonen finden meistens im Freien (Flughafen, Modellfluggelände, freies Gelände usw.) statt. Bei widrigen Wetterverhältnissen kann aber auch in Gebäuden geflogen werden.

Bei Flügen im Freien ist spezielle Ausrüstung (Helium-Ballone, Windfahne, Anemometer usw.) notwendig, um die Windbedingungen festzustellen. Diese Ausrüstung muss vom Veranstalter gestellt werden.

Bei Flügen im Freien sind vor Sonnenaufgang und nach Sonnenuntergang nur gefesselte Flüge erlaubt.

Flüge sind nicht erlaubt, wenn die Windgeschwindigkeit 7,2 km/h (2m/s), auf dem Fluggelände in 2m Höhe über Grund gemessen, überschreitet.

7.1.3.4 Wettbewerb und Aufgaben

Ein Wettbewerb besteht aus mehreren Aufgaben.

Eine Wertung des Wettbewerbs findet statt, wenn wenigstens drei (3) Aufgaben (von denen zwei unterschiedlich sind) mit gültigem Ergebnis durchgeführt wurden. Es gibt keine Begrenzung der Höchstzahl der Aufgaben.

Mehrere Beispiele für Aufgaben werden im letzten Kapitel angegeben. Es kann aber jede andere Art Aufgabe gestellt werden, solange diese den Wettbewerbsteilnehmern, dem Schiedsgericht und den Wettbewerbs-Funktionären genau erklärt wird.

7.1.4 Organisation

Der Veranstalter muss geeignete Gelände (Freiluft/Indoor) zur Verfügung stellen, die Flüge unter allen Wetterbedingungen, die volle Leistungsfähigkeit der Teilnehmer und sichere Bergung erlauben.

Der Veranstalter ist für die Überprüfung der Ausrüstung, des Ballon-Gewichts (einschließlich vollem Gasvorrat), der Sicherheit, der Funkfrequenzen und der Versicherungen verantwortlich. Dies sollte durchgeführt werden, bevor die Teilnehmer die erste Aufgabe beginnen.

Örtliche Regeln, die vom Veranstalter festgesetzt wurden, müssen spätestens mit dem letzten Bulletin für die Teilnehmer verfügbar sein, vorzugsweise vor dem Meldeschluss und früh genug, damit alle Teilnehmer ihre Ballone anpassen können.

Der Wettbewerbsleiter ist für die Organisation verantwortlich. Er ist für gute Führung und reibungslosen und sicheren Ablauf der Veranstaltung verantwortlich. Er hat die Entscheidungen zum Ablauf in Übereinstimmung mit den Regeln des Sporting Code zu treffen. Er muss vor Beginn des Wettbewerbs eine ausreichende Anzahl qualifizierter Funktionäre (Schiedsgericht und Wettbewerbs-Funktionäre) sicherstellen, die notwendige Messausrüstung (elektronische Uhren, Entfernungsmessgeräte, Ausrüstung für die Ziele, Helium-Ballone, Windmessgeräte usw.) zur Verfügung stellen, Gas zur Verfügung stellen und eine Person benennen, die für das Tankgelände verantwortlich ist.

Der Veranstalter muss während des Wettbewerbs die Ergebnisse jeder Aufgabe aushängen und danach die offiziellen Ergebnisse veröffentlichen. Die offiziellen Ergebnisse müssen innerhalb eines Monats nach dem Ende des Wettbewerbs veröffentlicht werden.

7.1.5 Punktwertung & Offizielle

7.1.5.1 Zusammensetzung und Verantwortlichkeit

Das Schiedsgericht muss einen Vorsitzenden, einen Flugleiter und einen oder mehrere Schiedsrichter haben. Das Schiedsgericht muss vor Beginn des Wettbewerbs festgelegt werden und seine Mitglieder müssen wegen ihrer Kompetenz bei Heißluft-Ballonen ausgewählt werden.

Für internationale Wettbewerbe siehe die Regeln ABR Wettbewerbs-Funktionäre (Kapitel B4).

Es ist die Verantwortlichkeit des Schiedsgerichts Entscheidungen bei allen sich möglicherweise ergebenden Umständen zu treffen. Es kann einen Teilnehmer für Fehlverhalten oder Nichtbeachtung der Regeln bestrafen/disqualifizieren.

Jede Entscheidung des Schiedsgerichts wird mehrheitlich gefällt. Bei Stimmgleichheit gibt die Entscheidung des Vorsitzenden den Ausschlag.

7.1.5.2 Flugleiter

Der Flugleiter muss ein anerkannter Pilot von funkferngesteuerten Heißluft-Ballonen sein.

Er legt die Aufgaben und Bedingungen für die Flüge (Startbereich, Ziele, Zeitablauf, größter gemessener Abstand, Erlaubnis für Startwiederholung usw.) fest, überwacht die Entwicklung der Aufgaben und erklärt die Aufgaben für gültig.

Der Flugleiter kann:

Eine Aufgabe streichen, wenn die Wetterbedingungen keine normalen und gleichen Flüge zwischen den Teilnehmern erlauben.

Eine Aufgabe für ungültig erklären, wenn alle Teilnehmer die Flugwertung Null erhalten.

7.1.5.3 Wettbewerbs-Funktionäre

Das Schiedsgericht wird von Wettbewerbs-Funktionären unterstützt, sofern diese für die auszuführende Arbeit qualifiziert oder darin eingewiesen sind. Die Wettbewerbs-Funktionäre sind für die Abstands- und Zeitmessungen, die Beobachtung aller Abweichungen, die während des Wettbewerbs auftreten, und deren Mitteilung an das Schiedsgericht verantwortlich.

7.1.6 Wettbewerbsteilnehmer und Helfer

Der Teilnehmer ist dafür verantwortlich, dass er über die neueste Ausgabe der Wettbewerbsregeln verfügt.

Wenn nicht besondere Bedingungen gelten wird der Meldeschluss vom Veranstalter festgelegt.

Durch seine Anmeldung anerkennt der Teilnehmer die Wettbewerbs- und die Sicherheitsregeln und wird sie beachten. Der Teilnehmer muss die nationalen Bestimmungen für Flugmodelle wie z.B. (aber nicht begrenzt auf) Erlaubnisse, Pilotenlizenzen, Versicherungen Funkausrüstung, Handhabung von Gas, Merkmale des Ballons (Rauminhalt, Gewicht, Funkausrüstung usw.) erfüllen. Wenn keine spezielle Erlaubnis der zuständigen Behörde vorliegt, müssen die Funkfrequenzen den Regelungen des ausrichtenden Landes entsprechen.

Ein Teilnehmer nimmt an einem Wettbewerb teil, sobald er an einer Aufgabe teilnimmt.

Jeder Teilnehmer kann mit einem oder zwei Ballonen am Wettbewerb teilnehmen. Strukturelle Änderungen sind außer wegen Sicherheitsfragen und außer der Funkausrüstung während des Wettbewerbs nicht erlaubt.

Ein Teilnehmer mit zwei Ballonen darf nur eine Frequenz verwenden. Während einer Aufgabe darf nur ein Ballon verwendet werden.

Ein Ballon darf nicht mit anderen Teilnehmern geteilt werden.

Ein Teilnehmer kann von einem oder mehreren Helfern unterstützt werden. Die Helfer dürfen beim Kaltfüllen, während des Starts und nach der Rückholung des Ballons tätig werden, aber nicht während des Fluges.

7.1.7 Sicherheitsregeln

Das Hantieren mit leicht entzündlichem Gas (einschließlich der flüssigen Phase) erfordert strenge Beachtung der Sicherheitsregeln.

Die Veranstalter und das Schiedsgericht müssen immer die Sicherheitsregeln überwachen, sie einhalten und anwenden und sicherstellen, dass Teilnehmer, Veranstalter und jede andere Person auf dem Fluggelände die Sicherheitsregeln einhalten. Das Schiedsgericht wird, ohne Beschwerdemöglichkeit, jeden Teilnehmer, der gegen die Sicherheitsregeln verstößt oder diese nicht beachtet, disqualifizieren und jede andere Person, die absichtlich gegen die Sicherheitsregeln verstößt oder diese nicht beachtet, vom Fluggelände verweisen.

Geachtet werden muss besonders auf:

Feuergefahr, Gefahr für Personen, Gefahr für die Umwelt;

Freileitungen, Straßen, Schienen, Häuser, landwirtschaftliche Gebäude, Felder usw.;

Gelände mit Zugangsbeschränkungen oder mit besonderen Sicherheitsbestimmungen

(Militärgelände, Treibstofflager usw.).

Jeder Teilnehmer muss über eigene Sicherheitsausrüstung verfügen (Handschuhe, Feuerlöscher).

7.1.7.1 Heißluft-Ballon

Die Gasflaschen müssen den nationalen Bestimmungen entsprechen. Die Gasflaschen müssen ein Sicherheitsmanometer haben. Druckprüfungen können in einigen Ländern notwendig sein. Die Gasflaschen müssen regelmäßig gereinigt werden, der Nachweis der Reinigung/Prüfung ist aber nicht vorgeschrieben. Verdächtige Flaschen müssen zurückgewiesen werden.

Der Teilnehmer muss in der Lage sein, jeden Flug, der eine Gefahr für die Öffentlichkeit oder für die Umwelt darstellt, zu beenden. Der Ballon muss über ein Sicherheitssystem verfügen, das die Beendigung des Fluges wie gefordert gestattet (z.B. Löschen der Zündflamme, Stoppen des Gasflusses, zeitgesteuerte Abschaltung der Brenner usw.). Nationale Regeln und/ oder örtliche Regeln können zusätzliche Ausrüstung fordern.

Ein gemeinsamer elektrischer Massepunkt wird empfohlen (Aufhängung der Hülle, Ladeeinheit, Gasflaschen, Manometer, Funkempfänger). Die Luftschraube der Einheit zum Kaltfüllen muss geschützt sein.

7.1.7.2 Tankgelände

Die Person, die für das Tankgelände verantwortlich ist, hat die Autorität, das Tanken/Entleeren zu untersagen/abzubrechen, wenn die Sicherheitsregeln nicht erfüllt oder sie nicht beachtet werden.

Zum Gelände darf kein freier Zutritt sein (Zutritt nur für berechnigte Personen, Rauchverbot, keine offenen Flammen), es muss gut belüftet sein und von den Zuschauern, dem Gelände zum Kalt-Füllen und dem Startgelände abgegrenzt sein. Das Gelände darf keine Stelle haben, an der sich Gas sammeln kann. Das Gelände muss schnell evakuierbar sein.

Beim Auftanken/Entleeren trägt der Teilnehmer die ganze Verantwortung. Rauchen, der Gebrauch von Feuerzeugen, Testen der Brenner und Betrieb von elektronischen Geräten, wie zum Beispiel, aber nicht beschränkt auf, die Funkanlage, Kameras und Telefone sind auf dem Tank-/Entleerungsgelände streng untersagt. Spezielle Ausrüstung, die mehreren Teilnehmern das Auftanken erlaubt, kann hilfreich sein und den Vorgang beschleunigen. Eine Erdung wird empfohlen. Während des Tankvorgangs sollen Handschuhe getragen werden.

7.1.7.3 Start- und Fluggelände

Freie Flüge sind vor Sonnenaufgang und nach Sonnenuntergang nicht erlaubt.

Flüge sind nicht erlaubt, wenn die Windgeschwindigkeit 7,2 km/h (2 m/s), gemessen in 2 m Höhe über dem Boden auf dem Startgelände, überschreitet.

Geeignete Feuerlöscher müssen verfügbar sein.

7.1.8 Allgemeine Regeln während der Flugaufgaben

7.1.8.1 Heißluftballon

Während des Fluges ist keine Heizung von außerhalb des Ballons oder Kraftstoffübernahme gestattet.

Außer bei speziellen Aufgaben (d.h. Kreis) soll der Ballon keine materielle Verbindung zum Boden haben (freier Flug).

Der Ballon darf keine Informationen zur Position oder zum Flug zum Teilnehmer oder zum Helfer/zu den Helfern übertragen.

Der tiefste Punkt des Ballons (die Funkantenne ausgenommen) bestimmt den Punkt, mit dem der Ballon Bodenkontakt hat (Landung).

Es sind keine strukturellen Änderungen erlaubt, ausgenommen davon sind Sicherheitsausrüstung und Funkempfänger.

Vor jeder Aufgabe können Gewichte zugegeben oder weggenommen werden.

7.1.8.2 Flugregeln

Diese Flugregeln gelten auch für die vom Veranstalter bereitgestellten Ballone (Fuchs).

Der Flugleiter wählt das Startgelände nach der zu fliegenden Aufgabe und nach den Wetterbedingungen aus. Dieses Gelände braucht nicht das Kaltfüllgelände zu sein.

Wenn vom Flugleiter vor dem Beginn der Aufgabe nicht anders angeordnet, kann der Teilnehmer seinen Flug erneut starten unter der Voraussetzung, dass er seine Absicht vor dem Abwurf oder der Landung deutlich ankündigt und er das Timing für den Flug beachtet. Ein Wiederstart wird als neuer Start angesehen und soll vom Startgelände erfolgen. Wenn mehrere Versuche erlaubt sind, wird nur der letzte für Wertungszwecke herangezogen.

Bei einem Start von außerhalb des Startgeländes erhält der Teilnehmer für diesen Flug die Wertung Null (0).

Während einer Aufgabe darf der Teilnehmer seinem Ballon folgen und Ratschläge von Dritten erhalten.

Nach Verlassen des Startgeländes wird jeder Kontakt irgendeines Teils des Ballons mit irgendeiner Person, einem Gegenstand oder dem Boden als Bodenberührung angesehen. Dennoch können unter bestimmten Wetterbedingungen einige Bodenberührungen (bounces) beim Verlassen des Startgeländes gestattet werden.

Kontakt mit Hindernissen (wie z.B. Bäume Masten, Gebäude usw.), der die normale Entwicklung des Ballons beeinflussen kann, wird nicht als Bodenberührung angesehen. Der erste Kontakt bewirkt eine Strafe, der zweite zwei Strafen und so weiter. Vorsätzlicher Kontakt, der als Strategie für den Flug erfolgt, zieht die Wertung Null (0) für den schuldigen Teilnehmer nach sich.

Vorsätzlicher senkrechter Kontakt eines Ballons mit anderen Ballonen ist nicht erlaubt und Strafen bis zur Nullwertung für den Flug können für den schuldigen Teilnehmer verhängt werden.

Wenn der Teilnehmer nicht seine Entscheidung zum Wiederstart seines Fluges angezeigt hat, ist jeder Kontakt des Teilnehmers (oder des Helfers) mit dem Ballon vor dem Abwurf oder der Landung eine Flugwertung Null.

Markieren (Marker auf dem Boden) oder Landung sollen nur vor dem Schließen des Ziels erfolgen, andernfalls erhält der Teilnehmer die Flugwertung Null. Der Marker muss auf dem Boden sein, damit der Flug für die Wertung zählt. Wenn der Abwurf des Markers fehlschlägt, kann der Teilnehmer stattdessen eine Landung ausführen. Es zählt dann die erste Bodenberührung. Unerwarteter Abwurf des Markers ist kein Grund für einen Einspruch.

Die Entscheidung über den Ort der Bodenberührung des Ballons liegt einzig bei den Wettbewerbs-Funktionären.

Jede Veränderung der Lage des Markers oder der Landestelle durch den Teilnehmer oder seine(n) Helfer führt zum Ausschluss des Teilnehmers vom ganzen Wettbewerb.

Nach dem Abwurf des Markers oder nach Lokalisierung der Landung soll der Ballon schnell zur Seite gezogen werden, damit die anderen Ballone unter normalen Bedingungen einen Treffer erzielen können.

Die Aufgabe endet für den Teilnehmer mit dem Schließen des Ziels oder mit dem Markieren, der Landung oder dem Rückziehen des Ballons.

Bei Aufgaben auf Zeit soll der Teilnehmer seinen Versuch innerhalb von sieben (7) Minuten vollenden. Diese Rahmenzeit umfasst die Vorbereitung des Ballons und die Ausführung der Aufgabe.

7.1.8.3 Aufgaben

Vor Beginn einer Aufgabe muss der Flugleiter das Schiedsgericht, die Wettbewerbs-Funktionäre und die Teilnehmer eindeutig über die Art der Aufgabe, das Startgelände und den Zeitplan (Flugbeginn, späteste Startzeit, Öffnung des Ziels, Zielschluss) unterrichten. Diese Zeiten werden durch jedes geeignete System (Hupe, Lautsprecher usw.) angezeigt.

Der Beginn der Flugzeit muss früh genug bekannt gegeben werden, dass die Teilnehmer unmittelbar nach Beginn starten können. Der Teilnehmer kann innerhalb des erlaubten Zeitraums zu einem selbst gewählten Zeitpunkt starten.

7.1.9 Erläuterungen und Proteste

Ein Teilnehmer kann den Flugleiter um Erläuterungen bitten. Er darf seine eigenen Ergebnisse und die dazu gehörenden Berechnungen überprüfen (oder überprüfen lassen). Wenn er mit den Ergebnissen nicht einverstanden ist oder er Verhalten oder Entscheidungen anfechten will, kann er beim Wettbewerbsleiter Protest einlegen. Dieser Protest muss schriftlich eingelegt werden und muss von der Zahlung einer Gebühr in Höhe von 35 Euro begleitet werden. Die Gebühr wird nur zurückgezahlt, wenn dem Protest stattgegeben wird.

Vor Eröffnung des Wettbewerbs muss ein Protest bis spätestens eine Stunde vor Eröffnung des Wettbewerbs eingelegt werden. Während des Wettbewerbs sollen Proteste sofort (vor Beginn des nächsten Fluges) eingelegt werden. Nach Bekanntgabe der Endergebnisse sollen alle Proteste innerhalb von 15 Tagen eingelegt werden.

7.1.10 Wertung

7.1.10.1 Grundwertung

Für jede Aufgabe erhält der Wettbewerbsteilnehmer eine Grundwertung; diese ist die Summe aus Flugpunkten, mehreren Arten von Bonus-Punkten (ein Start-Bonus, ein oder mehrere Zwischen-Boni und ein Genauigkeits-Bonus) und aus Strafpunkten. Die Grundwertung kann nicht negativ werden.

Die höchste Flugwertung ist 1000 Punkte.

Der Bonus (Start, Zwischen und Genauigkeit) beträgt jeweils 100 Punkte.

Die Strafen betragen jeweils 250 Punkte.

Die „Flugwertung“ beruht auf Messungen der Entfernung oder der Zeit.

Die Flugwertung ist Null, wenn:

- der Start außerhalb des Startgeländes erfolgt;
- der Start außerhalb des Start-Zeitfensters erfolgt,
- der Abwurf des Markers oder die Landung außerhalb der Öffnungszeit es Ziels erfolgt.

(a) Entfernung

Die größte gemessene Entfernung wird vor Beginn der Aufgabe vom Flugleiter eindeutig festgelegt. Die Entfernung wird den örtlichen Gegebenheiten und den Messgeräten angepasst.

Der Gebrauch von Laser-Messgeräten wird empfohlen.

Die Entfernung wird oder wird nicht auf die nächstgelegene Einheit gemäß den Berechnungsmitteln gerundet.

Größter gemessener Abstand (MMD)	Mindest-Genauigkeit (0,1% MMD)	Punktabzug von max. Flugpunkten	Präzisions-Bonus, wenn (Abstand < 1% MMD)
100 m	10 cm	1 Punkt / 10 cm	Abstand < 100 cm
50 m	5 cm	1 Punkt / 5 cm	Abstand < 50 cm
10 m	1 cm	1 Punkt / 1 cm	Abstand < 10 cm oder im Behälter (Kreis Outdoor)
5 m	0,5 cm	1 Punkt / 0,5 cm	Abstand < 5 cm oder im Behälter (Kreis Indoor)

b) Zeit

Die Zeit wird berechnet, indem nur ganze erreichte Zehntel Sekunden verwendet werden..

7.1.10.2 Berechnete Wertung

Diese Berechnung dient dazu, allen Aufgaben des Wettbewerbs dasselbe Gewicht zu geben.

Für jede Aufgabe erhält der beste Wettbewerbsteilnehmer eine berechnete Wertung von 1000 Punkten. Die berechnete Wertung der anderen Wettbewerbsteilnehmer ist das Verhältnis zur Grundwertung des besten Wettbewerbsteilnehmers.

$$\text{Berechnete Wertung} = 1000 \times \frac{\text{Grundwertung des Teilnehmers}}{\text{Grundwertung des besten Teilnehmers}}$$

Die Rangfolge jeder Aufgabe beruht auf den berechneten Wertungen.

7.1.10.3 Wettbewerbswertung und Rangfolge

Wenn der Wettbewerb vier (4) oder mehr Aufgaben hat, wird die niedrigste berechnete Wertung jedes Teilnehmers gestrichen. Andernfalls werden alle berechneten Wertungen beibehalten.

Die Wettbewerbswertung ist die Summe der beibehaltenen Wertungen geteilt durch die Anzahl der beibehaltenen Aufgaben.

Die Rangfolge für den Wettbewerb ergibt sich aus den Wettbewerbswertungen.

Die jährliche Summe der Wettbewerbspunkte kann (von selbst oder nicht) für eine Jahreswertung der Wettbewerbsteilnehmer genutzt werden.

7.1.11 Mögliche Aufgaben

(Außer den hier geschriebenen sind weitere möglich)

Alle für die Erfüllung der Aufgabe notwendigen Informationen müssen dem Schiedsgericht, den Wettbewerbs-Funktionären und den Teilnehmern vom Flugleiter bekannt gegeben werden.

7.1.11.1 Zielflug

Vor dem Flug platziert oder erlaubt, dass platziert wird, der Flugleiter ein Ziel auf dem Fluggelände an einer Stelle seiner Wahl. Der Teilnehmer startet aus einem begrenzten Startgelände und muss so nah wie möglich am Zielpunkt abwerfen/landen.

7.1.11.2 Qual der Wahl (Hesitation Waltz)

Vor dem Flug platziert oder erlaubt, dass platziert wird, der Flugleiter mehrere Ziele auf dem Fluggelände. Der Mindestabstand zwischen den Zielen soll das Doppelte der maximalen Messentfernung betragen. Der Teilnehmer startet aus einem begrenzten Startgelände und muss so nah wie möglich an dem Zielpunkt, den er sich ausgesucht hat, abwerfen/landen.

7.1.11.3 Zielpunkt (Back Home)

Vor dem Flug platziert oder erlaubt, dass platziert wird, der Flugleiter ein Ziel auf dem Fluggelände an einer Stelle seiner Wahl.

Der Teilnehmer startet von einem großen Startgelände, das es dem Teilnehmer erlaubt einen geeigneten Startplatz auszuwählen. Er muss so nah wie möglich am Zielpunkt abwerfen/landen.

7.1.11.4 Fuchsjagd (Fox)

Ein erster Ballon (Fuchs) wird von den Veranstaltern (nicht von einem Teilnehmer) gestellt und geflogen.

Das Ziel ist entweder der vom Fuchs abgeworfene Marker oder der Landepunkt des Fuchses (muss vor dem Beginn der Aufgabe festgelegt werden). Die Zeit für den Flug des Teilnehmers beginnt eine kurze Zeit nach dem Start des Fuchses (vorgeschlagen werden 30 Sekunden). Der Teilnehmer entscheidet wann er starten will. Er muss so nah wie möglich am Ziel abwerfen/landen.

7.1.11.5 Linie (Line)

Vor dem Flug legt der Flugleiter das Ziel als körperlich auf dem Boden vorhandene Linie fest und gibt bekannt, ob das Abwerfen/Landen vor, hinter oder vor und hinter der Linie ausgeführt werden soll.

Der Teilnehmer startet vom Startgelände und muss so nah wie möglich am Ziel abwerfen/landen.

7.1.11.6 Gebiet (Area)

Vor dem Flug legt der Flugleiter ein konkretes Gebiet (z.B. Sportplatz) auf dem Boden fest. Der Wettbewerbsteilnehmer startet vom Startgelände und muss erst in das festgelegte Gebiet abwerfen und dann in dem Gebiet landen. Das Ziel ist, den größten Abstand zwischen Abwurf und Landung zu erhalten. Der Wettbewerbsteilnehmer darf seinen Flug nicht erneut starten.

Der Abstand zwischen dem Marker und der Landung (Einheit muss festgelegt werden) ergibt direkt die Flugwertung. Es wird kein Präzisionsbonus vergeben.

7.1.11.7 Schweben (Stationary)

Das Ziel ist es, bis zur Höchstflugzeit eine gleich bleibender Höhe über Grund einzuhalten.

Die Höhe wird vom Flugleiter mittels einer Schnur festgelegt. Diese Schnur wird vom Wettbewerbsteilnehmer am Korb befestigt. Die Länge der Schnur muss bei Indoor-Flügen kurz sein (rund 25 cm) und länger (rund 1 m) für Flüge im Freien. Am losen Ende der Schnur muss sich ein kleines Gewicht befinden, um sicher zu stellen, dass die Schnur straff bleibt.

Der Wettbewerbsteilnehmer entscheidet, wann die Zeitnahme beginnt. Die Zeitnahme endet entweder beim Kontakt des Korbes mit dem Boden oder wenn das Seil den Kontakt mit dem Boden verliert.

Die gemessene Höchstzeit beträgt 250 Sekunden. Jede Zehntel Sekunde ergibt 0,4 Punkte. Es wird kein Präzisionsbonus vergeben.

7.1.11.8 Kreis (Circle)

Ein Kreis wird auf dem Boden markiert.

Der Durchmesser des Kreises soll eine normale Bewegung des Teilnehmers erlauben (die Aufgabe braucht eine Fläche von 3 mal Kreisdurchmesser). Für Indoor-Aufgaben werden 5 oder 10 Meter Durchmesser empfohlen und 10 Meter Durchmesser für Aufgaben im Freien.

Das Ziel besteht aus einem Behälter (rund 5 cm Durchmesser Indoor und rund 10 cm Durchmesser im Freien), der in die Mitte des Kreises gesetzt wird. Die Höhe des Behälters soll 5 cm nicht überschreiten. Die Länge des Markers unterhalb des Korbs soll länger sein als die Höhe des Behälters über Bodenniveau. Der Wettbewerbsteilnehmer lenkt seinen Ballon in Richtung Ziel mittels einer Schnur, deren Länge gleich dem Durchmesser des Kreises ist. Ein Ende der Schnur ist am Korb befestigt. Der Wettbewerbsteilnehmer darf weder den Kreis betreten noch die Schnur anders als an deren Ende festhalten (eine Strafe für jeden Verstoß). Die Flugzeit ist auf 5 Minuten begrenzt und beginnt, wenn der Marker in den Kreis kommt.

Der Abstand wird vom der Mitte des Behälters bis zum ersten Kontakt des Markers mit dem Boden gemessen. Wenn der Marker abgeworfen wird, wird die Endlage des Markers für die Messung genommen.

Wenn sich der Teilnehmer dafür entscheidet, den Flug erneut zu starten (d.h. zur Korrektur) läuft die Zeitnahme für den Flug weiter.

Der Präzisionsbonus wird vergeben, wenn der Marker in den Behälter abgeworfen wird und darin liegen bleibt.

7.1.11.9 Zusammengesetzte Aufgaben

Zusammengesetzte Aufgaben bestehen aus mehreren Aufgaben, die während desselben Fluges ausgeführt werden.

Die Nichterfüllung einer Aufgabe soll weder den Teilnehmer davon abhalten die folgende Aufgabe auszuführen noch soll der Flug beendet werden.

Der Flugleiter muss die Zusammensetzung der Aufgaben, die Flugzeiten und die Bedingungen für Flüge und Wertung genau erklären.

Für jede Aufgabe werden die drei Arten von Zusatzpunkten und die Strafpunkte vergeben (es sei denn, dass es bei den Aufgaben Einschränkungen gibt).