

Deutscher Modellflieger Verband e.V.

Fachverband der Modellflieger in der Bundesrepublik Deutschland

Ausschreibung in gekürzter Form für den NRW-CUP für die internationale Deutsche Meisterschaft des DMFV Sportreferat Seglerschlepp

- Fassung 2010 -



**DEUTSCHER
MODELLFLIEGER
VERBAND**

von
Modellfliegern

für
Modellflieger

DMFV-Sportreferat Seglerschlepp
Andreas Schupp
Johann-Sebastian-Bach Weg 8
88284 Mochenwangen
Tel.: 0 75 02/91 16 29
Fax: 0 75 02/91 22 26
E-Mail: a.schupp@dmfv.aero

Deutscher Modellflieger Verband e.V.
(DMFV)
Rochusstraße 104 – 106
53123 Bonn
Tel.: 02 28/97 85 00
E-Mail: info@dmfv.de

I. Allgemeine Teilnahmebedingungen

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder Modellflieger, der ausreichend Versicherungsschutz nachweist.
2. Es sind nur die von der Bundesnetzagentur (ehemals RegTP) genehmigten Frequenzen zugelassen.
3. Die Mitgliedschaft im Deutschen Modellfliegerverband e.V. ist nicht Bedingung für die Teilnahme.
4. ~~Die Anmeldung hat schriftlich mit dem offiziellen Anmeldeformular zu erfolgen. Die Anmeldung ist nur gültig wenn das Anmeldeformular komplett ausgefüllt ist. Die Platzierung in der Startliste erfolgt anhand des Eingangdatums des gültigen Anmeldeformulars. Die Anmeldung ist auch nur dann gültig, wenn die Anmeldegebühr überwiesen wurde. Eine Rückerstattung der Anmeldegebühr bei Rücktritt ist nur möglich, wenn sich das Team mindestens 2 Woche vor Wettbewerbsbeginn (Anmeldeschluss) beim veranstaltenden Verein abmeldet. Die Teilnehmerzahl wird auf 60 Teams begrenzt.~~
5. ~~Es wird eine Anmeldegebühr von € 40,- je Teilnehmer erhoben. Teilnehmer die in einem Dachverband des Modellflugsports organisiert sind, erhalten eine Ermäßigung in Höhe von je € 5,-. Ein Team besteht aus 2 Teilnehmern. Jugendliche sind von der Anmeldegebühr befreit. In der Anmeldegebühr ist eine Campingpauschale (€ 20,-) enthalten, die nach Wettbewerbsbeginn an die Teilnehmer zurückerstattet wird, die nachweislich im Hotel übernachten oder Tagesteilnehmer sind.~~
6. Das zulässige Höchstgewicht (Abfluggewicht) eines Flugmodells richtet sich nach den gesetzlichen Bestimmungen für zulassungsfreie Modelle. Vor Beginn des Wettbewerbs werden Modelle gewogen, die Motormodelle müssen vollgetankt sein. Verantwortlich hierfür ist der ausrichtende Verein. ~~Die zugelassene Messeinrichtung wird vom DMFV gestellt.~~
7. Der Schallpegel darf den gesetzlichen Höchstwert nicht überschreiten. Siehe hierzu die derzeit gültige Fassung der LVL (Stand 1. August 2004) und §16 LuftVO. Es erfolgt keine Messung.
8. ~~Die Spannweite des Segelflugmodells muss größer sein als die des Motormodells. Ausnahme: Wenn beide Modelle des Gespannes im gleichen Maßstab erstellt sind, kann die Spannweite des Segelflugmodells auch gleich oder kleiner sein als die des Motormodells. Der Maßstab ist durch Dokumentationsunterlagen zu belegen, aus denen Spannweite und Rumpflänge ersichtlich sind. Bei Bausatzmodellen genügt die Angabe des Herstellers.~~
9. Der Einsatz jeglicher Steuerhilfen, wie z.B. Kreisel etc., ist verboten. Diese Steuerhilfen dürfen zwar im Modell eingebaut, müssen jedoch deaktiviert sein. Deaktivieren bedeutet bei externen Komponenten dass diese nicht angeschlossen sein dürfen, bei internen Komponenten dürfen diese nicht konfiguriert sein. ~~Wer gegen diese Regel verstößt, wird sofort für den ganzen Wettbewerb disqualifiziert und für die nächsten 2 Jahre vom Wettbewerb ausgeschlossen. Sollte es bei einem Flug zu einem Verdacht kommen, so haben die Punktrichter das Recht, das betreffende Modell in einen dafür vorgesehenen Bereich (Park Fermé) abzustellen, um es anschließend vom Schiedsgericht begutachten zu lassen. Es werden während des Wettbewerbs auch Stichproben durchgeführt.~~
10. Die Länge der Schleppleine darf höchstens 25 m betragen (gerade ausgelegt, ohne Spannung). Die Schleppleine muss eine Markierung (egal an welcher Stelle) enthalten. Diese Markierung stellt den Bezugspunkt bei der Genauigkeitsmessung des Seilabwurfs dar. Die Länge des Schleppseils wird vor jedem Start geprüft. Verantwortlich hierfür ist der ausrichtende Verein.
11. ~~Die 3 Erstplatzierten des Vorjahres sind gesetzt und starten im 1. Durchgang gemäß deren Platzierung. Fliegt eines dieser Teams nicht mehr in der gleichen Besetzung des Vorjahres, so entfällt für diese die Regelung. Die restliche Startreihenfolge des 1. Durchgangs wird am Vortag des Wettbewerbes während des offiziellen Trainings ausgelost. Dabei zieht jede Mannschaft ihre Startnummer selbst. Ist eine Mannschaft nicht anwesend, so wird die Startnummer durch eine von den Wettbewerbsteilnehmern bestimmte Person gezogen. Diese Person darf jedoch nicht selbst am Wettbewerb teilnehmen. Gibt es bei zwei aufeinanderfolgenden Schlepp-Teams eine Kanaldoppelbelegung beim Seglerpiloten, so kann die Wettbewerbsleitung das unmittelbar darauffolgende Team dazwischen schieben. Beim 2. und 3. Durchgang ist die Startreihenfolge identisch mit der Gesamtplatzierung der vorherigen Durchgänge, beginnend mit der letztplatzierten Mannschaft. Mannschaften, die beim Startaufruf nicht anwesend sind, dürfen nicht nachstarten.~~

12. Sowohl Motor- als auch Seglerpilot darf nur in einer Mannschaft starten. Der Wechsel untereinander ist nicht zulässig. Es dürfen Ersatzmodelle nur nach Bruch oder technischen Defekt (z.B. Motor defekt) eingesetzt werden. ~~Als Ersatzmodell dürfen keine schon im Wettbewerb befindlichen Modelle eingesetzt werden. Die Ersatzmodelle müssen in den Punkten 6, 7 und 8 den allgemeinen Bedingungen entsprechen. Der Einsatz von Ersatzmodellen bedarf der Genehmigung durch das Schiedsgericht.~~
~~Jugendliche dürfen ein Modell unbegrenzt oft einsetzen~~
13. Undiszipliniertes Fliegen, wie Überfliegen der Sperrzonen, hat eine unwiderrufliche Disqualifikation für den betroffenen Durchgang zur Folge. Die Sperrzonen werden den Piloten vor Beginn des Wettbewerbes bei einer Platzbegehung von der Wettbewerbsleitung bekannt gegeben.
14. Den Anweisungen der Wettbewerbsleitung ist unbedingt Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen werden mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
15. Die Ausschreibung ist für alle Teilnehmer verbindlich und wird mit der Teilnahme am Wettbewerb anerkannt. Ausnahmeregelungen sind nicht zulässig.
16. ~~Streitfälle jeglicher Art im Zusammenhang mit der Ausschreibung oder dem Wettkampf werden vom Schiedsgericht geklärt. Seine Beschlüsse sind nicht anfechtbar. Das Schiedsgericht besteht aus je einer Person des Veranstalters, der Wettbewerbsteilnehmer und des Sportreferenten.~~
17. ~~Proteste können nur von den Wettbewerbsteilnehmern eingelegt werden. Diese sind schriftlich beim Schiedsgericht einzureichen. Die Protestgebühr beträgt € 25,-. Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichts wird die Protestgebühr zurückgezahlt. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem letzten Wertungsflug des jeweiligen Durchganges möglich.~~
18. ~~Bei technischen Störungen am Flugmodell oder der Fernsteueranlage gibt es keine Startwiederholung. Wird eine technische Störung am Modell nach dem dritten Aufruf festgestellt, so erhält die teilnehmende Mannschaft 5 Minuten Zeit diese zu beheben. Die Zeit läuft ab dem Anzeigen der Störung.~~

Allgemein gilt folgender Ablauf für den Wettbewerb:

1. Aufruf 1: Die Piloten holen ihre Sender ab (wenn Kanal frei)
 2. Aufruf 2: Die Piloten haben die Freigabe, ihre Modell in die Sperrzone zu bringen und das Schleppseil auszulegen. Nach der Landung des Seglermodells der vorigen Mannschaft darf das Segelflugmodell an die Startlinie gebracht und das Schleppseil eingeklinkt werden.
 3. Aufruf 3: Der Motorpilot gibt per Handzeichen die Freigabe. Zwischen dem 3. Aufruf und dem Handzeichen darf max. 1 Minute verstreichen. Danach erfolgt automatisch die Zeitmessung für den Durchgang.
 4. Der 3. Aufruf darf nur erfolgen, wenn beide Piloten im Besitz ihrer Fernsteuerung sind.
19. Werden während des Starts bzw. des Fluges Teile verloren, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abbrechen und das betreffende Modell ist unverzüglich zu landen. Die vergebenen Punkte für die vorhergehenden Figuren bleiben erhalten. Verliert das Motormodell nach dem Ausklinken Teile, so wird der Segler weiter gewertet.
 20. Eine Unterbrechung des Wettbewerbes erfolgt durch den Flugleiter wenn es die Sicherheit erfordert. Die Entscheidung über den Abbruch und die Fortsetzung des Wettbewerbs bei Unterbrechung trifft der Flugleiter.
 21. Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmittel (gemäß Verbotliste der Welt-Anti-Doping-Agentur) ist Teilnehmern während des Wettbewerbes verboten.

II. Wettbewerbsbedingungen

1. Definition

Der RC- Seglerschlepp soll eine möglichst genaue Nachempfindung des Original – Flugzeugschlepp's sein. Dies bezieht sich sowohl auf die Art und Weise des Schleppfluges, als auch auf die Auslegung der Modelle.

2. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus einem Motor- und einem Seglerpiloten. Es sind bis zu zwei Helfer zugelassen, diese zählen jedoch nicht zur Mannschaft. Die 3 erstplatzierten Mannschaften erhalten Pokale. ~~Die Siegermannschaft erhält den Wanderpokal und den Titel des Deutschen Meisters im Seglerschlepp.~~ Alle Teilnehmer die an der Siegerehrung teilnehmen erhalten eine Urkunde.

3. Jugendwertung

~~Nehmen mindestens 3 jugendliche Mannschaften am Wettbewerb teil, so wird eine Jugendwertung durchgeführt. Dabei erhalten die 3 bestplatzierten jugendlichen Mannschaften Pokale und der Sieger der Jugendwertung den Titel des Deutschen Jugendmeisters im Seglerschlepp. Kommt diese Jugendwertung mangels jugendlicher Mannschaften nicht zusammen, kann auch eine Wertung z.B. aus nur jugendlichen Seglerpiloten erfolgen. Dabei werden jedoch nur die vom Seglerpilot erlogenen Punkte berücksichtigt. Diese Entscheidung obliegt dem Sportreferenten. Die Vergabe der Leistungspunkte richtet sich nach der Platzierung der Gesamtwertung.~~

3. Startvorbereitung

Beim Aufruf der Mannschaft zur Startvorbereitung ist das Motormodell in den Vorbereitungsraum zu stellen (Motor darf noch nicht laufen). Das Segelflugmodell sowie das Schleppseil werden bereitgehalten. Das Segelflugmodell wird an die Startlinie (25m vor der Linie des 20-Punkte-Feldes) gebracht und das Schleppseil gerade ausgelegt. Die Länge des Schleppseils wird kontrolliert. Ist das Schleppseil zu lang, muss es entweder ausgetauscht oder gekürzt werden.

Die Start- und Landebahn darf erst betreten werden, wenn die vorherige Mannschaft ihren Durchgang beendet hat.

Nach dem Kommando - Start frei, Zeit läuft jetzt - hat die Mannschaft 10 Minuten Zeit den Durchgang zu absolvieren. Figuren, die nach den 10 Minuten noch nicht beendet sind werden mit 0 Punkten gewertet. Mit Ausnahme der Jugendlichen müssen alle Piloten während des gesamten Flugprogramms im Pilotenraum stehen (siehe Skizze)

4. Flugprogramm

Ansage der Figuren

Einige Figuren des Flugprogramms müssen vom Piloten oder deren Helfer laut und deutlich angesagt werden. Jeder Punktrichter muss die Ansage klar und deutlich verstehen können. Werden Figuren nicht angesagt, erfolgt keine Wertung (Nullwertung). Offensichtliche Versprecher bei der Ansage führen zu keiner Nullwertung, wenn sie sofort korrigiert werden.

Folgende Figuren müssen angesagt werden:

~~Rollen – Jetzt/Ende~~

Start – Jetzt

Ausklinken – Jetzt

Seilabwurf – Jetzt

Landung Segelflugmodell - Jetzt

Wird eine Figur nicht beendet, so wird auch die Folgefigur mit 0 Punkten bewertet. Befinden sich die Piloten, oder auch nur einer, nicht im Pilotenraum, so führt dies zu einer Nullwertung der gerade geflogenen Figur. (Ausnahme Jugendliche). Der Motorpilot darf nach Beendigung seiner Figuren (Landung) den Pilotenraum verlassen.

Rollen

~~Nach dem Anlassen des Motors und der Ansage Rollen jetzt muss das Motormodell von der Startlinie aus in den Startkreis (Durchmesser 3 m) gerollt werden. Das Modell muss in Startrichtung sichtbar mit dem Hauptfahrwerk im Startkreis zum Stillstand kommen. Das Modell darf während des Rollens nicht berührt werden.~~

Bewertungsgrundlagen:

~~Gleichmäßige Rollgeschwindigkeit, eine 90° Kurve, die im Startkreis endet. Wird das Modell während des Rollens berührt, z. B. zum Anlassen des Motors bei Motorstillstand, oder kann die 90° Kurve nicht gefahren werden, oder das Hauptfahrwerk befindet sich nicht komplett im Kreis, so führt dies zu 1,5 Punkten Abzug bei der Bewertung „Naturgetreues Erscheinungsbild“.~~

Start

Es ist nur Bodenstart zulässig. Beim Segelflugmodell sind Starthilfen, wie Hilfsfahrwerk oder Führen des Modells an einem Randbogen, erlaubt. Der Start gilt als ausgeführt, sobald eines der Modelle abgehoben hat. Bis zu diesem Zeitpunkt kann der Start abgebrochen und wiederholt werden. Die Bewertung des Starts beginnt mit dem Kommando - Start - Jetzt; und endet mit dem Beginn der Platzrunde (siehe Skizze 2.).

Bewertungsgrundlagen:

Der Start soll vorbildgetreu erfolgen (z.B. kein Betätigen der Störklappen). Das Segelflugmodell hebt zuerst ab und fliegt in geringer Höhe bis zum Abheben des Motormodells weiter. Der Schleppzug soll vom Anrollen bis zum Ende des Starts in gerader Richtung zur Piste gehalten werden. Der Schleppzug soll stetig steigen, wobei das Segelflugmodell stets geringfügig höher als das Motormodell fliegen soll. Das Motormodell soll sich nicht im überzogenen Flugzustand befinden. Hebt das Motormodell sichtbar (längere Flugphase) von dem Segelflugmodell ab, wird der Start mit 0 Punkten bewertet. Die Funktion eines Einziehfahrwerkes wird nicht bewertet.

Bei Startwiederholung geht der abgebrochene Start nicht in die Bewertung ein.

Platzrunde

Diese Figur schließt sich direkt an den Start an und beginnt mit dem Einleiten der ersten 90°- Kurve. Vor dem Einleiten der nächsten 90°- Kurve muss ein sichtbarer Geradeausflug erfolgen. Nach der zweiten Kurve ist mit dem Wind ein Geradeausflug zurückzulegen, bevor die dritte 90° Kurve eingeleitet wird. Zwischen der 3. und 4. 90°- Kurve ist wiederum sichtbar geradeaus zu fliegen. Nach der letzten Kurve soll sich der Schleppzug wieder im geraden Anflug parallel zur Startrichtung befinden. Die Figur endet nach der letzten 90°- Kurve (siehe Skizze 2.). Die Platzrunde wird nicht angesagt

Bewertungsgrundlagen:

Der Schleppzug soll sich während der Platzrunde in ruhiger, dem Original entsprechender Fluglage befinden, d.h. er soll stetig steigen, die Geschwindigkeit soll konstant und dem Vorbild entsprechen, das Segelflugmodell soll stets etwas höher als das Motorflugmodell fliegen. Die Kurven sollen weiträumig geflogen werden, die Geraden nach der ersten und nach der dritten 90° Kurve sind nicht gleich lang. Motor- und Segelflugmodell sollen stets genau hintereinander fliegen. Bei den Kurven soll eine deutlich sichtbare Neigung der Tragflächen sichtbar sein.

Platzüberflug

Der Platzüberflug wird nicht angesagt, sondern beginnt im Anschluss an die Platzrunde, er erfolgt parallel zur Piste (siehe Skizze 2) und endet mit dem Überfliegen der Platzgrenze des Seglers. Dies wird von einem Mitglied des Messteams (vom ausrichtenden Verein) akustisch (z.B. Hupe etc.) angezeigt. Das Kommando muss für die Punktrichter und die Piloten deutlich hörbar sein.

Bewertungsgrundlage:

Während des Platzüberfluges soll der Schleppzug stetig steigen, die Geschwindigkeit soll gleichmäßig sein und das Segelflugmodell soll geringfügig höher als das Motorflugmodell fliegen. Motor- und Segelflugmodell sollen stets genau hintereinander fliegen. Der Platzüberflug soll parallel zu Start und Landebahn sein.

Ausklinken

Das Ausklinken hat in Startrichtung zu erfolgen. Die Figur beginnt mit dem Kommando -Ausklinken, jetzt. ~~Dieses Kommando muss innerhalb von 30 Sekunden nach dem Ende des Platzüberfluges erfolgen. Das Ende dieser Zeit wird wiederum durch ein Hupsignal angezeigt.~~ Die Motormaschine dreht in die Richtung ab wie die Platzrunde geflogen wird, der Segler fliegt einen Vollkreis in entgegengesetzte Richtung. Die Figur endet mit dem Ausleiten des Kreises. Die Zeitnahme erfolgt nach dem Kommando - Ausklinken, jetzt-, auch bei Seilriss oder Notausklinken.

Bewertungsgrundlage:

Beide Modelle sollen sich in horizontaler Fluglage befinden und genau hintereinander fliegen. Nach dem Ausklinken soll das Segelflugmodell einen sauberen runden Vollreis fliegen. Dabei soll die Schräglage gleichmäßig, der Flug mit wenig Höhenverlust und mit Normalgeschwindigkeit erfolgen. Das Motormodell muss in die richtige Richtung nach unten abdrehen. Die Art und Weise wird nicht bewertet. Ein Abdrehen in die falsche Richtung wird mit 0 Punkten bewertet. Die Figur muss vor dem Seilabwurf beendet sein.

Seilabwurf

Der Seilabwurf beginnt nach dem Kommando - Seilabwurf jetzt - mit einem Gegenanflug parallel zur Landebahn in Höhe der Platzmitte. Nach einer 90° Kurve folgt der Queranflug, dem wiederum eine 90° Kurve folgt. Nach Beendigung der Kurve soll sich das Modell in direktem Anflug auf die Landebahn befinden, um das Schleppseil in einem der Landefelder abzuwerfen. Während des Endanfluges (ca. 50m davor) muss das Modell in gleichbleibender Höhe mit deutlicher Zunahme der Geschwindigkeit (deutliche Erhöhung der Motordrehzahl) geflogen werden. Nach dem Abwerfen des Schleppseils erfolgt ein kurzer, gerader Steigflug bis zur Mitte des Platzes, dem wiederum eine 90° Kurve mit einem Querabflug folgt. Die Wertung endet mit dem Einleiten der 90° Kurve zum Landeanflug.

Entsprechend der Lage der Markierung werden die Wertungspunkte vergeben. Berührt das Schleppseil vor dem Ausklinken den Boden, erhält der Teilnehmer für den Zielabwurf (Wertungsfeld) 0 Punkte. Kommt das Seil außerhalb der Wertungsfelder zu liegen wird der Anflug gewertet. Wird das Seil nicht abgeworfen oder befindet sich beim Seilabwurf kein Seil mehr an dem Motormodell, so wird diese Figur mit Null bewertet. Eine Nullwertung gibt's es ebenfalls, wenn das Schleppseil außerhalb der Platzbegrenzung (gemähter oder speziell markierter Bereich) abgeworfen wird.

Bewertungsgrundlage:

Während des Anflugs ist besonders darauf zu achten, dass sich das Motormodell stets im gleichmäßigen Sinkflug befindet. Im Endanflug geht der Sinkflug in einen Parallelflug mit Zunahme der Geschwindigkeit über (deutliche Erhöhung der Motordrehzahl). Ab dem Abwurf des Schleppseils soll ein gleichmäßiger Steigflug bis zum Erreichen der Landeanflughöhe erfolgen. Eine weitere Erhöhung der Motordrehzahl ist für die Bewertung nicht relevant. Dabei erfolgt ab der Platzmitte ein Querabflug wie in Skizze 3 dargestellt. Ein zu langer Überfliegen der Platzmitte wird mit Abzug von 2 Punkten bewertet. Die Figur endet mit der Einleitung der 90° Kurve zum Landeanflug (Siehe Skizze 3).

Landeanflug und Landung des Motormodells

Der Landeanflug (siehe Skizze 3) beginnt nach dem Ausleiten der 90° Kurve des Seilabwurfes mit einem Gegenanflug parallel zur Landebahn in Höhe der Platzmitte. Nach einer 90° Kurve folgt der Queranflug, dem wiederum eine 90° Kurve folgt. Nach Beendigung dieser Kurve soll sich das Modell in direktem Anflug auf die Landebahn befinden und mit einer Ziellandung in einem der Wertungsfelder aufsetzen. Nach dem Aufsetzen rollt das Motormodell bis zum Stillstand geradeaus. Mit dem deutlich sichtbaren Stillstand des Modells wird die Wertung beendet.

Bewertungsgrundlage:

Der Gegenanflug zur ersten 90° Kurve ist ohne Höhenänderung zu fliegen. Ab dem Ausleiten der ersten 90° Kurve sollte sich das Modell in einem gleichmäßigen Sinkflug befinden. Das Aufsetzen soll weich und im möglichst ausgezogenen Flugzustand erfolgen. Es muss ein sichtbares Ausschweben (Ausziehen) erkennbar sein. Nach dem Aufsetzen ist besonders darauf zu achten, dass das Modell ohne aufzuspringen und ohne auszubrechen, innerhalb der Platzbegrenzung zum Stillstand kommt.

Bewertung	Landefeld	Landung
Während der Landung werden Teile verloren	0	0
Aufsetzen außerhalb der Platzbegrenzung	0	0
Aufsetzen außerhalb der Piste, aber innerhalb der Platzbegrenzung	0	Normal
Überrollen der Piste, aber nicht der Platzbegrenzung	Normal	Normal
Überrollen der Platzgrenze	Normal	0
Drehung um mehr als 90°	Normal	0
Motor kommt vor dem Wertungsende zum Stillstand	Normal	0

Landeanflug und Landung des Segelflugmodells

Die Form des Landeanfluges und der Landung für das Segelflugmodell ist mit der Form des Landeanfluges und der Landung des Motormodells vergleichbar, mit der Ausnahme, dass das Segelflugmodell während des gesamten Anfluges gleichmäßig sinken soll. Der Landeanflug kann erst angesagt werden, wenn das Motormodell deutlich zum Stillstand gekommen ist.

Setzt das Segelflugmodell außerhalb der Platzbegrenzung auf oder die Ansage erfolgt vor dem Stillstand des Motormodells, gibt es für die Landewertung 0 Punkte.

Landet der Segler zeitlich vor dem Motormodell so werden alle nachfolgenden Figuren mit 0 Punkten bewertet.

Bewertungsgrundlage:

Während des gesamten Landeanfluges soll sich das Modell in einem gleichmäßigen Sinkflug befinden. Das Aufsetzen soll weich und im möglichst ausgezogenen Flugzustand erfolgen. Es muss ein sichtbares Ausschweben (Ausziehen) erkennbar sein. Nach dem Aufsetzen ist besonders darauf zu achten, dass das Modell ohne aufzuspringen und ohne auszubrechen, innerhalb der Platzbegrenzung zum Stillstand kommt.

Bewertung	Landefeld	Landung
Während der Landung werden Teile verloren	0	0
Aufsetzen außerhalb der Platzbegrenzung	0	0
Aufsetzen außerhalb der Piste, aber innerhalb der Platzbegrenzung	0	Normal
Überrollen der Piste, aber nicht der Platzbegrenzung	Normal	Normal
Überrollen der Platzgrenze	Normal	0
Drehung um mehr als 90°	Normal	0

Genauigkeit der Landung (Motor- und Segelflugmodell)

Die Landung beider Modelle erfolgt in den Landefeldern (siehe Skizze 1). Für das erste Aufsetzen des Modells (Hauptfahrwerk) erhält der Pilot gemäß der Aufteilung der Wertungsfelder Punkte. Ein Wertungsfeld beginnt, in Landerichtung gesehen, mit der Innenseite der 1. Linie und endet mit der Außenseite der 2. Linie.

Zeitwertung des Segelflugmodells

Die zu fliegende Zeit des Segelflugmodells beträgt 200 Sekunden. Die Zeitabnahme der Flugzeit beginnt mit dem Kommando - Ausklinken, jetzt - und endet mit dem ersten Aufsetzen des Modells, wenn dies innerhalb der 10 Minuten Rahmenzeit des Durchganges geschieht. Überschreitet das Segelflugmodell die Rahmenzeit, wird die Zeit bis zur Beendigung der Rahmenzeit gewertet. Für die offizielle Zeitwertung laufen gleichzeitig 2 Stoppuhren. Die erreichbare Punktzahl beträgt 300 Punkte. Für Über- bzw. Unterschreitung der Sollflugzeit bekommt der Pilot pro angefangene Sekunde 3 Punkte abgezogen.

Naturgetreues Erscheinungsbild

Das naturgetreue Erscheinungsbild dient zur Bewertung der einzelnen Modelle und dessen Zusammenspiel während des Wertungsfluges. Die Modelle sollen Nachbauten von Original-Flugzeuge sein, die Geschwindigkeit sowie die Steig- und Sinkwinkel sollen dem Original angepasst sein. Die Modelle sollten maßstäblich zueinander passen.

Ein weiteres Kriterium ist die räumliche Aufteilung der Figuren zueinander. Wer großräumig die Platzrunde fliegt, sollte auch die Landeanflüge großräumig fliegen.

Deutlich laute Motormodelle sollen hier durch Punktabzüge berücksichtigt werden

~~Das Rollen des Motormodells vor dem Start wird hier mitberücksichtigt~~

III. Bewertungsverfahren

Messwertung

Die Bewertung aller messbaren Größen (Genauigkeit der Landung, Seilabwurf, Flugzeit) übernimmt ein Messteam (wird vom ausrichtenden Verein gestellt). ~~Die Zeitwertung des Seglers wird mit 2 Stoppuhren von zwei Personen gemessen.~~

Qualitätswertung

~~Die Qualitätswertung der einzelnen Figuren des Flugprogramms erfolgt durch 5 vom DMFV zugelassenen Punktrichtern (die Punktrichter müssen nicht Mitglied im DMFV sein). Die Auswahl der Punktrichter trifft der Sportreferent. Alle Punktrichter werden vor dem Wettbewerb durch den Sportreferenten geschult und eingewiesen. Die Punktrichter sitzen aus Sicherheitsgründen mindestens 10 Meter vom seitlichen Pistenrand entfernt. Absprachen und Gespräche untereinander sind bei Unklarheiten erlaubt. Jeweils die höchste und niedrigste Wertung einer Figur wird gestrichen. Den Teilnehmern werden je Figur keine Einzelwertungen, sondern nur die Durchschnittspunktzahlen der verbleibenden Wertungen (Summe der Wertung dividiert durch 3) bekannt gegeben.~~

Gesamtwertung

Die Gesamtwertung setzt sich zusammen aus der Punktzahl der Messwerte und der Punktzahl der Qualitätswertung. Zur Berechnung des Gesamtergebnisses wird der Streichdurchgang (bei Durchführung von 3 kompletten Durchgängen) abgezogen. Die Gesamtpunktzahlen der verbleibenden 2 Durchgänge werden miteinander addiert.

Zahl der Durchgänge und Ausscheidungsverfahren

Es werden 3 Durchgänge geflogen.

Das Schiedsgericht ist berechtigt die Zahl der Durchgänge um 1 zu verringern. Muss die Zahl der Durchgänge auf 2 reduziert werden, so bleiben diese beiden Durchgänge in der Gesamtwertung.

Können 3 Durchgänge geflogen werden so wird der jeweils schlechteste Durchgang jeder Mannschaft für die Gesamtwertung gestrichen.

~~Das Schiedsgericht kann die beiden ersten Durchgänge als Qualifizierung für den 3. Durchgang ansetzen.~~

~~Sollte dies der Fall sein, so wird der 3. Durchgang nur noch mit den besten 15 Teams geflogen. Die Startreihenfolge ist identisch wie bei einem kompletten 3. Durchgang (siehe auch allg. Teilnahmebedingungen).~~

~~Dieses Ausscheidungsverfahren darf nur angewandt werden, wenn wetterbedingt kein kompletter 3. Durchgang geflogen werden kann. Die Entscheidung wird nach dem 2. Durchgang bekannt gegeben.~~

Figur	Punkte	Koeffizient	max. Punkte
Bodenstart des Schleppzuges	0-10	15	150
Platzrunde	0-10	25	250
Platzüberflug	0-10	10	100
Ausklinken	0-10	10	100
Seilabwurf	0-10	20	200
Landequalität des Motorflugmodells	0-10	15	150
Landequalität des Segelflugmodells	0-10	15	150
Naturgetreues Erscheinungsbild	0-10	15	150
Zeitwertung Segler	max. 300	1	300
Zielabwurf des Schleppseiles	max. 30	1	30
Landegenauigkeit des Motorflugmodells	max. 30	1	30
Landegenauigkeit des Segelflugmodells	max. 30	1	30
Gesamtpunktzahl			1640

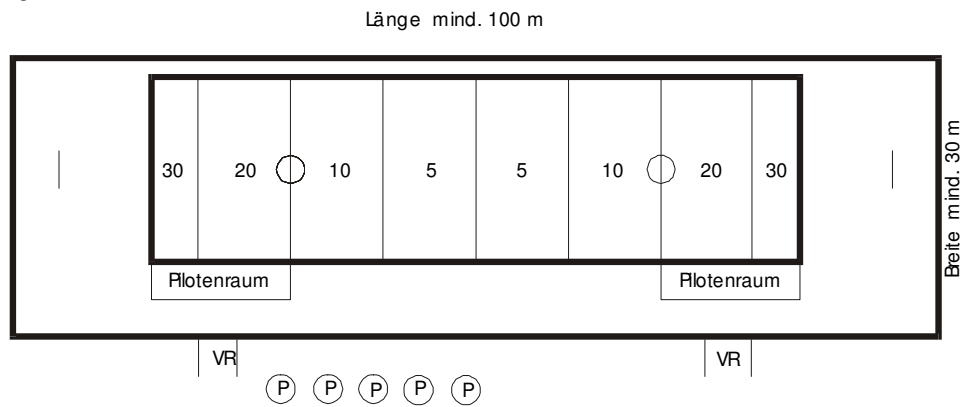
IV. Sicherheitsbestimmungen

Es ist allen Teilnehmern grundsätzlich untersagt, die Sperrzonen zu Überfliegen. Dies gilt sowohl für Motor- als auch Segelflugmodelle. Die Sperrzonen werden den Piloten vor dem Beginn des Wettbewerbes bei einer Platzbegehung von der Wettbewerbsleitung bekannt gegeben. Ein Verstoß gegen diese Bestimmungen hat eine Disqualifikation des jeweiligen Durchganges zur Folge

V. Platzbegebenheiten

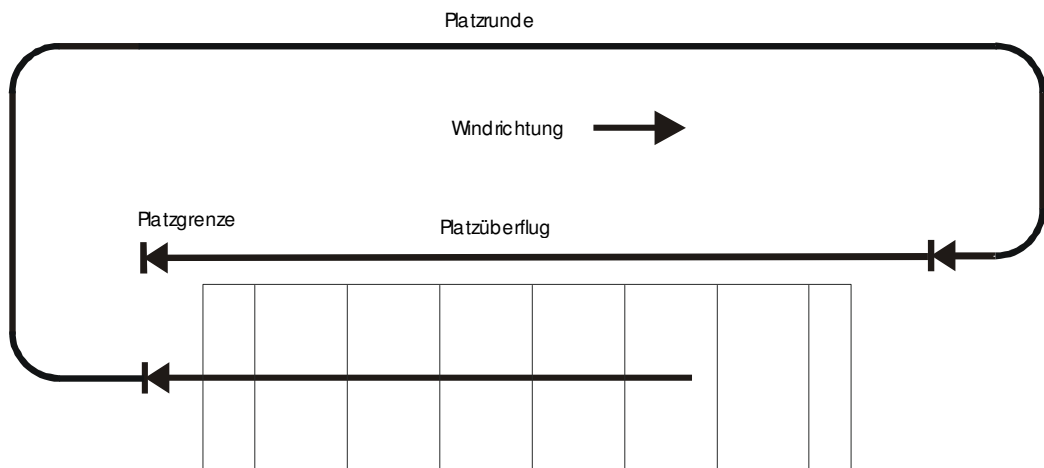
Die Piste hat eine Mindestgröße von 70 m x 20 m. Der Platz hat eine Mindestgröße von 100 m x 30 m. (siehe Skizze)

Skizze 1



Sperzone (Netz)

Skizze 2



Skizze 3

