Ausschreibung
Motorkunstflugwettbewerb

1. Teilnehmen kann jedes Mitglied des LSV Hude e.V., das im Besitz einer gültigen Haftpflichtversicherung ist und sein Modell selbst steuert. Startberechtigt sind nur Flugmodelle gem. der LuftVO des BMVI.

2. Jede Art von Motorflugmodellen können geflogen werden, sofern sie bodenstartfähig sind und einen gültigen Lärmpass besitzen (Verbrenner-/ Elektroantrieb, Impeller).

3. Das Kunstflugprogramm besteht, neben Start und Landung, aus 8 Pflicht-Flugfiguren mit unterschiedlicher Gewichtung. Nach jeder Flugfigur wird eine frei wählbare Wendefigur ohne Bewertung geflogen. Die Reihenfolge der Pflichtfiguren muss eingehalten werden, eine falsch geflogene Figur darf nicht wiederholt werden. (s.a. Figurenbeschreibung in pdf. „Flugfiguren“).

4. Die ausgeführten Figuren werden durch drei Schiedsrichter bewertet. Je nach Ausführungsgrad werden max. 10 Pkte vergeben. Die Punktvergabe erfolgt je Schiedsrichter, das arithmetische Mittel der Bewertung wird mit dem entsprechenden K-Faktor gewichtet.

5. Es werden (je nach Teilnehmerzahl) zwei (drei) Durchgänge mit 1000er Gewichtung geflogen. Gesamtsieger ist der Pilot mit den besten Durchgängen. Bei Punktegleichheit entscheidet die bessere Streichwertung.

Ausschreibung
Motorkunstflugwettbewerb

6. Während der Ausführung eines Flugprogramms stehen auf dem Flugfeld nur der Pilot und sein Helfer. Diese befinden sich während des gesamten Flugprogramms im gekennzeichneten Pilotenfeld vor den Schiedsrichtern.

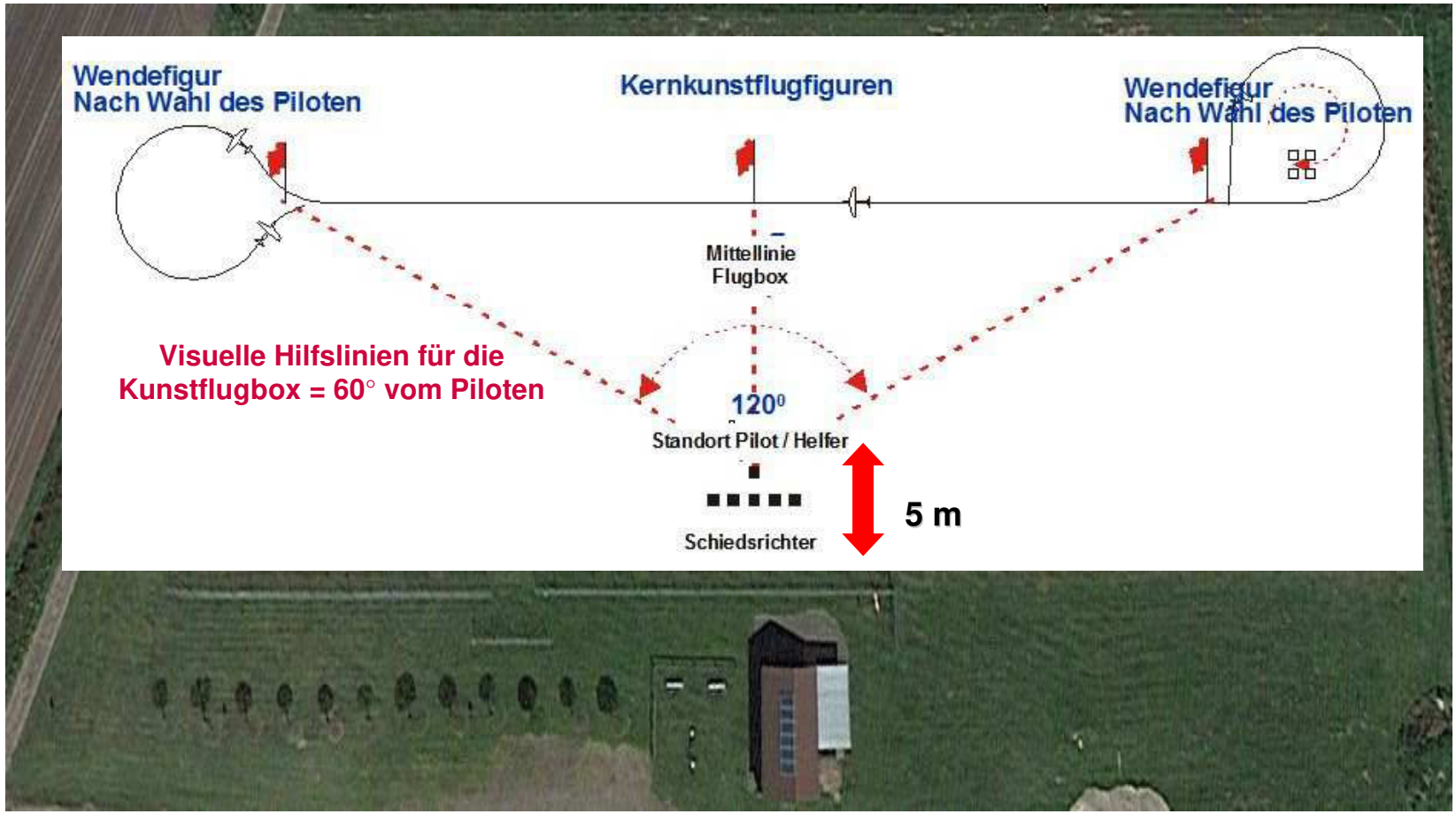
7. Jeder Pilot hat vor der Ausführung des Programms 3 Min. Vorbereitungs-zeit. Er kann einen Helfer seiner Wahl bestimmen. Der Helfer darf dem Piloten Ratschläge während der Ausführung der Figuren erteilen. Jede Flugfigur muss unmittelbar vor ihrer Ausführung vom Helfer oder Piloten selbst laut und deutlich angesagt werden. Übernimmt der Helfer in einer kritischen Flugsituation den Sender, so wird der Durchgang nur bis zur letzten Figur gewertet, die bis dto. geflogen wurde.

8. Kunstflugbox: der Pilot sollte die Figuren so platzieren, dass sie vom Schiedsgericht eindeutig zu beurteilen sind. Die Mitte der Flugfiguren liegt auf „Höhe“ der Schiedsrichter. Der Mindestabstand Pilot/Helfer zu den Schiedsrichtern beträgt 5 m. Die Figuren selbst sind in einer gleich hohen Flugebene zu fliegen. Die Eingangs- und Ausgangshöhe aller Figuren ist immer gleich. Die Wende nach dem Trimmflug bestimmt die untere Flugebene.

9. Reflight: der Pilot hat ein Anrecht auf einen Wiederholungsflug, wenn durch ein unvorhersehbares Ereignis, dass er nicht zu verantworten hat, der Flug beendet wurde. Die Entscheidung darüber liegt beim Schiedsgericht.

10. Während des lfd. Wettbewerbs ist jegliche andere Flugaktivität auf dem Platz untersagt. Der Wettbewerbsleiter ist zugleich Flugleiter des Flugbetriebs.

Ausschreibung
Motorkunstflugwettbewerb



<u>Schematische</u> Darstellung der Kunstflugbox und Wendebereich

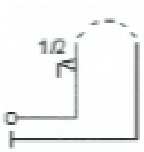
Ausschreibung Motorkunstflugwettbewerb

Figurenprogramm und Wenden

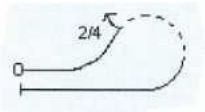
Frei wählbare Wendefiguren

Verfahrenskurve :

Humpty Bump mit 1/2 Rolle :

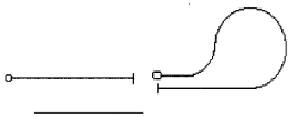


Abschwung mit ½ Rolle :

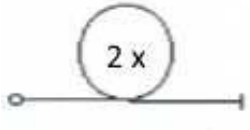


Pflichtprogramm Kernfiguren:

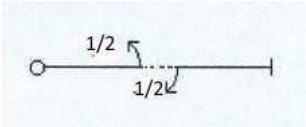
1. **Verfahrenskurve , anschließendem Trimm-Vorbeiflug und einer Wendefigur. K 1.**



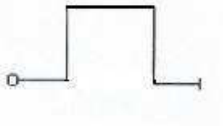
2. **Zwei gezogene Loopings. K 3.**



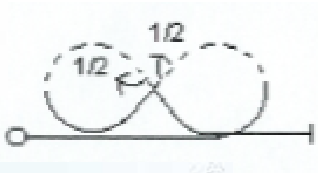
3. **Rückenflug mit ½ Rolle. K 2.**



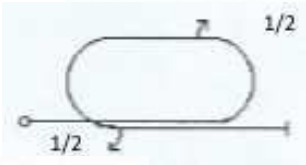
4. **Hoher Hut ohne Rollen. K 2.**



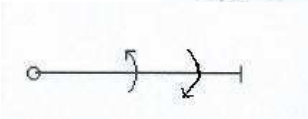
5. **Kubanacht mit 2 Rollen. K 3.**



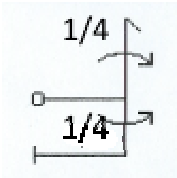
6. **Doppelter Immelmann mit ½ Rolle. K 4.**



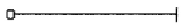
7. **Zwei Rollen gegensinnig. K 3.**



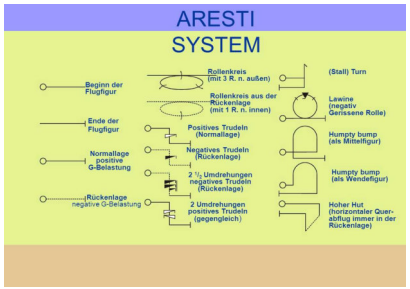
8. **Turn mit ¼ Rolle auf, bzw. ab. K 4.**

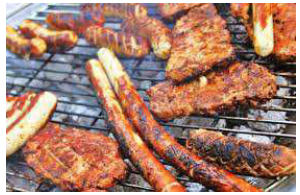


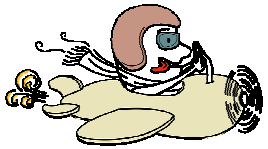
9. **Landung**



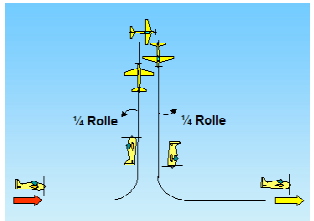
Ausschreibung
Motorkunstflugwettbewerb







Vorläufiger Zeitplan



11:00	Pilotenbesprechung
(Auslosung, Helfer, offene Fragen)	
11:30	Runde 1
13:00	Grillpause
14:00	Runde 2
15:00	Kaffeeklatsch
15:30	(Runde 3)
17:00	Siegerehrung

URKUNDE

Der Modellflieger

hat am Motorkunstflugwettbewerb
des LSV Hude e.V.
hervorragende flugsportliche
Leistungen gezeigt und mit
einer Gesamtzahl von
Punkten
den Platz belegt.

Hude, 23.09.2018 1. Vorsitzender

Teilnehmer bitte in ausgehängter Liste eintragen (Anmeldeschluss 21.9.2018/23°°)

Weitere Auskünfte und Anmeldungen per Mail/App:

dhogefeld @googlemail.com / 0176-23392789.

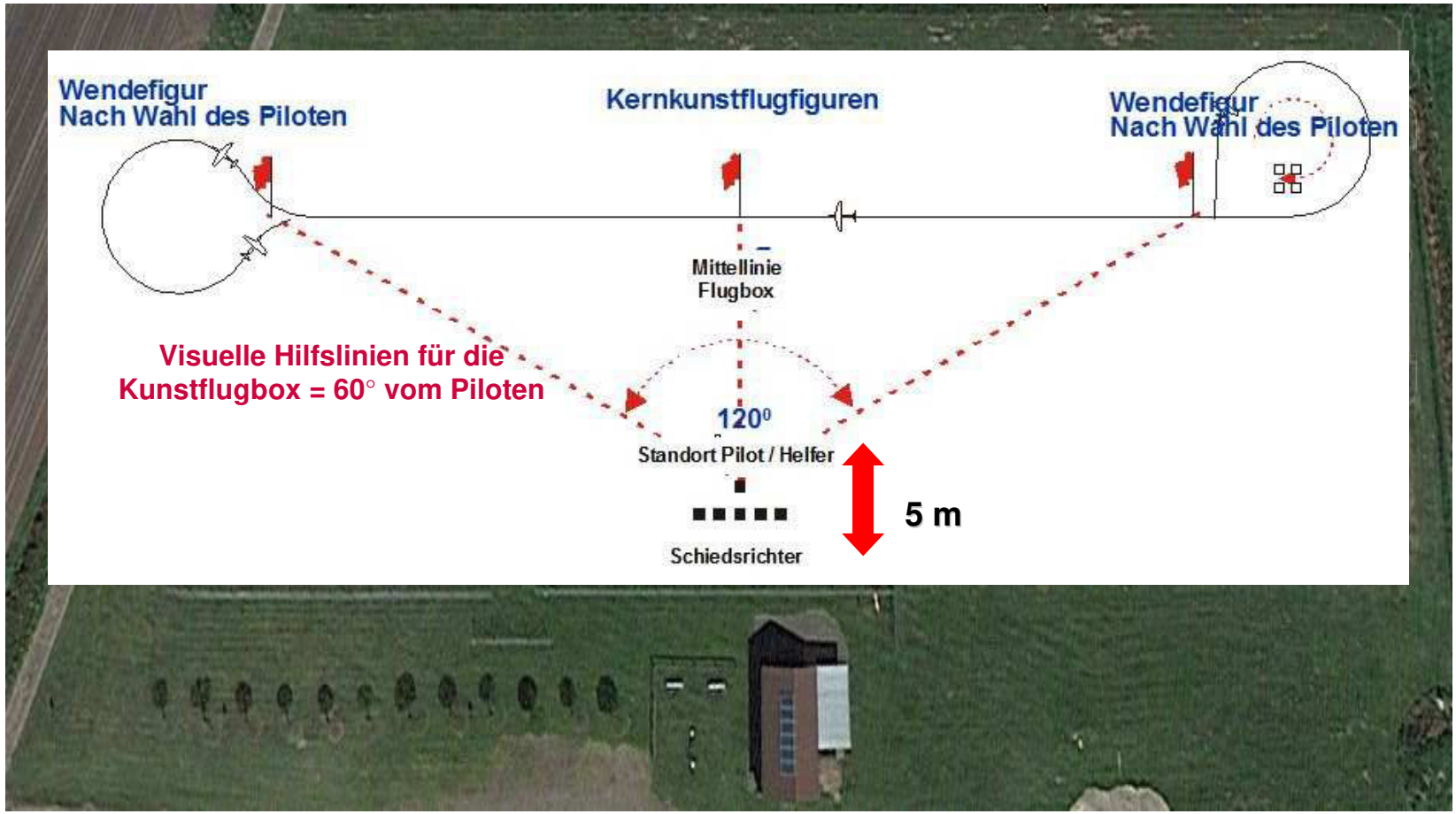
Viel Spaß, Figurentrauma, und volle Punktzahl.

Michael Schläger **Hans-Georg Heckmann** **Dietrich Hogefeld**

Figurenbeschreibung

23.09.2018

Schematische Darstellung der Kunstflugbox und Wendebereich



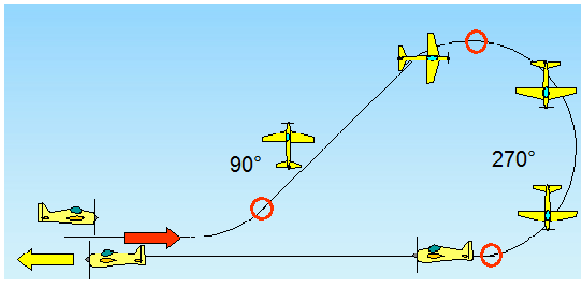
Standort Pilot/Helfer ist 90° zur Mittellinie, 5 m vor Schiedsrichtertisch,

Kunstflugbox mittig zur Platzlänge, Wendefiguren außerhalb des Platzes (Eckfahnen 60°) sind erlaubt.

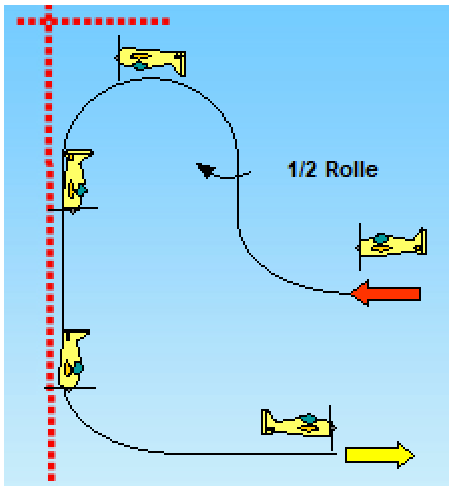
Beschreibung Figurenprogramm und Bewertungshinweise

Wählbare Wendefiguren:

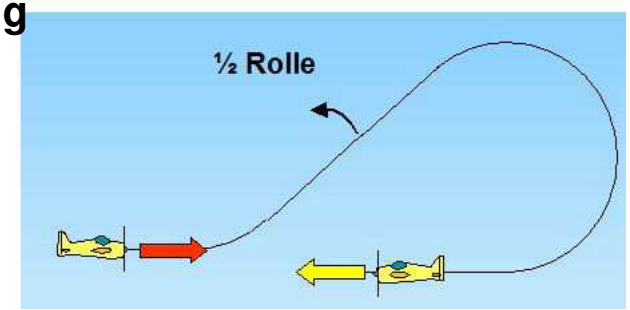
1. **Verfahrenskurve : gleichmäßig in konstanter Höhe in einer 90° Kurve (links oder rechts) mit anschließender 270° Kehre. Einflughöhe ist gleich mit Ausflughöhe.**



2. **Humpty Bump mit ½ Rolle : aus der Normallage wird in einem ½ Looping ein senkrechter Steigflug gezogen mit anschließender ½ Rolle. Im Rückenflug wird ein ½ Looping mit anschließenden senkrechten Abwärtsflug gezogen. Ausflug in Normallage durch Ziehen mit ½ Looping.**



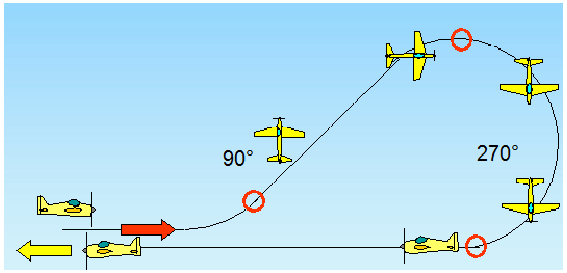
3. **Abschwung: aus dem Normalflug wird in einen 45° Steigflug gezogen. Auf halber Strecke dann ½ Rolle mit gezogenem 5/8 Looping als Ausflug in die Normallage.**



Pflichtprogramm Kernfiguren:

1. **Bodenstart gegen den Wind in einem ca 45° Winkel mit anschließender Verfahrenskurve , anschließendem Trimm-Vorbeiflug und einer Wendefigur.**

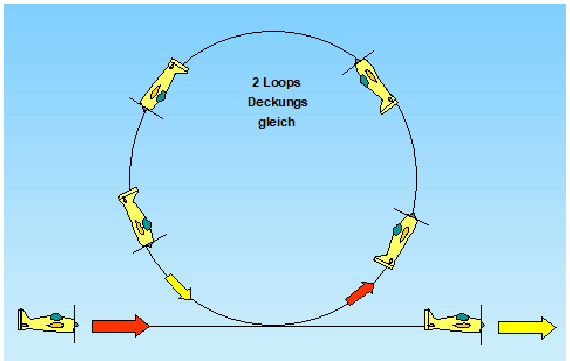
Gewichtung : K 1



Verfahrenskurve : gleichmäßig in konstanter Höhe in einer 90° Kurve (links oder rechts) mit anschließender 270° Kehre. Einflughöhe ist gleich mit Ausflughöhe. Vorbeiflug am Platz zur Trimmkorrektur mit anschließender Wendefigur und Beginn der zweiten Kernfigur.

2. **Zwei gezogene Loopings**

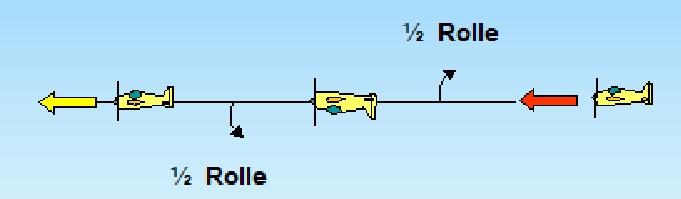
Gewichtung K 3



Das Modell fliegt horizontal auf der unteren Flugebene gegen den Wind an und wird zu einem konstanten Kreisbogen um 360° gezogen. Der zweite Looping soll im Durchmesser dem ersten entsprechen. An- und Abflug in gleicher Lage, Richtung, Höhe und Entfernung. Anschließend Wendefigur.

3. Rückenflug mit ½ Rolle

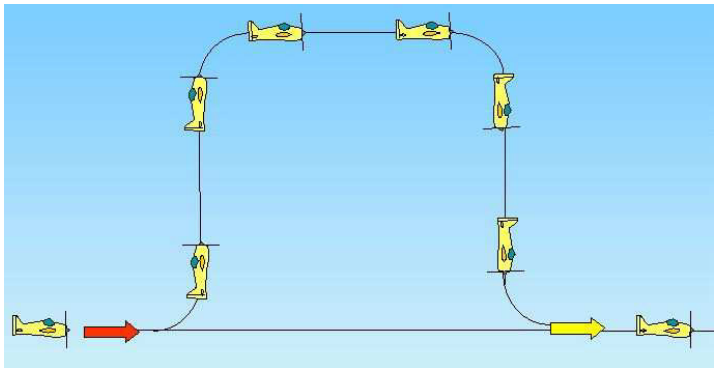
Gewichtung : K 2



Das Modell fliegt horizontal mit dem Wind in der mittleren Flugebene an und führt eine ½ Rolle (links- oder rechtsdrehend) in die Rückenlage aus. Der anschließende Vorbeiflug liegt in der Mitte der Flugbox. Mit einer weiteren ½ Rolle endet die Figur wieder in Normallage. Wendefigur.

4. Hoher Hut ohne Rollen

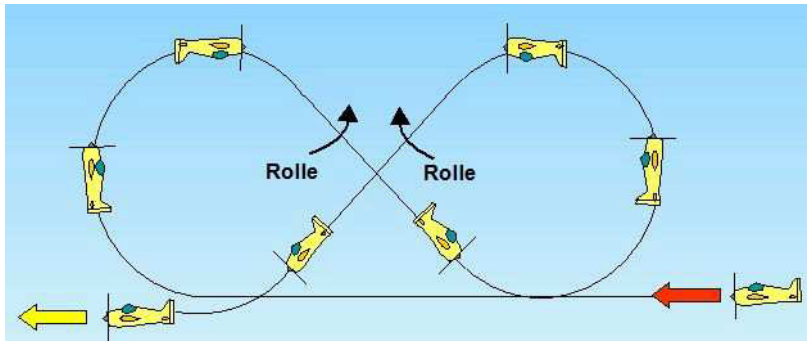
Gewichtung K 2



Das Modell wird gegen den Wind in einen senkrechten Steigflug (90°) gezogen, mit einem 1/4 Loop in Normalfluglage gedrückt mit anschließendem Geradeausflug in der Mitte der Flugbox. Daran anschließend mit 1/4 Loop in einen senkrechten Abwärtsflug gedrückt, um danach wieder mit einer gezogenen 90° Kurve in die Normalfluglage mit gleicher Höhe wie im Einflug gegen den Wind zurückzukehren. Wendefigur.

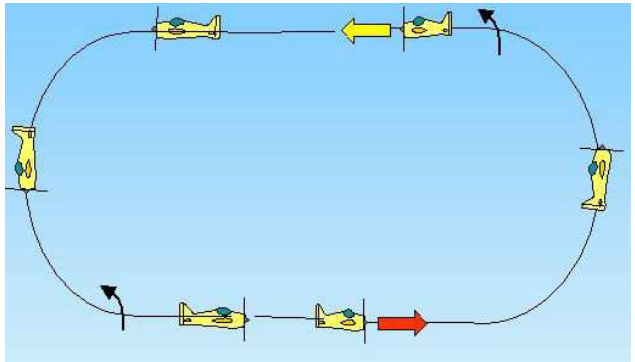
5. Kubanacht mit 2 Rollen

Gewichtung : K 3



Das Modell fliegt horizontal mit dem Wind in der unteren Flugebene an und wird in einen 5/8 Looping gezogen. In der Mitte des anschließenden, geraden 45° Abwärtsflugs rollt es um 180° um seine Längsachse, um danach einen weiteren, gleich großen gezogenen ¾ Looping auszuführen. In der Mitte des daran anschließenden 45° Abwärtsfluges rollt es wiederum 180° um dieLängsachse, um aus der Figur mit einem 1/8 Looping in die Normallage auszufliegen. Wendefigur.

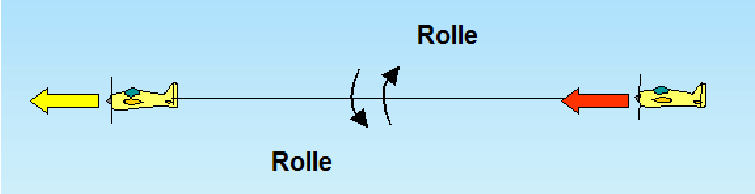
6. Doppelter Immelmann mit ½ Rolle
Gewichtung : K 4



Das Modell wird horizontal gegen den Wind auf der unteren Flugebene in einen halben Innenlooping gezogen. Im oberen Scheitelpunkt erfolgt ½ Rolle mit anschließendem Normalflug in der Mitte der Flugbox. Danach wird das Modell in einen halben Außenlooping gedrückt um im unteren Scheitelpunkt mit ½ Rolle wieder in den Normalflug zurückzukehren. Wendefigur.

7. 2 Rollen gegensinnig

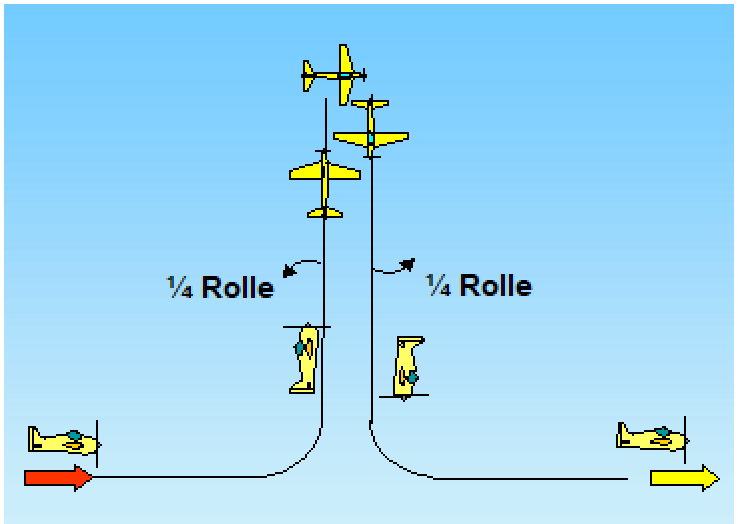
Gewichtung : K 3



Das Modell fliegt horizontal mit dem Wind in der unteren Flugebene an und rollt konstant um 360° um seine Längsachse (links oder rechts), um danach eine weitere 360° Drehung gegensinnig zur ersten auszuführen. Abflug in Normallage. Wendefigur.

8. Turn mit ¼ Rolle auf, bzw. ab

Gewichtung : K 4



Das Modell wird horizontal gegen den Wind auf der unteren Flugebene in einen konstanten Kreisbogen von 90° gezogen. In der Mitte des senkrechten Steigfluges wird es um 90° seiner Längsachse gedreht und führt am Ende des Steigfluges eine 180° Drehung um seine Hochachse aus. Danach geht es in einen senkrechten Abwärtsflug über und in dessen Mitte rollt es wiederum um 90° um seine Längsachse. Der senkrechte Abwärtsflug wird durch Ziehen um 90° in die Normallage beendet.

9. Wendefigur zur anschließenden Landung gegen den Wind.

Bewertungshinweise

- **Die Punktwerter dürfen unter keinen Umständen einen Teilnehmer, einen bestimmten Flugstil, eine Antriebsart oder auch eine bestimmte Ausrüstung bevorzugen. Punktwerter müssen nur auf die Flugfiguren schauen, die vom Pilot an den Himmel gezeichnet werden.**

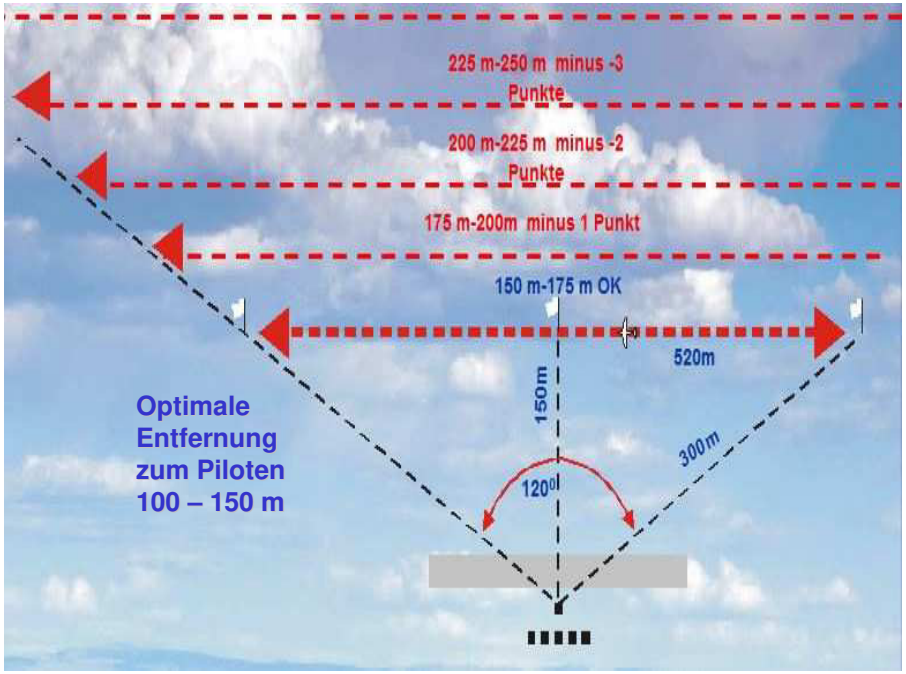
- **Jede Flugfigur muss mit einem geraden waagerechten Normal- oder Rückenflug mit erkennbarer Länge begonnen und beendet werden. Bewertungskriterien sind :**

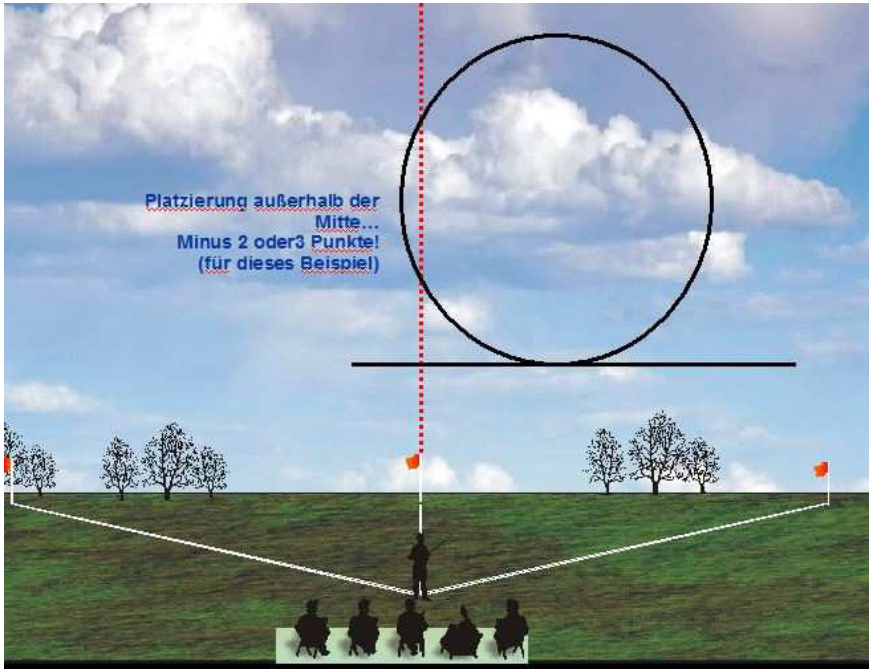
  100% Geometrische Exaktheit , Weichheit und ansehnliche Ausführung, korrekte Platzierung in der Flugbox, korrekte Größe der Figuren, Einhaltung des gesamten Flugraumes, = 10 Punkte!

- **Alle Flugfiguren sollten von der Größe her zusammenpassen, sowohl untereinander, als auch in Bezug auf den Flugraum. Konstante Fluggeschwindigkeit, gleiche Radien, Rollgeschwindigkeit nicht zu hoch und nicht zu niedrig, Raumanpassung in der Flugbox mit exakten Längen, zum Programm passende Wenden.**

- **Nachfolgend Beispiele für Punktabzüge in div. Charts : Flugraum, Flugbox, Kreise und Radien, Rollgeschwindigkeit und Streckenlängen.**

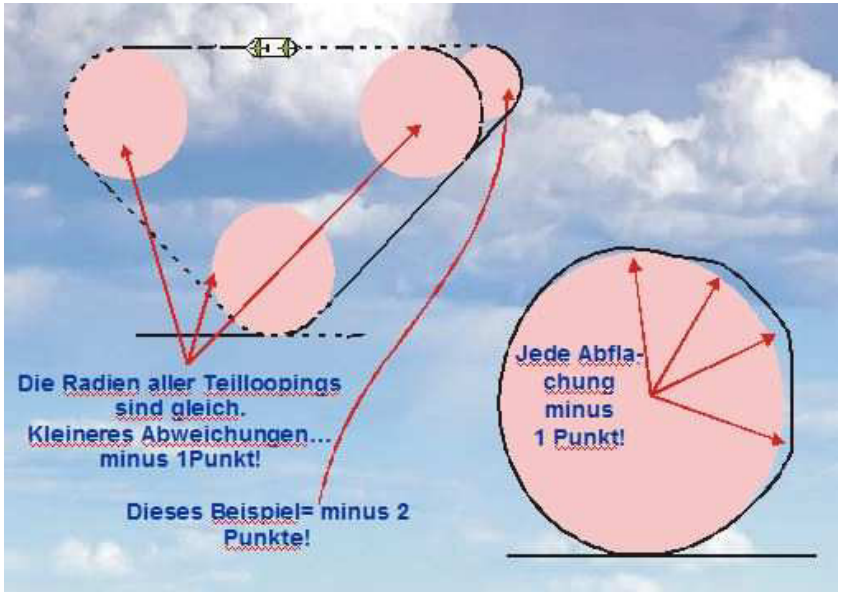
Bewertungsbeispiele / Punktabzug

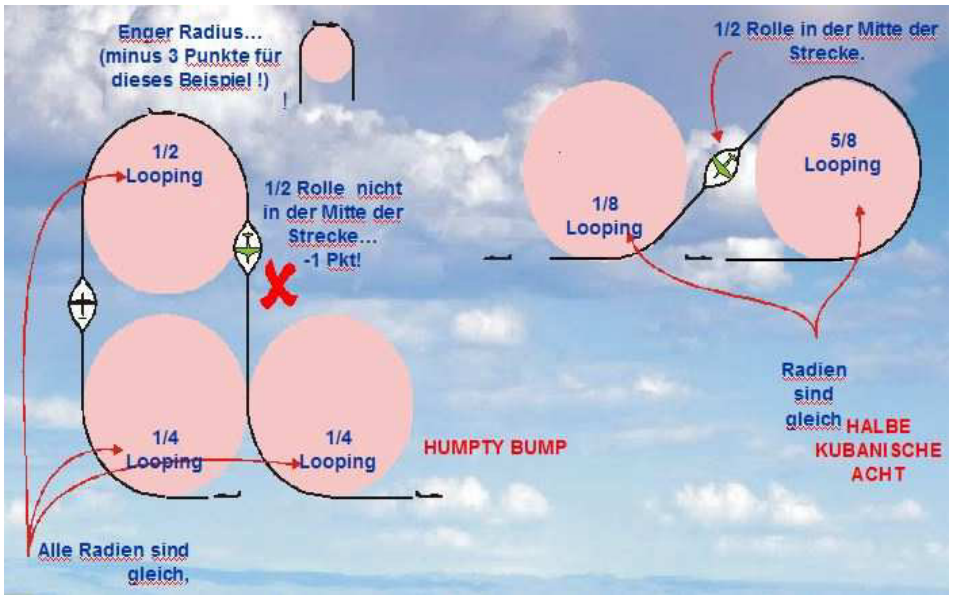




Platzierung im Flugraum / Flugbox

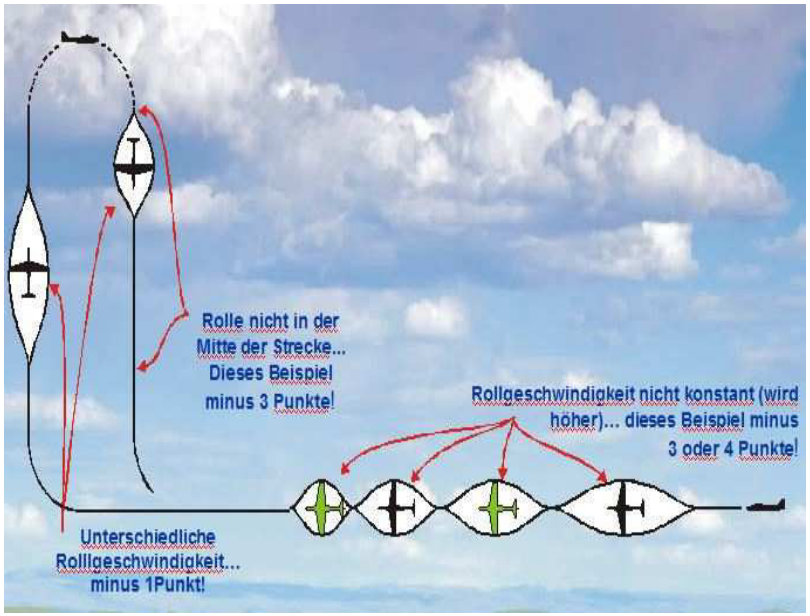
Bewertungsbeispiele / Punktabzug

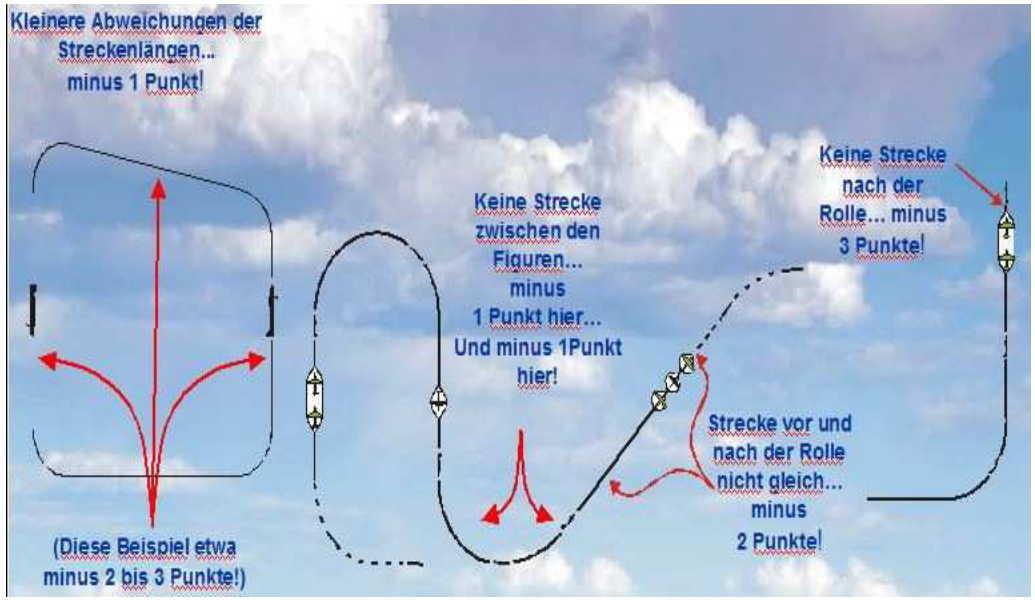




Kreise und Radien

Bewertungsbeispiele / Punktabzug





Rollgeschwindigkeit und Streckenlängen