



REGLEMENT CLUBLÄUFE 2016

1. RENNLEITER, ZEITNAHME

1.1. Rennleiter

Der Rennleiter ist verpflichtet, während eines Laufs ausschließlich das Renngeschehen zu beobachten.

/ 1.1.1 Der Rennleiter hat die absolute Autorität während der gesamten Veranstaltung. Seine Handlungen unterliegen diesem Reglement. Unabhängig davon hat bei Differenzen zwischen Rennleitung und Fahrer der Vorstands – Obmann bei Entscheidungen die Oberhoheit, (in Abwesenheit dessen Stellvertreter).

/ 1.1.2. Der Rennleiter ist startberechtigt und kann vertreten werden.

/1.1.3. Entscheidungen der Rennleitung werden mit Durchsagen bekannt gegeben.

/1.1.4. Bei den Vorläufen wird der Rennleiter nur bei Bedarf am Fahrerstand anwesend sein.

1.2. Zeitnahme

Die Zeitnahme erfolgt durch das Zeitnahmeprogramm RCM – Ultimate mit fix definierten Startzeiten. **Der Ablauf wird nicht unterbrochen.**

1.3. Modus zur Durchführung einer direkten Fahrerabstimmung:

Eine direkte Fahrerabstimmung wird erforderlich bei diversen Unstimmigkeiten und kann durch den Rennleiter durchgeführt werden.

Der Rennleiter stellt 2 Lösungsmöglichkeiten zur Wahl.

Anschließend wird durch eine direkte Fahrerabstimmung eine dieser beiden Lösungsvorschläge beschlossen.

Direkte Fahrerabstimmung: Alle Fahrer werden durch den Rennleiter aufgefordert, sich an einem bestimmten Punkt einzufinden. Nur die Fahrer haben je eine Stimme (auch im Falle von Doppelstartern). Es ist keine Vertretung möglich.

Die Abstimmung erfolgt durch Einnehmen einer der Stimme entsprechenden Position (zB.: alle JA – oder Variante 1 – rechts; alle NEIN – oder Variante 2 – links).

Bei Stimmgleichheit Entscheidung durch den Rennleiter.

Sollte ein Fahrer 5 Minuten nach Aufruf durch den Rennleiter nicht anwesend sein, so verzichtet er auf sein Stimmrecht.

1.4. Fahrerjury:

Im Zuge der Fahrerbesprechung wird eine unabhängige Jury aus drei Personen gebildet. Sprecher der Jury ist der Rennleiter der das Erste Mitglied dieser Jury ist. Die beiden weiteren Mitglieder werden per Losentscheid über die Startnummer gezogen. Als Jurymitglieder sind keine Jugendlichen zulässig.

Die Jury ist einzuberufen sollte es zu Unstimmigkeiten zu Entscheidungen oder zu fehlenden Entscheidungen des Rennleiters kommen. Diese Anträge sind durch den Fahrer mündlich einzubringen.

Im Falle einer notwendigen Schlichtung wird die Veranstaltung unterbrochen und die Jury hat sich in angepasster Zeit zu beraten und eine Lösung / Entscheidung zu treffen. Sollte von der Unstimmigkeit einer der Jurymitglieder betroffen sein, dann ist dieser aus der Jury ausgeschlossen.

2. NENNUNG

2.1. Nennungen

Nennungen müssen fristgerecht bis zum Nennschluss (Donnerstag 20:00 Uhr vor dem Rennwochenende) eingereicht werden.

Nennungen, die nach Nennschluss eingehen werden um einen Nachnenngebühr erhöht.

2.2. Nennformular

Die Nennung erfolgt ausschließlich auf der Homepage des SMRC.

3. STARTGELD

3.1. Die Höhe des Startgeldes:

	Jugendliche	Erwachsene	Gäste
Eine Klasse	6,-	10,-	25,-
Zwei Klassen	9,-	15,-	35,-
Drei Klassen	12,-	20,-	40,-

3.2. Rückerstattung

Nach dem Start der ersten Vorlaufserie erfolgt keine Rückerstattung bei Abbruch der Veranstaltung

3.3. Nachnenngebühr

Nachnenngebühr beträgt je Klasse € 10,-

4. FAHRZEUGE

4.1. Gefahrene Klassen

Clubläufe werden bei ausreichender Starterzahl (mindestens 7) in folgenden Fahrzeugklassen durchgeführt:

- Buggy 2WD (Renndurchführung ÖFMAV)
- Buggy 4WD (Renndurchführung Reedy – Race)
- Monster – Trucks (Renndurchführung Reedy – Race)
- Short – Course 2WD (Renndurchführung Reedy – Race)
- Short – Course 4WD (Renndurchführung Reedy – Race)

Sollte keine ausreichende Starterzahl erreicht werden, so können die Klassen Short-Course 2WD und Monster – Truck sowie die Klassen Short – Course 4WD und Buggy 4WD zusammengelegt werden.

5. RENNDURCHFÜHRUNG

5.1. Austragungsmodus

Der Austragungsmodus ist im Reglement festgelegt und kann nur durch die SMRC-GV geändert werden.

5.2. Beginn des Rennen

Ein Rennen beginnt mit dem offiziellen freien Training (jeweils Samstag 12.00 Uhr am Rennwochenende).

5.3. Handyverbot

Absolutes Handyverbot auf dem Fahrerpodest und als Streckenposten.

6. ABSAGE UND ABBRUCH VOM RENNEN

6.1. Absage eines Rennen

Ein Rennen gilt als abgesagt, wenn eine Durchführung des Rennens nicht möglich ist und dies vor dem Beginn des offiziellen Trainings bekannt gegeben wird. Bei Absage ist das Startgeld nicht einzuheben bzw. zurückzuzahlen.

6.2. Abbruch eines Rennen

Ein Rennen gilt als abgebrochen, wenn die Durchführung des Rennens erst nach dem Beginn des ersten Vorlaufdurchganges unmöglich ist. Bei Abbruch verfällt der Anspruch auf Rückzahlung des Startgeldes.

6.3. Witterungsprobleme:

Bei Witterungsproblemen kann das gesamte Training auf ein Minimum von einer Stunde gekürzt werden.

6.4. Renn Unterbrechungen

Muss aus zwingende Gründen (starker Regen, Unfall, defekte Zeitnahme, etc.) das Rennen unterbrochen / zeitlich verschoben werden, so entscheiden direkt die Fahrer, ob die Veranstaltung abubrechen oder fortzusetzen ist (siehe Fahrerabstimmung).

Die Entscheidung darüber darf nicht später als 180 Minuten nach der Unterbrechung gefällt werden und muss in den Resultaten vermerkt sein.

Das Rennen darf nicht vor 10 Uhr 30 am Renntag abgebrochen werden.

7. TECHNISCHE ABNAHME

7.1. Technische Überprüfung

Alle Fahrer können ihr Fahrzeug vor Beginn der Veranstaltung einer technischen Überprüfung unterziehen lassen. Der Rennleiter hat das Recht, jederzeit Fahrzeuge ohne Angabe von Gründen überprüfen zu lassen.

7.2. Laufende:

Die Fahrzeuge müssen nach jedem Lauf zur technischen Abnahme gebracht werden. Außerdem, wenn es vom Rennleiter oder technischen Kommissar angeordnet wird.

7.3. Fahrzeug Anzahl:

Jeder Fahrer darf nur ein Fahrzeug pro Klasse einsetzen.

7.4. Austausch wesentlicher Teile:

Ein Austausch wesentlicher Teile (Chassis, Karosserie etc.) darf nur mit Genehmigung des Rennleiters durchgeführt werden.

8. FREQUENZEN, FREQUENZWECHSEL, SENDERANLAGE

8.1. Sender im Fahrerlager

Es müssen alle nicht benutzten Sender im Fahrerlager und auf dem Gelände ausgeschaltet sein.

Frequenzüberschneidungen und Frequenzwechsel werden durch die Zeitnahme auf dem Aushang gekennzeichnet.

8.2. Frequenzprobleme:

Folgende Maßnahmen bei Frequenzproblemen:

/8.2.1. Vorläufe: Frequenzwechsel durch den Fahrer mit der höheren Startnummer.

/8.2.2. Finalläufe: Der langsamere Fahrer (nach den Vorlaufergebnissen) muss bei Bedarf die Frequenz wechseln.

/8.2.3. Können die Probleme dann noch immer nicht behoben werden, so wird dies gemeinsam durch Rennleiter und den betroffenen Fahrer geklärt.

8.3. Frequenzwechsel

Ohne Zustimmung des Rennleiters darf kein Frequenzwechsel vorgenommen werden.

8.4. Notwendiger Frequenzwechsel

Wenn ein Frequenzwechsel notwendig ist, wird dem Fahrer eine Frist von 5 Minuten (ab der Bekanntgabe) eingeräumt um den Austausch durchzuführen.

8.5. Fehlender Frequenzwechsel

Fahrer, die einen Frequenzwechsel nicht durchführen wollen oder können, verlieren ihre Startberechtigung für den betroffenen Lauf.

8.6. Sound am Sender

Sollte der Sender die Möglichkeit besitzen, einen „Sound“ akustisch wiederzugeben (Motorenlärm, etc.), so darf dieser „Sound“ auf keinen Fall eingeschaltet werden (Sanktionen wie bei Handyverbot).

9. TRAINING

9.1. Freies Training

Das freie Training kann am Samstag unterteilt in Fahrzeugklassen, abhängig von den Starterzahlen erfolgen. Entscheidung erfolgt durch den Rennleiter. Sollte dieser nicht anwesend sein so erfolgt die Entscheidung durch ein Mitglied des Vorstand. Die Trainingszeiten sind am Aushang ersichtlich. (30 min Buggy 2WD; 15min Monster – Truck und Short – Course 2WD und 15min Buggy 4WD und Short – Course 4WD)

10. GRUPPENEINTEILUNGEN – VORLÄUFE

10.1. Allgemeines

/10.1.1. Die Vorlaufgruppen sind nach der Rangliste der Clubwertung einzuteilen. Für den ersten Clublauf wird die Vorjahreswertung herangezogen.

/10.1.2. Die Gruppeneinteilungen und die Reihenfolge der Gruppen werden an der Anschlagtafel ausgehängt.

/10.1.3. Es werden generell 4 Vorläufe zur Ermittlung der Startaufstellung durchgeführt. (eventuell 3, wenn aus witterungstechnischen Gründen eine Kürzung der Gesamtzeit eines Rennen zweckmäßig erscheint)

/10.1.4. Bei den Vorläufen sind mindestens 7 Fahrer je Gruppe vorzusehen, es sollte jedoch versucht werden mindestens 8 Teilnehmer pro Gruppe einzuteilen.

/10.1.5. Zwischen zwei aufeinander folgenden Läufen muss ein Zeitraum von mindesten 4 Minuten liegen (Lauf – Ende bis Start nächster Lauf).

10.2. Zeitabstand zwischen Vorläufen

Bei der Zeiteinteilung für die Vorläufe ist – wenn möglich - auf 10 Minuten Zeitabstand zwischen den einzelnen Starts und 60 Minuten zwischen den Starts der gleichen Vorlauf – Gruppe zu achten.

10.3. Zeitplan

Für den Rennablauf ist der jeweils beschlossenen ZEITPLAN zusätzlich integrierter Bestandteil des Rennreglements.

11. PAUSEN ZWISCHEN VOR- UND FINALLÄUFEN

11.1. Zeiteinteilung

Bei der Zeiteinteilung für die Vor- und Final – Läufe ist – wenn möglich – auf eine Zeitspanne von 60 Minuten zwischen der Starts der Vor-bzw. Final – Läufe zu achten.

11.2. Aushang Rangliste

Zwischen dem Aushang der Gesamtrangliste der Vorläufe und dem Start des ersten Finallaufes muss aber eine Pause von mindestens 30 Minuten verbleiben.

12. GRUPPENEINTEILUNG – FINALLÄUFE

12.1. Allgemeines

In den Finalläufen starten je 10 Fahrer – letztes Finale mindestens 4 Starter. Sollten weniger als 4 Fahrer verbleiben, kann das letzte Finale auch mit bis zu 13 Teilnehmern gefahren werden.

/12.1.1. Bei der Zeiteinteilung für die Finalläufe ist – wenn möglich – auf 10 Minuten Zeitabstand zwischen den einzelnen Starts und 60 Minuten zwischen den Starts der gleichen Finallauf – Gruppe zu achten.

/12.1.2. Zwischen zwei aufeinander folgenden Läufen muss ein Zeitraum von 4 Minuten liegen (Lauf – Ende bis Start nächster Lauf).

12.2. Witterungsprobleme

Bei Problemen mit der Witterung – und daraus resultierenden Zeitverschiebungen- können die Finale durch Direktentscheid der Fahrer – gekürzt werden: 2 x A, 1 x B, 1 x übrige. (Abstimmung zeitgerecht vor dem 1. Finallauf oder nach der 3. Vorlauf – Serie)

13. STARTVORBEREITUNGEN

13.1. Transponderkontrolle

Da eine automatische Rundenzählanlage verwendet wird, muss vor jedem Lauf ein Personal- / rc-Block – Transponder (Klein – Sender) für die Computer – Zeitnahme im Fahrzeug eingebaut und befestigt werden. Es wird vor dem ersten Lauf eine Funktionskontrolle des Personal- (rc-Block – Transponder durchgeführt.

13.2. Platzierung des Transponder

Jeder Fahrer ist für die richtige Platzierung im Fahrzeug verantwortlich. Kommt es zu Fehlzählungen werden keine Korrekturen vorgenommen. Der Personal- / rc-Block – Transponder muss so montiert sein dass er richtig zählt, aber nicht beschädigt werden kann. Es ist auf entsprechenden Abstand zum Motor und Akku zu achten.

13.3. Sender aus-, einschalten

Sobald die Fahrer des vorhergehenden Laufes die Sender und Fahrzeuge abgeschaltet haben, kann die neue Gruppe einschalten und zur Startlinie fahren. Die eingeschalteten Sender dürfen dabei nicht in unmittelbare Nähe der startbereiten Fahrzeuge gebracht werden.

13.4. Störungen der Zeitnahme

Stört ein Fahrer mit seiner Ausrüstung die automatische Computer – Zeitnahme, so kann er vom Rennleiter aufgefordert werden sein komplettes Equipment zu wechseln, bis die Störung eliminiert ist.

13.5. Podest – Platzwahl für die Vorläufe

Frei. Bei Unstimmigkeiten nach der Startnummer

13.6. Podest – Platzwahl für die Finalläufe

Frei. Bei Unstimmigkeiten nach der Startnummer

13.7. Ende des Laufes

In den Vor- und Finalläufen werden die Fahrer nach Beendigung der letzten Runde vom Zeitnahmesystem deutlich einzeln mit ihrer Nummer über das Laufende informiert. Die so aufgerufenen Fahrer müssen nach dem Ziel ohne Behinderung nachfolgender Fahrzeuge ihr Fahrzeug anhalten und im Bereich des Streckenposten 8 abstellen ohne eine weitere Runde zu fahren.

13.8. Verlassen des Podest

Erst wenn ein Lauf beendet ist – das heißt, wenn alle Fahrzeuge die Ziellinie überfahren haben – dürfen die Fahrer das Podest verlassen und die Fahrzeuge abholen und abschalten. Fahrzeuge und Sender müssen danach umgehend auf den Tischen im Bereich des Aufganges zum Fahrerturm deponiert werden. Es ist untersagt die Fahrzeuge und Sender in die Box zu bringen. Die Fahrer haben umgehend ihren Streckenposten einzunehmen. Sanktionen siehe Kapitel 21.

14. STRECKENPOSTEN

14.1. Einnahme des Streckenposten

Jeder Fahrer hat in den seinem Lauf nachfolgenden Lauf als Streckenposten zu fungieren. Es muss dies persönlich tun oder im Falle von Dopple- oder Trippelstarter dem Rennleiter seine Ersatzperson nennen. Auch muss der Fahrer seine Tätigkeit als Streckenposten jederzeit einsatzbereit, allein und auf dem mit seiner Startnummer gekennzeichneten Platz ausüben und sofort eingreifen, wenn Hilfe notwendig ist (Hände aus der Tasche, kein Getränkekonsum, kein Imbiss, kein Handy, Rauchverbot) Sanktionen siehe Kapitel 21.

Desgleichen müssen alle Streckenposten festes Schuhwerk tragen (keine offenen Sandalen oder Slipper, keine Stöckelschuhe).

14.2. Letzte Gruppe

Die Fahrer der letzten Gruppe machen für die erste Gruppe Streckenpostendienst.

14.3. Einteilung Streckenposten

Die Einteilung der Streckenposten für die Finalläufe erfolgt in der gleichen Form wie für die Vorläufe.

14.4. Streckenpostenpositionen

Die Streckenpostenpositionen werden für die Vorläufe und Finalläufe bei jedem Clublauf festgelegt.

15. STARTAUFSTELLUNG

15.1. Vorlauf / Einzelstart (Buggy 2WD – 1:10)

/ 15.1.1. Ab dem 2. Vorlauf wird in der Reihenfolge der Zwischenwertung gestartet.

15.2. Finale / Formel 1-Start (Buggy 2WD – 1:10) bei Fahrtrichtung gegen den Uhrzeigersinn

/ 15.2.1. Der Finalstart erfolgt als Formel 1-Start. Es werden dabei zehn (bis zwölf) Startreihen im Abstand von min. 2 m gebildet. In jeder Startreihe steht nur ein Fahrzeug (in der Startbox), jeweils versetzt zur vorherigen Startreihe. Die Fahrzeuge sind parallel zum Fahrbahnrand aufzustellen. Der Vorlaufschnellste des Finallaufes hat die Wahl, ob er innen oder außen starten möchte. Die restlichen Fahrzeuge sind entsprechend auszurichten.

15.3. Finale / LeMans Start (Buggy 2WD – 1:10) bei Fahrtrichtung im Uhrzeigersinn

/15.3.1. Der Finalstart erfolgt als LeMans Start. Es werden dabei die Fahrzeuge hintereinander in einem Abstand von min. 1m gebildet. Die Fahrzeuge sind annähernd parallel zum Fahrbahnrand in der Mitte der Gerade aufzustellen. Der Vorlaufschnellste des Finallaufes hat die Poleposition.

15.4. Finale restliche Klassen

/15.4.1. Bei den Klassen Buggy 4WD, Monster Truck, Short – Course 2WD und 4WD werden nur Finalläufe durchgeführt. Wobei die Startaufstellung für den ersten Finallauf durch Losentscheidung definiert wird. Die restlichen Aufstellungen der Finale erfolgen in gestürzter Reihenfolge des vorherigen Finallaufes. Es werden dabei Startreihen im Abstand von min. 2 m gebildet. In jeder Startreihe stehen zwei Fahrzeuge. Die Fahrzeuge sind parallel zum Fahrbahnrand aufzustellen. Der Fahrer mit der Startposition 1 entscheidet ob er auf der äußeren oder inneren Seite startet. Der zweite Startplatz steht in derselben Startreihe. Die Reihen dahinter werden sinngemäß gleich aufgefüllt.

16. START, STARTSIGNAL

16.1. Allgemeines

/ 16.1.1. Jede Gruppe muss mindestens eine Minute vor dem Start aufgerufen werden. Weitere Aufrufe müssen 30 Sekunden und 10 Sekunden vor dem Start erfolgen.

/ 16.1.2. Ein „Nachstart“ ist verboten! (Sanktion durch den Rennleiter siehe Kapitel 21).

Alle nach Beginn der Startprozedur nicht auf dem Vorlauf-Startplatz bzw. der Startgeraden befindlichen Fahrzeuge sind nicht startberechtigt.

/ 16.1.3. Das Startsignal erfolgt nur akustisch.

16.2. Vorläufe:

Bei Einzelstarts in den Vorläufen werden die Fahrer etwa im Sekundenabstand mit ihrer Startnummer aufgerufen.

16.3. Finalläufe:

Das eigentliche Startsignal bei den Finalläufen erfolgt durch das Zeitnahmesystem einem Hupton - drei bis sieben Sekunden nach der Durchsage " noch 5 Sekunden". Die einzelnen Sekunden werden nach diesem Kommando nicht mehr angesagt.

17. STARTWIEDERHOLUNG bei FINALLÄUFEN

17.1. Probleme Zeitnahme

Der Rennleiter kann bei Problemen mit der Zeitnahme den Start bzw. den Lauf einer Gruppe abbrechen (ebenso bei einem „Start-Super-Crash“ von mehreren Fahrzeugen).

17.2. Sofortiger Startabbruch

Wird noch während der ersten Runde des Führenden abgebrochen, so kann der Rennleiter eine Startwiederholung anordnen. Die Fahrzeuge sind sofort wieder in die Startbox bzw. auf die Startposition zu stellen. Ein Nachladen ist in diesem Fall nicht erlaubt.

17.3. Frühstart

Frühstart führt zu einer Startwiederholung (mehrmaliger Frühstart desselben Fahrers führt zu Sanktionen – siehe Kapitel 21).

18. LAUFWIEDERHOLUNG

18.1. Wechselnde Streckenbedingungen

Wird ein Vorlaufdurchgang aufgrund von wechselnden Bahnbedingungen unterbrochen, ist der gesamte Vorlaufdurchgang nicht zu werten, kann aber durch Fahrerabstimmung wiederholt werden.

18.2. Probleme mit der Zeitnahme

Treten während eines Laufs Probleme bei der Zeitnahme auf (bei mehr als einem Fahrer) oder wird nach Ende eines Laufs eine unkorrekte Aufzeichnung von Runden und Zeit festgestellt, so muss der Lauf wiederholt werden (betrifft Vorläufe und Finalläufe).

19. WERTUNG EINES RENNENS

19.1. Allgemeines

Runden, die ein Fahrzeug nicht aus eigener Kraft zurücklegt, werden nicht gezählt.

Fahrer deren Transponder nicht zählt (Bekanntgabe durch Rennleiter oder Zeitnahme) müssen sofort stoppen. Sanktionen siehe Kapitel 21

19.2. Wertung Vorläufe Buggy 2WD

/ 19.2.1. Punktwertung (Vorlauf-Ranglistenwertung) „Normale Offroad-Wertung“ :

Die Wertung erfolgt nach Runden/Zeit. Die Reihung erfolgt pro Lauf – nach Punkten.

Die beste Platzierung in einem Vorlaufdurchgang ergibt 0 Punkte, der zweite Platz 2 Punkte, der dritte Platz 3 Punkte, der vierte 4 Punkte usw.

/ 19.2.2. Vorlaufreihung 4 + 3 (Vorlaufwertung bei 4 oder 3 gefahrenen Vorläufen)

Für die Reihung werden von den 4 oder 3 gefahrenen Vorläufen die 2 besten Ergebnisse nach Punkten addiert (die restlichen werden ignoriert). Bei Punkte-Gleichstand wird der Fahrer mit dem besseren Einzelergebnis(Punkte aus den beiden gewerteten Läufen) weiter vorne gereiht. Bei weiterem Punkte-Gleichstand werden die Einzelwerte der besseren gewerteten Punkte-Ergebnisse verglichen und der Fahrer mit der besseren Runden/Zeit weiter vorne gereiht. Sollte noch immer Gleichstand bestehen, so werden die Einzelwerte der zweitbesten Punktergebnisse verglichen und die Reihung vorgenommen. Bei nochmaligem Punkte-Gleichstand erfolgt die Wertung nach Runden/Zeit der zweitbesten Punkte-Ergebnisse.

19.3. Wertung Finalläufe

/ 19.3.1. Wertung bei einer Entscheidung in 3 Läufen Buggy 2WD

Die beiden besseren Platzierungen jedes Fahrers aus den drei Finalläufen werden nach Finalpunkten addiert und ergeben die Endreihung. Ergibt sich ein Punktgleichstand, so wird der Fahrer mit der besseren Vorlaufposition weiter vorne gereiht.

/ 19.3.2. Wertung bei einer Entscheidung in 2 Läufen:

Die bessere Platzierung jedes Fahrers aus den beiden Finalläufen wird nach Finalpunkten gewertet und ergibt die Endreihung (niedrige Punkte = bessere Platzierung).

Ergibt sich ein Gleichstand, so wird der Fahrer mit der besseren Vorlaufposition weiter vorne gereiht.

/ 19.3.3. Wertung bei einer Entscheidung in 1 Lauf:

Der Fahrer mit der höchsten Rundenanzahl und kürzesten Laufzeit ist der Sieger.

/ 19.3.4. Wertung bei den restlichen Klassen: 7 Finalläufe

Die sechs besten Platzierungen jedes Fahrers aus den sieben Finalläufen werden nach Finalpunkten addiert und ergeben die Endreihung. Ergibt sich ein Punktgleichstand, so wird dieser Platz ex-aequo gewertet.

19.4. Wertung bei Rennabbruch Buggy 2WD

/ 19.4.1. Sollte es aufgrund eines Rennabbruchs nur 4 oder 3 komplette Vorläufe geben und keine FINALE - so zählen sowohl bei 4 - als auch bei 3 - gefahrenen Vorläufen die beiden besten Ergebnisse für die Platzierungsermittlung und das Rennen wird gewertet (Punkte laut Vorlauf-Ranglistenwertung).

/ 19.4.2. Muss ein Rennen vor dem Ende des 3. Vorlaufes abgebrochen werden, wird das Rennen nicht gewertet.

/ 19.4.3. Wird ein Rennen nach allen 4 – oder 3 - Vorläufen - oder während der Finalläufe abgebrochen, so wird es nach dem Stand der gefahrenen Vorläufe gewertet.

/ 19.4.4. Wird ein Rennen bei den restlichen Klassen abgebrochen, so zählen alle gefahrenen Finalläufe und werden entsprechend dem Reglement gewertet.

20. GESAMTWERTUNG MEISTERSCHAFT

20.1. Allgemeines

/ 20.1.1. Zur Gesamtpunkte-Ermittlung wird folgendes Punkteschema herangezogen

1. – 10. Platz 200 180 161 145 130 125 120 115 110 105

11. – 20. Platz 100 96 92 88 84 80 76 72 68 64

21. – 30. Platz ..60 57 54 51 48 45 42 39 36 33

31. – 40. Platz ..30 28 26 24 22 20 18 16 14 12

41. – 50. Platz ..10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

/ 20.1.2. Die laut Spezifikationen vorgesehene Anzahl der zu wertenden Rennen je Fahrer werden nach Punkten addiert und ergeben das Gesamtergebnis (abzüglich der

Streichresultate = schlechtere Werte). Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktezahl

ist erster, der mit der zweithöchsten Punktezahl ist zweiter usw.

/ 20.1.3. Bei Punktegleichstand werden die besten Einzelergebnisse der Fahrer verglichen. Der Teilnehmer mit der höheren Punktezahl ist als erster zu reihen.

/ 20.1.4. Bei nochmaliger Gleichheit ist wird das nächst bessere Einzelergebnis verglichen (usw. bis zum letztmöglichen Wert). Streichresultate werden nicht berücksichtigt.

/ 20.1.5. Sind alle Einzelergebnisse gleich, so gibt es eine "ex aequo" Reihung.

20.2. Jugendwertung (Jugendliche) und Senioren 40+

Jugendliche (Altersgrenze bis 16 Jahre Jahrgang 1999) werden gemeinsam mit den übrigen Startern gewertet, jedoch zusätzlich in eine separate Jugendwertung (Subwertung) aufgenommen. Ebenso Senioren (40 + Jahrgang ab 1974) / Senioren-Wertung.

21. STRAFEN / REGLEMENTVERSTÖSSE

21.1. Verwarnungen

Verwarnungen oder Strafen des Rennleiters sind möglichst bald nach dem Ereignis – spätestens aber nach Beendigung des betroffenen Laufes – dem Fahrer mitzuteilen.

Verwarnungen sind nicht nur auf einen Lauf bezogen sondern auf die gesamte Vorlauf oder Finallaufserie.

21.2. Verstöße gegen das Reglement

Bei Verstößen gegen das Reglement oder die sportliche Fairness können folgende Strafen gegen einen Teilnehmer ausgesprochen werden:

1 Verwarnung

2 Stop +Go

3 Runde(n) Abzug

4 Streichen des schnellsten Laufes

5 Disqualifikation (für die gesamte Veranstaltung)

Vergehen	Strafe		
	1	2	3
Vorsätzliches Kurvenschneiden oder Abkürzen	1	2	
Missachtung des Vorranges beim Wiedereinfahren auf die Strecke	2		
Reparatur auf der Strecke (Streckenposten)	2		
Laufbeendigung mit fremder Hilfe	1		
Missachtung Final – Ende (Weiterfahren nach der Durchsage „Fahrzeug „X“ fertig)	1		
Hält sich eine Fahrer während eines Laufes, in dem er nicht startberechtigt ist, auf dem Fahrerpodest auf	1	2	
Frequenzwechsel ohne Genehmigung der Rennleitung	1		
Fahrzeugtausch ohne Rennleiterakzeptanz	1		
Behinderung anderer Teilnehmer durch unfaire Fahrweise	2		
Fahrzeug entspricht nicht den technischen Anforderungen (Akkus!!!)	4		
Verlassen des Fahrerpodestes während des Laufes	1	2	4
Nicht versehen des Streckenpostendienstes (ohne vorangehende Verwarnung)	4		
Missachtung von Anforderungen der Rennleitung, spez. Handy Verbot	1	2	4
Fahrzeug entspricht nicht dem technischen Reglement	4	5	

Stop+Go Strafen sind dem Rennverlauf anzupassen: 0 – 5 – 10 Sekunden

Wird S+G nicht eingehalten (max. 3 Runden nach dem Verhängen) – oder i. d. letzten Runde vergeben = Zeitstrafe mit 10''.

21.3. Unsportliches Verhalten

Unsportliches oder den Sport herabwürdigendes Verhalten (Beschimpfungen, Anschuldigungen jeglicher Art (der Rennleiter hat immer recht), Manipulation am Fahrzeug eines anderen, usw.) durch den Fahrer, dessen Mechaniker, Angehörigen oder sonstigen Begleitpersonen kann durch die Jury (siehe dazu Punkt 1.4 des Reglement) entschieden werden, dass der komplette Clublauf ohne Punkte gewertet wird.

22. PROTESTE UND PROTESTGEBÜHR

Proteste sind schriftlich spätestens 10 Minuten nach dem Vorfall beim Rennleiter einzubringen.

Protestgebühr 25,-- €

A Technische Spezifikation 2016 allgemein

A / 1 ELEKTRO OFF-ROAD FAHRZEUGE

A / 1.1. Der Grundgedanke des Sportes mit ferngesteuerten Automodellen ist der Wettbewerb mit realistischen Nachbildungen echter Rennfahrzeuge.

A / 1.2. Die Karosserie muss in allen möglichen Bereichen die Nachbildung eines echten Rennfahrzeuges im Maßstab sein und dem Vorbild weitestgehend entsprechen.

A / 1.3. Bei den Fahrzeugen müssen die erlaubten Abmessungen eingehalten werden.

A / 1.4. Das Fahrzeug muss zumindest zu Beginn des Rennens sauber ausgeführt und vollständig sein.

A / 1.5. Kein Fahrzeug darf so konstruiert oder gebaut sein, dass eine Gefahr dadurch entsteht oder dass es Fahrzeuge anderer Teilnehmer beschädigen kann.

A / 1.6. Wenn sich das Fahrzeug auf der Strecke befindet, müssen Chassis und Karosserie sicher miteinander verbunden sein. Es darf nicht ohne Karosserie gefahren werden. Fahrzeuge mit schlecht befestigter Karosserie müssen an der Box die Karosserie neu und sicher befestigen.

A / 1.7. Die Fahrzeuge müssen durchsichtige oder andersfarbig bemalte Windschutz- und Seitenscheiben haben. Ausgeschnittene Windschutzscheiben sind verboten.

A / 1.8. Weder Teile des Chassis, noch der Räder und Reifen oder der Ausrüstung, dürfen über die Karosserie - außer nach hinten - herausragen. (Ausnahme: bei Buggy- und Truggy - Karosserien dürfen die Radaufhängungen sichtbar sein).

A / 1.9. Alle Fahrzeuge müssen mit einer Startnummer versehen sein, so dass sie von vorne oder von der Seite vom Rennleiter gut erkennbar sind. Die Startnummern dürfen in ihrer Größe nicht verändert werden, (ansonsten Startverbot bis zur Anbringung der korrekten Aufkleber).

A / 1.10. Ein Bumper (Stoßstange) ist vorgeschrieben. Dieser Bumper muss so ausgeführt sein, dass das Verletzungsrisiko möglichst gering ist.

A/ 1.12.1. Bumper aus Draht müssen zwischen 2,5 und 4 mm Durchmesser haben.

A/ 1.12.2. Bumper aus Plattenmaterial müssen gerundete Kanten aufweisen.

A/ 1.12.3. Starre, messerartige Bumper aus hartem, unnachgiebigem Material, wie Metall, spröder Kunststoff, Sperrholz. etc. sind nicht zulässig.

A/ 1.12.4. Ein hinterer Bumper ist zulässig, wenn er hinter den Hinterrädern montiert ist.

A/ 1.12.5. Bumper dürfen über die Karosserie herausragen (keine Begrenzung), aber die Maximalbreite darf nicht überschritten werden.

A / 1.11. Die Reifen, ausgenommen die seitliche Beschriftung oder Silikonbeschichtung, müssen schwarz sein. Räder und Reifen dürfen nicht so ausgeführt sein, dass der Streckenbelag beschädigt werden kann.

A / 1.12. An der Außenseite der Räder darf nicht mehr als 1,5 mm Felge sichtbar bleiben (ohne Reifengummi).

A / 1.13. Die Fahrzeuge müssen zur Aufnahme eines Personal-/ rc-Block-Transponders eine geeignete sichere Haltevorrichtung aufweisen (Montage z.B. mit Splint bei rc-Block-Transpondern). Die ausschließliche Montage mit Klebeband (Gewebeband, Doppelklebeband, Klettband etc.) ist bei rc-Block-Transpondern verboten.

A / 1.14. Es ist auch verboten, den Personal- oder rc-Block-Transponder am Bumper zu befestigen. Wird dies von einem Fahrer dennoch getan, so wird ihm sein Lauf gestrichen.

A / 1.15. Wenn während des Laufs der Verlust oder das Nichtfunktionieren des Personal-/ rc-Block-Transponders festgestellt wird, so hat der jeweilige Fahrer sofort nach Aufforderung der Rennleitung den Lauf zu beenden.

A / 1.16. Definition (Spoiler/Flügel):

Ein Spoiler ist ein in der Karosserie integrierter aerodynamischer Karosserieteil.

Ein Flügel ist ein zusätzlich zur Karosserie montierter Teil.

(Die erlaubten Maße sind in den einzelnen Klassenspezifikationen festgehalten)

A / 1.17. Alle Sensor- und Kreiselssysteme sind verboten (ausgenommen Strombegrenzungen von Fahrtenreglern.)

A / 2 FAHRAKKUS

A / 2.1. Folgende Akkus sind für 1:10 erlaubt:

NiCd + NiMH / Sub-C / 1,2 V (23 x 43 mm +)- 6 Zellen.

LiPo-Akkus – S 2 / 7,4 V , bzw. 2 x Saddle-Pack. LiFe-Akkus – L2 / 6,6 V

A / 2.2. Die 1:10 - Fahrzeuge werden entweder von einem NiCd- bzw. NiMH-Akku(max. 6 Zellen) und einer Nennspannung von je 1,2 Volt pro Zelle (7,2 Volt), oder einem LiPo-Akku S2 (Nennspannung 7,4 Volt), oder einem LiFe-Akku L2 (Nennspannung 6,6 Volt) angetrieben.

A / 2.3. Ein Akku darf während eines Laufes weder geladen noch getauscht werden.

A / 2.4. Alle Akkus müssen Steckverbindungen aufweisen – (Lötungen verboten).
Zu widerhandlung führt zur Streichung des schnellsten Laufes.

A / 2.5. Die Lademethoden der einzelnen Akkus sind mit größter Sorgfalt zu überwachen. Bei allen Akkus 2 x L2- (LiFe), 2 x S2- (LiPo) -Packs bzw. die 2- und 4-Saddle-Packs müssen alle in einem Pack verbauten Zellen vom gleichen Hersteller sein und gleiche Kapazität und gleiche C-Leistung aufweisen. LiPo-Akkuzellen (Fahrakku + Senderakku) müssen mit einem „Balancer“ oder einem ähnlichen Gerät geladen werden (Feuerfester LADESACK oder Ähnliches Pflicht).

Laden des Akkus im Auto ohne LADESACK führt zur Streichung des schnellsten Laufes

A / 3 MOTOREN und MOTORENENTSTÖRUNG

A / 3.1. Definition des Modified-Motors: Gehäusedurchmesser 36 mm (ohne Bürstenhalterungen), Länge des Gehäuses max. 54 mm (ohne Lagergehäuse und Welle). Alle Abmessungen plus Herstellertoleranz. Erlaubte Änderungen am Motor: umwickeln, vergießen, wuchten, Kollektor überdrehen, Bürsten tauschen, Kühlöffnungen anbringen, Kugellager einbauen. Es dürfen nur erlaubte Gehäuse, Magneten, Armaturen und Motordeckel verwendet werden. (Änderungen derselben sind allerdings erlaubt). Der Austausch von Teilen erlaubter Motoren gegen andere erlaubte Teile ist zulässig.

A / 3.2. Die Motoren (Bürstenmotoren)müssen mit mindestens je 0,1 μ F / 50V zwischen plus (+) und Gehäuse bzw. zwischen minus (-) und Gehäuse entstört sein.

A / 3.3. Sollte ein schlecht entstörter Motor Probleme bei der Rundenzählung verursachen, kann der Verursacher für diesen Lauf disqualifiziert werden.

A / 3.4. Die minimalste Windungszahl eines Motors:

(dies ist mittels eines Induktionsmessgerätes zu überprüfen):

BUGGY 2WD+4WD Derzeit keine Beschränkungen bei der Motor-Windungszahl.

Monster-Truck (MT) Derzeit keine Beschränkungen bei der Motor-Windungszahl.

Short-Course (SC2+SC4) Derzeit keine Beschränkungen bei der Motor-Windungszahl.

A / 3.5. Alle auf dem Markt befindlichen „Brushless“-Motoren sind verwendbar.

B Fahrzeug Spezifikation 2015 Klassenbezogen

B/1 Elektro-Off-Road MONSTER-Truck (1:10)

B/ 1.1 SPEZIFIKATIONEN Elektro-Off-Road MONSTER-Truck

Alle Finalläufe gehen über 6 Minuten plus der Zeit für die Vollendung der letzten Runde (bis zu einem Maximum von 60 Sekunden).

B / 1.2. Technische Spezifikationen

/ 1.2.1. Karosserie: Eine Oldie-, Monster oder Pick Up-Karosserie ist Vorschrift.

/ 1.2.2. An den Reifen sind alle Hilfsmittel, die nicht aus Gummi sind, verboten. Moos-Zell-Gummi-Reifen sind nicht erlaubt. Eine Einlage aus Moosgummi darf jedoch gefahren werden, sofern dieser komplett vom Reifen verdeckt ist.

/ 1.2.3. Zugelassen sind nur 2WD-Fahrzeuge mit Hinterradantrieb.

/ 1.2.4. Fahrzeugabmessungen:

Fahrzeugbreite (größtes Maß)	max. 330 mm
Fahrzeuglänge	max. 460 mm
Radstand	min. 225 mm max. 295 mm
Reifendurchmesser (ohne Noppen)	min 92 mm
Reifenbreite hinten	min. 45mm
Gesamtgewicht	min. 1.701g Fahrbereit

/ 1.2.5. Bumper dürfen nicht breiter als das Fahrzeug sein.

/ 1.2.6. Keine Reifenlimitierung.

/ 1.2.7. Reifen dürfen durch Zerschneiden und Wiederverkleben – wie auch in der Breite und im Umfang - nicht verändert werden.

B /2 Elektro-Off-Road BUGGY 2WD/4WD (1:10)

B / 2.1 SPEZIFIKATIONEN Elektro-Off-Road BUGGY 2WD/4WD (1:10)

Alle Vorläufe und Finalläufe gehen über 6 Minuten plus der Zeit für die Vollendung der letzten Runde (bis zu einem Maximum von 60 Sekunden).

B / 2.2. Technische Spezifikationen

/ 2.2.1. Alle Getriebezahnräder müssen durch eine geeignete Schutzkappe oder durch die Karosserie abgedeckt werden um Verletzungen zu vermeiden.

/ 2.2.2. Spikes aus Metall oder Hartplastik sind nicht erlaubt.

/ 2.2.3. Moosgummi-Reifen sind verboten. Einlageringe aus Schaum- oder Moosgummi sind erlaubt, wenn sie vollständig von einem Gummireifen umschlossen werden.

/ 2.2.4. Reifenadditive, außen oder innen aufgetragen, sind verboten (Ausnahme: Wasser).

/ 2.2.5. Fahrzeugabmessungen:

Gesamtbreite	max. 250 mm
Gesamtlänge	max. 460 mm
Gesamthöhe (eingefedert gemessen)	max. 200 mm
Gesamtgewicht (2WD)	min. 1.474g
Gesamtgewicht (4WD)	min. 1.588g

Das Mindest-Gesamtgewicht gilt fahrfertig

/ 2.2.6. Zusätzlich montierter Flügel darf inkl. Seitenteilen den umschriebenen Quader von 80 mm x 80 mm x 220 mm nicht überschreiten.

/ 2.2.7. Reifenlimitierung / Type:

Hinterachse 2WD und 4WD ProLine Bow-Tie Mischung M3

Vorderachse 2WD keine Limitierung

Vorderachse 4WD ProLine „Crime Fighter“ PL 8219-AT

/ 2.2.8. Reifenlimitierung / Anzahl: Für die Vor- und Finalläufe keine Limitierung

/ 2.2.9. Reifen dürfen durch Zerschneiden und Wiederverkleben – wie auch in der Breite und im Umfang - nicht verändert werden.

B 3 Elektro-Off-Road Short-Course (1:10)

B / 3.1 SPEZIFIKATIONEN Elektro Short-Course 2WD/4WD (1:10)

Alle Finalläufe gehen über 6 Minuten plus der Zeit für die Vollendung der letzten Runde (bis zu einem Maximum von 60 Sekunden).

B / 3.2. Technische Spezifikationen

/ 3.2.1. Elektro-Offroad 1:10 Short-Course Fahrzeuge werden mit Heckantrieb (SC-2) oder mit Allradantrieb (SC-4) gefahren. Es sind nur Bauteile erlaubt die aus dem original Baukasten stammen oder Tuningteile die dem Maßstab der Klasse entsprechen. Keine Teile aus anderen Klassen (z.B. 1/8 Buggy).

/ 3.2.2. Spikes aus Metall oder Hartplastik sind nicht erlaubt.

/ 3.2.3. Es sind immer Short Course typische 2.2"/3.0" Felgen zu verwenden (keine Dishfelgen oder Buggyfelgen). Es sind ausschließlich ProLine Blockade M3 (1183-02) an der oder den Antriebsachsen erlaubt. An den Reifen sind alle Hilfsmittel die nicht aus Gummi bestehen verboten. Moos- oder Zell-Gummireifen sind nicht erlaubt. Ein Insert aus Moosgummi ist erlaubt, sofern dieses komplett vom Reifen verdeckt ist. Reifen dürfen durch Zerschneiden und Wiederverkleben – wie auch in der Breite und im Umfang - nicht verändert werden.

/ 3.2.4. Reifenadditive, außen oder innen aufgetragen, sind verboten (Ausnahme: Wasser).

/ 3.2.5. Fahrzeugabmessungen:

Gesamtbreite	max. 310 mm
Gesamtlänge	max. 580 mm
Felgendurchmesse am Horn	max. 56 mm oder 2,2"
Gesamtgewicht (SC-2) 2WD	min. 2.100g
Gesamtgewicht (SC-4) 4WD	min. 2.500g

Das Mindest-Gesamtgewicht gilt fahrfertig

/3.2.6. Karosserie: Es sind alle im Handel erhältlichen "Short Course Truck" Karosserien in ihrer Originalform erlaubt. Die erhältlichen 'Baja Buggy' Karos sind nicht erlaubt (Räder müssen von der Karosserie abgedeckt werden). Zusätzliche Luftlöcher (ausgenommen original angezeichnete z.B. FloTek) sind nicht gestattet. Zusätzlich Spoiler sofern im Original Bausatz enthalten sind erlaubt.

/ 3.2.7. Motoren und Regler: Es sind alle „Brushed“- und „Brushless“-Komponenten zugelassen unter Einhaltung des Reglement-Punktes A / 3.

B /3.3 Fahrakkus

Einhaltung des Reglement-Punktes A / 2 ist Voraussetzung (1:10 Fahrzeuge).