

Vereinswettbewerb „JUX“

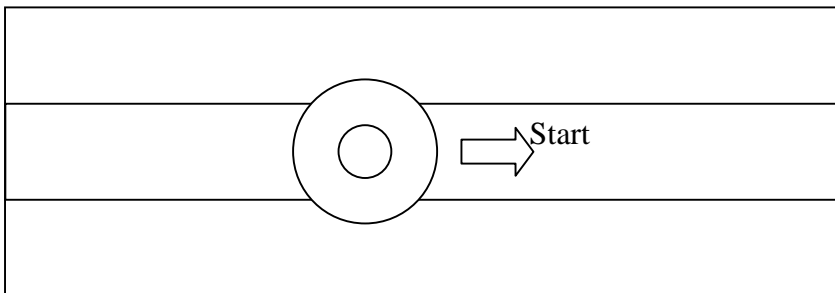
Teilnehmen dürfen alle Piloten mit motorisierten Modellen. Ausgeschlossen sind Slow-, Fun- und Parkflyer, die auf Grund ihrer Flugeigenschaften in der Lage sind „im Stehen“ zu landen.

1. Start, 100 Punkte

Gestartet wird in der Mitte der Längsmarkierung. Bei Bodenstart muss das Modell innerhalb der Markierung rollen. Nach dem Abheben fliegt das Modell bis zum Ende der Piste innerhalb der Markierung um die volle Punktzahl zu erhalten. Bei Handstart muss das Modell über die halbe Länge der Piste(Startpunkt bis Ende der Piste) innerhalb der Markierung in ungefähr gleicher Höhe fliegen.

Kommt das Modell teilweise über die Markierung werden 20 Punkte abgezogen.

Kommt das Modell vollständig über die Markierung werden 40 Punkte abgezogen.



2. Freiflug

Der Pilot versucht sein Modell so auszutrimmen, dass es möglichst lange fliegt ohne eingzugreifen. Der Pilot gibt das Kommando ab wann die Uhr läuft. Sobald er wieder an den Sender greifen muss stoppt die Zeit. Die erfolgten Sekunden sind die erreichten Punkte x 20. Die Flugzonen sind einzuhalten!

3. Torflug

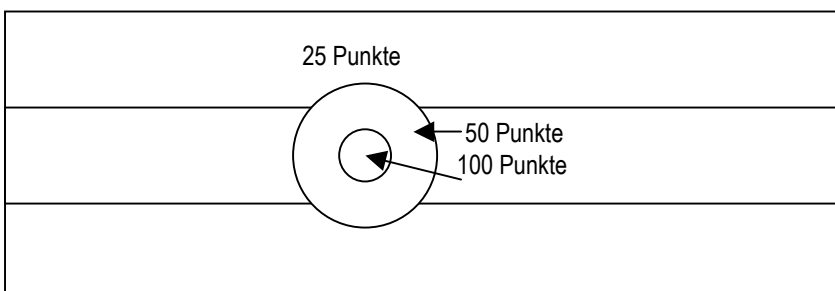
Es wird aus je zwei Balsaleisten ein Tor (2 m Höhe + 5 m Breite) aufgestellt. Wer unterhalb der 2m durchfliegt erhält 100 Punkte. Oben wird das Tor mit einem Kreppband begrenzt.

4. Zeit- und Ziellandung

Der Landeanflug muss vom Pistenanfang bis zum Aufsetzen über der Piste erfolgen. Also keine abgekürzten Queranflüge! Bei Nichteinhalten 25 Punkte Abzug.

Der Pilot sagt jetzt und die Zeit beginnt zu laufen. Innerhalb einer Minute muss das Modell aufsetzen. Die erste Berührung mit der Piste stoppt die Zeit. Jede Sekunde Über- oder Unterschreitung sind 2 Punkte Abzug.

Zusätzlich wird die Landung als Ziellandung gewertet.



Das Modell muss nach der Landung in flugbereitem Zustand sein.!!