

Der Crazy Waypoint Challenge 2022 (CWC 22)-Infos und Tipps - V03

Hier zunächst einige Infos zum "Crazy Waypoint Challenge 2022" ("CWC22") und was dieser mit dem Jahreswettbewerb "Virtual Offline Contest 2023" ("VOC 23") des Aeroclub | NRW zu tun hat.

Der "Virtual Offline Contest 2023" ist ein im Januar 2023 beginnender monatlicher, virtueller Wettbewerb des AEROCLUB | NRW. Mit Hilfe des realistischen Segelflug-Simulationsprogramms Condor 2™ können im Internet monatlich zwei Aufgaben (Standard- und Expert-Level) heruntergeladen werden. Die Wettbewerbsteilnehmenden entscheiden selbst, welche Flüge sie zur Auswertung im Condor Club hochladen. Alle Informationen und Hintergründe zum Jahreswettbewerb VOC 23 gibt es als Info zum Download auf der Homepage des Aeroclub | NRW (<https://www.aeroclub-nrw.de/>).

Der "Crazy Waypoint Challenge" ist als Training für den eigentlichen Wettbewerb im kommenden Jahr gedacht. Deshalb gibt es bereits jetzt 10 kurze Flüge zum "Crazy Waypoint Challenge 2022" im Condor Club zum Download. Am besten die IDs (s. u.) benutzen! Anders als beim Jahreswettbewerb ist für die

Teilnahme am "Crazy Waypoint Challenge" keine Anmeldung beim AEROCLUB | NRW nötig.

Was den CWC 22 von anderen Tasks unterscheidet ist die Tatsache, dass es nur Gleitflüge sind, bei denen spezifische Fertigkeiten trainiert werden sollen. Thermik, Wellen, Hangaufwind, Wind, Wetter und Turbulenz fehlen komplett. Deshalb sprechen wir auch nicht von Tasks sondern nur von Flügen. Es wird "lediglich" die Höhe abgeglitten und bis zu 13 Waypoints umrundet oder durchfliegen. Es fängt ganz harmlos an mit nur einem Waypoint...

Die Trainingsziele sind

1. Präzises Fliegen. Manche Fenster sind schon ganz schön klein...
2. Gebrauch des PDA. Ohne blitzschnelles Umschalten zwischen Screens 1, 2 oder 3 und Interpretation der dortigen Angaben sind die Aufgaben nicht lösbar.
3. Wir garantieren, dass alle ihre fliegerischen Fähigkeiten verbessert haben werden, nachdem sie sich durch die Aufgaben durchgebissen haben.

Es macht einen Riesen-Spaß, obwohl die Flüge bisweilen schwierig sind!!!

Alle 10 Flüge des CWC22 können ab sofort im Condor Club heruntergeladen werden. Am besten die IDs benutzen. (Stand der Angaben: 08.11.2022)

CWC-Nr.	ID (Condor Club)	Titel (Gemäß Regeln auf Englisch)	Länge (km)	Schnellster Flug (km/h)	Dauer (Minuten/Sek)	Landscapes
01	ATUXY	Just one Waypoint...-	04,99	225,17	01:20	Slovenia
02	YSUXY	Small Triangle	09,67	164,58	03:32	
03	YTUXY	Excursion to Ambri	22,67	208,65	06:31	AA2 (Arc Alpin 2)
04	USUXY	Invisible Waypoints	05,03	173,29	01:45	Slovenia
05	ESUXY	Let's try Windows	05,03	209,73	01:26	
06	ASUXY	First Confusing-Zig-Zag	11,92	161,59	04:25	
07	YRUXY	Speed-Spiral	09,26	260,76	02:08	
08	URUXY	Second Confusing Zig-Zag	19,99	131,61	09:07	
09	ERUXY	Third Confusing Zig-Zag	08,83	192,59	02:45	
10	ARUXY	FINAL TEST	49,99	162,77	18:26	AA2 (Arc Alpin 2)

Alle Testflüge nur mit Std. Cirrus ohne Wasserballast. Daher ist nur der Cirrus zugelassen. Nur Aufgaben, die folgenden Text unter dem Aufgabentitel haben, sind authentisch: *Proposed by Reinhold Röder* oder *Ben Fest* oder *Jan Sellerbeck*. Außerdem haben alle Flüge diese Screenshots zur Identifizierung beim Download im Condor Club:



Beim Jahreswettbewerb VOC 23 sind die Tasksetter dieselben und es werden zur Authentifizierung ähnliche Screenshots zum Einsatz kommen.

Hier geht' weiter ►

Die "Challenges" sind keine Tasks wie üblich. Es geht nur um das Können des Piloten. Deshalb fehlen Thermik, Hangaufwind, Wellen, Wind, Wolken und Turbulenz komplett. Jede Challenge besteht nur aus einem Gleitflug mit bis zu 15 Waypoints (Turnpoints). Es ist nur der Standard Cirrus erlaubt, da dieses Flugzeug mit Sicherheit bei jedem vorhanden ist.

Beim CWC sind Spaß und Abwechslung garantiert. Aber vor allem exzellentes Training. Sehr kurze Flüge werden Ihre fliegerischen Fertigkeiten trainieren und verbessern. Tadellose Beherrschung Ihres Seglers und der perfekte Gebrauch und Interpretation des PDA werden zum Erfolg führen. So ist es z. B. sehr oft nötig zwischen den Screens 1, 2 oder 3 Ihres PDA blitzschnell hin- und herzuschalten. Screen 4 wird beim CWC nicht benötigt, da es keinen Wind gibt.

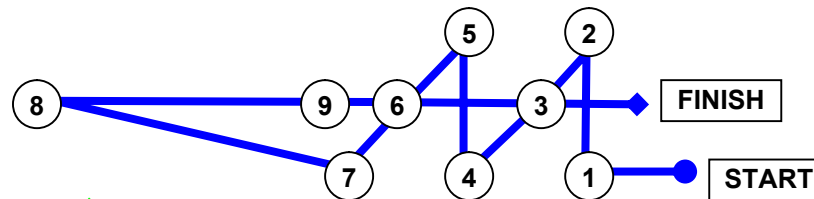
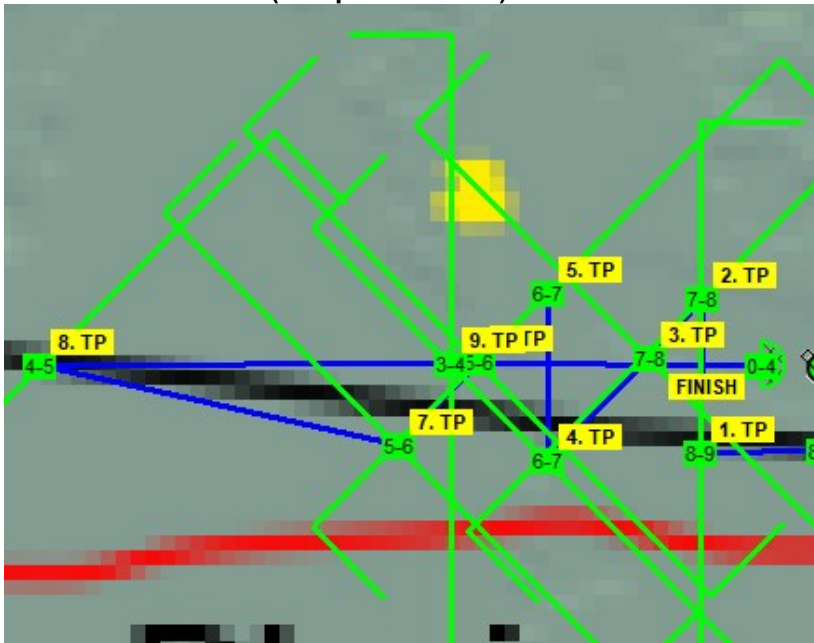
Wir beginnen so einfach wie möglich: Nur ein Wendepunkt (CWC-01, ID: ATUXY). Aber sogar dieser einfache Flug sollte wiederholt geflogen werden, um zu sehen, ob Sie Ihre Geschwindigkeit verbessern können. Und jedes Mal, wenn Sie schneller werden, müssen Sie zwangsläufig etwas gelernt haben.

Spätere CWC-Flüge werden schwieriger: Bis zu 13 Waypoints plus 1 Start- und ein Zielfenster, sehr kleine oder sehr breite Fenster, völlig unsichtbare oder sehr spät sichtbare Waypoints und vieles mehr. Nicht vergessen: Die Taste "J" gleich zu Beginn zweimal drücken, damit die Waypoints sichtbar werden und beschriftet sind.

Nachdem Sie alle CWC-Flüge erfolgreich beendet haben, werden Sie eine Menge gelernt haben. Wir garantieren, dass Sie bei unserem *Virtual Offline Contest* oder jeder anderen Task mit besseren Chancen starten werden. **CWC lohnt sich wirklich!**

Wenn Sie auf einige Flugkarten schauen, werden Sie es vielleicht zu verwirrend finden und Ihnen die Flüge nicht durchführbar erscheinen. Deswegen auch die Titel "*Confusing Zig Zag*" bei einigen Flügen. Oft sieht die Landkarte aber schlimmer aus als die Realität beim Flug. Deshalb sind wir sicher, dass jeder alle Challenges fliegen kann. Damit es klappt, gibt es nachfolgend noch einige Tipps.

Alles halb so wild!!! (Beispiel: CWC-06)



So sieht die Strecke wirklich aus. Nur einige scharfe Kurven durch markierte Fenster in angegebenen Höhen...

Diese Zeichen sind wichtig, denn sie zeigen die Durchflugrichtung am Wendepunkt an. Bei diesem Beispiel muss das Fenster aus Nord-Ost Richtung Süd-West durchflogen werden. Aber auch Kurse zwischen 316° und 134° wären noch zulässig...

R.Roeder turned 03.

Diese Meldung gibt es beim Durchflug in der falschen Richtung...



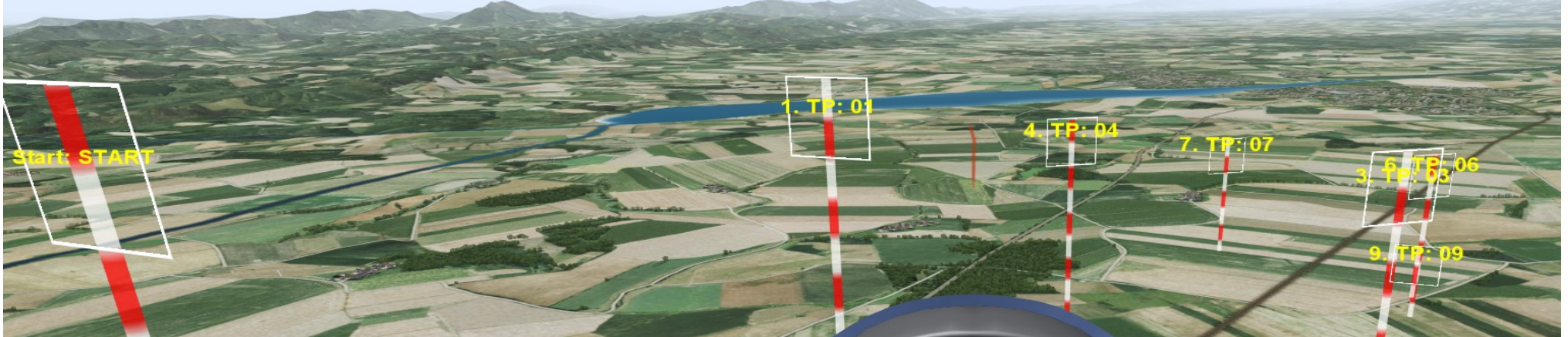
Der nächste zu durchfliegende Wendepunkt ist immer Rot. Bei erfolgreichem Durchflug gibt es eine akustische Bestätigung und die Farbe wechselt auf Grün.



Beispiel: Der Wendepunkt 5 ist zwischen 600 und 700 Meter hoch. Das ist die Höhe auf dem Höhenmesser!

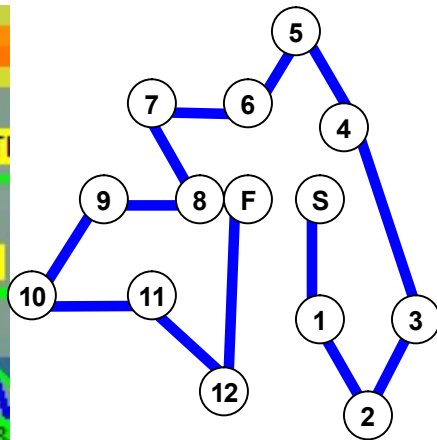
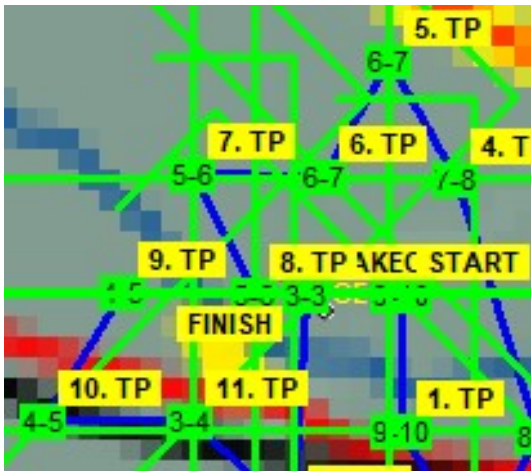
Hier geht' weiter ►

Tatsächlich sind meist nur wenige Waypoints zu sehen, da der Sichtbereich auf wenige km reduziert wird. Dadurch wird es übersichtlicher! Oder schwieriger...

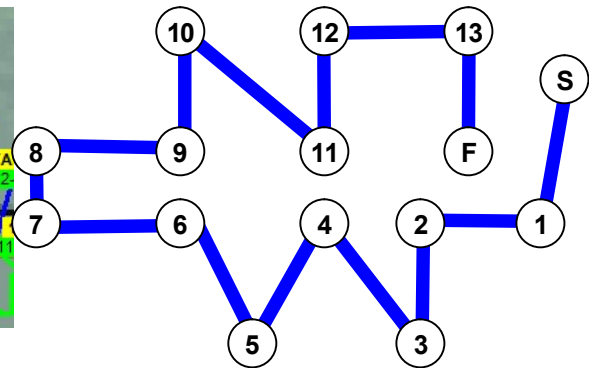
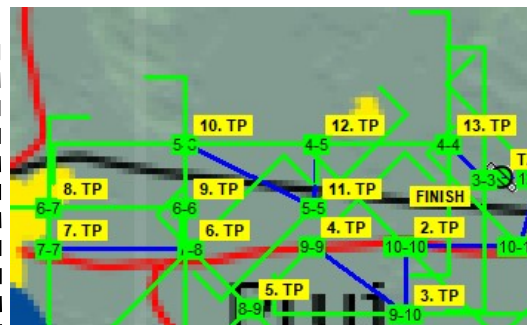


Noch 2 Beispiele:

CWC-09



CWC-08



Noch etwas: Wer sich wundert, warum die Aufgabe nicht zählt, ist vielleicht zur falschen Zeit durch das Startfenster geflogen. Das kann entweder zu früh (Anzeige noch nicht verschwunden) oder zu spät sein (Durchflug nach Ablauf der gezeigten Zeit).

RACE IN: 00:00:41

START GATE CLOSING IN: 00:04:58

Die Zeiten sind in den Aufgaben unter dem Reiter "Task" angegeben (Race in und Time Window) und werden oben links auf Eurem Monitor eingeblendet.

Hier geht' weiter ►

Anzeigen des PDA

PDA Screen 1

TASTE 1
FLUGWEG

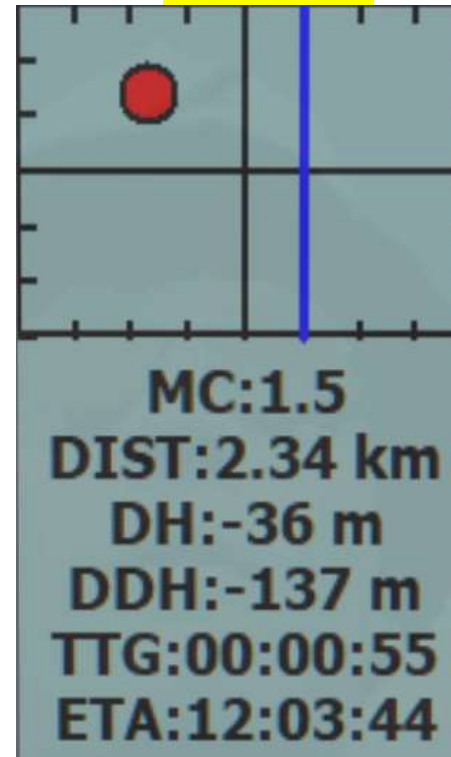
- Anzeigebereich (oben links): 1 bis 409 km
- Anzeige der Strecke (blau), Start, Finish u. Wendepunkten (TP) und deren Höhe.
- Taste 1 drücken: Topografie ein-/aus
- **Situation hier:**
Start (Take Off) war in Ohlstadt. Wir (weisses Flugzeug) sind auf dem Weg zum Startfenster. Dieses ist zwischen 1500 - 1600 m hoch (Identisch mit Höhenmesser). Das Fenster steht auf ROT = nächster anzufliegender Punkt. Bei erfolgreichem Durchflug akustisches Signal und Wechsel auf GRÜN. Der spätere Endanflug erfolgt aus östlicher Richtung. Das Zielfenster (FINISH) ist zwischen 700 bis 800 m hoch (7-8)
- Mit + und - (Numpad) kann die Anzeige aller Screens vergrößert oder verkleinert werden.

PDA Screen 2

TASTE 2
KURS

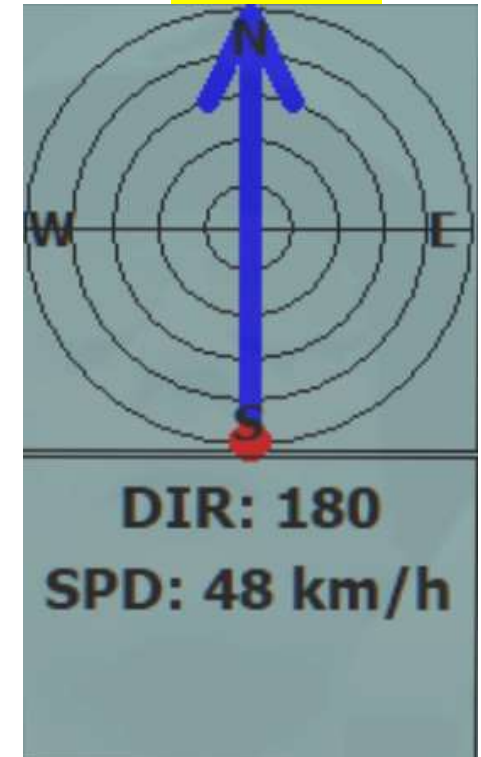
- **TO: 01** (Name des nächsten Ziels)
- **Schwarzer Punkt** (Lages des nächsten Ziels. Hier: nach links korrigieren)
- **BRG**= Bearing= SOLLkurs zum Ziel/WP
- **HDG**= Heading= ISTkurs zum Ziel/WP
Hier: Korrektur nach links um 20° nötig
- **DIST**= Entfernung zum Ziel/WP
- **VMG**= Velocity made good=Vg
Beeinflusst durch Wind und Heading. Bei 90° Kursabweichung ist die VMG = 0 km/h
- **TTG***= Time To Go = Flugzeit bis zum Ziel
- **ETA***= Estimated Time of Arrival = Geschätzte Ankunftszeit
(* = bei der aktuellen Geschwindigkeit)

PDA Screen 3

TASTE 3
ENDANFLUGRECHNER

- **Roter Punkt über der Mittellinie**
Zu niedrig, langsamer fliegen
- **Roter Punkt unter der Mittellinie**
Zu hoch, schneller fliegen
- **MC** = eingestellter McCready Wert
(Hier: 1,5 m/s)
- **DIST** = Entfernung zum Ziel/WP
- **DH** = Aktuelle Höhe über/unter Ziel/WP
- **DDH** = geschätzte Ankunfthöhe
- **TTG** = Time To Go = Flugzeit bis zum Ziel
- **ETA** = Estimated Time of Arrival = Geschätzte Ankunftszeit
- Tasten **Bild ↑** und **Bild ↓**=
 - Anzahl der restlichen WP
 - Gesamtkilometer bis zum Ziel
 - ETA am Ziel.

PDA Screen 4

TASTE 4
WINDROSE

- **Windrose mit Windrichtung und Stärke**
Hier: Wind aus 180° mit 48 km/h)
Trotz Voreinstellung der Richtung und Stärke kann der Wind variieren und nimmt i. d. R. mit der Höhe zu.
- Taste 4 nochmals drücken:
 - Die **Thermikhilfe** zeigt den Flug mit einer Spur in verschiedenen Farben an, um die vertikale Geschwindigkeit darzustellen, was beim Zentrieren helfen soll oder beim Lokalisieren einer Welle. Nur bedingt tauglich.