

4F F2E - Fuchsjagdmodelle mit Kompressionszündungs-Motoren

4F.1 Beschreibung eines Fuchsjagd-Wettbewerbs

Fuchsjagd ist ein Wettbewerb, bei dem nach Vorrunden eine Endrunde folgt, in denen zwei (2) Flugmodelle gleichzeitig im gleichen Flugkreis während einer vorherbestimmten Zeitspanne fliegen. Das Ziel ist, einen Papierstreifen, der in der Längsachse des gegnerischen Modells befestigt ist, abzuschneiden. Für jeden Schnitt werden Punkte vergeben.

4F.2 Begriffsbestimmungen

- a) Ein Fuchsjagdmodell ist ein Flugmodell, das seinen Vortrieb durch einen Kolbenmotor erhält und dessen Auftrieb auf Tragflächen beruht, die während des Fluges unbeweglich sein müssen, die Steuerflächen ausgenommen.
- b) Als Längsachse gilt die Luftschraubenachse.

4F.3 Wettbewerbsgelände

Ein Fuchsjagd-Wettbewerbsgelände besteht aus zwei konzentrischen Kreisen, die auf dem Boden aufgezeichnet sein müssen:

1. Der Flugkreis: Radius 20 Meter.
2. Der mittlere Pilotenkreis: Radius zwei (2) Meter.

Der Flugkreis muss auf Gras sein, der mittlere Pilotenkreis kann auf Gras oder jedem anderen Material mit einem Höchstradius von vier (4) Metern sein.

4F.4 Wettbewerbsteilnehmer

Der Pilot, der gemeldet ist und als Wettbewerbsteilnehmer gilt, darf in jeder Jagd höchstens zwei (2) Mechaniker haben. (Bei besonderen Umständen, wie Nässe oder außergewöhnlich windigem Wetter, darf ein zusätzlicher Helfer eingesetzt werden, der den Streifen hält, aber keinerlei andere Funktion während dieser Jagd ausüben darf). Die Helfer (höchstens sechs (6)), wenn keine Mannschaftsmitglieder oder der Mannschaftsführer, dürfen für nicht mehr als eine Nationalmannschaft vom Beginn des Wettbewerbs bis zum Ende gemeldet worden sein. Während der Jagd müssen die Mechaniker Schutzhelme tragen, die mit einem wirksamen Halteriemen ausgestattet sind und über einen wirksamen Gehörschutz verfügen.

4F.5 Merkmale eines Fuchsjagdmodells

Größter Flächeninhalt: 150 dm²
 Höchstgewicht: 5 kg
 Höchste Flächenbelastung: 100g/dm²
 Motor: Kompressionszünder
 Höchstzulässiger Hubraum: 2,5 cm³

Der Motor muss eine Venturi-Ansaugbohrung mit Höchstdurchmesser von 3,5 mm haben (siehe technische Beschreibung 4.E.6 d)). Ein Sicherungsdraht von

wenigstens 0,5 mm Durchmesser muss Steuersegment-Bolzen (Achse) und den Motor miteinander verbinden und eine Zugbelastung von 105 ± 5 Newton aushalten.

Der Motor darf nur nach dem Ansaugprinzip arbeiten und der Kraftstofftank muss so eingebaut sein, dass er vollständig außerhalb der Längsachse liegt. Die Luftschraube muss einen Durchmesser von mindestens 190 mm und 150 mm Mindeststeigung von einem Blattradius von 40 mm bis zur Blattspitze haben und aus thermoplastischem Material gefertigt sein (Glasfiber-Füllung ist gestattet).

Das Flugmodell darf keine künstlichen Hilfen zum Abschneiden des Papierstreifens haben. Das Flugmodell muss mit einer besonderen Vorrichtung zur Befestigung des Papierstreifens ausgestattet sein, die in der Längsachse angebracht ist, stark genug, um ein Lösen des Streifens unter normalen Flugbedingungen zu verhindern.

Für den Kraftstoff gibt es keine Beschränkungen.

4F.6 Kontrollen - Technische Überprüfung

- a) Leinenlänge: Die Länge der Steuerleinen muss 15,92 Meter betragen, $\pm 0,04$ Meter. Sie wird von der Innenseite des Handgriffs am Steuergriff bis zur Längs-Mittellinie des Modells gemessen.
- b) Steuervorrichtung: zwei (2) Steuerleinen aus Litze mit wenigstens 0,385 Millimeter Durchmesser (keine Minustoleranz) sind zu verwenden. Freie Steuerleinenenden, die sich in der Steuerleine eines Gegners verfangen können und gespleißte Steuerleinen sind verboten. Ein Sicherheitsriemen muss vom Wettbewerbsteilnehmer angebracht werden, der sein Handgelenk mit dem Steuergriff verbindet.
- c) Zugbelastungsprobe: Vor jeder Jagd müssen alle Steuerleinensätze, die verwendet werden sollen, auf Länge und Durchmesser geprüft werden. Eine Zugbelastungsprobe an dem zusammengebauten Steuergriff, Steuerleinen und Modell ist vorzunehmen. Die Zugbelastung ist mit 150 Newton durchzuführen.
- d) Der Motor muss durch eine einzelne runde Ansaugbohrung, in die ein Präzisions-Prüfstift von 3,55 Millimeter Durchmesser nicht passt, natürlich ansaugen. Ein Raum zwischen Luftansaugöffnung und Einlasskanal des Motors darf ein maximales Volumen von $1,75 \text{ cm}^3$ haben. Dies verbietet eindeutig zusätzliches Ansaugen von Luft, wenn der Einlasskanal durch die Kolbenunterkante geöffnet ist.

Um dies zu erreichen, muss jeder Venturi-Einsatz so fest sitzen, dass er beim Wettkampf nicht zufällig herausfallen kann.

4F.7 Anzahl der Flugmodelle

- a) Der Wettbewerbsteilnehmer darf eine Höchstzahl von Flugmodellen prüfen lassen, die der Zahl der von ihm zu fliegenden Jagden entspricht (ausgenommen Flugwiederholungen). Für jedes Baumuster ist von jedem Wettbewerbsteilnehmer nur ein Zertifikat vorzulegen.
- b) Motor, Fesselleinen und Steuergriff dürfen während einer Jagd nicht ausgewechselt werden.

Für jede Jagd ist ein Modell gestattet.

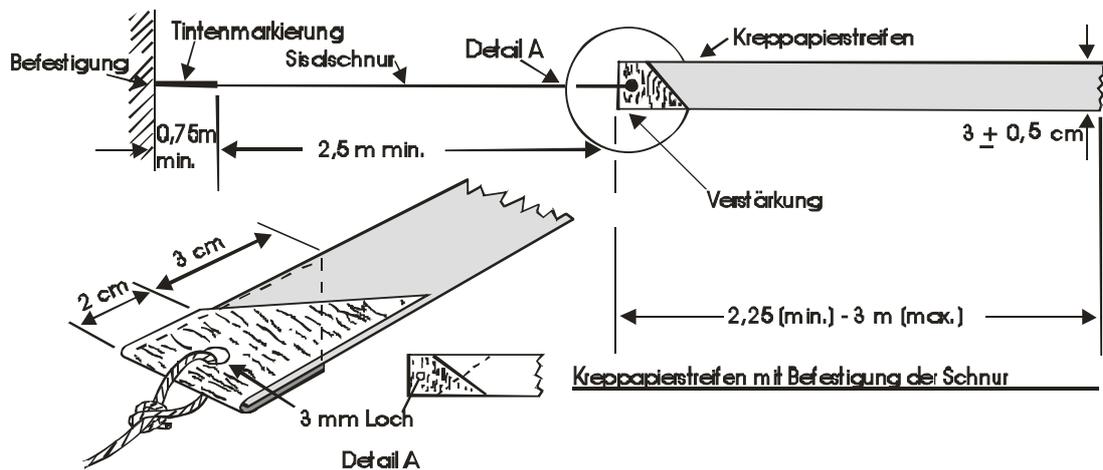
4F.8 Papierstreifen

Der Streifen muss aus kräftigem Krepp-Papier (80g/m^2) bestehen oder einem anderen Material gleicher Stärke, nicht weniger als 2,25 Meter und nicht mehr als drei (3) Meter lang und drei (3) cm \pm 0,5 cm breit, sowie an einer wenigstens drei (3) Meter langen Sisal-Schnur befestigt sein. Alle Papierstreifen müssen gleich lang sein.

Eine gut sichtbare Tintenmarkierung muss sich zweieinhalb (2,5) Meter von der Verbindung von Sisal-Schnur und Papierstreifen entfernt befinden.

Der Papierstreifen muss so am Modell befestigt werden, dass die Tintenmarkierung der Schnur mit der hintersten Modellkante abschließt oder über sie hinausragt (siehe Zeichnung).

Die Farbe des Papierstreifens muss für jedes Modell in einer Jagd verschieden sein. Jeder Pilot/Mechaniker erhält zu Beginn der Jagd einen zweiten Streifen, den er falls erforderlich, verwenden kann. Bleibt der Streifen unbeutzt, ist er dem Veranstalter zurückzugeben.



4F.9 Startvorgang

- Alle Zeichen müssen akustisch und optisch gegeben werden.
- Während des Startvorgangs müssen die Startstellen wenigstens einen Viertelkreis voneinander entfernt liegen. Der aus der Auslösung zuerst gezogene Wettbewerbsteilnehmer hat die Wahl des Startplatzes.
- Der Motor muss durch Drehen der Luftschraube von Hand angelassen werden.
- Ein erstes Zeichen des Startstellenleiters (Circle Marshal) bezeichnet den Beginn der 60 Sekunden, in welcher der (die) Mechaniker oder der Pilot Gelegenheit haben, ihre Motoren anzulassen und einzustellen.
- Ein zweites Zeichen, vom Offiziellen Zeitnehmer gegeben, zeigt den Beginn der Jagd an. Zu diesem Zeitpunkt oder danach dürfen die Flugmodelle gestartet werden.
- Vom Augenblick des Startzeichens an dauert der Wettkampf vier (4) Minuten.

- g) Wenn sich der Startstellenleiters davon überzeugt hat, dass jedes Flugmodell zwei (2) Runden im waagerechten Flug entgegen dem Uhrzeigersinn beendet hat und ungefähr eine halbe Runde die Flugmodelle trennt, gibt er ein Zeichen, dass die Jagd beginnen kann.
- h) Nach einer Unterbrechung, wenn ein oder beide Flugmodelle am Boden waren, wird die Jagd nach einem Zeichen des Startstellenleiters wieder aufgenommen. Dieses Zeichen muss sofort gegeben werden, nachdem sich der Startstellenleiter überzeugt hat, dass zwischen den beiden Flugmodellen ein Abstand von ungefähr einer halben Runde besteht.

4F.10 Ende des Wettkampfs

- a) Der Offizielle Zeitnehmer gibt ein akustisches Zeichen zur Beendigung des Wettkampfes vier (4) Minuten nach dem Startzeichen, also fünf (5) Minuten nach dem Zeichen zum Anlassen und Einstellen der Motoren.
- b) Das gleiche akustische Zeichen muss gegeben werden, wenn der Wettkampf wegen des Ausschlusses eines oder beider Wettbewerbsteilnehmer oder aus einem anderen Grund beendet werden muss.
- c) Der Startstellenleiter (Circle Marschall) muss beide Wettbewerbsteilnehmer veranlassen, waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen, sowie die Jagd einzustellen, wenn beide Halteschnüre der Papierstreifen abgeschnitten worden sind.

4F.11 Punktwertung

- a) Die Wertung beginnt mit dem Startzeichen und läuft während des Zeitraumes von vier (4) Minuten.
- b) 100 Punkte werden für jeden erkennbaren Schnitt am Papierstreifen des Gegners gegeben. Es gilt jedes mal als Schnitt, wenn das Flugmodell, die Luftschraube oder die Steuerleinen durch den Papierstreifen des Gegners schneiden und als Folge ein oder mehrere Stückchen Papier vom Streifen abgetrennt werden.
- c) Ein Schnitt muss wenigstens einen Teil des Papierstreifens abtrennen. Abgetrennte Schnur allein zählt nicht.
- d) Löst sich die Schnur von einem fliegenden Flugmodell, wird der Wettbewerbsteilnehmer mit 100 Punkten bestraft und muss auf ein Zeichen des Startstellenleiters sofort landen, um den Papierstreifen zu ersetzen. Die Bodenzeit zählt von dieser Zeichengabe an. Wenn nach einem Zusammenstoß in der Luft keine Schnur des Papierstreifen mehr zu finden ist und die Haltevorrichtung für den Streifen fehlt oder verbogen ist, dann kann mit Genehmigung der Punkterichter die Jagd fortgesetzt werden, ohne den Papierstreifen zu ersetzen.
- e) Ein Punkt wird für jede ganze Sekunde gegeben, die das Flugmodell während des Zeitraumes von vier (4) Minuten in der Luft ist.
- f) Jede volle Sekunde Bodenzeit wird mit einem Punkt bestraft.
- g) Jeder Verstoß mit Verwarnung (siehe Regel 4.E.14) wird durch Abzug von 40 Punkten von der Wertung des Wettbewerbsteilnehmers bestraft.

- h) Beschädigt (Beschädigen) der (die) Mechaniker den Papierstreifen, oder schneidet das Flugmodell seinen eigenen Papierstreifen, während es am Boden ist, muss (müssen) der (die) Mechaniker ihn durch einen neuen Streifen ersetzen. Wenn sie das Modell starten, ohne den Papierstreifen zu ersetzen, dann wird der Wettbewerbsteilnehmer mit 100 Strafpunkten belegt. Solange das Modell mit beschädigtem Papierstreifen fliegt, zählt die Zeit als Bodenzeit.

4F.12 Versuche

In einem Durchgang ist normalerweise nur ein (1) Versuch erlaubt, außer:

- wenn ein Papierstreifen abfällt oder sich nicht entrollt,
- wenn ein Flugmodell wegfliegt als Folge einer Leinenbeschädigung durch das Flugmodell des Gegners,
- wenn eine Leinenverwirrung zum Bruch der Steuerleine(n) führt.

In diesen Ausnahmefällen gestatten die Sportzeugen einen weiteren Versuch, um die Jagd zu beenden.

4F.13 Verhaltensmaßregeln

- Während des Fluges seines Flugmodells muss der Wettbewerbsteilnehmer im Innenkreis bleiben, außer im Augenblick der Freigabe seines Flugmodell durch den Mechaniker.
- Während der Dauer der Jagd muss jeder Wettbewerbsteilnehmer (und seine Helfer) durch wenigstens ein Mitglied der Sportzeugengruppe beobachtet werden, das ihm besonders zugeordnet ist, zusätzlich zu dem Startstellenleiter, um zu gewährleisten, dass die Regeln eingehalten werden und er sich fair verhält.
- Nach einem Zusammenstoß in der Luft wird die Jagd fortgesetzt, als ob beide Flugmodelle gelandet wären, wobei die Regeln 4.E.15 c), l) und m) zu beachten sind.

4F.14 Verstöße

Die folgenden Verstöße führen zur Verwarnung und werden nach Regel 4.E.11 g) geahndet:

- Wenn der Wettbewerbsteilnehmer den Pilotenkreis unbeabsichtigt verlässt während sein Flugmodell noch in der Luft ist.
- Wenn der (die) Mechaniker den Flugkreis nicht auf dem kürzesten Weg (rechter Winkel) betritt (betreten) oder den Flugkreis durchquert (durchqueren), um ein während der Jagd am Boden befindliches Flugmodell zu erreichen. Auch wenn mehr als ein Mannschaftsmitglied am Verstoß beteiligt ist, wird nur eine Bestrafung ausgesprochen.
- Wenn der (die) Mechaniker oder der Wettbewerbsteilnehmer nicht sofort nach oder nach der Entwirrung der Leinen das am Boden befindliche Flugmodell außerhalb des 20-Meter-Kreises zurückziehen, bevor sie Wartungsarbeiten vornehmen.

- d) Wenn das Flugmodell gestartet wird, bevor das Startzeichen zur Jagd gegeben worden ist.

4F.15 Ausschluss vom Flug

Ein Wettbewerbsteilnehmer wird von der Jagd ausgeschlossen und sein Gegner als Sieger erklärt, wenn:

- a) er den Papierstreifen des gegnerischen Modells absichtlich angreift, bevor der Startstellenleiter das Zeichen zum Beginn der Jagd gegeben hat.
- b) sein Flugmodell nicht innerhalb von zwei (2) Minuten nach dem Startzeichen fliegt.
- c) er versucht ein Flugmodell zu fliegen, das zum Zeitpunkt des Starts keinen sicheren und wirksamen Steuermechanismus besitzt oder über keine sichere Motorbefestigung verfügt, oder dessen Motor nicht läuft.
- d) er seinen Gegner behindert oder seinen Gegner zwingt, den Innenkreis zu verlassen.
- e) er absichtlich in einer gefährlichen Art und Weise fliegt.
- f) er die Steuerleinen seines Flugmodells, das zu dieser Zeit nicht fliegt, im Mittelkreis liegen lässt.
- g) er den Papierstreifen seines Gegners angreift ohne dass sein eigener Papierstreifen, oder verbliebene Teile davon, sich an seinem Flugmodell befinden.
- h) er ohne die ausdrückliche Genehmigung des Startstellenleiters zur festgelegten Flugzeit abwesend ist.
- i) er absichtlich den Innenkreis verlässt, wenn sich sein Flugmodell in der Luft befindet oder ohne seinen Gegner von dieser Absicht zu unterrichten, wenn sein Flugmodell am Boden ist.
- j) er absichtlich den Innenkreis verlässt, zu einem anderen Zweck als dem, sein Flugmodell versorgen zu lassen, ohne dass er einen Schutzhelm trägt.
- k) er so fliegt, dass sein Gegner oder dessen Mechaniker daran gehindert werden, eine Leinenverwirrung zu beseitigen.
- l) er anders als waagrecht entgegen dem Uhrzeigersinn fliegt, wenn sich nur sein Flugmodell in der Luft befindet und keine Leinenverwirrung besteht.
- m) für jeden anderen offensichtlichen Regelverstoß,
- n) er den Steuergriff loslässt, oder den Sicherheitsriemen entfernt, gleich aus welchem Grund, wenn sein Flugmodell fliegt.
- o) sein Modell nicht der Regel 4.E.5 entspricht,
- p) er absichtlich das ständig waagrecht fliegende Flugmodell seines Gegners, das deutlich erkennbar keinen Papierstreifen mehr hat, angreift oder behindert.
- q) sich die Halteschnur des Papierstreifens sich während der Jagd von der Halterung löst, ohne dass ein Zusammenstoß in der Luft vorliegt.

- r) das Flugmodell ohne Papierstreifen-Halteschnur landet und die Haltevorrichtung für den Papierstreifen fehlt oder verbogen ist, aber kein Zusammenstoß in der Luft vorausgegangen ist.
- s) die Mechaniker über das Flugmodell und die Steuerleinen des Gegners springen.

4F.16 Wertung

- a) Der Wettbewerb wird nach dem K.O.-System durchgeführt.
- b) Der Wettbewerbsteilnehmer mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger der jeweiligen Jagd.
- c) Ein Wettbewerbsteilnehmer scheidet aus dem Wettbewerb aus, wenn er zwei (2) Jagden verloren hat.
- d) Jeder Durchgang wird [unter Beachtung von Regel 4.E.16 j)] unter den im Wettbewerb verbleibenden Teilnehmern ausgelost.
- e) Bleibt in irgendeinem Durchgang ein Wettbewerbsteilnehmer ohne Gegner, so muss er dem zuerst ausgelosten Wettbewerbsteilnehmer [gemäß Regel 4.E.16 j)] im nächsten Durchgang gegenübergestellt werden und (falls er nicht zuerst ausscheidet) in jedem folgenden Durchgang, bis wieder ein Wettbewerbsteilnehmer ohne Gegner im Durchgang verbleibt. Dann müssen diese beiden Wettbewerbsteilnehmer gegeneinander antreten [gemäß Regel 4.E.16 j)], um den Durchgang zu beenden.
- f) Die Zahl der Siege abzüglich der Zahl der Niederlagen, "Siege minus Niederlagen", ergibt die Reihung, wobei das höchste Ergebnis den ersten Platz bedeutet.
- g) Bei Gleichstand auf dem zweiten oder dritten Platz (beides zusammen gibt es nicht) wird nach dem oben genannten Prinzip ein Stechen geflogen, wobei allerdings nur eine Niederlage gestattet ist.
- h) Bei doppeltem Gleichstand auf dem dritten Platz, nach dem Stechen um den zweiten Platz, treten sie gegen den Sieger an, um den Dritten zu ermitteln.
- i) Gibt es in irgendeiner Jagd einen Gleichstand, so wird die Jagd wiederholt. Ein Gleichstand besteht, wenn der Punktunterschied fünf (5) oder weniger beträgt.
- j) Vorherige Gegner und Wettbewerbsteilnehmer gleicher Staatsangehörigkeit müssen möglichst gesondert ausgelost werden. Dabei fliegen Wettbewerbsteilnehmer gleicher Nationalität nur dann gegeneinander, wenn keine anderen Gegner übrig geblieben sind.

4F.17 Internationale Mannschaftswertung

- a) Jeder Wettbewerbsteilnehmer wird gemäß der Anzahl seiner Siege, abzüglich der Anzahl der Niederlagen, eingereiht. Die Stechflüge zählen dabei nicht, werden aber notfalls herangezogen, um den zweiten und dritten Platz zu ermitteln.

- b) Die "Siege minus Niederlagen" der Wettbewerbsteilnehmer, ohne das Stechen, werden für die Wettbewerbsteilnehmer jeder Nation zusammengezählt.
- c) Bei der Internationalen Mannschaftswertung steht an erster Stelle die Nation, die gemäß 4.E.17
- d) die höchste Punktzahl erreicht hat.

4F.18 Schiedsrichter und Zeitnehmer

Der Veranstalter muss eine Gruppe von drei (3) von der CIAM genehmigten Schiedsrichtern ernennen, die wenigstens aus zwei (2) verschiedenen Nationen stammen. (bei offenen internationalen Wettbewerben muss nur einer (1) von der CIAM bestätigt sein). Sie müssen wenigstens eine gemeinsame Sprache sprechen.

Jedem Wettbewerbsteilnehmer werden zwei (2) Zeitnehmer/ Schnitzzähler zugeordnet.