

Segelflug-Vereinsmeisterschaft des MLC-Recklinghausen

Flugaufgabe:

- Gefordert ist ein möglichst langer Flug mit Platzlandung.
- Die Flugzeit beginnt mit dem Ausklinken des Modells und endet mit der ersten Bodenberührung.
- Es treten immer zwei Piloten gegeneinander an. Der Pilot mit der größeren Flugzeit und Platzlandung gewinnt die Flugaufgabe.
- Der Start der Modelle erfolgt durch zwei gleichwertige Hochstarteinrichtungen, die bis zu einem festgelegten Punkt ausgezogen werden dürfen. Die maximale Zugkraft beträgt 7 kg.
- Der Start der beiden gegeneinander antretenden Piloten hat zeitnah zu erfolgen, spätestens mit dem Ausklinken des zuerst gestarteten Seglers hat der darauffolgende Segler zu starten. Startet der zweite zu spät, kann der bereits gestartete Pilot sofort entscheiden, ob es einen Neustart gibt, oder ob weitergeflogen werden kann. Beim zweiten verspäteten Start hat derjenige verloren.
- Ein Flug über 10 min mit Platzlandung gilt immer als gewonnen. Sollten beide Piloten über 10 min mit Platzlandung erreichen, haben beide gewonnen. Sollte vorher schon zu erkennen sein, dass 10 min erreicht werden, kann der Flug nach **gegenseitiger Absprache und mit Einverständnis durch eine neutrale Person** abgebrochen werden und zählt als 10 min.
- Eine Außenlandung (es wird die Rumpfspitze gewertet) gilt immer als verloren. Sollten beide Piloten eine Außenlandung machen, haben beide verloren.

Vorrunde (mehr als 4 Piloten):

- Durch mit Zahlen beschriftete Lose werden die gegeneinander antretenden Piloten und die Startreihenfolge ermittelt.
- Es startet Nr.1 gegen Nr.2, usw. Sollte ein Pilot keinen Gegner auf Grund einer ungeraden Pilotenzahl bekommen, ist er automatisch eine Runde weiter. Bei Frequenzdoppelbelegungen tauschen die Piloten mit der geraden Startzahl ihre Plätze, z.B.: Nr.2 mit Nr.4.
- Der Pilot mit der ungeraden Startnummer benutzt die in Startrichtung linke, der Pilot mit der geraden Startnummer die in Startrichtung rechte Hochstarteinrichtung.
- Piloten, die bei der Flugaufgabe gewinnen, sind eine Runde weiter.

- Piloten, die bei der Flugaufgabe verlieren, kommen in einen Hoffnungslauf.
- Der Hoffnungslauf wird unter allen Piloten, die die Flugaufgabe verloren haben, nach den gleichen Regeln wie in der normalen Runde ausgetragen. Piloten, die im Hoffnungslauf verlieren, sind endgültig ausgeschieden.
- Bei einer Außenlandung ist der Pilot immer sofort ausgeschieden und kommt nicht mehr in den Hoffnungslauf.

Halb-Finale (4 Piloten):

- Die gegeneinander antretenden Piloten und die Startreihenfolge wird wie in der Vorrunde ermittelt.
- Sollten beide Piloten gewinnen (über 10 min mit Platzlandung) oder beide verlieren (Außenlandung), wird der Flug wiederholt.
- Der Sieger fliegt anschließend im großen Finale um den ersten Platz.
- Der Verlierer fliegt anschließend im kleinen Finale um den dritten Platz.

Großes und kleines Finale:

- Sollten beide Piloten gewinnen (über 10 min mit Platzlandung) oder beide verlieren (Außenlandung), wird der Flug wiederholt.
- Der Sieger im kleinen Finale belegt den dritten Platz.
- Der Sieger im großen Finale belegt den ersten Platz.

Der Einsatz von elektronischen Hilfssystemen (Vario, Höhenanzeige, Kreisel, Flight-Control etc.) ist nicht erlaubt.