

Motorflugwettbewerb 2009

Geschicklichkeit

Das Modell steht mit laufendem Motor (Verbrenner) in Startposition. Modelle ohne Fahrwerk ^{U.Mies2009} werden von einem Helfer in Startposition gehalten.

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

Auf das Kommando der Wettbewerbsleitung wird das Modell gestartet, und zwar gegen den Wind. Mit dem Kommando zum Start beginnt die Zeit zu laufen. Nach dem Abheben des Modells muss eine Platzrunde geflogen werden, deren Größe nur das Können des Piloten bestimmt.

Nachdem das Modell nach der Platzrunde eine gedachte Linie überflogen hat (wird beim Pilotenbriefing bekanntgegeben), sollen 5 Gegenstände, die von der Wettbewerbsleitung zur Verfügung gestellt werden, von einem Tisch auf einen anderen Tisch (Tische stehen in der Nähe des Piloten) transportiert werden.

Nach Erfüllen der Aufgabe begibt sich der Pilot wieder zum Pilotenstandort. Die Zeit wird gestoppt, wenn er dort angekommen ist.

Sieger ist der Pilot, der für diesen Durchgang die kürzeste Zeit benötigt.

Loopings fliegen

Der Pilot bringt sein Modell nach dem Start auf Sicherheitshöhe. Diese Sicherheitshöhe kann auch so hoch gewählt werden, dass 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 sechsmal 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.

Galgenfliegen

Diese Bedingung wird erst am Wettbewerbstag vor dem Durchgang bekanntgegeben. Auch hier gewinnt der Pilot, der die kürzeste Zeit benötigt.

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.