



# AUSSCHREIBUNG

## DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DES DMFV

### Semiscale Reisemotorsegler

Fassung 2026, V1.0

Änderungen gegenüber 2024 sind am Ende der Ausschreibung zusammengefasst

<p>DMFV-SPORTREFERAT MOTORSEGLER</p> <p>Klaus Klement Schiedenstraße 11 93055 Regensburg +49 (0)172-8526875 <a href="mailto:k.klement@dmfv.aero">k.klement@dmfv.aero</a> <a href="http://www.motorsegler.dmfv.aero">www.motorsegler.dmfv.aero</a></p>	<p>DEUTSCHER MODELLFLIEGER VERBAND E.V. Rochusstraße 104 – 106 53123 Bonn</p> <p>T. +49 (0) 228 97 85 00 F. +49 (0) 228 97 85 085</p> <p><a href="mailto:info@dmfv.aero">info@dmfv.aero</a> <a href="http://www.dmfv.aero">www.dmfv.aero</a></p>
---	--

# Deutscher Modellflieger Verband e.V.

## Deutsche Meisterschaft des DMFV für

# Motorsegler

### Einleitung:

Diese Klasse bietet die Chance für einen einfachen Einstieg in das Wettbewerbsgeschehen. Zugelassen sind die klassischen Reisemotorsegler (Definition: siehe Anlage 1). Die Flugaufgaben sind bewusst sehr einfach gehalten.

## Das Anmeldeverfahren

Verwende bitte ausschließlich das offizielle Anmeldeformular.

Das Anmeldeformular ist erhältlich beim Sportreferenten Motorsegler bzw. steht zum Download auf der nachfolgend genannten Seite bereit.

Das Anmeldeformular, diese Ausschreibung und weitere Hinweise (z.B. Anmeldeschluss, Ausschreibung) werden auf der Homepage des DMFV unter [www.dmfv.aero/sport/sportklassen/motorsegler/](http://www.dmfv.aero/sport/sportklassen/motorsegler/) bekanntgegeben.

Vom Sportreferenten erhält der Teilnehmer nach Eingang der Anmeldung auf elektronischem Wege eine Bestätigung. Auch das Startgeld muss umgehend überwiesen werden, ansonsten ist die Anmeldung unwirksam.

## Hinweis

Deutsche Meisterschaften und Wettbewerbe werden ausgerichtet nach den

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

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

Diese Richtlinien sind für die veranstaltenden Vereine und Clubs bindend.

## 1. Allgemeine Teilnahmebedingungen

### Wichtig:

### Versicherung – Kenntnisnachweis – e-ID – Lärmpass!!!

1. Teilnahmeberechtigt sind alle Modellsportler mit einer ausreichenden **Versicherung** (z. B. DMFV-Versicherung) und die Inhaber eines **Kenntnisnachweises** sind.
2. Eine Mitgliedschaft im DMFV ist nicht erforderlich.
3. Der Versicherungsnachweis ist vor Beginn des Wettbewerbs vorzulegen.
4. Zugelassen sind alle Nachbauten von Reisemotorseglern (mit „K“-Kennung oder entsprechender ausländischer Kennung, z. B. OE oder HB), die sichtbar einem originalen Motorsegler nachgebaut sind und die der Definition in Anlage 1) entsprechen. Die dort genannten Flugzeugtypen sind exemplarisch, weitere Flugzeugtypen sind nur nach Genehmigung des Sportreferenten zulässig.  
Das Modell ist regelkonform mit einer **e-ID** zu kennzeichnen.  
Bei Modellen mit Verbrennungsantrieb ist ein **Lärmpass** vorzulegen.  
Kreiselsysteme, GPS und Vario sind zugelassen.  
Impeller- oder Turbinenantrieb sind nicht zugelassen.  
Die Größe oder Beschaffenheit (Bauart) eines Modells spielt keine Rolle. Bei Fertigmodellen, welche vom Hersteller einem Original nachempfunden wurden, ist die Bezeichnung des entsprechenden Originals sowie nach Möglichkeit eine K-Kennung anzubringen bzw. eine entsprechende ausländische Kennung.
5. Das Abfluggewicht darf 25 kg nicht überschreiten.
6. Es wird ein Startgeld von 25,00 € erhoben, bei Jugendlichen (analog DMFV-Jugendstatus) von 15,00 EUR. Erst mit Eingang des Startgelds beim Sportreferenten gilt die Anmeldung als erfolgt. Eine Rückerstattung des Startgelds erfolgt nur bei einer Absage der Veranstaltung durch den DMFV.
7. Die Teilnehmerzahl ist auf 20 Teilnehmer begrenzt.
8. Ein Modell darf von zwei Piloten im Wettbewerb eingesetzt werden. Auch im Falle eines technischen Defekts darf der Pilot das Modell eines anderen Piloten einsetzen, jedoch dürfen nicht mehr als zwei Piloten ein und dasselbe Modell einsetzen. Der Pilot darf im Falle eines technischen Defekts auch auf ein anderes, eigenes Modell ausweichen, welches den Bestimmungen der Ziffern 4. und 5. entspricht.
9. Den Anweisungen des Wettbewerbsleiters und seiner Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen werden mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
10. Jeder Pilot versichert mit seiner Anmeldung, dass sein Modell in technisch einwandfreiem Zustand ist und er über ausreichende Erfahrung zum Steuern des Modells verfügt.
11. 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.
12. Werden während des Fluges und bis zum Stillstand des Modells Teile verloren, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abubrechen. Ab dem Verlust eines Teils wird die Wertung beendet.
13. Bei einer Landung außerhalb des Flugfeldes (wenn nicht anders definiert der Bereich der Start- und Landebahn oder Definition durch die Wettbewerbsleitung vor Beginn des Wettbewerbs) wird dieser Durchgang mit Null bewertet.

14. 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.
15. Der Teilnehmer mit den meisten Punkten erhält den Titel „Deutscher Meister des DMFV für Motorsegler“. Darüber hinaus wird ihm zum Verbleib die Trophäe des „Deutschen Meisters“ verliehen.  
Sollten bei dem Wettbewerb weniger als 10 Piloten starten, erfolgt keine Wertung als Deutsche Meisterschaft. Der Wettbewerb zählt dann als Motorseglerwettbewerb und es werden in diesem Falle keine Leistungspunkte nach der DMFV-Ehrenordnung vergeben und auch kein Titel „Deutscher Meister“ verliehen.
16. Jegliche Art von Werbung während des Wettbewerbs auf dem Fluggelände durch Banner, Fahnen o.ä. bedarf der Zustimmung des Sportreferenten des DMFV.
17. 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.
18. Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotliste der Welt-Anti-Doping-Agentur - WADA) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten.
19. Mit seiner Anmeldung erkennt der Teilnehmer die Regelungen aus dieser Ausschreibung uneingeschränkt an.
20. Jeder Teilnehmer darf einen Helfer einsetzen, der ihm die Flugfiguren ansagt und die jeweiligen Figuren auch den Punktrichtern ansagen kann. Näheres beschließen die Punktrichter vor Beginn des Wettbewerbs. Weitere Ansagen des Helfers an den Piloten bezüglich des Fliegens selbst (z.B. zur Raumeinteilung, Geschwindigkeit oder sonstige Hilfestellungen) werden u. U. von den Punktrichtern bei „Gesamteindruck“ (Nr. 11 des Bewertungsbogens) berücksichtigt und wirken sich u. U. punktmindernd aus.
21. Die Reihenfolge der Startnummern richtet sich nach dem chronologischen Eingang der Anmeldungen.

## **2. Baubewertung**

Es wird keine Baubewertung durchgeführt. Bei Vorlage eines Fotos des nachgebauten/eingesetzten Modells vom originalen Flugzeug, welches den Punktrichtern vor dem 1. Durchgang vorzulegen ist, erhält der Teilnehmer bei Übereinstimmung einmalig (also nur beim 1. Durchgang) „**300 Punkte**“ gutgeschrieben.

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

### 3. Flugaufgabe

Die Flugleistungen werden in acht Flugfiguren bewertet, welche in der vorgegebenen Reihenfolge zu fliegen sind. 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 weitere Wertung. Punkte, die bis zum Ende der Rahmenzeit vergeben wurden, bleiben jedoch bestehen.

Die jeweilige Flugaufgabe/Flugfigur ist laut (für die Punktrichter hörbar) anzusagen, sie ist zudem laut mit der Ansage „Jetzt“ und „Ende“ anzusagen, wie es in den Bildern der Flugaufgaben beispielhaft eingezeichnet ist.

Alle Flugfiguren dürfen wahlweise mit oder ohne Motorkraft geflogen werden. Ausgenommen hiervon ist die Figur 4.6 (Segelflug).

Bei Modellen mit Verbrennungsmotor darf die Figur 4.6 (Segelflug) allerdings mit leicht erhöhtem Leerlauf geflogen werden, jedoch werden dann 2 Punkte vom Koeffizienten abgezogen (dann 38 anstatt 40). Der Pilot hat dann die Punktrichter in geeigneter Weise zu informieren, wenn er den Verbrennungsmotor während des Segelflugs laufen lässt.

Landeanflug und Landung können mit oder ohne Antrieb geflogen werden.

Im Übrigen darf der Motor während des Wertungsfluges zum Höhe gewinnen beliebig oft eingeschaltet bzw. 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.

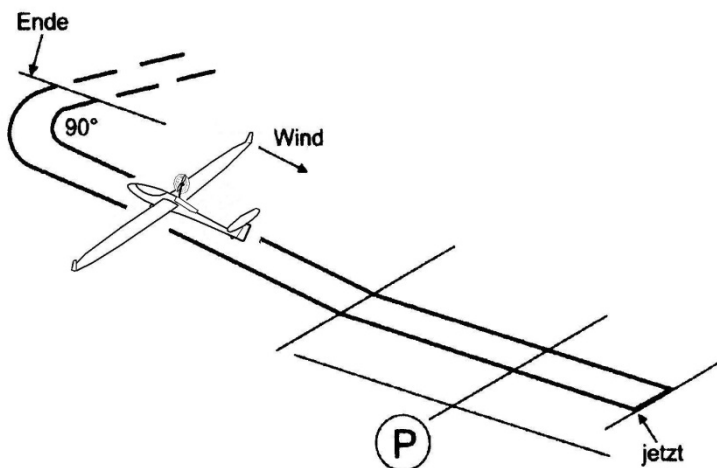
Auch bei „**technischem Defekt**“ kann der Durchgang nur vor dem Abheben des Modells abgebrochen werden.

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.

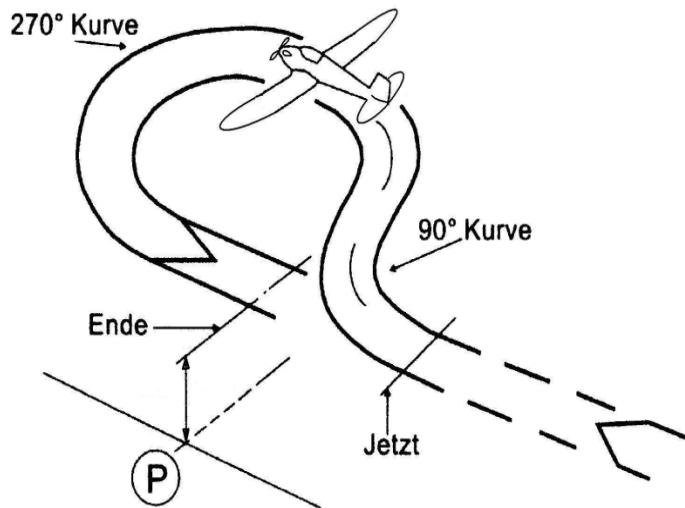


#### **Fehler:**

- 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.



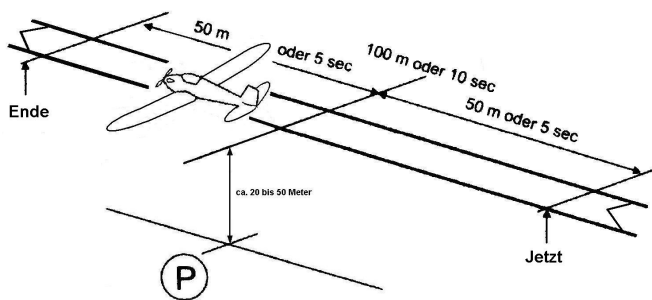
### **Fehler:**

- 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:

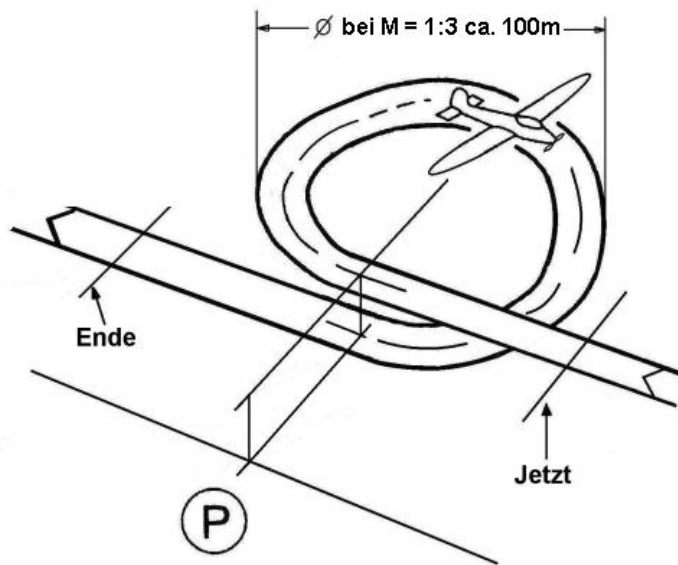
- Flug nicht geradlinig
- Modell fliegt instabil
- Geschwindigkeit zu hoch
- Dauer des Manövers nicht ausreichend
- Nicht mittig vor den Punktrichtern
- Kurs nicht eingehalten
- nach Ende des Manövers wird kein Gas gegeben
- An- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- vorgegebene Höhe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



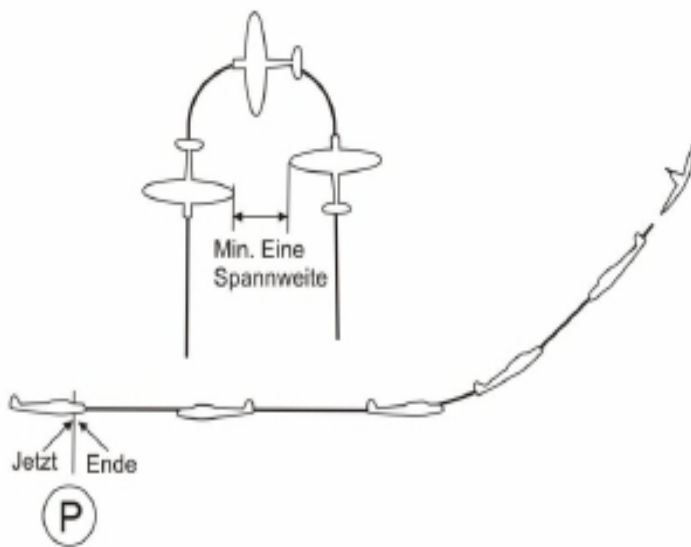
#### Fehler:

- 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.



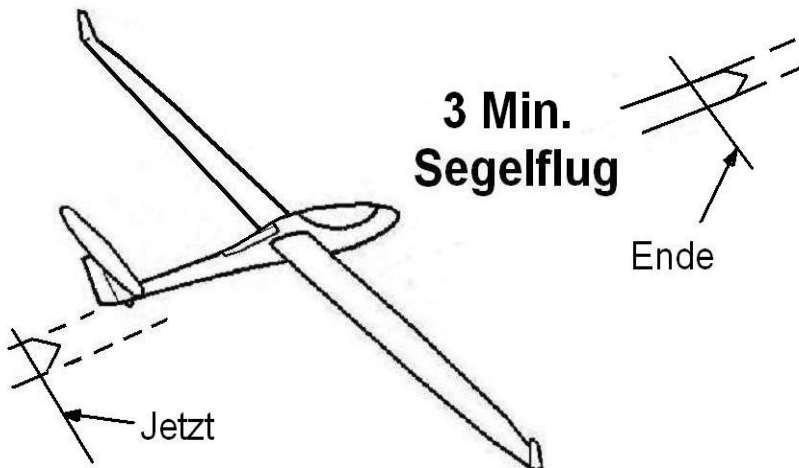
### Fehler:

- 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.

Bei Modellen mit Verbrennungsmotor darf die Figur mit leicht erhöhtem Leerlauf geflogen werden, jedoch werden dann 2 Punkte vom Punkterichterwert abgezogen. Der Pilot hat dann die Punktrichter in geeigneter Weise zu informieren, wenn er den Verbrennungsmotor während des Segelflugs laufen lässt.



### **Fehler:**

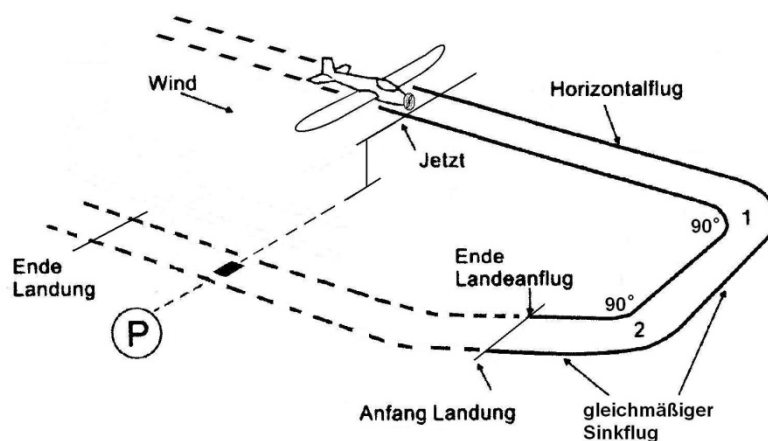
- Flug außerhalb des vorgegebenen Flugraumes
- Flug zu hoch begonnen (Gesamteindruck)
- Zeit nicht geflogen

### **Mit Null wird bewertet:**

- Motor nicht abgestellt (Ausnahme unter 3.)
- Klapptriebwerk nicht eingefahren
- „Jetzt“ u./o. „Ende“ nicht deutlich angesagt
- weniger als eine Minute geflogen
- Motor benutzt (Ausnahme unter 3.)

## 4.7 Landeanflug

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



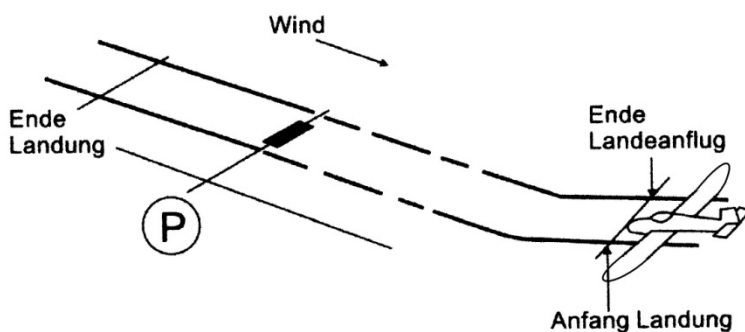
### Fehler:

- Kurven keine  $90^\circ$
- 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 bzw. muss nicht angesagt werden.

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**

### **Flugprogramm**

Die acht **Flugfiguren** (Start, Verfahrenskurve, Langsamer Vorbeiflug, Horizontaler Vollkreis, Hochgezogene Fahrkurve, Segelflug, Landeanflug und Landung) müssen geflogen werden, dabei ist auch die Reihenfolge dieser Flugfiguren einzuhalten. Bei Fehlen einer Flugfigur wird diese mit „Null“ Punkten gewertet.

### **Koeffizient**

Mit dem Koeffizienten wird der Schwierigkeitsgrad einer Flugfigur berücksichtigt.

### **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)

### **Raumeinhaltung**

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

### **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. (Koeffizient = 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.

## **6. Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse**

### **Flugdurchgänge**

Grundsätzlich ist geplant, drei Durchgänge zu fliegen, wovon der Schlechteste gestrichen wird. Der Teilnehmer kann stattdessen auch auf einen dritten Durchgang verzichten. Dies ist der Wettbewerbsleitung mitzuteilen, bevor der dritte Durchgang beginnt. Die Anzahl der Durchgänge wird im Übrigen von der Wettbewerbsleitung auch unter Berücksichtigung der Wetterlage festgelegt.

Um den Wettbewerb als Deutsche Meisterschaft werten zu können (mit dann mindestens 10 Teilnehmern), muss mindestens ein kompletter Flugdurchgang geflogen werden.

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

### **Baubewertung**

(entfällt)

### **Flugbewertung**

Die Gesamtpunktzahl der Flugbewertung wird von einem festen Punktwerterteam (i. d. R. drei Punktwerterteam) durch Punktevergabe im Bewertungsbogen festgehalten. Die Benotung der einzelnen Flugfiguren erfolgt in 0,5 Punkteschritten von 0 bis 10. Die Wertungssoftware multipliziert diese Benotung mit dem jeweiligen Koeffizienten. Über eine Durchschnittsrechnung aus den Wertungen der drei Punktwerterteam wird die endgültige Punktzahl des Durchgangs ermittelt.

### **Gesamtwertung**

Der Teilnehmer mit den meisten Punkten ist der Gewinner (1. Sieger) und trägt (bei mindestens 10 Teilnehmern) den Titel

**„Deutscher Meister für Motorsegler“.**

Alle weiteren Platzierungen werden entsprechend der erreichten Punkte vergeben.

Bei Punktgleichheit um den Gewinner sowie auf den weiteren Rängen entscheidet jeweils die bessere Landewertung, bei weiterer Punktgleichheit wird noch

die bessere Startwertung herangezogen. Besteht dann immer noch Punktgleichheit, werden im Weiteren die Punkte für den Landeanflug herangezogen. Besteht auch dann noch Punktgleichheit, wird in geeigneter Weise zwischen den beiden Teilnehmern ausgelost. Die erreichten Punkte bleiben bestehen.

Jeder Teilnehmer erhält auf Wunsch seine Wertungsbögen zur Einsicht. Die Teilnehmer können untereinander ihre Wertungsergebnisse austauschen.

## **7. Schiedsgericht, Proteste und Rechtswegausschluss**

Gegen Entscheidungen der Punktrichter 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 20,00 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 Wettbewerbsleiter und vom Sportreferenten den örtlichen Gegebenheiten und Wetterverhältnissen angepasst werden.

## 9. Preise

Der Teilnehmer mit den meisten Punkten erhält bei mindestens 10 Teilnehmern für ein Jahr den Titel „Deutscher Meister für Motorsegler“. Bei weniger als 10 Teilnehmern ist der Gewinner der 1. Sieger des Wettbewerbs.

Die Platzierungen 1 bis 3 erhalten je einen Pokal.

Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

DMFV-Leistungspunkte werden ab 10 Teilnehmern (wenn also der Wettbewerb als DM gewertet wird) an 10 Personen nach den erreichten Punkten eines jeden Teilnehmers vergeben.

## 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	Noten 1 – 2 – 3	40 (38)	
07. Landeanflug		8	
08. Landung		10	
09. Schallpegel		4	
10. Raumeinhaltung		4	
11. Gesamteindruck		6	

## Anlage 1)

*„Reisemotorsegler“ (Touring Motor Glider, TMG) bezeichnet eine bestimmte Klasse von Motorseglern mit einem fest montierten, nicht einziehbaren Triebwerk und einem nicht versenkbaren Propeller. Ein TMG muss gemäß dem Flughandbuch aus eigener Kraft starten und steigen können.*

*Touring Motor Glider sind mit einem fest eingebauten Motor in der Nase und einem Propeller mit Vollverkleidung ausgestattet. [...] Für das ungeübte Auge ähneln Touring Motor Glider einem Flugzeug. Sie haben zwar einige grundlegende Eigenschaften eines Flugzeugs, sind aber nicht als Flugzeug zugelassen. Bei anderen Arten von selbststartenden Segelflugzeugen befinden sich Motor und Propeller hinter dem Cockpit.*

Diese Begriffserklärungen klären somit einen wichtigen Unterschied, welcher TMGs von selbststartenden Hochleistungssegelflugzeugen unterscheidet: Den fest montierten und nicht einziehbaren Antrieb.

Ein TMG muss zudem aus eigener Kraft starten und steigen können.

Zur DM zugelassene Flugmodelle, die einem Reisemotorsegler entsprechen:

Reisemotorsegler:

- Scheibe (SF 24, SF 25, SF 28, SFS 31, SF 33, SF 36)
- Grob G 109
- Fournier (RF 3, RF 4, RF 5)
- Ogar SDZ-45
- Fauvel AV
- Windex 1200 C
- Chemnitz C 10
- Raab Motorkrähe
- Diamond HK 36 (Dimona)
- Schleicher K11, ASK 14, ASK 16
- Vivat L-13
- BAK-1
- Stemme S-10

weitere Modelltypen nach Rücksprache

## Änderungen gegenüber der Ausschreibung2024:

- Startgeld 25,00 bzw. 15,00 EUR
- Teilnehmerzahl max. 20
- Kreisel, Vario und GPS zulässig
- Reihenfolge der Startnummern nach Eingang der Anmeldungen
- Reihenfolge der Figuren ist einzuhalten
- Bewertungsbögen müssen vom Teilnehmer nicht mehr unterschrieben werden
- Bewertungsbögen werden jedem Teilnehmer zur Verfügung gestellt
- redaktionelle Änderungen und weitere, kleinere klarstellende Formulierungen