

# Wettbewerbs-Ausschreibung für den Enzkreispokal

## Verbindliche Regeln für alle Vereine, die den Enzkreispokal ausrichten

### 1. Teilnahmebedingungen:

Der Enzkreispokal ist ein jährlicher Mannschafts-Segelflug-Wettbewerb der Modellflug-Vereine aus dem Enzkreis und der näheren Umgebung. Jeder Verein kann bis zu zwei Erwachsenen- und zwei Jugendmannschaften melden. Die Erwachsenen-Mannschaft besteht aus mindestens drei bzw. max. vier Piloten, wobei die besten drei Piloten aus der Mannschaft gewertet werden. Die Jugend-Mannschaft besteht aus mindestens zwei bzw. max. drei Piloten, wobei die besten zwei Piloten aus der Mannschaft gewertet werden. Das Alter der Teilnehmer der Jugendmannschaft ist auf max. 17 Jahre begrenzt. Teilnahmeberechtigt sind nur Piloten, die im Besitz einer ausreichenden Haftpflichtversicherung zum Betrieb ihrer Segelflugmodelle und eines gültigen Kenntnissnachweises sind und diese vorlegen können. Die EU-Registriernummer muss sichtbar am Modell angebracht sein. Es wird keine Startgebühr erhoben.

### 2. Modelle:

Jeder Teilnehmer startet mit einem Segelflugmodell seiner Wahl ohne Spannweiten-Vorgabe, wobei als maximales Fluggewicht 10kg erlaubt sind. Das eingesetzte Segelflugmodell darf während des Wettbewerbs nicht verändert oder gegen ein anderes ausgetauscht werden, lediglich das Anbringen von Aufsteckrohren und die Ballastzugabe sind erlaubt. Der Einsatz von Ersatzmodellen ist nur bei Bruch erlaubt; dies ist der Wettbewerbsleitung zu melden. Elektrische Hilfsantriebe sind zugelassen. Höhenmesser sind erlaubt und bei elektrischen Hilfsantrieben zwingend erforderlich.

### 3. Wettbewerbsbeginn:

Der Wettbewerb beginnt um 10:00 Uhr. Wetterbedingte Verschiebungen müssen hingenommen werden. Die Anmeldung hat bis spätestens 9:30 Uhr vor Ort zu erfolgen. Eine Senderabgabe ist nur für Sender im 35 und 433 MHz-Band erforderlich. Nachmeldungen sind nicht möglich. Die Pilotenbesprechung findet um 9.30 Uhr statt.

### 4. Startmethode:

Gestartet wird im Eigenstart mit Elektromotor oder im Windenschlepp mit einer Winde des Veranstalters. Die Schleplänge bis zur Umlenkung beträgt idR 200m, sofern es die Platzverhältnisse ermöglichen. Bei Eigenstart darf der Motor pro Durchgang nur einmal beim Start eingeschaltet werden. Die Ausschalthöhe des Motors bei Eigenstart wird vor dem ersten Durchgang durch einstimmiges Pilotenvotum festgelegt. Findet sich hierbei kein Konsens, so werden durch zwei freiwillige (oder notfalls per Los bestimmte) Seglerpiloten, die Segelflugmodelle mit Höhenmessung besitzen, Windenstarts zur Bestimmung der erreichbaren Hochstarthöhe durchgeführt. Der Mittelwert dieser beiden Hochstarthöhen ist die Abschalthöhe für die Eigenstarter. Nach dem Abschalten des Elektromotors bei Eigenstart darf das Segelflugmodell durch Fahrtüberschuss nicht nennenswert zusätzlich Höhe gewinnen. Die Startreihenfolge wird durch Auslosung festgelegt, wobei ggf. frequenzbedingte Verschiebungen zu akzeptieren sind. Die Piloten haben sich rechtzeitig vor Beginn ihres jeweiligen Durchgangs flugbereit an der Startstelle einzufinden. Dort bekommen sie ihren Zeitnehmer zugeordnet. Piloten die zu spät kommen dürfen nicht nachstarten; sie bekommen diesen Durchgang als Streichdurchgang gewertet.

Die Startfreigabe erfolgt durch den Startleiter. Pro Pilot ist ein Helfer erlaubt. Der Pilot muss beim Start auf gute Verständigung mit dem Windenfahrer achten und seine Anweisungen befolgen. Ebenso sollte der Pilot dem Windenfahrer geeignete Kommandos geben, um eine gute Ausgangshöhe zu erreichen bzw. den Bruch des Modells zu vermeiden. Das Risiko trägt allein der Pilot. Nur bei Seilriss oder Herausfallen aus dem Seil ist eine Startwiederholung möglich. Bei Defekten an den Winden

entscheidet die Wettbewerbsleitung, ob und wie ein Durchgang bzw. der Wettbewerb fortgesetzt wird. Muss aufgrund sich ändernder Windverhältnisse die Start-Richtung verändert werden, wird der laufende Durchgang annulliert.

### 5. Flugaufgabe (6 Minuten) und Landeanflug (30 Sekunden):

6 Minuten Fliegen ab dem Ausklinken aus dem Seil bzw. nach dem Ausschalten des Elektromotors, mit anschließendem Landeanflug von genau 30 Sekunden, gezählt ab dem vom Piloten laut und deutlich zu beliebigem Zeitpunkt gegebenem Kommando "Landung jetzt", an der Landelinie.

Die erreichte Flugzeit wird bei der Ansage "Landung jetzt" immer auf volle Minuten abgerundet. (z.B. 5min 50sec > "Landung jetzt" = 5min).

Nach Vollendung der 6 Minuten Flugaufgabe ist die Landung in einem Zeitraum von 4 Minuten im Landefeld abzuschließen. (Rahmenzeit: 6 + 4 = 10 Min.)

Bei Überschreitung der Rahmenzeit werden 100 Punkte von den Landepunkten abgezogen.

Wird der Landeanflug nicht mit "Landung jetzt" angesagt, so erfolgt keine Landewertung.

### 6. Landung:

Gelandet wird idealerweise auf einer 20m langen Landelinie. Gemessen wird die kürzeste Entfernung von der Linie zum am weitesten von ihr entfernten Rumpfteil (Rumpfspitze bzw. Rumpfende). Für jeden Zentimeter werden 0,2 Punkte abgezogen. (z.B. 10cm x 0,2 = 2 Minuspunkte).

Die Landelinie wird von einem Landefeld 20 x 10 m (5m rechts und 5m links entlang der Landelinie) umgeben. Ziel ist es, eine möglichst parallele Landung des Segelflugmodells zur Landelinie. Liegt nur die Rumpfnase bzw. das Rumpfende innerhalb des Landefelds, so wird ebenfalls noch zum weitest entfernten Rumpfteil gemessen; siehe auch Skizze!

Die Landerichtung wird vom Wettbewerbsleiter vorgegeben und hat immer von der Kopfseite der Landelinie zu erfolgen. Wird gegen die Startrichtung gelandet, werden 100 Punkte von der Landewertung abgezogen.

### 7. Regeln für den Zeiterfassung und den Zeitnehmer:

Der Zeitnehmer stoppt die Zeit ab dem Ausklinken aus dem Windenseil, bzw. ab dem Abschalten des Elektromotors bei Eigenstart. Er sagt dem Piloten die vollen Minuten an.

Der Pilot bestimmt, wann er den Flug abbricht und den Landeanflug beginnt.

Der Pilot muss laut und deutlich das Kommando "Landung jetzt" geben. Der Zeitnehmer sagt ihm daraufhin die Zeit von 30 Sekunden rückwärts an und zwar nach Absprache oder so:

30, 25, 20, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0.

Die Zeitwertung für die Landung endet mit der ersten Bodenberührung oder einem mit dem Boden fest verbundenen Hindernis. Sekunden, die über Null hinaus bis zur ersten Bodenberührung verstreichen, werden ebenfalls bis 30 sec. Überzeit notiert.

### Der Zeitnehmer schreibt folgende von ihm gemessenen Werte auf:

1. Flugzeit in vollen Minuten vor dem Kommando "Landung jetzt".
2. Über- bzw. unterschreiten in Sekunden von der idealen 30 Sekunden Landezeit.
3. Abstand des am weitesten entfernten Rumpfteils (Rumpfnase bzw. Rumpfende) in Zentimetern zur Landelinie.
4. eventuelle Minuspunkte

Der Pilot kontrolliert und unterschreibt das vom Zeitnehmer aufgeschriebene Ergebnis; spätere Reklamationen werden nicht anerkannt. Bei Meinungsverschiedenheiten entscheidet die Wettbewerbsleitung.

### 8. Auswertung:

Der Wettbewerb ist bei Vollendung des zweiten Durchgangs gültig.

Bei weniger als einem vollständig abgeschlossen Durchgang wird der Wettbewerb nicht gewertet. Sieger des Wettbewerbs und Gewinner des Enzkreispokals ist die Mannschaft mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Die Jugendmannschaften werden getrennt gewertet und erfliegen den Jugendpokal. Der Enzkreispokal und der Jugendpokal sind Wanderpokale und gehen nach dreimaligem Gewinn in den Besitz dieses Vereins über. Dieser Verein stiftet dann einen neuen Wanderpokal. Für die Nächstplatzierten gibt es weitere Pokale und Urkunden. Bei Punktgleichheit mehrerer Mannschaften wird der jeweils beste Streichdurchgang herangezogen. Bei Punktgleichheit auf den Plätzen 1 bis 3 erfolgt bei zwei Durchgängen (kein Streichdurchgang vorhanden) ein Stechen, wobei der beste Pilot der jeweiligen Mannschaft einen weiteren Flug nach den oben beschriebenen Regeln hintereinander absolvieren muss. Die Startreihenfolge hierzu wird ausgelost. Der Ausrichter des Wettbewerbs im darauffolgenden Jahr wird jeweils nach Abschluss der Veranstaltung festgelegt.

### Bewertung der Flugzeit:

6 min x 50 Punkte = 300 Punkte
5 min x 50 Punkte = 250 Punkte
4 min x 50 Punkte = 200 Punkte
3 min x 50 Punkte = 150 Punkte
2 min x 50 Punkte = 100 Punkte
1 min x 50 Punkte = 50 Punkte

### Bewertung der Landung:

250 Punkte - Landesekunden - Landeentfernung - Strafpunkte
250 Punkte - Sek. x 3 - cm x 0,2 - Strafpunkte

Die Landewertung kann bei der Addition diverser Minuspunkte einen negativen Wert annehmen, In diesem Fall wird die Landung mit 0 gewertet. Bei einer Außenlandung werden sonstige Minuspunkte nicht gewertet.

### Minuspunkte:

- Landung außerhalb des Landefeldes 20 x 10 m - 250 Punkte
- Landung bei mehr als 60 Sekunden nach dem Kommando "Landung Jetzt" - 100 Punkte
- Falsche Landerichtung - 100 Punkte
- Stecklandung (Modell muss im Boden stecken bleiben) - 100 Punkte
- Überschreitung der 10min Rahmenzeit (6 + 4 = 10Min) - 100 Punkte
- Berühren oder überspringen des Modells bei der Landung durch den Piloten bzw. Helfer - 100 Punkte
- Drehung um mehr als 90° zur Lanelinie - 100 Punkte
- Ansage "Landung jetzt" vergessen - 250 Punkte
- Teilverlust bei der Landung - 250 Punkte
- Bei Teilverlust im Flug gibt es keine Flugzeit- und keine Landewertung! - 550 Punkte
- Motor während des Wertungsflugs eingeschaltet - 550 Punkte

### Bewertung eines Durchgangs:

**Flugzeitwertung + Landewertung = max. 550 Punkte**

### 9. Wertungsdurchgänge:

Die Anzahl der Durchgänge richtet sich nach der Zahl der Teilnehmer und den Wetterbedingungen. Der um 16:00 Uhr laufende Durchgang ist der letzte Durchgang des Wettbewerbs. Es werden höchstens 5 Durchgänge geflogen.

Die Anzahl der gewerteten Flüge richtet sich nach der Zahl der Durchgänge:

bei 3 Durchgängen	1 Streichdurchgang
bei 4 Durchgängen	1 Streichdurchgang
bei 5 Durchgängen	2 Streichdurchgänge

Streichdurchgang ist der Durchgang mit dem schlechtesten Ergebnis.

### 10. Unstimmigkeiten:

Offizieller Einspruch von Teilnehmern bzw. Mannschaften ist bei der Wettbewerbsleitung in schriftlicher Form vorzulegen. Der Schiedsspruch der Wettbewerbsleitung ist nicht anfechtbar und endgültig. Es kommen ausschließlich die hier beschriebenen Regeln zur Anwendung. Andere Regelwerke haben für diesen Wettbewerb keine Bedeutung. Die letzte Entscheidung liegt beim Vorstand des ausrichtenden Vereins.

### 11. Sicherheitsvorschriften:

Im Interesse eines sicheren und reibungslosen Ablaufes hat der Veranstalter für den Wettbewerb folgende Sicherheitsvorschriften erlassen:

- Jeder Modellflieger muss eine gültige Haftpflichtversicherung für durch sein Modell verursachte Schäden haben und vorweisen können.
- Modell und Fernsteuerung müssen technisch in Ordnung sein.
- Der angegebene Flugraum ist einzuhalten.
- Im Startfeld dürfen sich nur die jeweils steuernden Piloten und je ein Helfer aufhalten.
- Im Landefeld dürfen sich nur der Pilot, dessen Flugzeug im Anflug ist, sowie der Helfer und der Zeitnehmer aufhalten.
- Sämtliche auf dem Flugfeld befindlichen Sender sind bei der Senderabgabe an- bzw. abzugeben. 2,4 Ghz Sender müssen vorgezeigt, jedoch nicht abgegeben werden.
- Der Start darf erst nach Freigabe durch den Startleiter erfolgen.
- Überfliegen der Zuschauer unterhalb 50 Meter ist streng verboten.
- Im Flugraum ist bei Kollisionsgefahr stets mit einer Rechtskurve auszuweichen.