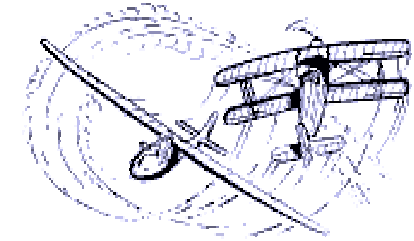


# Vereinsmeisterschaft im Motorflug/Segelflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg



**Modellfluggruppe  
Vilsbiburg e.V.**

### Allgemeine Wettbewerbsregeln

Teilnehmen darf jeder Modellflieger mit Versicherungsschutz. In die Wertung für die Vereinsmeisterschaft kommen allerdings nur Mitglieder der Modellfluggruppe Vilsbiburg.

Die Teilnehmer können sich bis zum Beginn des Wettbewerbes anmelden.

Es sind alle Flugmodelle die weniger als 25kg wiegen und den Lärmvorschriften der Flugplatzordnung entsprechen zugelassen.

Das Flugmodell darf zwischen den Durchgängen gewechselt werden.

Das Flugmodell darf im Flug (einschließlich der Landung) keine Teile verlieren, sonst erfolgt eine Nullbewertung des gesamten Fluges.

Die Sender sind gesammelt abzulegen (Senderabgabe/Senderzelt usw...)

Die Startreihenfolge wird ausgelost. Sollten sich durch Frequenzdoppelbelegungen Verschiebungen ergeben, legt dieses die Wettbewerbsleitung fest.

Pro Teilnehmer ist ein Helfer zulässig. Dieser darf beim Starten des Motors und beim Bringen des Modells zum Startplatz helfen. Er darf mit in den Pilotenraum und dem Piloten das Programm vorsagen und die „Beginn“ und „Ende“ Ansagen für die Punktwertur machen.

Der Helfer darf nicht in die direkte Kontrolle des Flugzeugs übernehmen. Ein Eingreifen führt zum Wertungsabbruch.

Es werden mindestens ein Durchgang, maximal drei Durchgänge geflogen. Es werden die Punkte aller Durchgänge addiert und durch die geflogenen Durchgänge geteilt. Das ergibt die Gesamtpunktzahl des Teilnehmers.

Der Teilnehmer mit den meisten Punkten beim Motorflug bzw. mit den wenigsten Strafpunkten beim Segelflug ist der Sieger.

Die Bewertung der Figuren erfolgt durch Punktwertur. Die Punkte der Punktwertur werden zusammengezählt. Das ergibt die Bewertung der Figur. Die Bewertung erfolgt in ganzen Zahlen von 0-10. 0= Figur nicht geflogen, 10=beste Wertung.

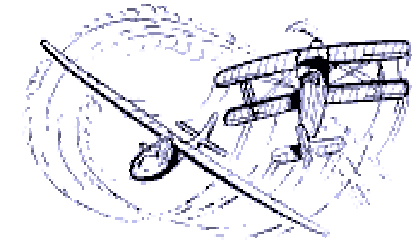
Der Flug zwischen den Figuren wird nicht bewertet. Die Figuren dürfen nur einmal in der vorgegeben Reihenfolge geflogen werden. Zwischen den angesagten Figuren sind keine weiteren Figuren zulässig sondern nur Flugbewegungen zum einleiten der nächsten Figur.

Bei Windstille oder Querwind legt die Wettbewerbsleitung die Start- und Landerichtung fest.

Ist das Modell nicht bodenstartfähig kann auch aus der Hand gestartet werden

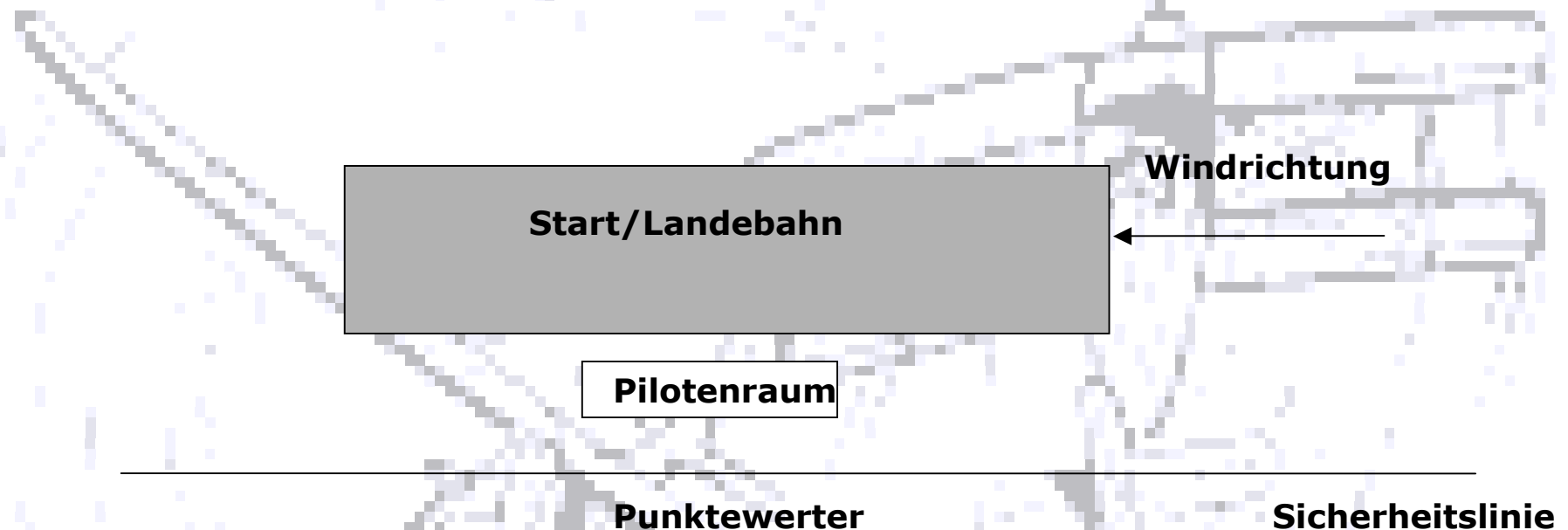
# Vereinsmeisterschaft im Motorflug/Segelflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg



Modellfluggruppe  
Vilsbiburg e.V.

### Flugordnung



Für die Vereinsmeisterschaft gilt folgendes.

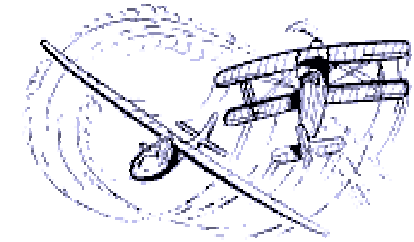
Die Teilnehmer werden zu Beginn des Wettbewerbs von der Wettbewerbsleitung eingewiesen. Die Sicherheitslinie wird festgelegt und erklärt. Ein Überfliegen der Sicherheitslinie ist streng untersagt und führt zum Wertungsabbruch und der Aufforderung zur sofortigen Landung.

Innerhalb des Vorbereitungsraums und des Pilotenraums halten sich jeweils nur ein Pilot und ein Helfer auf. Der Motor ist erst im Vorbereitungsraum nach Aufruf zu starten.

Der Pilot und der Helfer halten sich während des Wertungsfluges im Pilotenraum auf (Ausnahme Start).

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg



**Modellfluggruppe  
Vilsbiburg e.V.**

### Wettbewerbsregeln

**Das Programm wird zu Beginn des Wettbewerbs vorgefliegen um die Punktwerte zu synchronisieren und die Teilnehmer einzuweisen.**

**Die festgelegte Sicherheitslinie wird den Teilnehmern erklärt. Ein Überfliegen ist nicht zulässig und führt zum Abbruch des Durchgangs.**

**Beim Segelflug kann in größeren Höhen eine Ausnahme gemacht werden. Das obliegt den Punktwurtern.**

**Bei technischen Problemen wie Frequenzstörungen oder Motorproblemen (z.B. Absteller) kann nach einstimmiger Entscheidung der Teilnehmer ein Neustart erfolgen.**

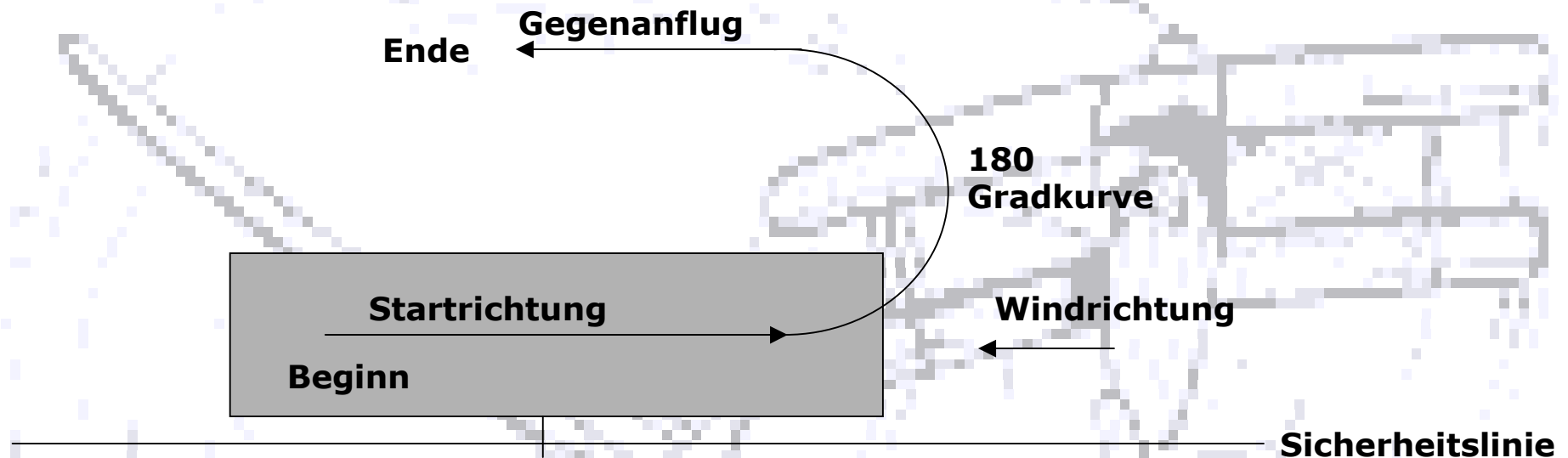
**Bei Punktegleichheit erfolgt ein Stechen für jeden betroffenen Platz. Das Stechen erfolgt jeweils mit einem Flug bis zur eindeutigen Ermittlung der Reihenfolge.**

**Die Punktwurter und Offizielle sind im Wettbewerb mit Speis und Trank bestens zu versorgen und mit tiefer Demut zu Behandeln.**

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe-Vilsbiburg

### 1. START (maximal 10 Punkte)



Der Teilnehmer befindet sich mit seinem Modell und Helfer im Vorbereitungsraum.

Nach Aufruf der Teilnehmer wird der Motor gestartet und das Modell zum Startplatz gebracht. Der Start erfolgt innerhalb von 90 Sekunden ab Aufruf, gegen die Windrichtung, mittig entlang der Startbahn als Bodenstart oder als Handstart.

Der Pilot und der Helfer dürfen dabei hinter dem Modell stehen oder im Pilotenraum.

Der Startvorgang ist mit „Beginn“ anzusagen. Ab hier beginnt die Bewertung des Starts.

Nach dem Abheben ist eine 180 Grad Kurve mit stetigen Steigflug zu fliegen.

Der Gegenanflug soll in gleichbleibender Höhe, parallel zur Startbahn erfolgen. Auf dieser Höhe sollen die restlichen Figuren geflogen werden.

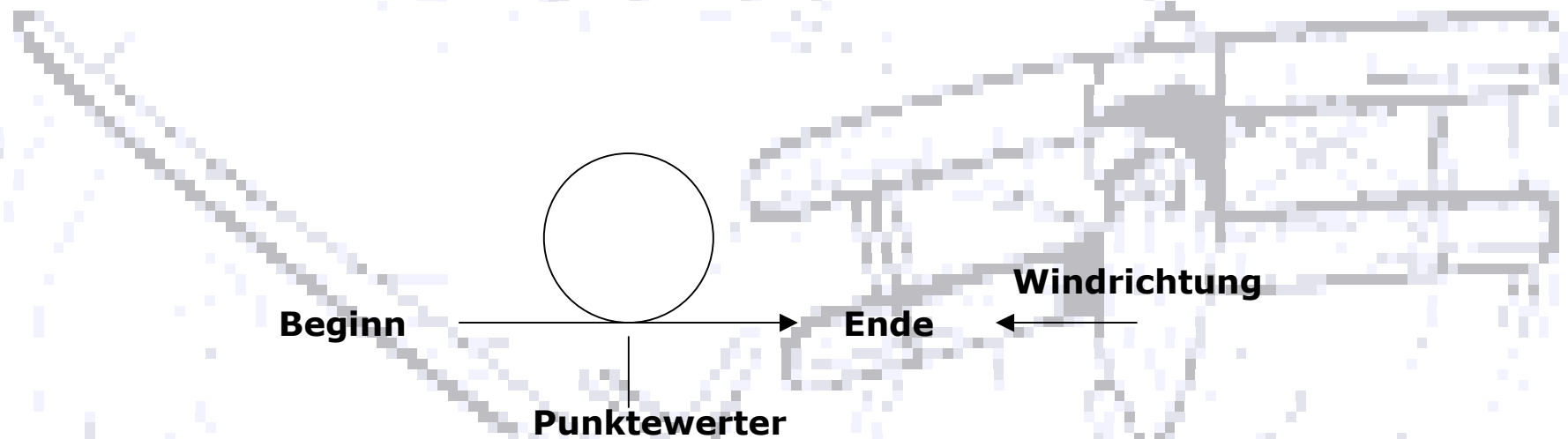
Auf Höhe der Punktwert ist der Start mit der Ansage „Ende“ zu beenden. Die Bewertung endet hier.

Spätestens jetzt muss der Pilot und sein Helfer in den Pilotenraum gehen.

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 2. Looping gezogen (maximal 10 Punkte)



Die Flugfigur Looping wird gegen die Windrichtung (in Startrichtung) geflogen.

Die Figur soll mittig vor den Punktewertern geflogen werden.

Die Figur wird mit „Beginn“ durch den Piloten oder Helfer angesagt. Ab hier beginnt die Wertung.

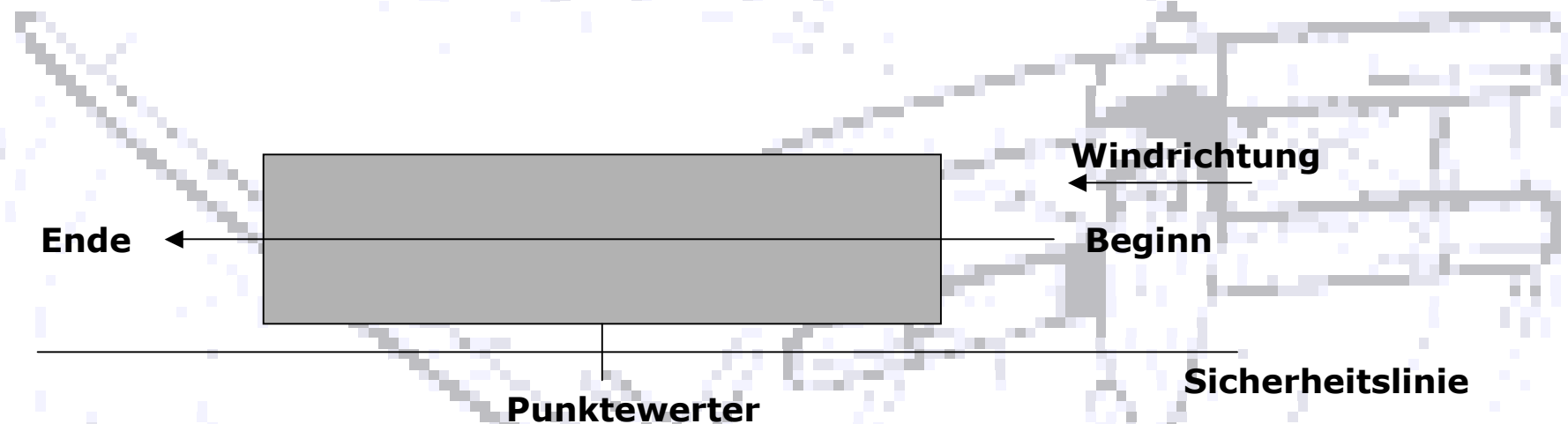
Die Figur beginnt mit einem geraden Anflug, und endet mit einem geraden Ausflug. Anflug- und Ausfluglänge sollen harmonisch zum eigentlichen Looping passen. Der Looping selbst ist ein gezogener Looping. Die Flugbahn ist möglichst kreisrund, ohne Abweichungen und soll auf einer gedachten senkrechten Fläche liegen.

Die Figur wird mit der Ansage „Ende“ beendet. Die Wertung endet hier.

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 3. Tiefer Vorbeiflug (maximal 10 Punkte)



Der Tiefe Vorbeiflug erfolgt mit der Windrichtung (entgegen der Startrichtung).

Er wird mittig zur Startbahn in einer Höhe von 2-10 Metern geflogen. Die Höhe soll dabei gleichbleibend sein.

Die gesamte Strecke soll symmetrisch zu den Punktwertern sein. D.h. die Strecke links und rechts sollen gleich lang sein.

Die Strecke soll mit gleichbleibender Geschwindigkeit abgeflogen werden. Die Strecke hat mindestens die Länge der Startbahn.

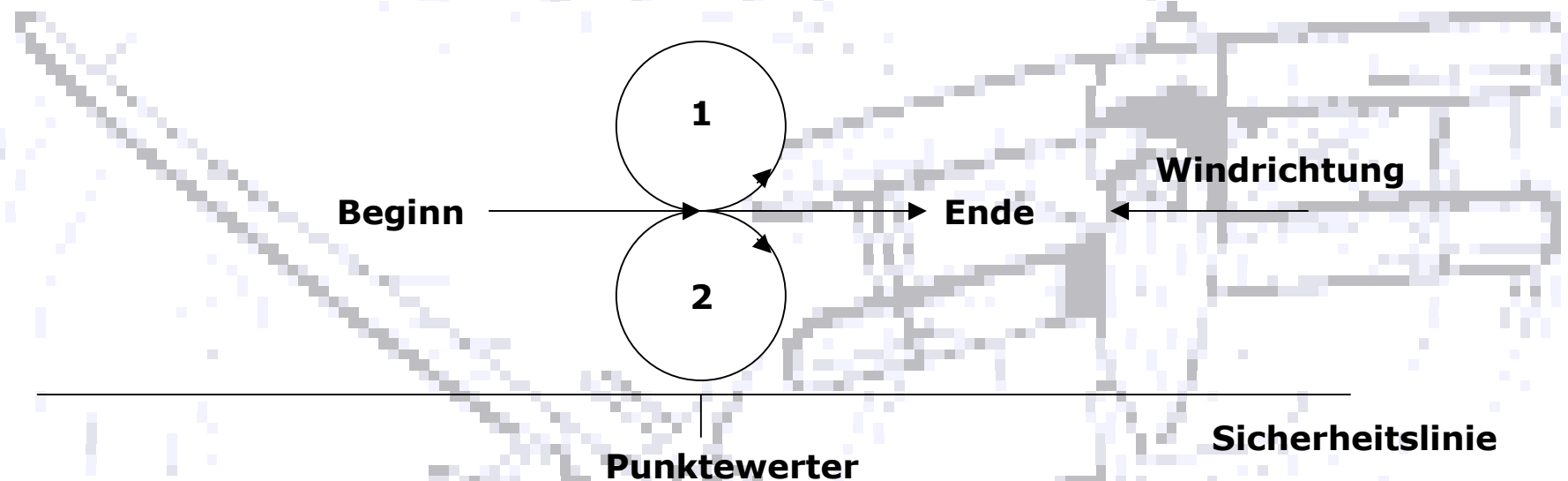
Die Figur wird mit „Beginn“ angesagt. Die Bewertung beginnt ab hier.

Die Figur wird mit „Ende“ beendet. Die Bewertung endet hier.

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 4. Liegende Acht (maximal 20 Punkte)



Die Liegende Acht ist eine Figur die zwei Kreise, achterförmig hintereinander setzt. Die Grafik oben ist eine Draufsicht auf die Figur. Sie wird gegen die Windrichtung (in Startrichtung) geflogen.

Die Figur beginnt mit dem Kreis 1 also den abgewandten Kreis danach folgt der Kreis 2.

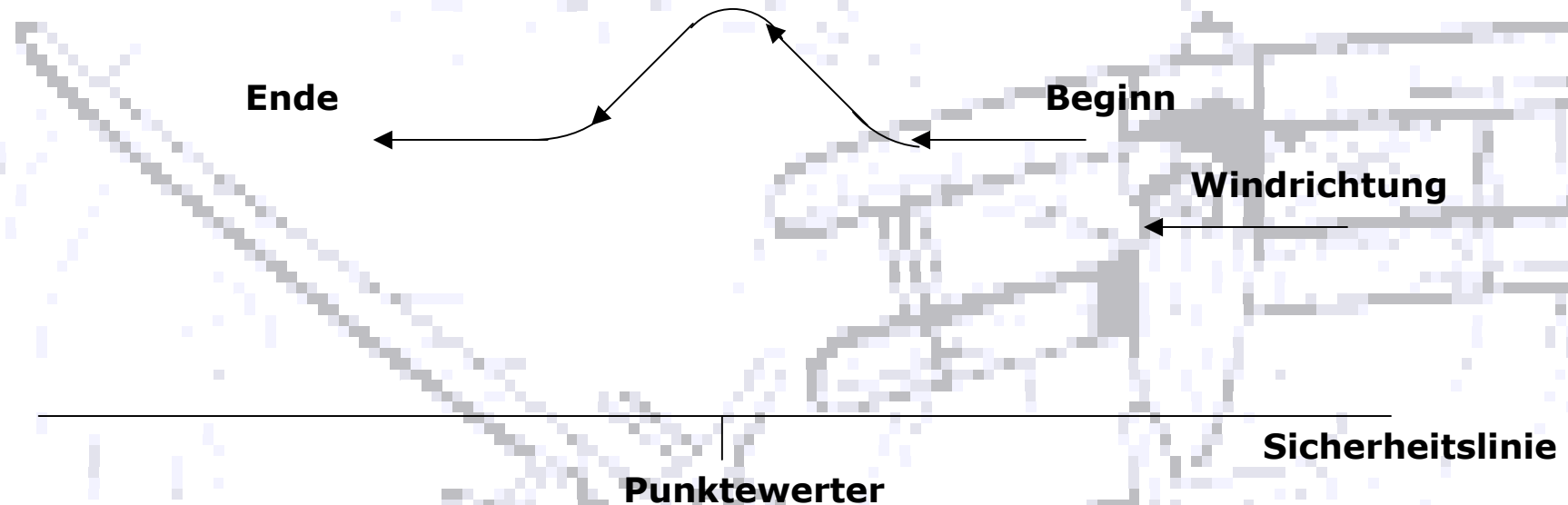
Die beiden Kreise sollen gleich groß, auf einer Flugebene, mit gleichbleibender Geschwindigkeit geflogen werden. Die Anflug und Ausflugstrecken sollen gleich lang, gerade und in gleicher Höhe sein. Die Figur wird mittig, symmetrisch vor den Punktewertern geflogen.

Die Figur und die Bewertung beginnt mit der Ansage „Beginn“ und endet mit der Ansage „Ende“.

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 5. Auf und Ab (maximal 10 Punkte)



**Auf und Ab ist eine Figur mit einem geraden Anflug, 45 Grad Steigflug, 45 Grad Sinkflug und geradem Ausflug. Die Figur wird mit der Windrichtung (gegen die Startrichtung ) geflogen.**

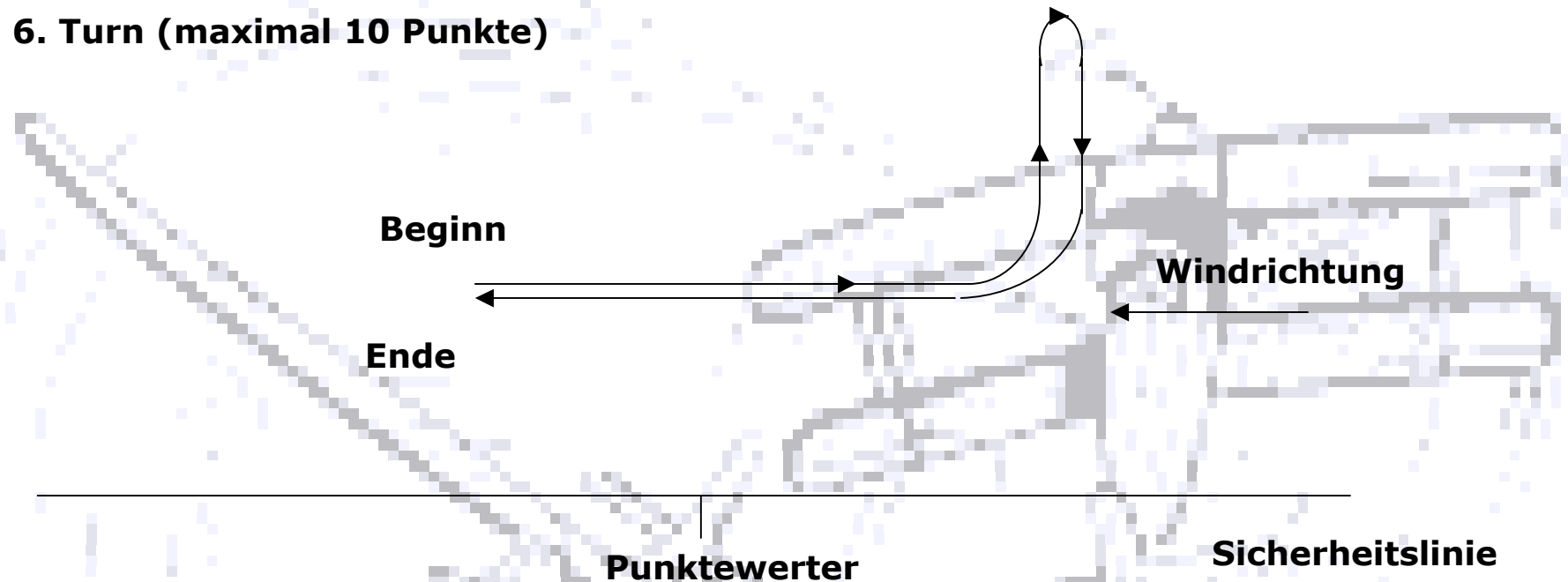
**Die beiden 45 Grad Fluglagen sollen gleich lang, auf einer Flugebene, mit gleichbleibender Geschwindigkeit geflogen werden. Die Anflug und Ausflugstrecken sollen gleich lang, gerade und in gleicher Höhe sein. Die Figur wird mittig, symmetrisch vor den Punktewertern geflogen.**

**Die Figur und die Bewertung beginnt mit der Ansage „Beginn“ und endet mit der Ansage „Ende“.**

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 6. Turn (maximal 10 Punkte)



Der Turn ist eine Figur mit geradem Anflug, senkrechten Steigflug, seitliche Wende zu den Punktwertern, senkrechter Sinkflug und gerader Ausflug. Die Figur wird gegen die Windrichtung (in Startrichtung) geflogen.

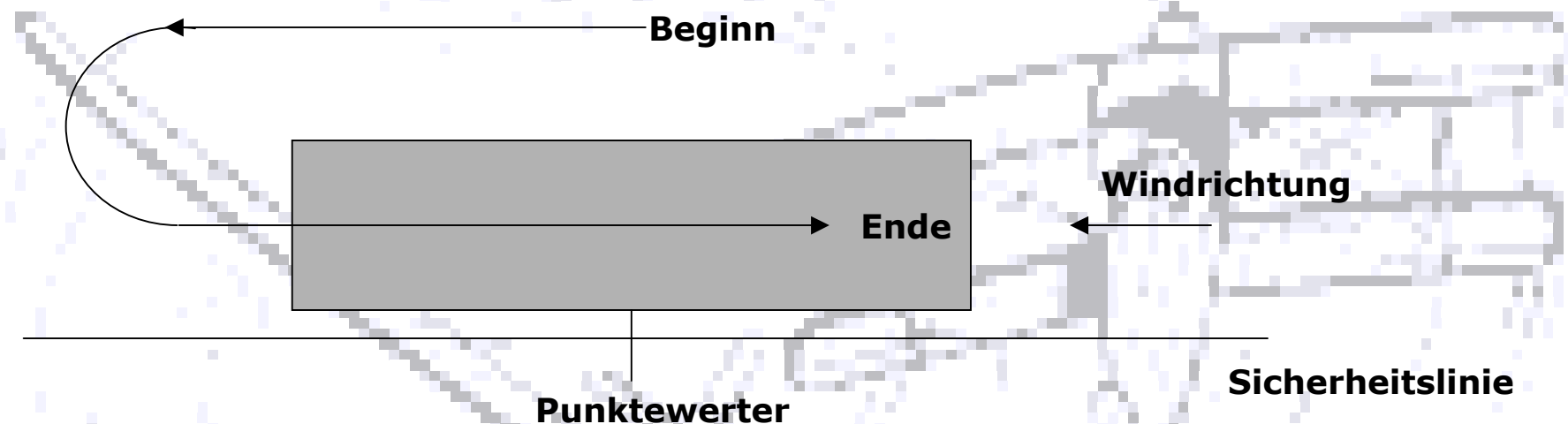
Die Anflug und Ausflugstrecken sollen gleich lang, gerade und in gleicher Höhe sein. Die senkrechten Flugstrecken sollen zueinander parallel und gleich lang sein. Die Figur wird mittig, symmetrisch vor den Punktwertern geflogen.

Die Figur und die Bewertung beginnt mit der Ansage „Beginn“ und endet mit der Ansage „Ende“.

# Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### 5. Landung (maximal 10 Punkte)



Die Landung wird durch einen Gegenanflug, parallel zur Startbahn eingeleitet. Der Gegenanflug erfolgt mit der Windrichtung (gegen die Startrichtung). Der Gegenanflug beginnt in der Höhe und mit dem Abstand zu den Punktwertern in der auch die restlichen Flugfiguren geflogen wurden.

An den Gegenanflug erfolgt das einkurven auf die Landebahn. Erst ab dem Beginn der Kurve verliert das Flugzeug Höhe.

Der direkte Anflug auf die Landebahn erfolgt geradlinig mit gleichmäßigen Höhenabbau bis zum Aufsetzen. Das Aufsetzen des Flugzeugs erfolgt auf der Landebahn seitlich mittig, längs innerhalb des ersten Hälfte der Bahn. Das Flugzeug darf die Landebahn seitlich nicht verlassen. Ein Ausrollen außerhalb der Landebahn in der direkten, gedachten Verlängerung ist zulässig.

Die Landung und die Bewertung beginnt mit der Ansage „Beginn“ und endet mit der Ansage „Ende“. Die Ansage „Ende“ erfolgt erst nach Stillstand des Flugzeugs. Das gesamte Programm darf nicht länger als 5 Minuten ab „Beginn“ Start bis „Ende“ Landung dauern.

Bei Überschreitung je 10 Sekunden 1 Punkt Abzug.

# Programm der Vereinsmeisterschaft im Motorflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg

### Programm Übersicht

**Start**

**Looping gezogen**

**tiefer Vorbeiflug**

**Liegende Acht**

**Auf und Ab**

**Turn**

**Landung**

Teilnehmen darf jeder Modellflieger mit Versicherungsschutz, in die Wertung für die Vereinsmeisterschaft kommen allerdings nur Mitglieder der Modellfluggruppe Vilsbiburg..

Die Teilnehmer können sich bis zum Beginn des Wettbewerbes anmelden.

Es sind alle Flugmodelle die weniger als 25kg wiegen und den Lärmvorschriften der Flugplatzordnung entsprechen zugelassen.

Das Flugmodell darf zwischen den Durchgängen gewechselt werden.

Das Flugmodell darf im Flug (einschließlich der Landung) keine Teile verlieren, sonst erfolgt eine Nullbewertung des gesamten Fluges.

Die Sender sind gesammelt abzulegen (Senderabgabe/Senderzelt usw...)

Die Startreihenfolge wird ausgelost. Sollten sich durch Frequenzdoppelbelegungen Verschiebungen ergeben, legt dieses die Wettbewerbsleitung fest.

Pro Teilnehmer ist ein Helfer zulässig. Dieser darf beim Starten des Motors und beim Bringen des Modells zum Startplatz helfen. Er darf mit in den Pilotenraum und dem Piloten das Programm vorsagen und die „Beginn“ und „Ende“ Ansagen für die Punktwertner machen.

Der Helfer darf nicht in die direkte Kontrolle des Flugzeugs übernehmen. Ein Eingreifen führt zum Wertungsabbruch.

Es werden mindestens ein Durchgang, maximal drei Durchgänge geflogen. Es werden die Punkte aller Durchgänge addiert und durch die geflogenen Durchgänge geteilt. Das ergibt die Gesamtpunktzahl des Teilnehmers.

Der Teilnehmer mit den meisten Punkten beim Motorflug bzw. mit den wenigsten Strafpunkten beim Segelflug ist der Sieger.

Die Bewertung der Figuren erfolgt durch mindestens drei Punktwertner. Die Punkte der drei Punktwertner werden zusammengezählt. Das ergibt die Bewertung der Figur.

Die Bewertung erfolgt in ganzen Zahlen von 0-10. 0= Figur nicht geflogen 10=beste Wertung.

Der Flug zwischen den Figuren wird nicht bewertet. Die Figuren dürfen nur einmal in der vorgegeben Reihenfolge geflogen werden. Zwischen den angesagten Figuren sind keine weiteren Figuren zulässig sondern nur Flugbewegungen zum einleiten der nächsten Figur.

Bei Windstille oder Querwind legt die Wettbewerbsleitung die Start- und Landerichtung fest.

Ist das Modell nicht bodenstartfähig kann auch aus der Hand gestartet werden

Das Programm wird zu Beginn des Wettbewerbs vorgefliegen um die Punktwertner zu synchronisieren und die Teilnehmer einzuweisen.

Die festgelegte Sicherheitslinie wird den Teilnehmern erklärt. Ein Überfliegen ist nicht zulässig und führt zum Abbruch des Durchgangs.

Beim Segelflug kann in größeren Höhen ein Ausnahme gemacht werden. Das obliegt den Punktwertnern.

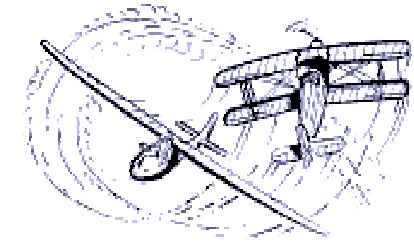
Bei technischen Problemen wie Frequenzstörungen oder Motorproblemen (z.B. Absteller) kann nach einstimmiger Entscheidung der Teilnehmer ein Neustart erfolgen.

Bei Punktegleichheit erfolgt ein Stechen für jeden betroffenen Platz. Das Stechen erfolgt jeweils mit einem Flug bis zur eindeutigen Ermittlung der Reihenfolge.

Die Punktwertner und Offizielle sind im Wettbewerb mit Speis und Trank bestens zu versorgen und mit tiefer Demut zu Behandeln.

# Vereinsmeisterschaft im Segelflug

## Modellfluggruppe Vilsbiburg



**Modellfluggruppe  
Vilsbiburg e.V.**

### **Start, Flug, Landung**

**Nach dem Aufruf des Teilnehmers hat der Start innerhalb von 90 Sekunden zu erfolgen.**

**Die Startrichtung wird von der Wettbewerbsleitung festgelegt.**

**Es folgt ein angetriebener Flug von max. 3 Minuten. Bei überschreiten dieser Zeit wird der Durchgang ungültig**

**Die Zeit beginnt nach verlassen des Bodens oder des Starters zu laufen.**

**Sie endet mit der Ansage des Piloten „Motor AUS“.**

**Der Antrieb darf jetzt nicht mehr aktiviert werden.**

**Es folgt ein antriebsloser Segelflug von 100 Sekunden bis zur Ziellandung.**

**Die 100 Sekunden beginnen mit der Ansage „Motor AUS“ und enden mit der ersten Bodenberührung des Flugmodells.**

**Jede Sekunde Über- oder Unterschreitung wird als 100 Strafpunkt gewertet.**

**Die Landung erfolgt als Ziellandung an einem gekennzeichneten Zielpunkt. Als Messpunkt gilt der Punkt an dem das Modell liegen bleibt. Pro ein (1) Zentimeter Abstand wird ein (1) Strafpunkt gegeben.**

**Es wird von der Rumpfspitze aus zur Mitte des des Zielpunktes gemessen. Es darf kein aktiver „Rutschverhinderer“ verwendet werden.**

**Das Modell muss nach der Ladung noch flugfähig sein.**

**Sieger ist der Pilot mit den wenigsten Strafpunkten.**

# Teilnehmer Liste Vereinsmeisterschaft MFG Vilsbiburg \_\_\_\_\_

Motorflug

Segelflug

	Name	Vorname	Modell	Motor	Kanal	Bemerkung
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

Name

\_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Zeit i.O.

Start	
Looping	
Tiefer Vorbeiflug	
Liegende Acht	
Auf und Ab	
Turn	
Landung	
Gesamt Punkte	

Name

\_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Zeit i.O.

Start	
Looping	
Tiefer Vorbeiflug	
Liegende Acht	
Auf und Ab	
Turn	
Landung	
Gesamt Punkte	

Name

\_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Zeit i.O.

Start	
Looping	
Tiefer Vorbeiflug	
Liegende Acht	
Auf und Ab	
Turn	
Landung	
Gesamt Punkte	

Name

\_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Zeit i.O.

Start	
Looping	
Tiefer Vorbeiflug	
Liegende Acht	
Auf und Ab	
Turn	
Landung	
Gesamt Punkte	

Name \_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Segelzeit	
Zeitstrafpunkte	
Landestrafpunkte	
Gesamt Strafpunkte	

Name \_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Segelzeit	
Zeitstrafpunkte	
Landestrafpunkte	
Gesamt Strafpunkte	

Name \_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Segelzeit	
Zeitstrafpunkte	
Landestrafpunkte	
Gesamt Strafpunkte	

Name \_\_\_\_\_

Durchgang 1 2 3

Segelzeit	
Zeitstrafpunkte	
Landestrafpunkte	
Gesamt Strafpunkte	

Name \_\_\_\_\_

Motorflug

Segelflug

Durchgang 1	Durchgang 2	Durchgang 3	Gesamt

**Platzierung**

Name \_\_\_\_\_

Motorflug

Segelflug

Durchgang 1	Durchgang 2	Durchgang 3	Gesamt

**Platzierung**

Name \_\_\_\_\_

Motorflug

Segelflug

Durchgang 1	Durchgang 2	Durchgang 3	Gesamt

**Platzierung**