



SVERIGES
MODELLFLYGFÖRBUND

REGLER FÖR
LINFLYGTÄVLINGAR



COMBAT

FAI F2D

Slow Combat

Combat Open

1995

Svenska combattävlingar flygs i tre tävlingsklasser: FAI F2D, Slow Combat och Combat Open. Klass F2D är internationell tävlingsklass, och följer de regler som är fastställda av FAI. Klasserna Slow Combat och Combat Open är svenska nationella tävlingsklasser. Svenskt mästerskap hålls endast i F2D. Riksmästerskap hålls i Slow Combat.

Reglerna är en översättning av texten i 'FAI SPORTING CODE' Sektion 4c, kapitel 4.4, utgåva 1993.

De avvikelser och tillägg som gäller för de svenska klasserna och för F2D vid svenska nationella tävlingar är införda med kursiv stil.

Nya regler från och med 1993 eller 1994 är införda med en streckmarkering i marginalen.

Dessutom är införda ett urval av de allmänna bestämmelser i 'SPORTING CODE' Sektion 4b & c som är tillämpliga för Combat.

Kommentarer och förtydliganden som inte är en del av regeltexten är satta inom klammerparentes: { }.

'SPORTING CODE' SEKTION 4c - MODELLFLYG

DEL FYRA - TEKNISKA BESTÄMMELSER FÖR LINFLYGTÄVLINGAR

4.4. KLASS F2D - COMBATMODELLER ***SLOW COMBAT*** ***COMBAT OPEN***

4.4.1. Definition av en combattävling

Combat är en tävling med utslagningsheat följda av en final, där två modeller flygs samtidigt i samma cirkel under en förutbestämd tid, och där syftet är att klippa av en serpentin som är fäst vid centrum i sidled i motståndarens modell, och poäng ges för varje klipp.

4.4.2. Definitioner

- a) En combatmodell är ett modellflygplan som framdrivs av kolvmotor(er) och där lyftkraften åstadkommes av aerodynamiska krafter på bärytor som är fasta under flygning, med undantag av roderytor.
- b) Centrum i sidled definieras som propelleraxeln vid en enmotormodell, och symmetriaxeln vid en flermotormodell.

4.4.3. Tävlingsplatsen

Tävlingsplatsen består av två koncentriska cirklar som är markerade på marken.

- a) Flygcirkeln, med radie 20 m. *I klass Combat Open är radien 23 m.*
- b) Centrum- (pilot-)cirkeln, med radie 2 m.

Flygcirkeln ska ligga på gräsunderlag. Centrumcirkeln får ligga på gräs eller annat underlag som har en radie på maximalt 4 m.

4.4.4. Den tävlande

Piloten, som är den som anmält sig och betraktas som den tävlande, får använda maximalt två mekaniker i ett enskilt heat. (Under särskilda förhållanden vid regn eller svår blåst får en tredje medhjälpare användas för att hålla serpentinen. Denne får inte utföra någon annan uppgift under heatets gång.)

I världs- och kontinentmästerskap ska medhjälpare (maximalt 6), utöver andra lagmedlemmar eller lagledaren, vara registrerade för endast ett landslag under hela tävlingen.

Under pågående combatheat ska mekanikerna bära skyddshjälm med fungerande hakrem.

4.4.5. Konstruktionsdata för combatmodeller

{ Se även originaltexten i 'Sporting Code' Del 1, 1.4 för definitioner. }

Maximal bäryta (dm ²):	150	
Maximal vikt (kg):	5	
Maximal bärytebelastning (g/dm ²):	100	
Maximal cylindervolym på motor(erna) (cm ³):	2,5	I klass Combat Open: 6,6

Glödstiftsmotorer ska ha en eller två ljuddämpare bestående en enkel kammare med längd mellan 40 och 80 mm, invändig diameter mellan 20 och 40 mm. Utloppsrorets invändiga diameter får maximalt vara 8 mm, alternativt 5,6 mm om två ljuddämpare används. Varje annan form på kammaren är godtagbar om volymen är mellan 4□ och 32□ (12,56 - 100,53) cm³. Totala längden hos systemet från avgasporten till utloppet får inte överskrida 15 cm.

Gäller ej Slow Combat och Combat Open.

Motorn ska ha en effektiv venturidiameter av 4,0 mm maximum. (se 4.4.6.d för teknisk verifikation.)

Gäller ej Slow Combat och Combat Open.

En säkerhetswire med en diameter av 0,5 mm minimum ska fästas mellan roderokets axel och motorn eller motorerna. Den ska tåla en dragbelastning av 100 N.

Modellen får ej vara försedd med något extra hjälpmedel för att underlätta klippning av serpentinen. Modellen ska vara försedd med en anordning, speciellt konstruerad för att hålla serpentinen, som ska vara fastsatt längs mittlinjen i sidled och vara tillräckligt stark, så att serpentinen ej lossnar under normal flygning.

Standardbränsle ska tillhandahållas av tävlingsarrangören för träning (minimum 0,5 l) och tävling (tillräckligt för alla omgångar) enligt följande formel: 10% nitrometan, 20% ricinolja (av 'första pressnings'-kvalitet) och 70% metanol. En rimlig avgift får tas ut för bränslet. Notera: Bränsle till dieselmotorer är ej reglerat.

Gäller ej Slow Combat och Combat Open.

I svenska F2D-tävlingar utom svenskt mästerskap tillhandahåller de tävlande standardbränsle.

I Slow Combat ska modellens flygfart vara lägre än 120 km/h.

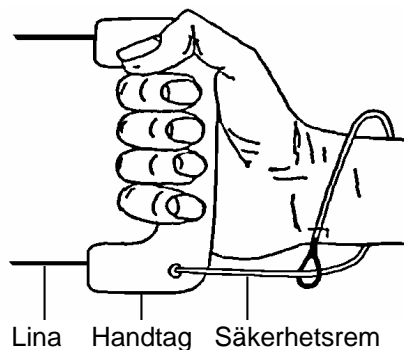
Regel B.3.1 i Sektion 4b gäller ej. { Detta innebär att den tävlande inte behöver bygga modellen själv. }

4.4.6. Styrordningar - teknisk verifikation

- a) Linlängd: Längden på styrlinorna ska vara $15,92 \pm 0,04$ m. Denna mäts från den invändiga sidan av handtagets handgrepp till modellens mittlinje i sidled.

I Combat Open ska linlängden vara $19 \pm 0,04$ m.

- b) Styrsystem: Två flertrådiga linor med en minsta diameter på 0,385 mm (utan minustolerans) ska användas. Lösa linändar som kan trassla in sig i motståndarens linor är ej tillåtna. Linorna får inte vara skarvade. En säkerhetsrem som förbinder handleden med handtaget ska tillhandahållas av den tävlande.



FIGUR ÖVER HAND OCH SÄKERHETSREM

I Combat Open ska linorna ha en minsta diameter på 0,439 mm (utan minustolerans).

- c) Provning av linor: Före varje heat ska längden och diametern kontrolleras på alla uppsättningar av linor som ska användas. Dragprov ska utföras på den hopmonterade styrordningen med handtag, linor och modell för alla enheter som ska användas i heatet. Belastningen ska vara 150 N. (15 kp)

I Combat Open ska belastningen vara 200 N.

- d) Motorn ska arbeta med sjävsug genom ett enkelt runt intagshål som inte släpper igenom en tolk med 4,05 mm diameter.

Sammanbindningskammaren mellan luftintag och insugningsporten på motorn får ha en volym av 1,75 cm³ maximum. Insug under kolven för extra luftintag är ej tillåtet.

Om ett insticksmunstycke används för detta ändamål ska det vara så fastsatt att det inte kan lossna av misstag under flygningen.

Hela d) gäller ej Slow Combat och Combat Open.

4.4.7. Antal modeller

- a) En tävlande får anmäla maximalt så många modeller som det dubbla antalet heat han kan behöva flyga (exklusive omflygningar). Endast ett invägningskort behövs för varje modelltyp den tävlande har.
- b) Varje tävlande får använda högst två modeller, två motorer, två par linor och två handtag i varje heat. Om reservmodellen används ska serpentinen eller dess återstående delar tillsammans med snöret överföras till denna. Handtag och linor för reservmodellen ska placeras strax utanför centrumcirkeln.

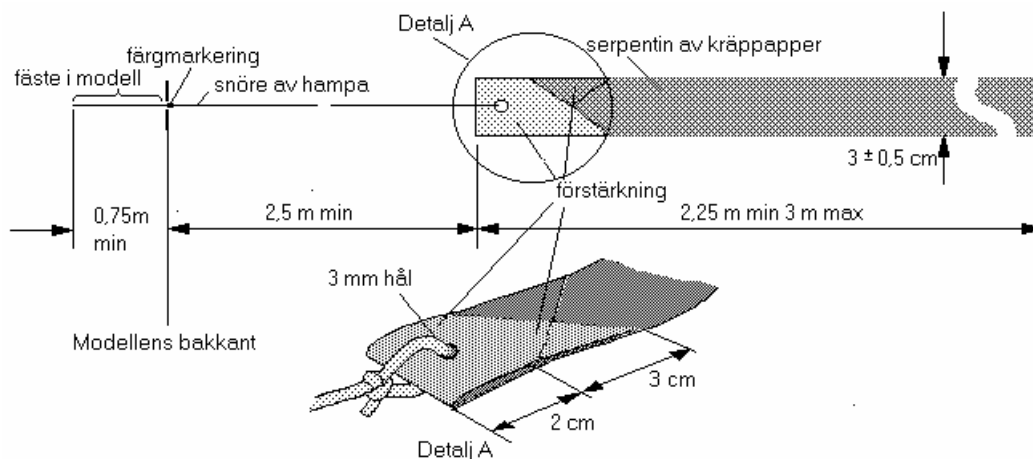
I Slow Combat och Combat Open får den tävlande använda högst en modell etc. i varje heat.

- c) Motorer, linor och handtag får inte bytas eller växlas under heatet.

4.4.8. Serpentin

Serpentinen ska bestå av kräppapper med en vikt av 80 g/m² eller liknande papper med samma styrka och ska vara mellan 2,25 och 3 m lång och $3 \pm 0,5$ cm bred samt fästad vid ett hampsnöre minst 2,5 m {+0,75 m} långt. Alla serpentiner måste vara av samma längd. På snöret ska det vara en tydlig markering 2,5 m från knuten mellan snöre och serpentin. Serpentinerna ska fästas på modellen så att detta märke är i jämnhöjd med eller bakom modellens bakkant. (se skiss).

Snörets anslutningsdel ska ha en längd av minst 0,75 m.



BESKRIVNING AV SERPENTIN MED SNÖRE

Serpentinens fäste till snöret ska förstärkas på båda sidorna med fiber- eller tygförstärkt tejp som är ca 2 cm bred. Denna fästs diagonalt mot serpentinen så att över- och undersida blir vinkelräta mot varandra. Utsträckningen från framkanten får vara maximalt 5 cm.

Serpentinens färg ska vara olika för de två modellerna i heatet. Vid heatets början ska varje pilot med mekaniker erhålla en serpentin av den domare som är utsedd att bevaka den tävlande. En reservserpentin av kan fås av denna domare vid behov.

I klass Combat Open ska serpentinen vara av så kraftig kvalitet att den håller för normal flygning i fyra minuter utan att gå sönder eller lossna av luftdraget. Snörets längd ska vara 3 m från knut till markering.

4.4.9. Startförfarande

- Alla signaler ska vara både akustiska och visuella.
- Under startperioden ska startpositionerna vara separerade med minst ett kvarts varv. Den tävlande som anges först i lottningen till heatet får välja serpentinfärg och den andre tävlande får välja startposition.
- Motorn eller motorerna ska startas genom att propellern slås runt för hand.
- En första signal från cirkeldomaren tillkännager början av den period om 60 sekunder då mekanikern(a) eller piloten har möjlighet att starta, köra och ställa in motorerna.
- En andra signal från den officiella tidtagaren anger att modellerna får släppas och att combatperioden har startat.
- Från det ögonblick den officiella tidtagaren ger signalen att släppa modellerna pågår heatet i fyra minuter.

- g) När cirkeldomaren har förvissat sig om att båda modellerna har tillryggalagt två varv moturs i planflykt och att avståndet mellan dem är c:a ett halvt varv, ger han en signal att striden får börja.

I Slow Combat flygs modellerna i planflykt efter start, varvid domarna genom tidtagning över fem varv kontrollerar att hastigheten för den snabbaste modellen är under 120 km/h. (Tid minst 15 s.) Därefter startas heatet enligt ovan. Om hastigheten överskrider 120 km/h diskvalificeras den tävlande.

- h) Efter ett avbrott när någon modell varit på marken får striden påbörjas först efter signal från cirkeldomaren. Denna signal ska ges så snart som cirkeldomaren är förvissad om att det är c:a ett halvt varvs separation mellan modellerna.

I Combat Open gäller följande startförfarande:

Domaren ger en signal att starta heatet, som därefter varar i fyra minuter. Modellen får släppas efter denna signal. I övrigt gäller punkterna a), b), c), g) och h) enligt ovan.

4.4.10. Avslutning av heat

- a) Cirkeldomaren ger en signal att avsluta heatet fyra minuter efter signalen att släppa modellerna, dvs. fem minuter efter signalen att köra och ställa in motorerna.

I klass Combat Open ges denna signal fyra minuter efter startsignalen.

- b) Samma signal ska ges om heatet avbryts på grund av diskvalificering av en av de tävlande eller av något annat skäl.
- c) Cirkeldomaren ska ge tecken till båda piloterna att flyga plant moturs och avbryta striden när båda serpentinsnörena har klippts.

4.4.11. Poängberäkning

- a) Poängberäkningen börjar vid signalen att släppa modellerna och pågår under fyraminutersperioden.
- b) 100 poäng utdelas för varje distinkt klippning av motståndarens serpentin. Det räknas som klippning varje gång modellen propellern eller linorna flyger genom motståndarens serpentin med resultat att en eller flera papperspartiklar lossnar från serpentinen.
- c) Ett klipp måste omfatta åtminstone en del av serpentinen. { Ett klipp i snöret räknas som klipp om det fanns någon del av serpentinen kvar före klippet. } Klipp av enbart snöret ger inga poäng.
- d) Skulle snöret lossna från modellen i luften ska den tävlande ges ett avdrag om 100 poäng och han måste omedelbart vid signal från cirkeldomaren landa för att återställa serpentinen. Marktid räknas från det ögonblick domaren ger signalen att landa. Om serpentinen inte kan återfinnas efter en luftkollision och serpentinkroken är borta eller böjd kan, efter tillstånd från domaren, den tävlande fortsätta heatet utan serpentin. { 4.4.15 g. tillämpas därvid inte. }

I Combat Open gäller: Om serpentinen skulle lossna från modellen i luften ska den tävlande ges ett avdrag om 100 poäng och heatet går om. Den bestraffade behåller sitt poängavdrag vid omflygningen.

- e) En poäng utdelas för varje hel sekund som en modell håller sig flygande under fyraminutersperioden.

- f) För varje hel sekund som modellen befinner sig på marken under ett heat utdelas minus en poäng. I händelse av att modellen sliter sig och flyger iväg, med eller utan linor, ska marktid räknas från det ögonblick modellen sliter sig. (se 4.4.12.b)

I klass Combat Open ges inga minuspoäng för marktid.

- g) Varje överträdelse enligt 4.4.14 bestraffas med ett avdrag om 40 poäng. { Om ej annat anges. }
- h) Om någon mekaniker skadar serpentinen, eller om en modell som inte flyger klipper sin egen serpentin, måste mekanikern(a) ersätta den skadade serpentinen med en ny. Om modellen släpps iväg utan att så görs, ska den tävlande ges ett avdrag om 100 poäng. Marktid räknas under den tid som modellen befinner sig i luften med den skadade serpentinen.

I Combat Open gäller istället samma förfarande som under d), dvs. poängavdrag och omflygning..

4.4.12. Omflygning

Ett ytterligare försök att genomföra combatperioden kan tillåtas av domaren om:

- a) En serpentin eller del därav oavsiktligt lossnar eller inte rullar ut sig.
- b) En modell sliter sig och flyger iväg på grund av att dess linor blivit skadade av motståndarens modell, så att modell och serpentin inte kan hämtas tillbaka till följd av den tillryggalagda sträckan. Därvid ska cirkeldomaren fråga den berörda piloten om han väljer att fortsätta eller inte. Piloten måste ge besked omedelbart utan att rådgöra med andra om ställningen i heatet. Om piloten väljer att fortsätta flygningen måste han använda en ny serpentin.
- Piloterna ska informeras om bortflygningsområdet innan tävlingen startar. Detta område måste vara klart definierat av tävlingsarrangören.
- c) Ett lintrassel inträffar så att en eller flera linor går av och endast en modell störtar, varpå det är omöjligt att reda ut lintrasslet.

4.4.13. Uppträdande

- a) Piloten måste förbli i centrumcirkeln medan hans modell flyger, utom vid det tillfälle då mekanikern släpper modellen vid start.
- b) Under combatperioden ska varje tävlande med mekaniker övervakas av minst en tilldelad domare förutom cirkeldomaren för att säkerställa att pilot och mekaniker uppträder i enlighet med reglerna.
- c) Efter en kollision i luften ska heatet fortsätta som om båda modellerna hade landat, dock med hänsyn till paragraferna 4.4.15. c, f, l, m och n.

4.4.14. Överträdelser

Följande överträdelser föranleder varning och poängavdrag enligt 4.4.11.g:

- a) Piloten lämnar oavsiktligt centrumcirkeln medan hans modell flyger.
- b) En mekaniker träder in i flygcirkeln i sned vinkel eller skär cirkeln för att nå en landad modell. En bestraffning ska utdelas per tillfälle oavsett om det är mer än en mekaniker inblandad.

- c) Pilot eller mekaniker drar ej omedelbart, eller omedelbart efter att ha trasslat ut linorna, modellen utanför flygcirkeln innan den åtgärdas.
- d) Modellen släpps iväg före startsignalen.
- e) Pilot eller mekaniker kör båda modellernas motorer samtidigt under den fyra minuter långa combatperioden. Korta starter, under 10 sekunder, för att värma motorn med en 'snaps' eller för att åtgärda en 'sur' motor, är tillåtna. Att köra motorn från tanken är ej tillåtet.
- f) Ljuddämparen faller av eller upphör att fungera under flygning. Piloten måste då landa omedelbart och byta ut ljuddämparen, och bestraffas med 100 poängs avdrag. Om ljuddämparen lossnar i samband med en luftkollision och modellen landar, måste ljuddämparen åtgärdas innan matchen kan fortsätta. Om ljuddämparen på grund av en luftkollision lossnar men modellen fortsätter att flyga, fortsätter matchen, men ljuddämparen måste åtgärdas vid en landning innan modellen får användas igen.

4.4.15. Diskvalifikation

En tävlande diskvalificeras från heatet och hans motståndare förklaras som vinnare med förbehåll av 4.4.12.c, om: { Hänvisningen till 4.4.12.c förefaller onödig. }

- a) Han avsiktligt anfäller sin motståndares serpentin innan cirkeldomaren har signalerat att striden kan börja.
- b) Hans modell inte kommer i luften inom 2 minuter från signalen att släppa modellen.
- c) Han försöker flyga en modell som vid släppögonblicket ej har en stark och fungerande styrmekanism, eller inte har säker motorinfästning, eller inte har motorn igång.
- d) Han hindrar motståndaren eller tvingar honom att lämna centrumcirkeln.
- e) Han avsiktligt flyger på ett farligt sätt.
- f) Han lägger linorna eller någon av sina modeller, för tillfället inte i luften, i centrumcirkeln.
- g) Han anfäller motståndarens serpentin utan att hans egen serpentin eller dess återstående delar (inklusive snöre) är fästa på modellen.
- h) Han är frånvarande vid sin tilldelade flygtid och saknar cirkeldomarens tillstånd till detta.
- i) Han avsiktligt lämnar centrumcirkeln när hans modell är i luften, eller om han efter det hans modell landat lämnar centrumcirkeln utan att informera sin motståndare om detta, i annat syfte än att plocka upp linorna till sin reservmodell eller för att låta modellen skötas {av mekanikerna}.
- j) Han avsiktligt lämnar centrumcirkeln med annan avsikt än att plocka upp linorna till sin reservmodell eller för att låta modellen skötas, utan att bära skyddshjälm.
- k) Han flyger på ett sådant sätt att han hindrar motståndaren eller dennes mekaniker att reda ut ett lintrassel.
- l) Han inte flyger plant moturs hela tiden då det enbart är en modell i luften, och det inte är något lintrassel.
- m) Han eller hans mekaniker inte reder ut ett lintrassel innan reservmodellen släpps upp, förutsatt att de båda tävlande inte kommit överens om att lämna lintrasslet och fortsätta striden samt informerat cirkeldomaren om detta. I så fall ska cirkeldomaren ge tillstånd till att striden fortsätter, men endast om han är övertygad om att säkerheten inte äventyras.

- n) Han begår något annat flagrant brott mot reglerna.
- o) Han släpper handtaget eller tar bort säkerhetsremmen, oavsett anledning, medan modellen flyger.
- p) Hans modell(er) ej överensstämmer med specifikationerna enligt paragraf 4.4.5.
I Slow Combat: Om modellen vid hastighetsmätningen flyger fortare än 120 km/h.
- q) Han avsiktligt attackerar eller stör motståndarens planflygande modell som tydligt inte har någon serpentin kvar.
- r) Serpentina förloras från serpentinkroken under luftstrid utan att detta är orsakat av en luftkollision.
- s) Modellen landar utan serpentinsnöre och serpentinkroken är borta eller böjd, utan att detta är orsakat av en luftkollision.
- t) Hans mekaniker hoppar över motståndarens modell när den befinner sig i sin ordinarie startplats, eller dess linor.

4.4.16. Placering

- a) Tävlingen genomförs som en utslagningstävling.
- b) Den tävlande som erhåller det större poängresultatet i heatet är att anse som heatets vinnare. { Se också i. }
- c) En tävlande är utslagen från tävlingen när han förlorat två heat.
I Combat Open ska man om det är mindre än sex deltagare låta alla möta alla, varefter de två tävlande som uppnått högst poängsumma totalt i de heat de flugit möts i en final. De två därefter möts i en flygning om tredjeplatsen.
- d) Vid varje omgång ska heatdeltagarna lottas bland de tävlande som återstår i tävlingen under iakttagande av 4.4.16.j).
- e) Om det uppstår en överbliven tävlande i en omgång tas denne ut att möta den först dragna tävlande från nästa omgång, och vid varje följande omgång, under förutsättning att han inte slås ut, eller att det inte åter uppstår en överbliven tävlande i en omgång. I detta senare fall ska dessa två tävlande möta varandra för att avsluta omgången. Hela proceduren ska utföras under iakttagande av 4.4.16.j).
- f) Den som är ensam kvar i tävlingen är vinnare. Övrigas placering i tävlingen bestäms av antalet vunna heat. { Förtydligat jämfört med originaltexten. }
- g) Om det blir flera tävlande med samma antal vunna heat på andra eller tredje plats, (båda kan ej inträffa) genomförs en ny flygomgång mellan dessa tävlande enligt ovanstående procedur, dock med skillnaden att deltagare är utslagen efter en förlust.
- h) Skulle det bli flera med samma resultat på tredje plats efter en flygomgång om andra platsen, ska dessa möta varandra och vinnaren förklaras som trea.
- i) Vid oavgjort resultat ska heatet flygas om. Resultatet anses som oavgjort om skillnaden är fem poäng eller mindre.

- j) Tävlade som mött varandra i tidigare omgångar samt tävlade av samma nationalitet ska lottas isär. Tävlade av samma nationalitet ska möta varandra bara om inga andra motståndare återstår.

Vid svenska tävlingar gäller motsvarande även för klubbtilhörighet.

Regerande mästare { som tävlar utanför nationslaget } betraktas { i detta sammanhang } som individ utan nationstillhörighet.

4.4.17. Internationell lagplacering

- a,b) Resultaten enligt 4.4.16.f) ovan adderas för de tävlade från varje nation. Eventuella resultat vid omflygning enligt 4.4.16.g) räknas inte, då dessa enbart bestämmer andra eller tredje plats.
- c) Nationerna placeras i enlighet med resultaten enligt a,b) ovan, där högsta resultat får högsta placering.

{ 'Sporting Code' är missvisande och felaktig under dessa punkter. Så här står det: }

- a) Varje tävlade placeras enligt antalet vinster minus antal förluster, oräknat flygningar om andra och tredje plats.
- b) Antalet vinster ska adderas för lagets medlemmar, oräknat flygningar om andra och tredje plats.
- c) Placeringen i nationstävlingen bestäms genom att addera placeringssiffrorna för varje nations lag. Nationslaget med den lägsta placeringssumman placeras först osv. Kompletta trelagsnationer placeras före två- och enlags nationer.
{ Detta är hämtat ordagrant från F2C, och passar dåligt för F2D. }

4.4.18. Domare och tidtagare

Tävlingsarrangören ska utse en panel av tre CIAM-godkända domare, som ska vara av olika nationalitet. För öppna internationella tävlingar behöver bara en vara godkänd. Domarna måste ha åtminstone ett gemensamt språk. Tre tidtagare/klippräknare, som är väl underrättade om uppgiften och fått övning under träningsflygningen, ska tilldelas varje tävlade i världs- och kontinentmästerskap, två i öppna internationella tävlingar. De ansvarar endast för flyg- och klippoäng. Vid behov kan de be cirkelchef och domare om råd.

Vid svensk nationell tävling ska två domare utses, varav den ena ska vara ringside-domare och sitta utanför centrumcirkeln och särskilt kontrollera de tävlandes agerande inne i cirkeln.

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER - {UTDRAG MED DE FÖR COMBAT TILLÄMPLIGA DELARNA}**SEKTION 4b - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER FÖR INTERNATIONELLA TÄVLINGAR****B.3 - DE TÄVLANDE OCH LAGEN****B.3.1 Den tävlande**

[Regeln om att den tävlande ska ha byggt modellen själv gäller ej].

B.3.3 Tävländes ersättare och byte av lagmedlemmar

Ersättare för den tävlande är inte tillåten i någon klass.

Ersättare för nationslags medlemmar är tillåten endast fram till den tidpunkt som inträffar först av registrering och modellkontroll.

B.13 - UPPMÄTNING AV MODELLDATA

B.13.1 En tävlande får byta delar som han önskar så länge som den resulterande modellen uppfyller bestämmelserna och delarna blivit uppmätta före tävlingen.

B.13.2 Reparationer är tillåtna så länge de på intet sätt förändrar modellegenskaperna så som de definierats i regler och bestämmelser.

B.13.3 Om en modell efter den officiella kontrollen blir förstörd, har den tävlande rätt att anmäla ytterligare en modell fram till en timme före tävlingens officiella starttidpunkt.

B.15 - SÄKERHETSBESTÄMMELSER**B.15.3 Förbjudet**

- a) Propellrar med metallblad
- b) Reparerade propellrar
- c) Oriktigt monterade motorer
- d) Knivvassa framkanter
- e) Spetsiga spinnrar eller propellermuttrar
- g) Ballast eller tunga delar som kan lossna

B.15.4 Rekommenderat

- b) Spinnrar och andra framåtriktade hårda detaljer bör ha en radie på minst 5 mm.
{Detta är svårt att uppfylla i Combat på grund av de små dimensionerna. Eftersträva så stor radie som möjligt.}

SEKTION 4c - MODELLFLYG**DEL ETT - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER FÖR MODELLFLYGPLAN****1.3.2 Kategori F2 - Linstyrning**

Inga andra metoder för styrning eller påverkan av modellen och motorn än genom piloten och linorna är tillåtna under start och flygning.

1.4.1 Bäryta

Bärytan innefattar den totala ytan av vingar och de horisontella eller lutande stabiliserande ytorna. De ytor som beräknas är de vertikala projektionerna av ytorna med varje yta hållen utan anfallsvinkel.

1.4.16 Cylindervolym

- a) Kolvmotor
Cylindervolymen beräknas som:
Kolvens svepta yta x slaglängden = cylindervolymen
Kolvens svepta yta mäts genom att mäta cylinderdiametern vid det övre dödläget.
Beräkningen av cylindervolymen ska avkortas till två decimaler (0,01 cm³)

DEL TVÅ - ALLMÄNNA BESTÄMMELSER FÖR INTERNATIONELLA TÄVLINGAR**2.3 REGISTRERING & UPPMÄTNING AV MODELLER**

2.3.1 Antal modeller som kan anmälas är i F2D begränsat enligt 4.4.7.

2.3.2 Modell får bara användas av en tävlande under tävlingen.

2.3.3 Den tävlande får förse sig med propellrar och motorer i reserv.

2.3.4 Alla motorer som kan komma att användas under tävlingen ska markeras med en väl synlig identitetsbeteckning som måste registreras vid modellkontrollen. Motorer som markerats på detta sätt får inte utväxlas med medtävlare.

2.3.6 Varje modell ska vara försedd med identifikationskod som ska vara noterad i certifikatet. Beteckningen ska finnas på alla delar om modellen är isärtagbar.

2.3.9 Varje modell ska vara försedd med nationalitetsbeteckning. Bokstäver och siffror ska vara minst 25 mm höga. Svensk beteckning är SE- följt av medlemsnumret i SMFF.