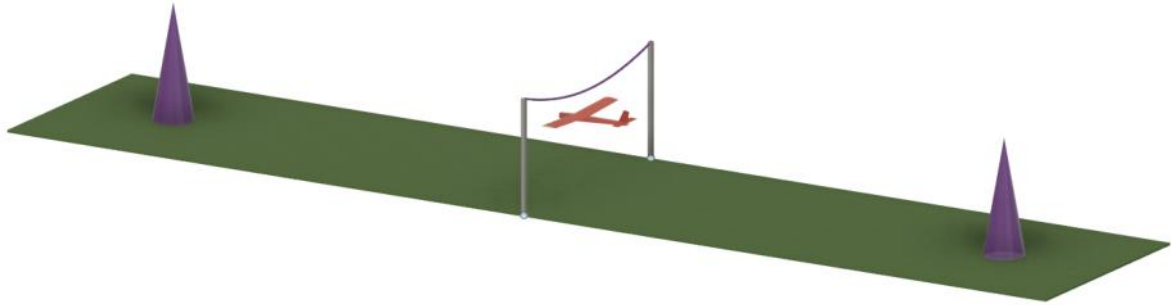


POKER LIMBO

Kombination aus Limbofliegen und Pylonrennen

Der Parcours besteht aus einem Limbo-Tor, das mittig über die Landebahnbreite (10-15 m?) gespannt wird und zwei Pylons, die beiderseits jeweils ca. 25-30 m vom Tor entfernt stehen.



Jeder Pilot kann sich einen Helfer wählen, der das Modell startet, das Modell zurückholt oder ggf. die Limboschnur ersetzt.

Innerhalb einer festgelegten Zeit (3 min?) sind möglichst viele Tordurchflüge zu machen. Die Zeit startet, sobald das Limbotor das erste Mal passiert wurde (unter oder über der Schnur oder seitlich).

Das Tor zählt nur, wenn vorher der anflugseitige Pylon um- oder hinterflogen und das Tor vollständig durchflogen wurde. D.h. es müssen sich alle Teile des Modells in Flugrichtung hinter der Torlinie befinden. Das Tor darf von beiden Seiten durchflogen werden.

Beim Zertrennen/Abreißen der Limboschnur gilt das Tor als durchflogen, es gibt aber Punktabzug. Die Schnur darf innerhalb der Flugzeit vom Piloten und/oder seinem Helfer, auch mehrfach, neu eingesetzt und der Flug bis zum Ende der Flugzeit fortgesetzt werden. Jedem Piloten steht eine Ersatzschnur zur Verfügung. Bei Zerstörung der Torpfosten muss der Flug beendet werden.

Bodenberührungen, Touch and Go, Rutschen mit dem Modell durch das Tor sind erlaubt.

Solange das Modell flugfähig ist, darf geflogen werden. Innerhalb des Zeitfensters darf das Modell beliebig oft gestartet werden. Ein unmittelbarer Start vor dem Tor ist nicht zulässig.

Ein Durchgang wird auch dann gewertet, wenn er vor Ablauf der Zeit beendet wird.

Flugberechtigt sind alle Fluggeräte mit E-Antrieb (da auch nachts geflogen wird), FPV-Flug sowie Flugstabilisierung von Flächenmodellen sind nicht erlaubt.

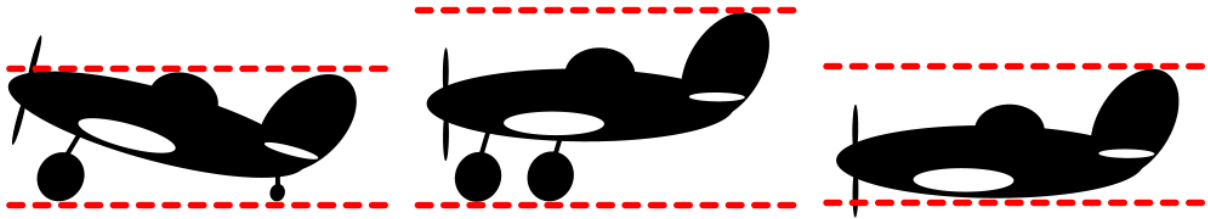
Jeder Durchgang darf mit einem anderen Modell geflogen werden, alle in Frage kommenden Modelle müssen aber zu Beginn des Wettbewerbs gemeldet werden. Je Pilot dürfen maximal 3 Modelle gemeldet werden.

Mehrere Piloten dürfen dasselbe Modell nutzen.

Pokern:

Die Durchflughöhe wird von jedem Pilot vor seinem Flug in 20 cm Schritten bis max. 140 cm festgelegt. Je tiefer die Schnur hängt, desto mehr Punkte gibt es.

Zur gewählten Durchflughöhe wird jeweils die Modellhöhe addiert, um kleine und flache Modelle nicht zu bevorteilen. Die Modellhöhe wird bei dem auf dem Boden stehenden bzw. liegenden Modell gemessen. Sie ist die Differenz zwischen niedrigstem und höchstem Bauteil des Modells (ohne Propeller). „Fake-Bauteile“ wie Stabantennen etc. zählen nicht, im Zweifelsfall entscheidet der Wettbewerbsleiter.



Bei Modellen mit Einziehfahrwerken wird mit eingefahrenem Fahrwerk gemessen. Das absichtliche Abwerfen von Komponenten, um im Flug die Modellhöhe zu reduzieren, ist nicht erlaubt.

Die Startreihenfolge für den ersten Durchgang wird gelost, jeder weitere Durchgang wird mit aufsteigender Platzierungsreihenfolge geflogen (der Erstplatzierte startet als erster). Dadurch haben schlechter platzierte Piloten bessere Karten beim Pokern!

Es sind mind. 4-5 Durchgänge geplant, die mit abnehmendem Tageslicht geflogen werden, spätestens der letzte bei Dunkelheit.

Punktwertung:

- je Tordurchflug: 160 Punkte minus Durchflughöhe in cm, max. Durchflughöhe 140 cm
- Abreißen der Limboschnur: minus 20 Punkte
- nach jedem Durchgang wird die Platzierung neu berechnet, die Punkte aller geflogenen Durchgänge werden addiert

Beleuchtung:

- das Limbotor sowie die Pylons werden beleuchtet
- Modelle müssen mindestens ein grünes Blinklicht nach unten (entsprechend der LuftVO) haben
- ansonsten ist erlaubt, was gefällt, solange es batteriebetrieben oder selbstleuchtend ist. Der Helfer darf z.B. das Modell auch mit einer Taschenlampe anstrahlen.

Stand: 11.04.2026