

3.K Klasse F1K – Flugmodelle mit CO₂-Motoren

Die unten angegebenen Regeln für die Klasse F1K sind in Verbindung mit den einschlägigen Abschnitten der Sektion 4b und 4c Teil 1 anzuwenden.

3.K.1 Begriffsbestimmungen

Ein Flugmodell, das von einem CO₂-Motor angetrieben wird 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.K.2 Merkmale

Mindestgewicht (ohne CO ₂):	75 g
Größter Flächeninhalt (St):	12 dm ²
Größter Inhalt des (der) CO ₂ -Tanks:	2 cm ³

(Die Verbindungsschläuche zählen nur, wenn ihr Außendurchmesser größer als 2 mm ist).

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf drei (3) Modelle einsetzen.

F1K-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.K.3 Anzahl der Flüge

- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf fünf (5) Offizielle Flüge.
- Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat in jedem Durchgang des Wettbewerbs Anrecht auf einen (1) offiziellen Flug. 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.K.4 Begriffsbestimmung des offiziellen Fluges

- Die beim ersten Versuch erreichte Flugzeit, es sei denn, dieser Versuch ist gemäß 3.K.5 erfolglos. (Ist der Versuch nach 3.K.5.a erfolglos und wird kein weiterer Versuch unternommen, dann ist die Flugdauer dieses ersten Versuchs die offizielle Flugzeit.)
- Die beim zweiten Versuch erreichte Flugzeit. Ist der zweite Versuch gemäß 3.K.5.b, 3.K.5.c oder 3.K.5.d ebenfalls erfolglos, dann wird für die Flugzeit eine NULL vergeben.

3.K.5 Begriffsbestimmung des erfolglosen Versuchs

Ein Versuch gilt als erfolglos, wenn das Modell gestartet wird und wenigstens eines der nachstehenden Ereignisse eintritt. Geschieht dies beim ersten Versuch, hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch.

- Wenn die **ermittelte Flugdauer** weniger als 20 Sekunden beträgt.
- Wenn sich ein Bestandteil des Modells während des Starts oder während des Flugs ablöst.
- Wenn es für den Zeitnehmer offensichtlich ist, dass sich ein Bestandteil des Modells abgelöst hat während des Starts oder während der offiziellen Flugzeit.
- Wenn nach Beginn der Wartezeit (siehe 3.K.8.b) bis zum Ende des offiziellen Fluges die Motoreinstellung oder die Wärme des Tanks durch einen beliebigen körperlichen Eingriff geändert oder beeinflusst wird.

3.K.6 Wiederholung eines Versuchs

Ein Versuch darf wiederholt werden, wenn das Modell im Flug mit einem anderen Flugmodell zusammenstößt, oder, während es gestartet wird, mit einer Person zusammenstößt, nicht aber mit dem Wettbewerbsteilnehmer selbst. Setzt das Modell seinen Flug normal fort, kann der Wettbewerbsteilnehmer verlangen, dass der Flug als Offizieller Flug gilt, auch wenn dieser Wunsch erst am Ende des Versuchs vorgebracht wird.

3.K.7 Dauer des Fluges

Die Höchstflugzeit für jeden Offiziellen Flug beträgt zwei (2) Minuten. Bei Problemen mit der Rückholung der Modelle oder bei außergewöhnlichen Wetterbedingungen kann die Jury gestatten, dass die Höchstflugzeit für einen Durchgang verringert wird. Solche Änderungen der Höchstflugzeit müssen vor Beginn des Durchgangs bekannt gegeben werden.

3.K.8 Wertung

- a) Die Gesamtflugzeit der fünf (5) Flüge zählt für die Endwertung.
- b) Um im Falle von Punktgleichheit die Einzelwertung zu erhalten, werden nach dem letzten Flug im Wettbewerb Stechflüge durchgeführt. Die Höchstflugzeit bleibt in jedem zusätzlichen Durchgang zwei (2) Minuten.
Beim ersten Stechdurchgang muss der Motor gestartet werden und der Wettbewerbsteilnehmer muss bei laufendem Motor 60 oder 120 Sekunden (wird vom Veranstalter vor der Runde festgelegt) warten, bis die Zeitnehmer das Zeichen zur Freigabe des Modells geben. Die Zeitnahme beginnt mit der Freigabe des Modells. Bei jedem weiteren Flug wird die Wartezeit um 60 oder 120 Sekunden (wird vom Veranstalter vor der Runde festgelegt) gegenüber der Wartezeit des vorhergegangenen Durchgangs erhöht.
- c) Der Veranstalter legt einen Zeitraum von 15 Minuten fest, in dem alle Teilnehmer am Stechen ihre Motoren starten und die Modelle freigeben müssen. Innerhalb von 15 Minuten hat der Wettbewerbsteilnehmer Anrecht auf einen zweiten Versuch, wenn ein erfolgloser erster Versuch vorliegt.

3.K.9 Zeitnahme

- a) Siehe Sektion F 1.2.
- b) Die Gesamtflugzeit zählt vom Start des Modells bis zum Ende des Fluges.

3.K.10 Anzahl der Helfer

Der Wettbewerbsteilnehmer hat Anrecht auf einen Helfer an der Startstelle.

3.K.11 Start

- a) Der Start erfolgt aus der Hand, wobei der Wettbewerbsteilnehmer auf dem Boden steht (Springen ist erlaubt).
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss den Tank selbst füllen und das Modell selbst starten.
- c) Das Modell muss im Umkreis von etwa fünf (5) Meter um die Startstelle gestartet werden.