



AUSSCHREIBUNG zum „6. Bayern-DOSI 2022“ Segelkunstflugwettbewerb mit doppelsitzigen Schulflugzeugen

Sinn und Zweck

Heranführung an den Wettbewerbskunstflug in sportlich-lockerer Atmosphäre. Förderung des Segelkunstfluges in Bayern & Verbesserung des Leistungsstandes. Ausrichtung jährlich bei unterschiedlichen bayerischen Ausrichtervereinen.

Teilnehmer	2-Mann/Frau-Teams (LFZ-Führer + Begleiter) oder Einzelteilnehmer (LFZ-Führer). LFZ-Führer: gültige Erlaubnis (F-Schlepp/Medical) + eingetragene Kunstflugberechtigung. Geflogen wird immer zu zweit. Der Co-Pilot darf verbal coachen, aber nicht fliegerisch eingreifen. Einzelteilnehmer erhalten vom Ausrichter einen Begleiter (Sicherheitspiloten).
Flugzeuge	Eigene kunstflugtaugliche Schuldoppelsitzer (DG1000, ASK21, Perkoz, etc. - kein MDM1-Fox).
Termin / Ort	17. & 18. September 2022 , Segelfluggelände Tirschenreuth. Eröffnungsbriefing (Teilnahmepflicht): 17. September 08.00 Uhr. Siegerehrung Sonntag 18. September, ca. 15 Uhr. Anreise & Trainingsflüge vor dem Wettbewerb nach Absprache möglich. Generelle Anreise ab ca. 13.00 Uhr Freitag, 16.09.2022.
Organisation	SFC Stiftland e.V. und Förderverein Segelkunstflug Bayern e.V. Die Anmeldung erfolgt Online im Internet (siehe Link unten). Anmeldeschluss: 01. September 2022
Modus	1. Durchgang „bekannte Pflicht“ (Samstag). Nach dem Zwischenergebnis -> Teilung in 2 Klassen (Sportsman / Advanced). 2. und 3. Durchgang „unbekannte Pflicht“ (Samstag / Sonntag). Ermittlung der Sieger in beiden Klassen. Siegerehrung, Vergabe der Trophäen.
Jury / Wettbewerbsleiter	Schiedsrichter: Suna Brunner (CJ), Reiner Scheler, Schorsch Dörder, Tobi Loskarn, Barbara Gerhardt, Linda Dirlam Wettbewerbsleiter: Klaus Leinert (+49 163 5935933) Organisation Ausrichterverein: Michael Köllner (+49 160 91883846)
Kosten	Teilnahmegebühr: 35,00 EUR pro Teilnehmer bzw. Team – fällig bei Anmeldung. Schleppgebühr: 50,00 EUR auf 1250 m GND (ggf. Abweichungen wg. erhöhten Spritkosten möglich).
Unterkunft / Verpflegung	Camping / Dusche am Flugplatz (7,00 EUR pro Person und Nacht). Günstige Gasthöfe, Pensionen in der Umgebung. Frühstück, Abendessen, Kaffee, Kuchen, Grill-Snacks organisiert der SFC Stiftland e.V. gegen faire Bezahlung.



Anmeldung

Teilnahmebedingungen



Die Anmeldung erfolgt internetgestützt durch Ausfüllen eines entsprechenden Formulars, welches unter folgendem Link aufgerufen werden kann:

<https://kunstflug.agathazell.info/events/>

Höchstteilnehmerzahl ist 20. Partner / Familie / Freunde der Teilnehmer sind ausdrücklich herzlich willkommen.

Ausführliche (alle) Teilnahmebedingungen bei der Online Anmeldung im Internet:

<https://kunstflug.agathazell.info/teilnahmebedingungen/>

Die Teilnahmegebühr in Höhe von 35 EUR ist mit Anmeldung auf das Konto des Förderverein Segelkunstflug Bayern e.V. zu überweisen:

IBAN **DE83 7606 1025 0000 2977 55**

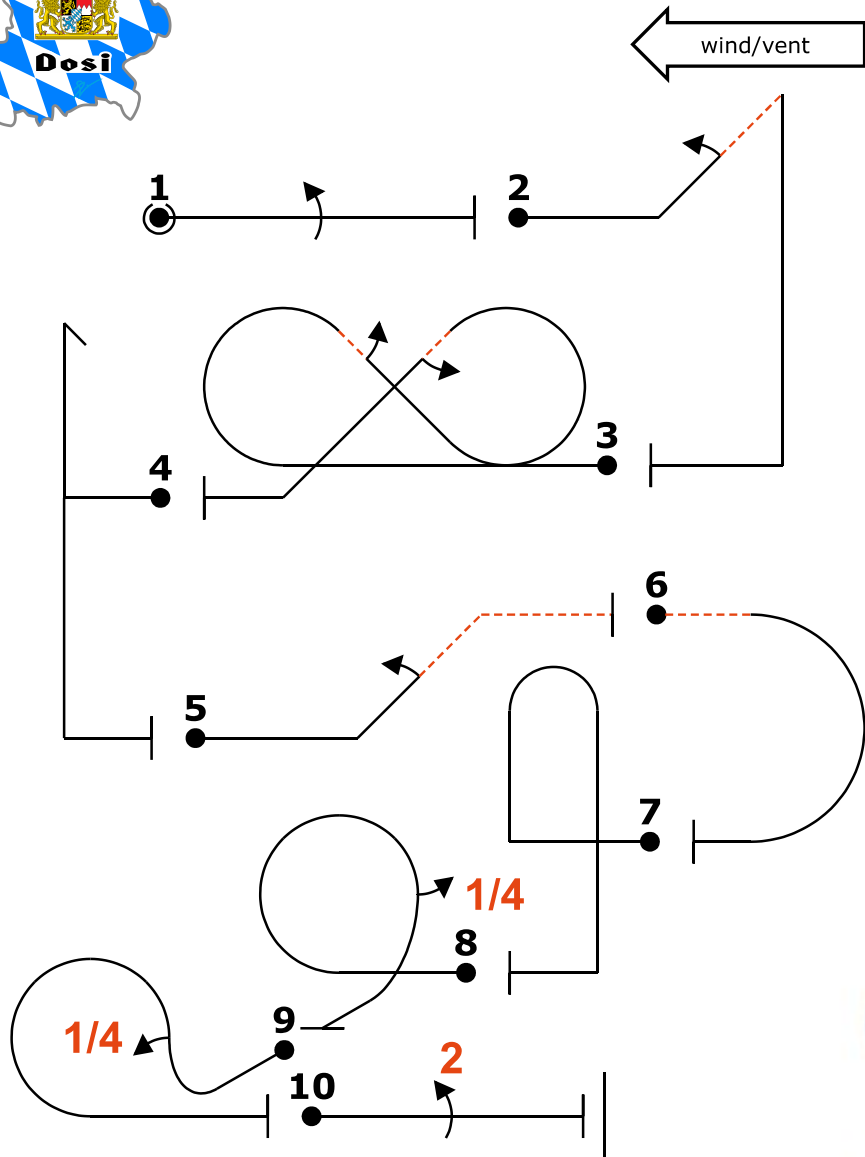
Verwendungszweck: **NAME Vorname 6. Bayern-DoSi 2022**

Die Anmeldung wird wirksam sobald die Anmeldegebühr dem Konto des FV SKF BY eingegangen ist. Wir bestätigen den Erhalt der elektronischen Anmeldung, sowie die Verfügbarkeit eines Teilnehmerplatzes per E-Mail an den Teilnehmer.

Achtung

Voraussetzungen ist die alte Kunstflugberechtigung gem. FCL.800 VO (EG) Nr 1178/2011 oder die neue Kunstflugberechtigung SFCL.200 (c) VO (EG) Nr 2020/358 (Kunstflug-Fortgeschrittenenrechte). Kunstflug-Basisrechte gem. SFCL.200 (b) reichen nicht aus.

„6. Bayern-DOSI 2022“ 17./18. September 2022
Segelfluggelände Tirschenreuth – 1. (Bekannte) Pflicht



OpenAero ([LINK](#)) Sequenz:

.1+ ~2t...~ -1% cc(2)2+` h." +d2-~ 3% ` -a+` `b"+` -1% ioj -1% ` +oj+~> ~22~

„6. Bayern-DOSI 2022“ 17./18. September 2022 Segelfluggelände Tirschenreuth – 1. (Bekannte) Pflicht

Die bekannte Pflicht für den DoSi hat ein paar Figuren, die der ein oder andere Einsteiger noch nicht kennt. Damit Ihr eine kleine Hilfe zum Üben habt, möchten wir euch folgendes Figurenbriefing mitgeben. Hintergrund ist auch, dass die Figuren sauber und sicher für Pilot und Material geflogen werden. Vom Grundsatz handelt es sich um ein extra gewähltes Programm, dass keine Schwierigkeiten mit dem Lastvielfachen und/oder der Geschwindigkeit haben sollte. Da es sich um einen Anfänger Wettbewerb handelt und möglicherweise nicht jeder diese Figuren kennt möchten wir die Euch gerne vorher kommentieren.

Grundsätzlich kann das gesamte Programm mit der Manövergeschwindigkeit VA (180 km/h bei einer ASK21) und mit max. nicht mehr als -2,0 und +4,5 g geflogen werden. Damit bleibt alles mit Reserve sehr gut in den Limits. Ausgangsgeschwindigkeit ist gleich vom Grundsatz her gleich Eingangsgeschwindigkeit. Auch für Flugzeuge mit etwas höherer VA sind die 180 km/h völlig ausreichend und sollten als Basisgeschwindigkeit herangezogen werden. Einzige Ausnahme mit etwas höherer Geschwindigkeit wird die Kubanische 8 (Figur 3) sein, wo bei der Figurenbeschreibung näher darauf eingegangen wird. Alle Winkel, aufwärts als auch abwärts werden mit 30° geflogen, außer es steht bei den jeweiligen Figuren etwas anderes. Ein 45° Winkel wird nur einmal, beim Treppchen abwärts zum Fahrt holen, geflogen.

01		<p>Normale Rolle</p> <p>Nachdem das Programm mit dieser Figur beginnt, ist vorher Fahrt zu holen. Dafür kann ein Standard Treppchen abwärts geflogen werden (in dem Fall ausnahmsweise 45°, da man mit der ASK21 sonst „2 Boxlängen“ unterwegs wäre), wobei dabei zunächst 2x anzuwackeln ist (das geht im Treppchen abwärts gut). Für die Horizontale ist dann 180 km/h einzunehmen, mit der Nase etwa knapp unter dem Horizont. Bevor es dann in die eigentliche 1. Figur, der Rolle (bekannt) geht, ist ein letztes Mal anzuwackeln. Denkt daran, dass Ihr mit dem Fahrtholen gut vor der Boxkante beginnen müsst und Ihr im Idealfall so in die Box einfliegt, dass Ihr direkt über der Boxkante das letzte Mal anwackeln könnt – dann die Rolle. Das Fahrtholen braucht sehr viel Strecke.</p>
02		<p>Käsecke</p> <p>Ist mit einem Schuldoppelsitzer (bspw. ASK21) ähnlich wie ein Abschwung (bekannt) zu fliegen. Dafür sind ca. 30° auszuheben, halbe Rolle in den Rücken und ein bisschen mehr drücken wie beim normalen Abschwung. Bevor die Fahrt im Rücken aufwärts ausgeht (ca. bei 90 km/h) Nase in die Senkrechte nehmen (das wird meist automatisch passieren, wenn die Energie einfach raus ist), ganz kurz die Senkrechte betonen, und dann weich (bekannt) rausziehen, so dass Ihr wieder 180 km/h habt.</p>
03		<p>Kubanische 8</p> <p>Die Kubanische 8 setzt sich im Grunde aus einem 5/8 Looping und einem 3/4 Looping zusammen. Für den ersten Teil fliegt Ihr in einen ganz normalen Looping. Erste Besonderheit ist, dass Ihr hier die Eingangsgeschwindigkeit etwas höher einstellen dürft (max. 200 km/h), da Ihr diese spätestens nach der ersten Rolle abwärts im unteren Scheitelpunkt für den 2. Loop sowieso haben werdet. Damit das Ganze dann auch schön gleich aussieht, ist eben schon die Eingangsgeschwindigkeit etwas höher zu wählen. Dazu hilft das Käseck als vorherige Figur, wo man im Abfangbogen die Fahrt gut einstellen kann. Die Geschwindigkeiten sind hier eine Ausnahme. Dabei ist zu beachten, dass die Eingangsgeschwindigkeiten für die Loopbögen dann über der VA liegen und Ihr somit mit besonders viel Gefühl im Höhensteuer Ruderausschlag gebt, so dass die Energie gleichmäßig mit Verzögerung abgegeben wird (die Hintergründe dazu habt Ihr in Euren Grund- und/oder Weiterbildungslehrgängen) gelernt. Nach dem halben Loop, wenn die Nase an bzw. ganz leicht unter den Horizont sinkt wird mit dem Querruder in die bevorzugte Richtung gerollt. Danach habt Ihr im Idealfall eine positive Fluglage mit ca. 30° Linie (Neigungswinkel) nach unten, welche Ihr kurz betont, bevor es mit weichem (!) Höhenruderausschlag (max. 200 km/h) in den 2. (jetzt 3/4) Loop geht. Der 2. Loop ist deswegen 3/4, da Ihr ja aus einer ca. 30° Abwärtslinie kommt und aus dieser Fluglage den 2. Loop anfangt. Im Anschluss wird auch dieser Loop dann geflogen wie der 1. Auch hier kommt Ihr dann mit ca. 200 km/h aus der Figur. Diese Fahrt kann für die nächste Figur wieder sehr einfach auf die üblichen 180 km/h eingestellt werden. Ihr braucht zum einen eine Figurentrennung und zum anderen könnt Ihr in diesem Fall die Nase am Horizont lassen. Durch das Auftriebsprofil und dem damit verbundenen sehr hohen Widerstand bremst das LFZ so, dass Ihr nach einer schönen Figurentrennung die 180 km/h habt und in die nächste Figur könnt.</p>

04		<p>Turn Bekannt :-)</p>
05		<p>Halbe Rolle 30° aufwärts Beschreibung siehe Figur 6.</p>
06		<p>Halber Loop nach unten auf dem Rücken Figur 5 und 6 kann man sich mit der ASK21 so vorstellen wie ein etwas langgezogener Abschwung den Ihr schon kennt. Bei Figur 5 hebt Ihr ca. 20°-30° aus und bringt die Nase im Anschluss der halben Rolle nach einer ganz kurzen Linie in Horizontallage (mit Fahrkontrolle), wie beim bekannten Abschwung. Bevor Ihr nun den halben Loop nach unten fliegt, den Horizontalflug im Rücken (bekannt) etwas Verlängern (für die Figurentrennung) und dann mit nicht mehr als 100 km/h den halben Loop positiv nach unten anhängen, so dass Ihr dann wieder im Normalflug 180 km/h habt.</p>
07		<p>Humpty Der Humpty fliegt sich beim Ein- und Ausgleiten vom Grunde wie ein ganz normaler Turn (ohne Vorspannen). Ganz kurz die Senkrechte nach oben zeigen und dann noch angeströmt einen halben positiven Loop fliegen bis Ihr wieder in der Senkrechten nach unten seid. Diese Senkrechte nur ganz kurz zeigen und dann den Abfangbogen so ausfliegen, dass Ihr wieder 180 km/h habt.</p>
08		<p>Kleeblatt abwärtsgerollt Eingangsgeschwindigkeit 180 km/h. Wird geflogen wie ein ganz normaler Looping. Sobald Ihr den Scheitel des Looping durchfliegen habt und die Nase unter den Horizont kommt ist Querruder in gewünschte Richtung zugeben. Das LFZ rollt in die Richtung und hat mit Beendigung der Figur eine 90° Richtungsänderung zur Hauptachse zu der Seite zu der Querruder gegeben wurde. Querruderrichtung und Richtungsänderung des LFZ wirken hier exakt gleich. Es passiert das was man erwartet. Also bspw. Querruder rechts hat auch eine Richtungsänderung um 90° grad nach rechts zur Hauptachse (Hauptflugrichtung).</p>
09		<p>Kleeblatt aufwärtsgerollt Auch hier nicht mehr als 180 km/h (!) Eingangsgeschwindigkeit (wg. sog. „Rolling-Gs“). Wird ebenfalls geflogen wie ein Looping. Bei etwa 60° Aufwärtswinkel Querruderausschlag in die gewünschte Richtung geben. Das LFZ dreht sich dann bis zum Scheitelpunkt des Loops in die gewünschte Richtung (90° zu Hauptachse). Dann den Loop mit einem ganz normalen Bogen nach unten fliegen. Beim Kleeblatt aufwärtsgerollt ändert sich die Richtung entgegengesetzt zum Querruderausschlag. Also bspw. Querruder nach rechts, bedeutet in diesem Fall eine Richtungsänderung 90° nach links, nach Beendigung der Figur zu Hauptachse (bzw. Hauptflugrichtung). Das heißt für die Figuren-Kombi 8 und 9 zunächst Querruder rechts und dann links oder andersherum, sonst biegt Ihr falsch ab. Die beiden Figuren bilden zusammen in diesem Fall eine Wendefigur. Damit Figur 8 und 9 für einen Einsteiger nicht zu kompliziert werden, sollen etwaige negative Wendemomente unberücksichtigt bleiben und sind auch vernachlässigbar. Die LFZ machen nur mit dem Fokus auf das Querruder genau das was sie sollen.</p>
10		<p>2-Zeiten-Rolle Ist zu fliegen wie eine normale Rolle, nur dass Ihr im Rücken das Querruder kurz zurücknehmt bis die Rollbewegung aufhört (wie ein stationärer Mini-Rückenflug / bekannt) und dann mit der Rolle ganz normal in selbe Richtung weiter machen bis in Normalfluglage. Dann nach kurzer Pause Abwackeln nicht vergessen!</p>