

# RC-Rallye-Hamburg

---

## Vorwort

Sinn und Zweck der Rennserie ist, dem Einsteiger und dem Fortgeschrittenen, eine Möglichkeit zu bieten mit schönen, nahezu gleichwertigen Rallye-Style-Autos, ohne viel Kosten und Aufwand, Rennatmosphäre, freundliches Miteinander und Freude am Fahren zu erleben. Der Wettbewerbsgedanke steht hier klar erst an zweiter Stelle!

## Zur Veranstaltung

Die RC-Rallye-Hamburg wird vom 3Elements RC e.V. auf dem Gelände des 3E Motorsportparks Lichtenauerweg 7 in 21075 Hamburg, oder auch als Gastveranstaltung an anderer Stelle ausgerichtet. Die Veranstaltung ist eintägig und ein vorläufiger Zeitplan, vorläufiger Ablauf und weitere wichtige Informationen werden als Einladung unter:

[www.3elements-rc.de](http://www.3elements-rc.de)

[www.rc-modellbau-portal.de](http://www.rc-modellbau-portal.de)

[www.facebook.de](https://www.facebook.de)

bekannt gegeben.

## Die Technik

Grundsätzlich gilt:

Was an den Autos nicht verändert werden muss, bleibt im Baukasten Zustand!

Zugelassene Fahrzeuge sind der Tamiya TT-01, TT-01E und der TT-02 aus dem Baukasten. Tamiya TT-01 und TT-02 R, RR, S und D können zurückgebaut werden. Für den Rückbau, zum Beispiel der abgedichteten Differentiale, anderen Radaufhängungen usw., trägt der Fahrer Sorge. Nachträglich gefundene Abweichungen, führen zur Streichung der bisherigen Ergebnisse. Tipp: TT-01, oder TT-02 aus dem Beutel neu aufbauen ist wahrscheinlich günstiger und sicher unkomplizierter.

Ausschließlich Baukastenteile, außer den aufgeführten Tuningteilen. Besonders Dämpferbrücken, Lenkung und Standard Differentiale. Keine eigenkonstruierten Teile, außer Staubschutz, ggf. Bumper, Halterungen für Lüfter, Transponder und Akkus.

Umbauten zur Erhöhung der Bodenfreiheit und des Lenkausschlags, ohne Verwendung zusätzlicher Teile sind frei.

Bumper vorne und hinten können selbst gebaut werden. Vorne ist Pflicht.

Erlaubt:

Schmutzschutz / Regenschutzhaube, Fahrerfiguren / Cockpit, Kugellager, Alu Hauptwelle, verstellbare Spurstangen und Servostange, Alu- Servohorn / Servosaver, Alu Felgen Mitnehmer, Schrauben auch mit Feingewinde, Magnet Karosseriebefestigungen, Beleuchtung, Lüfter für Motor und Regler, diverse Unterlegscheiben.

Öldruck Stoßdämpfer mit maximal 65mm Länge.

Dämpfer Öle, Differential Knete, Kleber, Alufolie, oder sonstige Differential sperrenden Zusätze sind frei. Aber keine durchgängige Welle oder Spool.

Karosserien: Die Karosserien sollen detailliert gestaltet sein und sich an einem 1:1 Vorbildfahrzeug orientieren und einen Rallye-Style haben.

Die Lackierung ist frei.

Erlaubt sind Karosserien im Maßstab 1:10 bis 200mm breite. Die Räder müssen von oben gesehen von der Karosserie vollständig abgedeckt sein.

Phantasie-Wettbewerbs-Tourenwagen-Karosserien sind nicht erlaubt, genau so wenig wie Batmobil, Ecto-1 und andere Phantasie und Filmautos, Pickups, Kombis, Cabrios, Short Course Trucks, Baja 1000, oder Paris-Dakar Spezialkonstruktionen und Geländewagen.

Bei Unklarheiten vorher den Veranstalter fragen.

Seitenscheiben müssen auf beiden Seiten transparent sein, für den Transponder.

Akkus sind frei. NIMH und Lipos, Stick und Shorty.

Maximale Ladespannung 8,4V auch bei HV Akkus!

Maximaler Ladestrom 10A, maximaler Entladestrom 20A.

Lipowächter, oder Abschaltung am Regler sind zu verwenden.

Zum Laden sind LiPo Taschen zu verwenden.

Übersetzung: frei wählbar

TT01= 22er Ritzel maximal auf original Hauptzahnrad.

TT02= 25er Ritzel maximal auf original Hauptzahnrad.

Wer beim TT-02 bereits das 23er Ritzel und das 64er Hauptzahnrad verbaut hat, kann das weiter benutzen.

Maximale Übersetzung bleibt 7,2 : 1 .

Reifen: Rally Block und Pirelli Profile, der Hersteller ist frei. Ausnahme: ARP Rally Block ist verboten. Haftmittel und Weichmacher sind verboten

Motor: Baukasten (Mabuchi), oder Torque Tuned.

Regler: Alle aktuell im Handel erhältlichen, nicht programmierbaren Brushed Regler sind erlaubt.

Damit nicht erst neues extra angeschafft werden muss. Der Baukastenregler Tamiya TBLE02S und der Hobbywing QuicRun 1060 sind bekannt, geprüft, günstig und werden, falls eine Neuanschaffung nötig ist empfohlen. Bei Verwendung anderer Regler als der Beiden weist der Fahrer über die Bedienungsanleitung bitte nach, das sein Regler nicht programmierbar ist.

Verboten sind zum Beispiel die Hobbywing 1080 und der Robitronic Cube 2, etc.

Telemetrie zur Spannungs- oder Temperaturüberwachung ist frei, wenn auch unnötig.

Fahrhilfen, z. B. ABS und AVC und andere Gyroskope sind nicht erlaubt! Deren Verwendung ist **unsportlich** und führt zum Ausschluss vom Rennen und bei Wiederholung zum Ausschluss von der Serie.

Fernbedienungen: Alle Fernbedienungen mit 2,4 GHz sind erlaubt. Bei Fernbedienungen mit Quarzen bitte vorher Absprechen.

## Durchführung

Ablauf: Öffnung des Geländes, Aufbau des Fahrerlagers und freies Training, Fahrerbesprechung, kurze organisatorische Pause, Qualifikationsrennen, Mittagspause, technische Abnahme, auch zwischendurch stichprobenartige technische Abnahmen, Finalrennen, Siegerehrung, freies Fahren und geselliges Beisammensein.

Die Anmeldung erfolgt per E-Mail bis zu einem Stichtag, vor der Veranstaltung. Bezahlung bei Anmeldung per Paypal oder Überweisung. Für Vereinsmitglieder auch bar am Renntag.

Gruppeneinteilung: Die Fahrer werden nach dem Ergebnis voran gegangener Rennen sortiert und in Gruppen zu bis zu 8 Fahrern eingeteilt. Die Gruppen werden von Anfang an so sortiert, dass möglichst ähnlich schnelle Fahrer zusammen interessante Rennen fahren können. Durch die Qualifikationsrennen werden sie nach gefahrenen Runden und Zeit in die Finalgruppen in denen dann die Finalläufe stattfinden eingeteilt. Das dröge auf Zeit fahren entfällt und wird durch Rennen fahren ab der ersten Sekunde ersetzt.

Es werden mindestens 2 doppelte Qualifikationsrennen und mindestens 2 doppelte Finalrennen pro Gruppe gefahren.

Die Strecke besteht aus einem regulären Teil und einem zusätzlichen Streckenabschnitt für die Jokerlap, der die zu fahrende Runde verlängert.

#### Ablauf der Rennen:

Der Start erfolgt immer von einer Startlinie, nach akustischem Signal.

Die Rennzeit beträgt 3 Minuten plus maximal 60 Sekunden Überzeit.

Es werden in der Zeit ca.6 Runden auf der normalen Strecke und immer eine Jokerlap absolviert.

In welcher Runde die Jokerlap gefahren wird, kann der Fahrer aus taktischen Gründen im Rennen frei entscheiden, sie muss aber vor Ablauf der 3 Minuten begonnen worden sein, sonst wird das Rennen nicht gewertet.

Nach dem das erste Rennen der Gruppe beendet wurde, werden die Autos zurück an die Startlinie gestellt und wenn die Streckenposten und Fahrer bereit sind, fährt dieselbe Gruppe ihr zweites Rennen über 3 Minuten plus 60 Sekunden Überzeit.

Danach wechseln die Fahrer auf die Streckenposten und die nächste Gruppe beginnt ihr erstes von zwei Rennen. Die Fahrer, die keinen Streckenposten einnehmen, unterstützen den Zeitnehmer bei der Sicherstellung, dass jeder eine Jokerlap gefahren hat. So haben alle gleich viel Zeit zum Schrauben und man nimmt an den Rennen der anderen als Zuschauer teil.

Durch das Aufteilen der Fahrzeit in zwei kurze Läufe, werden die Fahrer wieder dicht zusammen gebracht und niemand muss minutenlang hinterher fahren.

#### Punkteverteilung:

Platz	Punkte
1	1
2	3
3	4
4	5
ff	

Tagessieger ist der Gewinner der A-Finalläufe nach Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Sieger des schnelleren Finallaufes.

Gesamtsieger der Serie ist der Fahrer mit den wenigsten Punkten, bei Gleichstand der mit den meisten Einzelsiegen, danach der mit den meisten besten Platzierungen.

## Sonstiges