

Auswertung Vereinsmeisterschaft 2014

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 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 die Landung 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 das als 0-Punkte Landung gewertet. Ebenso werden Stecklandungen, das sind Landungen bei denen sich das Modell nach dem Aufsetzen nicht frei weiter bewegen kann, mit 0 Punkten bewertet.

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 x 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
Pilot übertritt Sicherheitslinie, Flugzeit unerheblich				0 Flugpunkte

Die **Landepunkte** entsprechen dem Maximalabstand von 500cm minus der gemessenen Entfernung in ganzen Zentimeter geteilt durch 0,5 (also mal 2). Bei der Messung gelten nur ganze Zentimeter, es wird nicht gerundet.

Beispiel:

Entfernung 0m 0cm	---> $(500-0)/0,5 =$	1000 Landepunkte
Entfernung 2m 12cm	---> $(500-212)/0,5 =$	576 Landepunkte
Entfernung 5m 0cm	---> $(500-500)/0,5 =$	0 Landepunkte
Entfernung 18m 38cm	---> $(500-500)/0,5 =$	0 Landepunkte
Nicht am Platz		0 Landepunkte
Stecklandung		0 Landepunkte
Modell verliert Teile		0 Landepunkte
Pilot übertritt Sicherheitslinie		0 Landepunkte

Die Gesamtpunktezahl entspricht der Summe aus Flug- und Landepunkten. Die höchstens erreichbare Punktezahl beträgt (in diesem Beispiel) $960+750=1710$. Die Gesamtwertung wird als Promillewertung aus minimal 2 und maximal 5 Durchgängen ermittelt. Unabhängig von der Anzahl der Durchgänge gilt nur der schlechteste Versuch als Streichresultat und geht nicht in die Gesamtwertung ein.