

Wettbewerbsfliegen 2013 – Regeln

Teilnahme:

Teilnahmeberechtigt sind alle aktiven Mitglieder der MFG-Datteln, die über ein flugsicheres Flächenmodell oder Helikopter verfügen und dies beim Wettbewerb selbst steuern. Es wird pro Teilnehmer ein Startgeld von 5,-€ erhoben (jugendlichen 2,50€)

Rahmenbedingungen:

Es werden nach Möglichkeit drei Wertungsdurchgänge geflogen. Die vorgegebenen Flugzeiten liegen bei ca. 90 Sek und zweimal ca. 120 Sek. Sie variieren bei dem Teilnehmer leicht, in der Summe fliegt jeder 5:30 Min. Kann ein Durchgang nicht vollständig abgeschlossen werden, werden für alle die Punkte aus diesem Durchgang gestrichen. Es werden die Punkte aller gewerteten Durchgänge addiert (kein Streichresultat). Alle Durchgänge müssen mit demselben Modell geflogen werden. Reparaturen am Modell sind möglich, wenn dies wieder flugsicher hergestellt werden kann.

Sollten trotz der Wettbewerbsregeln noch Punkte offen bleiben, so ist die Entscheidung der Veranstalter (Jürgen und Guido) verbindlich.

Die allgemeine Flugplatzordnung gilt auch für den Zeitraum des Wettbewerbs.

Wertung des Fluges:

Jedem Piloten wird vor dem Start eine Zeit in Sekunden vorgegeben, die beim Start/Abheben beginnt und bei der ersten Bodenberührung endet. Diese Zeit gilt es möglichst genau zu treffen. Es werden 60 Punkte vergeben abzüglich je einem Punkt pro Sekunde, die der Flug zu lang oder zu kurz ist. Minimale Punktzahl ist 0. Der Pilot bekommt einen Hinweis, wenn er mehr als 60 Sekunden über der Zeitvorgabe noch fliegt. Zwischen Start und Landung muss die Platzgrenze mindestens einmal überflogen werden sowie ein Looping und eine Rolle geflogen werden. Technische Hilfsmittel oder Helfer, die den Piloten bei der Zeitabschätzung unterstützen sind verboten.

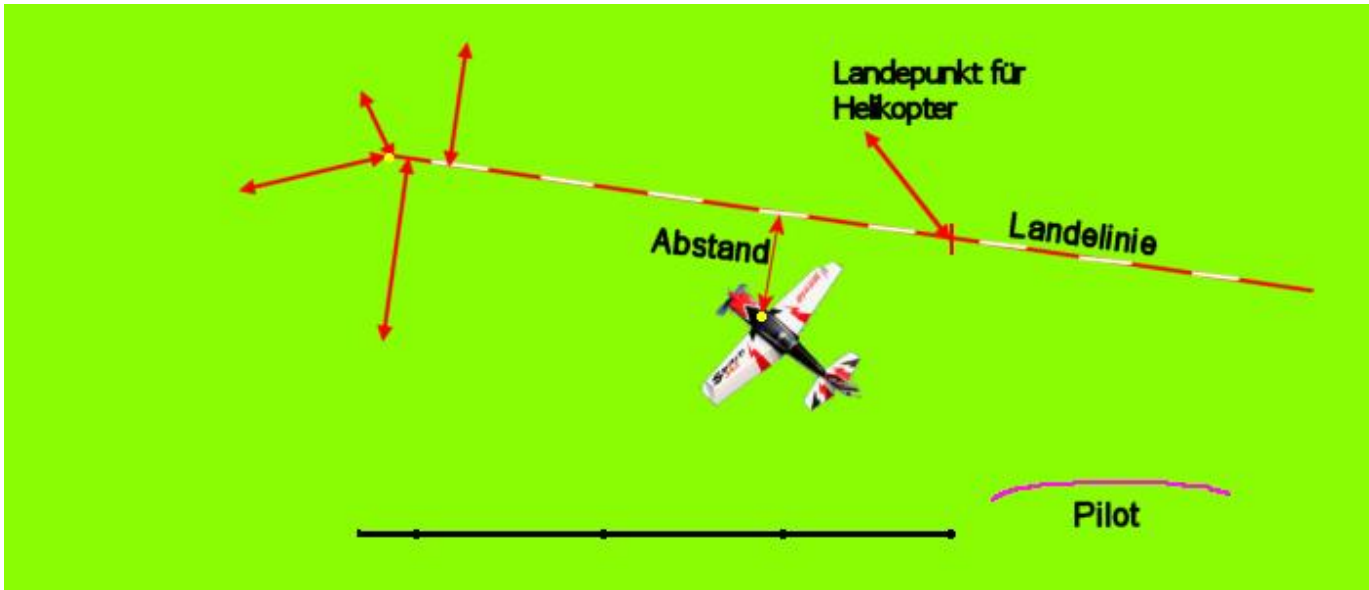
Werden ein oder mehrerer dieser Kriterien nicht erfüllt, wird er Flug mit 0 Punkten bewertet.

Wertung der Landung:

Es wird eine Landelinie auf Flugfeld mit Flatterband markiert, die über einen Großteil des Platzes verläuft. Die Lage der Markierung wird anhand der Windrichtung zu Beginn des Wettbewerbs festgelegt. Landeanflüge habe parallel zur Landelinie zu erfolgen. Kommt das Modell in der Nähe dieser Linie zum Stehen, wird der Abstand zum Modell (Mitte Rumpf, Vorderkante Nasenleise) gemessen. Die Messung erfolgt im rechten Winkel zur Landelinie. Bei Landungen vor oder hinter dem Ende der Landmarkierung, wird von Ende der Markierung aus gemessen. Abhängig von Abstand werden Zusatzpunkte vergeben (siehe Tabelle). Modelle mit Fahrwerk müssen direkt nach dem Aufsetzten den Motor ausschalten bzw. in Standgas gehen und ausrollen. Das Lenken mit dem Seitenruder und Bug-/ Heckfahrwerk ist erlaubt, ein aktives weiterfahren mit Motorkraft nicht. Jede Landung wird gewertet.

Der Landeanflug für Helikopter erfolgt ebenfalls parallel zur Landelinie und muss kontinuierlich sinkend sein. Nach dem Einflug in die mit Punkten bewertete Landezone (2,5m Radius um den Landpunkt) muss die Landung in den nächsten 3Sek. erfolgen. Gemessen wird von Landepunkt bis zur Hauptrotorwelle.

Der Pilot nimmt nach dem Start seine Position am Ende des Sicherheitszaums hinter einer Markierung ein. Steht er beim Aufsetzen des Modells außerhalb des Bereichs, wird die Landung mit 0 Punkten bewertet.



Beispielmessungen

Abstand	bis 0,5m	bis 1,0m	bis 1,5m	bis 2,0m	bis 2,5m	bis 3,0m	bis 3,5m	bis 4,0m	bis 4,5m	bis 5,0
Punkte Flächenmod.	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
Punkte Helikopter	20	16	12	8	4	0	0	0	0	0

Landepunkte

Stechen:

Gibt nach den Durchgängen punktgleiche Teilnehmer, so erfolgt ein Stechen unter diesen. Hierbei werden die Modelle unmittelbar nacheinander gestartet. Nach der Ansage der Zeitvorgabe z.B. „54 Sekunden ab jetzt“ beginnt die Zeit bis zur Landung. Es muss nach der Ansage eine Rolle und ein Looping geflogen, sowie die Platzgrenze überflogen werden. Zur Vermeidung einer Kollision, kann die Landung an einer beliebigen Stelle des Flugfelds erfolgen.

Der Teilnehmer mit der geringsten Zeitabweichung erhält die bessere Platzierung. Wurde der Wettbewerb abgebrochen, sodass kein Stechen möglich ist, entscheidet das Los.

Preisvergabe:

Die 10 bestplatzierten Teilnehmer erhalten einen Sachpreis. Die Teilnehmer suchen sich in der Reihenfolge ihrer Platzierung, beginnend mit dem ersten Platz, einen der angebotenen Preise aus. Bei weniger als 10 Teilnehmern werden restliche Preise an die Jugendgruppe übergeben.

Konnte kein einziger Durchgang abgeschlossen werden, so werden die Preise unter den Teilnehmern verlost.