



Motorflugwettbewerb 2010

Der diesjährige Motorflugwettbewerb ist in 2 Klassen unterteilt, und zwar in die **Geschicklichkeitsklasse** und in die **Speedklasse**. Die Wahl, in welcher Klasse der Teilnehmer starten möchte, ist freigestellt. Es ist möglich, in beiden Klassen zu starten. Mit der Wahl der Klasse legt man auch das Modell fest, mit dem man dann alle Durchgänge einer Klasse bestreitet. Ein Modelltausch innerhalb der Klasse ist nicht möglich.

Geschicklichkeitsklasse

1. Durchgang

Das Modell steht mit laufendem Motor (Verbrenner) in Startposition. Modelle ohne Fahrwerk 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 durch das Können des Piloten bestimmt wird.

Nachdem das Modell nach der Platzrunde eine gedachte Linie überflogen hat (wird beim Pilotenbriefing bekannt gegeben), 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 Erfüllung 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.

2. Durchgang

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 Loopings in 1 Minute gewinnt. Es zählt nur der Looping, der als solcher erkennbar ist.



3. Durchgang

Eine abgesteckte Strecke soll viermal so schnell wie möglich umrundet werden. Der Einflug, das Umrunden und der Ausflug werden durch Hupen angezeigt. Peileinrichtung wie beim „Speedwettbewerb“. Der Pilot, dessen Modell die kürzeste Zeit braucht, gewinnt diesen Durchgang.

4. Durchgang

Diese Bedingung ist noch aus dem vergangenen Jahr bekannt, Bilder unter www.mfgkranich.de. In diesem Jahr wird auf vielfachen Wunsch die Wurst durch eine „Überraschung“ ersetzt.

5. Durchgang

An dem Flugmodell wird mit Hilfe einer dünnen Schnur von ca. 100 cm Länge ein leichter Plastikball in etwa Tennisballgröße befestigt. Für die Befestigung hat der Pilot selber zu sorgen. Nach dem Start versucht der Pilot mit Hilfe seines Flugmodells den Plastikball so zu positionieren, dass 7 leere Getränkeplastikflaschen, die auf dem Flugplatz ähnlich wie die Kegel einer Kegelbahn aufgestellt sind, umzuwerfen.

Jeder Pilot hat 5 Versuche, es zählen nur die „Kegel“, die durch den Plastikball umfallen.

Bei Bodenberührung des Modells ist der Durchgang beendet.

Sieger ist der Pilot, dessen Plastikball die meisten Kegel hat umfallen lassen.

Speedklasse

5 Durchgänge

Eine abgesteckte Strecke mit einer Streckenlänge von ca. 150 Metern soll 10 mal so schnell wie möglich umrundet werden. Der Einflug, das Umrunden und der Ausflug werden durch Hupen angezeigt. Peileinrichtung wie beim „Speedwettbewerb“. Der Pilot, dessen Modell für die 10 Runden die kürzeste Zeit benötigt, gewinnt diesen Durchgang. Sieger des Wettbewerbes ist der Pilot, der für alle Durchgänge die kürzeste Zeit benötigt.

Sollten noch Fragen auftauchen, werden diese vor Wettbewerbsbeginn besprochen.

Ulrich Mies, 03/10