

A photograph of an outdoor RC car race on a dirt track. Several small-scale cars are racing along the track, with a blue car in the foreground. A large crowd of spectators is gathered on the left side of the track, and two men are standing on the right. The background features trees and a cloudy sky. The text 'R/C CAR' is overlaid in large red letters at the top, and 'RENNSPORT' is overlaid in large red letters in the middle.

R/C CAR RENNSPORT

LEITFADEN

FÜR

NEULINGE

IHR WOLLT RENNEN FAHREN

und wisst nicht was euch erwartet?

Dann seid Ihr hier richtig. Dieser Leitfaden soll Euch einen Überblick verschaffen, was an einem Rennwochenende so passiert und was benötigt wird.

Bevor es los geht, noch eine Bitte an Euch:

Die Leute auf einem Rennen sind in der Regel nicht arrogant. Sie sind meistens genauso Technikfreaks wie Du und ich. Leider kommt es bei den Rennen immer wieder vor, dass die Zeit recht knapp ist, so dass viele am Schrauben sind und kaum Zeit zum Smalltalk haben.

Wenn Ihr mal nicht weiter wisst oder Hilfe benötigt, habt keine Scheu auf die Leute zuzugehen und zu fragen. Es wird euch sicher geholfen. Bedenkt das auch ein Weltmeister mal mit Null angefangen hat.

So, kommen wir nun zum wichtigen Teil. Lasst euch von der Fülle der Angaben nicht entmutigen. Spätestens nach dem 2 Rennen habt Ihr alles im Griff.

Allgemeines:

DIE AUSSCHREIBUNG

In der Ausschreibung findet Ihr alle Informationen zum Rennen, die Ihr benötigt. z. B.:

Ort der Austragung

Datum,

Nenngeld (Startgeld, eine Art Gebühr, die Vereine erheben, um Ihre Unkosten zu decken),

Welche Klassen ausgetragen werden,



www.rc-eisenach.de

RC Racing Club Eisenach e.V.

Speedworld Racing - Goldschmiedenstr. 21 - 99817 Eisenach
Telefon: 03691 732070 Telefax: 03691 732070



info@rc-eisenach.de

Offroad Messepokal Leipzig 2006

Veranstalter:	DMC (Deutscher Minicar Club e.V.), Distelkoppel 12, 22869 Schenefeld		
Ausrichter:	RC Racing Club Eisenach e.V.		
Termin:	30. September bis 01. Oktober 2006		
Ort:	modell-hobby-spiel Halle 4, Messe Leipzig		
Klassen:	OR8 (Buggy) <i>Messepokal</i> und SM OR8 2007 und Truggy/Monster <i>Messepokal</i>		
Reglement:	Aktuelles DMC Reglement		
Rennleitung:	Stefan Seyfarth, Michael Schröder		
Nenngeld:	Erwachsene	EUR 15,00	2. Klasse + EUR 5,00
	Jugendliche	EUR 5,00	2. Klasse + EUR 5,00
	Nachnenngebühr	EUR 5,00	
	Das Nenngeld ist am Renntag beim Ausrichter zu entrichten		
Nennungen:	Formlos, schriftlich mit Namen, Verein, DMC-Nummer, PT-Nummer, min. 2 Kanäle und Alter		
Nennadresse:	Michael Schröder Am Ramsberg 10 99817 Eisenach Tel./Fax: 03691 889906 Mobil: 0172 9303987 michael.eisenach@t-online.de	Speedworld Racing Goldschmiedenstr. 21 99817 Eisenach Tel./Fax: 03691 732070 Mobil: 0152 02832340 rc-speed@t-online.de	
	Online-Nennung unter www.rc-eisenach.de möglich		
Nennschluss:	20. September 2006		
Zeitplan:	Samstag:	09:00 - 14:00	Training in Gruppen
		14:00 - 17:00	Vorläufe
	Sonntag:	09:00 - 12:00	Vorläufe danach Finalläufe
Strecke:	Holzbahn mit Asphaltähnlicher Oberfläche, verschiedene Sprünge		
Sonstiges:	Wohnwagen/mobile nach Anmeldung auf dem Messegelände möglich Tische und Stühle begrenzt vorhanden Verpflegung nur über die Messestände		

Haftungsausschluss gemäß DMC-Reglement Teil A Abs. 1.2.1 - 1.2.3

1. Vorsitzender: Michael Schröder

2. Vorsitzender: Stefan Seyfarth

Ob PT's (Personal Transponder) zugelassen sind,
und noch einiges mehr.

Die Ausschreibungen findet Ihr auf den Homepages der R/C Automodellsportvereine. Da das oft eine mühselige Suche notwendig macht ist es sinnvoller die zentralen Anlaufpunkte der Sportkreise zu nutzen, Anschriften und online-Adressen findet Ihr im Anhang.

DIE NENNUNG

In den meisten Fällen kann man auf den Vereinsseiten on-line nennen. Sollte es anders geregelt sein, so steht das meist auch auf der Homepage des ausrichtenden Vereins.

Bei der Nennung werden alle möglichen Daten abgefragt, wie z. B.:

Name und Adresse,

Alter (für die Trennung in Jugendliche und Erwachsene),

In welcher Klasse Du teilnehmen willst,

Frequenzen (hier werden in der Regel 3 abgefragt). Das muss so sein, weil es sein kann, dass auf dem Rennen Teilnehmer mit doppelten Kanälen, also gleichen Frequenzen, anwesend sind. So kann gewechselt werden. Teilnehmer mit Synthesizer oder DSM Funken fahren, tragen das eben ein.

Die Nummer Deines PT's. (falls Du einen hast).

Deine DMC Nummer (falls du eine hast).

Formular Eingabe Nennung

Nennformular:

Veranstaltung: -> -> -> -> -> -> -> Datum:

ON - Road Off - Road

Name: -> -> -> -> -> Vorname:

eMail-Adresse:

Verein:

DMC-Nr. Jugendliche: Ja ☐ Nein: ☐

Quarze:

1: 2:

3: 4:

Spektrum DSM-System: - Ja ☐

Syntianlage: - Ja ☐

Klasse: Für Doppelstart:

Klasse: Für Doppelstart:

Mitteilung

Sollten Sie keine Nachricht innerhalb von 48 Stunden erhalten
Bitte nochmal direkt anmailen. Danke

[Druckbare Version](#) [Seitenanfang](#)

DER DMC (DEUTSCHE MINICAR CLUB)

Der DMC ist der Dachverband für alle möglichen Klassen des R/C Car Rennsports. Der Verband erarbeitet und legt die Regeln für Fahrzeuge und den Ablauf eines Rennens fest. Er unterstützt die Vereine und versichert die Mitglieder. Alle Aufgaben des DMC sind:

- ▶ Vergabe von DM-Prädikaten (Deutsche Meisterschaften und Qualifikation Sportkreise)
- ▶ Versicherungsschutz
- ▶ Rechte zur Nutzung von DM-Prädikaten
- ▶ Wahrung und Definition Werbe- und TV-Rechten
- ▶ Merchandising-Aktivitäten rund um DMC-Prädikate
- ▶ Vertretung der deutschen Interessen auf politischer Ebene
- ▶ Vertretung der deutschen Interessen bei EFRA und IFMAR
- ▶ Genehmigung von Rennserien unter der DMC-Sporthoheit
- ▶ Erstellung eines Veranstaltungskalenders
- ▶ Erarbeitung von Technischen-Reglements
- ▶ Genehmigung von Technischen-Reglements (Sportbundtag)
- ▶ Vergabe von Lizenzen
- ▶ Unterstützung bei der Planung und Förderung von Rennstrecken
- ▶ Erstellung von Sicherheitsvorschriften
- ▶ Erstellung von Umweltschutz-Maßnahmen im Zusammenhang mit Automodell-Rennsport-Veranstaltungen
- ▶ Förderung des Motorsportnachwuchses
- ▶ Sportgericht
- ▶ Erarbeitung von zukunftsweisenden Automodell-Rennsport-Konzepten
- ▶ Sportwarte-Schulung: Rennleiter und Zeitnahme

Mitglied im DMC kannst Du nur über einen Verein werden.

An einem Rennwochenende ist jeder Teilnehmer versichert. Wenn Ihr kein DMC Mitglied seid, werden Euch ca. 5 EUR extra zum Nenngeld berechnet.

Weitere Infos unter: <http://www.dmc-online.com>



Deutscher Minicar Club e.V.

Dachverband für den funktionsgesteuerten Automodellrennsport in Deutschland

Oktober 2004 – Seite 6

Nachrichten vom Sport

Abkürzungen der Startklassen

E	ELEKTRO-KLASSEN
EA	Elektro-Glattbahn 1:12 Modified
EB	Elektro-Glattbahn 1:12 Standard
EBJ	Elektro-Glattbahn 1:12 Jugend
EB/EB-J	Elektro-Glattbahn
EG	Elektro-Glattbahn
EG10	Elektro-Glattbahn 1:10
EG12	Elektro-Glattbahn 1:12
EGF1	Elektro-Glattbahn Formel 1
EGMOT	Elektro-Glattbahn Motorrad
EGPRO10	Elektro-Glattbahn PRO10
EGTRUCK	Elektro-Glattbahn Truck
EGTWBR	Elektro-Glattbahn Tourenwagen Breit
EGTWRC	Elektro-Tourenwagen Rallye Cross
EGTWSC	Elektro-Glattbahn Tourenwagen schmal
EGTWST	Elektro-Glattbahn Tourenwagen Standard
HEGTWSC	Hallen-Elektro-Glattbahn Tourenwagen schmal
HEGTWST	Hallen-Elektro-Glattbahn Tourenwagen schmal Standard
OR	Verbrenner Offroad
OR6	Verbrenner Offroad 1:6
OR8	Verbrenner Offroad 1:8
OR10	Verbrenner Offroad 1:10
ORE	Elektro Offroad 1:10
ORE2WD	Elektro Offroad 1:10 2WD
ORE2WDST	Elektro Offroad 1:10 2WD Standard
ORE4WD	Elektro Offroad 1:10 4WD
ORE4WDST	Elektro Offroad 1:10 4WD Standard
OREMON	Elektro Offroad Monster
OREMONM	Elektro Offroad Monster Modified
VG	Verbrenner Glattbahn
VG4	Verbrenner Glattbahn 1:4
VG4F1	Verbrenner Glattbahn 1:4 Formel
VG5	Verbrenner Glattbahn 1:5
VG5F1	Verbrenner Glattbahn 1:5 Formel
VG5TW	Verbrenner Glattbahn 1:5 Tourenwagen
VG8	Verbrenner Glattbahn 1:8
VG8KL1	Verbrenner Glattbahn 1:8 Klasse 1
VG8KL2	Verbrenner Glattbahn 1:8 Klasse 2
VG10	Verbrenner Glattbahn 1:10
VG102WD	Verbrenner Glattbahn 1:10 2WD
VG104WD	Verbrenner Glattbahn 1:10 4WD
VG10SCA	Verbrenner Glattbahn 1:10 Scale
VG10SCST	Verbrenner Glattbahn 1:10 Scale Standard

Bitte benutzt bei Ausschreibungen und Ergebnislisten die offiziellen Abkürzungen, damit diese eindeutig zugeordnet werden können.

Deutscher Minicar Club e. V., Distelkoppel 12 - 22869 Schenefeld
Telefon: 040 41453990, Telefax: 040 41453991



Quelle: J. Deckers

DIE RENNSTRECKE

Auf den meisten Strecken ist ein Freiplatz wo das Fahrerlager errichtet wird. Hier könnt Ihr Euren Pavillon, Tisch etc. aufbauen.

Bitte beachtet, dass auf diversen Strecken besondere Regeln gelten. Z. B. kann es sein, dass man nicht überall auf dem Gelände parken darf, da die Feuerwehr sonst „Stress“ macht.

Für sämtliche Öle, Sprit und Sonstiges gibt es in der Regel Behälter zur Entsorgung. Bitte nicht in die angrenzende Wiese entsorgen



DAS EQUIPMENT FÜR DAS RENNWOCHENENDE

Zum Auto, der Fernbedienung, den Ersatzteilen und Werkzeugen solltet Ihr noch folgendes mit dabei haben :

Einen kleinen Klapptisch und Klapphocker (Auf dem Boden schraubt es sich nicht so gut). Einen kleinen Pavillon 3 x 3 m (er schützt euch vor zu starker Sonne und Regen)

Natürlich ist das keine Pflicht, aber es macht das Wochenende durchaus komfortabler. Die Kosten werden erträglicher wenn Ihr euch das Equipment mit jemandem teilt.



VERPFLEGUNG UND UNTERBRINGUNG

Da das Rennwochenende recht lang ist, wird in der Regel von den Vereinen ein Verpflegung übernommen. Ihr könnt also auf der Strecke für kleines Geld Mahlzeiten und Getränke bekommen. In der Regel gibt es auch am 2. Renntag ein Frühstück.

Ob Ihr campt oder im Hotel bzw. in einer Pension übernachtet bleibt Euch überlassen. Meist ist alles möglich. Infos dazu findet Ihr fast immer auf der Homepage des austragenden Vereins.



DIE STARTNUMMERN UND GRUPPENEINTEILUNG

Jeder Teilnehmer bekommt eine Startnummer. Die Startnummer gibt an, in welcher Gruppe man fährt und welche Nummer man in dieser Gruppe hat. Die Gruppen sind meistens mit 10 Fahrern besetzt. Habt Ihr also z.B. die Nummer 68 bekommen, dann steht die 6 für die Gruppe 6 und die 8 für eure Nummer. Wo die Nummer hin geklebt werden muss, sagt euch der Rennleiter.

Mit den 10 Fahrern in eurer Gruppe fährt Ihr die Vorläufe und meist auch das Training.



MSC Sand 1951 e.V.

Gruppeneinteilung

2. Lauf zur Deutschen Meisterschaft OR8 am 8.-10.9.2006 in Sand/Main

Gruppe 1 • OR8

P.	StNr	Regl Name	Ortsclub	Modell	Motor	Sportklasse	Jg.	Transponder
1	11	2379 Altens, Olaf	RCOC Bremen e.V.	K1-OR	SH	2		8857228
2	12	1533 Bittner, Ralf	MSV Unsererorts	KRAY XBB	OS VSpec	1	40+	6726721
3	13	8522 Koblenz, Kai	Stoppelkasper Oberhausen e.V.	Kyosho MP 777	Solo	3		3486780
4	14	7914 König, Rene	RC-Racing Club Eisenach e.V.	KRAY XBB	RB	5		2672701
5	15	538 Obermeier, Alexander	MC Witten e.V.	Kyosho MP 777	Solo STI	4	40+	2324090
6	16	5872 Penzkofer, Markus	MSC Osterhofen e.V.	Orono RS 03	Collari	4		3872857
7	17	5896 Popowski, Friedhelm	MAC Essen e.V.	Orono RS 03	Falson	3	40+	9126183
8	18	7252 Stadler, Hansjörg	Team JPO RACING	TTR S3	RB WSP	4		2952530
9	19	3227 Werthmann, Timo	RMC Wolfburg e.V.	Kyosho MP 777	RB	2	Jun	3476719

Gruppe 2 • OR8

P.	StNr	Regl Name	Ortsclub	Modell	Motor	Sportklasse	Jg.	Transponder
1	21	4860 Anagnostis, Jannis	BIG Hamburg e.V.	KRAY XBB	Reo	2		5229428
2	22	1827 Biber, Wilfried	ORC Fischach e.V.	Mugen MBX S	GO-Engine	4	40+	
3	23	676 Büning, Olmar	RCOC Coesfeld	Proton	Reo	3	40+	3758215
4	24	1768 Ehnert, Thomas	MPK Kärnten e.V.	KRAY XBB	RB	3	40+	7490431
5	25	2625 Gusewski, Dieter	MC Schwedt e.V.	Kyosho MP 777	OS VSpec	5	40+	7960779
6	26	4389 Müller, Detlef	ORC Saar	Orono RS 03	Falson	1	40+	9536154
7	27	5796 Neumann, Jörn	AAC Langenfeld e.V.	TTR S3	Nosam Evo	3	Jug	4776182
8	28	6862 Starnitz, Michael	MC Witten e.V.	TTR S3	Nosam Evo	4	40+	7379481
9	29	2229 Vollmar, Claus Dieter	MSC Ober-Mörlen e.V.	Kyosho MP 777	OS VSpec	1		8306136
10	20	2454 Weiss, Josef	MC Witten e.V.	TTR S3	Nosam Evo	4	40+	3643019

Gruppe 3 • OR8

P.	StNr	Regl Name	Ortsclub	Modell	Motor	Sportklasse	Jg.	Transponder
1	31	9620 Clausen, Martin	Schleichmeister Bielefeld e.V.	Gen Wella	CMB	2	Jug	5570554
2	32	7537 Gusewski, Ronny	MC Schwedt e.V.	Kyosho MP 777	OS VSpec	5		5482958
3	33	5186 Hötzel, Kai	MSC Pul. Braunschweig	Hyper 8	OS VSpec	2		3361843
4	34	4425 Jahn, Frank	MPK Kärnten e.V.	OS Storm CL 1	RB	3		4782996
5	35	5653 Klauer, Ralf-Laurent	MSC Ober-Mörlen e.V.	Kyosho MP 777	OS Recab	1		4248678
6	36	1196 Meitz, Daniel	SBK Simbacher Buggy Racer e.V.	Hyper 8	OS VSpec	4	Jun	9603699
		Speck, Frank	MCC Silvan	Mugen MBX S	RB	2		4488317
		Speitz, Dirk	MC Schwedt e.V.	Mugen MBX S	RB	5		
		Stöckert, Johannes	Stoppelkasper	Kyosho MP 777	RB	3	40+	957

Gruppeneinteilungen, Zwischen- und Endergebnisse werden ausgehängt. Hier kann man sich informieren.

DIE ZEITNAHME

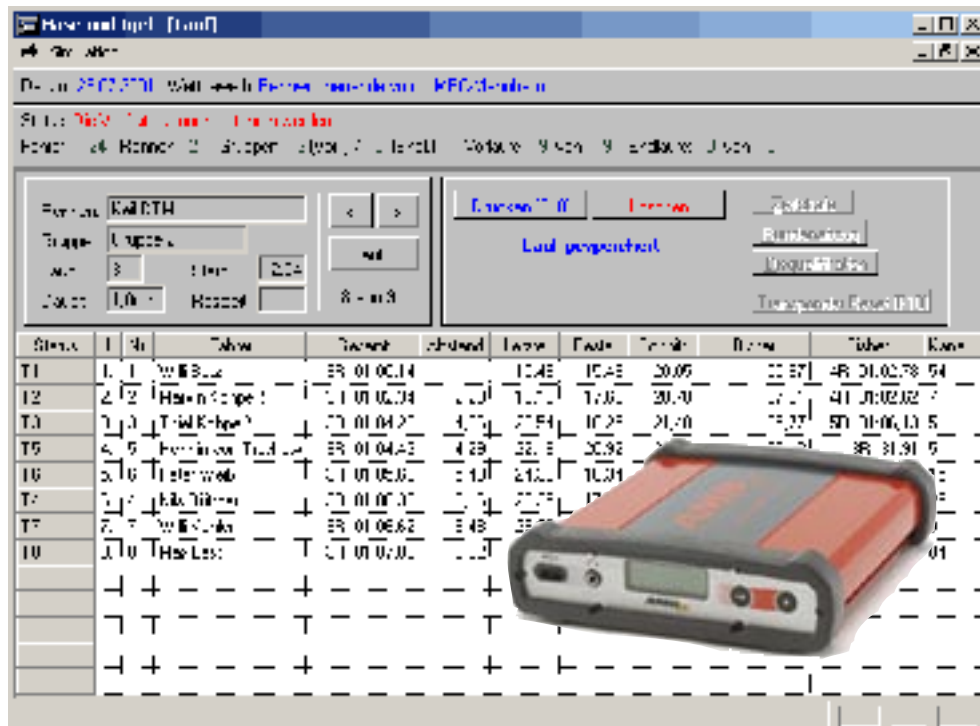
Da die Zeiten irgendwie gemessen werden müssen, sind auf den meisten Strecken Zeitschleifen (Im Streckenboden vergrabener Draht) eingebaut. Die Zeitschleife ist in der Regel im Bereich der Rennleitung eingebaut.

Die Rennleitung hat meist ein kleines Häuschen an der Strecke.

In eurem Auto müsst Ihr entweder einen PT (Personal Transponder, der über den Empfängerakku mit Strom versorgt wird und fest im Auto eingebaut ist) oder einen Leihtransponder eingebaut haben.

Den Leihtransponder bekommt Ihr vor jedem Lauf vom Rennleiter oder seinem Gehilfen.

Zur Befestigung der Transponder benötigt euer Auto entweder einen speziellen Halter oder Ihr befestigt ihn auf der Innenseite der Karo. Hierfür müsst ihr ein ca. 6 mm starkes Loch bohren. Dort kann der Haltepin des Transponders durch gesteckt werden und mit einem Karoclip gesichert werden.



Status	Platz	Name	Zeit	Reifen	Platz	Reifen	Platz	Reifen	Platz	Reifen	Platz	Reifen
T1	1	W. B. Blue	00:01:00.14	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T2	2	H. B. Orange	00:01:00.34	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T3	3	T. B. Green	00:01:00.47	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T4	4	F. B. Yellow	00:01:00.48	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T5	5	T. B. Red	00:01:00.50	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T6	6	T. B. Blue	00:01:00.51	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T7	7	T. B. Green	00:01:00.52	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T8	8	T. B. Yellow	00:01:00.53	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T9	9	T. B. Red	00:01:00.54	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45
T10	10	T. B. Blue	00:01:00.55	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45	10.45

Quelle: Ing. Büro Thiel Kohpeiß, AMB i. t.

Wenn Ihr dann öfter an Wettbewerben teilnehmen wollt, lohnt sich in jedem Fall die Anschaffung eines persönlichen Transponders. Die für die Auswertungssoftware der Zeitnahme benötigte Transpondernummer ist auf diesem aufgedruckt und damit gibt es dann eine eindeutige Zuordnung Eures Cars zur Zeitnahme.

Um die Auswertung braucht Ihr Euch keine Gedanken zu machen. Das erledigen auf den Rennen geschulte Zeitnehmer.



Quelle: AMB i. t.

HELPER BZW. PITMAN

Jeder Teilnehmer benötigt einen Helfer für die Rennen. Der Helfer betankt Euren Wagen während des Rennens, startet ihn und stellt das Auto auf die Strecke. Wenn Ihr keinen Helfer (z.B. einen Freund) mit dabei habt, ist das in der Regel kein Problem. Auf der Veranstaltung findet sich immer jemand der Euch hilft.

Es macht keinen Sinn jemanden zu fragen der eine Gruppe vor Euch fährt, da diese Gruppe nach ihrem Lauf Streckenpostendienst hat.



Teamgeist und Hilfsbereitschaft sind oft der Schlüssel zum Erfolg. Schaut den erfahrenen Hasen auf die Finger und dann werdet Ihr schnell selbst die Kniffe einer guten Boxencrew drauf haben.



STRECKENPOSTEN

Die Streckenposten sind dafür da, die Cars wieder aufzustellen, wenn Ihr sie mal aufs Dach gelegt habt während des Rennens. Jeder Teilnehmer der fährt, muss auch die Arbeit des Streckenposten erledigen. In der Regel ist das so aufgeteilt, dass Ihr nach einem Vorlauf oder Finallauf Streckenposten machen müsst. Der Rennleiter wird die Streckenposten jedoch aufrufen, so das Ihr Bescheid wisst wann Ihr dran seid.

Rund um die Strecke sind meist Nummern angebracht. Diese Nummern zeigen den Streckenpostenplatz an. Eure Startnummer ist gleichzeitig die Festlegung wo Ihr Streckenposten machen müsst. Habt Ihr also die Nummer 68, so besetzt Ihr die Nummer 8 auf der Strecke. Der Streckenposten ist nicht verpflichtet sich unnötigen Risiken auszusetzen. Fällt mal ein Auto in Eurer Nähe um, so geht Ihr zu dem Auto und beachtet, dass Ihr den laufenden Verkehr nicht behindert. Wenn der Fahrer meint dauernd Gasgeben zu müssen, während Ihr das Auto aufrichten wollt, so müsst Ihr dieses Fahrzeug nicht aufrichten. Es zwingt Euch keiner Verletzungen in Kauf zu nehmen. Sollte ein Car mal aus irgendeinem Grund ausgehen, so bringt Ihr es nur auf den Grünstreifen in Sicherheit. Der Helfer des Piloten muss dann das Auto in die Boxengasse bringen.



DER FAHRERSTAND UND DIE BOXENGASSE

Anders wie Ihr es vielleicht gewöhnt seid, wird bei R/C Car-Rennen von einem Fahrerstand aus gefahren. Dieser ist meist eine 2-3 m hohe Konstruktion, auf der die Rennteilnehmer stehen und fahren. Von hier aus lässt sich die Strecke gut überschauen.

Vor dem Fahrerstand ist die Boxengasse angeordnet. Die Boxengasse ist ein verengter Bereich auf der Strecke und ist meist durch eine Bande von der Fahrbahn getrennt. Hier werden alle Autos gestartet und betankt. Euer Helfer steht dort und wartet bis Ihr zum Tanken rein kommt .

Wenn es an der Rennstrecke keine erhöhte Boxengasse gibt, dann ist es wichtig, dass Euer Helfer nicht mit den Füßen in der Gasse steht, sonst gibt es Ruckzuck mal blaue Flecken am Knöchel. Ihr müsst also vorher sehen wo euer Helfer steht und das Auto so dicht wie möglich zu ihm heran fahren.



Bei einer erhöhten Boxengasse, wie im Bild, müsst Ihr aus Sicherheitsgründen das Auto beim Betanken immer von der Fahrbahn nehmen und auf den Balken stellen!

FUNKFERNSTEUERUNG UND QUARZE

Am Rennwochenende sind viele Fahrer vor Ort. Dementsprechend müssen die Quarze ordentlich verteilt werden, damit es keine Probleme gibt.

Wenn Ihr auf die Strecke kommt, dann hängen meist Listen aus, wo der Fahrer mit der Quarzeinteilung steht. Beim Training, also meistens Samstags, ist die Quarzeinteilung frei. Das bedeutet Ihr könnt Euch in eine Liste eintragen mit welcher Frequenz Ihr trainieren wollt. Sollte Euer Kanal belegt sein, so müsst Ihr Euch mit den anderen Fahrern abstimmen.

Ihr solltet unbedingt vermeiden die Funke unkontrolliert ein zu schalten, das führt in den meisten Fällen zu Problemen.

Am Renntag, also meist Sonntags, müsst Ihr die Sender auf dem Fahrerstand abgeben. Dort sind meist Boxen mit Nummern aufgestellt. Wenn Ihr die Nummer 68 habt, stellt Ihr Euren Sender in die Kiste 6 für die Gruppe 6. Erst wenn Ihr wieder fahrt, dürft Ihr den Sender raus holen.

Solltet Ihr ein Problem mit der RC Anlage haben, dann könnt Ihr in Abstimmung mit dem Rennleiter Euren Sender holen und testen. Aber wichtig ist, dass Ihr den Rennleiter fragt. !

Ihr solltet auf jeden Fall immer kontrollieren ob die Quarzeinteilung in der Liste mit dem von Euch verwendeten Quarz übereinstimmt. Sollte dem nicht so sein, wendet Euch an den Rennleiter.



Frequenzkontrolle vor dem Start durch den Rennleiter. Jeder Fahrer macht kurze Lenkeinschläge - nur sein Auto darf reagieren.

DAS RENNWOCHENENDE

Wenn Ihr auf die Strecke kommt, könnt Ihr zunächst euer Material ausladen und den Pavillon, falls vorhanden, aufbauen. Hier gilt, wer zu erst kommt, malt zuerst. Also wenn ihr früh da seid, habt Ihr auch die besten Chancen einen guten Platz im Fahrerlager zu ergattern (kurze Wege bis zur Strecke).

Der Rennleiter wird in der Regel bekannt geben wann die Läufe gestartet werden. Vor den Vorläufen gibt es eine Fahrerbesprechung an der alle Teilnehmer anwesend sind. Hier werden so Sachen besprochen wie: „Wie lange wird das Halbfinal gefahren, was darf ich nicht und was sollte ich beachten“. Von Rennleiter zu Rennleiter gibt es leichte Unterschiede. Der eine legt mehr Wert auf den einen Punkt, der andere wieder auf den Anderen. Also Teilnahme an der Fahrerbesprechung sollte Pflicht sein. Hier erhaltet Ihr wichtige Infos.

FREIES TRAINING

Beim freien Training habt Ihr die Möglichkeit Euer Auto auf die Strecke abzustimmen und festzustellen wie lange Ihr mit Eurer Tankfüllung fahren könnt. Wenn mehrere Klassen fahren kann es sein, dass sie voneinander getrennt trainieren. Diese Festlegung ist individuell und wird vom Rennleiter bekannt gegeben. Meist sind die Zeiten fest angesetzt, so dass Ihr einen bestimmten Zeitraum zum Fahren habt.

VORLÄUFE

Ihr könnt Euren Motor schon vorher aufwärmen. Wenn Ihr hört das Eure Vorgruppe am Fahren ist, macht ihr Euch langsam fertig und holt Euren Helfer. Wenn dann zum Vorlauf aufgerufen wird, lasst Ihr die Vorgruppe vom Fahrerstand steigen und geht selbst hinauf und holt Euren Sender. Euer Helfer kümmert sich ums Auto. Wird die Strecke vom Rennleiter frei gegeben, dann könnt Ihr langsam Eure Runden drehen und den Motor auf Temperatur bringen.

Bevor es richtig los geht, habt Ihr eine gewisse Vorbereitungszeit. Der Rennleiter sagt zum Beispiel „Noch 2 min bis zum Start“. Ihr könnt auf

dem Kurs rund fahren und Euch vorbereiten. Wichtig ist, dass Ihr über die Zeitschleife fahrt, so kann der Rennleiter sehen ob Euer Transponder funktioniert. Sollte er nicht funktionieren, werdet Ihr auch nicht gezählt, Euer Vorlauf wird nicht gewertet.

Es werden in der Regel 3 Vorläufe á 5 min gefahren. Bevor es los geht gibt der Rennleiter die Strecke frei mit den Worten „Der Start ist frei“, oder so ähnlich. Ihr fahrt in Eurer Gruppe unabhängig voneinander, d. h. Ihr startet fliegend. Jeder Teilnehmer löst an der Zeitschleife seine Zeit selbst aus. Ab dem Zeitpunkt werden 5 min gefahren - was das Zeug hält. Von den 3 Vorläufen wird der Beste Vorlauf gewertet.

Vergesst nicht das Ihr meist nach dem Vorlauf Streckenposten machen müsst. Also Funke abgeben und zügig zu dem Platz auf der Strecke gehen. Euer Helfer kümmert sich ums Auto und bringt es ins Fahrerlager und schaltet hoffentlich den Empfänger aus.

Wer sich vom Streckenpostenjob drücken will kann mit Zeitstrafen belegt werden. Diese sind meist richtig heftig, so dass wir Euch empfehlen diesen Job immer zu erledigen, es ist auch nur fair den anderen Teilnehmern gegenüber.

Sollte es Euch aus zeitlichen Gründen „Euer Auto ist defekt und muss für den nächsten Lauf hergerichtet werden“ nicht möglich sein den Job als Streckenposten auszuüben, dann könnt Ihr einen Ersatz suchen und dem Rennleiter Bescheid geben, das eine Ersatzperson Euch vertritt.

DIE FINALLÄUFE

Durch die gefahrenen Vorläufe ergibt sich eine Rangfolge. Hier stellt sich heraus, wer sich für welchen Lauf qualifiziert hat. Es kommt immer auf die Starterzahl an, wie viele kleine Finale 1/8 usw. gefahren werden. Grundsätzlich seid Ihr Eure ursprüngliche Startergruppe ab diesem Punkt los. Ihr werdet in eine zusammengewürfelte Gruppe gesteckt, mit denen Ihr fahren müsst. Meist findet die Auswertung der Vorläufe in der Mittagspause statt, so dass Ihr genug Zeit habt Euch zu informieren, wann Ihr mit wem fahrt.

In den Finalläufen wird nicht mehr fliegend gestartet. Irgendwo auf der Strecke gibt es Markierungen (1-10) von denen aus gestartet wird.

Wie bei den Vorläufen habt Ihr eine gewisse Vorbereitungszeit und könnt das Auto auf der Strecke warm fahren. Wenn der Rennleiter zum Start aufruft, geht euer Helfer zu dem Startplatz den Ihr erreicht habt. Hier hat er die Möglichkeit das Auto vor dem Start das letzte Mal aufzutanken. Der Rennleiter zählt nun von 10 bis 0 runter, sagt „Autos absetzen“ und senkt auch die Startflagge zum Boden. Das ist das Signal für Euren Helfer das Auto vom Startplatz auf den Boden zu setzen und los zu lassen. Dann zieht der Rennleiter die Fahne von unten nach oben und es geht los. Ihr fahrt was das Zeug hält und gewinnt evtl. den Lauf.

Achtet darauf das Ihr dem Streckenverlauf folgt. Abkürzen wird nicht gern gesehen und oftmals mit einer Stopp and Go Strafe geahndet. Ihr müsst mit dem Auto dann einmal langsam durch die Boxengasse fahren ggf. auch dort halten.

Die kleinen Finalläufe werden so oft wiederholt, bis die 10 schnellsten Fahrer ermittelt sind. Das große Finale wird dann später wie zuvor die kleinen Finals gestartet.

Wichtig ist, dass Ihr bei den Finalläufen eine Auszeit nehmen könnt, d. h. wenn Ihr einen Defekt am Auto feststellt bevor der Rennleiter zum Start aufgerufen hat könnt Ihr eine Auszeit nehmen, um den Schaden zu reparieren. Die Auszeit ist jedoch zeitlich begrenzt. Meist sind es 10 min., der Rennleiter gibt die Länge bei der Fahrerbesprechung an. Solltet Ihr einen größeren Schaden haben, dann wird die Zeit kaum ausreichen um das Auto wieder zu reparieren. Dann heißt es leider: Pech gehabt.

Wir denken im Großen und Ganzen haben wir alle wichtigen Dinge angesprochen und Ihr habt einen groben Überblick wie das Rennwochenende abläuft und was zu beachten ist. Sicher wurde das Eine oder Andere vergessen, das Rennreglement nicht in allen Details korrekt dargestellt, doch mit Beachtung des hier gegebenen Hinweise und Erläuterungen könnt Ihr schon mal besser einsteigen, der Rest ist üben, üben ...

Bitte bedenkt immer, dass Fairness und Spaß bei unserem Hobby im Vordergrund stehen sollte. Bei allem sportlichen Wettstreit sollte der Anstand immer gewahrt bleiben, manchmal nehmen einige Fahrer die Sache zu ernst und fangen an auf dem Fahrerstand ausfallend zu werden. Laßt euch nicht beeindrucken von solchen Macken, es ist oft ein Zeichen von geistiger Schwäche. Bedenkt auch, dass der Streckenposten nicht Schuld daran ist, wenn Ihr Euer Auto auf den Rücken gelegt habt. Also macht ihn bitte nicht dafür verantwortlich und lasst ihn in Ruhe.

Wir können Euch versprechen, dass so ein Rennwochenende richtig viel Spaß bringt. Auch wenn es ab und an mal etwas stressig wird, zahlt es einem der Adrenalinschub auf dem Fahrerstand voll zurück. Viel Spaß wünschen wir Euch beim Einstieg in das Renngeschehen, egal bei welchem Wetter:





Phillip Guschl, 3. der DM 2006 in der Klasse OR8;
hier bei der Siegerehrung 1. Lauf in Meiningen

Quelle: Stoppelhopper Oberhausen



WEITERE INFORMATIONEN

erhaltet Ihr beim Besuch von Rennveranstaltungen, bei der Kontaktaufnahme mit einem Ortsclub in Eurer Nähe oder den Foren im WWW. Eine Übersicht zu den R/C Rennsportvereinen veröffentlicht der DMC **www.dmc-online.com**

Dort findet Ihr auch Namen und Mailadressen, eine Terminübersicht zu den laufenden Veranstaltungen der Saison und viele Links zu Ortsvereinen.

Oder Ihr wendet Euch einfach an die Verfasser dieses Leitfadens über die angegebenen Webadressen.

Hinweis

Dieser Leitfaden ist keine rechtsverbindliche Grundlage für den Besuch und/oder die Teilnahme an R/C-Rennsportveranstaltungen. Haftungsansprüche gegenüber den Verfassern sind nicht möglich.

Der Leitfaden kann unter Wahrung der Quellenangabe weiter verteilt und vervielfältigt werden. Für eine auszugsweise Verwendung und/oder Weitergabe ist vorher die Genehmigung durch die Verfasser notwendig.

Fotos:

J. Feuerstake bzw. die jeweils angegebenen Quellen, die Verfasser bedanken sich bei den Vereinen und Institutionen für die freundliche Genehmigung zur Veröffentlichung.

Westerburg / Kleinmachnow
Februar 2007



IDEE UND TEXT

Amir Hasanagic
RC Independent e. V.



LAYOUT UND TEXTÜBERARBEITUNG

Jürgen Feuerstake
RC RACE TEAM e. V.