

# Regelwerk Jedermanns -Wettbewerb



## Motorflug - Jedermann

Der MBC Weiten richtet einen Wettbewerb für Jedermann aus.  
Hierzu wurde von uns ein Regelkatalog entworfen.

### **Wichtig:**

Nach den aktuellen Auflagen muss jeder Pilot im Besitz einer gültigen Versicherung sowie dem Kenntnissnachweis zum Betrieb von Flugmodellen gemäß §21f Abs. 2 sein.

## **Modell- Motorflug**

Zum Motorflug sind alle Modelle zugelassen die dem herkömmlichen Motor oder Jetflug zu zuschreiben sind. Es gibt keine Größenbeschränkung oder Antriebsvorgabe.  
Einzig die in der Platzzulassung erlauben Grenzwerte dürfen nicht überschritten werden.  
Elektronische Hilfen, wie Gyros, sind generell verboten.

### **-Größe**

Frei wählbar

### **-Bauart**

Motorflug oder Jet

### **-Antrieb**

Frei wählbar (im Rahmen der Platzzulassung)

## **Das Regelwerk**

## **Start**

Es wird in einer definierten Fläche gestartet. Ob Boden- oder Handstart ist je nach Modell möglich. Die Startbahn ist markiert. Der Start wird nicht bewertet.

Die Modelle dürfen erst im Startbereich angelassen werden.

Auch das anstecken des Akkus muss dort aus Sicherheitsgründen stattfinden.

## **Flugprogramm**

Flugfiguren werden vom Schiedsrichter angesagt und müssen in einem festgelegten Flugbereich geflogen werden.

Die Flugfiguren werden für jeden Piloten unterschiedlich und zufällig angesagt.

Für jede Figur gibt es zwei Versuche, der bessere Durchgang wird gewertet.

Allerdings gibt es eine Zeitvorgabe von 5 Minuten die nicht überschritten werden darf.

## **Flugfiguren**

### -Looping

#### -Rolle

- a. Rolle Rechtsdrehend (in Flugrichtung)
- b. Rolle Linksdrehend (in Flugrichtung)

### -Rückenflug

### -Wende

- a. halber Looping mit rückdrehen in normal Fluglage
- b. Turn

### -Landung

Die Landung muss in einen vorgegeben Landefeld absolviert werden.

Bei Landung gibt es einen Landepunkt in einem Landefeld. Der jeweilige Abstand beim stillstehenden Modell zum Landepunkt, wird mit einem Zahlenwert von 1-10 gewertet.

Die Zahlenwerte beziehen sich auf je 0,5m vom Landepunkt. Ob Vor oder Hinter dem Landepunkt ist egal. Eine Außenlandung wird nicht gewertet.

Befindet sich der Rumpf des Modells außerhalb des Landefeldes, liegt eine Außenlandung vor. Bei Landungen, die nicht im Zeitfenster von 5 Minuten erfolgen, werden 2 Punkte abgezogen.

Als Landung wird das Ausrollen bis zum Stillstand definiert.

Beim Ausrollen darf kein Gas gegeben werden um sich näher zum Landepunkt zu bringen.

Auch sind bei der Landung elektronische Helfer untersagt (z.B. Radbremse).

## **Punkte**

Die teilnehmenden Modelle werden in 3 verschiedene Klassen eingeteilt. Diese sind Start, Acro und Expert. Alle drei werden je mit einem Faktor in der Wertung berechnet.

So ist Start mit 100%, Acro mit 95% und Expert mit 90% der jeweiligen Punktezahl zu werten.

Somit wird eine Vorteilsnahme durch die jeweiligen Modelle eingeschränkt.

Jede Figur wird von 1- 10 Punkten bewertet, wobei 10 der beste Wert ist.

Bei Landungen, die nicht im Zeitfenster erfolgen, werden 2 Punkte abgezogen.

## **Starthelfer**

Starthelfer dürfen dem Piloten unterstützend zur Seite stehen.

Dies gilt z.B. Motoranlassen, Akkuanstecken, Startvorgang oder Zeitmanagement.

Ein Eingreifen in die Steuerung, ist Ausdrücklich untersagt.

## **Schiedsrichter**

Es gibt einen Schiedsrichter, so wie drei Punkterichter.

Den Anweisungen des Schiedsrichters ist Folge zu leisten.

Beschwerden können nach Abschluss des Durchgangs gemeldet werden.

Während des Durchgangs ist kein Einspruch geduldet.

Der Schiedsrichter hat in jedem Fall die letzte Entscheidung.

Ein Schiedsrichter wird vorher vom Veranstalter bestimmt, welcher sich noch einen Vertreter ernennen darf.

## **Einteilung:**

Start -Schaummodelle

Acro- Motor - Jetflugmodelle mit oder ohne Fahrwerk, jeglicher Bauweise, ausgenommen Schaum.

Expert- reine Wettbewerbsmodelle z.B. F3A, F3A x, oder sonstige Wettbewerbs - Kunstflugklassen.