

# **Ballonwettkampf: Herausforderung, Hektik und Vergnügen**

## **Motivation**

Kennen Sie das Gefühl abzuheben, den Alltag hinter sich zu lassen, ungebunden im Raum zu schweben, nicht ziellos, jedoch frei durch die Natur getrieben? Es ist fantastisch. Ballonpilotinnen und Ballonpiloten erleben dieses Gefühl bei jeder Fahrt. Beim Wettkampf kommen noch zwei Dimensionen hinzu: Präzision und die Lust, sich mit anderen in einem fairen Wettstreit zu messen. Der Pilot oder die Pilotin empfindet eine echte Genugtuung, wenn es gelingt, mit dem trägen und nicht aktiv steuerbaren Ballon nach einigen Kilometer Fahrt ein vorgegebenes Ziel manchmal auf wenige Zentimeter genau anzusteuern.

## **Zielsetzung beim Ballonwettkampf**

Der Ballon fährt mit dem Wind, d. h., er bewegt sich mit derselben Geschwindigkeit, wie die ihn umgebende Windschicht. Ballone in der gleichen Schicht haben folglich auch dieselbe Geschwindigkeit. Ein Wettrennen macht also keinen Sinn.

Beim Wettkampf geht es immer darum, die existierenden Winde möglichst gut auszunutzen. Häufig soll der Pilot ein vorgegebenes Ziel möglichst genau erreichen. Es gibt aber auch Aufgaben, wo nur die Fahrtrichtung entscheidend ist oder solche, bei denen die Zeiteinteilung bei der Wertung eine wichtige Rolle spielt.

## **Schweizermeisterschaft**

Die Schweizermeisterschaft ist die wichtigste Möglichkeit für Pilotinnen und Piloten, an einem Ballonwettkampf in der Schweiz teilzunehmen. Für die Qualifikation zur Nationalmannschaft ergibt sie die gewichtigsten Punkte.

Die Schweizermeisterschaft wird alle zwei Jahre an wechselnden Orten im Auftrag des Schweizerischen Ballonverbandes (SBAV) durchgeführt. Die Organisation für die Durchführung 2012 hat der neu gegründete Förderverein Ballon-Wettkampfsport Schweiz zusammen mit der Ballonsportgruppe Mostindien übernommen. Die Schweizermeisterschaft dauert vier Tage mit sieben regulären Startmöglichkeiten und einem Reservetermin am Sonntagnachmittag. Sie gilt aber nur dann als durchgeführt, wenn man zu mindestens zwei Fahrten mit insgesamt drei oder mehr Aufgaben starten konnte. Die Aufgaben werden vom

Wettkampfdirektor gestellt. Im Wettkampfbreglement sind 20 verschiedene Aufgabentypen beschrieben. Pro Fahrt definiert der Wettkampfdirektor eine oder mehrere Aufgaben, die nacheinander gelöst werden müssen.

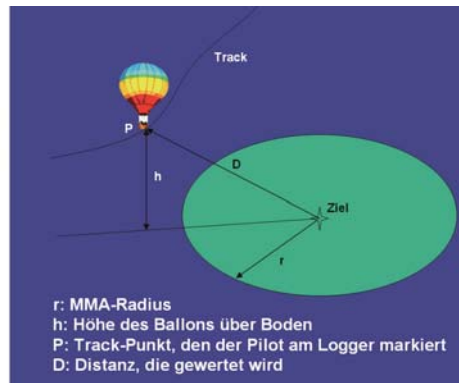
## **Ziele, Marker- und Loggerwertungen**

Um Ziele vorzugeben, werden heute fast ausschliesslich Zielkreuze ausgelegt. (Bis vor einigen Jahren wurden vorwiegend Strassenkreuzungen als Ziel gewählt). Für jedes Ziel erhält der Pilot einen farbigen Marker. Dieser besteht aus einem kleinen, mit etwas Reis oder Sand gefüllten Beutel, an dem eine ca. 70 cm lange Schleife befestigt ist. Wenn der Pilot nahe ans Ziel herankommt, wirft er diesen Marker ab. Ein Messteam bestimmt die Distanz zwischen Zielkreuz und Marker.



*Zielkreuz und abgeworfene Marker  
(aus dem Ballonkorb gesehen)*

Während früher ein Ballonteam nur dann ein Ergebnis erzielte, wenn es den abgeworfenen Marker wieder fand und dieser korrekt ausgemessen werden konnte, vereinbart man heute eine Distanz, bis zu der das Messteam vor Ort das Ergebnis ermittelt (Markermessgebiet MMA). Kommt der Pilot nicht so nahe ans Ziel heran, so wird das Ergebnis mithilfe eines GPS-Loggers ermittelt. Der heute international eingesetzte FAI-Logger wurde in der Schweiz entwickelt. Dieses Gerät zeichnet die ganze Ballonfahrt fälschungssicher auf und der Pilot kann per Knopfdruck festlegen, an welchem Punkt er zu einem bestimmten Ziel vermessen werden will. Zudem ist es möglich, dass der Pilot am Gerät während der Fahrt eingibt, was für ein Ziel er in einer bestimmten Aufgabe anfahren will (s. unten: Fly On). Am Ende jeder Fahrt übergibt der Pilot der Wettkampfleitung diese Daten zur Auswertung. Diese Aufzeichnungen werden auch dazu verwendet, um festzustellen, ob der Pilot sonst welche Regeln verletzt hat.



### FAI-Logger und Markermessgebiet (MMA)

*(Falls der Marker nicht in den grünen Kreis fällt, so zählt das Resultat der Loggerauswertung.)*

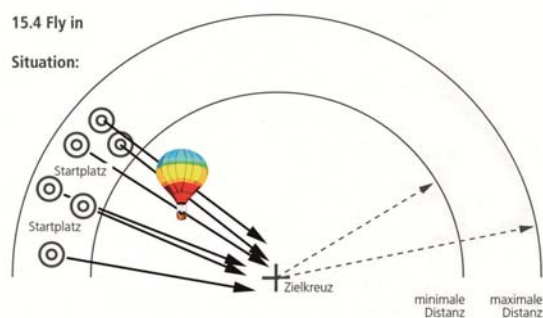
## Aufgaben

Im Folgenden sind einige Aufgabentypen kurz beschrieben. Detailliertere Angaben findet man im Wettkampffreglement. Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Nummerierung im Wettkampffreglement.

Bei den meisten Fahrten hat der Pilot mehrere Aufgaben oftmals in vorgeschriebener Reihenfolge zu lösen. Das Aufgabenblatt, das beim Briefing verteilt wird, enthält alle notwendigen Angaben.

### Fly In (15.4)

Die Teilnehmer suchen in einem gegebenen Distanzbereich ihr eigenes Startgelände und versuchen, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen.



*Fly in: Die Teams wählen den Startplatz, um ein vorgegebenes Ziel zu erreichen.*

### Fly On (15.5)

Der Pilot muss sein Ziel für die Fly On-Aufgabe selbst deklarieren (Eingabe am FAI-Logger). Typischerweise hat diese Deklaration zu erfolgen, bevor er bei der vorangehenden Aufgabe markiert. (Früher wurden die Koordinaten des Fly On- Zieles auf die Schleife des Markers für die vorangehende Aufgabe geschrieben.)



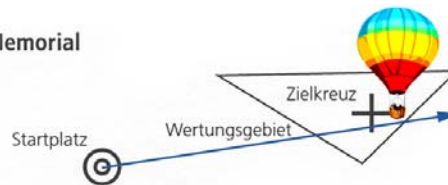
*Fly On: Der Pilot deklariert selbst sein nächstes Ziel, bevor er für Aufgabe A markert.*

### **Gordon Bennet Memorial (15.8)**

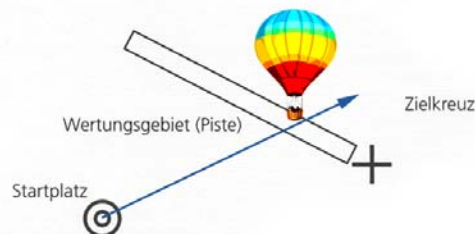
Die Teilnehmer versuchen, einen Marker in ein vorgegebenes Wertungsgebiet, möglichst nahe beim gegebenen Ziel, abzuwerfen.

#### 15.8 Gordon Bennet Memorial

Situation 1:



Situation 2:



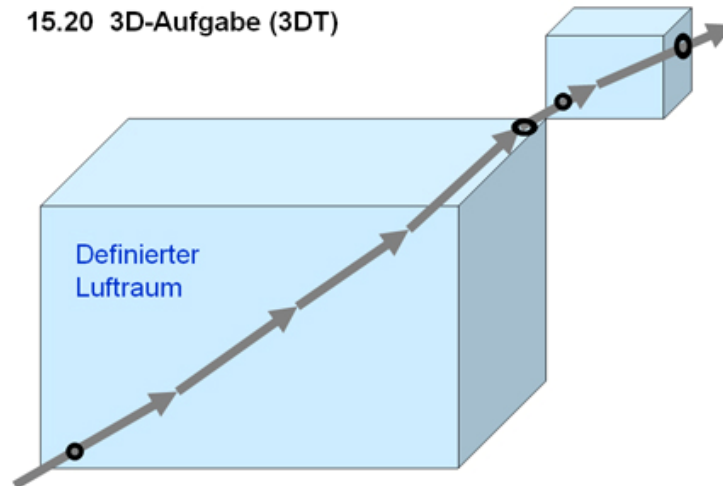
*Gordon Bennet Memorial: Gewertet werden nur Marker im Wertungsgebiet.*

*Das Zielkreuz kann aber auch ausserhalb des Wertungsgebietes sein (Situation 2)*

### **3D-Aufgabe (15.20)**

Dies ist eine neue Aufgabe, die nur dank modernster Technik (GPS-Logger) möglich ist. Der Wettkampfdirektor definiert einen Bereich des Luftraums (Box). Die Piloten müssen versuchen, eine möglichst lange Strecke in diesem Luftraum zurückzulegen.

### 15.20 3D-Aufgabe (3DT)



*3D-Aufgabe: Der Pilot versucht, eine möglichst lange Strecke im definierten Luftraum zurückzulegen.*

### **Zielfahrt mit Zeitfenster (Calculated Rate of Approach Task)**

(15.9)

Die Teilnehmer versuchen, einen Marker in einem gültigen Wertungsgebiet so nahe wie möglich an einem oder mehreren Zielkreuzen abzuwerfen. Den Wertungsgebieten sind eindeutige Zeitperioden zugeordnet, in denen sie gültig sind.

### **Fuchsjagd (15.6)**

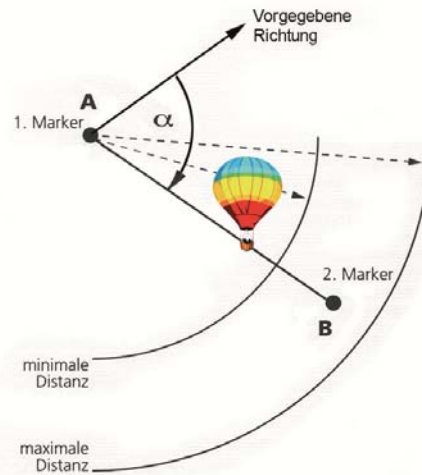
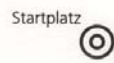
Der Wettkampfdirektor versucht immer Aufgaben zu stellen, die auch wirklich lösbar sind. Manchmal ist es schwierig, die Entwicklung der Winde vorzusehen. In diesen Fällen wird möglicherweise eine Fuchsjagd durchgeführt: Ein Fuchsballon (pilotiert von einem Mitglied der Wettkampfleitung) startet mit einem zeitlichen Vorsprung. Wenn er landet, legt er am Landeort ein Zielkreuz aus. Die Teilnehmer versuchen, ihren Marker so nahe wie möglich bei diesem Zielkreuz abzuwerfen.

### **Winkel (Angle) (15.19)**

Die Teilnehmer versuchen, während der Fahrt die grösste Richtungsänderung von einer vorgegebenen Richtung zu erreichen.

### 15.19 Angle

Situation:



*Winkel: Der Wettkampfdirektor gibt eine Richtung vor. Der Teilnehmer versucht, gegen diese Richtung einen möglichst grossen Winkel zu fahren.*

### Bummelfahrt (Minimum Distance) (15.13)

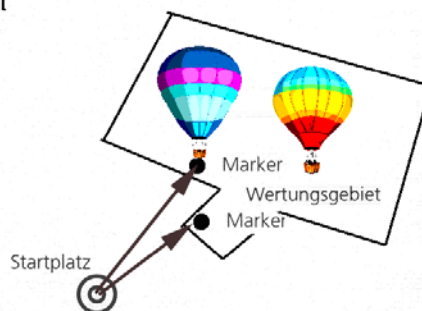
Die Teilnehmer versuchen, in einer vorgegebenen Mindestfahrzeit eine möglichst geringe Entfernung zurückzulegen.

### Kürzeste Strecke (Shortest Flight) (15.14)

Die Teilnehmer fahren vom Startplatz aus und setzen ihre Marker in einem Wertungsgebiet möglichst nahe vom Startplatz ab.

### 15.14 Shortest Flight

Situation:



*Kürzeste Strecke: Gewertet werden nur Marker im Wertungsgebiet. Der Marker soll möglichst nahe am Startplatz liegen.*

### Kleinster Abstand zweier Marker (Minimum Distance Double Drop) (15.15)

Die Teilnehmer setzen ihre Marker so nahe wie möglich in zwei unterschiedlichen Wertungsgebieten ab.

### **Begrenzte Weitfahrt (Maximum Distance) (15.17)**

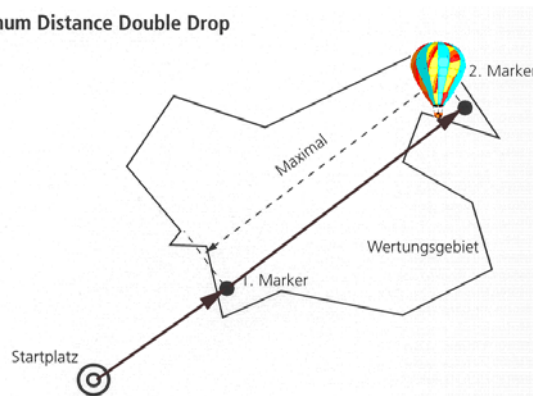
Die Teilnehmer versuchen, innerhalb eines genau bestimmten Wertungsgebietes die grösstmögliche Strecke zurückzulegen. Der Startplatz liegt innerhalb des Wertungsgebietes.

### **Grösster Abstand zweier Marker (Maximum Distance Double Drop) (15.18)**

Die Teilnehmer setzen ihre Marker so weit wie möglich voneinander entfernt in einem oder mehreren Wertungsgebieten ab.

15.18 Maximum Distance Double Drop

Situation:



*Grösster Abstand zweier Marker: Gewertet werden nur Marker im Wertungsgebiet.*

## **Wertung**

Für jede Aufgabe wird eine Rangliste erstellt. Der Pilot, der die Aufgabe am besten löst, erhält 1000 Punkte. Der Pilot, der in der Mitte der Rangliste figuriert, erhält 500 Punkte. Die Punkte in der ersten Hälfte der Rangliste werden proportional zum numerischen Ergebnis der Messung verteilt. Die Piloten in der zweiten Hälfte der Rangliste erhalten zwischen 500 und 0 Punkten, proportional zu ihrem Rang in dieser Aufgabe.

Hat ein Pilot Regeln verletzt, werden ihm Strafpunkte von seinem Ergebnis abgezogen. Die Summe der Punkte aus allen Aufgaben ergibt das Endergebnis.