

# AERO-CLUB ESSLINGEN - NECKAR e.V.

## MODELLFLUGGRUPPE

### Vereinsinterner Seglerpokal und Elektropokal 2003

Der vereinsinterne **Seglerpokal** sowie der erstmals ausgeschriebene **Elektropokal** werden im Jahr 2003 wieder in **3 Teilwettbewerben** auf dem Segelflugplatz Esslingen Jägerhaus ausgeflogen. Bei jedem Teilwettbewerb sind 2 Flugaufgaben zu absolvieren. In die Gesamtwertung gehen die 2 besten Teilwettbewerbsergebnisse jedes Teilnehmers ein, sodass auch ein Pilot, der nur an 2 Tagen teilnehmen kann, Titelchancen hat.

**Termine:** **03. Juni, 22. Juli, 16. September 2003** (immer dienstags)

Der erster Wertungsflug Segelflug beginnt jeweils um ca. 16.00 Uhr.  
Der erster Wertungsflug Elektrosegler beginnt jeweils um ca. 18.00 Uhr.

→ **Beim Seglerpokal unterschiedliche Wertung für**

**a) Zweckmodelle (z.B. F3B- und F3J-Modelle)**

**b) Vorbildgetreue/-ähnliche Modelle sowie 2-Achs-Modelle ohne Landehilfe  
(Punktebonus von 5 Prozent)**

→ **Beim Elektropokal einheitliche Wertung für alle Modelle**

### Programm/Wertung SEGLERPOKAL (mit Jugendwertung)

#### Tages-Flugaufgabe 1

Flugzeit: Die Flugzeit beträgt **240 Sekunden** (4 Minuten) bzw. **300 Sekunden** (5 Minuten).  
Je Flug werden max. 240 bzw. 300 Flugpunkte vergeben. Für jede Sekunde Abweichung von der Soll-Flugzeit wird ein Punkt abgezogen.

#### Tages-Flugaufgabe 2

Flugzeit: Die Flugzeit beträgt **180 Sekunden** (3 Minuten).  
Je Flug werden max. 180 Flugpunkte vergeben. Für jede Sekunde Abweichung von der Soll-Flugzeit wird ein Punkt abgezogen.

---

**Start:** Gestartet wird einheitlich an der Vereins-Verbrennerwinde.

Der Start muss innerhalb von max. 1 ½ Minuten nach Startfreigabe erfolgen. Bewusste Zeitüberschreitung führt zur Nullwertung des betr. Durchgangs. Verzögerungen/Startverschiebungen durch technische Probleme müssen rechtzeitig dem Startleiter angezeigt werden, der dann einen neuen Startzeitpunkt festsetzt.

**Landung:** Landerichtung ist gleich Startrichtung (sonst keine Landewertung) !!!

Der Landerflug soll durch ein Tor erfolgen, das 15 Meter breit und 20 m vom Beginn des Landefeldes entfernt ist.

**Korrektor Tordurchflug** mit unmittelbar folgender Landung ergibt **15 Bonuspunkte** !!!

Die Landung erfolgt an einem Band. Der Abstand ergibt unterschiedliche Landewertungen zwischen 0 und max. 50 Punkten wobei je 10 cm Abstand vom Band einen Punkt Abzug bedeutet; z.B. gibt es bei einem Abstand von 77 cm genau 43 Landepunkte (*maßgeblich ist die Rumpfspitze des ruhenden Modells*).

Keine Landepunkte werden vergeben, wenn

- das Modell ein Teil verloren hat, sich überschlägt oder steckt,
- das Modell nach der Landung nicht mehr flugfähig ist,
- das Modell sich mehr als 180 Grad aus der Landerichtung dreht,
- das Modell vor Stillstand den Piloten oder sonstige Person berührt oder übersprungen wird.

### Sonderaufgabe bei jeweils 1. Tages-Flugaufgabe (4 bzw. 5 Minuten Flugzeit) :

- bei **Zeitaufgabe 4 Minuten** ist **1 erkennbarer Looping** zu fliegen
- bei **Zeitaufgabe 5 Minuten** sind **2 erkennbare Loopings** zu fliegen

Die Figur muss dem Zeitnehmer jeweils rechtzeitig vor Durchführung angesagt werden : ("Looping: jetzt") !!! Je Looping werden **10 Bonuspunkte** vergeben.

Die Flugzeit beginnt mit dem Ausklinken des Hochstartseils und endet mit der ersten Bodenberührung des Modells oder wenn es außer Sichtweite ist.

Je Durchgang erfolgt eine Tausender-Wertung getrennt für vorbildähnliche und Zweckmodelle (d.h. der Durchgangsbeste erhält 1000 Punkte, alle anderen Teilnehmer der betr. Klasse entsprechend dem ermittelten Multiplikator weniger). Bei den Teilwettbewerben werden jeweils beide Durchgänge addiert (kein Streichresultat!).

Variometer dürfen nicht aktiv benutzt werden. Landestopper dürfen nicht scharfkantig sein und nicht mehr als 3 mm (außer Hochstarthaken) aus der Rumpfkontur hervorstehen.

---

## **Programm/Wertung ELEKTROKAL**

### **Tages-Flugaufgabe 1**

Steigflug mit max. ca. 2 min. Motorlaufzeit. Segelflug von genau 2 min. (120 sec.), der mit einem Tordurchflug (gedachte Linie) endet. Erneuter Steigflug mit max. ca. 2 min. Motorlaufzeit mit anschließendem Segelflug von genau 2 min. (120 sec.) Dauer, der mit der abschließenden Ziellandung am Band endet. Zeitnahme bei erster Bodenberührung.

Es werden demnach max. 240 Flugpunkte vergeben. Für jede Sekunde Abweichung von den Soll-Segelflugzeiten wird ein Punkt abgezogen.

### **Tages-Flugaufgabe 2**

Steigflug mit max. ca. 2 min. Motorlaufzeit. Segelflug von 2½ min. (150 sec.) Dauer, der mit der Ziellandung am Band endet. Zeitnahme bei erster Bodenberührung.

Es werden max. 150 Flugpunkte vergeben. Für jede Sekunde Abweichung von den Soll-Segelflugzeiten wird ein Punkt abgezogen.

**Landung:** Landerichtung ist gleich Startrichtung (sonst keine Landewertung) !!!

Die Landung erfolgt an einem Band. Der Abstand ergibt unterschiedliche Landewertungen zwischen 0 und max. 50 Punkten wobei je 10 cm Abstand vom Band einen Punkt Abzug bedeutet; d.h. es gibt bei einem Abstand von z.B. 77 cm genau 43 Landepunkte (*maßgeblich ist die Rumpfspitze des ruhenden Modells*).

Keine Landepunkte werden vergeben, wenn

- das Modell ein Teil verloren hat, sich überschlägt oder steckt,
- das Modell nach der Landung nicht mehr flugfähig ist,
- das Modell sich mehr als 180 Grad aus der Landerichtung dreht,
- das Modell vor Stillstand den Piloten oder sonstige Person berührt oder übersprungen wird.

Je Durchgang erfolgt eine Tausender-Wertung (d.h. der Durchgangsbeste erhält 1000 Punkte, alle anderen Teilnehmer entsprechend dem ermittelten Multiplikator weniger). Bei den Teilwettbewerben werden jeweils beide Durchgänge addiert (kein Streichresultat!).

Landestopper dürfen nicht scharfkantig sein und nicht mehr als 10 mm aus der Rumpfkontur hervorstehen.

---

## **Bitte um Voranmeldung**

***Um eine sinnvolle Startreihenfolge rechtzeitig festlegen zu können, sollte vor dem 1. Teilwettbewerb eine Anmeldung bei Uli Kohnle (Tel. 0711-375736) erfolgen.***

***Dabei bitte angeben:***

***Name, Vorname, Kanal (Frequenz)***

***Geflogene Klasse/n : Segler oder/und Elektro***

***Anmerkung: Es muss damit gerechnet werden, dass bei der abschließenden Siegerehrung am 16.09. wieder Sachpreise unter allen anwesenden Teilnehmern verlost werden. Es lohnt sich besonders auch für Anfänger und Jugendliche, hier aktiv dabei zu sein !!!***

***Verlieren wird also keiner, gewinnen kann aber jeder !!!***

Wettbewerbsleiter: Ulrich Kohnle

Auswertung: Martin Gulla