

Die inoffiziellen Winterspiele für Koax-Helis

(c) Andreas Fischer .2008/2009/2010



Die Idee

Officecup und Rescuecup gab's alles schon, und die Frage bleibt, was man sonst noch alles für Wettkampfdisziplinen mit Koax-Helis durchführen könnte, speziell auch auf kleinem Raum, wie er typischerweise in Privatwohnungen und Hobbykellern zur Verfügung steht. Hier soll allmählich eine kleine Sammlung von Vorschlägen und Anregungen entstehen, was man mit dem Lama und anderen Koaxen so alles anstellen kann, um langweilige Winterabende mit Gleichgesinnten spannender zu machen. Speziell auch der Blade mCX wird hier verstärkt eine Rolle spielen.

Historie

Die ersten Lamalympics haben wir (noch nicht unter diesem Namen) im Dezember 2007 veranstaltet. Leider fehlte mir die Zeit, das zu dokumentieren.. Damals hatten wir 4 Teilnehmer und 4 verschiedene Disziplinen. Im Januar 2009 traten dann erneut 4 Koax-Verrückte zum Vergleichsfliegen in Andis berühmtem Keller zusammen. Die Wettkampf-Fläche beträgt dabei lediglich etwa 2.8x3.5m, bei bescheidenen 2.2m Raumhöhe. Diesmal war die Videokamera griffbereit. Zuletzt fand ein Treffen im Dezember 2009 statt, davon das folgende Video

Das aktuelle Video vom Dezember 2009

Ok, zugegeben, ein mSR ist kein Koaxheli und passt damit streng genommen eigentlich nicht ins "Beuteschema" von Andis Lama-Zoo, und ein mCX ist kein Lama - aber man sollte nicht immer nur an alten Zöpfen hängen und offen für neues Spielzeug sein. Darum gibts unter dem Motto "Die Blademänner sind zurück" die Neuauflage der Lamalympics mit ausgiebigem Einsatz.

Technische Voraussetzungen

Im Gegensatz zu den Formulierungen von Officecup und Rescuecup möchte ich, was die Koaxe angeht, eigentlich weitgehend herstellerunabhängig arbeiten. Für einige Disziplinen genügt deshalb ein ganz normaler Koax ohne weitere Umbauten. Ein auslösbarer Lasthaken ist manchmal hilfreich, aber nicht erforderlich. Es gibt aber auch einige Disziplinen, bei denen spezielle Anbauten erforderlich sind, z.B. beim Vertidart und beim Kampfpinkeln. Die technische Beschreibung dieser Umbauten findet ihr alle im [Lama-Zoo](#). Mein neues Lieblingsspielzeug ist der Blade mCX. Aufgrund seiner geringen Größe und guter Crashresistenz ist er für einige Disziplinen besonders gut geeignet. Für einige andere Disziplinen ist die geringe Nutzlast und das Fehlen von Zusatzkanälen beim mCX dagegen hinderlich.

Disziplinen:

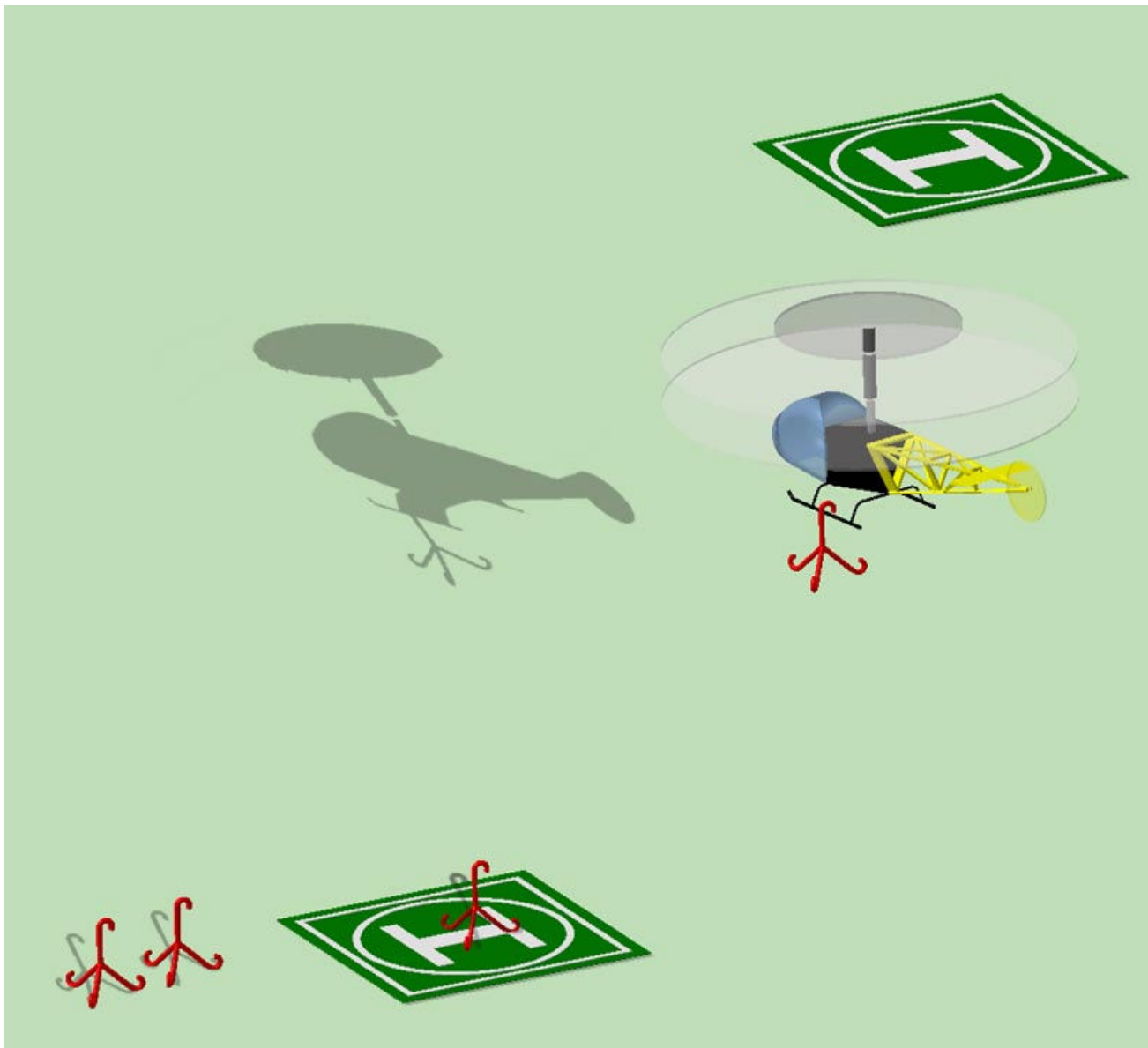
[Pylonschleppen](#) - [Tractor Pulling](#) - [Hoverparcours](#) - [Kegeln](#) - [Kicken](#)

[Pylonrace](#) - [Messagetouchdown](#) - [Vertidart](#) - [Kampfpinkeln](#) - [Synchronparcours](#) - [Pusteparcours](#)

Pylonschleppen

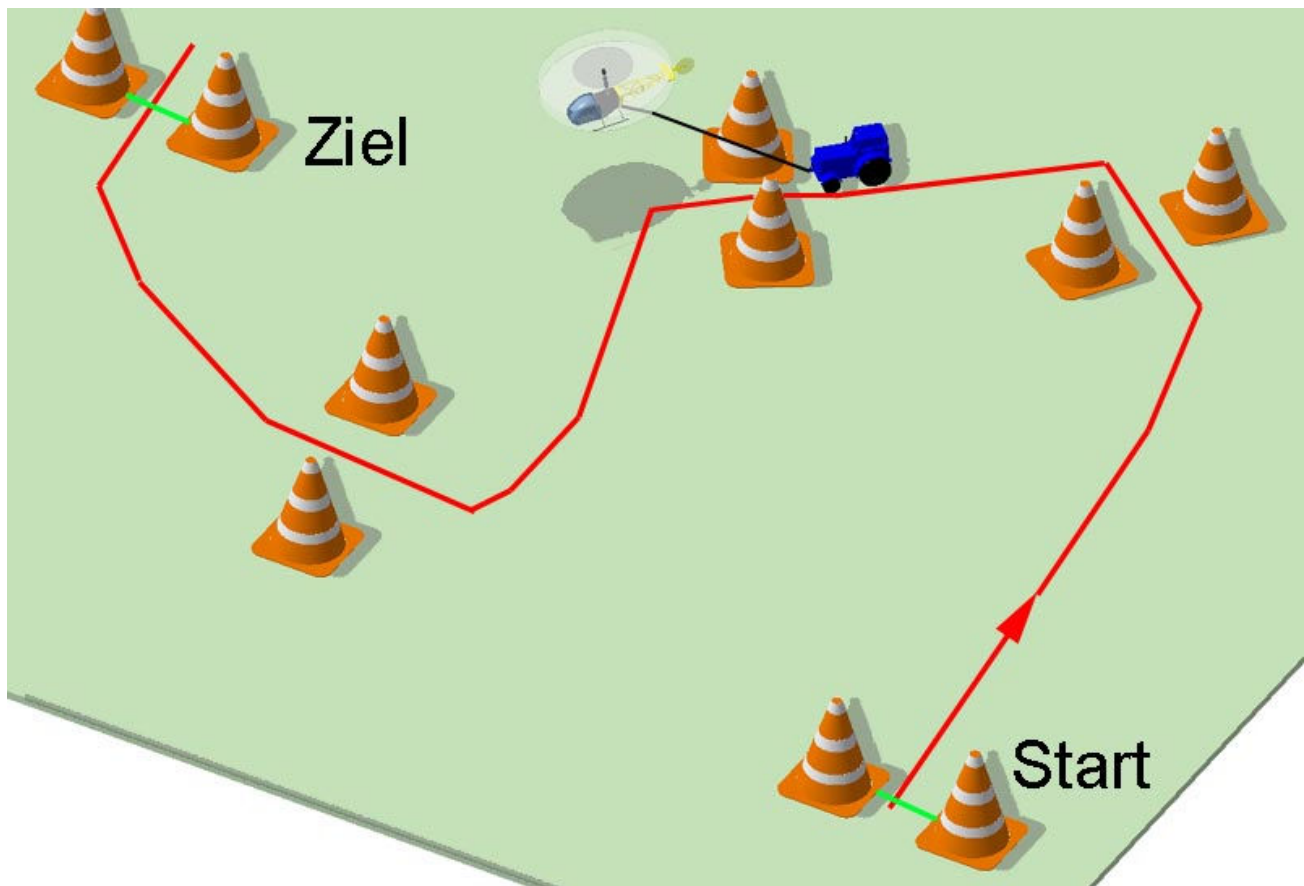
Zutaten: mehrere Drahtpylone, 2 Helipads, Stoppuhr

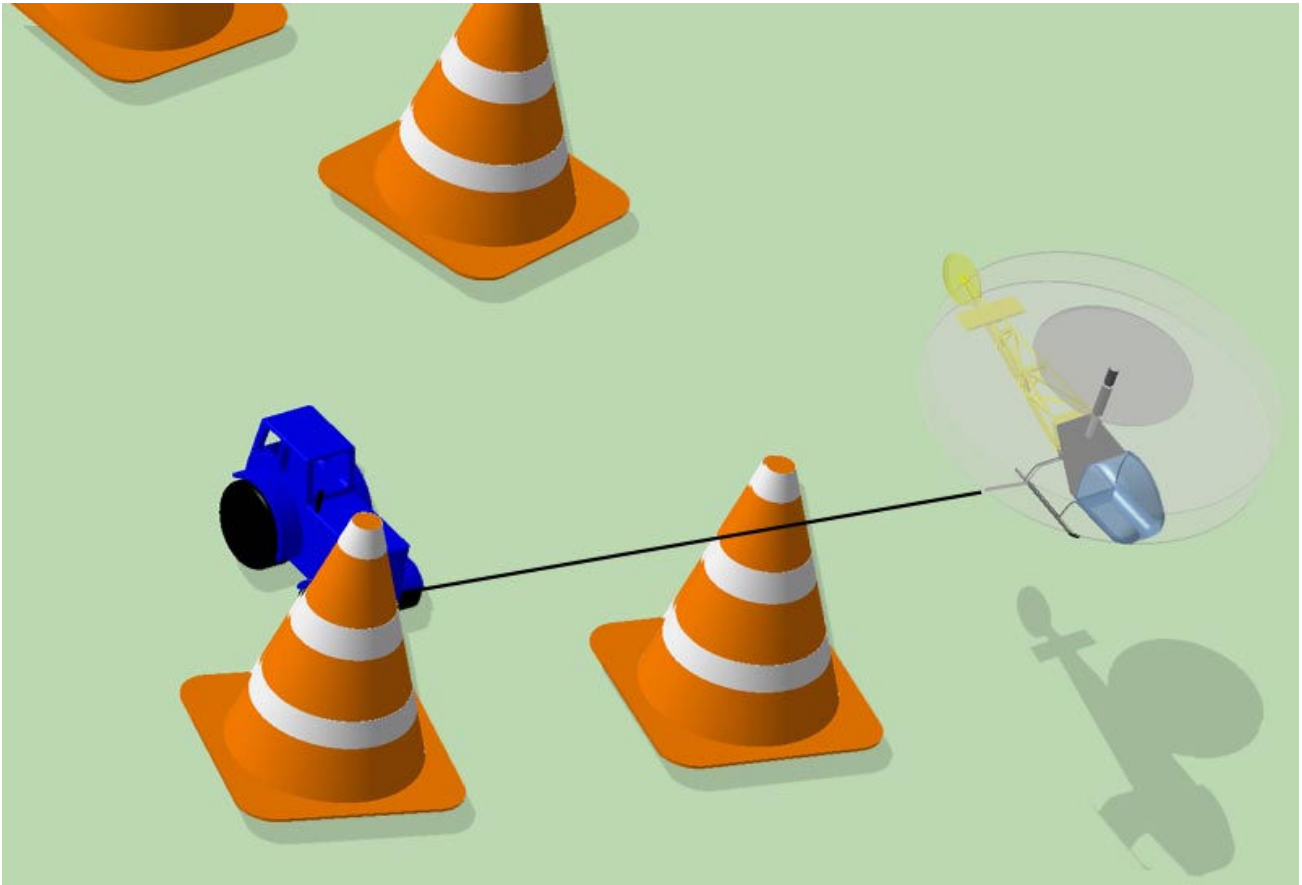
Im Prinzip nichts anderes als eine Übernahme der Schleppaufgaben, die ja auch im Officecup von den "großen" Modellhelis übernommen wurden. D.h. Die Drahtpylone müssen an einem Helipad aufgenommen werden und an einem anderen abgesetzt werden. Ein Helfer stellt jeweils den Pylon am Start-Helipad auf und leert das Ziel-Helipad nach erfolgtem Absetzen. Das Ganze dann gegen die Uhr (Wieviel Zeit für 3 Pylone, oder wieviel Pylone in 2 Minuten Rahmenzeit). Verschärfte Spielarten z.B. durch erhöhte Helipads etc.

**Tractorpulling**

Zutaten: Ein Spielzeugtraktor (Playmobil o.Ä.), Bahnmarkierungen für den Parcours, etwas Nylonschnur, Stoppuhr.
Hilfreich, aber nicht zwingend erforderlich: [RC-Lasthaken](#)

Die Akkulade des Koax-Helis und die Frontseite des Traktors werden mit etwa 70cm Nylonschnur miteinander verbunden. Auf dem Boden wird ein entsprechender Parcours mit 4-6 Toren sowie einer Start- und Ziellinie markiert. Der Traktor wird an die Ziellinie gestellt, der Koax daneben. Auf Kommando "Start" muss nun der Koax-Pilot den Traktor durch den Parcours ziehen und dabei alle Tore durchfahren. Die Zeit bis zum Überfahren der Ziellinie wird gestoppt. Für diese Disziplin braucht man recht viel Platz. Etwas mehr Sicherheit erreicht man, wenn man am Koax die Nylonschnur am auslösbaren Lasthaken einklinkt. Ich habe beim Ausprobieren dieser Disziplin schon mal den Notabwurf gebraucht, um meinen Koax zu retten.



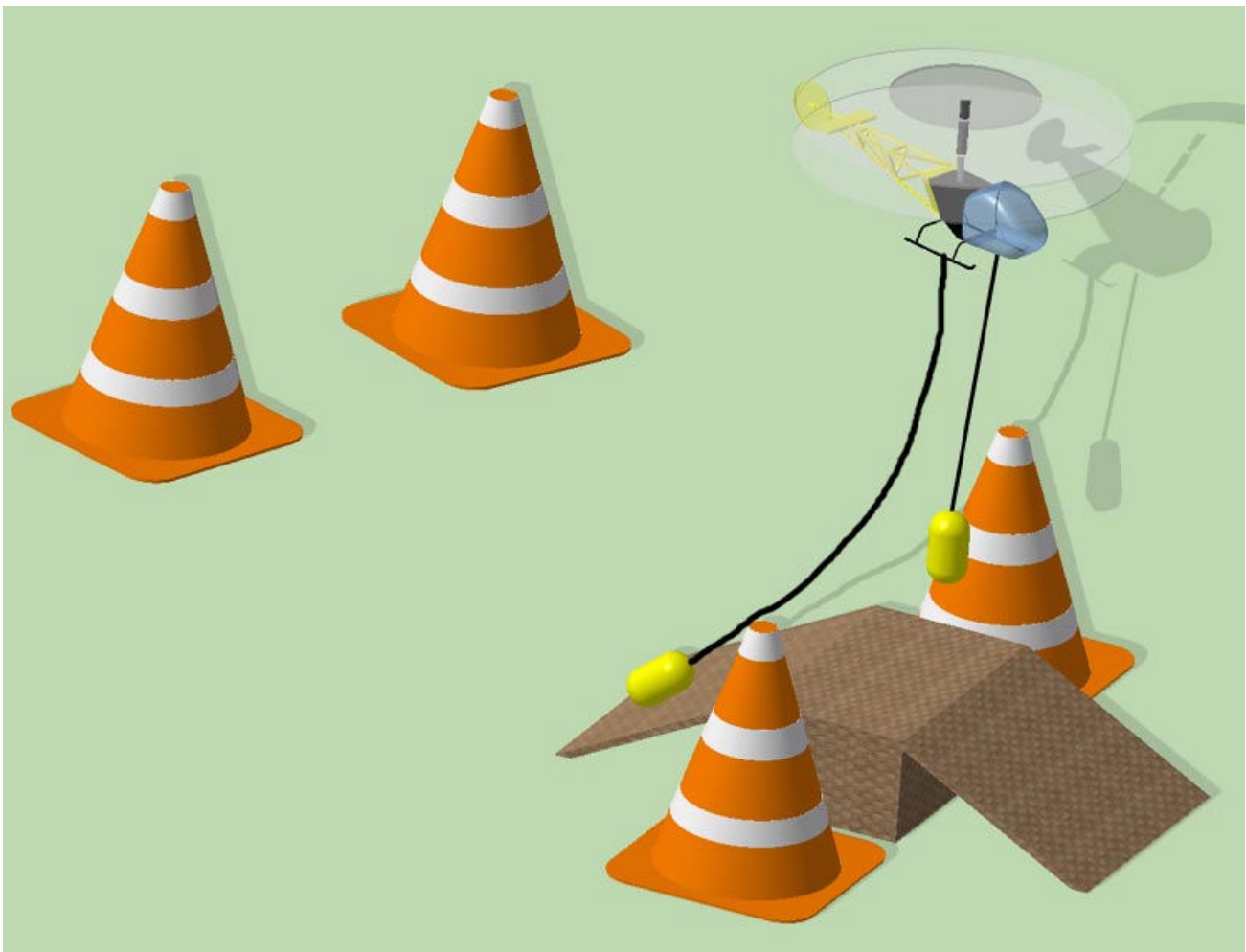


Ein Video...

Hoverparcours

Zutaten: Bahnmarkierungen für den Parcours, Nylonschnur, Gewichte, Stoppuhr

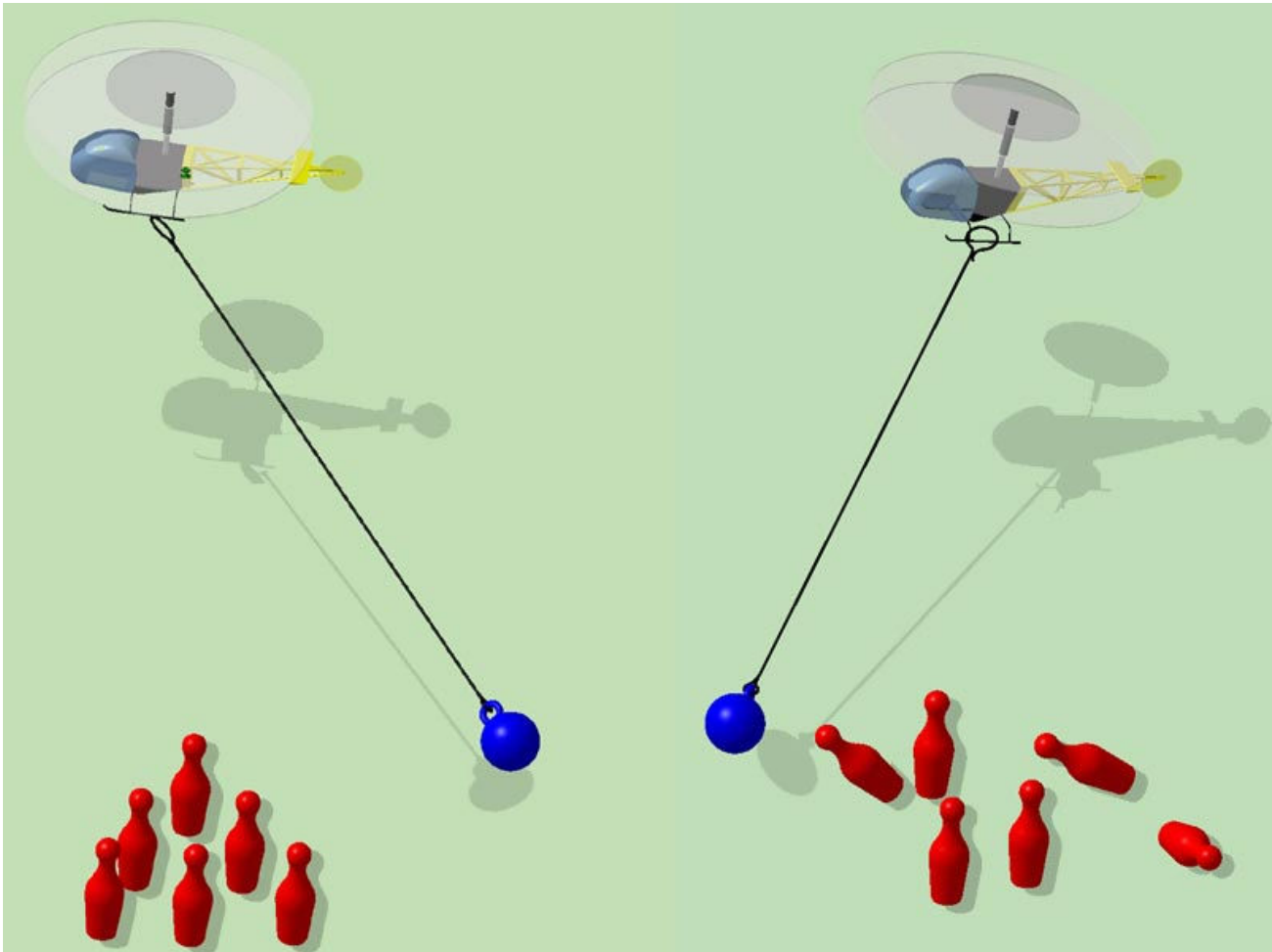
Auch diese Disziplin ist bei den großen Modellhelis abgeschaut, sie ist eine verschärfte Version des Tractorpulling. Man kann im Prinzip den Parcours vom Tractorpulling stehenlassen. Am Koax werden zwei Gewichte (z.B. leere Ü-Eier mit ein paar Muttern als Ballast drin) angebracht - an einer Kufe mit 50cm Seillänge, an der anderen Kufe mit 100cm Seillänge. Die Gewichte müssen durch die Parcours-Tore bewegt werden. das Gewicht am kurzen Seil darf den Boden nicht berühren, das Gewicht am langen Seil darf den Boden nicht verlassen (Zeitstrafe z.B. 10 Sekunden). Das Ganze wieder gegen die Uhr, der schnellste gewinnt. Als verschärfte Variante kann man sich auch einen 3d-Parcours mit ein paar Rampen ausdenken



Kegeln

Zutaten: Mehrere Spielzeug-Holzkegel oder leere Underberg-Flaschen u.Ä., Nylonschnur, Abbruchbirne, Stoppuhr

Die echte Lottodisziplin - wer am unsaubersten fliegt gewinnt, sehr anfängerfreundlich. Man fertigt sich z.B. aus einem leeren Ü-Ei und einem angemessenen Gewicht eine Abbruchbirne an und befestigt diese zentral am Heli. Die Kegel werden im üblichen Dreiecksmuster aufgestellt und müssen mit der Abbruchbirne umgeworfen werden. Das Ganze wieder gegen die Uhr, es empfiehlt sich, eine 1-Minuten-Rahmenzeit zu setzen.



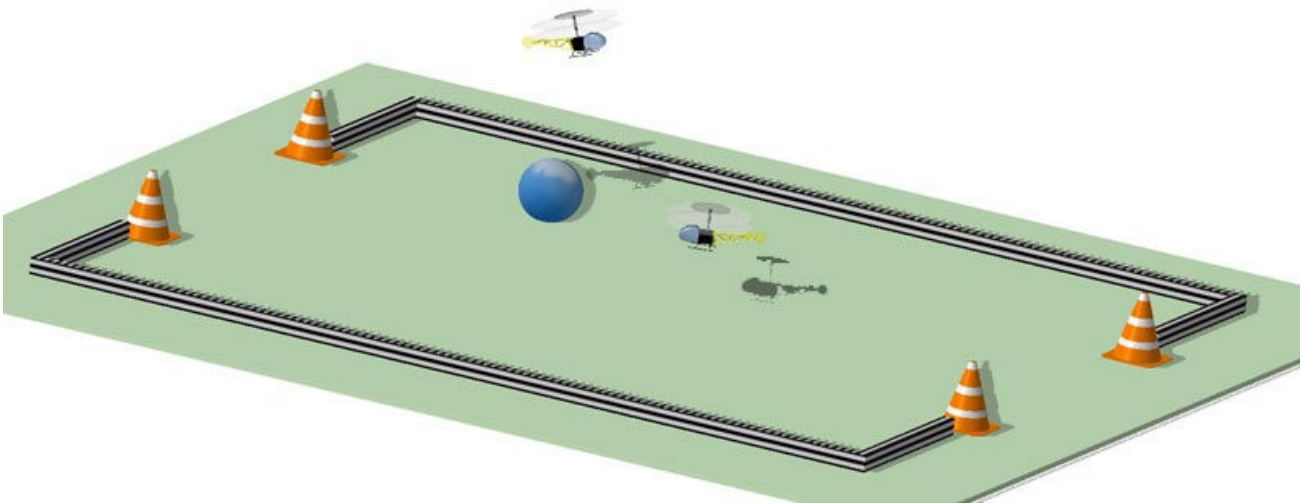
Ein Video dazu findet ihr in der Rubrik "Tractorpulling"

Diese Disziplin ist übrigens auch als "Tischkegeln" mit dem mCX denkbar... davon demnächst auch ein Video.

Kicken

Zutaten: Leichter Schaumstoff- oder Wasserball, Tormarkierung, Banden-Leiste, Stoppuhr

König Fußball regiert... Die Aufgabe lautet, einen Ball per Koax-Heli von einem Anstoßpunkt aus durch die Tormarkierung zu befördern, und zwar berührungsfrei, nur mit dem Rotorabwind. Das ist gar nicht mal so einfach. Der Ball sollte nicht allzu leicht sein. Recht gut funktioniert z.B. ein 30cm-Wasserball, dem man neben der üblichen Luftfüllung noch etwa 70-120ml Wasser einfüllt. Das d ämpft die Rollbewegung und macht die Disziplin spielbarer. Ein "normales" Lama kann darüber hinaus auch einen gewöhnlichen Tennisball über einen glatten Boden pusten. Dafür muss man aber wirklich dicht an den Ball. Man sollte auch unbedingt eine Seitenbande aufbauen, die der Koax überfliegen kann, denn sonst landet der Ball automatisch irgendwann an der Wand, von der man ihn nicht wieder wegbringt. Kanthölzer ab 40mm sind dafür gut geeignet. Die verschärfte und crashintensive Variante lautet, zwei Gegner jeweils mit eigenem Tor GEGENEINANDER antreten zu lassen...mir ist mein Lama dafür zu schade, aber es gibt ja genug "Enthusiasten" da draußen, die vor nix zurückschrecken. Mit den kleinen Blade mCX geht das allerdings zu zweit problemlos und weitestgehend ohne Schäden. Bei dieser Spielart ist es hilfreich, als Tore deutlich breiter zu machen, da sonst der Koax als "Torwart" einfach nur an der richtigen Stelle schweben müsste, um jeden Treffer zu verhindern.

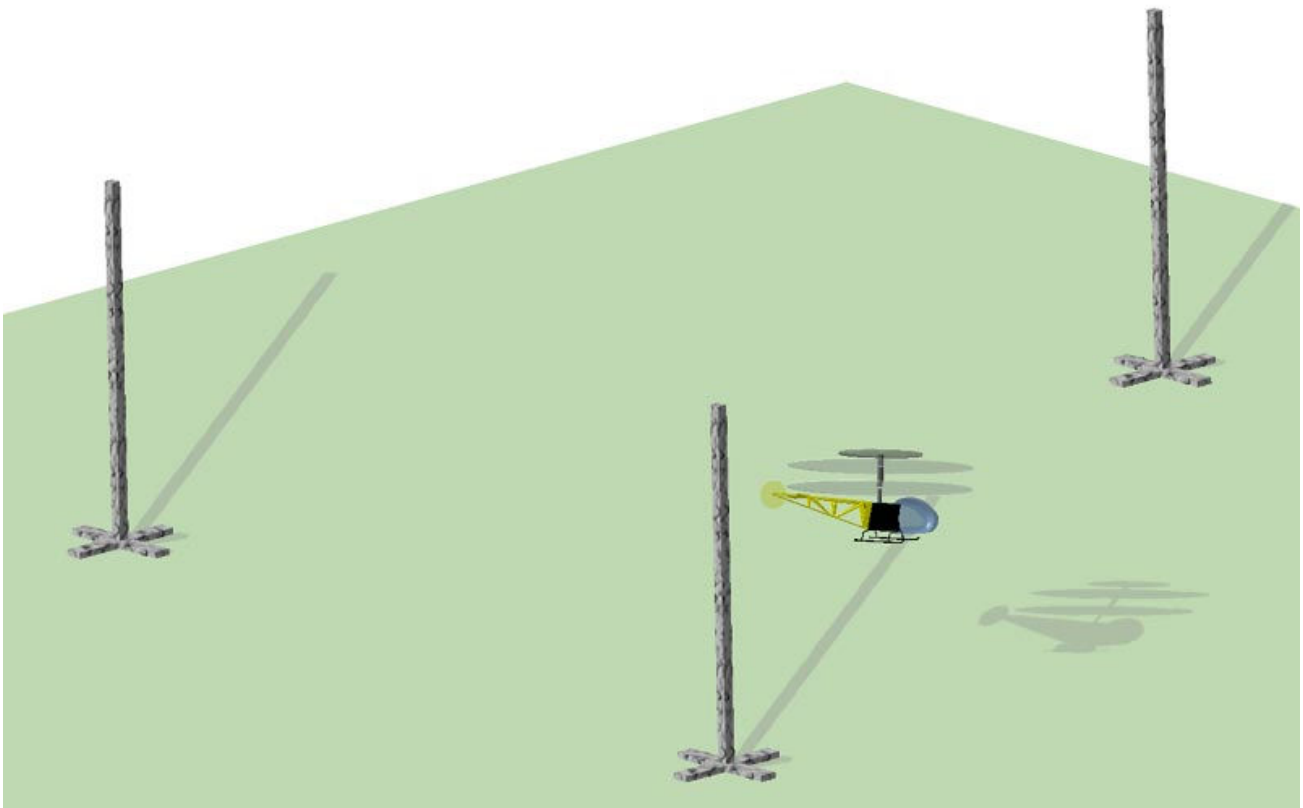


Hier ein Video vom Kicken mit Blade mCX

Pylonrace

Zutaten: Styropor-Pylone, Stoppuhr

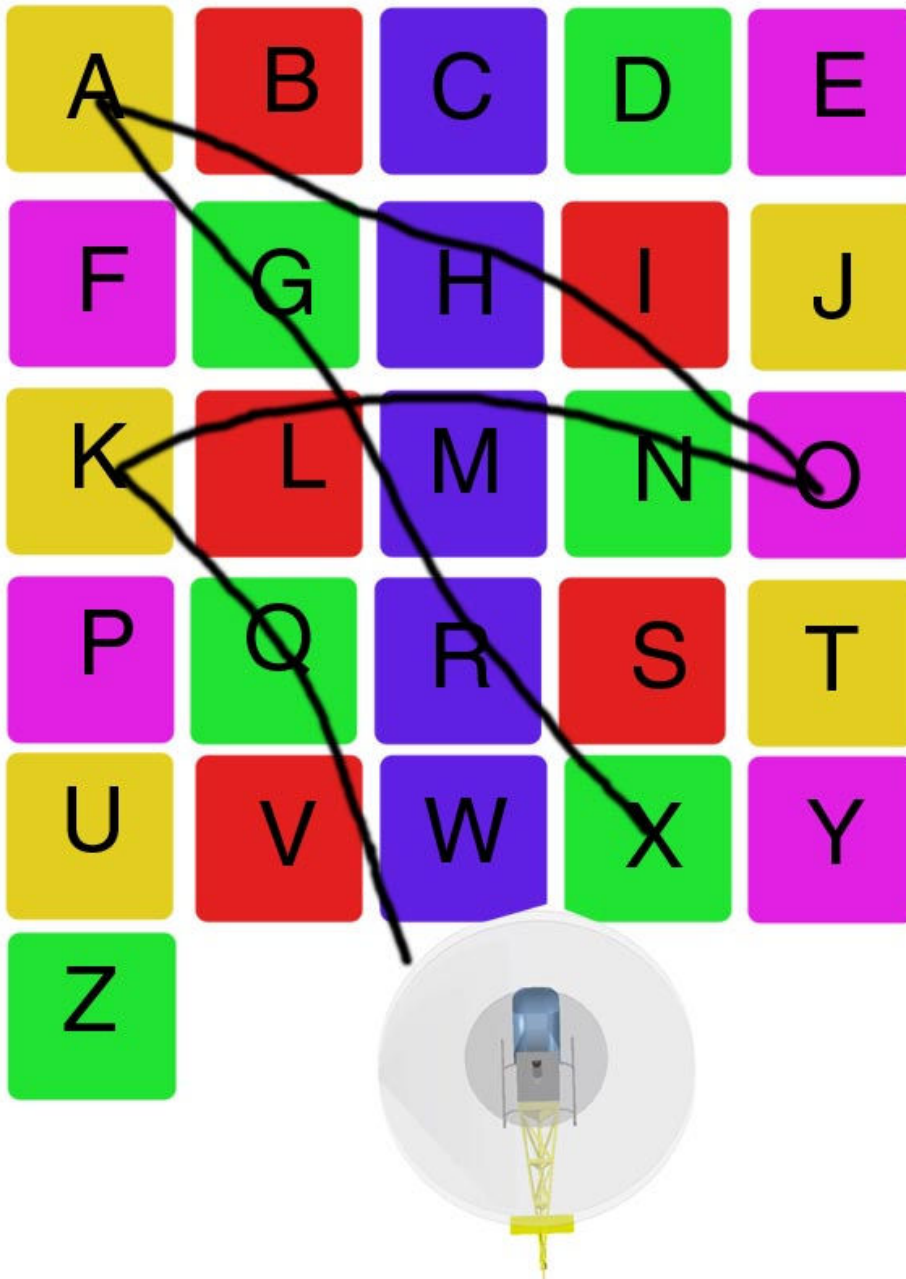
Ganz klassisches Pylonrennen, warum nicht auch mit Koaxen (ich weiss warum... weil sie bei solchen Aktionen öfter mal erlesene Blattsalate produzieren). Die Pylonstäbe sollten wenigstens 80cm lang sein - man kann sie z.B. von Styroporplatten abschneiden und aus einfachen Holzlatten geeignete Ständer bauen.- Querschnitte der Styrostangen um 25x25 sind brauchbar, und bringen im Kollisionsfall den Koax nicht gleich zu Boden. Drei Pylone, 10 Runden... Einzeln gegen die Uhr oder, für Mutige (bzw. Verrückte) mehrere Teilnehmer GLEICHZEITIG.



Message touchdown

Zutaten: Mit Buchstaben versehene Helipads, ich verwende als Helipads diese wunderschönen Puzzle-Gummimatten aus Schaumstoff, die man in den Spielwarengeschäften bekommt. Stoppuhr

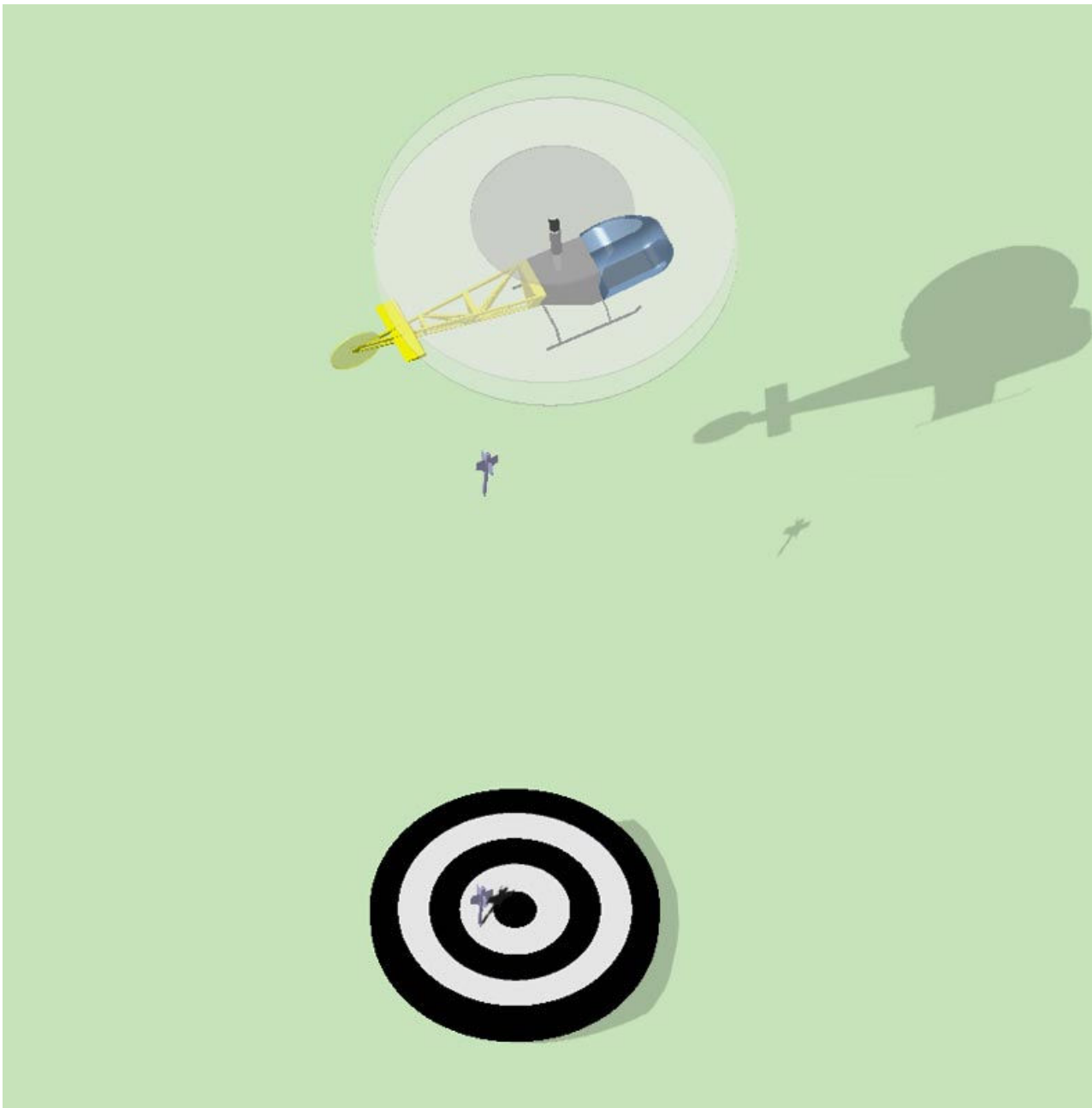
Das ganze ist ein Team-Spiel. Jedes Team hat einen Piloten und mindestens einen Rateteam-Mitglied. Das gegnerische Team teilt dem Piloten eine Liste mit Worten (mit vorgegebener Anzahl von Buchstaben) oder eine mehrstellige Zahl mit. Der Pilot muss nun versuchen, diese Worte durch Ziellandungen auf dem jeweiligen Helipad zu buchstabieren, das Team muss raten. Wer in der gegebenen Rahmenzeit (z.B. 4 Minuten) die meisten Worte errät hat gewonnen. Der Pilot muss natürlich die Klappe halten und darf nicht preisgeben, wenn er sich mal "vertippt" hat.



Vertidart

Zutaten: Dartscheibe bzw. Zielscheibe, Dartpfeile, Höhenmarkierung, zwingend erforderlich: [RC-Lasthaken](#)

Ganz einfach: Ein Dartpfeil wird an seinen Flossen im Lasthaken eingehängt. Der Koax schwebt über der Zielscheibe und versucht, den Dart mit möglichst hoher Punktzahl in die Scheibe abzuwerfen. In geschlossenen Räumen ist das sogar legal, aber bitte nicht draußen und aus großen Höhen machen, das ist verboten und gefährlich. Drei Darts pro Spieler. Irgendwo sollte man eine Höhenmarkierung (Per Seil o.Ä.) anbringen, damit auch alle aus einer Mindesthöhe abwerfen. Evtl. muss man mit den Flossen der Pfeile etwas experimentieren, da der Abwurf direkt in den Downwash hinein erfolgt und die Darts sich deshalb schlecht vertikal ausrichten.



Kampfpinkeln

Zutaten: Flaches Gefäß, Messbecher, Putzlappen (!!!), [RC-Feuerlöschkübel](#), Höhenmarkierung

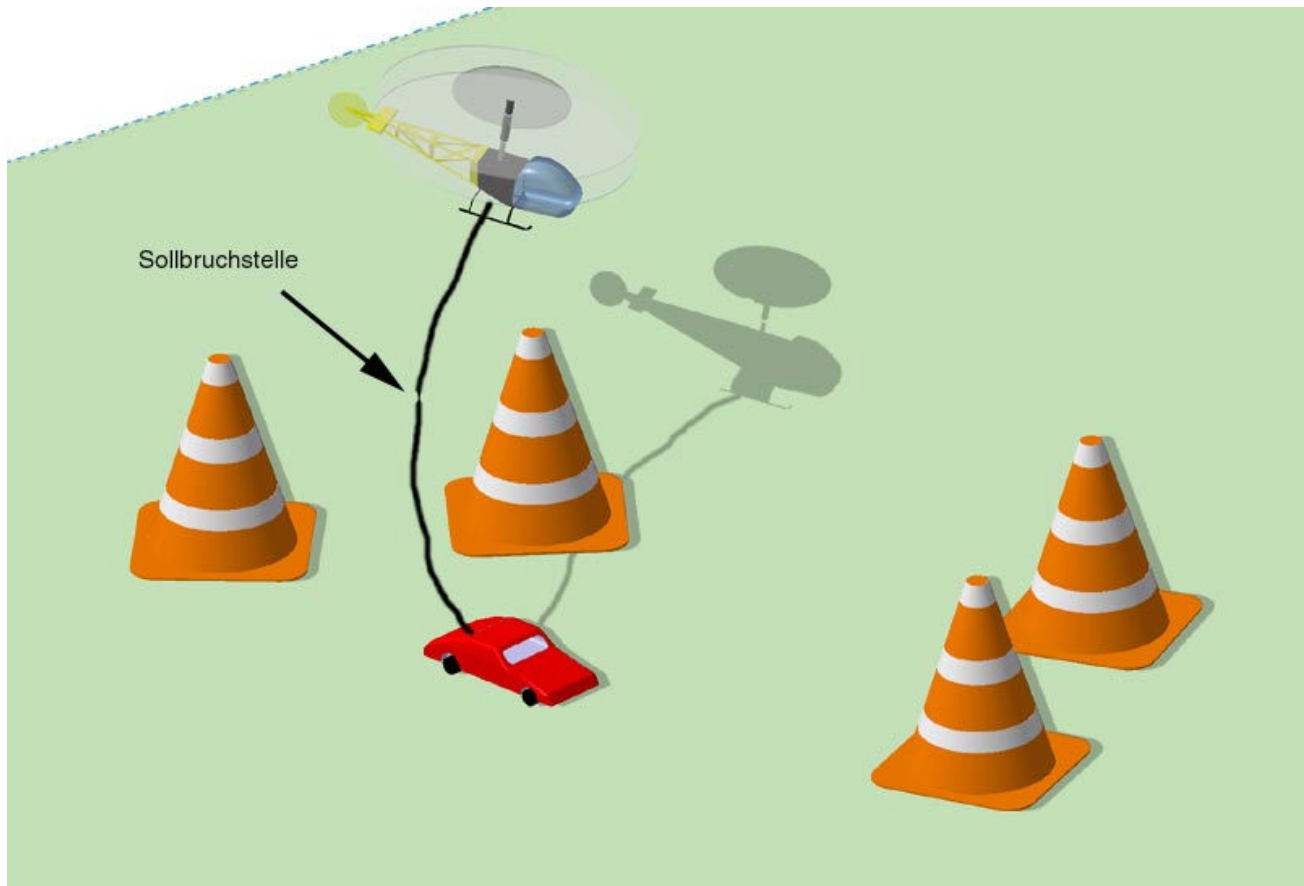
In den Feuerlöschkübel kommt eine definierte Menge Wasser (z.B. 30ml), die der Kandidat innerhalb ein einminütigen Rahmenzeit über dem Zielgefäß in einer Mindesthöhe ablassen soll. Wer am meisten reintrifft, der gewinnt. Wer am wenigsten reintrifft muss am meisten putzen ;)

Diese Disziplin ist "Spezialisten" vorbehalten, welche sich die Mühe gemacht haben, dem Lama einen RC-Löschkübel zu verpassen. Für weniger geübte Bastler ist eine einfachere Variante in Vorbereitung.

Synchronparcours

Zutaten: kleines ferngesteuertes Auto (z.B. Mini-Z), Bahnmarkierungen, Stoppuhr, Schnur mit Sollbruchstelle

Pilot und Fahrer bilden ein Team. Hubschrauber und RC-Car werden über eine etwa 75cm lange Schnur verbunden. Die Schnur enthält eine leicht zu öffnende Sollbruchstelle (z.B. ein winziges Stück Klettverschluss). Gemeinsam müssen sie nun gegen die Uhr den abgesteckten Parcours abfahren, ggf. mehrere Runden. Der schnellste gewinnt. Ein Riss der Sollbruchstelle gibt Zeitstrafe, das Rennen wird vom letzten gemeinsam passierten Tor fortgesetzt.



Und auch davon haben wir inzwischen ein schönes Video... Lama V3 mit Mini-Z Ferrari Modena:

Pusteparcours

Zutaten: Bahnmarkierungen (z.B. Spielplatten-Fliesen), Stoppuhr, Ball

Die Synthese aus "Kicken" und den diversen Parcours-Aufgaben... die Aufgabe besteht darin, den Ball entlang einer vorgegebenen Strecke zu blasen. Mit einzelnen pylonen als Bahnmarkierung ist das nur sehr schwer möglich - eine geschlossene Bahn muss her. Ich verwende wieder die Schaumstoff-Fliesen der Spielmatte meiner Tochter. Ein Rennen gegen die Uhr. Die Wahl des Balls richtet sich nach dem verwendeten Koax. Ein normales Lama schiebt mit Mühe und not einen ausgewachsenen Tennisball - je schwerer desto schwieriger. Ein Blade mCX schafft leichte Plastik- oder Schaumstoffbälle, oder ggf. auch Tischtennisbälle.



Und auch davon haben wir ein Video: Matt mit V3 und Tennisball, und Karl mit dem mCX und einer leichten Plastikkugel föhnen sich ihren Weg durch die Schaumstoff-Fliesen.

Viel Spass



Letzte Änderung 5.01.2019

Der folgende Counter enthält einen Werblock, für dessen Inhalt der Counter-Provider www.stats4free.de verantwortlich ist