



Badisch–Pfälzischer Modellflugsportverein Mannheim e.V.

Ausschreibung zum F3P-Einsteiger-Wettbewerb “6. Rhein-Neckar-Pokal 2017”

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, 2007, 2014 und 2016 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 meist 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 11 Kunstflugfiguren, welche in einer vorgegebenen Reihenfolge geflogen werden. 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 Samstag den **18.02.2017** statt.

Austragungsort ist die

Bertha-Hirsch-Halle, Elisabeth-Altman-Gottheiner-Straße 26, 68309 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 €15.-
Die Startgebühr enthält Getränke und Snacks am Wettbewerbstag.
- 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 Verbotliste 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 09:30 Uhr mit der Registrierung bzw. Senderabgabe und einem Briefing. Es folgt das Training mit Zeitüberwachung (maximal 3 Minuten).

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 Punktwertern 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 Punktwerter 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 auf Anfrage.



6. Programme

Figurenfolge F3P-B

	K Faktor
7.1. Doppelter Immelmann mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	3
7.2. Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts	2
7.3. Horizontale 8	3
7.4. Halbes horizontales Quadrat	2
7.5. Rollenkombination mit 3 aufeinanderfolgenden $\frac{1}{2}$ Rollen	4
7.6. Messerflug Humpty-Bump	2
7.7. Cobra-Rolle mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	3
7.8. $\frac{1}{2}$ Horizontaler Kreis	2
7.9. Senkrechter Steigflug mit 2 aufeinanderfolgenden $\frac{3}{4}$ Rollen	4
7.10. $\frac{1}{2}$ quadratischer Looping	2
7.11. Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle	4

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 der Klasse F3P-B (DMFV-Version):

7.1. Doppelter Immelmann mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle in den Normalflug, drücke durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

7.2. Turn mit $\frac{1}{4}$ Rolle aufwärts

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug. Es folgt eine $\frac{1}{4}$ Rolle auf der vertikalen Strecke. Nach der 180° Drehung und dem senkrechten Abwärtsflug erfolgt der Ausflug mit einem $\frac{1}{4}$ Looping 90° quer zur Einfugrichtung. Die Wertung der Figur endet nach dem horizontalen Abflug. Die nachfolgende 90° Kurve wird nicht gewertet.



7.3. Horizontale 8

Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ horizontalen Kreis, fliege dann sofort einen weiteren (Voll) Kreis in entgegengesetzter Richtung, dann beende die übriggebliebenen $\frac{3}{4}$ des ersten Kreises, Ausflug im Normalflug.

7.4. Halbes horizontales Quadrat

Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{4}$ horizontalen Kreis mit waagrechtem Flügel, fliege einen $\frac{1}{4}$ horizontalen Kreis mit waagrechtem Flügel, Ausflug im Normalflug.

7.5. Rollenkombination mit aufeinanderfolgender $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug fliege aufeinanderfolgend drei $\frac{1}{2}$ Rollen, in jeweils entgegengesetzter Richtung, Ausflug im Rückenflug.

7.6. Messerflug Humpty-Bump

Aus dem Rückenflug drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ Messerfluglooping in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

7.7. Cobra-Rolle mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug ziehe durch einen $\frac{1}{8}$ Looping in einen 45° Steigflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

7.8. $\frac{1}{2}$ Horizontaler Kreis

Aus dem Normalflug fliege einen $\frac{1}{2}$ horizontalen Kreis. Ausflug im Normalflug.

7.9. Torque-Rolle

Das Modell wird mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in eine vertikale Flugbahn und auf ca. halber Hallenhöhe zum Stehen gebracht. In dieser Position dreht sich das Modell einmal um die Längsachse und steigt anschließend weiter und wird mit einem $\frac{1}{4}$ Looping in die Normalfluglage gedrückt.

7.10. $\frac{1}{2}$ quadratischer Looping

Aus dem Normalflug drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Abwärtsflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Rückenflug.

7.11. Looping mit $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Rückenflug fliege einen Looping mit einer in den oberen 90° integrierten $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

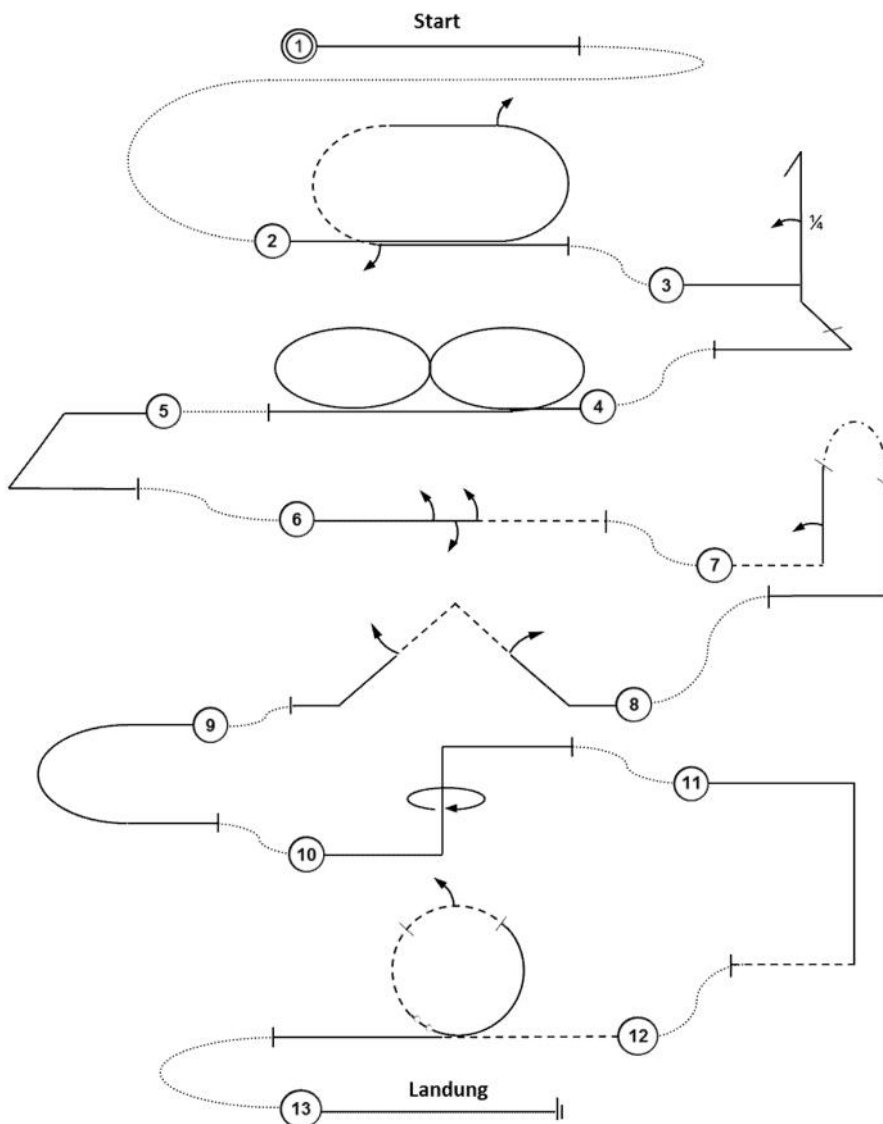
Hinweis:

Start und Landung werden mit 0 oder 10 Punkten bewertet (K-Faktor = 1).



Aresti-Darstellung: (F3P-B in der DMFV-Version)

DMFV F3P-Sport





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.



Aresti-Darstellung:

