

Spaßwettbewerb 2015



Hallo liebe Modellflieger des LSC Bayer Leverkusen,

in diesem Jahr wollen wir gerne (wieder) einen Spaßwettbewerb auf unserem Modellflugplatz in Köln Fühlingen durchführen.

Wobei der Spaß hier im Vordergrund stehen soll – und nicht so sehr der Wettbewerb.

Wir wollen damit als Verein (Modellflugsparte) wieder etwas mehr zusammenrücken und gemeinsam einen schönen Tag erleben, viel Spaß haben und uns gegenseitig unterstützen oder anfeuern.

Der Spaßwettbewerb ist für alle Flieger gedacht, für Anfänger und Fortgeschrittene, für Flächenflieger und Heliflieger, Verbrenner- und Elektroflieger, große oder kleine Modelle, Schaum oder Holz, ...

Jeder kann mitmachen und Spaß haben.

Zeitlich ist es nun leider an das Ende des Jahres gewandert, so dass wir den Spaßwettbewerb gerne mit dem Abfliegen am 17.10.2015 veranstalten möchten. Start wäre gegen 10:30 Uhr, so dass wir noch genug Zeit für freies Fliegen nach dem Wettbewerb haben.

Bitte gebt mir eine kurze Rückmeldung (chris_krieger@web.de) ob ihr an dem Spaßwettbewerb teilnehmen möchtet, so dass ich entsprechend den Zeitplan aufstellen kann.

Das Programm findet ihr nachfolgend.

Bis dahin verbleiben wir mit dem klassischen Fliegergruß

Mit Holm- und Rippenbruch

Christian Krieger und das Spaßwettbewerb-Team

Programm für Flächenflieger

Generell gilt dass alle 3 Punkte des Programms mit einem Flugzeug erflogen werden müssen.

1. Touch & Go

Es wird auf der Startbahn gegen den Wind gestartet und im Gegenanflug entlang der gesamten Bahn das Modell eingetrimmt.

Nun wird wieder gegen den Wind auf die Bahn zum Landeanflug eingeschwenkt. Hier ist zu beachten dass der Anfang der Bahn überflogen werden muss.

Nun gilt es innerhalb einer Minute so viele Touch & Go (Bahnberührung und Durchstarten) wie möglich zu erfliegen.

Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Start gegen den Wind ←
- Gegenanflug entlang der gesamten Bahn um das Modell einzutrimmen →
- Landeanflug gegen den Wind, Anfang der Bahn muss überflogen werden ←
 - o Ab dem ersten Touch läuft die Zeit: 1 Minute
 - o Es darf nur ein Touch pro Anflug gegen den Wind erfolgen ←
 - o Nach dem Touch muss die gesamte Bahnlänge abgeflogen werden ←
 - o Es darf erst am Ende der Bahn in den Gegenanflug gelenkt werden →
 - o Der Gegenanflug muss über die gesamte Bahnlänge erfolgen →
 - o Der Gegenanflug muss neben der Bahn erfolgen →
 - o Bei dem Landeanflug muss der Anfang der Bahn immer überflogen werden ←
- Nach Ablauf der Zeit muss noch auf der Landebahn gegen den Wind gelandet werden ←

Nicht erlaubt sind große Loopings über der Bahn, der Gegenanflug muss immer neben der Bahn erfolgen.

Gezählt wird die Anzahl der gültigen Touch & Go innerhalb der einen Minute.

Keine Zählung des Touch & Go, wenn

- die Bahn nicht komplett überflogen wird, am Anfang der Bahnanfang oder am Ende das Bahnende nicht überflogen wird
- über der Bahn ein großer Looping geflogen wird
- keine Bahnberührung zu erkennen ist
- eine Bodenberührung neben, vor oder hinter der Bahn stattfindet
- mehr wie eine Bahnberührung pro Anflug vorhanden ist
- ein Touch ohne Go stattfindet

Modelle ohne Fahrwerk können auch teilnehmen. Hier erfolgt der Start aus der Hand.

Hier muss allerdings für den Gegenanflug die Bahn komplett überflogen werden und ein Touch wird auf dem Rasen neben der Bahn gezählt.

2. Zeitfliegen

Hier gilt es, für das Erfliegen einer definierten Strecke möglichst langsam ohne erkennbaren Höhenverlust in der Horizontalen zu fliegen und somit möglichst lange Zeit zu brauchen.

Es wird auf der Bahn gegen den Wind gestartet. Im Gegenanflug wird das Modell auf Höhe gebracht und getrimmt.

Nun wird gegen den Wind in der gewählten Höhe die Landebahn komplett überflogen.

Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Es soll möglichst langsam geflogen werden
- Es darf keinen erkennbaren Höhenverlust geben
- Es muss geradeaus geflogen werden, der "Bahnkorridor" darf nicht links oder rechts verlassen werden, kein eiern oder schlingern
- Das Flugzeug muss sich in der Horizontalen befinden
 - o Kein torquen, hovern oder ähnliche Manöver sind erlaubt
- Es dürfen keine Landeklappen, hochgestellte QR oder ähnliches eingesetzt werden

Gezählt werden die Sekunden ab dem Überflug des Bahnanfangs bis zum Überflug des Bahnendes

Keine Wertung wenn

- ein erkennbarer drastischer Höhenverlust eintritt (nur rauf/runter statt vorwärts)
- Torque, hover oder ähnliche Manöver geflogen werden
- Landeklappen, hochgestellte QR oder ähnliches eingesetzt werden
- Das Flugzeug ins Trudeln gerät wegen Strömungsabriß

Die Sekunden werden nicht gezählt

- in der Zeit in der der Bahnkorridor links oder rechts verlassen wird

3. Pylon- oder Ballonstechen

Es werden 3 Pylons (Stangen aus Styropor 5 cm x 5 cm x 1,2 m) oder 3 Ballons (mit Helium gefüllt) in der Mitte des Platzes aufgestellt. Es gilt mit max. 5 Anflügen alle 3 Pylons/Ballone zu treffen. Dabei darf der Boden nicht vor oder nach dem Kontakt mit dem Pylon/Ballon berührt werden (kein Kamikaze) und das Flugzeug muss unbeschadet wieder landen.

Es wird wie folgt bewertet:

- **6 Punkte:** 3 Anflüge und 3 Treffer
- **5 Punkte:** 4 Anflüge und 3 Treffer
- **4 Punkte:** 5 Anflüge und 3 Treffer
- **3 Punkte:** 4 oder 5 Anflüge und 2 Treffer
- **2 Punkte:** 1 Treffer
- **1 Punkt:** Dabei sein ist alles und Mut bewiesen wurde auch
- **Keine Punktwertung:** Bei Bodenberührung direkt vor oder nach dem Kontakt mit dem Pylon/Ballon. Jedoch wird der Anflug gezählt.

Am Ende der 3 Disziplinen werden die Punkte jedes teilnehmenden Piloten addiert und die Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl werden als Gewinner gekürt.

Programm für Helikopterflieger

Generell gilt dass alle 3 Punkte des Programms mit einem Helikopter erfolgen werden müssen.

Programm teilweise gemäß Graupner Cup

Aufgabe1: Präzisionsflug

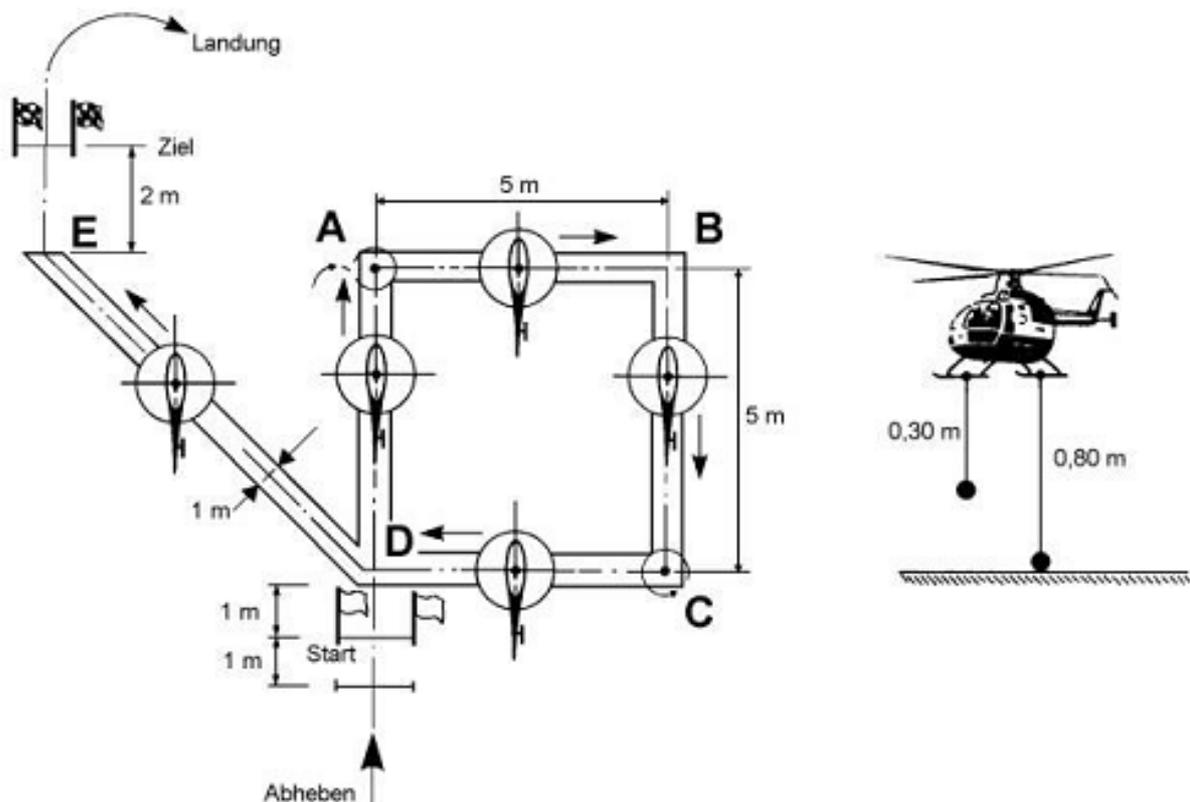
Am Modell werden zwei kugelförmige Gewichte an unterschiedlich langen Seilen angebracht gemäß Abbildung. Das Modell durchfliegt einen vorgezeichneten Parcours so, dass die Kugel am kürzeren Seil stets in der Luft, die Kugel am längeren Seil stets am Boden und innerhalb der vorgezeichneten Gasse bleibt.

Das Modell startet mit den gemäß Skizze angebrachten Gewichten und beginnt die Aufgabe mit Überfliegen der Startlinie. Die Zeitnahme beginnt, wenn die den Boden berührende Kugel die Startlinie überquert. Das Modell fliegt zunächst vorwärts zu Punkt „A“, dann seitwärts zu Punkt „B“, rückwärts zu Punkt „C“, seitwärts zu Punkt „D“, schräg vorwärts zu Punkt „E“ und schließlich über die Ziellinie; die Zeitnahme endet, wenn die den Boden berührende Kugel die Ziellinie überquert.

Sollte die „längere“ Kugel den Boden oder den Korridor verlassen oder die „kürzere“ Kugel den Boden berühren, dann ist das entsprechende Segment erneut abzufliegen. Die Zeit läuft dabei weiterhin.

Die Punktvergabe erfolgt analog zur Formel 1, die meisten Punkte für den schnellsten Durchgang:

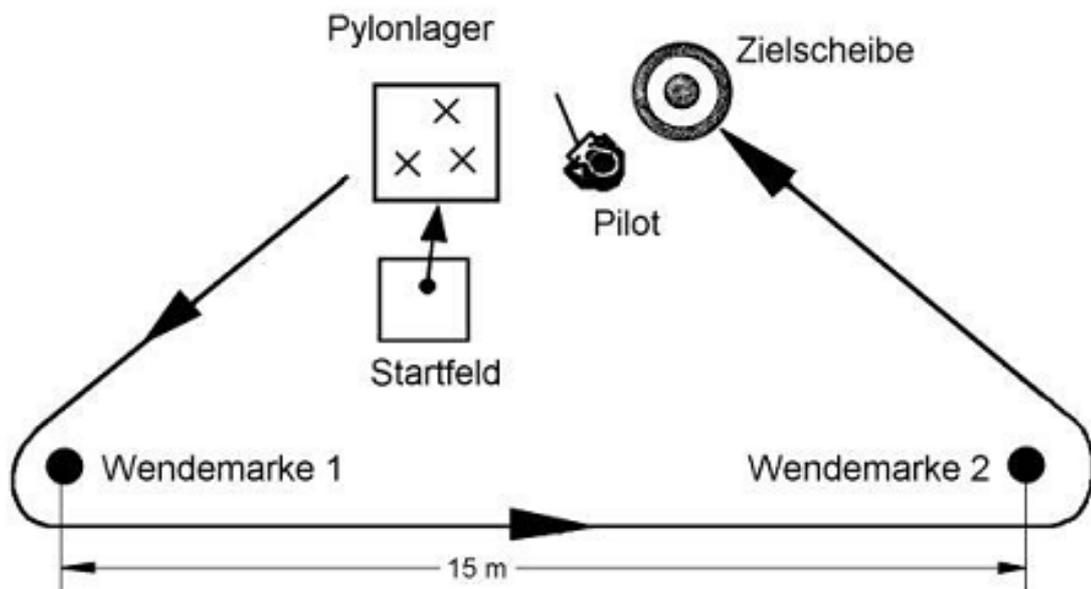
1.=25 Punkte 2.=18 Punkte 3.=15 Punkte 4.=12 Punkte 5.=10 Punkte 6.=8 Punkte 7.=6 Punkte
8.=4 Punkte 9.=2 Punkte 10.=1 Punkt



Aufgabe 2: Pylontransport

Im Pylonlager stehen drei Pylons, von denen jeweils einer mit der Kufe aufgenommen, um zwei Wendemarken herum transportiert und auf einer Zielscheibe (möglichst im Zentrum) abgesetzt werden soll.

Je nach Entfernung der Pylonmitte vom Mittelpunkt der Zielscheibe werden 100, 50 oder 25 Punkte vergeben, keine Punkte für umgefallene oder neben der Scheibe abgesetzte Pylons. Während der Pilot den nächsten Pylon aufnimmt und transportiert, wird das Ergebnis des abgesetzten Pylons notiert und dieser von einem Helfer wieder im Pylonlager aufgestellt, so dass innerhalb des Zeitlimits von 2 min eine unbegrenzte Anzahl von Anflügen durchgeführt werden kann.



Aufgabe 3: Ballonstechen

Ein Luftballon wird in ca. 1 m Höhe an einer dünnen Balsastange befestigt und muss mit dem Rotor zerstört werden.

Es gilt ein Zeitlimit von max. 30 Sekunden ab der Start-Markierungslinie.

Es werden 10 Punkte bewertet wenn der Ballon innerhalb der 30 Sekunden zerstört wurde.

Am Ende der 3 Disziplinen werden die Punkte jedes teilnehmenden Piloten addiert und die Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl werden als Gewinner gekürt.