

RC-RALLYCROSS AUSTRIA REGLEMENT

Offizielle Version Nr. 2018-01

1. FAHRZEUGE & TECHNIK

1.1. KLASSE 4WD

Zugelassen sind **elektrisch** angetriebene RC-Cars auf **Tourenwagen- oder Rally-Chassis** im Maßstab **1:10**, also einem Radstand von **210 bis 280 mm** und einer max. Breite von **165 bis 205 mm**. Das Fahrzeug muss über **Allradantrieb** mit offenen oder gesperrten Differenzialen verfügen.

1.2. KLASSE 2WD

Zugelassen sind **elektrisch** angetriebene RC-Cars auf **Tourenwagen- oder Rally-Chassis** im Maßstab **1:10**, also einem Radstand von **210 bis 260 mm** und einer max. Breite von **165 bis 205 mm**. Das Fahrzeug muss über **Front- oder Heckantrieb** mit offenem oder gesperrtem Differenzial verfügen.

1.3. ALLGEMEINES (Klassenübergreifend)

Reifen / Felgen:	zugelassen sind Hohlkammer-Profilreifen (Rally- und Straßenprofil). Slicks und Buggyreifen (mit Spikes und Pins) sind verboten.
Motor:	frei
Akku:	NiCd, NiMh, LiPo oder LiFe erlaubt, max. 2S oder 7,4VDC Nennspannung
Stoßdämpfer:	frei
Karosserie:	freie Auswahl; das Vorbild muss aber ein 1:1 Rally- oder Rallycross-Auto sein. Alle Räder müssen vollständig abgedeckt sein. Die Lackierung und Beklebung kann nach eigenem Ermessen erfolgen.
Fahrhilfen:	Gyros und AVC-Empfänger sind in der 2WD-Klasse gestattet , aber in der 4WD-Klasse ausnahmslos verboten (AVC-Funktion am Empfänger muss deaktiviert werden).
Tuningteile:	frei

2. ANMELDUNG & ABNAHME

Der RC-Rallycross-Rennwagen muss zeitgerecht zur technischen Abnahme gebracht werden. Danach darf das Auto in folgenden Punkten nicht mehr verändert werden:

- Karosserie
- Radstand
- Startnummer
- Transponder

Reparaturen oder Setup-Änderungen dürfen in Absprache mit der Rennleitung vor Rennstart vorgenommen werden. Vor Rennstart muss das Auto für ein Gruppenfoto aber im Parc Fermé stehen; den Anweisungen des Orga-Teams ist Folge zu leisten.

3. RENNABLAUF

Ein Rallycross-Rennen besteht aus **3 Qualifikationsläufen, Halbfinal-Läufen** (je nach Teilnehmerzahl) und einem **Finallauf**. Pro Lauf muss **jeder Fahrer** einmal eine (etwas längere) **Joker-Lap** fahren. Vor Rennbeginn darf auf der Strecke frei trainiert werden.

QUALIFIKATIONSLÄUFE:

Es starten 4 bis max. 6 Autos, gefahren werden 4 Runden inklusive Joker-Lap.

Gestartet wird im **2+2+2-Modus** (versetzter Start aus drei Zweierreihen).

- **1. Quali:** Die Startreihenfolge wird von der Rennleitung per Los entschieden.
- **2. Quali:** Der Sieger vom 1. Vorlauf startet auf dem letzten Startplatz, der Zweite am vorletzten Startplatz, usw.
- **3. Quali:** Der Sieger vom 2. Vorlauf startet auf dem letzten Startplatz, der Zweite am vorletzten Startplatz, usw.

Für den jeweiligen Lauf erhalten die Teilnehmer Punkte. Der **Punkteschlüssel** lautet wie folgt:

Erster:	10 Punkte
Zweiter:	8 Punkte
Dritter:	6 Punkte
Vierter:	5 Punkte
Fünfter:	4 Punkte
Sechster:	3 Punkte

Die Punkte der 3 Vorläufe werden addiert. Die Fahrer mit den höchsten Punkteständen ziehen ins Semifinale ein.

Did not finish (DNF): Punktezahl des Lauf-Letztplatzierten minus 1

Did not start (DNS): keine Punkte

Disqualifikation (DIS): keine Punkte

SEMIFINALE:

Das **Semifinale** kann – je nach Größe des Starterfeldes – aus keinem oder zwei Läufen bestehen.

- Kein Semifinale: zu kleine Teilnehmerzahl; die besten 6 bestreiten sofort das Finale
- Zwei Semifinalläufe: die besten 12 treten nach Punktereiung gegeneinander an

Es werden 5 Runden inkl. Joker-Lap absolviert.

Die besten 3 des jeweiligen Semifinallaufs rücken in das **Finale** auf.

FINALE:

Im Finale kämpfen die schnellsten 6 Fahrer um den Tagessieg.

Gefahren werden 6 Runden inkl. Joker-Lap. Die besten 3 gewinnen Gold, Silber und Bronze.

4. ZEITNEHMUNG

Die Rundenzählung und Zeitnehmung erfolgt generell mittels Robitronic Lap Countern bzw. mit Robitronic Transpondern in den Autos. Pro Auto ist ein Transponder zu montieren; außer etwaigen Leih-Transpondern sind diese während eines Rennens **nicht übertragbar!**

Der Transponder **muss freie Sicht nach oben haben**, das heißt, die Montage muss unter der unlackierten Windschutzscheibe oder auf einer anderen geschützten Stelle auf bzw. unter der Karosserie erfolgen (ggf. mit einer Eigenbau-Halterung).

Die Stromversorgung des Transponders erfolgt entweder über einen freien Steckplatz am Empfänger, oder über ein Y-Kabel.

Jeder Transponder hat eine **eigene Identifikationsnummer (ID)**; eigene Transponder können mit der Nummer und dem Namen des Fahrers / der Fahrerin dauerhaft versehen werden. Dies gilt nicht für Leihtransponder!

5. ALLGEMEINES

- Als oberster Grundsatz gilt das Fairness-Prinzip!
- Akku-Tausch, Reparaturen und Setup-Änderungen sind vor bzw. nach, aber nicht während des Laufs gestattet (ansonsten DNF oder DNS!)
- Kann ein Autos wegen eines Defekts oder schweren Unfalls nicht aus eigener Kraft das Ziel erreichen, wird dies mit einem DNF gewertet.
- Das Nichtbefahren der Joker-Lap bewirkt eine Disqualifikation (DIS) im jeweiligen Lauf; zwei- oder mehrmaliges Befahren der Joker-Lap hat keine Konsequenzen.
- Fahrzeugberührungen im Rennverlauf sind gestattet, sofern nicht absichtlich gerempelt wird. In diesem Fall wird der „Rempler“ beim ersten Mal verwarnet und beim zweiten Mal vom Lauf disqualifiziert (DIS).
- Fahrer, die gerade nicht aktiv am Rennen teilnehmen oder mit dringenden Reparaturen beschäftigt sind, stellen sich freiwillig als Streckenposten zur Verfügung!
- Bleibt das Auto nach einem „Ausritt“ in der Bande oder im Schotterbett hängen, oder steht nach einem Unfall nicht auf den Rädern, wird es von einem Streckenposten auf gleicher Fahrzeughöhe wieder auf die Strecke gestellt, um das Weiterfahren zu ermöglichen.
- Den Anordnungen der Rennleitung sowie der Streckenposten ist Folge zu leisten. Nichtbeachten kann mit einer Disqualifikation (DIS) geahndet werden.
- Es wird empfohlen, die Rennergebnisse der jeweiligen Läufe auf Papier oder in Form einer Excelliste mitzuschreiben.

Erstellt von:

