



Programm



Der Vereinsmeisterschaft im Kunst- und E-Segelflug 2024

Am 30.6.2024 veranstalten wir unsere Vereinsmeisterschaft. Teilnehmen dürfen Motormodelle mit Antrieb aller Art. Es wird zwei voneinander unabhängige Wettbewerbe geben, an denen jedes Vereinsmitglied teilnehmen kann. Die Teilnehmer werden je nach Beteiligung in zwei Gruppen unterteilt. Jugend und Erwachsene

Wettbewerb 1: Kunstflug (Beginn 10 Uhr, immer ein Durchgang Kunst- und Segelflug im Wechsel)

Der Wettbewerb beinhaltet folgende Figuren: (Beschreibung siehe unten)

1. Gezogener Looping gegen den Wind
2. Rückenflug mit zwei halben Rollen
3. Kubanische Acht
4. Rolle und eine weitere Rolle in entgegengesetzter Drehrichtung

Wichtig dabei sind, eine saubere Durchführung und eine mittige Platzierung der Figuren direkt vor dem Piloten und der Jury. Nach dem Start des Modells ist ein Trimmflug erlaubt. Erst wenn der Starthelfer das O.K. gibt wird der Flug gewertet. Sobald das O.K. erfolgt ist, darf der Flug nicht mehr unterbrochen werden. Der Flug wird mit einer sauber ausgeführten 180° Landung beendet, welche als fester Bestandteil des Fluges zu verstehen ist. Die Wertung erfolgt durch eine qualifizierte Jury. **Briefing und Erklärung der Figuren vor Beginn des Motorkunstflug's.**

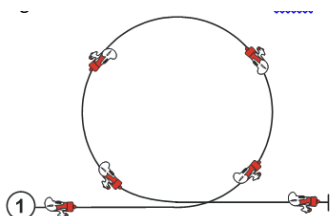
Wettbewerb 2: Zeitfliegen und Ziellandung (Beginn:nach dem 1. Durchgang im Kunstflug, dann jeweils immer ein Durchgang Kunst- und Segelflug im Wechsel)

Teilnehmen dürfen alle Modelle. Nachdem das Modell gestartet, getrimmt und auf die gewünschte Höhe gebracht wurde gibt der Starthelfer das GO für die Zeitnehmer. Ab diesem Zeitpunkt darf der Motor nicht mehr eingeschaltet werden. Ziel ist es, nach genau 180 Sekunden auf einer 50 Meter langen Linie, mittig auf dem Platz zu landen. Für eine Landung nach genau 180 Sekunden Flugzeit, werden 100 Punkte vergeben. Für jede Sekunde Abweichung wird ein Punkt abgezogen. Bei der Landung auf der Linie gibt es 75 Punkte. Für je 20 cm Abweichung rechts oder links der Linie wird ein Punkt abgezogen. Gemessen wird ab Rumpfspitze des Modells bis zur Linie. Es gibt keine Punkte für die Landung wenn vor oder hinter der Linie in Längsrichtung gelandet wird oder wenn das Modell bei der Landung so beschädigt wurde, dass es nicht mehr flugfähig ist.

Je nach Wetter und Teilnehmerzahl werden mehrere Durchgänge geflogen. Die Summe der zwei besten Flüge wird dann gewertet.

Beschreibung der Kunstflugfiguren:

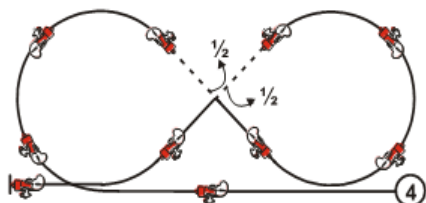
1. Gezogener Looping gegen den Wind



2. Rückenflug mit zwei halben Rollen mit dem Wind



3. Kubanische Acht



4. Rolle und eine weitere Rolle in entgegengesetzter Drehrichtung



Zu 1: Das Modell fliegt aus der waagerechten Normalfluglage einen gezogenen Looping mit konstantem Radius

Zu 2: Das Modell rollt aus der waagerechten Normalfluglage um 180°, verharrt in der Rückenfluglage und rollt dann um weitere 180° in die Normalfluglage. (Drehrichtung ist frei wählbar) Die Rückenflugphase sollte 3-5 Sekunden betragen und sich symmetrisch vor dem Piloten befinden. Die Rollgeschwindigkeit sollte gleich sein.

Zu 3: Das Modell wird aus dem waagerechten Normalflug gezogen und fliegt einen 5/8-Innenlooping. Unter 45° im Rückenflug fliegt das Modell 1/2 Rolle und danach einen 3/4 Innenlooping bis zum 45° Sinkflug in Rückenlage. Es fliegt dann eine zweite 1/2 Rolle und wird anschließend mit einem 1/8 Looping in den waagerechten Flug gezogen. Vor und nach den 1/2 Rollen sind gerade Strecken in der jeweiligen Fluglage zu fliegen. Die 1/2 Rollen müssen in der Mitte der 45° Strecken und vor dem Piloten liegen. Die beiden Loopings sollten die gleiche Größe haben, und die Rollen die gleiche Rollgeschwindigkeit.

Zu 4: Das Modell rollt aus der waagerechten Normalfluglage um 360° und rollt dann anschließend 360° in der entgegengesetzten Drehrichtung zurück in die waagerechte Normalfluglage. Zwischen den beiden Rollen darf ein kurzes Verharren in der Normalfluglage sichtbar sein. Der Rollenwechsel sollte vor dem Piloten liegen. Die Rollgeschwindigkeit sollte gleich sein.