

15.10 F3K – Funkferngesteuerte Handstart-Segelflugmodelle

15.10.1 Allgemeines

Ein Wettbewerb mit mehreren Aufgaben, bei dem Fernlenk-Segelflugmodelle aus der Hand gestartet werden und bestimmte Aufgaben fliegen müssen. Grundsätzlich besteht der Wettbewerb aus wenigstens fünf (5) Durchgängen. Der Veranstalter kann mehr zu fliegende Durchgänge vor dem Beginn des Bewerbes bekanntgeben. Unter bestimmten Umständen (z.B. wegen Schlechtwetter) kann die Jury sich für weniger Durchgänge als bekanntgegeben entscheiden. In diesen Fällen kann die Anzahl der Durchgänge weniger als 5 sein und alle Durchgänge zählen zum Endergebnis.

15.10.1.1 Zeitnehmer

Der Veranstalter muss eine ausreichende Anzahl von gut ausgebildeten Zeitnehmern stellen, damit jederzeit genügend Flüge gleichzeitig durchgeführt werden können. Dem offiziellen ist es nicht gestattet, den Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer in irgendeiner Art zu assistieren. Dem Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer ist es jedoch gestattet, sein Ergebnis während der Arbeitszeit zu erfahren.

15.10.1.2 Helfer

Jedem Teilnehmer ist ein Helfer gestattet, der physisch nicht in den Flug eingreifen darf, ausgenommen die Rückholung des Modells wenn es außerhalb des Start- und Landefeldes gelandet ist. Der Helfer ist die einzige Person, die dem Wettbewerbsteilnehmer im Start- und Landefeld. Teammanagern ist es nicht gestattet im Start- und Landefeld aufzuhalten.

Nach dem Ende der Arbeitszeit müssen der Wettbewerbsteilnehmer und der Zeitnehmer die Ergebnisse des Durchganges unterzeichnen. Wenn das Ergebnis nicht vom Wettbewerbsteilnehmer unterzeichnet wurde, ist das Ergebnis dieses Durchganges 0 Punkte.

15.10.1.3 Starthelfer

Behinderte dürfen um Hilfe beim Start und beim Rückholen (Auffangen) ihrer Segelflugmodelle bitten. Dieser Starthelfer muß in jedem Durchgang eine andere Person sein, was heißt jeder Starthelfer kann nur einmal verwendet werden. Der Wettbewerbsteilnehmer muß den Starthelfer vor jedem Startvorgang seines Modellsegelflugzeuges berühren. Während eines Wettbewerbs mit nur einer Klasse dürfen Teilnehmer mit einer Körpergröße von weniger als 1,5m beim Start und Auffangen Hilfe beim Starten und Auffangen in Anspruch nehmen.

15.10.1.4 Senderdepot

Der Veranstalter soll eine Senderaufbewahrung vorsehen, wo alle Sender und/oder Antennen, die während eines Fluges oder der dazugehörigen Vorbereitungszeit nicht benutzt werden, aufbewahrt werden.

15.10.2 Definition des Segelflugmodells

15.10.2.1 Spezifikationen

Segelflugmodelle sind Segler mit folgenden Beschränkungen:

Spannweite höchstens 1500 mm
Gewicht höchstens 600 g

- Radius der Rumpfspitze mindestens fünf (5) mm in allen Richtungen (zum Messverfahren siehe F3B Definition der Rumpfspitze).
- Die Modelle müssen aus der Hand gestartet werden und werden durch Funkfernsteuerung gesteuert, die auf eine unbeschränkte Zahl von Oberflächen wirken darf.
- Das Benutzen von Gyroskopen und Variometern an Bord der Modelle ist nicht gestattet.
- Das Segelflugmodell kann mit Löchern, Befestigungen oder Verstärkungen, welche einen besseren Griff des Modells durch die Hand erlauben ausgestattet sein. Die Befestigungen müssen hart und ein unabnehmbares Teil des Modells innerhalb der Halbspannweite des Modells und weder aus- noch einziehbar sein. Vorrichtungen, welche nicht Teil des Modells vor und nach dem Start bleiben, dürfen nicht verwendet werden.

15.10.2.2 Unbeabsichtigter Teileverlust

Wenn das Segelflugzeug während des Fluges unbeabsichtigt irgendein Teil verliert, wird der Flug mit 0 gemäß 5.3.1.7 bewertet. Tritt während der Landung unbeabsichtigt ein Teileverlust (siehe 5.7 6.) nach der ersten Berührung des Modells mit dem Boden, irgendeinem Objekt oder Person ein, so ist der Flug gültig.

15.10.2.3 Änderung des Segelflugmodells

Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf fünf (5) Segelflugmodelle im Wettbewerb einsetzen. Es ist gestattet, Teile zwischen diesen fünf Modellen auszutauschen. Er darf jederzeit sein Modell ändern, solange sie den Bestimmungen entsprechen und auf der zugewiesenen Frequenz betrieben werden. Der Veranstalter muss die fünf Modelle und die austauschbaren Teile markieren. Alle Ersatzmodelle müssen außerhalb des Start- und Landefeldes aufbewahrt werden und nur eines davon darf zum sofortigen Wechsel hineingebracht werden. Wenn die Modelle während der Arbeitszeit ausgetauscht werden, müssen sie sich gleichzeitig im Start- und Landefeld befinden.

15.10.2.4 Rückholung der Segelflugmodelle

Wenn der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell außerhalb des Start- und Landefeldes landet, muß es zum Start- und Landefeld entweder vom Wettbewerbsteilnehmer oder seinem Helfer zurückgebracht werden. Andere Leute, einschließlich des Teammanagers, dürfen das Segelflugmodell nicht zurückbringen.

Während des Rückholens ist es nicht gestattet, das Modell zurück zum Start- und Landefeld zu fliegen. Ein Start außerhalb des Start- und Landefeldes wird in solch einer Situation mit 100 Strafpunkten bestraft, die dem Endergebnis abgezogen werden.

15.10.2.5 Fernsteuerfrequenzen

Jeder Teilnehmer muss mindestens zwei (2) Frequenzen bereitstellen, auf denen er seine Modelle steuern kann und der Veranstalter kann für die Dauer des gesamten Wettbewerbs, eine dieser Frequenzen zuordnen. Dem Veranstalter ist es nicht gestattet, die Frequenz während der Veranstaltung zu wechseln. Der Veranstalter kann die Frequenzzuweisung nur ändern, wenn ein getrenntes Fly-off geflogen wird und nur für den gesamten Fly-off.

15.10.2.6 Ballast

Absatz B3.1 der Sektion 4b (Erbauer des Modells) ist nicht anwendbar auf die Klasse F3K. Jeder Ballast muss sich innerhalb des Modells befinden und fest verankert sein.

15.10.3 Definition des Flugfeldes

15.10.3.1 Flugfeld

Der Veranstalter muss vor Beginn des Wettbewerbs das Start- und Landefeld festlegen. Innerhalb dieses Start- und Landefeldes muss jeder Wettbewerbsteilnehmer genügend Platz haben, wenigstens 30m zur nächsten Person in Startrichtung, um seine Starts und Landungen durchführen zu können. Der Veranstalter sollte 900 m² pro Wettbewerbsteilnehmer (ein Quadrat von 30m x 30m) veranschlagen.

Alle Starts und Landungen müssen in dieser Fläche vorgenommen werden. Die Begrenzungslinie welche das Start und Landefeld kennzeichnet ist Teil dessen. Jeder Start und jede Landung außerhalb des Feldes werden mit NULL für diesen Flug bewertet.

Wettbewerber können das Start- und Landefeld während ihres Fluges verlassen aber das Starten, Landen und Fangen des Modells muß innerhalb dieses Start- und Landefeldes erfolgen.

15.10.4 Sicherheit

15.10.4.1 Berührung einer Person

Um den höchsten Sicherheitsstandard zu garantieren, muss jede Berührung zwischen einem fliegenden Segelflugmodell und einer anderen Person (ausgenommen dem Wettbewerbsteilnehmer oder dem Starthelfer) entweder innerhalb oder außerhalb des Start- und Landefeldes vermieden werden. Wenn solch eine Berührung während der Arbeitszeit oder der Vorbereitungszeit statt, erhält der Wettbewerber eine Strafe von 100 Strafpunkte auf das Gesamtergebnis. Zusätzlich, wenn die Berührung innerhalb der Arbeitszeit und während des Startvorganges stattfindet, resultiert dies in einen Ergebnis von 0 Punkte für diesen Durchgang.

15.10.4.2 In der Luft Zusammenstoß

In Fällen von Zusammenstößen von zwei oder mehreren Segelflugmodellen in der Luft bekommt keiner der Wettbewerbsteilnehmer ein Wiederholungsflug gestattet noch erhalten sie Strafpunkte.

15.10.4.3 Sicherheitsbereich

Der Veranstalter kann Sicherheitsbereiche festlegen. Er muß sicherstellen, daß diese Bereiche durch gut ausgebildete Personen permanent überwacht werden. Ein Wettbewerber erhält 100 Strafpunkte wenn:

- a) Sein Segelflugmodell innerhalb des Sicherheitsbereiches landet oder ein mit dem Boden verbundenes Objekt berührt wie z.B. ein Auto oder ein Gebäude.
- b) Das Segelflugmodell unterhalb vom 3m über den Sicherheitsbereich fliegt (gemessen über Grund).

15.10.4.4 Verbotener Luftraum

Der Veranstalter kann verbotenen Luftraum definieren, innerhalb dessen ein Fliegen in jeder Höhe strikt verboten ist. Wenn ein Wettbewerber sein Modell in solche eine Flugverbotszone steuert, wird eine erste Warnung an ihn ausgesprochen. Er muß sein Modell unverzüglich aus der Flugverbotszone auf dem kürzesten Weg fliegen. Wenn während desselben Fluges das Modell noch einmal in die Flugverbotszone einfliegt erhält er 100 Strafpunkte.

15.10.5 Wetterbedingungen

Die maximale Windgeschwindigkeit für F3K Wettbewerbe ist 9 m/s. Der Wettbewerb muss vom Wettbewerbsleiter oder der Jury unterbrochen oder verzögert werden wenn der Wind kontinuierlich stärker als 9 m/s gemessen für wenigstens eine Minute in 2m Höhe über Grund im Start- und Landefeld ist. Im Falle von Regen sollte der Wettbewerbsleiter eine Abbruch des Bewerbes erwägen.

15.10.6 Beschreibung der Landung

15.10.6.1 Landung

Ein Segelflugmodell ist gelandet (und hat damit seinen Flug beendet), wenn:

- a) das Modell irgendwo zur Ruhe kommt
- b) der Wettbewerbsteilnehmer das Modell mit der Hand oder irgendeinem Teil seines Körpers berührt (oder, falls der Teilnehmer behindert ist, sein Starthelfer).

15.10.6.2 Gültige Landung

Eine Landung ist gültig, wenn:

- a) Zumindest ein Teil des zur Ruhe gekommenen Segelflugmodells das Start- und Landefeld berührt (oder irgendein mit dem Boden verbundenes Objekt innerhalb des Start- und Landefeldes).
- b) Der Wettbewerber (oder sein Helfer) das Modell erstmalig berührt, während er am Boden stehend mit beiden Füßen im Start- und Landefeld sich befindet.

15.10.7 Flugzeit

Die Flugzeit wird von dem Zeitpunkt an gemessen, zu dem das Modell die Hände des Teilnehmers (oder seines Helfers) verlässt, bis es laut Definition 5.7.6. landet oder die Durchgangszeit abläuft.

Die Flugzeit wird in vollen Sekunden gemessen, das Aufrunden wird nicht angewendet.

Der Flug gilt als offiziell, wenn:

- a) der Start innerhalb des Start- und Landefeldes erfolgte und die Landung gültig gemäß 5.7.6. Ist.
- b) der Start innerhalb der Arbeitszeit für diese Aufgabe erfolgt ist.

Das bedeutet, daß wenn das Flugzeug vor dem Beginn der Arbeitszeit gestartet ist dieser Durchgang mit 0 Punkten bewertet wird.

In solchen Aufgaben, in denen maximale oder zu erreichende Flugzeiten vorgegeben sind, wird nur bis zu diesen Zeiten gerechnet.

15.10.8 Lokale Regeln

Lokale Regeln dürfen nur in Fällen der Sicherheit auf örtliche Sicherheitszonen angewendet werden, nicht für einen Aufgabenwechsel.

15.10.9 Beschreibung eines Durchgangs

15.10.9.1 Gruppen

Der Wettbewerb erfolgt in Durchgängen. Die Wettbewerbsteilnehmer werden in möglichst wenige Gruppen pro Durchgang aufgeteilt. Eine Gruppe soll wenigstens fünf (5) Piloten umfassen. Die Zusammensetzung der Gruppen muß für jeden Durchgang unterschiedlich sein.

Die Ergebnisse werden für jede Gruppe normalisiert, wobei 1000 Punkte die Grundlage für den Gewinner der Gruppe ist. Das Ergebnis einer Aufgabe wird in Sekunden gemessen. Die normalisierten Ergebnisse innerhalb einer Gruppe werden mit folgender Formel berechnet:

$$\text{Normalisierte Punkte} = \frac{\text{Punkte des Wettbewerbers}}{\text{Punkte des Besten}} \times 1000$$

15.10.9.2 Arbeitszeit

Die Arbeitszeit die dem Wettbewerber zusteht ist in der Aufgabenliste festgelegt. Der Beginn und das Ende der Arbeitszeit muss unmissverständlich durch ein Audiosignal erfolgen. Der erste Zeitpunkt an dem das Signal vernommen wird bestimmt den Beginn und das Ende der Arbeitszeit.

15.10.9.3 Landefenster

Keine Punkte werden vergeben länger als die maximale Flugzeit oder wenn nach dem Ende der Arbeitszeit noch geflogen wird. Unmittelbar nach dem Ende der Arbeitszeit oder nach jedem Versuch bei der Aufgabe „all-up-last-down“, beginnt das 30 Sekunden dauernde Landefenster. Jedes noch in der Luft sich befindliche Modell muss landen. Landet eine Modell später wird für den Flug 0 Punkte vergeben.

Der Veranstalter soll die letzten 10 Sekunden mittels Countdown anzeigen.

15.10.9.4 Vorbereitungszeit

Für jeden Durchgang erhalten die Wettbewerbsteilnehmer wenigstens fünf (5) Minuten Vorbereitungszeit. Die Vorbereitungszeit beginnt idealerweise drei (3) Minuten vor Ende der Arbeitszeit der vorhergehenden Gruppe (oder zu Beginn

des letzten Versuches in der Aufgabe „all-up-last-down“ der vorhergehenden Gruppe) um Zeit zu sparen.

Am Beginn einer Vorbereitungszeit muß der Veranstalter die Namen oder die Startnummer des Wettbewerbers der in der nächsten Gruppe fliegt aufrufen.

15.10.9.5 Flugversuchszeit

Nachdem alle Segelflugmodelle der vorhergehenden Gruppe gelandet sind, erhalten die Teilnehmer der nächsten Gruppe mindestens zwei (2) Minuten Flugversuchszeit, welche Teil der Vorbereitungszeit ist. Während diese Flugversuchszeit ist es dem Wettbewerber gestattet so viele Flugversuche innerhalb des Start- und Landefeldes zu machen, wie nötig sind um die Steuerung und Trimmung seines Segelflugmodelles einzustellen.

Jeder Wettbewerbsteilnehmer muß sicherstellen, daß er mit seinen Flugversuchen fertig ist bevor die Gruppe beginnt. Die letzten fünf Sekunden vor Beginn der Arbeitszeit müssen vom Veranstalter angesagt werden.

Wettbewerbern, die nicht Teil dieser Gruppe sind, ist es nicht gestattet Testflüge weder innerhalb oder außerhalb des Start- und Landefeldes durchzuführen und Wettbewerber die dies tun erhalten 100 Strafpunkte.

Ein Wettbewerbsteilnehmer, der sein Modell außerhalb der Arbeits- und Vorbereitungszeit startet erhält 100 Strafpunkte.

Wettbewerber können vor der Senderabgabe und nach der letzten Arbeitszeit des Tages ihre Testflüge absolvieren.

15.10.10 Wertung

Jeder Wettbewerber muß mindestens 3 Durchgänge, die in der richtigen Reihenfolge geflogen werden, fliegen, um ein gültiges Endergebnis zu erhalten.

15.10.10.1 Endwertung

Das Endergebnis ist die Summe aller normalisierten Ergebnisse abzüglich der Strafpunkte.

- Wenn fünf oder mehr Durchgänge geflogen werden wird das niedrigste Ergebnis gestrichen.
- Wenn 9 oder mehr Durchgänge geflogen werden, werden die 2 niedrigsten Ergebnisse gestrichen.
- Wenn 14 oder mehr Durchgänge geflogen werden, werden die 3 niedrigsten Ergebnisse gestrichen.
- Wenn 19 oder mehr Durchgänge geflogen werden, werden die 4 niedrigsten Ergebnisse gestrichen.
- Wenn 24 oder mehr Durchgänge geflogen werden, werden die 5 niedrigsten Ergebnisse gestrichen.

Strafpunkte müssen in der Ergebnisliste ausgewiesen werden mit dem Hinweis in welchem Durchgang sie vergeben wurden. Die Strafpunkte verbleiben auch wenn der Durchgang später gestrichen wird.

Wenn ein Wettbewerber mehr als 300 Strafpunkte sammelt, wird er vom Bewerb disqualifiziert.

15.10.10.2 Behandlung bei Gleichstand

Im Falle eines Gleichstandes bestimmt das beste gestrichene Ergebnis die Rangfolge. Besteht immer noch Gleichstand, bestimmt das nächst höhere gestrichene Ergebnis (wenn genug Durchgänge geflogen wurden) das Ergebnis.

Wenn alle gestrichenen Ergebnisse herangezogen wurden und der Gleichstand kann immer noch nicht aufgelöst werden, wird ein getrenntes Fly-off unter den betroffenen Teilnehmern durchgeführt um eine Reihenfolge zu erzielen. In diesem Falle bestimmt die Jury die Aufgabe die geflogen wird um den Gleichstand aufzulösen.

15.10.10.3 Fly-off

Der Veranstalter muß ein Fly-offs vor dem Bewerb ankündigen. Ein Fly-off sollte aus mindestens 3 Durchgängen und maximal 6 Durchgängen bestehen. Wenn 5 oder 6 Durchgänge geflogen werden wird das niedrigste Ergebnis gestrichen. Die maximale Anzahl der Wettbewerber im Fly-off ist mit 12 begrenzt. Die Minimalanzahl sollte 10-15% der gesamten Anzahl der Wettbewerbsteilnehmer sein. Ein Junior Fly-off kann mit einer Maximalanzahl von 2/3 der Senior Fly-off Teilnehmer durchgeführt werden. Ein getrenntes Junior Fly-off ist nicht vorgeschrieben.

15.10.11 Definition der Aufgaben

Vor Beginn des Wettbewerbs muss der Veranstalter in Einzelheiten gehende Festlegungen einschließlich der an diesem Tag zu fliegenden Aufgaben bekannt geben. Die Aufgaben des Programms sind nachstehend definiert. Abhängig von Wetter und der Zahl der Wettbewerbsteilnehmer, kann die Durchgangszeit vom Veranstalter unter Berücksichtigung der Vorgaben in den Aufgabenbeschreibungen verringert werden.

15.10.11.1 Aufgabe A (letzter Flug)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer das Modell uneingeschränkt oft starten, aber nur der letzte Flug geht in die Wertung ein, um das Endergebnis zu bestimmen. Die Länge des Fluges ist auf 300 Sekunden begrenzt. Jede weitere Freigabe des Modells macht die vorhergegangene Flugzeitmessung ungültig.

Arbeitszeit mindestens sieben 7 Minuten und maximal 10 Minuten.

15.10.11.2 Aufgabe B (vorletzter und letzter Flug)

Jeder Wettbewerbsteilnehmer hat eine unbegrenzte Anzahl von Flügen, aber nur der Vorletzte und der Letzte werden zusammengezählt.

Die maximale Zeit beträgt 240s für 10 Minuten Arbeitszeit. Wenn die Anzahl der Teilnehmer groß ist, kann die maximale Flugzeit auf 180 Sekunden und die Arbeitszeit auf 7 Minuten herabgesetzt werden.

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

Summe 55s + 85s = 140 s

15.10.11.3 Aufgabe C (all up, last down, Sekunden)

Alle Wettbewerbsteilnehmer in einer Gruppe müssen ihre Modelle gleichzeitig, innerhalb von drei (3) Sekunden nach dem Zeichen des Veranstalters, starten. Die gemessene Höchstflugzeit beträgt drei 180 Sekunden. Der offizielle Teilnehmer startet die Zeitnehmung gemäß 5.7.6 und 5.7.7 mit dem Freilassen des

Segelflugmodelles und nicht mit dem Beginn des akustischen Signals. Das Starten des Segelflugmodells nach den 3 Sekunden führt zu 0 Punkten für diesen Flug.

Die Anzahl der Startversuche (3 bis 5) muß vom Veranstalter vor Beginn des Bewerbes bekanntgegeben werden.

Die Vorbereitungszeiten zwischen den Versuchen ist mit 60 Sekunden nach den 30 Sekunden Landefenster begrenzt. Während dieser Zeit ist es dem Wettbewerber gestattet sein Modell zurückzuholen, zu reparieren oder zu wechseln.

Die Flugzeiten aller Versuche werden zusammengezählt und dann normalisiert, um das Endergebnis für diese Aufgabe zu erhalten.

Es ist keine Festlegung der Arbeitszeit notwendig

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

15.10.11.4 Aufgabe D (Steigern um 15 Sekunden)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Starts durchführen. Jeder Wettbewerbsteilnehmer muss versuchen, einen Flug von 30 Sekunden oder mehr durchzuführen. Hat er dies erreicht, dann steigert sich die Zeit für den nächsten Flug um 15 Sekunden. Die Vorgabezeiten betragen also 30s – 45s – 60s – 75s – 90s – 105s – 120s. Die längste Flugzeit beträgt 120s. Die Zeiten aller gemachten Vorgabezeiten werden berücksichtigt. Arbeitszeit ist 10 Minuten.

Beispiel:

1. Flug 32 Sekunden Das Maximum von 30 Sekunden ist erreicht. Der nächste Flug soll 45 Sekunden dauern. Die Teilwertung beträgt 30 Punkte.
2. Flug 38 Sekunden 45 s nicht erreicht, Wertung 0
3. Flug 42 Sekunden 45 s nicht erreicht, Wertung 0.
4. Flug 47 Sekunden Das Maximum von 45 Sekunden ist erreicht. Der nächste Flug soll 60 Sekunden dauern. Die Teilwertung beträgt $30 + 45 = 75$ Punkte.
5. Flug 81 Sekunden Das Maximum ist erreicht. Der nächste Flug soll 75 Sekunden dauern.
Die verbleibende Durchgangszeit beträgt aber nur 65 Sekunden daher wird der nächste Flug nicht mehr durchgeführt.

.Die Gesamtwertung für diese Aufgabe beträgt $30 + 45 + 60 = 135$ Punkte.

15.10.11.5 Aufgabe E (Poker – variable Vorgabezeit)

Vor dem ersten Startvorgang gibt jeder Wettbewerbsteilnehmer seinem Zeitnehmer die Vorgabezeit bekannt. Er kann dann eine unbegrenzte Anzahl Starts ausführen, um diese Zeit zu erreichen oder zu überbieten. Wenn die Vorgabezeit erreicht oder überschritten ist, wird diese gutgeschrieben und der Teilnehmer kann die nächste Vorgabezeit vor dem Start angeben, die kürzer, gleich oder länger sein kann. Wenn die Vorgabezeit nicht erreicht wird, kann sie auch nicht

geändert werden. Der Wettbewerber kann versuchen die Vorgabezeit bis zum Ende der Arbeitszeit zu erreichen. Gegen Ende der Arbeitszeit muß der Wettbewerber eine reale Vorgabezeit in Minuten und/oder Sekunden ansagen. „Bis zum Ende der Arbeitszeit“ ist nicht gültig.

Die Ankündigung kann fünf (5) Mal wiederholt werden. Fünf Flüge mit erreichter Vorgabezeit können gutgeschrieben werden. Die erreichten Zielzeiten werden zusammengezählt.

Diese Aufgabe kann im Bewerb nur verwendet werden, wenn der Veranstalter genügend Zeitnehmer für jeden Teilnehmer am Durchgang bereitstellen kann
 Arbeitszeit ist 10 Minuten.

Beispiel: angesagte Zeit	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 57 s	0 s
	2. Flug 63 s	60 s
60 s	1. Flug 65 s	60 s
	Gesamt	262 s

15.10.11.6 Aufgabe F (3 von 6)

Während der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell nicht mehr als sechs (6) Mal starten. Die höchste gemessene Flugzeit beträgt 180 Sekunden. Die Summe der drei längsten Flüge ergibt das Endergebnis.
 Arbeitszeit ist 10 Minuten.

15.10.11.7 Aufgabe G (fünf längsten Flüge)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Starts durchführen. Nur die besten 5 Flüge werden zusammengezählt. Die maximale Einzelflugzeit beträgt 120 Sekunden.

15.10.11.8 Aufgabe (Flüge von 1, 2, 3 und 4 Minuten Dauer in beliebiger Reihenfolge)

Innerhalb der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer beliebig viele Starts durchführen. Er muß vier Flüge mit verschiedenen Vorgabezeiten durchführen. Diese Vorgabezeiten sind 60, 120, 180 und 240 Sekunden in beliebiger Reihenfolge. Daher werden die 4 längsten Flüge des Teilnehmers in der Arbeitszeit den Vorgabezeiten zugeordnet, sodaß die längste Zeit den 240s zugeordnet werde, die Zweitlängste den 180s, die Drittlängste den 120s und die Viertlängste den 60s Vorgabezeit. Flugzeiten länger als die Vorgabezeiten werden nicht berücksichtigt.
 Arbeitszeit ist 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
	Gesamt	60s + 239s + 180s + 90s = 569s



Band F3K
Handstart-Segelflugmodelle

FAI Sporting Code
Sektion 4 – Modellflug