

Ausschreibung Thüringen Pokal Elektroflug (Version 2012)

Allgemeines

Der Thüringen Pokal Elektroflug ist ein Pokal für Elektrosegler mit klassischer Zeit-Ziellandung. Er ist ein Wanderpokal, der von der Stiftung Human Kapital Manfred Koch gestiftet wurde. Der Pokal wird in der Junior und in der Profi Klasse ausgetragen.

Teilnahmeberechtigung

Jeder Pilot muß eine Haftpflichtversicherung für Modellflugzeuge nachweisen. Teilnehmen dürfen alle Modelle, die mit einem Elektromotor angetrieben werden. Externe Teilnehmer müssen sich bis eine Woche vor Beginn der Veranstaltung anmelden. Das Modell darf während des Wettkampfs nicht ausgetauscht werden. Jeder Pilot ist nur in einer Klasse startberechtigt.

1. Profi Klasse

Start und erster Steigflug

Das Modell wird mit laufendem Motor aus der Hand gestartet. Die Motorlaufzeit für den ersten Steigflug ist auf maximal 30 Sekunden begrenzt. Der Kampfrichter zählt die letzten Sekunden der Motorlaufzeit an. Der Pilot teilt dem Kampfrichter durch das Kommando "Motor aus" mit, daß der Motor ausgeschaltet wurde. Der Pilot darf den Motor vor Ablauf der 30 Sekunden abschalten.

Erste Segelzeit

Die erste Segelzeit beträgt 200 Sekunden. Sie beginnt mit dem Kommando „Motor aus“ und endet mit dem Überflug oder mit dem Einschalten des Motors. Der Kampfrichter sagt die verbleibende Zeit der letzten Minute an. Pro Sekunde Segelzeit gibt es einen Wertungspunkt. Je Sekunde Abweichung von der Segelzeit nach oben oder unten wird ein Wertungspunkt abgezogen.

Überflug

Der Überflug beginnt und endet am Landeband und wird gegen den Wind durchgeführt. Der Überflug hat in einer Höhe zwischen 1 und 5 Meter über dem Platz und in einem Korridor von 10 m parallel zum Landeband zu erfolgen. Für einen ordnungsgemäßen Überflug werden 50 Wertungspunkte vergeben. Beim Überflug und bei der Ziellandung hat der Pilot in einem markiertem Pilotenbereich zu stehen.

Zweiter Steigflug

Der zweite Steigflug schließt sich an den Überflug an und wird genauso wie der erste Steigflug durchgeführt.

Zweite Segelzeit

Die zweite Segelzeit wird wie die erste bewertet. Sie endet jedoch mit einer Ziellandung. Die Zeit wird gemessen, wenn das Modell auf dem Boden zum Stillstand kommt.

Ziellandung

Auf der Landebahn wird ein 25 m langes Landeband ausgelegt. Das Modell sollte auf diesem Band gelandet werden. Es gibt maximal 50 Wertungspunkte für die Landung. Nach der Landung wird der Abstand zwischen der Mitte des Bandes und der Nase des Modells gemessen. Je 10 cm Abstand wird ein Wertungspunkt der Landung abgezogen. Liegt das Modell weiter als 5 m vom Landeband entfernt gibt es keine Wertungspunkte für die Landung. Weiterhin gibt es keine Landepunkte, wenn sich das Modell um mehr als 180° dreht, überschlägt oder bei einer Stecklandung. Die Anzahl der Landungspunkte, die sich aus dem Abstand zwischen Modell und Band ergeben, werden halbiert, wenn die Modellachse um mehr als 90° zum Landeband gedreht liegt.

Kunstflugfigur

Während der ersten oder zweiten Segelzeit kann eine Kunstflugfigur geflogen werden. Diese ist dem Kampfrichter anzukündigen. Als Figuren sind ein Looping oder eine Rolle zugelassen. Es werden 50 Wertungspunkte für eine ordnungsgemäß geflogene Figur vergeben.

Wertung Profi Klasse

Für einen Durchgang können maximal folgende Wertungspunkte erreicht werden:

Aktion	Wertungspunkte
Erste Segelzeit	200
Überflug	50
Zweite Segelzeit	200
Kunstflugfigur	50
Ziellandung	50
Summe:	550

2. Junior Klasse

Start und Steigflug

Das Modell wird mit laufendem Motor aus der Hand gestartet. Die Motorlaufzeit für den Steigflug ist auf maximal 90 Sekunden begrenzt. Der Kampfrichter zählt die letzten Sekunden der Motorlaufzeit an. Der Pilot teilt dem Kampfrichter durch das Kommando "Motor aus" mit, daß der Motor ausgeschaltet wurde. Der Pilot darf den Motor vor Ablauf der 90 Sekunden abschalten. Auch wenn die Motorlaufzeit nicht ausgenutzt wird, darf der Motor später nicht wieder eingeschaltet werden.

Segelzeit

Die Segelzeit beträgt 200 Sekunden. Sie beginnt mit dem Kommando „Motor aus“ und endet mit der Landung. Die Zeit wird gemessen, wenn das Modell zum Stillstand kommt. Für die Segelzeit gibt es maximal 200 Punkte. Weicht die Flugzeit nach oben oder unten von den 200 Sekunden ab, so wird für jede Sekunde Abweichung ein Punkt abgezogen.

Ziellandung

Auf der Landebahn wird ein 25 m langes Landeband ausgelegt. Das Modell sollte auf diesem Band gelandet werden. Es gibt maximal 50 Wertungspunkte für die Landung. Nach der Landung wird der Abstand zwischen der Mitte des Bandes und der Nase des Modells gemessen. Je 10 cm Abstand wird ein Wertungspunkt der Landung abgezogen. Liegt das Modell weiter als 5 m vom Landeband entfernt gibt es keine Wertungspunkte für die Landung. Weiterhin gibt es keine Landepunkte, wenn sich das Modell um mehr als 180° dreht, überschlägt oder bei einer Stecklandung. Die Anzahl der Landungspunkte, die sich aus dem Abstand zwischen Modell und Band ergeben, werden halbiert, wenn die Modellachse um mehr als 90° zum Landeband gedreht liegt.

Wertung Junior Klasse

Für einen Durchgang können maximal folgende Wertungspunkte erreicht werden:

Aktion	Wertungspunkte
Segelzeit	200
Ziellandung	50
Summe:	250

Null Wertung für beide Klassen

Folgende Aktionen führen dazu, daß alle Wertungspunkte des Durchgangs gestrichen werden:

- Überfliegen des Zuscherraums
- Überschreiten der Motorlaufzeit

- Einschalten des Motors während der Segelzeit
- Landung außerhalb des Platzes. Das Modell muß vollständig auf der gemähten Fläche des Platzes liegen.

Die Punkte des Besten jedes Durchgangs werden auf 1000 hochgerechnet, die aller anderen im gleichen Verhältnis. Die Kampfrichter legen fest, wie viele Durchgänge geflogen werden. Es gehen alle Durchgänge in die Wertung ein.