

Fachkommission F3 Segelflug

RC-Handstart-Segelflugmodelle

F3K

REGLEMENT FUER MODELLFLUGMEISTERSCHAFTEN DER KLASSE F3K (FAI-Klasse)

Übersetzung aus dem FAI Sporting Code, Section 4, Volume F3BJ – R.C. Soaring, R.C. Gliders, Edition 2012. **Gültig ab 1. Januar, 2012.**

Allgemeine Regeln siehe Rahmenbestimmungen für Modellflugwettbewerbe und Meisterschaften des SMV sowie FAI Sporting Code, Volume ABR, Section 4B und 4C.

INHALT	Seite
5.7.1 Allgemeines	1
5.7.2 Definition der Flugmodelle	2
5.7.3 Definition des Flugfeldes	3
5.7.4 Sicherheit	4
5.7.5 Wetterbedingungen	4
5.7.6 Definition der Landung	4
5.7.7 Flugzeit	5
5.7.8 Lokale Regelungen	5
5.7.9. Definition eines Durchganges	5
5.7.10. Schlussresultat	5
5.7.11. Definition der Aufgaben	6 + 7 + 8
Selektion der F3K-Nationalmannschaft	8 + 9
.	

Reglement übersetzt durch die Fachkommission F3-Segelflug (R. Schaub): 14. 7. 2008

5.7 KLASSE F3K – RC Handstart Segelflugmodelle

5.7.1 Allgemeines

Ein Wettbewerb mit mehreren Aufgaben, bei dem RC-Segelflugmodelle aus der Hand gestartet werden und bestimmte Aufgaben fliegen müssen. Der Wettbewerb soll aus wenigstens fünf (5) Durchgängen bestehen. Der Veranstalter kann aber auch vor dem Beginn zusätzliche Durchgänge ankündigen. In gewissen Situationen (z.B. bei ungünstigen Wetterverhältnissen) kann die Jury entscheiden, dass weniger als die ausgeschriebene Anzahl Durchgänge geflogen werden. In diesen Fällen, bei weniger als 5 Durchgängen, sind alle Runden als Schlussresultate zu betrachten.

5.7.1.1. Zeitnehmer

Der Veranstalter muss eine ausreichende Anzahl von gut ausgebildeten Zeitnehmern stellen, damit jederzeit genügend Flüge gleichzeitig durchgeführt werden können. Der offizielle Zeitnehmer darf dem Piloten oder seinem Helfer in keiner Art und Weise assistieren. Der Pilot und sein Helfer dürfen während der Durchgangszeit über ihr Resultat informiert werden.

Die offiziellen Zeitnehmer können sich innerhalb oder ausserhalb des Start- und Landefeldes positionieren. Sie müssen jederzeit sicherstellen, dass sie weder die Teilnehmer noch die Modelle behindern.

5.7.1.2. Helfer

Grundsätzlich steht jedem Teilnehmer ein Helfer zu, der ausser beim Zurückholen des Modelles beim Landen ausserhalb des Start- und Landefeldes, nicht physisch in den Flug eingreifen darf. Der Mannschaftsleiter darf sich nicht innerhalb des Start- und Landefeldes aufhalten.

5.7.1.3. Starthelfer

Behinderte dürfen um Hilfe beim Start und beim Rückholen (Auffangen) ihrer Modelle bitten. Dieser Starthelfer muss aber bei jedem Durchgang ausgewechselt und darf nur einmal eingesetzt werden. Der Pilot hat den Starthelfer vor jedem Start seines Modelles zu berühren. Während eines Wettbewerbs mit nur einer Klasse dürfen Teilnehmer mit einer Körpergrösse von weniger als 1.5 m beim Start und beim Auffangen Hilfe in Anspruch nehmen.

5.7.1.4. Senderdepot

Der Veranstalter soll ein Senderdepot vorsehen, wo alle Sender oder ihre Antennen, die während eines Fluges oder der dazugehörigen Vorbereitungszeit nicht benutzt werden, aufbewahrt werden.

5.7.2. Definition der Flugmodelle

Die Modelle sind Segelflugmodelle mit folgenden Beschränkungen:

Spannweite höchstens 1'500 mm

Gewicht höchstens 600 g

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

Das Modell muss aus der Hand gestartet werden und wird durch Funkfernsteuerung gesteuert, die auf eine unbeschränkte Zahl von Steuerflächen wirken darf.

Die Verwendung von Gyros und Variometer im Modell ist nicht erlaubt.

Das Flugmodell kann mit Löchern, Stiften oder Verstärkungen ausgestattet sein, die ein besseres Fassen des Modells mit der Hand erlauben. Die Stifte müssen starr sein und fester Bestandteil innerhalb der Halbspannweite des Modells bleiben, weder ausziehbar noch zurückziehbar. Vorrichtungen, die während und nach dem Start kein Teil des Modells bleiben, sind nicht erlaubt.

5.7.2.2. Unbeabsichtigtes Ballastabwerfen

Wenn das Modell während des Fluges Teile verliert, wird der Flug mit Null bewertet. Verliert das Modell aber während der Landung nach der ersten Boden- Personen- oder Objektberührung Teile, wird der Flug gewertet.

5.7.2.3. Wechsel von Modellen

Jeder Teilnehmer darf fünf Modelle während des Wettbewerbes einsetzen. Es ist erlaubt Teile zwischen diesen fünf Modellen auszuwechseln.

Der Teilnehmer darf jederzeit seine Modelle auswechseln, solange sie den Bestimmungen entsprechen und auf der zugewiesenen Frequenz betrieben werden.

Der Veranstalter muss an den fünf Modellen alle auswechselbaren Teile markieren.

Alle Reservemodelle, müssen ausserhalb des Start- und Landefeldes platziert werden und nur ein Modell für den gültigen Flug, ist erlaubt innerhalb des Start- und Landefeldes Durchgangsszeit. Das vorgängig benutzte Modell muss vor dem Start des Ersatzmodelles entfernt werden.

5.7.2.4. Zurückholen des Modelles

Falls der Pilot das Modell ausserhalb des Start- und Landefeldes landet, darf es nur durch den Piloten oder seinem Helfer zurückgebracht werden. Andere Personen einschliesslich des Mannschaftsleiters dürfen das Modell nicht zurückbringen.

Beim Zurückholen ist es nicht erlaubt das Modell ins Start- und Landefeld zu fliegen. Starten ausserhalb des Start- und Landefeldes in dieser Situation wird mit 100 Punkten bestraft, die vom Endresultat abgezogen werden.

5.7.2.5. Sendefrequenzen

Jeder Teilnehmer muss mindestens zwei (2) Frequenzen besitzen, auf denen er seine Modelle steuern kann. Der Veranstalter teilt eine dieser Frequenzen für die Dauer des gesamten Wettbewerbes zu. Der Veranstalter darf während des Wettbewerbes vom Teilnehmer keinen Frequenzwechsel verlangen ausser während der gesamten Dauer eines Fly-offs.

5.7.2.6. Ballast

Regel B.3.1 der Section 4B des FAI Sporting Code (Erbauerklausel) ist auf die Klasse F3K nicht anzuwenden.

Irgendwelcher Ballast muss sich innen im Modell befinden und sicher befestigt sein.

5.7.3. Definition des Flugfeldes

5.7.3.1. Flugfeld

Das Fluggelände soll einigermaßen eben und gross genug sein, damit mehrere Modelle gleichzeitig fliegen können. Die hauptsächliche Aufwindquelle soll nicht Hangaufwind sein.

5.7.3.2. Start- und Landefeld

Der Veranstalter muss vor Beginn des Wettbewerbes das Start- und Landefeld kennzeichnen. Innerhalb dieses Feldes soll jeder Teilnehmer genügend Platz haben um seine Starts und Landungen auszuführen; mindestens 30m zur nächsten Person in Startrichtung. Der Veranstalter sollte ca. 900 m² pro Teilnehmer. (Quadrat 30m x 30m) zur Verfügung stellen. Jeder Start oder jede Landung ausserhalb des Feldes wird mit einer NULL für diesen Flug gewertet.

Der Pilot darf während des Fluges das Start- und Landefeld verlassen, aber für den Start und um eine gültige Landung (siehe 5.7.6.2.) zu erzielen, muss sich der Konkurrent innerhalb des Start- und Landefeldes aufhalten.

5.7.4. Sicherheit

5.7.4.1. Berührung von Personen

Um den höchsten Sicherheitsstandard zu gewährleisten, sind Berührungen von Personen (ausser Pilot und Starthelfer) mit dem fliegenden Modell sowohl in- und ausserhalb des Start- und Landefeldes zu vermeiden. Falls ein solcher Kontakt während der Präparations- oder Durchgangszeit passiert, wird der Pilot mit 100 Punkten im Endresultat bestraft. Falls ein Personenkontakt des Modelles während dem Start innerhalb der Durchgangszeit passiert, wird der ganze Flug mit NULL gewertet.

5.7.4.2. Zusammenstoss in der Luft

Im Falle eines Zusammenstosses in der Luft von zwei oder mehreren Modellen gibt es weder Reflights noch Strafpunkte.

5.7.4.3. Sicherheitszone

Der Veranstalter kann eine Sicherheitszone definieren, wobei diese permanent kontrolliert werden muss, durch eine gut instruierte Person. Ein Pilot wird 100 Strafpunkte bekommen, wenn:

- a) Sein Modell innerhalb der Sicherheitszone landet oder ein am Boden befindliches Objekt berührt, wie z.B. ein Auto oder Gebäude.
- b) Das Modell innerhalb der Sicherheitszone tiefer als 3m über Grund fliegt.

5.7.4.4. Verbotener Luftraum

Der Veranstalter kann ein Luftraum definieren, worin das Fliegen in jeder Höhe verboten ist. Falls ein Pilot sein Modell in diesen Raum steuert, wird er zuerst verwarnet. Er hat sein Modell unverzüglich auf der kürzesten Route herauszusteuern. Falls er während des Fluges ein zweites Mal in diesen Raum fliegt, wird er mit 100 Punkten bestraft.

5.7.5. Wetterbedingungen

Die maximale Windgeschwindigkeit für einen F3K-Wettbewerb beträgt 9 m/s. Der Wettbewerb wird unterbrochen oder der Start hinausgeschoben durch den Wettbewerbsleiter oder die Jury, falls der Wind länger als eine Minute, gemessen 2 m über dem Boden, bläst. Bei Regen, sollte der Wettbewerbsleiter den Wettbewerb unterbrechen.

5.7.6. Definition der Landung

5.7.6.1. Landung

Das Modell wird als gelandet betrachtet (und dabei seinen Flug beendet), wenn:

- a) Das Modell irgendwo zur Ruhe kommt
- b) Der Pilot sein Modell zum ersten Mal mit der Hand oder mit einem Teil seines Körpers berührt (oder falls er behindert ist, sein Starthelfer)

5.7.6.2. Gültige Landung

Eine Landung wird als gültig angesehen, wenn:

- a) das Modell mit wenigstens einem Teil das Start- und Landefeld berührt (oder ein darauf befindliches Objekt, einschliesslich des Begrenzungsband), betrachtet direkt von oben.
- b) der Pilot (oder sein Helfer) das noch in der Luft befindliche Modell zum ersten Mal berührt und dabei mit beiden Füßen innerhalb des Start- und Landefeldes steht.

5.7.7. Flugzeit

Die Flugzeit wird von dem Zeitpunkt an gemessen, zu dem das Modell die Hände des Teilnehmers (oder seines Starthelfers) verlässt, bis eine Landung wie definiert unter 5.7.6. erfolgt, oder die Durchgangszeit abläuft.

Flugzeit wird in vollen Sekunden gemessen. Es werden keine Rundungen angewendet.

Die Flugzeit gilt als offiziell, wenn:

- der Start innerhalb des Start- und Landefeldes erfolgt und die Landung ist gültig wie definiert unter 5.7.6., und der Start innerhalb der Durchgangszeit für die Aufgabe erfolgte.

Wenn das Modell vor dem Beginn der Durchgangszeit gestartet wird, ist dieser Flug mit NULL zu werten.

Bei Aufgaben, wo maximale oder vorgegebene Zeiten verlangt werden, wird die Flugzeit nur bis zu diesem Maximum oder der vorgegebenen Zeit gewertet.

5.7.8. Lokale Regelungen

Lokale Regeln sollen nur angewendet werden **in Fällen von Sicherheitsauflagen** betreffend örtliche Flugfeldern und nicht um Flugaufgaben zu ändern.

5.7.9. Definition eines Durchgangs

5.7.9.1. Gruppen

Der Wettbewerb erfolgt in Durchgängen. Die Teilnehmer werden in möglichst wenige Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe muss wenigstens fünf Piloten umfassen. Die Gruppe wird bei jedem Durchgang neu zusammengesetzt.

Das Ergebnis wird in jeder Gruppe umgerechnet, wobei 1000 Punkte die Basis für den Gewinner der Gruppe sind. Das Resultat der Aufgabe wird in Sekunden gemessen. Das Ergebnis in einer Gruppe wird nach folgender Formel umgerechnet:

$$\text{Punktezahl} = \text{Flugzeit des Teilnehmers} / \text{Flugzeit des Gruppenbesten} \times 1000$$

5.7.9.2. Durchgangszeit

Die dem Teilnehmer zugeteilte Durchgangszeit wird in der Aufgabenliste definiert. Beginn und Ende der Durchgangszeit werden mit einem gut hörbaren akustischen Signal bekannt gegeben.

5.7.9.3. Landefenster

Es gibt keinen Punkteabzug für Flüge über maximale Flugzeit oder Durchgangszeit. Sofort nach Ende der Durchgangszeit oder nach jedem Versuch «Alle in die Luft, der letztfliegende gewinnt» (all-up-last-down) das 30 Sekunden Landefenster beginnt. Alle noch in der Luft befindlichen Modelle müssen nun landen. Wenn ein Modell später landet wird der Flug mit NULL gewertet. Der Veranstalter soll die letzten 10 Sekunden vom Landefenster herunterzählen.

5.7.9.3. Vorbereitungszeit

Für jeden Durchgang erhalten die Wettbewerbsteilnehmer wenigstens fünf (5) Minuten Vorbereitungszeit. Idealerweise sollte die Vorbereitungszeit 3 Minuten vor dem Ende der Durchgangszeit der vorhergehenden Gruppe als Vorbereitungszeit für die nachfolgende Gruppe festgelegt werden (oder beim Beginn des letzten Versuches bei der Aufgabe «all-up-last-down», um Zeit zu sparen).

Bei Beginn der Vorbereitungszeit muss der Veranstalter die Namen und/oder Startnummern der Teilnehmer der nächsten Gruppe aufrufen.

5.7.9.4. Zeit für Testflüge

Nachdem alle Modelle der vorhergehenden Gruppe gelandet sind, dürfen die Teilnehmer der nächsten Gruppe während 2 Minuten Testflüge innerhalb des Start- und Landefeldes durchführen, um die Steuerung und Neutraleinstellung des Modelles zu testen.

Jeder Teilnehmer soll rechtzeitig mit den Testflügen fertig sein, wenn die Durchgangszeit der Gruppe beginnt. Die letzten 5 Sekunden vor dem Start der Durchgangszeit soll durch den Veranstalter heruntergezählt werden.

Piloten, die nicht in diese Gruppe starten, dürfen weder inner- noch ausserhalb des Start- und Landefeldes Testflüge durchführen. Nichtbeachtung wird mit 100 Punkten bestraft.

Ebenfalls 100 Strafpunkte bekommt ein Teilnehmer, welcher ausserhalb der zugeteilten Durchgangs- und Vorbereitungszeit sein Modell startet.

Testflüge können vor der Senderabgabe und nach der letzten Durchgangszeit des Tages durchgeführt werden.

5.7.10. Schlussresultat

Jeder Teilnehmer muss 3 komplette Durchgänge absolviert haben um eine gültige Endwertung zu bekommen.

5.7.10.1. Resultat

Das Schlussresultat ist die Summe aller Teilresultate minus die Strafpunkte.

Bei 5 oder mehr geflogenen Durchgängen, wird das schlechteste Resultat gestrichen.

Bei 9 oder mehr geflogenen Durchgängen, werden die zwei schlechtesten Resultate gestrichen.

Bei 14 oder mehr geflogenen Durchgängen, werden die 3 schlechtesten Resultate gestrichen.

Bei 19 oder mehr geflogenen Durchgängen, werden die 4 schlechtesten Resultate gestrichen.

Bei 24 oder mehr geflogenen Durchgängen, werden die 5 schlechtesten Resultate gestrichen.

Strafpunkte müssen auf der Resultatliste beim entsprechenden Durchgang eingetragen werden.

Die Strafpunkte bleiben auch erhalten bei gestrichenen Durchgängen.

Ein Teilnehmer mit mehr als 300 Strafpunkten wird vom Wettbewerb ausgeschlossen.

5.7.10.2. Punktegleichheit

Im Falle von Punktegleichheit werden die gestrichenen Ergebnisse zur Bestimmung der Rangfolge herangezogen. Falls immer noch Punktegleichheit besteht, wird das nächste Streichresultat herangezogen (bei genügend geflogenen Durchgängen) für die Rangierung. Wenn bei Verwendung aller Streichresultate immer noch Punktegleichheit besteht, soll ein

separates Fly-off zwischen den betroffenen Piloten durchgeführt werden, wobei die Jury die zu fliegende Aufgabe bestimmt.

5.7.10.3. Fly-off

Der Veranstalter kann ein Fly-off vor Beginn der Veranstaltung ansetzen. Diese sollte über mindestens 3 und maximal 6 Runden gehen. Falls 5 oder 6 Runden geflogen werden, wird das schlechteste Resultat gestrichen.

Die maximale Anzahl Teilnehmer in einem Fly-off ist limitiert auf 12 Piloten. Die minimale Anzahl Teilnehmer soll 10 – 15 % der Gesamtteilnehmer betragen.

Ein Fly-off für Junioren kann durchgeführt werden mit maximal 2/3 der Anzahl Teilnehmer des Senioren Fly-offs. Ein separates Junioren Fly-off ist aber nicht zwingend erforderlich.

Wenn ein Fly-off geflogen wird, werden die Resultate der vorhergehenden Durchgänge nicht mehr berücksichtigt.

5.7.11. Definition der Aufgaben

Vor Beginn des Wettbewerbs muss der Veranstalter die festgelegten Aufgaben, die an diesem Tag geflogen werden in Einzelheiten bekannt geben. Die Aufgaben des Programms sind nachstehend definiert. Abhängig vom Wetter und der Zahl der Wettbewerbsteilnehmer kann die Durchgangszeit vom Veranstalter entgegen der Ausschreibung verringert werden.

5.7.11.1. Aufgabe A (letzter Flug)

Jeder Teilnehmer kann so oft starten wie er möchte, aber nur der letzte Flug zählt für die Wertung. Die maximale Flugdauer ist beschränkt auf 300 Sekunden.

Jeder weitere Flugversuch annulliert den vorherigen Flug.

Durchgangszeit: min. 7 Minuten, max. 10 Minuten

5.7.11.2. Aufgabe B (Zweitletzter und letzter Flug)

Jeder Teilnehmer kann so oft starten wie er möchte, aber der zweitletzte und der letzte Flug wird gewertet.

Die maximale Flugdauer ist beschränkt auf 240 Sekunden bei 10 Minuten Durchgangszeit. Bei vielen Teilnehmern kann die max. Flugzeit auf 180 Sekunden und die Durchgangszeit auf 7 Minuten reduziert werden.

Beispiel	1. Flug	65 Sekunden
	2. Flug	45 Sekunden
	3. Flug	55 Sekunden
	4. Flug	85 Sekunden

Totales Resultat: 55 s + 85 s = 140 Sekunden

5.7.11.3. Aufgabe C (Alle rauf, Letzter runter gewinnt)

Alle Gruppenteilnehmer starten ihre Modelle gleichzeitig spätestens 3 Sekunden nach dem akustischen Signal des Veranstalters. Die max. Flugzeit beträgt 180 Sekunden. Der offizielle Zeitnehmer nimmt die Zeit des Teilnehmers gemäss 5.7.6. und 5.7.7. gemessen von der Freigabe des Modelles und nicht vom akustischen Signal. Wird das Modell nach den 3 Sekunden des akustischen Signals freigegeben wird der Flug mit NULL gewertet.

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

Die Vorbereitungszeit zwischen den Versuchen ist auf 60 Sekunden limitiert, nach dem 30 Sekunden Landefenster. Während dieser Zeit kann der Teilnehmer das Modell zurückholen, wechseln oder reparieren. Falls das Modell des Teilnehmers ausserhalb des Start- und Landefeldes landet, darf das Modell gewechselt werden, ohne das Modell ausserhalb des Start- und Landefeldes zurückzuholen. Dies ist eine spezielle Ausnahme von 5.7.2.3. und gilt nur für diese Aufgabe C.

Die Flugzeiten von allen Versuchen werden addiert und in Bezug zum Besten dieser Aufgabe gewertet.

Es ist keine Durchgangszeit erforderlich.

Beispiel: Teilnehmer A: $45+50+35s = 130$ Sekunden = 812,5 Punkte
 Teilnehmer B: $50+50+60s = 160$ Sekunden = 1000 Punkte
 Teilnehmer C: $30+80+40s = 150$ Sekunden = 937,5 Punkte

5.7.11.4. Aufgabe D (30 Sekunden oder Vielfaches von 15 Sekunden)

Jeder Teilnehmer kann so oft starten wie er möchte, wobei der erste Flug der gewertet wird min. 30 Sekunden oder länger dauern sollte. Danach muss der nächste gewertete Flug 15s länger, also min. 45 Sekunden oder länger dauern, usw. Also min. oder mehr als 30s; 45s; 60s; 75s; 90s; 105s; 120s. Die längste Flugzeit beträgt 120 Sekunden.

Alle erreichten Zielzeitflüge werden zusammengezählt und gewertet.

Beispiel: 1. Flug 32s Zielzeit von 30s ist erfüllt, gewertet werden 30s, nächstes Ziel ist 45s
 2. Flug 38s 45s nicht erreicht, Wertung 0
 3. Flug 42s 45s nicht erreicht, Wertung 0
 4. Flug 47s Zielzeit von 45s ist erfüllt, gewertet werden 45s, Teilwertung: 30+45 Punkte. Nächstes Ziel ist 60s
 5. Flug 81s Zielzeit von 60s ist erfüllt; Wertung ist 60 Punkte
 Der nächste Flug sollte 75 Sekunden dauern, da aber die restliche Durchgangszeit nur noch 65 Sekunden dauert, kann dieser Flug nicht mehr durchgeführt werden.
 Die Wertung für diese Aufgabe ist demzufolge: $30+45+60 = 135$ Punkte

5.7.11.5. Aufgabe E (Poker- variable Zielzeit)

Vor dem ersten Wurf gibt jeder Wettbewerbsteilnehmer seinem Zeitnehmer die Zielzeit an. Er kann dann eine unbegrenzte Anzahl Würfe ausführen, um diese Zeit zu erreichen. Wenn das Ziel erreicht ist, wird die Zielzeit gutgeschrieben und er kann die nächste Zielzeit angeben, die kürzer, gleich oder länger sein kann. Falls die Zielzeit nicht erreicht wird, darf keine neue Zeit festgelegt werden. Der Teilnehmer kann versuchen die festgelegte Zeit bis zum Ende der Durchgangszeit zu erreichen. Auch gegen Ende der Durchgangszeit muss die Zeit in Minuten oder Sekunden angekündigt werden. Rufen „bis zum Ende der Durchgangszeit“ ist nicht erlaubt.

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

Durchgangszeit ist zehn (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
	47 s	1. Flug 50 s	47s
	60 s	1. Flug 57 s	0 s
		2. Flug 63 s	60 s
	60 s	1. Flug 65 s	60 s
		Totale Wertung ist 262 s	

5.7.11.6. Aufgabe F (3 aus 6)

Während der Durchgangszeit darf der Wettbewerbsteilnehmer sein Modell nicht mehr als sechs (6) mal werfen. Die höchste gemessene Flugzeit beträgt 180 Sekunden. Die Summe der drei längsten Flüge ergibt das Endergebnis.

Mindest-Durchgangszeit: Zehn (10) Minuten.

5.7.11.7. Aufgabe G (Fünf längsten Flüge)

Jeder Teilnehmer kann eine unbeschränkte Anzahl Flüge durchführen. Die fünf (5) längsten Flüge werden zusammengezählt. Die max. zählbare Flugzeit ist 120 Sekunden.
Die Durchgangszeit beträgt zehn (10) Minuten.

5.7.11.8. Aufgabe H (Ein-, Zwei-, Drei- und Vierminuten Flüge, beliebige Reihenfolge)

Während der Durchgangszeit kann jeder Teilnehmer eine unbeschränkte Anzahl Flüge durchführen. Er sollte vier Zielzeitflüge absolvieren. Die Zielzeiten sind 60, 120, 180, 240 Sekunden in beliebiger Reihenfolge. Dabei wird der längste Flug der 240s Zielzeit, der zweitlängste der 180s Zielzeit, der drittlängste der 120s Zielzeit und der kürzeste der 60s Zielzeit zugeordnet. Flugzeit über der Zielzeit wird nicht gezählt.
Die Durchgangszeit beträgt zehn (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

Totalresultat dieser Aufgabe wäre damit: 60s + 239s + 180s + 90s = 569 Sekunden

5.7.11.10. Aufgabe J (Drei letzten Flüge)

Während der Durchgangszeit hat der Teilnehmer eine unlimitierte Anzahl Flüge, aber nur die drei letzten Flüge werden gezählt.
Die maximale Zeit pro Flug ist 180 Sekunden während zehn (10) Minuten Durchgangszeit.

Beispiel: erster Flug 150 s
zweiter Flug 45 s
dritter Flug 180 s
vierter Flug 150 s
Total gewertet: 45 s + 180 s + 150 s = 375 Sekunden

5.7.11.9. Aufgabe I (Drei längste Flüge)

Während der Durchgangszeit hat der Teilnehmer eine unlimitierte Anzahl Flüge. Nur die drei besten Flüge werden zusammengezählt und gewertet. Der längste zählbare Einzelflug ist 200 Sekunden.
Die Durchgangszeit beträgt zehn (10) Minuten.

Anhang 1**SELEKTION DER NATIONALMANNSCHAFT F3K****1. GRUNDLAGEN**

- Rahmenbestimmungen für Modellflugwettbewerbe und Meisterschaften des SMV
- Reglement F3K
- Pflichtenheft für Nationalmannschaften

2. SELEKTIONS-RHYTHMUS

Es wird jedes Jahre eine Selektion durchgeführt die für die nächste EM oder WM gilt.

3. SELEKTIONS-MODUS

- 3.1 Die Selektion der Nationalmannschaft erfolgt aufgrund einer Selektionsrangliste, welche jedes Jahr von der FAKO F3-Segelflug erstellt wird.
- 3.2 Für die Selektionsrangliste werden die besten 3 Resultate der folgenden Wettbewerbe berücksichtigt, wobei min. eine Schweizermeisterschaft oder NM-Ausscheidung zu berücksichtigen ist.
- a) Die Schweizermeisterschaften F3K.
 - b) Die Nationalmannschaftsausscheidungen.
 - c) Internationale Wettbewerbe mit mindestens 25 Teilnehmern und min. 8 geflogenen Durchgängen.
(Es gilt die Anzahl der auf der Rangliste aufgeführten Teilnehmer; also auch solche mit null Punkten)
- 3.3 Es liegt in der Verantwortung jedes Piloten, die offiziellen Ranglisten dieses Wettbewerbes der FaKo F3-Segelflug zukommen zu lassen.

4. NATIONALMANNSCHAFTS-AUSSCHIEDUNGSFLIEGEN (NMA)

- 4.1 Das NMA ist ein von der FAKO F3 bezeichneter Wettbewerb. Er muss nach dem Reglement für Schweizermeisterschaften oder nach dem Sporting Code der FAI durchgeführt werden.
- 4.2 Die Ausschreibung von NMA oder die Bezeichnung von Wettbewerben als NMA muss mindestens 4 Wochen vor der Veranstaltung erfolgen.
- 4.3 Zulassung: Die Teilnahme ist für alle Piloten offen.

5. SELEKTIONS-RANGLISTE

- 5.1 Der Sieger des Wettbewerbes erhält 100 Punkte, die nach folgenden Piloten prozentual weniger entsprechend ihrer erfolgten Endpunktezahl.

Bei Wettbewerben mit Fly-off wird nur das Resultat der Vorrunde gewertet.

Bei der Auswertung wird auf zwei Stellen nach dem Komma gerundet.

Die Punktzahlen aus den 3 Wettbewerben gemäss 3.2 werden addiert. Fehlende Resultate werden mit 0 Punkten eingesetzt.

- 5.2 Die Selektionsrangliste wird vom SMV veröffentlicht.

6. NATIONALMANNSCHAFT (NM)

- 6.1 Die drei Erstklassierten der Selektionsrangliste bilden die NM.
- 6.2 Die Piloten bestätigen ihr Mitwirken durch Unterschrift. Dadurch verpflichten sie sich, an der EM oder WM des nächsten Jahres teilzunehmen. Die NM wird anschliessend durch die FaKo und den Vorstand des SMV bestätigt.
- 6.3 Die Piloten der NM, ihre Helfer sowie der Mannschaftsleiter unterstehen der Aufsicht von FAKO F3-Segelflug und Vorstand des SMV.

7. VERZICHT

- 7.1 Verzichtet ein selektionierter Pilot auf die NM und/oder die Teilnahme an der EM oder WM, so rückt der in der Selektionsrangliste Nächstfolgende in die NM auf.
- 7.2 Tritt ein Mitglied der NM zurück, rückt ebenfalls der Nächstfolgende der Selektionsrangliste nach.
- .

Genehmigt durch die Fachkommission F3-Segelflug: 18. Jan. 2009

Geändert auf Grund Fako Beschluss: 14. Jan. 2010

Fly-off Punkteverteilung und CIAM-Änderungen aufgenommen: 4. Juni 2010

Geändert auf Grund Fako Beschluss: 11. Jan. 2011

Geändert: 19. Nov. 2011

CIAM-Änderungen vorgenommen: 16. Februar 2012

