

3.H Klasse F1H - Segelflugmodelle

Die Regeln für die Klasse F1H sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c Teil 1 anzuwenden.

3.H.1 Begriffsbestimmung

Ein Flugmodell, das nicht mit einem Antrieb versehen ist und dessen Auftrieb auf aerodynamischen Kräften beruht, die auf Flächen wirken, die im Flug, außer der Veränderung des Einstellwinkels, unbeweglich bleiben. Variable Geometrie ist nicht erlaubt.

3.H.2 Merkmale der Segelflugmodelle der Klasse F1H

Größter Flächeninhalt	18 dm ²
Mindestgewicht	220 g
Höchstlänge der Startleine unter 2 kg Zugbelastung	50 m

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

F1H-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.H.3 Anzahl der Flüge

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) offizielle Flüge.
- 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 betragen. Das Hochziehen und die Freigabe des Modells für den offiziellen Flug, einschließlich der Versuche und wiederholten Versuche, müssen durch den Teilnehmer während des Durchgangs erfolgen.

3.H.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Flugs

- Die im ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Versuch ist nach 3.H.5 erfolglos. (Ist der Versuch nach 3.H.5 a 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 gemäß 3.H.5.b, 3.H.5.c oder 3.H.5.d ebenfalls erfolglos, dann ist die Wertung für den Flug NULL.

3.H.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch gilt als 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 das Modell ohne Auszuklinken auf den Boden zurückkehrt.
- Wenn das Ausklinken von den Zeitnehmern nicht einwandfrei erkannt werden konnte.
- Wenn es für den Zeitnehmer offensichtlich ist, dass sich ein Bestandteil des Modells während des Starts durch den Helfer, während des Schleppts oder während der offiziellen Flugzeit abgelöst hat.
- Wenn der Zeitnehmer deutlich erkennt, dass der Wettbewerbsteilnehmer den Kontakt zum Schleppseil verloren hat und dieser einen Versuch erklärt.

3.H.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden wenn:

- das Modell beim Start mit einer Person zusammenstößt, nicht aber mit der, die das Modell gestartet hat.
- beim Schleppen das Modell mit einem anderen Modell, das sich im freien Flug befindet, zusammenstößt (aber nicht mit einem Modell im Schlepp oder mit einer Schleppleine) und der Schlepp nicht normal fortgesetzt werden kann.

- c) Das Modell im Flug mit einem anderen Modell oder einer Schleppleine (jedoch nicht mit der eigenen) zusammenstößt.

Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug als Offizieller Flug gilt, selbst wenn er dies erst am Ende des Versuchs verlangt.

3.H.7 Dauer der Flüge

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

3.H.8 Wertung

- a) Die Gesamtzeit der fünf Flüge ergibt die Endwertung.
b) Bei Gleichstand werden zur Ermittlung der Platzierung in der Einzelwertung unmittelbar nach Beendigung des letzten Durchgangs zusätzlich Entscheidungsflüge durchgeführt. 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 ihr Modell schleppen und ausklinken müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn er gemäß 3.H.5 einen erfolglosen Versuch hatte.

3.H.9 Zeitnahme

- a) Siehe Sektion F 1.2.
b) Die Zeit für jeden Flug zählt vom Ausklinken des Modells von der Hochstartleine bis zum Ende des Fluges.

3.H.10 Anzahl der Helfer

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat das Anrecht auf einen Helfer an der Startstelle.

3.H.11 Startgeräte

- a) Das Segelflugmodell muss durch eine einzelne Leine gestartet werden; deren Länge, einschließlich Ausklink- und Startvorrichtung, darf unter zwei (2) kg Zugbelastung 50 Meter Länge nicht überschreiten. Hochstartleinen aus Metall sind verboten.
b) Keine mit der Schleppleine in Verbindung stehende Vorrichtung darf vom Wettbewerbsteilnehmer geworfen werden. Bei einem Verstoß wird die Wertung des Fluges gestrichen. Der Wettbewerbsteilnehmer darf die Schleppleine und eine leichtgewichtige Markierung (wie Ring, Wimpel oder kleiner Gummiball) an ihrem Ende loslassen.
c) Zur Erleichterung der Beobachtung und Zeitnahme muss die Leine mit einem rechteckigen Wimpel von mindestens 2,5 dm² Fläche versehen sein, der unmittelbar mit der Hauptleine verbunden ist und dessen schmalste Seite wenigstens fünf (5) cm breit ist.
d) Alle Vorrichtungen zur Stabilisierung der Schleppleine sind verboten.

3.H.12 Durchführung des Starts

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer muss auf dem Boden stehen und sein Startgerät selbst bedienen (Springen erlaubt).
b) Ihm stehen alle Freiheiten der Bewegung zu, um ihm die beste Nutzung der Schleppleine zu ermöglichen. Er darf aber die Schleppvorrichtung nicht werfen.
c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Metern um die Startstellenmarkierung gestartet werden.