

Tipps, Hinweise und Empfehlungen für den Veranstalter und die Teilnehmer von F3L- Wettbewerben zusätzlich zu den FAI-Regeln zur Konkretisierung bzw. Klarstellung

1. Anmeldung/ Ausschreibung/Bulletin

- Veröffentlichung der Ausschreibung 4 Wochen vor Anmeldebeginn,
- keine Eintragung von Piloten in die Anmeldeliste vor Anmeldebeginn,
- in der Ausschreibung Angabe darüber, wie viele Durchgänge max. geflogen werden bzw. Angabe „keine neue Runde nach ... Uhr“
- welche Seillänge wird verwendet
- nach welchem Prinzip ist die Teamaufstellung (z.B. Auslosung von Teams für den gesamten Wettbewerb, nach gemeldeten Teams, freie Teamauslosung
- Bei Anmeldung des Wettbewerbs beim MFSD besteht über den MFSD die Veranstalterhaftpflicht. (für die Versicherung 8 Wochen Vorlauf)

2. Wettbewerbsaufbau

- Startlinie bzw. Startkorridor
- Der Abstand zwischen den Startplätzen soll mind. 8 m betragen (platzabhängig).
- Die Landeplätze befinden sich min. 15 m windabwärts von jedem Startplatz.
- Der Platz des Wettbewerbsleiters sollte sich möglichst seitlich in Linie zu den Landepunkten befinden, um besser zu sehen, wenn es Landungen nach Ablauf der Rahmenzeit gibt.
- An möglichst jeder vierten Startstelle sollte einen Lautsprecher aufgestellt sein, um besseres Hören der Ansagen zu gewährleisten und auch um die Zeitverzögerung des Signals zum Arbeitszeitende zu minimieren.
- Festlegung von Sicherheitszonen

3. Briefing

- Wie viele Durchgänge werden max. geflogen bzw. kein neuer Durchgang nach ... Uhr.
- Wie viele Fly Off Runden werden geflogen?
- Festlegung des Landefelds,
- Festlegung der Sicherheitsbereiche bzw. Festlegung von Penaltys über Lokal Rules,
- Bezüglich Abbruchs einer Runde o. ä. gelten nur die Ansagen des Wettbewerbsleiters, nicht die anderer Offizieller.

- zeitnahe Eingabe der Ergebnisse bei Verwendung von Gliderscore
- Bei Unstimmigkeiten beim Offiziellen ist ein „?“ auf dem Startzettel zu vermerken, die endgültige Entscheidung trifft der Wettbewerbsleiter.
- Wählen einer Jury (3 Personen plus Ersatzperson)

4. Durchführung des Wettbewerbs

- Gewertet werden vom „Ausklinken“ des Modells bis zur Bodenberührung voll geflogene Sekunden, d.h. es wird nicht gerundet.
- Bei Abweichung von mehr als 3 s zu Gunsten des Wettbewerbers bei offiziellen Stichproben erhält der Wettbewerber eine Nullwertung.
- Die Landepunkte werden von einem Offiziellen gemessen.
Wird das Modell vom Wettbewerber oder seinem Helfer vor der offiziellen Messung berührt, erhält er keine Landepunkte.
Bei starkem Wind kann durch den Wettbewerbsleiter zugelassen werden, daß das Modell nach der Landung fixiert wird.
Zusätzlich empfiehlt es sich auch zur Stichprobenkontrolle der Eingaben bei Gliderscore die Flugzeit vom Offiziellen zu notieren.
- Nach Ablauf der Rahmenzeit gibt es keine Landepunkte. Die Rahmenzeit ist bereits bei Beginn des Signals beendet.
- Während der Landung dürfen sich nur der Pilot und einer seiner Helfer im Umkreis von 10 m um den Landepunkt befinden, die anderen Helfer und die offiziellen Zeitnehmer sind am zugewiesenen Startpunkt.