



## Regeln für „F5J-Anfänger“

### Grundidee:

Jedes Modell bekommt einen Altis Logger eingebaut. Dieser schaltet automatisch bei 200 Höhenmeter oder bei 60 Sek. Motorlaufzeit den Antrieb aus, je nachdem was zuerst Eintritt. Eine Motor-Noteinschaltung kann und darf programmiert werden.

Die Logger werden von den Vereinen gestellt, kein Teilnehmer ist verpflichtet einen zu kaufen, man kann aber natürlich auch mit seinem eigenen Altis fliegen. Um die Logger vor jedem Durchgang einfacher tauschen zu können, sollte ein Servoverlängerkabel zwischen Regler und Empfänger vorhanden sein (siehe Abbildung 2). Die Einstellungen des Loggers sind auf dem letzten Bild zu erkennen

### Modellvoraussetzungen:

- max. 300 cm Spannweite
- Tragflächen aus Styropor (o. ä. Material), Holzbauweise oder Styrobalsa „gewisser Materialmix“ in der Tragfläche darf bestehen (z.B. Plastikkante an der Styrofläche, Kohlerohre als Holm/Leisten, einfache D Box aus Verbundwerkstoffen, D Box mit bespannter Rippenfläche)
- Bauweise des Rumpfes ist frei
- Keine Gewichtsvorgabe
- Vario und Höhenmesser sind verboten

Um Vor- und Nachteile unterschiedlicher Spannweiten auszugleichen, werden folgende Bonus- bzw. Strafpunkte vergeben:

- |                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| • Spannweiten von 250 bis 300 cm | 6 Strafpunkte   |
| • Spannweiten von 170 bis 250 cm | normale Wertung |
| • Spannweiten unter 170 cm       | 6 Bonuspunkte   |

### Wettbewerbsablauf:

Gestartet wird in möglichst gleich starken Gruppen von ca. 5 Piloten. Die Rahmenzeit beträgt 10 Minuten. Bei Start der Rahmenzeit müssen alle Modelle zeitnah gestartet werden. Ziel ist den Segler möglichst lange ohne Motor in der Luft zu halten. Wer als **letzter** landet bekommt die meisten Punkte, wer als erster landet die wenigsten.



### Bewertung:

Reihenfolge der Landung	Punkte
1.	10
2.	20
3.	30
4.	40
5.	50

Um Chancengleichheit zu erhalten werden die Gruppen für jeden Durchgang neu gemischt, sodass jeder Pilot mindestens einmal gegen jeden anderen antreten muss.

Bei unterschiedlicher Anzahl von Piloten in den Gruppen wird zusätzlich darauf geachtet, dass jeder Pilot einmal in der kleinsten Gruppe mitfliegt.

Bei unterschiedlich starken Gruppen werden die Punkte so vergeben, dass der stärkste Pilot jeder Gruppe immer 50 Punkte bekommt unabhängig der Gruppenstärke.

Bei einer Kollision in der Luft hat der „Geschädigte“ ein Recht auf einen Reflight der Gruppe. Auf dieses Recht muss aber sofort bestanden werden.

### Zusatzpunkte:

Erfolgt die Landung mit der Rumpfspitze innerhalb des Zielbereichs werden 10 Zusatzpunkte vergeben. Der Zielbereich ist eine 2 Meter lange Markierung über die gesamte Breite der Landebahn, sodass mehrere Piloten zeitgleich landen könnten. Der Zielbereich soll so markiert sein, dass die Markierungslinie nicht mehr zum Zielbereich zählt. Die Linie zählt also nicht mehr zum Bonuslandebereich.

Maximal erreichbare Punktzahl durch späteste Landung, Landung im Zielbereich und Modellgröße ist somit 66 Punkte.

Alle Punkte werden über die gewohnte Promille-Rechnung umgewandelt. Wer das beste Promille-Ranking hat gewinnt.

Wertungsausschluss und somit 0 Punkte erfolgen bei:

- Erheblich verzögertem Start
- Überschritten der Rahmenzeit
- Außenlandung (Wenn sich die Rumpfspitze im Landefeld befindet, ist es keine Außenlandung)
- Noteinschaltung des Motors
- Wenn das Modell nach der Landung nicht mehr sofort wieder startklar ist. Das heißt man muss nach der Landung gleich wieder starten können, ohne vorher was am Modell zu „richten“ oder zusammenstecken.

Die Spannweiten Straf- oder Bonuspunkte werden natürlich nicht gewertet, wenn der Flug von der Wertung ausgeschlossen wurde.



*Finale bei punktgleichen Piloten:*

Sollten mehrere Piloten punktgleich sein, endet der Wettbewerb mit einem Fly off.



Einstellungen für F5J Anfänger im Altis Programm

