

Elektro-Jux-Cup - Wettbewerbsprogramm

22.05.2011 Anmeldung ab 13.15 – 13.40, Pilotenbriefing 13.45, Wettbewerbsbeginn 14.00

Allgemeines:

Der Wettbewerb umfasst einfache Flugaufgaben und weitere Aufgaben, die gemeinsam vom Pilot und Helfer zu erfüllen sind. Die Teamfähigkeit von Pilot & Helfer spielt eine wesentliche Rolle. Der Pilot & Helfer wird mit den typischen „Unwägbarkeiten“ des Wettbewerbsgeschehens konfrontiert.

Das Programm lässt absichtlich diverse Lücken in der Aufgabenstellung. Damit soll erreicht werden, dass man sich mit der Aufgabenstellung vertraut macht. Ggf. dadurch erkannte Vorteile / Vorgehen / Aufgabenverteilung können vom Pilot & Helfer regulär genutzt werden.

Bewertet wird jeweils der Pilot, der Helfer trägt nur indirekt zum Erfolg bei.

Die Flugaufgaben sind so gewählt, dass sie mit nahezu jedem elektrisch angetriebenen Modell auch von einem weniger erfahrenen Piloten absolviert werden können.

Zugelassen sind alle Flächenmodelle die typischerweise für den Outdoor Einsatz konzipiert sind.

Je nach Modelltyp (z.B. mit bzw. ohne Fahrwerk) gibt es ggf. Unterschiede in der Flugaufgabe.

Vorgesehen ist, dass maximal 3 Modelle gleichzeitig in der Luft sind.

Schiedsgericht:

Da dieser Wettbewerb das erste Mal durchgeführt wird, ist es durchaus möglich, dass während dem Verlauf unregelmäßige Aspekte auftreten, die geregelt werden müssen. Dazu wird vor Wettbewerbsbeginn ein Schiedsgericht aus Wettbewerbsleiter, Flugleiter und 3 Teilnehmern bestimmt.

Hilfsmittel:

Die Hilfsmittel dürfen vom Pilot & Helfer frei gewählt werden und unterliegen keiner Reglementierung.

Der Pilot & Helfer hat selbst für entsprechende Hilfsmittel für die Zeitmessung zu sorgen.

Der Helfer kann pro Durchgang gewechselt werden.

Eine Unterstützung von Seiten der Wettbewerbsdurchführenden ist nicht vorgesehen.

Durchgänge

Die Anzahl der Durchgänge wird variabel während des Wettbewerbs entschieden. Angestrebt werden 4 Durchgänge mit einem Streichresultat.

Flugaufgaben und Wertung:

Um die Auswertung möglichst einfach zu gestalten, gibt es nur die Unterscheidung, ob eine Aufgabe erfüllt, bzw. nicht erfüllt wurde. Je erfolgreich absolvierte Aufgabe gibt es einen Punkt, es sei denn, die Wertung der Aufgabe regelt etwas anderes.

Flugaufgaben:

Die Flugaufgaben müssen in der hier vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden. Ausgenommen davon sind die Flugaufgaben, die sich über den ganzen Flug erstrecken.

1. Einhaltung der Flugsperrezone:

Die Flugsperrezone ist während des gesamten Fluges einzuhalten. Wird die Flugsperrezone verletzt ist eine einmalige Verwarnung der Wettbewerbsleitung / Punktrichter möglich. Eine Verwarnung führt dazu, dass keine Punkte für diese Aufgabe vergeben werden. Die Entscheidung obliegt der Wettbewerbsleitung / Punktrichter, ob eine Verwarnung oder die sofortige Streichung des Durchganges erfolgt.

Punkte:

Flugsperrezone wurde eingehalten: 1 Punkt

Flugsperrezone wurde verletzt: 0 Punkte

2. Merkaufgabe:

Der Pilot bekommt vor dem Start eine 4-stellige Zahl gezeigt. Nach der Landung hat der Pilot diese Zahl wiederzugeben.

Zahl konnte nach dem Flug korrekt wiedergegeben werden: 1 Punkt

Zahl konnte nach dem Flug nicht korrekt wiedergegeben werden: 0 Punkte

3. Rahmenzeit

Sämtliche Flugaufgaben müssen innerhalb von 4 min erledigt werden. Die Rahmenzeit des Fluges beginnt mit der Startfreigabe. Die Rahmenzeit kann gegebenenfalls durch die Wettbewerbsleitung variiert werden.

4. Start:

Die Startfreigabe wird vom Wettbewerbsleiter 10 Sekunden zuvor angekündigt und mit dem Kommando „Start frei“ erteilt.

Der Start hat innerhalb einer Rahmenzeit von 5 Sekunden ab Startfreigabe zu erfolgen. Die Startart kann je Durchgang unterschiedlich gewählt werden.

- Handstart: Als Start zählt das Verlassen der Werferhand. Es gibt nur einen Startversuch.

- Bodenstart: Als Start zählt das erstmalige Abheben von der Startbahn. Sollte es während dem Rollen zu einem Startabbruch kommen, darf das Modell in einem 2. Start in die Luft gebracht werden.

Start erfolgte innerhalb der 5 Sekunden: 1 Punkt

Start erfolgte nicht innerhalb 5 Sekunden: 0 Punkte

5. Einfache Flugaufgaben:

Folgende Flugaufgaben können vom Piloten geflogen werden und müssen zuvor dem Punktrichter angesagt werden.

Der Punktrichter entscheidet über die Erfüllung:

5.1: Kreis

5.2: Horizontale Acht

5.3: Looping

Je erfüllter Flugaufgabe: 1 Punkt

6. Hindernislauf:

(Häufig liegen Kabel, stehen andere Piloten / Helfer „im Weg“)

Der Pilot muss von der Startstelle zur Landestelle gehen. Dazu muss der Pilot diverse Hindernisse rückwärts überwinden. Hier ist die volle Unterstützung durch den Helfer gefordert.

Die Hindernisse dürfen nicht umgestoßen bzw. zu Fall gebracht werden.

Für diese Aufgabe bestehen von der Start- bis zur Ziellinie 30 Sekunden zur Verfügung.

Hindernislauf fehlerfrei und innerhalb 30 Sekunden durchlaufen: 1 Punkt

Hindernis umgestoßen od. länger als 30 Sekunden benötigt: 0 Punkte

7. Zeiteinteilung der Landung:

Der Landezeitpunkt ist vom Helfer 30 Sekunden vor dem geplanten Aufsetzen anzukündigen.

Als Zeitpunkt der Landung gilt die erste Bodenberührung.

Es werden nur volle Sekunden gewertet (Kommastellen werden nicht gerundet).

Zeitspanne und Punkte:

3 Punkte, wenn das Modell mit max. 3 Sekunden Abweichung landet.

2 Punkte, wenn das Modell mit max. 7 Sekunden Abweichung landet.

1 Punkte, wenn das Modell mit max. 12 Sekunden Abweichung landet.

8. 90 Grad Kurve:

Vor dem Endanflug auf das Landefeld ist erkennbar eine 90 Grad Kurve zu fliegen.

Erkennbare 90-Grad Kurve: 1 Punkt

Keine erkennbare 90-Grad Kurve: 0 Punkte

9. Abstand zu Piloten

Der Anflug hat nach der 90 Grad Kurve auf der Flugplatzseite zu erfolgen. Eine gepeilten Linie Richtung Pilotenraum darf nicht überflogen werden.

Gepeilte Linie nicht überflogen: 1 Punkt

Gepeilte Linie überflogen: 0 Punkte

10. Landefeld:

Die Maßangaben sind derzeit nur Richtwerte und werden vor Ort genauer festgelegt und besprochen.

Verliert ein Modell bei der Landung Teile, ist die Wertung für das Landefeld = 0 Punkte

Modelle mit Fahrwerk:

Die Landung wird auf der Landebahn durchgeführt.

Die Landebahn wird der Länge nach in 5 Sektoren unterteilt. Der 1. ergibt 1 Punkt, der 2. 2 Punkte, der 3. 3 Punkte, der 4. 2 Punkte und der 5. 1 Punkt.

Gezählt wird der Aufsetzpunkt des Hauptfahrwerkes.

Keine Landepunkte gibt es bei:

- Erkennbarer „Stecklandung“ - Modell wird so hart auf das Fahrwerk gesetzt, dass es wieder hochspringt.

- Modell bleibt auf dem Rücken liegen.

Modelle ohne Fahrwerk:

Die Landung wird im Grasbereich durchgeführt.

Es werden die Landebereiche des Seglerwettbewerbs genutzt. Dies sind 3 ineinander gelegte Rechtecke.

3 Punkte „Innen“

2 Punkte „Mitte“

1 Punkt „Außen“.

Gewertet wird die Rumpfspitze / Spinner, wo das Modell liegen bleibt.

Keine Landepunkte gibt es bei erkennbarer Stecklandung, Drehung über 90 Grad, Modell bleibt auf dem Rücken liegen.

11. Sichtung des Wertungszettels:

Pilot oder Helfer unterschreiben unaufgefordert den Wertungszettel.

Punktezettel unterschrieben: 1 Punkt

Punktezettel nicht unterschrieben: 0 Punkte

Flugwertung:

Generell wird ein Durchgang nur gewertet, wenn das Modell auf dem LSG-Gelände landet und anschließend noch flugfähig ist.

Aus Sicherheitsgründen behält sich die Wettbewerbsleitung vor, den weiteren Einsatz beschädigter Modelle auszuschließen.