

Regeln für die UHU-Cup Vergleichsfliegen 2017

Allgemein:

Teilnahmeberechtigt:

Teilnahmeberechtigt sind Jugendliche bis zum vollendetem 16. Lebensjahr (Mini-UHU, Kleiner-UHU, Schleuder-UHU, Gliding-Class)

bzw. 18. Lebensjahr (Open-Gliding-Class und Electric-Class) einschließlich des Kalenderjahrs, in dem das 16. bzw. 18. Lebensjahr vollendet wird.

Bauvorschriften für alle Klassen:

Faserverbundwerkstoffe sind nur für den kompletten Rumpf, alle Holme, Verbinder für Flügel als auch Leitwerke gestattet.

Zeitnahme:

Freiflugklassen: Beginnt mit dem Verlassen aus der Hand (Mini-UHU) bzw. mit dem Ausklinken des Hochstartseils (Kleiner-UHU) bis zur **Berührung** des Erdboden oder eines Hindernisses, dabei wird nur jede volle Sekunde gewertet.

Fernlenkklassen: Beginnt mit dem Verlassen aus der Hand (Schleuder-UHU, Electric-Class), Abheben vom Boden (Electric) bzw. mit dem Ausklinken des Hochstartseils (Gliding-Class, Open-Gliding) bis zum **Stillstand** des Modells dabei wird nur jede volle Sekunde gewertet.

Startfenster:

Sofern ein Startfenster für die jeweilige Klasse festgelegt ist, bestimmt dieses den Zeitrahmen des oder der **Starts** für den Wertungsflug (-flüge), das heißt nur, der Start muss innerhalb dieser Zeit erfolgt sein und der Flug sowie die Zeitnahme können darüber hinaus zu Ende geführt werden.

Seillängen:

- Kleiner Uhu; 25 m (gemessen unter einer Belastung von 20 N = 2 kp)
- Gliding und Open-Gliding-Class:
 - Abstand zwischen Winde und Umlenkrolle maximal 150 m
 - Handschlepp 150 m (gemessen unter einer Belastung von 20 N = 2 kp)
 - Gummiseil maximale Gesamtlänge (ausgezogen) 150 m

Die einzelnen Klassen:

Freiflug-Mini-UHU

- maximale Spannweite 50 cm
- Modelle werden ohne Hilfsmittel aus der Hand gestartet
- Maximalflugzeit 45 Sekunden
- Fehlstarts (unter 5 Sekunden) dürfen 2-mal wiederholt werden. Ist auch der 3. Versuch unter 5 Sekunden, zählt der längste Flug dieses Durchganges
- Anzahl der Durchgänge 5
- Wertung: Summe der besten 4 Flüge
- Das Gelände soll eben und für alle Teilnehmer gleich sein. Damit wollen wir ausschließen, dass ein Teilnehmer sein Modell am Hang startet und damit einen Vorteil gegenüber den anderen hat.
- Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst die Streichwertung, danach ist ein Stechen mit erhöhter Flugzeit durchzuführen.

Freiflug-Kleiner UHU

- maximalen Gesamtflächeninhalt (Tragfläche + Höhenleitwerk) von 18 qdm
- Modelle werden mit Hilfe einer 25-Meter-Leine und einem offenen Hochstarthaken persönlich von jedem Teilnehmer per Laufstart gestartet
- Einsatz eines Zeitschalters ist nur zur Auslösung der Thermikbremse erlaubt
- Maximalflugzeit 60 Sekunden
- Fehlstarts (unter 15 Sekunden) - Versuche dürfen 2-mal wiederholt werden. Ist auch der 3. Versuch wieder unter 15 Sekunden, zählt der längste Flug dieses Durchganges
- Anzahl der Durchgänge 5
- Wertung: Summe der besten 4 Flüge aller Durchgänge
- Bei Punktgleichheit entscheidet zuerst die Streichwertung, danach ist ein Stechen mit erhöhter Flugzeit durchzuführen.

Fernlenkflug - Schleuder-UHU

- maximale Spannweite 100 cm
- Modelle werden ohne Hilfsmittel vom Teilnehmer persönlich aus der Hand gestartet.
- gesteuert maximal über 2 Funktionen (Höhen- und Seitenruder)
- Maximalgewicht 200g
- Flügel und Wurfstift müssen starr sein
- Geflogen werden Serien. Eine Serie besteht aus 5 Starts, die innerhalb eines Startfensters von 10 min zu starten sind. Die Maximalflugzeit beträgt pro Start 60 Sekunden.
- Es gibt keinen Fehlstart.
- Anzahl der Serien 4
- Wertung: Summe der 3 besten Serien

Fernlenkflug – „Gliding Class“

- maximale Spannweite 210 cm
- Start an Winde, am Gummiseil oder mittels Handschlepp durch Teilnehmer oder Helfer
- gesteuert maximal über 2 Funktionen (Höhen- und Seitenruder)
- Maximalflugzeit 180 Sekunden
- Startfenster 3 Minuten, Wiederholungsstarts innerhalb des Startfensters müssen vom Teilnehmer angesagt werden
- Die Landung erfolgt an einer 20 m langen Landelinie. Bleibt das Modell auf dem Rücken liegen, ist nicht mehr flugfähig oder steckt das Modell im Boden („Stecklandung“), werden keine Landepunkte mehr vergeben.
- Anzahl der Durchgänge 4
- Wertung: Addition der 3 besten Durchgangsergebnisse ergibt das Gesamtergebnis (Flugzeit und Landepunkte). Jede volle Sekunde ergibt einen Wertungspunkt, beim Überschreiten der vorgegebenen Flugzeit wird für jede volle Sekunde wieder ein Punkt abgezogen. Gemessen wird der größere Abstand von Rumpfnase oder Rumpfende zur Landelinie. Es gibt maximal 50 Landepunkte, je volle 10 cm Abstand wird ein Punkt abgezogen.

Fernlenkflug – „Open-Gliding Class“

- maximale Spannweite 250 cm
- Brems- und Wölbklappen nicht gestattet , weitere Steuerfunktionen nicht begrenzt
- Maximalflugzeit 240 Sekunden
- Startfenster 3 Minuten
- Wiederholungsstarts innerhalb des Startfensters müssen vom Teilnehmer angesagt werden
- Start an Winde, Gummiseil oder Handschlepp. Die Landung erfolgt an einer 20 m langen Landelinie. Bleibt das Modell auf dem Rücken liegen oder steckt das Modell im Boden („Stecklandung“), werden keine Landepunkte mehr vergeben.
- Anzahl der Durchgänge 4
- Wertung: Addition der 3 besten Durchgangsergebnisse ergibt das Gesamtergebnis (Flugzeit und Landepunkte). Jede volle Sekunde ergibt einen Wertungspunkt, beim Überschreiten der vorgegebenen Flugzeit wird für jede volle Sekunde wieder ein Punkt abgezogen.
- Gemessen wird der größere Abstand von Rumpfnase oder Rumpfende zur Landelinie. Es gibt maximal 50 Landepunkte, je volle 10 cm Abstand wird ein Punkt abgezogen.

Fernlenkflug – „Electric-Class“

- maximale Spannweite 250 cm
- Brems- und Wölbklappen nicht gestattet , weitere Steuerfunktionen nicht begrenzt
- Maximalflugzeit 240 Sekunden

- Start mit laufendem Motor aus der Hand. Modelle mit Fahrwerk können auch vom Boden gestartet werden. Der Motor darf nur in den ersten 60 Sekunden der Flugzeit für einen ununterbrochenen Motorflug eingeschaltet werden. In den letzten 180 Sekunden der vorgegebenen Flugzeit darf der Motor nicht mehr eingeschaltet werden. Bei Einschalten des Motors während dieser Zeit gilt der Flug mit diesem Einschalten als beendet. Landepunkte werden dann nicht vergeben. Die Landung erfolgt an einer 20 m langen Landelinie. Bleibt das Modell auf dem Rücken liegen oder steckt das Modell im Boden („Stecklandung“), werden keine Landepunkte mehr vergeben.
- Anzahl der Durchgänge 4
- Wertung: Addition der 3 besten Durchgangsergebnisse ergibt das Gesamtergebnis (Flugzeit und Landepunkte). Jede volle Sekunde ergibt einen Wertungspunkt, beim Überschreiten der vorgegebenen Flugzeit wird für jede volle Sekunde wieder ein Punkt abgezogen.
- Gemessen wird der größere Abstand von Rumpfnase oder Rumpfbende zur Landelinie. Es gibt maximal 50 Landepunkte, je volle 10 cm Abstand wird ein Punkt abgezogen.