

RCPANDA indoor műrepülő verseny

Verseny célja:

Látványos, könnyen megrendezhető, beltéri verseny meghonosítása könnyűrepülők részére, aminek kapcsán a versenyzők műrepülő tudása objektíven felmérhető. A verseny olyan feladatokat ad, amire versenyzők teremrendezés vagy speciális eszközök nélkül felkészülhetnek, és a megszerzett tudás alapot ad 3D figurák mellett a szabályos műrepülés elsajátítására.

Modell és általános repülési szabályok

A versenyen elektromos meghajtású modellel lehet indulni, aminek a szárnyfesztávolsága nem nagyobb 1m-nél és a súlya nem több 300 gr-nál. A versenyen minden versenyszámban ugyan azzal a modellel kell indulni. A modell, törés esetén javítható. A modellel a padlóról fel kell tudni szállni, a kijelölt helyre történő sértetlenül végrehajtott leszállásért plusz pontok kaphatók. A modell a verseny során nem hagyhatja el a repülésre kijelölt területet, különös tekintettel a nézők felé történő berepülésre, vagy a bírók, illetve más versenyzők veszélyes megközelítésére. Ilyen esetekben első alkalommal figyelmeztetést kap a versenyző (sárga lap), ami 3 pont levonással jár, második figyelmeztetés (piros lap) a versenyből való kizárást vonja maga után. Bármilyen versennyel kapcsolatos panaszt írásban lehet benyújtani még a következő futam megkezdése előtt 1000 Ft óvási illeték főrendezőnek történő lerovásával.

Versenyszámok:

A kvalifikációt követően három páros és egy egyéni versenyszám kerül megrendezésre. A páros versenyszámok során a versenyzők számára hosszában ketté lesz osztva a terem, és a két versenyzőnek egyszerre kell a saját térfelén a feladatot végrehajtani.

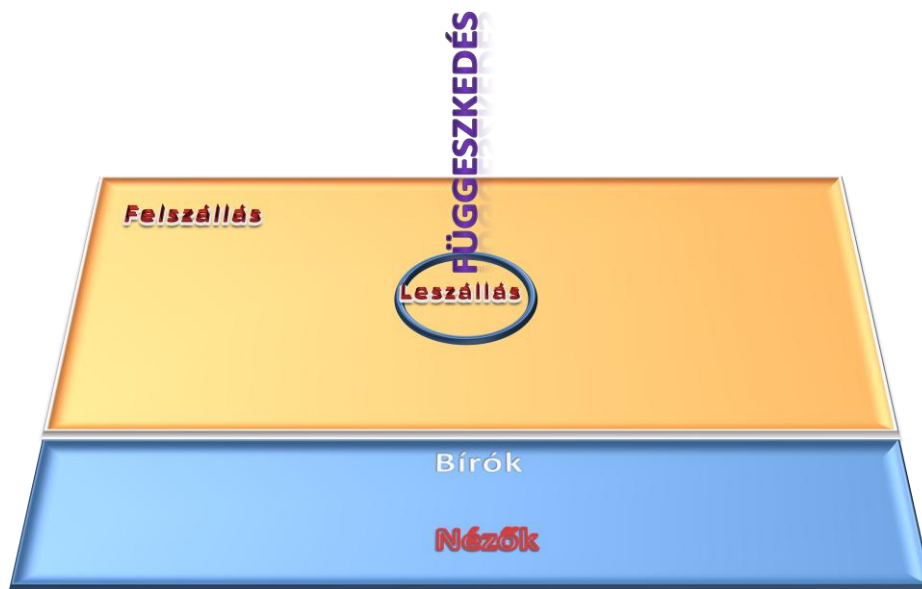


A nézők felőli oldalon mindig a kvalifikáció alapján hátrébb elhelyezkedő versenyző indul. A versenyzők a saját térfelükön tetszés szerint helyezkedhetnek el.

Kvalifikáció:

Ennek a versenyszámnak a célja, a ranglista felállítása a versenyzők között, ami később a páros versenyeknél a kihívás sorrendjét határozza meg. A kvalifikációt követően a ranglista második felébe tartozó versenyzők választhatják meg első partnerüket a ranglista első feléből. Az első kihívó a kvalifikáció utolsó helyezettje, aki bárkit kihívhat a ranglista első feléből.

A kvalifikáció során minden versenyzőnek 30 másodperc áll rendelkezésre a feladat végrehajtására.



Feladat : Sípszóra indul az időmérés, és a felszállás a kijelölt helyről, majd berepülés a terem közepén található körbe, ott függeszkesz, és függeszkesz közben orsózás. A harmincadik másodperc leteltét a versenybíró ismét sípszóval jelzi, ekkor a modell vízszintesen továbbrepül, majd egy iskolakör után a terem közepén található körbe kell leszállni. Minden versenyzőnek két további alkalma van a kvalifikációra jelentkezni a főrendezőnél, amennyiben nem elégedett az eredményével. Az első kvalifikációs repülés a nevezés sorrendjében történik, az ismétlő versenyzők pedig a repülésre jelentkezés sorrendjében lesznek szólítva.

Értékelés: A versenybírók azokat az függesztett orsókat számolják, amelyek a körön belül két modellhossz (kb. 1.5 m) magasságkülönbség között lettek végrehajtva a harmincadik másodpercig. A számolás akkor megszakad, amikor a modell a körön kívül repül vagy két törzshossznál nagyobb mértékben változtatja magasságát. Minden orsó 1 pontot ér, a leszállás a körön belül további 5 pont.

Miután minden versenyző végrehajtotta a kvalifikációs repülését a legnagyobb pontszám alapján a fent leírt szabályok szerint kell az első futam páros kihívásait eldönteni. Amennyiben páratlan számú versenyzők kvalifikáltak, akkor az utolsó egyedül maradt versenyző választhat magának párt a teljes mezőnyből, aki így két alkalommal fog repülni. A két alkalommal kihívott versenyző a jobbik eredményét viheti majd tovább.

A kvalifikáció során 0 pontot elért versenyzők nem indulhatnak a versenyen. Ez azt jelenti, hogy legalább a leszállást a körön belül kell végrehajtani a sikeres kvalifikációhoz.

A kvalifikáció során azonos pontszámot elért versenyzők közül a korábban nevező, vagyis alacsonyabb rajtsorszámú versenyző választhat először párt (ő az első kihívó).

Díjazás: A kvalifikáció első helyezettje díjat kap.

Páros versenyszámok:

Egyenes kieséses verseny, ahol minden páros verseny győztese továbbjut a következő futamra, a vesztes pedig kiesik a versenyszámból. A futamok addig ismétlődnek ameddig csak két versenyző marad és ők döntenek el, ki lesz a versenyszám győztese. **A kiesett versenyzők természetesen a további versenyszámokban még indulhatnak.**

A páros versenyszám minden futamában a győztesek maximum 7 pontot kapnak, amit magukkal visznek a következő futamra.

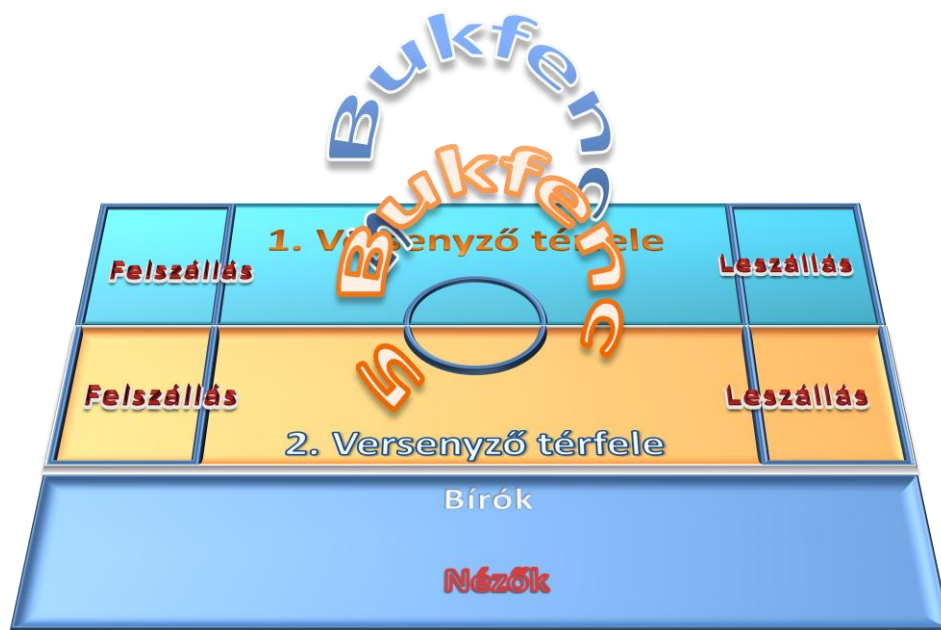
Egy futamban továbbjutott versenyzők között a ranglistán leghátul lévő versenyzőnek kell legelőször párt választania a következő futamra. Amennyiben páratlan számú versenyző jutott tovább akkor az egyedül maradt versenyző bárkit kihívhat az előző futamban kiesett versenyzők közül.

Amennyiben a páros verseny során valamelyik versenyző piros lapot kap, akkor a másik versenyző automatikusan továbbjut.

Díjazás: Minden versenyszám győztese díjazásra kerül és bekerül a 4 perc zenére repülés versenyszámba.

Első versenyszám: 5 lassú bukfenec

A versenyzőknek korlátlan idő áll rendelkezésére a felszállást követően, hogy a számára kijelölt térfélen 5 folyamatos bukfenecet végrehajtsanak minél lassabban. A bukfencek átmérője és helyzete nem térhet el 50%-nál nagyobb mértékben egymástól.



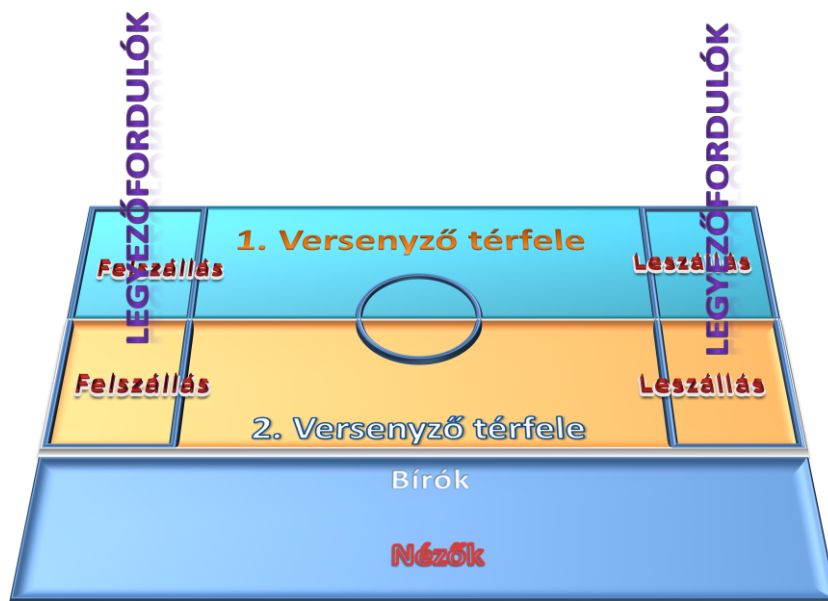
Feladtleírás: Mindkét versenyző sípszóra egyszerre indul a felszálló zónából, ami a terem egyik végében lesz. A felszállást követően egyenesen emelkedéssel be kell repülni a bírók előtti területre és el kell kezdeni a bukfeneket. A felszállás és a bukfenek megkezdése között semmilyen figurát (függeszkedés, orsó vagy forduló nem szabad végezni. A bukfenek befejezését követően le kell szállni a pálya jobb végén, a kijelölt zónában.

Értékelés: A feladatot versenyzőnként legalább egy bíró ellenőrzi, ezen kívül egy vonalbíró van a leszállási vonalnál. Az a versenyző jut tovább, aki az öt bukfenc végrehajtását követően **később** érte el a leszállási vonalat. A továbbjutással együtt 5 pontot visz. Amennyiben az 5 bukfenc nem szabályos, vagy a modell megszakítja a bukfenézést, akkor úgy kell tekinteni, hogy a versenyző nem teljesítette a feladatot, vagyis a másik versenyző bármilyen időeredménnyel továbbjut. A feladat megszakítását a versenybíró kézfelemeléssel jelzi. Amennyiben egyik versenyző sem hajtja végre az 5 sikeres bukfenet, új próbálkozásuk lehet a futam végén. Ha ekkor sem sikerül a párosnak teljesíteni a feladatot, akkor egyikük sem jut tovább.

20 induló esetén a versenyszám lebonyolításának időtartama 5 futammal számolva (10 pár, 5 pár, 3 pár, 2 pár, 1 pár) 30-40 perc

Második versenyszám: 10 legyező forduló

A két versenyzőnek 10 db szabályos legyező fordulót kell megrepülni a pálya két végén megjelölt és versenybírók által megfigyelt zónában.



Feladtleírás: Mindkét versenyző sípszóra a terem egyik végéből a padlóról indul és a terem ellenkező végén megjelölt vonalat elhagyva függőleges emelkedést hajt végre, majd gázelvételt követően az oldalkormányval belépve legyezőfordulót hajt végre. Ezt követően rövid függőleges zuhanás következik, majd a modell vízszintes repüléssel a terem másik végébe repül és az ott kijelölt zónában a következő legyezőfordulót végrehajtja. A bírók által elfogadott 10 sikeres legyezőforduló után a terem bármelyik végében a fordulók számára kijelölt zónában kell leszállni.

Értékelés: A feladatot versenyzőnként legalább egy bíró ellenőrzi. Az a versenyző jut tovább, aki a tizedik bírók által elfogadott legyezőfordulót követően hamarabb hajt végre bárhol leszállást. A

továbbjutó 6 pontot kap, valamint ha a leszállás a kijelölt területen történt további két pont jár. Amennyiben a versenyzők közül egyik sem hajtja végre 2 percen belül a 10 db legyezőfordulót, akkor az jut tovább, akinek több sikeres legyezőfordulója volt 2 percen belül. Amennyiben a modell visszacsúszik esetleg a szárnyfesztávnál nagyobb ívben leírt körben fordul vissza vagy akár előre akár hátra lebillen, illetve más okból fél orsnál nagyobb korrekcióval hozható vízszintes helyzetbe, akkor a fordulót figyelmen kívül kell hagyni. Ezt a bírót azonnal, kézfelemeléssel jelzi a versenyzőnek.

20 induló esetén a versenyszám lebonyolításának időtartama (10 pár, 5 pár, 3 pár, 2 pár, 1pár) 20-25 perc

Harmadik versenyszám: Folyamatos orsózó repülés

A két versenyzőnek a terem egyik végéből a másik végébe kell eljutni folyamatos orsózó repülésben minél hosszabb idő alatt.



Feladatleírás: Mindkét versenyző a terem egyik végéből indul kézből vagy földről indított modellel. Ezt követően kell az orsókat végrehajtani, majd a terem másik végében visszafordulni és a felszállás helyén leszállni. A repülés során a modell nem kerülhet függeszkedés állapotába és nem fordulhat vissza semmilyen módon. Ezzel szemben bármilyen irányú 90 foknál kisebb irányeltérése lehet, amennyiben eközben az orsózási folyamat nem szakad meg. A repülés közben az orsózás sebessége és iránya vagy a modell állásszöge nem számít. Harrier-ben is repülhetsz, ha nem lógatod közben a modellt! Teljesen mindegy, hogy másodpercenként kettő vagy csak fél orsót hajt végre a modell, az értékelésnél csak az számít, hogy a záró vonalig az orsózás egy pillanatra sem álljon meg és a célvonal irányában haladó mozgás folyamatos legyen.

Értékelés: Az a versenyző jut tovább, aki a terem végén **megjelölt vonalat később éri el** úgy, hogy közben az orsózás és irányeltérés szabályait nem sértette meg. A Futamgyőztese 8 pontot kap, és amennyiben a leszállás a felszállásra kijelölt zónában történik ezért további 2 pontot visz magával. Amennyiben egyik versenyző sem képes a feladatot teljesíteni (az orsózó mozgás megáll, korábban leszáll, vagy elhagyja a kijelölt irányt vagy pályát, függőleges repülésbe vagy függeszkedésbe megy át)

akkor a futam végén 1 új próbálkozása lehet a párosnak. Ha ekkor sem tudják teljesíteni a feladatot, akkor egyik versenyző sem jut tovább.

20 induló esetén a versenyszám lebonyolításának időtartama (10 pár, 5 pár, 3 pár, 2 pár, 1 pár) 30-40 perc.

Negyedik versenyszám: 4 perc zenére

Ebben a versenyszámba a páros versenyszámok győztesei kerülnek be, valamint a rajtuk kívül a három versenyszámban összesítésben a 3 legnagyobb pontszámot elért versenyző.

A verseny során 4 perc szabadon választott zenére kell műrepülést bemutatni. A műsorban bármilyen 3D elem szerepelhet.

Értékelés: Az előadást legalább 3 bíró pontozza. Minden versenyző két pontszámot kap, az egyik az előadás nehézsége, a másik pedig a show-hatás pontszáma.

A nehézségi foknál figyelembe kell venni a repült figurák változatosságát, vagyis ha ugyan azt a figurát többször mutatja be a versenyző, akkor csak az elsőt kell értékelni. Bírálni kell a figura felismerhetőségét, vagyis azokat a véletlenszerű figurákat, aminél a modell kontrollálatlan mozgást hajt végre, alacsonyan kell értékelni. A figurákat akkor lehet magasra értékelni, ha felismerhető kezdése és befejezése van határozott vízszintes vagy függőleges szárnypozícióval, és a figura közben a modell valamilyen kontrollált felismerhető mozgást hajt végre.

A show-hatásnál értékelni kell a modell vizuális megjelenését, színezését, kivitelezésének minőségét, a modell láthatóságát a levegőben, az esetleges fény vagy egyéb váratlan hatásokat (szalag, füstölő, stb.). Figyelembe kell venni a zenével való összhangot, a zene egyes elemeinek, dinamizmusának hatását a repülésre.

Minden bíró 1 és 10 között ad pontszámot, a repülés nehézségi fokozatára és a show-hatásra. A Show-hatás pontszámait 1.3-ele kell felszorozni és össze kell adni a nehézségi fokozatra adott pontokkal. Az így kapott összes pontszám adja a 4 perc zenére a versenyszám eredményét, ahol az első helyezett külön díjat kap.

Ebben a versenyszámban az első helyezett, annyiszor 3 pontot visz, ahány forduló volt a páros versenyekben összesen, a második helyezett 5 ponttal kevesebbet a harmadik helyezett 10 ponttal kevesebbet és így tovább, amíg az adható pontszám nagyobb, mint 0. Vagyis 20 versenyző esetén 5 forduló lesz versenyszámonként, ez pedig 15 forduló a három versenyszámban, vagyis összesen 45 pontot vihet, az első helyezett. (Ez a bonyolult számolás annak érdekében van, hogy a szabad repülés súlya megmaradjon a páros versenyekhez képest.)

Összesített értékelés:

A páros versenyekben elért összes pontszámhoz hozzá kell adni a 4 perc zenés versenyszám eredménye alapján hozott pontokat, és az így legnagyobb pontszámot elért versenyző az összetett verseny győztese. Természetesen a második és harmadik helyezett is díjat kap.

