REGULAMIN ZAWODÓW ZDALNIE STEROWANYCH MODELI MOTOSZYBOWCÓW Z NAPĘDEM ELEKTRYCZNYM KLASY F3E-klub ORGANIZOWANYCH W AEROKLUBIE POZNAŃSKIM

Opracował: Mieczysław Słowik

1. Definicja modelu klasy F3E-klub

Model latający, w którym siła nośna wytwarzana jest przez siły aerodynamiczne działające na płaszczyzny nośne nieruchome podczas lotu, z wyjątkiem powierzchni używanych do sterowania. Napęd stanowi silnik (silniki) elektryczny ze stałym lub składanym śmigłem (śmigłami), zasilany dowolnym zestawem akumulatorów napędowych.

2. Wykonawca modelu

Wymaganie dotyczące własnoręcznego wykonania modelu przez zawodnika nie ma zastosowania do klasy F3E-klub.

3. Charakterystyka techniczna modelu

Maksymalna powierzchnia nośna: 150 dm^2
Maksymalna masa modelu gotowego do lotu: 5 kg
Obciążenie powierzchni nośnej: 12 – 75 g/dm^2

4. Transmisja informacji

Przekaz informacji z modelu do pilota jest zabroniony z wyłączeniem informacji dotyczącej stanu naładowania akumulatorów zasilających umieszczonych w modelu.

5. Liczba modeli

Podczas zawodów każdy zawodnik może używać maksymalnie dwóch modeli. Dopuszcza się zamianę części pomiędzy tymi dwoma modelami. Elementy wyposażenia modeli, tj. silniki, śmigła, akumulatory, serwomechanizmy, wkręty mocujące itp. można wymieniać bez ograniczeń.

6. Zawodnik i pomocnik

Zawodnik musi osobiście obsługiwać swoją aparaturę sterującą modelem. Zawodnikowi może podczas lotu pomagać maksymalnie jeden pomocnik.

7. Definicja próby i lotu oficjalnego

W ciągu 6. minutowego czasu startowego dopuszcza się wykonanie jednej próby. Próba rozpoczyna się w chwili wypuszczenia modelu z ręki (przez zawodnika lub pomocnika) lub startu z ziemi. Ponowne włączenie silnika w trakcie lotu jest zabronione i skutkuje wynikiem zerowym w danej próbie. Za lot oficjalny uznaje się próbę wykonaną w czasie startowym, zakończoną lądowaniem.
Zawodnikowi przysługuje nowy czas startowy, jeśli sędziowie potwierdzą zderzenie w locie jego modelu z innym lecącym modelem. W takim przypadku zawodnik jest zobowiązany do

niezwłocznego lądowania. Kontynuowanie lotu będzie uznane za rezygnację z dodatkowego czasu startowego.

8. Dyskwalifikacja

Zawodnik nie otrzyma punktów za wykonany lot w przypadku:
a) rażącego naruszenia zasad bezpieczeństwa określonych przez organizatora zawodów
b) sterowania modelem przez inną osobę
c) odpadnięcia jakiejkolwiek części modelu podczas lotu (z wyłączeniem lądowania)

9. Organizacja zawodów

Podczas odprawy z zawodnikami przed rozpoczęciem zawodów powinna zostać określona liczba zaplanowanych rund, o której decyduje sędzia główny w porozumieniu z organizatorem zawodów. Minimalna liczba rund wynosi 3. Maksymalna liczba rund nie jest określona i jest uzależniona od pogody, liczby zawodników oraz możliwości organizatora. W każdej rundzie zawodnicy zostają podzieleni przez organizatora na grupy w sposób wykluczający konflikt częstotliwości aparatur sterujących, zgłoszonych przez zawodników. Przed ogłoszeniem czasu startowego zawodnikom przysługuje 5. minutowy czas przygotowawczy, który może każdorazowo ulegać skróceniu po zgłoszeniu gotowości do startu przez wszystkich zawodników przydzielonych do danej grupy.

10. Loty konkursowe

- Przed startem pilot jest zobowiązany do zademonstrowania sędziemu chronometrażyście sposobu włączania i wyłączania silnika oraz sposobu sygnalizowania wykonania tych czynności podczas lotu
- Start powinien nastąpić w wyznaczonej dla zawodnika strefie startu/lądowania po ogłoszeniu przez sędziego głównego rozpoczęcia czasu startowego.
- Celem rywalizacji sportowej jest uzyskanie jak największej liczby punktów przyznawanych za długotrwałość lotu ślizgowego (mierzonego od chwili wyłączenia silnika napędowego) oraz za celność lądowania
- Czas pracy silnika podczas próby jest nieograniczony
- Maksymalny czas lotu ślizgowego wynosi 330 sekund. Za każdą pełną sekundę lotu ślizgowego przyznany zostaje 1 pkt. Za każdą pełną sekundę lotu ślizgowego powyżej 330 sekund zostaje odjęty 1 pkt. karny.
- Czas startowy wynosi 360 sekund. Za każdą pełną sekundę lotu po zakończeniu czasu startowego zostaje odjęty 1 pkt. karny
- Dodatkowe punkty zostaną przyznane za celność lądowania zgodnie z tabelą:

Odległość od punktu do lądowania do nosa modelu, w metrach	Liczba punktów za celność lądowania	Odległość od punktu do lądowania do nosa modelu, w metrach	Liczba punktów za celność lądowania
1	50	7	20
2	45	8	15
3	40	9	10
4	35	10	5
5	30	> 10	0
6	25		

Warunkiem przyznania dodatkowych punktów za celność lądowania jest nienaganne – bezpieczne przyziemienie modelu.
Dodatkowe punkty za celność lądowania nie zostaną przyznane w następujących przypadkach:

~ podczas lądowania model dotknie zawodnika lub pomocnika
~ zawodnik lub pomocnik dotknie modelu przed dokonaniem pomiaru odległości przez sędziego
~ przyziemienie (pierwszy kontakt modelu z ziemią) nastąpi po zakończeniu czasu startowego
~ podczas lądowania od modelu oddzieli się jakakolwiek jego część
~ model ulegnie uszkodzeniu podczas lądowania
~ pierwszy kontakt modelu z ziemią nastąpi inną jego częścią niż kadłub
~ model zostanie „wbity" w ziemię (ogon modelu po wylądowaniu nie będzie stykał się z ziemią) lub dojdzie do jego kapotażu

W każdej grupie wykonującej lot, zawodnik, który uzyska najwięcej punktów zgodnie z zasadą: liczba punktów za długotrwałość lotu ślizgowego – liczba punktów karnych + premia za celność lądowania, zostanie zwycięzcą tej grupy i otrzyma w danej rundzie 1000 punktów.
Wynik lotu pozostałych zawodników rywalizujących w danej grupie zostaje ustalony poprzez przeliczenie proporcjonalne uwzględniające uzyskaną liczbę punktów za wykonany lot w stosunku do liczby punktów zwycięzcy danej grupy, zgodnie z wzorem:

$$\textit{Wynik lotu} = \frac{\textit{Liczba punktów uzyskanych przez zawodnika x 1000}}{\textit{Liczba punktów uzyskanych przez zwycięzcę grupy (przed przeliczeniem)}}$$

Przeliczony wynik należy zapisać z dokładnością do jednego miejsca dziesiętnego (1/10 punktu).

12. Klasyfikacja

Jeśli w zawodach rozegrano 4 rundy to suma punktów (po przeliczeniu) uzyskanych w tych lotach decyduje o zajętym miejscu. Jeśli rozegrano więcej niż 4 rundy, to najsłabszy wynik (przeliczony) uzyskany przez danego zawodnika skreśla się. W przypadku uzyskania wyniku remisowego, o kolejności miejsc od 1. do 3. rozstrzyga dodatkowy (dogrywkowy) lot. W locie dogrywkowym czas startowy zostaje ograniczony do 90 s, a maksymalny czas lotu ślizgowego – do 60 s. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.