

**SCHWEIZERISCHER BALLONVERBAND SBAV
FEDERATION SUISSE D'AEROSTATION FSA**

SBAV  FSA


Wettbewerbsregeln für die 21. Schweizermeisterschaft der Heissluftballone 2023



**FEDERATION AERONAUTIQUE INTERNATIONALE
COMMISSION D'AEROSTATION DE LA FAI
FAI BALLOONING COMMISSION
CIA**



**AX MODEL EVENT RULES
Standard-Wettbewerbsregeln**

**DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Version 2022 gültig ab April 2022**

EINLEITUNG

Dieses Regelwerk ist die deutsche Übersetzung der Model Event Rules für Heißluftballone AXMER2022, die von der Internationalen Ballonkommission (CIA) der Fédération Aéronautique Internationale (FAI) als eine Vorschrift für Veranstalter von Ballonsportveranstaltungen herausgegeben wurden.

Die Vorschriften eines Wettbewerbs sollten bestehen aus:

1. Diesen Regeln oder erlaubten Änderungen, die durch den Veranstalter vorgeschlagen und von der CIA genehmigt worden sind.
2. Dem Sporting Code, allgemeiner Teil und Sektion 1.

Bei Unstimmigkeiten hat der Sporting Code Vorrang.

Die AXMER2022 wurden von der CIA im März 2022 abgesehen.

Die deutsche Übersetzung wurde von der Bundeskommission Freiballon (Buko) erstellt und im April 2022 auf den neuesten Stand gebracht.

Bei der Übersetzung wurde versucht, sich so nah wie möglich an den Wortlaut des Englischen Originals zu halten. Der nicht flüssige Text im Deutschen wurde dabei bewusst in Kauf genommen.

Bei Änderungsvorschlägen bezüglich der Übersetzung oder des Regelwerks wenden Sie sich bitte an den Zuständigen der BuKo, Uwe Schneider.

Anmerkung: Einige der Regeln sind Kopien, Auszüge oder im Wortlaut leicht geänderte Teile der Regeln und Vorschriften des Sporting Code, allgemeiner Teil und Sektion 1. Diese Regeln sind in GROSSBUCHSTABEN gedruckt und mit der Referenz zum Sporting Code, allgemeiner Teil (GS...) oder Sektion 1 (S1...) versehen. Sie können vom Veranstalter nicht geändert werden.

Einige Regeln müssen an die jeweilige Veranstaltung angepasst werden. Sie sind im Teil I Veranstaltungsdetails oder im Teil II Wettbewerbsdetaill abgedruckt. Teil III der Regeln ist nicht veränderbar und somit für alle Wettbewerbe zu benutzen.

Ergänzt wird dieses Regelwerk um das „Competition Operation Handbook“ (COH) in der jeweils gültigen Version.

TEIL I - VERANSTALTUNGSDetails	1
I. 1	TITEL Fehler! Textmarke nicht definiert.
I. 2	GENEHMIGUNG (S1 An3 2)..... 1
I. 3	ORGANISATION 1
I. 4	SCHRIFTVERKEHR 1
I. 5	PERSONAL 1
I. 6	ORT 1
I. 7	ZEITANGABEN 1
I. 9	SPRACHE (GS 4.8)..... 1
I. 10	TEILNAHMEBERECHTIGUNG (GS 4.5.5.1)..... 2
I. 11	MELDESCHLUSS 2
I. 12	RISIKO 2
I. 13	VERSICHERUNG 2
TEIL II - WETTBEWERBSDETAILS	1
II. 1	WETTBEWERBSGEBIET (7.1)..... 1
II. 2	VOM WETTBEWERBSGEBIET AUSGESCHLOSSENE BEREICHE (7.2)..... 1
II. 3	LISTE DER SPERRGEBIETE (7.3)..... 1
II. 4	GEMEINSAME STARTPLÄTZE (9.1.1)..... 1
II. 5	ALLGEMEINER STARTBEZUGSPUNKT (9.1.2)..... 1
II. 6	ERLAUBNIS DES GRUNDSTÜCKSBESITZERS (9.3)..... 2
II. 7	TIERE UND NUTZPFLANZEN (10.6)..... 2
II. 8	STRASSENVERKEHRSGESETZ (10.11)..... 2
II. 9	LUFTRECHT (10.14)..... 2
II. 10	RÜCKRUF (10.15)..... 2
II. 11	STEIG- UND SINKRATEN (10.2)..... 2
II. 12	VOM WETTBEWERBER GEWÄHLTE ZIELE (12.1), ZIELMITTELPUNKT (12.1)..... 2
II. 13	ORT DES OFFICIAL NOTICE BOARDS (5.10)..... 2
II. 14	MITTEILUNGSZEITEN (5.3)..... 3
II. 15	VERÖFFENTLICHUNGSZEITEN AM LETZTEN FAHRTAG (5.6.3)..... 3
II. 16	CREW (2.2.2)..... 3
II. 17	DETAILS FÜR DEN EINSATZ VON GPS LOGGERN (6)..... 3
II. 18	DETAILS FÜR ZEITFRISTEN (Ruhezeiten) (5.6)..... 5
II. 19	BALLONGRÖSSE (3.3)..... 5
II. 20	GESCHÄTZTER MESSPUNKT (12.15.2) (für Bewerbe mit Observern und ohne Loggerwertung)..... 5
II. 21	HÖHE (14.6.4)..... 5
II. 22	2D/3D WERTUNGSHÖHE (12.22.2) (für Bewerbe mit Loggerwertung)..... 5
II. 23	WETTBEWERBSTYP (6.1)..... 6
II. 24	KOORDINATEN (7.8)..... 6
TEIL III - REGELN	1
KAPITEL 1 - ZWECK	1
1.1	ZWECK (S1 5.2)..... 1
1.2	ERMITTLUNG DES MEISTERS (S1 5.8)..... 1
1.3	AUSLEGUNG DES ENGLISCHEN WORTLAUTS 1
1.4	DOKUMENTE 1
KAPITEL 2 – ZULASSUNGSBESTIMMUNGEN	2
2.1	WETTBEWERBER (GS 4.5.2 teil, S1 5.5.5)..... 2
2.2	VERTRETUNGSRECHT DES WETTBEWERBERS (GS 4.7.1, S1 5.1.1)..... 2
2.3	QUALIFIKATION (S1 5.6.4.1)..... 2
2.4	SPORTLIZENZ (GS 3.1.2 teil)..... 2
2.5	ANMELDUNG 2
2.6	ANMELDEBESTÄTIGUNG 2
2.7	ANERKENNUNG VON SC, REGELN UND BESTIMMUNGEN (GS 4.10.1)..... 2
2.8	VERZICHTSERKLÄRUNG 2
2.9	HAFTUNG GEGENÜBER DRITTEN 3
2.10	SICHERHEIT 3
2.11	VERANTWORTUNG (S1 An3 3)..... 3
2.12	VERHALTEN (S1 An3 4)..... 3
KAPITEL 3 – BALLONBESTIMMUNGEN	4
3.1	DEFINITION EINES BALLONS (S1 2.1.1.2)..... 4

3.2	BRENNSTOFF	4
3.3	ANMELDUNG DES BALLONS	4
3.4	LUFTTÜCHTIGKEIT (S1 5.5.3)	4
3.5	BESCHÄDIGUNGEN	4
3.6	AUTOMATISCHE FLUGKONTROLLE (S1 5.9.2)	4
3.7	HÖHENMESSER	4
3.8	STARTNUMMERN	4
3.9	KORB	5
3.10	VERFOLGER	5
KAPITEL 4 - OFFIZIELLE DER VERANSTALTUNG		6
4.1	WETTBEWERBSLEITER (GS 5.5.1)	6
4.2	STEWARDS (GS 5.5.2)	6
4.3	PFLICHTEN DER INTERNATIONALEN JURY (GS 5.4.1.1, 5.4.2.4, 5.4.2.5, S1 5.10 teil)	6
4.4	SICHERHEITSBEAUFTRAGTER (S1 5.11.1)	6
KAPITEL 5 - BESCHWERDEN UND PROTESTE		7
5.1	BERATUNG (GS 6.2.6, S1 An3 7.1)	7
5.2	BESCHWERDE (GS 6.2.2 , S1 An3 7)	7
5.3	MITTEILUNGEN (S1 An3 7.7)	7
5.4	VERÖFFENTLICHUNGEN (S1 An3 7.7)	7
5.5	PROTEST (S1 An3 8, GS 6.3.6)	7
5.6	ZEITFRISTEN (S1 An3 7)	7
5.6.1	ZEITFRISTEN FÜR BESCHWERDEN	7
5.6.2	ZEITFRISTEN FÜR PROTESTE	8
5.6.3	VERKÜRZTE ZEITFRISTEN FÜR BESCHWERDEN UND PROTESTE (S1 An3 7.6, 8.6 teil)	8
5.7	BEHANDLUNG VON PROTESTEN (GS 3.10)	8
5.8	RÜCKERSTATTUNG DES PROTESTGELDES (GS 6.6.8, 6.3.4)	8
5.9	WERTUNGSGENEHMIGUNG DER JURY & SIEGEREHRUNG (GS 5.4.2.7.2, 4.15.1)	8
5.10	OFFICIAL NOTICE BOARD (ONB)	8
KAPITEL 6 – OBSERVER UND LOGGER		10
6.1	WETTBEWERBSTYP	10
6.2	OBSERVER	10
6.3	ZUTEILUNG	10
6.4	UNTERSTÜTZUNG	10
6.5	AUFFORDERUNG ZUR AUSSAGE	10
6.6	OBSERVER IM VERFOLGERFAHRZEUG	10
6.7	FOTOGRAFIEREN	10
6.8	OBSERVERBERICHT	10
6.9	GPS LOGGER	11
6.10	HANDHABUNG	11
6.11	FAHRTBERICHT	11
6.12	VERANTWORTUNG	11
6.13	AUSFALL DES GPS LOGGERS	11
KAPITEL 7 – LANDKARTEN		12
7.1	WETTBEWERBSGEBIET	12
7.2	VOM WETTBEWERBSGEBIET AUSGESCHLOSSENE BEREICHE (OFB)	12
7.3	SPERRGEBIETE	12
7.4	AKTIVE SPERRGEBIETE	12
7.5	VERLETZUNG EINES SPERRGEBIETES	12
7.6	KARTEN	12
7.7	MESSGENAUIGKEIT	12
7.8	KOORDINATEN	13
7.9	WINKELREFERENZ	13
KAPITEL 8 - PROGRAMM, BRIEFING		14
8.1	AUFGABENPROGRAMM	14
8.2	GÜLTIGE AUFGABE (S1 5.9.1)	14
8.3	WAHL DER AUFGABEN	14
8.4	MEHRFACHAUFGABEN	14

8.5	REGELÄNDERUNGEN (GS 4.8.1 teil)	15
8.6	GENERALBRIEFING (S1 An3 6).....	15
8.7	AUFGABENBRIEFING	15
8.8	AUFGABENDATEN	15
8.9	ZUSATZBRIEFING	15
8.10	ANMELDUNG ZUR AUFGABE	16
8.11	VERSPÄTETE ANMELDUNG	16
8.12	OFFIZIELLE ZEIT	16
KAPITEL 9 – STARTPROZEDUR		17
9.1	GEMEINSAME STARTPLÄTZE	17
9.2	INDIVIDUELLE STARTPLÄTZE	17
9.3	STARTPROZEDUREN	17
9.4	FAHRZEUGE	17
9.5	FÜLLEN MIT KALTER LUFT	18
9.6	FLAGGENMAST	18
9.7	STARTFLAGGEN	18
9.8	LAUTSPRECHERDURCHSAGEN	18
9.9	STARTPERIODE	18
9.10	BEHINDERUNG	18
9.11	AUSREICHEND ZEIT	18
9.12	ZEITVERLÄNGERUNG	18
9.13	STARTREIHENFOLGE	18
9.14	STARTER	19
9.15	ABLAUF, FALLS STARTER VORGESCHRIEBEN SIND	19
9.16	ABLAUF, FALLS STARTER OPTIONAL SIND	19
9.17	VERLUST DER KONTROLLE	19
9.18	START (S1 3.2., 3.3)	19
9.19	GÜLTIGER START	20
9.20	ABGEBROCHENER START	20
9.21	FREIMACHEN DES STARTPLATZES	20
KAPITEL 10 – FAHRTREGELN		21
10.1	ZUSAMMENSTOSS	21
10.2	GEFÄHRLICHES BALLONFAHREN	21
10.3	FREIMACHEN DES ZIELGELÄNDES	21
10.4	ABWURF VON GEGENSTÄNDEN	21
10.5	VERHALTENSWEISE	21
10.6	TIERE UND NUTZPFLANZEN	21
10.7	GRUNDSTÜCKSBESITZER	21
10.8	KOLLISIONEN	22
10.9	PERSONEN AN BORD	22
10.10	BODENMANNSCHAFT	22
10.11	AUTOFAHREN	22
10.12	PERSONENWECHSEL	22
10.13	HILFE	22
10.14	LUFTRECHT	22
10.15	RÜCKRUF	22
KAPITEL 11 – LANDUNGEN		23
11.1	LANDUNGEN	23
11.2	LANDUNG NACH EIGENEM ERMESSEN	23
11.3	WERTUNGSLANDUNG	23
11.4	BODENBERÜHRUNG 1	23
11.5	BODENBERÜHRUNG 2	23
11.6	RÜCKHOLERLAUBNIS	23
KAPITEL 12 - ZIEL, MARKER, TRACKPUNKT		24
12.1	ZIEL	24
12.2	VOM WETTBEWERBER GEWÄHLTES ZIEL	24
12.3	DEKLARATIONEN VON WETTBEWERBERN	24
12.4	(ENTFÄLLT)	25
12.5	ZIELKREUZ	25
12.6	MARKER	25
12.7	(ENTFÄLLT)	25

12.8	ABSETZEN DES MARKERS	25
12.9	FALLENLASSEN (GMD – Gravity Marker Drop)	25
12.10	FREI ABGESETZTER MARKER	25
12.11	MESSPUNKT	26
12.12	(ENTFÄLLT).....	26
12.13	BERÜHRUNG DES MARKERS	26
12.14	SUCHZEIT	26
12.15	VERLORENER MARKER (für Bewerbe mit Loggerwertung)	26
12.16	VERLORENER MARKER (für Bewerbe mit Observern und ohne Loggerwertung) ...	26
12.17	WERTUNGSPERIODE	27
12.18	WERTUNGSGEBIET	27
12.19	WERTUNGSLUFTRAUM	27
12.20	MARKERMESSGEBIET (MMA)	27
12.21	GÜLTIGER MESSPUNKT	27
12.22	TRACKPUNKT	27
12.23	GÜLTIGER TRACKPUNKT	28
12.24	ZIEL-OFFIZIELLE	28
KAPITEL 13 – STRAFEN		29
13.1	ERNSTHAFTE VERSTÖSSE, UNSPORTLICHES VERHALTEN (S1 An 3 5 teil)	29
13.2	NICHT FESTGELEGTE STRAFEN	29
13.3	VERLETZUNG VON DISTANZVORGABEN	29
13.4	STRAFPUNKTE	29
13.5	NACHWEIS DER REGELVERLETZUNG (S1 An3 8.9)	30
KAPITEL 14 – WERTUNG		31
14.1	ERGEBNIS	31
14.2	WERTUNG	31
14.3	VERÖFFENTLICHUNG VON WERTUNGEN (S1 5.9.4 teil)	31
14.4	PLATZIERUNG	32
14.5	BERECHNUNGSFORMELN	32
14.6	GENAUIGKEIT	33
14.7	MESSUNGEN (für Bewerbe ohne Loggerwertung).....	33
14.8	GESAMTWERTUNGEN	33
14.9	NATIONENWERTUNG	33
KAPITEL 15 - DIE AUFGABEN		34
15.1	SELBST GEWÄHLTES ZIEL (PDG)	34
15.2	VORGEGEBENES ZIEL (JDG)	34
15.3	QUAL DER WAHL (HWZ)	34
15.4	FLY IN (FIN)	34
15.5	FLY ON (FON)	35
15.6	FUCHSJAGD (HNN)	35
15.7	FUCHSJAGD MIT ANLAUF (WSD)	36
15.8	GORDON BENNETT MEMORIAL (GBM)	36
15.9	ZIELFAHRT MIT ZEITFENSTER (CRT)	36
15.10	RENNEN ZUM WERTUNGSGEBIET (RTA)	37
15.11	ELLENBOGEN (ELB)	37
15.12	DREIECKSFLÄCHE (LRN)	37
15.13	MINIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (MDT)	38
15.14	MINIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGEBIET (SFL)	38
15.15	MINIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (MDD)	38
15.16	MAXIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (XDT)	39
15.17	MAXIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGEBIET (XDI)	39
15.18	MAXIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (XDD)	39
15.19	WINKEL (ANG)	39
15.20	3D-AUFGABE (3DT) (In Bewerben mit Loggerwertung)	40
ANNEX 1 - ABBREVIATION LIST		41

Bezug auf weitere Dokumente (neueste Version):

GS Sporting Code, Allgemeiner Teil
S1 Sporting Code, Sektion 1

SOH Safety Officer Handbook
COH Competition Operation Handbook

Anmerkung: Leitlinien für Software-Entwickler und Auswerter sind im COH festgehalten. Weiterhin sind im Penalty Guide des COH Formeln zu finden, wie die Strafe für Sperrgebietsverletzungen zu berechnen sind.

TEIL I - VERANSTALTUNGSDetails**I. 1 TITEL**

21. Schweizermeisterschaft der Heissluftballone

I. 2 GENEHMIGUNG (S1 An3 2)

Die Veranstaltung wird durchgeführt durch den Verein Schweizermeisterschaft Heissluftballon im Auftrag des Schweizerischen Ballonverbandes (SBAV) unter dem Patronat des Aero Club Schweiz (AeCS).

I. 3 ORGANISATION

Der Veranstalter des Wettbewerbs ist der Verein Schweizermeisterschaft Heissluftballon

I. 4 SCHRIFTVERKEHR

Anmeldungen sind nur auf der Internetseite www.smhl.ch möglich. Offiziellen Schreiben sind zu richten an: Verein Schweizermeisterschaft Heissluftballon, c/o Werner Beyeler, Viehmarktstrasse 11, Postfach 117 3506 Grosshöchstetten.

I. 5 PERSONAL

Wettbewerbsleiter: David Strasmann, Schweiz

Stellvertreter: Marc André, Schweiz

Sicherheitsbeauftragter: Kurt Boppart, Schweiz

Juryvorsitzender: Léon André, Schweiz

I. 6 ORT

Der Veranstaltungsort ist: Andwil

I. 7 ZEITANGABEN

Der Wettbewerb beginnt am 9. März 2023 (Check in 15:00 bis 17:30)

Das Generalbriefing findet statt am 9. März 2023 – 18:00 MEZ

Die erste Fahrt findet statt am 10. März 2023 (morgens)

Die letzte Fahrt findet statt am 12. März 2021 (morgens)

Falls die unter 1.2.3 genannte Mindestaufgabenzahl nicht erreicht ist, findet die letzte Fahrt am 12. März 2023 (abends) statt.

I. 8 PROTESTGELD (S1 An3 8.3)

DAS PROTESTGELD BETRÄGT 100 CHF

I. 9 SPRACHE (GS 4.8)

I. 9.1 Die offiziellen Sprachen der Veranstaltung sind Deutsch und Französisch. Bei allen Auslegungen hat die Deutsche Sprache Vorrang. Dies gilt auch für Proteste.

I. 9.2 Schriftliche Informationen (z.B. Aufgabendaten, Wetterinfo, etc.) müssen in Deutsch und können zusätzlich in Französisch und/oder Englisch ausgegeben werden. Die im Briefing mündlich zu benutzende Sprache ist Deutsch.

I. 9.3 Aufgrund der besseren Lesbarkeit wird im Regelwerk der Einfachheit halber nur die männliche Form verwendet. Die weibliche Form ist selbstverständlich immer mit eingeschlossen.

I. 10 **TEILNAHMEBERECHTIGUNG (GS 4.5.5.1)**

Für die Schweizermeisterschaft sind nur Piloten zugelassen, die die Qualifikation gemäss Regel III-2.3 erfüllen. Auch wenn ausländische Teams teilnehmen, wird nur eine Rangliste geführt. Anrecht auf den Schweizermeistertitel und die Medaillenränge haben nur Piloten mit einer vom Aero Club der Schweiz ausgestellten Sportlizenz.

I. 11 **MELDESCHLUSS**

Der Meldeschluss für die Schweizermeisterschaft ist. der 31. Januar 2023.

I. 12 **RISIKO**

Das Risiko für den Ballon und weiteres Eigentum eines Wettbewerbers trägt zu jeder Zeit der Wettbewerber.

I. 13 **VERSICHERUNG**

Jeder Ballon muss gegen Ansprüche aller Art seitens Dritter gemäss Schweizerischem Recht versichert sein. Der Wettbewerber muss einen diesbezüglichen Nachweis, gültig für die Zeit des Wettbewerbs und jeden von ihm zu fahrenden Ballon, vorlegen

TEIL II - WETTBEWERBSDETAILS**II. 1 WETTBEWERBSGEBIET (7.1)**

Die Wettbewerbskarte besteht aus einem Auszug der Karte Swiss Map online (Stand Januar 2023) mit folgenden Koordinaten-Ecken:

720 000 / 267 000	759 000 / 267 000
720 000 / 240 000	759 000 / 240 000

Die Karte wird nur in digitaler Version den Wettbewerbern zur Verfügung gestellt..

Das Wettbewerbsgebiet ist die gesamte Wettbewerbskarte.

Der Massstab ist 1:50 000.

Das aufgedruckte Gitter (Grid) entspricht dem Swiss Grid mit Map-Datum CH-1903.

Der örtlich veränderliche Winkelwert zwischen geografisch Nord und Gitternord (Meridiankonvergenz) kann in der Schweiz bis zu 2° betragen. Im Wettkampfgebiet ist er typischerweise 0.7° ..0.8°.

II. 2 VOM WETTBEWERBSGEBIET AUSGESCHLOSSENE BEREICHE (7.2)

Rote und gelbe Sperrgebiete wie unter II.3 definiert

II. 3 LISTE DER SPERRGEBIETE (7.3)

PZ Nr.	Farbe	Mittelpunkt	Radius	Höhe	Grund
PZ 1	rot	s. Karte		5500 ft	CTR LSZR-HX
PZ 2	rot	736'125 / 254'456	200 m	2700 ft	Pferde
PZ 3	rot	736'915 / 255'353	100 m	2700 ft	Pferde
PZ 4	rot	734'605 / 257'364	100 m	2500 ft	Hüner
PZ 5	rot	739'332 / 253'802	300 m	3000 ft	Zoo
PZ 6	rot	752'209 / 247'307	200 m	3600 ft	Pferde
PZ 7	rot	747'116 / 257'083	300 m	3000 ft	Wildpark
PZ 8	rot	727'926 / 251'738	100 m	2700 ft	Pferde
PZ 9	rot	738'499 / 260'934	200 m	2600 ft	Dammhirsche
PZ 10	rot	723'813 / 254'887	200 m	2500 ft	Grosse Pferdeanlage
PZ 11	rot	728'481 / 243'680	200 m	2800 ft	Pferde
PZ 12	rot	722'464 / 256'943	200 m	2400 ft	Pferde
PZ 18	gelb	s. Karte			Ballon-Abneigung
PZ 19	gelb	s. Karte			Ballon-Abneigung
PZ 20	blau	ganzes Wettkampfgebiet		FL 50	
PZ 21	blau	s. Karte		5500 ft	TMA LSZH 4B
PZ 22	blau	s. Karte		5500 ft	TMA LDMD 2-HX
PZ 23	blau	s. Karte		6500 ft	TMA LSZH 11
PZ 24	blau	s. Karte		7500 ft	TMA LSZH 13
PZ 25	blau	s. Karte		3500 ft	TMA LSZR-HX

(Schutzgebiete gemäss Aussenlandeverordnung (AuLaV) und Lufthindernisse sind in der Wettkampfkarte nicht eingetragen. Diese findet man unter <http://map.aviation.admin.ch> oder auf der Swisstopo-App in der Karte Luftfahrt)

II. 4 GEMEINSAME STARTPLÄTZE (9.1.1)

CLA 1 (s. CLP1). Allfällige weitere gemeinsame Startplätze werden beim General Briefing oder bei Aufgaben-Briefings bekannt gegeben.

II. 5 ALLGEMEINER STARTBEZUGSPUNKT (9.1.2)

CLP 1: 737 927 / 254 938, 2330 ft ASL

II. 6 ERLAUBNIS DES GRUNDSTÜCKSBESITZERS (9.3)

Zusätzlich zu Regel 9.3 gilt: Wenn sich zum Aufrüsten und Start der Korb auf einem öffentlichen Weg befindet und die Hülle in ein nicht eingezäuntes Gebiet ausgelegt wird, ohne dort Flurschaden zu verursachen, wird auf die Erlaubnis des Grundstückseigentümers verzichtet.

Der Strassen- und Betriebsverkehr darf dabei nicht behindert werden.

Bei Beschwerden der Betroffenen oder entstandenem Flurschaden muss mit einer Bestrafung im Wettbewerb gerechnet werden.

II. 7 TIERE UND NUTZPFLANZEN (10.6)

Ballone sollten sich nicht mehr als 200 m an Nutztiere oder Gebäude, die offensichtlich für Nutztiere eingesetzt werden, nähern. Teilnehmer dürfen Felder nicht beschädigen, ausser wenn ausdrücklich durch den Besitzer erlaubt. Es ist insbesondere auf hohes Gras Acht zu geben.

II. 8 STRASSENVERKEHRSGESETZ (10.11)

Keine speziellen Regeln.

II. 9 LUFTRECHT (10.14)

Wenn das Luftfahrzeug mit einem Transponder ausgerüstet ist, muss dieser benutzt werden (Code 7000). Der Umgang mit der TMZ (Transponder Mandatory Zone im Norden des Wettkampfgebietes) wird am Generalbriefing erklärt.

II. 10 RÜCKRUF (10.15)

Für den Rückruf wird ein elektronischer Kommunikationsdienst (voraussichtlich WhatsApp) eingerichtet. Die Handy-Nummern der Piloten und mindestens eines Crew Mitglieds werden erfasst. Details werden am General Briefing erklärt. Vor dem ersten Aufgaben-Briefing wird ein entsprechender Kommunikationstest durchgeführt.

Bemerkung: Kleine Aufgabenänderungen können mittels Kommunikationsdienst mitgeteilt werden. Dies wird bis vor Beginn der Startperiode und nur für unerwartete Probleme mit Zielen oder der Sicherheit eingesetzt.

II. 11 STEIG- UND SINKRATEN (10.2)

Alle Loggertracks werden mit einer Software hinsichtlich Annäherungen zwischen Ballon und Steig- bzw. Sinkraten analysiert. Wettbewerber, die die unten beschriebenen Annäherungsgeschwindigkeiten überschreiten, werden bestraft:

Limit	3D Distanz	Annäherungsgeschwindigkeit (relative Steig- bzw. Sinkrate zueinander)
Limit 1	25 m	3 m/s
Limit 2	50 m	5 m/s
Limit 3	75 m	8 m/s

Limit 4: Überschreitung der maximalen Steigrate von 8 m/s wird bestraft (absolute Steigrate).

II. 12 VOM WETTBEWERBER GEWÄHLTE ZIELE (12.1)

Der Wettbewerber kann nur Ziele aus der offiziellen Liste von Zielen welche beim General Briefing und/oder Task-Briefing abgegeben wird, verwenden.

II. 13 ORT DES OFFICIAL NOTICE BOARDS (5.10)

Es wird ein elektronisches Official Notice Board (ONB) geführt, welches watchmefly.net nutzt. Veröffentlichungen am ONB können durch Messenger- Nachrichten bekannt gegeben werden. Das Reserve-ONB in Papierform befindet sich beim Briefingraum.

II. 14 MITTEILUNGSZEITEN (5.3)

Antworten auf Anfragen oder Beschwerden werden, sobald sie verfügbar sind, am ONB veröffentlicht. Fristen gem. Regel 5.6.2 starten mit der Veröffentlichung am ONB.

II. 15 VERÖFFENTLICHUNGSZEITEN AM LETZTEN FAHRTAG (5.6.3)

Alle Ergebnisse, Beschwerden, Antworten auf Beschwerden und Proteste sowie Jury-Entscheidungen werden, sobald sie verfügbar sind, am Official Notice Board veröffentlicht. Mittels Messenger- Nachrichten kann darauf hingewiesen werden.

II. 16 CREW (2.2.2)

Keine Änderungen

II. 17 DETAILS FÜR DEN EINSATZ VON GPS LOGGERN (6)**a) Logger**

Die in diesem Wettbewerb verwendete Trackaufzeichnung erfolgt über die App „Balloon Live“ der FAI und einem damit verbundenen „Balloon Live Sensor“ (SensBox).

Die App ist für iOS und Android kostenpflichtig verfügbar und muss von jedem Wettbewerber vorab auf seinem eigenen Aufzeichnungsgerät (Smartphone oder Tablet) installiert sein.

Der „Balloon Live Sensor“ ist ebenfalls durch den Wettbewerber zu stellen.

Details und Anleitungen hierzu sind unter balloonlive.org verfügbar.

b) Auswahl des Verwendungsmodus:

App „Balloon Live“ starten → Menu → Change mode

Select Application Mode

Trainings- Modus

Zum Testen muss bei Vorbereitungsfahrten „TRAINING“ ausgewählt werden, bis man mit dem Gebrauch der App „Balloon Live“ ausreichend vertraut ist. In diesem Modus werden keine Daten (Tracks, Declarations und Markerdrops) für den Wettbewerb gespeichert. Der Fahrtbeginn wird mit dem Wischen des roten Schiebers nach unten aktiviert.

Wettbewerbs- Modus:

Durch die Auswahl „COMPETITION“ werden die aktuellen Wettbewerbsdaten vom Server geladen. Dazu muss unter „ENTER COMPETITION TOKEN“ der bei der Teilnahmebestätigung zugesendete Code eingegeben werden. Das Aufzeichnungsgerät muss dafür mit dem Internet verbunden sein. Das Herunterladen der Wettbewerbsdaten sollte im Vorfeld zur Fahrtvorbereitung durchgeführt werden.

Der Einsatz der mit der App verbundenen SensBox ist für alle Fahrten verpflichtend. Dabei ist sicherzustellen, dass die SensBox mittels Bluetooth mit dem Aufzeichnungsgerät verbunden ist, bevor in den Wettbewerbsmodus gewechselt wird.

Um eine Fahrt beginnen zu können, müssen noch die aktuellen Fahrtdaten vom Server geladen werden. Die Fahrtdaten sind nur 5 Stunden gültig. Somit sollte man frühestens 5 Stunden vor dem Start der Aufzeichnung, oder eben beim Start mit dem Internet verbunden sein, um die Fahrtdaten zu laden. Der Fahrtbeginn wird mit dem Wischen des roten Schiebers nach unten aktiviert und startet den Wettbewerb mit der Aufzeichnung und dem Senden aller Daten.

c) Vorgegebene Konfiguration für diesen Wettbewerb

- *Competition name: SMHL2023*
- *Logging interval (seconds): 1*
- *UTC offset (seconds): 3600*
- *Allow multible marker drops: deaktiviert*
- *Allow multible goal declarations: aktiv*
- *Declaration format: 4/4*
- *Altitude mode: Barometisch Feet*
- *Geodetic system: Swiss Grid CH1903*

Es dürfen mehrere Geräte gleichzeitig die Fahrt aufzeichnen. Die zuerst gestartete Aufzeichnung gilt als Primäraufzeichnung und wird für die Auswertung herangezogen.

d) Handhabung durch den Wettbewerber:

- Der Wettbewerber ist für die Aufbewahrung, das Laden und das Bedienen des Endgeräts, auf dem die App verwendet wird, und der SensBox selbst verantwortlich.*
- 10 bis 5 Minuten vor der beabsichtigten Fahrt muss die App „Balloon Live“ gestartet und der Aufzeichnungsbeginn durch Wischen des roten Schiebers nach unten aktiviert werden. Im oberen Bereich des Displays muss der Veranstaltungsname stehen.*
- Der Wettbewerber muss entsprechend dem gewählten Aufgabenblatt die Fahrnummer auswählen. Mit dem Aufzeichnungsbeginn und einem Start beginnt die Wertungsfahrt lt. dem aktuell gültigen Aufgabenblatt.*
- Während der Fahrt muss das Endgerät am Korb befestigt sein (z.B. an einer Brennerstütze), um ausreichenden GPS-Satelliten-Empfang zu gewährleisten.*
- Deklarationen in diesem Wettbewerb müssen im Logger im 44 Format gemacht werden, es sei denn, im Aufgabenblatt wird anderes vorgeschrieben.*
- Höhen müssen nicht deklariert werden, es sei denn, im Aufgabenblatt wird anderes vorgeschrieben. Wenn Höhen deklariert werden, muss die Mindestanzahl an Stellen bei der Deklaration beachtet werden.*
- Zielerklärungen bzw. Deklarationen werden in dem Moment gespeichert, in dem nach der Dateneingabe die Taste „DECLARE“ gedrückt wird.*
- Elektronische Marker werden in dem Moment gespeichert, in dem nach der Eingabe der Markernummer die Taste „DROP“ gedrückt wird.*
- 5 bis 10 Minuten nach der Landung muss die Fahrtaufzeichnung durch Wischen des grünen Schiebers nach unten in der App „Balloon Live“ beendet werden. Zur Datenübertragung siehe f)*

e) Wertung:

- Wenn nicht anders im Aufgabenblatt definiert, ist ein elektronischer Marker bei allen Aufgaben vorgeschrieben, in denen kein Messpunkt durch einen physischen Marker erzeugt wurde.*
- Wird ein Logger-Ziel mehr als einmal deklariert, wird die letzte gültige Deklaration gewertet.*
- Wird ein elektronischer Marker mehrmals verwendet, gilt der erste Markerdrop.*

f) Track Daten:

Die Trackdaten werden automatisch an den Server übertragen, wenn eine Datenverbindung während oder nach der Fahrt verfügbar ist. Um eine (unterbrochene) Datenübertragung nach einer Wettbewerbsfahrt fortzusetzen, muss die APP erneut gestartet werden. Die Übertragung startet innerhalb einer Minute.

Der Wettbewerber muss sicherstellen, dass alle Trackdaten übertragen wurden bevor die APP geschlossen bzw. die Datenverbindung unterbrochen wird. Die Anzahl der noch zu übertragenden Trackpunkte werden oben rechts im APP- Bildschirm angezeigt (Zahl rechts neben der „Wolke mit dem Pfeil“). Ist diese Zahl 0, wurden alle Trackpunkte übertragen.

Die Trackdaten müssen innerhalb von 6 Stunden, nachdem die Fahrt gestartet wurde, auf den Server übertragen sein. Für Trackdaten, die später übertragen werden, wird der Wettbewerber mit 10 Wettbewerbspunkten pro angefangener Minute bestraft. Die Strafe wird der letzten Aufgabe zugerechnet.

Die Daten der GPS- Aufzeichnung sind Eigentum des Wettbewerbers und können für ein Live- Tracking genutzt werden. Hierfür ist die Genehmigung des Wettbewerbers zwingend erforderlich.

Die Veröffentlichung der Trackdaten sollte mit einem zeitlichen Versatz von mindestens 10 Minuten erfolgen.

g) Empfehlungen:

- Nur Aufzeichnungsgeräte im Online-Modus verwenden, da so die Positionsgenauigkeit höher ist und die Daten automatisch übertragen werden.
- Eine Powerbank verwenden, um mögliche Probleme bei der Akkukapazität zu umgehen.

Ein Verstoß gegen die Anweisungen „Details für den Einsatz von GPS Loggern“ kann ohne Vorwarnung bestraft werden.*>

II. 18 **DETAILS FÜR ZEITFRISTEN (Ruhezeiten) (5.6)**

Die Stunden zwischen 22:00 und 06:00 Uhr Ortszeit bleiben bei der Berechnung der Zeitfristen für Beschwerden und Proteste unberücksichtigt.

II. 19 **BALLONGRÖSSE (3.3)**

Keine Änderung

II. 20 **GESCHÄTZTER MESSPUNKT (12.15.2)**

Wird nicht verwendet

II. 21 **HÖHE (14.6.4)**

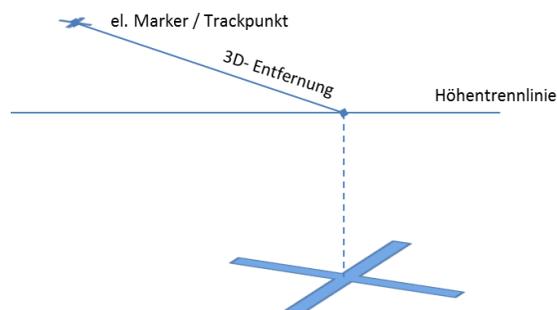
Im Wettbewerb wird die barometrische Höhe korrigiert nach QNH verwendet.

II. 22 **2D/3D WERTUNGSHÖHE (12.22.2) (für Bewerbe mit Loggerwertung)**

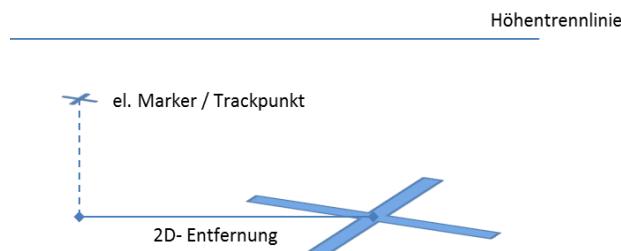
Die Höhentrennlinie zwischen 2D und 3D- Wertungen in diesem Wettbewerb liegt auf 500ft AGL.

Werden Ziele oder Zielkreuze auf dem Boden genutzt, wird für die Ergebnisse auf Basis von Trackpunkten die

- 3D- Entfernung oberhalb der Höhentrennlinie genutzt, wenn der Trackpunkt oder der elektronische Marker oberhalb der Höhentrennlinie liegt.



- 2D- Entfernung zum Ziel genutzt, wenn der Trackpunkt, bzw. der elektronische Marker auf oder unterhalb der Höhentrennlinie liegt.



Werden Ziele in der Luft genutzt, ist das Ergebnis auf Basis von Trackpunkten die jeweilige 3D- Entfernung.

II. 23 **WETTBEWERBSTYP (6.1)**

Der Wettbewerb wird mit der App Balloon Live mit Sens-Box und Marker durchgeführt. Observer werden nicht eingesetzt.

II. 24 **KOORDINATEN (7.8)**

Volle Koordinaten-Angaben erfolgen gemäss Swiss Grid (Karten-Datum CH1903). Die Koordinaten bestehen aus je 6 Ziffern für West/Ost und Nord/Süd und entsprechen einer 1m-Auflösung.

Logger-Deklarationen erfolgen im 4/4-Format, wobei je die erste und letzte Ziffer des Swiss Grid Koordinaten weggelassen werden (10m-Auflösung)

Die Höhenangabe braucht nur die nötige Anzahl an Ziffern und ist nur erforderlich, wenn vom Aufgabenblatt verlangt.

TEIL III - REGELN**KAPITEL 1 - ZWECK****1.1 ZWECK (S1 5.2)**

DER ZWECK DER SPORTVERANSTALTUNG IST:

- DEN MEISTER ZU ERMITTELN;
- DIE FÖRDERUNG DER ENTWICKLUNG DER AEROSTATIK DURCH EINEN INTERNATIONALEN LEISTUNGSVERGLEICH VON PILOTEN UND AEROSTATEN;
- DIE FREUNDSCHAFT ZWISCHEN AERONAUTEN ALLER NATIONEN ZU STÄRKEN.

1.2 ERMITTLUNG DES MEISTERS (S1 5.8)

1.2.1 SIEGER IST DER TEILNEHMER, DER AM ENDE DER VERANSTALTUNG DIE MEISTEN PUNKTE ERREICHT HAT.

1.2.2 Siegernation ist das Land mit der besten Nationenwertung am Ende des Wettbewerbs.

1.2.3 UM ALS SPORTVERANSTALTUNG DER 1. KATEGORIE ANERKANNT ZU WERDEN UND EINEN MEISTER AUSRUFEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN WENIGSTENS DREI AUFGABEN IN NICHT WENIGER ALS ZWEI GETRENNTEN FAHRTEN VOLLSTÄNDIG DURCHGEFÜHRT WORDEN SEIN.

1.3 AUSLEGUNG DES ENGLISCHEN WORTLAUTS

1.3.1 **Shall** und **Must** bedeuten eine vorgeschriebene Sachlage. Nichtbefolgung führt normalerweise zu Strafen, ungünstiger Auslegung oder anderen Nachteilen (muss, darf nicht).

1.3.2 **Should** bedeutet eine empfohlene Sachlage. Nichtbefolgung kann zu Strafen, ungünstiger Auslegung oder anderen Nachteilen führen (sollte).

1.3.3 **May** bedeutet eine freigestellte Sachlage (kann, darf).

1.4 DOKUMENTE

Die folgenden Dokumente werden beim Einchecken eines jeden Wettbewerbers geprüft:

- a. Pilotenlizenz
- b. Fahrtenbuch
- c. Bordbuch
- d. Lufttüchtigkeitszeugnis und Nachprüfschein
- e. Eintragungsschein
- f. Versicherungsnachweis
- g. FAI Sport-Lizenz
- h. Reisepass oder Personalausweis

KAPITEL 2 – ZULASSUNGSBESTIMMUNGEN**2.1 WETTBEWERBER (GS 4.5.2 teil, S1 5.5.5)**

2.1.1 EINE PERSON, DIE FÜR EINE SPORTVERANSTALTUNG GEMELDET IST UND AN DIESER TEILNIMMT.

2.1.2 NACH DEM BEGINN DES GENERALBRIEFINGS EINER SPORTVERANSTALTUNG DER 1. KATEGORIE IST KEIN WECHSEL DER WETTBEWERBER MEHR ERLAUBT.

2.2 VERTRETUNGSRECHT DES WETTBEWERBERS (GS 4.7.1, S1 5.1.1)

2.2.1 IN EINEM INTERNATIONALEN WETTBEWERB, REPRÄSENTIERT DER WETTBEWERBER DIE NATION, DIE SEINE FAI SPORT LIZENZ AUSGESTELLT HAT, ES SEI DENN, ER GEHÖRT EINEM INTERNATIONALEN TEAM AN.

2.2.2 Eine im Korb mitfahrende Person (außer dem zugeteilten Observer) muss der gleichen NAC wie der Wettbewerber angehören, oder, falls sie nicht im Besitz einer gültigen Sportlizenz ist, darf sie die letzten fünf Jahre an keiner beliebigen nationalen, kontinentalen, oder Welt-Meisterschaft für Ballone oder den World Air Games als Wettbewerber teilgenommen haben.

2.2.3 WELTMEISTERSCHAFTEN, KONTINENTALE MEISTERSCHAFTEN UND SPEZIELLE INTERNATIONALE VERANSTALTUNGEN KÖNNEN IN FOLGENDEN KATEGORIEN ABGEHALTEN WERDEN;

ALLGEMEIN: MIT KEINER GESCHLECHTER ODER ALTERSBESCHRÄNKUNG

FRAUEN: ALLE PERSONEN IM KORBE, MIT AUSNAHME VON WETTBEWERBSOFFIZIELLEN, MÜSSEN WEIBLICH SEIN

JUNIOREN: ALLE PERSONEN IM KORBE, MIT AUSNAHME VON WETTBEWERBSOFFIZIELLEN MÜSSEN JÜNGER ALS IN S1 FESTGELEGT SEIN.

2.3 QUALIFIKATION (S1 5.6.4.1)

VERANTWORTLICHE PILOTEN MÜSSEN MINDESTENS ZWÖLF MONATE VOR BEGINN DES WETTBEWERBS IM BESITZ EINER GÜLTIGEN LIZENZ ZUM FÜHREN DER ENTSPRECHENDEN UNTERKLASSE VON AEROSTATEN SEIN, FÜR DIE DIE VERANSTALTUNG DURCHFÜHRT WIRD. JEDER VERANTWORTLICHE PILOT MUSS BIS ZUM MELDESCHLUSS WENIGSTENS 50 STUNDEN ALS VERANTWORTLICHER PILOT DER ENTSPRECHENDEN UNTERKLASSE GEFAHREN SEIN.

2.4 SPORTLIZENZ (GS 3.1.2 teil)

DER BESITZER MUSS SEINE SPORTLIZENZ UNTERSCHREIBEN. DAMIT ERKLÄRT ER, DASS ER DEN FAI SPORTING CODE KENNT UND VERSTEHT UND SICH VERPFLICHTET, DANACH ZU HANDELN.

2.5 ANMELDUNG

Das ausgefüllte Anmeldeformular und das Nenngeld müssen bis zum Meldeschluss an den Veranstalter geschickt werden, außer bei zusätzlich vom Veranstalter angebotenen Teilnehmerplätzen.

2.6 ANMELDEBESTÄTIGUNG

Hat ein Wettbewerber sieben Tage nach dem Meldeschluss keine Bestätigung seiner Anmeldung bekommen, sollte er sich beim Veranstalter erkundigen.

2.7 ANERKENNUNG VON SC, REGELN UND BESTIMMUNGEN (GS 4.10.1)

VON DEN BEWERBERN ODER WETTBEWERBSTEILNEHMERN WIRD VERLANGT, DASS SIE DEN SPORTING CODE KENNEN, VERSTEHEN, IHN ANERKENNEN UND BEFOLGEN, EBENSO WIE DIE REGELN UND BESTIMMUNGEN FÜR DIE VERANSTALTUNG. DURCH DIE ANMELDUNG WERDEN SIE OHNE VORBEHALT ANERKANNT. SIE MÜSSEN WISSEN, DASS SIE DAS TEAM IHRER NAC VERTRETEN, DASS SIE SICH SPORTLICH VERHALTEN MÜSSEN UND IHR VERHALTEN MAKELLOS SEIN MUSS.

2.8 VERZICHTSERKLÄRUNG

Mit der Teilnahme am Wettbewerb verzichtet der Wettbewerber auf jegliches Recht zu Schritten gegen den Veranstalter, Grundstückseigentümern und deren Angehörigen,

Angestellten oder Personal, falls er Verluste oder Schäden erleidet, die durch eine Handlung oder Unterlassung seitens dieser oder seitens anderer Wettbewerber verursacht wurden.

2.9 **HAFTUNG GEGENÜBER DRITTEN**

Durch die Teilnahme am Wettbewerb übernimmt der Wettbewerber jegliche Haftung für Verletzungen, Verlust oder Schäden von Dritten und ihrem Eigentum, die er oder seine Mannschaft verursachen.

2.10 **SICHERHEIT**

Jede Art von Wetterberatung, Sicherheits- oder navigatorischer Information wird nach bestem Wissen zur Orientierung der Wettbewerber gegeben. Offiziell benannte Startleiter und Starter können die Startvorbereitungen und den Start der Ballone regeln. Die Eigenverantwortlichkeit der Teilnehmer wird jedoch durch nichts eingeschränkt.

2.11 **VERANTWORTUNG (S1 An3 3)**

BEWERBER UND WETTBEWERBSTEILNEHMER BLEIBEN VOLLSTÄNDIG VERANTWORTLICH FÜR DIE SICHERE HANDHABUNG IHRER BALLONE WÄHREND JEDER PHASE DES FÜLLENS, DES STARTS, DER FAHRT UND DER LANDUNG. SIE MÜSSEN SICHERSTELLEN, DASS IHRE AUSTRÜSTUNG, IHRE MANNSCHAFT UND IHR EIGENES KÖNNEN UND ERFAHRUNG NACH EIGENER BEURTEILUNG AUSREICHEND FÜR DIE BEDINGUNGEN SIND. DER WETTBEWERBER IST FÜR ALLE HANDLUNGEN SEINER MANNSCHAFT WÄHREND DER VERANSTALTUNG VERANTWORTLICH.

2.12 **VERHALTEN (S1 An3 4)**

BEWERBER, WETTBEWERBSTEILNEHMER UND IHRE MANNSCHAFTEN SIND AUFGEFORDERT, SICH SPORTLICH ZU VERHALTEN UND DEN ANWEISUNGEN DER VERANSTALTUNGS-OFFIZIELLEN FOLGE ZU LEISTEN. RÜCKSICHTSLOSES VERHALTEN WIRD VOM WETTBEWERBSLEITER BESTRAFT.

KAPITEL 3 – BALLONBESTIMMUNGEN**3.1 DEFINITION EINES BALLONS (S1 2.1.1.2)****3.1.1 Aerostat - ein Luftfahrzeug leichter als Luft.**

Freiballon - ein Aerostat, der durch statischen Auftrieb in der Luft getragen wird, ohne Antrieb durch irgendeine Kraftquelle.

3.1.2 UNTERKLASSE AX - FREIBALLONE, DIE IHREN AUFTRIEB EINZIG DURCH ERHITZEN VON LUFT ERFAHREN. DIE HÜLLE DARF AUßER LUFT UND DEN NORMALEN VERBRENNUNGSPRODUKTEN KEINE ANDEREN GASE ENTHALTEN.**3.1.3 Die Benutzung von Ventilen, die zum Vortreiben des Ballons vorgesehen sind, ist verboten. Drehventile dürfen während der Fahrt nur benutzt werden, um den Korb auszurichten. Längerer oder übermäßiger Gebrauch der Drehventile ist verboten. Strafe: 250 bis 500 Aufgabepunkte****3.2 BRENNSTOFF**

Jeder Ballon muss soviel Brennstoff mitführen, dass die Fahrt mit ausreichender Reserve beendet werden kann. Fehlt Brennstoff zur Beendigung einer Fahrt, ist das kein Grund für einen Protest.

3.3 ANMELDUNG DES BALLONS

Jeder Wettbewerber muss den Ballon, den er während des Wettbewerbs fahren will, anmelden. Ein Wechsel des Ballons nach dem Beginn des ersten Aufgabenbriefings ist nicht erlaubt, es sei denn, diese Regeln sehen es vor. Die maximale Größenklasse ist AX8 (3000m³/105000ft³). Bei speziellen Veranstaltungen, z.B. Veranstaltungen in den Alpen, können andere Klassen in Teil II (Wettbewerbsdetaill) festgelegt werden.

3.4 LUFTTÜCHTIGKEIT (S1 5.5.3)

AEROSTATEN, DIE IN DER VERANSTALTUNG GEFahren WERDEN, MÜSSEN GÜLTIGE ZULASSUNGEN UND LUFTTÜCHTIGKEITSZEUGNISSE HABEN ODER, IN ERMANGELUNG DER LETZTEREN, EIN GLEICHWERTIGES DOKUMENT DES BETREFFENDEN STAATES. DIE VERANSTALTER HABEN DAS RECHT, JEDEN AEROSTATEN ZURÜCKZUWEISEN, DER IHRER ANSICHT NACH NICHT EINEM VERNÜNFTIGEN STANDARD DER LUFTTÜCHTIGKEIT ENTSPRICHT.

3.5 BESCHÄDIGUNGEN**3.5.1 Falls ein Ballon während des Wettbewerbs beschädigt wird, kann er repariert werden. Beschädigte Teile können ausgetauscht oder repariert werden. Eine ganze Hülle darf nur mit Zustimmung des Wettbewerbsleiters ausgetauscht werden.****3.5.2 Jeder Schaden am Ballon, der die Lufttüchtigkeit beeinträchtigt, ist vor der Anmeldung zur nächsten Fahrt dem Wettbewerbsleiter zu melden. Der Ballon darf nur gefahren werden, wenn die erfolgten Reparaturen abgenommen sind. Strafe: bis zu 1000 Wettbewerbspunkte.****3.6 AUTOMATISCHE FLUGKONTROLLE (S1 5.9.2)**

JEDLICHE VORRICHTUNG, DIE ALS AUTOMATISCHE FLUGKONTROLLE DIENEN KANN, IST UNABHÄNGIG VON IHRER KONSTRUKTION VERBOTEN.

3.7 HÖHENMESSER

Jeder Ballon muss einen funktionsfähigen Höhenmesser an Bord haben.

3.8 STARTNUMMERN

Der Veranstalter stellt zwei Startnummern (wie im COH vorgegeben) zur Verfügung, die während der Aufgaben an gegenüberliegenden Korbseiten befestigt werden. Alle Fahrzeuge der Mannschaft müssen durch Startnummern auf gegenüberliegenden Seiten eindeutig gekennzeichnet sein.

3.9 KORB

Der Begriff "Korb" bedeutet jede Art von Passagierraum, unabhängig von seiner Konstruktion.

3.10 VERFOLGER

- 3.10.1 Verfolger dürfen sich nicht innerhalb eines Markermessgebietes (MMA) oder im Umkreis von 100m um ein Zielkreuz aufhalten, außer mit Erlaubnis und im Beisein eines Offiziellen. Verfolger dürfen keine dauerhaften Markierungen auf einer Kreuzung anbringen (vorübergehende Markierungen sind erlaubt, z.B. Papier).
- 3.10.2 Alle Fahrzeuge, die zum Verfolgen des Ballons benutzt werden, müssen mit der Startnummer gekennzeichnet sein.
- 3.10.3 Verfolgerfahrzeuge dürfen nicht in 100 m Umkreis von einem vom Wettbewerbsleiter festgelegten oder vom Wettbewerber gewählten Ziel/Zielkreuz parken.

KAPITEL 4 - OFFIZIELLE DER VERANSTALTUNG**4.1 WETTBEWERBSLEITER (GS 5.5.1)**

4.1.1 DEM WETTBEWERBSLEITER UNTERSTEHEN DER GESAMTABLAUF DER VERANSTALTUNG. IHM ZUR SEITE MÜSSEN TECHNISCHE BEAUFTRAGTE STEHEN UND EIN STELLVERTRETER. ER UND SEIN STELLVERTRETER WERDEN VON DER CIA BESTÄTIGT.

4.1.2 DER WETTBEWERBSLEITER IST FÜR DIE GUTE LEITUNG UND DEN EINWANDFREIEN UND SICHEREN ABLAUF DER VERANSTALTUNG VERANTWORTLICH. ER MUSS FLUGBETRIEBLICHE ENTSCHEIDUNGEN IN ÜBEREINSTIMMUNG MIT DEM SPORTING CODE UND DEN WETTBEWERBSREGELN TREFFEN. ER KANN WETTBEWERBER WEGEN FEHLVERHALTENS ODER REGELVERSTOß BESTRAFEN ODER VOM WETTBEWERB AUSSCHLIEßEN. ER MUSS AN DEN SITZUNGEN DER INTERNATIONALEN JURY TEILNEHMEN UND, FALLS GEWÜNSCHT, AUSSAGEN MACHEN.

4.1.3 In diesem Regelwerk kann das Wort "Leiter" statt "Wettbewerbsleiter" benutzt werden.

4.2 STEWARDS (GS 5.5.2)

4.2.1 STEWARDS SIND BERATER DES WETTBEWERBSLEITERS.

SIE ÜBERWACHEN DIE DURCHFÜHRUNG DER VERANSTALTUNG UND MELDEN JEDES UNSPORTLICHE VERHALTEN, REGELVERSTÖßE, VERSTÖßE GEGEN BESTIMMUNGEN ODER VERHALTEN, DAS DIE SICHERHEIT ANDERER TEILNEHMER ODER DER ÖFFENTLICHKEIT IN IRGEND EINER WEISE GEFÄHRDET ODER DEM SPORT ABTRÄGLICH IST.

SIE TRAGEN INFORMATIONEN UND TATSACHEN ZUSAMMEN, DIE VON DER INTERNATIONALEN JURY IN BETRACHT GEZOGEN WERDEN MÜSSEN.

Sie beraten den Wettbewerbsleiter bei der Auslegung der Regeln und Bestimmungen sowie bei Strafen.

4.2.2 EIN STEWARD HAT KEINE VOLLZIEHENDE GEWALT. ER DARF KEIN MITGLIED DES ORGANISATIONSKOMITEES SEIN.

ER DARF AN DEN SITZUNGEN DER INTERNATIONALEN JURY ALS BEOBACHTER ODER ZEUGE TEILNEHMEN.

4.3 PFLICHTEN DER INTERNATIONALEN JURY (GS 5.4.1.1, 5.4.2.4, 5.4.2.5, S1 5.10 teil)

4.3.1 BERATUNG, REGELENTSCHEIDUNGEN ODER -AUSLEGUNG LIEGEN IN DER VERANTWORTUNG DER INTERNATIONALEN JURY, DIE VON DER CIA ERNANNT ODER BESTÄTIGT WURDE.

4.3.2 AUßER DASS ER DEN SITZUNGEN DER JURY VORSTEHET, HAT DER JURY VORSITZENDE DAS RECHT, DEN VERANSTALTER ZUR BEACHTUNG DES FAI SPORTING CODE UND DER VERÖFFENTLICHTEN WETTBEWERBSREGELN ZU ZWINGEN. BEFOLGT DER VERANSTALTER DIES NICHT, SO HAT DER VORSITZENDE DIE VOLLMACHT, DIE VERANSTALTUNG ZU UNTERBRECHEN, BIS AUF EINER SITZUNG DER JURY DIE LAGE ERÖRTERT WORDEN IST.

4.3.3 DIE JURY HAT DIE VOLLMACHT, DIE VERANSTALTUNG ABZUBRECHEN, WENN DER VERANSTALTER SICH NICHT AN DEN FAI SPORTING CODE UND DIE VERÖFFENTLICHTEN WETTBEWERBSREGELN HÄLT. SIE KANN DEM FAI GENERALSEKRETÄR EMPFEHLEN, ALLE NENNGELDER ZU ERSTATTEN.

4.3.4 EIN JURYMITGLIED MUSS EINE GRÜNDLICHE KENNNTNIS DER ZUSTÄNDIGEN SPORTING CODES UND DER REGELN FÜR DIE VERANSTALTUNG BESITZEN. WENIGSTENS EIN MITGLIED DER JURY MUSS WÄHREND DES WETTBEWERBSFLIEGENS AUF DEM WETTBEWERBSGELÄNDE SEIN.

4.4 SICHERHEITSBEAUFTRAGTER (S1 5.11.1)

4.4.1 DER SICHERHEITSBEAUFTRAGTE MUSS VON DER CIA GENEHMIGT SEIN.

4.4.2 DER SICHERHEITSBEAUFTRAGTE MUSS DEN WETTBEWERBSLEITER IN ALLEN SICHERHEITSFRAGEN BERATEN. ORGANISATORISCHE VERFAHRENSWEISEN FÜR DEN SICHERHEITSBEAUFTRAGTEN SIND IM SOH ENTHALTEN.

KAPITEL 5 - BESCHWERDEN UND PROTESTE**5.1 BERATUNG (GS 6.2.6, S1 An3 7.1)**

IST EIN WETTBEWERBER (ODER EIN MANNSCHAFTSFÜHRER) AUS IRGENDINEM GRUND UNZUFRIEDEN, SOLLTE ER ZUNÄCHST DEN DAFÜR ZUSTÄNDIGEN OFFIZIELLEN UM RAT FRAGEN. ER KANN DARUM BITTEN, DASS SEIN ERGEBNIS BZW. DIE PUNKTWERTUNG GEPRÜFT ODER DIE BERECHNUNG ERKLÄRT WIRD.

SOLLTE DER WETTBEWERBER (ODER EIN MANNSCHAFTSFÜHRER) WEITERHIN UNZUFRIEDEN SEIN, KANN ER BEIM WETTBEWERBSLEITER (ODER DEM VORHER BENANNTEN WETTBEWERBSOFFIZIELLEN) BESCHWERDE EINLEGEN.

5.2 BESCHWERDE (GS 6.2.2 , S1 An3 7)

5.2.1 ZWECK EINER BESCHWERDE IST ES, EINE KORREKTUR ZU ERREICHEN, OHNE DIE NOTWENDIGKEIT, EINEN FORMELLEN PROTEST EINZULEGEN.

5.2.2 EINE BESCHWERDE IST DIE ANFRAGE EINES WETTBEWERBERS AN DEN WETTBEWERBSLEITER, EINEN SACHVERHALT, MIT DEM ER NICHT ZUFRIEDEN IST, ZU UNTERSUCHEN.

5.2.3 EINE FORMELLE BESCHWERDE MUSS SCHRIFTLICH IN ENGLISCH EINGEREICHT WERDEN UND WIRD SCHRIFTLICH BEANTWORTET.

5.2.4 BESCHWERDEN MÜSSEN VOM WETTBEWERBER AN DEN WETTBEWERBSLEITER ODER SEINEN STELLVERTRETER EINGEREICHT ODER ÜBERMITTELT WERDEN, DER DEN EMPFANG QUITTIERT UND DIE ZEIT DES EMPFANGS NOTIERT.

5.3 MITTEILUNGEN (S1 An3 7.7)

ANTWORTEN AUF BESCHWERDEN WERDEN ZU VORHER VOM WETTBEWERBSLEITER FESTGELEGTEN ZEITEN AM OFFICIAL NOTICE BOARD AUSGEHÄNGT.

5.4 VERÖFFENTLICHUNGEN (S1 An3 7.7)

DER WETTBEWERBSLEITER KANN NACH EIGENER ENTSCHEIDUNG DEN TEXT EINER FORMELLEN BESCHWERDE ZUSAMMEN MIT SEINER ANTWORT VERÖFFENTLICHEN. ER MUSS SIE VERÖFFENTLICHEN, WENN DER WETTBEWERBER DIESES VERLANGT.

5.5 PROTEST (S1 An3 8, GS 6.3.6)

5.5.1 IST DER WETTBEWERBER MIT DER ENTSCHEIDUNG ÜBER EINE WÄHREND DER VERANSTALTUNG EINGELEGT BESCHWERDE NICHT ZUFRIEDEN, HAT ER, BZW. DER MANNSCHAFTSFÜHRER DAS RECHT ZU PROTESTIEREN. NIEMAND (WETTBEWERBER ODER MANNSCHAFTSFÜHRER) HAT DAS RECHT MEHRERE PROTESTE ZUM GLEICHEN VORFALL EINZUREICHEN. DIE ANNAHME DES PROTEST ERFOLGT AUSSCHLIESSLICH BEI GLEICHZEITIGER ZAHLUNG DES PROTESTGELDS.

5.5.2 ABSICHTSERKLÄRUNGEN FÜR PROTESTE UND PROTESTE MÜSSEN VOM WETTBEWERBER AN DEN WETTBEWERBSLEITER ODER SEINEN STELLVERTRETER EINGEREICHT ODER ÜBERMITTELT WERDEN, DER DEN EMPFANG QUITTIERT UND DIE ZEIT DES EMPFANGS NOTIERT.

5.5.3 HAT EIN WETTBEWERBER EINEN PROTEST EINGELEGT, STEHT IHM DAS RECHT ZU, SEIN ANLIEGEN DER JURY MÜNDLICH VORZUTRAGEN. HIERBEI DARF IHM EIN ÜBERSETZER ODER BERATER SEINER WAHL BEHILFLICH SEIN.

5.5.4 DER WORTLAUT ALLER PROTESTE UND DIE ENTSCHEIDUNGEN DER JURY WERDEN AM OFFICIAL NOTICE BOARD AUSGEHÄNGT.

5.6 ZEITFRISTEN (S1 An3 7)**5.6.1 ZEITFRISTEN FÜR BESCHWERDEN**

5.6.1.1 BESCHWERDEN MÜSSEN SOBALD WIE MÖGLICH NACH DEM URSÄCHLICHEM EREIGNIS EINGELEGT UND PROMPT BEHANDELT WERDEN.

5.6.1.2 Beschwerden, die die Wertung betreffen, müssen innerhalb von acht Stunden nach Veröffentlichung der offiziellen Wertung einer Aufgabe dem Wettbewerbsleiter eingereicht werden. Die in den Wettbewerbsdetaill festgelegten Ruhezeiten bleiben bei den Zeitvorgaben unberücksichtigt.

- 5.6.1.3 Die Veröffentlichung einer neuen Version der offiziellen Wertung verlängert die Beschwerdefrist nur in der betroffenen Angelegenheit.
- 5.6.2 **ZEITFRISTEN FÜR PROTESTE**
- 5.6.2.1 INNERHALB EINER STUNDE NACH ANTWORT AUF SEINE BESCHWERDE MUSS der Wettbewerber DEM WETTBEWERBSLEITER ERKLÄREN, DASS ER BEABSICHTIGT, PROTEST EINZULEGEN.
- 5.6.2.2 INNERHALB VON ACHT STUNDEN NACH DER ANTWORT AUF SEINE BESCHWERDE MUSS DER WETTBEWERBER SEINEN SCHRIFTLICHEN PROTEST IN ENGLISCH ZUSAMMEN MIT DEM PROTESTGELD ÜBERMITTELN. Die in den Wettbewerbsdetaill festgelegten Ruhezeiten bleiben bei den Zeitvorgaben unberücksichtigt.
- 5.6.3 **VERKÜRZTE ZEITFRISTEN FÜR BESCHWERDEN UND PROTESTE (S1 An3 7.6, 8.6 teil)**
- 5.6.3.1 BESCHWERDEN, DIE AM ODER NACH DEM LETZTEN VERANSTALTUNGSTAG EINGEREICHT WERDEN, müssen innerhalb von einer Stunde nach Veröffentlichung der offiziellen Wertung dem Wettbewerbsleiter ÜBERMITTELT WERDEN.
- 5.6.3.2 PROTESTE, DIE AM ODER NACH DEM LETZTEN VERANSTALTUNGSTAG EINGEREICHT WERDEN, MÜSSEN INNERHALB VON EINER STUNDE NACH DER ANTWORT ÜBERMITTELT WERDEN.
- 5.6.3.3 Der Wettbewerbsleiter muss die Veröffentlichungszeiten der Wertungen aller Aufgaben am letzten Tag, an dem gefahren wird, bekannt geben.
- 5.6.3.4 Die Zeitfristen für die am vorletzten Wettbewerbstag nach 1300 veröffentlichten Wertungen werden am oder nach dem letzten Wettbewerbstag des Bewerbs ebenfalls auf eine Stunde verkürzt.
- 5.7 **BEHANDLUNG VON PROTESTEN (GS 3.10)**
- 5.7.1 DER WETTBEWERBSLEITER MUSS DEN PROTEST DEM VORSITZENDEN DER JURY UNVERZÜGLICH VORLEGEN. DER JURY- VORSITZENDE MUSS SCHNELLSTMÖGLICH, JEDOCH SPÄTESTENS INNERHALB VON 24 STUNDEN NACH ERHALT EINES PROTESTES EINE SITZUNG DER JURY EINBERUFEN.
- 5.7.2 DIE JURY MUSS BEI JEDEM PROTEST ALLE BETEILIGTEN PARTEIEN ZUR SACHE ANHÖREN UND DIE ZUTREFFENDEN FAI REGELN UND DIE WETTBEWERBSREGELN ANWENDEN.
- 5.7.3 DER VORSITZENDE DER JURY BERICHTET UNVERZÜGLICH SCHRIFTLICH ÜBER DAS ERGEBNIS UND WICHTIGE ÜBERLEGUNGEN DEM WETTBEWERBSLEITER, DER DIESEN BERICHT VERÖFFENTLICHT.
- 5.8 **RÜCKERSTATTUNG DES PROTESTGELDES (GS 6.6.8, 6.3.4)**
- DAS PROTESTGELD WIRD NUR ZURÜCKERSTATTET, FALLS DER PROTEST VOR DER BEHANDLUNG DURCH DIE JURY ZURÜCKGEZOGEN WURDE, ODER FALLS DEM PROTEST STATTGEGEBEN WURDE.
- 5.9 **WERTUNGSGENEHMIGUNG DER JURY & SIEGEREHRUNG (GS 5.4.2.7.2, 4.15.1)**
- 5.9.1 DIE LETZTE AUFGABE DER JURY IST ES, DIE WETTBEWERBSERGEBNISSE ZU ÜBERPRÜFEN UND ZU GENEHMIGEN UND, SOFERN DER WETTBEWERB REGELKONFORM UND GEMÄß DER JURYENTSCHEIDUNGEN DURCHGEFÜHRT WURDE, FÜR GÜLTIG ZU ERKLÄREN.
- 5.9.2 DIE WERTUNGEN EINER VERANSTALTUNG SIND ERST DANN ENDGÜLTIG, WENN DIE JURY ALLE PROTESTE BEHANDELT UND IHRE ARBEIT BEENDET HAT. DIE GESAMTWERTUNG MUSS VOR DER PREISVERGABE BEKANTT GEGEBEN WERDEN.
- 5.9.3 Die Jury muss die endgültigen Gesamtwertungen überprüfen und unterschreiben, bevor sie veröffentlicht werden.
- 5.10 **OFFICIAL NOTICE BOARD (ONB)**
- 5.10.1 Das Official Notice Board (ONB) ist der Ort, an dem alle Ergebnisse, Wertungen, Antworten auf Beschwerden und Proteste und weitere in direktem Zusammenhang mit dem Wettbewerb stehenden offiziellen Mitteilungen veröffentlicht werden. Es sollte als OFFICIAL NOTICE BOARD gekennzeichnet sein. Alle veröffentlichten Informationen müssen mit Datum und Uhrzeit versehen sein.
- 5.10.2 Das ONB ist entweder elektronisch (online) oder in Papierformat (physisch)

- 5.10.3 Alle auf dem physischen ONB veröffentlichten Informationen müssen zusätzlich unterschrieben sein.
- 5.10.4. Bei Ausfall des elektronischen Official Notice Boards, wird ein Reserve- ONB in Papierform eingerichtet und die Wettbewerber darüber informiert. Sollten sich das elektronische und das physische ONB widersprechen, ist das physische ONB maßgebend.

KAPITEL 6 – OBSERVER UND LOGGER**6.1 WETTBEWERBSTYP**

Der Wettbewerb wird durchgeführt wie in den Wettbewerbsdetaill beschrieben. Die Regeln 6.2 bis 6.8 finden nur Anwendung in Wettbewerben mit Observern.

6.2 OBSERVER

Ein Observer ist ein Wettbewerbs-Offizieller, der dem Chefobserver verantwortlich ist. Seine Pflichten sind vor allem, Positionen, Zeiten, Distanzen usw., die während der Fahrt erzielt werden, korrekt zu ermitteln. Er hat jede scheinbare Verletzung dieser Regeln oder des Luftrechts zu melden. In jedem Falle muss er rücksichtsloses Verhalten von Wettbewerbern oder Mannschaftsmitgliedern gegenüber Grundstücksbesitzern oder der Öffentlichkeit melden.

6.3 ZUTEILUNG

Jedem Wettbewerber wird beim Aufgabenbriefing ein Observer zugeteilt. Der Observer wird ein und demselben Wettbewerber nur einmal zugeteilt. Bei WAG, Weltmeisterschaften und Europameisterschaften darf er nicht der gleichen Nationalität wie der Wettbewerber angehören.

6.4 UNTERSTÜTZUNG

6.4.1 Der Observer darf den Wettbewerber nicht beraten. Er sollte nicht versuchen, dem Wettbewerber die Regeln zu erklären, sie auszulegen oder weiter auszuführen.

6.4.2 Er darf während einer Aufgabe weder mit dem Marker noch mit Bedienungseinrichtungen des Ballons hantieren.

6.4.3 Er darf bei den Startvorbereitungen am Boden helfen, wenn er dazu bereit ist und der Wettbewerber ihn darum bittet. Wenn er im Korb mitfährt, darf er bei der Endlandung unter Anleitung des Wettbewerbers Hilfe leisten.

6.5 AUFFORDERUNG ZUR AUSSAGE

Wird der Observer während einer Aufgabe vom Wettbewerber aufgefordert, einen Sachverhalt zu notieren oder zu bezeugen, so hat er dies zu tun.

6.6 OBSERVER IM VERFOLGERFAHRZEUG

6.6.1 Wenn der Observer nicht im Korb mitfährt, sitzt er auf einem Fensterplatz im Verfolgerfahrzeug, und die Mannschaft muss, soweit möglich, in Sichtkontakt mit dem Ballon bleiben, bis der letzte Marker abgesetzt ist. Der Observer darf das Fahrzeug nicht fahren. Beim Verfolgen darf er der Mannschaft, wenn sie ihn darum bittet, auf deren Verantwortung beim Kartenlesen helfen.

6.6.2 Es ist die Aufgabe des Wettbewerbers und seiner Mannschaft, den Observer zum Startplatz und nach dem Messen der Ergebnisse und Bergen des Ballons umgehend zum Wettbewerbsbüro zurück zu bringen.

6.6.3 In Wettbewerben mit Observern ist es die Aufgabe der Verfolgermannschaft, dem Observer beim Auffinden des Markers und bei der Vermessung seiner Position behilflich zu sein. Der Observer darf bei der Markersuche nicht allein gelassen werden.

6.7 FOTOGRAFIEREN

Der Observer darf keine Kamera an Bord nehmen oder sich während der Fahrt mit Fotografieren beschäftigen, ausgenommen nach ausdrücklicher Erlaubnis des Wettbewerbers oder, falls erforderlich, zur Erfüllung seiner Pflichten.

6.8 OBSERVERBERICHT

Der Wettbewerber sollte den Observerbericht nach Beendigung der Fahrt lesen und unterschreiben. Wenn er mit Angaben des Berichts nicht einverstanden ist, sollte er dies beim Unterschreiben vermerken.

6.9 GPS LOGGER

Ein GPS Logger ist eine Vorrichtung, die die Spur (track) und die Höhe eines Ballons aufzeichnet. Die Trackpunkte spezifizieren für jeden Punkt der Aufzeichnung die Position (Lat/Lon), die Höhe (barometrische oder GPS-Höhe) und die Zeit. Abhängig vom Loggertyp können zusätzlich Eingaben des Wettbewerbers möglich sein. GPS Logger können in Wettbewerben als Beobachtungshilfe zur Einhaltung der Regeln, zur Aufgabenstellung und zum Erzeugen von Wertungen oder Ergebnissen benutzt werden. Die Verfahrensweisen für ihren Einsatz müssen von den Wettbewerbern befolgt werden.

6.10 HANDHABUNG

6.10.1 Die Regeln zur Handhabung der Logger sind in Teil II spezifiziert.

6.10.2 Der Wettbewerber nimmt den Logger nach dem Briefing mit sich, schaltet ihn ein und befestigt ihn vor dem Start an der geeigneten Stelle seines Ballons.

6.10.3 Nach der Landung nimmt er den Logger ab, schaltet ihn aus und bringt ihn zum Wettbewerbsbüro zurück.

6.10.4 Dem Wettbewerber ist es zu keiner Zeit erlaubt, den Logger zu öffnen oder sich daran zu schaffen machen, außer der ausdrücklich vom Leiter spezifizierten Anweisungen.

6.11 FAHRTBERICHT

6.11.1 Der Wettbewerber muss einen Fahrtbericht ausfüllen, in dem Start- und Landeort und –zeit, geschätzte Ergebnisse in den Aufgaben, Grundstückbesitzer-Angelegenheiten und weitere relevante Angaben eingetragen und unterschrieben werden.

6.11.2 Der Wettbewerber gibt

- Fahrtbericht
- Logger
- unbenutzte Marker

dem benannten Offiziellen zurück und zeichnet die Rückgabe in einer Checkliste ab. Jegliche übermäßige Verzögerung bei der Rückgabe kann bestraft werden.

6.12 VERANTWORTUNG

Der Wettbewerber ist für jeglichen Verlust oder Beschädigung des Loggers zwischen Empfang und Rückgabe verantwortlich.

6.13 AUSFALL DES GPS LOGGERS

6.13.1 Fehlfunktionen werden nur als Ausfall des Loggers anerkannt, wenn sie nach der Fahrt reproduzierbar sind. In diesem Fall können die Offiziellen den Wettbewerber bitten, seine GPS-Ausrüstung zur Verfügung zu stellen, um die fehlenden Track-Daten zu ersetzen.

6.13.2 Liefern die offizielle Track-Aufzeichnung und die GPS-Geräte des Wettbewerbers nicht die zur Ermittlung eines Ergebnisses notwendigen Informationen, erzielt der Wettbewerber kein auf Trackpunkten basierendes Ergebnis. Es ist deshalb im Interesse des Wettbewerbers, sich mit einem GPS auszurüsten, das für die Wertung brauchbare Track-Informationen (Position, Höhe, Zeit) liefert und wie der offizielle Logger (Zeitintervall, etc.) eingestellt ist.

6.13.3 Ein vom GPS-Gerät des Wettbewerbers aufgenommenem elektronischer Marker kann nur dann benutzt werden, wenn das Gerät vor der Fahrt vom Wettbewerbsleiter abgenommen, bzw. die Vorgaben der Wettbewerbsdetaill eingehalten wurden. Andernfalls wird der Wettbewerber zu seinem dichtesten elektronischen Marker des offiziellen Loggers, zu seinem dichtesten physischen Messpunkt oder zu seinem Landepunkt gewertet, was auch immer näher ist. Trackpunkte werden nicht zur Wertung herangezogen

KAPITEL 7 – LANDKARTEN**7.1 WETTBEWERBSGEBIET**

Ein Gebiet, das mit Bezug auf die offizielle Wettbewerbskarte definiert ist, die zu Beginn des Wettbewerbs veröffentlicht wurde. Außerhalb dieses Gebietes werden keine Aufgaben gestellt und keine Ergebnisse eingemessen.

7.2 VOM WETTBEWERBSGEBIET AUSGESCHLOSSENE BEREICHE (OFB)

Der Wettbewerbsleiter kann Bereiche oder Lufträume aus dem Wettbewerbsgebiet ausschließen. Starts oder Wettbewerbslandungen in diesen Bereichen sind verboten und der Wettbewerber erzielt kein Ergebnis in der betreffenden Aufgabe. In diesen Bereichen oder Lufträumen deklarierte Ziele sind ungültig. Wettbewerber können keinen gültigen Messpunkt, gültigen Trackpunkt oder ein Ergebnis in diesen Bereichen oder Lufträumen erzielen.

7.3 SPERRGEBIETE

7.3.1 Der Wettbewerbsleiter kann Lufträume oder Gebiete für den Wettbewerb verbieten. Ein Messpunkt oder Trackpunkt innerhalb roter, gelber oder blauer Sperrgebiete ist gültig, außer das Gebiet wurde vom Wettbewerbsgebiet ausgeschlossen. Die Grenzen eines jeden Sperrgebietes und, wenn anwendbar, die Höhenbegrenzungen in Fuß MSL müssen schriftlich bekannt gegeben werden.

7.3.2 Kreisförmige Sperrgebiete (Zylinder oder Halbkugeln) werden durch die Koordinaten des Mittelpunktes und den Radius in Metern und/oder Fuß definiert. Sperrgebiete mit natürlichen Grenzen werden durch markierte Kopien der Wettbewerbskarte definiert und an alle Wettbewerber verteilt.

7.3.3 Sperrgebiete werden in drei Gruppen unterteilt: Rote, Gelbe und Blaue.

7.3.4 ROTE Sperrgebiete stellen beschränkten Luftraum dar und beinhalten eine Obergrenze, die der Wettbewerber nicht unterschreiten darf. Das Versetzen des aufgerüsteten Ballons Boden ist nicht erlaubt.

7.3.5 GELBE Sperrgebiete sind Beschränkungsgebiete, in denen Start, Landung oder Versetzen des aufgerüsteten Ballons verboten sind.

7.3.6 BLAUE Sperrgebiete stellen beschränkten Luftraum dar und beinhalten eine Untergrenze, die der Wettbewerber nicht überschreiten darf.

7.4 AKTIVE SPERRGEBIETE

Bei jedem Aufgabenbriefing wird bekannt gegeben, welche Sperrgebiete zu Wettbewerbszwecken für diese Fahrt aktiv und welche inaktiv sind. Damit ist nichts über ihre betriebliche Aktivität oder ihre Gültigkeit für die übrige Luftfahrt gesagt.

7.5 VERLETZUNG EINES SPERRGEBIETES

Ein Wettbewerber, der ein aktives Sperrgebiet verletzt, wird mit bis zu 1000 Wettbewerbspunkten bestraft, abhängig vom Grad des Vergehens.

7.6 KARTEN

Die Wettbewerber sind verpflichtet, eine Wettbewerbskarte an Bord mitzuführen. Alle veröffentlichten Sperrgebiete, ob aktiv oder nicht, und alle vom Wettbewerbsgebiet ausgeschlossenen Bereiche müssen klar und deutlich in diese Karte eingezeichnet sein. Zusätzlich ist eine geeignete Karte mit Flugsicherungseintragungen mitzuführen, es sei denn, diese sind in die Wettbewerbskarte eingetragen.

Verletzt ein Wettbewerber diese Regel, wird er mit bis zu 250 Wettbewerbspunkten bestraft.

7.7 MESSGENAUIGKEIT

Zu Wertungszwecken wird angenommen, dass die Erde flach ist. Berechnungen, die auf den in Kapitel II spezifizierten Wettbewerbskartendaten basieren, werden, nicht gerundet, als genau angenommen. Distanzberechnungen und Angaben erfolgen in 2D, außer anders explizit vorgegeben.

7.8 KOORDINATEN

Um einen Punkt in der Wettbewerbskarte festzulegen, müssen die Koordinaten mit acht Ziffern beschrieben sein. Die ersten vier Ziffern für den Rechtswert (West/Ost) und die letzten vier Ziffern für die Hochwert (Süd/Nord). (Ost vor Nord.) Alternativ kann ein in den Wettbewerbsdetaill beschriebenes Format genutzt werden. Bei der Deklaration vorab festgelegter Ziele kann die vollständige Zielnummer der veröffentlichten Liste benutzt werden. Die Strafe für nicht korrekte, jedoch eindeutige Deklarationen beträgt bis zu 100 Aufgabenpunkte.

7.9 WINKELREFERENZ

Soweit nicht anders vorgeschrieben, werden Richtungen in Grad angegeben, die sich auf das auf der Wettbewerbskarte aufgedruckte Raster beziehen.

KAPITEL 8 - PROGRAMM, BRIEFING**8.1 AUFGABENPROGRAMM**

Der Wettbewerb besteht aus einer Reihe von Aufgaben. Anzahl und Häufigkeit von Aufgaben und Ruhezeiten liegen im Ermessen des Wettbewerbsleiters. Beim ersten Aufgabenbriefing am vorletzten Tag, an dem planmäßig gefahren werden soll, gibt der Wettbewerbsleiter das verbleibende Fahrtprogramm bekannt.

8.2 GÜLTIGE AUFGABE (S1 5.9.1)

8.2.1 ALS GÜLTIGE WETTBEWERBSAUFGABE GILT EINE FAHRT, IN DER ALLE TEILNEHMER EINE FAIRE MÖGLICHKEIT ZU EINEM gültigen START HATTEN, AUßER SIE HATTEN SICH AUS DEM WETTBEWERB ZURÜCKGEZOGEN ODER WURDEN DISQUALIFIZIERT.

8.2.2 Der Wettbewerbsleiter hat das Recht, aus Sicherheitsgründen sowie aus Gründen die außerhalb seiner Verantwortung oder seines Einflusses liegen, Aufgaben jederzeit zu streichen, bevor die Aufgabenwertung mit dem Status „OFFIZIELL“ veröffentlicht wurde.

8.2.3 Aufgaben werden nicht gewertet, wenn weniger als 50% der Wettbewerber gestartet sind.

8.3 WAHL DER AUFGABEN

Die Aufgaben werden aus der in Kapitel 15 beschriebenen Zusammenstellung gewählt. Bestimmte Aufgaben können mehrfach oder auch gar nicht gestellt werden.

8.4 MEHRFACHAUFGABEN

8.4.1 Der Wettbewerbsleiter kann mehrere Aufgaben pro Fahrt stellen. Sie werden einzeln gewertet mit einer Bestpunktzahl von 1000 je Aufgabe vor Abzug von Strafpunkten. Die Kombination der Aufgaben sollte es ermöglichen, jede Aufgabe unabhängig von den anderen gewinnen zu können.

8.4.2 Soweit nicht anders vorgegeben, sind Mehrfachaufgaben in der Reihenfolge zu fahren, die in den Aufgabendaten angegeben ist. Strafe: bis zu 1000 Aufgabepunkte pro Aufgabe.

8.4.3 Werden Marker benutzt, bedeutet das Absetzen des (der) Marker einer Aufgabe innerhalb der MMA, dass diese Aufgabe beendet ist und, falls anwendbar, die folgende Aufgabe begonnen wird.

8.4.4 Verfehlen Wettbewerber das Markermessgebiet oder wollen ihren Marker nicht absetzen, oder falls nach Trackpunkten gewertet wird, wird angenommen, dass der Wettbewerber die folgende Aufgabe beginnt, wenn die Begrenzung (Fläche, Koordinatenlinie, Radius, etc.) überschritten wurde oder die Wertungsperiode der folgenden Aufgabe begonnen hat.

8.4.5 Werden elektronische Marker benutzt, um den Übergang von einer Aufgabe in die andere festzulegen, so ist ihre Benutzung, wie in Teil II - Wettbewerbsdetaill und/oder dem Generalbriefing beschrieben, verpflichtend.

8.4.6 Strafen in Zusammenhang mit dem Start werden normalerweise der ersten Aufgabe zugeordnet. Strafen in Zusammenhang mit der Landung werden normalerweise der letzten Aufgabe zugeordnet. Andere Strafen sollten der Aufgabe zugeordnet werden, in der sie vorgefallen sind. Ist dies nicht möglich, werden sie gleichmäßig auf mehrere oder alle Aufgaben verteilt.

8.4.7 Wenn keine Trackpunkte benutzt werden, bestimmen die Aufgabendaten für jede Aufgabe den (die) zu benutzenden Marker bzw. elektronische Marker. Wenn kein Wettbewerbsvorteil erzielt wurde, ist die Strafe für das Absetzen des falschen Markers, bzw. des falschen elektronischen Markers 25 Aufgabepunkte pro Aufgabe.

8.4.8 Wird mehr als die vorgesehene Anzahl von Markern in einer Aufgabe abgesetzt und erzielen ein Ergebnis, wird der Wettbewerber nach seinen Trackpunkten gewertet. Wird mehr als ein elektronischer Marker gesetzt, wird der Wettbewerber zu seinem ersten elektronischen Marker innerhalb der Wertungsperiode gewertet.

8.5 REGELÄNDERUNGEN (GS 4.8.1 teil)

8.5.1 WETTBEWERBSREGELN FÜR EINE VERANSTALTUNG DÜRFEN NICHT ZU DEN REGELN IM SPORTING CODE IM GEGENSATZ STEHEN. SIE MÜSSEN VORAB VON DER CIA GENEHMIGT WERDEN UND DÜRFEN DANACH NICHT GEÄNDERT WERDEN.

8.5.2 Die Regeln in Kapitel 15 werden als variable Regeln verstanden und dürfen ohne Genehmigung geändert werden.

8.5.3 Änderungen der Aufgabenregeln müssen jedem Wettbewerber schriftlich mitgeteilt werden.

8.6 GENERALBRIEFING (S1 An3 6)

VOR BEGINN DER VERANSTALTUNG WIRD EIN GENERALBRIEFING ABGEHALTEN, DAS SICH MIT DEN REGELN, BESTIMMUNGEN UND DEN WICHTIGSTEN ASPEKTEN DER VERANSTALTUNG BEFASST. DIE TEILNAHME AM GENERALBRIEFING IST FÜR ALLE BEWERBER, OBSERVER UND ANDERE OFFIZIELLE VORGESCHRIBEN. DIE OFFIZIELLE TEILNEHMERLISTE, AUS DEM NAMENSAUFRUF BEIM GENERALBRIEFING ERSTELLT, WIRD SOBALD ALS MÖGLICH NACH DEM GENERALBRIEFING VERÖFFENTLICHT, IN JEDEM FALL ABER VOR DEM ERSTEN AUFGABENBRIEFING. WENN EIN VERTRETBARER GRUND VORLIEGT, KANN DER LEITER IN BENEHM MIT DER JURY EINE VERSPÄTETE MELDUNG ANNEHMEN, JEDOCH NUR VOR DER VERÖFFENTLICHUNG DER ERSTEN WERTUNG.

8.7 AUFGABENBRIEFING

8.7.1 Aufgabenbriefings werden vom Wettbewerbsleiter zu den am Official Notice Board veröffentlichten Zeiten einberufen. Alternative Methoden können genutzt werden, wenn es im GB angekündigt wurde. Bei Briefings werden die folgenden Informationen mündlich, durch Rundschreiben oder durch Aushang bekannt gegeben:

- a. Wetterinformationen
- b. Luftverkehrs- und Sicherheitsinfo (falls)
- c. Aufgabendaten

8.7.2 Bei schriftlich verteilten Informationen sollte ausreichend Einlesezeit gewährt werden, bevor das Briefing fortgesetzt wird (wie im COH vorgegeben).

8.8 AUFGABENDATEN

8.8.1 Bei den Aufgabenbriefings werden die Aufgabendaten, vorzugsweise schriftlich, an die Wettbewerber gegeben. Sie enthalten die Fahrtdaten, die sich auf alle Aufgaben beziehen, und die individuellen Aufgabendaten.

8.8.2 Fahrtdaten:

- a. Datum
- b. offizieller Sonnenauf-/untergang
- c. aktive Sperrgebiete
- d. Startplatz
- e. minimale Distanz vom Startbezugspunkt (ILP) zu allen vom Wettbewerbsleiter vorgegebenen Zielen (falls erforderlich)
- f. Startperiode
- g. vorraussichtl. Zeit/Ort des nächsten Briefings
- h. Alleinfahrt (falls angeordnet)
- i. Suchzeit
- j. QNH (falls für Loggerwertungen erforderlich)

8.8.3 Individuelle Aufgabendaten:

- a. zu benutzende Markerfarbe (falls)
- b. Reihenfolge Aufgaben/Marker (wenn anders als normal)
- c. Absetzen des Markers (falls Fallenlassen)
- d. Markermessgebiet (MMA)
- e. Wertungsperiode, Wertungsgebiet und/oder Wertungsluftraum (falls)
- f. Aufgabendaten gemäß Aufgabenregeln

8.9 ZUSATZBRIEFING

Sollte es erforderlich sein, auf dem gemeinsamen Startplatz zusätzliche oder überarbeitete Informationen an die Wettbewerber weiterzugeben, wird eine rosa Flagge am Flaggenmast

gehisst. Der Wettbewerber sollte selbst erscheinen, kann aber auch ein verantwortliches Mannschaftsmitglied zum Flaggenmast schicken. Die Informationen werden mündlich gegeben, eine schriftliche Kopie kann ausgehängt werden. Danach wird davon ausgegangen, dass alle Wettbewerber die Information erhalten haben. Ersatzweise kann ein Offizieller eine schriftliche Mitteilung bei jedem Ballon vorbeibringen und sich den Empfang vom Wettbewerber oder einem Mannschaftsmitglied quittieren lassen.

8.10 **ANMELDUNG ZUR AUFGABE**

Der Wettbewerber muss sich für die Aufgabe anmelden, indem er antwortet, wenn beim Aufgabenbriefing sein Name oder seine Startnummer aufgerufen wird. Es können alternative Methoden eingesetzt werden, die Anwesenheit des Wettbewerbers zu überprüfen.

8.11 **VERSPÄTETE ANMELDUNG**

8.11.1 Der Wettbewerber kann sich am Flaggenmast verspätet anmelden, bei Strafe von 50 Aufgabenpunkten bis fünf Minuten vor Beginn der Startperiode, danach von 100 Aufgabenpunkten. Außer für Fragen bezüglich Luftverkehr, Sicherheitsaspekten und Sperrgebieten stehen Offizielle zu einem persönlichen Briefing nicht zur Verfügung.

8.11.2 Bei Aufgaben, in denen die Wettbewerber eigene Startplätze wählen, müssen verspätete Anmeldungen im Wettbewerbsbüro erfolgen.

8.12 **OFFIZIELLE ZEIT**

Die offizielle Zeit ist die um die lokale Abweichung korrigierte GPS-Zeit.

KAPITEL 9 – STARTPROZEDUR**9.1 GEMEINSAME STARTPLÄTZE**

- 9.1.1 Ein oder mehrere vom Veranstalter definierte Plätze, die benutzt werden, wenn die Aufgabe den Start aller Wettbewerber von einem gemeinsamen Platz vorschreibt. Startet ein Wettbewerber außerhalb des beschriebenen gemeinsamen Startplatzes (CLA), erzielt er keine Wertung in allen Aufgaben dieser Fahrt. Kein Wettbewerber darf seinen aufgerüsteten Ballon auf dem gemeinsamen Startplatz versetzen. Ausnahme: aus Sicherheitsgründen und nur mit Genehmigung des verantwortlichen Offiziellen.
- 9.1.2 Der ALLGEMEINE STARTBEZUGSPUNKT (CLP) ist ein Punkt auf oder in der Nähe des Startplatzes, der vor Wettbewerbsbeginn auf dem Erdboden kenntlich gemacht wurde. Von hier aus werden alle Winkel und Distanzen gemessen, unabhängig vom Startpunkt der einzelnen Ballone.

9.2 INDIVIDUELLE STARTPLÄTZE

- 9.2.1 Individuelle Startplätze sind von den Wettbewerbern selbst gewählte Startplätze. Die Grenzen der Startplätze bildet ein Kreis mit 100m Radius um die Position des Korbes bei Beginn des Heißfüllens.
- 9.2.2 Die Wettbewerber müssen sichergehen, dass die Besitzer oder Bewohner ihre Erlaubnis gegeben haben, bevor auf eingezäuntes, bebautes, offensichtlich privates oder landwirtschaftlich genutztes Gelände gefahren oder davon gestartet wird.
Strafe: bis zu 250 Aufgabenpunkte
- 9.2.3 In Aufgaben, in denen die Wettbewerber ihre eigenen Startplätze wählen, ist der INDIVIDUELLE STARTBEZUGSPUNKT (ILP) die Position des Korbes beim Start. Falls nicht anders im Aufgabenblatt vorgegeben, ist nur ein Start erlaubt.
- 9.2.4 In Aufgaben, in denen mehrere Starts erlaubt sind, ist die Landeposition der abgebrochenen Fahrt der ILP für den nächsten Start, solange die Hülle zwischenzeitlich nicht entleert wurde.
- 9.2.5 Individuelle Startplätze dürfen nicht außerhalb des Wettbewerbsgebietes gewählt werden.
Strafe: kein Ergebnis in der ersten Aufgabe dieser Fahrt.
- 9.2.6 Ein Ballon, der auf einem individuellen Startplatz aufgerüstet wurde, darf nicht davon fortbewegt werden und außerhalb desselben starten, es sei denn, er wurde abgerüstet, zu einem anderen Startplatz gebracht und neu aufgerüstet. Strafe: kein Ergebnis in der ersten Aufgabe dieser Fahrt.

9.3 STARTPROZEDUREN

- 9.3.1 Der Startleiter kann jedem Wettbewerber eine Stelle für die Startvorbereitung und das Aufrüsten seines Ballons zuweisen. Der Startleiter hat das Recht, sämtliche Bewegungen von Ballonen und Fahrzeugen auf dem Startplatz zu regeln. Strafe: bis zu 200 Aufgabenpunkte.
- 9.3.2 Ballone, die auf einem gemeinsamen Startplatz aufrüsten, müssen Quick Release Starthilfen benutzen. Auf individuellen Startplätzen ist die Benutzung empfohlen.

9.4 FAHRZEUGE

- 9.4.1 Während der Startperiode darf nicht mehr als ein Fahrzeug je Ballon auf dem Startplatz sein.
Strafe: 100 Aufgabenpunkte
- 9.4.2 Auf dem Startplatz müssen Fahrzeuge mit angemessen langsamer Geschwindigkeit gefahren werden. Der Sicherheitsbeauftragte und der Startleiter können jedes Fahrzeug, das rücksichtslos gefahren wird, vom Platz verbannen.
- 9.4.3 Nachdem die gelbe Vorwarnflagge gehisst wurde, darf kein Fahrzeug mehr auf den Startplatz einfahren, es sei denn mit Genehmigung eines Startleiters.
Strafe: 100 Aufgabenpunkte

9.5 FÜLLEN MIT KALTER LUFT

Brenner dürfen kurz getestet werden. Zum Anknebeln und zur Überprüfung der Hüllen darf kalte Luft in die Hüllen gewedelt werden. Vor der Erlaubnis zum Heißfüllen darf nicht heiß gefüllt werden, dürfen motorgetriebene Gebläse nicht benutzt werden und darf kein Teil der Hülle höher als zwei Meter über der Erde sein. Vor dem Beginn der Startperiode dürfen Gebläse nur getestet oder benutzt werden, solange keine Signalfolge gehisst ist. Diese Regel trifft nicht bei Starts von individuellen Startplätzen zu.

9.6 FLAGGENMAST

Ein oder mehrere Punkte auf dem Startplatz, an denen Signalfolgen gehisst, Zielangaben der Teilnehmer und verspätete Anmeldungen entgegengenommen werden und Zusatzbriefings stattfinden. Die Wettbewerber sind dafür verantwortlich, dass sie den Flaggenmast im Auge behalten. Mangelnde Sicht ist kein Grund zur Beschwerde.

9.7 STARTFLAGGEN

9.7.1 Farbige Flaggen haben die folgende Bedeutung, wenn sie am Flaggenmast gehisst werden:

ROT	Kein Start erlaubt. Jede vorausgegangene Starterlaubnis ist annulliert.
GRÜN	Alle Ballone frei zum Heißfüllen.
BLAU	Alle Ballone der blauen Welle (ungerade Startnr.) frei zum Heißfüllen.
WEIß	Alle Ballone der weißen Welle (gerade Startnr.) frei zum Heißfüllen.
GELB	Fünf-Minuten-Vorwarnung.
ROSA	Zusätzliche oder geänderte Briefinginformation erhältlich.
SCHWARZ	Aufgabe gestrichen.
LILA	Reserve: Bedeutung wird im Aufgabenbriefing festgelegt.

9.7.2 Ein akustisches Signal kann gegeben werden, um auf einen Flaggenwechsel aufmerksam zu machen.

9.8 LAUTSPRECHERDURCHSAGEN

Sofern der Wettbewerbsleiter im Aufgabenbriefing nicht festgelegt hat, dass das Lautsprechersystem benutzt wird, sind mittels diesem verbreitete Informationen für den Wettbewerb nicht maßgebend.

9.9 STARTPERIODE

Vor und nach der Startperiode darf kein Start erfolgen. Jeder Start außerhalb der Startperiode (davor oder danach), außer unter 9.12, wird mit 50 Aufgabenpunkten pro angefangener Minute bestraft. Die gelbe Vorwarnflagge wird mindestens fünf Minuten vor Ende der Startperiode gehisst.

9.10 BEHINDERUNG

Wenn sein Ballon vollständig gefüllt ist, darf ein Wettbewerber nicht unnötigerweise in einer Position verbleiben, in der sein Ballon andere behindert.

9.11 AUSREICHEND ZEIT

Es wird unterstellt, dass ein Wettbewerber, der mindestens 20 Minuten vor dem Ende der angekündigten Startperiode die Freigabe zum Heißfüllen bekommen hat, ausreichend Zeit zum Start hatte, selbst wenn die Startperiode aus irgendeinem Grund verkürzt wird.

9.12 ZEITVERLÄNGERUNG

Der Wettbewerber kann beim Startleiter Zeitverlängerung beantragen. Der Startleiter kann diese gewähren, wenn er davon überzeugt ist, dass der Wettbewerber sich durch die Handlung von Offiziellen oder anderen Teilnehmern oder durch andere Gründe außerhalb seines Einflusses verspätet hat (ausgenommen Versagen der Ausrüstung).

9.13 STARTREIHENFOLGE

Den Ballonen kann eine bestimmte Reihenfolge zum Füllen zugewiesen werden, die von Aufgabe zu Aufgabe geändert wird. Wettbewerber können gemäß der Startflaggen oder nach Einzelerlaubnis durch den Startleiter mit dem Heißfüllen beginnen.

9.14 **STARTER**

9.14.1 Starter sind vom Wettbewerbsleiter benannte Offizielle, die den Betrieb aller Ballone und Fahrzeuge auf dem Startgelände regeln und bei Starts von gemeinsamen Startplätzen (CLA's) unterstützen.

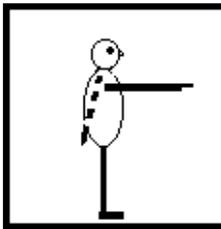
9.14.2 Der Wettbewerbsleiter kann die Startfreigabe durch Starter für alle Wettbewerber vorschreiben, oder die Nutzung der Starter dem Wettbewerber freistellen.

9.15 **ABLAUF, FALLS STARTER VORGESCHRIEBEN SIND**

9.15.1 Wenn der Ballon positive Steigkraft hat und der Wettbewerber vollkommen startklar ist, sollte er durch Schwenken einer weißen Flagge seine Startbereitschaft anzeigen. Nachdem der Startleiter dies wahrgenommen hat, sollte der Wettbewerber die Flagge an einer Korbseite hängen lassen und weitere Anweisungen abwarten, während er die Startbereitschaft beibehält. Der Startleiter wird die Ballone möglichst in der Reihenfolge der Startklarmeldungen starten. Die Wettbewerber sollten sich mit weißen Flaggen von etwa 50x50 cm ausrüsten.

9.15.2 Um Gedränge zu vermeiden, wird Zeitverlängerung nicht gewährt, wenn ein Wettbewerber seine weiße Flagge innerhalb der letzten zehn Minuten der Startperiode schwenkt.

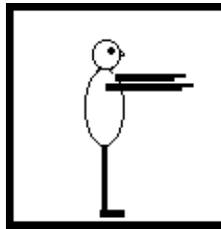
9.15.3 Der Startleiter gibt jedem Wettbewerber mittels der veröffentlichten Zeichen die Startfreigabe. Der Wettbewerber darf dann unter Berücksichtigung der Anweisungen des Startleiters nach eigenem Ermessen starten.



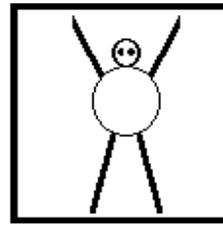
Ich bestätige deine weiße Flagge.



Bleibe am Boden, folge den Anweisungen meiner rechten Hand.



Ich werde dir die Startfreigabe erteilen.



Start frei !



Ich widerrufe alle vorherigen Anweisungen, warte ab.

9.15.4 Diese Freigabe entlastet den Wettbewerber nicht von seiner Verantwortung für den Start einschließlich ausreichender Steigkraft für das Überfahren aller Hindernisse und anderer Ballone sowie das sichere Fortsetzen der Fahrt. Ein Wettbewerber, der ohne Freigabe startet, kann mit bis zu 500 Wettbewerbspunkte bestraft werden.

9.15.5 Falls der Ballon nicht innerhalb von 30 Sekunden startet, kann der Startleiter die Startfreigabe widerrufen.

9.16 **ABLAUF, FALLS STARTER OPTIONAL SIND**

Wenn der Ballon positive Steigkraft hat und der Wettbewerber vollkommen startklar ist, sollte ein erfahrendes Crewmitglied dem Wettbewerber anzeigen, wann der Luftraum oberhalb und in Luv frei zum Start ist.

Alternativ kann er einen verfügbaren Starter bitten, ihm den Start frei zu geben.

9.17 **VERLUST DER KONTROLLE**

Ein Wettbewerber, der die Kontrolle über seinen Ballon verliert, muss diesen sofort entleeren oder geeignete Maßnahmen treffen.

9.18 **START (S1 3.2., 3.3)**

DER PUNKT UND/ODER DIE ZEIT, AN DEM ODER ZU DER ALLE TEILE DES BALLONS ODER SEINER BESATZUNG AUFHÖREN, DEN BODEN ZU BERÜHREN ODER DAMIT VERBUNDEN ZU SEIN.

9.19 GÜLTIGER START

Ein Ballon ist gestartet und fährt die Aufgabe(n), wenn er einen Messpunkt erzeugt oder die Grenzen eines Startplatzes überquert.

9.20 ABGEBROCHENER START

9.20.1 Ein Wettbewerber kann seinen Start aus Sicherheitsgründen abbrechen, muss aber darauf achten, dass er keinen anderen Ballon behindert. Er kann innerhalb der Startperiode weitere Starts versuchen.

9.20.2 Auf einem gemeinsamen Startplatz muss er an der ihm ursprünglich zugewiesenen Stelle aufrüsten (außer der Startleiter erlaubt eine andere) und erneut Startfreigabe einholen.

9.21 FREIMACHEN DES STARTPLATZES

Innerhalb von drei Minuten nach dem ersten Abheben muss ein Wettbewerber die Grenzen des Startplatzes überquert haben oder auf 500 Fuß über Grund gestiegen sein, auch wenn die Startperiode dann bereits beendet sein sollte. Er darf bis zum Ende der Startperiode nicht wieder in den Startplatz unterhalb 500 Fuß einfahren, es sei denn, der letzte Ballon ist gestartet.

KAPITEL 10 – FAHRTREGELN**10.1 ZUSAMMENSTOSS**

10.1.1 Nähern sich zwei Ballone während der Fahrt, sind beide Wettbewerber für das Vermeiden von Zusammenstößen verantwortlich. Der Wettbewerber des höher fahrenden Ballons muss ausweichen und notfalls steigen. Eine Korb-Hülle Berührung wird unabhängig von der vertikalen Annäherungsgeschwindigkeit bestraft.

10.1.2 Wettbewerber dürfen nicht mit mehr als 1,5 m/s (300 ft/min) steigen oder sinken, solange sie nicht sicher sind, dass sich kein anderer Ballon in ihrer Flugbahn befindet.

10.1.3 Wettbewerber, die an einem Zusammenstoß (am Boden oder in der Luft) beteiligt sind, werden mit bis zu 1000 Wettbewerbspunkten bestraft.

Wiederholte Vergehen werden mit mindestens 1000 Wettbewerbspunkten bestraft und der Wettbewerber kann in der (den) nächsten Fahrt(en) Startverbot erhalten.

10.1.4 Kontakt von Hülle zu Hülle bei Fahrten in überwiegend konstanter Höhe wird im Allgemeinen nicht bestraft.

10.1.5 Sollte ein Wettbewerber als Folge eines Zusammenstoßes bei dieser Fahrt nicht in der Lage sein, weitere Aufgaben zu fahren, kann der Wettbewerbsleiter ihm Punkte für diese nicht gefahrenen Aufgaben gutschreiben. (siehe COH)

10.2 GEFÄHRLICHES BALLONFAHREN

10.2.1 Gefährliches Ballonfahren (z.B. jegliche Fahrweise, die unnötiges Risiko gegenüber anderen Ballonen, oder Personen am Boden verursacht), das nicht unbedingt zu einer Kollision oder einem Zusammenstoß führt, wird bestraft mit bis zu Disqualifikation vom Wettbewerb.

10.2.2 Überschreiten der in Kapitel II beschriebenen Steig- und Sinkraten (relativ und absolut) können zusätzlich nach 10.2.1 bestraft werden.

10.3 FREIMACHEN DES ZIELGELÄNDES

Hat ein Wettbewerber seinen Marker abgesetzt, muss er die Umgebung des Ziels/Zielkreuzes so schnell wie vernünftigerweise möglich verlassen.

10.4 ABWURF VON GEGENSTÄNDEN

Außer den offiziellen Markern und kleinen Papierstücken oder ähnlichen leichten Materialien zu navigatorischen Zwecken dürfen keine Gegenstände aus dem Ballon abgesetzt werden.

10.5 VERHALTENSWEISE

Von den Wettbewerbern wird verlangt, dass sie besondere Rücksicht auf Personen und Tiere am Boden nehmen und sich um gute Beziehungen zu den Grundstücksbesitzern bemühen oder, wenn bereitgestellt, den Verhaltenskodex für Freiballonführer befolgen. Rücksichtsloses Verhalten von Wettbewerbern und Mannschaftsmitgliedern oder die Öffentlichkeit gefährdendes Ballonfahren kann mit bis zu 1000 Wettbewerbspunkten bestraft werden.

10.6 TIERE UND NUTZPFLANZEN

Ballone dürfen nicht näher, als in den Wettbewerbsdetaill festgelegt, an Tiere oder an Ställe mit Tieren heranfahren. Außerdem dürfen Wettbewerber und Mannschaften ohne Einverständnis des Grundstücksbesitzers Feldfrüchte und Nutzpflanzen nicht beschädigen. Strafe: bis zu 1000 Wettbewerbspunkte.

10.7 GRUNDSTÜCKSBESITZER

Im Sinne dieser Regeln bedeutet der Begriff "Grundstücksbesitzer" die Person, die verantwortlich für Pflanzen und Tiere auf dem Grundstück ist. Das muss nicht unbedingt der rechtmäßige Eigentümer zu sein.

10.8 KOLLISIONEN

Ein Wettbewerber, dessen Ballon zwischen dem Aufrüsten und der vollendeten Endlandung mit Strom- oder Telefonleitungen oder deren Masten kollidiert, wird mit bis zu 500 Wettbewerbspunkten bestraft. Kollisionen können zusätzlich gemäß der Regel für gefährliches Ballonfahren bestraft werden.

10.9 PERSONEN AN BORD

10.9.1 Den Wettbewerbern ist es erlaubt, Besatzung bei einer Fahrt mitzunehmen. Sie darf jede Tätigkeit verrichten, um die der Wettbewerber sie bittet, außer als verantwortlicher Pilot zu handeln.

10.9.2 Die Gesamtzahl von Personen an Bord (incl. Wettbewerber) darf 3 nicht überschreiten.

10.9.3 Von den Wettbewerbern kann verlangt werden, einzelne Fahrten „solo“, wie in den Aufgabendaten vorgegeben, durchzuführen.
Strafe: Der Wettbewerber erzielt kein Ergebnis.

10.10 BODENMANNSCHAFT

10.10.1 Die Bodenmannschaft umfasst alle Personen, die an Start und Rückholung des Ballons beteiligt sind, sowie diejenigen, die Piloten mit Informationen (z.B. Wetterinformationen, Positionen anderer Ballone im Wettbewerb) unterstützen. Diese Personen können mehrere Ballone unterstützen, müssen aber einem bestimmten Wettbewerber oder einer Nation zugeordnet sein. Diejenigen, die einer Nation zugeordnet sind, werden als Mitglieder jedes Teams dieser Nation angesehen.

10.10.2 Eine Nation kann bis zu zwei Team Manager benennen. Diese müssen von den Wettbewerbern der jeweiligen Nation nominiert werden. Team Manager können einen Sitzplatz im Briefing sowie die Wettbewerbsunterlagen (u.a. Aufgabenblätter und Wetterinformationen) erhalten.

10.10.3 Jeder Wettbewerber muss sicherstellen, dass er eine genügend starke Mannschaft hat, um seinen Ballon und das Verfolgerfahrzeug zu bedienen. Er muss sicherstellen, dass alle Personen, die mit seinem Ballon zu tun haben, eine ausreichende Sicherheitsbelehrung erhalten haben.

10.11 AUTOFAHREN

Fahrzeuge müssen bei der Verfolgung sicher und unter Beachtung des örtlichen Straßenverkehrsgesetzes gefahren werden. Strafe: bis zu 500 Wettbewerbspunkte

10.12 PERSONENWECHSEL

Keine Person darf zwischen Start und Endlandung in den Korb einsteigen oder ihn verlassen.

10.13 HILFE

Der Gebrauch von Halteleinen und jegliche tätliche Hilfe von Personen am Boden ist während der Fahrt verboten.

10.14 LUFTRECHT

Verletzungen des Luftrechts, die nicht gegen die Wettbewerbsregeln verstoßen oder zu keinem Wettbewerbsvorteil führen, werden vom Wettbewerbsleiter nicht geahndet, außer im Schadensfall, bei Störung der öffentlichen Ordnung oder bei berechtigter Beschwerde von am Wettbewerb nicht beteiligten Personen.

10.15 RÜCKRUF

Der Veranstalter kann einen Rückruf-Modus einführen, der in den Wettbewerbsdetails festgelegt wird.

KAPITEL 11 – LANDUNGEN**11.1 LANDUNGEN**

Ein Wettbewerber kann nach eigenem Ermessen landen, wenn er alle Aufgaben während der Fahrt zu Ende gebracht hat.

11.2 LANDUNG NACH EIGENEM ERMESSEN

11.2.1 Landet ein Wettbewerber nach eigenem Ermessen, ist der Landepunkt der Punkt des endgültigen Stillstandes des Korbes nach der Landung.

11.2.2 Soweit nicht anders in den Aufgabendaten vorgeschrieben, sind Landungen innerhalb einer MMA, in der ein Zielkreuz ausliegt sowie, wenn keine MMA festgelegt ist, innerhalb von 200m zu jedem vom Wettbewerbsleiter vorgegebenen oder vom Wettbewerber selbst gewähltem Ziel/Zielkreuz sowie einem vom Wettbewerber abgesetzten Marker verboten (Strafe siehe Verletzung von Distanzvorgaben).

11.3 WERTUNGSLANDUNG

11.3.1 Der Messpunkt einer Wertungslandung ist der Punkt des endgültigen Stillstandes des Korbes. Die veröffentlichten Wertungsperioden und Suchzeiten werden angewendet.

11.3.2 Niemand am Boden darf tätliche Hilfe leisten und kein Besatzungsmitglied darf den Korb verlassen, bevor der Korb endgültig zum Stillstand gekommen ist.

11.3.3 Alle zurückbehaltenen Marker müssen schnellstmöglich einem Offiziellen übergeben werden.

11.3.4 Soweit nicht anders in den Aufgabendaten vorgeschrieben, sind Wertungslandungen innerhalb von 200m zu jedem vom Wettbewerbsleiter vorgegebenen oder vom Wettbewerber selbst gewähltem Ziel/Zielkreuz oder innerhalb eines Markermessgebiets (MMA) verboten (Strafe siehe Verletzung von Distanzvorgaben).

11.4 BODENBERÜHRUNG 1

Nach dem Überqueren der Grenzen eines Startplatzes darf kein Teil des Ballons oder mit ihm verbundenes den Boden hart berühren (oder die Wasseroberfläche oder irgend etwas auf dem Boden liegendes oder damit verbundenes), bevor nicht die letzte Aufgabe beendet wurde. Die Strafe ist 200 Aufgabenpunkte für jede Berührung.

11.5 BODENBERÜHRUNG 2

Kein Teil des Ballons oder mit ihm verbundenes darf im Markermessgebiet (falls vorhanden) oder in 200m Umkreis von einem vom Wettbewerbsleiter festgelegten oder vom Wettbewerber gewählten Ziel/Zielkreuz den Boden berühren (oder die Wasseroberfläche oder irgend etwas auf dem Boden liegendes oder damit verbundenes) (ausgenommen Marker). Die Strafe ist 100 Aufgabenpunkte für jede leichte oder 500 Aufgabenpunkte für jede harte Berührung. Anmerkung: Die Strafe wird der Aufgabe zugerechnet, in der das jeweilige Ziel gesetzt wurde.

Anmerkungen:

- Für eine einzelne Bodenberührung wird der Wettbewerber nicht nach beiden Regeln bestraft.
- Eine Bodenberührung ist hart, wenn sie länger anhält oder daraus resultierend eine Bewegungsänderung des Korbes oder der Hülle beobachtet wird.

11.6 RÜCKHOLERLAUBNIS

Die Wettbewerber müssen sichergehen, dass die Besitzer oder Bewohner ihre Erlaubnis gegeben haben, bevor auf eingezäuntes, bebautes, offensichtlich privates oder landwirtschaftlich genutztes Gelände gefahren wird. Strafe: bis zu 250 Aufgabenpunkte.

KAPITEL 12 - ZIEL, MARKER, TRACKPUNKT**12.1 ZIEL**

- 12.1.1 Ein durch Koordinaten in der Wettbewerbskarte definierter Punkt, der vom Wettbewerbsleiter festgelegt oder vom Wettbewerber gewählt wird.
- 12.1.2 Nähert sich ein Wettbewerber einem erwarteten Ziel, das umgebaut oder verlegt wurde, sollte er versuchen, das dem erwarteten Ziel nächstgelegene Ziel innerhalb von 100 m zu treffen. Gibt es das Ziel nicht mehr und ist innerhalb von 100 m kein ähnliches Ziel zu sehen, sollte er versuchen, die Koordinate zu treffen. Diese Koordinate wird auch zur Berechnung/Messung weiterer mit dem Ziel verbundener Aufgaben dieser Fahrt benutzt.
- 12.1.3 Der Wettbewerbsleiter kann eine Liste vorab festgelegter Ziele bereitstellen. Die Ziele haben eine 3-stellige Zielnummer gefolgt von den Kartenkoordinaten.

12.2 VOM WETTBEWERBER GEWÄHLTES ZIEL

Die Kriterien für vom Wettbewerber gewählte Ziele werden im Aufgabenblatt oder in den Wettbewerbsdetails beschrieben.

12.3 DEKLARATIONEN VON WETTBEWERBERN

- 12.3.1 Der Wettbewerber muss sein Ziel durch Koordinaten beschreiben. Er muss erläuternde Einzelheiten hinzufügen, um zwischen möglichen Zielen zu unterscheiden, die in der Nähe seiner Koordinaten liegen. Bei der Deklaration vorab festgelegter Ziele kann die vollständige Zielnummer der veröffentlichten Liste benutzt werden.
- 12.3.2 Ist das Ziel nicht eindeutig beschrieben und befindet sich mehr als ein gültiges Ziel im Umkreis von 200m um die Koordinaten, wird der Wettbewerber zu dem Ziel gewertet, das zum ungünstigsten Ergebnis führt. Ist auf der Karte kein gültiges Ziel im Umkreis von 200m um die Koordinaten zu erkennen, erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis.
- 12.3.3 Verstößt eine Zieldeklaration gegen Vorgaben aus den Wettbewerbsdetails oder dem Aufgabenblatt, ist sie ungültig und der Wettbewerber erzielt kein Ergebnis. Darf der Wettbewerber in einer Aufgabe mehr als ein Ziel deklarieren und eines oder mehrere dieser Ziele sind ungültig, wird er zum nächsten gültigen Ziel gewertet, falls vorhanden. Wenn mehr als die erlaubten Ziele deklariert werden, erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis.
- 12.3.4 Bei Aufgaben, in denen der Wettbewerber sein(e) Ziel(e) oder andere Angaben gemäß Aufgabenblatt deklarieren muss, hat er dies schriftlich zu tun. Er muss seine Deklaration an dem bekannt gegebenen Standort der Abgabebox und vor der Abgabezeit einreichen (lassen), klar identifiziert mit seinem Namen und/oder seiner Wettbewerbsnummer. Werden mehr Ziele oder Deklarationen als zulässig gemacht, wird der Wettbewerber zum ungünstigsten gültigen Ziel gewertet.
- Ein Wettbewerber, der seine Deklaration ändern möchte, kann zusätzliche Deklarationen innerhalb der Abgabezeit einreichen, vorausgesetzt, sie sind klar gekennzeichnet, um sie von vorherigen Deklarationen zu unterscheiden.
- Der Zeitnehmer schließt die Abgabebox pünktlich zur Abgabezeit. Er nimmt verspätete Deklarationen an und schreibt die Zeit in Minuten und Sekunden darauf.
- 12.3.5 Die Strafe für verspätete Deklarationen, die in einem Zeitraum vor dem Start erfolgen müssen, ist 50 Aufgabenpunkte pro angefangene Minute. Versäumt der Wettbewerber die Deklaration vor dem Start erzielt er kein Ergebnis.
- 12.3.6 Kann eine Deklaration während der Fahrt erfolgen – vor einer festgelegten Zeit, einem festgelegten Punkt oder Grenze – und der Wettbewerber versäumt dies, ist die Deklaration ungültig.
- 12.3.7 Ziele, die Distanzvorgaben oder relative Höhenvorgaben nicht erfüllen, werden nach der Regel „Distanzverletzungen“ gewertet. Deklarationen, die Begrenzungen oder absolute Höhenvorgaben verletzen, sind ungültig.
- 12.3.8 Hat ein Wettbewerber keine gültige Deklaration erzielt er kein Ergebnis.
- 12.3.9 Alle Deklarationen, die vor dem Start erfolgen, werden hinsichtlich der Deklarationsvorgaben der Startposition, Startplatzhöhe und Startzeit zugerechnet.

12.4 (ENTFÄLLT)

12.5 **ZIELKREUZ**

Ein auffälliges Kreuz (wie im COH vorgegeben), das in der Nähe eines Ziels oder auf einer bestimmten Koordinate ausgelegt ist. Wenn ein Zielkreuz ausgelegt ist, werden alle Messungen vom Zielkreuz und nicht vom Ziel durchgeführt. Wenn sich ein Wettbewerber einem Ziel nähert und wider Erwarten kein Zielkreuz ausliegt, sollte er auf die Zielkoordinate zielen.

12.6 **MARKER**

Die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Marker (wie im COH vorgegeben) werden zu Wertungszwecken benutzt, um einen physischen Messpunkt zu erzeugen. Die Wettbewerber sind selbst dafür verantwortlich, dass sie den (die) notwendigen Marker vor einer Aufgabe erhalten. Der Marker darf in keiner Weise verändert werden. Strafe für veränderte oder nicht offizielle Marker: bis zu 250 Aufgabenpunkte.

12.7 (ENTFÄLLT)

12.8 **ABSETZEN DES MARKERS**

Der Marker kann mit der Hand geworfen werden, soweit nicht das Fallenlassen im Aufgabenbriefing vorgeschrieben wurde.

12.9 **FALLENLASSEN (GMD – Gravity Marker Drop)**

Beim Fallenlassen darf keine horizontale Bewegung relativ zum Korb auf den Marker angewendet werden und nur die Schwerkraft darf den Marker zum Fallen bringen. Der Absetzer muss den entrollten Marker am Schwanz (dem unbeschwerten Teil des Markers) halten und diesen loslassen. Die Hand des Absetzers darf nicht außerhalb des Korbes sein.

Die Strafe für Vergehen (solange nicht anders im Aufgabenblatt beschrieben):

- Kleinere Vergehen ohne Wettbewerbsvorteil: 50 Aufgabenpunkte
- Vergehen mit Wettbewerbsvorteil: Addition von 50m in die ungünstigste Richtung zum erzielten Ergebnis.

Solange im Aufgabenblatt nicht anders beschrieben, wird ein in ein Markermessgebiet (MMA) oder in ein Wertungsgebiet geworfener Marker als gültiges Ergebnis betrachtet und die Strafe wird darauf angewendet.

12.10 **FREI ABGESETZTER MARKER**

Beim Absetzen muss der Marker komplett entrollt sein. Mechanismen, die den Marker beschleunigen, dürfen nicht benutzt werden. Der Absetzer muss auf dem Korbboden stehen. Die Strafe für kleinere Vergehen ohne Wettbewerbsvorteil ist 50 Aufgabenpunkte, andernfalls werden 50m in die ungünstigste Richtung zum Ergebnis addiert.

12.11 MESSPUNKT

- 12.11.1 Ein physischer Messpunkt ist der Punkt auf dem Boden, senkrecht unter der Stelle, wo der beschwerte Teil des Markers nach dem Fall aus dem Ballon zum Stillstand gekommen ist. Liegen unzweifelhafte (andere) Beweise über den ursprünglichen Landeort des Markers vor, werden diese zur Vermessung herangezogen. Wird der Marker nach seinem Stillstand bewegt oder verschwindet er aus der Sicht (z.B. unter der Wasseroberfläche), wird die früheste Position, an der ein Offizieller oder Observer den Marker am Boden gesehen hat, mit der verfügbaren Genauigkeit ermittelt. Dasselbe trifft zu, wenn der Marker auf einem anderen Ballon mitgetragen wird.
- 12.11.2 Ein elektronischer Marker ist ein speziell für Wertungszwecke identifizierter Trackpunkt. (Er wird in der Regel mit einem GPS- Gerät durch drücken des „push-button“ erzeugt.) Die technischen Einzelheiten und Verfahren sind in den Wettbewerbsdetailldetails angegeben. Werden die Wertungskriterien des Aufgabenblattes nicht erfüllt, erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis in der entsprechenden Aufgabe.
- 12.11.3 Wird kein Messpunkt erzielt, wird der Wettbewerber zu seinem darauffolgenden, dichtesten Messpunkt, bzw. falls günstiger, zu seiner Landeposition gewertet.

12.12 (ENTFÄLLT)

12.13 BERÜHRUNG DES MARKERS

Außer Offiziellen darf niemand den Marker am Boden berühren oder ihn bewegen.

12.14 SUCHZEIT

- 12.14.1 Die Wettbewerber haben vom tatsächlichen Beginn der Startperiode eine festgelegte Zeitspanne, um ihre(n) Marker zu finden.
- 12.14.2 Die Entscheidung, ob der Marker gesucht oder zunächst der Wettbewerber geborgen wird, liegt bei ihm oder seiner Mannschaft.

12.15 VERLORENER MARKER (für Bewerbe mit Loggerwertung)

- 12.15.1 Ein im Markermessgebiet (MMA) abgesetzter Marker wird als verloren betrachtet, wenn er bis zum Ende der festgelegten Zeitspanne nicht gefunden wurde und im Besitz von Offiziellen ist. Die Wettbewerber können bei den Offiziellen der Messmannschaft am Ziel oder Zielkreuz nachfragen, wenn sie Zweifel haben, dass ihr Marker gefunden wird. Wettbewerber dürfen im MMA nicht ohne Anwesenheit eines Offiziellen nach Markern suchen. Wenn ein im MMA abgesetzter oder angeblich abgesetzter Marker als verloren gilt, wird der Wettbewerber nach seinem Trackpunkt gewertet, als hätte er das MMA verfehlt.
- 12.15.2 Falls der Marker vorher am Boden von einem Offiziellen gesehen und als innerhalb des MMA eingeschätzt wurde, werden die Beweise des Offiziellen zusammen mit den Logger Daten benutzt, um ein Ergebnis für den Wettbewerber zu ermitteln, das auf der ungünstigsten Auslegung der verfügbaren Beweise beruht.
- 12.15.3 Vom Wettbewerber kann verlangt werden, beschädigte, verlorene, nicht wiederverwendbare und nicht rechtzeitig zurück gebrachte Marker zu bezahlen. Die Wettbewerber sind dafür verantwortlich, außerhalb des MMA abgesetzte Marker zurück zu bringen.

12.16 VERLORENER MARKER (für Bewerbe mit Observern und ohne Loggerwertung)

- 12.16.1 Ein Marker wird als verloren betrachtet, wenn er bis zum Ende der festgelegten Zeitspanne nicht gefunden wurde und im Besitz von Offiziellen oder eines Observers ist. Der Wettbewerbsleiter oder sein Stellvertreter kann eine Verlängerung dieser Zeitspanne gewähren, wenn genügend Gründe glaubhaft machen, dass der (die) Marker gefunden werden kann.
- 12.16.2 Falls der Marker vorher von einem Offiziellen oder Observer am Boden oder zur Erde fallen gesehen wurde, wird dem Wettbewerber ein geschätztes Ergebnis zugeteilt, das auf der ungünstigsten Auslegung der verfügbaren Beweise beruht, vorausgesetzt, dass der Marker niedriger als von der in Teil II - Wettbewerbsdetailldetails festgelegten Höhe abgesetzt wurde. Andernfalls wird der Wettbewerber zu seinem dichtesten Marker oder seinem Landepunkt gewertet, was auch immer näher ist.

- 12.16.3 Es kann von den Wettbewerbern verlangt werden, für beschädigte, nicht wiederverwendbare, verlorene oder nicht rechtzeitig zurück gebrachte Marker zu bezahlen.
- 12.17 **WERTUNGSPERIODE**
- 12.17.1 Wenn sie vom Wettbewerbsleiter im Aufgabenbriefing bekannt gegeben wurde, ist die Wertungsperiode die Zeitspanne, in der ein Ziel/Zielkreuz oder Wertungsgebiet gültig ist.
- 12.17.2 Ein Wettbewerber erzielt nur ein Ergebnis, wenn innerhalb dieser Zeitspanne sein Marker dieser Aufgabe oder ein Marker einer nachfolgenden Aufgabe von Offiziellen gefunden oder zur Erde fallen gesehen wurde oder er gelandet ist (außer in Regel 15.9 anderweitig beschrieben). Anderenfalls wird er nach Trackpunkten gewertet.
- 12.17.3 Wettbewerber, die innerhalb der Wertungsperiode (falls festgesetzt) oder innerhalb der Suchzeit (falls keine Wertungsperiode gesetzt wurde) keinen Messpunkt erzeugen, erzielen kein Ergebnis.
- 12.17.4 Eine Wertung nach dem offiziellen Sonnenuntergang ist in jedem Fall unzulässig.
- 12.18 **WERTUNGSGEBIET**
- 12.18.1 Vom Wettbewerbsleiter in den Aufgabendaten definierte Gebiet(e), in denen ein gültiger Messpunkt oder gültiger Trackpunkt erzeugt werden kann. Soweit nicht anders in den Aufgabendaten vorgeschrieben, ist die Grenze des Wertungsgebiets die Innenkante des Straßenbelags oder Schotters, das innere Ufer des Flusses, etc. Befindet sich ein Teil des Marker- Ballastsäckchens auf der Innenkante, ist er gültig.
- 12.18.2 Wettbewerber, die innerhalb des Wertungsgebiete(s) keinen Messpunkt erzeugen, erzielen kein Ergebnis.
- 12.19 **WERTUNGSLUFTRAUM**
- Vom Wettbewerbsleiter wird in den Aufgabendaten ein Luftraum oder Lufträume definiert, in denen gültige Trackpunkte erreicht werden können. Falls nicht anders in den Aufgabendaten beschrieben, bilden Koordinatenlinien die Grenze. Die Höhenlimits sind durch die Höhen spezifiziert, wie sie der GPS Logger gemäß Regel II.21 aufzeichnet. Ein aufgezeichneter Trackpunkt genau auf der Grenze oder dem Höhenlimit ist gültig.
- 12.20 **MARKERMESSGEBIET (MMA)**
- 12.20.1 Das Markermessgebiet (MMA) ist ein durch einen Radius um ein Ziel/Zielkreuz oder anderweitig klar spezifiziertes Gebiet, in dem Ergebnisse durch Marker erzielt werden können.
- 12.20.2 Das MMA wird für jede Aufgabe, in der Marker benutzt werden, bekannt gegeben.
- 12.20.3 Wettbewerber, die keinen physischen Messpunkt innerhalb des MMA erzielen, werden mittels ihrer Trackpunkte oder, innerhalb der im Aufgabenblatt vorgegebenen Distanzen, durch ihre Observer (in Bewerben mit Observern) gewertet.
- 12.21 **GÜLTIGER MESSPUNKT**
- 12.21.1 Ein physischer Messpunkt ist gültig, wenn er im MMA und in der Wertungsperiode liegt, sofern gesetzt.
- 12.21.2 Ein elektronischer Marker ist gültig, wenn der aufgezeichnete Trackpunkt alle im Aufgabenblatt angegebenen Kriterien erfüllt.
- 12.21.3 Ein gültiger physischer Messpunkt hat Vorrang gegenüber einem Trackpunkt oder jedem elektronischen Marker.
- 12.21.4 Gemessen wird von dem Ziel am nächsten gelegenen Punkt des Marker- Ballastsäckchens.
- 12.22 **TRACKPUNKT**
- 12.22.1 Ein Trackpunkt ist spezifiziert durch das aufgezeichnete Datum/Zeit, Koordinaten und Höhe eines Punktes im Track eines GPS Loggers.

- 12.22.2 Wenn Ziele/Zielkreuze benutzt werden, sind die auf Trackpunkten basierenden Ergebnisse die 2D-, modifizierte 3D- oder 3D-Distanz vom Ziel/Zielkreuz zum Track oder elektronischem Marker. (Details müssen in Teil II festgelegt werden)
- 12.22.3 Das auf einem Trackpunkt basierende Ergebnis eines Wettbewerbers kann nicht besser sein als das schlechteste innerhalb des MMA zu erzielende Ergebnis.
- 12.22.4 In Aufgaben ohne Ziele/Zielkreuze wird das Ergebnis aus der horizontalen Distanz (2D-Distanz) zwischen den Punkten berechnet.
- 12.23 **GÜLTIGER TRACKPUNKT**
- 12.23.1 Ein gültiger Trackpunkt ist ein Trackpunkt, der alle in den Aufgabendaten definierten Wertungskriterien wie Wertungsgebiet und/oder Wertungsluftraum und/oder Wertungsperiode erfüllt.
- 12.24 **ZIEL-OFFIZIELLE**
- Die Ziel-Offiziellen sind beauftragt, die Ergebnisse der Wettbewerber und eventuelle Regelverstöße zu ermitteln. Im Allgemeinen werden bei allen Aufgaben, in denen Ziele oder Zielkreuze eingesetzt wurden, die Ziel-Offiziellen mit Maßband oder Vermessungsausrüstung die Ergebnisse innerhalb des MMA messen.

KAPITEL 13 – STRAFEN

- 13.1 **ERNSTHAFTE VERSTÖSSE, UNSPORTLICHES VERHALTEN (S1 An 3 5 teil)**
- 13.1.1 Ernsthaftige Verstöße (z.B. gefährliche oder riskante Aktionen) oder Wiederholungen geringerer Verstöße werden gemäß den entsprechenden Regeln bestraft.
- 13.2.2 UNEHRLICHES ODER UNSPORTLICHES VERHALTEN, EINSCHLIEßLICH DES VORSÄTZLICHEN VERSUCHS, AMTSTRÄGER ZU TÄUSCHEN ODER IRREZUFÜHREN, ABSICHTLICHE BEHINDERUNG ANDERER TEILNEHMER, FÄLSCHUNG VON DOKUMENTEN, GEBRAUCH VERBOTENEN GERÄTS, ODER VERBOTENER DROGEN ODER WIEDERHOLTER VERSTOß GEGEN REGELN, FÜHREN, ALS RICHTLINIE, ZUM AUSSCHLUSS VON DER VERANSTALTUNG.
- 13.2 **NICHT FESTGELEGTE STRAFEN**
- 13.2.1 Ein Wettbewerber, der eine Regel verletzt, für die keine Strafe festgesetzt ist, kann mit Vergrößerung seines Ergebnisses (Distanz, Winkel oder Zeit) oder Abzug von Punkten bestraft werden.
- 13.2.2 Wenn die Sicherheit nicht beeinträchtigt und kein Wettbewerbsvorteil erzielt wurde, kann der Wettbewerber beim erstmaligen Verstoß verwarnet werden.
- 13.2.3 Ein Wettbewerber kann für die Verletzung einer Regel, für die keine Strafe festgesetzt ist, nicht bestraft werden, wenn er wegen derselben Verletzung bei einer vorherigen Aufgabe bereits bestraft wurde, aber vor Beginn der betreffenden Aufgabe nicht darüber informiert war. Dies gilt nicht für Mehrfachaufgaben während einer Fahrt.
- 13.3 **VERLETZUNG VON DISTANZVORGABEN**
- 13.3.1 Wird durch einen individuellen Startbezugspunkt, ein vom Wettbewerber gewähltes Ziel, einen Messpunkt oder eine Endlandung zu einer beliebigen Zeit eine Distanz- oder Höhenvorgabe verletzt, so wird der Wettbewerber bestraft.
- 13.3.2 Wenn ein individueller Startbezugspunkt eine gesetzte natürliche Grenze verletzt, ist die Verletzung die Distanz zum nächsten gültigen Punkt.
- 13.3.3 Wettbewerber, die in einer MMA landen, erzielen kein Ergebnis in der betreffenden Aufgabe. Wenn kein Markermessgebiet (MMA) festgelegt ist, werden Landungen innerhalb eines Radius von 200m um Ziele/Zielkreuze oder einen vom Wettbewerber abgesetzten Marker mit bis zu 200 Aufgabenpunkten bestraft.
- 13.3.4 In Fällen, in denen sich die Strafe auf eine Landung zu dicht am Ziel/Zielkreuz oder zu dicht am Marker bezieht, erhält der Wettbewerber nur wegen der größeren Verletzung eine Strafe.
- 13.3.5 Auf Bestrafung wird verzichtet, wenn der Wettbewerber nachweisen kann, dass er aus Sicherheitsgründen oder aufgrund zu geringen Windes (der Bereich konnte innerhalb von 10 Minuten nicht verlassen werden) die Regel nicht befolgen konnte.
- 13.3.6 Für Wettbewerber, die zu dicht an einem Ziel oder Zielkreuz starten, ein Ziel außerhalb der im Aufgabenblatt vorgegebenen Grenzen deklarieren oder anderweitig die in den Aufgaben vorgegebenen Distanzen oder Höhen missachten, ist die Strafe 2 Aufgabenpunkte pro 0,1% Distanzverletzung. Bei Distanzverletzungen größer 25% erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis (Wertung in Gruppe B). Bei Ellenbogen, Winkel und Dreiecksflächen ist der prozentuale Verstoß die Summe der prozentualen Verstöße der beiden Schenkel (es sei denn anderweitig im Aufgabenblatt festgelegt).
Ein Wettbewerber, der nach dieser Regel bestraft wird, kann nicht schlechter als Gruppe B gewertet werden.
- 13.4 **STRAFPUNKTE**
- 13.4.1 Es gibt zwei Arten von Strafpunkten: Aufgabenpunkte und Wettbewerbspunkte.
- 13.4.2 Aufgabenstrafpunkte werden von der in der Aufgabe erzielten Punktzahl des Wettbewerbers abgezogen, ohne sie unter Null zu reduzieren. Wettbewerbsstrafpunkte werden ebenfalls von der in der Aufgabe erzielten Punktzahl des Wettbewerbers abgezogen und können zu einer negativen Wertung führen, die mit seiner Gesamtwertung im Wettbewerb verrechnet wird.

13.5 **NACHWEIS DER REGELVERLETZUNG** (S1 An3 8.9)

DER NACHWEIS UND DIE BEWEISFÜHRUNG ÜBER JEDICHE RECHTSVERLETZUNG DURCH EINEN WETTBEWERBER OBLIEGT VOLLSTÄNDIG DEN OFFIZIELLEN DER VERANSTALTUNG. REGELN DÜRFEN NICHT IN DER FORM GESCHRIEBEN WERDEN, DASS DER WETTBEWERBER GEZWUNGEN IST, SEIN REGELKONFORMES VERHALTEN ODER SEINE UNSCHULD NACHZUWEISEN.

KAPITEL 14 – WERTUNG**14.1 ERGEBNIS**

Das Ergebnis eines Wettbewerbers ist das von ihm erreichte Resultat in einer Aufgabe und beinhaltet mögliche Ergebnisstrafen. Ergebnisse werden in Metern, Quadratkilometern, Minuten angegeben mit einer Genauigkeit von 2 Dezimalstellen. Grad werden mit einer Genauigkeit von 1 oder 2 Dezimalstellen gemessen, abhängig von der im Aufgabenblatt vorgegebenen Entfernung.

14.2 WERTUNG

Die Wertung eines Wettbewerbers ist die von ihm erreichte Punktzahl in einer Aufgabe nach Anwendung der entsprechenden Formeln. Aufgaben- oder Wettbewerbsstrafpunkte können nach den Regeln angewendet werden.

14.3 VERÖFFENTLICHUNG VON WERTUNGEN (S1 5.9.4 teil)

14.3.1 DIE WERTUNGEN JEDER AUFGABE MÜSSEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH AM OFFICIAL NOTICE BOARD VERÖFFENTLICHT WERDEN.

14.3.2 Aufgabenwertungen müssen enthalten:

- a. NAME DES BEWERBS, DATUM, Zeit UND NUMMER DER AUFGABE, NAME DER AUFGABE UND Regelnummer.
- b. für jeden Wettbewerber seine: Platzierung, Startnummer, Name, Ergebnis, Wertung und, falls anwendbar, Strafe gefolgt von der Art der Strafe, einer Regelnummer und einer Kurzbeschreibung.
- c. DIE IN DEN BERECHNUNGSFORMELN ANGEWENDETEN WERTE FÜR EINE AUFGABE (P, A, M, RM, W UND SM) und die Checksumme.
- d. Veröffentlichungsdatum und –zeit, Versionsnummer und Unterschrift des Leiters.
- e. WENN MEHR ALS EINE VERSION DER WERTUNG FÜR EINE AUFGABE VERÖFFENTLICHT WERDEN, MÜSSEN DIE ÄNDERUNGEN MARKIERT UND DIE VERSIONEN DURCHGEHEND NUMMERIERT WERDEN.

14.3.3 Aufgabenwertungen haben folgenden Status:

- | | |
|--------------|--|
| PROVISORISCH | Provisorische Wertungen werden nur zur Information veröffentlicht und haben keine Gültigkeit für Zeitfristen. |
| OFFIZIELL | Die Zeitfristen für Beschwerden und Proteste beginnen mit der Veröffentlichung der offiziellen Wertungen. |
| ENDGÜLTIG | Offizielle Wertungen werden endgültig, wenn alle betreffenden Zeitfristen abgelaufen sind. Die Jury kann eine Korrektur der Ergebnisse und/oder der Strafen verlangen, bevor sie die endgültige Gesamtwertung anerkennt und unterschreibt. |

14.3.4 Gesamtwertungen müssen enthalten:

- a. Name des Bewerbs
- b. für jeden Wettbewerber seine: Platzierung, Startnummer, Name, Gesamtwertung und Wertungen der Aufgaben.
- c. Checksummen der Aufgaben.

14.3.5 Gesamtwertungen sind nur zur Information und werden nicht unterschrieben.

14.4 PLATZIERUNG

14.4.1 Wettbewerber werden in der Reihenfolge ihrer Leistungen gemäß den Regeln für jede Aufgabe nach Abzug von Ergebnisstrafen platziert. Sie werden für jede Aufgabe in die folgenden Gruppen eingeordnet:

- Gruppe A Wettbewerber, deren Ergebnisse gemessen oder nach der Regel für verlorene Marker geschätzt wurden.
- Gruppe B Wettbewerber, die die Aufgabe gefahren, aber kein Ergebnis erzielt haben. Sie werden nach Formel 3 gleich bewertet oder teilen sich die verbleibenden Punkte gleichmäßig gemäß Formel 2, welche Punktzahl auch immer höher ist.
- Gruppe C Wettbewerber, die keinen gültigen Start durchgeführt haben oder im Wettbewerb disqualifiziert wurden, werden mit 0 Punkten bewertet.

14.4.2 Nachdem die Punktzahl mit der anzuwendenden Formel berechnet wurde, werden alle anfallenden Strafpunkte abgezogen, um die endgültige Punktzahl der Wettbewerber in der Aufgabe zu ermitteln. Die Reihenfolge der Wettbewerber wird neu geordnet, bevor die Wertung veröffentlicht wird.

14.5 BERECHNUNGSFORMELN

14.5.1 Jedem Wettbewerber wird entsprechend seiner Leistung eine Punktzahl zugeordnet. Die anzuwendende Formel hängt ab von der Platzierung des Wettbewerbers in der Aufgabe.

14.5.2 Das beste Ergebnis wird mit 1000 Punkten vor Abzug von Strafpunkten bewertet.

14.5.3 Die bessere Hälfte der Ergebnisse erhält eine Punktzahl zwischen 1000 und ungefähr 500 Punkten, proportional zum Ergebnis, gemäß Formel 1.

14.5.4 Die schlechtere Hälfte der Ergebnisse erhält eine Punktzahl zwischen ungefähr 500 und 0 Punkten gemäß ihrer relativen Position in der Platzierung, gemäß Formel 2.

14.5.5 Formel 1: (bessere Hälfte der Ergebnisse)
 $1000 - [(1000 - SM) / (RM - W)] \times (R - W)$

Formel 2: (schlechtere Hälfte der Ergebnisse)
 $1000 \times (P + 1 - L) / P$

Formel 3: (Wettbewerber in Gruppe B)
 $1000 \times [(P + 1 - A) / P] - 200$

- P = Anzahl der Wettbewerber, die zum Wettbewerb angemeldet sind
M = P/2, aufgerundet auf die nächst höhere Zahl ("Mittelrang")
R = Ergebnis des Wettbewerbers (in Metern, etc.), wenn in der besseren Hälfte
RM = das durch den auf dem Mittelrang liegenden Wettbewerber erzielte Ergebnis
L = Platzierung des Wettbewerbers, wenn in der schlechteren Hälfte
W = das beste Ergebnis der Aufgabe
A = Anzahl der Wettbewerber in Gruppe A
SM = gerundete Punktzahl des Wettbewerbers auf dem Mittelrang nach Formel 2

14.5.6 Falls weniger als die Hälfte der Wettbewerber ein Ergebnis in der Aufgabe erzielen, werden die folgenden Änderungen in den Definitionen verwendet:

- RM = das am niedrigsten platzierte Ergebnis in Gruppe A
SM = gerundete Punktzahl des am niedrigsten platzierten Wettbewerbers in Gruppe A nach Formel 2
M = der am niedrigsten platzierte Wettbewerber in Gruppe A

14.5.7 Falls in einer Aufgabe kein Wettbewerber ein Ergebnis erzielt, erhalten alle Wettbewerber in Gruppe B 500 Punkte vor Abzug von Strafpunkten.

14.5.8 Punktzahlen werden auf die nächstliegende ganze Zahl gerundet.

14.6 GENAUIGKEIT

14.6.1 Ergebnisse werden mit der höchsten verfügbaren Genauigkeit ermittelt.

14.6.2 Folgende Standards werden verwendet:

Ergebnismethode	Genauigkeit	Ausdruck-Beispiel [m]
Maßband / Vermessungsteam	Zentimeter	1,23
Kartenkoordinate	Dekameter	1250,00
Trackpunkt/GPS	Meter	1231,00

Eine Kombination verschiedener Methoden setzt die Genauigkeit auf die ungenaueste Methode zurück.

Wenn Positionen relativ zu einer gemeinsamen Koordinate mit einer genaueren Methode bestimmt werden können, wird die Genauigkeit dieser Methode angewandt.

Um den Messpunkt zu ermitteln, kann zwischen Trackpunkten interpoliert werden.

Bei der Berechnung von Distanzen oder Positionen, dürfen Zwischenergebnisse nicht gerundet werden – eine Rundung erfolgt ausschließlich am Ende.

14.6.3 Ergebnisse werden als gleich betrachtet, wenn sie nach Anwendung der oben angeführten Methoden gleich sind. Wettbewerber mit gleichen Ergebnissen teilen sich gleichmäßig die Summe der Punkte, die sie erzielt hätten, wenn sie nicht gleich eingestuft worden wären.

14.6.4 Die im Wettbewerb verwendete Höhe ist in Teil II - Wettbewerbsdetaill angegeben.

14.7 MESSUNGEN (für Bewerbe ohne Loggerwertung)

14.7.1 Messungen von Offiziellen der Messmannschaft haben Vorrang.

14.7.2 Innerhalb von 200m soll mit Maßband / durch ein Vermessungsteam gemessen werden. Wenn angenommen werden kann, dass eine GPS Messung genauer ist als mit Maßband / Vermessungsteam oder die Sicherheit für Offizielle/Mannschaft dies erfordert, kann eine GPS Messung durchgeführt werden.

14.7.3 Alle Messpunkte außerhalb von 200m sollen mit GPS aufgenommen werden. Bei einem vom Wettbewerber gewählten Ziel sollen die Zielkoordinaten ebenfalls mit GPS aufgenommen werden.

14.8 GESAMTWERTUNGEN

14.8.1 Die Gesamtwertung ist die Addition der einzelnen Aufgabenwertungen.

14.8.2 Wenn zwei Wettbewerber im Wettbewerb die gleiche Gesamtwertung haben, wird der Wettbewerber, dessen Differenz zwischen seiner besten und schlechtesten Punktzahl kleiner ist, höher platziert.

14.9 NATIONENWERTUNG

14.9.1 Die Nationenwertung erfolgt nach dem Gesamt- Punkteschnitt (nicht gerundet) aller teilnehmenden Wettbewerber einer Nation (NAC).

14.9.2 Für die Nationenwertung sind mindestens zwei Teilnehmer der gleichen Nation im Wettbewerb erforderlich.

KAPITEL 15 - DIE AUFGABEN**15.1 SELBST GEWÄHLTES ZIEL (PDG)**

15.1.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem selbst gewählten Ziel zu erzeugen.

15.1.2 Aufgabendaten:

- a. Art und Weise der Deklaration
- b. Anzahl der erlaubten Ziele
- c. verfügbare Ziele
- d. Minimale und maximale Distanz des/der Ziel(e) vom CLP oder ILP gemäß Aufgabenblatt.

15.1.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum nächsten gültigen deklarierten Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.2 VORGEgebenES ZIEL (JDG)

15.2.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel zu erzeugen.

15.2.2 Aufgabendaten:

- a. Position des vorgegebenen Ziels/Zielkreuzes

15.2.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.3 QUAL DER WAHL (HWZ)

15.3.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem von mehreren vorgegebenen Zielen zu erzeugen.

15.3.2 Aufgabendaten:

- a. Position der vorgegebenen Ziele/Zielkreuze

15.3.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum nächsten Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.4 FLY IN (FIN)

15.4.1 Die Wettbewerber suchen ihre eigenen Startplätze und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel oder Zielkreuz zu erzeugen.

15.4.2 Aufgabendaten:

- a. Position des vorgegebenen Ziels/Zielkreuzes

15.4.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.4.4 Es darf nur ein Versuch (Markerabsetzen) durchgeführt werden. In Bewerben ohne Loggerwertung ist eine Wertungslandung als solche dem zugeteilten Observer so früh wie möglich anzuzeigen.

15.5 FLY ON (FON)

15.5.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vor dem Start oder während der Fahrt selbst gewählten und deklarierten Ziel zu erzeugen.

15.5.2 Aufgabendaten:

- a. Art und Weise der Deklaration
- b. Anzahl der erlaubten Ziele
- c. mögliche Ziele, die deklariert werden dürfen
- d. Minimale und maximale Distanz vom vorherigen Messpunkt zum deklarierten Ziel

15.5.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum nächsten gültigen deklarierten Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.5.4 Deklaration in Bewerbungen mit Observern:

Der Wettbewerber muss sein gewähltes Fly On Ziel(e) entweder deutlich auf den vorherigen Marker oder auf den Observerbogen des ihm zugeteilten Observers schreiben. Die Deklaration kann jederzeit vor dem letzten Markerabwurf erfolgen.

Die Deklaration muss durch den Piloten geschrieben werden. Eine mündliche Deklaration wird nicht dokumentiert. Wenn der Observer im Korb mitfährt, sollte dieser die auf den Marker geschriebene Deklaration bezeugen und auf dem Observerbericht dokumentieren bevor der Marker abgesetzt wird.

Jede gültige Deklaration auf dem Marker ersetzt alle Deklarationen auf dem Observerbericht.

Wird durch den Wettbewerber kein gültiges Ziel deklariert, erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis. Werden mehr Ziele deklariert als erlaubt, wird der Wettbewerber zum ungünstigsten gültigen Ziel gewertet.

15.6 FUCHSJAGD (HNH)

15.6.1 Die Wettbewerber verfolgen einen Fuchsballon und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vom Fuchs ausgelegten Zielkreuz zu erzeugen, das maximal 2 m in Luv vom Korb nach der Landung ausgelegt wird.

15.6.2 Aufgabendaten:

- a. Beschreibung des Fuchsballons
- b. Voraussichtliche Fahrtdauer des Fuchsballons

15.6.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.6.4 Abweichungen von der voraussichtlichen Fahrtdauer des Fuchses sind kein Grund zur Beschwerde.

15.6.5 Der Fuchs kann nach der Landung die Hülle entleeren und kann vom Feld entfernt werden.

15.6.6 Der Fuchs kann eine Fahne unter seinen Korb hängen. Während dieser Aufgabe darf kein Wettbewerber irgendwelche Fahnen unter dem Korb hängen haben.

15.7 FUCHSJAGD MIT ANLAUF (WSD)

- 15.7.1 Die Wettbewerber fahren mit dem Ballon zum Startort eines Fuchsballons, verfolgen ihn und versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt möglichst nah an einem vom Fuchs ausgelegten Zielkreuz zu erzeugen, das maximal 2 m in Luv vom Korb nach der Landung ausgelegt wird.
- 15.7.2 Aufgabendaten:
- a. Beschreibung des Fuchsballons
 - b. Position des Fuchsstartorts
 - c. Festgelegte Startzeit des Fuchsballons
 - d. Voraussichtliche Fahrtdauer des Fuchsballons
- 15.7.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
- 15.7.4 Wenn der Fuchsballon nicht innerhalb von 5 Minuten nach der festgelegten Zeit startet, ist diese Aufgabe gestrichen.
- 15.7.5 Abweichungen von der voraussichtlichen Fahrtdauer des Fuchses sind kein Grund zur Beschwerde.
- 15.7.6 Der Fuchs kann nach der Landung die Hülle entleeren und kann vom Feld entfernt werden.
- 15.7.7 Der Fuchs kann eine Fahne unter seinen Korb hängen. Während dieser Aufgabe darf kein Wettbewerber irgendwelche Fahnen unter dem Korb hängen haben.

15.8 GORDON BENNETT MEMORIAL (GBM)

- 15.8.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt in einem (mehreren) Wertungsgebieten möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel zu erzeugen.
- 15.8.2 Aufgabendaten:
- a. Position des Ziels/Zielkreuzes
 - b. Beschreibung des(der) Wertungsgebiete
- 15.8.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.

15.9 ZIELFAHRT MIT ZEITFENSTER (CRT)

- 15.9.1 Die Wettbewerber versuchen, einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder gültigen Trackpunkt in einem (mehreren) gültigen Wertungsgebieten möglichst nah an einem vorgegebenen Ziel zu erzeugen. Die Wertungsgebiete haben festgelegte Gültigkeitsperioden.
- 15.9.2 Aufgabendaten:
- a. Position des Ziels/Zielkreuzes
 - b. Beschreibung des (der) Wertungsgebiete und ihre Gültigkeitsperioden
- 15.9.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Zielkreuz, wenn ausgelegt, oder zum Ziel. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
- 15.9.4 Ein Wettbewerber, der keinen Messpunkt oder Trackpunkt innerhalb eines Wertungsgebiets während dessen Gültigkeitsperiode erzeugt, erzielt kein Ergebnis.

15.10 RENNEN ZUM WERTUNGSGEBIET (RTA)

- 15.10.1 Die Wettbewerber versuchen, nach kürzester Zeit in einem (mehreren) Wertungsgebieten oder -lufträumen einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen, wie in den Aufgabendaten spezifiziert.
- 15.10.2 Aufgabendaten:
- Methoden zur Zeitmessung
 - Beschreibung des (der) Wertungsgebiete
- 15.10.3 Das Ergebnis ist die Zeit vom Start bis zum Erzeugen des Messpunkts oder dem ersten gültigen Trackpunkt. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
- 15.10.4 Die Zeitmessung endet, wenn ein Offizieller sieht, wie der Marker abgesetzt wird, fällt oder am Boden liegt, der elektronische Marker gedrückt oder in dem Moment, wo der erste gültige Trackpunkt im Wertungsgebiet erzeugt wurde, falls nur Trackpunktwertung festgelegt wurde. In Bewerbungen mit Observern müssen diese sicherstellen, dass sie Stoppuhren haben, wenn sie diese Aufgabe beobachten.
-

15.11 ELLENBOGEN (ELB)

- 15.11.1 Die Wettbewerber versuchen, während der Fahrt die größte Richtungsänderung zu erreichen.
- 15.11.2 Aufgabendaten (wenn keine Marker eingesetzt werden):
- Beschreibung von Trackpunkt A
 - Beschreibung von Trackpunkt B
 - Beschreibung von Trackpunkt C
- 15.11.3 Aufgabendaten (wenn Observer und Marker eingesetzt werden):
- Beschreibung der Punkte A, B und C
 - Minimale und maximale Distanz von A zu B
 - Minimale und maximale Distanz von B zu C
- 15.11.4 Das Ergebnis ist 180 Grad minus dem Winkel ABC. Das größte Ergebnis gewinnt.
-

15.12 DREIECKSFLÄCHE (LRN)

- 15.12.1 Die Wettbewerber versuchen, die größtmögliche Fläche eines Dreiecks ABC zu erzeugen.
- 15.12.2 Aufgabendaten:
- Position von Punkt A
 - Festlegung von Punkt B
 - Festlegung von Punkt C
 - Beschreibung des (der) Wertungsgebietes
- 15.12.3 Das Ergebnis ist die Fläche des Dreiecks ABC. Das größte Ergebnis gewinnt.
-

15.13 MINIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (MDT)

- 15.13.1 Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah am Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen, nachdem sie mindestens eine vorgegebene Zeitspanne oder Strecke gefahren sind.
- 15.13.2 Aufgabendaten:
- a. Vorgegebene Zeitspanne oder Strecke
 - b. Methoden zur Zeitmessung
 - c. Referenzpunkt zur Messung
- 15.13.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Referenzpunkt. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
- 15.13.4 Gewertet wird der Messpunkt oder der beste Trackpunkt, nachdem die vorgegebene Mindest-Zeitspanne oder –Strecke überschritten wurde. Wenn Observer eingesetzt werden, wird der Messpunkt gewertet, wenn der Observer das Absetzen des Markers nach der vorgegebenen Zeitspanne gesehen hat. Andernfalls wird der Landepunkt gewertet, vorausgesetzt der Ballon wurde von einem Offiziellen nach der Zeitspanne noch in der Luft gesehen.
-

15.14 MINIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGEBIET (SFL)

- 15.14.1 Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (mehrerer) Wertungsgebiete, möglichst nah am Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen.
- 15.14.2 Aufgabendaten:
- a. Beschreibung des (der) Wertungsgebiete
 - b. Referenzpunkt zur Messung
- 15.14.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder nächstem gültigen Trackpunkt zum Referenzpunkt. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
-

15.15 MINIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (MDD)

- 15.15.1 Die Wettbewerber versuchen, möglichst nah beieinander, in unterschiedlichen Wertungsgebieten, zwei Messpunkte (physischer oder elektronischer Marker) oder gültige Trackpunkte zu erzeugen.
- 15.15.2 Aufgabendaten:
- a. Beschreibung der Wertungsgebiete
- 15.15.3 Das Ergebnis ist die Distanz zwischen den Messpunkten oder Trackpunkten. Das kleinste Ergebnis gewinnt.
- 15.15.4 Wettbewerber erzielen kein Ergebnis, außer sie haben gültige Trackpunkte oder Messpunkte in unterschiedlichen Wertungsgebieten gemäß Aufgabenblatt.
-

15.16 MAXIMUM DISTANCE MIT ZEITVORGABE (XDT)

15.16.1 Die Wettbewerber versuchen, innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne möglichst weit vom Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen.

15.16.2 Aufgabendaten:

- a. Vorgegebene Zeitspanne
- b. Methoden zur Zeitmessung
- c. Referenzpunkt zur Messung

15.16.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder vom weitest entfernten gültigen Trackpunkt zum Referenzpunkt. Das größte Ergebnis gewinnt.

15.16.4 (In Bewerbungen mit Observern)

Wenn der Observer nicht sieht, wie der Marker abgesetzt wird, fällt oder am Boden liegt oder der Marker ihm nicht innerhalb der vorgegebenen Zeitspanne übergeben wird, erzielt der Wettbewerber kein Ergebnis.

15.17 MAXIMUM DISTANCE MIT WERTUNGSGEBIET (XDI)

15.17.1 Die Wettbewerber versuchen, innerhalb eines (mehrerer) Wertungsgebietes, möglichst weit vom Referenzpunkt einen Messpunkt (physischer oder elektronischer Marker) oder einen gültigen Trackpunkt zu erzeugen.

15.17.2 Aufgabendaten:

- a. Beschreibung des (der) Wertungsgebietes
- b. Referenzpunkt zur Messung

15.17.3 Das Ergebnis ist die Distanz vom Messpunkt oder gültigem Trackpunkt zum Referenzpunkt. Das größte Ergebnis gewinnt.

15.18 MAXIMUM DISTANCE ZWEI MARKER (XDD)

15.18.1 Die Wettbewerber versuchen, möglichst weit voneinander entfernt, in einem (mehreren) Wertungsgebieten zwei Messpunkte (physischer oder elektronischer Marker) oder gültige Trackpunkte zu erzeugen.

15.18.2 Aufgabendaten:

- a. Beschreibung des (der) Wertungsgebiete

15.18.3 Das Ergebnis ist die Distanz zwischen den Messpunkten oder gültigen Trackpunkten. Das größte Ergebnis gewinnt.

15.19 WINKEL (ANG)

15.19.1 Die Wettbewerber versuchen, während der Fahrt die größte Richtungsänderung von einer vorgegebenen Richtung zu erreichen. Die Richtungsänderung ist der Winkel zwischen der vorgegebenen Richtung und der Linie A-B.

15.19.2 Aufgabendaten:

- a. Beschreibung der Punkte A und B
- b. vorgegebene Richtung
- c. Minimale und maximale Distanz von A zu B

15.19.3 Das Ergebnis ist der Winkel zwischen der vorgegebenen Richtung und der Linie A-B. Das größte Ergebnis gewinnt.

- 15.20 **3D-AUFGABE (3DT)** (In Bewerbungen mit Loggerwertung)
- 15.20.1 Die Wettbewerber versuchen, die größtmögliche Distanz innerhalb eines definierten Luftraumes zu erreichen.
- 15.20.2 Aufgabendaten:
- a. Beschreibung des Luftraums
- 15.20.3 Das Ergebnis ist aufsummierte 2D-Distanz zwischen gültigen Trackpunkten innerhalb des definierten Luftraumes. Das größte Ergebnis gewinnt.

ANNEX 1 - ABBREVIATION LIST

(Diese Liste wurde nicht übersetzt)

Rule ref	Abbr.	Rule
4.4.2	SOH	Safety Operation Handbook
5.10	ONB	OFFICIAL NOTICE BOARD (ONB)
6.11	FRF	FLIGHT REPORT FORM (FRF)
7.2.	OFB	OUT OF BOUNDS (OFB)
7.3	PZ	PROHIBITED ZONES (PZs)
8.6	GB	GENERAL BRIEFING (GB) – General- Briefing
9.1	CLA	COMMON LAUNCH AREA(S) (CLA)
	CLP	COMMON LAUNCH POINT(S) (CLP)
9.2.	ILP	INDIVIDUAL LAUNCH POINTS (ILP)
12.9	GMD	GRAVITY MARKER DROP (GMD) - Fallenlassen
12.20	MMA	MARKER MEASURING AREA (MMA) - Markermessgebiet
15.1	PDG	PILOT DECLARED GOAL (PDG)
15.2	JDG	JUDGE DECLARED GOAL (JDG)
15.3	HWZ	HESITATION WALTZ (HWZ)
15.4	FIN	FLY IN (FIN)
15.5	FON	FLY ON (FON)
15.6	HNH	HARE AND HOUNDS (HNH)
15.7	WSD	WATERSHIP DOWN (WSD)
15.8	GBM	GORDON BENNETT MEMORIAL (GBM)
15.9	CRT	CALCULATED RATE OF APPROACH TASK (CRT)
15.10	RTA	RACE TO AN AREA (RTA)
15.11	ELB	ELBOW (ELB)
15.12	LRN	LAND RUN (LRN)
15.13	MDT	MINIMUM DISTANCE (MDT)
15.14	SFL	SHORTEST FLIGHT (SFL)
15.15	MDD	MINIMUM DISTANCE DOUBLE DROP (MDD)
15.16	XDT	MAXIMUM DISTANCE TIME (XDT)
15.17	XDI	MAXIMUM DISTANCE (XDI)
15.18	XDD	MAXIMUM DISTANCE DOUBLE DROP (XDD)
15.19	ANG	ANGLE (ANG)
15.20	3DT	3D-AUFGABE (3DT)
	TDS	Task (data) sheet
	FRF	Flight Report Form
	COH	Competition Operation Handbook