

Deutscher Modellflieger Verband e.V.

Fachverband der Modellflieger in der Bundesrepublik Deutschland



Ausschreibung

Zur Internationalen Deutschen Meisterschaft des DMFV für
Sport Klasse Segelflugmodelle

Fassung 2010



**DEUTSCHER
MODELLFLIEGER
VERBAND**

DMFV- Referat Scale, Semi-Scale Segler

Fred Grebe

Buchenstr.7

57339 Erndtebrück

Tel. 02753 2862

Mobil 0171 9401868

Mail f.grebe@dmfv.aero

www.scale-segler.dmfv.de

Deutscher Modellflieger- Verband eV

Rochusstraße 104-106

53123 Bonn

Tel. **49228 978500

Fax. **49228 9785085

www.DMFV.Aero.de

Anmeldung

Als Anlage dieser Ausschreibung liegt ein Anmeldeformular bei, senden Sie dieses bitte ausgefüllt zum ausrichtenden Verein. Sollten die Anmeldungen nicht ausreichen, so können Sie komplette Ausschreibungen bei der Geschäftsstelle in Bonn oder beim Sportreferenten anfordern.

Anmeldeschluss ist jeweils 14 Tage vor Wettbewerbsbeginn, sofern nicht besondere Termine festgesetzt sind.

Nach dem Anmeldeschlusstermin werden keine Anmeldungen mehr angenommen.

Vom ausrichtenden Verein erhalten Sie eine Anmeldebestätigung, aus der Sie den zeitlichen Ablauf des Wettbewerbes, eine Wegbeschreibung und weitere allgemeine Hinweise sowie einen Pensions- und Hotelführer entnehmen können.

Die Deutsche Meisterschaft für Scale und Semi- Scale Segelflugmodelle werden nach den

Richtlinien für die Durchführung von
deutsche Meisterschaften des DMFV
ausgerichtet.

Diese „Richtlinien„ geben Auskunft über den Ausrichtungsrahmen, den Wettbewerbsmodus, die erforderlichen Sicherheitsvoraussetzungen und die Gestaltung der Abschlussfeier. Sie sind für den ausrichtenden Verein oder Club bindend.

Deutscher Modellflieger- Verband e.V
Sportreferent Scale Semi- Scale Segler
Fred Grebe
Buchenstr.7
D-57339 Erndtebrück
Tel : 02753-2862
Mobil: 0171-9401868
Email: f.grebe@dmfv.aero

A Allgemeinen Bestimmungen

- A.1** Teilnahmeberechtigt sind alle Modellsportler (also nicht nur Mitglieder des DMFV), die im Besitz einer ausreichenden Versicherung sind.
- A.2** Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotliste 2008 der Welt-Anti-Doping-Agentur) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten.
- A.3** Zugelassen sind alle Nachbauten von mantragenden Segelflugzeugen, die es in der Geschichte der Luftfahrt gegeben hat oder zurzeit noch gibt.
- A.4** Modelle mit einem Abfluggewicht über dem vom Gesetzgeber zugelassenen Höchstgewicht sind nicht zugelassen. Alle Modelle werden gewogen.
- A.5** Um möglichst breite Modellfliegerkreise anzusprechen, sind Modelle nach allen üblichen Fertigungstechniken zugelassen.
- A.6** Jeder Pilot darf nur *ein Modell je Klasse* melden. Jedes Modell das gemeldet wird, darf nur in einer Klasse eingesetzt werden.
Siegermodelle können auch weiterhin zum Einsatz kommen, erhalten jedoch **pro Siegesjahr 50 Punkte Abzug auf die Baubewertung und 50 Punkte Abzug auf die Flugbewertung.**

Ein Teilnehmer der drei mal auf dem Podest stand, muss in der Klasse Semi- Scale oder Scale Klasse wechseln.

Der Teilnehmer hat seinen ausgefüllten Anmeldebogen termingerecht an den ausrichtenden Verein zu schicken.

Die drei Erstplatzierten in der Gesamtbewertung erhalten den offiziellen Pokal des DMFV entsprechend des Platzes mit gold-, silber- oder bronzefarbigem Emblem. Darüber hinaus erhalten der Erstplatzierte der Baubewertung und der Erstplatzierte der Flugbewertung den offiziellen Pokal des DMFV mit goldfarbigem Emblem.

Die Teilnehmer Zahl muss mind. 5 betragen

Wenn mehr als drei Jugendliche Teilnehmer in einer Klasse teilnehmen, wird es eine eigene Jugendwertung geben

Alle Teilnehmer erhalten Teilnehmerurkunden, aus denen ersichtlich ist, welcher Platz erreicht wurde.

- A.7** Es wird ein Startgeld von 15€ pro Teilnehmer erhoben. Dieses Startgeld ist mit der 1. Abgabe des Senders an der Senderabgabe des Vereins zu entrichten.
- A.8** Den Anweisungen des Wettbewerbsleiters und seiner Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die mutwillig gegen Sicherheitsvorschriften verstoßen, werden von dem Wettbewerb ausgeschlossen. Jeder Teilnehmer versichert, dass alle ihm bekannten technischen Mängel seines Modells behoben sind,

und dass er über ausreichende Erfahrungen zum Steuern eines Segelflugmodells verfügt. Wird während der Flugdurchgänge das Sicherheitsnetz überflogen, wird der Flug sofort abgebrochen. Alle weiteren Figuren, ebenso die Landung, werden nicht gewertet.

A.9.1 Bauausführung

Die Punktrichter bewerten die bauliche Qualität der Modelle.

A.9.3 Flugbewertung

Die Punktrichter bewerten eine Pflicht, die 1. -2. -(3). Kürprogramme. Nur hier kann der schlechteste Durchgang des Kürprogramms gestrichen werden. Das Rechenzentrum rechnet die Benotungen (1 -10) der Bewerter, über die aus dem Bogen Flugbewertung ersichtlichen Koeffizienten in Punkte um und ermittelt über eine Durchschnittsrechnung die endgültige Punktzahl.

A.9.4 Gesamtbewertung

Die Punktzahl der Gesamtbewertung ergibt sich aus der Summe der Punktzahlen aus Baubewertung und Flugbewertung.

A.10 Offizielle Proteste und Schiedsgericht

Jeder Teilnehmer hat das Recht einen Protest einzulegen, wenn seiner Meinung nach in irgendeinem Punkt oder von irgendeinem Teilnehmer gegen die Regeln dieses Wettbewerbs verstoßen wurde. Proteste können nur von den Wettbewerbsteilnehmern eingelegt werden. Diese sind schriftlich beim Schiedsgericht einzureichen. Die Protestgebühr beträgt 15€. Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichts wird die Protestgebühr zurück gezahlt. Proteste sind nur bis 30 Min. nach dem letzten Wertungsflug möglich. Das Schiedsgericht setzt sich wie folgt zusammen.

Wettbewerbsleiter, Sportreferent, ein von den Teilnehmern gewählter Vertrauensmann.

Die Entscheidungen dieses Gremiums sind "*Tatsachenentscheidungen*" und nicht anfechtbar.

Das genannte Gremium kann auch den Titel "*Eindruckvollstes Modell des Wettbewerbs*" vergeben.

B. Baubewertung

Ein Punktrichter Team des DMFV bewertet das Modell, und vergleicht dieses mit dem nachgebauten Vorbild. Arbeitsgrundlage dabei ist der Nachweis eines Fotos des Vorbildes.

B.1 Optische Bewertung durch Vorlegen eines Fotos des nach-gebauten Vorbildes (Farbe und Kodierung des Modells müssen mit dem Foto des Vorbildes übereinstimmen.) 150 Punkte.

Wird ein allgemeines Typenfoto des Originales vorlegt erhält man 50 Punkte.

Aus strafrechtlichen Gründen dürfen Hakenkreuze nicht gezeigt werden. Vorhandene Markierungen müssen durch Entfernen oder Überkleben unkenntlich gemacht werden.

Alle Punkte der Baubewertung entfallen, wenn der Teilnehmer die Figur eins nicht erfolgreich beendet hat.

C. Flugbewertung

Die Flugleistungen der Modelle werden in einem **Pflichtteil** und in einem **Kürteil** bewertet. Im Kürteil sucht sich der Teilnehmer aus den Kürfiguren vier Figuren aus und trägt sie in den Bewertungsbogen ein. Die Figurenauswahl ist so ausgewählt, dass für jedes Modell (auch Oldtimer) ein Programm zusammengestellt werden kann, das auch von den großen Vorbildern zu fliegen ist.

C.1. Um den Punktrichtern die Abwicklung des Programms aus dem Pflicht- und Kürteil zu erleichtern, muss jeder Teilnehmer vor seinem Flug die ausgewählten Figuren in seinem Bewertungsbogen eintragen und abgeben.

C.2. Für die Flugfiguren gilt ein Bewertungsbereich von 1 – 10 Punkten. Dabei sind gute, durchschnittliche Leistungen als Richtschnur anzulegen.

Jede Flugfigur, die in unmittelbarer Nähe des Zuschauerraumes oder gar über den Zuschauern ausgeführt wird, ist mit Null Punkten zu bewerten. Der Flugleiter kann in derartigen Fällen eine Verwarnung oder gar eine Disqualifikation aussprechen.

Als Startart ist einzig und allein der **F- Schlepp zugelassen.**

Eigenstartfähige Flugzeuge müssen auch im F- Schlepp gestartet werden.

C. 3. Kürfiguren :

Verfahrenskurve	Einfache Rolle	Slippen
Dreieckskurs	Horizontale Acht	
Turn	Trudeln	
Looping	Hochgezogene Fahrtkurve	
Rechteckkurs	Drei waagerechte Kreise	
3 Thermikkreise	Rückenflug	

Flugprogramm

Die Figuren im Flugprogramm müssen ab der ersten Figur, für jede Figur angesagt werden, es besteht aber auch die Kombination mehrerer Figuren aneinander. Diese müssen aber auch den Punktrichtern entsprechend angekündigt werden. Jede Figur wird mit „Jetzt“ und „Ende,“ angesagt.

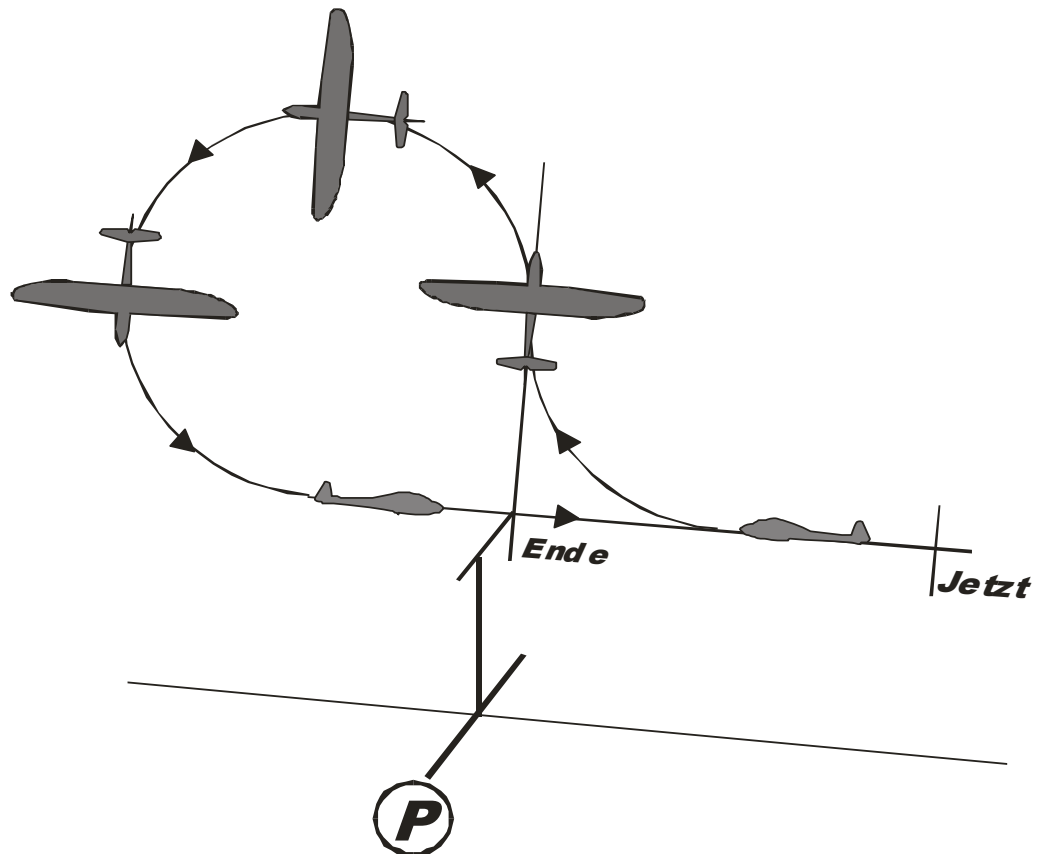
Der Start

Der Start wird nicht mit gewertet!

Die Verfahrenskurve

Die Verfahrenskurve beginnt mit einem kurzen Geradeausflug Parallel zu Start und Landebahn, eine 90 ° Kurve weg von den Punktrichtern, unmittelbar drauf wird erneut die Flugrichtung gewechselt und der Segler fliegt eine 270° Kurve die ihn auf den Ausgangskurs zurückbringt.

Wind

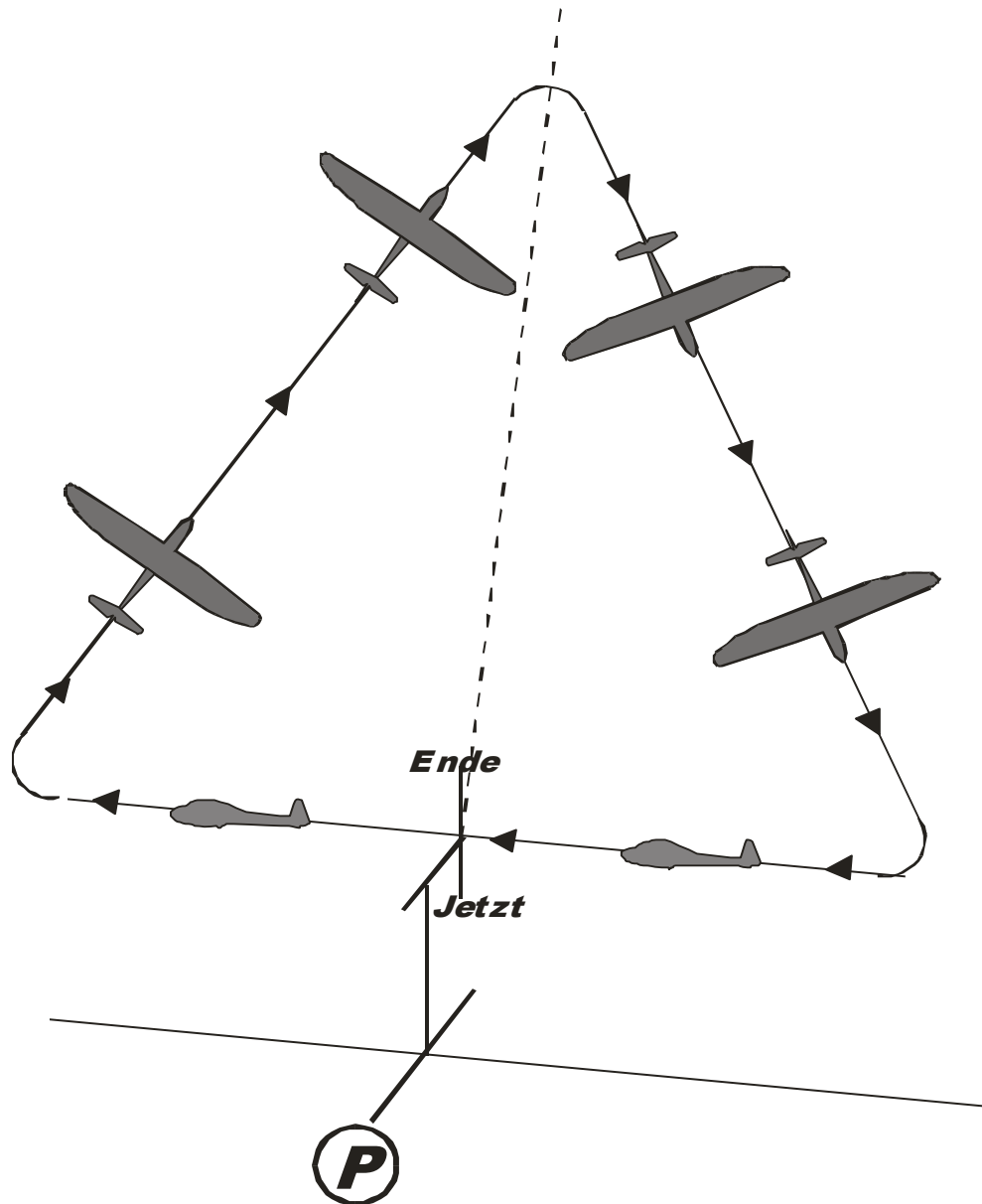


Fehler:

1. Das Ende der 90° Kurve liegt nicht direkt vor dem mittleren Punktrichter
2. Erste Kurve keine 90°
3. Keine 270° Kurve
4. Radius der 90° Kurve und der 270° Kurve sind nicht gleich groß
5. An und Abflug liegen nicht parallel zur Punktrichterlinie

Dreieckskurs

Das Modell beginnt mit einem geraden Anflug parallel zur Start- und Landebahn und schwenkt um 120° in der nächsten Geraden ein. Hier wird wieder eine genau so lange Strecke geflogen die wiederum mit einer 120° Kurve in die letzte Gerade führt wo der Beginn der Figur angesagt wurde.

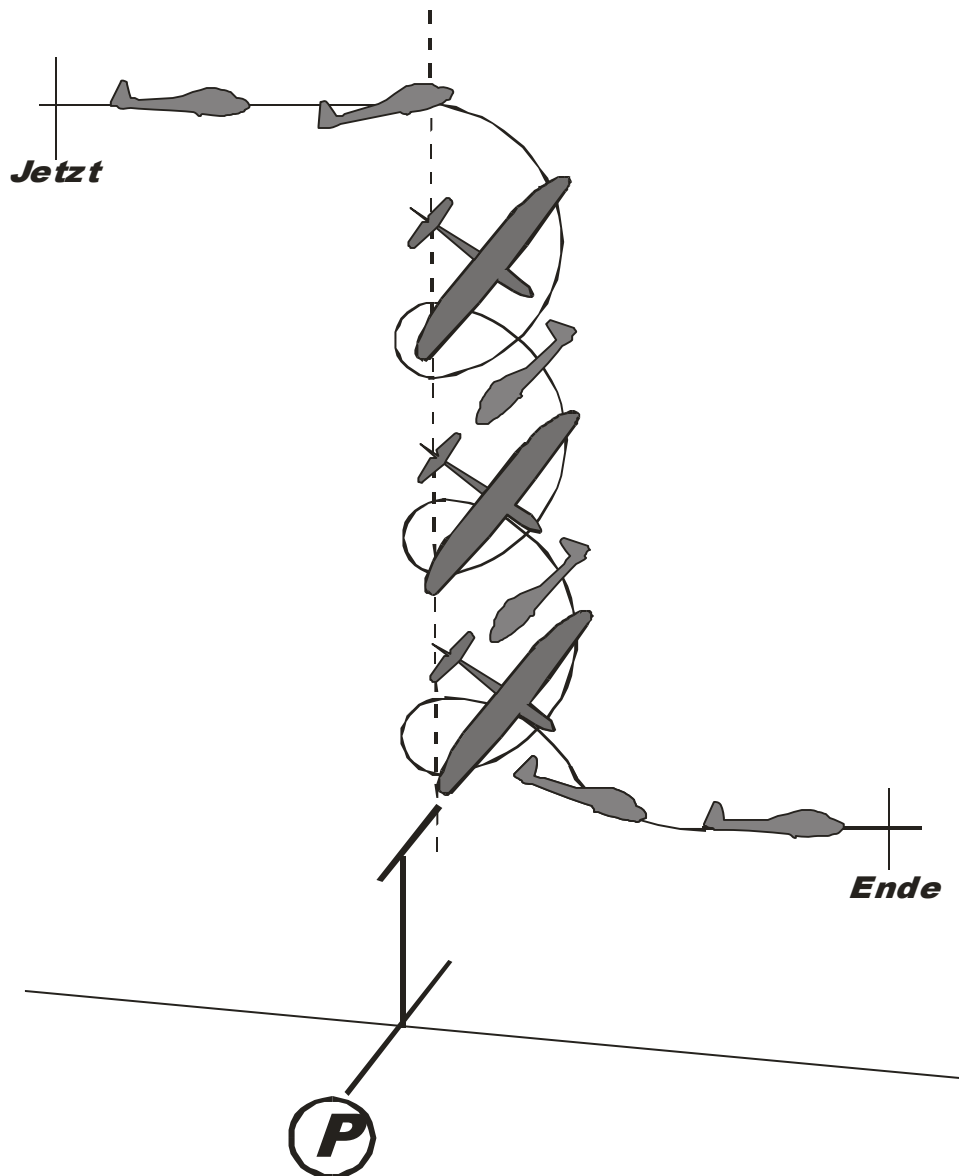


Fehler:

1. Schenkelstrecken nicht gleich lang
2. Winkel unterschiedlich und keine 120°
3. Keine oder zu grobe Korrektur bei der Windkorrektur
4. Der Mittelpunkt liegt nicht genau vor dem mittlerem Punktrichter
5. An und Abflug liegen nicht parallel zur Punktrichterlinie

Das Trudeln

Aus dem Geradeausflug Parallel zu Start und Landebahn, verringert das Modell die Fahrt bis zum Strömungsabriss, trudelt drei Umdrehungen, fängt ab und beendet das Manöver in gleicher Richtung wie beim Anflug. Während des Trudelns kann das Modell mit dem Wind abdriften.

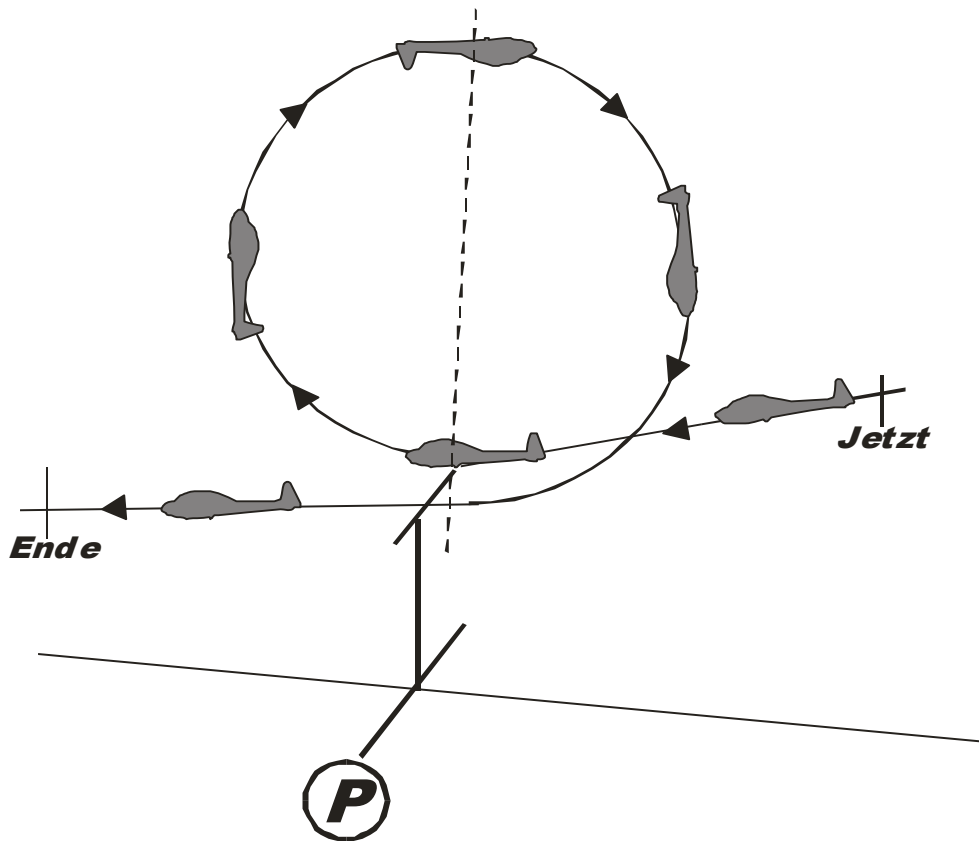


Fehler:

1. Modell kommt nicht zum Stillstand (Schulterwurf 0 Wertung)
2. Kein echtes Trudeln eher Spiralsturz (0 Wertung)
3. Keine 3 Umdrehungen
4. Trudeln nicht direkt vor dem mittlerem Punktrichter
5. Abflugrichtung nicht richtig
6. An und Abflug nicht parallel zur Punktrichterlinie

Der Looping

Mit leichter Fahrtaufnahme (max 15°) zieht das Modell hoch zu einem runden Looping und kommt wieder im geraden Flug in der Einfugrichtung aus der Figur heraus. Die Figur wird parallel zu Start und Landebahn vor den Punktrichtern geflogen.

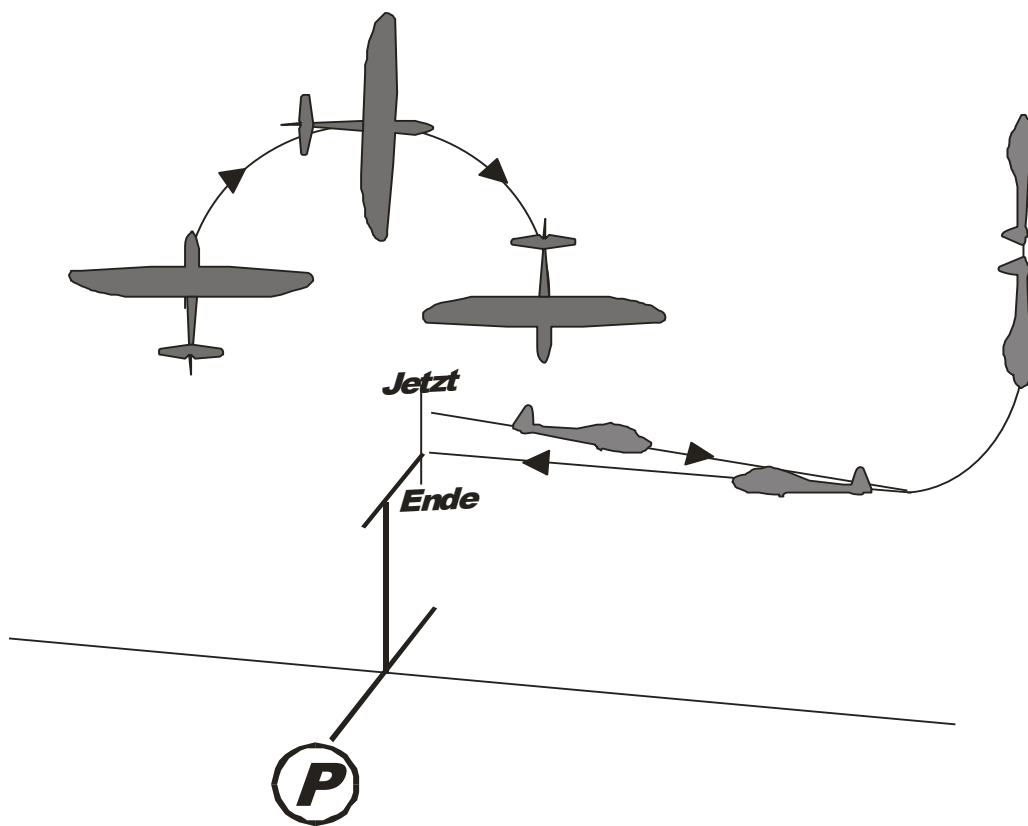


Fehler:

1. Der Looping ist nicht rund
2. Die Tragfläche liegt nicht waagerecht während der gesamten Figur
3. Die Figur liegt nicht vor dem mittlerem Punktrichter
4. Nicht parallel zur Punktrichterlinie
5. Das Modell versetzt Ein und Ausfluglinie (z.B. wegen Querwind)
6. Größe und Geschwindigkeit entsprechen nicht dem Vorbild
7. Looping Verdreht

Der Turn

Der Turn ist eine Wendefigur und wird Parallel zu Start und Landebahn an den Punktrichtern vorbei geflogen und dann Hochgezogen um senkrecht hoch zu steigen und am oberen Punkt sauber um 180° zu drehen. Dabei soll der Randbogen einen kleinen Halbkreis (*maximal halbe Spannweite*) ergeben, das Modell stürzt, fängt ab, und fliegt im Geradeausflug bei gleich bleibender Höhe entgegen der Einflugrichtung ab, An und Abflug sollten auf gleicher Höhe liegen.

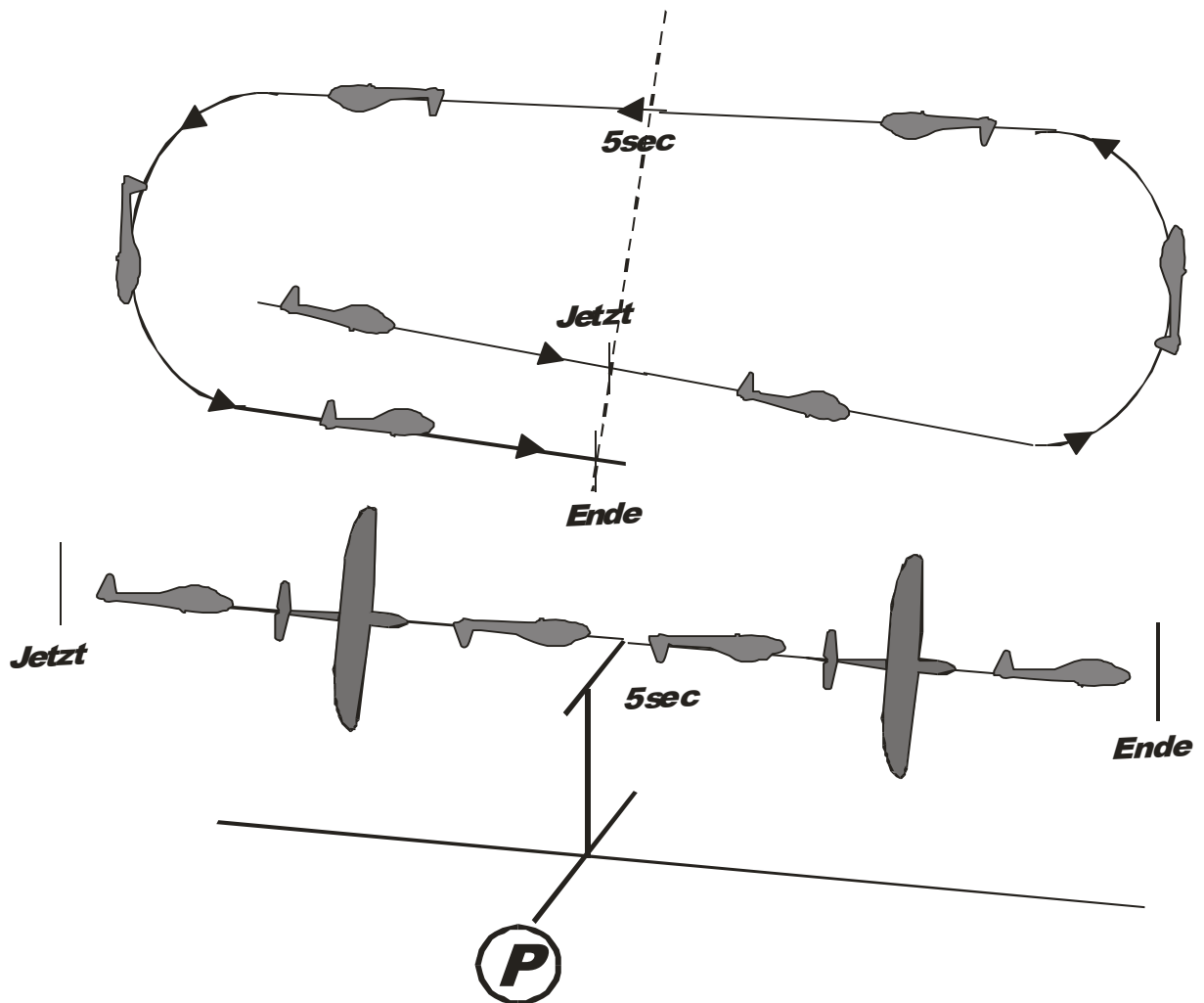


Fehler:

1. Start und Ende der Figur liegen nicht auf der Höhe des mittlerem Punktrichter
2. Auf und Abstieg erfolgen nicht senkrecht
3. Modell stoppt nicht im oberen Scheitelpunkt
4. Modell dreht nicht innerhalb einer halben Spannweite
5. Modell dreht nicht von den Punktrichtern weg
6. Ein und Ausflug liegen nicht parallel zur Punktrichterlinie

Der Rückenflug

Der Rückenflug wird Parallel zu Start und Landebahn geflogen und kann sowohl mit einer halben Rolle, als auch mit einem halben Looping begonnen bzw. beendet werden. Für die Qualität der Flugfigur sind die Ein- bzw. Ausflüge und die Dauer (ca. 5 Sek. mittig vor den Punktrichtern) des Rückenfluges entscheidend. Wie die Figur angeflogen wird, muss sie auch beendet werden z.B. Rolle rein, Rückenflug, Rolle raus.

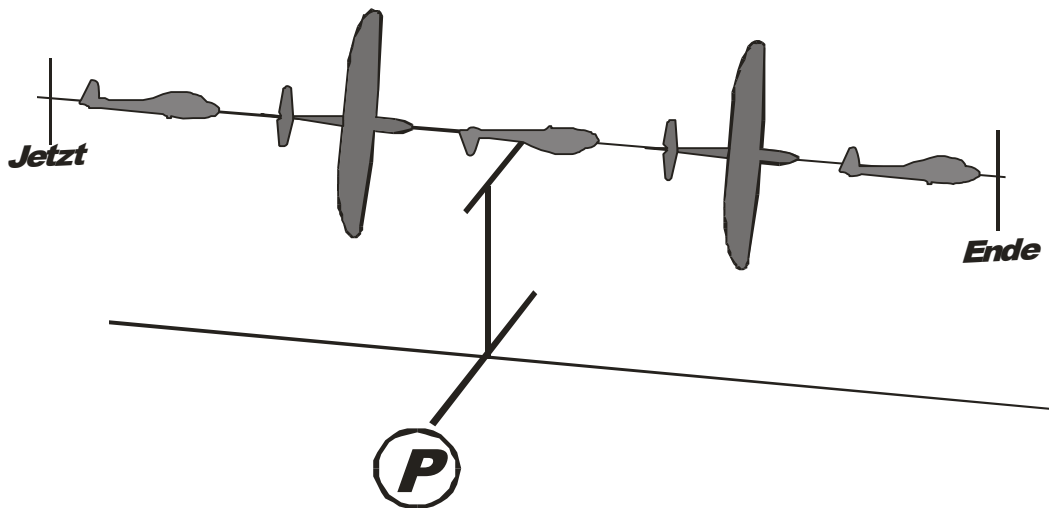


Fehler:

1. Modell liegt nicht waagrecht auf dem Rücken
2. Modell fliegt keinen geraden Kurs
3. Modell verliert deutlich an Höhe
4. Rückenflug beträgt keine 5 sec.
5. Die Figur wird nicht zentral vor dem mittlerem Punktrichter geflogen
6. Modell fliegt nicht parallel zur Punktrichterlinie

Die Rolle

Aus dem Geradeausflug, rollt das Modell mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit, eine volle Umdrehung und beendet das Manöver wiederum im Geradeausflug auf dem Anflugkurs. Die Rolle wird Parallel zu Start und Landebahn geflogen und sollte mittig vor den Punktrichtern liegen.

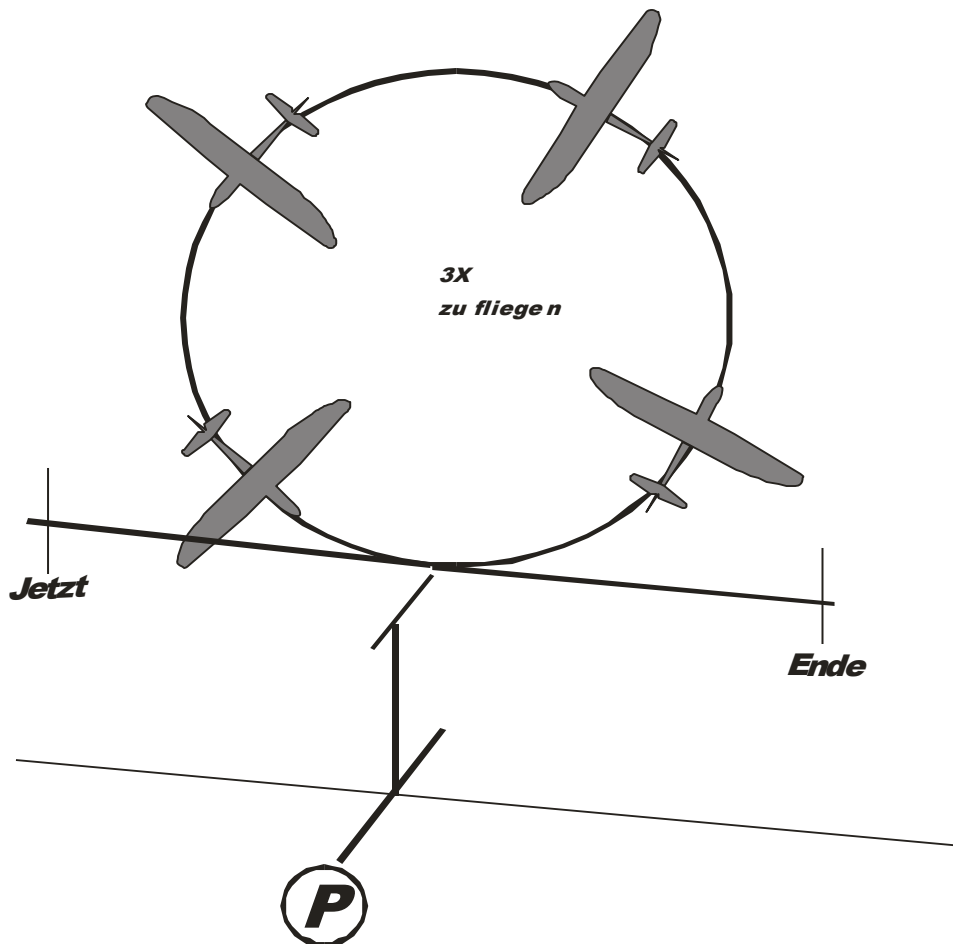


Fehler:

1. Kein konstante Rollrate
2. Die Mitte der Figur liegt nicht vor dem mittlerem Punktrichter
3. Modell sackt auf dem Rücken durch
4. An und Abflugkurs sowie Rollrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie

Drei Kreise

Man fliegt drei gleichgroße Kreise an einer Position vor den Punktrichtern. Die Kreise sollten gleich groß und Deckungsgleich geflogen werden.

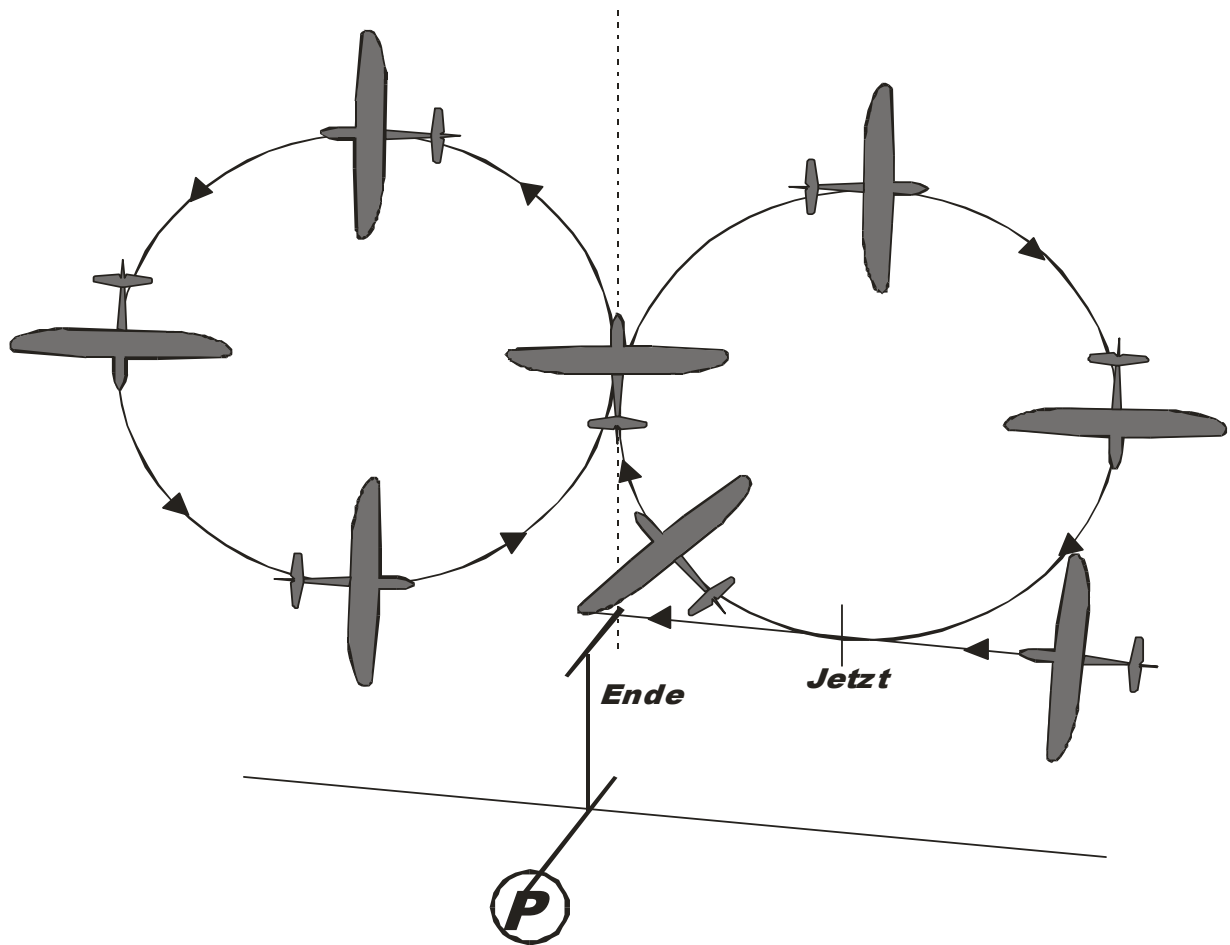


Fehler:

1. Kreise nicht gleich groß
2. Kreise nicht Deckungsgleich
3. Kreise nicht vor den Punktrichtern
4. Wind Korrektur nicht ausgesteuert

Horizontale Acht

Das Modell fliegt auf einem geraden Kurs, parallel zur Punktrichterlinie an und macht einen Viertelkreis weg von der Punktrichterlinie. Darauf folgt ein 360° Kreis in die entgegengesetzte Richtung, gefolgt von einer 270° Wende in die Anflugrichtung. Der Schnittpunkt dieses Flugmanövers muss auf einer gedachten Linie, welche einen rechten Winkel zur Anflugrichtung bildet, liegen und sich vor den Punktrichtern befinden.

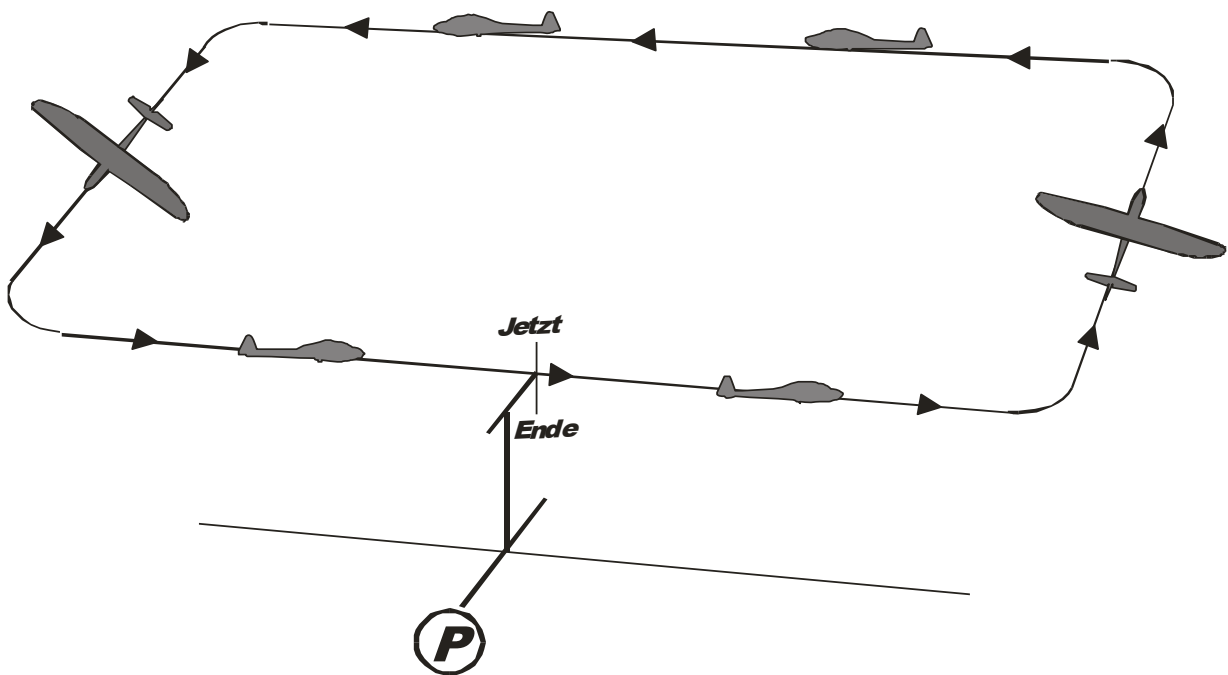


Fehler:

1. Einflug in den ersten Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
2. Kreise nicht gleich groß
3. Kreise missglückt
4. Schnittpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
5. Anflug- und Ausflugrichtung nicht identisch
6. Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
7. Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
8. Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

Das Rechteck

Das Modell fliegt parallel zur Punktrichterlinie im Geradeausflug bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichtern, fliegt auf diesem Kurs mindestens 75 m weiter und dreht dann um 90° von den Punktrichtern weg. Nach mindestens 75 m dreht es wiederum um 90° , fliegt mindestens 150 m parallel zur Punktrichterlinie, dreht wiederum um 90° , fliegt mindestens 75 m und mit einer letzten 90° Kurve schwenkt das Modell wieder auf den Anflugkurs ein und beendet die Figur vor den Punktrichtern. Es wird ein Rechteck über Grund geflogen.

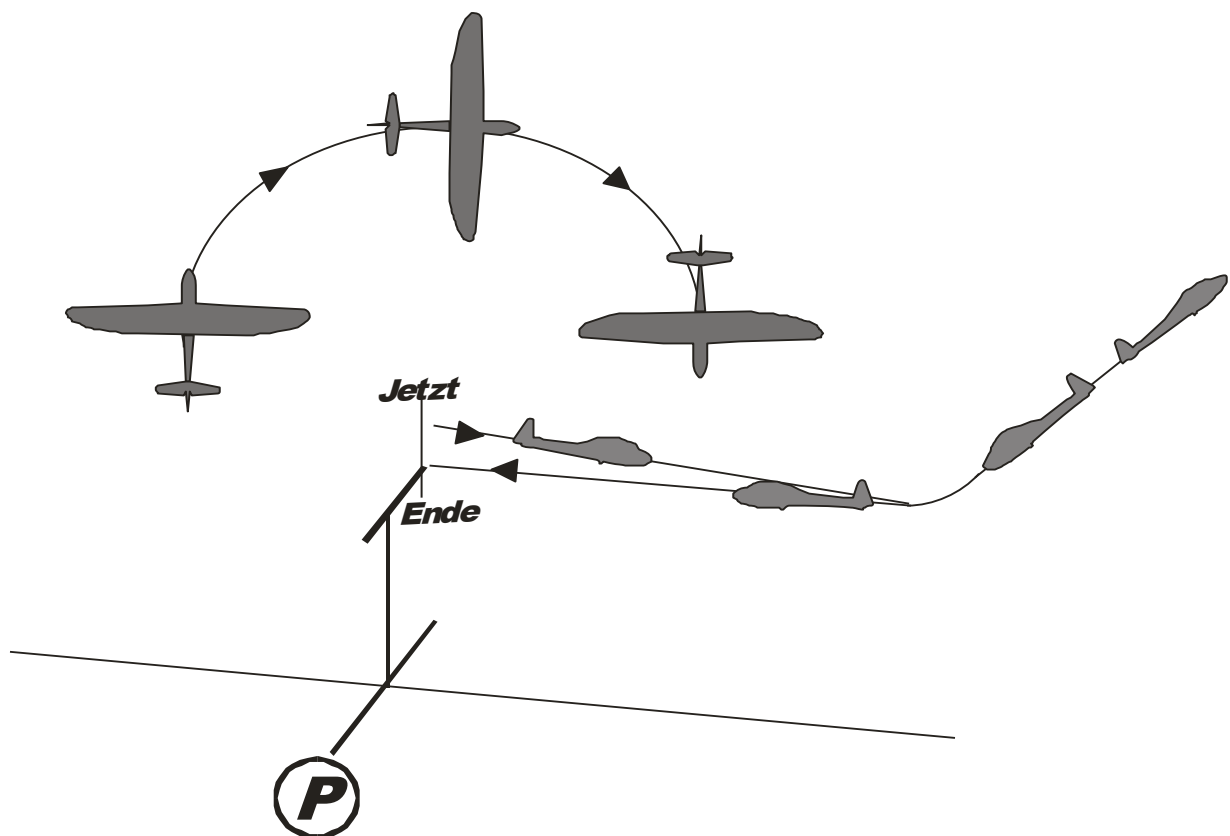


Fehler:

1. Kurven keine 90°
2. Keine gleich langen Strecken mind. 75m /bez. 150m
3. Schenkelstrecken nicht gerade
4. Korrektur der Abdrift durch Querwind erfolgt nicht oder ungleichmäßig
5. An und Abfluglinien liegen nicht parallel zur Punktrichterlinie

Die Hochgezogene Fahrkurve

Das Modell fliegt parallel zu der Punktrichterlinie an und zieht nach dem passieren der Punktrichter weich zu einer hochgezogenen Kehrtkurve, weg von den Punktrichtern. Am höchsten Punkt soll die Schräglage mindestens 30° betragen. Das Modell fliegt die Kurve bis 180° aus, geht dann mit dem gleichen Winkel wie beim Steigflug nach unten und beendet die Figur im geraden Flug in der gleichen Flughöhe wie beim Anflug.

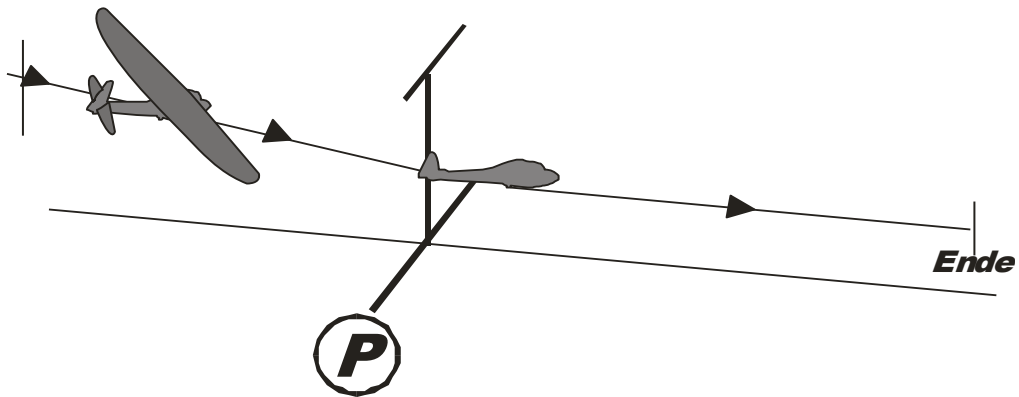


Fehler:

1. Anfang und Ende der Figur liegen nicht auf Höhe des mittleren Punktrichters
2. Auf und Abstieg erreichen keine 30°
3. Das Modell kommt am Scheitelpunkt zum stehen
4. Flächenabstand nach Drehung im Scheitelpunkt kleiner wie eine Spannweite
5. An und Abflug nicht parallel zur Punktrichterlinie
6. Drehrichtung nicht weg von den Punktrichtern (0 Wertung)

Slipen

Das Manöver beginnt mit einem Überhöhten Landeanflug. Im Endanflug beginnt man parallel zur Punkttrichterlinie mit dem Slippen. Das Modell soll dabei mind. in einem Winkel von 20° gieren. Kurz vor dem Aufsetzen geht das Modell in die Normalfluglage über und setzt auf.

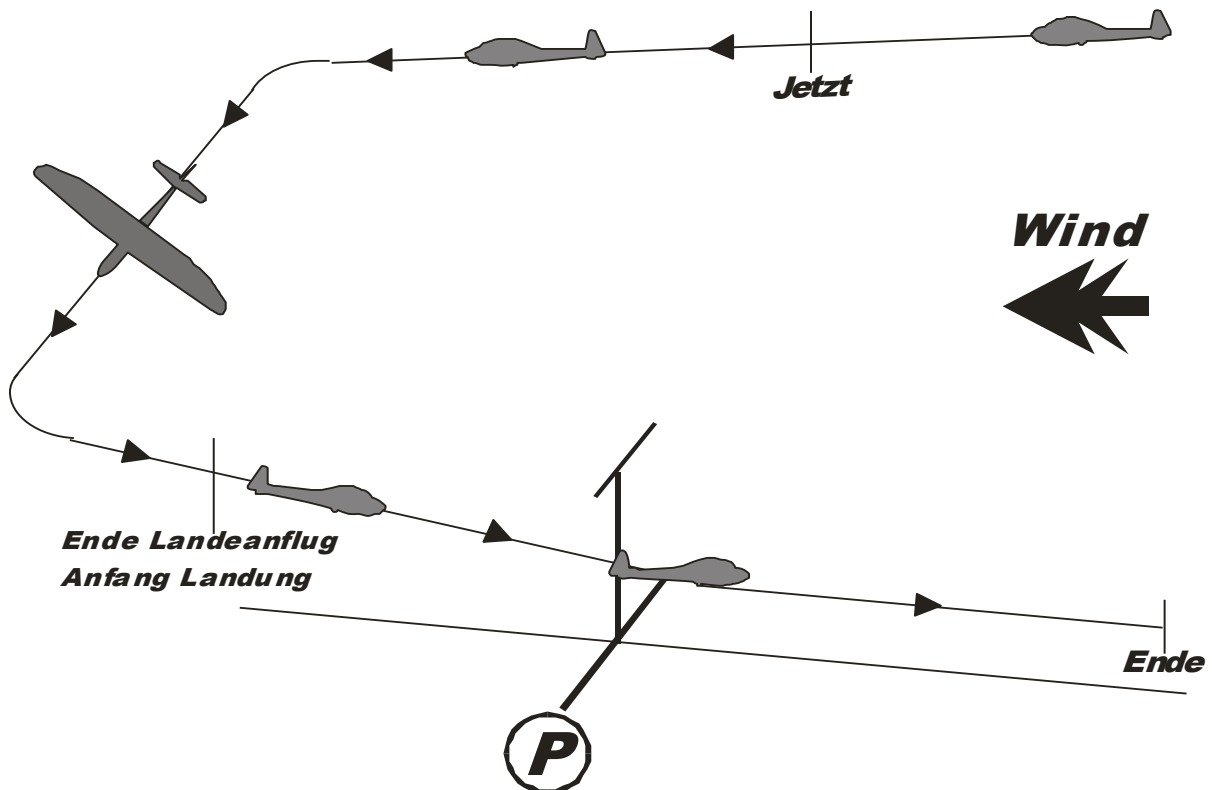


Fehler:

1. Gieren beträgt keine 20°
2. Slippen und sinken nicht gleichmäßig
3. Geschwindigkeit nimmt während des Sinkens stark zu
4. Nicht parallel zur Punkttrichterlinie
5. Modell wird vor dem Aufsetzen nicht gerade gelegt

Der Landeanflug

Der Landeanflug beginnt mit Rückenwind parallel zur Startbahn. Ab da soll das Modell in gerader Flugbahn mit zwei 90° Kurven stetig sinkend geflogen werden. Nach jeder Richtungsänderung ist das Modell auszurichten. Auf manchen Fluggeländen ist es Platz mäßig nicht möglich, die beiden 90° Kurven zu fliegen. Dort wird mit einem ständigen und gleichmäßigen Sinken ein Halbkreis zur Landung geflogen. (Dieses entscheidet die Pilotenbesprechung vor dem Wettbewerb.)

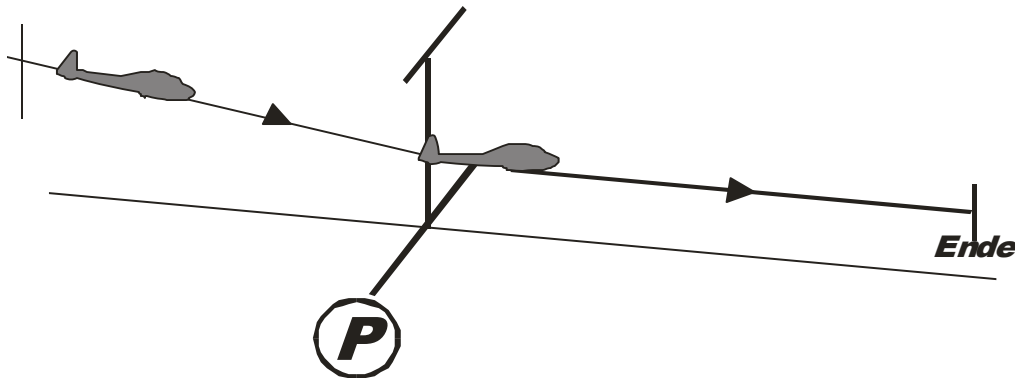


Fehler:

1. Keine 90° Kurven
2. Keine deutliche Strecke zwischen den beiden 90° Kurven
3. Kein gleichmäßiges Sinken
4. Zu steiles Sinken
5. Landeklappen nicht benutzt

Die Landung

Das Modell soll weich abgefangen und gemäß seinem Vorbild ohne zu springen aufsetzen. Nach dem Ausrollen endet die Landung mit dem Stillstand des Modells in Flugrichtung. Bei einer Drehung von mehr als 90° wird die Landung mit 50% Abzug bewertet. Eine Außenlandung wird mit 0 gewertet. Der Stillstand des Modells zählt.



Fehler:

1. Modell sinkt nicht gleichmäßig
2. Modell setzt nicht weich auf
3. Nicht parallel zur Punktrichterlinie
4. Keinen Abfangbogen beim aufsetzen
5. Stillstand des Modells nicht parallel zur Punktrichterlinie

Raumeinteilung

Nach dem Erreichen, ein dem Modell angepasster Höhe, kurz ausrichten und in die erste Figur einfliegen. Die Figuren so fliegen das aus der letzten Figur direkt oder nach einer 180° Wende in den Landeanflug über gegangen werden kann. Die Figuren sollten an der richtigen Stelle platziert werden, also Mittel Figuren vor dem mittlerem Punktrichter und Wende Figuren am linken oder rechten Platzrand.

Realismus

Hier wird der Gesamte Eindruck des Fluges gewertet. Die Geschwindigkeit sollte realistisch zum Vorbild sein und auch die Größe der Figuren sollte realistisch zum erbauten Vorbild passen. Auch die Figurenauswahl der Kür ist ein Bestandteil der Bewertung, So sollte z.B. ein Fox auch Kunstflugfiguren im Programm haben, ein Grunau Baby sicherlich nicht.

Schlußwort

Die Idee zu einem Scale -Wettbewerb wurde 1981 beim Semiscale - Wettbewerb in Eversberg von den Beteiligten angeregt.

Der erste Entwurf wurde 1982 dem Sportbeirat vorgelegt.

Die überarbeitete Fassung 2010 konnte nur durch das Mitwirken vieler Modellsportler zustande kommen.

Wir danken jedem, der in irgendeiner Form am Zustandekommen dieser Ausschreibung beteiligt war.

Der Wettbewerb Fun Scale (jetzt Sportklasse) wurde beim Bückeburger Scale Segelflug-Treffen im August 2001 von einigen Teilnehmern der Deutschen Meisterschaft (Scale und Semi- Scale Segelflug) ins Leben gerufen. Durch einen Einblick in diese Klasse wird für neue Teilnehmer auch der Einstieg in die weiterführenden Klassen, interessanter und leichter

Sportreferent -Scale -Segler

Fred Grebe

Stand 10.02.2010

Bekannte Pflicht Flug

	Note 1 - 10	Koeffizient	Punkte
1. Verfahrenskurve		K 20	
2. Wagerechte Acht		K 20	
3. Dreieckskurs		K 40	
4. Hochgezogene Fahrtkurve		K 40	
5. Landeanflug		K 40	
6. Landung		K 40	
Sonderpunkte Raumeinteilung		K 30	
Sonderpunkte Realismus		K 30	

Gesamtpunktzahl

Kür.Programm Flug

	Note 1 - 10	Koeffizient	Punkte
1. Figur		K 40	
2. Figur		K 40	
3. Figur		K 40	
4. Figur		K 40	
5. Landeanflug		K 40	
6. Landung :		K 40	
Sonderpunkte Raumeinteilung		K 30	
Sonderpunkte Realismus		K 30	

Gesamtpunktzahl :

Baunachweis (Foto)

	<u>Erbracht</u>		Punkte
<u>Foto vom nachgebauten Original- Segler</u>	<u>Ja</u>	<u>Nein</u>	<u>150</u>
<u>Typenfoto</u>	<u>Ja</u>	<u>Nein</u>	<u>50</u>

<u>Punktrichter</u>	<u>Teilnehmer</u>	<u>Modell Nr.</u>