

# AUSSCHREIBUNG

**EUROPA STAR CUP  
UND  
INTERNATIONALE DEUTSCHE  
MEISTERSCHAFT DES DMFV**

**Semiscale Motormodelle EXPERT  
Semiscale Motormodelle SPORT  
Fassung 1 / 2025**

**DMFV –Sportreferent**

Euro Star Cup  
Semiscale Mororflug und Großmodelle  
Zulassung  
Thomas Brandt  
Chemnitzer Straße 48  
D-38350 Helmstedt  
Tel: 05351/6408  
Handy: 0175/525 38 90  
Internet: [www.dmfv.aero](http://www.dmfv.aero)  
E-Mail: [th.brandt@dmfv.aero](mailto:th.brandt@dmfv.aero)

**DEUTSCHER MODELLFLIEGER VERBAND E. V.:**

Rochusstraße 104-106  
53123 Bonn  
T. +49 (0) 228 97 85 00  
F. +49 (0) 228 97 85 085  
[info@dmfv.aero](mailto:info@dmfv.aero)  
[www.dmfv.aero](http://www.dmfv.aero)

# 1. Allgemeine Teilnahmebedingungen

- 1.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Modellsportler (also nicht nur Mitglieder des DMFV), mit einer ausreichenden Versicherung (z. B. DMFV Versicherung), Kenntnisnachweis, Betreibernummer(eID), Lärmpass.
- 1.2 Zugelassen sind alle Nachbauten von manntragenden Motor oder Strahltriebflugzeugen, die es in der Geschichte der Luftfahrt gegeben hat oder z. Zt. noch gibt.
- 1.3 Bei strahlgetriebenen Jagdflugzeugen, Schulungsflugzeugen, Kunstflugzeugen und evtl. Aufklärern wird das Gesamtergebnis der Flugwertung mit einem K-Faktor von 0,90 multipliziert. Diese Maßnahme soll zu gleichen Chancen für alle Teilnehmer führen. Gilt nicht für Turboprop Antriebe.
- 1.4 Um möglichst breite Modellfliegerkreise zur Teilnahme an diesem Wettbewerb anzuregen, sind Modelle aller Herstellungsarten und Fertigungstechniken zugelassen.
- 1.5 Jeder Teilnehmer darf nur ein Modell zum Einsatz bringen.  
Jedes Modell darf nur von einem Teilnehmer geflogen werden.  
Teilnehmer, die in beiden Klassen (Expert und Sportklasse) teilnehmen, bekommen in der Sportklasse 15% Abzug auf ihre Wertung.  
Teilnehmer, die in den letzten 3 Jahren in der Expertklasse teilgenommen haben, bekommen bei einem Wechsel in die Sportklasse 15%-Abzug auf ihre Wertung.  
Siegermodelle der Deutschen Meisterschaft erhalten in der Klasse EXPERT pro Siegesjahr 50 Punkte Abzug auf die Baubewertung und 50 Punkte Abzug auf die Flugbewertung (Handicap).  
Sieger, die mit dem gleichen Modell an der Deutschen Meisterschaft teilnehmen, bekommen in der Klasse Sport pro Siegesjahr 50 Punkte bei der Flugbewertung abgezogen (Handicap).
- 1.6 Kreiselsysteme sind erlaubt. GPS-Datenübertragungen sind **nicht** erlaubt
- 1.7 Teams werden nicht zugelassen.
- 1.8 Modelle mit einem Startgewicht (Abfluggewicht) über 25 kg, dem vom Gesetzgeber zugelassenen Höchstgewicht bis 150 kg, benötigen eine gültige Verkehrszulassung sowie den Schein für Steuerer.
- 1.9 Alle Modelle werden vor dem ersten Wertungsflug gewogen, eventuell auch vor dem zweiten Wertungsflug.
- 1.10 Werden während des Fluges Teile verloren, oder für die Flugsicherheit bedingte Teile raushängen, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abubrechen und das Modell unverzüglich zu landen. Die bis dahin vergebenen Punkte für die vorhergehenden Figuren bleiben erhalten.
- 1.11 Die Anmeldung hat schriftlich mit dem offiziellen Anmeldeformular termingerecht an die Wettbewerbsleitung zu erfolgen. Die Anmeldung ist nur gültig, wenn das Anmeldeformular komplett ausgefüllt ist und die Startgebühr entrichtet wurde.
- 1.12 Es wird ein Startgeld von 20,- Euro erhoben.
- 1.13 Die Teilnehmer sollen pünktlich zu Beginn des Wettbewerbs mit ihren fertig aufgebauten Modellen zur Piloten-Besprechung erscheinen.
- 1.14 Teilnehmer, die bei der Siegerehrung unter den drei ersten platziert wären und nicht anwesend sind, werden automatisch an der Ergebnisliste hinten angehängt, dies gilt für die Teilwettbewerbe wie auch für die Endwertung.

- 1.15** Alle Teilnehmer erhalten Urkunden.  
Die ersten drei Platzierten erhalten Pokale, außerdem erhält der Deutsche Meister sowie der gesamte Sieger des Euro Star Cups einen Wanderpokal.  
Wer den Wanderpokal in drei aufeinanderfolgenden Jahren gewinnt darf diesen behalten.
- 1.16** Absage der Veranstaltung  
Der DMFV behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe abzusagen. Bei Ausfall einer Veranstaltung oder eines Wettbewerbs werden die hierfür geleisteten Startgelder und Beiträge zurückerstattet. Darüber hinaus bestehen keine weitergehenden Erstattungs- oder Ersatzansprüche, insbesondere nicht bzgl. aufgewendeter Reise- oder Übernachtungskosten gegenüber dem DMFV und dem Ausrichter der Veranstaltung.
- 1.17** Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß der aktuellen Verbotliste der Welt Anti Doping Agentur) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten.
- 1.18** Das ESC-Endergebnis wird in % Punkten ausgewertet, die Punktzahl des Teilnehmers eines Europa Star Cup Wettbewerbs mit der besten Platzierung, der auch in der Endwertung des Europa Star Cup Wettbewerb vorkommt, ergibt 100% Punkte. Sollten nach drei Wettbewerben zwei oder mehr Teilnehmer die gleiche Punktzahl erreichen, so wird ein vierter oder weiterer Wettbewerb dazu gewertet, bis ein Sieger feststeht.
- 1.19** Wettbewerbsreglement  
Die Europa Star Cup Wettbewerbe in Deutschland müssen nach dieser Ausschreibung veranstaltet werden. Weil ausländische Veranstalter eines Europa Star Cup Wettbewerbs sich nicht an die Ausschreibung halten müssen, kann die Ausschreibung auf den einzelnen Wettbewerben abweichend sein, jedoch auf den meisten Europa Star Cup Wettbewerben wird diese Ausschreibung angewendet.  
Die Internationale Deutsche Meisterschaft wird nach der DMFV-Ausschreibung durchgeführt.
- 1.20** Endwertung  
Um in die Endwertung des Europa Star Cup zu kommen, muss man an mindestens drei Teilwettbewerben teilgenommen haben, wovon mindestens einer im Ausland sein muss. In die Endwertung kommen die drei besten Teilwettbewerbe.
- 1.21** Wenn es nicht möglich ist, einen ESC Teilwettbewerb im Ausland durchzuführen, zählen die drei besten innerdeutschen Wettbewerbe.

## **2. Baubewertung – nur Klasse EXPERT**

### **2.1 Dreiseitenansicht**

Der Teilnehmer hat 5 Kopien (Euro Star Cup 3 Kopien) der Dreiseitenansicht, technische Zeichnungen, Fotos oder andere Abbildungen des von ihm nachgebauten Vorbilds vorzulegen. Es hat sich als taktisch klug herausgestellt, wenn hier einige wenige, dafür aber klare und übersichtliche, Unterlagen beigebracht werden.

Die Dreiseitenansicht muss eine Mindestgröße von DIN A4 haben. Das Modell auf der Dreiseitenansicht muss mindestens eine Spannweite von 15 cm haben. Dabei muss es sich um eine veröffentlichte Darstellung handeln. Die Quelle der Dreiseitenansicht muss nachgewiesen werden.

Bei unzureichenden Unterlagen gibt es Punktabzug. Beispiel: wenn die Dreiseitenansicht nur 1-mal vorhanden ist, so werden für diese nur von einem Punktwert Punkte vergeben, Die anderen Punktwerte vergeben dann Null Punkte dieses gilt auch für die Farbumterlagen.

### **3. Bauausführung (Bewertungsbogen A) – nur Klasse EXPERT**

Bei der Bewertung der Bauausführung ist nicht die Schönheit eines Fliegers ausschlaggebend, sondern einzig und allein der Grad der Übereinstimmung des Modells mit dem Vorbild.

Es werden auf keinen Fall die so genannten Kleinteile und Details überbewertet. Sie spielen nur im Rahmen ihrer anteilmäßigen Bedeutung in einer Baugruppe eine Rolle. Beim Fehlen von Kleinteilen wird also auch nur ein Kleinanteil der Punkte abgezogen. Scale-Modelle sind zugelassen, aber sie unterstehen, wie alle anderen Modelle, einer reinen Semiscale Bewertung.

Die Modelle werden aus einem Abstand von ca. 5 m beurteilt.

Die Baubewertung jedes Modells soll 15 Min. nicht überschreiten.

#### **3.1 Beurteilung der Bauausführung von Rumpf, Flächen und Leitwerk**

Hier wird festgestellt, ob der Gesamteindruck, die Formen, die Geometrie sowie die äußeren Konturen zwischen Bauunterlagen und Modell nach dem subjektiven Eindruck des Bewerbers übereinstimmen. Auch die Oberflächengüte (nicht Bemalung) wie auch die Verzugsfreiheit der Bauelemente sind zu überprüfen. Bei den Flächen ist darauf zu achten, ob die Ruderabmessungen nach Augenmaß stimmen, Vorflügel oder Landeklappen vorhanden sind oder Start- und Landehilfen eingebaut wurden, obwohl sie beim Vorbild nicht nachzuweisen sind.

#### **3.2 Beurteilung der Bauausführung von Fahrwerk (Faktor 0,6)**

Hier ist auf Einbauort, Winkel, Größe, Räder und Federung zu achten.

#### **3.3 Beurteilung der Bauausführung von Streben (Faktor 0,4)**

Hier ist auf Einbauort, Winkel, Form und Größe zu achten.

#### **3.4 Beurteilung der Bauausführung der Kabine**

Hier ist eine klare Abtrennung zu Scale-Wettbewerben einzuhalten, denn das Kabineninnere bleibt bei der Beurteilung des Modells völlig unberücksichtigt. Jeder Bewerter sollte sich auch nicht durch eine eventuell vorhandene, bis ins letzte Detail vorbildgetreue Kabinenausstattung beeinflussen lassen. Zu überprüfen ist, ob die Kabine verglast oder nur bemalt ist (50% Abzug). Weiterhin ist zu vergleichen, ob eventuell eine qualitativ schlechte Verglasung oder abweichende Streben Führung vorliegt. Die Position und die Abmessungen der Kabine sind nach Augenmaß mit den Unterlagen zu vergleichen.

#### **3.5 Beurteilung des Motoreneinbaus**

Zur Baubewertung dürfen nur Luftschrauben und Spinner ausgewechselt werden. Bis auf diese auswechselbaren Teile muss das Modell so vorgestellt werden, wie es später geflogen wird.

### **3.6 Beurteilung der Farbgebung**

Die Farbgebung und die Markierung müssen belegt werden. Das ist durch farbige Übersichtszeichnungen oder durch Farbabbildungen des Originals möglich. Wenn der Modellbauer diese als Beleg angibt, dann ist eine möglichst genaue Übereinstimmung zwischen Bauunterlage und Modell anzustreben, auch wenn aus drucktechnischen Gründen nicht der exakte Farbton des Originalflugzeugs wiedergegeben wurde.

Farbabtönungen können auch textlich belegt sein. Dabei kann es sich um eine allgemeine Beschreibung handeln. Dies ist bei Oldtimern oft die einzige Möglichkeit, die Originalfarbgebung annähernd richtig wiederzugeben. In einem solchen Falle ist sogar eine Beschreibung ähnlicher Maschinen zulässig. Nicht die bestechend gute Lackierung sollte dabei ausschlaggebend sein, sondern wiederum der Grad der Übereinstimmung des Modells mit den beigebrachten Unterlagen. Gekonntes Nachempfinden von Einsatzflugzeugen sollte gebührend berücksichtigt werden. Auch ist zu überprüfen, ob eine matte Farbgebung vorliegt.

### **3.7 Beurteilung der Markierung**

In dieser Rubrik sollen nur die eventuell vorhandenen Hoheitsabzeichen und Kodierungen bewertet werden. Der Punktrichter hat sich also anhand der beigebrachten Unterlagen ein Bild davon zu machen, ob die Position, die Größen sowie die Farbabtönungen der Hoheitsabzeichen, Buchstaben, Ziffern und eventuell beim Vorbild nachgewiesenen Beschriftungen, Werbe- oder Firmennamen und Staffelnabzeichen, auch auf dem Modell vorhanden sind. Dabei soll auch die Qualität der Ausführung berücksichtigt werden. Alles, was unter dem Oberbegriff „Bedienungsanleitungen“ (wie z. B. Danger, hier anheben, Reifendruck, usw.) zusammengefasst werden kann, wird nicht bewertet. Modelle, deren Vorbilder nachweislich keine Markierungen hatten, erhalten die volle Punktzahl, wenn hier ebenfalls jegliche Markierungen fehlen. Eventuell vorhandene Aufkleber mit Namen des Modellherstellers (z. B. Firmenname o. ä.) sind mit Punktabzügen zu bewerten.

Aus strafrechtlichen Gründen dürfen Hakenkreuze nicht gezeigt werden.

Vorhandene Markierungen müssen durch Entfernen oder Überkleben unkenntlich gemacht werden.

### **3.8 Entfallen der Bewertung**

Alle Punkte der Baubewertung entfallen, wenn der Teilnehmer die Figur Start nicht erfolgreich beendet hat.

## **4. Flugwertung (Bewertungsbogen B) – beide Klassen**

### **4.1 Pflicht- und Kürteil**

Die Flugleistungen der Modelle werden in einem Pflichtteil und einem Kürteil überprüft. Der Teilnehmer sucht aus den Kürfiguren vier aus und trägt sie in der verbindlichen Reihenfolge in seinen Bewertungsbogen ein, der der Flugleitung übergeben wird. Zwischenlandungen sind nicht zulässig und beenden den Flugdurchgang.

### **4.2 Bewertung**

Für die Flugfiguren gilt ein Bewertungsbereich von 0-10 Punkten in 0,5er Schritten. Dabei sind gute durchschnittliche Leistungen als Richtschnur anzulegen. Aus Sicherheitsaspekten darf der Pilotenkreis nur bei Start und Landung verlassen werden, alle Figuren außerhalb des Pilotenkreises sind mit null zu werten. Jede Figur, die in unmittelbarer Nähe des Zuschauerraums oder gar über den Zuschauern ausgeführt wird, ist mit null zu bewerten. Der Flugleiter kann in derartigen Fällen eine Verwarnung oder gar eine Disqualifikation aussprechen. Alle Flugfiguren, die außerhalb der Bewertungszeit geflogen werden, sind mit null zu werten. Offensichtliche Versprecher bei der Ansage führen nicht zu Nullwertung, wenn sie sofort korrigiert werden

### **4.3 Startvorbereitung**

Nach Aufruf zur Startvorbereitung ist das Modell in den Vorbereitungsraum zu stellen (Motor darf noch nicht laufen). Nach Handzeichen vom Teilnehmer zum Start an den offiziellen Zeitnehmer laufen die 15 Minuten Rahmenzeit und es wird der Motor gestartet. Bei mehrmotorigen Modellen verlängert sich die Rahmenzeit um 1 min pro Motor außer bei Modellen mit E-Antrieb. Dann kann das Modell an den Anfang der Startbahn gerollt oder getragen werden. Diese Regelung wurde getroffen, weil vor allem Nachbauten von Flugzeugen der früheren Jahre oft am Boden nicht so sicher zu beherrschen sind.

### **4.4 Vorbereitung**

Nach Aufruf zum Start sollen möglichst alle notwendigen Vorbereitungen getroffen worden sein. Dann kann das Modell an den Anfang der Startbahn gerollt oder getragen werden. Diese Regelung wurde getroffen, weil vor allem Nachbauten von Flugzeugen der früheren Jahre oft am Boden nicht so sicher zu beherrschen sind. Unmittelbar vor den Punktrichtern sollte sich der Pilotenkreis befinden. Aus Sicherheitsaspekten darf der Pilotenkreis nur bei Start und Landung verlassen werden.

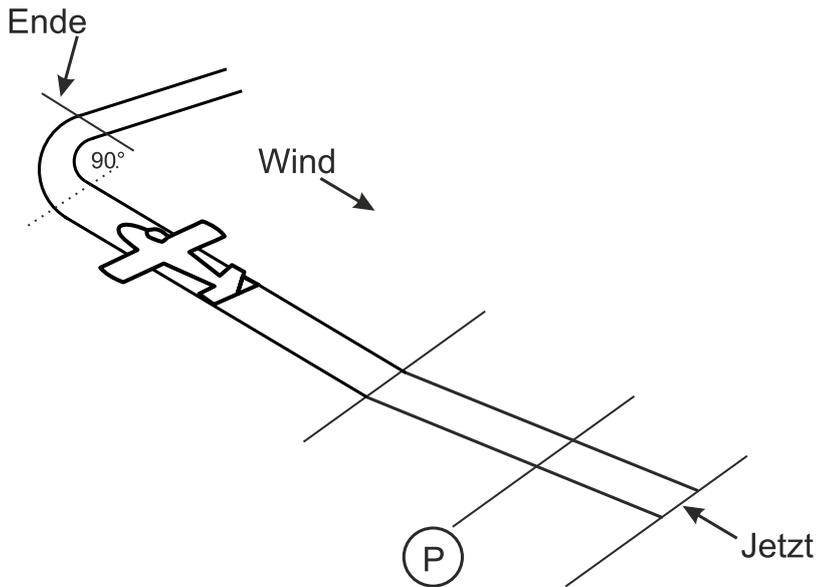
### **4.5 Technischer Defekt.**

Ein technischer Defekt kann nur einmal pro Durchgang gemeldet werden und solange die zweite Figur noch nicht angefangen wurde. Der Teilnehmer wird dann um zwei Startnummern zurückgesetzt. Wenn er dann noch nicht starten kann, ist dieser Durchgang für ihn beendet. Die Zeit für diesen zweiten Versuch ist die verbleibende Zeit des ersten Versuches. Der vorletzte bzw. letzte Starter eines Durchganges erhalten im Falle eines technischen Defekts 15 bzw. 30 Minuten Zeit für die Behebung nach Abschluss des Durchgangs.

## 5. Beurteilung der Pflicht - Flugfiguren

### 5.1 Start

Das Modell muss am Boden mit laufendem Motor stillstehen, ohne vom Piloten oder dem Helfer gehalten zu werden. Wird das Modell berührt, nachdem der Pilot „jetzt“ gerufen hat, so ist der Start mit „0“ zu bewerten. Es startet parallel zur Start- und Landebahn gegen den Wind. Der Start soll geradlinig sein und das Modell soll weich auf eine realistische Geschwindigkeit beschleunigen. Es soll sanft vom Boden abheben und in einem dem Vorbild angemessenen Winkel an Höhe gewinnen. Der Start ist beendet, nachdem das Modell um 90° zum Querabflug gewendet hat und in die Horizontale übergegangen ist.

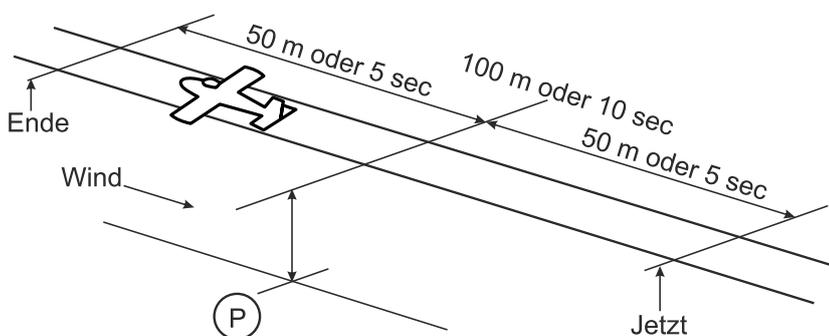


Fehler:

- Modell wird nach der Ansage „jetzt“ berührt (0 Punkte)
- Modell schlingert beim Anrollen (ein leichtes Schlingern mit einem anderen als einem Dreibeinwerk ist zu tolerieren, wenn das Heck bereits angehoben ist)
- Anrollen zu lang oder zu kurz
- Unrealistische Geschwindigkeit / zu schnelles Beschleunigen
- Zu niedrige Höhe nach dem Abheben beim Einfahren des Fahrwerks
- Kein sanftes Abheben
- Steigwinkel falsch (zu flach oder zu steil)
- Anstellwinkel beim Steigen falsch (zu groß oder zu klein)
- Fahrwerk nicht eingefahren
- Modell lässt Tragflügel stark hängen
- Steigflug bildet nicht eine Linie mit der Richtung der Startbahn
- Unrealistisches Wegdrehen in den Querabflug
- Querabflug nicht 90° zur Startbahn
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 5.2 Geradeausflug

Das Modell macht einen Geradeausflug von mindestens 100 m oder 10 sec Länge bei gleich bleibender Höhe in Startrichtung gegen den Wind. Die Mitte der Figur liegt vor den Punktrichtern, mit dieser Figur wird die Höhe der nachfolgenden Figuren angegeben (außer abwärts Figuren).

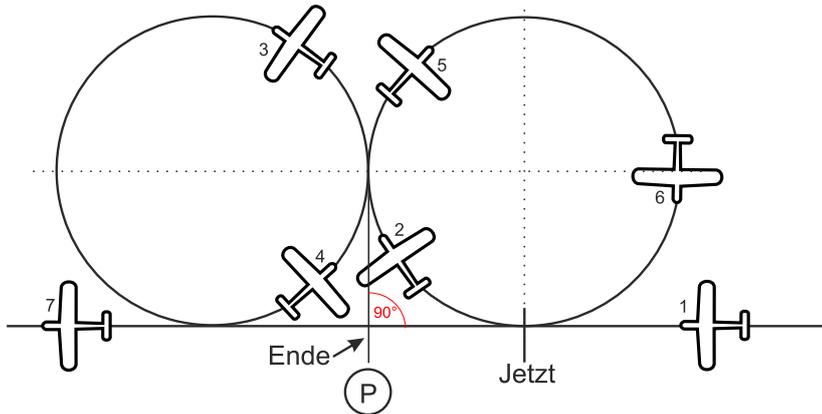


Fehler:

- Kein geradliniger Kurs (leichte Kurskorrekturen sind bei leichten Flugzeugen erlaubt)
- Keine konstante Flughöhe
- Nicht über dem Landefeld
- Mitte liegt nicht vor den Punktrichtern
- Nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- Strecke zu kurz (zu lange Strecke ist kein Fehler)
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 5.3 Horizontale Acht

Das Modell fliegt auf einem geraden Kurs in gleich bleibender Höhe, parallel zur Punktrichter-Linie an und macht einen Viertelkreis weg von der Punktrichter-Linie. Darauf folgt ein 360° Kreis in die entgegengesetzte Richtung, gefolgt von einer 270° Wende in die Anflugrichtung. Der Schnittpunkt dieses Flugmanövers muss auf einer gedachten Linie, welche einen rechten Winkel zur Anflugrichtung bildet, liegen und sich vor den Punktrichtern befinden.

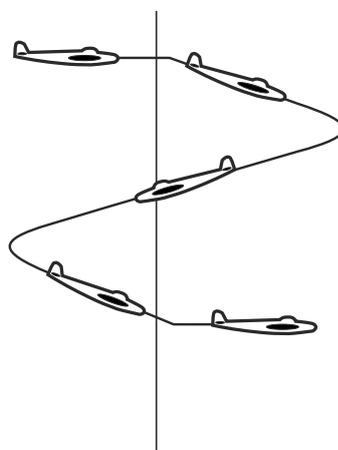
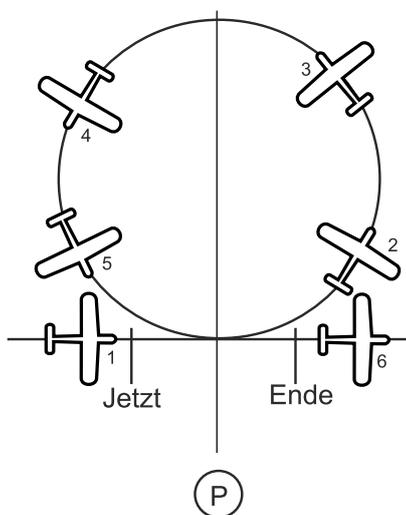


Fehler:

- Einflug in den ersten Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
- Kreise nicht gleich groß
- Kreise missglückt
- Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
- Schnittpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht identisch
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 5.4 360° Sinkkreis mit gleichmäßig gedrosseltem Motor

Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe fliegt das Modell einen 360° Kreis im Sinkflug über dem Landefeld, weg von den Punktrichtern, mit gleichmäßig gedrosseltem Motor. Das Manöver endet in einer maximalen Höhe von 6 m und setzt den Geradeausflug in gleich bleibender Höhe fort.

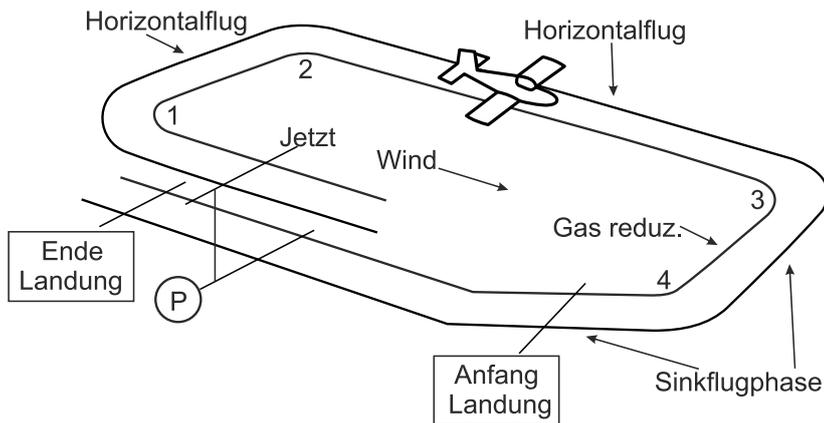


Fehler:

- Kein gleichmäßiges Sinken
- Zu starkes Sinken
- Motor nicht gleichmäßig oder zu wenig gedrosselt
- Kreis misslungen
- Kein deutlicher Höhenverlust
- Modell sinkt nicht bis auf 6 m oder darunter
- Kreis nicht mittig vor den Punktrichtern
- Anflug- und Abflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- „Jetzt“ und „Ende“ wird nicht bei Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe gerufen
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 5.5 Rechtecklandeanflug

Der Landeanflug beginnt über dem Landefeld in Höhe des Piloten in Startrichtung gegen den Wind, gefolgt von einer 90° Kurve (1), einer Flugstrecke querab zum Wind, einer zweiten 90° Kurve (2), einer Flugstrecke mit dem Wind, einer dritten 90° Kurve (3), einer Flugstrecke querab zum Wind bei, der das Gas zurückgenommen wird und das Sinken beginnt, einer vierten 90° Kurve (4) in den Wind und einem geraden Sinkflug bis zum Aufsetzpunkt. Vorhandenes Einziehfahrwerk ist auf der Flugstrecke „mit Wind“ auszufahren; vorhandene Klappen sind im richtigen Augenblick des Landeanflugs zu setzen.

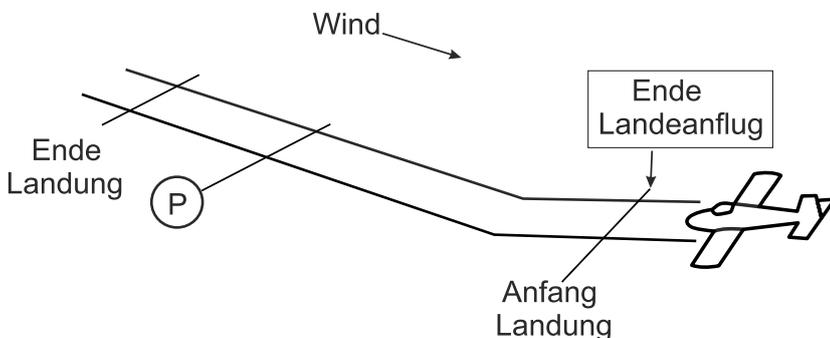


Fehler:

- Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
- Kurven keine 90°
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- Kein gleichmäßiges Sinken
- Zu starkes Sinken
- Landeklappen nicht benutzt
- Anflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt“ angesagt ist Null Pkt.

## 5.6 Landung

Das Modell soll weich abgefangen werden und - gemäß seinem großen Vorbild - ohne zu springen aufsetzen. Nach dem Ausrollen endet die Landung mit dem Stillstand des Modells in Start- bzw. Flugrichtung. Eine Drehung des Modells um mehr als 90° wird mit 30% Abzug bewertet, ein Kopfstand wird mit 50% Abzug bewertet. Eine Außenlandung sowie ein Überschlag werden mit Null gewertet. Kommt das Modell nicht zum Stillstand, wird ebenfalls mit Null gewertet. Die Landerichtung ist gleich wie die Startrichtung. Wenn sich die Windrichtung während des Fluges ändert, kann nach ansage an die Punktrichter die Landerichtung geändert werden.



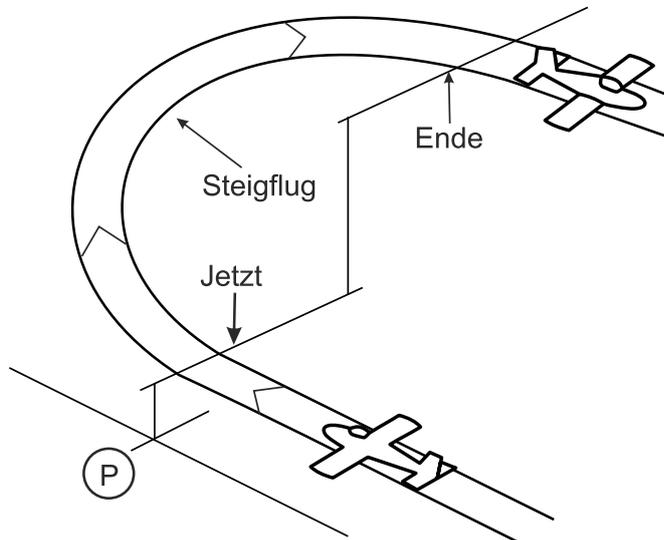
Fehler:

- Modell führt nicht die korrekte Landegeschwindigkeit oder Fluglage vor
- Modell sinkt nicht kontinuierlich
- Modell setzt nicht vor der Mittellinie auf
- Modell setzt nicht weich auf
- Modell setzt hinter der Mittellinie auf
- Nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Stillstand nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Modell kommt nicht zum Stillstand
- Modell kommt nicht zum Stillstand (Flächen innerhalb Landefläche)
- Kein „Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6. Beurteilung der Kür - Flugfiguren

### 6.1 Chandelle

Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe passiert das Modell die Punktrichter und fliegt dann eine 180° Wende im Steigflug, weg von den Punktrichtern. Die Figur endet mit einem Geradeausflug in gleich bleibender Höhe in der entgegengesetzten Richtung. Der Steigwinkel soll dem Vorbild entsprechen.

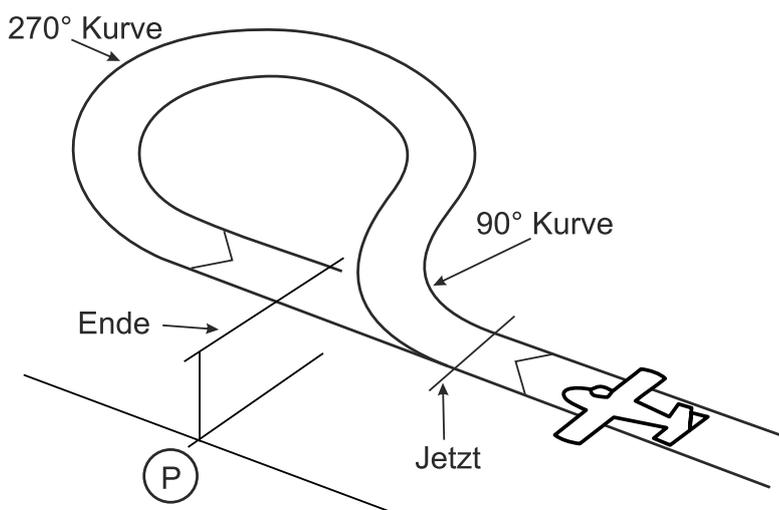


Fehler:

- Wende nicht weich und konstant
- Steigen nicht weich und konstant
- Halbe Höhe nicht bei 90° erreicht
- Zu starke/ unrealistische Motorleistung zum Steigen eingesetzt
- Steigen nicht ausgeprägt genug
- „Jetzt“ und „Ende“ wird nicht vor den Punktrichtern gerufen
- Anflug- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Abflugkurs nicht 180° entgegen dem Einflugkurs
- Anflug- und Abflug nicht im Geradeausflug bei gleich bleibender Höhe
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 6.2 Verfahrenskurve

Aus dem Geradeausflug macht das Modell vor den Punktrichtern eine 90° Kurve (von den Zuschauern weg), an die sich ein 270° Kreis anschließt.

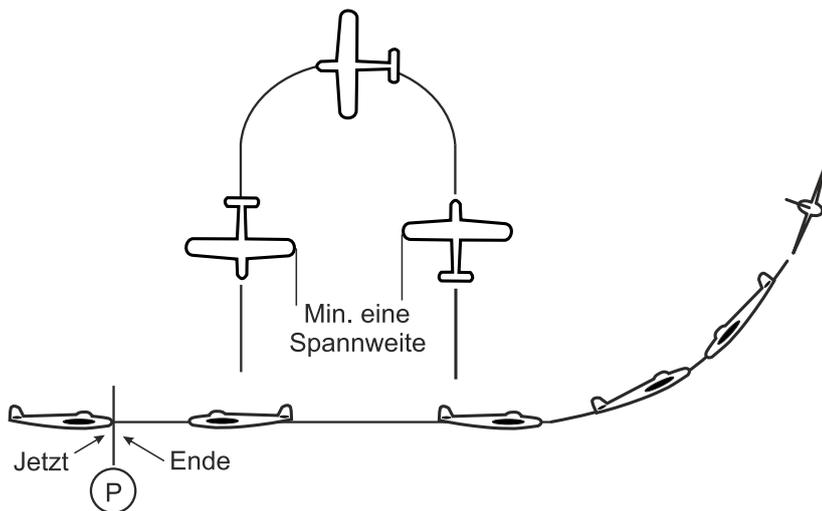


Fehler:

- Einflug in den Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
- Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
- Kreis missglückt
- An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 6.3 Kehrtkurve

Das Modell fliegt im Geradeausflug mit gleichbleibender Höhe, parallel mit der Punktrichter-Linie an und zieht nach dem Passieren der Punktrichter weich an zu einer hochgezogenen Kehrtkurve, weg von den Punktrichtern. Am höchsten Punkt soll die Schräglage mindestens 45° betragen. Das Modell fliegt die Kurve bis 180° aus, geht dann mit dem gleichen Winkel wie beim Steigflug nach unten und beendet die Figur im geraden Flug in der gleichen Flughöhe wie beim Anflug. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen vorher durch Andrücken bei Vollgas die erforderliche Fahrt aufnehmen.

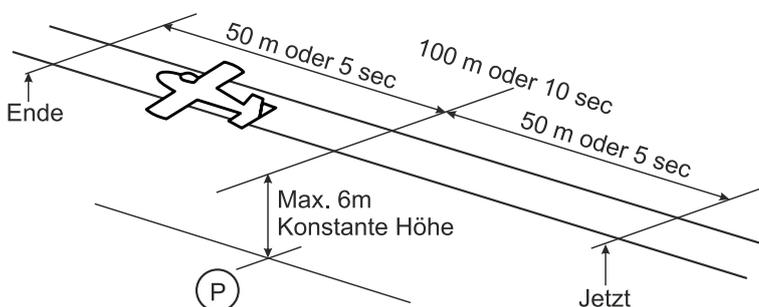


Fehler:

- Anfang und Ende nicht wie angekündigt
- Ungenügender Steigflug
- Ungenügende Schräglage
- Steig- und Sinkwinkel während des Manövers nicht gleichmäßig
- Modell fliegt die Kurve nicht weich und gleichmäßig
- An- und Abflug nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Modell fliegt nicht mit minimal eine Spannweite zum Anflug aus der Figur aus
- Gesamtgröße des Manövers nicht dem Vorbild entsprechend
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

### 6.4 Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe ( max. 6 m )

Das Modell fliegt im Geradeausflug mit einer gleich bleibenden Höhe, welche 6 m nicht übersteigen darf, auf einer Strecke von 100 m oder 10 sec und gewinnt danach wieder an Höhe. Dieses Manöver soll einen tiefen Vorbeiflug demonstrieren.

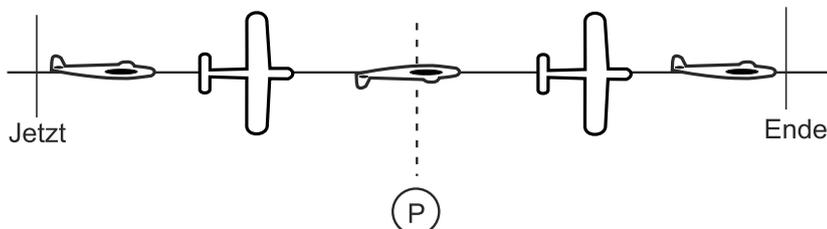


Fehler:

- Kein geradliniger Kurs (bei leichteren Flugzeugen sind sanfte Kurskorrekturen zu tolerieren)
- Flughöhe nicht konstant
- Nicht 6 m oder darunter
- Überflug nicht über der Landefläche
- Nicht mittig vor den Punktrichtern
- Nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Strecke zu kurz (zu lange Strecke ist kein Fehler)
- Modell hält nicht Kurs
- Zu hoch
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.5 Rolle

Aus dem Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, rollt das Modell, mit gleichbleibender Rollgeschwindigkeit, eine volle Umdrehung und beendet das Manöver wiederum im Geradeausflug, mit gleichbleibender Höhe, auf dem Anflugkurs. Der Wettbewerber muss vorher angeben, welche Art von Rolle er vorführen möchte (z. B. langsame, Fass- oder gerissene Rolle) es darf aber nur eine Rolle pro Durchgang geflogen werden.



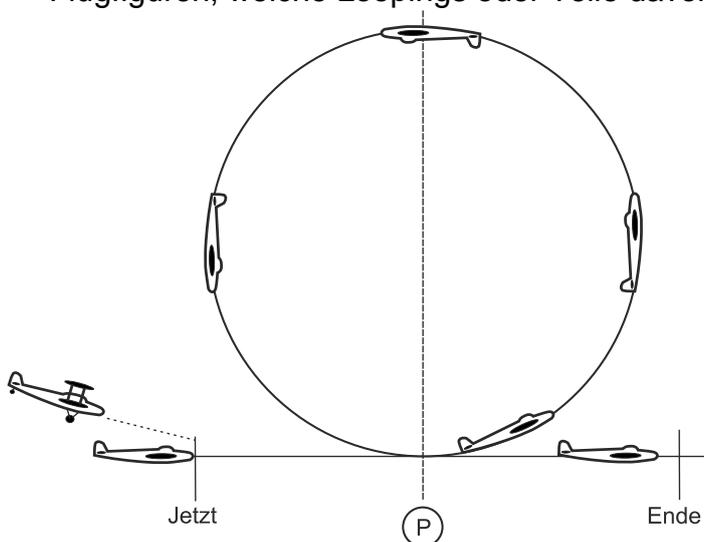
Fehler:

- Rollgeschwindigkeit nicht konstant
- Vorführung der Rolle nicht typisch für das Vorbild
- Rolle nicht mittig vor den Punktrichtern
- An- und Abflug in unterschiedlicher Höhe
- An- und Abflug mit unterschiedlicher Geschwindigkeit
- An- und Abflugkurs, sowie Rollrichtung nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Rolle wird nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, und auf gleichem Kurs wie beim Anflug beendet
- Art der Rolle wird nicht vorher angegeben
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.6 Looping

Aus dem Geradeausflug zieht das Modell hoch zu einem runden Looping und kommt wieder im geraden Flug, bei gleichbleibender Höhe, in der Einfugrichtung aus der Figur heraus. Am höchsten Punkt des Loopings kann der Motor gedrosselt, und am Übergang in den Horizontalflug kann wieder Gas gegeben werden, wenn dies dem Vorbild entspricht. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen vorher durch Andrücken bei Vollgas die erforderliche Fahrt aufnehmen.

Anmerkung: Obwohl ein Looping eine kreisrunde Figur sein sollte, ist es für schwach motorisierte Flugzeuge kaum möglich, dieses Manöver in perfekter Rundung auszuführen, wohl aber für Jets und leistungsstarke Kunstflugmaschinen. Ein etwas ovales Looping eines Flugzeuges der ersten Kategorie ist deshalb gleich hoch zu bewerten, wie ein kreisrunder Looping eines Flugzeuges der zweiten Kategorie. Ein grob missglückter Looping sollte aber mit deutlichem Punkteabzug bewertet werden. Dies bezieht sich auch auf alle anderen Flugfiguren, welche Loopings oder Teile davon enthalten.

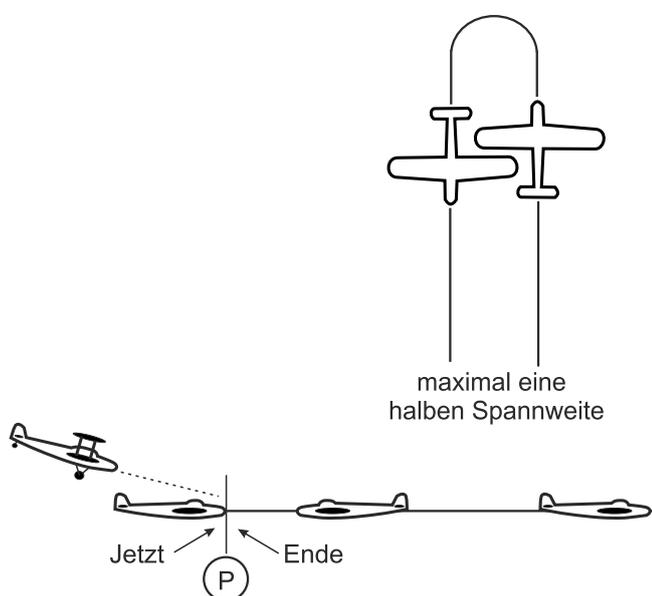


Fehler:

- Looping verdreht
- Looping nicht rund, mit Augenmerk auf das entsprechende Vorbild
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Größe und Geschwindigkeit des Loopings nicht dem Vorbild entsprechend
- Looping nicht mittig vor den Punktrichtern
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und mit gleichem Kurs und gleicher Höhe wie beim Anflug, aus der Figur heraus
- Figur nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.7 Turn

Das Modell zieht aus dem Normalflug senkrecht hoch bis zum Stillstand. An diesem Punkt dreht das Modell um 180° von den Punktrichtern weg, stürzt, fängt ab und fliegt im Geradeausflug, bei gleichbleibender Höhe, entgegen der Einfugrichtung ab. An- und Abflug sollen auf gleicher Höhe liegen. Modelle von schwach motorisierten Vorbildern dürfen, durch Andrücken bei Vollgas, vor dem Manöver die erforderliche Fahrt aufnehmen.

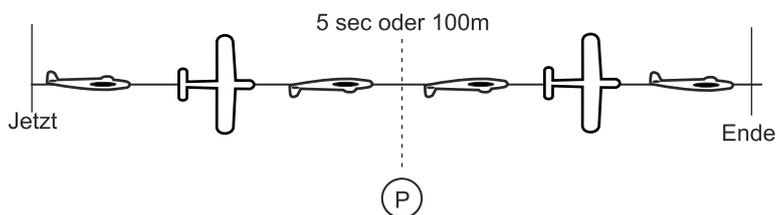


Fehler:

- Anfang und Ende nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Hochziehen erfolgt nicht im günstigsten Sichtbereich der Punktrichter
- Hochziehen und Stürzen nicht nahezu senkrecht
- Senkrechter Steigflug zu wenig ausgeprägt
- Modell stoppt nicht am höchsten Punkt
- An- und Abflug nicht in gleicher Höhe
- Modell fliegt nicht mit maximal eine halben Spannweite zum Anflug aus der Figur aus
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.8 Rückenflug

Ein und Ausleitung durch eine halbe Rolle (wird mit bewertet). In Rückenfluglage muss das Modell 5 sec oder 50 m bleiben. Anfang beliebig von links oder rechts, Drehrichtung zum Ein- und Ausleiten beliebig.

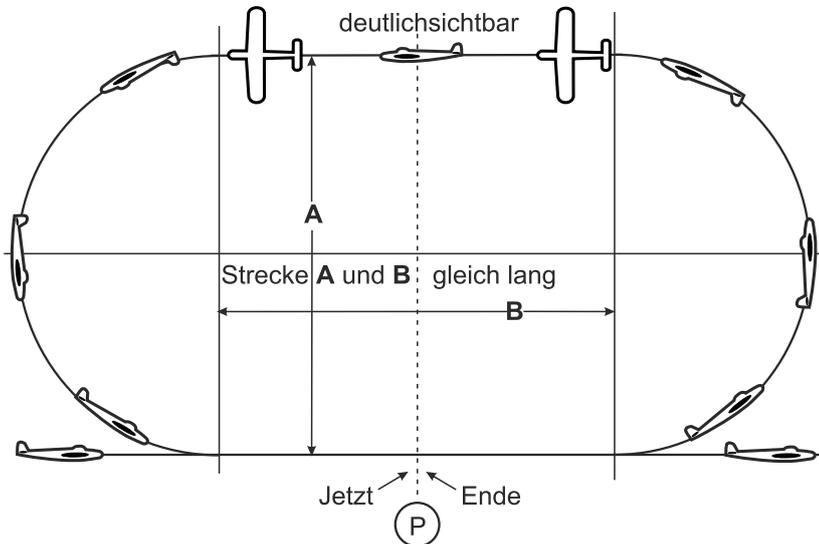


Fehler:

- Halbe Rolle nicht in einer Linie mit dem Rückenflug
- Modell fliegt keinen geraden Kurs
- Modell steigt oder verliert Höhe
- Modell bleibt nicht für die geforderte Strecke im Rückenflug
- Manöver nicht mittig vor den Punktrichtern
- Manöver nicht parallel mit der Punktrichter-Linie geflogen
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.9 Aufschwung – Abschwung

Beginn in Höhe des Piloten-Kreises mit Abflug parallel zur Startbahn. Dann halber Looping mit anschließender halber Rolle. Nun deutlich sichtbarer Flug in Normallage - also keine ganze Rolle - und Rückkehr zum Ausgangspunkt über halbe Rolle und halben Looping mit anschließendem Geradeausflug wie Anfangskurs. Anfang beliebig von links oder rechts, Strecke a und b sollten gleich lang sein.

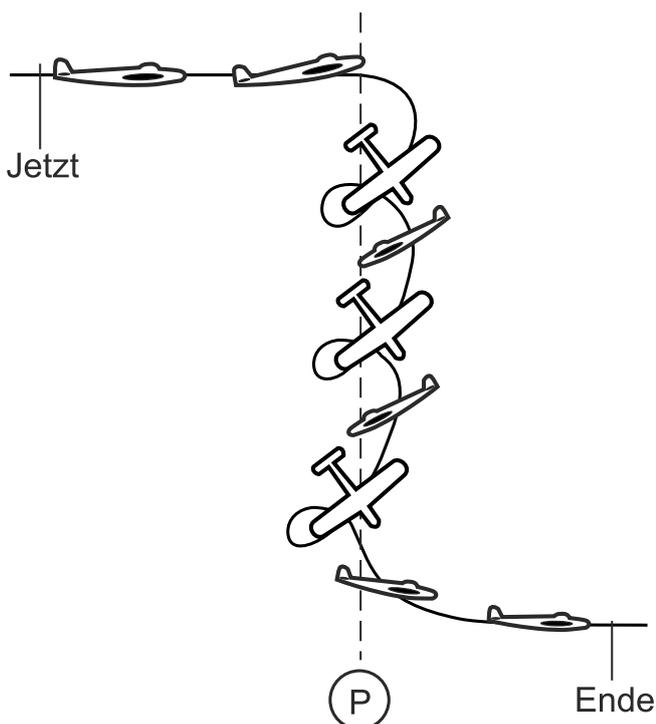


Fehler:

- Siehe Auf und Abschwung
- Strecke A und B nicht gleich lang

## 6.10 Trudeln - 3 Umdrehungen

Aus dem Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe, verringert das Modell die Fahrt bis zum Strömungsabriss, trudelt 3 Umdrehungen, fängt ab und beendet das Manöver in gleicher Richtung wie beim Anflug. Während des Trudelns kann das Modell mit dem Wind abdriften.

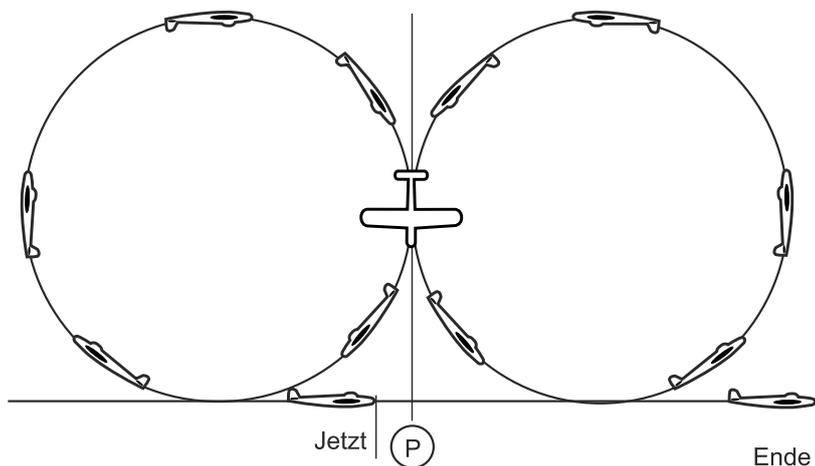


Fehler:

- Motor beim Strömungsabriss nicht voll gedrosselt
- Trudeln nicht sauber eingeleitet
- Kein richtiges Trudeln, sondern eher ein Spiralsturz  
Anmerkung: Beim richtigen Trudeln dreht sich das Modell nahezu um den Schwerpunkt. Ein Spiralsturz ist eine enge, senkrechte Fassrolle
- Nicht drei volle Umdrehungen
- Beginn des Trudelns nicht mittig vor den Punktrichter
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und auf gleichem Kurs wie beim Anflug, aus der Figur
- An- und Abflugkurs nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.11 Kuban Acht

Das Modell zieht hoch in einen runden Innenlooping, bis es  $45^\circ$  nach unten fliegt. Mit einer halben Rolle, mittig vor den Punktrichtern, wird das Modell wieder in Normallage gebracht und fliegt weiter  $45^\circ$  nach unten, bis die Anflughöhe erreicht ist. Nun zieht das Modell wiederum hoch und fliegt das gleiche Manöver in entgegengesetzter Richtung. Die Figur wird im Geradeausflug in gleicher Höhe wie beim Anflug beendet. Am höchsten Punkt der Figur kann der Motor gedrosselt, und während der abwärts geneigten Flugphase kann wieder Gas gegeben werden, wenn dies dem Vorbild entspricht.

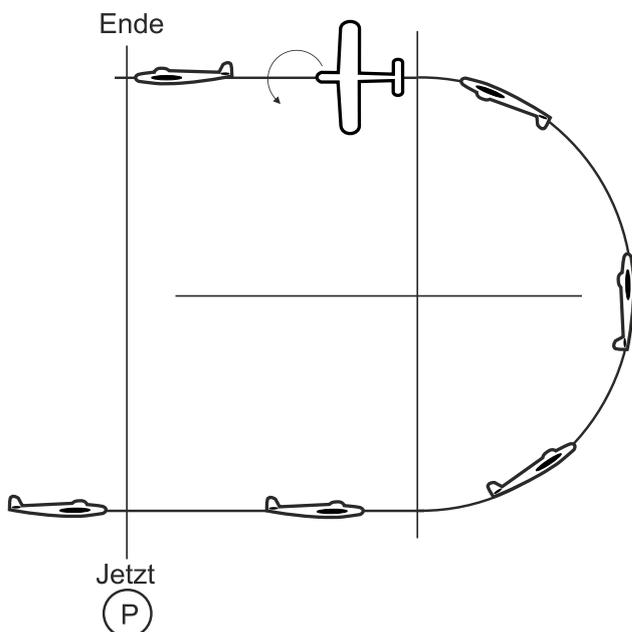


Fehler:

- Figur wird nicht in einer Ebene, parallel mit der Punktrichter-Linie vorgeführt
- Loopings nicht rund
- Loopings nicht gleich groß
- Halbe Rollen nicht mittig vor den Punktrichtern
- Neigungsflüge nicht  $45^\circ$
- Modell kommt nicht in gleicher Höhe aus der Figur wie beim Anflug
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe und auf gleichem Kurs wie beim Anflug, aus der Figur
- Falscher Einsatz der Motordrossel
- Größe und Geschwindigkeit der Loopings nicht dem Vorbild entsprechend
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.12 Aufschwung

Aus einem geraden Flug, in gleich bleibender Höhe, zieht das Modell in die erste Hälfte eines runden Loopings (im Einklang mit der Flugleistung des Vorbilds) und fliegt, sobald es sich im Rückenflug befindet, eine halbe Rolle, um entgegen der Anflugrichtung, im Geradeausflug und in gleichbleibender Höhe, aus der Figur auszufliegen.

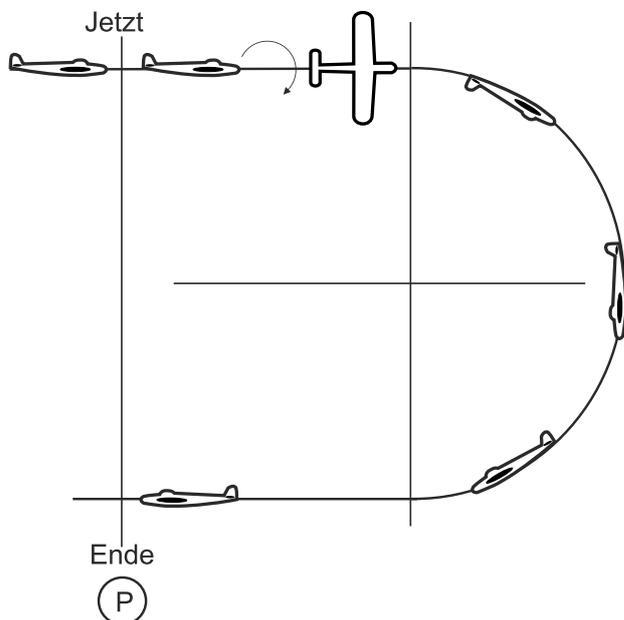


Fehler:

- Halber Looping verdreht
- Halber Looping ist nicht entsprechend halbkreisförmig
- Halbe Rolle beginnt zu früh oder zu spät
- Starker Höhenverlust während der halben Rolle
- Kursänderung während der halben Rolle
- Modell kommt nicht auf geradem Flug in gleich bleibender Höhe, entgegen des Anfluges, aus der Figur
- Figur wird nicht parallel zur Punktrichter-Linie geflogen
- Geschwindigkeit und Figurengröße entsprechen nicht der Relation zum Vorbild
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.13 Abschwung

Aus dem Geradeausflug fliegt das Modell eine halbe Rolle, sobald es auf dem Rücken liegt, fliegt es die Hälfte eines runden Innenloopings, die Ausflugrichtung wird mit gleichbleibender Höhe, entgegen der Anflugrichtung beendet. In der Rückenlage sollte der Motor gedrosselt und wieder Gas gegeben werden, sobald sich das Modell in der Normalfluglage befindet.

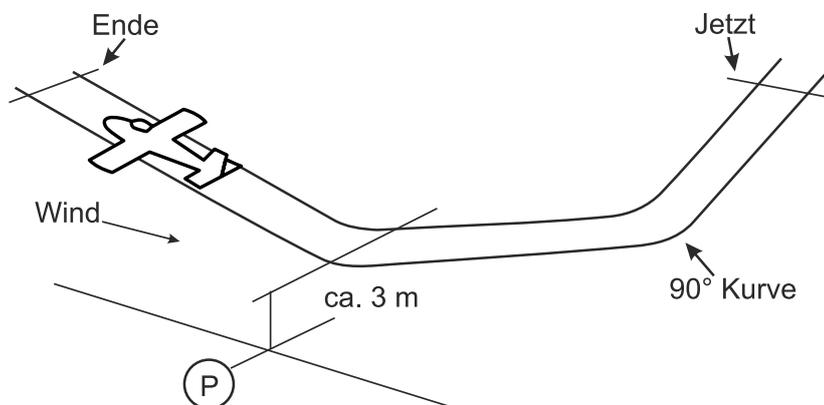


Fehler:

- Modell hält während der halben Rolle nicht Kurs
  - Modell bleibt zu lang oder zu kurz in Rückenfluglage
  - Falscher Einsatz der Motordrossel
  - Halber Looping nicht auf Kurs oder verdreht
  - Halber Looping ist nicht annähernd halbkreisförmig
  - Halber Looping zu schnell oder zu eng
  - Modell kommt nicht im Geradeausflug, mit gleich bleibender Höhe, entgegen des Anfluges aus der
- Figur
- Manöver nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
  - Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
  - An und Abflug nicht horizontal
  - Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.14 Durchstarten

Das Modell beginnt diese Figur mit einer Geraden unter gleichmäßigem Sinken querab zur Landebahn. Dabei wird der Motor gedrosselt und falls Landeklappen vorhanden, werden diese gesetzt, gefolgt von einer 90° Kurve zum normalen Landeanflug gegen den Wind in Startrichtung. Über der Mitte der Landefläche, in einer Höhe von ca. 3 m, wird Gas gegeben, um den Sinkflug zu beenden. Nach Erreichen der normalen Fluglage und Geschwindigkeit, geht das Modell in einen geraden Steigflug über. Mit diesem Manöver wird eine abgebrochene Landung, mit einem höher als normal geflogenen Anflug, simuliert.

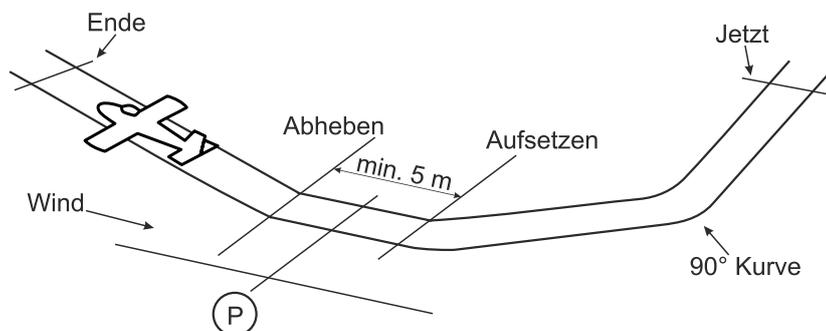


Fehler:

- Manöver beginnt nicht im Queranflug
- Kurve zum Endanflug nicht sanft und gleichmäßig oder nicht 90°
- Modell führt nicht den richtigen, zu hohen Landeanflug vor
- Modell führt nicht die korrekte Landegeschwindigkeit oder Fluglage vor
- Modell sinkt nicht kontinuierlich, bevor wieder Gas gegeben wird
- Modell sinkt zu stark über oder unter 3 m
- Niedrigster Punkt des Manövers nicht vor den Punktrichtern
- Kein weicher Wechsel von Geschwindigkeit und Fluglage, vom Sinken über das Abfangen, bis zum Steigflug
- Falscher Einsatz von Klappen und/oder Fahrwerk
- Modell könnte aus dem Anflug auch gelandet werden
- Modell führt keinen weichen Steigflug aus
- Anflug- und Steigflugkurs nicht gleich
- Zu nah, zu weit entfernt
- Anflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.15 Touch and Go

Das Modell beginnt diese Figur mit einer Geraden unter gleichmäßigem Sinken querab zur Landebahn, gefolgt von einer 90° Kurve zum Endanflug. Es landet und startet wieder gegen den Wind in Startrichtung, ohne zum Stillstand zu kommen. Die Räder des Hauptfahrwerkes müssen dabei auf einer Strecke von mindestens 5 m am Boden rollen. Sind Klappen vorhanden, sollten diese auch eingesetzt werden.

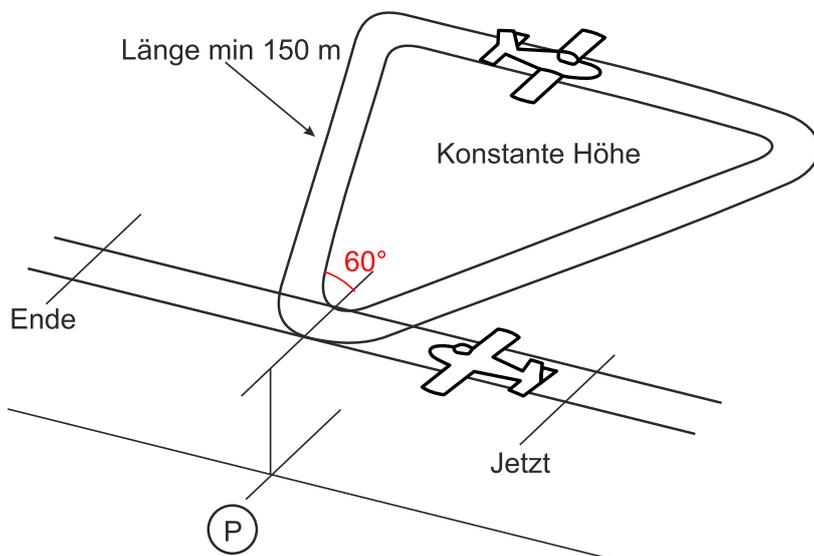


Fehler:

- Manöver beginnt nicht im Queranflug
- Kurve zum Endanflug zu eng oder nicht 90°
- Sinken aus dem Gegenanflug nicht weich und gleichmäßig
- Modell führt vor dem Aufsetzen keinen korrekten Landeanflug vor
- Modell rollt nicht mindestens 5 m auf dem Boden (Anmerkung: wenn das Vorbild zwei Haupträder hat, müssen beide Räder mindestens 5 m auf dem Boden rollen)
- Modell springt beim Landen
- Falscher Einsatz der Landeklappen
- Steigflug nach dem Abheben nicht weich und realistisch
- Anflug- und Steigflugkurs sind nicht gleich
- Anflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.16 Dreieckskurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug, mit gleichbleibender Höhe, bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichtern und dreht dann 60°, weg von den Punktrichtern. Es fliegt dann gerade und mit gleichbleibender Höhe mindestens 150 m weit und dreht dann auf einen Kurs parallel zu den Punktrichtern-Linie, fliegt wiederum mindestens 150 m und dreht auf die Punktrichter zu, wobei wieder mindestens 150 m zurückgelegt werden. Die Figur endet am Ausgangspunkt mit einer Wende in den Anflugkurs und stellt ein gleichseitiges Dreieck dar (ein Dreieck mit drei gleichlangen Seiten und Winkeln von jeweils 60°).

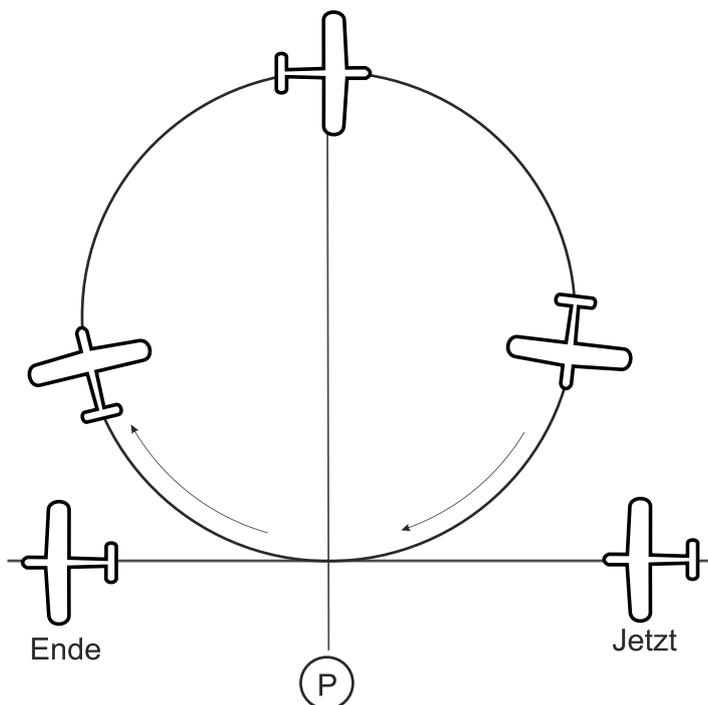


Fehler:

- Figur beginnt und endet nicht an Punkten gleichen Abstands vor den Punktrichtern
- Modell ändert die Flughöhe
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 60°
- Seiten des Dreiecks nicht gerade
- Seiten des Dreiecks nicht gleich lang
- Seiten des Dreiecks zu lang oder zu kurz
- Start und Endpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- An- und Abflug nicht gleich
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.17 Horizontaler Vollkreis

Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe fliegt das Modell einen 360° Kreis, weg von den Punktrichtern



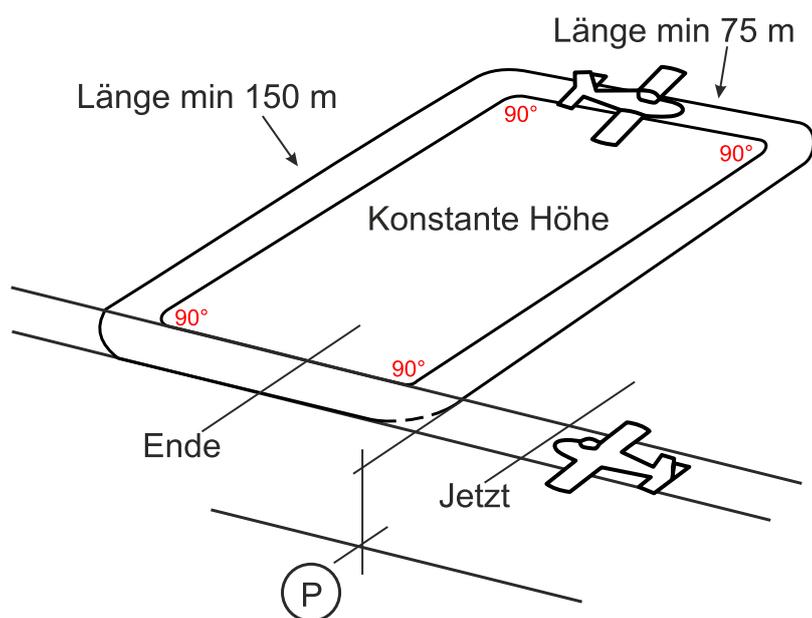
Fehler:

- Kreis missglückt
- Konstante Flughöhe wird nicht beibehalten
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht identisch
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.18 Rechteckkurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug, mit gleichbleibender Höhe, bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichter, fliegt auf diesem Kurs mindestens 75 m weiter und dreht dann um 90° von der Punktrichter-Linie weg. Nach mindestens 150 m dreht es wiederum um 90°, fliegt mindestens 75 m parallel zur Punktrichter-Linie und dreht darauf direkt auf die Punktrichter zu, wobei wieder 150 m zurückgelegt werden. Mit einer letzten 90° Kurve schwenkt das Modell wieder auf den Anflugkurs ein. Es wird ein Rechteck über Grund geflogen.

Die langen Seiten müssen doppelt so lang sein wie die kurzen Seiten.

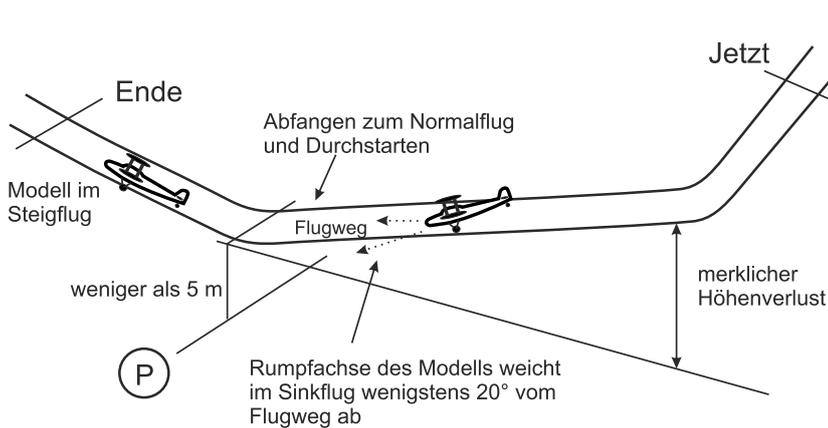


Fehler:

- Figur beginnt und endet nicht an Punkten gleichen Abstands vor den Punktrichtern
- Modell ändert die Flughöhe
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 90°
- Schenkel nicht gerade
- Schenkel zu lang oder zu kurz
- Gegenüberliegende Seiten des Rechtecks nicht gleich lang
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- Letzter Schenkel des Rechtecks nicht mittig vor den Punktrichtern
- An- und Abflug nicht gleich
- An- und Abflugrichtung nicht parallel mit der Punktrichter-Linie
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig.
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.
- Lange Seiten sind nicht doppelt so lang wie die kurze Seiten

## 6.19 Seitenslip

Das Modell beginnt das Manöver aus dem Normalflug, wobei der Motor im Gegenanflug gedrosselt wird und das Flugzeug dann, höher als bei einem normalen Endanflug, parallel zur Punktrichter-Linie einkurvt. Jetzt beginnt durch entgegengesetztem Einsatz von Seiten- und Querruder ein Seitenslip mit einem Gieren von mindestens  $20^\circ$ . Bis zum Erreichen der Endanfluggeschwindigkeit muss ein Höhenverlust deutlich sichtbar sein. Würde der Slip fortgesetzt, sollte eine Landung vor den Punktrichtern möglich sein. Vor Erreichen der Punktrichter Position wird jedenfalls der Slip beendet, das Modell geht in Normalfluglage über, startet mit einer Flughöhe unter 5 m durch und gewinnt wieder Höhe. Mit diesem Manöver soll markanter Höhenverlust im Endanflug, ohne wesentliche Geschwindigkeitszunahme und ohne Einsatz von Landeklappen, demonstriert werden.

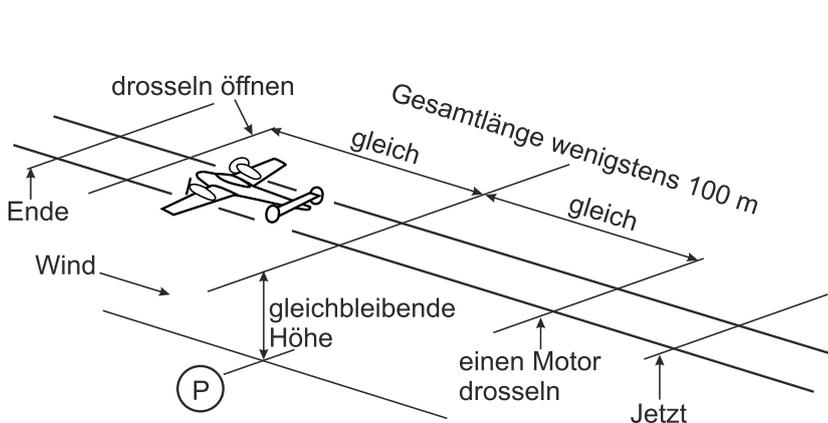


Fehler:

- Modell geht nicht weich in den Slip, bevor der Endanflug beginnt
- Gieren beträgt nicht mindestens  $20^\circ$
- Slippen und Sinken nicht gleichmäßig
- Zu geringes Sinken
- Geschwindigkeit nimmt während des Sinkens stark zu
- Anflugkurs nicht geradlinig oder nicht parallel zur Punktrichter-Linie
- Slip wird nicht vor dem Passieren der Punktrichter beendet
- Durchstarten nicht unter 5 m
- An nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 6.20 Flug in gerader Linie mit einem gedrosselten Motor

Das Modell fliegt im Geradeausflug, mit gleichbleibender Höhe und einem Motor gedrosselt, über eine Strecke von mindestens 100 m. Danach wird wieder Gas gegeben und das Modell geht in den Normalflug über (dieses Manöver darf nur von mehrmotorigen Modellen ohne Mittelmotor vorgeführt werden).



Fehler:

- Flug nicht geradlinig
- Modell fliegt instabil
- Ungenügender Höhenverlust
- Nach Ende des Manövers wird auf den gedrosselten Motor nicht Gas gegeben
- Motor nicht stark genug gedrosselt
- Dauer des Manövers nicht ausreichend
- Nicht mittig vor den Punktrichtern
- Nicht parallel mit der Punktrichter-Linie geflogen
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig
- An und Abflug nicht horizontal
- Kein „Jetzt oder Ende“ angesagt ist Null Pkt.

## 7. Flugbewertung

### 7.1 Programmauswahl

Neben den sechs Pflichtfiguren hat jeder Pilot aus den Kürfiguren je vier weitere Figuren auszuwählen, die vorbildtypisch sind.

Präzisierung des Nachweises zum Vorbild für die Beurteilung der Kunstflugtauglichkeit sind die Eigenschaften des Original-Flugzeug zugrunde zu legen, nicht die der Replika oder vom Eigentümer beglaubigte nicht Kunstflugzulassungen.

### 7.2 Koeffizienten

Die Kürfiguren haben alle den gleichen K-Faktor.

### 7.3 Schall-Emission

Der Schallpegel eines Modells darf den in der Aufstiegserlaubnis festgesetzten Wert nicht überschreiten.

### 7.4 Geschwindigkeit des Modells

Die Geschwindigkeit des Modells sollte dem Maßstab entsprechend sein, zu schnell oder zu langsam ergibt Punktabzug.

### 7.5 Eleganz des Fluges

Der Wertungsflug wird nach Stabilität des Modells, Raumaufteilung/ Leerflüge zwischen den Figuren, Größe und Platzierung der Figuren bewertet.

Ist keine Pilotenpuppe vorhanden werden 100 Punkte bei der Flugwertung abgezogen!

### 7.6 Auswahl der Figuren

Es können nur Figuren ausgewählt werden, die auch das Original fliegen kann oder konnte.

#### **Kunstflugfähige Flugzeuge:**

müssen die 4 Kürfiguren aus folgender Liste wählen:

6.5	Rolle
6.6	Looping
6.7	Turn
6.8	Rückenflug
6.9	Aufschwung und Abschwung
6.10	Trudeln 3 Umdrehungen
6.11	Kuban Acht
6.12	Aufschwung
6.13	Abschwung
6.15	Touch and Go

**Bedingt kunstflugfähige Flugzeugen:**

müssen mindestens 2 Kunstflugfiguren aber höchstens 3 aus folgender Liste wählen (bedingte Kunstflugfähigkeit muss nachgewiesen werden, im Zweifelsfall entscheidet das Schiedsgericht)

6.5	Rolle
6.6	Looping
6.7	Turn
6.8	Rückenflug
6.9	Aufschwung und Abschwung
6.10	Trudeln 3 Umdrehungen
6.11	Kuban Acht
6.12	Aufschwung
6.13	Abschwung
6.15	Touch and Go

und 1 aber höchstens 2 Figuren aus folgender Liste wählen:

6.1	Chandelle
6.2	Verfahrenskurve
6.3	Kehrtkurve
6.4	Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe
6.14	Durchstarten
6.15	Touch and Go
6.16	Dreieck
6.17	Horizontaler Vollkreis
6.18	Rechteck
6.19	Seitenslip
6.20	Flug mit einem gedrosselten Motor

**Nicht kunstflugfähige Flugzeuge:**

müssen die 4 Kürfiguren aus folgender Liste wählen:

6.1	Chandelle
6.2	Verfahrenskurve
6.3	Kehrtkurve
6.4	Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe
6.14	Durchstarten
6.15	Touch and Go
6.16	Dreieck
6.17	Horizontaler Vollkreis
6.18	Rechteck
6.19	Seitenslip
6.20	Flug mit einem gedrosselten Motor

## **7.7 Flugsicherheit**

Die Flugsicherheit bei dieser Art von Wettbewerb ist oberstes Gebot. Durch verschiedene Maßnahmen (Sicherheitsnetz, Senderabgabe, Frequenzkontrolle, Vorbereitungsraum, Ruderfunktionskontrolle vor dem Start) wird die passive Sicherheit gewährleistet. Der Pilot bestätigt durch Unterschrift, dass sein Modell eingeflogen, die Technik auf dem bestmöglichen Stand ist und er sein Modell sicher beherrscht. Ein Überfliegen der Sicherheitszone zieht den sofortigen Abbruch des Wertungsfluges nach sich. Flugfiguren, die hinter den Punktrichtern geflogen werden, werden mit „Null“ bewertet. Wenn für die Flugsicherheit bedingte Teile raushängen, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abubrechen und das Modell unverzüglich zu landen. Die bis dahin vergebenen Punkte für die vorhergehenden Figuren bleiben erhalten. Den Anweisungen des Flugleiters oder des Wettbewerbsleiters ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die bewusst gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.

## **7.8 Flugdurchgänge**

Grundsätzlich werden drei Flugdurchgänge angestrebt, von denen der schlechtere gestrichen wird und der Mittelwert der zwei besseren gewertet wird. Sind nur zwei Flugdurchgänge aus irgendeinem Grund möglich so wird der schlechtere gestrichen und der bessere gewertet, ist nur ein Flugdurchgang möglich so wird dieser gewertet.

## **8. Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse**

### **8.1 Baubewertung**

Die Gesamtpunktzahl der Baubewertung ergibt sich aus den Punkten der Bauausführung im Bewertungsbogen A

### **8.2 Bauausführung (siehe Bewertungsbogen A) – Klasse EXPERT**

Die bauliche Qualität der Modelle wird von einem festen Bewertungsteam (ESC: 3 bzw. DM wenn möglich 5 Punktrichter) überprüft. Die Punktrichter vergeben für die einzelnen Bauausführungen Noten (1 - 100). Das Rechenzentrum multipliziert die Benotung mit den jeweiligen Koeffizienten. Um eine ausgeglichene Bewertung zu erhalten, wird bei 5 Punktrichtern die jeweils höchste und niedrigste Wertung gestrichen

Mit drei Punktrichtern wird über eine Durchschnittsrechnung aus den drei Wertungen die endgültige Punktzahl ermittelt.

### **8.3 Flugbewertung (siehe Bewertungsbogen B) – beide Klassen**

Bei der Flugwertung wird ein festes Punktrichterteam (ESC: 3 bzw. DM: 5 Punktrichter) eingesetzt. Die Punktrichter vergeben für die einzelnen Figuren eine Benotung zwischen 0 und 10 Punkten in 0,5er- Schritten. Das Rechenzentrum multipliziert die Benotung mit den jeweiligen Koeffizienten. Um eine ausgeglichene Bewertung zu erhalten, wird bei 5 Punktrichtern die jeweils höchste und niedrigste Wertung gestrichen. Über eine Durchschnittsrechnung aus den verbliebenen Wertungen werden die endgültigen Punktzahlen ermittelt.

### **8.4 Gesamtwertung**

Die Punktezahl der Gesamtwertung ergibt sich

- In der Klasse Expert: aus der Summe der Baubewertung und der Flugbewertung.
- In der Klasse Sport: aus der Summe der Flugbewertung.

### **8.5 Schiedsgericht**

Streitfälle jeglicher Art im Zusammenhang mit der Ausschreibung oder dem Wettbewerb werden von Schiedsgericht geklärt. Das Schiedsgericht setzt sich zusammen aus dem

- Wettbewerbsleiter
- dem DMFV-Sportreferenten
- und einem gewählten Vertreter aus den Kreisen der Teilnehmer.

### **8.6 Proteste / Rechtswegausschluss**

Gegen Entscheidungen eines Sport Helfer ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen. Teilnehmer können nur unverzüglich und in schriftlicher Form beim Schiedsgericht Protest einlegen. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem Ende des letzten Durchgangs des Wettbewerbs möglich. Für die Einlegung eines Protestes muss der Teilnehmer eine Sicherheitsleistung in Höhe von 20,00 € leisten. Diese wird bei positivem Bescheid des Schiedsgerichts in voller Höhe zurückerstattet. Die Entscheidung des Schiedsgerichts ist abschließend und endgültig. Gegen Entscheidungen des Schiedsgerichts ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen.

# Bewertungsbogen A – Baubewertung (nur Expert)

DM/ESC Wettbewerb:	
Startnummer:	
Teilnehmer:	
Modell:	

<b>Bauausführung</b>	Koeffizient	Punkte 1 bis 100	
Rumpf	2,50		
Flächen	3,50		
Leitwerk	2,50		
Fahrwerk	1,50	x/ 0,6	
Streben	1,50	x/ 0,4	
Kabine	2,50		
Motoreneinbau	2,50		
Farbgebung	1,50		
Markierungen	1,50		
		Punktezahl:	

Gesamtpunktzahl:	
------------------	--

Unterschrift Bau Bewerter	
---------------------------	--

# Bewertungsbogen B – Flugbewertung (beide Klassen)

DM/ESC Wettbewerb:	
Startnummer:	
Teilnehmer:	
Modell:	
Durchgang:	

Maßstab des Modells:	1:	Geschwindigkeit d. Vorbilds:		km/h
----------------------	----	------------------------------	--	------

## Kunstflugfiguren

- 6.5 Rolle
- 6.6 Looping
- 6.7 Turn
- 6.8 Rückenflug
- 6.9 Auf und Abschwung
- 6.10 Trudeln 3 Umdrehungen
- 6.11 Kuban Acht
- 6.12 Aufschwung
- 6.13 Abschwung
- 6.15 Touch and Go

## Nicht Kunstflugfiguren

- 6.1 Chandelle
- 6.2 Verfahrenskurve
- 6.3 Kehrtkurve
- 6.4 Flug in gerader Linie (max. 6m)
- 6.14 Durchstarten
- 6.15 Touch and Go
- 6.16 Dreieck
- 6.17 Horizontaler Vollkreis
- 6.18 Rechteck
- 6.19 Seitenslip
- 6.20 Flug mit einem gedrosselten Motor

Nachbauten von bedingt kunstflugfähigen Flugzeugen müssen mindestens zwei höchstens drei Kunstflugfiguren fliegen.

Kunstflugfähig:.....

nicht Kunstflugfähig:.....

bedingt Kunstflugfähig:....

Pilotenpuppe            Ja     Nein

		Koeffizient	Punkte 1 - 10	
1	Start	50		
2	Geradeausflug	20		
3	Horizontale Acht	50		
4	Sinkkreis 360°	40		
	<i>Kürfigur</i>	40		
9	Landeanflug	50		
10	Landung	50		
11	Geschwindigkeit des Modells	40		
12	Eleganz des Fluges	40		
			Summe:	

Unterschrift Flug Bewerter	
----------------------------	--

## Anmeldung Europastar Cup Wettbewerb in

**Anmeldung in der Expert-Klasse**

**Anmeldung in der Sport -Klasse**

Vorname:

Nachname:

Staatsangehörigkeit:

Straße , Hausnr.:

PLZ, Ort:

Land:

E-Mail-Adresse:

Telefonnummer:

Geburtsdatum:

Verein:

Organisiert bei:

Versicherung vorhanden, Versicherungsnummer:

Lärmpass vorhanden  ja  nein

e-ID Registriernummer:

Anreise am:

Zimmernachweis erwünscht (Reservierung muss selber vorgenommen werden)

Wohnwagen oder Zelt

Hiermit bestätige ich, dass mein Modell ordnungsgemäß eingeflogen und dass seine Technik nach den im Modellflug üblichen Maßstäben in Ordnung ist. Ich bin ausreichend versichert. Die Teilnahmebedingungen und die Teilnehmerbedingungen und Datenschutzbestimmungen sind mir bekannt.

## Angaben zum Modell Europastar Cup Wettbewerb

Typenbezeichnung:					
Spannweite:		Länge [mm]:		Gewicht [kg]:	
Maßstab:		Bauzeit [m]:			
Fernsteuerung:					
Frequenz:		Kanal:			
Hubraum:		Anzahl:			
<input type="radio"/> Zweitakt-Motor	<input type="radio"/> Viertakt-Motor	<input type="radio"/> Turbinenantrieb	<input type="radio"/> Elektrisch		

## Angaben zum Vorbild

Spannweite:		Länge [mm]:		Gewicht [kg]:	
Baujahr:		Geschwindigkeit [km/h] (erforderlich):			
Verwendungszweck:					
Einsatzort::					
Einsatzzeit:					
Name Pilot / Eigentümer:					
Quellenangabe 3-Seiten Ansicht:					

Die Herkunft der 3-Seiten Ansicht muss belegt werden, z. B.: aus Fachbüchern, Zeitschriften oder anderen Quellen. Bei Verstoß erfolgt der Ausschluss vom Wettbewerb. Für die Baubewertung bitte 3 Kopien der 3-Seiten Ansicht mitbringen.



# Angaben zum Flugprogramm Europastar Cup Wettbewerb

kunstflugtauglich     nicht kunstflugtauglich     bedingt kunstflugtauglich

Kunstflugfähige Flugzeuge müssen die 4 Kürfiguren [**K.**] auswählen:

Bedingt kunstflugfähigen Flugzeugen müssen mindestens 2 Kunstflugfiguren [**K.**] aber höchstens 3 [**K.**] auswählen.

Nicht kunstflugfähige Flugzeuge müssen die 4 Kürfiguren [**n.K.**] auswählen:

6.1	<input type="checkbox"/>	n.K.	Chandelle
6.2	<input type="checkbox"/>	n.K.	Verfahrenskurve
6.3	<input type="checkbox"/>	n.K.	Kehrtkurve
6.4	<input type="checkbox"/>	n.K.	Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe (max 6m)
6.5	<input type="checkbox"/>	K.	Rolle (langsam, Fass, gerissene)
6.6	<input type="checkbox"/>	K.	Looping
6.7	<input type="checkbox"/>	K.	Turn
6.8	<input type="checkbox"/>	K.	Rückenflug
6.9	<input type="checkbox"/>	K.	Aufschwung-Abschwung
6.10	<input type="checkbox"/>	K.	Trudeln 3 Umdrehungen
6.11	<input type="checkbox"/>	K.	Kuban Acht
6.12	<input type="checkbox"/>	K.	Aufschwung
6.13	<input type="checkbox"/>	K.	Abschwung
6.14	<input type="checkbox"/>	n.K.	Durchstarten
6.15	<input type="checkbox"/>	n.K./K.	Touch and Go
6.16	<input type="checkbox"/>	n.K.	Dreieckskurs
6.17	<input type="checkbox"/>	n.K.	Horizontaler Vollkreis
6.18	<input type="checkbox"/>	n.K.	Rechteckskurs
6.19	<input type="checkbox"/>	n.K.	Seitenslip
6.20	<input type="checkbox"/>	n.K.	Flug in gerader Linie mit einem gedrosselten Motor

## Anmeldung DM Semiscale Modelle

**Anmeldung in der Expert-Klasse**

**Anmeldung in der Sport -Klasse**

Vorname:

Nachname:

Staatsangehörigkeit

Straße , Hausnr.:

PLZ, Ort:

Land;

Email-Adresse:

Telefonnummer:

Geburtsdatum:

Verein:

Organisiert bei:

**Versicherung vorhanden, Versicherungsnummer:**

Lärmpass vorhanden

ja

nein

e-ID Registriernummer:

Anreise am:

Siegermodelle der DM Expert Ja  Nein  wie oft

Siegermodelle der DM Sport Ja  Nein  wie oft

**Zimmernachweis erwünscht (Reservierung muss selbst vorgenommen werden)**

**Wohnwagen oder Zelt**

**Hiermit bestätige ich, dass mein Modell ordnungsgemäß eingeflogen und dass seine Technik nach den im Modellflug üblichen Maßstäben in Ordnung ist. Ich bin ausreichend versichert. Die Teilnahmebedingungen und die Teilnehmerbedingungen und Datenschutzbestimmungen sind mir bekannt.**

## Angaben zum Modell DM Semiscale Modelle

Typenbezeichnung:	<input type="text"/>				
Spannweite:	<input type="text"/>	Länge [mm]:	<input type="text"/>	Gewicht [kg]:	<input type="text"/>
Maßstab:	<input type="text"/>	Bauzeit [m]:	<input type="text"/>		
Fernsteuerung:	<input type="text"/>				
Frequenz:	<input type="text"/>	Kanal:	<input type="text"/>		
Hubraum:	<input type="text"/>	Anzahl:	<input type="text"/>		
<input type="radio"/> Zweitakt-Motor	<input type="radio"/> Viertakt-Motor	<input type="radio"/> Turbinenantrieb	<input type="radio"/> Elektrisch		

## Angaben zum Vorbild

Spannweite:	<input type="text"/>	Länge [mm]:	<input type="text"/>	Gewicht [kg]:	<input type="text"/>
Baujahr:	<input type="text"/>	Geschwindigkeit [km/h] (erforderlich):	<input type="text"/>		
Verwendungszweck:	<input type="text"/>				
Einsatzort:	<input type="text"/>				
Einsatzzeit:	<input type="text"/>				
Name Pilot / Eigentümer:	<input type="text"/>				
Quellenangabe 3-Seiten Ansicht:	<input type="text"/>				

Die Herkunft der 3-Seiten Ansicht muss belegt werden, z. B.: aus Fachbüchern, Zeitschriften oder anderen Quellen. Bei Verstoß erfolgt der Ausschluss vom Wettbewerb. Für die Baubewertung bitte 3 Kopien der 3-Seiten Ansicht mitbringen.



# Angaben zum Flugprogramm DM Semiscale Modelle

kunstflugtauglich     nicht kunstflugtauglich     bedingt kunstflugtauglich

Kunstflugfähige Flugzeuge müssen die 4 Kürfiguren [**K.**] auswählen:

Bedingt kunstflugfähigen Flugzeugen müssen mindestens 2 Kunstflugfiguren [**K.**] aber höchstens 3 [**K.**] auswählen.

Nicht kunstflugfähige Flugzeuge müssen die 4 Kürfiguren [**n.K.**] auswählen:

6.1	<input type="checkbox"/>	n.K.	Chandelle
6.2	<input type="checkbox"/>	n.K.	Verfahrenskurve
6.3	<input type="checkbox"/>	n.K.	Kehrtkurve
6.4	<input type="checkbox"/>	n.K.	Flug in gerader Linie bei gleich bleibender Höhe (max 6m)
6.5	<input type="checkbox"/>	K.	Rolle (langsam, Fass, gerissene)
6.6	<input type="checkbox"/>	K.	Looping
6.7	<input type="checkbox"/>	K.	Turn
6.8	<input type="checkbox"/>	K.	Rückenflug
6.9	<input type="checkbox"/>	K.	Aufschwung-Abschwung
6.10	<input type="checkbox"/>	K.	Trudeln 3 Umdrehungen
6.11	<input type="checkbox"/>	K.	Kuban Acht
6.12	<input type="checkbox"/>	K.	Aufschwung
6.13	<input type="checkbox"/>	K.	Abschwung
6.14	<input type="checkbox"/>	n.K.	Durchstarten
6.15	<input type="checkbox"/>	n.K./K.	Touch and Go
6.16	<input type="checkbox"/>	n.K.	Dreieckskurs
6.17	<input type="checkbox"/>	n.K.	Horizontaler Vollkreis
6.18	<input type="checkbox"/>	n.K.	Rechteckskurs
6.19	<input type="checkbox"/>	n.K.	Seitenslip
6.20	<input type="checkbox"/>	n.K.	Flug in gerader Linie mit einem gedrosselten Motor