Marker

Mit einem Marker wird ein Meßpunkt für ein Wettbewerbs-Ergebnis eines Teilnehmers festgelegt. In der Praxis sieht das so aus, dass entweder ein physikalischer Marker abgeworfen wird oder ein elektronischer Marker gesetzt wird.

Physikalischer Marker

Ein physikalischer Marker ist ein Marker den man in die Hand nehmen und werfen kann. Er besteht aus einem Stoffstreifen und einem Sandsäckchen zur Beschwerung. Fahne und Gewicht sind so zu bemessen, dass der Marker ausreichend schnell sinkt um nicht allzuweit abgetrieben zu werden, andererseits aber nicht so schnell dass er jemand verletzen kann. Für offizielle Wettkämpfe der FAI oder ihrer Mitgliedsverbände ist der zu verwendende Marker im *Competition Organizer Handbook* (COH) definiert. Dieses kann auf der Homepage der FAI heruntergeladen werden: www.fai.org>ballooning>Dokuments>Event Organisers

Physikalischen Marker absetzen

Es gibt zwei Möglichkeiten einen physikalischen Marker abzusetzen - werfen oder fallenlassen. Fallenlassen darf man einen Marker immer, werfen nur wenn es in der Aufgabenbeschreibung erlaubt wird. In beiden Fällen muss der Marker vollständig entrollt sein. Fallenlassen wird meistens bei von der Wettbewerbsleitung vorgegebenen Zielen vorgeschrieben, es soll die Fähigkeit des Piloten den Ballon zu steuern bewertet werden, und nicht seine Fähigkeiten im Weitwurf. Werfen wird häufig bei selbstgewählten Zielen erlaubt, wo nicht sichergestellt ist dass Offizielle der Wettbewerbsleitung den Markerabwurf beobachten können, und was man nicht kontrollieren kann, kann man auch nicht regeln.

Aber auch zum Absetzen des Markers gehört Geschick. Je höher der Ballon zum Zeitpunkt des Absetzen des Markers ist, desto länger dauert der Fall des Markers, und umso weiter kann er vom Wind abgetrieben werden. Auch muss man bedenken, dass der Marker nicht vom Absetzpunkt senkrecht zu Boden fällt, sondern mit dem Wind weiter wandert. Ideal ist es, wenn man in Bodennähe über das Zielkreuz fährt und den Marker gezielt absetzen kann.

Elektronischer Marker

Ein elektronischer Marker ist eine Markierung in der Logdatei einer Ballonfahrt. In bestimmten von der FAI für Ballonwettfahrten zugelassenen Loggern gibt es die Möglichkeit, einen Markerabwurf durch Tastendruck zu simumlieren. Man könnte natürlich auch einfach den nächsten Punkt zum Ziel, den der Logger aufgezeichnet hat, zur Auswertung nehmen. Der elektronische Marker bzw. simulierte Markeraufwurf stellt den Piloten jedoch vor die zusätzliche Herausforderung, nicht nur möglichst dicht an das Ziel heranzufahren, sondern auch noch einzuschätzen, wann er dem Ziel am Nächsten ist.

Mit elektronischem Marker Abwurf simulieren

Theoretisch ist der simulierte Abwurf mit dem elektronischen Marker ganz einfach: Man drückt einfach sobald man dem Ziel am Nächsten ist, die entsprechende Taste am Logger. Ganz so einfach ist es dann doch nicht, denn man muss auch richtig einschätzen wann man dem Ziel am Nächsten ist. Und bei Zielen an denen auch physikalische Marker abgesetzt werden können, gibt es in der Regel einen Malus wenn der elektronische Marker verwendet wird. Oder der Marker wird nur unterhalb einer bestimmten Fahrthöhe gewertet, oder dreidimensional eingemessen.

From:
https://www.de.balloonwiki.org/ - **BalloonWiki**

Permanent link:
https://www.de.balloonwiki.org/doku.php/mike/marker

Last update: **2017/04/01 19:23**