

# Fun- Wettbewerb 2018

Datum: 17.06.2018

Beginn: 10 Uhr



## Vorwort

Diese Veranstaltung soll alle Piloten anspornen, unter Wettbewerbsbedingungen die unten angegebenen Aufgaben so gut man kann zu bewältigen. Die Aufgaben sind so gewählt, dass sie von Anfängern und Experten gleichermaßen erfüllt werden können. Der Anspruch an das Wettbewerbsmodell ist so gering, das selbst einfachste Flugmodelle eingesetzt werden können.

In dem vor Wettbewerbsbeginn stattfindenden „Pilotenbriefing“ werden der Ablauf erklärt und alle Fragen beantwortet.

Das Motto „Dabei sein ist Alles“ soll hier ganz im Vordergrund stehen. Einen gemeinsamen schönen Tag am Modellflugplatz mit viel Spaß und zum Schluss eine Siegerehrung, das ist unser Ziel.

*Die nachfolgend verwendeten Status-, Funktions- und anderen Bezeichnungen gelten für Frauen und Männer gleichermaßen. Die Verwendung nur einer Form dient allein der besseren Lesbarkeit der Wettbewerbsbedingungen.*

## Allgemeines

Die Start- und Landerichtung wird beim Pilotenbriefing festgelegt und während des Wettbewerbes den Wetterbedingungen ggf. angepasst.

Die so genannte „gedachte Linie“ wird im Pilotenbriefing bekannt gegeben.

Es sind alle bodenstart- und handstartfähige Flächenmodelle zugelassen.

Der jeweilige Pilot steht in einem gekennzeichneten Pilotenstand, der sich in der Nähe der Zaunöffnung befindet.

## Geschicklichkeitsfliegen

Auf Kommando der Wettbewerbsleitung wird das Modell gegen den Wind gestartet.

Sobald das Modell fliegt, beginnt die Zeitnahme.

Nach der Startfreigabe soll eine Platzrunde geflogen werden, deren Größe nur durch das Können des Piloten bestimmt wird.

Nachdem das Modell nach der Platzrunde die „gedachte Linie“ in Startrichtung überflogen hat, sollen sechs leere Flaschen von einem Tisch auf einen anderen Tisch (Tische stehen in der Nähe des Piloten) transportiert werden. Die Zeit wird gestoppt, wenn der Pilot die letzte Flasche ablegt. Die Flaschen müssen aufrecht stehen.

Sieger ist der Pilot, der für diese Aufgabe die kürzeste Zeit benötigt.

### **Loopings fliegen**

Der Pilot bringt sein Modell nach dem Start auf Sicherheitshöhe, die so hoch gewählt werden kann, dass leichtere Anfängermodelle aus genügend Höhe mit Schwung Loopings fliegen können.

Auf das Kommando des Piloten läuft die Zeitnahme. Der Pilot hat eine Minute Zeit, so viele Loopings wie möglich zu fliegen. Die Loopings sollten als solcher erkennbar sein.

Sieger ist der Pilot mit den meisten geflogenen Loopings.

### **Erbsenfliegen**

Auf dem Flugmodell wird ein kleiner Plastikbecher (Schnapsglasgröße) befestigt. Für die Befestigung hat jeder Pilot selbst Sorge zu tragen. Die Becher werden vom Verein zur Verfügung gestellt.

Vor dem Start wird der Becher mit einer bestimmten Anzahl Erbsen gefüllt.

Anschließend wird das Modell gestartet und es soll folgende Flugaufgaben durchführen:

- Überflug der „gedachten Linie“ gegen den Wind
- eine rechteckige Platzrunde
- einen Looping
- einen rechteckigen Landeanflug
- Landung.

Es gewinnt der Pilot, der nach der Landung die meisten Erbsen im Schnapsglas vorweisen kann.

### **Auswertung**

Der Sieger einer Disziplin bekommt so viele Punkte, wie Piloten am Wettbewerb teilnehmen. Für die nachfolgend Platzierten gibt es pro Platz jeweils einen Punkt weniger, so dass der letzte einen Punkt erhält.

Die Punkte der unterschiedlichen Disziplinen werden addiert.

Es werden so viele Durchgänge geflogen, wie es die Zeit erlaubt.

*Sieger des Wettbewerbs ist der Pilot, der am Ende die meisten Punkte aufweist.*