

Motorflugwettbewerb 2008

Ablauf eines 1. Durchganges:

Das Modell steht mit laufendem Motor in Startposition. Bei Modellen ohne Fahrwerk wird es von einem Helfer in Startposition gehalten.

Der Pilot steht an einem vor dem Wettbewerb festzulegenden Pilotenstandort. Dieser wird sich in etwa an der Zaunöffnung befinden (gewohnter Pilotenstandort)

Nach Ertönen eines Startzeichens beginnt der Wettbewerb mit **Eierlaufen**, das heißt, mit Hilfe eines Löffels muss ein Hühnerei den Zaun entlang transportiert werden. Am Ende des Zaunes geht es um ein Hindernis und dann schnellstens zurück zum Pilotenstandort. Der Pilotenstandort darf jetzt bis zur Landung nicht mehr verlassen werden.

Dort angekommen, ist das Modell zu starten, und zwar gegen den Wind. Nach dem Abheben des Modells soll eine Platzrunde geflogen werden, deren Größe nur das Können des Piloten bestimmt. Ein in Windrichtung am Platzanfang stehendes Tor mit den Maßen 6 Meter breit und 2 Meter hoch ist in Startrichtung zu durchfliegen. Schafft man es, bekommt man 0 Punkte, falls nicht, 30 Strafpunkte. Bodenberührung ergibt ebenfalls 30 Strafpunkte.

Sofort nach dem 1-maligen Versuch, das Tor zu durchfliegen, kommen wir zur nächsten Aufgabe: **Ballonstechen!** Jeder Pilot hat 3 Versuche, den Ballon zu treffen. Die Zeit wird gestoppt, wenn ein Treffer zu verzeichnen ist, spätestens jedoch nach dem 3. Ballonvorbeiflug. Trifft man den Ballon, bekommt der Pilot **30 Punkte Gutschrift**. Pro Sekunde Flugzeit gibt es 1 Punkt.

Loopings fliegen

Der Pilot bringt sein Modell nach dem Start auf Sicherheitshöhe. Diese Sicherheitshöhe kann auch so hoch gewählt werden, das leichtere Anfängermodelle aus genügend Höhe mit Schwung Loopings fliegen können. Auf das Kommando des Piloten hat dieser 1 Minute Zeit, so viele Loopings wie möglich zu fliegen. Der Pilot mit den meisten geflogenen Looping in 1 Minute gewinnt. Der Looping muss als solcher erkennbar sein.

Langsamflug

Eine abgesteckte Strecke von ca. 100 m Länge soll einmal gegen den Wind und ein mal mit dem Wind so langsam wie möglich durchflogen werden. Der Einflug und der Ausflug werden durch Hupen angesagt. Peileinrichtung wie beim „Speedwettbewerb“, den älteren Vereinsmitgliedern noch bekannt. Hier wird nur der Durchflug ohne Wende gemessen. Der Pilot, dessen Modell die längste Zeit braucht, gewinnt diesen Durchgang. Die Flugbahn muss geradeaus erfolgen, Tourqen ist nicht zulässig!

Schnellflug

Eine abgesteckte Strecke von ca. 100 m Länge soll viermal so schnell wie möglich umrundet werden. Der Einflug, das Umrunden und der Ausflug werden durch Hupen angesagt. Peileinrichtung wie beim „Speedwettbewerb“. Hier wird auch das Umrunden gemessen. Der Pilot, dessen Modell die kürzeste Zeit braucht, gewinnt diesen Durchgang.

Alle Ergebnisse aus diesen Durchgängen ergeben das Gesamtergebnis. Es darf für alle Durchgänge von jedem Teilnehmer nur ein Flugmodell verwendet werden.

In Streitfällen entscheidet der Wettkampfleiter.