

## Wettkampfdurchführung

- 1 Das Bojendreieck ist ein gleichseitiges Dreieck entsprechend der Darstellung.
- 2 Der Wettkampf wird in 3 Läufen, zeitlich voneinander getrennt durchgeführt. Der Wettkämpfer hat alle Läufe zu absolvieren.
- 3 Die Fahrprüfung erfolgt auf dem Figurenkurs (siehe Abb.). Der Wettkämpfer hat sein Modell in bestimmter Reihenfolge durch die einzelnen Tore der Wettkampfbahn zu steuern. Der Kurs weist 12 Tordurchfahrten auf von denen 11 vorwärts und 1 rückwärts zu durchfahren sind.
- 4 Die maximale Wertungszeit beträgt bei einem Lauf einschließlich Stoppmanöver 7 Minuten. Nach Überschreiten dieser Wertungszeit wird der Lauf abgebrochen und die bis dahin erreichten Punkte zur Wertung herangezogen. Das Modell ist nach Ablauf der Wertungszeit, die dem Wettkämpfer jede Minute bekannt zu geben ist, auf dem kürzesten Weg an die Startstelle zurückzufahren und aus dem Wasser zu nehmen.
- 5 Jedes Tor darf nur einmal angefahren werden, mit Ausnahme des rückwärts zu durchfahrenden Tores.
- 6 Das Tor gilt als passiert, wenn das Modell die Grundlinie zwischen den Bojen überfahren hat.
- 7 Eine Berührung der Boje liegt vor, wenn sie sich durch das Modell berührt sichtbar dreht. Wenn beide Bojen bei einer Tordurchfahrt berührt werden, gilt dies als eine Berührung.
- 8 Ein Tor gilt als verfehlt, wenn die Grundlinie, auf der das zu durchfahrende Tor liegt, außerhalb des Tores berührt oder überfahren wird. Es wird dann die volle Punktzahl des betreffenden Tores abgezogen.
- 9 Mehrere Tore gelten als verfehlt, wenn sie nicht in der vorgeschriebenen Reihenfolge durchfahren werden.
- 10 Das obere Tor muß zweimal in der vorgeschriebenen Richtung durchfahren werden. Jede der beiden Durchfahrten wird, wenn sie einwandfrei erfolgt ist, mit jeweils 6 Punkten bewertet. Bei jeder der zwei Durchfahrten werden bei einer Bojenberührung jeweils 2 Punkte abgezogen.
- 11 Das letzte Tor bei der Fahrprüfung ist in steter Rückwärtsfahrt zu durchfahren. Das einwandfreie Passieren dieses Tores wird mit 12 Punkten bewertet. Wird das Tor verfehlt oder die Grundlinie nach Berührung wieder in Vorwärtsfahrt verlassen, werden 12 Punkte abgezogen. Bei einer Bojenberührung oder Vorwärtsfahrt innerhalb des Bojentores werden 4 Punkte abgezogen.
- 12 Nach dem Passieren des letzten Tores hat das Modell eine Einfahrt in ein Dock und ein Stoppmanöver innerhalb einer Meßstrecke auszuführen. Hierbei darf der Wettkämpfer nicht durch Zuruf oder Zeichen beeinflusst werden.
- 13 Das Modell darf nur einmal in das Meßviereck einfahren. Ein Verlassen des Meßvierecks zum Zweck einer wiederholten Anfahrt für das Stoppmanöver ist nicht erlaubt und wird mit 0 Punkten bewertet.  
Ein mehrmaliges Einfahren in die Stoppanlage ohne Berührung der Wände und der Meßstrecke ist erlaubt.
- 14 Für ein einwandfreies Stoppmanöver von 3 Sekunden Dauer werden 10 Punkte erteilt. Das erfordert, daß das Modell in dem Meßviereck weder die Wände noch die Meßplatte berührt. Das Modell darf auch vor der Einfahrt in das Meßviereck nicht die Seitenwände des Docks berühren.





# Fahrkurs F-Klassen

