

## Klasse F3H - Überland-Rennen für funkferngesteuerte Segelflugmodelle

### 5.H.1 Teilnahmebedingungen

- a) Teilnahmeberechtigt sind alle NAC, die Mitglied der FAI sind.
- b) Jede NAC darf bis zu zwei (2) Mannschaften melden. Eine Mannschaft besteht aus einem (1) Piloten und bis zu zwei (2) Helfern, die alle im Besitz einer gültigen FAI-Sportlizenz ihrer NAC sein müssen.
- c) Bei jeder Mannschaft muss sich auch ein Zeitnehmer befinden, der vom Veranstalter als Offizieller Zeitnehmer einer anderen Mannschaft zugeordnet wird. Der Offizielle Zeitnehmer ist auch für die Bestätigung der zurückgelegten Strecke verantwortlich, wenn sie kürzer als die Gesamtstrecke ist.
- d) Jede Mannschaft darf eine beliebige Anzahl von Segelflugmodellen melden. Jedes Segelflugmodell muss auf der gleichen, der Mannschaft zugeordneten Fernsteuerfrequenz geflogen werden.
- e) Für die auf dem Boden eingesetzten Fahrzeuge zur Verfolgung der Flugmodelle gibt es weder bei der Art noch der Anzahl eine Beschränkung. In einem der Fahrzeuge muss ein geeigneter Platz für den Offiziellen Zeitnehmer zur Verfügung stehen.
- f) Alle Segelflugmodelle unterliegen in Größe und Gewicht den Bestimmungen des FAI Sporting Code (SC 4c, 5.3.1.3, Merkmale für funkferngesteuerte Segelflugmodelle).
- g) Die Zahl der Fernsteuerfunktionen oder Sensoren im Flugmodell ist unbeschränkt.
- h) Jeglicher Ballast muss im Inneren des Flugmodells untergebracht sein und nicht abwerfbar sein, Wasserballast ausgenommen.
- i) Alle Segelflugmodelle müssen die Nummer der FAI-Sportlizenz und die Nationalflagge des Hauptpiloten tragen.

### 5.H.2 Beschreibung der Flugaufgabe

- a) Es ist das Ziel, die Strecke ohne Unterbrechung mit einem Segelflugmodell zu fliegen. Wer die kürzeste Flugzeit erreicht, ist der Sieger. Jeder Pilot in der Mannschaft darf das Flugmodell fliegen.
- b) Sind alle Flüge kürzer als die Strecke lang ist, dann ergibt die längste zurückgelegte Strecke den Sieger. Bei Gleichstand ergibt die kürzeste Flugzeit den Sieger.

### 5.H.3 Beschreibung der Strecke

- a) Abhängig von den örtlichen Bedingungen darf die Strecke wie folgt beschaffen sein:
  1. Von Punkt A nach Punkt B (Strecke zu einem vorbestimmten Ziel).
  2. Von Punkt A über Punkt B nach Punkt C (Abgeknickte Strecke zu einem Ziel).
  3. Von Punkt A nach Punkt B und zurück nach Punkt A (Ziel-Rückkehrflug).
  4. Strecke um einen geschlossenen Kurs mit drei oder mehr Wendepunkten (Dreieck, Viereck, usw.).
  5. Freie Strecke.
- b) An den Wettbewerbstagen muss der Veranstalter Art und Länge der Strecke so festlegen, dass sie den örtlichen Wind- und Wetterbedingungen entsprechen, die vorherrschen und/oder für diesen Tag vorhergesagt worden sind.
- c) Die genaue Beschaffenheit und Länge der Strecke werden vom Veranstalter in einer Pilotenbesprechung bekannt gegeben, das am Wettbewerbstag stattfindet. Bei einer mehrtägigen Veranstaltung kann an jedem Tag eine andere Aufgabe gestellt werden.
- d) Die Mindest-Streckenlänge bei einer Weltmeisterschaft muss 20 km betragen. Eine Weltmeisterschaft muss über wenigstens drei (3) Flugtage laufen.
- e) Der Veranstalter ist für Peileinrichtungen (Wendepunkt-Markierungen) und Beobachter an den Wendepunkten verantwortlich, falls es solche gibt.

## 5.H.4 Start

- a) Alle Starts erfolgen mit Elektrowinden, die in einem vom Veranstalter angegebenen Startraum aufzustellen sind und dort verbleiben müssen.
- b) Winden können vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden, oder von den Mannschaften mitgebracht werden.
- c) Die Winden müssen 12 Volt-Startwinden sein, mit höchstens 600 Meter Startleinenlänge und einer Umlenkrolle, 300 Meter von der Winde entfernt.
- d) Die Startleine muss mit einem Wimpel ausgestattet sein von wenigstens fünf (5) dm<sup>2</sup> (77,5 sq inch) Flächeninhalt. An dessen Stelle darf auch ein Fallschirm (fünf dm<sup>2</sup> Fläche) verwendet werden, wenn er nicht am Flugmodell befestigt ist und bis zum Ausklinken der Startleine inaktiv bleibt.
- e) Es dürfen sich mehr als eine Mannschaft der gleichen Winde bedienen.
- f) Jede Mannschaft muss für die Rückholung ihrer Schleppleine sorgen und trägt dafür die Verantwortung.
- g) Um Leinenverwirrungen auf dem Boden zu vermeiden, muss jede Schleppleine sofort nach dem Ausklinken zur Umlenkrolle eingezogen werden. Geschieht dies nicht, so kann der Veranstalter fünf (5) Minuten Strafzeit zu der Flugzeit hinzurechnen.

## 5.H.5 Regeln für den Flug

- a) Die Startreihenfolge steht den einzelnen Mannschaften frei.
- b) Startwiederholungen auf der Strecke sind nicht gestattet.
- c) Die Flugzeit für jeden Versuch beginnt erst, wenn das Flugmodell die Startlinie in Richtung auf die Strecke kreuzt. Bevor er die Startlinie kreuzt, ist der Pilot verantwortlich die Sportzeugen in Kenntnis zu setzen, dass er dies beabsichtigt.

Die Flugzeit endet, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

1. Das Segelflugmodell die Ziellinie überfliegt, oder
  2. der Pilot den Verlust des Segelflugmodells erklärt, oder
  3. das Segelflugmodell den Boden berührt.
- d) Eine Mannschaft darf die Flugmodelle beliebig austauschen, vorausgesetzt sie verwendet die ursprünglich zugeteilte Fernsteuerfrequenz.
  - e) Innerhalb der Wettbewerbszeit ist eine beliebige Anzahl von Versuchen gestattet. Für die Endwertung wird der jeweils beste Flug jedes Wettbewerbstages herangezogen.
  - f) Wenn das (die) Verfolgerfahrzeug(e) einmal auf die Strecke gegangen sind, müssen sie auf der vorgegebenen Strecke bleiben, es sei denn, sie holen ein vom Kurs abgewichenen gelandeten Flugmodell zurück.
  - g) Das Segelflugmodell muss nicht unmittelbar über der vorgeschriebenen Strecke fliegen.
  - h) Landet ein Flugmodell auf der Strecke (bevor es die gesamte Strecke durchflogen hat), ergibt der Landepunkt die geflogene Strecke.
  - i) Wird ein Flugmodell im Flug zerstört oder gerät es für wenigstens fünf (5) Minuten außer Sicht, so notiert der Offizielle Zeitnehmer den weitesten bis dahin erreichten Punkt auf der Strecke.

## 5.H.6 Bewertung

- a) Der Sieger in jeder Aufgabe erhält 1000 Punkte.
  - 1.) Mit Ausnahme der Freien Strecke, ist derjenige der Sieger, der die Aufgabe am schnellsten erfüllt hat. Fliegt niemand die gesamte Strecke, so siegt die Mannschaft, welche die längste Strecke zurückgelegt hat.
  - 2.) Bei der freien Strecke ist diejenige Mannschaft Sieger, die den längsten Streckenflug macht.
- b) Landet das Flugmodell einer Mannschaft außerhalb der Strecke, so wird durch eine gedachte Senkrechte auf die Strecke vom Landepunkt aus die geflogene Strecke bestimmt. Der Offizielle Zeitnehmer muss den projizierten Punkt durch eine Markierung auf der Strecke kenntlich machen.
- c) Berechnung der Ergebnisse
  - 1.) Die Strecke wird vollkommen geflogen:  
Ergebnis der schnellsten Mannschaft:  
Ergebnis = 1000.

Ergebnis der anderen Mannschaften, welche die Strecke vollkommen geflogen haben:

$$\text{Ergebnis} = 700 + \left( \frac{T_w}{T_i} \times 300 \right)$$

Mannschaften, welche nicht die gesamte Strecke geflogen haben:

$$\text{Ergebnis} = \frac{D_i}{D_w} \times 700$$

$T_i$  = Die Zeit, in der die Mannschaft die Strecke zurückgelegt hat.

$T_w$  = Die schnellste Zeit, in der die Strecke zurückgelegt worden ist.

$D_i$  = Von der Mannschaft geflogene Strecke.

$D_w$  = Als Aufgabe vorgegebene Strecke.

- 2.) Hat niemand die Strecke vollständig geflogen, so werden die Ergebnisse jeder Mannschaft wie folgt berechnet (weiteste Strecke = 1000 Punkte):

$$\text{Ergebnis} = 1000 \times \frac{D_i}{D_w}$$

Es bedeuten:

$D_i$  = Von der Mannschaft geflogene Strecke

$D_w$  = Längste geflogene Strecke.

- 3.) Der Gesamtsieger wird durch Zusammenzählen aller Tagesergebnisse ermittelt.

## 5.H.7 Verantwortung des Veranstalters

- a) Ausreichend Personal zur Verfügung stellen, um zu gewährleisten, dass alle Regeln beachtet werden und die zurückgelegten Strecken richtig vermessen werden.
- b) Überwachung der den Mannschaften zugewiesenen Fernsteuerfrequenzen um zu gewährleisten, dass jede Mannschaft über eine freie Frequenz verfügt.
- c) Wenigstens einen Monat vor Beginn der Veranstaltung jeder Mannschaft eine Karte überlassen, welche die Umgebung der Strecke mit ihren wichtigsten Merkmalen zeigt.