

Vereinsmeisterschaft 2022

Teilnahme Gebühren:

Erwachsene: 10 € je Klasse

Jugendliche: 0 €

Die unterschiedlichen Flugaufgaben hören sich komplizierter an, als sie in Wirklichkeit sind. Die Wettbewerbe sind so gewählt, dass auch unerfahrene Piloten, ohne Probleme mitfliegen können. Alle Aufgaben werden vor dem Start nochmals besprochen.

Elektroflug (Jugend- und Erwachsenenwertung getrennt)

Programm:

Ziel ist, das zeitliche Durchqueren eines Tores und das genaue Landen im Landekreis. Geflogen wird 2 Minuten lang pro Runde. Es gibt 3 Runden in einem Durchgang. In den ersten 2 Runden ist das Ziel, nach Ablauf der Zeit, genau auf die Sekunde das Tor zu durchqueren. In der letzten Runde muss das Modell in einem Kreis zeitlich genau gelandet werden.

Regeln:

Zugelassen sind alle Elektromodelle ohne Fahrwerk. Bei Beschädigung des Modells wird der Durchgang mit 0 Punkten bewertet. Bodenberührung in einem Durchgang (außer Landung) wird mit 0 Punkten bewertet. Der Motor des Modells muss ab einer vorgegebenen Grenze abgeschaltet sein, so dass das Modell die letzten Meter zur Landezone im Segelflug gleitet (die genaue Grenzangabe werden am Tag der Meisterschaft bekanntgegeben, da diese vom Wind abhängig ist). Bei der Landung darf sich das Modell nicht mehr als 90° drehen, sonst wird diese mit 0 Punkten bewertet. Es gibt drei unterschiedlich große Landekreise, mit entsprechender Punktzahl.

Beispiel Ablauf 1. Durchgang:

Start (**Zeit beginnt 2 Min.**) → 1. Tordurchflug (**Zeit stoppt**) → 2. Tordurchflug (**Zeit beginnt 2 Min.**) → 3. Tordurchflug (**Zeit Stoppt**) → 4. Tordurchflug (**Zeit beginnt 2 Min.**) → Landung im Kreis (**Zeit Stoppt**) → Durchgang beendet 😊

Auswertung der Punkte:

	Zeit (1sekunde/1Punkt)	Landekreise
Tor1	120 P.	
Tor2	120 P.	
Landung	120 P.	K1=150P. / K2=100P. / K3=50P./ außen =0P.

Ballonstechen

Programm:

Ziel ist es, 3 Ballons innerhalb von 5 Minuten zum Zerplatzen oder zum Abknicken zu bringen. Je schneller man die einzelnen Ballons sticht, desto mehr Punkte könne erreicht werden. Die Ballons sind in einer Höhe von einem Meter angebracht und in einem Abstand von je 5 m zueinander in Reihe gesteckt.

Regeln:

Zugelassen sind alle Modelle, egal ob Elektro- oder Verbrennerantrieb. Das Modell darf während des Durchgangs höchstens einmal den Boden berühren. Geflogen werden 3 Durchgänge. Am Modell dürfen keine Nadeln oder ähnliches angebracht werden, um die Ballons leichter zum Zerplatzen zu bringen.

Wertung:

Der Zeitpunkt in dem ein Ballon gestochen wird, wird notiert. Der Wert dann in Sekunden umgerechnet und von 300 Punkten (5min) abgezogen. Die daraus sich ergebenden Werte pro zerstochnen Ballon werden zusammen gerechnet und ergeben dann die Rundenwertung. Sollte nach 5 Minuten einer oder mehrere Ballons nicht zerstochnen sein, werden diese Ballons mit 0 Punkten bewertet. Somit ergibt sich in der Rundenwertung ein niedrigeres Ergebnis.

RES-Segelflug

Programm:

Ziel ist es 6 Minuten zu segeln und dann auf einem Punkt zu landen. Die Zeit des Flugs wird vom aushängen des Seiles bis zur ersten Bodenberührung gemessen. Es werden 4 Runden geflogen. Der schlechteste Durchgang wird gestrichen.

Regeln:

Das Modell muss den offiziellen RES Regeln entsprechen. Sollte das Modell bei einer Landung beschädigt werden, ist diese mit 0 Punkten zu bewerten. Landet das Modell weiter als 10 m vom Landepunkt entfernt gilt dies als Außenlandung und die Landung wird mit 0 Punkten bewertet.

Wertung:

1 Sekunde = 1 Punkt

10 cm = 1 Punkt

Daraus ergibt sich dann eine maximal mögliche Punktzahl von:
100 Punkte (Landung) + 360 Punkte (Zeit) = 460 Punkte Gesamt