DMFV
FLIEGEN AUS LEIDENSCHAFT
SPORT

AUSSCHREIBUNG

DEUTSCHE MEISTERSCHAFT DES DMFV

Semiscale Motorsegler

für Reisemotorsegler

und eigenstartfähigen Segelflugmodellen

Fassung 1 / 2017

FASSUNG
2017

DMFV-SPORTREFERAT
MOTORSEGLER
Walter Peter
Schwalbenweg 3
74399 Walheim
T. +49 (0) 160-1234540
w.peter@dmfv.aero
www.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. Von dem ausrichtenden Verein erhalten Sie eine Anmeldebestätigung, aus der Sie den zeitlichen Ablauf des Wettbewerbs, eine Wegbeschreibung und weitere allgemeine Informationen entnehmen können.

Hinweis

Deutsche Meisterschaften werden nach den

**Richtlinien für die Durchführung von
Deutschen Meisterschaften
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 (also nicht nur Mitglieder des DMFV) 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 die sichtbar einem originalen Flugzeug nachgebaut sind.
Segelflugmodelle mit Strahlturbinen sind nicht erlaubt.
Elektroantriebe (auch elektrische Turbinen) jeglicher Art sind erlaubt.

1.5 Es wird ein Startgeld von 15,- Euro erhoben.

1.6 Das Abfluggewicht darf 50 kg nicht überschreiten.

1.7 Es sind nur die von der Bundesnetzagentur genehmigten Frequenzen zugelassen.

1.8 Die Gesamtteilnehmerzahl ist auf maximal 20 Teilnehmer begrenzt.

1.9 Jeder Teilnehmer darf nur ein Model zum Einsatz bringen.

1.10 Jedes Modell darf nur einmal im Wettbewerb eingestzt werden.

1.11 Teams werden nicht zugelassen

1.12 Den Anweisungen des Wettbewerbsleitung und seiner Beauftragten ist uneingeschränkt Folge zu leisten. Zuwiderhandlungen werden mit sofortiger Disqualifikation geahndet.

1.13 Jeder Teilnehmer versichert mit seiner Anmeldung, dass sein Fluggerät in technisch einwandfreiem Zustand ist, er über ausreichende Erfahrung zum Steuern seines Fluggeräts verfügt und erkennt den Inhalt der Ausschreibung an.

1.14 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.

1.15 Werden während des Fluges und bis zum Stillstand des Modells Teile verloren, so ist der Flug aus Sicherheitsgründen abzubrechen.
Ab dem wird die Wertung beendet.

1.16 Bei einer Landung außerhalb des Flugfeldes (Definition durch die Wettbewerbsleitung vor Beginn des Wettbewerbs) wird dieser Durchgang mit Null bewertet.

1.17 Teilnehmer, die bei der Siegerehrung nicht anwesend sind können keine Pokalränge (Platz 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.

1.18 Der Gesamtsieger dieser DM (Summe der Punkte aus Bau- und Flugbewertung) erhält den Titel „Deutscher Meister des DMFV für Semiscale Motorsegler“ darüber hinaus wird ihm zum Verbleib die Trophäe des „Deutschen Meisters“ verliehen.

1.19 Jegliche Art von Werbung während des Wettbewerbs auf dem Fluggelände durch Banner, Fahnen o.ä. bedarf der Zustimmung des Sportreferenten des DMFV.

1.20 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.

1.21 Die Einnahme von Alkohol, Drogen und Dopingmitteln (gemäß Verbotsliste der Welt Anti Doping Agentur) ist Teilnehmen während des Wettbewerbs verboten.

2. Baubewertung

Es wird in diesem Jahr keine Baubewertung durchgeführt, jedoch bei Vorlage eines Fotos des nachgebauten originalen Flugzeugs (kann auch ein Segler ohne Triebwerk sein), erhält der Teilnehmer bei Übereinstimmung einmalig „3**00 Punkte“** gutgeschrieben.
Die Markierungen sowie die Lackierung des eingesetzten Modells werden ebenfalls nicht bewertet.

3. Flugaufgabe

Die Flugleistungen der Modelle werden in sechs Pflichtflugfiguren und drei Wahlflugfiguren gewertet. Der Teilnehmer sucht sich aus den Kürfiguren drei aus und trägt sie in verbindlicher Reihenfolge in seinen Bewertungsbogen ein, den er vor Beginn seines Flugdurchgangs an die Wettbewerbsleitung (Punktewerter) übergibt.
Zwischenlandungen sind nicht zulässig und beenden den Flugdurchgang. 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 (1Punkt je Flugfigur Abzug). Davon ausgenommen sind: Start – Touch and Go – Chandelle – Landeanflug und Landung.

Der Zeitflug muss bei Motorseglern mit abgestelltem Motor, bei Motorisierten Seglern mit abgeschaltetem und 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, (wenn nichts anderes vorgeschrieben) dass die einzelnen Flugfiguren von den Punktrichtern ordnungsgemäß erkannt und beurteilt werden können. Außerdem geht die Wahl der Flughöhe in die Wertung Gesamteindruck ein.

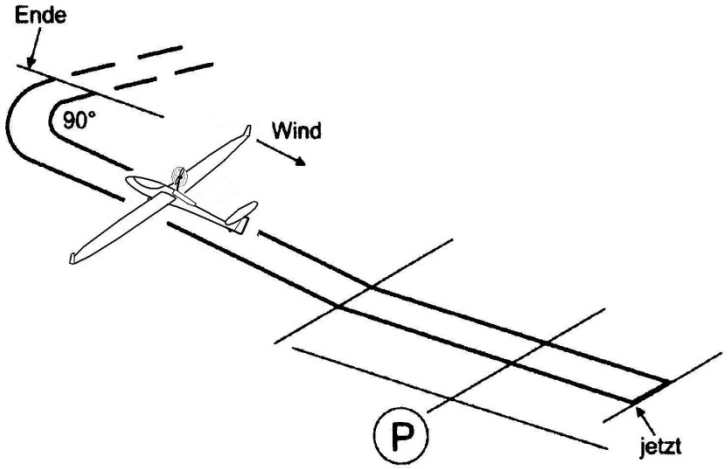
Ein Flug ist gültig sobald das Modell nach dem Start abgehoben hat.
Vor dem Abheben kann der Start beliebig oft wiederholt werden.

Bei **„technischem Defekt“** (Meldung des Teilnehmers mit **„technischer Defekt“**) kann der Durchgang während des Starts, jedoch nur vor dem Abheben des Modells, abgebrochen werden.
Der Teilnehmer wird dann ans Ende des Durchgangs gesetzt.
Nach Anmelden eines **„technischen Defekts“** und dem Nachstart muss dem Teilnehmer min. 15 Minuten Zeit zum Beheben seines Defekts gewährt werden.

4. Pflichtfiguren

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.

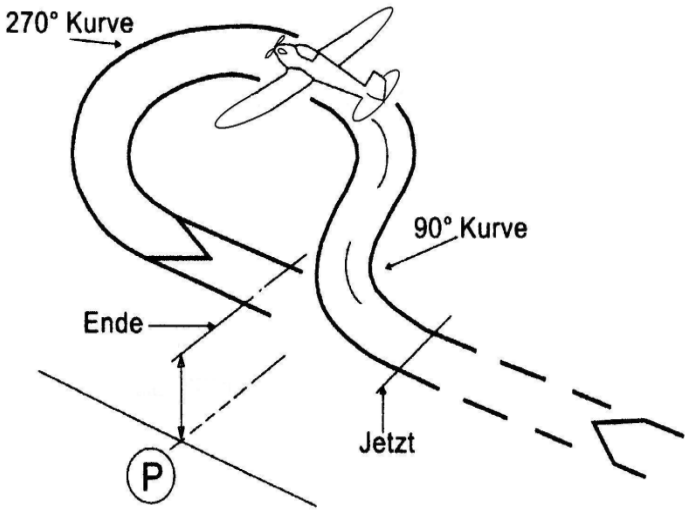


Fehler:

- 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.

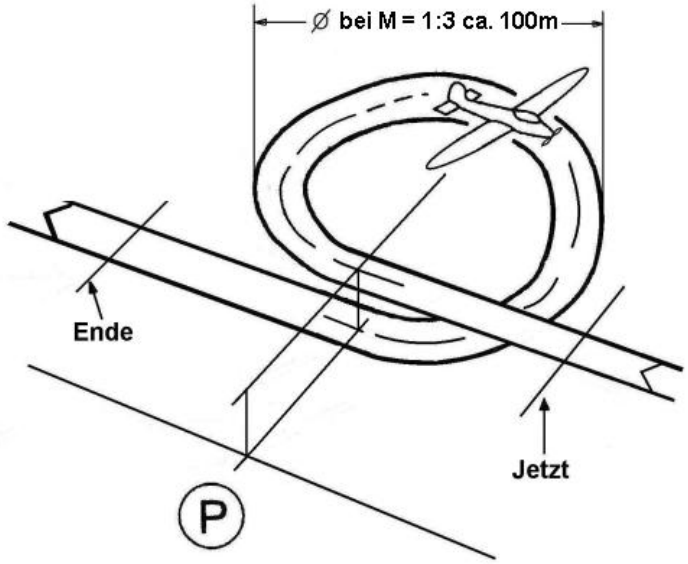


Fehler:

- 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 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.

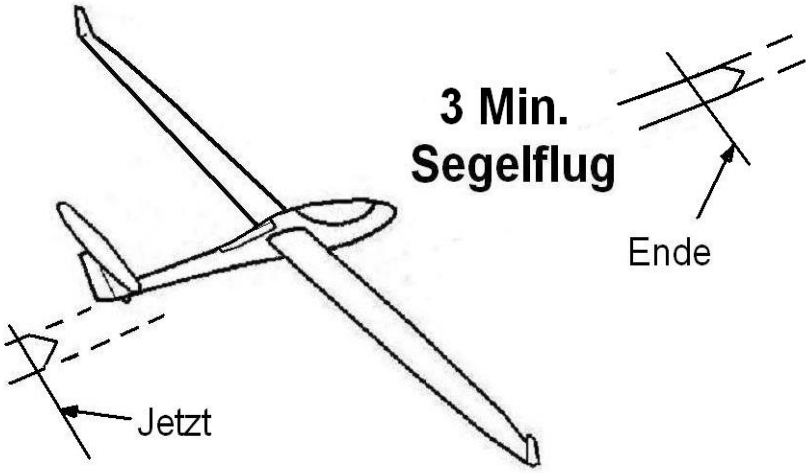


Fehler:

- 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

4.4 Segelflug (Zeitflug)

im Segelflug muss das Modell mit abgestelltem Motor (in Semiscale auch mit eingefahrenem Triebwerk), 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:

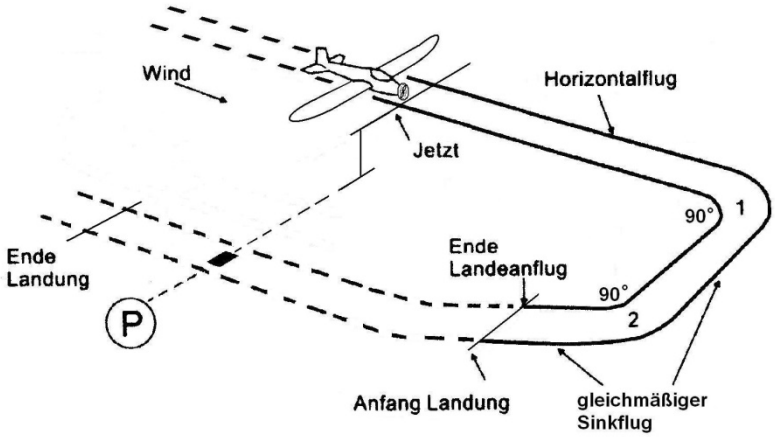
- Flug außerhalb des vorgegebenen Flugraumes
- Flug zu hoch begonnen (Gesamteindruck)
- Zeit nicht geflogen

Mit Null wird bewertet:

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

4.5 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.

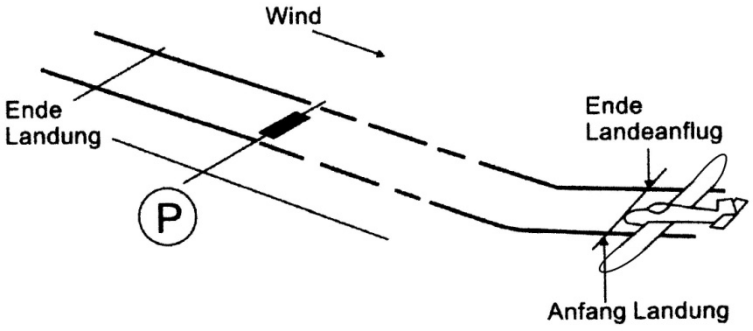


Fehler:

- 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

4.6 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) aufsetzten. 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

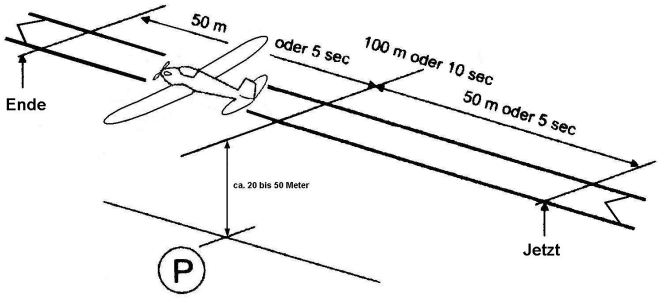
Mit Null wird bewertet:

- 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. Kürfiguren (drei Stück - vor dem Zeitflug)

5.1 Langsammer 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

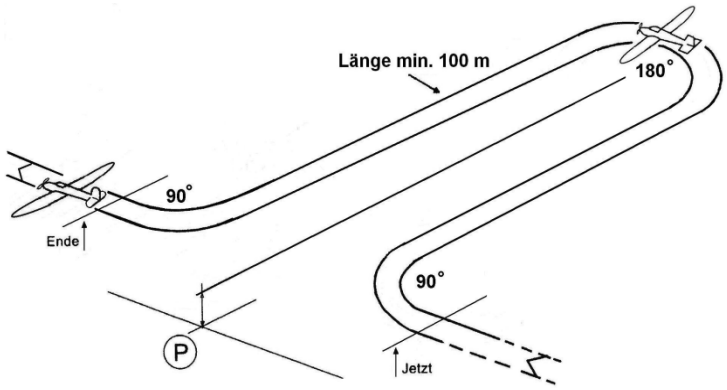


Fehler:

- 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

5.2 Haarnadel

Das Modell fliegt auf einem geraden Kurs, parallel zur Punktrichterlinie. Danach erfolgt eine 90° Kurve weg von den Punktrichtern auf die sich ein ca.100m langer Geradeausflug anschließt. Anschließend an den Geradeausflug erfolgt eine 180° Kurve, sodass das Modell wieder zurück zur Punktrichterlinie fliegt. Eine weitere 90° Kurve richtet das Modell wieder zur Punktrichterlinie aus. Der Kurvenradius ist vom Piloten frei wählbar, muss aber bei allen drei Richtungsänderungen gleich groß sein.

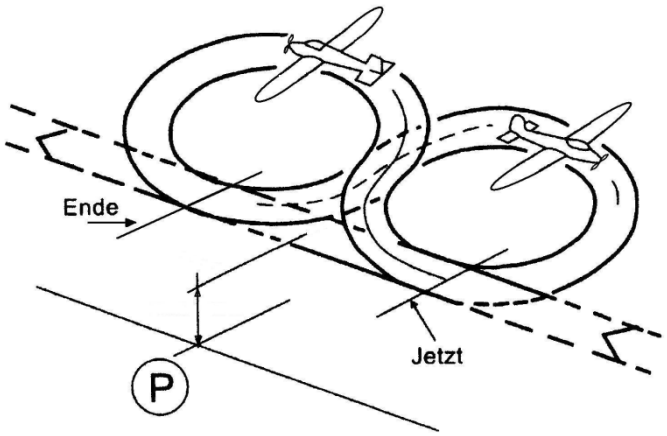


Fehler:

- kein geradliniger Anflug
- Anflug nicht über dem Landefeld
- keine bzw. mehr als 90° Kurve
- Geradeausflug nicht gerade
- keine bzw. mehr als 180° Kurve
- Mitte liegt nicht vor den Punktrichtern
- Die Flächen heben und senken sich andauernd
- Querflug zu kurz
- Ausflug nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

5.3 Liegende Acht

Das Modell fliegt auf einem geraden Kurs, parallel zur Punktrichterlinie an und macht einen Viertelkreis weg von der Punktrichterlinie. Darauf folgt ein 360° Kreis in entgegen gesetzter Richtung, gefolgt von einer 270° Wende in die Anflugrichtung. Der Schnittpunkt dieses Flugmanövers muss auf einer gedachten Linie, welche einen rechten Winkel zur Anflugrichtung bildet, liegen und sich vor den Punktrichtern befinden. Der An und Abflug kann von rechts oder von links erfolgen.

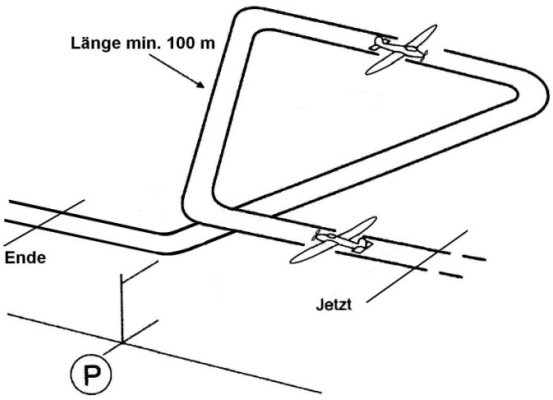


Fehler:

- Einflug in den ersten Kreis nicht im rechten Winkel zur Anfluglinie
- Kreise nicht gleich groß
- Kreise missglückt (Kreise nicht rund)
- Schnittpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht identisch
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

5.4 Dreieckskurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug bis zu einem Punkt direkt vor den Punktrichtern und dreht dann 60°, weg von den Punktrichtern. Es fliegt dann gerade min. 100 m weit und dreht dann mit einer 120° Kurve min. 100 m auf einen Kurs gegen die Anflugrichtung, parallel zur Punktrichterlinie, fliegt dann nach einer weiteren 120° Kurve zurück zur Anfluglinie. Die Figur endet auf der Anfluglinie nach einer 60° Kurve wiederum Parallel zur Punktrichterlinie. Der An und Abflug kann von rechts oder von links erfolgen.
Der An und Abflug kann von rechts oder von links erfolgen.

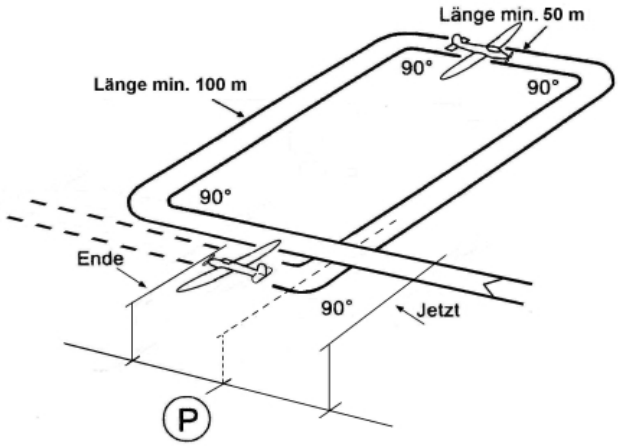


Fehler:

- Start und Endpunkt nicht mittig vor den Punktrichtern
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 60°/ 120°
- Seiten des Dreiecks nicht gerade
- Seiten des Dreiecks nicht gleich lang
- Seiten des Dreiecks zu kurz
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht gleich
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

5.5 Rechteckkurs

Das Modell fliegt im Geradeausflug ca. 50 m an den Punktrichtern vorbei und dreht dann 90° von der Punktrichterlinie weg. Nach min. 100 m dreht es wiederum um 90°, fliegt ca. 50 m entgegen der Anflugrichtung parallel zur Punktrichterlinie, dreht dann wiederum 90° und fliegt bis zur Anfluglinie zurück. Mit einer letzten 90° Kurve dreht das Modell wieder auf den Anflugkurs ein, die Figur beginnt bei ca. 25m vor- und endet bei ca. 25m nach der Punktrichterlinie.

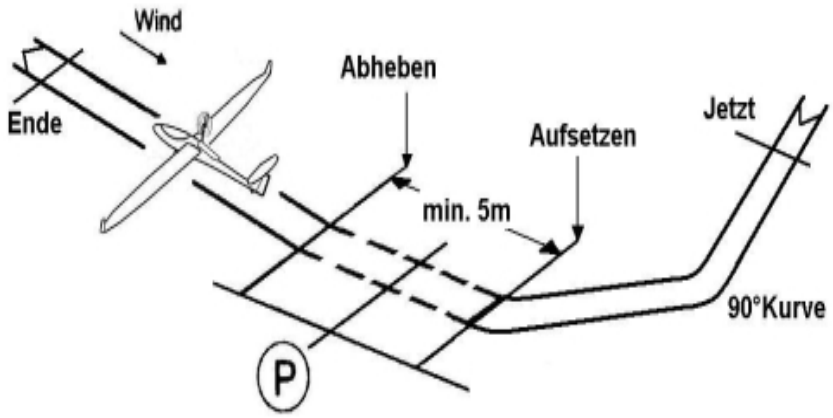


Fehler:

- Start und Endpunkt nicht an der vorgegebenen Stelle
- Wenden nicht gleichmäßig oder nicht 90°
- Schenkel nicht gerade
- Gegenüberliegende Seiten des Rechtecks nicht gleich lang
- Schenkel zu kurz oder zu lang
- Abdrift wird nicht sauber korrigiert
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht gleich
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- zu weit entfernt, zu nah, zu hoch oder zu niedrig

5.6 Touch and Go

Das Modell beginnt diese Figur mit einer Geraden unter gleichmäßigem Sinken Querab zur Landebahn, gefolgt von einer 90° Kurve zum Endanflug. Es landet und startet wieder gegen den Wind, ohne zum Stillstand zu kommen. Das Hauptrad muss dabei auf einer Strecke von mindestens 5 m am Boden rollen.

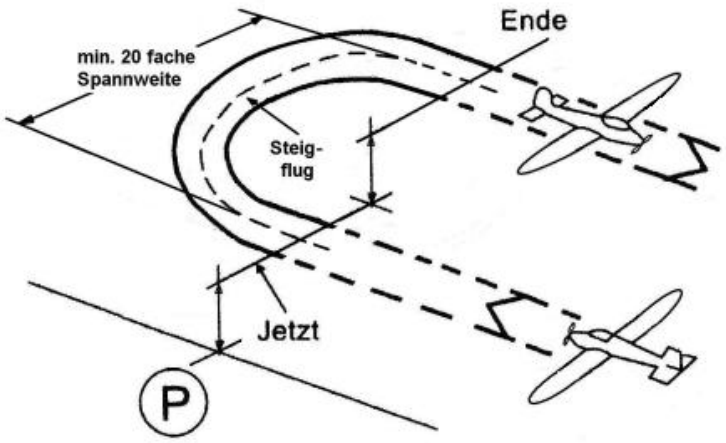


Fehler:

- zu hohe Geschwindigkeit
- kein Queranflug mit 90° zur Landerichtung
- Ausflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Modell wird vor dem Aufsetzen nicht abgefangen
- Mitte liegt nicht vor den Punktrichtern
- Modell setzt nicht vor den Punktrichtern auf
- Modell hebt nicht nach den Punktrichtern ab
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig

5.7 Chandelle

Aus einem geraden Flug mit gleich bleibender Höhe passiert das Modell die Punktrichterlinie und dann eine 180° Wende im Steigflug, weg von Punktrichtern. Die Figur endet mit einem Geradeausflug in gleich bleibender Höhe in entgegen gesetzter Richtung. Der Steigwinkel sollte dem Vorbild entsprechen.
Der Kreisdurchmesser muss mindestens 20 fache Spannweite betragen.
Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.

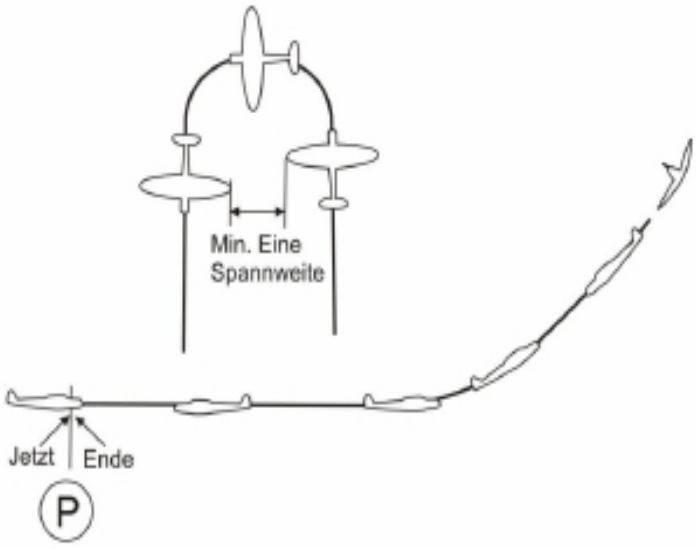


Fehler:

- Wende nicht weich und konstant
- Steigen nicht weich und konstant
- Halbe Höhe nicht bei 90°
- Zu starke/ unrealistische Motorleistung zum Steigen eingesetzt
- Steigen nicht ausgeprägt genug
- „Jetzt“ oder „Ende“ nicht vor den Punktrichtern gerufen
- Anflug- und Abflugrichtung nicht parallel zur Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht dem 20 fache Spannweite
- Abflugkurs nicht 180° entgegen dem Einflugkurs
- Anflug- und Abflug nicht im Geradeausflug bei gleich bleibender Höhe

5.8 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 hochgezogenen 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.

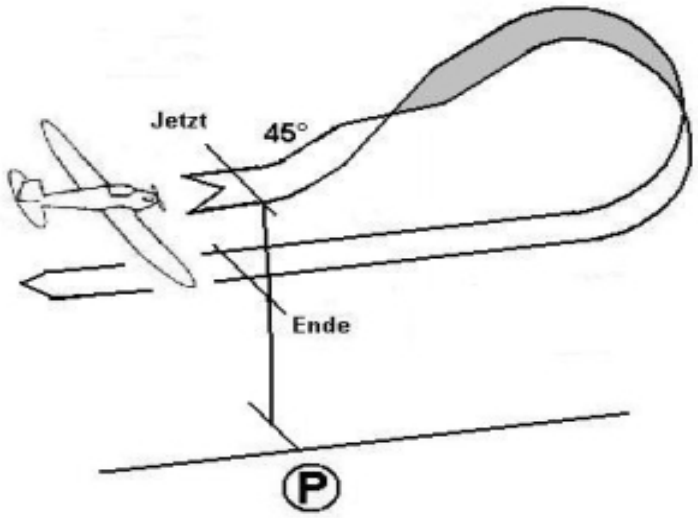


Fehler:

- 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

5.9 Wendelooping

Das Modell fliegt im Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe, oder angedrückt zum Fahrt aufnehmen, parallel zu der Punktrichterlinie an. Zieht nach dem Passieren der Punktrichter im 45° Winkel mit einer halben Rolle nach oben
und anschließend mit der zweiten Hälfte eines runden Loopings nach unten, um entgegen der Anflugrichtung, im Geradeausflug und in gleich bleibender Höhe, aus der Figur auszufliegen. Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.

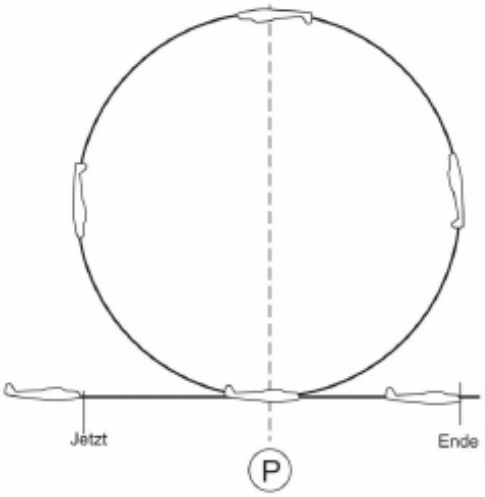


Fehler:

- Anfang und Ende nicht auf Punktrichterhöhe
- Steigflug nicht im richtigen Winkel zu steil, zu flach
- halbe Rolle beginnt zu früh, zu spät
- Modell weicht bei der halben Rolle vom Kurs ab
- halber Looping nicht halbkreisförmig
- halber Looping verdreht
- Modell kommt nicht auf geradem Flug in
  gleich bleibender Höhe, entgegen des Anfluges aus
  der Figur
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur
  Punktrichterlinie
- eschwindigkeit und Figurengröße
  nicht realistisch im Vergleich zum Vorbild
- zu weit, zu nah, zu hoch, zuniedrig.

5.10 Looping

Das Modell fliegt im Geradeausflug mit gleich bleibender Höhe, oder angedrückt zum Fahrt aufnehmen an, zieht zu einem runden Looping hoch und kommt wieder, im geraden Flug, bei gleich bleibender Höhe, in der Einflugrichtung, aus der Figur heraus. Der Anflug kann von rechts oder von links erfolgen.



Fehler:

- Anfang und Ende nicht wie Angekündigt
- Looping verdreht
- Looping nicht rund
- falscher Einsatz der Motordrossel
- Größe und Geschwindigkeit des Loopings
  nicht dem Vorbild entsprechend
- Looping nicht mittig vor den Punktrichtern
- Modell kommt nicht im Geradeausflug, in gleich
  bleibender Höhe und mit gleichem Kurs wie beim
  Anflug, aus der Figur
- Anflug- und Ausflugrichtung nicht parallel zur
  Punktrichterlinie
- Gesamtgröße des Manövers nicht realistisch im
  Vergleich zum Vorbild
- Kurs des Modells nicht weich und gleichmäßig
- zu weit, zu nah, zu hoch, zu niedrig

6. Flugbewertung

6.1 Programmwahl

Neben den sechs **Pflichtfiguren** (Start, Verfahrenskurve, Horizontaler Vollkreis, Zeitflug, Landeanflug und Landung) muss jeder Pilot aus den Kürfiguren drei weitere Figuren auswählen. Diese drei Kürfiguren müssen vor dem Zeitflug geflogen werden.

6.2 Koeffizient

Mit dem Koeffizient wird der Schwierigkeitsgrat einer Flugfigur berücksichtigt. Die Kürfiguren haben alle den K-Faktor 10

6.3 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 = 6)

6.4 Raumeinhaltung

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

6.5 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 wird bewertet, unnötige hin und her Flüge, Flug mit nicht eingefahrenem Fahr- oder Triebwerk.

6.6 Flugsicherheit

Die Flugsicherheit ist oberstes Gebot. Durch verschiedene Maßnahmen (Sicherheitsnetz, Senderkontrolle, Ruderfunktionskontrolle vor dem Start usw.) wird die passive Sicherheit gewährleistet. Der Pilot bestätigt durch seine Unterschrift auf der Anmeldung, dass er sein Modell eingeflogen hat, die Technik auf dem Best möglichen 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 Verbotsliste der Welt Anti-Doping Agentur in der jeweils gültigen Fassung) ist Teilnehmern während des Wettbewerbs verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation.

7. Auswertung der verschiedenen Einzelergebnisse

7.1 Flugdurchgänge

Grundsätzlich ist geplant, drei Durchgänge zu fliegen, wovon der schlechteste gestrichen wird. Um den Wettbewerb als Deutsche Meisterschaft werten zu können, muss neben der Baubewertung noch mindestens ein kompletter Flugdurchgang geflogen werden. Um an der Wertung zur Deutschen Meisterschaft als Teilnehmer teilzunehmen, muss neben der Baubewertung noch mindestens ein Flugdurchgang begonnen werden, das heißt, sobald das Modell abgehoben hat wird der Flug gewertet.

7.2 Baubewertung

Die Gesamtpunkzahl der Baubewertung ergibt sich aus den Punkten der Bauausführung im Bewertungsbogen A. Die bauliche Qualität der Modelle wird von den drei Punktrichtern überprüft. Die Punktrichter vergeben für die einzelnen Bauausführungen Punkte. Es werden nur Ganze oder halbe Punktblöcke vergeben.

7.3 Flugbewertung

Die Gesamtpunktzahl der Flugbewertung wird von einem festen Punktwerter-Team (drei Punktwerter) durch Punktevergabe im Bewertungsbogen B festgehalten. Die Benotung der einzelnen Flugfiguren erfolgt in 0,5 Punkte-schritten 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 Punktzahl des Durchgangs ermittelt.

7.4 Gesamtwertung

Die Gesamtpunktzahl der Gesamtwertung ergibt sich aus der Summe der **Baubewertungspunkte** (**3**00 Punkte) und den **Flugbewertungspunkten** der beiden gewerteten Flugdurchgänge (ohne den Streichdurchgang sind das maximal 2.000 Punkte).

8. 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,- €uro. Bei einer positiven Entscheidung des Schiedsgerichtes 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 gewähltem Vertreter aus dem Kreise der Teilnehmer zusammen. Die Entscheidungen dieses Gremiums sind „Tatsachenentscheidungen“ abschließend, endgültig und nicht anfechtbar. Gegen Entscheidungen des Schiedsgerichts ist der Zivilrechtsweg ausgeschlossen.

9. Änderungen

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

10. Preise

10.1 **Der** Erstplatzierte der Klasse „Semiscale Motorsegler“ erhält für ein Jahr den Titel „Deutscher Meister“.

10.2 Die drei Erstplatzierten erhalten je einen Pokal.

10.3 Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

11. Bewertungsbogen

Flugaufgabe	Note 0-10	Koeffizient	Punkte
01. Start		10	
02. Verfahrenskurve		8	
03. Horizontaler Vollkreis		8	
04. Kürfigur 1		10	
05. Kürfigur 2		10	
06. Kürfigur 3		10	
07. drei Minuten Zeitflug		12	
08. Landeanflug		8	
09. Landung		8	
10. Schallpegel		6	
11. Raumeinhaltung		4	
12. Gesamteindruck		6	