

# REGLEMENT NAC 2010

Es werden heuer 4 RENNEN (2 in Radfeld und 2 in Hochfilzen) ausgetragen.

Für die 4 Rennen gibt es ein Streichresultat.

Es gibt 3 KLASSEN (Buggy, Truggy und Monstertruck)

BRUSHLESS FAHRZEUGE sind nicht ZUGELASSEN.

## WIR FAHREN NACH MODIFIZIERTEN ÖFMAV REGLEMENT

( nachfolgend zu lesen)

es werden 2 VORLÄUFE a. 5min +2min Einlaufzeit gestartet und die FINALE werden in SUB-/HALBFINALE (1/4 Finale- 1/2 Finale) ausgefahren.

(je nach Teilnehmerzahl)

die FINALE werden in 2 Gruppen (A+B) eingeteilt. Davon scheiden die letzten Fahrer aus (wieviele davon betroffen sind hängt von der Startzahl ab). Die restlichen Fahrer steigen ins nächste FINALE auf.

Alle nichtaufsteiger fahren ein KLEINES FINALE die um die Plätze 11-20 fahren.

IM GROSSEN FINALE wird um den Sieg gefahren.

Für die Monstertruckklasse wirds nur ein FINALE geben. (wegen geringer Starterzahl).

## Die ZEITEN der folgenden FINALE:

Buggy und Truggy-----Finale a. 25Min.

Buggy und Truggy-----1/2 Finale a. 15Min. (A+B)

Buggy und Truggy-----1/4 Finale a. 10Min. (A+B)

Monstertrucks-----Finale a. 15 min.

Kleines Finale-----Finale a. 15 min.

TRAINING von 8.00-9.15 Uhr.

Danach FAHRERBESPRECHUNG.

MITTAG von 12.00-13.00 Uhr.

## TECHNISCHE ABNAHME:

Jeder Fahrer ist verpflichtet, sein Fahrzeug vor Beginn der Vorläufe einer technischen Abnahme zu unterziehen, die vom Veranstalter durchgeführt werden muß.

Es müssen die Startnummern so hoch wie möglich auf der Karosserie angebracht werden: je eine auf der Seite und eine an der Frontscheibe.

## BUGGY:

- Fahrzeug: Buggys im Maßstab 1:8
- Motor: Nitromotore bis 3,5 ccm – Ausnahme: Serienmotore der RTR Modelle
- Reifen handelübliche Buggyreifen
- Flügel ja
- Kraftstoff: bis 25%
- Tankinhalt 125 ccm

## **TRUGGY:**

- **Fahrzeug: Truggys im Maßstab 1:8**
- Motor: Nitromotore bis 4,9 ccm
- Reifen: Mindestbreite 58 mm
- Flügel ja
- Kraftstoff: bis 25%
- Kraftstofftank: 150 ccm – bzw. Originaltank

## **MONSTERTRUCK:**

- **Fahrzeug: Monstertrucks im Maßstab 1:8**
- Motor: frei
- Reifen: Mindestbreite 80 mm
- Flügel nein
- Kraftstoff: bis 25%
- Kraftstofftank: frei

Der Unterschied zwischen Truggy und Monstertruck definiert sich folgendermaßen:

Der Truggy basiert auf dem Buggy hat ein Mitteldifferential und keine Gearbox und/oder Schaltgetriebe.

Der Monstertruck hat kein Mitteldifferential dafür aber eine Gearbox und/oder Schaltgetriebe.

## **Zeitsystem**

Bei den Vorläufen wird das beste Vorlaufergebnis jedes Fahrers zur Wertung herangezogen.

Bei Runden- und Zeitgleichheit des jeweils besten Vorlaufergebnisses zweier Teilnehmer ist für deren Platzierung ausschlaggebend, welcher Teilnehmer dieses Ergebnis früher erzielt hat. Haben beide Teilnehmer ihr bestes (zeit und rundengleiches) Resultat im gleichen Vorlauf erreicht, so ist ihr zweitbestes Resultat heranzuziehen. Ist dieses Resultat ebenfalls gleich, so ist ausschlaggebend, wer sein zweitbestes Resultat früher erreicht hat. Sind die zweitbesten Ergebnisse nicht nur gleich, sondern wurden sie darüber hinaus auch im gleichen Vorlauf erzielt, so sind beide Fahrer "ex aequo" auf den gleichen Rang zu setzen.

Geht es um die Einteilung in einen Finallauf (1/4-, 1/2-Finale), so entscheidet das Los, welcher Fahrer im A- und im B-Lauf dieses Finallaufes startet.

**Die NAC-Läufe werden nach dem Punktesystem gewertet.**

## **RUNDENZÄHLUNG UND ZEITNAHME**

Der Veranstalter ist verpflichtet, die Rundenzählung und Zeitnahme durch mind. 1 Offiziellen durchführen zu lassen die namentlich in der Ausschreibung erwähnt sein müssen und mind. einer muß immer am PC mit Sicht auf die Start und Ziellinie aufhalten.

Es sind alle Fahrzeuge durch die Rundenzählung zu kontrollieren und zu erfassen, egal ob manuell oder automatisch. Fällt die Funktion eines Transponders während eines Finallaufes aus, so ist auch dieses Auto händisch zu zählen. Ein Protest gegen dieses Resultat ist aber nicht möglich. Jeder Fahrer ist für die Funktion seines Transponders selbst verantwortlich.

Bei Totalausfall der Automatik kann der Lauf vom Rennleiter abgebrochen werden.

Das Laufergebnis ist unmittelbar nach jedem Lauf an der Anschlagtafel auszuhängen.

Sollte ein Fahrer eine oder mehrere Runden nicht gezählt worden sein so hat der Fahrer 10 Minuten nach Aushang des Ergebnisses Zeit dies dem Rennleiter mitzuteilen. Es muss eine plausible Erklärung (z.B. doppelte Rundenzeit) vorliegen um das Ergebnis zu korrigieren. Übere eine Endgültige Korrektur des Laufes hat der Rennleiter zu entscheiden.

Gibt es während des Laufes schon Unklarheiten ist dies bei der Zwischenstandsdurchsage zu erwähnen.

Gewertet wird nach Runden und Zeit (präzise: nach "Überzeit"): Danach hat jedes Auto bis zum Überqueren der Ziellinie weiterzufahren und sodann in die Boxenstraße zurückzukehren.

Die Zeit, die ein Fahrzeug vom Ende der regulären Laufzeit bis zum Passieren der Ziellinie benötigt, ist die sogenannte "**Überzeit**" und diese ist für die Wertung maßgeblich. Gewertet wird

also nach maximaler Rundenzahl und minimaler Überzeit. Bei Fahrern mit der gleichen erreichten Rundenzahl ist der besser platziert, der die kleinere Überzeit gefahren ist. Gewertet werden nur Fahrer, die mindestens eine Runde gefahren sind.  
Runden, die ein Modell nicht aus eigener Kraft zurücklegt, werden nicht gewertet.

### **Kein Fahrzeug darf über die Ziellinie geschoben werden (eine Runde Abzug)**

### **STARTVORBEREITUNGEN UND STRECKENPOSTEN**

Die Fahrer müssen die Startpositionen am Turm einhalten. Es herrscht absolutes Handyverbot! Auf dem Fahrerpodest dürfen sich nur die Fahrer des jeweiligen Laufes und Offizielle aufhalten. Zu jedem Lauf müssen die Fahrer und Streckenposten spätestens 2 Minuten vor dem Start namentlich über den Lautsprecher aufgerufen werden.

Jeder Fahrer hat nach seinem Vorlauf als Streckenposten zu wirken. Beim Vorlauf gibt es für das Nichterscheinen als Streckenposten eine Verwarnung und bei nochmaligen Verstoss; **STREICHUNG** des besten Vorlaufes.

Er kann dies persönlich tun oder einen Ersatz stellen. Diese Tätigkeit muß er auf dem mit seiner Startnummer gekennzeichneten Platz an der Strecke ausüben.

Die Fahrer mit der Startnummer 8 – 10 in einer Vorlaufgruppe müssen sich an einem gekennzeichneten Platz in der Nähe der Boxenstrasse bereit halten. Sollte ein Streckenposten ausfallen müssen diese Fahrer (in der Reihenfolge der Startnummern) einspringen.

Die Streckenposten sind vor dem jeweiligen Finallauf über Lautsprecher namentlich aufzurufen.

Während des Vorlaufes der ersten Gruppe wirken die Fahrer der letzten Gruppe als Streckenposten.

Für die ersten Finalläufe werden die Streckenposten vom 1/2 Finale B gestellt.

Nachdem werden die Streckenposten von den jeweiligen nichtaufsteiger des unmittelbar gefahrenen Finallaufes gestellt. Diese müssen unverzüglich nach dem Finallauf Ihre Streckenpostenposition einnehmen. Für den Finallauf müssen die 8 nichtaufsteiger aus den 1/2 Finalen die Streckenpostenplätze einnehmen.

Kommt ein Streckenposten seinen Pflichten nicht nach, so kann das (Nichtausübung des Streckenpostendienstes, unsportliches Verhalten) geahndet werden.

Der Streckenposten muß mindestens 12 Jahre alt sein.

Sollte ein Fahrer seine Funktion als Streckenposten nicht ausüben oder hat er zum Zeitpunkt des Startes des Laufes seine Position noch nicht eingenommen, so wird ihm vom Rennleiter das Beste aller seiner Vorlaufergebnisse gestrichen, wenn der Vorfall bei den Vorläufen passiert. Geschieht der Vorfall bei einem Finallauf, so wird er mit 0 Runden an den letzten Platz seines Finallaufes gereiht.

Wurde sein Finallauf noch nicht gestartet, so darf er in diesem Lauf nicht starten.

Jeder Streckenposten hat die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Warnwesten bei seiner Tätigkeit zu tragen.

Jeder Streckenposten hat bis zum ENDE des RENNENS auf seinem Platz zu bleiben, bis vom Rennleiter die Ansage kommt (Rennen beendet).

**Danach hängt er die Warnweste auf die Streckenpostennummer damit der nächste Streckenposten die Warnweste gleich anziehen kann.**

### ***BUGGY:***

<b>Finallauf:</b> -----	<b>Streckenposten:</b>
1/4 Finale A -----	1/2 Finale A (Startplatz 1-8) (Buggy)
1/4 Finale B -----	1/2 Finale B (Startplatz 1-8) (Buggy)
1/2 Finale A -----	Truggy
1/2 Finale B -----	Truggy
Finale -----	Nichtaufsteiger 1/2 A + B (Buggy)

### ***TRUGGY:***

<b>Finallauf:</b> -----	<b>Streckenposten:</b>
-------------------------	------------------------

¼ Finale A -----	½ Finale A (Startplatz 1-8) (Truggy)
¼ Finale B -----	½ Finale B (Startplatz 1-8) (Truggy)
½ Finale A -----	Buggy
½ Finale B -----	Buggy
Finale -----	Nichtaufsteiger ½ A + B (Truggy)

### **MONSTERTRUCK:**

**Finallauf:** -----**Streckenposten:**  
 Finale ----- Buggy und Truggy.

## **GRUPPENEINTEILUNG**

In jeder Vorlaufgruppe starten 10 Fahrer.

Fahrer desselben Klubs sollen nach Möglichkeit in verschiedene Gruppen eingeteilt werden.

In die letzten Gruppe sind die Fahrer entsprechend der vom erstellten, letztgültigen Rangliste einzuteilen. Beim ersten Lauf ist der Endstand der letzten Saison ausschlaggebend. Bei Frequenzkollisionen hat der schlechter platzierte Fahrer seine Frequenz zu wechseln.

Die Gruppeneinteilung darf nur bei schwerwiegenden Problemen, die nicht anders gelöst werden können, geändert werden. Die davon betroffenen Fahrer sind sofort zu verständigen.

## **START**

### **Vorlauf-Start**

### **Fliegender START**

Die Strecke muß 2 Minuten vor dem Start freigegeben werden.. Die Zeitpunkte 2 Minuten, 1 Minute, 30 Sekunden, 10 Sekunden und 5 Sekunden bis zum Start der Zeitnahme müssen angesagt werden.

**Ein stehen bleiben 30m vor der Zeitschleife vor dem Startsignal ist verboten und hat eine drive trough Strafe zur folge.**

Der Start der Zeitnahme wird mittels akustischem Signal angezeigt und jeder Fahrer löst seine Zeit beim ersten Überfahren der Start-/Ziellinie aus. Wenn ein Fahrer mit seinem Vorlauf fertig ist, so muss es ihm mitgeteilt werden und er darf noch eine Runde fertigfahren, ohne dabei die anderen Fahrzeuge zu behindern.

## **Start bei den Finalläufen:**

### **Le Mans-Start:**

Die Fahrzeuge werden an einer Fahrbahnseite aufgereiht. Der Schnellste aus den Vorläufen nimmt dabei den Startplatz Nr.1 ein, wobei dieser Startplatz die für den Start beste Position darstellen soll, der Zweitschnellste nimmt Position Nr.2 ein usw. Die Startplätze müssen 1,5-2m auseinander liegen und eindeutig markiert sein. Das Herunterzählen erfolgt wie bei den Vorläufen bis "3 Sekunden".

Bei "3Sekunden" senkt der Starter die Flagge zu Boden und die Mechaniker müssen die Autos loslassen und seitlich hinter den Fahrbahnrand zurücktreten. Der Start muß dann maximal 5 Sekunden später durch ein akkustischem Signal erfolgen.

Begeht ein Fahrer einen FRÜHSTART, so erhält der Fahrer eine Drive trough Strafe.

Läßt ein Mechaniker das Auto bei "3 Sekunden" nicht aus oder tritt er nicht einen Schritt zurück, und behindert er dadurch ein anderes Fahrzeug, so erhält der Fahrer in jedem Fall eine Drive trough Strafe.

Diese Strafe bleibt auch aufrecht, wenn der Start wegen der, durch den Mechaniker verursachten, Behinderung wiederholt werden muss.

### **Für den Start gilt:**

Nach dem Kommando "10 Sekunden" muss der zugeteilte Startplatz eingenommen werden. Der Mechaniker darf die Strecke nicht mehr betreten.Fahrzeuge, die zu spät zum Start erscheinen, müssen, nachdem die anderen Fahrzeuge die Boxenausfahrt passiert haben, aus der Boxenstraße nachgestartet werden. Es muss jedoch verhindert werden, dass durch das Nachstarten der

Teilnehmer bereits von Beginn eine Runde verliert. Ab dem 10 Sekunden Kommando darf der Mechaniker mit dem Fahrzeug erst dann an die Box **zurücklaufen, wenn der Start erfolgt ist.**

## **SIGNALFLAGGEN**

Als Startflagge wird die Nationalflagge (rot-weiß-rot) verwendet oder eine schwarz-weiß karierte. Zum Abwinken der Fahrzeuge nach Beendigung eines Laufes wird abermals die Flagge verwendet und über die Lautsprecher durchgesagt.

Das bekanntgeben einer Stop-and-Go-Strafe, bzw. Drive-Trough-Strafe wird mittels der Sprechanlage durchgeführt.

Es ist keine Fahne zu verwenden.

Jedes Fahrzeug, welches ein Sicherheitsrisiko darstellt(technischer Defekt oder ähnliches)wird mit einer Lautsprecherdurchsage aus dem Lauf genommen.Er muss dann unverzüglich ohne Gefährdung oder Behinderung der Konkurrenten in die Boxengasse fahren.

Nach einer angeordneten Reparatur des Fahrzeuges kann es dann wieder ins Rennen geschickt werden. Während eines Laufes darf ein Fahrzeug nur dann zu einer angeordneten Reparatur aus dem Rennen genommen werden, wenn es gravierende Mängel aufweist, wie z.B.: - defekter Auspuff oder - defekte Fernsteuerungsanlage.

Nicht jedoch darf dies aber wegen eines verlorenen Spoilers oder einer beschädigten Karosserie erfolgen, sofern die Startnummern noch vorhanden sind.

Beachtet ein Fahrer die Durchsagen 2 Runden lang nicht, so wird er für den Lauf mit "0-Runden" gewertet.

## **RENNABLAUF**

Kommt ein Fahrzeug von der Bahn ab, so ist es an jener Stelle in die Bahn zurückzustellen, wo es die Bahn verlassen hat.

Das Fahrzeug muss in die richtige Richtung des Streckenverlaufs hingestellt werden.

Ein während des Rennens stehengebliebenes Fahrzeug darf nur von der Boxenstraße aus wieder ins Rennen gebracht werden.

Ein auf der Bahn fahrendes Fahrzeug hat gegenüber einem Fahrzeug, das nach einem Boxenstopp wieder ins Rennen gebracht oder vom Streckenposten eingesetzt wurde, Vorrang zu geben.

**Reparaturen auf der Bahn sind nicht gestattet.**

Das Fahrzeug muß vom Streckenposten in die Boxenstrasse gebracht werden. Keinesfalls ist es dem Mechaniker, oder einer anderen Person erlaubt, die Bahn zu betreten, um das Fahrzeug selbst zu holen oder dem Streckenposten entgegenzulaufen. Das Fahrzeug darf nur auf der Mechanikerfläche aufgetankt werden. Das Auto muß zum Auftanken unbedingt aus der Fahrspur der Boxengasse gehoben werden um andere nicht zu behindern.

Die Boxenstraße ist immer frei zu halten. Die Mechaniker dürfen nur zum Herausheben des Automodells kurzzeitig die Boxenstraße betreten. Es dürfen sich pro Starter maximal zwei Mechaniker auf der Mechanikerfläche aufhalten.

**Um den Fahrer in die Box zum Tanken zu holen, ist es dem Mechaniker untersagt, Trillerpfeifen oder ähnliche akustische Mittel zu verwenden.**

**Vorsätzliches Kurvenschneiden ist verboten.**

Sofort nach Beendigung seines Laufes hat der Fahrer seinen Sender abgeschaltet in der Senderdeponie abzugeben.

Die Siegerehrung nach dem Rennen muß an Ort und Stelle durchgeführt werden.

Das Rennergebnis muss bis spätestens 2 Tage nach dem Rennen in elektronischer Form an den Sektionsobmann oder dem Schriftführer gesandt werden. Es muß die gesamte Vor- und das letzte Finallaufergebnis jedes einzelnen Fahrers enthalten sein.

Bis zum Start der Vorläufe ist vom Veranstalter ein Zeitplan auszuhängen, auf die Startzeit der Läufe sowie die Renndauer ersichtlich sind. Da es beim Rennverlauf zu Verzögerungen kommen kann ist die angegebene Startzeit nur ein Richtwert.

## **LAUF-UND RENNUNTERBRECHUNGEN**

Der Rennleiter entscheidet, ob ein Lauf abgebrochen wird.

Muß aus zwingenden Gründen (starker Regen, Unfall, defekte Zeitnahme, etc.), für die der Veranstalter keine Schuld trägt, das Rennen für mehr als 60 Minuten unterbrochen werden, so entscheidet die Jury, ob das Rennen fortzusetzen oder abzubrechen ist. Diese Entscheidung muß in den **Rennresultaten vermerkt werden. Bei einer Rennunterbrechung entscheidet die Jury welche Läufe gewertet bzw.wiederholt werden.**

Muß ein Vorlauf abgebrochen werden, so wird dieser wiederholt.

Gibt es eine Unterbrechung während eines Finallaufes, so ist folgendermaßen vorzugehen:

Wiederholung des Laufes, wenn die Unterbrechung innerhalb folgender Laufdauer erfolgt

1/4-Finale: innerhalb der ersten 8 Minuten

1/2-Finale: innerhalb der ersten 10 Minuten

Finale: innerhalb der ersten 10 Minuten

Volle Wertung des Laufes nach folgender Laufdauer zum Zeitpunkt der Unterbrechung

1/4-Finale: nach 8 Minuten

1/2-Finale: nach 13 Minuten

Finale: nach 18 Minuten

Können die Resultate nicht rekonstruiert werden, so wird der Lauf wiederholt.

Die Autos haben dann die Ziellinie zu passieren und in sicherem Abstand auf dem Kurs zu warten, bis das letzte Auto die Ziellinie überquert hat. Danach haben alle Autos zu ihren Startpositionen weiterzufahren und dort stehenzubleiben. Die Autos dürfen von den Mechanikern nur zum Abstellen des Motors und zum Ausschalten der Fernsteuerungsanlage berührt werden. Es dürfen keinerlei Reparaturen oder Reifenwechsel durchgeführt werden. Die Nichtbefolgung dieser Vorgangsweise führt zur sofortigen Disqualifikation von der Veranstaltung. Zum Neustart dürfen die Autos nur aufgetankt und der Motor gestartet werden. Der Neustart erfolgt nach der regulären Startprozedur.

## **SANKTIONEN**

Für Verstöße gegen das Reglement oder die sportliche Fairneß können gegen einen Fahrer folgende Strafen ausgesprochen werden:

- Verwarnung
- Stop-and-Go-Strafen
- Drive-Trough-Strafe
- Rundenstrafen
- Disqualifikation für einen Lauf
- Disqualifikation für die gesamte Veranstaltung

### **Stop-and-Go-Strafen:**

Das betreffende Fahrzeug wird mittels akustischer Durchsage zum Anhalten in der Boxengasse veranlaßt. Das Fahrzeug muß dort bis zur Freigabe durch den Starter anhalten und darf nur vom Starter berührt werden. Die Strafzeit beträgt ca. 10 Sekunden. Das Auto darf erst nach der Freigabe nachgestartet werden.

### **Drive-Trough-Strafe:**

Das Betreffende Fahrzeug muß nach Aufforderung des Rennleiters, ohne das ein Mechaniker das Fahrzeug berühren darf, langsam durch die Boxenstraße fahren und darf danach das Rennen fortsetzen, jedoch ohne ein anderes Fahrzeug oder einen Boxenarbeiter (Mechaniker) zu gefährden.

Alle während einer Veranstaltung ausgesprochenen Strafen müssen mit Angabe des Strafgrundes sofort durchgesagt werden.

Wird ein repariertes Fahrzeug nicht von der Boxenstraße aus wieder ins Rennen gebracht: **1 Runde Abzug.**

Wird ein repariertes oder aufgetanktes Fahrzeug wieder ins Rennen gebracht und der Vorrang eines auf der Strecke fahrenden Fahrzeuges mißachtet, wodurch dieses Fahrzeug stark behindert wird, auch speziell in der Boxengasse. Das Fahrende Auto hat Vorrang gegenüber dem Einzusetzenden!!

**Boxendurchfahrtsstrafe.**

Wird ein Fahrzeug auf der Strecke repariert: **Drive Trough Strafe.**

Wird ein Auto in der Boxenstraße nicht hinter der Barriere aufgetankt oder wird es auf der Strecke aufgetankt: **Drive Trough Strafe.**

Läuft ein Mechaniker während des Laufes auf die Strecke hinaus: **2 Runden Abzug.**

Bei vorsätzlichem Kurvenschneiden (Abkürzungen): **Aussprechen einer**

**Verwarnung, oder Stop-and-Go-Strafe sowie Drive-Trough-**

**Strafe: Im Wiederholungsfalle: 1 Runde Abzug**

Behindert ein Fahrer durch offensichtlich unfaire Fahrweise seine Konkurrenten:

**Aussprechen einer Verwarnung, oder Stop-and-Go-Strafe sowie Drive Through,** ändert er auch nach der Verwarnung seinen Fahrstil nicht deutlich erkennbar: **Akustische Durchsage und Disqualifikation für diesen Lauf.**

Wechselt ein Fahrer seine Frequenz, ohne sich bei der Rennleitung dafür die Genehmigung eingeholt zu haben und verursacht er dadurch Störungen oder sogar die Beschädigung anderer Fahrzeuge (dies gilt auch für die Vorläufe): **Disqualifikation für das gesamte Rennen**

Wird bei einer Prüfung des Fahrzeuges nach einem Lauf festgestellt, daß es nicht den technischen Spezifikationen entspricht: **Disqualifikation für diesen Lauf.**

(Ausnahme: bei offensichtlich in diesem Lauf entstandenen Deformation am Fahrzeug)

Bei Tötlichkeiten eines Fahrers gegen einen anderen Fahrer oder Rennoffizielle:

**Disqualifikation für das gesamte Rennen.**

Unsportliches oder den Sport herabwürdigendes Verhalten kann vom Rennleiter geahndet werden.

**Disqualifikation für das gesamte Rennen.**

*Wer sich an diese Punkte hält, braucht auch keine beürchtungen zu haben das man vom Rennen ausgeschlossen wird.*

**Die Vereine gehen davon aus das dieses Reglement so angewendet wird und somit ein faires und sicheres Rennen durchzuführen ist.**

Mit freundlichen Grüßen