

Auswertung Vereinsmeisterschaft 2020

Modus:

Nach beliebiger Motorlaufzeit wird ein Segelflug über 4:00 Minuten absolviert, die Flugzeit endet mit dem ersten Bodenkontakt des Modells. Ein Wiedereinschalten des Motors nach dem Kommando „Motor aus“ macht den Versuch ungültig, Zeit- und Landepunkte sind in diesem Fall 0. Während des Fluges muss der Pilot hinter einer am Flugfeld markierten Sicherheitslinie stehen, ein Übertreten dieser Linie wird mit 0 Landepunkten geahndet, die Zeitpunkte bleiben erhalten.

Am Landeplatz ist mittig in Flugrichtung eine ca. 110m lange Linie markiert. Nach der Landung wird der Abstand zwischen der Rumpfspitze zu dieser Linie gemessen, aber nur wenn das Modell im Bereich der Linie zum Stillstand gekommen ist. Als Rumpfspitze gilt der vorderste Rumpfteil oder die Spitze des Spinners, eventuell abstehende Luftschraubenblätter bleiben unberücksichtigt. Die Landung gilt als erfolgreich, wenn kein Teil des Modells abfällt und das Modell danach in einem flugfähigen Zustand ist. Sollte das nicht gegeben sein wird der Flug mit 0 Punkten bewertet. Entfernungen größer als der Maximalabstand von der Landelinie werden als Maximalabstand gerechnet, ebenso wenn das Modell nicht im Bereich der Linie zum Stehen gekommen ist. Sollte der erste Bodenkontakt nicht auf dem Platz erfolgen oder das Modell nach der Landung vom Platz rutschen wird der Flug ebenfalls mit 0 Punkten gewertet. Ebenso werden Stecklandungen, das sind Landungen bei denen sich das Modell nach dem Aufsetzen nicht frei weiter bewegen kann, mit 0 Punkten bewertet.

Beispiele:

Bodenkontakt außerhalb des Platzes:	0 Flugpunkte	0 Landepunkte
Modell rutscht nach Landung vom Platz:	0 Flugpunkte	0 Landepunkte
Teile abgefallen / Modell nicht flugfähig:	0 Flugpunkte	0 Landepunkte
Stecklandung:	0 Flugpunkte	0 Landepunkte
Motor wieder eingeschaltet:	0 Flugpunkte	0 Landepunkte
Modell liegt außerhalb des Bereiches der Linie:	normale Flugpunkte	0 Landepunkte
Sicherheitslinie übertreten:	normale Flugpunkte	0 Landepunkte

Punkteberechnung:

Die **Flugpunkte** werden aus der reinen Flugzeit (Motor aus oder ausgeklinkt bis erster Bodenkontakt) gerechnet. Die Flugzeit wird vom Zeitnehmer auf 1 Sekunde genau bestimmt, es gilt die Anzeige an der Stoppuhr wobei keine Rundung durchgeführt wird. Wenn die Flugzeit kleiner oder gleich 240 Sekunden beträgt, werden die Flugpunkte aus der Flugzeit $\times 4$ berechnet. Bei einer Flugzeitüberschreitung basiert die Rechnung auf einer Flugzeit von 4 Minuten und es werden pro Sekunde Überschreitung 10 Flugpunkte abgezogen. Bei Flugzeiten über 5:36 werden die Zeitpunkte negativ!

Beispiel:

Flugzeit 3:52 Minuten ---> $3 \times 60 + 52 = 232$ Sek. ---> $232 \times 4 = 928$ Flugpunkte

Flugzeit 4:00 Minuten ---> $4 \times 60 + 0 = 240$ Sek. ---> $240 \times 4 = 960$ Flugpunkte

Flugzeit 4:08 Minuten ---> $4 \times 60 + 8 = 248$ Sek. ---> $240 \times 4 - 8 \times 10 = 880$ Flugpunkte

Die **Landepunkte** entsprechen dem Maximalabstand von 500cm minus der gemessenen Entfernung in ganzen Zentimeter geteilt durch 2,5. Bei der Messung gelten nur ganze Zentimeter, es wird nicht gerundet.

Beispiel:

Entfernung 0m 0cm ---> $(500-0)/2,5 = 200$ Landepunkte

Entfernung 2m 12cm ---> $(500-212)/2,5 = 115,2$ Landepunkte

Entfernung 5m 0cm ---> $(500-500)/2,5 = 0$ Landepunkte

Die **Gesamtpunktezahl** entspricht der Summe aus Flug- und Landepunkten. Die höchstens erreichbare Punktezahl beträgt $960+200=1160$. Die Gesamtwertung wird als Promillewertung aus 4 Durchgängen ermittelt. Die Anzahl der Durchgänge kann sich auf Grund der Teilnehmerzahl oder Wetterlage ändern. Der schlechteste Versuch gilt als Streichresultat und geht nicht in die Gesamtwertung ein.