

Ausschreibung für die Jugend

Allgemeine Teilnahmebedingungen

1. Es werden nur die DMFV-Jugendmodelle "SE 1", "SE Youngster", "SE 10", "SE 10 SPORT", "SE 100", "SE 200" und "SE 2000" zugelassen.

Die Modelle müssen in der Ausführung dem Baukasten bzw. dem Bauplan entsprechen.

Erlaubt sind: Verstärkung der Tragflächen im Innenbereich, ohne jedoch die äußere Form (Profil und Geometrie) zu verändern. Der Veranstalter behält sich eine technische Funktionsüberprüfung der Modelle vor.

Ein Teilnehmer darf nur ein Modell für die Dauer des Wettbewerbs einsetzen.

Bei Verlust des Modells ist ein Ersatzmodell erlaubt. Der Einsatz des Ersatzmodells bedarf der Zustimmung des Wettbewerbsleiters.

Ein und dasselbe Modell darf nicht von mehreren Teilnehmern geflogen werden, ausgenommen sind Geschwister innerhalb einer Familie.

Die Teilnahme an einer regionalen Jugendmeisterschaft ist nur im jeweiligen Bundesland, in dem der Teilnehmer beheimatet ist möglich. Sollte im beheimateten Bundesland keine regionale Jugendmeisterschaft ausgetragen werden, so ist die Teilnahme an der nächst gelegenen Austragungsstätte möglich. Werden innerhalb eines Bundeslandes mehrere regionale Jugendmeisterschaften durchgeführt, sollte der Teilnehmer an der ihm am nächst gelegenen Austragungsstätte teilnehmen.

Ein Teilnehmer darf jeweils nur an einer Vorausscheidung teilnehmen, es ist ihm jedoch gestattet, in mehreren Klassen zu starten.

Der Veranstalter behält sich vor, je nach Wetterlage und Teilnehmerzahl statt drei nur zwei Durchgänge durchzuführen und beide Durchgänge zu bewerten (keinen Streichdurchgang). Bei extrem widrigen Verhältnissen ist der Wettbewerb gültig sobald 1 Durchgang komplett durchgeführt wurde.

Zur Teilnahme an der Endausscheidung ist nur berechtigt wer sich auf einer Vorausscheidung qualifiziert hat. Der DMFV behält sich eine Teilnehmerbegrenzung für die Deutsche Jugendmeisterschaft, abhängig von der Teilnehmerzahl des regionalen Wettbewerbs, nach folgendem Modus vor. Dieser Modus gilt für alle Jugendklassen.

Qualifikationsmodus:

- Bei einer Teilnehmerzahl von 1 bis 3 Teilnehmern, qualifiziert sich nur der erste Sieger einer Klasse zur Teilnahme an der Endausscheidung !
- Bei einer Teilnehmerzahl von 4 bis 6 Teilnehmern, qualifiziert sich der erste und zweite Sieger zur Teilnahme an der Endausscheidung !
- Bei einer Teilnehmerzahl von 7 und mehr Teilnehmer qualifiziert sich der erste, zweite und dritte Sieger zur Teilnahme an der Endausscheidung !

2. Freiflug:

Teilnahmeberechtigt ist jeder Jugendliche bis zur Vollendung des 16. Lebensjahres (Jugendliche, deren 16. Geburtstag in das Wettbewerbsjahr fällt, können noch teilnehmen).

3. Ferngesteuerter Flug:

- 3.1 Teilnahmeberechtigt ist jeder Jugendliche bis zur Vollendung des 18. Lebensjahres (Jugendliche, deren 18. Geburtstag in das Wettbewerbsjahr fällt, können noch teilnehmen), der im Besitz einer gültigen Frequenzzuteilungsurkunde für seine RC-Anlage ist und ausreichenden Versicherungsschutz nachweist.

- 3.2** Es gibt 2 Motorflugklassen eine "SE Junior Klasse" und eine "SE 2000 Klasse"
Kriterien für die jeweilige Teilnahme sind wie folgt:
- a.) Eine Teilnahme ist grundsätzlich nur an einer der beiden Motorflugklassen möglich.
 - b.) Wer in der "SE 2000 Klasse" bereits einmal teilgenommen hat kann nicht mehr an der "SE Junior Klasse" teilnehmen
- 4.** Die Mitgliedschaft im DMFV ist nicht Bedingung für die Teilnahme.
 - 5.** Anmeldeschluß ist 14 Tage vor Wettbewerbsbeginn. Die Anmeldung ist an die Kontaktadresse des ausrichtenden Vereins zu richten.(Anschrift siehe Anmeldeformular).
 - 6.** Mit seiner Anmeldung erkennt jeder Teilnehmer die Wettbewerbsbedingungen in allen Punkten an.
 - 7.** Die Anmeldung muß vom Erziehungsberechtigten unterschrieben sein.
 - 8.** Die Ausschreibung ist für alle Teilnehmer verbindlich.
 - 9.** Streitfälle jeglicher Art in Verbindung mit der Ausschreibung oder dem Wettbewerb werden vom Schiedsgericht geklärt. Dessen Beschlüsse sind unanfechtbar. Proteste können nur von Wettbewerbsteilnehmern eingelegt werden. Diese sind schriftlich beim Schiedsgericht einzureichen. Die Protestgebühr beträgt 10.- € Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichts wird die Protestgebühr zurückgezahlt. Proteste sind nur bis 30 Min. nach dem letzten Wertungsflug der jeweiligen Klasse möglich.
 - 10.** Das Schiedsgericht besteht aus einem Vertreter des DMFV, des ausrichtenden Vereins und einem zu wählenden Vertreter der Teilnehmer.
 - 11.** Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
 - 12.** Punktrichter werden vom DMFV ernannt. Es können auch mehr als 1 Punktrichter eingesetzt werden, jedoch erfolgt nur eine Wertung.
 - 13.** Vergeben werden die Titel eines ersten, zweiten und dritten Siegers. Die Titelträger erhalten Urkunden und Pokale. Die übrigen Teilnehmer erhalten die DMFV-Urkunde.

Sicherheitsbestimmungen

- 1.** Den Anweisungen der Wettbewerbsleiteters und seinen Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die mutwillig gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.
- 2.** Jeder Teilnehmer versichert, daß ihm keine technischen Mängel seines Modells bekannt sind und er über ausreichende Erfahrung zum Steuern seiner Flugmodelle verfügt.
- 3.** Wird während eines RC-Flugdurchganges die Sicherheitslinie überflogen, wird der Flug sofort abgebrochen. Es erfolgt eine Nullwertung dieses Durchganges.
- 4.** Sender unterliegen der Frequenzkontrolle und werden deshalb während der Durchgänge eingesammelt.
- 5.** Der Vorbereitungsraum ist nur vom Piloten und seinen Helfern zu betreten.
- 6.** Die Teilnehmer haben sich im Sicherheitsbereich aufzuhalten, der hierfür vorgesehen ist.
- 7.** Frequenzuteilungsurkunde und Versicherungsnachweis sind vor Beginn des Wettbewerbs vorzulegen.
- 8.** Es sind nur die genehmigten Frequenzen zugelassen.

Vor- und Endausscheidung für den Freiflugwettbewerb

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder jugendliche Modellflieger, mit dem DMFV-Jugendmodell "SE 1".
2. Je Teilnehmer ist ein Helfer erlaubt.
3. Gestartet wird mit einer max. 50m langen Schnur mit Umlenkrolle. Das Startgerät wird vom Veranstalter gestellt. Der Hochstart muß vom Teilnehmer selbst ausgeführt werden, dabei ist eine Hilfestellung nicht gestattet. Die Startleine kann vom Veranstalter gem. den Umfeldbedingungen gekürzt werden.
4. Bewertet wird die Flugzeit vom Ausklinkpunkt des Modells bis zur ersten Bodenberührung, bzw. bis zum Zeitpunkt bei dem das Modell nicht mehr vom Punktrichter gesehen wird. Jedoch nicht mehr als max. 180 Sekunden (3 Minuten).
5. Wenn die Flugzeit des Modells vom Ausklinkpunkt bis zur ersten Bodenberührung kleiner gleich 10 Sekunden beträgt, wird dies als Fehlstart gewertet und darf wiederholt werden, je Durchgang sind nur zwei Startversuche möglich
6. Es werden möglichst drei Durchgänge geflogen, wovon die beiden besten gewertet werden. Bei Punktgleichheit unter den ersten drei Plätzen erfolgt ein "Stechen".
7. Bewertungskarte für SE 1 Freiflug siehe Abb. 1

Vor- und Endausscheidung für den RC Segelflugwettbewerb

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder jugendliche Modellflieger, mit dem DMFV-Jugendmodell "SE 100", "SE 200", "SE 10" und "SE Youngster" in der Segelflugversion.
Die Modelle dürfen keine Luftschraube und keinen Spinner haben. Es ist mindestens dem Original entsprechend eine fest aufgesetzte Spitze erforderlich.
2. Je Teilnehmer sind zwei Helfer erlaubt.
3. Gestartet wird mit einer 150m langen Leine mit Umlenkrolle. Die Hochstarteinrichtung wird vom Veranstalter gestellt. Der Hochstart muß vom Teilnehmer selbst und von seinen Helfern ausgeführt werden. Der Hochstart wird bei technischen Mängeln der Startvorrichtung oder bei Behinderung durch dritte wiederholt.
4. Das Flugprogramm besteht aus dem Zeitfliegen und der Ziellandung. Zur Durchführung des jeweiligen Wertungsfluges besteht eine Rahmenzeit von 5 Min., sie beginnt mit dem Startaufruf des Teilnehmers. Mit Ablauf der Rahmenzeit endet die Wertung.

Zeitflug:

Das Zeitfliegen ist auf 150 Sekunden (2,5 Minuten) = 150 Zeitpunkte festgesetzt. Gestoppt wird die Zeit vom Ausklinken der Leine bis zur ersten Bodenberührung, des Modells. Für jede Sekunde Überschreitung oder Unterschreitung der 150 Sekunden wird 1 Punkt abgezogen. Bruchteile von Sekunden sind nach üblichen Regeln auf- bzw. abzurunden (1 bis 4 ab, 5 bis 9 auf).

Ziellandung :

Das Landefeld ist in Form einer Landegasse mit einer Breite von 8 m mit einer mittleren Achse angelegt (Abb.2). Die Landeachse ist möglichst parallel zur Hauptwindrichtung

ausgerichtet. Die Abmessungen und die Lage des Landefeldes bleiben während der Dauer des Wettbewerbes unverändert. Die Landerichtung wird für jeden Durchgang vom Wettbewerbsleiter vorgegeben.

Für jede gültige Landung erhält der Teilnehmer die entsprechenden Punkte (Abb. 3). Bei einer Landung außerhalb des Landefeldes wird nur die erflogene Zeit bewertet. Kriterium für die Punktvergabe ist die Lage des Modells innerhalb des Landefeldes. Gemessen wird immer von der Rumpfnase bis zur Mittellinie des Landefeldes.

5. Eine Landung innerhalb des Landefeldes wird anerkannt, wenn
 - a) das Landefeld von der Kopfseite angefliegen wird.
 - b) das Landefeld beim Landevorgang nicht verlassen wird.
 - c) wenn der Pilot das Landefeld nicht betritt und nicht in der Einfugschneise steht.
 - d) wenn die erste Bodenberührung des Modells innerhalb des Landefeldes erfolgt ist.
6. Die Landepunkte werden halbiert, wenn
 - a) sich das Modell während des Landevorgangs überschlägt (Rückenlandung)
 - b) das Modell sich während der Landung um mehr als 180° dreht.
 - c) wenn sich beim Landevorgang Teile vom Modell lösen.
 - d) das Modell während des Landevorgangs eine "Stecklandung" vollführt.
7. Es werden möglichst drei Durchgänge geflogen, wovon die beiden Besten gewertet werden. Bei Punktgleichheit unter den ersten drei Plätzen erfolgt ein "Stechen".
8. Modifikationen des Hochstarthakens sind erlaubt. Automatische sowie ferngesteuerte Hochstarthaken und Landehilfen sind nicht erlaubt.

Vor und Endausscheidung für den RC Elektroflug

1. Teilnahmeberechtigt ist jeder jugendliche Modellflieger, der das DMFV-Jugendmodell "SE 100", "SE 200" oder "SE Youngster", in der Elektroflugversion besitzt.
2. Je Teilnehmer ist ein Helfer erlaubt.
3. Motorschubumkehrung und Landehilfen sind nicht erlaubt.
4. Der E-Motor und die Anzahl der Akkuzellen sind nicht reglementiert.
5. Das Flugprogramm besteht aus Streckenflug, Flugfiguren, Zeitfliegen und der Ziellandung.

Abb. 4 Die Skizze zeigt das RC-Elektromotor-Flugprogramm aus der Vogelperspektive.

Streckenflug:

Abb. 4 zeigt das Flugprogramm aus der Vogelperspektive. Bei entgegengesetzter Windrichtung wird das Flugprogramm spiegelbildlich geflogen. Die Wendemarken sind in einem Abstand von 200 m angelegt. Die Längsachse ist möglichst parallel zur Hauptwindrichtung auszurichten. Der Abstand und die Lage der Wendemarken bleiben während der Dauer des Wettbewerbes unverändert.

- a) Der Start (Handstart) erfolgt auf der Startlinie, wobei es freigestellt ist, ob der Teilnehmer selbst oder der Helfer das Modell startet.
- b) Das Flugprogramm wird entsprechend der Skizze geflogen.
Es besteht aus:
 - Start
 - Umrundung der ersten Wendemarke
 - Horizontaler Kreis nach außen

- Umrundung der zweiten Wendemarke
- Simulierter Landeanflug unter 2 m (mit abgestelltem Motor)
- Steigflug
- Zeitflug 120 Sekunden
- Landung im Landefeld

Zeitflug:

Das Zeitfliegen ist auf 120 Sekunden (2 Minuten) = 120 Zeitpunkte festgesetzt. Gestoppt wird die Zeit vom Abschalten des Motors bis zur ersten Bodenberührung. Für jede Sekunde Überschreitung oder Unterschreitung der 120 Sekunden wird 1 Punkt abgezogen. Bruchteile von Sekunden sind nach üblichen Regeln auf- bzw. abzurunden (1 bis 4 ab, 5 bis 9 auf). Wird der Motor während des Zeitfluges eingeschaltet, entfällt die Wertung für den Zeitflug und der Ziellandung.

Ziellandung :

Das Landefeld ist in Form einer Landegasse mit einer Breite von 8 m mit einer mittleren Achse angelegt (Abb.2).

Die Längsachse ist möglichst parallel zur Hauptwindrichtung ausgerichtet. Die Abmessungen und die Lage des Landefeldes bleiben während der Dauer des Wettbewerbes unverändert. Die Landerichtung wird vom Wettbewerbsleiter festgelegt.

Für jede gültige Landung erhält der Teilnehmer die entsprechenden Punkte. Bei einer Landung außerhalb des Landefeldes wird nur die erfolgte Zeit, der Streckenflug und die Flugfiguren bewertet.

Kriterium für die Punktvergabe ist die Lage des Modells innerhalb des Landefeldes.

Eine Landung innerhalb des Landefeldes wird anerkannt, wenn:

- a) das Landefeld von der Kopfseite angefliegen wird.
- b) das Landefeld beim Landevorgang nicht verlassen wird.
- c) sich der Teilnehmer im vorgesehenen Pilotenraum befindet.
- d) wenn die erste Bodenberührung innerhalb des Landefeldes erfolgt ist.

Die Landepunkte werden halbiert, wenn:

- a) sich das Modell während des Landevorgangs überschlägt (Rückenlandung)
- b) das Modell sich während der Landung um mehr als 180° dreht.
- c) wenn sich beim Landevorgang Teile vom Modell lösen.
- d) das Modell während des Landevorgangs eine "Stecklandung" vollführt.

6. Gesamtflugzeit:

Zur Durchführung des jeweiligen Wertungsfluges besteht eine Rahmenzeit von 5 Min., sie beginnt mit dem Startaufruf des Teilnehmers. Mit Ablauf der Rahmenzeit endet die Wertung.

7. Flugwertung:

Kriterium für die Punktvergabe ist die Eleganz der ausgeführten Flugfiguren, das Umrunden der Wendemarken, der Zeitflug und die erreichte Ziellandung. Die einzelnen Flugfiguren werden mit 0 bis 10 Punkten und die Ziellandung mit maximal 40 Punkten bewertet (Abb. 5)

8. Umrunden der Wendemarken:

Für jede umrundete Wendemarke werden zusätzlich 5 Punkte und für geschnitten (oder nicht umrundet) 0-Punkte vergeben (Abb. 5).

8. Es werden möglichst drei Durchgänge geflogen, wovon die beiden Besten gewertet werden. Bei Punktgleichheit unter den ersten drei Plätzen erfolgt ein "Stechen".

Vor.- und Endausscheidung für die RC Motorflug-Klassen “SE Junior Klasse“ und “SE 2000“

1. SE Junior Klasse: Teilnahmeberechtigt ist jeder jugendliche Modellflieger, der das DMFV Jugend Modell “SE 10“, “SE 10 SPORT“, “SE Youngster“ in der Motorflugversion besitzt. SE 2000: Teilnahmeberechtigt ist jeder jugendliche Modellflieger, der das DMFV Jugend Modell “SE 2000“ besitzt.

2. Je Teilnehmer ist ein Helfer erlaubt.

3.1 SE 10

Es ist ein Fahrwerk erlaubt. Querruder sind nicht erlaubt (siehe “SE 10“ Baubeschreibung)!
Wahlweise können 2-Takt-Motoren bis 2,5 ccm Hubraum und 4-Takt-Motoren (außer Wankelmotoren) bis 4,5 ccm Hubraum eingesetzt werden.

3.2 SE 10 SPORT

Es ist ein Fahrwerk erlaubt. Querruder sind nicht erlaubt (siehe “SE 10 SPORT“ Baubeschreibung)!
Wahlweise können 2-Takt-Motoren bis 4,2 ccm Hubraum und 4-Takt-Motoren (außer Wankelmotoren) bis 5,2 ccm Hubraum eingesetzt werden. Eine Teilnahme mit dem Modell in Elektroversion ist erlaubt.

3.3 SE Youngster

Wahlweise können 2-Takt-Motoren bis 2,5 ccm Hubraum und 4-Takt-Motoren bis 3,5 ccm Hubraum eingesetzt werden.

3.4 SE 2000

Wahlweise können 2-Takt-Motoren bis 6,5 ccm Hubraum und 4-Takt-Motoren (außer Wankelmotoren) bis 8,6 ccm Hubraum eingesetzt werden.
Modifikationen am Fahrwerk, sowie GFK Fahrwerke sind erlaubt.

3.5 Schalldämpfer

Verbrennungsmotoren müssen mit einem wirksamen industriellen Schalldämpfer, der den zulässigen Lärmpegel von 84 dB nicht überschreitet, betrieben werden.
Resonanzschalldämpfer jeglicher Art sind nicht erlaubt.

4. Zur Durchführung des jeweiligen Wertungsfluges besteht eine Rahmenzeit von 6 Min., sie beginnt mit dem Startaufruf des Teilnehmers. Mit Ablauf der Rahmenzeit endet die Wertung. Die Motor-Anlaßzeit beträgt maximal 120 Sekunden (2Minuten) innerhalb der Rahmenzeit. Läuft der Motor innerhalb dieser vorgeschriebenen Zeit nicht, erhält der Teilnehmer am Ende des Durchganges eine letzte Chance, danach ist dieser Durchgang für ihn beendet. Dabei reduziert sich jedoch die Rahmenzeit auf 5 Minuten.

5. Die Flugprogramme bestehen aus Streckenflug, Flugfiguren und Ziellandung.
Die Zuordnung zu den einzelnen Klassen ist wie folgt:

Wettbewerbs-Klassen	Vorausscheidung 1 Pilot	Endausscheidung bis 3 Piloten
SE Junior Klasse	C - Programm	B - Programm
SE 2000 Klasse	B - Programm	A - Programm

Flugprogramm C = leicht: SE Junior Klasse Vorausscheidung

Flugprogramm B = mittel: SE Junior Klasse Endausscheidung und
SE 2000 Vorausscheidung

Flugprogramm A = schwer: SE 2000 Endausscheidung

Der Veranstalter behält sich vor bei der Endausscheidung mit 3 Piloten gleichzeitig zu fliegen.

Flugprogramm " C "				
Flugfiguren	max. Punkte	Flugrichtung	Wendemarke	Punkte
Boden oder Handstart	10	gegen den Wind	1	5
Horizontaler Kreis nach außen	10	mit dem Wind	2	5
Looping	10	gegen den Wind	1	5
Horizontale Acht Beginn nach außen	10	mit dem Wind	2	5
Simulierter Landeanflug unter 2 m	10	gegen den Wind	1	5
½ ovalem Landeanflug	10	mit u. gegen Wind	2	5
Landeleganz	10			
Landung im Landefeld	10			

Flugprogramm " B "				
Flugfiguren	max. Punkte	Flugrichtung	Wendemarke	Punkte
Boden oder Handstart	10	gegen den Wind	1	5
2 horizontale Kreise nach außen	10	mit dem Wind	2	5
2 Looping	10	gegen den Wind	1	5
Dreieck aufwärts	10	mit dem Wind	2	5
gerader Überflug in 5m Höhe min. 50 m lang	10	gegen den Wind	1	5
Beginn mit ½ rechteckigem Landeanflug	10	mit u. gegen Wind	2	5
Landeleganz	10			
Landung im Landefeld	10			

Flugprogramm " A "				
Flugfiguren	max. Punkte	Flugrichtung	Wendemarke	Punkte
Bodenstart	10	gegen den Wind	1	5
1 Rolle links oder rechts herum	10	mit dem Wind	2	5
Dreieck aufwärts mit je einer ½ Rolle pro Schenkel	10	gegen den Wind	1	5
Rückenflug mit ½ Rollen mind. 50 Meter	10	mit dem Wind	2	5
Quadratischer Looping, gl. Lange Schenkel min. 10 m	10	gegen den Wind	1	5
Wechselrollen	10	mit dem Wind	2	5
gerader Überflug in 5m Höhe min. 70 m lang	10	gegen den Wind	1	5
Beginn mit ½ rechteckigem Landeanflug	10	mit u. gegen Wind	2	5
Landeeleganz	10			
Landung im Landefeld	10			

Gesamtflugzeit:

Zur Durchführung des jeweiligen Wertungsfluges besteht eine Rahmenzeit von 360 Sekunden (6Minuten), sie beginnt mit dem Startaufruf des Teilnehmers. Mit Ablauf der Rahmenzeit endet die Wertung. Es werden keine Zeitpunkte vergeben! Während dieser Zeit darf der Start beliebig oft wiederholt werden, jedoch nur für vorzeitig abgebrochene Durchgänge. Der Folgestart setzt dort wieder ein, wo der vorherige Durchgang abgebrochen wurde.

Umrunden der Wendemarken:

Für jede umrundete Wendemarke werden zusätzlich 5 Punkte und für geschnitten (oder nicht umrundet) 0-Punkte vergeben (Abb.6/7/8).

Streckenflug:

Abb. 6/7/8 zeigt das Motorflugprogramm aus der Vogelperspektive. Bei entgegengesetzter Windrichtung wird das Flugprogramm spiegelbildlich geflogen. Die Wendemarken sind in einem Abstand von 200 m angelegt. Die Längsachse ist möglichst parallel zur Hauptwindrichtung auszurichten. Der Abstand und die Lage der Wendemarken bleiben während der Dauer des Wettbewerbes unverändert.

Ziellandung:

Das Landefeld ist in Form einer Landegasse mit einer Breite von 20 m und einer Länge von 70 m in 5 Sektoren (Abb. 9). Die Längsachse liegt parallel zur Wendemarkeachse. Die Abmessungen und die Lage des Landefeldes bleiben während der Dauer des Wettbewerbes unverändert.

Flugbewertung:

Kriterium für die Punktvergabe ist die Eleganz der ausgeführten Flugfiguren, das Umrunden der Wendemarken und die erreichte Ziellandung.

Die einzelnen Flugfiguren werden mit 0 bis 10 Punkten und die Ziellandung mit maximal 10 Punkten bewertet (Abb. 10/11/12).

Landung:

Der Idealfall wäre, das Modell sauber im mittleren Feld zu landen. Zur Einordnung in das entsprechende Landefeld wird immer der erste Aufsetzpunkt zu Grunde gelegt. 5, 7 bzw. 10 Punkte sind in den entsprechenden Landefeldern zu erreichen. Zusätzlich zu den Landefeldpunkten werden noch Punkte von 0 bis 10 für die Eleganz der Landung vergeben. Es ist also möglich, in einem schlechten Feld bei sauberer Landung mehr Punkte zu erreichen, als in einem guten Feld bei schlechter Landung.

Außenlandungen werden mit 0 Punkten bewertet. Außerdem gibt es bei der Außenlandung keine Punkte für die Landeeleganz.

6. Wird die vorgesehene Begrenzungslinie (siehe Abb. 6/7/8) überflogen, so werden 3 Strafpunkte pro Überfliegen angerechnet.
7. Es werden möglichst 3 Durchgänge geflogen, wovon die beiden besten bewertet werden. Bei Punktgleichheit unter den ersten drei Plätzen erfolgt ein "Stechen".