

Przepisy techniczne w klasach narodowych modeli swobodnie latających
(F1H, F1G, F1K, F1P, F1S)

Podane poniżej przepisy poszczególnych klas modeli należy stosować łącznie z odpowiednimi działami Kodeksu Sportowego FAI

I. KLASA F1H– modele szybowców swobodnie latających

1. Definicja

Model szybowca swobodnie latającego, to model latający bez napędu, w którym siła nośna wytwarzana jest przez siły aerodynamiczne działające na płaty nośne nieruchome względem modelu (tzn. nie wykonujące ruchu obrotowego ani wahadłowego), a podlegające jedynie zmianom wysklepienia profilu albo kąta nastawienia płata w locie.

2. Charakterystyka techniczna modeli:

F1H

- * Maksymalna powierzchnia nośna 18 dm²
- * Minimalna masa 220g
- * Maksymalna długość holu (przy obciążeniu 20N) 50 m
- * Maksymalna długość holu dla lotów dogrywkowych (przy obciążeniu 20N) 25mi 15 m
- * Zawodnik może zgłosić do zawodów 3 oznakowane modele

3. Liczba lotów

- a)Každy zawodnik uprawniony jest do wykonania pięciu lotów oficjalnych.
- b)Každy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego w każdej kolejce. Czas trwania kolejek musi być ogłoszony wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut.

4. Definicja lotu oficjalnego

- a)Czas osiągnięty w pierwszej próbie, chyba że ta próba jest nieudana. Jeżeli próba jest nieudana i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie rejestrowany jest jako oficjalny.
- b)Czas osiągnięty w drugiej próbie. Jeśli druga próba jest również nieudana, wówczas zawodnik otrzymuje zero punktów za ten lot.

5. Definicja nieudanej próby

Próba jest uznana za nieudaną, jeżeli model wystartuje i wydarzy się przynajmniej jeden z podanych przypadków. Jeżeli którykolwiek z podanych przypadków nastąpi podczas pierwszej próby, zawodnik uprawniony jest do wykonania drugiej próby.

- a) Czas trwania lotu jest krótszy niż 20 sekund.
- b) Szybowiec powraca na ziemię z niewyczepionym holem.
- c) Moment wyczepienia holu nie może być dokładnie określony przez chronometrażystów.
- d) Jeśli jakkolwiek część oddzieli się od modelu w czasie startu lub podczas lotu.

- e) Jeśli jest to oczywiste dla chronometrażystów, że zawodnik stracił kontakt z holem i zawodnik zdecyduje się na zgłoszenie próby.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona jeżeli:

- a) Podczas startu model zderzy się z osobą (inną niż ta, która model wypuszcza).
 - b) Podczas holowania model zderzy się z modelem w locie swobodnym (ale nie z modelem holowanym lub z holem) i holowanie nie może być kontynuowane w sposób normalny
 - c) Podczas lotu model zderzy się z innym modelem lub z holem (innym niż własny).
- Jeżeli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania próby za lot oficjalny, nawet jeżeli żądanie zgłoszone jest po zakończeniu próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas każdego lotu oficjalnego wynosi 2 minuty. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Sędzia Główny może zezwolić na zmianę maksymalnego czasu lotu dla danej kolejki. Zmiana ta musi być ogłoszona przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a) Do ostatecznej klasyfikacji brany jest całkowity czas pięciu lotów oficjalnych.
- b) W przypadku remisu, w celu ustalenia czołowych lokat indywidualnych, należy rozegrać dodatkowe loty dogrywkowe bezpośrednio po zakończeniu ostatniej kolejki. Sędzia Główny podaje maksymalny czas lotu dogrywkowego, przydziela każdemu dogrywającemu się zawodnikowi parę sędziów chronometrażystów i po stwierdzeniu gotowości wszystkich zawodników sygnałem dźwiękowym sygnalizuje moment równoczesnego startu wszystkich modeli. Długość holu w pierwszym locie dogrywkowym wynosi 25 m. W przypadku gdy pierwsza próba lotów nie spowoduje rozstrzygnięcia zawodów sędzia główny w identyczny sposób przeprowadza drugą (i kolejne próby), przy czym długość holu wynosi 15 m. W każdej kolejce lotów dogrywkowych zawodnik może wykonać tylko jedną próbę bez możliwości jej powtórzenia.

9. Chronometraż

Całkowity czas lotu mierzony jest od momentu wyczepienia modelu z holu do zakończenia lotu.

10. Liczba pomocników

Zawodnik ma prawo posiadać na linii startu jednego pomocnika. Pomocnikiem tym powinien być jego instruktor lub opiekun.

11. Przybory startowe

- a) Start modelu musi odbywać się za pomocą pojedynczej linki holowniczej, której długość łącznie z osprzętem startowym i urządzeniem wyczepiającym nie może przekraczać 50m przy sile rozciągającej 20 N. (lotach dogrywkowych 25m i 15m)
- b) Jakiegokolwiek urządzenia przymocowane do linki holowniczej nie mogą być odrzucone przez zawodnika pod karą unieważnienia lotu. Zawodnikowi wolno wypuścić linkę holowniczą wraz z lekkim uchwytem (tzn. pierścieniem, chorągiewką lub małą piłką gumową) zamocowanym na jej końcu.
- c) W celu ułatwienia obserwacji modelu i pomiaru czasu, hol musi być wyposażony w chorągiewkę o minimalnej powierzchni 2,5 dm², która powinna być zamocowana bezpośrednio do holu.

- d) Zabrania się mocowania do linki holowniczej jakichkolwiek pomocniczych urządzeń ustateczniających.

12. Organizacja startów

- a) Zawodnik w czasie startu musi pozostawać na ziemi i osobiście obsługiwać urządzenia startowe.
- b) Zawodnikowi pozostawia się pełną swobodę ruchów, aby mógł jak najlepiej wykorzystać linkę holowniczą, jednak nie wolno mu wypuszczać z rąk urządzeń startowych.
- c) Model musi być wypuszczony przez pomocnika w odległości nie większej niż 5 metrów od słupka wyznaczającego pozycję startową.

II. KLASA FIG – modele swobodnie latające z napędem gumowym

1. Definicja

Model z napędem gumowym jest to model latający, w którym do napędu służy energia nagromadzona w skręconych lub rozciągniętych splotach z materiału sprężystego, a siła nośna jest wytwarzana przez siły aerodynamiczne działające na płyty nośne nieruchome względem modelu w locie (tzn. powierzchnie, które nie wykonują ruchu obrotowego ani ruchu wahadłowego).

2. Charakterystyka techniczna

- * Minimalna masa bez napędu 70 g
- * Maksymalna masa nasmarowanego napędu gumowego 10 g
- * Zawodnik może zgłosić do zawodów 3 modele

3. Liczba lotów

- a) Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania pięciu lotów oficjalnych.
- b) Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego w każdej kolejce. Czas kolejek musi być ogłoszony wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut.

4. Definicja lotu oficjalnego

- a) Czas uzyskany w pierwszej próbie, chyba że próba ta jest nieudana zgodnie (jeżeli próba jest nieudana zgodnie, i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie rejestrowany jest jako oficjalny).
- b) Czas uzyskany w drugiej próbie. Jeżeli druga próba jest nieudana zgodnie wówczas zawodnik otrzymuje zero punktów za lot.

5. Definicja nieudanej próby

Próba uznana jest za nieudaną, jeśli model wystartuje i zdarzy się jeden z podanych niżej przypadków. Jeśli nastąpi to podczas pierwszej próby, zawodnik ma prawo do wykonania drugiej próby.

- a) Czas lotu był krótszy niż 20 sekund.
- b) Podczas startu lub w czasie lotu od modelu oddzielił się jakakolwiek część.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona jeżeli model zderzy się z innym modelem w locie lub jeżeli w czasie startu model zderzy się z osobą (inną niż sam zawodnik). Jeśli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania lotu za oficjalny, nawet gdy żądanie to jest zgłoszone po zakończeniu próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas trwania każdego lotu oficjalnego wynosi 2 minuty. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Sędzia Główny może zezwolić na zmianę maksymalnego czasu lotu w danej kolejce. Zmiana ta musi być podana przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a) Do końcowej klasyfikacji przyjmuje się całkowity czas uzyskany przez zawodnika w 5-ciu lotach.
- b) W przypadku remisu, w celu ustalenia lokat indywidualnych należy wykonać loty dogrywkowe natychmiast po zakończeniu ostatniego lotu w danej konkurencji. Loty dogrywkowe zawodnicy wykonują stosując 5g napęd gumowy. Po przydzieleniu każdemu zawodnikowi oddzielnej pary sędziów chronometrażystów, przygotowaniu do startu wszystkich dogrywających się zawodników, na sygnał sędziego głównego zawodnicy rozpoczynają nakręcanie gumy. Czas nakręcania gumy wynosi 5 min. Po tym czasie zawodnicy startują równocześnie na sygnał dźwiękowy dany przez sędziego głównego. Brak gotowości zawodnika do startu po czasie 5 min (np. na skutek zerwania napędu gumowego) wyklucza Go z lotu dogrywkowego. W lotach dogrywkowych w każdej kolejce zawodnik ma prawo tylko do jednej próby bez możliwości jej powtórzenia

9. Chronometraż

Całkowity czas lotu mierzony jest od momentu startu modelu do zakończenia lotu.

10. Liczba pomocników

Każdy zawodnik może posiadać jednego pomocnika na linii startu (którym powinien być jego instruktor lub opiekun).

11. Start modelu

- a) Starty odbywają się z ręki, zawodnik musi pozostawać na ziemi (skok jest dozwolony).
- b) Każdy zawodnik musi osobiście nakręcić gumę i wypuścić model.
- c) Model musi być wypuszczony w odległości nie większej niż 5 metrów od słupka wyznaczającego pozycję startową.
- d) Nagrzewanie gumy jest zabronione.

III. KLASA F1K - modele swobodnie latające z silnikami na gaz CO₂

1. Definicja

Model klasy F1K, to model latający napędzany silnikiem na gaz CO₂, w którym siła nośna wytwarzana jest przez siły aerodynamiczne działające na płaty nośne nieruchome względem modelu (tzn. nie wykonujące ruchu obrotowego ani wahadłowego), a podlegające jedynie zmianom wysklepienia profilu albo kąta nastawienia płata w locie.

2. Charakterystyka techniczna modeli:

- * Maksymalna powierzchnia nośna 12 dm²
 - * Minimalna masa (bez gazu CO₂) 75g
 - * Maksymalna pojemność zbiornika na gaz CO₂ 2cm³
- Pojemność rurek łączących zbiornik z silnikiem liczona jest tylko wówczas, gdy ich średnica zewnętrzna jest większa niż 2 mm
- * Zawodnik może zgłosić do zawodów 3 oznakowane modele

3. Liczba lotów

- a) Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania pięciu lotów oficjalnych.
- b) Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego w każdej kolejce. Czas trwania kolejek musi być ogłoszony wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut.

4. Definicja lotu oficjalnego

- a) Czas osiągnięty w pierwszej próbie, chyba że ta próba jest nieudana. Jeżeli próba jest nieudana i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie rejestrowany jest jako oficjalny.

- b) Czas osiągnięty w drugiej próbie. Jeśli druga próba jest również nieudana, wówczas zawodnik otrzymuje zero punktów za ten lot.

5. Definicja nieudanej próby

Próba jest uznana za nieudaną, jeżeli model wystartuje i wydarzy się przynajmniej jeden z podanych przypadków. Jeżeli którykolwiek z podanych przypadków nastąpi podczas pierwszej próby, zawodnik uprawniony jest do wykonania drugiej próby.

- a) Czas trwania lotu jest krótszy niż 20 sekund.
- d) Jeśli jakkolwiek część oddzieli się od modelu w czasie startu lub podczas lotu.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona jeżeli:

- a) Podczas startu model zderzy się z osobą (inną niż ta, która model wypuszcza).
- c) Podczas lotu model zderzy się z innym modelem
Jeżeli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania próby za lot oficjalny, nawet jeżeli żądanie zgłoszone jest po zakończeniu próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas każdego lotu oficjalnego wynosi 2 minuty. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Sędzia Główny może zezwolić na zmianę maksymalnego czasu lotu dla danej kolejki. Zmiana ta musi być ogłoszona przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a) Do ostatecznej klasyfikacji brany jest całkowity czas pięciu lotów oficjalnych.
- b) W przypadku remisu, w celu ustalenia czołowych lokat indywidualnych, należy rozegrać dodatkowe loty dogrywkowe bezpośrednio po zakończeniu ostatniej kolejki. Sędzia główny ustala maksymalny czas lotu oraz czas trwania dogrywki. W pierwszej kolejce dogrywkowej zawodnik uruchamia silnik i odczekuje 1 min czasu zanim model wypuści. W czasie tej minuty i w chwili wypuszczenia nie może regulować silnika. W kolejnych lotach dogrywkowych czasy wyczekiwania z pracującym silnikiem zwiększa się o 1 min.

9. Chronometraż

Całkowity czas lotu mierzony jest od momentu chwili wypuszczenia modelu do jego lądowania.

10. Liczba pomocników

Zawodnik ma prawo posiadać na linii startu jednego pomocnika. W przypadku juniora lub młodzika pomocnikiem tym powinien być jego instruktor lub opiekun.

11. Organizacja startów

- a) Zawodnik pozostając na ziemi w odległości nie większej od chronometrażystów aniżeli 5m wypuszcza model z ręki. Skok jest dozwolony.
- b) Napełnianie zbiornika odbywa się pod kontrolą chronometrażystów. Nie zezwala się na sztuczne chłodzenie silnika inne niż wypuszczenie gazu ze zbiornika modelu

IV. KLASA F1P - modele swobodnie latające z napędem silnikowym

1. Definicja

Model z napędem spalinowym to model latający, w którym do napędu służy energia dostarczana przez silnik spalinowy tłokowy, a siła nośna jest wytwarzana przez siły aerodynamiczne działające na płaty nośne nieruchome względem modelu w locie (tzn. powierzchnie, które nie wykonują ruchu obrotowego ani ruchu wahadłowego), wahadłowego podlegające jedynie zmianom wysklepienia profilu albo kąta nastawienia płata w locie.

2. Charakterystyka techniczna modeli z napędem spalinowym F1P

- Minimalna powierzchnia nośna skrzydeł **26dm²**
- Maksymalna rozpiętość skrzydeł **1,5 m**
- Minimalna masa całkowita **280 g**
- Maksymalny czas pracy silnika od chwili wypuszczenia modelu **5 s**
- Maksymalna pojemność skokowa silnika (silników) **1,00 cm³**
- Zezwala się wyłącznie na jedną zmianę kąta zaklinowania skrzydła lub statecznika lub zmianę wysklepienia profilu w czasie lotu przed uruchomieniem determalizatora.
- Stosowanie jakichkolwiek przedłużeń ujęć dla gazów spalinowych po zewnętrznej stronie kanałów wylotowych jest niedozwolone.
- Silnik musi napędzać śmigło bezpośrednio, nie zezwala się na używanie przekładni.
- Nie dopuszcza się używania hamulców mechanicznych celu zatrzymania silnika.
- Zawartość nitrometanu w paliwie max. 10%.
- Zawodnik może zgłosić do zawodów maksymalnie 4 modele.

3. Liczba lotów

- a. Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania pięciu lotów oficjalnych.
- b. Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego oficjalnego każdej kolejce. Czas trwania kolejek musi być podany wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut.

4. Definicja lotu oficjalnego

- a. Czas uzyskany w pierwszej próbie, chyba że próba ta jest nieudana zgodnie z pkt. 5. (Jeżeli próba jest nieudana z powodu opisanego w pkt.5.a i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie jest rejestrowany jako czas oficjalny).
- b. Czas uzyskany w drugiej próbie. Jeżeli druga próba jest również nieudana, zgodnie z pkt.5, wówczas zawodnik otrzymuje za lot zero punktów.

5. Definicja nieudanej próby

Próba uznana jest za nieudaną, jeżeli model wystartuje i nastąpi przynajmniej jeden z podanych niżej przypadków. Jeżeli zdarzy się to podczas pierwszej próby, wówczas zawodnik ma prawo do wykonania drugiej próby.

- a. Czas lotu jest krótszy niż 20 sekund.
- b. Czas pracy silnika przekroczy 7 sekund od chwili wypuszczenia modelu.

- c. Od modelu oddzieli się jakakolwiek część podczas startu lub lotu.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona, jeżeli model zderzy się z innym modelem w locie lub jeżeli podczas startu model zderzy się z inną osobą (ale nie z zawodnikiem, który model wypuszcza). Jeżeli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania lotu za oficjalny, nawet jeżeli zadanie jest zgłoszone pod koniec próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas lotów oficjalnego wynosi 2 minuty. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Jury może zezwolić na zmianę maksymalnego czasu dla danej kolejki. Zmiana ta musi być ogłoszona przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a. Do końcowej klasyfikacji przyjmuje się całkowity czas uzyskany przez zawodnika w pięciu lotach oficjalnych.
- b. W przypadku remisu, w celu ustalenia lokat indywidualnych, należy wykonać dodatkowe loty dogrywkowe natychmiast po wykonaniu ostatniego lotu w danej konkurencji. Maksymalny czas pracy silnika zmniejsza się do 3 s. Po stwierdzeniu gotowości do startu wszystkich zawodników, którzy wykonują lot dogrywkowy, Sędzia Główny ustala trzyminutowy okres czasu, w ciągu którego wszyscy zawodnicy wykonujący loty dogrywkowe muszą uruchomić silniki i wypuścić modele. W ciągu tych 3 minut zawodnik ma prawo do wykonania drugiej próby, jeżeli pierwsza próba była nieudana zgodnie z pkt. 5.

9. Chronometraż

- a. Pomiar czasu odbywa się od momentu startu do zakończenia lotu.
- b. Czas pracy silnika musi być mierzony przez 2 chronometrażystów elektronicznymi sekundomierzami z odczytem cyfrowym o dokładności pomiaru przynajmniej 1/100 sekundy. Czas pracy silnika jest średnią dwóch zmierzonych czasów, sprowadzoną do 1/10 sekundy w dół.

10. Liczba pomocników

Zawodnik ma prawo posiadać na linii startu jednego pomocnika.

11. Organizacja startów

- a. Start odbywa się z ręki, zawodnik musi pozostawać na ziemi (skok jest dozwolony).
- b. Każdy zawodnik musi osobiście uruchomić silnik i wypuścić model.
- c. Model musi być wypuszczony w odległości nie większej niż 5 metrów od słupka wyznaczającego pozycję startową.

I. KLASA FIS– modele szybowców latających skrzydeł

1. Definicja

Model szybowca latającego skrzydła, to model latający bez napędu, w którym siła nośna wytwarzana jest przez siły aerodynamiczne działające na płaty nośne

nieruchome względem modelu (tzn. nie wykonujące ruchu obrotowego ani wahadłowego), a podlegające jedynie zmianom wysklepienia profilu albo kąta nastawienia płata w locie. W modelu latającego skrzydła płat nośny i usterzenie poziome tworzą integralną całość a ich połączenie nie zawiera „ukrytego kadłuba”.

Oznacza to, że głębokość płaszczyzny nośnej (G_i) latającego skrzydła (mierzona prostopadle do krawędzi natarcia lub spływu) w miarę oddalania się od kadłuba (dla kolejnych wartości L_i) może być taka sama lub może się zmniejszać (Rys.A dołączonego schematu). Przedstawione rozwiązania na rys.B,C,D nie spełniają powyższego warunku i dlatego, zgodnie z definicją, nie są to latające skrzydła klasy FIS.

2. Charakterystyka techniczna :

* Maksymalna powierzchnia nośna	150 dm ²
* Maksymalna masa	5000g
* Maksymalna długość holu (przy obciążeniu 20N)	50 m
* Maksymalna długość holu dla lotów dogrywkowych (przy obciążeniu 20N) 25m i 15 m	
* Zawodnik może zgłosić do zawodów 3 oznakowane modele	

3. Liczba lotów

- Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania pięciu lotów oficjalnych.
- Każdy zawodnik uprawniony jest do wykonania jednego lotu oficjalnego w każdej kolejce. Czas trwania kolejek musi być ogłoszony wcześniej i nie może być krótszy niż 30 minut i dłuższy niż 90 minut.

4. Definicja lotu oficjalnego

- Czas osiągnięty w pierwszej próbie, chyba że ta próba jest nieudana. Jeżeli próba jest nieudana i zawodnik nie wykona drugiej próby, wówczas czas uzyskany w pierwszej próbie rejestrowany jest jako oficjalny.
- Czas osiągnięty w drugiej próbie. Jeśli druga próba jest również nieudana, wówczas zawodnik otrzymuje zero punktów za ten lot.

5. Definicja nieudanej próby

Próba jest uznana za nieudaną jeżeli model wystartuje i wydarzy się przynajmniej jeden z podanych przypadków. Jeżeli którykolwiek z podanych przypadków nastąpi podczas pierwszej próby, zawodnik uprawniony jest do wykonania drugiej próby.

- Czas trwania lotu jest krótszy niż 20 sekund.
- Szybowiec powraca na ziemię z niewyczepionym holem.
- Moment wyczepienia holu nie może być dokładnie określony przez chronometrażystów.
- Jeśli jakkolwiek część oddzieli się od modelu w czasie startu lub podczas lotu.
- Jeśli jest to oczywiste dla chronometrażystów, że zawodnik stracił kontakt z holem i zawodnik zdecyduje się na zgłoszenie próby.

6. Powtórzenie próby

Próba może być powtórzona jeżeli:

- Podczas startu model zderzy się z osobą (inną niż ta, która model wypuszcza).
- Podczas holowania model zderzy się z modelem w locie swobodnym (ale nie z modelem holowanym lub z holem) i holowanie nie może być kontynuowane w sposób normalny
- Podczas lotu model zderzy się z innym modelem lub z holem (innym niż własny).
Jeżeli model kontynuuje lot w sposób normalny, zawodnik może zażądać uznania próby za lot oficjalny, nawet jeżeli żądanie zgłoszone jest po zakończeniu próby.

7. Czas trwania lotów

Maksymalny czas każdego lotu oficjalnego wynosi 3 minuty. W przypadku niekorzystnych warunków atmosferycznych lub problemów z odzyskiwaniem modeli, Sędzia Główny może zezwolić na zmianę maksymalnego czasu lotu dla danej kolejki. Zmiana ta musi być ogłoszona przed rozpoczęciem kolejki.

8. Klasyfikacja

- a) Do ostatecznej klasyfikacji brany jest całkowity czas pięciu lotów oficjalnych.
- b) W przypadku remisu, w celu ustalenia czołowych lokat indywidualnych, należy rozegrać dodatkowe loty dogrywkowe bezpośrednio po zakończeniu ostatniej kolejki. Sędzia Główny podaje maksymalny czas lotu dogrywkowego, przydziela każdemu dogrywającemu się zawodnikowi parę sędziów chronometrażystów i po stwierdzeniu gotowości wszystkich zawodników sygnałem dźwiękowym sygnalizuje moment równoczesnego startu wszystkich modeli. Długość holu w pierwszym locie dogrywkowym wynosi 25 m. W przypadku gdy pierwsza próba lotów nie spowoduje rozstrzygnięcia zawodów sędzia główny w identyczny sposób przeprowadza drugą (i kolejne próby), przy czym długość holu wynosi 15 m. W każdej kolejce lotów dogrywkowych zawodnik może wykonać tylko jedną próbę bez możliwości jej powtórzenia.

9. Chronometraż

Całkowity czas lotu mierzony jest od momentu wyczepienia modelu z holu do zakończenia lotu.

10. Liczba pomocników

Zawodnik ma prawo posiadać na linii startu jednego pomocnika. Pomocnikiem tym w przypadku młodzika lub juniora powinien być instruktor lub opiekun.

11. Przybory startowe

- a) Start modelu musi odbywać się za pomocą pojedynczej linki holowniczej, której długość łącznie z osprzętem startowym i urządzeniem wyczepiającym nie może przekraczać 50m przy sile rozciągającej 20 N. (lotach dogrywkowych 25m i 15m)
- b) Jakikolwiek urządzenia przymocowane do linki holowniczej nie mogą być odrzucone przez zawodnika pod karą unieważnienia lotu. Zawodnikowi wolno wypuścić linkę holowniczą wraz z lekkim uchwytem (tzn. pierścieniem, chorągiewką lub małą piłką gumową) zamocowanym na jej końcu.
- c) W celu ułatwienia obserwacji modelu i pomiaru czasu, hol musi być wyposażony w chorągiewkę o minimalnej powierzchni $2,5 \text{ dm}^2$, która powinna być zamocowana bezpośrednio do holu.
- d) Zabrania się mocowania do linki holowniczej jakichkolwiek pomocniczych urządzeń usateczniających.

12. Organizacja startów

- a) Zawodnik w czasie startu musi pozostawać na ziemi i osobiście obsługiwać urządzenia startowe.
- b) Zawodnikowi pozostawia się pełną swobodę ruchów, aby mógł jak najlepiej wykorzystać linkę holowniczą, jednak nie wolno mu wypuszczać z rąk urządzeń startowych.
- c) Model musi być wypuszczony przez pomocnika w odległości nie większej niż 5 metrów od słupka wyznaczającego pozycję startową.

Definicja modelu latającego skrzydła klasy F15

