

Schweizer Segelrundflug (V2.5.5)

Flug erstellt am 09.06.2019 (Letzte Änderung 29.09.2023, GPS-Fehler behoben.)

Geschätzte Flugdauer 2h

Schwierigkeitsgrad: Leicht - schwer (zu Beginn wählbar)

Aufgabe: Segle einen Rundflug auf Zeit in den Schweizer Bergen.

Voraussetzung: Segelflugzeug (Idealerweise die DG-202 und die DG-800S-18 von Wolfgang Piper <https://www.fsglider.de>)

Kompatibilität: Der Flug ist voll kompatibel mit dem Landschafts-Addon "Switzerland Professional". Das Addon ist zwar alt, trotzdem sieht damit die Schweiz "schöner" aus.

Anmerkung: Zu Beginn des Fluges solltest du **Thermik Anzeige deaktivieren** und **Flugzeugschäden aktivieren**. (Siehe weiter unten)
Falls vorhanden: CumulusX deaktivieren!

Einleitung

Du befindest dich im Anflug zum Startpunkt des Rundfluges.

Du segelst von Bad Ragaz, vorbei an Chur den "Lenzerheidepass" hoch. Von Lenzerheide / Vallbella geht es weiter nach Tiefencastel, dem Albulatal entlang nach Thusis, via San Bernardino Richtung Bellinzona. Vor Bellinzona geht es nach Norden, der Gotthard-Autobahn entlang, vorbei an Biasca über den Gotthardpass. Vom Oberalppass geht es weiter nach Osten dem Vorderrhein entlang, bis die Route nach Norden über den "Bündner Vorab" (Berg 3028 m.ü.M.) Richtung Glarus abzweigt. Dem Walensee entlang kommt man abschliessend zurück nach Bad Ragaz.



Start

Zu Beginn ist der Flug Eingefroren.

Das ist ein spezieller Modus, bei welchem du einfach Virtuell in der Luft hängst und alles für den Start vorbereiten kannst.

Nicht zu verwechseln mit dem Pause-Modus, da ist die Simulation schlicht unterbrochen.

Nutze also diesen Modus, um die Klappen der DG-202 auf -8 (erste Stufe Negativklappen) zu stellen und die Trimmung auf -0.5 (mein Erfahrungswert für 150km/h | 80 Knoten)

Wähle nun, ob du mit, oder ohne Hilfe fliegen willst.

1) Thermik, Vögel und Infos:

- Thermik-Spiralen deuten nur an, wo Thermiken sind. Wenn du also in grosser Höhe Thermik siehst, flieg da hin, die Thermik wirkt bis zum Boden, sie zeigt nur ungefähr das obere Ende der Thermik.

- Vögel zeigen Thermiken und Hangaufwinde an. Ich habe die Vogelschwärme übertrieben gross (und mit jeweils 28 Vögeln)

dargestellt, damit man diese überhaupt aus nützlicher Entfernung erkennen kann.

- Infos: Hier wird dir einfach erzählt, über welche Ortschaft du gerade fliegst und gelegentlich wird auch gesagt, wie hoch der jeweilige Aufwind wirkt.

2) Vögel:

Nur Vögel zeigen Thermiken und Hangaufwinde. Schau dich also immer um, ob du irgendwo Vögel siehst. Ich weiss, sehr unrealistisch, dass bei jedem Aufwind Vögel sind...

3) Ohne Hilfe:

Beim Hangaufwind sind Vögel, ansonsten haben die Vögel heute frei, such dir deine Thermiken selber... Unfair schwer? Stimmt! Aber wer erwartet, dass bei jeder Thermik auch Vögel fliegen?

Anschliessend wähle einen Segler:

Flugzeugwahl:

Du hast die Wahl zwischen den Seglern DG-202 und DG-800S-18 (sofern installiert), oder einem beliebigen anderen Segler.

Es ist auch jedes Motorflugzeug möglich, falls du keinen Segler hast, die Runde aber trotzdem mal fliegen willst.

Zum Schluss wähle die Stärke der Aufwinde:

Leicht = Starke Aufwinde

Normal = Normale Aufwinde

Schwer = Schwache Aufwinde

Zufall = Zufällige stärke und Orte der Aufwinde

Beim durchfliegen des grünen Tores startet der Timer. Versuche einen neuen Streckenrekord aufzustellen.

Anmerkung: Zu Beginn des Fluges solltest du:

- **Thermik Anzeige deaktivieren:**

Stell unter Options, General, Weather "Thermal visualisation" auf None.

Schematic verwirrt nur, weil die Spiralen bei Auf- und Abwinden dargestellt werden.

- **Flugzeugschäden aktivieren:**

Stell unter Options, General, Realism "CRASHES AND DAMAGE" auf "Detect crashes an damage".

Aus technischen Gründen ist das beim Flugstart auf "Ignore crashes an damage" gestellt.

Interessantes zu Seglern

Jedes Flugzeug hat ein anderes Gleitverhältnis.
1:10 bedeutet, dass auf 10m Strecke 1m Höhe verloren wird.

Natürlich sind Klappenkonfiguration, Fluggeschwindigkeit, Gewicht, Wind und viele andere Faktoren wichtig.
Aber je höher das Gleitverhältnis, desto besser und weiter kann man segeln.

Die Gleitleistung spielt beim Fliegen in der Thermik kaum eine Rolle. In Thermik ist es unwesentlich, ob man nach 3 oder 4 Kreisen 300 Meter Höhe gewinnt. Für Talquerungen oder Streckenflüge mit Gegen-, Auf- und Abwind spielt es hingegen eine Rolle, ob man nach drei Kilometern Flug 100m Höhe mehr verloren hat, oder die nächste Thermik noch erreicht.

Das Gleitverhältnis der Segler:

DG-202 1:42.5 (bei 110km/h | 60 Knoten)

DG-800S-18 1:52 (bei 110km/h | 60 Knoten)

Mit der DG-800 sollten also bessere / schnellere Zeiten möglich sein.

Zum Vergleich (Angaben ohne Gewähr!):

Einmotoriges Flugzeug ca. 1:10

Boing 747 in Reisekonfiguration ca. 1:8

Gleitschirm ca. 1:9.5

Wettkampf Gleitschirm ca. 1:12

Hängegleiter (Deltasegler) ca. 1:20

Adler (Vogel) ca. 1:20

Haussperling (Vogel) ca. 1:5

Ringeltaube (Vogel) ca. 1:9

Ich hoffe, dir hat dieser Flug Spass gemacht, wenn ja, gib doch bitte eine Rückmeldung an p3d@andi20.ch . Auch Fehlermeldungen (Schreibfehler, falsche Angaben, usw.) an p3d@andi20.ch senden, ich freue mich über jede Rückmeldung.