

# **Cross-Country: Wander-Thermikflug**

## **Wettbewerbsregeln**

**Cross-Country** bedeutet RC-Modellsegelflug ohne Zwischenlandung bei gleichzeitigem Zurücklegen einer vorgegebenen Route auf der Erde durch den Piloten zu Fuß. Die Zusammenarbeit in Teams wird durch die besondere Art der Wertung gefördert. Der Pilot mit der längsten zurückgelegten Strecke zu Fuß über Grund hat gewonnen.

### **1) Die Aufgabe:**

Die Aufgabe kann als Ziel-Rückkehr-Wanderflug oder als Rund-Wanderflug ausgeschrieben werden. Die Strecke oder der Rundkurs sollen so oft wie möglich bewältigt werden. Gestartet wird in Teams. Für das Zurücklegen bestimmter Teilstrecken werden Punkte vergeben. Das Erreichen einzelner Teilstrecken durch das ganze Team wird durch Zusatzpunkte gefördert. Am Ende wird der Pilot Sieger, der die meisten Punkte erreicht.

### **2) Wettbewerbsleitung**

Vom Veranstalter wird ein Wettbewerbsleiter ernannt, der den Sicherheitsabstand beim Start vorgibt, über die Startreihenfolge entscheidet, die Einhaltung der Startzeit kontrolliert, Teams für Nachstarter zusammenstellt und am Ende den Sieger feststellt.

Er nennt Beginn und Ende des Wettbewerbs.

Die Sicherheit auf dem Startgelände ist durch einen Flugleiter zu gewährleisten. Flugleiter kann auch der Wettbewerbsleiter sein.

### **3) Zugelassen Fluggeräte**

Zugelassen sind Modellflugzeuge ohne Eigenantrieb mit einer Masse von unter 5 Kilogramm.

### **4) Startarten**

Gestartet wird an Winden mit einheitlicher Seillänge, wenn mehrere Winden betrieben werden. Eine Mindestanzahl von drei verfügbaren Winden wird empfohlen.

### **5) Bildung von Teams**

Cross-Country ist ein Mannschaftssport. Die Zahl der Teilnehmer ist in 2er- Teams aufzuteilen. Falls die Anzahl der gemeldeten Piloten nicht durch zwei teilbar ist, kann zusätzlich auch ein 3er-Team gebildet werden.

## **6) Startzeiten und Startwiederholung**

Für jedes Team stehen pro Durchgang 10 Minuten Zeit zur Verfügung für den Start und die Suche nach Thermik. In dieser Zeit kann jeder Pilot des Teams maximal zwei Startversuche unternehmen.

## **7) Beginn der Wertung**

Die Wertung beginnt, sobald **alle Piloten eines Teams** die Startlinie überschritten haben. Ein einzelner Pilot kann die Wertung nicht beginnen.

Hat ein Team die Wertung nicht begonnen vor Ablauf der Startzeit (10 Minuten), so müssen alle Teammitglieder landen.

Das nächste Team startet immer mit ausreichendem zeitlichem und räumlichem Sicherheitsabstand.

## **8) Flugsicherheit und Außenlandungen**

Bei der Festlegung der Strecke ist darauf zu achten, dass ausreichende Möglichkeiten für eine Außenlandung gegeben sind. Jeder Pilot ist verantwortlich dafür, dass bei einer Außenlandung keine Personen, Tiere oder Sachen gefährdet werden. Im Zweifelsfall ist eine sichere Landung einer weiteren Punktwertung vorzuziehen.

Beim Fliegen sind alle allgemeinen Regeln für einen sicheren Flugbetrieb einzuhalten. Der Veranstalter legt zu Beginn des Wettbewerbs fest, in welchem Flugraum geflogen werden darf, bzw. für welche Bereiche ein Flugverbot gilt.

Alle Teilnehmer weisen eine ausreichende Haftpflichtversicherung nach.

## **9) Wertung**

Die ausgewählte und gut markierte Strecke wird in Teilstrecken aufgeteilt, vorzugsweise im Abstand von 300 Meter. Am Ende der Teilstrecken werden Kontrollpunkte markiert. Mit dem Passieren des Kontrollpunktes erhält jeder Pilot 10 Punkte. Hat ein komplettes Team einen Kontrollpunkt überschritten hat, gibt es zusätzlich 10 weitere Punkte für jeden Piloten, wenn alle Flugzeuge des Teams noch in der Luft sind.

Muss ein Pilot aus dem Team vorzeitig landen, werden keine Zusatzpunkte mehr vergeben. Dies gilt für 3er-Teams und 2er Teams gleichermaßen. Auch zwei Piloten oder ein alleine verbleibender Pilot können oder kann die Flugaufgabe erfüllen.

Die Kontrollpunkte müssen „von außen“ passiert werden. Die ausgewiesene Strecke darf nicht abgekürzt werden. Gemeinsames Überschreiten durch ein Team heißt, dass innerhalb von 30 Sekunden alle Teamteilnehmer den Punkt passiert haben müssen.

Gewertet werden die gesammelten Punkte bis zum letzten Kontrollpunkt, den ein Pilot passiert hat, solange sein Flugzeug in der Luft war.

Eine Außenlandung ist dann erfolgt, wenn ein Flugzeug den Boden berührt hat oder einen Gegenstand, der mit dem Boden verbunden ist.

Nach Erreichen des Zieles (neuerliches Überschreiten der Startlinie am Ende des Kurses) kann die Aufgabe sofort ein zweites oder mehrfaches Mal angegangen werden. Der Pilot oder die Piloten beachten beim Überfliegen und Überschreiten des Startgebietes den Flugverkehr. Der Wettkampfleiter sorgt dafür, dass diese Piloten vorrangig ihre Flugaufgabe erneut angehen können.

Alle erreichten Punkte während des Tages – auch aus mehreren Starts - werden addiert und ergeben die Gesamtwertung.

### **10) Bildung von Nachstarter-Teams**

Vollständige Teams, die keine Wertung beginnen konnten und einzelne Piloten, die vor Erreichen des Ziels landen mussten, kehren zu Fuß zum Startpunkt zurück. Sie können erneut starten unter folgenden Voraussetzungen:

- a) alle gemeldeten Teams hatten eine Startchance.
- b) für Nachstarter gilt die zeitliche Reihenfolge der Anmeldung des Nachstart-Wunsches beim Wettbewerbsleiter.
- c) Die Zusammensetzung der Teams muss die freien Frequenzen zwingend beachten.
- d) Neu zusammengestellte Teams werden immer als 2-er Teams gebildet.

### **11) Kontrolle der Punktwertung**

Der Veranstalter stellt für jedes Team einen offiziellen Begleiter zur Verfügung. Dieser Begleiter wandert mit, überwacht die Einhaltung der vorgeschriebenen Route und hilft den Weg zu finden. Er notiert, wenn ein Kontrollpunkt zu Fuß passiert wurde und hält fest, ob das ganze Team oder nur ein Teil in der vorgegebenen Zeit von 30 Sekunden über den Kontrollpunkt gekommen ist.

### **12) Sieger**

Nach dem Ende des Wettbewerbes können keine weiteren Punkte mehr gesammelt werden.

Sieger ist, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Siegerteam ist das zu Beginn gemeldete Team mit der höchsten Summe an Punkten aller einzelnen Piloten dieses Teams.