

# Reglement Start-Lande Wettbewerb

## 1. Modelltyp:

Alle Modelle mit Motor elektro/oder Verbrenner, dass minimal Gewicht sollte 2.0Kg sein mit Akku

## 2. Startreihenfolge:

Nach Rangliste des Vorjahres, der Sieger vom Vorjahr ist als erster dran. Alle anderen, welche nicht in der Rangliste sind, kommen alphabetisch dahinter.

## 3. Anzahl Durchgänge:

Zu Beginn wird festgelegt wie viele Durchgänge gemacht werden und ob es Streichresultate gibt.

## 4. Einteilung der Piste

Die Piste ist in 5 Felder(Sektoren) eingeteilt. Wobei immer der Sektor vom ersten Strich bis zum Beginn des Rasens als „Null“ gewertet wird. Je nach Windrichtung muss von Würenlingen oder von Tegerfelden her angefliegen werden.

Von Würenlingen	<b>Feld 0</b> 0 Punkte	<b>Feld 1</b> 200 Punkte	<b>Feld 2</b> 160 Punkte	<b>Feld 3</b> 120 Punkte	<b>Feld 4</b> 80 Punkte	<b>Auslauf</b> 0 Punkte
	Auslauf 0 Punkte	Feld 1 80 Punkte	Feld 2 120 Punkte	Feld 3 160 Punkte	Feld 4 200 Punkte	Feld 0 0 Punkte
						Von Tegerfelden

Wird von Tegerfelden her angefliegen, dann ist das erste grosse Feld bis zum Rasen 0 Punkte, danach volle Punkte und so weiter wie es auf dem Wertungsblatt steht.

## 5. Ablauf

Der Pilot begibt sich zum Start und entscheidet selber auf welche Seite er startet und auch von woher er die Anflüge macht.

Es wird gestartet, das Flugzeug darf den Rasen nicht berühren sonst gilt der Start als nicht erfüllt. Dann wird ein Anflug gemacht für den Touch and Go, die Helfer am Rand schauen, in welchem Punktfeld der Touch and Go erfolgt, danach erfolgt der Anflug für die Landung, die Helfer schauen wieder in welchem Punktfeld das erste Aufsetzen erfolgt und beim Ausrollen darf das Flugzeug nicht in den Rasen kommen, sonst gibt es keine Punkte fürs Ausrollen.

Fall 1:

Muss der Pilot beim Anfliegen durchstarten so erhält er fürs erste Durchstarten 20 Punkte Abzug und für ein weiteres Durchstarten nochmals 20 Punkte Abzug, dies wird jeweils für den Touch and Go und für die Landung separat bewertet.

Fall2:

Wenn das Flugzeug nach dem Touch and Go am Boden stehen bleibt gilt dieser Durchgang als beendet und der Pilot bekommt für den Rest dieses Durchganges 0 Punkte, Also Landung = 0 Ausrollen = 0 für die nicht mehr durchgeführte Landung gibt es keine zusätzlichen Abzüge

Fall3:

Ist der Touch and Go oder die Landung nicht auf der Hartpiste sondern auf dem Rasen, dann gibt es 0 Punkte für den Touch and Go, respektive Landung und auch fürs Ausrollen 0 Punkte.

Fall 4:

Hat ein Pilot beim Start ein Problem mit dem Modell, darf er nach hinten und das Problem beheben und kann am Schluss des Durchganges nochmals antreten.  
z. B. Motor stellt ab, Klappen oder Ruder bewegen nicht beim Check etc..  
Kann das Problem nicht in vernünftiger Zeit behoben werden, muss der Pilot forfait erklären und den Wettkampf abbrechen.

Hat das Modell während des Fluges ein Problem und muss gelandet werden, darf nicht mehr neu gestartet werden.

Wettingen im Mai 2024

Der Vorstand