

Bitterfelder Heli-FunFly

Pro Reglement

Klassen:

1. Touch and Go Pro
2. Transport Pro
3. Heli Race Pro

Es werden in jeder Klasse 3 Durchgänge geflogen. Jeder Teilnehmer hat pro Durchgang zwei Versuche. Ein Versuch ist gültig, wenn das Modell nach dem Startsignal den Boden deutlich verlassen hat. Ein ungültiger Versuch wird wiederholt. Die Wiederholungen finden nach dem Durchgang statt. Dabei ist dem Wettbewerber eine Mindestpausenzzeit von 15 Minuten zu gewähren. Eine Verkürzung im Einvernehmen mit dem Wettbewerber ist zulässig.

Der beste Durchgang wird gewertet. Wenn sich die ersten 3 Plätze nicht klar ermitteln lassen, gibt es ein Stechen zwischen den betreffenden Teilnehmern. Wenn nicht anders beschrieben, wird im Stechen ein weiterer Durchgang ohne gesonderte Regelungen geflogen. Jeder Teilnehmer kann in jeder Klasse antreten.

Modellbeschreibung

- **Modell**
Es sind alle Helikopter-Modelle mit einem maximalen Abfluggewicht von 5 kg erlaubt.
- **Elektronik**
Der Einsatz von Flybarless-Systemen ist erlaubt. Der Einsatz von Systemen, die das Modell selbstständig fliegen ist nicht gestattet. Dies betrifft Systeme welche den Kurs in Länge, Breite und / oder Höhe korrigieren. Es gilt auch für vorprogrammierte Flugmanöver, gleich welcher Art (z.B. Position halten, Höhe halten oder automatisches Landen).
Bei einem Verstoß wird der Teilnehmer für den gesamten Wettbewerb disqualifiziert.

1 - Touch and Go Pro

Es wird 3 Minuten lang zwischen 2 - 1,5m großen Kreisen abwechselnd hin und her geflogen und in dem Kreis der Boden berührt. Zwischen den Bodenberührungen muss ein Nick-Flip oder ein Roll-Flip (vollständiger Überschlag über die Nick- oder Roll- Achse) geflogen werden. Die Figur muss deutlich als solche erkennbar sein. Bei nicht geflogener Figur, zählt die nächste Bodenberührung nicht! Es gewinnt der Teilnehmer mit den meisten Bodenberührungen im Kreis.

Start: Das Modell startet aus der Start-Landefläche auf das Startsignal des Schiedsrichters. Die Zeit läuft ab dem Startsignal. Der Rotor kann vor dem Startsignal auf Nenndrehzahl gebracht werden.

Touch and Go: Es muss abwechselnd im linken und rechten Kreis eine deutlich erkennbare Bodenberührung erfolgen, welche durch den Schiedsrichter laut gezählt wird. Wird eine Berührung nicht gewertet und der gegenüberliegende Kreis angefliegen und eine Bodenberührung ausgeführt, zählt diese nicht, da dies keine abwechselnde Berührung darstellt. Zwischen den Bodenberührungen muss ein Nick-Flip oder ein Roll-Flip geflogen werden. Dabei kann der Flip als Traveling-Flip, also als Überschlag in der Bewegung, geflogen werden. Eine Rolle bzw. ein Looping zählt nicht. Wird die Figur nicht geflogen, wird die darauf folgende Bodenberührung nicht gewertet. Es wird in folgender Reihenfolge geflogen:

START -> FLIP -> BODENBERÜHRUNG -> FLIP -> BODENBERÜHRUNG -> FLIP -> BODENBERÜHRUNG USW..

Ende: Der Schiedsrichter signalisiert das Ende der 3 Minuten Flugzeit und das Modell landet in der Start-Landefläche. Bodenberührungen außerhalb der Flugzeit werden nicht gezählt.

2 – Transport Pro

Es werden 3 von 5 Hütchen nacheinander von einem in den anderen Kreis transportiert. Der Teilnehmer kann die Hütchen frei wählbar in einem der Kreise (Depot-Kreis) aufstellen. Die Last wird mit dem Modell aufgenommen, eine 720 Grad Pirouette geflogen und in dem gegenüberliegenden Kreis abgesetzt. Der Transportvorgang wird gewertet, wenn sich die Last innerhalb des Kreises befindet. Ein Abwerfen der Last wird nicht gezählt. Verlorene oder umgestoßene Lasten dürfen in dem Depot-Kreis neu aufgestellt werden. Während des Neuaufstellens muss sich das Modell auf dem Boden in der Start-Landefläche befinden. Der Teilnehmer hat maximal 5 Minuten Zeit zur Verfügung. Wenn 3 von 5 Lasten transportiert wurden, endet der Flug mit der Landung des Modells in der markierten Start-Landefläche (Quadrat mit 1,5m Kantenlänge) zwischen den beiden Kreisen. Die Zeit wird mit der Bodenberührung zur Landung gestoppt. Sind nach 5 Minuten keine 3 erfolgreichen Transporte ausgeführt, signalisiert der Schiedsrichter das Ende. Es werden die transportierten Lasten gezählt. Bei 3 erfolgreichen Transporten gewinnt die kürzeste Zeit. Wenn die ersten 3 Plätze nicht klar ermittelt werden können gibt es ein Stechen zwischen den betreffenden Teilnehmern. Im Stechen wird nur 1 von 5 Hütchen transportiert. Es gelten die gleichen Regeln. Es dürfen keine zusätzlichen Anbauten am Modell für den Last-Transport benutzt werden.

Start: Das Modell startet aus der Start-Landefläche auf das Startsignal des Schiedsrichters. Die Zeit läuft ab dem Startsignal. Der Rotor kann vor dem Startsignal auf Nenndrehzahl gebracht werden.

Transport: Die Last wird mit dem Modell aufgenommen und im gegenüberliegenden Kreis abgesetzt. Es muss mit eingehängter Last eine 720 Grad Pirouette (2 vollständige Drehungen um die Hochachse) geflogen werden. Wird die Figur nicht oder nicht vollständig geflogen und die Last abgesetzt, zählt dies nicht. Die Pirouette kann in der Vorwärtsbewegung geflogen werden. Pro Transport-Flug darf immer nur eine Last aufgenommen werden. Ein Abwerfen der Last zählt nicht als erfolgreicher Transport und gibt keinen Punkt. Wird die Last außerhalb des Kreises abgesetzt, zählt dies nicht als erfolgreicher Transport und gibt keinen Punkt. Die Linie gehört zum Kreis.

Ende: Der Teilnehmer hat maximal 5 Minuten Zeit zur Verfügung. Wenn 3 von 5 Lasten transportiert wurden, endet der Flug mit der Landung des Modells in der markierten Start-Landefläche (Quadrat mit 1,5m Kantenlänge) zwischen den beiden Kreisen. Die Zeit wird mit der Bodenberührung zur Landung gestoppt. Sind nach 5 Minuten keine 3 erfolgreichen Transporte ausgeführt, signalisiert der Schiedsrichter das Ende und das Modell landet in der Start-Landefläche.

3 - Heli Race Pro

Es wird 3 Minuten lang abwechselnd über die äußeren Markierungslinien hin und her geflogen. Es wird das abwechselnde Überfliegen der äußeren Begrenzung links und rechts gezählt. Zwischen den einzelnen Überflügen muss abwechselnd eine Rolle von 360 Grad um die Längsachse und ein Looping geflogen werden. Vor und nach der Figur, muss ein erkennbarer „geradeaus Flug“ geflogen werden. Begonnen wird mit einer Rolle. Der Pilot mit den meisten gültigen Überflügen gewinnt.

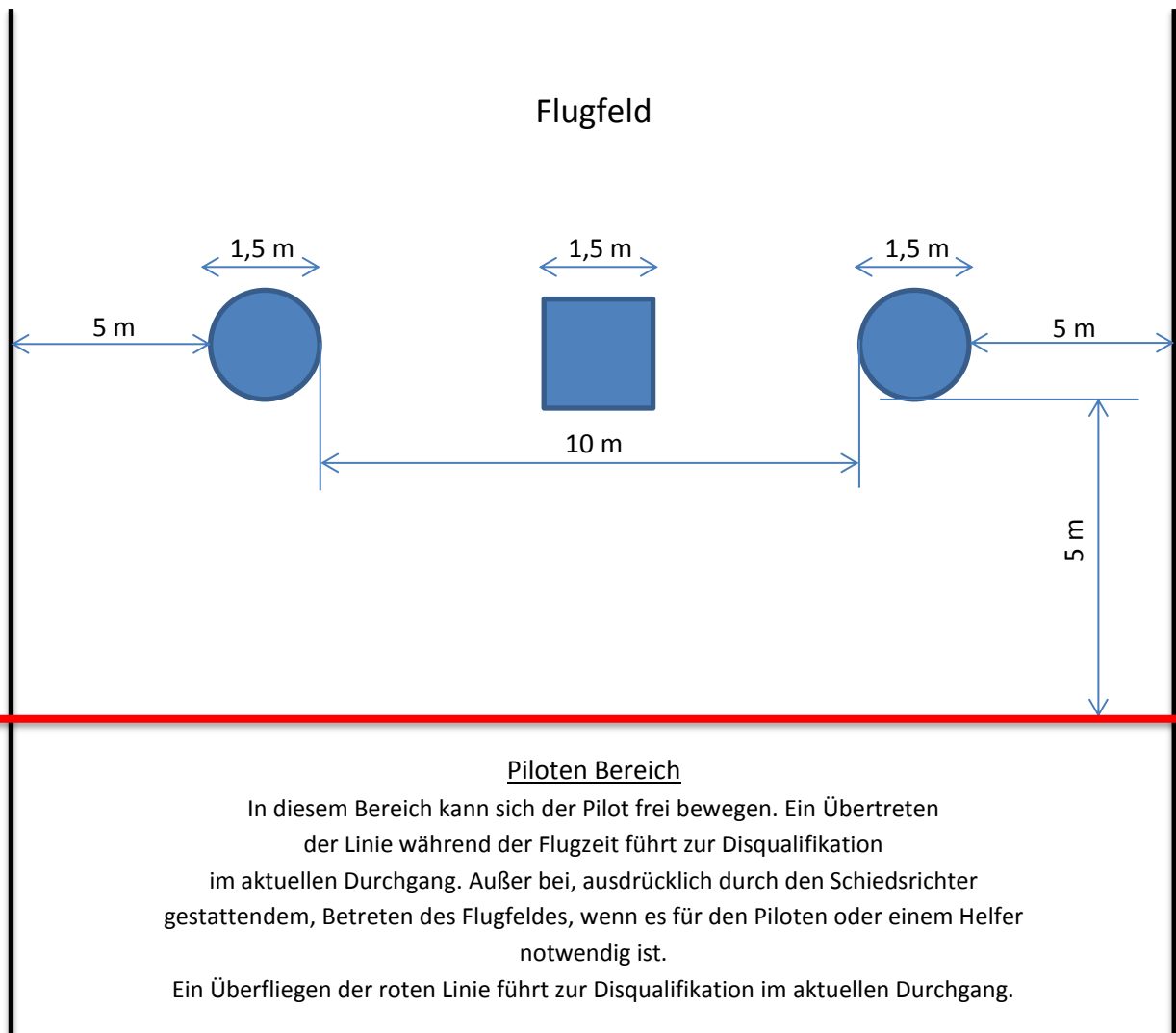
Start: Das Modell startet aus der Start-Landefläche auf das Startsignal des Schiedsrichters. Die Zeit läuft ab dem Startsignal. Der Rotor kann vor dem Startsignal auf Nenndrehzahl gebracht werden.

Race: Es muss abwechselnd über die äußeren Begrenzungslinien geflogen werden. Erfolgreiches Überfliegen wird durch lautes Zählen des Schiedsrichters bekannt gegeben. Wird ein Überflug nicht gewertet und die gegenüberliegende Linie überflogen, zählt dies nicht, da dies kein abwechselndes Überfliegen darstellt. Es werden nur abwechselnde Überflüge gezählt. Zwischen den einzelnen Überflügen muss abwechselnd eine Rolle von 360 Grad und ein Looping geflogen werden. Wird die Figur nicht oder nicht vollständig geflogen, dann wird der darauf folgende Überflug nicht gewertet. Es wird in folgender Reihenfolge geflogen:

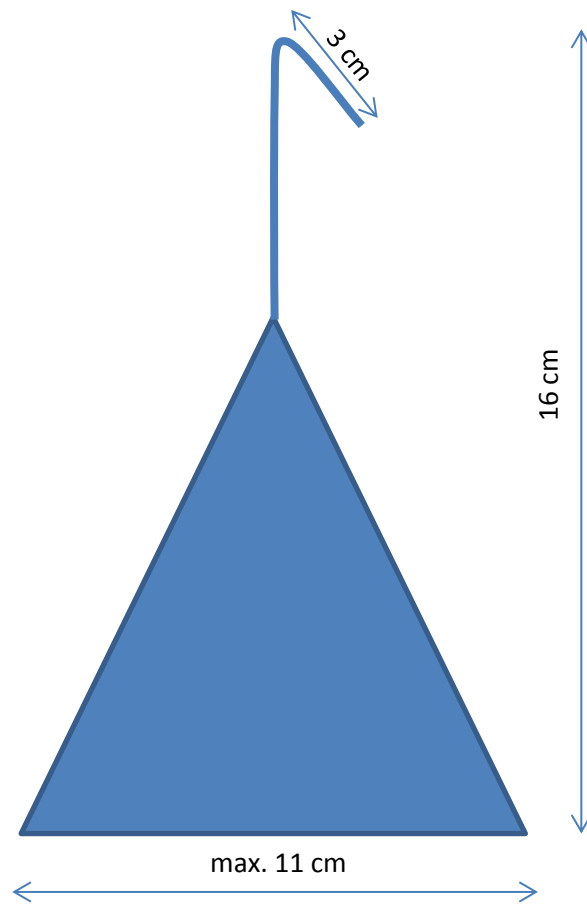
START -> ROLLE -> LINIEN-ÜBERFLUG -> LOOPING -> LINIEN-ÜBERFLUG -> ROLLE -> LINIEN-ÜBERFLUG -> LOOPING -> LINIEN-ÜBERFLUG -> ROLLE -> LINIEN-ÜBERFLUG -> USW..

Ende: Der Schiedsrichter signalisiert das Ende der 3 Minuten Flugzeit und das Modell landet in der Start-Landefläche. Überflüge außerhalb der Flugzeit werden nicht gezählt.

Aufbau Flugfeld



Aufbau Last



Modellsport Fesselflugverein Bitterfeld e.V.

www.Heli-FunFly.de

Stand: 07.05.2016