



# Luftsportverein e.V. 1970 Groß-Umstadt



## HLG VEREINSMEISTERSCHAFT

MODELLVORGABEN:                      Spannweite maximal 1,5 m  
    Gewicht keine Vorgaben  
    Landehilfen nicht erlaubt  
    Hochstarthaken obligatorisch

Der Wettbewerb besteht aus drei Durchgängen. Während dieser Durchgänge darf das Modell nicht gewechselt werden. Änderungen oder Ausnahmen der bestehenden Regeln werden von den Piloten durch Abstimmung vorgenommen. Der Wettbewerb beginnt mit dem Start des Ersten Piloten. Die Startreihenfolge wird durch Los bestimmt. Den Anweisungen des Wettbewerbsleiters ist Folge zu leisten. Reklamationen oder Beschwerden sind sofort geltend zu machen. Die erreichten Flugzeiten in Sekunden sind den Wertungspunkten proportional. Bei Punktegleichstand der Wettbewerbsteilnehmer entscheidet der längste Einzelflug des ersten Durchganges oder die Anzahl der erreichten Maximalflugzeiten ( 120 Sekunden ) des ersten Durchganges.

1. Durchgang: - Wurfstart
  - Der Start muss vom Vereinsgelände ( Rasenfläche ) erfolgen.
  - Jeder Pilot wirft sein Modell selbst.
  - Es werden 4 Starts bzw. Flüge durchgeführt.
  - Der schlechteste Start bzw. Flug wird gestrichen.
  - Über Fehlstarts bzw. Startwiederholungen entscheidet der Wettbewerbsleiter bzw. die Gemeinschaft der Piloten.
  - Die Landung muss auf dem Vereinsgelände ( Rasenfläche ) erfolgen, ansonsten wird der gesamte Flug nicht gewertet.
  - Das Modell muss nach Stillstand zumindest teilweise auf dem Vereinsgelände liegen, ansonsten wird der gesamte Flug nicht gewertet.
  - Die maximal zu erreichende Flugzeit beträgt 120 Sekunden, danach ist der Flug abubrechen und die Landung einzuleiten.
  - Um eine Wertung zu erzielen muss das Modell nach der Landung flugfähig sein.
  
2. Durchgang: - Seilstart
  - Die Hochstarteinrichtung ( Gummiseil ) wird gestellt.
  - Das Modell kann von einem Helfer gestartet werden.
  - Es werden 3 Starts bzw. Flüge durchgeführt, diesmal ohne Streichergebnis.
  - Über Fehlstarts bzw. Startwiederholungen entscheidet der Wettbewerbsleiter bzw. die Gemeinschaft der Piloten.
  - Die Landung muss auf dem Vereinsgelände ( Rasenfläche ) erfolgen, ansonsten wird der gesamte Flug nicht gewertet.
  - Das Modell muss nach Stillstand zumindest teilweise auf dem Vereinsgelände liegen, ansonsten wird der gesamte Flug nicht gewertet.
  - Die maximal zu erreichende Flugzeit beträgt 180 Sekunden, danach ist der Flug abubrechen und die Landung einzuleiten.
  - Um eine Wertung zu erzielen muss das Modell nach der Landung flugfähig sein.

**BITTE WENDEN!**

---



# Luftsportverein e.V. 1970 Groß-Umstadt



3. Durchgang: - Wurfstart Rahmenflug
- Jeder Pilot wirft sein Modell selbst.
  - Alle Starts erfolgen aus einem definierten Startquadrat ca.5m X 5m.
  - Es werden innerhalb einer Rahmenzeit von 3 Minuten so viele Starts wie nötig bzw. möglich durchgeführt.
  - Über Fehlstarts bzw. Startwiederholungen entscheidet der Wettbewerbsleiter bzw. die Gemeinschaft der Piloten.
  - Der Ort der Zwischenlandungen ( in Hand, Platz, außerhalb ) ist unerheblich.
  - Beim letzten Start innerhalb der Rahmenzeit beträgt die maximal zu erreichende Flugzeit 120 Sekunden, danach ist der Flug abzubrechen und die Landung einzuleiten.
  - Die letzte Landung hat im Startquadrat zu erfolgen.
  - Das Modell muss nach Stillstand zumindest teilweise im Startquadrat oder auf dem Platz ( Rasenfläche ) liegen.
  - Für die letzte Landung tritt folgende Punktwertung in Kraft:

Landung im Startquadrat = 20 Zusatzpunkte

Landung auf dem Platz = 0 Zusatzpunkte

Landung außerhalb = 20 Minuspunkte

D.M  
\_LSV-HLG.DOCX