





Schweizerischer Modellflugverband
 Fédération Suisse d'Aéromodélisme
 Federazione Svizzera di Aeromodellismo

Fachkommission F3 Segelflug

RC-Handstart-Segelflugmodelle F3K

REGLEMENT FUER MODELLFLUGMEISTERSCHAFTEN DER KLASSE F3K
 (FAI-Klasse)

Übersetzung aus dem FAI Sporting Code, Section 4 - Volume F3, R.C. Soaring Model Aircraft, Edition 2020. **Gültig ab 1. Januar, 2020.**

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

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.

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

Jedem Teilnehmer steht ein Helfer zu, der ausser beim Zurückholen des Modelles beim Landen ausserhalb des Start- und Landefeldes, nicht physisch in den Flug eingreifen darf. Dieser Helfer ist die einzige Person, die dem Piloten während der Rahmenzeit helfen darf. Am Ende der Rahmenzeit muss der Pilot und Zeitnehmer das Resultatblatt unterschreiben; falls die Unterschrift des Piloten fehlt, wird das Resultat mit 0 Punkten bewertet.

5.7.1.3. Senderdepot

Der Veranstalter soll die Notwendigkeit eines Senderdepots in Übereinstimmung mit Volume ABR Section 4B, B11.2 – B11.6 abklären.

5.7.2. Definition der Flugmodelle

5.7.2.1. Spezifikation

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 und fester Bestandteil des Modells sein und weder ausziehbar noch zurückziehbar. Vorrichtungen, die während und nach dem Start kein Teil des Modells bleiben, sind nicht erlaubt.

5.7.2.2. Verlieren von Teilen des Modelles

Wenn das Modell während des Fluges Teile verliert, wird der Flug mit Null bewertet. Verliert das Modell aber Teile bei einer Kollision in der Luft oder 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.

Jeder Teilnehmer darf nur ein Modell im Start- und Landefeld haben während der Durchgangszeit. Nur das Modell im Ersatzmodell-Platz darf während der Durchgangszeit ausgewechselt werden. Beim Wechseln muss das „alte“ Modell in den Ersatzmodell-Platz gelegt werden bevor das „neue“ genommen wird.

5.7.2.4. Zurückholen des Modelles

Falls der Pilot das Modell während der Vorbereitungs- und Rahmenzeit ausserhalb des Start- und Landefeldes landet, darf es nur durch den Piloten oder seinem Helfer zurückgebracht werden. Andere Personen dürfen das Modell nicht zurückbringen. Beim illegalen Zurückbringen des Modelles durch eine andere Person des Teams führt dies zu einer Disqualifikation des Piloten für diesen Durchgang. Wird das Modell zufälligerweise durch jemand anders als den Piloten oder seinem Helfer (z.B. einen Zuschauer) bewegt oder zurückgebracht, erhält der betroffene eine neue Startmöglichkeit.

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 der keinen Spread Spectrum Technologie Sender verwendet, 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

Die Grenzlinie, die das Start- und Landefeld definiert ist Teil des Start- und Landefeldes.

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.

Platz für das Lagern und Wechseln des Ersatzmodelles muss ausserhalb in einem Abstand von 2m vom Start- und Landefeld platziert sein. Ungefähr 4 Quadratmeter soll für jeden Pilot der Teilnehmergruppe zur Verfügung stehen.

5.7.4. Sicherheit

5.7.4.1. Berührung von Personen

Um den höchsten Sicherheitsstandard zu gewährleisten, sind Berührungen mit dem startenden und mit dem fliegenden Modell von Personen (ausser Pilot) sowohl in- und ausserhalb des Start- und Landefeldes zu vermeiden. Das beinhaltet Kontakt während des Fluges oder wenn das Modell präpariert wird zwischen Landung und Start. Falls ein solcher Kontakt innerhalb des Start- und Landefeldes während der Präparations-, Rahmenzeit oder Landefenster passiert, wird der Pilot gemäss 5.7.4.3. bestraft. Falls ein Personenkontakt des Modelles während dem Start innerhalb der Vorbereitungs- oder Rahmenzeit passiert, wird der ganze Durchgang 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. Hingegen bekommt bei einer Kollision während der Startphase die betroffenen Teilnehmern eine neue Arbeitszeit Als Startphase gilt der Moment der Modellabgabe bis das Modell den höchsten Punkt erreicht.

5.7.4.3. Sicherheitszone

Der Veranstalter kann eine Sicherheitszone ausserhalb des Start- und Landefeldes definieren, wobei diese gut markiert und permanent kontrolliert werden muss.

Kontakt mit dem Modell:

- i) mit einem Objekt, eingeschlossen den Boden innerhalb der Sicherheitszone wird bestraft mit einem Abzug von 100 Punkten vom Schlussresultat des Piloten.
- ii) mit einer Person (ausgenommen der Pilot) innerhalb der Sicherheitszone wird bestraft mit einem Abzug von 300 Punkten vom Schlussresultat des Piloten.
- iii) mit einer Person (ausgenommen der Pilot) irgendwo ausserhalb der Sicherheitszone wird bestraft mit einem Abzug von 100 Punkten vom Schlussresultat des Piloten.

Pro Flug darf nur ein Strafabzug erfolgen auch bei mehreren Kontakten; dabei wird die Strafe mit der höchsten Punktzahl in Abzug gebracht. Falls z.B. im gleichen Flug das Modell ein Objekt und eine Person innerhalb der Sicherheitszone berührt, die 300 Punkte werden abgezogen. Bei allen obigen Fällen, wo die Berührungen infolge einer Luftkollision passieren, werden keine Strafpunkte gemäss 5.7.4.2. abgezogen. Die Strafpunkte sind in der Durchgangsliste bei dem der Kontakt passiert ist, aufzuführen

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 verwart. Er hat sein Modell unverzüglich auf der kürzesten Route herauszusteuern. Falls er der Aufforderung nicht Folge leistet wird der Flug mit Null bewertet.

Bei wichtigen Wettbewerben sollten Flugbeschränkungen nur erlassen werden, falls kein geeignetes Flugfeld gefunden werden kann ohne Einschränkungen.

5.7.5. Wetterbedingungen

Die maximale Windgeschwindigkeit für einen F3K-Wettbewerb beträgt 8 m/s. Der Wettbewerb muss unterbrochen oder der Start hinausgeschoben werden durch den Wettbewerbsleiter, falls die Windgeschwindigkeit acht (8) m/s überschreitet gemessen drei (3) Mal während mindestens zwanzig (20) Sekunden in einem Zeitintervall von fünf (5) Minuten gemessen zwei (2) m über Grund im Start- und Landefeld. Im Falle von Regen kann der Wettbewerbsleiter den Wettbewerb unterbrechen. Wenn der Regen aufhört, startet der Wettbewerb mit der Gruppe die zuletzt bei Regen abgebrochen wurde.

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.

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 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 0.1 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. Die Summe aller Flugzeiten darf nicht grösser als die Durchgangszeit minus die Anzahl Wertungsflüge in Sekunden.

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 und Durchgangsergebnisse

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 wobei gemäss 5.7.7. auf ganze Sekunden abgerundet wird.. Das Ergebnis in einer Gruppe wird nach folgender Formel umgerechnet:

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

Es wird auf ganze Punkte abgerundet.

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.

Für alle Aufgaben ausser C (all-up-last-down) das 30 Sekunden Landefenster beginnt am Ende der Durchgangszeit. Alle noch in der Luft befindlichen Modelle müssen nun landen. Wenn ein Modell später landet wird der Flug mit NULL gewertet.

Für die Aufgabe C (all up..), das Landefenster beginnt bei 3:03 und endet bei 3:33 nach dem Startsignal, das ertönt für das 3 Sekunden Startfenster. Wenn das Modell nach dem Ende des Landefensters landet wird der Flug mit Null gewertet. Falls dies zwischen zwei Flügen passiert bei Aufgabe C und das Modell immer noch in der Luft ist, nach den 60 Sekunden Vorbereitungszeit für den nächsten Flug, der folgende Flug wird mit Null gewertet gemäss 5.7.11.3. Wenn dies geschieht nach dem letzten Flug bei Aufgabe C, der Pilot bekommt 100Strafpunkte gemäss 5.7.9.4.

Der Veranstalter soll die letzten 10 Sekunden vom Landefenster herunter zählen.

5.7.9.4. 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 C (all up) um Zeit zu sparen).

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

Bei allen Vorbereitungszeiten ist während 60 Sekunden vor der Arbeitszeit kein Probeflüge erlaubt.

5.7.9.5. Zeit für Testflüge

Nachdem alle Modelle der vorhergehenden Gruppe gelandet sind, dürfen die Teilnehmer der nächsten Gruppe mindestens während **45 Sekunden** Testflüge, welche Teil der Vorbereitungszeit sind, innerhalb des Start- und Landefeldes durchführen.

Die letzten 5 Sekunden vor dem Start der Durchgangszeit soll durch den Veranstalter heruntergezählt werden. **Im Moment, wo das Akustiksignal gehört werden kann, beginnt oder endet die Testzeit.**

Piloten, die nicht in diese Gruppe eingeteilt sind und ausserhalb der Durchgangs-, Vorbereitungszeit oder Landefenster Testflüge durchführen werden mit 100 Punkten bestraft.

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

5.7.9.6. Flugwiederholungen

Der Teilnehmer bekommt eine neue Arbeitszeit wenn er seinen Flug nicht korrekt durchführen konnte infolge eines Fehlers des Veranstalters.

Eine neue Arbeitszeit bekommt der Teilnehmer nach folgenden Prioritäten:

a) In eine nachfolgende Gruppe

b) Falls nicht möglich, wird eine neue Gruppe mit minimal 4 Wiederholern gebildet. Diese neue Gruppe kann auch komplettiert werden mit per Los bestimmten Teilnehmern. Wenn Teamzugehörigkeit, Frequenzüberschneidungen oder der zugeloste Pilot möchte nicht fliegen, wird die Auslosung wiederholt.

c) Falls dies auch nicht möglich ist, fliegt die Originalgruppe am Ende des Durchganges.

In b) und c) zählt das bessere von den zwei Resultaten, ausgenommen sind die neu zugelosten Piloten. Für diese gilt das Resultat der Flugwiederholung. Ein zugeloster Teilnehmer dieser Gruppe kann bei einem Fehler des Organisations den Flug nicht mehr wiederholen.

5.7.10. Resultat

Ein Minimum von fünf (5) Durchgängen mit verschiedenen Aufgaben müssen geflogen werden um einen gültigen Wettbewerb zu bekommen.

5.7.10.1. Schlussresultat

Das Schlussresultat ist die Summe aller Teilresultate minus die Strafpunkte.

Bei **Zwölf (12)** oder mehr geflogenen Durchgängen, wird das schlechteste Resultat gestrichen.

Strafpunkte müssen auf der Resultatliste beim entsprechenden Durchgang eingetragen werden.

Die Strafpunkte bleiben auch erhalten bei gestrichenen Durchgängen.

5.7.10.2. Punktegleichheit

Im Falle von Punktegleichheit bestimmt das beste gestrichene Ergebnis die Rangfolge. Falls 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. Für Welt- und Kontinentalmeisterschaften ist ein Fly-off obligatorisch.

Das Fly-off soll mindestens drei (3) und maximal sechs (6) Durchgänge umfassen. Falls weniger als drei (3) komplette Durchgänge geflogen werden, gilt das Resultat der Vorrunde als Endresultat.

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 Punkte (inklusive Strafpunkte) der vorherigen Durchgänge nicht mehr berücksichtigt.

5.7.10.4. Mannschaftswertung

Für die internationale Teamwertung werden die drei besten individuellen Resultate des Teams addiert. Mannschaftsmitglieder werden aufgezählt mit der höchsten Punktezahl beginnend.

Bei Gleichstand von nationalen Teams ist dasjenige mit der tieferen Summe der Rangpunkte vorne. Bei nochmaligem Unentschieden zählt der bessere individuelle Platz.

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 oder 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 (All up, last down)

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, nach dem Ende des Landefensters, limitiert. Während dieser Zeit sind für die Teilnehmer keine Testflüge erlaubt.

Dem Piloten darf weder im Testflug, noch während dem Wertungsflug und Landefenster geholfen werden.

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 (Zwei Flüge)

Jeder Teilnehmer hat Zwei (2) Flüge, die zusammen gezählt werden. Der maximal mögliche Einzelflug beträgt 300 Sekunden. Die Arbeitszeit ist 10 Minuten.

5.7.11.5. Aufgabe E (Poker- variable Zielzeit)

Jeder Teilnehmer hat eine unlimitierte Anzahl Flüge um bis zu (drei) 3 Zielzeiten zu erreichen oder zu überbieten. Vor dem ersten Wurf gibt jeder Wettbewerber seinem offiziellen Zeitnehmer die Zielzeit an. Er kann dann eine unbegrenzte Anzahl Würfe ausführen, um diese Zeit zu erreichen.

Wenn das Ziel erreicht oder überschritten 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. Für den letzten Flug darf der Pilot rufen „Ende der Durchgangszeit“. Diese spezielle Ankündigung darf nur einmal verwendet werden. Die Zielzeit muss klar und deutlich in der offiziellen Wettbewerbssprache angekündigt oder alternativ dem Zeitnehmer aufgeschrieben als Zahlen (z.B. 2:38) sofort nach dem Start angezeigt werden. Wenn der Pilot ruft «end of workig time» schreibt sein Helfer die Ziffer «W».

Die erzielten Zeiten (1 - 3) werden zusammengezählt.

Diese Aufgabe soll nur angewendet werden, wenn der Organisator eine genügende Anzahl offizielle Zeitnehmer zur Verfügung hat, so dass jeder Teilnehmer einen von einem offiziellen Zeitnehmer begleitet wird.

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

Totale Wertung ist 142 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. Die Zielzeiten sind 60, 120, 180, 240 Sekunden in beliebiger Reihenfolge. Dabei werden die 4 längsten Flüge während der Durchgangszeit verglichen mit den Zielzeiten. Der längste Flug der 240s Zielzeit, der zweitlängste der 180s Zielzeit, der drittlängste der 120s Zielzeit und der kürzeste der 60s Zielzeit zugeordnet.

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

5.7.11.9. 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.

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

5.7.11.11. Aufgabe K (Flugzeitzunahme um 30 Sekunden)

Jeder Teilnehmer(in) startet sein Modell fünf (5) Mal um fünf folgende Zielzeiten zu erreichen: 1:00 (60Sekunden), 1:30 (90 Sekunden), 2:00 (120 Sekunden), 2:30 (150 Sekunden), 3:00 (180 Sekunden). Diese Zeiten müssen zunehmend in der Reihenfolge wie angegeben geflogen werden. Die geflogenen Zeiten (Zeitüberschreitungen werden nicht gezählt) werden zusammengezählt und für die Durchgangsranliste gewertet. Die Teilnehmer müssen die Zielzeit nicht erreichen, damit der Flug zählt.

Durchgangszeit: 10 Minuten

5.7.11.12. Aufgabe L (Ein Flug)

Während der Arbeitszeit muss der Konkurrent ein einziges Mal starten. Die maximale Flugzeit ist limitiert auf 599 Sekunden (9 Minuten 59 Sekunden).

Durchgangszeit: 10 Minuten

5.7.11.13. Fly-Off Aufgabe M (Flugzeitzunahme um 2 Min. «grosse Leiter»)

Jeder Konkurrent startet sein Modell drei (3) Mal und sollte folgende drei (3) Zielzeiten erreichen: 3 Min. (180 Sekunden), 5 Min. (300 Sekunden), 7 Min. (420 Sekunden). Die Zeiten müssen in dieser aufsteigenden Reihenfolge geflogen werden. Die effektiv geflogenen Zeiten werden ohne überschreiten der Zielzeiten für die Wertung zusammen gezählt. Der Teilnehmer muss die Zielzeit nicht erreichen und darf sie auch übertreffen um eine gültige Wertung zu erhalten.

Durchgangszeit: 15 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 Selektionsranliste, welche jedes Jahr von der FAKO F3-Segelflug erstellt wird.

3.2 Die FAKO F3-Segelflug bestimmt bis Ende März des Selektionsjahres die für die Selektion relevanten Wettbewerbe. Als Richtlinie sollten 4 (4) CONTEST Eurotour Wettbewerbe mit Austragungsort in der Schweiz oder einem der Schweiz angrenzenden Land und die Schweizermeisterschaft zur Wertung kommen. Die Entscheidungsgewalt liegt in letzter Instanz bei der FAKO F3-Segelflug.

3.3. Die Selektionswettbewerbe werden auf der Verbandsseite publiziert. Siehe Rahmenausschreibung

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: 14.01.2010
Fly-off Punkteverteilung und CIAM-Änderungen aufgenommen: 4.06.2010
Geändert auf Grund Fako Beschluss: 11. 01.2011
NM-Selektion angepasst: 5.12.2013