

Flugplanungstest und Flugvorbereitung für Wettbewerbe im Navigationsflug

Um erfolgreich eine Rallyestrecke abfliegen zu können, muß man den Flug entsprechend vorbereiten. Der erste Teil der Wettbewerbsaufgaben besteht aus dem Flugplanungstest. Für diesen Test hast du insgesamt 1 Stunde Zeit.

Die Vorbereitung im Rechenraum besteht aus zwei Aufgaben:

1. Einen fiktiven Flugplan berechnen und danach
2. mit dem vorgegebenen Flugplan (Journal) den Flug vorbereiten.
Hierzu dürfen Navigationsrechner (Drehmeier) und elektronische Rechner benutzt werden.

Ablauf des Flugplanungstestes

Du meldest dich 5 Minuten vor der angegebenen Zeit am Rechenraum zur Kontrolle auf unerlaubte Hilfsmittel. 3 Minuten vor der Zeit betrittst du den Rechenraum und bereitest deinen Arbeitsplatz vor mit

z.B. Bleistift, Filzstiften, Marker, Schere, Navigationslineal, Kursdreieck, Minutenmaßstab, Drehmeier, el. Taschenrechner, Lupe

Zur festgelegten Zeit bekommst du vom Schiedsrichter Rechenraum die Wettbewerbskarte und einen unvollständigen, fiktiven Flugplan. Alle Wendepunkte sind bereits eingezeichnet (Kreise) und nummeriert. **Achtung:** nach diesem Flugplan wird nicht geflogen!!

Wie geht man nun vor?

1. Wendepunkte durch den sichtbaren Mittelpunkt verbinden, aber nicht durch die Kreise zeichnen!
2. Rechtweisende Kurse (RWK) exakt ausmessen und in den Flugplan eintragen. Achtung: Richtig messen und möglichst auf ein Grad genau ablesen. Beachte= Längengrade und Kartenausrichtung sind nicht immer gleich. Auch kann man sich leicht um 180 Grad vertun, vorher den Kurs schätzen, hilft.
3. Mit auf dem Rechenblatt (Flightlog) vorgegebenen Wind (Rechenwind) und der selber gewählten TAS (z.B. 80 kts) sind auf den Etappen (Legs) der Steuerkurs (Heading) in Grad und die G/S (kts) zu ermitteln. Dies tut man für jedes Leg, die Ergebnisse sind ins Flightlog einzutragen.
4. Nun kann man mit der Distanz und den errechneten G/S die Etappenzeiten (Leg Times) in Minuten und Sekunden ausrechnen und in das Rechenblatt/Flugplan übertragen.
5. Nun nochmals alles überprüfen (Vollständig?) und dann den Übungsflugplan/Rechenblatt unterschrieben beim Schiedsrichter Rechenraum abgeben.

Für diesen Rechentest hast du 20 (mindestens) bis 30 Minuten (maximal) Zeit. Zeitüber- oder -unterschreitung wird mit Strafpunkten belegt.

Bei der Abgabe des Rechenblattes bekommst du vom Schiedsrichter in einem Umschlag den gültigen Computerflugplan mit dem Wettbewerbswind und den Überflugzeiten sowie Bilderbögen mit den Wendepunkt- und den Streckenfotos. Es können auch An- und Abfluganweisungen dabei sein. Die Wendepunktbilder sind mit Buchstaben, die Streckenbilder mit Zahlen bezeichnet.

Nun beginnt die eigentliche Flugvorbereitung für den Navigationsflug.

Für diesen Vorbereitungsabschnitt hast du den Rest deiner Rechenraum-Zeit (1 Stunde gesamt) zur Verfügung

Zunächst wird die Wettbewerbskarte mit Hilfe des erhaltenen Flugplans vervollständigt:
Du schreibst die Überflugzeiten neben die Wendepunkte.

Beachte dabei:

Nach Wendeschleifen (Kursänderung über 90 Grad) eine Minute dazugeben (steht im Flugplan).
Die Wendeschleifen sind durch Pfeile an den Wendepunkten bezeichnet.

Nun die Kurse und GS an die Streckenabschnitte (Legs) schreiben. Du kannst die Legs mit einem Minutenlineal noch genauer unterteilen (für Zeitkontrolle unterwegs). Man schreibt die Zeiten am besten links neben die Kurslinie. Hilfreich ist es, mit verschiedenen Stiftfarben zu arbeiten, z.B. Zeiten rot; Kurse grün.

Beachte:

Das Flugzeug muß beim Überqueren des Startpunktes (SP) in der Richtung des ersten Legs fliegen. Deshalb nicht direkt vom Flugplatz zum Startpunkt malen und fliegen, sondern die Abflugstrecke entsprechend der Richtung des ersten Legs einzeichnen.

Nun solltest du die Karte eingehend studieren. Gehe in Gedanken die Strecke durch und markiere ev. auch eine Orientierungspunkte, die dir unterwegs beim Navigieren helfen können (z.B. Eisenbahn, Fluß, See, Autobahn etc.)
Den Flugweg zum Startpunkt solltest du dir ebenfalls einprägen.

Jetzt kommen die Bilder an die Reihe.

Unterscheide zwischen den Wendepunkt- und den Streckenfotos. Präge sie Dir möglichst gut ein, du kannst dich dabei nach Themen orientieren, d.h. Eisenbahnen, Brücken, Windräder u.ä. , auch Landschaftsformationen: prägnante Waldstücke, Waldkanten, Seeufer, große Kreuzungen ,
Flussläufe, besondere Gebäude wie Kirchen, Aussichtspunkte u.ä.

Jetzt bist du bereit: Du hast eine vorbereitete Wettbewerbskarte, kennst die Flugroute und hast dir die Fotos eingepägt (ev. hast du schon Bilder im Streckenverlauf identifiziert und eingezeichnet, ein erkanntes Foto wird mit seiner Bezeichnung (Buchstabe oder Zahl) an der Kurslinie markiert. Hierbei wird durch einen dünnen Strich die Lage des Fotos von der Streckenlinie aus nach der Seite markiert. Damit kommt man nicht in Kollision mit den Kursangaben.

Nach 60 Minuten hast du jetzt den Rechenraum verlassen und gehst zu deinem Flugzeug.

Und nun viel Glück!

Zeitschema - Rechenraum bis zum Start

-5 Minuten	Einfinden am Rechenraum, Eingangskontrolle
-3 Minuten	Raum betreten, Arbeitsplatz einrichten
Ausgabezeit der Unterlagen (Rechenblatt und Wettbewerbskarte)	
+ 20-30 Minuten	Abgabe des errechneten Flugplanes und Erhalt der Fotobögen sowie des gültigen Flugplanes und ev. Anweisungsblätter
+ 60 Minuten	spätestes Verlassen des Rechenraumes, Gang zum Flugzeug
+ 75 Minuten	Take-off