

# **F3H – Variante MSV Giengen (V6)**

## **(Cross-Country: Wander-Thermikflug)**

**Cross-Country** bedeutet RC-Modellsegelflug ohne Zwischenlandung bei gleichzeitigem Zurücklegen einer vorgegebenen Route auf der Erde durch den Piloten zu Fuß. Der Pilot mit der längsten zurückgelegten Strecke zu Fuß über Grund hat gewonnen - analog dazu das Team mit der höchsten durchschnittlichen Punktezahl der Teampiloten.

### 1) Die Aufgabe

Die Aufgabe kann als Ziel-Rückkehr-Wanderflug oder als Rund-Wanderflug ausgeschrieben werden. Die Strecke oder der Rundkurs sollen so oft wie möglich bewältigt werden. Gestartet wird in Teams. Für das Zurücklegen bestimmter Teilstrecken werden Punkte vergeben. Am Ende wird der Pilot Sieger, der die meisten Punkte erreicht hat, das Team wird Sieger, dessen Piloten in der Summe am meisten Punkte erreicht haben – daraus errechnet das arithmetische Mittel (Gesamtpunkte des Teams geteilt durch die Anzahl der Piloten des Teams), d.h. höchste durchschnittliche Punktzahl je Pilot.

### 2) Wettbewerbsleitung

Vom Veranstalter wird ein Wettbewerbsleiter ernannt, der den zeitlichen Sicherheitsabstand beim Start vorgibt, über die Startreihenfolge entscheidet und am Ende den Sieger feststellt.

Er nennt Beginn und Ende des Wettbewerbs.

Die Sicherheit auf dem Startgelände ist durch einen Flugleiter zu gewährleisten. Flugleiter kann auch der Wettbewerbsleiter sein.

### 3) Zugelassen Fluggeräte

Zugelassen sind Modellflugzeuge ohne Eigenantrieb mit einer Masse von unter 5 Kilogramm **oder** Elektroflugzeuge unter 5 Kilogramm nach den Regeln von F5J (30 Sekunden maximale Motorlaufzeit mit automatischer Abschaltung).

### 4) Startarten

Gestartet wird an Winden mit einheitlicher Seillänge. Eine Anzahl von mindestens zwei Winden ist zwingend. Alternativ sind auch Elektrosegler zugelassen, d.h. Motorlaufbegrenzung auf 30 Sekunden.

Cross-Country Regeln MSV Giengen V6: Elektro + Winde ohne doppelten Punktebonus und Zulassung von Elektroseglern nach den Bestimmungen von F5J d.h. max. 30 sec. Motorlaufzeit

## 5) Bildung von Teams

Cross-Country ist ein Mannschaftssport. Ein Team besteht in der Regel aus zwei Piloten. Falls die Anzahl der gemeldeten Piloten nicht durch zwei teilbar ist, kann zusätzlich auch ein 3er-Team gebildet werden.

## 6) Startregeln

Die Startreihenfolge am Beginn wird ausgelost. Starter an der Winde haben pro Startversuch die Möglichkeit, zweimal die Winde zu benutzen, Elektroflieger haben nur einen Startversuch. Kann ein Team die Wertung nicht beginnen, erhält das nächste Team einen Startversuch. Hatten alle Teams einen Startversuch, ergeben sich die weiteren Starts nach der Reihenfolge der Anmeldung weiterer Versuche beim Wettbewerbsleiter.

## 7) Beginn der Wertung

Die Wertung beginnt, sobald **alle Piloten eines Teams die Startlinie gleichzeitig überschritten** haben. Ein einzelner Pilot kann die Wertung nicht beginnen.

Musste ein Teammitglied bereits vor dem gemeinsamen Überschreiten der Startlinie des Teams (Beginn der Wertung) landen, so muss das ganze Team landen.

Das nächste Team startet immer mit ausreichendem zeitlichem und räumlichem Sicherheitsabstand.

## 8) Flugsicherheit und Außenlandungen

Alle Teilnehmer weisen eine ausreichende Haftpflichtversicherung nach.

Beim Fliegen sind alle allgemeinen Regeln für einen sicheren Flugbetrieb einzuhalten. Der Veranstalter legt zu Beginn des Wettbewerbs fest, in welchem Flugraum geflogen werden darf, bzw. für welche Bereiche ein Flugverbot gilt.

Bei der Festlegung der Strecke ist darauf zu achten, dass ausreichende Möglichkeiten für eine Außenlandung gegeben sind. Jeder Pilot ist verantwortlich dafür, dass bei einer Außenlandung keine Personen, Tiere oder Sachen gefährdet werden. Im Zweifelsfall ist eine sichere Landung einer weiteren Punktwertung vorzuziehen.

Eine Außenlandung ist dann erfolgt, wenn ein Flugzeug den Boden berührt hat oder einen Gegenstand, der mit dem Boden verbunden ist.

## 9) Wertung

Die ausgewählte und gut markierte Strecke wird in Teilstrecken aufgeteilt, vorzugsweise im Abstand von 300 Meter. Am Ende der Teilstrecken werden Kontrollpunkte markiert. Mit dem Passieren des Kontrollpunktes erhält jeder Pilot 10 Punkte.

Muss ein Pilot aus dem Team vorzeitig landen, kann ein Pilot (oder können zwei Piloten bei 3er-Teams) die Flugaufgabe weiter erfüllen bis zum Wieder-Erreichen der Startlinie.

Die Kontrollpunkte müssen „von außen“ passiert werden. Die ausgewiesene Strecke darf nicht abgekürzt werden. Gewertet werden die gesammelten Punkte bis zum letzten Kontrollpunkt, den ein Pilot passiert hat, solange sein Flugzeug in der Luft war.

Nach Erreichen des Zieles (neuerliches Überschreiten der Startlinie am Ende des Kurses) kann die Aufgabe sofort ein zweites oder mehrfaches Mal angegangen werden, vorausgesetzt das Team ist noch vollständig am Fliegen. Der Pilot oder die Piloten beachten beim Überfliegen und Überschreiten des Startgebietes den Flugverkehr. Der Wettkampfleiter sorgt dafür, dass diese Piloten vorrangig ihre Flugaufgabe erneut angehen können.

Alle erreichten Punkte während des Tages – auch aus mehreren Starts - werden addiert und ergeben die Gesamtwertung.

## 10) Nachstarten von Piloten nach einer Außenlandung

Ein Pilot, der eine Außenlandung machen mussten, geht zum Startgelände zu Fuß zurück. Der oder die Piloten aus ihrem Team starten mit ihm gemeinsam erneut. Sie müssen dazu landen, wenn sich ihre Flugzeuge beim Erreichen des Startgeländes noch im Flug befinden.

## 11) Sieger

Nach dem zu Beginn vom Wettbewerbsleiter festgelegten Ende des Wettbewerbes können keine Starts mehr erfolgen. Piloten, deren Flugzeuge noch in der Luft sind, können eine begonnene Runde (oder die Strecke Ziel-Rückkehr) noch vollenden.

Sieger ist, wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat.

Siegermannschaft ist das zu Beginn gemeldete Team mit dem höchsten Durchschnitt an Punkten pro Pilot dieses Teams.