

Deutscher Modellflieger Verband e.V.

Fachverband der Modellflieger in der Bundesrepublik Deutschland



Ausschreibung

Für den E.S.C. Pokal
– Fassung 2007–



**von
Modellflieger**

**DEUTSCHER
MODELLFLIEGER
VERBAND**

**für
Modellflieger**

DMFV Fachbereich Europa Star Cup
Juliaan van Acker
International Contest Director
Maria-von-burgund-str. 3
D-46509 Xanten (Marienbaum)
Tel: 02804-1532 Fax: 02804-910062
Handy: 01717400781
Internet: www.dmfv.de
Email. : Juliaan.van.Acker@t-online.de

Deutscher Modellflieger Verband e.V.
(DMFV)
Rochusstraße 104-106
53123 Bonn
Tel:(0228)978500
Fax: (0228) 9785085
Internet: www.dmfv.de
E-Mail: info@dmfv.de

1 : Jeder Pilot der an einem E.S.C.-Wettbewerb teilnimmt, ist automatisch Teilnehmer am Euro Star Cup.

2 : Es wird kein extra Startgeld erhoben für die Teilnahme am E.S.C. .

3 : Um in die Endwertung des E.S.C. zu kommen muss jeder Pilot an drei Wettbewerbe Teilgenommen haben, wovon mindestens einer ein ausländischer Wettbewerb sein muss!

4 : Das Endergebnis wird in % ausgewertet, die Punktzahl des Teilnehmers an einem E.S.C. Wettbewerb mit der beste Platzierung der auch in die Endwertung des Euro Star Cup vorkommt ist 100%. Sollte nach drei Wettbewerbe zwei oder mehrere Piloten das gleiche %- Ergebnis erzielen, so wird ein vierter –oder- weitere Wettbewerbe gewertet, bis ein Sieger feststeht.

5 : Die ersten drei Piloten erhalten Pokale. Der Sieger erhält außerdem den E.S.C.- Wanderpokal. Alle Teilnehmer erhalten eine Urkunde

6 : Der Pilot, der den Wanderpokal in drei aufeinander folgende Jahren gewinnt, darf dieser behalten!

7 : Wettbewerbsreglement:

Achtung: Weil der Veranstalter einem Europa Star Cup Wettbewerb, sich nicht an die Ausschreibung Europa Star Cup halten muss, kann die Ausschreibung auf denn einzelnen Wettbewerben abweichend sein, jedoch auf den meisten E.S.C. Wettbewerbe wird die hier angebotene Ausschreibung für den Europa Star Cup angewendet.

Änderungen für 2007 sind im Text unterstrichen

1. Allgemeine Bestimmungen.....	2
2. Baubewertung.....	3
2.7 Rohbauleistung.....	3
2.8 Bauausführung (Bewertungsbogen A).....	3
3. Flugwertung (Bewertungsbogen B).....	5
3.4 Beurteilung der Pflicht – Flugfiguren	6
3.5 Beurteilung der Kür – Flugfiguren.....	9
4. Flugbewertung.....	19
5. Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse.....	20
5.1 Baubewertung.....	20
5.2 Flugbewertung (siehe Bewertungsbogen B).....	20
6. Gesamtwertung.....	20
7. Offizieller Protest und Schiedsgericht.....	20

Ausschreibung für die E.S.C. Wettbewerbe Semiscale – Motorflugmodelle

1: Allgemeine Bestimmungen

- 1.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Modellsportler, mit einer ausreichenden Versicherung (z. B. DMFV Versicherung).
- 1.2 Zugelassen sind alle Nachbauten von Mann tragenden Motor- oder Strahltriebflugzeugen, die es in der Geschichte der Luftfahrt gegeben hat oder z. Zt. noch gibt.
- 1.3 Um möglichst breite Modellfliegerkreise zur Teilnahme an diesem Wettbewerb anzuregen, sind Modelle nach allen üblichen Fertigungstechniken zugelassen. So können Flugzeuge nach Bauplan, Halbfertigerzeugnisse, Baukästen und auch fertig erworbene Modelle gemeldet werden. Es wird auch nicht nach der Herkunft der Zubehörteile gefragt. Punktabzüge für gekaufte oder im Auftrag hergestellte Einzelteile gibt es nicht. Unterschiedliche Rohbauleistungen werden allerdings verschieden bewertet (siehe Rohbauleistung). Dazu müssen ausreichende Unterlagen eingereicht werden.
- 1.4 Je Modell kann ein Einzelteilnehmer oder ein Team (2 Personen) benannt werden. Jeder Teilnehmer darf nur ein Modell zum Einsatz bringen. Voraussetzung für ein Team, beide Teilnehmer müssen anwesend sein und der Pilot sollte in der Vergangenheit schon mal an ein Semiscale Wettbewerb Teilgenommen haben mit ein eigenes Modell.
- 1.5 Das Startgewicht wird bestimmt durch den ausrichtenden Verein.
- 1.6 Alle Modelle werden vor dem ersten Wertungsflug gewogen, eventuell auch vor dem zweiten.
- 1.7 Der Teilnehmer hat seinen ausgefüllten Anmeldebogen termingerecht an die Wettbewerbsleitung zu schicken.
- 1.8 Startgeld wird bestimmt durch den ausrichtenden Verein.
- 1.9 Die Teilnehmer sollen pünktlich zu Beginn des Wettbewerbs mit ihren fertig aufgebauten Modellen zur Pilotenbesprechung erscheinen.
- 1.10 Alle Teilnehmer erhalten Urkunden.

2. Baubewertung

- 2.1 Die Mindestgröße der Dreiseitenansicht sollte DIN A4 sein, Dass Modell auf der Dreiseitenansicht sollte eine mindest Spannweite von 15 cm haben. Dabei muss es sich um eine veröffentlichte Darstellung handeln. Die Quelle der Dreiseitenansicht soll nachgewiesen werden.
- 2.2 Bei den Europa Star Cup Wettbewerben sind Modelle aller Herstellungsarten und Fertigungstechniken zugelassen. Allerdings wird der unterschiedliche Arbeitsaufwand in 5 Gruppen eingestuft und durch entsprechende Zusatzpunkte aufgewertet.
- 2.3 Der Eigenbau nach Plan gilt als höchste bauliche Leistung bis zum fertig gekauften Modell. Die weiteren Gruppen sowie die dabei gewährten Sonderpunkte sind aus dem Baubewertungsbogen in der Anlage zu entnehmen.
- 2.4 Die Teilnehmer haben in ihren Anmeldeformularen eine entsprechende Erklärung abzugeben und durch Unterschrift die Richtigkeit zu bestätigen.
- 2.5 Die „Vorgabe aufgrund verschiedener Rohbauleistungen“ (Sehe Rohbauleistung) wird nach den Angaben des Teilnehmers im Anmeldebogen von der Wettbewerbsleitung in den Bewertungsbogen eingetragen. Da es sich erwies, dass dieses unter Umständen ein strittiger Punkt des Wettbewerbs ist, werden die „Vorgaben aufgrund verschiedener Rohbauleistungen“ der einzelnen Teilnehmer öffentlich ausgehängt. Jeder Wettbewerber wird herzlich gebeten, in diesem Punkt wahrheitsgetreue Angaben zu machen.
- 2.6 Der Teilnehmer hat seine angegebenen Rohbauleistungen auf Wunsch des Schiedsgericht durch entsprechende Unterlagen zu belegen.

2.7 Rohbauleistung.

<u>Eigenbau nach Plan.....</u>	<u>400 Punkte</u>
<u>Holzbaukasten.....</u>	<u>300 Punkte</u>
<u>Baukasten Fertigrumpf, Rippenfläche.....</u>	<u>200 Punkte</u>
<u>Baukasten Fertigrumpf, Fertigfläche.....</u>	<u>100 Punkte</u>
<u>Fertig erworbenes Modell.....</u>	<u>0 Punkte</u>

2.8 Bauausführung (Bewertungsbogen A)

- 2.8.1 Hier werden gute durchschnittliche Bauleistungen erwartet. Der Teilnehmer hat 3 Kopien der Dreiseitenansicht, technische Zeichnungen, Fotos oder andere Abbildungen des von ihm nachgebauten Vorbilds vorzulegen. Es hat sich als taktisch klug herausgestellt, wenn hier einige wenige, dafür aber klare und übersichtliche Unterlagen beigebracht werden.
- 2.8.2 Bei der Bewertung der Bauausführung ist nicht die Schönheit eines Fliegers ausschlaggebend, sondern einzig und allein der Grad der Übereinstimmung des Modells mit dem Vorbild.
- 2.8.3 Es werden auf keinen Fall die so genannten Kleinteile und Details überbewertet. Sie spielen nur im Rahmen ihrer anteilmäßigen Bedeutung in einer Baugruppe eine Rolle. Beim Fehlen von Kleinteilen wird also auch nur ein Kleinanteil der Punkte abgezogen. Natürlich sind hier auch ausgefeilte Scale-Modelle zugelassen, aber sie unterstehen, wie alle anderen Flieger, einer reinen Semi-Scale Bewertung. Die Modelle werden aus einem Abstand von ca. 5 m beurteilt. Die Baubewertung jedes Modells soll 15 Min. nicht überschreiten.
- 2.8.4 **Beurteilung der Bauausführung vom Schwierigkeitsgrad – Bauaufwand**
Nach der Beurteilung der nachstehend genannten Einzelteile der Modelle soll hier der geleistete Arbeitsaufwand bewertet werden, diese Benotung ist unabhängig von der Bauart (Eigenbau, Baukasten oder gekauftes Modell).
- 2.8.5 **Beurteilung der Bauausführung von Rumpf, Flächen und Leitwerk**
Hier wird festgestellt, ob der Gesamteindruck, die Formen, die Geometrie sowie die äußeren Konturen zwischen Bauunterlagen und Modell nach dem subjektiven Eindruck des Bewerbers übereinstimmen. Auch die Oberflächengüte (nicht Bemalung) wie auch die Verzugsfreiheit

der Bauelemente sind zu überprüfen. Bei den Flächen ist darauf zu achten, ob die Ruderabmessungen nach Augenmaß stimmen, Vorflügel oder Landeklappen vorhanden sind oder Start- und Landehilfen eingebaut wurden, obwohl sie beim Vorbild nicht nachzuweisen sind.

2.8.6 **Beurteilung der Bauausführung von Fahrwerk und Streben**

Festzustellen ist, ob alle aus den Unterlagen ersichtlichen Teile vorhanden sind und in welcher Qualität sie hergestellt wurden. Für fehlende Kleinteile (z. B. Bremsschlauch o. ä.) sollen nur geringfügige Punktabzüge vorgenommen werden.

2.8.7 **Beurteilung der Bauausführung der Kabine**

Hier ist eine ganz klare Abtrennung zu Scale-Wettbewerben einzuhalten, denn das Kabineninnere bleibt bei der Beurteilung des Modells völlig unberücksichtigt. Jeder Bewerter sollte sich auch nicht durch eine eventuell vorhandene, bis ins letzte Detail vorbildgetreue Kabinenausstattung beeinflussen lassen. Zu überprüfen ist, ob die Kabine verglast oder nur bemalt ist (50% Abzug). Weiterhin ist zu vergleichen, ob eventuell eine qualitativ schlechte Verglasung oder abweichende Streifenführung vorliegt. Die Position und die Abmessungen der Kabine sind nach Augenmaß mit den Unterlagen zu vergleichen.

2.8.8 **Beurteilung des Motoreinbaus**

Zur Baubewertung dürfen nur Luftschrauben und Spinner ausgewechselt werden. Bis auf diese auswechselbaren Teile muss das Modell so vorgestellt werden, wie es später geflogen wird.

2.8.9 **Beurteilung der Farbgebung**

Die Farbgebung und die Markierung müssen belegt werden. Das ist durch farbige Übersichtszeichnungen oder durch Farbabbildungen des Originals möglich. Wenn der Modellbauer diese als Beleg angibt, dann ist eine möglichst genaue Übereinstimmung zwischen Bauunterlage und Modell anzustreben, auch wenn aus drucktechnischen Gründen nicht der exakte Farbton des Originalflugzeugs wiedergegeben wurde. Farbabtönungen können auch textlich belegt sein. Dabei kann es sich um eine allgemeine Beschreibung handeln. Dies ist bei Oldtimern oft die einzige Möglichkeit, die Originalfarbgebung annähernd richtig wiederzugeben. In einem solchen Falle ist sogar eine Beschreibung ähnlicher Maschinen zulässig. Für bestimmte Flugzeuge gab oder gibt es genormte Farben (z. B. Luftwaffe 65" oder RAL 7001 silbergrau). Mit einer solchen Angabe ist ein bestimmter Farbton hundertprozentig exakt belegt. Der Modellbauer muss jedoch anhand eines Farbblattes oder durch eine entsprechende Aufschrift auf dem Farbgebände nachweisen, dass die von ihm benutzte Farbe mit dem Norm-Farbton übereinstimmt. Der Bewerter hat festzustellen, ob Farbtonung und Farbverteilung modellmäßig exakt nachgestaltet wurden. Nicht die bestechend gute Lackierung sollte dabei ausschlaggebend sein, sondern wiederum der Grad der Übereinstimmung des Modells mit den beigebrachten Unterlagen. Gekonntes Nachempfinden von Einsatzflugzeugen sollte gebührend berücksichtigt werden. Auch ist zu überprüfen, ob eine matte Farbgebung vorliegt.

2.8.10 **Beurteilung der Markierung**

In dieser Rubrik sollen nur die eventuell vorhandenen Hoheitsabzeichen und Kodierungen bewertet werden. Der Punktrichter hat sich also anhand der beigebrachten Unterlagen ein Bild davon zu machen, ob die Position, die Größen sowie die Farbabtönungen der Hoheitsabzeichen, Buchstaben, Ziffern und eventuell beim Vorbild nachgewiesenen Beschriftungen, Werbe- oder Firmennamen und Staffelabzeichen, auch auf dem Modell vorhanden sind. Dabei soll auch die Qualität der Ausführung berücksichtigt werden. Alles, was unter dem Oberbegriff „Bedienungsanleitungen“ (wie z. B. Danger, Hier anheben, Reifendruck, usw.) zusammengefasst werden kann, sollte nur anteilmäßig bewertet werden. Modelle, deren Vorbilder nachweislich keine Markierungen hatten, erhalten die volle Punktzahl, wenn hier ebenfalls jegliche Markierungen fehlen. Eventuell vorhandene Aufkleber mit Namen des Modellherstellers (z. B. Firmenname o. ä.) sind mit Punktabzügen zu bewerten.

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

2.8.11 **Alle Punkte der Baubewertung entfallen, wenn der Teilnehmer die Figur Start nicht erfolgreich beendet hat.**

3. Flugwertung (Bewertungsbogen B)

3.1 Die Flugleistungen der Modelle werden in einem Pflichtteil und einem Kürteil überprüft. Der Teilnehmer sucht aus den Kürfiguren vier aus und trägt sie in der verbindlichen Reihenfolge in seinen Bewertungsbogen ein, der der Flugleitung übergeben wird.

3.2 Für die Flugfiguren gilt ein Bewertungsbereich von 0-10 Punkten in 0,5er Schritten. Dabei sind gute durchschnittliche Leistungen als Richtschnur anzulegen.

Jede Figur, die in unmittelbarer Nähe des Zuschauerraums oder gar über den Zuschauern ausgeführt wird, ist mit Null zu bewerten. Der Flugleiter kann in derartigen Fällen eine Verwarnung oder gar eine Disqualifikation aussprechen. Der Teilnehmer hat für jeden Flugdurchgang 15 Minuten Gesamtzeit zur Verfügung. Mehrmotorige Flugmodelle erhalten pro zusätzlichem Triebwerk 1 Minute zusätzlich (gilt nicht für Elektromodelle). Alle Flugfiguren, die außerhalb der Bewertungszeit geflogen werden, sind mit „Null“ zu werten.

3.3 Vorbereitung

Nach Aufruf zum Start sollen möglichst alle notwendigen Vorbereitungen getroffen worden sein. Dann kann das Modell an den Anfang der Startbahn gerollt oder getragen werden. Diese Regelung wurde getroffen, weil vor allem Nachbauten von Flugzeugen der früheren Jahre oft am Boden nicht so sicher zu beherrschen sind. Unmittelbar vor den Punktrichtern sollte sich der Pilotenkreis befinden. Aus Sicherheitsaspekten darf der Pilotenkreis nur bei Start und Landung verlassen werden.

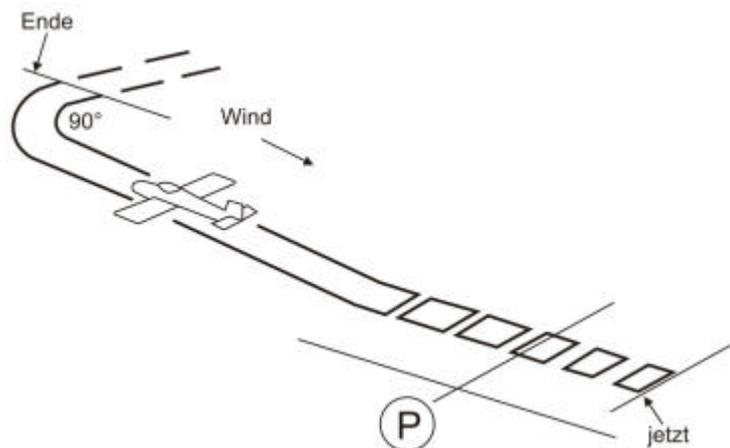
Ein technischer Defekt kann nur einmal pro Durchgang gemeldet werden und solange die zweite Figur noch nicht angefangen hat. Der Teilnehmer wird dann um zwei Startnummern zurückgesetzt. Wenn er dann noch nicht starten kann, ist dieser Durchgang für ihn beendet.

Die Zeit für diesen zweiten Versuch ist die verbleibende Zeit vom ersten Versuch.

3.4 Beurteilung der Pflicht - Flugfiguren

3.4.1 Start

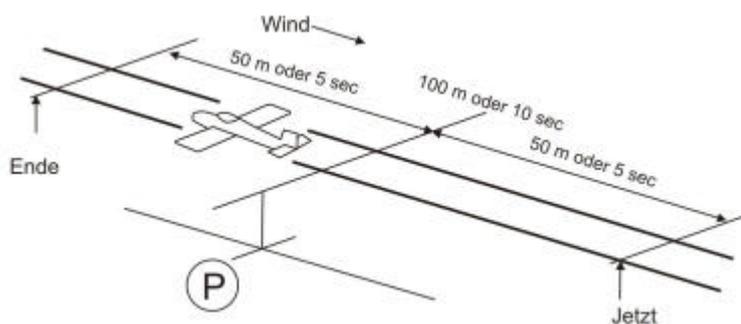
Das Modell muss am Boden mit laufendem Motor stillstehen, ohne vom Piloten oder dem Helfer gehalten zu werden. Wird das Modell berührt, nachdem der Pilot „jetzt“ gerufen hat, so ist der Start mit „0“ zu bewerten. Es startet gegen den Wind. Der Start soll geradlinig sein und das Modell soll weich auf eine realistische Geschwindigkeit beschleunigen. Es soll sanft vom Boden abheben und in einem dem Vorbild angemessenen Winkel an Höhe gewinnen. Der Start ist beendet, nachdem das Modell um 90° zum Querabflug gewendet hat.



- Fehler:
- Modell wird nach der Ansage „jetzt“ berührt (0 Punkte)
 - Modell schlingert beim Anrollen (ein leichtes Schlingern mit einem anderen als einem Dreibeinfahrwerk ist zu tolerieren, wenn das Heck bereits angehoben ist)
 - Anrollen zu lang oder zu kurz
 - Unrealistische Geschwindigkeit / zu schnelles Beschleunigen
 - Zu niedrige Höhe nach dem Abheben beim Einfahren des Fahrwerks
 - Kein sanftes Abheben
 - Steigwinkel falsch (zu flach oder zu steil)
 - Anstellwinkel beim Steigen falsch (zu groß oder zu klein)
 - Fahrwerk nicht eingefahren
 - Modell lässt Tragflügel stark hängen
 - Steigflug bildet nicht eine Linie mit der Richtung des Anrollens
 - Unrealistisches Wegdrehen in den Querabflug
 - Querabflug nicht 90° aus der Startrichtung

3.4.2 Geradeausflug

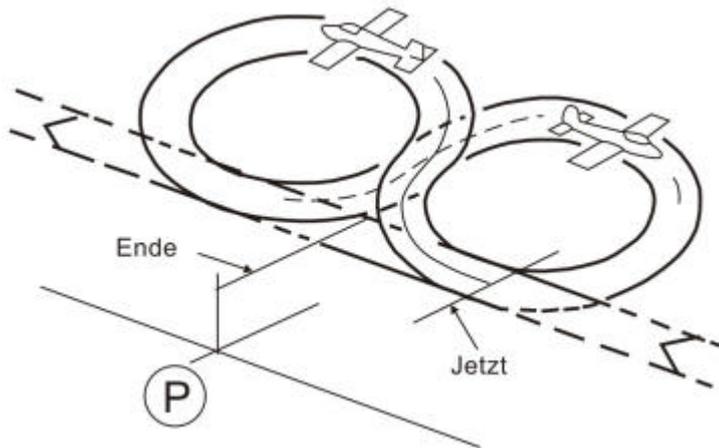
Das Modell macht einen Geradeausflug von mindestens 100 m oder 10 sec Länge bei gleichbleibender Höhe. Die Mitte der Figur liegt vor den Punktrichtern.



- Fehler:
- Kein geradliniger Kurs (leichte Kurskorrekturen sind bei leichten Flugzeugen erlaubt)
 - Keine konstante Flughöhe
 - Nicht über dem Landefeld
 - Mitte liegt nicht vor den Punktrichtern
 - Nicht parallel zur Punktrichter-Linie
 - Strecke zu kurz (zu lange Strecke ist kein Fehler)
 - Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

3.4.3 Horizontale Acht

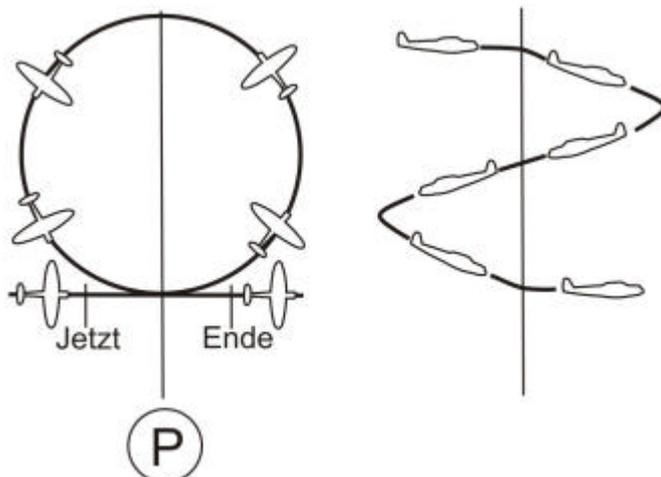
Das Modell fliegt auf einem geraden Kurs in gleich bleibender Höhe, parallel zur Punktrichter-Linie an und macht einen Viertelkreis weg von der Punktrichter-Linie. Darauf folgt ein 360° Kreis in die entgegen gesetzte Richtung, gefolgt von einer 270° Wende in die Anflugrichtung. Der Schnittpunkt dieses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



- Fehler:
- Einflug in den ersten Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
 - Kreise nicht gleich groß
 - Kreise missglückt
 - Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
 - Schnittpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
 - Anflug- und Ausflugrichtung nicht identisch
 - Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
 - Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
 - Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

3.4.4 360° Sinkkreis mit gleichmäßig gedrosseltem Motor

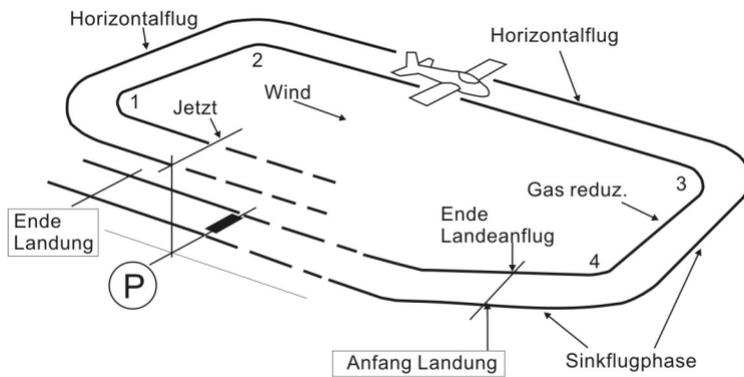
Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe fliegt das Modell einen 360° Kreis im Sinkflug über dem Landefeld, weg von den Punktrichtern, mit gleichmäßig gedrosseltem Motor. Das Manöver endet in einer maximalen Höhe von 6 m und setzt den Geradeausflug in gleich bleibender Höhe fort.



- Fehler:
- Kein gleichmäßiges Sinken
 - Zu starkes Sinken
 - Motor nicht gleichmäßig oder zu wenig gedrosselt
 - Kreis misslungen
 - Kein deutlicher Höhenverlust
 - Modell sinkt nicht bis auf 6 m oder darunter
 - Kreis nicht mittig vor den Punktrichtern
 - Anflug- und Abflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
 - „Jetzt“ und „Ende“ wird nicht bei Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe gerufen

3.4.5 Rechtecklandeanflug

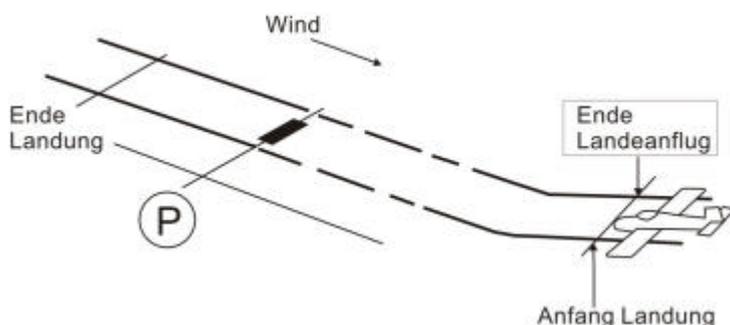
Der Landeanflug beginnt über dem Landefeld in Höhe des Piloten gegen den Wind, gefolgt von einer 90° Kurve (1), einer Flugstrecke querab zum Wind, einer zweiten 90° Kurve (2), einer Flugstrecke mit dem Wind, einer dritten 90° Kurve (3), einer Flugstrecke querab zum Wind, bei der das Gas zurückgenommen wird und das Sinken beginnt, einer vierten 90° Kurve (4) in den Wind und einem geraden Sinkflug bis zum Aufsetzpunkt. Vorhandenes Einziehfahrwerk ist auf der Flugstrecke „mit Wind“ auszufahren; vorhandene Klappen sind im richtigen Augenblick des Landeanflugs zu setzen.



- Fehler:
- Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
 - Kurven keine 90°
 - Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
 - Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
 - Kein gleichmäßiges Sinken
 - Zu starkes Sinken
 - Landeklappen nicht benutzt

3.4.6 Landung

Das Modell soll weich abgefangen und - gemäß seinem großen Vorbild - ohne zu springen aufsetzen. Nach dem Ausrollen endet die Landung mit dem Stillstand des Modells in Flugrichtung. Eine Drehung des Modells um mehr als 90° wird mit 30% Abzug bewertet, ein Kopfstand wird mit 50% Abzug bewertet. Eine Außenlandung sowie ein Überschlag werden mit Null gewertet. Kommt das Modell nicht zum Stillstand, wird ebenfalls mit Null gewertet.

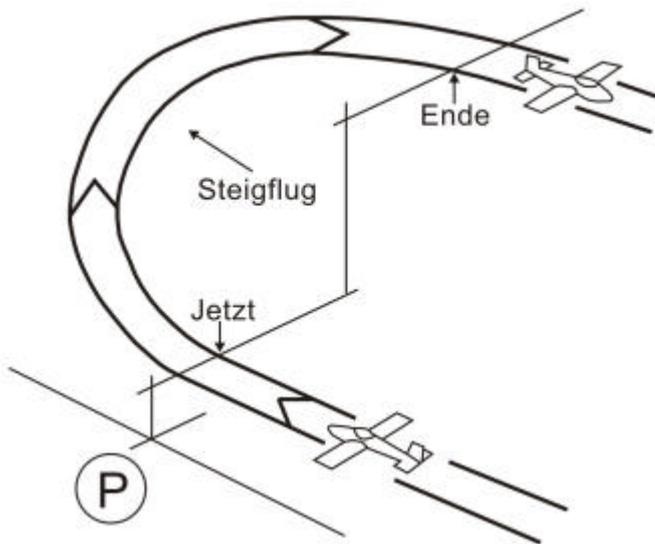


- Fehler:
- Modell führt nicht die korrekte Landegeschwindigkeit oder Fluglage vor
 - Modell sinkt nicht kontinuierlich
 - Modell setzt nicht vor den Punktrichtern auf
 - Modell setzt nicht weich auf
 - Modell setzt hinter den Punktrichtern auf
 - Nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
 - Stillstand nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
 - Modell kommt nicht zum Stillstand

3.5 Beurteilung der Kür - Flugfiguren

3.5.1 Chandelle

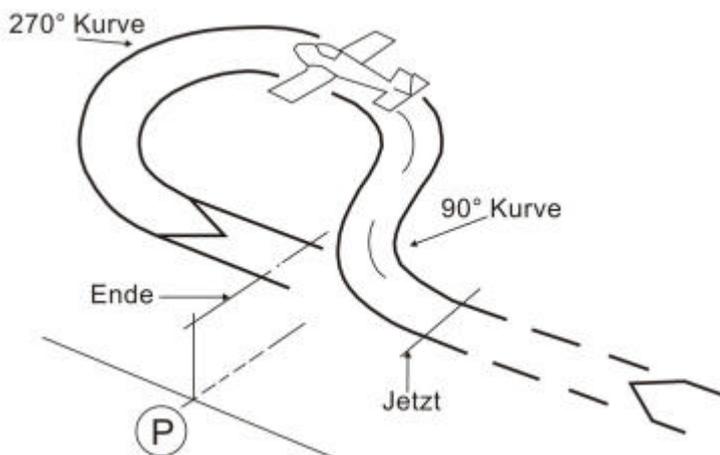
Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe passiert das Modell die Punktrichter und fliegt dann eine 180° Wende im Steigflug, weg von den Punktrichtern. Die Figur endet mit einem Geradeausflug in gleich bleibender Höhe in der entgegengesetzten Richtung. Der Steigwinkel sollte dem Vorbild entsprechen.



Fehler:
Wende nicht weich und konstant
Steigen nicht weich und konstant
Halbe Höhe nicht bei 90° erreicht
Zu starke/ unrealistische Motorleistung zum Steigen eingesetzt
Steigen nicht ausgeprägt genug
„Jetzt“ und „Ende“ wird nicht vor den Punktrichtern gerufen
Anflug- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
Abflugkurs nicht 180° entgegen dem Einflugkurs
Anflug- und Abflug nicht im Geradeausflug bei gleich bleibender Höhe

3.5.2 Verfahrenskurve

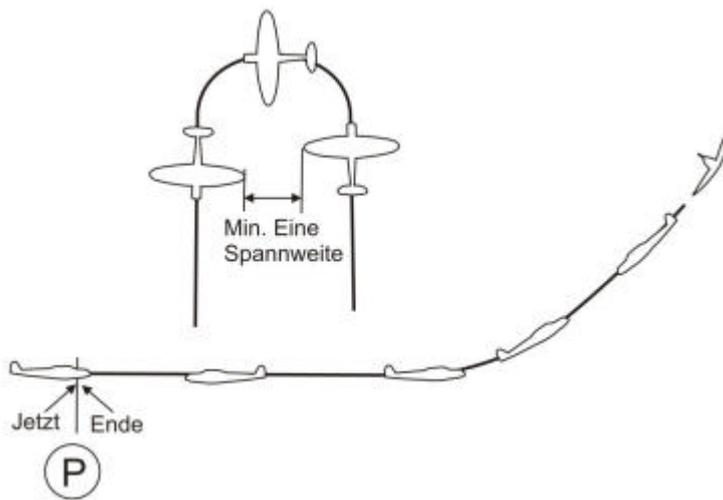
Aus dem Geradeausflug macht das Modell vor den Punktrichtern eine 90° Kurve (von den Zuschauern weg), an die sich ein 270° Kreis anschließt.



Fehler:
Einflug in den Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
Kreis missglückt
An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichtern - Linie
Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

3.5.3 Kehrtkurve

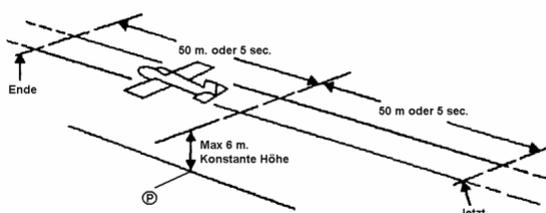
Das Modell fliegt im Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe, parallel mit der Punktrichter - Linie an und zieht nach dem Passieren der Punktrichter weich zu einer hochgezogenen Kehrtkurve, weg von den Punktrichtern. Am höchsten Punkt soll die Schräglage mindestens 45° betragen. Das Modell fliegt die 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. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen vorher durch Andrücken bei Vollgas die erforderliche Fahrt aufnehmen. Dieses Manöver ist nur für nicht kunstflugtaugliche Flugzeuge zulässig.



Fehler:
 Anfang und Ende nicht wie angekündigt
 Ungenügender Steigflug
 Ungenügende Schräglage
 Steig- und Sinkwinkel während des Manövers nicht gleichmäßig
 Modell fliegt die Kurve nicht weich und gleichmäßig
 An- und Abflug nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
 Gesamtgröße des Manövers nicht dem Vorbild entsprechend
 Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
 Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.4 Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe (max. 6 m)

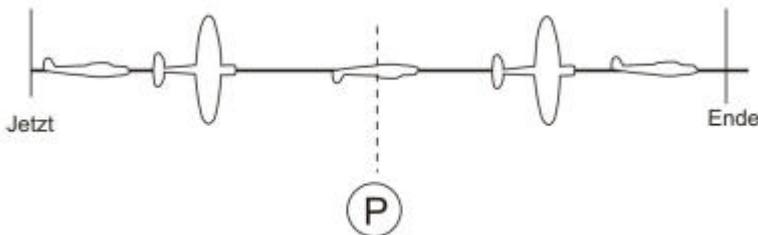
Das Modell fliegt im Geradeausflug mit einer gleich bleibenden Höhe, welche 6 m nicht übersteigen darf, auf einer Strecke von 100 m oder 10 sec und gewinnt danach wieder an Höhe. Dieses Manöver soll einen tiefen Vorbeiflug demonstrieren.



Fehler:
 Kein geradliniger Kurs (bei leichteren Flugzeugen sind sanfte Kurskorrekturen zu tolerieren)
 Flughöhe nicht konstant
 Nicht 6 m oder darunter
 Überflug nicht über der Landfläche
 Nicht mittig vor den Punktrichtern
 Nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
 Strecke zu kurz (zu lange Strecke ist kein Fehler)
 Modell hält nicht Kurs
 Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.5 Rolle

Aus dem Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, rollt das Modell, mit gleich bleibender Rollgeschwindigkeit, eine volle Umdrehung und beendet das Manöver wiederum im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, auf dem Anflugkurs. Der Wettbewerber muss vorher angeben, welche Art von Rolle er vorführen möchte (z. B. langsame, Fass- oder gerissene Rolle).



Fehler:

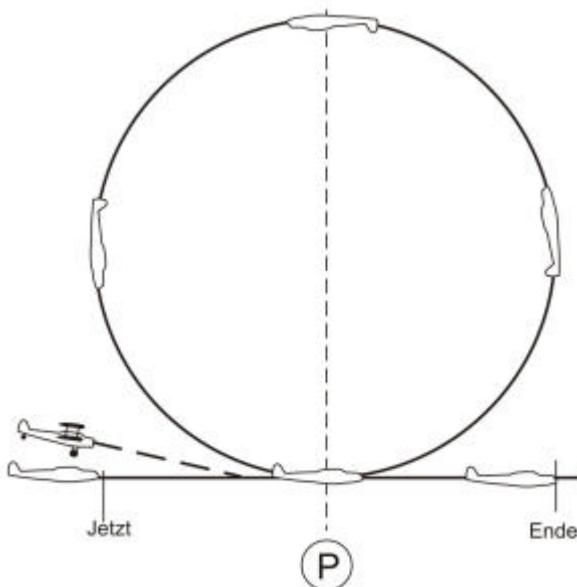
- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Vorführung der Rolle nicht typisch für das Vorbild
- Rolle nicht mittig vor den Punkttrichtern
- An- und Abflug in unterschiedlicher Höhe
- An- und Abflug mit unterschiedlicher Geschwindigkeit
- An- und Abflugkurs, sowie Rollrichtung nicht parallel mit der Punkttrichter - Linie
- Rolle wird nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, und auf gleichem Kurs wie beim Anflug beendet
- Art der Rolle wird nicht vorher angegeben
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.6 Looping

Aus dem Geradeausflug zieht das Modell hoch zu einem runden Looping und kommt wieder im geraden Flug, bei gleich bleibender Höhe, in der Einfugrichtung aus der Figur heraus. Am höchsten Punkt des Loopings kann der Motor gedrosselt, und am Übergang in den Horizontalflug kann wieder Gas gegeben werden, wenn dies dem Vorbild entspricht. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen vorher durch Andrücken bei Vollgas die erforderliche Fahrt aufnehmen.

Anmerkung:

Obwohl der Looping eine kreisrunde Figur sein sollte, ist es für schwach motorisierte Flugzeuge kaum möglich, dieses Manöver in perfekter Rundung auszuführen, wohl aber für Jets und leistungsstarke Kunstflugmaschinen. Ein etwas ovaler Looping eines Flugzeuges der ersten Kategorie ist deshalb gleich hoch zu bewerten, wie ein kreisrunder Looping eines Flugzeuges der zweiten Kategorie. Ein grob missglückter Looping sollte aber mit deutlichem Punkteabzug bewertet werden. Dies bezieht sich auch auf alle anderen Flugfiguren, welche Loopings oder Teile davon enthalten.

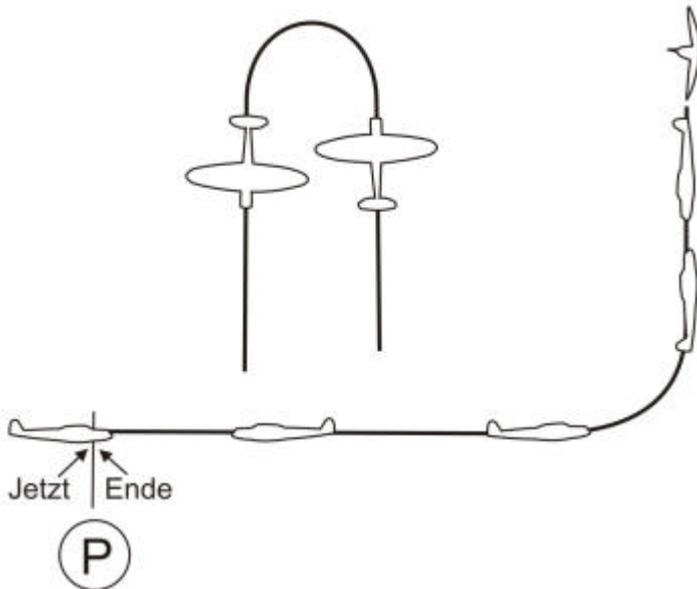


Fehler:

- Looping verdreht
- Looping nicht rund, mit Augenmerk auf das entsprechende Vorbild
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Größe und Geschwindigkeit des Loopings nicht dem Vorbild entsprechend
- Looping nicht mittig vor den Punkttrichtern
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und mit gleichem Kurs und gleicher Höhe wie beim Anflug, aus der Figur heraus
- Figur nicht parallel mit der Punkttrichter - Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.7 Turn

Das Modell zieht aus dem Normalflug senkrecht hoch bis zum Stillstand. An diesem Punkt dreht das Modell um 180°, stürzt, fängt ab und fliegt im Geradeausflug, bei gleich bleibender Höhe, entgegen der Einfugrichtung ab. An- und Abflug sollen auf gleicher Höhe liegen. Der Wettbewerber gibt an, ob er den Turn nach links oder rechts fliegt. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen, durch Andrücken bei Vollgas, vor dem Manöver die erforderliche Fahrt aufnehmen.

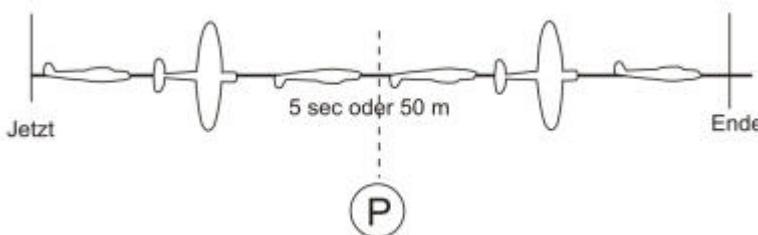


Fehler:

- Anfang und Ende nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
- Hochziehen erfolgt nicht im günstigsten Sichtbereich der Punktrichter
- Hochziehen und Stürzen nicht nahezu senkrecht
- Senkrechter Steigflug zu wenig ausgeprägt
- Modell stoppt nicht am höchsten Punkt
- Wettbewerber gibt nicht an, ob linker- oder rechter Turn
- An- und Abflug nicht in gleicher Höhe
- Modell fliegt nicht mit Abstand einer halben Spannweite zum Anflug aus der Figur aus
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.8 Rückenflug

Ein- und Ausleitung durch eine halbe Rolle (wird mitbewertet). In Rückenfluglage muss das Modell 5 sec oder 50 m bleiben. Anfang beliebig von links oder rechts.

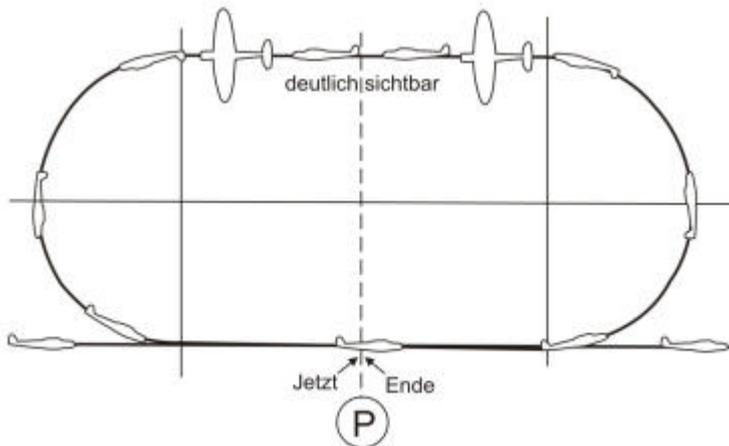


Fehler:

- Halbe Rolle nicht in einer Linie mit dem Rückenflug
- Modell fliegt keinen geraden Kurs
- Modell steigt oder verliert Höhe
- Modell bleibt nicht für die geforderte Strecke im Rückenflug
- Manöver nicht mittig vor den Punktrichtern
- Manöver nicht parallel mit der Punktrichter - Linie geflogen
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.9 Aufschwung – Abschwung

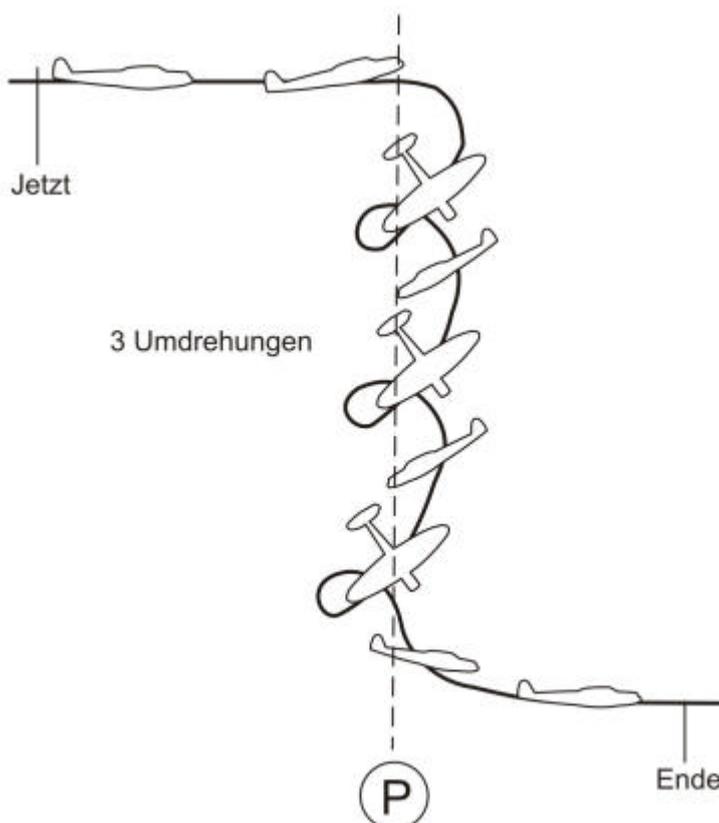
Beginn in Höhe des Pilotenkreises mit Abflug parallel zur Startbahn. Dann halber Looping mit anschließender halber Rolle. Nun deutlich sichtbarer Flug in Normallage - also keine ganze Rolle - und Rückkehr zum Ausgangspunkt über halbe Rolle und halben Looping mit anschließendem Geradeausflug wie Anfangskurs. Anfang beliebig von links oder rechts.



Fehler:
Siehe Auf und Abschwung

3.5.10 Trudeln - drei Umdrehungen

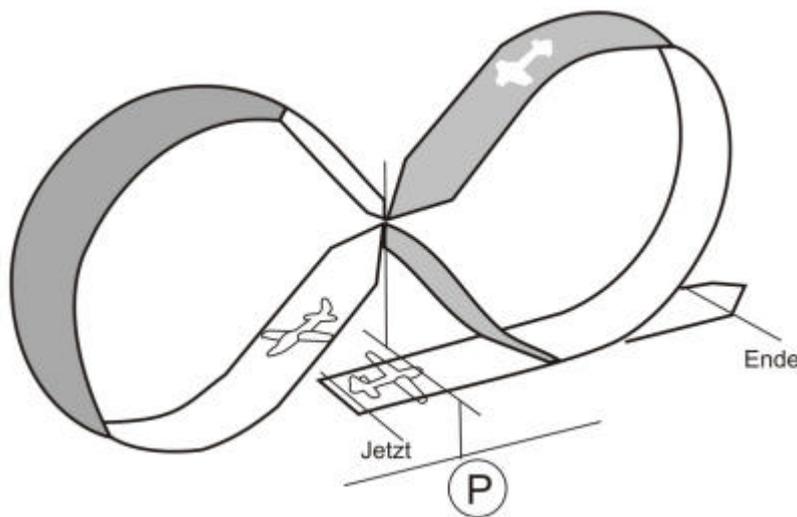
Aus dem Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe, verringert das Modell die Fahrt bis zum Strömungsabriss, trudelt drei Umdrehungen, fängt ab und beendet das Manöver in gleicher Richtung wie beim Anflug. Während des Trudelns kann das Modell mit dem Wind abdriften.



Fehler:
Motor beim Strömungsabriss nicht voll gedrosselt
Trudeln nicht sauber eingeleitet
Kein richtiges Trudeln, sondern eher ein Spiralsturz
Anmerkung: Beim richtigen Trudeln dreht sich das Modell nahezu um den Schwerpunkt. Ein Spiralsturz ist eine enge, senkrechte Fassrolle
Nicht drei volle Umdrehungen
Beginn des Trudelns nicht mittig vor den Punkt richtern
Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und auf gleichem Kurs wie beim Anflug, aus der Figur
An- und Abflugkurs nicht parallel mit der Punkt richter - Linie
An- und Abflug nicht in gleich bleibender Höhe
Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.11 Kuban Acht

Das Modell zieht hoch in einen runden Innenlooping, bis es 45° nach unten fliegt. Mit einer halben Rolle, mittig vor den Punktrichtern, wird das Modell wieder in Normallage gebracht und fliegt weiter 45° nach unten, bis die Anflughöhe erreicht ist. Nun zieht das Modell wiederum hoch und fliegt das gleiche Manöver in entgegengesetzter Richtung. Die Figur wird im Geradeausflug in gleicher Höhe wie beim Anflug beendet. Am höchsten Punkt der Figur kann der Motor gedrosselt, und während der abwärts geneigten Flugphase kann wieder Gas gegeben werden, wenn dies dem Vorbild entspricht.

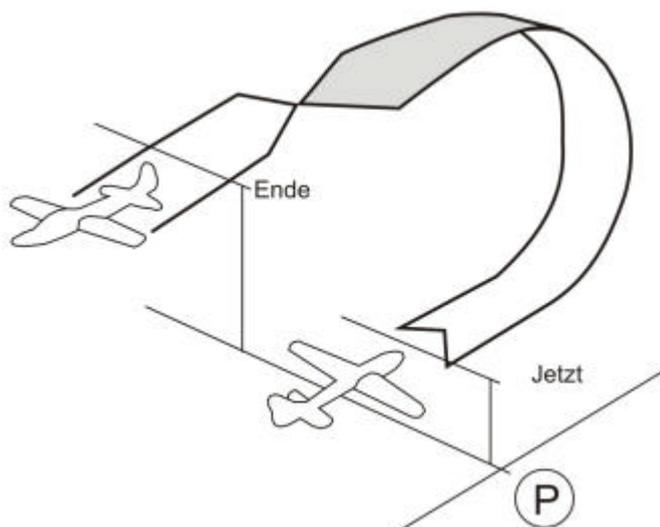


Fehler:

- Figur wird nicht in einer Ebene, parallel mit der Punktrichter - Linie vorgeführt
- Loopings nicht rund
- Loopings nicht gleich groß
- Halbe Rollen nicht mittig vor den Punktrichtern
- Neigungsflüge nicht 45°
- Modell kommt nicht in gleicher Höhe aus der Figur wie beim Anflug
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und auf gleichem Kurs wie beim Anflug, aus der Figur
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings nicht dem Vorbild entsprechend
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.12 Aufschwung

Aus einem geraden Flug, in gleich bleibender Höhe, zieht das Modell in die erste Hälfte eines runden Loopings (im Einklang mit der Flugleistung des Vorbilds) und fliegt, sobald es sich im Rückenflug befindet, eine halbe Rolle, um entgegen der Anflugrichtung, im Geradeausflug und in gleich bleibender Höhe, aus der Figur auszufliegen.

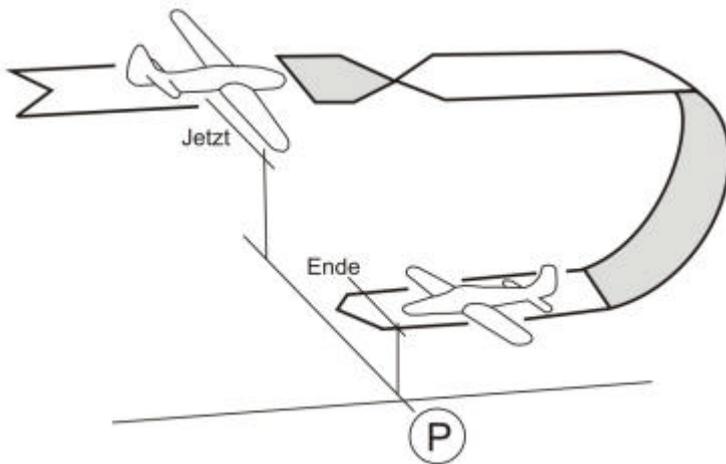


Fehler:

- Halber Looping verdreht
- Halber Looping nicht mittig vor den Punktrichtern
- Halber Looping ist nicht entsprechend halbkreisförmig
- Halbe Rolle beginnt zu früh oder zu spät
- Starker Höhenverlust während der halben Rolle
- Kursänderung während der halben Rolle
- Modell kommt nicht auf geradem Flug in gleich bleibender Höhe, entgegen des Anfluges, aus der Figur
- Figur wird nicht parallel zur Punktrichter - Linie geflogen
- Geschwindigkeit und Figurengröße entsprechen nicht der Relation zum Vorbild
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.13 Abschwung

Aus dem Geradeausflug fliegt das Modell eine halbe Rolle, bis es auf dem Rücken liegt, worauf es die Hälfte eines runden Innenloopings fliegt und das Manöver im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, entgegen der Anflugrichtung beendet. In der Rückenlage sollte der Motor gedrosselt und wieder Gas gegeben werden, sobald sich das Modell in der Normalfluglage befindet.

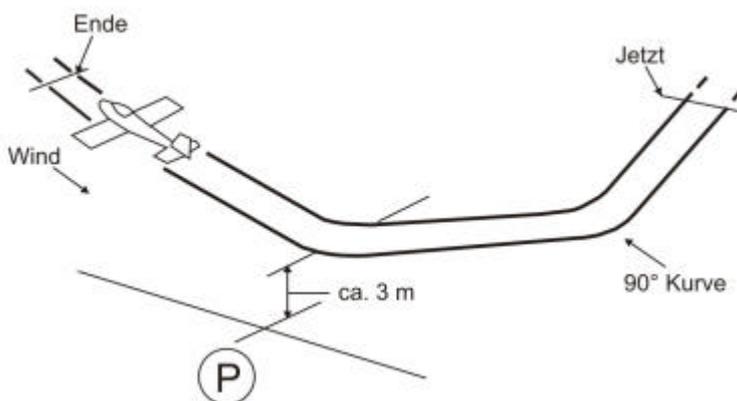


Fehler:

- Modell hält während der halben Rolle nicht Kurs
- Modell bleibt zu lang oder zu kurz in Rückenfluglage
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Halber Looping nicht auf Kurs oder verdreht
- Halber Looping ist nicht annähernd halbkreisförmig
- Halber Looping zu schnell oder zu eng
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, entgegen des Anfluges aus der Figur
- Halber Looping nicht mittig vor den Punktrichtern
- Manöver nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.14 Durchstarten

Das Modell beginnt diese Figur mit einer Geraden unter gleichmäßigem Sinken querab zur Landebahn. Dabei wird der Motor gedrosselt und falls Landeklappen vorhanden, werden diese gesetzt, gefolgt von einer 90° Kurve zum normalen Landeanflug. Über der Mitte der Landefläche, in einer Höhe von ca. 3 m, wird Gas gegeben, um den Sinkflug zu beenden. Nach Erreichen der normalen Fluglage und Geschwindigkeit, geht das Modell in einen geraden Steigflug über. Mit diesem Manöver wird eine abgebrochene Landung, mit einem höher als normal geflogenen Anflug, simuliert.

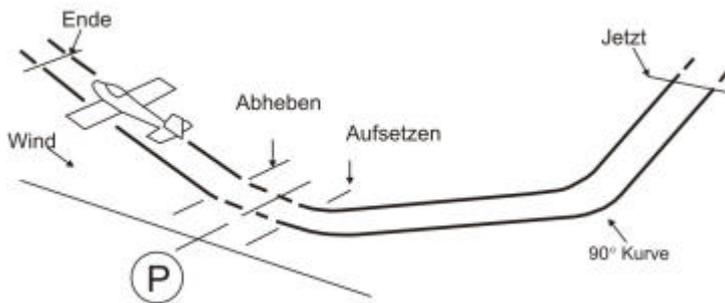


Fehler:

- Manöver beginnt nicht im Queranflug
- Kurve zum Endanflug nicht sanft und gleichmäßig oder nicht 90°
- Modell führt nicht den richtigen, zu hohen Landeanflug vor
- Modell führt nicht die korrekte Landegeschwindigkeit oder Fluglage vor
- Modell sinkt nicht kontinuierlich, bevor wieder Gas gegeben wird
- Modell sinkt zu stark über oder unter 3 m
- Niedrigster Punkt des Manövers nicht vor den Punktrichtern
- Kein weicher Wechsel von Geschwindigkeit und Fluglage, vom Sinken über das Abfangen, bis zum Steigflug
- Falscher Einsatz von Klappen und/oder Fahrwerk
- Modell könnte aus dem Anflug auch gelandet werden
- Modell führt keinen weichen Steigflug aus
- Anflug- und Steigflugkurs nicht gleich
- Zu nah, zu weit entfernt

3.5.15 Touch and Go

Das Modell beginnt diese Figur mit einer Geraden unter gleichmäßigem Sinken querab zur Landebahn, gefolgt von einer 90° Kurve zum Endanflug. Es landet und startet wieder gegen den Wind, ohne zum Stillstand zu kommen. Die Räder des Hauptfahrwerkes müssen dabei auf einer Strecke von mindestens 5 m am Boden rollen. Sind Klappen vorhanden, sollten diese auch eingesetzt werden.

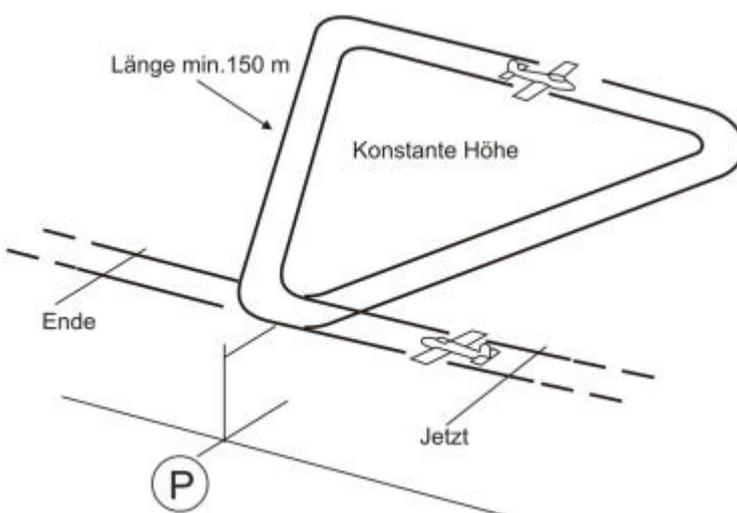


Fehler:

- Manöver beginnt nicht im Queranflug
- Kurve zum Endanflug zu eng oder nicht 90°
- Sinken aus dem Gegenanflug nicht weich und gleichmäßig
- Modell führt vor dem Aufsetzen keinen korrekten Landeanflug vor
- Modell rollt nicht mindestens 5 m auf dem Boden (Anmerkung: wenn das Vorbild zwei Haupträder hat, müssen beide Räder mindestens 5 m auf dem Boden rollen)
- Modell springt beim Landen
- Falscher Einsatz der Landeklappen
- Steigflug nach dem Abheben nicht weich und realistisch
- Anflug- und Steigflugkurs sind nicht gleich
- Landeplatz wird in Abhängigkeit zur Windrichtung nicht optimal genutzt

3.5.16 Dreieckskurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichtern und dreht dann 60°, weg von den Punktrichtern. Es fliegt dann gerade und mit gleich bleibender Höhe, mindestens 150 m weit und dreht dann auf einen Kurs, parallel zur Punktrichter - Line, fliegt wiederum mindestens 150 m und dreht auf die Punktrichter zu, wobei wieder mindestens 150 m zurückgelegt werden. Die Figur endet am Ausgangspunkt mit einer Wende in den Anflugkurs und stellt ein gleichseitiges Dreieck dar (ein Dreieck mit drei gleichlangen Seiten und Winkeln von jeweils 60°).

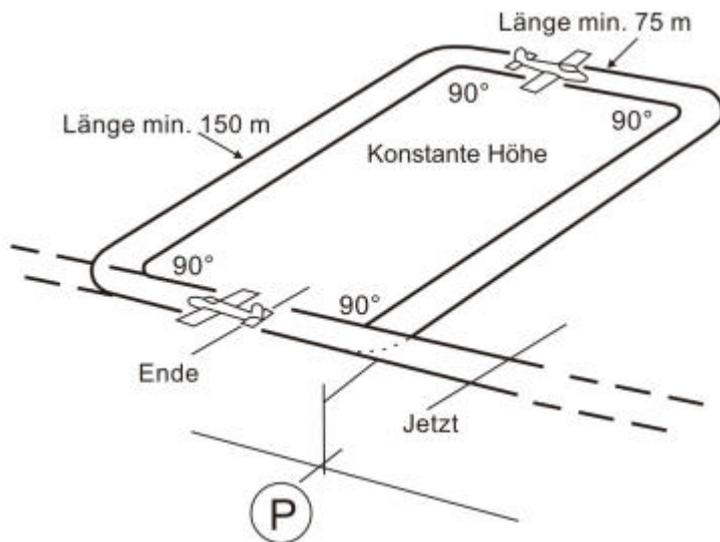


Fehler:

- Figur beginnt und endet nicht an Punkten gleichen Abstands vor den Punktrichtern
- Modell ändert die Flughöhe
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 60°
- Seiten des Dreiecks nicht gerade
- Seiten des Dreiecks nicht gleich lang
- Seiten des Dreiecks zu lang oder zu kurz
- Start und Endpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- An- und Abflug nicht gleich
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

3.5.17 Rechteckskurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichtern, fliegt auf diesem Kurs mindestens 75 m weiter und dreht dann um 90° von der Punktrichter - Linie weg. Nach mindestens 150 m dreht es wiederum um 90°, fliegt mindestens 75 m parallel zur Punktrichter - Linie und dreht darauf direkt auf die Punktrichter zu, wobei wieder 150 m zurückgelegt werden. Mit einer letzten 90° Kurve schwenkt das Modell wieder auf den Anflugkurs ein. Es wird ein Rechteck über Grund geflogen.

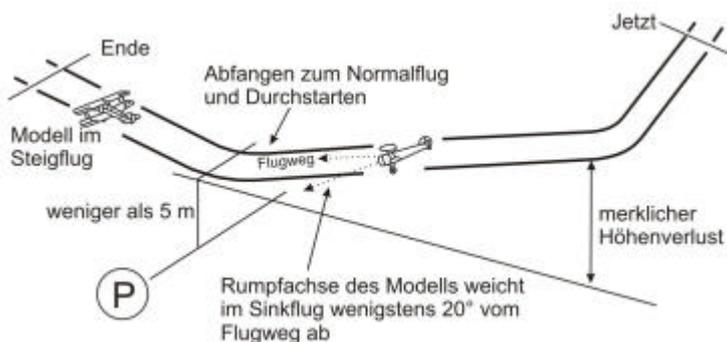


Fehler:

- Figur beginnt und endet nicht an Punkten gleichen Abstands vor den Punktrichtern
- Modell ändert die Flughöhe
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 90°
- Schenkel nicht gerade
- Schenkel zu lang oder zu kurz
- Gegenüberliegende Seiten des Rechtecks nicht gleich lang
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- Letzter Schenkel des Rechtecks nicht mittig vor den Punktrichtern
- An- und Abflug nicht gleich
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter - Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig.

3.5.18 Seitenslip

Das Modell beginnt das Manöver aus dem Normalflug, wobei der Motor im Gegenanflug gedrosselt wird und das Flugzeug dann, höher als bei einem normalen Endanflug, parallel zur Punktrichter - Linie einkurvt. Jetzt beginnt durch entgegen gesetzten Einsatz von Seiten- und Querruder ein Seitenslip mit einem Gieren von mindestens 20°. Bis zum Erreichen der Endanfluggeschwindigkeit muss ein Höhenverlust deutlich sichtbar sein. Würde der Slip fortgesetzt, sollte eine Landung vor den Punktrichtern möglich sein. Vor Erreichen der Punktrichter - Position wird jedenfalls der Slip beendet, das Modell geht in Normalfluglage über, startet mit einer Flughöhe unter 5 m durch und gewinnt wieder Höhe. Mit diesem Manöver soll markanter Höhenverlust im Endanflug, ohne wesentliche Geschwindigkeitszunahme und ohne Einsatz von Landeklappen, demonstriert werden.



Fehler:

- Modell geht nicht weich in den Slip, bevor der Endanflug beginnt
- Gieren beträgt nicht mindestens 20°
- Slippen und Sinken nicht gleichmäßig
- Zu geringes Sinken
- Geschwindigkeit nimmt während des Sinkens stark zu
- Anflugkurs nicht geradlinig oder nicht parallel zur Punktrichter - Linie
- Slip wird nicht vor dem Passieren der Punktrichter beendet
- Durchstarten nicht unter 5 m

4. **Flugbewertung**

4.1 **Programmauswahl**

Neben den sechs Pflichtfiguren hat jeder Pilot aus den Kürprogrammen je vier weitere Figuren auszuwählen, die vorbildtypisch sind.

4.2 **Koeffizienten**

Die Kürfiguren haben alle den gleichen K-Faktor.

4.3 **Schall-Emission**

Der Schallpegel eines Modells darf den vom Gesetzgeber festgesetzten Wert von 84 dB(A) nicht überschreiten.

4.4 **Schallpegel – Bewertung**

Der Schallpegel (Lautstärke) jedes Modells im Wettbewerb wird subjektiv von dem Punktrichtergremium während eines jeden Durchgangs bewertet, wobei jeder Punktrichter Punkte von 0-10 (mehr Schall = weniger Punkte) vergibt. Keine Absprache untereinander.

4.5 **Geschwindigkeit des Modells**

Die Geschwindigkeit des Modells sollte dem Maßstab entsprechend sein, zu schnell oder zu langsam ergibt Punktabzug.

4.6 **Eleganz des Fluges**

Der Wertungsflug wird nach Stabilität des Modells, Raumaufteilung zwischen den Figuren, Größe und Platzierung der Figuren bewertet.

4.7 **Auswahl der Figuren**

Es können nur Figuren ausgewählt werden, die auch das Original fliegen kann oder konnte, schwierige Figuren werden hier höher bewertet als einfache.

4.8 **Flugsicherheit**

Die Flugsicherheit bei dieser Art von Wettbewerb ist oberstes Gebot. Durch verschiedene Maßnahmen (Sicherheitsnetz, Senderabgabe, Frequenzkontrolle, Vorbereitungsraum, Ruderfunktionskontrolle vor dem Start) wird die passive Sicherheit gewährleistet. Der Pilot bestätigt durch Unterschrift, dass sein Modell eingeflogen, die Technik auf dem bestmöglichen Stand ist und er sein Modell sicher beherrscht. Ein Überfliegen der Sicherheitszone zieht den sofortigen Abbruch des Wertungsfluges nach sich. Flugfiguren, die hinter den Punktrichtern geflogen werden, werden mit „Null“ bewertet. Den Anweisungen des Flugleiters oder des Wettbewerbsleiters ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die bewusst gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.

4.9 **Flugdurchgänge**

Grundsätzlich werden drei Flugdurchgänge angestrebt, von denen der schlechtere gestrichen wird und der mittelwert der zwei besten in der Wertung kommt. Sind drei Flugdurchgänge aus Witterungs- oder anderen Gründen nicht möglich, erfolgen nur zwei Wertungsflüge von denen der schlechtere gestrichen wird. Sind zwei Flugdurchgänge aus Witterungs- oder anderen Gründen nicht möglich, erfolgt nur einen Wertungsflug.

5. **Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse**

5.1 **Baubewertung**

Die Gesamtpunktzahl der Baubewertung ergibt sich aus den Punkten der Rubriken Rohbauleistung und Bauausführung im Bewertungsbogen A.

5.2 **Rohbauleistungen** (siehe Bewertungsbogen A)

Hier werden die Angaben der Teilnehmer, als sportlich korrekte und den anderen Teilnehmern gegenüber faire Aussagen, als Bewertungsgrundlage angesehen. Es ist für die Wettbewerbsleitung unvorstellbar, dass ein RC-Sportler unwahre Angaben machen könnte, die er zudem noch durch Unterschrift dokumentiert. Jeder Teilnehmer muss am Tage des Wettbewerbs entsprechende Belege bereithalten, aus denen die von ihm bestätigte Einstufung seines Modells hervorgeht. Die von den einzelnen Teilnehmern angegebenen „Rohbauleistungen“ werden in einer Liste zusammengefasst und öffentlich ausgehängt. Sollte es sich bei einem offiziellen Protest beweiskräftig herausstellen, dass ein Teilnehmer sich vorsätzlich mit Falschangaben seinen Konkurrenten gegenüber Punktvorteile verschafft hat, so wird er vom Schiedsgericht disqualifiziert.

5.3 **Bauausführung** (siehe Bewertungsbogen A)

Die bauliche Qualität der Modelle wird von einem festen Bewertungsteam (3 Punktrichter) überprüft.

Die Punktrichter vergeben für die einzelnen Bauausführungen Noten (1 - 100). Das Rechenzentrum multipliziert die Benotung mit den jeweiligen Koeffizienten. Über eine Durchschnittsrechnung aus den drei Wertungen wird die endgültige Punktzahl ermittelt.

5.4 **Flugbewertung** (siehe Bewertungsbogen B)

Bei der Flugwertung wird ein festes Punktrichterteam (5 Punktrichter) eingesetzt.

Die Punktrichter vergeben für die einzelnen Figuren eine Benotung zwischen 0 und 10 Punkten in 0,5er-Schritten. Das Rechenzentrum multipliziert die Benotung mit den jeweiligen Koeffizienten. Um eine ausgeglichene Bewertung zu erhalten, wird die jeweils höchste und niedrigste Wertung gestrichen. Über eine Durchschnittsrechnung aus den verbliebenen Wertungen werden die endgültigen Punktzahlen ermittelt.

6. **Gesamtwertung**

Die Punktezahl der Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der Baubewertung und der Flugbewertung.

7. **Offizieller Protest 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 selbst eingelegt werden. Sie müssen schriftlich beim Schiedsgericht eingereicht werden. Die Protestgebühr beträgt 15,- €. Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichts wird die Protestgebühr zurück gezahlt. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem letzten Wertungsflug möglich. Das Schiedsgericht setzt sich zusammen aus dem Wettbewerbsleiter, dem DMFV-Fachreferenten und einem gewählten Vertreter aus den Kreisen der Teilnehmer. Die Entscheidungen dieses Gremiums sind „Tatsachenentscheidungen“ und nicht anfechtbar. In besonders schwierig gelagerten Fällen kann der Wettbewerbsleiter eine Entscheidung vertragen und sie dem DMFV-Präsidium vorlegen, besonders dann, wenn es um die Belange des Verbandes gehen sollte.

Bewertungsbogen A (BauBewertung)

Startnummer	
Teilnehmer	
Modell :	

I			
a. Eigenbau		400	
b. Baukasten Holz		300	
c. Baukasten Fertigrumpf		200	
d. Baukasten Fertigrumpf und Flächen		100	
e. Fertig erworbenes Modell		0	
		Punktezahl:	

II		Note 1 -100		
a. Rumpf			3,50	
b. Flächen			3,50	
c. Leitwerk			2,50	
d. Fahrwerk / Streben			2,50	
e. Kabine			2,50	
f. Motoreinbau			2,50	
g. Farbgebung			2,50	
i. Markierung			2,50	
j. Schwierigkeitsgrad			4.00	
		Punktzahl:		
		Gesamtpunktzahl:		

Unterschrift-Baubewerter

Bewertungsbogen B (Flugbewertung)

Startnummer:	
Teilnehmer:	

Maßstab des Modells:	1:	Geschwindigkeit d. Vorbilds:		km/h
----------------------	----	------------------------------	--	------

		Koeffizient	Punkte 1 - 10	
1	Start	50		
2	Geradeausflug	20		
3	Horizontale Acht	50		
4	Sinkkreis 360°	40		
5	<i>Kürfigur 1</i>	40		
6	<i>Kürfigur 2</i>	40		
7	<i>Kürfigur 3</i>	40		
8	<i>Kürfigur 4</i>	40		
9	Landeanflug	30		
10	Landung	30		
11	Motorgeräusch	15		
12	Geschwindigkeit des Modells	60		
13	Eleganz des Fluges	60		
14	Auswahl der Kürfiguren	100		
			Summe:	

Mehrmotorig 50 Punkte		ja /nein	
Oldtimer bis 1914 3% Bonus auf die Summe		ja /nein	
		Summe:	

Gesamtsumme:	
--------------	--

Unterschrift Flugbewerter:	
----------------------------	--