

## Klasse F1G - Flugmodelle mit Gummimotor «Coupe d'hiver»

Diese Regeln für die Klasse F1G sind zusammen mit den einschlägigen Abschnitten der Sektionen 4b und 4c Teil 1 anzuwenden.

### 3.G.1 Begriffsbestimmung

Ein Flugmodell, das von einem Gummimotor angetrieben wird und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug unbeweglich bleiben, außer Änderungen des Einstellwinkels. Variable Geometrie ist nicht erlaubt.

### 3.G.2 Merkmale der Flugmodelle mit Gummimotor – «Coupe d'hiver»

Mindestgewicht des Modells ohne Motor(en) 70 g

Höchstgewicht des (der) geschmierten Motors (Motoren) 10 g

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Modelle im Wettbewerb anmelden und einsetzen.

F1G-Modelle dürfen mit Funkfernsteuerungen ausgerüstet sein, die nur für Funktionen zum Beenden des Fluges verwendet werden, die nicht rückgängig gemacht werden können (Thermikbremse). Fehlfunktionen oder unbeabsichtigtes Auslösen dieser Funktionen gehen ausschließlich zu Lasten des Wettbewerbsteilnehmers.

### 3.G.3 Anzahl der Flüge

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) offizielle Flüge.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen (1) offiziellen Flug in jedem Durchgang des Wettbewerbs. Die Dauer eines Durchgangs muss vor Beginn angegeben werden und darf nicht weniger als 30 Minuten und nicht mehr als 90 Minuten betragen. 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.G.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- a) Die im ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Versuch ist nach 3.G.5 erfolglos. (Ist der Versuch nach 3.G.5 a erfolglos und es erfolgt kein zweiter Versuch, dann ist die Flugzeit des ersten Versuchs die offizielle geflogene Zeit.)
- b) Die im zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Ist der zweite Versuch gemäß 3.G.5.b ebenfalls erfolglos, dann ist die Wertung für den Flug NULL.

### 3.G.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch gilt als erfolglos, wenn das Flugmodell gestartet worden ist und wenigstens eines der folgenden Ereignisse eintritt. Geschieht dies beim ersten Versuch, hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch.

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

### 3.G.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Modell mit einem anderen Modell im Flug oder beim Start mit einer Person, die nicht der Wettbewerbsteilnehmer selbst ist, zusammenstößt. Fliegt das Modell normal weiter, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug als offizieller Flug gewertet wird, selbst wenn das Verlangen am Ende des Versuchs ausgesprochen wird.

## 3.G.7 Dauer der Flüge

Die Höchstflugzeit für jeden offiziellen Flug beträgt zwei (2) Minuten. Bei Schwierigkeiten beim Rückholen der Modelle oder außergewöhnlichen Wetterbedingungen kann die Jury erlauben, dass die Höchstzeit für einen Durchgang geändert wird. Eine so geänderte Höchstflugzeit muss vor Beginn des Durchgangs bekannt gegeben werden.

## 3.G.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf Flüge ergibt die Endwertung.
- b) Bei einem Gleichstand müssen zur Bestimmung des Gewinners zusätzliche Flüge sofort nach Beendigung des letzten Durchgangs des Wettbewerbs durchgeführt werden. Die Höchstflugzeit in jedem zusätzlichen Durchgang muss um eine (1) Minute gegenüber der Höchstflugzeit des vorhergegangenen Durchgangs erhöht werden.

Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen die Motoren aufgezogen und ihre Modelle gestartet haben müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer bei einem erfolglosen Versuch Anrecht auf einen zweiten Versuch gemäß Abschnitt 3.G.5.

## 3.G.9 Zeitmessung

- c) Siehe Sektion F 1.2.
- d) Die Gesamtzeit für jeden Flug zählt vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges.

## 3.G.10 Zahl der Helfer

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen Helfer an der Startstelle.

## 3.G.11 Start

- e) Der Start erfolgt aus der Hand. Der Wettbewerbsteilnehmer steht auf dem Boden (Springen ist gestattet).
- f) Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss seinen Gummimotor selbst aufziehen und sein Modell selbst starten.
- g) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.
- h) Dem Motor darf keine zusätzliche Wärme zugeführt werden.