

## Regeln für den praktischen Ablauf des Raketenwettbewerbs am 30. Mai 2011 auf dem Modellflugplatz des LSV Günther Groenhoff e.V. in Stade/ Agathenburg



Zum Modellflugplatz geht es am Ende des bewaldeten Weges rechts ab – dem Schild „Modellflugplatz“ bitte folgen. **Ein Zeitplan wird rechtzeitig bekannt gegeben; er richtet sich nach der Zahl der gemeldeten Teams. Vorausichtlich werden die Schulen in zwei Gruppen geteilt; solche mit langem Anfahrtsweg sind erst nachmittags dran.**

### I. Sicherheitsregel

Nicht das Raketen-Modellfliegen an sich ist gefährlich. Verletzungsgefahr besteht aber, wenn sich Wettbewerbsteilnehmer untereinander gefährden. Darum gilt als eiserne Regel: **Es darf immer nur eine Rakete zur gleichen Zeit gestartet werden und es darf immer nur eine Rakete in der Luft sein.**

Das bedeutet in der Praxis, dass der Wettbewerbsleiter den Countdown für jeden einzelnen Start vorgibt (per Lautsprecher). Starts ohne Genehmigung werden mit 0 Punkten für die entsprechende Runde gewertet, im Wiederholungsfalle wird der Teilnehmer disqualifiziert.

### II. Wettbewerbsorganisation und Zeitnahme

Jede Schule darf bis zu drei Teilnehmer bzw. Teilnehmer-Teams benennen. Jeder Teilnehmer hat drei Flüge, deren Sekunden addiert werden. Eine Schule hat also bis zu neun Wertungsflüge. Im Schulvergleich werden aber nur die Ergeb-

nisse eines Teilnehmers bzw. eines Teilnehmer-Teams gewertet. Schickt eine Schule nur einen Teilnehmer, kann dieser mit seinen drei Flügen seine Schule darum immer noch zum Sieger machen.

Die Zeit jedes Wertungsfluges – vom Start bis zur Landung - wird gestoppt und in die Startkarte der Schule eingetragen.

Jede Schule bekommt eine eigene Startbox von etwa 7 mal 7 m (Losentscheid) und fliegt ausschließlich aus dieser - mit Absperrband gesicherten und nummerierten - Box. Ihr zugeordnet sind zwei **Zeitnehmer**, die folgende Aufgaben haben:

1. Sie geben die Raketenmotoren aus – und stellen damit sicher, dass diese für alle Teilnehmer gleich sind.
2. Sie prüfen, ob Raketen und Flatterbänder den Bestimmungen entsprechen.
3. Sie prüfen, ob die zum Start angemeldete Rakete einem Teilnehmer bzw. einem Team zugeordnet werden kann (siehe unten).
4. Sie melden dem Wettbewerbsleiter mit hochgehobener Box-Nummer (= Rückseite Schreibbrett), wenn einer ihrer Teilnehmer fertig ist zum Start.
5. Sie stoppen die Zeit jedes Fluges vom Verlassen der Startrampe bis zur Landung des Modells und tragen die Sekunden in die Startkarte ein.

**Wir bitten die Schulen, sich darauf einzustellen, dass eine begleitende erwachsene Person Zeitnehmer für jeweils eine andere Schule wird!**

### **III. Wettbewerbsleiter und Helfer**

Damit für alle deutlich ist, in welcher Box gerade gestartet wird, kennzeichnet ein Helfer des Wettbewerbsleiters diese Box mit einer Fahne. Steht der Helfer an der betreffenden Box, zählt der Wettbewerbsleiter für alle hörbar rückwärts von 10 bis „Start“. Dann darf die Rakete gezündet werden. Misslingt die Zündung, ist der nächste angemeldete Teilnehmer dran; ein Start kann bei Zündproblemen beliebig wiederholt werden.

### **IV. Aufgaben der Teams und Kennzeichnung der Raketen**

Vor Ort müssen die Schulteams die gestarteten Raketen zurückholen und erneut startklar machen. Das lässt sich in der jeweiligen Startbox erledigen, falls nicht gerade eine größere Reparatur fällig ist. Wenn möglich, bitte Campingtische und Stühle mitbringen.

Alle Raketen müssen sich einem Teilnehmer bzw. einem Team namentlich zuordnen lassen. Das heißt, drei Teilnehmer aus einer Schule müssen mindestens drei verschiedene Raketen an den Start bringen. Damit die Raketen auseinanderzuhalten sind, bitte kennzeichnen – am besten mit dem Namen des jeweiligen Teilnehmers. Jeder Teilnehmer/ jedes Team darf zwei Raketen mitbringen und einsetzen.

**V. Fehlstarts**

Zündet eine Rakete nicht, darf der Start wiederholt werden, bis es klappt. Die Zeitnehmer halten eine ausreichende Zahl von Motoren vor. Anders, wenn sich nach erfolgreichem Start die Rakete nicht öffnet, weil die Spitze fest sitzt. Das ist ein gefährlicher Flug, der nicht wiederholt werden kann und mit 0 Sekunden in die Wertung geht.

**VI. Zuschauer, Verpflegung**

Außer dem Schulteam und seinem Betreuer darf niemand in die Startboxen. Zuschauer müssen auch den Bereich des Flugplatzes meiden, in dem die Raketen landen, und sie dürfen die Sicht des Wettbewerbsleiters auf die Startstellen nicht versperren. Darauf wird vor Ort hingewiesen.

Ob es Verpflegung vor Ort gibt, wird mit dem endgültigen Zeitplan bekannt gegeben.