

Ausschreibung Vereinsmeisterschaft 23.07.2016 + 24.07.2016



Ausgetragen werden die Vereinsmeisterschaften dieses Jahr in den Klassen Elektroflug, Ballonstechen und R.E.S. In den Klassen Elektro- und Ballonstechen gibt es eine separate Wertung für die Kategorie Jugendliche oder Erwachsene. Die Plätze 1-3 werden pro Klasse und Kategorie mit Pokalen ausgezeichnet. Bei R.E.S. gibt es nur eine Kategorie. Die Mindestteilnehmerzahl pro Klasse und Kategorie beträgt 5 Piloten. Bei weniger Startern wird diese nicht ausgetragen!!!

Startgebühr pro Klasse:	Erwachsene	10,00 €
	Jugendliche	5,00 €

Die Klasse Elektroflug wird am Samstag, 23.07.2016 ausgetragen, der Ballonstechen und R.E.S. Wettbewerb findet am Sonntag, 24.07.2016 statt.

Uhrzeit:	Beginn Elektroflug:	15.00 Uhr
	Beginn Ballonstechen:	10.00 Uhr
	Beginn R.E.S.	13.00 Uhr

Elektroklasse:

Zugelassene Modelle: Flugmodelle mit Elektromotor
(mit Ausnahme von Shock- und Parkflyern sowie Flugzeuge mit Fahrwerken, Hubschrauber und Multicopter)

Programm: Geflogen wird ein kombiniertes Zeitflug- und Ziellandeprogramm. Ein Durchgang besteht aus 3 x 5 Minuten Flugzeit. Nach 15 Minuten Flug erfolgt die Landung in einem Landekreis (30/15 m Durchmesser).

Anzahl Durchgänge: Drei, der schlechteste Durchgang wird gestrichen.
Sollten weniger als drei Durchgänge geflogen werden können gibt es keinen "Streicher".

Bewertung: Jede Flugsekunde zählt einen Punkt, egal ob mit oder ohne Antrieb geflogen.
Nach jeweils 5 Minuten Flugzeit erfolgt eine Ziellandung im Landekreis. Beim Landeanflug darf der Motor nach Überfliegen der Platzgrenze (Straße, Feldkante, Südwahl) nicht mehr eingeschaltet sein (Segelfluglandung). Bei Nichteinhalten dieser Regelung wird die Zeit gestoppt und die Landung mit 0 Punkten gewertet.
Bewertet wird im 30 Meter Kreis mit 15 Punkten und im 15 Meter Kreis mit 30 Punkten.
Bei Landungen die weiter als 50 mtr. vom Landekreis entfernt sind, wird dieser Durchgang mit "0" bewertet. Landungen mit mehr als 180° Drehung des Modells werden mit 0 bewertet, ebenso bei sich lösenden Teilen oder Zerstörung des Modells.
Die maximal erreichbare Punktzahl je Durchgang beträgt 990 Punkte.

Ballonstechen:

Zugelassene Modelle: Alle Motormodelle egal ob mit Verbrennungs- oder Elektromotor **(auch Turbinen und Impeller, ausgenommen Multicopter, Helis)**. Modelle mit Heckpropeller, Turbine oder Impeller können durch Anbringen von Nadeln an Rumpf oder Flügel getunt werden.

Programm: Auf dem Platz werden in Nord-Süd-Richtung im Abstand von ca. 4 Meter 3 Luftballone auf Balsastäben mit 1 m Länge aufgestellt. Der Pilot hat die Aufgabe, mit seinem Modell in möglichst kurzer Zeit diese 3 Ballone zum Platzen zu bringen oder diese durch Durchtrennen der Balsastäbe aus ihrer Verankerung zu lösen. Der Pilot steht dabei in 5 Meter Entfernung nördlich des 1. Ballons. Das Modell darf vor dem ‚Abschießen‘ der 3 Ballons nicht den Boden berühren. Die Flugrichtung beim Rammen der Ballons ist Ost - West.

Anzahl Durchgänge: Drei, der schlechteste Durchgang wird gestrichen.
Sollten weniger als drei Durchgänge geflogen werden können gibt es keinen "Streicher".

Bewertung: Die Zeitmessung beginnt mit dem Start des Modells und endet mit dem Treffen des 3. Ballons. Pro Sekunde Flugzeit wird ein Punkt berechnet. Die maximale Flugzeit beträgt 300 Sekunden. Ist in dieser Zeit die Aufgabenstellung nicht erreicht, dann gilt eine Punktzahl von 300. Sollte der Flug durch eine vorzeitige Landung beendet werden, dann werden auf die geflogene Zeit in sek. je nicht getroffenen Ballon eine Strafpunktzahl von 100 addiert. Gewinner ist der Pilot mit der kleinsten Punktzahl.

R.E.S.

Zugelassene Modelle: Alle Modelle gemäß der gültigen R.E.S. Spezifikation **(siehe Auslage im Vereinsheim)**
max. 2 m Spannweite in vorwiegender Holzbauweise über H, S, und Spoiler gesteuert.

Programm: Gummiseilstart mit einer Gesamtlänge von ca. 150m. Die Modelle starten in loser Folge hintereinander. Ab dem Ausklinken am Gummiseil wird die Zeit gestoppt. Mit dem ersten Bodenkontakt wird die Uhr angehalten. Die Flugzeit beträgt 360 Sekunden mit einer Landung auf einem vom Zeitnehmer zugewiesenen Landepunkt. Dort wo das Modell zum Stillstand kommt, wird von der Nasenspitze zum Landemittelpunkt gemessen.

Anzahl Durchgänge: Es werden insgesamt 6 Durchgänge geflogen, ohne "Streicher".

Bewertung: Die Flugzeit wird mit zwei Punkten pro Sekunde bewertet, Über- oder Unterzeiten werden von der Flugzeit abgezogen. Erreichbare Maximalpunktzahl für den Flug beträgt 720 Punkte.
Die Landung erfolgt auf einem Landepunkt. Dabei können maximal 100 Punkte erreicht werden.
Pro Dezimeter Entfernung vom Landepunkt wird ein Punkt abgezogen.
Bei Drehungen des Modells nach dem Aufsetzen über 180° zum Einflugwinkel wird die Landung mit 0 bewertet, ebenso bei sich lösenden Teilen oder Zerstörung des Modells.