

INTERESSENGEMEINSCHAFT MODELLFLUGSPORT (IMS)

Bad Neustadt a.d.Saale e.V.

Ausschreibung für die IMS-Vereinsmeisterschaft im Modellflug

Fassung 2006

I. Allgemeine Teilnahmebedingungen:

1. Jedes aktive Mitglied der IMS ist teilnahmeberechtigt.
2. Es sind die Auflagen des Genehmigungsbescheides des Luftamt Nordbayerns und die Flugplatzordnung der IMS zu beachten.
3. Jeder Teilnehmer darf nur ein Modell einsetzen. Sollte dies nach dem ersten Durchgang nicht mehr flugfähig sein, kann ein Ersatzmodell eingesetzt werden.
4. Es wird für alle eine Startgebühr in Höhe von 5,-€ erhoben.
5. Vor Beginn des Wettbewerbs ist von den Teilnehmern ein Schiedsgericht zu wählen, das aus folgenden Personen besteht:
 - a. ein Vertreter der erwachsenen Teilnehmer
 - b. ein Vertreter der Vorstandschaft (möglichst kein Teilnehmer)
 - c. ein Vertreter der jugendlichen Teilnehmer.
6. Proteste können nur von den Wettbewerbsteilnehmern in schriftlicher Form eingelegt werden.
7. Die Startreihenfolge wird ausgelost.
8. Bei Störungen oder anderen Vorkommnissen gibt es keine Startwiederholung
9. Es gibt eine Jugend- und eine Erwachsenenklasse, die gesondert gewertet werden. Jugendlicher ist, wer das 18. Lebensjahr am Tag des

Wettbewerbs noch nicht vollendet hat. Sollte ein Jugendlicher am Tag des Wettbewerbs seinen 18. Geburtstag haben, gilt er als Erwachsener.

II. Sicherheitsbestimmungen:

1. Sollten die Auflagen des Genehmigungsbescheides bzw. die Platzordnung missachtet werden, ist der Durchgang mit 0 Punkten zu bewerten. Die Entscheidung hat der Flugleiter.

III. Wettbewerbsbedingungen:

1. Sinn und Zweck des Wettbewerbs ist es sein Flugmodell in 90 Sekunden auf Höhe zu bringen. Nach Beendigung der Steigzeit beginnt die Flugzeit, die nicht länger als 300 Sekunden dauern darf und mit der Landung auf einem 50 Meter langem Strich beendet wird. Durch zwei Kunstflugfiguren können Zusatzpunkte erreicht werden.
2. Die Steigzeit von 90 Sekunden darf nicht überschritten werden. Für jede überschrittene Sekunde gibt es einen Punktabzug. Die Steigzeit von 90 Sekunden muss nicht ausgenutzt werden. Das Ende des Steigens ist dem Punktrichter bekannt zu geben. Ein erneutes Einschalten des Motors, auch unbeabsichtigt, führt zu einer Nullwertung des Durchgangs.
3. Die Steigzeit beginnt mit dem Abheben des Modells, also dem freien Fliegen.
4. Die Flugzeit beginnt, wenn der Motor abgestellt ist, bzw. wenn das Flugzeug sich vom Schleppflugzeug oder Trägerflugzeug gelöst hat. Als sicheres Zeichen müssen sich beide Flugzeuge deutlich sichtbar voneinander entfernen. Bei Gummiseil- oder Windenstart, beginnt die Flugzeit wenn das Seil sich ausgeklinkt hat.
5. Die Flugzeit darf nicht länger als 300 Sekunden dauern und endet mit der Landung. Die Zeit wird erst beim tatsächlichen Stillstand des Modells abgestoppt. Bei Unterschreitung der 300 Sekunden zählt die tatsächlich geflogene Zeit. Pro geflogene Sekunde ein Punkt. Bei Überschreitung der Flugzeit wird pro Sekunde ein Punkt abgezogen.
6. Die Landung hat möglichst in der Nähe des Landestrachs zu erfolgen. Der Abstand wird im Rechten Winkel vom Landestrachs zur Rumpfspitze gemessen. Für jeden Zentimeter Abweichung wird ein Punkt abgezogen. Sollte sich das Modell bei der Landung um mehr als 90 Grad drehen, wird der Abstand im rechten Winkel von der Linie zum nächsten Teil des Rumpfes plus die Rumpflänge des Modells gemessen und pro Zentimeter ein Punkt abgezogen. Bei einer Drehung um 180 Grad erfolgt keine

Landewertung. Die höchste zu erreichende Landepunktzahl beträgt 250 Punkte.

7. Während des Steigflugs oder der Flugzeit können Sonderpunkte durch Fliegen von zwei unterschiedlichen Kunstflugfiguren erreicht werden. Pro Figur gibt es 50 Zusatzpunkte. Die Kunstflugfiguren sind dem Punktrichter anzusagen und müssen deutlich als die angesagte Kunstflugfigur erkennbar sein.
8. Es werden drei Wertungsflüge durchgeführt. Einen Streichdurchgang gibt es nicht. Vereinsmeister Erwachsener / Jugendlicher ist der Pilot, der die höchste Gesamtpunktzahl in seiner Klasse erreicht hat.
9. Gewinner des Karl-Heinz-Itzstein-Wanderpokals ist der Teilnehmer, der die höchste Punktzahl aller Teilnehmer erreicht hat.
10. Wird ein Modell während eines Durchgangs beschädigt, wird der Durchgang mit 0 Punkten bewertet. Sollte ein Modell vor dem Start einen Schaden haben, ist dies dem Punktrichter anzuzeigen. Der Flugleiter entscheidet aus Sicherheitsgründen, ob mit dem Flugzeug der Durchgang überhaupt geflogen werden darf. Ein Schaden liegt bereits dann schon vor, wenn sich ein Teil des Flugzeugs nach der Landung nicht mehr dort befindet, wo es am Start war (Kabinenhaube weggefliegen, Luftschraube zerbrochen, Loch in der Bespannung usw.)
11. Während des Fluges darf sich der Pilot südlich der geteerten Startbahn aufhalten. Ein Betreten der Startbahn ist nicht zulässig.
12. Ein Anflug zur Landung darf je nach Windrichtung nur aus westlicher oder östlicher Richtung erfolgen. Ein Queranflug zur Landelinie ist nicht erlaubt. Der Durchgang ist sonst mit 0 Punkten zu bewerten.

IV. Bewertungsverfahren:

Anzahl der maximal zu erreichenden Punkte pro Durchgang:

1. Flugzeit: 300 Punkte
2. Kunstflugfiguren (je Figur 50 Punkte): 100 Punkte
3. Landewertung: 250 Punkte
4. Bei einem Durchgang sind maximal 650 Punkte möglich.