

Regeln

Kärntner Seglerhochstartwettbewerb

1. Allgemeinbestimmungen

- Jeder Teilnehmende Pilot hat eine gültige österreichische Aeroclub Mitgliedschaft vorzuweisen.
- Jeder Pilot darf einen Helfer einsetzen.
- Am Flugfeld sind maximal der Pilot und sein Helfer erlaubt, alle anderen Personen haben sich hinter einer von der Wettbewerbsleitung festgelegten Linie aufzuhalten.
- Der Hochstart erfolgt durch zwei gleichwertige Gummiseile. Die festgelegten Startpositionen, definiert durch den von der Wettbewerbsleitung definierten Gummizug, werden durch je eine Startlinie markiert, welche beim Start der Modelle durch den Piloten oder ihre Helfer einzuhalten ist.
- Die Gegner werden durch Auslosung ermittelt. Bleibt ein Pilot in der ersten oder zweiten Runde ohne Gegner, so steigt dieser durch ein „Freilos“ in die nächste Runde auf und bestimmt in dieser mittels Ziehung als erster seinen Gegner.
- Die Verlierer aus der ersten und zweiten Runde kommen in eine sogenannte Hoffnungsrunde, in der die Gegner ebenfalls durch das Los ermittelt werden und nur ein Flug durchgeführt wird. Die Sieger steigen in die nächste Runde auf, bei einem Unentschieden wird der Flug Wiederholt.
- Ab der dritten Runde gibt es kein Freilos mehr, sondern wird der für eine gerade Anzahl der Paarungen fehlende Piloten anhand der Flugzeiten der vorhergegangenen Runden nach folgenden Regeln bestimmt:
 - der Verlierer mit den meisten vier Minuten Flügen, oder bei Nichtvorhandensein dieser, mit der längsten Wertungs- Flugzeit (bis max. vier Min.) und gültiger Landung, steigt in die nächste Runde auf.
 - Sollten zwei oder mehrere Piloten die gleiche Anzahl von vier Minuten Flügen haben, wird der Aufsteiger durch einen Entscheidungsflug, das sogenannte „Stechen“ ermittelt.
- Die Flugzeiten werden durch die Zeitnehmer, unter der Kontrolle des Flugleiters, ermittelt.
- Wenn der Bewerb beim Ausfliegen um die Plätze 1 bis 4 nicht beendet werden kann, so wird dieser beim nächsten Bewerb am Beginn weitergeführt. Sollte ein Pilot zu diesem Bewerb nicht erscheinen, wird dieser automatisch an den 4. Platz gereiht
- Wenn die Windrichtung zu sehr abweicht oder sogar Rückenwind aufkommt, ist die Wettbewerbsleitung berechtigt den Wettbewerb zu unterbrechen und die Startstrecke umzubauen.
- Bei konstanter Windstärke von mehr als 8 m/s, über einem Zeitraum von länger als 30 Minuten, ist der Wettbewerb von der Wettbewerbsleitung gänzlich abzubrechen. Sind allerdings dem örtlichen Wettbewerbsleiter die Windverhältnisse bekannt und er aus eigener Erfahrung eine Normalisierung der Windverhältnisse in absehbarer Zeit vorhersagen kann, kann der Bewerb weitergeführt werden. Der Wettbewerbsleitung steht es auch frei, über einen Wettbewerbsabbruch eine Abstimmung einzuberufen, wobei in diesem Fall der Wettbewerbsleiter selbst ein Stimmrecht bekommt, um gegebenen Falles ein Stimmergebnis nach der 50+1 Regel zu erzielen.
- Jeder Teilnehmer fliegt auf eigene Gefahr und Haftung, er hat einen Versicherungsschutz nachzuweisen. Ansprüche gegenüber dem Veranstalter, den Organisatoren sowie den Teilnehmern untereinander sind ausgeschlossen. Alle Rechte sind der Organisatoren vorbehalten.

2. Startgelder

- **Erwachsene € 15,-** der Betrag wird aufgeteilt auf € 10,- Preisgelder am Schlussbewerb
€ 5,- für den Austragenden Verein
- **Jugendliche € 5,-**

Regeln

Kärntner Seglerhochstartwettbewerb

3. Modell

- Jeder Pilot darf ein Wettbewerbsmodell und ein Ersatzmodell mit maximal 2,80 Meter Spannweite inklusive Winglets ohne Variometer verwenden.
- Das Modell muss einen Handstart absolvieren können und flugfähig sein. Ist dem nicht so, wird der Flug mit Null gewertet. In der nächsten Runde kann der Pilot das reparierte Modell oder das Ersatzmodell verwenden.
- Ein Ersatzmodell kann erst dann zu Einsatz kommen, wenn das Wettbewerbsmodell durch ein technisches Gebrechen oder Beschädigung nicht mehr flugfähig ist. Dies ist unverzüglich dem Wettbewerbsleiter mitzuteilen und das Modell ihm zur Prüfung vorzulegen.
- Bei Gebrechen oder Beschädigungen entscheidet der Wettbewerbsleiter über die Flugfähigkeit des Modells.
- Mutwillig herbeigeführte Gebrechen oder Beschädigungen werden nicht toleriert und führen gegeben Falls zur Disqualifikation des Piloten.

4. Start

- Das Startzeichen wird durch den Wettbewerbsleiter erteilt.
- Sollten sich beim Start die Seile kreuzen, liegt die Entscheidung über eine Startwiederholung beim Wettbewerbsleiter.

5. Landefeld

- Das Landefeld wird als ein viereckiges Feld, mit einer Größe von ca. 40 m x 10 m, vom wettbewerbsaustragenden Verein vorbereitet und gekennzeichnet. Die durch vier Eckpunkte definierten Grenzlinien des Landefeldes werden durch geeignete Hilfsmittel optisch deutlich erkennbar gemacht.
- Der Austragende Verein hat bis ca. eine Stunde vor Wettbewerbsbeginn das Landefeld vorzubereiten und abzustecken, wobei bei der topografischen Ausrichtung, Landefeldgröße und Art der Grenzlinien Kenzeichnung nach „local rule“ Prinzip vorgegangen wird, um bestmögliche Wettbewerbsbedingungen zu gewährleisten.

6. Wettbewerbsablauf

- Die Piloten haben sich nach dem Aufruf zum Start innerhalb von maximal zwei Minuten an den Startlinien einzufinden. Sollte ein Pilot das zwei minütige Startfenster nicht einhalten, wird sein Flug mit Null gewertet.
- Der Start wird von den Startlinien aus durchgeführt, welche vom Piloten und ihren Starthelfern zwingend einzuhalten ist.
- Die Rahmenflugzeit, beginnend mit dem Start und endend mit dem Stillstand des Flugmodells bei der Landung, beträgt sechs Minuten und wird durch die Wettbewerbsleitung überwacht. Die maximale, wertungsrelevante Flugzeit beträgt 4 Minuten.
- Wird die Flugzeit von vier Minuten nicht erreicht, gilt der Pilot mit der längeren Flugzeit und gültiger Landung als Sieger.
- Wird die Rahmenflugzeit von 6 Minuten überschritten, wird der Flug mit Null gewertet.
- Ab drei Minuten Flugzeit ist die Zeit, für die Piloten deutlich hörbar, vom Wettbewerbsleiter anzusagen. Die Zeitanzeige hat ab einer Flugzeit von 3'30" alle 10 Sekunden zu erfolgen.

Regeln

Kärntner Seglerhochstartwettbewerb

- Ein Durchgang besteht aus zwei Einzelflügen, wobei für den Start beide Hochstartseile abwechselnd verwendet werden. Erbringt ein Durchgang keine Entscheidung, wird ein dritter Flug (Stechen) zur Entscheidung ausgetragen.
- Wird jedoch von beiden Piloten die maximale, wertungsrelevante Flugzeit von vier Minuten erreicht, muss eine Punktlandung nach den Regeln einer gültigen Landung erfolgen. In diesem Fall ist jener Pilot Sieger, dessen Modells Rumpfspitze sich näher am markierten Landepunkt befindet. (Siehe Punkt 7 „Landung“)
- Ungeachtet der Flugzeit wird bei einer Außenlandung der Flug mit Null gewertet.

7. Landung

- Die Piloten werden angehalten sich ab 3'30" Flugzeit auf die Landung einzustellen.
- Das markierte Landefeld darf während des Landevorgangs vom Piloten oder seinem Helfer nicht betreten werden.
- Die Landung muss im markierten Landefeld erfolgen. Sollte das Flugmodell die markierte Landefeldlinie nach außen verschieben und die Rumpfspitze somit außerhalb des Landefeldes zum Stillstand kommen, wird der Flug mit Null gewertet.
- Kommt das Modell genau auf der markierten Landefeldlinie zum Stillstand, wird der Flug als gültig gewertet.
- Stecklandungen sind nicht erlaubt! Eine Stecklandung liegt vor, wenn das Rumpfe des Modells nach der Landung **nicht** auf dem Boden aufliegt.
- Welcher von den Piloten als erster landet, wird unter den Piloten ausgesprochen und der Flugleitung laut und deutlich bekanntgegeben.
- Wird die Flugzeit von vier Minuten erreicht, hat der erste zu landende Pilot eine Minute Zeit zur Landung. Das heißt, dass für diesen die vorgegebene Rahmenzeit bereits bei fünf Minuten endet, damit dem zweiten Piloten ebenfalls eine Minute Zeit zur Landung verbleibt und die gesamte Rahmenzeit von sechs Minuten eingehalten werden kann.
- Im Falle einer Punktlandung geht jener Pilot als Sieger hervor, dessen Modells Rumpfspitze sich näher am markierten Landepunkt befindet. Dies wird vom Wettbewerbsleiter eigens geprüft bzw. wenn nötig, ausgemessen.
- Sollten sich die Piloten bei der Punktlandung behindern, wird eine Landewiederholung absolviert.

8. Einzelwertungen / Endwertung

8.1) Wertungs- und Landepunkte der einzelnen Wettbewerben

- Bei Wetterbedingten Abbrüchen erhält jeder Pilote vier Punkte und zusätzlich die erzielten Landepunkt.
- **Landepunkt:** Wird im Durchgang eine Flugzeit von vier Minuten erreicht und eine gültige Landung absolviert, erhält der Pilot einen Landepunkt, der in die Endwertung eingeht

Regeln

Kärntner Seglerhochstartwettbewerb

<u>Wertungspunkte:</u>	1. Platz	15 Punkte
	2. Platz	13 Punkte
	3. Platz	11 Punkte
	4. Platz	9 Punkte
	5. Platz	7 Punkte
	6. Platz	5 Punkte
	7. Platz	4 Punkte
	8. Platz	3 Punkte
	9. Platz	2 Punkte
	10. Platz	1 Punkt

8.2) Endwertung

- Es werden fünf Teilwettbewerbe absolviert.
- Sollte ein sechster Bewerb zustande kommen, gibt es in der Endwertung einen Streichbewerb. Das heißt, dass bei jedem Piloten individuell ein Teilwettbewerb mit der niedrigsten Punkteanzahl zu Gänze aus der Gesamtwertung herausgenommen wird, womit kein Punkt aus diesem in die Gesamtwertung einfließt.
- Beim Streichbewerb verfallen auch die dazugehörigen Landepunkte.
- In die Endwertung werden nur Ergebnisse von Piloten mit mindestens drei gültigen Teilwettbewerbswertungen aufgenommen.
- In der Endwertung wird die Rangfolge der Piloten anhand der in den Teilwettbewerben erreichten Punkte und der dazu gehörigen Landepunkte, ggf. abzüglich des Streichbewerbs, ermittelt.

9. Sonstiges

- Um für alle Piloten einen fairen Ablauf der Wettbewerbe sicherzustellen wird an diese appelliert, Meinungen und Anregungen zu Änderungen nicht während eines laufenden Bewerbs einzubringen.
- Beschwerden werden nur in schriftlicher Form und gegen Zahlung eines Unkostenbeitrages von € 15,- entgegengenommen.