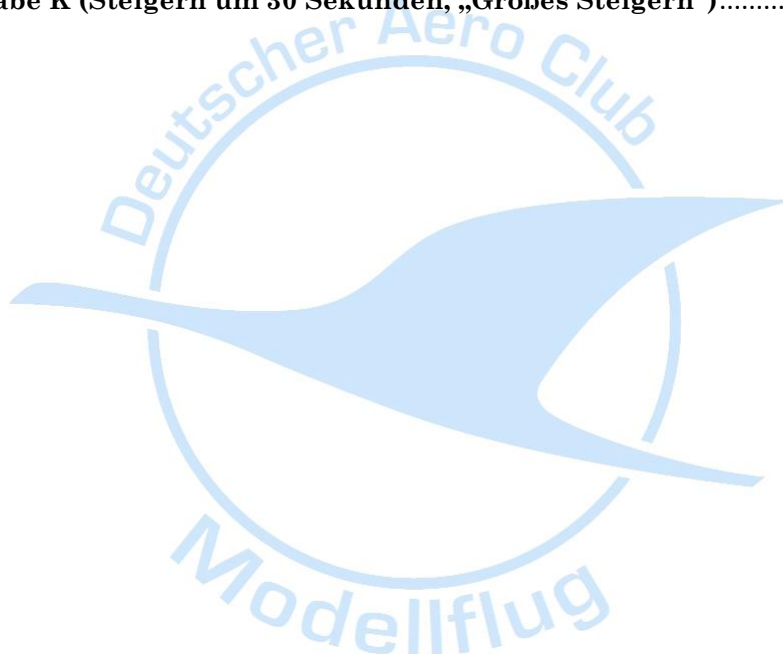


Inhalt

5.7. Klasse F3K - Handstart-Segelflugmodelle	3
5.7.1. Allgemeines	3
5.7.1.1 Zeitnehmer	3
5.7.1.2 Helfer	3
5.7.1.3 Senderaufbewahrung	3
5.7.2 Begriffsbestimmung des Segelflugmodells	3
5.7.2.1 Einzelvorschriften.....	3
5.7.2.2 Verlust eines Teiles des Segelflugmodells	4
5.7.2.3 Wechsel des Segelflugmodells	4
5.7.2.4 Rückholung des Segelflugmodells	4
5.7.2.5 Funkfrequenzen	4
5.7.2.6 Ballast.....	4
5.7.3 Begriffsbestimmung des Fluggeländes	4
5.7.3.1 Fluggelände	4
5.7.3.2 Start- und Landefeld	4
5.7.4 Sicherheit	5
5.7.4.1 Kontakt mit Person.....	5
5.7.4.2 Zusammenstoß in der Luft	5
5.7.4.3 Sicherheitsbereich	5
5.7.4.4 Verbotener Luftraum	6
5.7.5 Wetterbedingungen / Unterbrechungen	6
5.7.6 Begriffsbestimmung der Landung	6
5.7.6.1 Landung.....	6
5.7.6.2 Gültige Landung.....	6
5.7.7 Flugzeit	7
5.7.8 Örtliche Regeln	7
5.7.9 Begriffsbestimmung eines Durchgangs	7
5.7.9.1 Gruppen-und Durchgangswertungen	7
5.7.9.2 Rahmenzeit	7
5.7.9.3 Landefenster.....	7
5.7.9.4 Vorbereitungszeit.....	8
5.7.9.5 Testflugzeit	8
5.7.9.6 Wiederholungsflüge	8
5.7.10 Wertung	9
5.7.10.1 Endwertung	9
5.7.10.2 Auflösung eines Gleichstandes	9
5.7.10.3 Fly-Off.....	9

5.7.10.4	Teamwertung.....	9
5.7.11	Begriffsbestimmung der Flugaufgaben.....	9
5.7.11.1	Aufgabe A (Letzter Flug).....	10
5.7.11.2	Aufgabe B (Vorletzter und letzter Flug)	10
5.7.11.3	Aufgabe C (All up).....	10
5.7.11.4	Aufgabe D (Steigern um 15 Sekunden)	11
5.7.11.5	Aufgabe E (Poker - variable Vorgabezeit)	11
5.7.11.6	Aufgabe F (3 aus 6)	12
5.7.11.7	Aufgabe G (Die fünf längsten Flüge)	12
5.7.11.8	Aufgabe H (1, 2, 3, 4 Minuten-Flüge, beliebige Reihenfolge)	12
5.7.11.9	Aufgabe I (Die drei längsten Flüge)	13
5.7.11.10	Aufgabe J (Die drei letzten Flüge)	13
5.7.11.11	Aufgabe K (Steigern um 30 Sekunden, „Großes Steigern“).....	13



5.7. Klasse F3K - Handstart-Segelflugmodelle

5.7.1. Allgemeines

Bei diesem Wettbewerb müssen Fernlenk-Segelflugmodelle aus der Hand gestartet werden und bestimmte Aufgaben absolvieren.

5.7.1.1 Zeitnehmer

Der Veranstalter soll eine ausreichende Anzahl von gut ausgebildeten, offiziellen Zeitnehmern stellen, um jederzeit genügend gleichzeitige Flüge zu erlauben. Der offizielle Zeitnehmer darf in keiner Art den Teilnehmer und dessen persönlichen Helfer unterstützen. Der Teilnehmer und sein Helfer dürfen während der Rahmenzeit die eigenen erzielten Ergebnisse einsehen.

Um den Flug zu beobachten, dürfen sich offizielle Zeitnehmer überall innerhalb und außerhalb des Start- und Landefeldes aufstellen. Sie müssen zu jeder Zeit sicherstellen, dass sie keinen Piloten oder kein Modell behindern.

5.7.1.2 Helfer

Jedem Teilnehmer ist ein Helfer gestattet, der physisch nicht in den Flug eingreifen darf, mit Ausnahme der Rückholung des Modells im Falle einer Landung außerhalb des Start- und Landefeldes. Der Helfer ist die einzige Person, die dem Teilnehmer auf dem Start- und Landefeld helfen darf.

Nach Ende der Rahmenzeit müssen der Teilnehmer und der Zeitnehmer das Ergebnis der Runde abzeichnen. Wenn das Ergebnis vom Teilnehmer nicht gegengezeichnet ist, ist das Ergebnis der Runde Null (0) Punkte.

5.7.1.3 Senderaufbewahrung

Der Veranstalter sollte eine Senderaufbewahrung gemäß *Volume ABR Abschnitte 4B, B11.2-B.11.6* in Betracht ziehen.

5.7.2 Begriffsbestimmung des Segelflugmodells

5.7.2.1 Einzelschriften

Segelflugmodelle sind Segelflugzeuge mit folgenden Beschränkungen:

Spannweite höchstens 1500 mm

Gewicht höchstens 600 g

Radius der Rumpfspitze, in beliebiger Richtung gemessen, wenigstens fünf (5) mm (zum Messverfahren siehe F3B Definition der Rumpfspitze).

Das Segelflugmodell muss aus der Hand gestartet und durch Funkfernsteuerung, die auf eine unbegrenzte Anzahl von Flächen wirkt, gesteuert werden.

Der Gebrauch von Kreiselssystemen und Variometern an Bord des Segelflugmodells ist nicht erlaubt.

Das Segelflugmodell kann mit Wurflöchern, Wurfstiften oder Verstärkungen versehen sein, die einen besseren Griff der Hand zum Modell erlauben. Die Wurfstifte müssen starr und fester Bestandteil des Segelflugmodells und weder verlängerbar noch einziehbar sein. Vorrichtungen, die während und nach dem Start nicht Teil des Segelflugmodells bleiben, sind nicht erlaubt.

5.7.2.2 Verlust eines Teiles des Segelflugmodells

Wenn das Segelflugmodell während des Flugs irgendein Teil verliert, ist der Flug mit Null (0) zu bewerten. Wenn das Segelflugmodell infolge eines Zusammenstoßes in der Luft oder während der Landung, das heißt nach dem ersten Kontakt des Segelflugmodells mit dem Boden, irgendeinem Objekt oder irgendeiner Person verliert, dann ist der Flug gültig.

5.7.2.3 Wechsel des Segelflugmodells

Jeder Teilnehmer darf fünf (5) Modelle im Wettbewerb einsetzen. Der Austausch von Teilen zwischen diesen fünf Segelflugmodellen ist erlaubt. Der Teilnehmer darf jederzeit seine Segelflugmodelle wechseln, solange diese die Einzelvorschriften einhalten und mit der zugewiesenen Funkfrequenz betrieben werden. Der Veranstalter muss die fünf Segelflugmodelle und alle untereinander austauschbaren Teile aller fünf Segelflugmodelle kennzeichnen.

Jeder Teilnehmer darf zu jedem Zeitpunkt innerhalb der Rahmenzeit nur ein (1) Segelflugmodell innerhalb des Start- und Landefeldes haben. Nur die Segelflugmodelle, die sich zu Beginn der Rahmenzeit in der Modellwechselzone oder im Start- und Landefeld befinden, dürfen während der Rahmenzeit eingesetzt werden. Um Segelflugmodelle zu wechseln, muss das „Alte“ in derselben Modellwechselzone wie das „Neue“ abgelegt werden, bevor das „Neue“ herausgenommen wird.

5.7.2.4 Rückholung des Segelflugmodells

Wenn der Teilnehmer das Segelflugmodell während seiner Vorbereitungs- und Rahmenzeit außerhalb des Start- und Landefeldes landet, muss es entweder durch den Teilnehmer oder seinen Helfer auf das Start- und Landefeld zurückgebracht werden. Anderen Personen ist es nicht erlaubt, das Segelflugmodell zurückzuholen. Unrechtmäßige Rückholung des Segelflugmodells durch ein anderes Mitglied seines Teams wird durch Disqualifikation in dieser Runde bestraft. Wenn eine andere Person als der Teilnehmer oder sein Helfer (z. B. ein Zuschauer) versehentlich das Modell des Teilnehmers bewegt oder zurückholt, wird dem Teilnehmer eine neue Rahmenzeit zugewiesen.

Während der Rückholung des Modells ist es nicht erlaubt, es um Start- und Landefeld zurück zu fliegen. Ein Start außerhalb des Start- und Landefeldes in dieser Situation wird mit 100 Punkten bestraft, die von der Endwertung abgezogen werden.

5.7.2.5 Funkfrequenzen

Jeder Teilnehmer, der keinen Sender mit „Spread Spectrum“-Technology verwendet, muss wenigstens zwei (2) Frequenzen zur Verfügung stellen, auf denen sein Segelflugmodell betrieben werden kann, und der Veranstalter kann jede dieser Frequenzen für die Dauer des gesamten Wettbewerbs zuweisen. Der Veranstalter darf die einem Teilnehmer zugewiesene Frequenz während des Wettbewerbs nicht ändern. Der Veranstalter darf nur dann den Teilnehmern Frequenzen neu zuordnen, wenn ein getrenntes Fly-Off geflogen wird und nur für die Dauer des gesamten Fly-Offs.

5.7.2.6 Ballast

Die Klasse F3K unterliegt nicht der **Regel B.3.1 (Erbauerklausel) der Sektion 4b**. Jeglicher Ballast muss sich innerhalb des Modells befinden und sicher befestigt sein.

5.7.3 Begriffsbestimmung des Fluggeländes

5.7.3.1 Fluggelände

Das Fluggelände soll einigermaßen eben und groß genug sein, damit mehrere Segelflugmodelle gleichzeitig fliegen können. Die hauptsächliche Auftriebsquelle soll nicht Hangaufwind sein.

5.7.3.2 Start- und Landefeld

Der Veranstalter muss das Start- und Landefeld vor Beginn des Wettbewerbs festlegen. Innerhalb des Start- und Landefeldes muss jeder Teilnehmer über ausreichend Platz verfügen, um seine Starts und Landungen auszuführen, wenigstens 30 Meter Abstand zu allen Personen in Startrichtung. Der Veranstalter sollte pro Teilnehmer etwa 900 m² vorsehen (Quadrat von 30m x 30m).

Die Begrenzungslinie, die das Start- und Landefeld festlegt, ist Teil des Start- und Landefeldes.

Die Teilnehmer dürfen während des Fluges ihres Segelflugmodells das Start- und Landefeld verlassen. Um ihren Modellsegler zu starten und um eine gültige Landung zu erreichen (siehe 5.7.6.2), muss der Wettbewerbsteilnehmer innerhalb des Start- und Landefeldes sein.

Bereiche für die Aufbewahrung und Wechsel von Ersatzmodellen müssen außerhalb des Start- und Landefeldes aber innerhalb von 2 Metern zur Begrenzungslinie definiert werden. Etwa vier (4) Quadratmeter müssen jedem Teilnehmer einer Gruppe in jedem Bereich zur Verfügung stehen.

5.7.4 Sicherheit

5.7.4.1 Kontakt mit Person

Um höchstmögliche Sicherheit zu gewährleisten, muss jeder Kontakt zwischen einem startenden oder fliegenden Segelflugmodell und jeglicher anderen Person (mit Ausnahme des Teilnehmers) innerhalb und außerhalb des Start- und Landefeldes vermieden werden. Das schließt Kontakt ein, der stattfindet, während das Segelflugmodell fliegt oder während der Teilnehmer am Segelflugmodell zwischen Landung und Start hantiert

Wenn ein solcher Kontakt auf dem Start- und Landefeld während der Vorbereitungszeit, Rahmenzeit oder des Landefensters stattfindet, erhält der Teilnehmer eine Strafe gemäß Paragraph 5.7.4.3. Zusätzlich, wenn der Kontakt während der Vorbereitungs- oder Rahmenzeit beim Start des Segelflugmodells stattfindet, resultiert das in einer Null-Wertung für die ganze Runde.

5.7.4.2 Zusammenstoß in der Luft

Bei Zusammenstößen von zwei oder mehreren Modellen in der Luft erhalten die Teilnehmer weder Flugwiederholungen noch werden Strafen verhängt.

5.7.4.3 Sicherheitsbereich

Der Veranstalter kann Sicherheitsbereiche außerhalb des Start- und Landefeldes festlegen, um Personen und Objekte zu schützen. Der Veranstalter muss sicherstellen, dass die Sicherheitsbereiche gut definiert, klar markiert und dauerhaft überwacht sind.

Kontakt des Segelflugmodells:

- i) mit einem Objekt, einschließlich des Bodens, innerhalb des festgelegten Sicherheitsbereiches wird mit Abzug von 100 Punkten vom Endergebnis des Teilnehmers bestraft.
- ii) während des Fluges mit einer Person (außer seines Piloten) innerhalb des festgelegten Sicherheitsbereiches wird mit Abzug von 300 Punkten vom Endergebnis des Teilnehmers bestraft.
- iii) während des Fluges mit einer Person (außer seines Piloten) überall außerhalb des festgelegten Sicherheitsbereiches wird mit Abzug von 100 Punkten vom Endergebnis des Teilnehmers bestraft.

Jeder Flugversuch kann eine einzelne Strafe bewirken. Wenn mehrere Sicherheitsverstöße während desselben Flugversuches passieren, wird nur die höchste Strafe angewandt. Wenn z. B. während desselben Fluges das Modell eines Teilnehmers sowohl eine Person als auch ein Objekt innerhalb des Sicherheitsbereiches berührt hat, wird die 300-Punkte-Strafe angewandt.

In allen oben genannten Fällen gilt, dass, wenn die Sicherheitsverstöße als Folge eines Zusammenstoßes in der Luft passieren, entsprechend Paragraph 5.7.4.2 keine Strafen vergeben werden.

Strafen müssen auf dem Ergebnisblatt der Runde in der der Verstoß / die Verstöße passiert ist / sind, gelistet werden.

5.7.4.4 Verbotener Luftraum

Der Veranstalter kann einen verbotenen Luftraum festlegen, innerhalb dem das Fliegen in jeder Höhe streng verboten ist. Wenn ein Teilnehmer sein Segelflugmodell innerhalb eines solchen verbotenen Luftraums fliegt, wird dem Teilnehmer eine erste Verwarnung ausgesprochen. Der Teilnehmer hat sein Segelflugmodell sofort und auf dem kürzesten Weg aus dem verbotenen Luftraum herauszufliegen. Geschieht dies nicht, wird der Flug mit null (0) Punkten gewertet.

Bei großen Veranstaltungen sollte die Festlegung eines verbotenen Luftraumes nur als allerletztes Mittel angewandt werden, falls kein Gebiet gefunden werden kann, das den Aufbau des Wettbewerbsgeländes ohne solche Beschränkungen erlaubt.

5.7.5 Wetterbedingungen / Unterbrechungen

Die maximale Windgeschwindigkeit für F3K-Wettbewerbe beträgt acht (8) m/s. Der Start des Wettbewerbs muss verschoben oder der Wettbewerb vom Wettbewerbsleiter unterbrochen werden, wenn die Windgeschwindigkeit acht (8) m/s, gemessen drei (3) mal für mindestens zwanzig (20) Sekunden innerhalb eines Intervalls von fünf (5) Minuten zwei (2) Meter über Grund am Start- und Landefeld, überschreitet. Im Falle von Regen kann der Wettbewerbsleiter den Wettbewerb unterbrechen. Wenn der Regen aufhört, beginnt der Wettbewerb wieder mit der Gruppe, die (zum Zeitpunkt der Unterbrechung) flog und die damit einen Re-Flight erhält.

5.7.6 Begriffsbestimmung der Landung

5.7.6.1 Landung

Das Segelflugmodell wird als gelandet angesehen (und hat damit seinen Flug beendet), wenn:

- a) Das Segelflugmodell irgendwo zum Stillstand kommt.
- b) Der Teilnehmer das fliegende Segelflugmodell zum ersten Mal mit der Hand oder irgendeinem Körperteil berührt.

5.7.6.2 Gültige Landung

Eine Landung wird als gültig angesehen, wenn:

- a) Wenigstens ein Teil des zum Stillstand gekommenen Segelflugmodells das Start- und Landefeld berührt oder das Start- und Landefeld überlappt, wenn man direkt von oben auf das Modell schaut (diese Bestimmung schließt alle mit dem Boden verbundenen Objekte innerhalb des Start- und Landefeldes ein, genauso wie das Band, das die Grenze des Landefeldes darstellt).
- b) der Teilnehmer das fliegende Segelflugmodell zum ersten Mal berührt, während er mit beiden Füßen innerhalb des Start- und Landefeldes auf dem Boden steht.

5.7.7 Flugzeit

Die Flugzeit wird von dem Zeitpunkt an gemessen, zu dem das Segelflugmodell die Hände des Teilnehmers verlässt, bis zu einer Landung des Segelflugmodells wie in 5.7.6 festgelegt oder bis zum Ablauf der Rahmenzeit.

Die Flugzeit wird in ganzen Sekunden gemessen. Es wird nicht aufgerundet.

Die Flugzeit ist offiziell, wenn:

Der Start innerhalb des Start- und Landefeldes erfolgte und die Landung gemäß 5.7.6 gültig ist und der Start innerhalb der Rahmenzeit für die Aufgabe erfolgte.

Dies bedeutet, dass ein Flug mit Null (0) gewertet wird, wenn das Modell vor Beginn der Rahmenzeit gestartet wird.

Bei Flugaufgaben, bei denen Maximal- oder Zielzeiten vorgeben sind, wird die Flugzeit nur bis zu dieser Maximal- oder Zielzeit gewertet. Die Summe aller Flugzeiten pro Flugaufgabe darf nicht größer als die Rahmenzeit minus der Anzahl der gewerteten Flüge in Sekunden sein.

5.7.8 Örtliche Regeln

Örtliche Regeln dürfen nur aus sicherheitsrelevanten Gründen für das örtliche Fluggelände festgelegt werden, nicht aber um Flugaufgaben zu verändern.

5.7.9 Begriffsbestimmung eines Durchgangs

5.7.9.1 Gruppen- und Durchgangswertungen

Der Wettbewerb erfolgt in Durchgängen. In jedem Durchgang werden die Teilnehmer in möglichst wenige Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe muss aus wenigstens fünf (5) Teilnehmern bestehen. Die Zusammensetzung der Gruppen muss in jedem Durchgang unterschiedlich sein.

Die Ergebnisse werden innerhalb jeder Gruppe normalisiert, wobei 1000 Punkte die Grundlage für die beste Wertung des Gewinners der Gruppe sind. Das Ergebnis einer Flugaufgabe wird in Sekunden gemessen und gemäß 5.7.7. auf volle Sekunden abgeschnitten. Die normalisierten Ergebnisse innerhalb einer Gruppe

werden nach folgender Formel berechnet: $\text{Normalisierte Punkte} = \frac{\text{Wertung des Teilnehmers}}{\text{Wertung des besten Teilnehmers}} \times 1000$. Die normalisierten Punkte werden auf ganze Zahlen gerundet.

5.7.9.2 Rahmenzeit

Die Rahmenzeit, die einem Teilnehmer zugestanden wird, ist in der Liste der Flugaufgaben festgelegt. Beginn und Ende der Rahmenzeit müssen durch ein deutliches akustisches Signal angezeigt werden. Der Augenblick, in dem das akustische Signal zum ersten Mal hörbar ist, legt den Beginn und das Ende der Rahmenzeit fest.

5.7.9.3 Landefenster

Für das Fliegen über das Ende der maximalen Flugzeit oder der Rahmenzeit hinaus werden keine Punkte abgezogen.

Für alle Flugaufgaben, außer der Aufgabe C (All up) beginnt ein 30-Sekunden-Landefenster am Ende der Rahmenzeit. Jedes noch fliegende Segelflugmodell muss vor Ende des Landefensters landen. Wenn ein Segelflugmodell später landet, so wird dieser Flug mit Null (0) gewertet.

Bei Aufgabe C (All up) beginnt das Landefenster für jeden Flugversuch bei 3:03 und endet bei 3:33 nach Beginn des akustischen Signals, das das 3-Sekunden-Startfenster anzeigt. Wenn ein Segelflugmodell nach Ende des Landefensters landet, dann wird dieser Flug mit Null (0) gewertet. Wenn dies zwischen zwei Flugversuchen von Aufgabe C geschieht und das Segelflugmodell sich während der speziellen 60-Sekunden-Vorbereitungszeit vor dem nächsten Flugversuch noch in der Luft befindet, dann wird der nächste Flugversuch ebenfalls mit Null gemäß 5.7.11.3. gewertet. Wenn dies nach dem letzten Flugversuch von Aufgabe C geschieht, erhält der Teilnehmer eine 100 Punkte Strafe gemäß 5.7.9.4.

Der Veranstalter sollte die letzten zehn (10) Sekunden des Landefensters rückwärts zählend ansagen.

5.7.9.4 Vorbereitungszeit

Für jeden Durchgang erhalten die Teilnehmer wenigstens fünf (5) Minuten Vorbereitungszeit.

Die Vorbereitungszeit soll idealerweise drei (3) Minuten vor Ende der Rahmenzeit der vorherigen Gruppe (oder zu Beginn des letzten Versuchs der vorherigen Gruppe bei der Flugaufgabe C (All up)) beginnen, um Zeit zu sparen.

Zu Beginn der Vorbereitungszeit muss der Veranstalter die Namen und/oder die Startnummern der Teilnehmer aufrufen, die in der nächsten Gruppe fliegen.

Vor jedem Flugversuch der Aufgabe C (All up) muss es eine zusätzliche Vorbereitungszeit von 60 Sekunden geben, in der das Fliegen nicht erlaubt ist (siehe Beschreibung Aufgabe C unter 5.7.11.3)

5.7.9.5 Testflugzeit

Nachdem alle Segelflugmodelle der vorherigen Gruppe gelandet sind, erhalten die Teilnehmer, die in der nächsten Gruppe fliegen, wenigstens eine (1) Minute Testflugzeit, die Teil der Vorbereitungszeit ist. Während dieser Testflugzeit dürfen die Teilnehmer vom Start- und Landefeld aus Testflüge ausführen.

Jeder Teilnehmer muss sicherstellen, dass er rechtzeitig seine Testflüge beendet hat und startbereit ist, wenn die Rahmenzeit der Gruppe beginnt. Die letzten fünf (5) Sekunden vor dem Beginn der Rahmenzeit müssen vom Veranstalter angekündigt werden.

Ein Teilnehmer erhält eine Strafe von 100 Punkten, wenn er sein Segelflugmodell außerhalb der Rahmenzeit, der Testflugzeit oder des Landefensters der ihm zugewiesenen Gruppe startet oder fliegt.

Teilnehmer dürfen Testflüge vor der Senderabgabe und nach der letzten Rahmenzeit des Tages durchführen.

5.7.9.6 Wiederholungsflüge

Der Teilnehmer bekommt eine neue Rahmenzeit, wenn sein Flugversuch durch Verschulden des Veranstalters nicht durchgeführt werden konnte.

Die neue Rahmenzeit wird dem Teilnehmer gemäß folgender Prioritätenreihenfolge zugestanden:

- a) in einer folgenden Gruppe;
- b) wenn das nicht möglich ist, dann in einer neuen Gruppe aus mindestens vier (4) Flugwiederholern. Die neue Gruppe der Flugwiederholer kann durch zufällig ausgeloste andere Teilnehmer vervollständigt werden. Wenn die Funkfrequenz oder Teammitgliedschaft eines ausgelosten Teilnehmers nicht passt oder der Teilnehmer nicht fliegen will, wird die Auslosung wiederholt;
- c) wenn auch das nicht möglich ist, dann mit seiner ursprünglichen Gruppe am Ende der laufenden Runde.

Im oben genannten Fall b) oder c) wird das bessere der zwei Ergebnisse des ursprünglichen und des Wiederholungsfluges zur offiziellen Wertung, außer für die Teilnehmer (Flugwiederholer), denen der neue Flugversuch zugestanden wird. Für diese gilt das Ergebnis des Wiederholungsfluges als offizielle Wertung. Ein Teilnehmer dieser Gruppe, dem kein neuer Flugversuch zugestanden wurde, bekommt im Falle eines Fehlers seitens des Veranstalters keine neue Rahmenzeit.

5.7.10 Wertung

Mindestens fünf (5) Durchgänge, jeder mit unterschiedlichen Flugaufgaben, müssen geflogen werden, damit der Wettbewerb gültig ist.

5.7.10.1 Endwertung

Die Endwertung ist die Summe der normalisierten Wertungen aller Durchgänge abzüglich der Strafpunkte.

Bei fünf (5) oder mehr geflogenen Durchgängen wird die niedrigste Wertung gestrichen.

Strafpunkte werden von der Endwertung abgezogen und müssen in der Ergebnisliste unter Angabe des Durchgangs, in dem sie ausgesprochen wurden, angegeben werden. Die Strafpunkte bleiben erhalten, selbst wenn die Wertung des Durchgangs, in dem sich der Verstoß ereignet hat, gestrichen wird.

5.7.10.2 Auflösung eines Gleichstandes

Im Falle eines Gleichstandes bestimmt die beste gestrichene Wertung die Rangfolge. Besteht der Gleichstand weiter, wird zum Erreichen einer Rangfolge ein getrenntes Fly-Off für die betreffenden Teilnehmer geflogen. In diesem Fall legt der Wettbewerbsleiter eine Flugaufgabe fest, die im Fly-Off für die Auflösung des Gleichstandes geflogen wird.

5.7.10.3 Fly-Off

Der Veranstalter kann vor Beginn der Veranstaltung die Durchführung eines Fly-Off ankündigen. Bei Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist die Austragung eines Fly-Offs für Senioren verpflichtend. Das Fly-Off soll aus wenigstens drei (3) und höchstens sechs (6) Durchgängen bestehen. Falls weniger als drei (3) Fly-Off-Durchgänge beendet werden können, bestimmt das Ergebnis der Vorrunden die Gesamtwertung.

Ein Fly-Off für die Juniorenwertung kann mit maximal 2/3 der Teilnehmer des Senioren-Fly-Off ausgetragen werden. Ein separates Junioren-Fly-Off ist nicht vorgeschrieben.

Wenn ein Fly-Off durchgeführt wird, werden die Punkte der vorherigen Durchgänge nicht zur Wertung herangezogen.

5.7.10.4 Teamwertung

Um die Rangfolge für eine internationale Teamwertung zu ermöglichen, werden die Gesamt-Einzelwertungen der drei besten Teammitglieder addiert. Teams werden beginnend von der der höchsten Punktzahl absteigend bis zur niedrigsten gewertet. Im Falle eines Nationalteam-Gleichstandes gewinnt das Team mit der geringsten Summe der Platzzahlen, beginnend von oben. Herrscht immer noch Gleichstand, entscheidet die beste Einzelplatzierung.

5.7.11 Begriffsbestimmung der Flugaufgaben

Vom Veranstalter müssen ausführliche Einzelvorschriften, einschließlich der Art der an diesem Tag zu fliegenden Aufgaben, vor Beginn des Wettbewerbs bekannt gegeben werden. Die Flugaufgaben des Programms werden nachstehend festgelegt. Abhängig von den Wetterbedingungen und der Anzahl der Teilnehmer, können die Flugaufgaben und die zugehörigen Rahmenzeiten durch Entscheidung des Veranstalters, wie in der Aufgabenbeschreibung festgelegt, reduziert werden.

5.7.11.1 Aufgabe A (Letzter Flug)

Jeder Teilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur der letzte Flug wird zur Bestimmung der Endwertung herangezogen. Die längste Flugzeit ist auf 300 Sekunden begrenzt. Jeder weitere Start des Segelflugmodells innerhalb des Start- und Landefeldes macht die vorherige Zeit ungültig.

Die Rahmenzeit beträgt 7 Minuten oder 10 Minuten

5.7.11.2 Aufgabe B (Vorletzter und letzter Flug)

Jeder Teilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur der vorletzte und letzte Flug werden gewertet.

Die Maximalzeit pro Flug beträgt 240 Sekunden bei zehn (10) Minuten Rahmenzeit.

Bei einer großen Anzahl Teilnehmer kann die Maximalflugzeit auf 180 Sekunden bei sieben (7) Minuten Rahmenzeit verringert werden.

Beispiel:

1. Flug	65 s
2. Flug	45 s
3. Flug	55 s
4. Flug	85 s

Gesamtergebnis: $55 \text{ s} + 85 \text{ s} = 140 \text{ s}$

5.7.11.3 Aufgabe C (All up)

Alle Teilnehmer in einer Gruppe müssen ihre Segelflugmodelle gleichzeitig, innerhalb von drei (3) Sekunden nach dem akustischen Zeichen des Veranstalters, starten. Die gemessene Höchstflugzeit beträgt 180 Sekunden.

Der offizielle Zeitnehmer nimmt die Einzelflugzeit des Teilnehmers gemäß 5.7.6 und 5.7.7 von der Freigabe des Segelflugmodells und nicht beim Beginn des akustischen Signals

Ein Start des Segelflugmodells später als drei (3) Sekunden nach dem Beginn des akustischen Signals führt zur Wertung Null (0) für den Flug.

Die Anzahl der Starts (3 bis 5) muss vom Veranstalter vor Beginn des Wettbewerbs angekündigt werden.

Die Vorbereitungszeit zwischen Versuchen ist auf 60 Sekunden nach dem Ende des Landefensters begrenzt. Während dieser Zeit darf der Teilnehmer keine Probeflüge durchführen.

Dem Teilnehmer ist keine Hilfe während der Flugtestzeit, der Rahmenzeit oder des Landefensters gestattet.

Die Flugzeiten aller Versuche von jedem Teilnehmer werden zusammengezählt und normalisiert, um die Endwertung für diese Flugaufgabe zu berechnen.

Keine Rahmenzeit erforderlich.

Beispiel für drei (3) Flüge:

Teilnehmer A: $45 + 50 + 35 \text{ s} = 130 \text{ s} = 812,50 \text{ Punkte}$

Teilnehmer B: $50 + 50 + 60 \text{ s} = 160 \text{ s} = 1000,00 \text{ Punkte}$

Teilnehmer C: $30 + 80 + 40 \text{ s} = 150 \text{ s} = 937,50 \text{ Punkte}$

5.7.11.4 Aufgabe D (Steigern um 15 Sekunden)

Jeder Teilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen für jede Vorgabezeit. Jeder Teilnehmer muss versuchen, den ersten Flug von 30 Sekunden oder mehr auszuführen. Wenn dies erreicht ist, muss jede der nächsten Vorgabezeiten um 15 Sekunden gesteigert werden. Deshalb sollen die Flugzeiten gleich oder größer sein als: 30s, 45s, 60s, 75s, 90s, 105s, 120s. Die längste Vorgabezeit ist 120 Sekunden. Die Zeit aller erfüllten Vorgabezeiten wird für die Wertung herangezogen.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

Beispiel: 1. Flug 32 s Vorgabezeit von 30 s ist erreicht.
Die Flugwertung ist 30 Punkte.

Die nächste Vorgabezeit ist 45 Sekunden.

2. Flug 38 s 45 Sekunden nicht erreicht, Wertung 0
3. Flug 42 s 45 Sekunden nicht erreicht, Wertung 0
4. Flug 47 s Vorgabezeit von 45 s ist erreicht.
Die Flugwertung ist 45 Punkte

Die Teilwertung ist 30 + 45 Punkte. Die nächste Vorgabezeit ist 60 s.

5. Flug 81 s Vorgabezeit von 60 s ist erreicht.
Die Flugwertung ist 60 Punkte.

Die nächste Vorgabezeit soll 75 Sekunden sein, aber die verbleibende Rahmenzeit ist nur 65 Sekunden, weshalb der nächste Zeitflug nicht stattfinden kann.

Die Gesamtwertung für diese Flugaufgabe ist: $30 + 45 + 60 = 135$ Punkte

5.7.11.5 Aufgabe E (Poker - variable Vorgabezeit)

Jeder Teilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl an Flügen, um bis zu fünf (5) Vorgabezeiten zu erreichen oder zu übertreffen.

Vor dem ersten Start einer neuen Vorgabe gibt jeder Teilnehmer dem offiziellen Zeitnehmer eine Vorgabezeit bekannt.

Er kann eine unbegrenzte Anzahl von Starts ausführen, um diese Zeit zu erreichen oder zu übertreffen. Wenn das Ziel erreicht oder übertroffen ist, wird die Vorgabezeit gutgeschrieben und der Teilnehmer kann die nächste Vorgabezeit bekannt geben, bevor er das Segelflugmodell beim Start freigibt. Diese kann kürzer, gleich oder länger sein. Wenn die Vorgabezeit nicht erreicht wird, kann die bekannt gegebene Vorgabezeit nicht geändert werden. Der Teilnehmer kann bis zum Ende der Rahmenzeit versuchen, die angegebene Vorgabezeit zu erreichen. Beim letzten Flug des Teilnehmers kann er „Ende der Rahmenzeit“ ansagen. Für diese spezielle Ansage hat der Teilnehmer NUR einen Versuch.

Die Vorgabezeit muss klar und deutlich in der offiziellen Wettbewerbsprache angesagt werden oder alternativ als geschriebene Zahl dem offiziellen Zeitnehmer vom Helfer des Teilnehmers sofort nach dem Start gezeigt werden (z. B. 2:38). Wenn der Teilnehmer „Ende der Rahmenzeit“ ansagt, schreibt der Helfer den Buchstaben „W“.

Die Vorgabe(n) (1 - 5) mit erreichten Vorgabezeiten werden gewertet. Die erreichten Vorgabezeiten werden zusammengezählt.

Diese Flugaufgabe kann nur in das Wettbewerbsprogramm aufgenommen werden, wenn der Veranstalter eine ausreichende Zahl von offiziellen Zeitnehmern zur Verfügung stellt, so dass jeder Teilnehmer in dem Durchgang von einem offiziellen Zeitnehmer begleitet wird.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

Beispiel:	Zeitansage	Flugzeit	Gewertete Zeit
	45 s	1. Flug 46 s	45 s
	50 s	1. Flug 48 s	0 s
		2. Flug 52 s	50 s
	47 s	1. Flug 49 s	47 s
	60 s	1. Flug 58 s	0 s
		2. Flug 63 s	60 s
	60 s	1. Flug 65 s	60 s

Gesamtwertung ist 262 s

5.7.11.6 Aufgabe F (3 aus 6)

Innerhalb der Rahmenzeit darf der Teilnehmer sein Segelflugmodell höchstens sechs (6) mal starten. Die gewertete Höchstflugzeit bei einem einzelnen Flug beträgt 180 Sekunden. Die Summe der drei (3) längsten Flüge bis zur Höchstzeit von 180 s für jeden Flug wird für die Endwertung herangezogen.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

5.7.11.7 Aufgabe G (Die fünf längsten Flüge)

Jeder Teilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen. Nur die besten fünf (5) Flüge werden zusammengerechnet. Die gewertete Höchstflugzeit bei einem einzelnen Flug beträgt 120 Sekunden.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten

5.7.11.8 Aufgabe H (1, 2, 3, 4 Minuten-Flüge, beliebige Reihenfolge)

Während der Rahmenzeit hat der Teilnehmer eine unbegrenzte Anzahl von Flügen. Er muss bei vier Flügen jeweils eine unterschiedliche Vorgabezeit erreichen.

Die Vorgabezeiten sind 60, 120, 180 und 240 Sekunden in beliebiger Reihenfolge. Damit werden die vier längsten Flüge des Teilnehmers in der Rahmenzeit den vier Vorgabezeiten zugeordnet, so dass sein längster Flug den 240 Sekunden Vorgabezeit, der zweitlängste den 180 Sekunden Vorgabezeit, der drittlängste den 120 Sekunden und der viertlängste den 60 Sekunden Vorgabezeit zugeordnet werden.

Nur die Flugzeit bis Erreichen der Vorgabezeit wird gewertet.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

Beispiel:	Flugzeit	Gewertete Zeit
	1. Flug 63 s	60 s
	2. Flug 239 s	239 s
	3. Flug 182 s	180 s
	4. Flug 90 s	90 s

Gesamtergebnis dieser Aufgabe: $60\text{ s} + 239\text{ s} + 180\text{ s} + 90\text{ s} = 569\text{ s}$

5.7.11.9 Aufgabe I (Die drei längsten Flüge)

Während der Rahmenzeit hat jeder Teilnehmer eine unbegrenzte Anzahl von Flügen. Nur die besten drei (3) Flüge werden zusammengezählt. Die höchste Flugzeit für einen einzelnen Flug beträgt 200 Sekunden.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

5.7.11.10 Aufgabe J (Die drei letzten Flüge)

Während der Rahmenzeit hat jeder Teilnehmer eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur die drei (3) letzten Flüge werden gewertet.

Die Maximalzeit pro Flug beträgt 180 Sekunden

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

Beispiel:	1. Flug	150 s
	2. Flug	45 s
	3. Flug	180 s
	4. Flug	150 s

Gesamtergebnis: $45\text{ s} + 180\text{ s} + 150\text{ s} = 375\text{ s}$

5.7.11.11 Aufgabe K (Steigern um 30 Sekunden, „Großes Steigern“)

Jeder Teilnehmer muss sein Model fünf (5) mal starten, um fünf Vorgabezeiten wie folgt zu erreichen: 1:00 (60 Sekunden), 2:00 (120 Sekunden), 2:30 (150 Sekunden), 3:00 (180 Sekunden). Die Vorgaben müssen in steigender Reihenfolge, wie festgelegt, geflogen werden. Die tatsächlichen Zeiten jedes Fluges bis zur Vorgabezeit (nicht darüber hinaus) werden zusammengezählt und als Gesamtergebnis der Aufgabe genutzt. Die Teilnehmer müssen die Vorgabezeiten nicht erreichen oder übertreffen, damit jede Flugzeit gezählt wird.

Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten.

