

4.4 Klasse F2D - Fuchsjagd-Modelle

4.4.1 Begriffsbestimmung eines Fuchsjagd-Wettbewerbs

Ein Fuchsjagd-Wettbewerb ist ein Wettkampf, in dem, nach Vorläufen ein Endlauf durchgeführt wird. Dabei fliegen zwei Wettbewerber mit ihren Flugmodellen zur gleichen Zeit im gleichen Flugkreis während einer vorbestimmten Zeitspanne. Das Ziel ist, einen am Ende der Längsachse hinten am gegnerischen Flugmodell angebrachten Streifen aus Krepp-Papier abzuschneiden. Für jeden Schnitt werden Punkte vergeben.

4.4.2 Begriffsbestimmung eines Fuchsjagd-Modells

- Ein Fuchsjagd-Modell ist ein Flugmodell, das von einem Kolbenmotor (von Kolbenmotoren) angetrieben wird und dessen Auftrieb durch die Einwirkung aerodynamischer Kräfte auf Flächen erzeugt wird, die im Flug (außer den Steuerflächen) unbeweglich sein müssen.
- Als Längsachse gilt die Luftschraubenachse bei einem einmotorigen Flugmodell und die Symmetrieachse bei einem mehrmotorigen Flugmodell.

4.4.3 Fuchsjagd-Platz

Ein Fuchsjagdplatz muss aus drei konzentrischen Kreisen bestehen, die auf dem Boden aufgezeichnet sein müssen:

- Der Pilotenkreis: Radius 2 Meter
- Der Flugkreis: Radius 20 Meter
- Der Wartungskreis: Radius 22 Meter

Der Flugkreis und der Wartungskreis müssen sich auf Grasboden befinden. Der Pilotenkreis kann sich auf Gras oder einem anderen Material befinden. Der Bereich zwischen 20 Meter und 22 Meter Kreis wird als Wartungsbereich bezeichnet.

Während der Zeit des aktiven Fliegens müssen der Pilot und sein/seine Mechaniker, Offizielle, Mannschaftsführer und andere Personen, die sich innerhalb des gekennzeichneten Fuchsjagdbereichs aufhalten, einen Sicherheitshelm mit angelegtem Kinnriemen tragen, der stabil genug ist, dem Einschlag eines fliegenden Fuchsjagdmodells standzuhalten.

Um zu vermeiden, dass sich die Steuerleinen des Gegners verfangen, müssen vorspringende Teile des Helms abgedeckt sein. Kommunikation mit elektronischen Geräten zwischen dem Piloten und Mechanikern/Personen außerhalb des Flugkreises ist nicht erlaubt.

4.4.4 Wettbewerbsteilnehmer

Der Pilot, der als gemeldeter Teilnehmer und Wettbewerbsteilnehmer genannt wird, darf in jeder Jagd höchstens zwei (2) Mechaniker einsetzen. (Bei außergewöhnlichen Umständen durch nasses oder besonders windiges Wetter, darf ein zusätzlicher Helfer zum Halten des Papierstreifens eingesetzt werden. Dieser darf keinerlei andere Tätigkeit während der Jagd ausüben).

Bei Welt- und Kontinental-Meisterschaften dürfen die Mechaniker (Helfer) (höchstens sechs, die nicht zur Mannschaft zählen oder Mannschaftsführer (oder Stellvertretender Mannschaftsführer) sind), nur für eine einzelne Nationalmannschaft vom Anfang bis zum Ende des Wettbewerbs gemeldet werden.

4.4.5 Merkmale des Fuchsjagd-Modells

- Höchste Flächenbelastung: 100 g/dm²
Größter Hubraum des Motors/der Motoren: 2,5 cm³
- Leinenlänge: 15,92 +/- 0,04 m
Mindest-Leinendurchmesser: 0,385 mm (keine Minus-Toleranz)

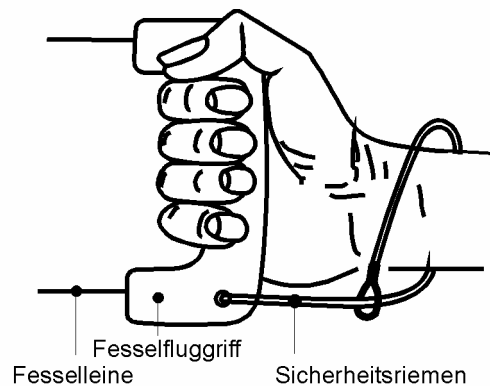
Es müssen zwei Steuerleinen aus Litze verwendet werden. Freie Steuerleinenenden, die sich in der Steuerleine eines Gegners verfangen können und gespleißte Steuerleinen sind verboten. Offene Verbindungshaken sind nicht erlaubt.

- Glühzündermotoren müssen ihre Auslassöffnung/en mit einem Schalldämpfer/mit Schalldämpfern verbunden haben (einer oder zwei), die aus einer einfachen Kammer mit einer kreisrunden Auslassöffnung von 6mm (1) oder 4,2mm (2) Durchmesser gegenüber dem Anschluss der Auspuffverbindung bestehen.

Das Mindestvolumen des Auspuffsystems beträgt $12,5 \text{ cm}^3$. Bei zwei Auslässen muss jeder Schalldämpfer ein Mindestvolumen von 6 cm^3 aufweisen.

Die maximale Gesamtlänge des Auspuffsystems vom Auslass am Zylindergehäuse bis zu und einschließlich dem Auslass/den Auslässen aus dem System beträgt 15 cm. Ein Druckanschluss, der direkt zum Kraftstofftank führt, von 2mm Höchstdurchmesser ist erlaubt. Es sind keine weiteren Öffnungen oder Auslässe erlaubt.

- d) Der Motor muss durch einen einzelnen runden Venturi mit einem effektiven Höchstdurchmesser von 4mm natürlich ansaugen.
- e) Ein Raum zwischen Luftansaugöffnung und Einlasskanal des Motors darf höchstens ein Volumen von $1,75 \text{ cm}^3$ haben. Dies verhindert eindeutig zusätzliches Ansaugen von Luft, wenn der Einlasskanal durch die Kolbenunterkante geöffnet ist.
- f) Ein Sicherungsdraht von wenigstens 0,5 Millimeter Durchmesser muss Steuersystem und Motor(en) miteinander verbinden. Der Motor/die Motoren müssen immer mit den Leinen verbunden sein.
- g) Ein Sicherheitsriemen, der das Handgelenk des Wettbewerbsteilnehmers mit dem Steuergriff verbindet, muss vom Wettbewerber angebracht und die ganze Zeit, in der sein Flugmodell fliegt, getragen werden. Der Sicherheitsriemen soll so gestaltet sein, wie auf der Zeichnung gezeigt, d. h. er soll mit einer Schleife und verschiebbarem Knoten mit dem Handgelenk verbunden sein, so dass er sich beim Loslassen des Steuergriffs selbsttätig sicher am Handgelenk festzieht. Der Befestigungspunkt am Steuergriff liegt in der Entscheidung des Piloten.



Zeichnung des Handgriffs mit Sicherheitsriemen

- h) Das Flugmodell darf keine zusätzlichen künstlichen Hilfen zum Abschneiden des Papierstreifens besitzen.
 - i) Das Flugmodell muss mit einer besonderen Vorrichtung zur Befestigung des Papierstreifens ausgestattet sein, welche in der Längsachse angebracht und stark genug sein muss, um ein Lösen des Streifens unter normalen Flugbedingungen zu verhindern.
 - j) Standard-Kraftstoff muss vom Veranstalter gemäß folgender Formel gestellt werden: 10 % Nitromethan, 20 % Rizinus-Schmieröl (erste Pressung), 70 % Methanol. Kraftstoff muss nach Volumen gemischt werden.
- Anmerkung:** Für den Kraftstoff von Selbstzünder-Motoren bestehen keine Beschränkungen.
- k) Alle Modelle müssen mit einer Abstellvorrichtung für den Motor ausgerüstet sein, die den Motor automatisch stoppt, wenn das Modell wegfliegt. Die Abstellvorrichtung kann beim Start abgeschaltet sein, solange sie aktiv wird bevor die Jagd beginnt. Wenn die Vorrichtung einmal aktiviert ist, muss sie die ganze Zeit, in der das Modell in der Luft ist, wirksam bleiben. Die Vorrichtung darf nur zum Abstellen des Motors/der Motoren verwendet werden.

Anmerkung: Regel 1.3.2, Sektion 4C, Sporting Code Volume ABR gilt nicht für Motor-Abstellvorrichtungen der Klasse F2D, weil diese elektronisch und über die Steuerleinen oder drahtlos kontrolliert sein können.

Die Regel B.3.1.a) der SEKTION 4b gilt nicht für Klasse F2D.

4.4.6 Technische Überprüfung

Vor jeder Jagd muss getestet werden:

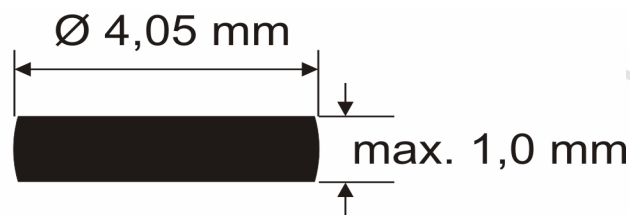
- a) Jeder Steuerleinensatz muss auf Länge und Durchmesser geprüft werden.

Die Leinenlänge wird von der Innenseite des Handgriffs am Steuergriff bis zur Längs-Mittellinie des Flugmodells gemessen.

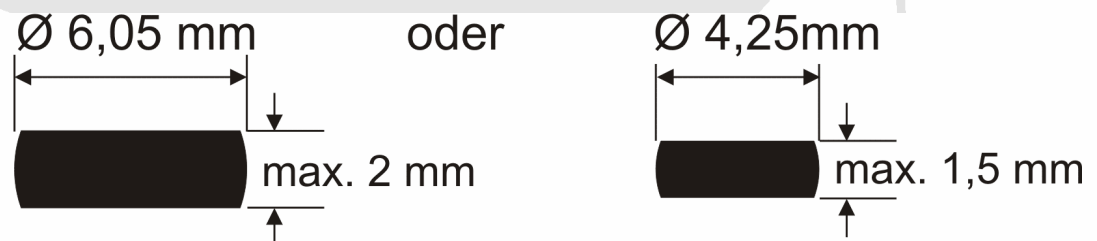
An den zusammengebauten Steuergriff(en), Steuerleinen und Flugmodell(en) ist eine Zugbelastungsprobe vorzunehmen. Die Zugbelastung ist mit 20 kgf durchzuführen.

Die Beauftragten für die Überprüfung oder die Schiedsrichter können den Teilnehmer auffordern die Steuerleinen auszutauschen, wenn es irgendwelche Zweifel an der Qualität der Steuerleinen gibt, wie z. B. Knicke, Schleifen, Dehnungen oder Scheuerstellen.

- b) Die Ansaugöffnung muss mit einem einfachen Prüfstift (Durchmesser 4,05mm) gemäß folgender Skizze nachgemessen werden.



- c) Die Auslassöffnung des/der Schalldämpfer muss mit einem einfachen Prüfstift (Durchmesser 6,05 mm bei einem Schalldämpfer und 4,25 mm bei zwei Schalldämpfern) gemäß folgender Skizze nachgemessen werden.



- d) Eine Vorführung der Abstellvorrichtung für den Motor kann von den Schiedsrichtern vor jeder Jagd gefordert werden. Zusätzliche Vorführungen können von den Schiedsrichtern nach der Jagd gefordert werden.
- e) Der/die Sicherheitsriemen und der Sicherungsdraht/die Sicherungsdrähte können einer Zugbelastungsprobe mit einer Belastung von 20kgf unterzogen werden.

4.4.7 Anzahl der Flugmodelle

- a) Für jedes vorgestellte Flugmodellmuster ist nur ein ‚Model Aircraft Specification Certificate‘ von jedem Teilnehmer vorzulegen.
- b) Jeder Wettbewerbsteilnehmer darf nicht mehr als zwei (2) Flugmodelle, zwei (2) Steuergriffe, zwei (2) Paar Steuerleinen und zwei (2) Motoren in jeder Jagd einsetzen. Wird das Ersatzflugmodell eingesetzt, so müssen Papierstreifen, oder die davon verbliebenen Teile, am Reserveflugmodell angebracht werden. Steuergriff und Leinen müssen dabei unmittelbar außerhalb des Randes des Pilotenkreises abgelegt werden.
- c) Motoren, Steuerleinen und Steuergriffe dürfen während einer Jagd nicht ersetzt oder ausgetauscht werden.

4.4.8 Papierstreifen

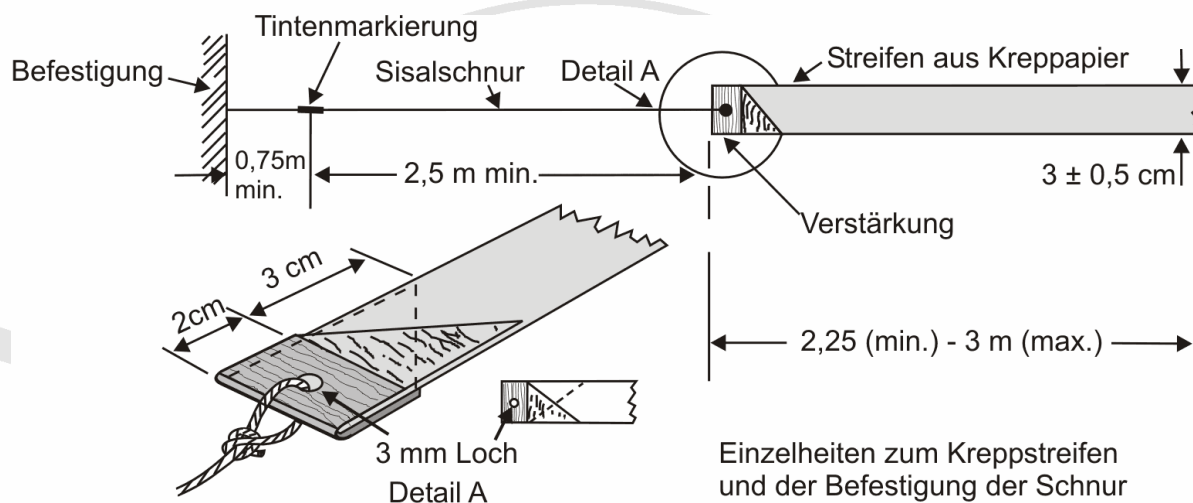
Der Streifen muss aus kräftigem Krepp-Papier (80g/m²) oder einem Ersatzmaterial gleicher Stärke bestehen, nicht weniger als 2,25 Meter und nicht mehr als drei (3) Meter lang und drei (3) cm +/- 0,5 cm breit, der an einer wenigstens 3,25 Meter langen Sisalschnur (oder einem Ersatzmaterial gleicher Stärke) befestigt sein.

Alle Streifen müssen gleich lang sein.

Eine gut sichtbare Tintenmarkierung soll sich zweieinhalb (2,5) Meter von der Verbindung von Schnur und Streifen entfernt befinden.

Der Streifen muss so am Flugmodell befestigt werden, dass die Tintenmarkierung der Schnur mit der Flugmodellhinterkante abschließt oder über sie hinausragt (siehe Zeichnung). Der zur Befestigung dienende Teil der Schnur muss wenigstens 0,75 Meter lang sein.

Der Streifen muss an dem Ende, an dem er befestigt wird, auf beiden Seiten mit ungefähr 2 cm breitem Band verstärkt werden, das diagonal so aufgeklebt wird, dass sich beide Seiten auf einer Länge von 5 cm rechtwinklig gegenüberliegen. Ein weiteres, ungefähr zwei (2) cm breites Kunststoff-/Gewebeband wird quer über den Streifen geklebt (siehe Zeichnung unten).



Die Farbe des Streifens muss für die beiden an einer Jagd beteiligten Wettbewerber verschieden sein. Jeder Pilot/Mechaniker erhält zu Beginn der Jagd von dem ihm zugeordneten Punktwertler einen Streifen. Ein zweiter Streifen steht, falls erforderlich, bei diesem Punktwertler zur Verfügung.

4.4.9 Die Jagd vom Start bis zum Ende

- Alle Zeichen müssen akustisch und optisch gegeben werden.
- Während des Startvorgangs müssen die Startstellen wenigstens einen Viertelkreis voneinander entfernt liegen. Der bei der Auslösung als Erster gezogene Wettbewerbsteilnehmer hat die Wahl der Farbe des Papierstreifens, der andere die Wahl des Startplatzes.
- Es liegt in der Verantwortung von Pilot/Mechanikern sicher zu stellen, dass der Streifen vor dem Start ausgerollt ist.
- Der Motor muss/die Motoren müssen durch Drehen der Luftschraube von Hand angelassen werden.
- Ein erstes Zeichen des **Offiziellen Zeitnehmers** muss den Beginn der 30 Sekunden, in denen der/die Mechaniker oder der Pilot Gelegenheit hat/haben, die Motoren anzulassen, laufen zu lassen 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 des Offiziellen Zeitnehmers an dauert die Jagd höchstens vier (4) Minuten.

- h) Wenn sich der Startstellenleiter davon überzeugt hat, dass jedes Flugmodell zwei (2) Runden im waagerechten Flug entgegen dem Uhrzeigersinn beendet hat und ungefähr eine halbe Runde die Modelle trennt, gibt er ein Zeichen, dass die Jagd beginnen kann.
- i) Nach einer Unterbrechung, wenn ein oder beide Flugmodelle am Boden waren, wird die Fuchsjagd nach einem Zeichen des Startstellenleiters wieder aufgenommen. Dieses Zeichen muss sofort gegeben werden, nachdem sich der Startstellenleiter davon überzeugt hat, dass zwischen den beiden Flugmodellen ein Abstand von ungefähr einer halben Runde besteht.
- j) Wenn nach einem Zusammenstoß in der Luft kein Papierstreifen mehr zu finden ist und die Haltevorrichtung für den Streifen fehlt oder verbogen ist, dann kann mit Genehmigung der Punktwertter die Jagd fortgesetzt werden, ohne den Papierstreifen zu ersetzen.
- k) Nur der Streifen/die Schnur dürfen von Mechaniker/Piloten um den Kreis herum bewegt werden. Modelle im Wartungsbereich dürfen nur bewegt werden, um sie in sicheren Abstand von ungefähr 5 Meter vom Mechaniker des Gegners zu bringen. Wenn nicht von den Punktwerttern anders angeordnet, ist es die Verantwortung der hinteren Mannschaft vor der Wartung nach hinten zurückzuweichen. Im Fall von starkem Wind können die Punktwertter erlauben, dass Modelle ohne laufenden Motor zu einer sicheren Startposition bewegt werden.
- l) Wenn sie sich um den Kreis herumbewegen, müssen Mechaniker/Piloten außerhalb des Wartungskreises sein. Innerhalb von Wartungsbereich und Flugkreis dürfen sich Mechaniker nur radial einwärts und auswärts bewegen.
- m) Wenn wegen eines Zusammenstoßes in der Luft der Schalldämpfer abgetrennt wird und das Flugmodell weiterfliegt, kann die Jagd fortgesetzt werden. Nach der Landung muss der Schalldämpfer aber ersetzt werden, bevor das Flugmodell wieder eingesetzt werden kann.
- n) Der Startstellenleiter überwacht das Verhalten beider Piloten und gibt eine Verwarnung ‚Gelbe Karte‘ an jeden Piloten, der einen ruppigen oder unsicheren Flugstil zeigt, eine Leinenverwirrung verursacht oder unsportliches Verhalten zeigt. Jede vergebene Gelbe Karte (höchstens drei für jeden Piloten für den ganzen Wettbewerb) muss offiziell erfasst und für den restlichen Wettbewerb festgehalten werden. Der erste und darauf folgende Verstöße müssen gemäß 4.4.12A bzw. 4.4.12C bestraft werden. Wenn der Vorfall mit der ersten Gelben Karte als schwerwiegend angesehen wird, muss der Pilot für den Verstoß disqualifiziert werden.
Anmerkung: Gelbe Karten sammeln sich während des ganzen Wettbewerbs an.
erste Gelbe Karte = 40 Straf-Punkte
oder Disqualifikation von der Jagd für einen schwereren Verstoß
zweite Gelbe Karte = Disqualifikation von der Jagd
dritte Gelbe Karte = Disqualifikation von der Jagd
- o) Der Startstellenleiter muss beide Piloten veranlassen, waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen, sowie die Jagd einzustellen, wenn beide Halteschnüre der Streifen abgeschnitten worden sind. Wenn bei einem Piloten nur noch die Halteschnur vorhanden ist, kann er den Startstellenleiter bitten, beide Piloten zu verständigen, waagrecht und gegen den Uhrzeigersinn zu fliegen und die Jagd einzustellen.
- p) Der Startstellenleiter gibt ein akustisches Zeichen zur Beendigung des Wettkampfes:
 - i) 4 Minuten nach dem Signal zum Start (10 Sekunden Countdown).
 - ii) wenn die Jagd wegen des Ausschlusses eines oder beider Wettbewerbsteilnehmer oder aus einem anderen Grund beendet werden muss.

4.4.10 Punktwertung

- a) Die Wertung beginnt mit dem Zeichen zum Start und läuft während der gesamten Jagd von vier (4) Minuten.
- b) 100 Punkte werden für jeden erkennbaren Schnitt am Streifen des Gegners gegeben. Es gilt jedes Mal als Schnitt, wenn das Flugmodell, die Luftschraube oder die Steuerleinen durch den Streifen des Gegners schneiden und als Folge ein oder mehrere Stückchen vom Streifen abgetrennt werden. Ein Schnitt, der nur Schnur abtrennt, zählt nicht.
- c) Für jede Sekunde, die das Flugmodell während der Jagd in der Luft gewesen ist, werden zwei (2) Punkte vergeben. Wenn das Flugmodell wegfliegt, sollen die Uhren im Augenblick des Wegfliegens angehalten werden.
- d) Strafpunkte (siehe 4.4.12) müssen von der Wertung des Teilnehmers abgezogen werden.
- e) Im Fall eines Punktgleichstandes bei irgendeiner Jagd muss die Jagd wiederholt werden. Eine Jagd wird als Gleichstand angesehen, wenn die Differenz der Wertungen 10 Punkte oder weniger beträgt.

4.4.11 Flugwiederholungen

Eine Flugwiederholung kann gewährt werden:

- a) Im Fall einer Leinenverwirrung, die zum Bruch der Steuerleine(n), führt und nur ein Flugmodell am Boden ist, was es unmöglich macht, die Leinen zu entwirren.
- b) Wenn als Folge des Kampfes ein Flugmodell den eigenen Streifen/die eigene Schnur im Flug schneidet oder der eigene Streifen/die eigene Schnur sich um das Flugmodell und/oder die Steuerleinen wickelt (es sei denn, es ist nur noch die Schnur vorhanden).
- c) Nach Ermessen von Punktwarter/Startstellenleiter, wenn eine unfaire Situation eintritt und keiner der Piloten/Mechaniker dafür verantwortlich ist.

4.4.12 Strafen und Disqualifikationen

A. Ein Wettbewerbsteilnehmer erhält eine Strafe von 40 Punkten:

- a) Wenn der Teilnehmer mit einem Fuß aus dem Mittelkreis tritt während sein Flugmodell noch in der Luft ist.
- b) Wenn die Mechaniker den Flugkreis nicht im rechten Winkel betreten oder den Flugkreis durchqueren, um ein am Boden befindliches Flugmodell zu erreichen. Auch wenn mehr als ein Mannschaftsmitglied am Verstoß beteiligt ist, wird nur eine Bestrafung ausgesprochen.
- c) Wenn der(die) Mechaniker/der Pilot nicht sofort, oder nach einer Leinenentwirrung, ein am Boden befindliches Flugmodell in den Wartungsbereich bringen, bevor sie Wartungsarbeiten vornehmen. Es ist erst erlaubt, das Modell zu warten oder den Streifen zu entfernen, wenn alle Leinenverwirrungen beseitigt sind.
- d) Wenn das Flugmodell gestartet wird, bevor das Zeichen zum Start gegeben worden ist.
- e) Wenn der/die Mechaniker/Pilot beide Motoren gleichzeitig während der Flugzeit laufen lässt. Kurzes Laufen lassen durch Einspritzen, nicht länger als 10 Sekunden, zum Aufwärmen des Motors oder zum Verbrennen überflüssigen Treibstoffes ist gestattet. Der Motor darf dabei nicht aus dem Tank mit Kraftstoff versorgt werden.
- f) Wenn er die erste Gelbe Karte erhält (in Abhängigkeit von 4.4.9.n).

B. Ein Wettbewerbsteilnehmer erhält eine Strafe von 100 Punkten:

- a) wenn sich der Streifen beim Start des Flugmodells nicht sauber entrollt.
- b) wenn der/die Mechaniker den Streifen beschädigen oder zulassen, dass das Flugmodell seinen eigenen Streifen, während es am Boden ist, schneidet und sie das Flugmodell starten, ohne den Streifen zu ersetzen.
- c) wenn sich die Schnur vom Flugmodell löst während es in der Luft ist, bevor das Zeichen zum Beginn der Jagd gegeben wurde.
- d) wenn der Schalldämpfer während des Fluges abfällt oder unwirksam wird.

In allen diesen Fällen muss der Pilot auf ein Zeichen des Startstellenleiters sofort landen und den Papierstreifen entrollen/ersetzen oder den Schalldämpfer ersetzen. Die Uhren sollen in dem Augenblick angehalten werden, wenn der Pilot zur Landung aufgefordert wird.

C. Ein Wettbewerbsteilnehmer wird von der Jagd disqualifiziert:

- a) wenn er ein Modell fliegt, das nicht 4.4.5 entspricht.
- b) wenn sein Flugmodell nicht innerhalb von zwei Minuten nach dem Zeichen zum Start fliegt
- c) wenn er versucht ein Flugmodell zu fliegen, das zum Zeitpunkt des Starts
 - i) keinen sicheren und wirksamen Steuermechanismus besitzt
 - ii) das über keine sichere Motorbefestigung verfügt
- d) wenn er den Papierstreifen des gegnerischen Flugmodells absichtlich angreift, bevor der Startstellenleiter das Zeichen zum Beginn der Jagd gegeben hat
- e) wenn er seinen Gegner behindert oder seinen Gegner zwingt, den Pilotenkreis zu verlassen
- f) wenn er, während sein Modell nicht in der Luft ist und sein Gegner fliegt oder flugbereit ist, irgendwelche Teile von Modell oder Steuerleinen im Mittelkreis liegen lässt und er nicht sofort versucht, sie zu entfernen.

- g) wenn er den Papierstreifen seines Gegners angreift, ohne dass sein eigener Papierstreifen, oder übriggebliebene Teile davon, sich an seinem Flugmodell befinden
- h) wenn er ohne die ausdrückliche Genehmigung des **Wettbewerbsleiters** zur festgelegten Flugzeit nicht anwesend ist
- i) wenn er absichtlich den Pilotenkreis verlässt, während sein Flugmodell fliegt
- j) wenn er den Pilotenkreis verlässt, wenn sein Flugmodell am Boden ist, ohne seinen Gegner von dieser Absicht zu unterrichten, aus einem anderen Grund als zum Aufnehmen der Steuerleinen seines Reservemodells oder um sein Flugmodell warten zu lassen.
- k) wenn er so fliegt, dass sein Gegner oder dessen **Boxenmannschaft** daran gehindert werden, eine Leinenverwirrung zu beseitigen
- l) wenn er anders als waagrecht entgegen dem Uhrzeigersinn fliegt, wenn sich nur sein Flugmodell in der Luft befindet und keine Leinenverwirrung besteht. Plötzliche oder rüde Flugbewegungen sind nicht erlaubt.
- m) wenn er nicht vor dem Start seines Ersatzflugmodells jede Leinenverwirrung beseitigt, es sei denn, er und sein Gegner haben den Startstellenleiter davon in Kenntnis gesetzt, dass sie übereingekommen sind, die Jagd fortzusetzen, ohne die Leinenverwirrung zu beseitigen. In diesem Fall muss sich der Startstellenleiter erst davon überzeugen, dass die Jagd gefahrlos fortgesetzt werden kann, bevor er seine Zustimmung gibt.
- n) wenn er den Steuergriff aus irgendeinem Grund loslässt und sich der Sicherheitsriemen vom Steuergriff oder vom Handgelenk löst, oder er den Sicherheitsriemen entfernt, solange sich sein Flugmodell noch in der Luft befindet
- o) wenn er behindert, um eine Bodenberührung des oder einen Zusammenstoß mit dem gegnerischen Flugmodell zu verursachen, wenn es deutlich erkennbar keinen Papierstreifen mehr hat und ohne Jagd- oder Angriffsabsichten erkennen zu lassen im Gegenuhrzeigersinn fliegt
- p) wenn der Papierstreifen sich während der Jagd von der Halterung löst, ohne dass ein Zusammenstoß in der Luft vorliegt
- q) wenn das Flugmodell ohne Papierstreifen landet und die Haltevorrichtung für den Papierstreifen fehlt oder verbogen ist, aber kein Zusammenstoß in der Luft vorausgegangen ist
- r) wenn bei einer Leinenverwirrung, bei der ein oder beide Modelle weiter in der Luft bleibt/bleiben, sein/e Mechaniker den Flugkreis betritt/betreten.
- s) wenn die Abstellvorrichtung für den Motor nicht aktiviert wird, wenn sein Modell wegfiegt.
- t) wenn er seine zweite oder dritte Gelbe Karte erhält.
- u) für jeden anderen offenkundigen Verstoß gegen die Regeln.

4.4.13 Verwendung einer Videoausrüstung

Der Veranstalter/die Punktwerber können eine Videoaufzeichnungsausrüstung einsetzen, um die Piloten und den Pilotenkreis zu beobachten.

Nach Ermessen der Punktwerber/des Startstellenleiters kann die offizielle Videoaufzeichnung als Bewertungshilfe benutzt werden.

4.4.14 Einzel- und Mannschafts-Wertung

- a) Der Wettbewerb muss nach dem K.O.-System durchgeführt werden.
- b) Der Wettbewerbsteilnehmer mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger der jeweiligen Jagd.
- c) Ein Wettbewerbsteilnehmer scheidet aus dem Wettbewerb aus, wenn er zwei Jagden verloren hat.
- d) Jeder Durchgang wird (gemäß 4.4.14.e) unter den im Wettbewerb verbleibenden Teilnehmern ausgelost.
- e) Vorherige Gegner und Wettbewerbsteilnehmer gleicher Staatsangehörigkeit müssen möglichst gesondert ausgelost werden. Dabei fliegen Wettbewerbsteilnehmer gleicher Nationalität nur dann gegeneinander, wenn keine anderen Gegner übriggeblieben sind.
Titelverteidiger, die nicht Mitglied ihrer Nationalmannschaft sind, werden als Einzelpersonen angesehen, ohne besondere Nationalität.

- f) In einem Durchgang mit ungerader Teilnehmerzahl fliegt der Teilnehmer mit Freilos im nächsten Durchgang zweimal, bei der ersten und bei der letzten Jagd (wenn es die Anzahl der Teilnehmer erlaubt und der noch im Wettbewerb ist).
- g) Die Reihung der Teilnehmer erfolgt nach der Zahl der errungenen Siege, wobei Jagden des Stechens nicht zählen. Die Jagden des Stechens werden gegebenenfalls zur Bestimmung des zweiten und dritten Platzes herangezogen.
- h) Im Fall eines Gleichstands auf dem zweiten oder dritten Platz müssen die gleich platzierten Flieger an einem Stechen teilnehmen, während dem nur eine Niederlage erlaubt sein darf. Im Fall eines Gleichstandes auf dem dritten Platz nach dem Stechen um den zweiten Platz gibt es ein neues Stechen um den dritten Platz.
- i) Eine eigene Junioren-Endrunde wird durchgeführt, wenn sich Junioren auf den gleichen Plätzen (Gleichstand) in der Gesamtwertung befinden, um den Erst-, Zweit- und Drittplatzierten der Einzelwertung zu bestimmen. Dies hat keinen Einfluss auf die allgemeine Reihung in der Einzelwertung (keine Änderung der Mannschaftswertung).
- j) Die Wertungen der vom Teilnehmer gewonnenen Jagden, ohne die Stechen, werden für die Teilnehmer von jeder Nation zusammengezählt.
- k) Die Mannschaftswertung wird gebildet, indem man die nach obigem 4.4.14.g gebildeten Gesamtwertungen der drei besten Mannschaftsmitglieder zusammenzählt. Im Falle eines Gleichstands bei den Mannschaften gewinnt die Mannschaft mit der kleineren Summe der Platzziffern in Reihenfolge von oben angegeben. Ist immer noch Gleichstand, entscheidet die beste Einzelplatzierung. Vollständige Mannschaften mit drei (3) Wettbewerbsteilnehmern stehen vor Mannschaften mit zwei (2) Wettbewerbsteilnehmern, die wiederum vor Mannschaften mit nur einer einzelnen Wettbewerbsteilnehmer stehen.

4.4.15 Schiedsrichter und Zeitnehmer

- a) Die Veranstalter müssen eine Gruppe von drei (3) Punktwurtern benennen, die aus einer Liste von Personen ausgewählt werden, die von den Nationalen Luftsport-Kontrollen wegen ihrer Kenntnisse und Erfahrung benannt und von der CIAM bestätigt worden sind. Die Punktwurter müssen wenigstens eine gemeinsame Sprache sprechen. Bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften und anderen teilnahmebeschränkten Internationalen Wettbewerben müssen die Punktwurter verschiedener Nationalität sein. Bei Offenen Internationalen Wettbewerben müssen die Punktwurter wenigstens zwei verschiedene Nationalitäten besitzen und nur zwei von ihnen müssen von der CIAM bestätigt worden sein. Bei Weltcups und anderen Offenen Internationalen Wettbewerben können ein Punktwurter und der Startstellenleiter dieselbe Person sein.
- b) Jedem Wettbewerbsteilnehmer werden bei Welt- und Kontinentalen Meisterschaften drei (3) Zeitnehmer/Schnittzähler zugeordnet, bei Offenen Internationalen Wettbewerben zwei (2).