

CTC-Regelwerk 2012

Stand: 24-2-2012

1. Einleitung:

2. Die Regeln:

2.1. Allgemeines:

2.1.1 Teams und Start:

2.1.2. Tore:

2.1.3. Sektionen:

2.1.4 Weiteres:

2.1.5. Juroren:

2.2. Fahrzeugklassen:

2.2.1 Allgemein für beide Klassen gilt:

2.2.2 Daily Driver – TÜV Klasse:

2.2.3. Trail Rig – Experimental-Klasse:

2.3. Punktesystem:

2.3.1. Ausgangspunkte / Baubewertung / Handicape:

2.3.2 Strafpunkte:

2.4. Fahrtechnische Hilfen:

2.5. Erklärung Verbindungsetappe:

3. Schlusswort:

4. Änderungen für nächstes Jahr:



1. Einleitung:

Unsere Idee, die im Gespräch bei einer Tasse Kaffee 2008 in der Kölner Mensa entstand: Es machen wie die 1:1er, oder eben so nah dran wie möglich. Einfach durch die Gegend brettern kann jeder und durch die große Hand oder den Fuß Gottes ist jedes Missgeschick auch schnell wieder behoben. Aber ohne manuellen (händischen) Eingriff auszukommen, das ist die Kunst hier. Es so richtig realistisch zu machen, davon haben wir doch alle als Kinder geträumt. Jetzt gibt's auch die passende Technik wie beispielsweise Seilwinden, um das zu realisieren. Nun kann und soll es der Wagen alles alleine schaffen, das heißt, kein Abstützen des Fahrzeuges mit dem Fuß oder Hand, kein Drehen der Fahrzeuge in andere Richtungen per Hand, kein umgefallenes Fahrzeug wieder mit Hand aufstellen. Sprich, alles „einfach“ Fahren, bzw. je nach Situation im Team mit anderen Fahrzeugen mittels Schleppseil, Winden, Blechen und/oder Leitern agieren. Diese natürlich per Hand anlegen...es sei denn, jemand hat einen oder mehrere ferngesteuerte Fahrer dabei! Das zusammen ist ein großer Teil des Reizes und schließlich auch das, was die Begeisterung spätestens am Ende der Trophy aufkommen lässt. Wow, das bin ich mit meinem Wagen gefahren! Am Stück, ohne Tragen und umdrehen, im Team mit Hilfe von Winde, Leitern, Brettern und Absicherungsseilen. Irre! Und es klappt tatsächlich! Nur riskieren darf man nichts so einfach, gegebenenfalls sehr langsam fahren, den Weg lesen und erkennen ist das A und O bei den anspruchsvollen Streckenteilen! Zeit spielt keine Rolle. Aber klar sind auch „Vollgas“-Strecken dabei....

Die Materialien (Bleche, Leitern, Winden und Seile haben die 1:1er auch am Wagen, den XXL Rucksack, der aus dem Himmel kommt, wurde noch nicht gesehen. Daher: Bis auf Werkzeug, Akkus und Verpflegung etc., sollte alles am Auto befestigt sein. Scale halt, wie im 1:1 eben.

2. Die Regeln:

2.1. Allgemeines:

2.1.1 Teams und Start:

- das Team mit der niedrigsten Punktzahl gewinnt
- die Teams bestehen aus drei Fahrzeugen *1
- pro Fahrer ein Fahrzeug, jedoch können sich mehrere Fahrer ein Fahrzeug teilen
- das Fahrzeug darf pro Nennung nicht gewechselt werden *1
- die Fahrzeuge erhalten bei Anmeldung Aufkleber mit Nummer und Namen, nach der Abnahme vor Ort dann den Aufkleber für Klasse A oder B
- die Teams werden ausgelost. Sie gelten über die ganze Veranstaltung. *1
- die Teams werden über die Startrampe auf den Weg zu ihrer Startsektion gebracht
- je zwei Teams werden an eine Sektion geschickt (d.h. bspw. Team 1 und 4 an Sektion 1, Team 3 und 5 an Sektion 2...)
- ein Team befährt geschlossen eine Sektion, das andere dort befindliche Team fungiert als Juroren. (siehe dazu Punkt 2.7)

2.1.2. Tore:

- ein Tor besteht aus 2 Torstangen, die Torstangen sind blau und rot gekennzeichnet
- die Torstangen ragen circa 10cm aus dem Boden
- die Torbreite beträgt 28cm, kann jedoch vom Streckenbauer Situationsabhängig erhöht werden
- Jede Sektion kann Sondertore/sektionen für die Trial Rig Klasse beinhalten. Diese Tore/Sektionen sind durch eine B gekennzeichnet und müssen von der Trial Rig Klasse gefahren werden und gelten für die Tüv Klasse als Bonustor/sektion,
- die Reihenfolge der Tore wird durch Fahnen mit Nummern angegeben und ist auch in der Reihenfolge der Nummern zu befahren. Bonustore/sektionen können beliebig zwischendurch gefahren werden.
- Zusatzschilder weisen auf eine besondere Art der Durchquerung eines Tores hin.

**1) Im Einzelfall kann die CTC Sonderentscheidungen treffen*

2.1.3. Sektionen:

- eine Sektion besteht aus mehreren Toren und ist durch einen Sektionsanfang und ein Sektionsende gekennzeichnet
- Sektionen werden gegebenenfalls durch Absperrband begrenzt
- das Betreten der Sektionen ist nur während des eigenen Laufes gestattet. Auch dürfen die Strecken vor dem Wettkamp auf keinen Fall Probe gefahren werden
- zwischen weiter auseinander liegende Sektionen werden Verbindungsetappen gesetzt
- ein Lauf beinhaltet das durchfahren aller Sektionen (je ein mal), es können nach Absprache mehrere Läufe stattfinden
- Wasserdurchfahrten können vorkommen. Wasserfestigkeit wird empfohlen!

Wobei es keine Durchfahrt tiefer als 12cm geben wird. Für das Heben über ein Wasserhindernis werden Strafpunkte gegeben (händischer *Eingriff*)

2.1.4 Weiteres:

- Seilwinden werden auf das Ausdrücklichste empfohlen
- Licht wird ausdrücklich empfohlen
- Es gibt zwei Fahrzeugklassen:
 - A) Die Daily Driver – die TÜV Klasse mit Fahrzeugen wie wir sie im alltäglichen Straßenverkehr wieder finden könnten
 - B) die Trail Rig – die Experimental-Klasse

2.1.5. Juroren:

Es müssen mindestens 2 Juroren benannt werden, die einen Lauf eines Teams betrachten und bewerten. Dies können auch Fahrer sein die am Wettbewerb teilnehmen. Die Juroren können auch während eines Wettbewerbs wechseln, dies muss vorher abgesprochen werden. Mindestens ein Juror muss den Fehler laut hörbar für den Fahrer ausrufen und umgehend notieren.

2.2. Fahrzeugklassen:

2.2.1 Allgemein für beide Klassen gilt:

- Tuber sind nicht zugelassen
- zugelassener Maßstab ist 1:8 bis 1:12
- Vorhandensein eines Leiterrahmens der über die Achsen reicht, oder eines seriennahen Wannenchassis, kein verlängertes Crawlerchassis
- Felgengröße 1.9“ oder kleiner, wenn das Vorbild ein LKW ist sind auch 2.2“ Felgen zugelassen.
- Die Elektronik darf von oben nicht sichtbar sein
- kein MOA (Motor On Axle – Achsmontierter Motor)
- Die Reifen müssen mittig unter den Radläufen stehen
- vorhandene Einrichtungen für Licht (Lampengläser etc.), Funktion muss nicht gegeben sein, keine leeren Löcher oder Aufkleber
- Eine Windschutzscheibe muss vorhanden sein, in der Trial Rig Klasse sind auch Schutzgitter zugelassen
- Schaltbares Allrad und Diffsperrren sind erlaubt
- Mechanische Bremsen dürfen nur auf die Achsen wirken, bei 2WD auf die angetriebene Achse
- Seitenspiegel dem Original bzw. der Vorlage entsprechend
- Mindestens 3 Scale Items müssen vorhanden sein

- Es müssen rund um die gleichen Reifen verbaut sein

2.2.2 Daily Driver – TÜV Klasse:

- Es muss eine komplette Karosserie, mit Stoßstangen, Kotflügeln, Türen und Heckklappe* vorhanden sein – *siehe Regelung bei entfernter Heckklappe
- Flatbeds / Pritschen sind erlaubt *siehe auch Regelung bei entfernter Heckklappe
- Bei entfernter Heckklappe muss die Ladefläche ausgebaut / vertieft sein
- Die Reifenlauffläche muss zu 100% abgedeckt sein *siehe Grafik Reifenlauffläche
- Kotflügel dürfen nur geringfügig bearbeitet werden und müssen der originalen Form nachempfunden sein, Kotflügelverbreiterungen sind erlaubt
- Gekürzte oder verlängerte Karosserien sind erlaubt
- Es sind keine Portale zugelassen
- Kein DIG (zuschaltbare Achsblockierung)
- Keine Allradlenkung
- die Felgen dürfen nicht größer sein als 1.9", bei LKWs 2.2"
- die Reifen dürfen maximal 50% der Karosseriebreite als Durchmesser haben, jedoch maximal 100mm
- die Reifenlauffläche muss zu min. 95% abgedeckt sein *siehe Grafik Reifenlauffläche
- Alle Fahrzeuge die diese Richtlinien nicht erfüllen fahren in der Trial Rig - experimental Klasse

Hinweis: Beim Reifendurchmesser gelten die Angaben vom Hersteller, es sei den der Reifen wurde nachträglich geändert. Wenn der Reifen nicht in der Liste aufgeführt ist wird am Fahrzeug gemessen.

2.2.3. Trail Rig – Experimental-Klasse:

- Tube Beds sind zugelassen
- die Felgen dürfen nicht größer sein als 1.9", bei LKWs 2.2"
- die Reifen dürfen maximal 50% der Karosseriebreite als Durchmesser haben, jedoch maximal 115mm
- die Reifenlauffläche muss zu min. 50% abgedeckt sein *siehe Grafik Reifenlauffläche
- Allradlenkung, DIG sind erlaubt, geben allerdings +10 Handicapepunkte pro verbaute und funktionstüchtiger Einrichtung

2.3. Punktesystem:

2.3.1. Ausgangspunkte / Baubewertung / Handicape:

(Scale-Punkte, vorhandene Scale Items und Bonuspunkten)

- Fahrerfigur **-10** / jeder weiterer Insasse **-5, max. -20**

- Elektronisch Bewegliche Fahrerfigur **-15**
- Hartplastikkarosserie **-5**
- Karosse größten Teils aus Holz **-10**, aus Metall **-15**
- Blattfedern eine Achse **-3** / beide **-5**
- Einzelradaufhängung eine Achse **-3** / beide Achsen **-5**
- Innenausbau aus Lexan **-3** / aus Hartplastik **-8** / aus Metall **-10** (gilt nur bei durchsichtigen front Scheiben)
- Nachträglich ausgebaute/ tiefergelegte Ladefläche (Drop Bed) **-2**
- Ersatzreifen funktionsfähig und gleichgroß **-4** / nur Mantel **-1** / maximal **-4**
- Windenattrappe **+1** / funktionsfähige Winde **-2** / defekte „funktionsfähige Winde“ **0**
Maximal zwei Stück
- Funktionsfähige Front- und Heckbeleuchtung **-3**
- Funktionsfähige Armaturenbrettbeleuchtung **-2**
- Funktionsfähige Zusatzscheinwerfer einmal **-1** / pro schaltbare Einheit max. **-5**
- Eine am Rahmen befestigte Stoßstange aus Plastik **-1** / beide Stoßstangen am Rahmen befestigt **-2**, bei Stoßstangen aus Metal **-2** und **-4**
- Exocage aus Plastik **-1** / aus Metall **-5**
- Innerer Überrollkäfig aus Plastik **-1** / aus Metall **-3**
- Dachgepäckträger aus Plastik **-1** / aus Metall **-3**
- Rockslider aus Plastik **-1** / aus Metall **-3**
- Boot oder Kanu auf dem Dach oder auf der Ladefläche, abnehmbar **-5** (muss während der kompletten Veranstaltung montiert sein), mindestens 30cm lang
- Aufklappbares Dachzelt **-5**
- Lenkservo im Leiterraahmen bzw. im Wannenchassi montiert **-4**
- Lenkservo der hinteren Achse bei Allradlenkung auf Achse montiert **+9**
- Anhänger über den ganzen Wettbewerb vom Fahrzeug gezogen **-30**
- Reifen die größer als 100mm sind **+10**, zwischen 90 und 100 **+/-0** , kleiner als 90mm **-10** und kleiner als 80mm **-15**
- nicht angetriebene Antriebsachse **-50**
- funktionsfähiger Außenbordmotor **-10**
- Scale Zubehör, wie z.B.: Kisten, Wagenheber, Werkzeug, Feuerlöscher, Gepäck, Zelte, funktionsfähige Abschleppseile, Umlenkrolle, Sandblechejeweils **-1**, jedoch maximal **-7**
- Öffnungsfähige Seitentüren, Motorhaube, Heckklappe, Seitenfenster jeweils **-5 max -15**
- *Maximale Punkte Scale-Faktor: -75*

Diese Punkte werden vor dem Start ermittelt und von den gefahren Punkten am Ende jedes Laufes (alle Sektionen zusammen) abgezogen.

2.3.2 Strafpunkte:

Tore:

- Die rote Torstange befindet sich in Fahrtrichtung rechts
- Ein Tor gilt als Durchfahren wenn die komplette Fahrzeugkontur das Tor verlassen hat
- Ein Tor gilt als Durchfahren wenn eine Achse und alle Räder einer Seite das Tor

- passieren
- Torstange berührt: **4 Punkte** (pro Seite, pro Durchfahrtsversuch)
- Torstange gebrochen: **6 Punkte** (pro Seite, Pro Durchfahrtsversuch)
*Hinweis: Vor dem Brechen wird eine Torstange berührt – insgesamt also **10 Punkte!** Eine Stange ist gebrochen, wenn sie in mindestens 2 Punkten den Boden berührt*
- Tor ausgelassen / nicht durchfahren: **15 Punkte**
- Tor in falscher Richtung durchfahren: **10 Punkte**
- Tor in falscher Reihenfolge durchfahren: **10 Punkte**
- Bonustor **-10 Punkte**
- händischer Eingriff: **30 Punkte** *erfolgt, wenn ein Fahrzeug hochgehoben wird.*
 - Das Fahrzeug wird nun hinter das nächste Tor (bzw. sichere Stelle danach) gesetzt.
 - Reparaturen zählen als händischer Eingriff
- Streckenbegrenzung berühren: **10 Punkte**
Hinweis: Je nach Steckendesign kann eine Streckenmarkierung in Form einer gemalten Linie, eines auf dem Boden liegenden Seiles oder Trassierband vorhanden sein.

Seilwinde / -Seilwindeneinsatz / Schleppseileinsatz / Schleppstangeneinsatz / Teamhilfe:
Hinweis: Als Seileinsatz gilt, wenn das Seil gespannt ist /unter Zug steht

- Einsatz der eigenen Seile/Winden **1 Punkt**
- Einsatz einer Winde / Seils / Stange eines Teamkollegen-Fahrzeugs zum Bergen oder Unterstützen (Ziehen-Stabilisieren) des eigenen Fahrzeugs **1 Punkt**
 - auch für das bergende Fahrzeug gilt: Tore dürfen nicht berührt werden, sonst Strafpunkte
- Jedes neue Festmachen des Hakens, ausser nach Abrutschen, zählt als Einsatz
- Berührt das Hilfsmittel/ Seil eine Torstange wird dies auch als berührt gezählt
- Absichern oder anschieben durch ein anderes Teamfahrzeug **10 Punkte**
- SICHERN mit lockerer Winde/Abschleppseil ohne Zughilfe **IST IMMER ERLAUBT ohne Strafpunkte**

2.4. Fahrtechnische Hilfen:

Maximale Anzahl: 3

Als Fahrtechnische Hilfen gelten:

- Leitern / Sandbleche – zugelassene Länge: Radstand minus Reifendurchmesser (pro Fahrzeug dürfen 2 Sandbleche, 2 Leitern oder 1 Leiter und 1 Sandblech mitgeführt werden. Sie dürfen koppelbar ausgelegt sein)
- Erdanker
- Luftkissen
- Funktionsfähiger Wagenheber
- Schneeketten
- Raketenantriebe/Turbinen

*Hinweis: Seilwinden und Umlenkrollen zählen nicht als fahrtechnische Hilfe!
Bei Montage von Wechselsystemen wie z.B.: Seilwinde und Schäckel ist darauf zu achten, dass der Wagen wieder an seine Ursprungsposition zurückgesetzt wird. Gleiches gilt bei Akkuwechsel, Befestigung / Abnahme von Sicherungssystemen / Seilhaken und kleinen Reparaturen.*

2.5. Erklärung Verbindungsetappe:

Zwischen den Sektionen liegen Verbindungsetappen. Markiert sind Verbindungsetappen durch Trassierband. Hier können Bonustore gesteckt sein.

3. Schlusswort:

Nichts riskieren, wir übernehmen keinerlei Verantwortung für Defekte an Mensch und Fahrzeug. Immer selbst sicher stehen, Blick für sich und das Fahrzeug behalten. Lieber einmal zuviel absichern und Winden als einmal zu wenig. Wir fahren nicht auf Zeit! Das Ziel heißt wohlbehalten durchkommen und richtig viel Spaß haben!

Bei der Auslegung der Regeln setzen wir auf den gesunden Menschenverstand und, wie auch bei der gesamten Veranstaltung, auf den verbindenden Modellbaugeist.

4. Änderungen für nächstes Jahr:

Innenausbau wird 2013 zur Pflicht !