



Technische Details

1. Zum Wettbewerbsmodell:

Als Wettbewerbsmodelle sind die Originalbausätze oder die nach Bauplänen gefertigten Fesselflugmodelle

- „Buster“ und
- „Shoestring“ der Firma SIG zugelassen.
- Modifikationen, wie sie in den Videos, wie sie in den Videos unter

<https://www.youtube.com/watch?v=wysj5M3zsLE&t> ⇒ **!!! WICHTIG !!!**
<https://www.youtube.com/watch?v=UeYqdGj8Krs&t=>
<https://www.youtube.com/watch?v=KK01Jyps-ng>
<https://www.youtube.com/watch?v=R0oFkYKsik&t>
<https://www.youtube.com/watch?v=edR-Jpeidal&t>
<https://www.youtube.com/watch?v=U56djQrjLdQ>
<https://www.youtube.com/watch?v=jMv8rZ57pc&t=>

eingestellt sind, sind zugelassen.

2. Zum Motor:

- Als Motoren sind nur die handelsüblichen und ungetunte gleitgelagerten OS-Max .15 (2,5ccm) zugelassen (egal welcher Bauserie).
- Motoren müssen mit einem wirksamen Expansionsschalldämpfer ausgestattet sein.
- Motoren können mit einem Venturi oder RC-Vergaser ausgestattet sein.
- Eine Motorverkleidung ist nicht erlaubt.

3. Tank:

- Tankvolumen ist freigestellt.
- Betankung darf nur mittels Tankflasche oder Spritze erfolgen.
- Es sind, bis auf im Durchlass unmodifizierte Autoventile, keine Ventile zur Betankung erlaubt.**
- Es ist keine Druckbetankung zugelassen.**

4. Tankstopp/Abschalter:

- Die geforderten Tankstopps (1x bei 60 Runden; 2x bei 90 Runden) sind Pflicht!
- Bei den Stopps **muss zwingend gelandet, nachgetankt und der stehende Motor wieder angeworfen werden.**
- Alternative Vorschrift, die vor dem Rennen verbindlich festgelegt sein muss:**
 - Die Modelle sind **grundsätzlich mit der Hand** anzuwerfen.
 - Nach 45 – 60 Sek. erfolglosen Anwerfens kann ein Elektrostarter benutzt werden oder**
 - Nach zehn erfolglosen Versuchen den Motor mit der Hand anzuwerfen, kann der Elektrostarter benutzt werden. Dies führt aber zu 15 zusätzlichen Flugrunden je Anwendung (also bei Start und Zwischenstopps), also max. 30 Runden in den Vorläufen und 45 Runden im Finale.**
 - Die Modelle können mit der Hand oder dem Elektrostarter sofort angeworfen werden.
 - Der Einsatz der E-Starter hat keine Handicap-Folgen.**
 - Die Benutzung des Elektrostarters führt aber zu 15 zusätzlichen Flugrunden je Anwendung (also bei Start und Zwischenstopps), also max. 30 Runden in den Vorläufen und 45 Runden im Finale.**
- Einfache Schlauchpatschen/-klemmen als Abstellvorrichtung sind erwünscht.
- Starts und Tankstopps, die länger als 5 min erfolglos verlaufen, führen zum Rennabbruch für das betroffene Team.
- Nicht durchgeführte Tankstopps führen zur Disqualifikation.

5. Luftschrauben:

- Luftschrauben sind nur handelsübliche der Größe 7 x 4 und 7 x 5 zugelassen.
- Es sind keine Kohlefaser-, Holz- oder Metallmodifikationen gestattet.

6. Räder:

Handelsübliche Räder mit einem Raddurchmesser von mindestens 40 mm Durchmesser sind vorgeschrieben.

7. Treibstoff:

Die Zusammensetzung des Treibstoffs wird den Teams überlassen.



8. Leinenlänge:

- a. 15,92 m +/- 0,04 m
- b. Leinenlänge wird gemessen von Mitte Kurbelwelle Motor bis Mitte Griffachse.
- c. Durchmesser: mind. 0,3 mm.
- d. Zugprobe: 20-faches Modellgewicht.
- e. Die Leinenführung muss außerhalb der Tragfläche liegen und geführt werden.
- f. Aus sicherheitstechnischer Sicht sollten die Leinen am Griff mittels eines Grover zu versehen werden.

9. Sicherheitsriemen:

Der Pilot muss einen Sicherheitsriemen verwenden, der das Handgelenk mit dem Steuergriff verbindet (verstellbare Schlaufe).

Informationen zum Rennablauf

10. Rennablauf/Ausscheidungsmodus:

a. Vorläufe:

- i. In den Vorläufen fliegen die teilnehmenden Teams zu zweit oder zu dritt (je nach Erfahrung) gegeneinander.
- ii. Es werden insgesamt je Team 2 Rennen geflogen, wobei die schnellste Zeit in die Wertung kommt.
- iii. Ziel ist es, eine möglichst schnelle Zeit über 60 Runden mit einem Tankstopp zu erreichen.
- iv. Im Ergebnis der Vorläufe wird entsprechend der erzielten Zeiten eine Rangliste erstellt und die Teilnehmer der A- und B-Finales ermittelt.
- v. Hier gilt die Regel: je Einsatz des Elektrostarters 10 zusätzliche Runden.

b. A- und B-Finale:

- i. Das A- und B-Finale geht über 90 Runden mit insgesamt 2 Tankstopps.
- ii. Die drei schnellsten Teams fliegen das A-Finale und die nachfolgenden 3 Teams das B-Finale.
- iii. Auch hier gilt die Regel: je Einsatz des Elektrostarters 10 zusätzliche Runden.

11. Rennleitung:

- a. Es gibt einen Rennleiter und pro Team 2 Wertungsrichter
- b. Aufgabe der Rennleitung:
 - i. Beobachtung des Rennens bezüglich Regeleinhaltung, Fairness und Sicherheit.
 - ii. Klärung von Streitfällen
- c. Rennleiter: Bestimmt und leitet den Start ein
- d. Zwei Wertungsrichter:
 - i. Einer für das Rundenzählen und einer für das Zeitnehmen je Team.
- e. Die Rennleiter und Wertungsrichter können auch an den Rennen teilnehmen. Für diesen Fall sind entsprechende Vertretungen zu organisieren.

12. Strafmaßnahmen:

- a. Im Bedarfsfalle Ermahnung der Teilnehmer nach Maßgabe der Regeln.
- b. Eine Mannschaft kann bei besonders sicherheitsgefährdendem und/oder unsportlichem Verhalten (z. B. trotz Ermahnung anhaltendes zu hohes Fliegen oder zu lange anhaltendes Schleudern usw.) durch die Rennleitung vom Rennen ausgeschlossen werden.

13. Der Rennablauf:

- a. Die Startplatzwahl wird durch Los ermittelt.
- b. Nachdem die Teams ihre Startplätze eingenommen und jeweils zwei Wertungsrichter bei den Teams Aufstellung genommen haben fragt der Rennleiter die Bereitschaft der Teams ab.
- c. Die Piloten antworten für ihr Team.
- d. Nach dem Vorliegen beider Bereitschaftsmeldungen gibt der Rennleiter das Signal und zählt sehr laut im Sekundentakt 5-4-3-2-1-„Start!“
- e. Das Rennen und die Zeitnahme starten mit diesem „Start“-Ruf.



Sicherheitshinweise

Allgemeine Bestimmungen

1. Wttkampfkreis:

- Der Pilotenkreis hat 6,00 m im Durchmesser (Radius 3,00 m) und
- der Mechanikerkreis hat einen Durchmesser von 39,20 m (Radius 19,60 m).
- Beide müssen gut sichtbar markiert werden.

2. Helmpflicht:

- Unbedingte Helmpflicht für Mechaniker (mit Kinnriemen). Fahrrad-Helme sind nicht erlaubt!

3. Regeln für die Piloten:

- Von Beginn der Wertungsrunde bis zum Ende derselben hat sich der Pilot nur im Pilotenkreis aufzuhalten.
- Die übliche Flughöhe liegt zwischen 1.00 bis 3 m und darf nur beim Überholen für die Dauer des Überholvorgangs für längere Zeit verlassen werden.
- Während des Tankstopps haben die Piloten
 - am inneren Pilotenkreis zu knien,
 - wobei er sich mit mindestens einem Fuß im Pilotenkreis zu befinden hat.
 - Den Griff hat er dabei auf dem Boden zu halten.
- Überholen erfolgt nur durch Überfliegen.
- Kann der Mechaniker das Modell nach der Landung von außerhalb des Mechaniker-Kreises nicht mehr erreichen (eine Armlänge in den Flugkreis), so muss das Modell zur Vermeidung von Behinderungen aus der möglichen allgemeinen Landebahn Richtung Pilotenkreis gezogen werden.*

4. Regeln für den Mechaniker:

- Das Tragen eines stabilen Helms mit Kinnriemen ist Pflicht.**
- Der Mechaniker hält sich während des Rennens außerhalb des Mechaniker-Kreises auf.
- Zum Fangen/Bergen des Modells darf der Mechaniker eine Armlänge in den Flugkreis greifen.
- Modelle dürfen erst gefangen werden,
 - wenn der Motor nicht mehr läuft und
 - das Modell danach mindestens einmal den Boden berührt hat.
- Während des Fangens, Betankens und Startens:
 - haben fliegende Modelle absoluten Vorrang.
 - müssen die Leinen am Boden gehalten werden.
 - Tankstopps sind so durchzuführen, dass andere Teilnehmer und Modelle nicht im Flugbetrieb behindert werden

Es wird von jedem Wettkampfteilnehmer Fairness und ein kameradschaftliches Verhalten erwartet,

- um die Sicherheit zu gewährleisten,
- um vor allem Einsteigern den Start in das Team-Racing zu erleichtern,
- um Spaß zu haben
- und um auch den Zuschauern ein besonderes Erlebnis zu bieten.

Zusatzbemerkung v. Detlef, dem Vater der Club 30 Regeln:

Zum Schluss eine Bitte an Renn-Neulinge:

- Unbedingt üben, 100 Runden lang niedrig zu fliegen, am besten nicht über 2 m Höhe.**
- Auch beim Überholen auf nicht zu große Flughöhe achten, danach sofort wieder die Normalflughöhe einhalten.**
- So lassen sich Flugunfälle vermeiden.**

Hammersbach, 27.02.2020.

Die Organisation