



Wettbewerbsregeln LiBaPy

1. Allgemeines

Das Modell darf das maximale Startgewicht von 20kg nicht überschreiten.

Der Pilot muß eine gültige Versicherung und Postzulassung besitzen.

Ein Modell kann, sofern dies die Aufgabe zuläßt, an einem Fliegerkollegen ausgeliehen werden.

Pro Durchgang darf nur ein Modell von einem Piloten eingesetzt werden. Das wechseln des Modells in einem Durchgang ist damit nicht gestattet. Außerdem dürfen für die einzelnen Aufgaben keine konstruktiven Änderungen am Modell vorgenommen werden, dazu zählt auch das Anbringen einer anderen Luftschaubengeometrie.

2. Aufgaben

Der Wettbewerb LiBaPy besteht aus drei Teilwettbewerben. Die an dieser Stelle näher beschrieben werden sollen.

Limbofliegen:

Hier muß mit dem Modell ein Tor durchflogen werden, ohne das dabei eine Boden- oder Torberührung innerhalb der vorgegebenen Grenzen (siehe Aufbauskitze) stattfindet. Die Höhe des Tores wird nach jedem erfolgreich durchflogenem Durchflug um 20cm verringert.

Ballonstechen:

Hierbei besteht die Aufgabe einen Luftballon zu zerstören, der an einem Stab befestigt ist (siehe Aufbauskitze).

Pylonracing:

Beim Pylonracing muß 6mal um einen Rundkurs geflogen werden (siehe Aufbauskitze).

3. Durchführung

Das **Limbofliegen** und das **Ballonstechen** werden von jedem Piloten einzeln hintereinander geflogen. Das bedeutet, das nach dem Start des Modells der Pilot erst Versucht unter dem Seil unter durch zu fliegen. Hierzu hat er drei Versuche. Als Versuch zählt, wenn sich das Modell, nach vorheriger Versuchsansage (mit einem deutlichem Ruf „Durchflug“), innerhalb des ca. 15m langem Rechteck einfliegt. Sollte sich das Modell vor der Ansage innerhalb des Viereckes aufhalten, so wird dies als mißlungener Versuch gewertet. Ein Versuch wird als gültig gewertet, wenn das Modell unter dem Seil durchgeflogen ist und dabei weder den Boden, noch das Seil berührt hat. Ein erfolgreicher Versuch berechtigt zu der nächsten Runde mit einem um 20cm tiefer hängendem Seil.

Das **Ballonstechen** wird, sofern der Pilot noch zum Limbofliegen berechtigt ist, direkt nach dem Limboversuch absolviert. Jeder Pilot hat drei Versuch den Ballon zu zerstechen.

Für diese beiden Aufgaben gibt es 10 Runden, in denen Punkte gesammelt werden können.

Beim **Pylonracing** treten immer zwei Piloten gegeneinander an, die 6 mal den abgesteckten Kurs umrunden müssen, Flugrichtung ist entgegengesetzt zum Uhrzeigersinn. Jeweils der Sieger kommt eine Runde weiter und der Verlierer scheidet, bis auf in der ersten Runde, aus. Die Verlierer der ersten Runde bilden eine eigenständige Gruppe, die ebenfalls einen Sieger ermittelt.

4. Wertung

Limbofliegen

In der ersten Runde gibt es 1 Punkt, in jede weitere, erfolgreich durchgeführte, Runde erhöht sich die Punktzahl um 1 Punkt. Da in 20cm schritten die Höhe reduziert wird gibt es max. 10 Punkte für einen Durchflug. Sollte die Aufgabe im Rückenflug absolviert werden, dann wird die Punktzahl für die Runde verdoppelt. Zum Schluß des Durchgangs werden sämtliche Punkte dieser Aufgabe addiert.

Ballonstechen

Für einen kaputt geflogenen Stab bekommt der Pilot 2 Punkte und für einen Ballon 5 Punkte. Sollten der Stab und der Ballon kaputt sein, so gibt es 3 Punkte. Wird diese Aufgabe im Rückenflug absolviert, so wird die erzielte Punktzahl für diese Runde verdoppelt. Zum Schluß des Durchgangs werden sämtliche Punkte dieser Aufgabe addiert.

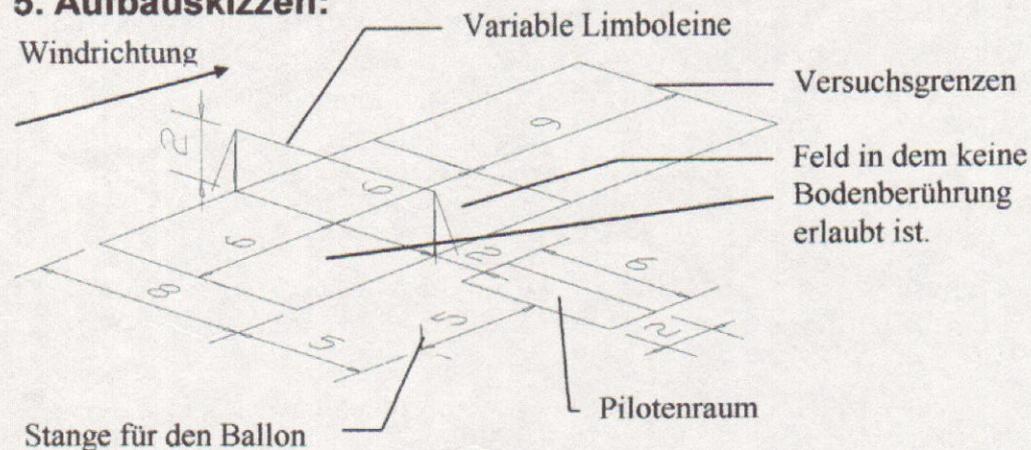
Pylonracing

Der Sieger eines Rennens bekommt je nach Gesamtanzahl der Piloten folgende Punktzahl:

ab n Piloten	2	3	5	9	17	33	65
Punkte / Sieg	30	15	10	8	6	5	4

Verliererrunde halbe Punktezahl pro Sieg

5. Aufbauskitzen:



Angaben in Meter

