

Alternatief F3RES wedstrijdreglement

Geel gearceerd de wijziging t.o.v. het officiële F3RES reglement (versie 1 – 1-1-2017 door SB)

1	Het F3RES model.....	1
2	De wedstrijd.....	2
3	Het terrein	2
4	De startlijn	2
5	De start	3
6	De landing.....	3
7	De puntentelling	3
8	Reflight.....	3

1 Het F3RES model

- 1.1 Spanwijdte maximaal 2 meter.
- 1.2 Model bestaat uit een vleugel, romp, hoogteroer en richtingsroer. Vliegende vleugels (modellen zonder separaat hoogteroer en richtingsroer) zijn toegestaan mits het model uit maximaal 2 stuurvlakken bestaat.
- 1.3 Voornamelijk met hout gebouwd.
- 1.4 Radiografische besturing met richtingsroer, hoogteroer en remklep(pen).
- 1.5 Vario's, gyro's en andere telemetrie systemen zijn niet toegestaan.
- 1.6 Elektrische aandrijvingen zijn niet toegestaan.
- 1.7 Bewegende vleugels zijn niet toegestaan.
- 1.8 Vleugels bestaan uit open ribben, beplankte ribben of massief hout (Jedelsky).
- 1.9 Alle onderdelen zijn van hout, desgewenst met uitzondering van neuslijsten, Hoofdlijger, vleugelverbinders, stuurstangen (en bijbehorende onderdelen zoals kwiklinks en hevels) en de staartboom.
- 1.10 De vleugel en staart dienen bespannen te worden met folie, zijde, papier of een polyesterdoek.
- 1.11 De landingskleppen dienen 50 mm voor de achterlijst gepositioneerd zijn. De kleppen mogen met 1 of 2 servo's aangestuurd worden.
- 1.12 De romp moet van hout zijn, met uitzondering van de staartboom. Indien de staartboom niet van hout is mag de staartboom maximaal voor de helft van de vleugel in de romp doorlopen.
- 1.13 De romp mag over een lengte van 33% bekleed zijn met CFK/GFK/Kevlar weefsel.

- 1.14 Onder de romp mag behalve de staarthaak niets uitsteken om het model te laten remmen bij de landing.
- 1.15 De rompneus mag geen kleinere radius hebben dan 5 mm.
- 1.16 Ballast mag toegepast worden, mits gemonteerd in het model en niet aan de buitenkant.

2 De wedstrijd

- 2.1 Een wedstrijd bestaat uit minimaal 4 ronden.
- 2.2 Er wordt gestart met minimaal 2 deelnemers en maximaal X deelnemers tegelijk. X is afhankelijk van de beschikbare ruimte op het vliegveld en is in theorie niet gelimiteerd, de wedstrijdleider of het jurylid kan maximaal 4 startende deelnemers overzien. Per 4 startende deelnemers is een jurylid nodig.
- 2.3 De deelnemers mogen zich laten ondersteunen door een coach of door opmerkingen van toeschouwers.
- 2.4 Deelnemers mogen maximaal 2 modellen inzetten. Deze modellen mogen afwisselend ingezet worden.
- 2.5 Je mag je model laten opgooien door een ander.
- 2.6 Je mag deelnemen met een model van een ander.
- 2.7 De wedstrijdleider bedient zijn stopwatch na het startsignaal.
- 2.8 Er wordt gevlogen volgens een wedstrijdindeling. Geprobeerd wordt om alle deelnemers een keer tegen elkaar te laten vliegen. Hierdoor heeft iedereen het even "zwaar".

3 Het terrein

- 3.1 De startlijnen zijn op 1 lijn haaks op de windrichting (indien mogelijk) vastgezet op 10 meter van elkaar.
- 3.2 De maximaal uitgerekte lengte wordt per wedstrijddag vastgesteld. De startpositie wordt gemarkeerd op één lijn parallel aan de lijn waarop de lijnen zijn bevestigd.
- 3.3 Bij gewijzigde omstandigheden kan de wedstrijdleider bepalen om de startlijnen anders uit te leggen.

4 De startlijn

- 4.1 Gestart wordt met een elastiek. Iedere deelnemer is verantwoordelijk voor zijn eigen (toegewezen) startlijn.
- 4.2 Startset bestaat uit $15 \pm 0,2$ meter elastiek en 100 ± 1 meter nylonlijn met een diameter van maximaal 0,7 mm voorzien van parachute.
- 4.3 Het startelastiek mag bij een lengte van 45 meter een maximale trekkracht hebben van 4 kg en een minimale trekkracht hebben van 2,75 kg.
- 4.4 Afhankelijk van de afmetingen van het terrein is het de wedstrijdleider toegestaan om de lijnen in te laten korten.

5 De start

- 5.1 Elke deelnemers start met zijn eigen / een toegewezen startlijn.
- 5.2 De deelnemers starten allemaal binnen 3 seconden direct na het signaal van de wedstrijdleider.
- 5.3 Uiterlijk 25 seconden na het startsignaal moeten alle modellen losgekoppeld zijn van de startlijn. De wedstrijdleider geeft hiervoor een signaal.

6 De landing

- 6.1 Alle deelnemers krijgen een landingsdoel aangewezen.
- 6.2 De neus van het model geldt als meetpunt. Bij twijfel dient een controle m.b.v. het 5 meter snoer plaats te vinden.
- 6.3 Het model is geland zodra het model zijn eerste contact maakt met de grond of een obstakel.

7 De puntentelling

- 7.1 De deelnemer die het langste vliegt van de groep krijgt het aantal punten dat gelijk is aan het aantal deelnemers in de groep. De deelnemer die het één na langst vliegt krijgt 1 punt minder dan de deelnemer die het langst heeft gevlogen. En zo verder.
- 7.2 Punten zijn alleen te verdienen als geland wordt in de landingscirkel met een radius van 5 meter. Buiten deze cirkel landen is gelijk aan 0 punten voor de vlucht.
- 7.3 Het middelpunt van de cirkel wordt aangegeven / gemarkeerd.
- 7.4 De deelnemers krijgen het maximaal te behalen aantal punten zodra meer dan 10 minuten gevlogen is en het model landt in de landingscirkel. Langer doorvliegen dan 10 minuten is toegestaan, mits de wedstrijdingeling dat toelaat.
- 7.5 Je krijgt geen punten voor je vlucht als je model tegen jezelf of een teamgenoot aangevlogen is.
- 7.6 Je krijgt geen punten voor je vlucht als het model buiten de landingscirkel is geland.
- 7.7 Bij een gelijke uitslag aan het einde van de dag van de nummers 1 en 2 vliegen zij nog 1 laatste ronde tegen elkaar.
- 7.8 Aan het einde van de dag worden alle punten herleid naar 100%. De nummer 1 krijgt een score van 100%.

8 Reflight

- 8.1 Je hebt recht op een reflight na de volgende omstandigheden:
 - 8.1.1 Mid-air tijdens start, vlucht of landing.
 - 8.1.2 Als de start gehinderd wordt door één of meer andere uitbrekende modellen.
 - 8.1.3 Als de landing gehinderd wordt door andere personen dan je teamgenoten.
- 8.2 Een reflight claim je direct na het voorval bij de wedstrijdleider.
- 8.3 Met doorvliegen na een claim verspeel je het recht op een reflight.