

RC-SEGELKUNSTFLUG

RCS-Akro

REGLEMENT FÜR MODELLFLUGMEISTERSCHAFTEN DER KLASSE RCS-Akro (Nationales Reglement)

Allgemeine Regeln siehe RMM - Rahmenbestimmungen für Modellflugwettbewerbe und Meisterschaften des SMV und FAI Sporting Code, Volume ABR, Section 4B/4C.

INHALT	SEITE
Änderungen Übersicht und Historie der Modifikationen	2
Teil 1 Technische Regeln für Wettbewerbe mit ferngesteuerten Segel-Kunstflugmodellen	3
Teil 2 Bewertungskriterien	5
<u>Betrifft: Sportklasse und Schweizermeisterschaft</u>	
Anhang 1 Bekannte Pflicht 2007/2008	6
<u>Betrifft: Internationale Klasse</u>	
Anhang 2 Bekannte Pflicht 2007/2008	7
<u>Betrifft: Sportklasse, Internationale Klasse und Schweizermeisterschaft</u>	
Anhang 3 Beschreibung Unbekannte Pflicht	8
Anhang 4 Beschreibung Kür	8

Genehmigt durch die Fachkommission F3:	25. 4. 2003
Genehmigt durch den Vorstand SMV:	10. 2. 2004
Anpassungen durch die Fachkommission F3:	30. 4. 2004
Anpassungen durch die Fachkommission F3:	4. 3. 2005
Anpassungen durch die Fachkommission F3 Kunstflug:	13. 1. 2006
Anpassungen durch die Fachkommission F3 Kunstflug:	26. 1. 2007
Anpassungen durch die Fachkommission F3 Kunstflug:	25. 1. 2008

2008

Änderungen seit der Ausgabe 2004

Abschnitt	Jahr	Kurzbeschreibung
1.	2005	Zulässigkeit Modellwechsel eingefügt.
3. und an anderen Stellen		Durchgehend Einsteigerklasse durch Sportklasse ersetzt.
3. und an anderen Stellen		Bekannte Pflicht 2003 ersetzt durch Bekannte Pflicht 2005/2006.
3.		Bei Sportklasse Unbekannte Pflicht eingefügt. Abweichungen für regionale und eintägige Wettbewerbe eingefügt.
4.		Überwachung der Klinkhöhen eingefügt.
6.		Anzahl Durchgänge für Streicher erhöht.
9.		Vollständig neuer Abschnitt "Sicherheit".
Anhang 1a / 1b		Vollständig neues Programm.
Anhang 2a / 2b		Vollständig neues Programm.
Anhang 3		Unbekannte Pflicht für Sportklasse eingefügt.
Anhang 4		Bewertung bei Unterschreitung der Mindestzahl eingefügt. Text zu "Vielfältigkeit / Originalität" ergänzt.
Inhalt	2006	alt Teil 2, allg. Figurenkatalog gestrichen, Seitennummern angepasst
3.		Programm für Schweizermeisterschaft eingefügt
3.		Unbekannte und Kür bei Regionalmeisterschaften oder eintägigen Anlässen
Anhänge 1a, 2a, 3a		Landeverfahren präzisiert
Anhang 3a / 3b		Programm für SM eingefügt, daher alt Anhang 3 = neu 4 und 4=5
Anhang 4		Unbekannte aus gut fliegbaren Figuren zusammengestellt
Anhang 5		Beschreibung Kür, Vielfalt, Männchen gestrichen
Inhalt	2007	Kapitel und Seitennummern angepasst
3.		Programm Schweizermeisterschaft entspricht der Sportklasse
Anhänge 1 und 2		Neue Figurenprogramme 2007/2008, keine Textbeschreibung mehr, da Aresti
früherer Anhang 3		Gestrichen, da Programm Schweizermeisterschaft der Sportklasse entspricht
Anhang 4		Kür, 2. Vielfältigkeit / Originalität Figurenfamilien gestrichen
Teil 1, 6.	2008	Auslösen Startreihenfolge, Versatz über Durchgänge, Versetzungswünsche wegen Pilotenteams
Teil 1, 9.		Definitionen und Bekanntgabe Wertungs- und Sicherheitslinie. Generelle Minimalhöhe gestrichen, dafür Minimalhöhe Mittelfiguren gegen Punktrichter.
Teil 2, 4.		Landewertung ergänzt

Teil 1 Technische Regeln

1. Modellauslegung

Vorbildähnliche Segelflugmodelle oder Elektro-Motorsegler mit einer Mindestspannweite von zwei Metern (keine Zweckmodelle). Elektro-Motorsegler dürfen nach Beginn des Figurenprogramms den Antrieb nicht mehr in Betrieb nehmen. Zuwiderhandlung führt zur Wertung Null im entsprechenden Durchgang. Kreisel oder andere im Modell eingebaute elektronische Stabilisierungshilfen sind unzulässig. Ein Modellwechsel während des Wettbewerbs ist jederzeit möglich.

2. Flugraum

Die Zentrumsfiguren müssen mittig vor den Punktrichtern geflogen werden. Ohne seitliche Raumbegrenzung (Box) müssen die Wendefiguren im gleichen Abstand zur linken wie zur rechten Seite der Mittellinie platziert werden. Der Flugraum sollte sich ca. 150 - 175 m vor den Punktrichtern, mit einer Höhenbegrenzung von ca. 70 Grad, befinden. Schlecht positionierte Flugfiguren drücken sich auch in der Note für die Raumeinteilung aus.

3. Kategorien / Flugprogramme

Bei den Regionalmeisterschaften kommt das Sportklasseprogramm zum Einsatz. Diese soll Kunstflugneulingen oder Piloten mit Modellen, die nicht uneingeschränkt kunstflugtauglich sind, die Teilnahme ermöglichen. Bei internationalen Anlässen werden zwei Kategorien innerhalb des gleichen Wettbewerbes durchgeführt und die Wertung erfolgt in separaten Ranglisten. An Schweizermeisterschaften wird das Sportklasseprogramm mit Unbekannten und Kür geflogen.

Programme Internationale Klasse

2 x Bekannte Pflicht 2007/2008	max. Ausgangshöhe: 500 Meter
1 (2) x Unbekannte Pflicht	max. Ausgangshöhe: 500 Meter
1 x Kür	max. Ausgangshöhe: 500 Meter

Programme Sportklasse und Schweizermeisterschaft

2 x Bekannte Pflicht 2007/2008	max. Ausgangshöhe: 400 Meter
1 (2) x Unbekannte Pflicht	max. Ausgangshöhe: 400 Meter
1 x Kür	max. Ausgangshöhe: 500 Meter

Das effektive Programm kann witterungsbedingt davon abweichen. Bei regionalen und eintägigen Wettbewerben kann der Veranstalter auf die Unbekannte Pflicht und Kür verzichten, muss dies aber in der Ausschreibung erwähnen.

Die Beschriebe der bekannten Pflichtprogramme, die Zeichnungen sowie deren Bewertungskriterien sind im Anhang aufgeführt.

Die Unbekannten Programme werden vor dem Wettbewerb, dem Niveau der Kategorie angepasst, erstellt und erst kurz vor dem Durchgang verteilt.

Die Reihenfolge der Programme wird vom Wettbewerbsleiter festgelegt.

4. Startart

Die Segelflugmodelle werden mittels eines Schleppmodells, oder Elektro-Motorsegler mittels eigenen Antriebs, auf die definierte maximale Ausgangshöhe gebracht. Diese definierte, maximale Höhe darf unter- (z.B. für kleine Modelle) aber nicht überschritten werden. Die Höhe wird mittels eines Höhenmessgeräts im Schleppmodell (Elektro-Motorsegler) überprüft. Die Höhenmessgeräte werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Die Klinkhöhen werden durch einen Helfer der Wettbewerbsleitung (neutrale Person) überwacht. Der Schleppflug oder der Höhengewinn mittels Elektroantrieb werden nicht gewertet.

Im Anflug zur ersten Flugfigur sagt der Pilot oder dessen Helfer den Beginn des Programms sowie die gewählte Flugrichtung an (z.B. „Programmbeginn von rechts nach links“). Dabei ist es für die Punktrichter von Vorteil, wenn der Helfer mit der Hand auf das anfliegende Modell zeigt.

5. Punktevergabe

Jede der Flugfiguren wird von den Punktrichtern (mindestens drei) mit einer Note zwischen 0 und 10 in Halbpunktschritten, jede nicht vollendete Figur mit der Note 0 bewertet. Bei fünf oder mehr Punktrichtern werden die höchste und die tiefste Note jeder Flugfigur gestrichen. Die restlichen Noten werden zusammengezählt und mit dem entsprechenden Schwierigkeitsfaktor (K) multipliziert. Diese korrigierten Summen werden addiert, und ergeben zusammen mit den Wertungen für Raumeinteilung/Platzierung sowie Harmonie das Durchgangsergebnis.

6. Anzahl Durchgänge, Startreihenfolge

Nach Möglichkeit werden drei oder mehr Durchgänge geflogen. Die Startreihenfolge des ersten Durchgangs wird ausgelost. Frequenzkollisionen werden manuell korrigiert. Versetzungswünsche von Piloten aufgrund der Pilotenteams werden nach Möglichkeit berücksichtigt. Sie müssen unmittelbar nach Bekanntgabe der Startreihenfolge des ersten Durchgangs dem Wettbewerbsleiter mitgeteilt werden. Bei den darauf folgenden Durchgängen werden die Startpositionen nach der Gesamtzahl Durchgänge versetzt. Bei vier und mehr Durchgängen wird der schlechteste Durchgang gestrichen. Bei eintägigen Anlässen kann der Veranstalter am Briefing ankündigen, dass bereits ab drei Durchgängen der schlechteste gestrichen wird. Die Kür zählt ebenfalls als Streichergebnis. Der Wettbewerbsleiter entscheidet aufgrund der Witterungsverhältnisse über die Zahl der Durchgänge. Bei Abbruch der Veranstaltung aufgrund äusserer Bedingungen kann auch nur ein Durchgang gewertet werden. Nur vollständige Durchgänge zählen.

7. 1000er-Wertung / Rangierung

Der höchste gewertete Flug jedes Durchganges wird auf 1000 Punkte umgerechnet. Die Punkte der übrigen Teilnehmer ergeben sich jeweils im Verhältnis dazu. Die Durchgangsergebnisse, ggf. ohne Streicher, werden für jeden Konkurrenten addiert und ergeben so die Gesamtpunktzahl. Der Pilot mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt den Wettbewerb. Bei Punktgleichheit entscheidet das bessere Streichergebnis. Fehlt das Streichergebnis, entscheidet das bessere Durchgangsergebnis.

8. Disziplinzeit

Die Zeit zur Durchführung des Figurenprogramms beträgt 5 Minuten, gemessen ab dem Ausklinken des Schleppseiles (oder Abschalten des Elektroantriebes). Ein allfälliger zweiter Versuch, welcher nur vor Beginn des Figurenprogramms zulässig ist, muss innerhalb dieser Zeit beendet sein.

9. Sicherheit

Die Landerichtung kann vom Piloten unabhängig von der Flugrichtung der vorgängig geflogenen Figuren gewählt werden, es sei denn, am Briefing wird aus Sicherheitsgründen eine Landerichtung vorgegeben. Die Wertungs- und Sicherheitslinie werden vom Wettbewerbsleiter oder Punktrichterchef beim Briefing bekannt gegeben. Die Wertungslinie liegt typischerweise über dem gegenüberliegenden Pistenrand (15 bis 20m vom Pilotenstandort entfernt), die Sicherheitslinie über den Punktrichtern. Beim Überfliegen der Wertungslinie werden die betroffene und alle nachfolgenden Figuren mit 0 bewertet.

Der Pilot wird direkt nach dem Flug auf sein Vergehen aufmerksam gemacht. Beim Überfliegen der Sicherheitslinie wird der gesamte Flug mit 0 bewertet. Bei Wiederholung wird der Pilot disqualifiziert. Unter 50m Höhe dürfen keine Mittelfiguren direkt auf die Punktrichter zu geflogen werden. Ein Vergehen zieht die Nullwertung des ganzen Flugs nach sich. In der Kür zieht ein Überfliegen der Wertungslinie eine Nullwertung des ganzen Fluges nach sich. Da die Einhaltung dieser Grenzen nicht gemessen werden kann, liegt die Beurteilung bei den Punktrichtern.

Teil 2 Bewertungskriterien

1. Zur Beachtung

Nebst den, bei den einzelnen Figurenbeschreibungen aufgeführten Abzügen, sind folgende Bewertungskriterien, welche bei allen Figuren Gültigkeit haben, bei der Benotung zu beachten:

Der Beginn des Flugprogramms ist vor der ersten Figur den Punktrichtern unmissverständlich anzukündigen. Alle Figuren müssen in der vorgeschriebenen Reihenfolge, ohne Unterbrechung, geflogen werden. Die Ansage einzelner Figuren entfällt.

Um den Piloten das Fahrtaufholen zwischen den einzelnen Figuren zu ermöglichen, müssen Ein- und Ausflüge der einzelnen Flugfiguren nicht zwingend auf der gleichen Höhe sein. Sie sollten jedoch annähernd waagrecht (Abweichung max.15 Grad) erfolgen.

2. Raumeinteilung / Platzierung

Die Zentrumsfiguren müssen in der Mitte (vor den Punktrichtern) geflogen werden. Die Wendefiguren sollen links wie rechts im gleichen Abstand zur Mittellinie platziert werden. Das Hauptkriterium bezüglich der Flugdistanz ist die Sichtbarkeit des Flugmodells. Sie beträgt jedoch maximal 175 Meter.

Abzüge:

- Wendefiguren sind nicht symmetrisch platziert
- Zentrumsfiguren sind nicht in der Mitte des Flugraumes
- Die Flugdistanz ändert und/oder wird nicht eingehalten

3. Harmonie

Das ganze Programm soll in einem flüssigen, gleichmässigen Flugstil geflogen werden.

Definition: Aufeinander abgestimmte Flugfiguren, Flugprogramm in Einklang (aus einem „Guss“) mit Figurengrösse, Figurenart und Raumeinteilung, angepasste Fluggeschwindigkeit.

Abzüge:

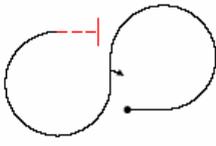
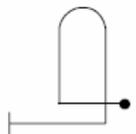
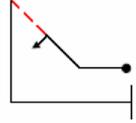
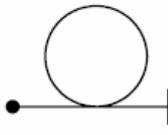
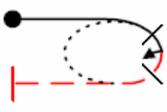
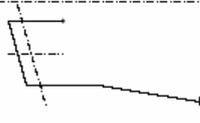
- Das Programm wird nicht flüssig geflogen
- Weichheit und Ansehnlichkeit fehlen
- Nichtangepasste Grösse der Flugfiguren in Bezug zu Flugraum, zu anderen Figuren, zur Fluggeschwindigkeit sowie zur Modellgrösse
- Sichtliches Treppenfliegen zwischen den Figuren
- Ein- und Ausflüge fehlen

4. Landwertung

Die Landung ist ebenfalls eine Flugfigur und wird von 0 bis 10 bewertet. Die Flugfigur Landung enthält einen Queranflug mit anschliessender 90° Kurve auf die Pistenachse, den Anflug über die Pistenschwelle mit regelmässigem Sinken und das Ausflaren und Aufsetzen auf der Piste. Das Segelflugmodell soll auf dem Platz zum Stillstand gelangen und nicht mehr als 90° gegenüber der Pistenachse abdrehen. Verlässt das Modell beim Ausrollen den Platz oder dreht es mehr als 90° ab, wird die Landung mit 0 bewertet. Bei einer Aussenlandung (Aufsetzpunkt ausserhalb des Platzes) wird lediglich die Landung mit 0 bewertet, nicht der gesamte Flug. Ein deutlicher Abzug bei der Raumeinteilung ist aber möglich.

Anhang 1: Bekannte Pflicht Sportklasse/Schweizermeisterschaft 2007/2008

Segelkunstflug Sport-Klasse
Bekannte Pflicht 2007/08

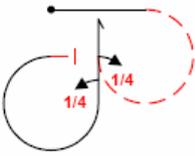
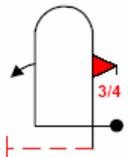
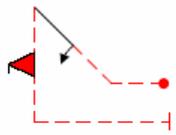
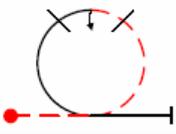
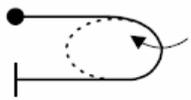
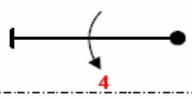
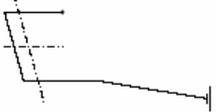
	Figurenbeschreibung	Aresti 	K
1	Einflug positiv gezogener ¼ Looping, 1/2 Rolle, gezogener ¼ Looping		24
2	Einflug negativ 1x Umdrehung Trudeln negativ		16
3	Einflug positiv Humpty gezogen		13
4	Einflug positiv 45° Grad aufwärts mit ½ Rolle Senkrecht abwärts		18
5	Einflug positiv Looping gezogen		10
6	Einflug positiv ½ Kreis mit ½ Rolle		14
7	Einflug negativ ½ Rolle		8
8	Landeanflug/Landung		10
9	Harmonie		20
10	Raumeinteilung		20

Total

K153

Anhang 2: Bekannte Pflicht Internationale Klasse 2007/2008

Segelkunstflug Internationale Klasse
Bekannte Pflicht 2007/08

	Figurenbeschreibung	Aresti 	K
1	Einflug positiv ¾ Looping gedrückt, ¼ Rolle aufwärts Turn ¼ Rolle abwärts, ¾ Looping gezogen		40
2	Einflug negativ 1x Umdrehung Trudeln negativ		16
3	Einflug positiv Humpty gezogen ¼ Rolle aufwärts ¾ Snap negativ abwärts		40
4	Einflug negativ 45° Grad aufwärts mit ½ Rolle 1/1 Snap negativ abwärts		44
5	Einflug negativ Looping gedrückt mit ½ Rolle		18
6	Einflug positiv 1/2 Rollenkreis mit 1 Rolle Drehrichtung frei		34
7	Einflug positiv 4/4 Punkt Rolle		17
8	Landeanflug/Landung		10
9	Harmonie		20
10	Raumeinteilung		20

Total

K259

Anhang 3: Beschreibung der Unbekannten Pflicht

Die Unbekannte Pflicht gehört bei internationalen Anlässen (Sportklasse und Internationale Klasse) sowie bei der Schweizermeisterschaft fest zum Programm. Bei regionalen und eintägigen Wettbewerben kann der Veranstalter auf die Unbekannte Pflicht in der Sportklasse verzichten, muss dies aber in der Ausschreibung erwähnen. Die Unbekannte Pflicht wird aus Figuren welche für die jeweilige Kategorie gut fliegbar sind zusammengestellt (Sportklasse ohne negative Figuren, Zeitenrollen, Trudeln, gerissene Figuren und Clover Leaf) und spätestens 60 Min. vor dem Flugdurchgang bekannt gegeben. Die Anzahl der Figuren liegt bei mindestens 6 und maximal 8 (ohne Landung).

Anhang 4: Beschreibung der Kür

Die Kür ist ein von jedem Piloten frei zusammenstellbares Programm bestehend aus mindestens 7 Figuren plus Landung. Wird die Mindestzahl der Figuren unterschritten wird der gesamte Durchgang mit 0 bewertet. Die Figuren müssen nicht angekündigt werden und werden auch nicht einzeln bewertet. Die Bewertung erfolgt nach den nachfolgenden Kriterien:

	K-Faktor	max. Pt.
1. Schwierigkeitsgrad Beurteilung, wie anspruchsvoll / schwierig die dargebotenen Figuren zu fliegen sind. Zum Beispiel: ein Looping ist niedriger zu bewerten als ein Rollenkreis	20	200
2. Vielfältigkeit / Originalität Beurteilung, wie viele verschiedene Figuren oder Figurenkombinationen bei der Darbietung gezeigt werden. Zum Beispiel: Mehrfaches Fliegen nahezu gleicher Figurenkombinationen soll niedriger bewertet werden, als wenn viele verschiedene Figuren geflogen werden. Die Bewertung fällt auch höher aus, wenn zwischen den einzelnen Figuren langsame Rollen oder Ähnliches geflogen wird. Besonders attraktive Figuren aus dem bemannten Segelkunstflug sollen mit Sonderpunkten belohnt werden.	20	200
3. Einsatz von Hilfsmitteln Bewertung des Einsatzes von Hilfsmitteln wie Rauch, Musik und Flatterbänder. Auch hier zählt der erhaltene Eindruck: Gut sichtbarer Rauch wird zum Beispiel höher bewertet als schwacher.	10	100
4. Harmonie Bewertung des Zusammenspiels zwischen Musik und Flugstil. Zu einer langsamen Musik gehören weiche Flugbewegungen.	30	300
5. Qualität / Präzision Beurteilung, wie exakt die Figuren geflogen werden. Ob zum Bsp. Nach einer Trudelbewegung oder einer Snap-Rolle stark korrigiert werden muss oder ob ein reibungsloser Übergang zur nächsten Figur besteht. Die Bewertungskriterien hinsichtlich Raumeinteilung und Symmetrie haben ebenfalls für den Kürflug Gültigkeit.	30	300
6. Gesamteindruck Bewertung des persönlichen, subjektiven Gesamteindrucks des Punktrichters.	30	300
7. Landeanflug / Landung Bewertung wie „Bekannte-“, und „Unbekannte Pflicht“	10	100
		1500