



Badisch–Pfälzischer Modellflugsportverein Mannheim
e.V.

Ausschreibung
zum F3P Einsteiger-Wettbewerb

“2.Rhein-Neckar-Pokal 2012”

www.rhein-neckar-pokal.de



Der Badisch–Pfälzische Modellflugsportverein Mannheim e.V. (BPMV) ist der Modellflugsportverein Mannheims. Der Verein widmet sich ausschließlich dem Elektroflug mit Motor- und Segelflugmodellen, sowie Modellhubschraubern. Unser großzügiges Fluggelände in Mannheim-Strassenheim bietet beste Startmöglichkeiten von Mai bis Oktober. In der Wintersaison fliegen wir mit Leichtmodellen bis 200 Gramm in der Halle. Saisonhöhepunkt ist der Mannheimer Saalflugtag, zu dessen Flugschau wir alljährlich im November die besten Hallenpiloten der Region begrüßen. 2005 und 2007 war der BPMV der Ausrichter der deutschen Meisterschaft im Hallenkunstflug.

Verantwortlich: Dietrich Lausberg, Vorsitzender (Tel.: 06236-6990817)
Gerhard Balzarek, stellv. Vorsitzender (Tel.: 0621-703188)
Matthias Kluge, Kassier (Tel.: 0160-96291626)
www.bpmv-mannheim.de



1. Allgemeines

Indoor-Kunstflug (FAI-Klassifizierung: F3P) ist eine der jüngsten Wettbewerbsklassen im Modellflugsport und hat seit der ersten Deutschen Meisterschaft im Jahre 2001 nicht nur an Popularität, sondern auch an internationaler Verbreitung gewonnen. Mit der rasanten Entwicklung der Technik wurden die Modelle leichter und leistungsfähiger und erforderten eine stetige Anpassung des Schwierigkeitsgrads der Flugprogramme. Im Rahmen der Deutschen Meisterschaft des DMFV und der des DAeC wird neben Programmen für Spitzenpiloten auch ein Programm für fortgeschrittene Kunstflugpiloten angeboten. Einsteigerprogramme sind im Rahmen der DM nicht vorgesehen.

Daher hat sich der BPMV-Mannheim dazu entschlossen für interessierte Piloten im Rahmen des "Rhein-Neckar-Pokal" die Möglichkeit zu bieten auch in einfacheren Programmen Wettbewerbserfahrung zu sammeln.

Das Programm F3P-B ist ein anspruchsvolles Wendefigurenprogramm mit 9 Kunstflugfiguren, welches in einer vorgegebenen Reihenfolge geflogen wird. Start und Landung sind nicht vorgegeben und werden auch nicht bewertet.

Das Programm F3P-C ist ein Zentralfigurenprogramm mit 5 Kunstflugfiguren. Die Start- und Landesequenz ist vorgegeben und wird mit 0 bis 10 Punkten bewertet.

1.1. Termin und Ort

Veranstalter und Ausrichter ist der BPMV-Mannheim e.V.

Der "Rhein-Neckar-Pokal" findet am **08.12.2012** statt,
Austragungsort ist die **Bertha-Benz-Halle, Waldhofstr. 68-70, 68169 Mannheim.**

2. Teilnahmebedingungen / Anmeldung

2.1. Teilnahmeberechtigt ist grundsätzlich jeder Modellsportler, der über eine ausreichende Modellflug-Haftpflichtversicherung verfügt. Der Versicherungsnachweis ist vor Beginn des Wettbewerbs vorzulegen. Da die maximale Teilnehmerzahl in den jeweiligen Klassen beschränkt ist, erfolgt bei Bedarf eine Selektion nach Eingang der Anmeldung. Anmeldeschluss ist eine Woche vor dem Wettbewerb, oder wenn alle Startplätze vergeben sind.

2.2. Die Startgebühr beträgt für alle Teilnehmer des Wettbewerbs €10.-

2.3 Es ist nur die Teilnahme in einer Klasse zulässig.

2.4. In allen Klassen sind nur Modelle mit Elektroantrieb und maximal 300g Abfluggewicht erlaubt. Das Verletzungsrisiko durch abstehende Teile, wie z.B. Fahrwerksdrähte, Motorwellen, etc., muss durch geeignete Maßnahmen reduziert sein. Der Start und die Landung hat auf einem Fahrwerk zu erfolgen.

2.5. Jeder Teilnehmer darf beliebig viele Modelle während des Wettbewerbs einsetzen.

2.6. Die Anmeldung erfolgt schriftlich unter Verwendung des dafür vorgesehenen Formulars. Die Anmeldung wird mit bezahlen der Anmeldegebühr gültig. Die Anmeldegebühr kann vorab überwiesen werden oder am Wettbewerbstag vor Beginn der Wertungsflüge in Bar entrichtet werden.



2.7. Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotsliste der World Anti-Doping Agency in der jeweils gültigen Fassung) ist den Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten.

2.8. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer die Ausschreibung in allen Punkten an.

3. Wettbewerbsablauf

Der Wettbewerb beginnt am Samstag um 09:00 Uhr mit der Registrierung bzw. Senderabgabe und einem Briefing. Es folgt das Training mit Zeitüberwachung (max. 3min.).

Nach der offiziellen Begrüßung erfolgt eine Pilotenbesprechung, bei der auch der Vertreter der Teilnehmer in der Jury festgelegt wird.

Beginn der Wertungsflüge ca. 12:30 Uhr. Die zwei Piloten mit den höchsten (letzten) Startnummern werden jeweils vor Beginn des ersten Durchgangs ihr Programm vorfliegen. Diese Flüge werden von den Punktwurtern zu deren Vorbereitung bewertet. Für die Wettbewerbsbewertung zählt für diese beiden Piloten jedoch ihr Flug am Ende des ersten Durchgangs.

3.1 Der Wettbewerb beginnt grundsätzlich mit der Klasse F3P-B.

3.2 Der Aufruf der Teilnehmer erfolgt mindestens 5 Minuten vor dem Start.

3.3 Die Rahmenzeit zwischen Startfreigabe und Landung beträgt 3 Minuten.

3.4 Bei einem technischen Defekt vor dem Start bekommt der Pilot die Möglichkeit den Start zu wiederholen, er rückt dann an das Ende der Startreihenfolge. Andere Regelungen sind nur mit ausdrücklicher Zustimmung der Jury möglich.

3.5 Es werden grundsätzlich drei Durchgänge in jeder Klasse geflogen. Die erreichten Wertungen werden nach Ende des jeweiligen Durchgangs normiert. Der jeweils schlechteste Durchgang eines Teilnehmers wird nicht gewertet (Ausnahme: Punktegleichheit zweier Teilnehmer).

3.6 Die Startreihenfolge wird in allen weiteren Durchgängen geändert.

3.7 Die Wertungen erfolgen nach den international gültigen FAI Regeln.

3.8 Es werden mindestens drei, maximal fünf Punktwurter eingesetzt. Es ist den Teilnehmern untersagt diese während des Wettbewerbes in irgendeiner Form zu beeinflussen.

3.9 Den Anweisungen des Wettbewerbsleiters ist unverzüglich Folge zu leisten.

3.10 Proteste können nur von Teilnehmern und in schriftlicher Form bei der Jury eingereicht werden.



3.11 Streitfälle jeglicher Art im Zusammenhang mit der Ausschreibung oder dem Wettbewerb werden von der Jury (Schiedsgericht) geklärt. Diese setzt sich aus einem Vertreter der Teilnehmer, einem Vertreter des Ausrichters und einem Punktwertler zusammen. Proteste können nur von Teilnehmern und nur in schriftlicher Form bei der Jury eingereicht werden. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem letzten Durchgang möglich. Die Protestgebühr beträgt € 25,-. Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichtes wird die Protestgebühr zurückerstattet.

3.12 Die Entscheidungen der Jury sind abschließend und endgültig. Sie sind nicht anfechtbar. Der Rechtsweg wird ausgeschlossen.

4. Urkunden, Pokale, Titel, Ehrungen

4.1 Die drei besten Piloten jeder Klasse erhalten je einen Pokal (oder eine vergleichbare Trophäe).

4.2 Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

5. Weitere Informationen

5.1 Wegbeschreibung erfolgt im Rahmen der Anmeldebestätigung durch den BPMV-Mannheim.

5.2 Unterkunft erfolgt durch die Teilnehmer in eigener Verantwortung. Unterkunftsempfehlungen erfolgen durch den Ausrichter.

6. Programme

Figurenfolge F3P-B

K Faktor

B 01	Quadratischer Looping mit 1/2 Rolle aufwärts, 1/2 Rolle abwärts	3
B 02	Hoher Hut mit 1/4 Rollen	3
B 03	Zwei schnelle Rollen	3
B 04	Turn mit 1/4 Rolle auf und abwärts	3
B 05	Rollenkreis mit integrierter Rolle	5
B 06	Humpty-Bump (ZDZ) mit 1/4 Rolle aufwärts (alt. ZZZ)	3
B 07	Looping mit integrierter Rolle oben	4
B 08	Messerflugrechteck	3
B 09	Torque- Rolle	5



Figurenfolge F3P-C

K-Faktor

C 01	Start mit Quer- und Gegenabflug	2
C 02	Turn	4
C 03	Rolle	5
C 04	Halbe, umgekehrte Kuban-Acht	6
C 05	Rückenflugkreis mit zwei halben Rollen	4
C 06	Looping	6
C 07	Gegen- und Queranflug mit Landung	3

7. Figurenbeschreibung

Flugprogramm F3P-B (2012-2013)

F3P-B- 01 Quadratischer Looping mit 1/2 Rolle aufwärts, 1/2 Rolle abwärts

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Drücke durch einen 1/4 Looping in die Horizontale. Drücke durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/2 Rolle. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

F3P-B- 02 Hoher Hut mit 1/4 Rolle aufwärts, 1/4 Rolle abwärts

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Ziehe in einen horizontalen Querabflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

F3P-B- 03 Zwei aufeinanderfolgende Rollen

Aus dem Normalflug fliege aufeinanderfolgend zwei Rollen. Ausflug Normalflug.

F3P-B- 04 Turn

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen 1/4 Looping in einen senkrechten Steigflug. Fliege einen Turn. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.

F3P-B- 05 Horizontaler Kreis mit integrierter Rolle

Aus dem Normalflug, fliege in einem horizontalen Kreis, in den eine Rolle integriert ist. Ausflug im Normalflug.

F3P-B- 06 Ziehen-Drücken-Ziehen Humpty-Bump mit 1/4 Rolle aufwärts (Option: Ziehen-Drücken-Ziehen mit 1/4 Rolle abwärts)

Aus dem Normalflug, ziehe in einen senkrechten Steigflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Drücke durch einen 1/2 Looping in Querabrichtung in den senkrechten Abwärtsflug. Ziehe durch einen 1/4 Looping. Fliege einen horizontalen 1/4 Kreis. Ausflug im Normalflug.

Option: Aus dem Normalflug, fliege einen horizontalen 1/4 Kreis. Ziehe in den senkrechten Steigflug. Drücke durch einen 1/2 Looping in Querabrichtung in den senkrechten Abwärtsflug. Fliege eine 1/4 Rolle. Ziehe durch einen 1/4 Looping zum Ausflug im Normalflug.



F3P-B- 07 Looping mit integrierter Rolle oben

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen Looping. Integriere eine Rolle in den oberen 90° Sektor des Loopings. Ausflug im Normalflug.

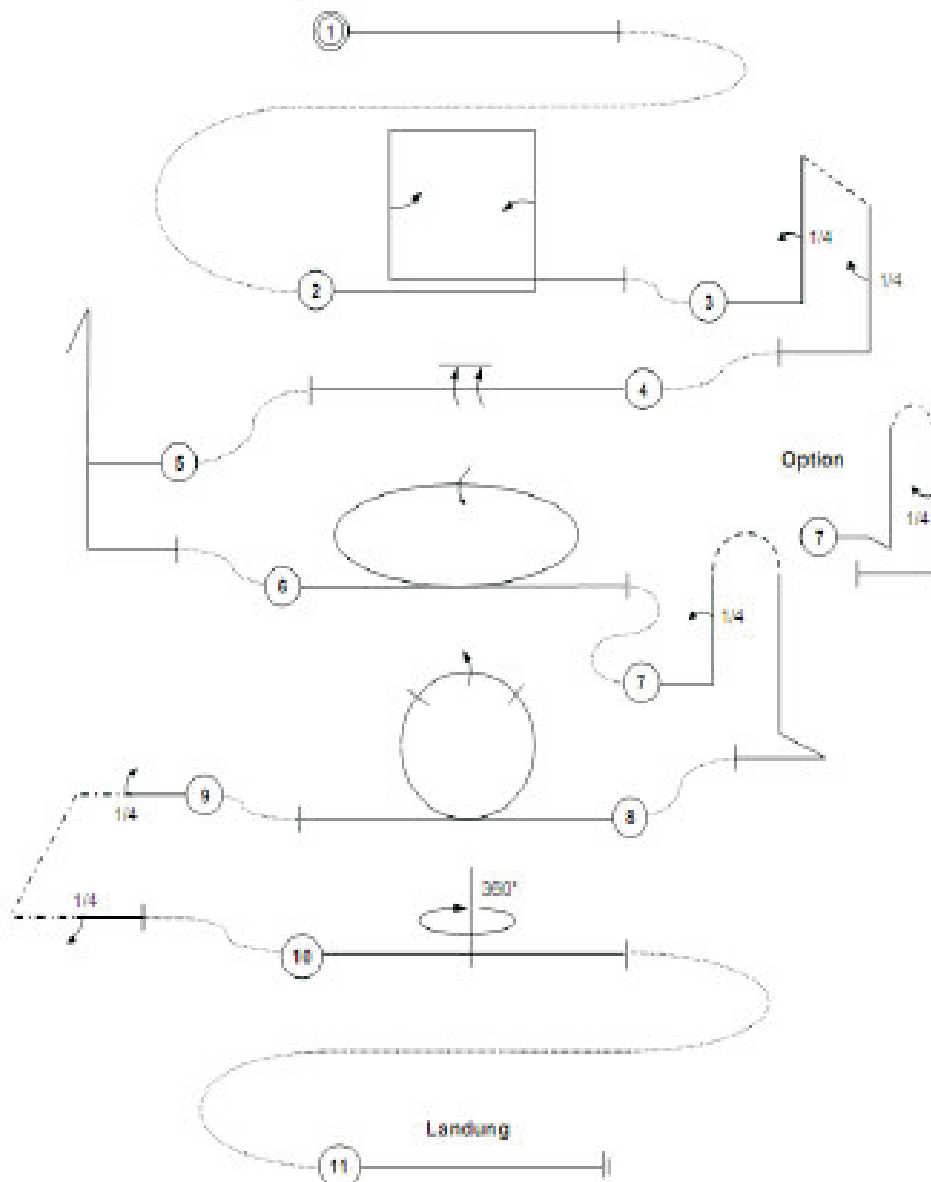
F3P-B- 08 Horizontales Rechteck im Messerflug

Aus dem Normalflug, fliege eine 1/4 Rolle. Fliege einen 1/4 Kreis in eine Messerflugerade. Fliege einen 1/4 Kreis. Fliege eine 1/4 Rolle zum Ausflug im Normalflug.

F3P-B- 09 Torque Rolle

Aus dem Normalflug, verringere die Fluggeschwindigkeit bis die Längsachse des Flugmodells senkrecht steht und es schwebt. Fliege an dieser Position 1 Torque-Rolle. Dann beschleunige das Modell zum Ausflug im Normalflug.

Flugprogramm F3P – B ab 2012





Flugprogramm der Klasse F3P-C

F3P-C-01 Start mit Quer- und Gegenabflug

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie. Kurve dann nach Erreichen einer angemessenen Höhe um 90° weg von der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege eine gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung und bis hin zur Flugraummitte.

Bewertungshinweis:

- Die zweite 90° Kurve und die davor liegende und daran anschließende gerade Strecke müssen in gleicher Höhe geflogen werden.

F3P-C-02 Turn

Ziehe in einen senkrechten Steigflug, gefolgt von einem Turn. Ziehe nach dem senkrechten Abwärtsflug in den Normalflug

Bewertungshinweis:

- Hochgezogene Kehrtkurve: Null Punkte.

F3P-C-03 Rolle

Fliege auf einer waagrechten Strecke eine ganze Rolle

F3P-C-04 Halbe umgekehrte Kubanische Acht

Ziehe in einen 45° Steigflug und fliege eine Halbe Rolle, ziehe mit einem $5/8$ Innenlooping in den waagrechten Normalflug. Ausflug in entgegengesetzter Richtung zum Einflug.

F3P-C-05 Rückenflugkreis

Fliege auf einer waagrechten Strecke eine halbe Rolle und dann einen 360° Kurve im Rückenflug. Fliege anschließend wieder eine halbe Rolle auf einer waagrechten Strecke.

Bewertungshinweis:

- Der Kreis hat einen konstanten Radius
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren

F3P-C-06 Looping

Ziehe und fliege einen Looping

F3P-C-07 Gegen- und Queranflug mit Landung

Fliege ab der Flugraummitte eine gerade Strecke entgegengesetzt zur Startrichtung, kurve um 90° in Richtung der Sicherheitslinie, fliege eine gerade Strecke, kurve nochmals um 90° und fliege einen geraden gleichmäßigen Sinkflug parallel zur Sicherheitslinie bis hin zur Landung. Setze das Modell weich auf und lasse es gerade ausrollen bis zum Stillstand.

Bewertungshinweis:

- Die ersten beiden geraden Strecken und die ersten 90° Kurve müssen in gleicher Höhe geflogen werden.



Flugprogramm F3P-C

