

## Klasse F1J - Flugmodelle mit Verbrennungsmotor

Die Bestimmungen für die Klasse F1J sind zusammen mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c Teile 1 anzuwenden.

### 3.J.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, außer der Veränderung des Einstellwinkels, unbeweglich bleiben. Variable Geometrie ist nicht erlaubt-

### 3.J.2 Merkmale der Motorflugmodelle

Größter Hubrauminhalt des Motors (der Motoren) 1,00cm<sup>3</sup>

Am Auslass (den Auslässen) des Motors (der Motoren) sind keinerlei Verlängerungen gestattet.

Mindest-Gesamtgewicht 160 g

Höchstzulässige Motorlaufzeit fünf (5) Sekunden nach Freigabe des Modells.

Die Zusammensetzung des Kraftstoffs ist nicht beschränkt.

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

F1J-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.J.3 Anzahl der Flüge

a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) offizielle Flüge.

b) 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. Das Anlassen des Motors und der Start des Modells für den offiziellen Flug, einschließlich der Versuche und wiederholten Versuche, müssen durch den Teilnehmer während des Durchgangs erfolgen.

### 3.J.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

a) Die im ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, der Versuch ist nach 3.J.5 erfolglos. (Ist der Versuch nach 3.J.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 ebenfalls gemäß 3.J.5.b oder 3.J.5.c erfolglos, so ist die Flugzeit für diesen Flug NULL.

### 3.J.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.

a) Wenn die ermittelte Flugdauer weniger als 20 Sekunden beträgt.

b) Wenn die Motorlaufzeit nach Freigabe des Modells die in 3.J.2 festgelegte Zeit überschreitet.

c) Wenn es für den Teilnehmer offensichtlich ist, dass sich ein Bestandteil während des Starts oder während der offiziellen Flugzeit vom Modell gelöst hat.

### 3.J.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.J.7 Dauer der Flüge

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

## 3.J.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 zusätzliche Entscheidungsflüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit eines jeden zusätzlichen Durchgangs muss um eine (1) Minute gegenüber der Höchstflugzeit des vorhergegangenen Durchgangs erhöht werden.

Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 10 Minuten fest, in der alle Teilnehmer am Stechen ihre Motoren angelassen und ihre Modelle gestartet haben müssen. Innerhalb dieser 10 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn er gemäß Abschnitt 3.J.5 einen erfolglosen Versuch hatte.

## 3.J.9 Zeitnahme

- a) Siehe Sektion F 1.2.
- 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.J.10 Anzahl der Helfer

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf einen Helfer an der Startstelle haben.

## 3.J.11 Durchführung der Starts

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