

Schleuder-Bandrechner für Flachbänder aller Dicken und Farben

Jetzt mit Geschwindigkeits berechnung in m/s (made by Tobse) Bitte erst Bedienungsanleitung lesen!!!

Bitte nur in die gelben Felder schreiben!!! Sonst ist die Formel weg.

Bandlänge	
mm	200
(Schnittlänge)	
Kugel Gewicht gramm	
für's Band	2.1
für m/s	2.1
Banddicke mm	
	0.85

Nur bei Bedarf ändern

Gummi Menge am Leder	
Schwach	1.8
Mittel	2.2
Stark	2.8
Power	3.7

Verjüngungs Faktor	
Langsam	1.5
Schnell	2
Schneller	2.5
Highspeed	3

Gummi Kompensation	
by tobse	1.2
	1.3
	1.4
	1.5

Verjüngung/ Speed	Gummimenge/ Kraftbedarf	Bandbreite am Leder je Seite in mm	Bandbreite an der Gabel je Seite in mm	Gummi mm ³	Geschwindigkeit m/s
Langsam	Schwach	4	7	1323.00	56
	Mittel	5	8	1617.00	61
	Stark	7	10	2058.00	66
	Power	9	14	2719.50	71
Schnell	Schwach	4	9	1512.00	65
	Mittel	5	11	1848.00	70
	Stark	7	14	2352.00	75
	Power	9	18	3108.00	81
Schneller	Schwach	4	11	1701.00	73
	Mittel	5	14	2079.00	79
	Stark	7	17	2646.00	85
	Power	9	23	3496.50	91
Highspeed	Schwach	4	13	1890.00	81
	Mittel	5	16	2310.00	87
	Stark	7	21	2940.00	94
	Power	9	27	3885.00	101

Info's zum Ausfüllen der Gelben Felder
Theraband/Flachband, Dicke (alt):
gold ----- 0,75mm (neu = 0,70mm)
silber ----- 0,55mm
schwarz -- 0,35mm
blau ----- 0,3mm
Kugelgewichte
8er 2gramm
9er 3gramm
10er 4gramm
12er 7gramm
13er 9gramm
Bandlänge =
Auszug geteilt durch 5

Bedienung:

In der Regel reicht es im grünen Block das Kugelgewicht in Gramm und die Banddicke in Millimeter ein zu geben. Daraufhin werden im blauen Kasten alle gängigen Banddimensionen für diese Kugel angezeigt. Die Bandlänge ist immer die gleiche, teile einfach deine Auszugslänge durch 5 und schneide das Band entsprechend.

Bedienung der Geschwindigkeitsberechnung:

Für die Berechnung der voraussichtlichen Geschwindigkeit muss im grünen Block das Feld "Bandlänge" ausgefüllt werden, dazu deinen Auszug in mm durch 5 Teilen. Desweiteren muss ebenfalls im grünen Block das Kugelgewicht für m/s auf das gleiche Gewicht wie für die Bandberechnung eingestellt werden! Diese beiden Werte erst nach der Bandberechnung eingeben, danach kannst du im Orange Feld die Voraussichtliche Geschwindigkeit in m/s ablesen. Im Block Gummi Kompensation können die Werte für Sommer und Winter angepasst werden, momentan sind Sommerwerte eingestellt. Die Geschwindigkeitsangaben sind natürlich Richtwerte! Es kommt aber in etwa hin... Die Werte im Block Gummi Kompensation sind für Butterfly ausgelegt, wenn du nur bis zum Kinn ziehst können sie um ca. 0,2 erhöht werden. Wenn du Zeit und Lust hast kannst du gerne noch ein Felder hinzufügen die den Auszug und das Kugelgewicht kompensieren, damit es wird der Rechner genauer.

Zu beachten:

Leichte Kugeln benötigen weniger Kraft. Deshalb kann bis 4 gramm bei Kraftbedarf auch "Stark" oder "Power" gewählt werden. Bei schwereren Kugeln 7-9 gramm ist es sinnvoller je nach Körperlichen Fähigkeiten "Schwach" bis "Mittel" zu wählen. Bei Kugeln mit mehr als 10 gramm müssen evtl. die Werte im roten Block "Gummi Menge am Leder" auf 1,0 geändert werden.

Hier noch Links zur Entstehung des Rechners:

<http://slingshots.myfreeforum.org/viewtopic.php?f=7&t=1832>

<http://slingshots.myfreeforum.org/viewtopic.php?f=7&t=1834>

