



AUSSCHREIBUNG

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DES DMFV

Für Semiscale Reisemotorsegler
und eigenstartfähige Segelflugmodelle

Fassung 2023

DMFV-SPORTREFERAT
MOTORSEGLER

Klaus Klement
Schiedenstraße 11
93055 Regensburg
T. +49 (0)172-8526875
k.klement@dmfv.aero
www.motorsegler.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
www.dmfv.aero

Deutscher Modellflieger Verband e.V.

Deutsche Meisterschaft des DMFV für

Semiscale Motorsegler

Reisemotorsegler
und Motorisierte Segelflugzeuge

Das Anmeldeverfahren

Verwenden Sie bitte das offizielle Anmeldeformular und senden Sie es ausgefüllt, an die aufgedruckte Adresse.

Anmeldeformulare können Sie auf <http://www.motorsegler.dmfv.aero> herunterladen oder bei der Geschäftsstelle des Deutschen Modellfliegerverbandes anfordern.

Anmeldeschluss ist eine Woche vor Beginn der Meisterschaft. Vom Sportreferenten erhalten Sie eine Anmeldebestätigung, aus der Sie den zeitlichen Ablauf des Wettbewerbs, eine Wegbeschreibung und weitere allgemeine Informationen entnehmen können.

Hinweis

Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe werden nach den

**Richtlinien für die Durchführung von
Deutschen Meisterschaften und Wettbewerben
des Deutschen Modellflieger Verbandes e.V. (RDM)**

ausgerichtet. Diese „Richtlinien“ geben Auskunft über den Ausrichtungsrahmen, den Wettbewerbsmodus, die erforderlichen Sicherheitsvoraussetzungen und die Gestaltung der Abschluss Feier.

Diese Richtlinien sind für die veranstaltenden Vereine und Clubs bindend.

1. Allgemeine Teilnahmebedingungen

- 1.1 Teilnahmeberechtigt sind alle Modellsportler mit einer ausreichenden Versicherung (z. B. DMFV Versicherung).
- 1.2 Eine Mitgliedschaft im DMFV ist nicht erforderlich.
- 1.3 Der Versicherungsnachweis ist vor Beginn des Wettbewerbs vorzulegen.
- 1.4 Zugelassen sind alle Nachbauten von Reisemotorseglern und Motorisierten Segelflugzeugen (mit „K“-Kennung) die sichtbar einem originalen Flugzeug nachgebaut sind. Die beiden Klassen werden getrennt bewertet, und anschließend über eine 1000er Wertung zusammengeführt.
- 1.5 Segelflugmodelle mit Strahltriebwerken sind nicht erlaubt.
- 1.6 Das Abfluggewicht darf 25 kg nicht überschreiten.
- 1.7 Es wird je Klasse ein Startgeld von 15,-€ erhoben, für beide Klassen sind es 20,-€.
- 1.8 Die Teilnehmerzahl ist auf maximal 30 Teilnehmer begrenzt (beide Klassen).
- 1.9 Teilnehmer dürfen in beiden Klassen teilnehmen.
- 1.10 Jedes Modell darf nur einmal im Wettbewerb eingesetzt werden.
- 1.11 Den Anweisungen des Wettbewerbsleitung und seiner Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen werden mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
- 1.12 Jeder Teilnehmer versichert mit seiner Anmeldung, dass sein Fluggerät in technisch einwandfreiem Zustand ist, er über ausreichende Erfahrung zum Steuern seines Fluggeräts verfügt und er den Inhalt der Ausschreibung anerkennt.
- 1.13 Das Überfliegen des Sicherheitsnetzes und der anderen Sperrzonen ist strikt verboten und führt zum sofortigen Abbruch des Fluges und zur Nullwertung des anstehenden Durchgangs. Im Wiederholungsfall führt dies zur Disqualifikation.
- 1.14 Werden während des Fluges und bis zum Stillstand des Modells Teile verloren, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abzubrechen. Ab dem Verlust eines Teils wird die Wertung beendet.
- 1.15 Bei einer Landung außerhalb des Flugfeldes (Definition durch die Wettbewerbsleitung vor Beginn des Wettbewerbs) wird dieser Durchgang mit Null bewertet.

- 1.16** Teilnehmer, die bei der Siegerehrung nicht anwesend sind, können keine Pokalränge (Plätze 1 bis 3) erreichen. Sollte ein nicht anwesender Teilnehmer einen der ersten 3 Plätze erreicht haben, wird er auf den 4. Platz zurückgesetzt und als Vierter gewertet.
- 1.17** Die Ergebnisse der beiden Klassen (pro Durchgang und je Klasse) werden in ein 1000er Wertung umgerechnet, ab hier gibt es eine gesamte Wertung. Der Teilnehmer mit den meisten Punkte erhält den Titel „Deutscher Meister des DMFV für Motorsegler“. Darüber hinaus wird ihm zum Verbleib die Trophäe des „Deutschen Meisters“ verliehen.
- 1.18** Jegliche Art von Werbung während des Wettbewerbs auf dem Fluggelände durch Banner, Fahnen o.ä. bedarf der Zustimmung des Sportreferenten des DMFV.
- 1.19** Absage der Veranstaltung – Der DMFV behält sich das Recht vor, die Veranstaltung zu verschieben oder abzusagen. Bei Ausfall der Veranstaltung werden die hierfür geleisteten Startgebühren zurückerstattet. Darüber hinaus bestehen keine weitergehenden Erstattungs- oder Ersatzansprüche, insbesondere nicht bzgl. aufgewendeter Reise- und Übernachtungskosten gegenüber dem DMFV und dem Ausrichter der Veranstaltung. Sollten in einer Klasse weniger als 8 Teilnehmer teilnehmen, wird die Klasse nur als Wettbewerb, also nicht als Deutsche Meisterschaft DM gewertet.
- 1.20** Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotliste der Welt Anti Doping Agentur) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten.

2. Baubewertung

Es wird wiederum keine Baubewertung durchgeführt. Bei Vorlage eines Fotos des nachgebauten originalen Flugzeugs erhält der Teilnehmer bei Übereinstimmung einmalig (nur beim 1. Durchgang) „**300 Punkte**“ gutgeschrieben.

Die Markierungen sowie die Lackierung des eingesetzten Modells werden ebenfalls nicht bewertet.

3. Flugaufgabe

Die Flugleistungen der Modelle werden in acht Flugfiguren bewertet.

Zwischenlandungen sind nicht zulässig und beenden den Flugdurchgang. Die für den Flugdurchgang zur Verfügung stehende Zeit (Rahmenzeit) beträgt 15 Minuten, bei Verwendung eines Verbrennungsmotors 17 Minuten.

Nach Ablauf der Rahmenzeit erfolgt keine Wertung.

Alle Flugfiguren müssen ohne Antriebskraft geflogen werden, bei Modellen mit Verbrennungsmotor darf in leicht erhöhtem Leerlauf geflogen werden, jedoch werden je Flugfigur 2 Punkte vom Punkterichterwert abgezogen.

Davon ausgenommen sind: Start, Hochgezogene Fahrtkurve, Landeanflug und Landung.

Der Zeitflug muss bei allen Modellen mit abgestelltem Motor, bei Klapptriebwerks-seglern mit eingefahrenem Triebwerk geflogen werden. Bei nicht einhalten dieser Regel wird der Zeitflug mit Null bewertet.

Landeanflug und Landung können mit oder ohne Antrieb geflogen werden.

Der Motor darf während des Wertungsfluges zum Höhe gewinnen beliebig oft eingeschaltet oder gestartet werden.

Die Flughöhe muss vom Teilnehmer so gewählt werden, dass die einzelnen Flugfiguren von den Punktrichtern ordnungsgemäß erkannt und beurteilt werden können. Außerdem geht die Wahl der Flughöhe in die Wertung „Gesamteindruck“ ein.

Ein Flug ist gültig, sobald das Modell nach dem Start abgehoben hat.

Vor dem Abheben kann der Start beliebig oft wiederholt werden.

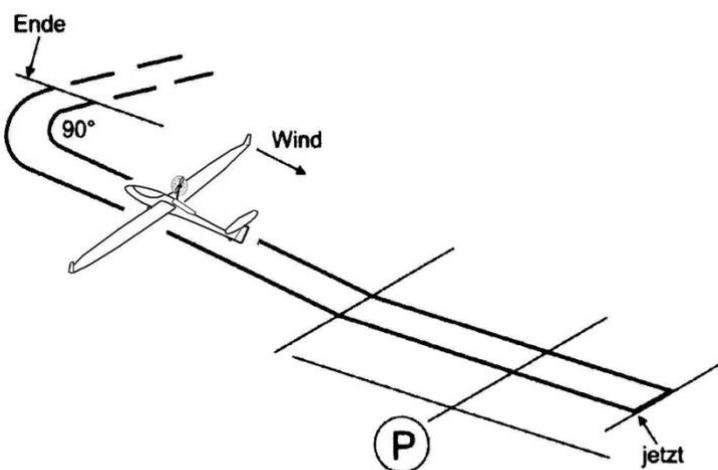
Auch bei „**technischem Defekt**“ kann der Durchgang nur vor dem Abheben des Modells abgebrochen werden.

Nach Anmelden eines „**technischen Defekts**“ müssen dem Teilnehmer min. 15 Minuten Zeit zum Beheben seines Defekts vor dem Nachstart gewährt werden. Der Teilnehmer wird dann ans Ende des Durchgangs gesetzt.

4. Flugfiguren

4.1 Start

Das an der Startposition stehende Modell darf von einem Helfer gehalten werden. Der Start soll gegen den Wind, geradlinig, weich und mit einer realistischen Geschwindigkeit durchgeführt werden. Das Modell soll in einem dem Vorbild entsprechenden Winkel und Geschwindigkeit an Höhe gewinnen. Der Start ist beendet, nachdem das Modell um 90° zum Querabflug gedreht hat.

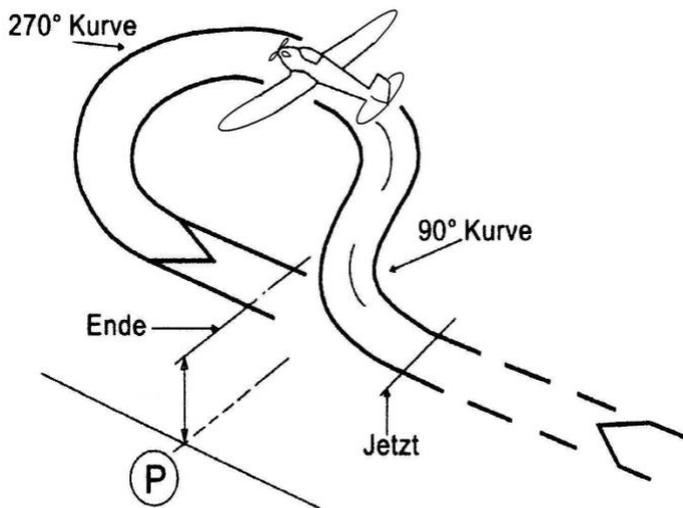


Fehler:

- Modell schlingert beim Anrollen
- Anrollen zu kurz
- Unrealistische Geschwindigkeit / zu schnelles Beschleunigen
- kein sanftes Abheben
- zu niedrige Höhe beim Einfahren des Fahrwerks
- Fahrwerk nicht eingefahren
- Steigwinkel falsch (zu steil oder zu flach)
- Modell lässt Tragflügel zu stark hängen
- Steigflug bildet nicht eine Linie mit der Richtung des Anrollens
- unrealistisches wegdrehen in den Querabflug
- Querabflug nicht 90° aus der Startrichtung

4.2 Verfahrenskurve

Aus dem Geradeausflug macht das Modell vor den Punktrichtern eine 90° Kurve (von den Zuschauern weg), an die sich ein 270° Kreis in die andere Richtung anschließt. Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.



Fehler:

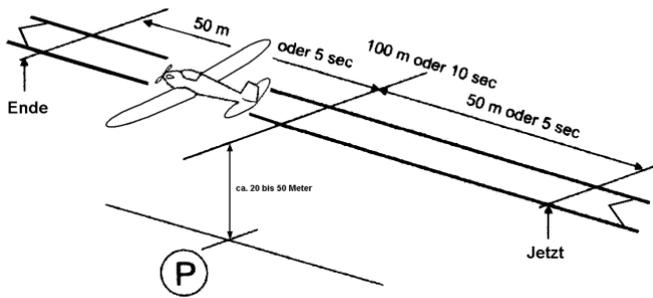
- Querabflug nicht vor den Punktrichtern
- Einflug in den Kreis nicht im rechten Winkel zur Anflugrichtung
- Kreis missglückt
- An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

4.3 Langsamer Vorbeiflug

Das Modell absolviert einen geraden Vorbeiflug ohne Wackler mit möglichst geringer Geschwindigkeit in 20 bis 50 Meter Höhe vor den Punktrichtern.

Die Länge muss 100 m oder min. 10 sec. betragen.

Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.



Fehler:

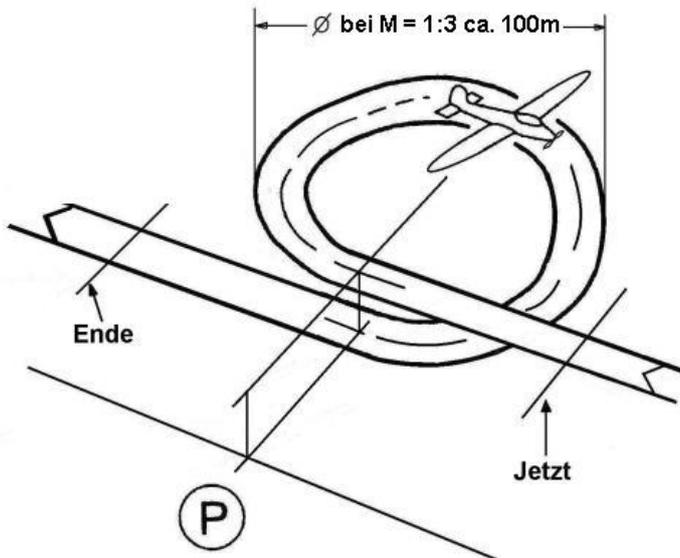
- Flug nicht geradlinig
- Modell fliegt instabil
- Geschwindigkeit zu hoch
- Dauer des Manövers nicht ausreichend
- Nicht mittig vor den Punktrichtern
- Kurs nicht eingehalten
- nach Ende des Manövers wird kein Gas gegeben
- An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- vorgegebene Höhe nicht eingehalten

4.4 Horizontaler Vollkreis

Aus dem Geradeausflug dreht das Modell auf Höhe der Punktrichter einen 360° Vollkreis. Durchmesser bei $M = 1:3$ ca. 100 m, bei größeren Modellen mehr, bei kleinen Modellen weniger.

Die Drehrichtung ist weg von den Punktrichtern.

Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.



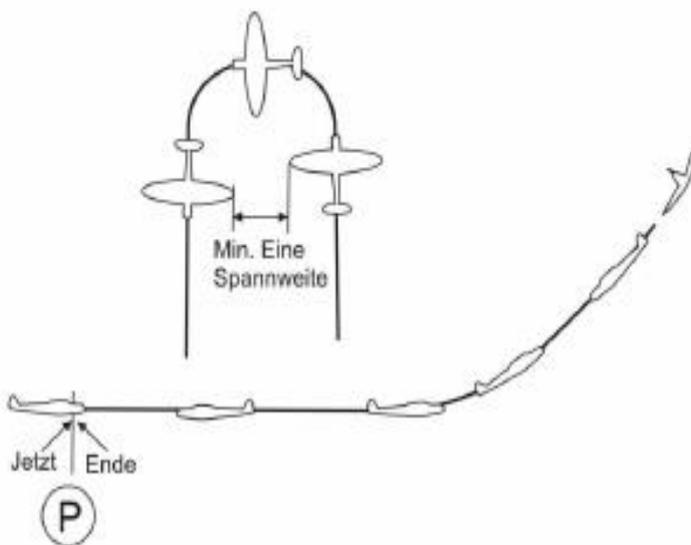
Fehler:

- Einflug in den Kreis nicht vor den Punktrichtern
- Kreis missglückt (kein Kreis)
- An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

4.5 Hochgezogene Fahrtkurve

Das Modell fliegt im Geradeausflug mit gleichbleibender Höhe oder angedrückt zum Fahrt aufnehmen parallel zu der Punktrichterlinie an und zieht nach dem Passieren der Punktrichter weich zu einer hochgezogene Fahrtkurve.

Das Modell fliegt eine 180° Kurve weg von den Punktrichtern. Am höchsten Punkt soll die Schräglage 45° betragen. Das Modell geht dann mit dem gleichen Winkel wie beim Steigflug nach unten und beendet die Figur in der gleichen Flughöhe wie beim Anflug. Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.

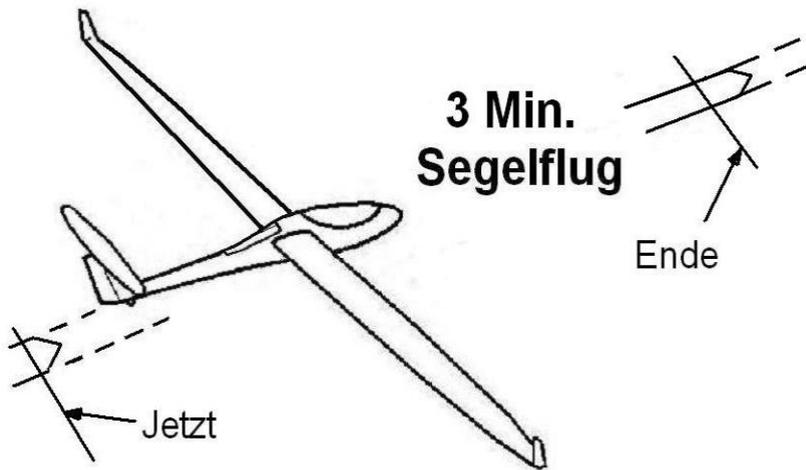


Fehler:

- Anfang und Ende nicht wie vorgegeben
- Steigflug nicht im richtigen Winkel zu steil, zu flach.
- Steig- und Sinkwinkel während dem Manöver nicht gleichmäßig
- Modell fliegt die Kurve nicht gleichmäßig
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht dem Vorbild entsprechend
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- Zu weit entfernt, zu nah, zu hoch, zu niedrig

4.6 Segelflug

Im Segelflug muss das Modell mit abgestelltem Motor (auch mit eingefahrenem Klapptriebwerk) volle 3 Minuten segeln. Die Zeit wird vom Kommando „Jetzt“ bis zum Kommando „Ende“ gemessen. Die Ausgangshöhe muss vom Piloten selbst gewählt werden. Für jede vollkommen geflogene Minute gibt es 40 Punkte. Während des Segelflugs darf der Motor nicht benutzt werden.



Fehler:

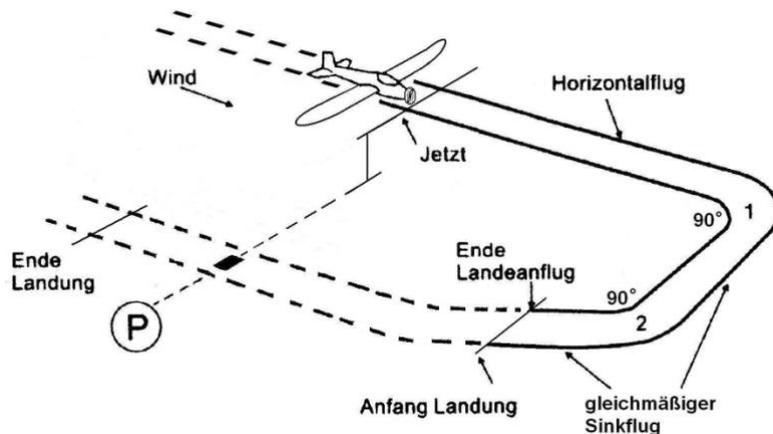
- Flug außerhalb des vorgegebenen Flugraumes
- Flug zu hoch begonnen (Gesamteindruck)
- Zeit nicht geflogen

Mit Null wird bewertet:

- Motor nicht abgestellt
- Klapptriebwerk nicht eingefahren
- Jetzt und oder Ende nicht deutlich angesagt
- weniger als eine Minute geflogen
- Motor benutzt

4.7 Landeanflug

Der Landeanflug beginnt mit Rückenwind im Horizontalflug, parallel zur Punktrichterlinie, auf Höhe der Punktrichter. Nach einer 90° Kurve beginnt im Queranflug der gleichmäßige Sinkflug, mit einer weiteren 90° Kurve und weiterem gleichmäßigem Sinken parallel zur Punktrichterlinie endet der Landeanflug. Das Kommando „Ende Landeanflug“ entfällt.

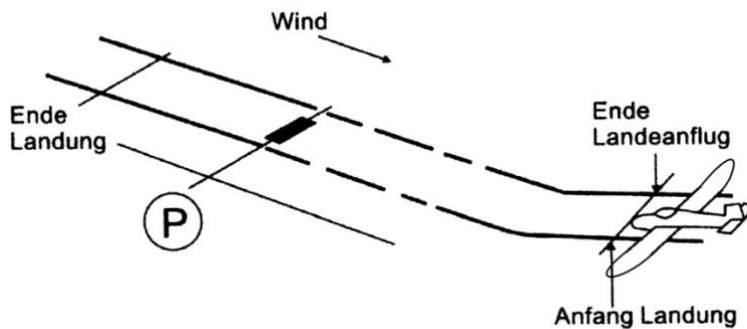


Fehler:

- Kurven keine 90°
- kein Queranflug oder zu kurz
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs nicht weich und gleichmäßig
- kein gleichmäßiges Sinken
- Modell sinkt nicht kontinuierlich
- zu starkes Sinken

4.8 Landung

Das Modell soll weich abgefangen und gemäß seinem großen Vorbild ohne zu Springen im Punktrichterbereich (ca. 10 m vor bis ca. 5 m nach den Punktrichtern) aufsetzen. Nach dem Ausrollen endet die Landung mit dem Stillstand des Modells in Flugrichtung. Die Landung kann mit oder ohne Antrieb erfolgen. Das Kommando „Landung Jetzt“ entfällt. Das Kommando „Ende“ muss jedoch angesagt werden.



Fehler:

- Zu hohe Geschwindigkeit
- Anflug nicht parallel zu den Punktrichtern
- Modell wird nicht abgefangen
- Modell setzt nicht vor den Punktrichtern auf
- Modell kommt nicht im Ausrollbereich zum Stillstand

Mit Null wird bewertet:

- eine Drehung über 90°
- das Modell verlässt das Landefeld vor dem Stillstand
- das Modell landet nicht auf dem Landefeld
- ein Überschlag des Modells
- eine Berührung des Modells durch den Piloten oder seinen Helfer vor dem Kommando „Ende“.

5. Flugbewertung

5.1 Flugprogramm

Die acht **Flugfiguren** (Start, Verfahrenskurve, Langsamer Vorbeiflug, Horizontaler Vollkreis, Hochgezogene Fahrtkurve, Segelflug, Landeanflug und Landung) müssen von allen Piloten geflogen werden.

5.2 Koeffizient

Mit dem Koeffizienten wird der Schwierigkeitsgrad einer Flugfigur berücksichtigt.

5.3 Schallpegel

Die Lautstärke der Modelle im Wettbewerb wird subjektiv von den Punktrichtern während eines jeden Durchgangs bewertet, wobei jeder Punktrichter Punkte von 0 – 10 (mehr Schall = weniger Punkte) vergibt. (Koeffizient = 4)

5.4 Raumeinhaltung

Die Raumeinhaltung wird nach Platzierung (Kunstflugkasten) und der zügigen Aneinanderreihung der Figuren bewertet. (Koeffizient = 4)

5.5 Gesamteindruck

Unter Punkt „Gesamteindruck“ fallen die gewählten Flughöhen, die geschickte Benutzung des Antriebs, die harmonische Darbietung des Modells im Flug und der gesamte Eindruck der Vorführung. Negativ werden bewertet unnötige Hin- und Herflüge, Flug mit nicht eingefahrenem Fahr- oder Triebwerk. (Koeffizient = 6)

5.6 Flugsicherheit

Die Flugsicherheit ist oberstes Gebot. Durch verschiedene Maßnahmen (Sicherheitsnetz, Ruderfunktionskontrolle vor dem Start, usw.) wird die passive Sicherheit gewährleistet. Der Pilot bestätigt durch seine Unterschrift bei der Anmeldung, dass er sein Modell eingeflogen hat, 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. Den Anweisungen des Flugleiters und Wettbewerbsleiters ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Teilnehmer, die bewusst gegen die Sicherheitsbestimmungen verstoßen, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotliste der Welt Anti-Doping Agentur WADA in der jeweils gültigen Fassung) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation.

6. Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse

6.1 Flugdurchgänge

Grundsätzlich ist geplant, drei Durchgänge zu fliegen, wovon der Schlechteste gestrichen wird.

Um den Wettbewerb als Deutsche Meisterschaft werten zu können, muss mindestens ein kompletter Flugdurchgang geflogen werden.

Um an der Wertung zur Deutschen Meisterschaft als Teilnehmer teilzunehmen, muss mindestens ein Flugdurchgang begonnen werden, das heißt, sobald das Modell abgehoben hat, wird der Flug gewertet.

6.2 Baubewertung

Die Gesamtpunktzahl der Baubewertung ergibt sich aus den Punkten der Sichtung der vorgelegten Fotos.

6.3 Flugbewertung

Die Gesamtpunktzahl der Flugbewertung wird von einem festen Punktwerter-Team (drei Punktwerter) durch Punktevergabe im Bewertungsbogen festgehalten. Die Benotung der einzelnen Flugfiguren erfolgt in 0,5 Punkteschritten von 0 bis 10. Das Rechenzentrum multipliziert diese Benotung mit dem jeweiligen Koeffizienten. Über eine Durchschnittsrechnung aus den Wertungen der drei Punktwerter wird die endgültige Punktezahl des Durchgangs ermittelt.

6.4 Gesamtwertung

Die erreichte Punktezahl eines jeden Durchgangs wird getrennt je Klasse in eine 1000er Wertung umgerechnet und bewertet. Das ergibt je Klasse max. 2000 Punkte. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten ist der Gewinner und wird

„Deutscher Meister für Motorsegler“.

Alle weiteren Platzierungen werden entsprechend der erreichten Punkte vergeben. Bei Punktgleichheit um den Deutschen Meister sowie auf den Pokalrängen entscheidet die bessere Landewertung und bei weiterer Punktgleichheit wird noch die bessere Startwertung herangezogen. Die erreichten Punkte bleiben bestehen.

7. Schiedsgericht, Proteste und Rechtswegausschluss

Gegen Entscheidungen der Sporthelfer (Punktrichter oder Zeitnehmer) ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen. Wenn ein Teilnehmer der Meinung ist, dass in irgendeinem Punkt von irgendeinem Teilnehmer gegen die Regeln dieses Wettbewerbs verstoßen wurde, hat er das Recht, einen Protest einzulegen. Proteste können nur von Wettbewerbsteilnehmern selbst eingelegt werden. Proteste müssen schriftlich beim Wettbewerbsleiter eingereicht werden. Die Protestgebühr beträgt 20,- Euro. Bei einer positiven Entscheidung durch das Schiedsgericht wird die Protestgebühr zurückgezahlt. Proteste sind nur bis 30 Minuten nach dem letzten Wertungsflug möglich.

Das Schiedsgericht setzt sich aus dem Wettbewerbsleiter, dem DMFV-Sportreferenten und einem gewählten Vertreter aus den Kreisen der Teilnehmer zusammen. Die Entscheidungen dieses Gremiums sind als „Tatsachenentscheidungen“ abschließend, endgültig und nicht anfechtbar. Gegen Entscheidungen des Schiedsgerichts ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen.

8. Änderungen

Die Vorgaben in dieser Ausschreibung können vom zuständigen Referenten den örtlichen Gegebenheiten und Wetterverhältnissen angepasst werden.

9. Preise

- 9.1 Der Teilnehmer mit den meisten Punkten erhält für ein Jahr den Titel **„Deutscher Meister der Klasse Motorsegler“**.
- 9.2 Die drei Erstplatzierten erhalten je einen Pokal.
- 9.3 Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.
- 9.4 DMFV-Leistungspunkte werden an 10 Personen nach den erreichten Punkten eines jeden Teilnehmers vergeben, unabhängig der Klasse, in der er gestartet ist.

10. Bewertungsbogen

Flugaufgabe	Note 0-10	Koeffizient	Punkte
01. Start		10	
02. Verfahrenskurve		10	
03. Langsamer Vorbeiflug		10	
04. Horizontaler Vollkreis		12	
05. Hochgezogene Fahrtkurve		12	
06. drei Minuten Segelflug		12	
07. Landeanflug		8	
08. Landung		10	
09. Schallpegel		4	
10. Raumeinhaltung		4	
11. Gesamteindruck		6	