

Ausschreibung zur 20. Internationalen Deutschen Meisterschaft des DMFV

Akro Semiscale Segelflug ADVANCED
Akro Semiscale Segelflug UNLIMITED
ADVANCED mit Jugendwertung
ADVANCED mit Rookiewertung

- Fassung 2017 –
Stand: 30.08.2017



DMFV-Sport-Referat für
Akro Semiscale Segelflug
SR Christoph Fackeldey / Michael Müsel (Stellvertr.)
Kornfeldstr. 19
D-46446 Emmerich am Rhein
mobil (0170) 200 79 46
Email: C.Fackeldey@dmfv.aero
<http://www.akro-segelflug.dmfv.aero>

Deutscher Modellflieger-Verband e.V.
(DMFV)
Rochusstraße 104-106
D-53123 Bonn
Tel.: (02 28) 97 85 00
Email: info@dmfv.aero
<http://www.dmfv.aero>



Inhalt		Seite
1	Anmeldeverfahren	3
2	Allgemeine Bestimmungen	4
2.1	Auf- und Abstieg in den Klassen	4
2.2	Versicherungsnachweis	4
2.3	Zugelassene Frequenzen	4
2.4	Verpflichtung des Teilnehmers	4
2.5	Schiedsgericht	4
2.6	Protest	4
2.7	Startgebühr	4
2.8	Teilnehmerzahl	4
3	Sicherheitsbestimmungen	4
3.1	Alkoholverbot	4
3.2	Befugnisse der Wettbewerbsleitung	5
3.3	Technisch einwandfreier Zustand des Fluggeräts	5
3.4	Sperrzonen	5
3.5	Wertungslinie	5
3.6	Anflug auf Punktrichter	5
3.7	Start- und Landerichtung	5
3.8	Mindesthöhe	5
3.9	Maximales Startgewicht	5
4	Wettbewerbsbedingungen	5
4.1	Erscheinen der Teilnehmer	5
4.2	Modelle	6
4.3	Jugendwertung	6
4.4	Start	6
4.4.1	Startvorbereitung und Startreihenfolge	6
4.4.2	F-Schlepp	6
4.4.3	Ausklinkhöhe	7
4.4.4	Startabbruch	7

Inhalt

4.5	Programm	7,8
4.6	Landung	8
4.7	Zahl der Durchgänge	8
4.8	Erreichbare Maximalpunktzahl	8
5	Bewertungskriterien	8
5.1	Flugvorführung	9
5.2	Regeln zur Bewertung der Figuren	10,11
5.3	Meteorologische Bedingungen	12
5.4	Kunstflugraum	13
6	Bekannte Pflicht ADVANCED	14, 15
7	Bekannte Pflicht UNLIMITED	16, 17
8	Unbekannte Pflicht	18
9	Kür	18
10	Preise und Siegerehrung	19

Hinweis für den austragenden Verein

Deutsche Meisterschaften, Vorausscheidungen und sonstige Wettbewerbe werden nach den
**Richtlinien für die Durchführung von
 Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben des
 Deutschen Modellflieger Verbandes e.V. (RDM)**

ausgerichtet. Diese Richtlinien geben Auskunft über den Ausrichtungsrahmen, den Wettbewerbsmodus, die erforderlichen Sicherheitsvoraussetzungen und die Gestaltung der Abschlussfeier.

Die Richtlinien werden als Sonderdruck herausgegeben und sind für die veranstaltenden Vereine bindend.

1 Anmeldeverfahren

Zur Anmeldung dient ausschliesslich das Online-Anmeldeformular in der Verbands-Homepage www.dmfv.aero unter Sportreferat Akro Segelflug, dies ist auszufüllen und der Absender erhält direkt nach dem Versenden eine Bestätigung, eine Woche vor der Veranstaltung ferner eine E-Mail mit allen Informationen rund um diese.

Anmeldeschluss: 14 Tage vor Beginn der Meisterschaften.

2 Allgemeine Bestimmungen

2.1 Jeder Modellflieger mit gültigem Versicherungsausweis ist berechtigt an der UNLIMITED Klasse oder an der ADVANCED Klasse teilzunehmen, auch wenn er das Modell eines anderen Teilnehmers einsetzt. Die neuen Begriffe ADVANCED und UNLIMITED

entstammen der manntragenden Segelkunstflugszene und wurden zum Jahresbeginn 2013 in allen Ländern gemäß Ländertreffen v. 23.02.2013 beschlossen. Auf- und Abstieg in die Klassen ADVANCED und UNLIMITED obliegt dem Piloten selbst, jedoch ist ein Wechsel mit der ersten CONTEST Teilnahme im jeweiligen Jahr für dieses Jahr dann bindend.

2.2 Der Versicherungsnachweis ist vor Beginn des Wettbewerbs vorzulegen. Kann er nicht vorgelegt werden, ist ein Antrag auf Mitgliedschaft beim DMFV für 1 Jahr vor Ort zu stellen. Die Ausweiskarte wird als Pfandgabe zur Startnummernausgabe einbehalten und am Ende der Veranstaltung nach Rückgabe der Startnummer ausgegeben.

2.3 Es dürfen nur Funkanlagen verwendet werden, die den für solche Anlagen geltenden Vorschriften der Bundesnetzagentur entsprechen.

2.4 Durch seine Anmeldung zur Teilnahme verpflichtet sich jeder Teilnehmer die Regeln des Wettbewerbs und die Entscheidung des Schiedsgerichtes (siehe 2.5) zu akzeptieren. Ferner stimmt jeder Teilnehmer der Veröffentlichung seiner Personen- und Bilddaten bezogen auf die Ausübung des Modellflugsports in Print- wie Onlinemedien zu.

Jeder Teilnehmer hat sich im Wettbewerbsgeschehen kameradschaftlich zu verhalten, Kritik in Form von lautstarken Emotionen ist auf dem Fluggelände zu unterlassen, dies stört nicht nur den wartenden Mitbewerber sondern vor allem die gesamte Organisation und deren Helfer auf dem Flugplatz. Solche Kritik kann abseits des Fluggeländes angesprochen werden. Dabei ist in Abhängigkeit der Kritikführung der Wettbewerbsleiter, Flugleiter, der Referent und schlussendlich das Schiedsgericht zuständig. Vorfälle dieser Art können bei Nichtbeachtung zum Ausschluss aus dem Wettbewerb führen. Gezahlte Nennelder werden nicht erstattet.

2.5 Vor Beginn des Wettbewerbs wird ein Schiedsgericht aus 5 Personen zusammengestellt, welches aus je zwei Vertretern der Teilnehmer, einem Vertreter des Veranstalters, einem Punktrichter, dem Wettbewerbsleiter, sowie dem Sportreferenten besteht. (gültig nur für die dt. Meisterschaft)

2.6 Gegen Entscheidungen eines Sporthelfers ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen. Teilnehmer können nur unverzüglich und in schriftlicher Form beim Schiedsgericht Protest einlegen. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem Ende des letzten Durchgangs des Wettbewerbs möglich. Für die Einlegung eines Protestes muss der Teilnehmer eine Sicherheitsleistung in Höhe von 50,00 € leisten. Diese wird bei positivem Bescheid des Schiedsgerichts in voller Höhe zurückerstattet. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist abschließend und endgültig. Gegen Entscheidungen des Schiedsgerichts ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen.

2.7 Für die Teilnahme wird eine Startgebühr von 38,50 Euro erhoben. Mitglieder im DMFV erhalten einen Nachlass von 10,00 Euro. Geht das Startgeld nicht bis zum Ende der Anmeldefrist ein oder meldet sich ein Teilnehmer nach Ende der Anmeldefrist an, kann ein Aufschlag von 50% erhoben werden.

2.8 Die Teilnehmerzahl ist auf 60 Teilnehmer begrenzt. Es zählt der Eingang der Anmeldung. Gehen mehr als 60 Anmeldungen ein, wird eine Warteliste eingerichtet.

3 Sicherheitsbestimmungen

- 3.1 Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotliste der Welt-Anti-Doping-Agentur) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten. Der Wettbewerb endet mit dem letzten geflogenen Durchgang eines Tages.
- 3.2 Der Wettbewerbsleiter kann die Funktionstüchtigkeit des Modells und die Eignung des Piloten überprüfen und gegebenenfalls ein Startverbot aussprechen. Im Übrigen ist den Anweisungen der Wettbewerbsleitung uneingeschränkt Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen des Teilnehmers führen zum Ausschluss aus dem Wettbewerb.
- 3.3 Jeder Teilnehmer versichert mit seiner Anmeldung, dass sein Fluggerät in technisch einwandfreiem Zustand ist und er über ausreichende Flugerfahrung verfügt.
- 3.4 Das Überfliegen der vor Beginn des Wettbewerbs bekanntgegebenen Sperrzonen ist strikt verboten, dies betrifft insbesondere die Sicherheitslinie. Bei Missachtung führt dies zur Nullwertung des gesamten Durchganges. Im Wiederholungsfall wird der Teilnehmer disqualifiziert.
- 3.5 Wird die Wertungslinie überflogen, wird die in diesem Moment geflogene Figur und alle nachfolgenden Figuren mit 0 Punkten bewertet. Bei einem Verstoß in der Kür wird der gesamte Durchgang mit 0 Punkten bewertet. Die Wertungslinie wird ebenso wie die Sicherheitslinie im Eröffnungsbriefing definiert. Sie befindet sich in der Regel zwischen der Mitte des Fluggeländes und dem Platzrand, parallel zur Ausrichtung der Kunstflugbox.
- 3.6 Bei der Kür darf in einer Höhe unter 50 m keine Mittelfigur in Richtung Punktrichter geflogen werden. Bei Verstoß wird der gesamte Durchgang mit 0 Punkten bewertet.
- 3.7 Die Startrichtung ist maßgebend für die Programmrichtung und gibt ebenso die Landerichtung vor. Das bedeutet die Landerichtung ist nicht frei wählbar. Das Schiedsgericht kann die Startrichtung auch während eines laufenden Durchgangs wechseln.
- 3.8 Wird die untere Mindesthöhe von 5 m unterschritten, gilt das Programm als beendet. In diesem Fall wird die Landung nicht mehr bewertet.
- 3.9 Das max. Startgewicht beträgt 20 kg. Die Wettbewerbsleitung behält sich vor, dieses Maximalgewicht stichprobenartig zu überprüfen.
- 3.10 Dem Flugleiter (Stellung durch den austragenden Verein) ist Folge zu leisten, der Flugleiter ist berechtigt, zu jeder Zeit Unterbrechnungen aufgrund sicherheitsrelevanter Belange vorzunehmen.

4 Wettbewerbsbedingungen

Sie gelten jeweils für beide Klassen, wenn nicht ausdrücklich anderes gesagt wird.

4.1 Rechtzeitiges Erscheinen der Teilnehmer

Die deutsche Meisterschaft erstreckt sich über drei Tage: Freitag, Samstag und Sonntag. Die Teilnehmer müssen am Freitag spätestens um 8:00 Uhr am Wettbewerbsort sein. Hat sich ein Teilnehmer fristgerecht angemeldet, erscheint aber nicht zu Beginn des Wettbewerbs, so kann er am Ende des laufenden Durchgangs nachstarten und diesen Durchgang nachholen; bereits abgeschlossene Durchgänge können nicht nachgeholt werden und werden mit Null gewertet. Die Teilnahme am täglichen Briefing ist Bedingung zur Teilnahme an jedem Wettbewerbstag.

- 4.1.1 Für Schüler, Auszubildende und Studenten besteht die Möglichkeit die bisher geflogenen Durchgänge am Samstagmorgen vor dem anschließenden Durchgang nachzuholen, sofern die Teilnehmer ausschließlich schulisch verhindert sind. Eine rechtzeitige schriftliche Ankündigung eines verspäteten Erscheinens (spätestens 2 Wochen vor dem Wettbewerb beim Sportreferenten) ist hierfür zwingend notwendig. Erfolgt keine Ankündigung besteht auch bei rechtzeitigem Erscheinen am Samstagmorgen kein „Recht auf Nachstarten“. Diese Sonderregelung bezieht sich nur auf die deutsche Meisterschaft.

4.2 Modelle

Zugelassen sind Modelle, deren Vorbild unzweifelhaft einem kunstflugzugelassenen Original entspricht. Bei Unklarheiten müssen dokumentarische Belege beigebracht oder die Entscheidung dem Schiedsgericht überlassen werden. Die Größe des Modells spielt keine Rolle. Kreisel oder andere im Modell eingebaute elektronischen Stabilisierungshilfen sind unzulässig. Dies gilt auch für integrierte Systeme (z.B. Weatronic).

- 4.2.1 Ein Modell darf während des Wettbewerbes von mehreren Teilnehmern genutzt werden.
- 4.2.2 Bei Verlust der Flugtauglichkeit eines am Wettbewerb eingesetzten Modells kann nach Zustimmung der Wettbewerbsleitung ein Ersatzmodell zum Einsatz kommen (auch ein bereits im Wettbewerb befindliches). In diesem Fall darf ein einziger Eingewöhnungsflug in Absprache mit der Wettbewerbsleitung unternommen werden.
- 4.2.3 Ein Modellwechsel während des Wettbewerbs ist auch ohne Verlust der Flugtauglichkeit des bisher eingesetzten Modells möglich. Bei einem solchen Modellwechsel ist kein Eingewöhnungsflug erlaubt.

4.3 Jugendwertung und Rookies

In der Klasse ADVANCED werden Jugendliche unter 18 Jahren im Rahmen der deutschen Meisterschaft zusätzlich gesondert gewertet. Ferner unterliegen die erstmaligen DM Teilnehmer einer Rookiewertung in der ADVANCED Klasse. Betroffen hiervon sind Piloten der Klasse ADVANCED, die zum ersten Mal an einem Contest-Wettbewerb teilnehmen.

4.4 Start

4.4.1 Startvorbereitung und Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird vor Beginn der Veranstaltung festgelegt . Dabei ist die Reihenfolge der Startnummern nicht zwingend gleich der Startreihenfolge. Diese wird rechtzeitig vor jedem Durchgang an den Informationsflächen ausgehängt. Erscheint ein Teilnehmer aus von ihm zu vertretenden Gründen nicht rechtzeitig am Start, wird er verwarnt, im Wiederholungsfall wird der Durchgang mit 0 Punkten bewertet.

In den Klasse ADVANCED und UNLIMITED wird bei der Kür nach der Ergebnisliste in umgekehrter Reihenfolge gestartet. (Bei den jeweiligen Ergebnislisten werden noch KEINE Streichdurchgänge berücksichtigt)

Der Wettbewerb wird in der Regel mit der Klasse ADVANCED gestartet. Danach wird im Wechsel der beiden Klassen fortgesetzt. Die Wettbewerbsleitung kann Durchgänge entsprechend der Wetterlage vorziehen oder zurückstellen. Dies gilt auch für die Reihenfolge zwischen den beiden Wettbewerbsklassen.

4.4.2 F-Schlepp

Gestartet wird im F-Schlepp ohne Wertung. Die Schleppmaschinen werden reihum von der Wettbewerbsleitung eingeteilt. Ausnahmen sind in begründeten Fällen bei rechtzeitiger Ankündigung möglich. Für die Internationalen Deutschen Meisterschaften werden nur Schlepppiloten mit ausreichender Qualifikation zugelassen, die Entscheidung über die Teilnahme der Schlepp-Piloten erfolgt ausschließlich über den Sportreferenten Akro-Segelflug bzw. dessen bevollmächtigtem Schleppergildenvorsitzenden.

4.4.3 Ausklinkhöhe

Maximale Ausklinkhöhe ADVANCED

Bekannte und Unbekannte Pflicht: 450 Meter

Kür: 550 Meter

Maximale Ausklinkhöhe UNLIMITED

Für alle Durchgänge: 550 Meter

Die Ausklinkhöhe wird über einen in der Schleppmaschine befindlichen Höhenmesser bestimmt. Bei Einsatz mehrerer Höhenmesser wird vor dem Wettbewerb ein Abgleich durchgeführt. Legt die Wettbewerbsleitung eine wetterbedingte Höhenbegrenzung fest (s. 5.4.2), ist die Ausklinkhöhe für beide Klassen gleich.

Ein evtl. verkürzt geflogenes Programm wird normal gewertet. Den Ansagen des jeweiligen Schlepppiloten oder seines Helfers, im Speziellen beim Kommando "Ausklinken", ist in jedem Fall folge zu leisten, auch wenn die Ausklink-Höhe nicht erreicht ist. Bei Zuwiderhandlung wird der Teilnehmer verwarnt, im Wiederholungsfall disqualifiziert. Ist der Teilnehmer mit seiner Ausklinkposition unzufrieden, kann ein Startabbruch angefordert und neu gestartet werden.

4.4.4 Startabbruch

Bricht der Teilnehmer ohne Eigenverschulden den Start ab, kann er erneut starten.

Bricht ein Teilnehmer den Flug vor dem Start des Programmes ab, ist dies im Falle eines technischen Defektes erlaubt. Der Grund des Abbruchs muss unverzüglich der Wettbewerbsleitung mitgeteilt werden. Nach der Landung prüft die Wettbewerbsleitung unmittelbar, ob tatsächlich ein technischer Mangel vorliegt. Ist dies der Fall, darf der Teilnehmer nachstarten, sobald der Mangel behoben ist und sich die Wettbewerbsleitung von der ordentlichen Ausführung der Reparatur überzeugt hat. Möglich ist hier auch ein Modellwechsel nach 4.2.2. Das Programm wird dann komplett neu gewertet. Sind die Angaben zum Abbruch unwahr, kann der Teilnehmer disqualifiziert werden.

Nach dem Startabbruch ist nur Abkreisen oder Trudeln mit anschließender Landung zulässig, bei Nichteinhaltung wird der Durchgang mit 0 bewertet und kein Neustart mehr zugelassen.

4.5 Programm

- 4.5.1 Der Wettbewerb besteht aus den Programmen der „Bekanntes Pflicht“, der „Unbekanntes Pflicht“ und der „Kür“.
- 4.5.2 Die „Unbekanntes Pflicht“ wird in der Regel 60 Min. vor Beginn des Flugdurchganges bekannt gegeben.
- 4.5.3 Wie im bemannten Kunstflug ist die Qualität der Figuren im Vergleich zur Idealform zu bewerten. Alle Figuren werden an einem Stück geflogen.
- 4.5.4 Im Anflug zur ersten Figur sagt der Pilot oder sein Helfer: „Programm jetzt“. Versäumt er diese Ansage, wird keine Wertung erfolgen bis er sie nachholt.
- 4.5.5 Werden nicht alle Figuren geflogen, wird bis zur unteren Mindestflughöhe von 5 m plus Landung gewertet. Wird diese Sicherheitshöhe unterschritten, wird auch die Landung mit 0 Punkten bewertet.
- 4.5.6 Verliert das Modell sicherheitsrelevante Teile wie **Rumpfstrukturen, Kabinenhaube, Tragflügel, Leitwerke, Ruder oder Pilotenpuppe** wird der gesamte Durchgang mit 0 Punkten bewertet. Ausnahme: Rauchpatronen, Flatterbänder, Peilstangen, Folienstücke.

4.5 Landung

Die Landung stellt den sicheren Abschluss des Fluges dar. Da sie keine Kunstflugfigur darstellt, wird sie nicht direkt als Figur bewertet.

Die Landung selbst hat in vorgegebener Richtung (Startrichtung des Fluges) über die Landebahnschwelle in Landebahnrichtung zu erfolgen. Der Aufsetzpunkt kann beliebig auf der Landebahn gewählt werden. Das Flugzeug muss auf der Landebahn zum Stehen kommen. Bei einer wie oben beschriebenen Landeausführung wird diese mit 10 Punkten bewertet. Eine Außenlandung hat zur Folge, dass die Landung mit 0 Punkten bewertet wird und es 5 Punkte Abzug in der Raumeinteilung gibt. Das Verlieren von Teilen (siehe 4.5.6) während der Landung, als auch ein Überrollen des Landefeldes (gewertet wird das Hauptrad bzw. der Schwerpunkt bei Modellen ohne Rad) sowie Drehungen um mehr als 90 Grad führt zur einer Nullwertung in der Landung.

- 4.6.1 Schräganflug
Wird der Anflug nicht über die Landebahnschwelle in Landerichtung eingeleitet (Schräganflug) kann dies zur Disqualifikation führen. Beim Briefing wird dies in Anbetracht der örtlichen Platzbegebenheiten genauer definiert und besprochen.

4.7 Zahl der Durchgänge

- 4.7.1 Bei der deutschen Meisterschaft sind 5 Durchgänge geplant. Reihenfolge: 1 x Bekannte Pflicht, 1x Unbekannte Pflicht, 1 x Bekannte Pflicht 1 x Unbekannte Pflicht und 1 x Kür. Die Wettbewerbsleitung kann weitere Durchgänge beschließen und/oder die Reihenfolge der Durchgänge ändern.
- 4.7.2 Sind witterungsbedingt nur 3 Durchgänge möglich, entfällt der 2. Durchgang der Bekannten Pflicht und Unbekannten Pflicht.
- 4.7.3 Werden 5 und mehr Durchgänge geflogen, wird der am schlechtesten gewertete gestrichen. Werden witterungsbedingt nur 2 bis 4 Durchgänge geflogen, wird keiner gestrichen. (Neuregelung seit dem Jahr 2015)
- 4.7.4 Kann ein Durchgang nicht an einem Tag beendet werden, werden alle bis dahin gewerteten Flüge dieses Durchgangs auf Null gesetzt; d.h. der Durchgang muss am folgenden Wettbewerbstag wiederholt werden. Ausnahme ist hier die Regelung 4.1.1.
- 4.7.5 Die Unbekannte Pflicht ist dem Leistungsstandard der jeweiligen Klasse angepasst.

4.8 Erreichbare Maximalpunktzahl

Der am höchsten gewertete Flug jeden Durchganges wird auf 1000 Punkte gewichtet. Die Punkte der anderen Teilnehmer des Durchganges werden dann nach der Formel (Eigene Punktzahl / Punktzahl des Besten)*1000 berechnet.

5 Bewertungskriterien

Bewertet wird in Anlehnung an die C.I.V.A.-Bestimmungen für die Durchführung internationaler Segelkunstflugwettbewerbe bemannter Segler. Typischerweise entstammen sämtliche Figuren oder Figurenzusammensetzungen dem sog. GAF-Katalog. Der GAF-Katalog (Glider Aerobatic Figures; www.acroontour.de) beinhaltet zugehörige Figurenummern und -Koeffizienten. Der Schwierigkeitsgrad einer Figur erhöht entsprechend den Koeffizienten.

5.1 Bewertung der Flugvorführung

5.1.1 Punktrichter

Zugelassen sind nur geschulte Punktrichter und ein Oberpunktrichter, nach den für den Modellsegelkunstflug vereinfachten, aber verbindlichen Regeln. Die Anzahl der Punktrichter muss mindestens 3 und höchstens 5 betragen. Bei 5 Punktrichtern werden jeweils die höchste und niedrigste Note gestrichen, bei 3 oder 4 Punktrichtern werden alle Noten gewertet. Der Oberpunktrichter ist nach Rücksprache mit dem entsprechenden Punktrichter berechtigt Wertungen der Punktrichter zu korrigieren, wobei er den Grund der Änderung auf dem Wertungsbogen anzugeben hat.

5.1.2 Figurenbenotung

Die Punktrichter bewerten unabhängig voneinander die Qualität jeder Figur und ihrer Komponenten, wobei sie Noten von 0 bis 10 unter Einbeziehung von Zwischennoten (0,5) verwenden.

Beim Bewerten der Vorführqualität der Figuren vergleichen die Punktrichter die Geometrie der geflogenen Figur mit der vorgeschriebenen Geometrie der idealen Figur.

5.1.3 Raumeinteilung

Bei der Raumeinteilung bewerten die Punktrichter die Anordnung des Programms um eine gedachte senkrechte Symmetrieachse (durch einen Peilstab markiert) vor den Punktrichtern. Das Programm soll symmetrisch dazu geflogen werden. Die vertikale Raumaufteilung ist im Idealfall so gewählt, dass das Programm zwischen die obere Höchstflughöhe und untere Mindestflughöhe eingepasst ist. Dies gilt auch für die Kür.

5.1.4 Harmonie (Figurzwischenpassagen)

Hierbei werden die Darbietung und der zum Modell passende originalgetreue Flugstil des gesamten Fluges bewertet. Dieses ist der Fall, wenn die Figuren klar voneinander getrennt, in möglichst gleichen räumlichen und zeitlichen Abständen aufeinander folgen und wenn der Ausflugsneigungswinkel aus einer Figur dem Einflugsneigungswinkel der folgenden Figur entspricht. Sind aufgrund des Windes längere Geradeausflug-Phasen unvermeidlich, gibt es keinen Punktabzug.

Die Harmonie eines Programms ist gestört, wenn

- a) eine vermeidbare Unterbrechung zwischen zwei Figuren eintritt,
- b) Richtungsänderungen zwischen den Figuren vorgenommen werden,
- c) nach einer missglückten oder ausgelassenen Figur eine Richtungsänderung von mehr als 90° vorgenommen wird, es sei denn, die Richtung kann in der Senkrechten korrigiert werden, z.B. nach einem missglückten Turn,
- d) Neigungsänderungen für die Anpassung der Geschwindigkeit zwischen den Figuren vorgenommen werden.

5.2 Regeln zur Bewertung der Figuren

Unter der "Horizontalen" ist beim Modell-Segelkunstflug entweder eine tatsächliche horizontale Flugbahn oder ein Bahnneigungsflug von maximal +15° bzw. -15° zu verstehen.

5.2.1 Ein Teilnehmer erhält die Note "0", wenn

- a) eine vorgegebene Figur ausgelassen wurde,
- b) eine Figur geflogen wurde, die von der Pflichtfigur abweicht,
- c) eine Figur nicht in der angegebenen Richtung begonnen oder beendet wurde,
- d) innerhalb einer Figur um mehr als 90° von einer der vorgeschriebenen Achsen oder Ebenen abgewichen wurde bzw. eine Figur mit einer Abweichung um mehr als 90° begonnen oder beendet wurde.

Sind jedoch nach Weglassen einer oder mehrerer Figuren alle folgenden Figuren korrekt und in der richtigen Richtung geflogen, werden diese wie üblich bewertet.

- 5.2.2 Jeweils eine Note Abzug wird für jede Abweichung um 15° von der vorgegebenen Richtung bei Beenden einer Figur gegeben.
- 5.2.3 Ist das Segelkunstflugzeug bei einer Figur von der vorgeschriebenen Richtung abgewichen, sollte es vor Beginn der folgenden Figur die richtige Richtung wiederfinden. Fliegt es in der falschen Richtung weiter, erhält jede der folgenden Figuren des Programms pro 15° Richtungsungenauigkeit eine Note Abzug, solange bis die korrekte Richtung wieder erreicht ist.
- Für Abweichungen von der Vertikalen (90°) oder der 45° steigenden/fallenden wird pro 15° Winkelabweichung die Note um '1' reduziert.
- 5.2.4 Für horizontale, vertikale und 45° geneigte Flugbahnen ist der Winkel der Flugbahn, nicht die Lage der Flugzeuglängsachse, entscheidend für die Qualität der Ausführung der Figur. Unterschiede zwischen tatsächlicher Flugbahn und Flugzeuglängsachse ergeben sich insbesondere bei starkem Windeinfluss oder bei bestimmten Modellkonfigurationen. Die durch die Flugeigenschaften des Flugzeuges bedingte Länge geradliniger vertikaler, horizontaler oder geneigter Flugbahnen ist ohne Bedeutung.
- 5.2.5 Bei Figurenkombinationen wird die Benotung der verschiedenen Grundformen kombiniert, d.h. im Falle von Richtungsabweichungen wird die kombinierte Figur als Ganzes betrachtet.
- 5.2.6 Zur Trennung (Figurzwischenpassagen) der einzelnen Figuren voneinander müssen kurze Horizontal- oder Bahnneigungsflüge geflogen werden, um den Punktrichtern eine klare Erkennung des Beginns und Endes der Figuren zu ermöglichen. Wird diese Trennungslinie nicht geflogen, so wird die Benotung für beide Figuren um '1' reduziert. Die Note der Harmonie leidet entsprechend.
- 5.2.7 Als beendet ist eine Figur dann anzusehen, wenn das Flugzeug am Ende eines Bogens einer Figur in einen Horizontalflug oder geradlinigen Bahnneigungsflug übergeht, oder wenn das Flugzeug zwischen zwei Figuren die Horizontale durchfliegt. Bei Rollen ist die Beendigung der Drehung um die Längsachse als Ende der Figur anzusehen.
- 5.2.8 Figuren, die weit außerhalb der Symmetrie geflogen werden, erhalten eine geringere Wertung sowie einen Abzug in der Raumeinteilung.
- 5.2.9 Werden jedoch Einzelfiguren oder Programmteile geflogen, die nichts mit dem vorgegebenen Programm zu tun haben, so werden diese nicht bewertet.

5.3 Meteorologische Bedingungen

- 5.3.1 Der Kunstflugraum muss frei von Wolken sein.
Die höchste zulässige mittlere Windgeschwindigkeit im Kunstflugraum beträgt 10m/s.
Erreicht die mittlere Windgeschwindigkeit am Boden 6 m/s und weicht die Windrichtung



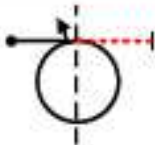
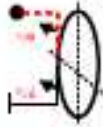


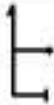



mehr als 45° von der Startrichtung ab, tritt das Schiedsgericht zusammen und entscheidet über die Fortsetzung des laufenden Durchgangs, wobei in die Entscheidung eingeht, in welcher Klasse der Durchgang geflogen wird.

5.4 Kunstflugraum



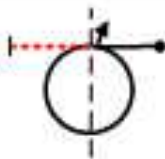

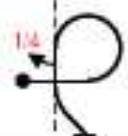





- 5.4.1 Hier wird kein bemaßter Raum (Box) als Bewertungsgrundlage vorgegeben. Der Kunstflugraum nach oben ist bestimmt durch die Ausklinkhöhe (siehe 4.4.3). Die Breite und Tiefe des Kunstflugraumes soll einerseits einen flüssigen Flugstil gewährleisten, andererseits eine klare Sicht auf die Figuren zulassen. Die Symmetrieachse ist durch eine Peilstange markiert. Die untere Mindesthöhe von 5m ist die einzige Maßvorgabe und stellt das Ende der Figurenwertung dar (außer Landung).
- 5.4.2 Lassen die Wolkenverhältnisse nur eine geringere Ausklinkhöhe zu, wird sich die Wettbewerbsleitung eine Verkürzung oder eine Zweiteilung des Programms vorbehalten. Es wird dann eine neue Ausklinkhöhe festgelegt. Entscheidet sich die Wettbewerbsleitung für die Verkürzung des Programms während eines laufenden Durchgangs, werden den Teilnehmern, die bereits das volle Programm geflogen haben, die für die Verkürzung gestrichenen Figuren aus der Wertung genommen. Steigt während des laufenden Durchgangs die Wolkendecke über dem Kunstflugraum, wird der Durchgang dennoch verkürzt beendet.

6 Bekannte Pflicht

ADVANCED








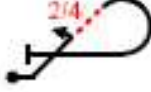
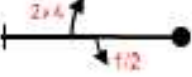
		Bekannte Pflicht 2017/2018 Klasse: LIMITED V3.1 L			
Nr.	Figurenbeschreibung	Symbole	←	K	
1	½ Rolle, Looping mittig abwärts Ausflug negativ (keine Strecke zwischen Rolle und Looping)			16	
2	Einflug negativ, ¼ Loop gezogen, ¼ Rolle in der Senkrechte, 1 Loop gezogen, ¼ Rolle in der Senkrechte, ¼ Loop, Ausflug positiv (vor und nach ¼ Rollen keine Geraden, jedoch Bewegung abgeschl.)			25	
3	Sauschwänze: ¼ Looping, ¼ Rolle (ohne Gerade vor und nach Rolle), ¼ Looping Ausflug positiv			15	
4	¼ Kreis mit Schräglage 60°			3	
5	Turn			17	
6	Looping, Ausflug positiv			10	
7	Halbe Kubanacht mit halber Rolle, Ausflug positiv			16	
8	Rolle mittig			14	
9	Raumeinteilung			10	
10	Harmonie			10	
11	Pistenschwelle überflogen / Landing auf Piste			5	

ADVANCED mit anderer Windrichtung









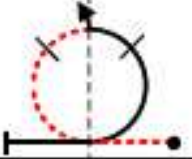

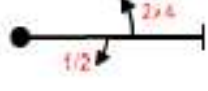
		Bekannte Pflicht 2017/2018 Klasse: LIMITED V3.1 R			
Nr	Figurenbeschreibung	Symbol	⇒	K	
1	½ Rolle, Looping mittig abwärts Ausflug negativ (keine Strecke zwischen Rolle und Looping)			16	
2	Einflug negativ, ¼ Loop gezogen, ¼ Rolle in der Senkrechte, 1 Loop gezogen, ¼ Rolle in der Senkrechte, ¼ Loop, Ausflug positiv (vor und nach ¼ Rollen keine Geraden, jedoch Bewegung abgeschl.)			25	
3	Sauschwänze: ¾ Looping, ¼ Rolle (ohne Gerade vor und nach Rolle), ¼ Looping Ausflug positiv			15	
4	¼ Kreis mit Schräglage 60°			3	
5	Turn			17	
6	Looping, Ausflug positiv			10	
7	Halbe Kubanacht mit halber Rolle, Ausflug positiv			16	
8	Rolle mittig			14	
9	Raumeinteilung			10	
10	Harmonie			10	
11	Pistenschwelle überfliegen / Landung auf Piste			5	

7 Bekannte Pflicht UNLIMITED

Grafische Darstellung der bekannten Pflicht UNLIMITED WIND links/rechts

Nr.	Figurenbeschreibung	Symbole 	K
1	Looping gezogen, 1/2 Rolle mittig, Looping gezogen, Ausflug negativ		27
2	Rückentrudeln 1 Umdr. Ausflug positiv		28
3	Sauschwänze: 1/4 Looping, 1/4 Rolle (ohne Gerade vor und nach Rolle), 1/4 Looping Ausflug positiv		15
4	Humpty: 1/4 Rolle auf, 1/2 Loop gezogen, 1/2 Rolle ab Ausflug negativ		30
5	Turn. Snap negativ abwärts, Ausflug negativ		32
6	Looping mit 1/2 Rolle im Scheitel integriert Ausflug positiv		20
7	Umgekehrte halbe Kubanacht mit 2/4 Rollen Ausflug positiv		21
8	1/2 Rolle, gegengleich 2/4 Punkt Rolle Ausflug positiv		16
9	Raumeinteilung		10
10	Harmonie		10
11	Pistenschwelle überflogen / Landung auf Piste		5

UNLIMITED mit anderer Windrichtung

SMV  FSAM		Bekannte Pflicht 2017/2018 Klasse: UNLIMITED V3.1 R			
Nr.	Figurenbeschreibung	Symbole 	K		
1	Looping gezogen, 1/2 Rolle mittig, Looping gezogen, Ausflug negativ		27		
2	Rückentrudeln 1 Umdr. Ausflug positiv		28		
3	Sauschwänze: 1/4 Looping, 1/4 Rolle (ohne Gerade vor und nach Rolle), 1/4 Looping Ausflug positiv		15		
4	Humpty: 1/4 Rolle auf, 1/2 Loop gezogen, 1/4 Rolle ab Ausflug negativ		30		
5	Turn, Snap negativ abwärts, Ausflug negativ		32		
6	Looping mit 1/2 Rolle im Scheitel integriert Ausflug positiv		20		
7	Umgekehrte halbe Kubanacht mit 2/4 Rollen Ausflug positiv		21		
8	1/2 Rolle, gegengleich 2/4 Punkt Rolle Ausflug positiv		16		
9	Raumeinteilung		10		
10	Harmonie		10		
11	Pistenschwelle überfliegen / Landung auf Piste		5		

8 Unbekannte Pflicht

Die „Unbekannte Pflicht,, wird ca. 60 Min. vor dem Flugdurchgang bekannt gegeben. Die Anzahl der Figuren ist an die jeweilige Klasse und deren Höhe angepasst.

8.1 Mögliche Figuren für die „Unbekannte Pflicht“

Figur	geeignet für Klasse
Rolle 1 bis 3	LIMITED + UNLIMITED
Rolle 4	UNLIMITED
Rückenflug	ADVANCED + UNLIMITED
Looping	ADVANCED + UNLIMITED
Stehende Neun	ADVANCED + UNLIMITED
Humpty Bump	ADVANCED + UNLIMITED
Halbe Kuban Acht	ADVANCED + UNLIMITED
Umgekehrte halbe Kuban Acht	ADVANCED + UNLIMITED
Kuban Acht	ADVANCED + UNLIMITED
Trudeln (1, 1 ½, 2 Umdrehungen)	ADVANCED + UNLIMITED
5/8 Looping aufwärts, ½ gestoßene Rolle	UNLIMITED
Aufschwung	ADVANCED + UNLIMITED
Abschwung	ADVANCED + UNLIMITED
Doppelter Immelmann	ADVANCED + UNLIMITED
Turn	ADVANCED + UNLIMITED
Kreise oder Teile davon	ADVANCED + UNLIMITED
Cover Leaf	UNLIMITED
Landung	ADVANCED + UNLIMITED

9 Kür

Im Gegensatz zu den Pflichtprogrammen wird bei der Kür nicht die einzelne Figur bewertet, sondern der Gesamteindruck der Flugvorführung. Der Teilnehmer kann für die Kür solche Figuren fliegen, die für sein Modell am günstigsten sind.

9.1 Wertungskriterien für den Kürflug

1. Schwierigkeitsgrad	Faktor	20
2. Vielfältigkeit / Originalität	Faktor	20
3. Einsatz von Hilfsmitteln	Faktor	10
4. Harmonie	Faktor	20
5. Qualität / Präzision	Faktor	30
6. Landung	Faktor	5

Zu 1. Hier soll der Punktrichter beurteilen, wie anspruchsvoll / schwierig die dargebotenen Figuren zu fliegen sind. Z.B. ist ein Looping niedriger zu bewerten als ein Rollenkreis. Es zählen nur Figuren, die keine 0 erhalten würden.

Zu 2. Es werden keine Figurenfamilien mehr vorgegeben, damit der Pilot die für sein Modell geeigneten Figuren für seine Kür wählen kann. Hier zählen auch Figuren, die misslingen aber eindeutig zu erkennen sind.

Zu 3. Für den Einsatz von Rauch gibt es maximal 7 Punkte; sollte eine Seite nicht funktionieren erfolgt ein Abzug von 3,5 Punkten pro Seite. Der Einsatz von Flatterbändern wird mit maximal 3 Punkten bewertet und der Einsatz von Musik mit maximal 3 Punkten. Werden sowohl Rauch als auch Flatterbänder benutzt, kann für beide Hilfsmittel maximal 7 Punkte vergeben werden.

Zu 4. Hier soll das Zusammenspiel z.B. zwischen Musik und Flugfigur bzw. Flugbewegung beurteilt werden. Zu einer langsamen Musik gehören weiche Flugbewegungen. Für misslungene Figuren gib es bei der Harmonie Punktabzüge.

Zu 5. Hier soll beurteilt werden, wie exakt die Figuren geflogen werden. Ob z.B. nach Trudelmovements oder Snap Rollen stark korrigiert werden muss, oder ob ein reibungsloser Übergang zur nächsten Figur vorliegt. Misslungene Figuren erhalten auch hier einen Abzug

Zu 6. Die Landung stellt den sicheren Abschluss des Fluges dar. Da sie keine Kunstflugfigur darstellt, wird sie nicht direkt als Figur bewertet.

Die Landung selbst hat in vorgegebener Richtung (Startrichtung des Fluges) über die Landebahnschwelle in Landebahnrichtung zu erfolgen. Der Aufsetzpunkt kann beliebig auf der Landebahn gewählt werden. Das Flugzeug muss auf der Landebahn zum Stehen kommen. Bei einer wie oben beschriebenen Landeausführung wird diese mit 10 Punkten bewertet. Eine Außenlandung hat zur Folge, dass die Landung mit 0 Punkten bewertet wird und es 5 Punkte Abzug in der Raumeinteilung gibt. Das Verlieren von Teilen (siehe 4.5.6) während der Landung, als auch ein Überrollen des Landefeldes (gewertet wird das Hauptrad bzw. der Schwerpunkt bei Modellen ohne Rad) sowie Drehungen um mehr als 90 Grad führt zur einer Nullwertung in der Landung.

10 Preise und Siegerehrung

Die drei Erstplatzierten in der Klasse UNLIMITED sowie der Klasse ADVANCED erhalten Pokale. Die drei erstplatzierten Jugendlichen in der Klasse ADVANCED erhalten zusätzlich Pokale (nur DM), ferner in der Klasse ADVANCED die Rookies, also erstmaligen CONTEST Teilnehmer. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

Fördermitglieder des DMFV sind berechtigt, Werbebanner oder sog. Beachflags in Reichweite des Podestes aufzustellen. Eine aktuelle Liste der sog. Fördermitglieder ist auf der Homepage des DMFV enthalten und kann ggf. dort auch angefragt werden.

Der Teilnehmer stimmt zu Wettbewerbsbeginn mit seiner Anmeldung nach Startnummernerhalt der Veröffentlichung von Bildern und Daten seine Person betreffend, im Sinne der Ausübung des Modellflugsports über Medienberichterstattung im On- und Offline Bereich zu.

Der Ablauf ist wie die Veranstaltung wetterabhängig und es obliegt dem Sportreferenten in eigener Absprache mit dem Schiedsgericht und/oder der Wettbewerbsleitung die Durchgänge in deren Art und Weise der Witterung anzupassen.