



Badisch–Pfälzischer Modellflugsportverein Mannheim e.V.

Ausschreibung zum F3P-Einsteiger-Wettbewerb “12. Rhein-Neckar-Pokal 2025”

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 300 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: Thomas Jäger, Vorsitzender

Berngar von Landenberg, stellv. Vorsitzender

Christoph Knödler, Kassenwart (Tel.: 0621-8190738)

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 nicht bewertet. Das Programm F3P-Rookie ist ein Zentralfigurenprogramm mit 6 Kunstflugfiguren und einer Wendefigur. Die Start- und Landesequenz ist vorgegeben und wird mit 0 oder 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 **08.03.2025** 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.
Helfer und Begleitpersonen zahlen €5.- für die Verpflegung.

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 haben auf einem Fahrwerk zu erfolgen.

- 2.5 In der Klasse F3P-Rookie sind nur Modelle mit einem Mindestgewicht von 100g ohne Koaxialantrieb zugelassen. Modelle dürfen aufgelastet werden.
- 2.6. Jeder Teilnehmer darf beliebig viele Modelle während des Wettbewerbs einsetzen.
- 2.7. 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.
- 2.8. 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.
- 2.9. 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 4 Minuten).

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

Beginn der Wertungsflüge ca. 12:00 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 4 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 Punktwerte 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 Punktwerte 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.
- 5.3 Wir veröffentlichen Teilnehmerlisten, Ergebnislisten und Fotos/Videos.
Wer das nicht möchte, der teile uns das vorab mit, damit wir den Wunsch berücksichtigen können.



6. Programme

Figurenfolge F3P-B

K-Faktor

1	Pyramide mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	4
2	Ziehen-drücken-drücken Humpty-Bump, $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, AiR	3
3	Hippodrom mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	3
4	Wende-Turn-Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle	3
5	Rollkombination mit zwei $\frac{1}{2}$ Rollen entgegengesetzt	4
6	Halber Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle	4
7	45° Messerabwärtsflug mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, AiR	4
8	Haifischflosse mit $\frac{1}{2}$ Rolle, AiR	3
9	Drücken-ziehen-ziehen Humpty-Bump mit $\frac{1}{2}$ Torquerolle	5
10	Kampffliegerwende mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle	3
11	Doppelter Immelmann mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle	4

AiR = Ausflug im Rückenflug

Figurenfolge F3P-Rookie

K-Faktor

1	Startsequenz (Strecke, 180° -Kurve weg von der Sicherheitslinie, Strecke, 180° -Kurve, Strecke [alternativ $2 \times 90^\circ$])	1
2	Looping	2
3	Rolle	2
4	Turn	3
5	Cobra	3
6	Rückenflug mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle	4
7	Horizontale Acht	3
8	Messerflug mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle	4
9	Landesequenz (180° -Kurve nach letzter Figur, Landung)	1



7. Figurenbeschreibung

Flugprogramm der Klasse F3P-B (F3P-AA25):

7.1 Pyramide mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug, fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{2}$ Rolle, drücke durch einen Looping in einen 45° Steigflug, drücke durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen 45° Abwärtsflug, drücke durch einen Looping, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

7.2 Ziehen-drücken-drücken (ZDD) Humpty Bump mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug

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

7.3 Hippodrom mit $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle, $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Rückenflug, fliege in der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ horizontalen Kreis mit waagerechtem Flügel, fliege eine $\frac{1}{2}$ Rolle, fliege einen $\frac{1}{2}$ horizontalen Kreis mit waagerechtem Flügel, fliege ein $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Normalflug.

7.4 Wende-Turn-Kombination mit $\frac{1}{4}$ Rolle

Aus dem Normalflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Kreis mit waagerechtem Flügel, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping in einen senkrechten Steigflug, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, fliege einen Turn in einen senkrechten Abwärtsflug, ziehe durch einen $\frac{1}{4}$ Looping, Ausflug im Normalflug.

7.5 Rollkombination mit zwei $\frac{1}{2}$ Rollen in entgegengesetzter Richtung

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

7.6 Halber Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle

Aus dem Normalflug, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping mit integrierter $\frac{1}{2}$ Rolle.

7.7 45° Messerabwärtsflug mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle, Exit im Rückenflug

Aus dem Normalflug, fliege vor der Mitte des Flugraumes eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug, fliege einen Messerfluglooping in einen 45° Abwärtsflug, fliege einen Messerfluglooping, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug.



7.8 Haifischflosse mit $\frac{1}{2}$ Rolle, Ausflug im Rückenflug

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

7.9 Drücken-ziehen-ziehen (DZZ) Humpty Bump mit $\frac{1}{2}$ Torque Rolle

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

7.10 Kampffliegerwende mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

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

7.11 Doppelter Immelmann mit $\frac{1}{4}$ Rolle, $\frac{1}{4}$ Rolle

Aus dem Normalflug, fliege über die Mitte des Flugraumes, ziehe durch einen $\frac{1}{2}$ Looping, dem unmittelbar eine $\frac{1}{4}$ Rolle in den Messerflug folgt, fliege eine $\frac{1}{4}$ Rolle, der unmittelbar ein $\frac{1}{2}$ gezogener Looping folgt, Ausflug im Normalflug.

Allgemeine Bewertungshinweise:

Nach dem Start darf das Modell nicht mehr berührt werden.

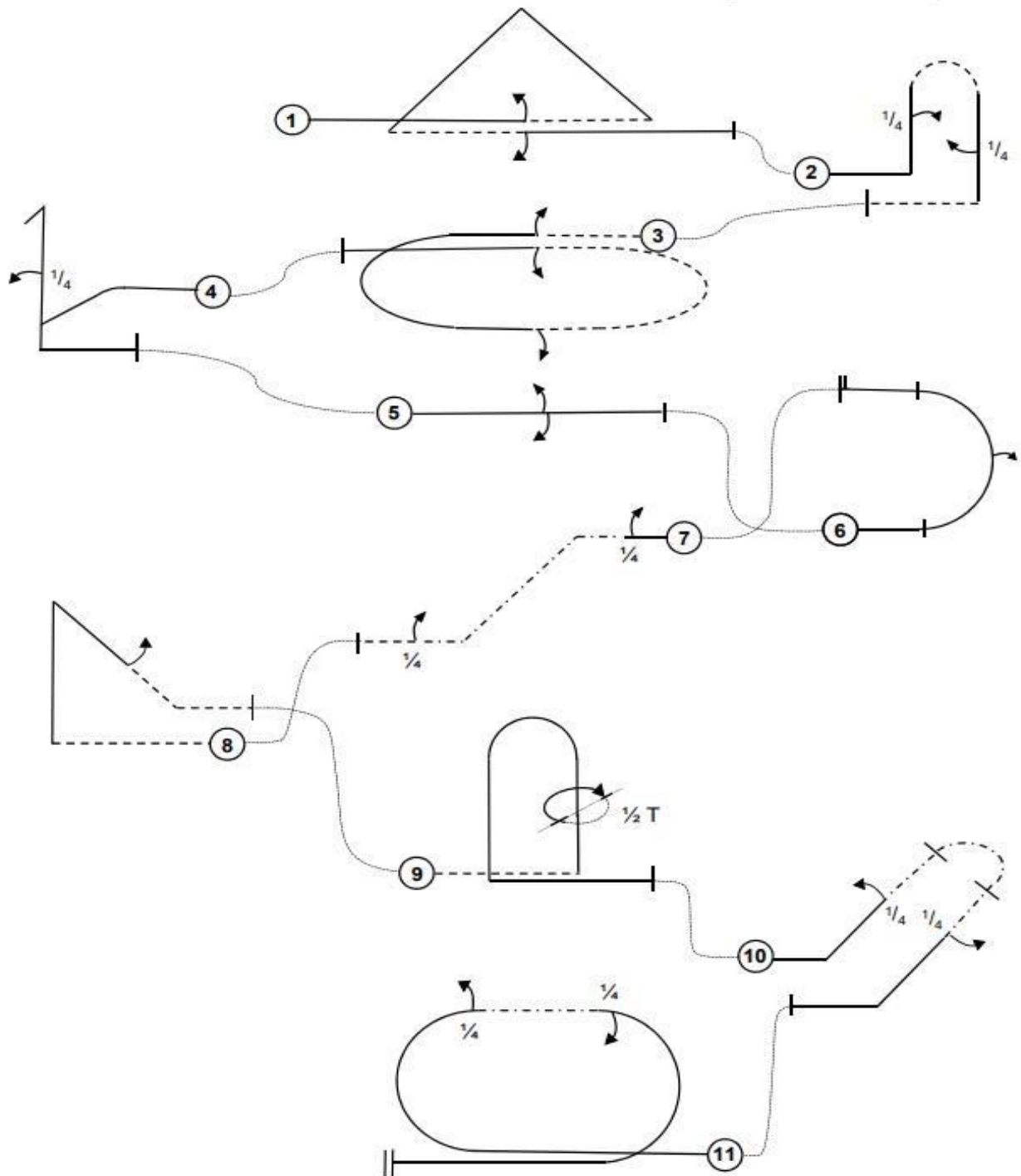
Jede Berührung von Wand, Decke oder Boden während einer Flugfigur führt zu einer Nullwertung derselben. Erfolgen Berührungen zwischen den Figuren, erfolgt ein Punktabzug bei der nachfolgenden Figur.

Verliert das Modell während des Fluges Teile, endet die Wertung nach diesem Zeitpunkt.

Ein Verletzen der Sicherheitslinie führt generell zu einer Nullwertung des Fluges.



Aresti-Darstellung F3P-B (F3P-AA)





Flugprogramm der Klasse F3P-Rookie:

F3P-Rookie-01 Startsequenz

Stelle das Flugmodell auf den Boden und starte parallel zur Sicherheitslinie.

Fliege eine Strecke, 180°-Kurve weg von der Sicherheitslinie, eine Strecke, 180°-Kurve, Strecke. Alternativ können statt 180° auch zwei 90° Kurven geflogen werden.

Die Startsequenz wird nur mit "0" oder "10" bewertet.

F3P-Rookie-02 Looping

Ziehe und fliege einen Looping.

F3P-Rookie-03 Rolle

Fliege auf einer waagrechten Strecke eine ganze Rolle.

F3P-Rookie-04 Turn

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

Bewertungshinweis: Hochgezogene Kehrtkurve (humpty bump): Null Punkte.

F3P-Rookie-05 Cobra

Fliege aus dem horizontalen Geradeausflug einen 1/8 Looping, gefolgt von einer Strecke. Fliege einen gedrückten 1/4 Looping, eine weitere Strecke und ziehe einen 1/8 Looping.

F3P-Rookie-06 Rückenflug mit 1/2 Rolle, 1/2 Rolle

Fliege eine halbe Rolle, gefolgt von einer Rückenflugstrecke. Fliege nach der Strecke eine weitere halbe Rolle.

F3P-Rookie-07 horizontale Acht

Fliege einen 1/4 Kreis, gefolgt von einem Vollkreis in die andere Richtung, gefolgt von einem 3/4 Kreis

Bewertungshinweis:

- Die Kreise haben einen konstanten Radius.
- Der Schnittpunkt der Kreise liegt in Hallenmitte.
- Die Flughöhe darf während der ganzen Figur nicht variieren.

F3P-Rookie-08 Messerflug mit 1/4 Rolle, 1/4 Rolle

Fliege eine 1/4 Rolle, gefolgt von einer Messerflugstrecke. Fliege nach der Strecke eine weitere 1/4 Rolle.

F3P-Rookie-09 Landesequenz

Fliege eine 180°-Kurve nach der letzten Figur, anschließend erfolgt die Landung.

Alternativ können statt 180° auch zwei 90° Kurven geflogen werden.

Die Landesequenz wird nur mit "0" oder "10" bewertet.



Aresti-Darstellung F3P-Rookie:

DMFV F3P-Rookie 2023

