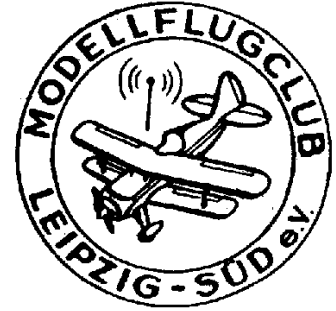


Motorcup 2017



Allgemeine Wettbewerbsordnung

1.1 Wettbewerbstermin

Wettbewerbstermin ist der **01.05.2017**, Beginn **11:00 Uhr**
Bei schlechter Witterung entscheiden die anwesenden Teilnehmer über eine Terminverschiebung (einfache Mehrheit).

1.2 Modell

Zum Wettbewerb werden zugelassen:

- Modelle mit Verbrennungsmotor oder Elektromotor (natürlich auch Turbine oder Impeller).
- Modelle ab **1,5kg** Abfluggewicht.
- Nur bodenstartfähige Modelle

Reparaturen am Wettbewerbstag sind zulässig. Dazu darf alles ausgetauscht werden außer Rumpf, Tragflächen und Leitwerk.

1.3 Schiedsgericht

Das Schiedsgericht besteht aus 3 gewählten Vereinsmitgliedern.
Ist am Wettbewerbstag ein Schiedsrichter nicht anwesend, so muss von den Piloten ein neuer Schiedsrichter gewählt werden.

1.4 Flugprogramm

Das Flugprogramm besteht, neben Start und Landung, aus 5 Pflichtfiguren und einer Bonusfigur.

Die Reihenfolge der **Pflichtfiguren** muss eingehalten werden.
Das Auslassen einer Flugfigur ist zulässig.
Bonusfiguren sind ebenfalls freiwillig. Wer jedoch eine Bonusfigur ankündigt, muss sie erfliegen, oder er wird mit Punktabzug bestraft.

1.5 Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird durch Losentscheid am Wettbewerbstag bestimmt.
Eine Verschiebung der Reihenfolge innerhalb eines Durchganges ist mit Absprache der Piloten möglich. Die Startverschiebung ist dem Schiedsgericht mitzuteilen.
Sie wird nicht als Einspruch oder Protest gewertet.

1.6 Bewertung der Flugfiguren

Die drei Schiedsrichter bewerten jede ausgeführte Flugfigur.
 Je nach Ausführung werden max. 10 Punkte je Figur vergeben.
 Die Punktevergabe erfolgt je Schiedsrichter.
 Bei Störung (Motorversagen, Anlagenausfall, etc.) erfolgt die Bewertung bis zur letzten vollständig geflogenen Figur. Die nachfolgende Landung wird entsprechend Flugfigur 7 (Landung) bewertet.

1.7 Ermittlung der Gesamtpunktzahl

Es werden zwei Durchgänge geflogen und gewertet. Bei Punktgleichheit zweier oder mehrerer Piloten nach dem 2. Durchgang wird das Manöver „Notlandung“ erneut durchgeführt und bewertet... 😊

1.8 Einspruch

Es gibt keine Möglichkeit zum Einspruch oder zur Kritik.

2. Wettbewerbsdurchführung

2.1 Standort des Piloten

Der Pilot steht während des gesamten Flugprogramms im Pilotenfeld.

2.2 Helfer

Jeder Pilot hat das Recht einen Helfer seiner Wahl zu bestimmen. Der Helfer darf dem Piloten Ratschläge während der Ausführung der Flugfiguren erteilen. Übernimmt der Helfer bei einer kritischen Flugsituation den Sender, so wird der Durchgang als beendet gewertet. Es werden nur die Flugfiguren gewertet, die vom Piloten bis zur Senderübernahme geflogen wurden.

2.3 Ansagen der Flugfiguren

Jede Flugfigur muss unmittelbar vor ihrer Durchführung vom Helfer oder vom Piloten selbst laut und deutlich angesagt werden.

2.4 Ausführung der Flugfigur

Der Pilot sollte die Figuren so platzieren, dass sie vom Schiedsgericht eindeutig zu beurteilen sind. Die Mitte der Flugfigur liegt auf der „Höhe“ der Schiedsrichter Eingangshöhe und Ausgangshöhe aller Figuren sollte gleich sein.
 Der Mindestabstand zu den Schiedsrichtern beträgt ca. 50m, Max. ca. 200m.
 Das Überfliegen der Zaunlinie führt zum Abbruch des Programms – keine Punkte.
 Eine abgebrochene Figur darf nicht wiederholt werden.

2.5 Personen auf dem Fluggelände

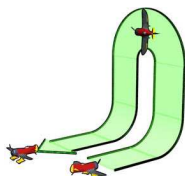
Während der Ausführung eines Flugprogramms stehen auf dem Flugfeld nur der Pilot und sein Helfer. Am Schiedsrichtertisch sitzen nur die Schiedsrichter.
 Bei jedem Durchgang muss das Schiedsgericht vollständig sein.

3. Flugprogramm

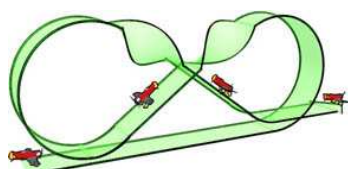
1.) Start	Der Start hat innerhalb der Bahn zu erfolgen; verlässt das Modell vor dem Abheben die Bahn.	10 Punkte 5 Punkte
-----------	--	-----------------------

2.) 2-facher Looping	je nach Ausführung:	1 bis 10 Punkte
----------------------	---------------------	-----------------

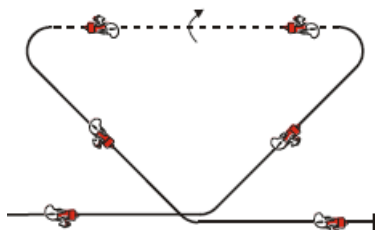
3.) Turn	je nach Ausführung: Wahlweise rechts oder links	1 bis 10 Punkte
----------	--	-----------------



4.) Kubanische 8	(mit je einer halben Rolle) je nach Ausführung:	1 bis 10 Punkte
------------------	--	-----------------



5.) Dreieck-Looping	(mit einer ganzen Rolle) je nach Ausführung:	1 bis 10 Punkte
---------------------	---	-----------------



6.) Touch and Go	Aufsetzen auf Feld A : Aufsetzen auf Feld B : Aufsetzen auf Feld C : Wird die Markierung getroffen, gilt die nächst höhere Wertung. <u>Seitliches Verlassen der Bahn erlaubt.</u>	10 Punkte 5 Punkte 2 Punkte
------------------	---	-----------------------------------

7.) Landung	innerhalb der Landebahn je nach Ausführung: <u>Landung außerhalb des Fluggeländes 0 P.</u>	1 bis 10 Punkte
-------------	--	-----------------

8.) Bonusfigur	Notlandung	-10 bis +10 Punkte
----------------	------------	--------------------

HOLM- und RIPPENBRUCH wünscht der Vorstand!

Viel Spaß beim Training...! ☺

Bonusfigur „Notlandung“

Diese Figur wird nach Abschluss des Flugprogramms (also nach der Landung) erfolgen. Wer diese Figur ankündigt, muss sie auch durchführen.

Das Flugzeug wird nach dem Ausrollen neu durchgestartet. In einer Flughöhe von mindestens 100m wird der Motor abgestellt.

- Der optimale Aufsetzpunkt erfolgt auf dem Flugfeld A= **10 Bonuspunkte** (B= 5 Punkte, C= 2 Punkte)
- Wird der Motor wieder gestartet oder aus Angst nicht abgestellt = **- 5 Punkte**
- Das Modell dreht sich $\geq 90^\circ$ zur Landerichtung = **- 5 Punkte**
- Außenlandung = **- 10 Punkte**