



N °23

Vollständige Regeln für die Formula Future "Rennen"
Seite 124 bis 141

Aktueller Text: Der vollständige Text von 500,10 bis 501.

Vorgeschlagener Text: Umschlossener Dokument inkl. gesetzl. der ursprünglichen Zeichnungen. Im Prinzip haben wir nichts am Inhalt verändert.

Begründung: Wir alle haben erkannt, dass die aktuelle Version der FF Regeln nicht auf dem neuesten Stand sind. Daher muss es eine Modernisierung, nach Art und Weise des Denkens der Kinder gestaltet werden. Das geänderte Verständnis ist auch eine gute Grundlage für die DVD, die den Text der neuen Regeln illustrieren soll. Schlussendlich haben wir die doppelten Texte korrigiert und in die englische Sprache übersetzt.

BERATUNG DER KOMMISSION: übernommen und unterstützt von Cominsport REQUIRED

Anmeldedatum: 1. Januar 2009

U.I.M. GENERALVERSAMMLUNG ENTSCHEIDUNG

GOLD COAST - Australien / 2. November 2008
27 zugunsten 0 Gegenstimmen 4 Enthaltungen

1. Fahrer, Klassen und Teams

Gefahren werden die Rennen in 5 Klassen. Die Klassen sind nach dem Alter des Fahrers bis zum 31. Dezember des jeweiligen Jahres einzuteilen. Die Klassen sind wie folgt:

Klasse 1	8 - 9 Jahre
Klasse 2	10 - 11 Jahre
Klasse 3	12 - 13 Jahre
Klasse 4	14 - 15 Jahre
Klasse 5	16 - 18 Jahre

Die Teilnahme an der Formel-Future Veranstaltung geschieht für jeden Fahrer auf eigene Gefahr. Jeder Teilnehmer muss sich daher eine Befreiung von der Haftung von beiden Elternteilen oder anderen Verantwortlichen einholen. Piloten und mögliche „Kielscheine“ müssen schwimmen können und Sport-Kleidung sowie geeignete Schuhe tragen (flache Absätze).

Jedes Team besteht aus maximal zwei Fahrern aus jeder Altersgruppe. Jede nation wird auf der WM-Veranstaltung nur durch ein Team repräsentiert.

Jedes Team hat einen offiziellen erwachsenen Vertreter, einen Team-Manager und einen Kapitän.

Als verantwortliche Aufgaben des Kapitäns gelten die Verwaltung und Beratung sowie die Sicherstellung des ordnungsgemäßen Verhaltens seiner jungen Mannschaft.

Alle Fahrer, offiziellen Vertreter der Teams und alle Wettkampfrichter unterliegen den UIM Formula Future Regeln.

2. Boote, Motoren und Ausrüstung

Boote, Motoren, Propeller und andere Ausrüstungen, die für die Veranstaltung erforderlich sind, sollten dem ursprünglichen Standard der kommerziellen Produktion nicht abweichen.

Die Boote müssen maximal 3,6 m lang und zwischen 1,3 und 1,7 Metern breit sein.

Bei in Betriebnahme des Bootes, müssen zu jeder Zeit alle Fahrer und Beifahrer einen Helm und eine Rettungsweste tragen, die durch den Veranstalter gestellt werden.

Alle Boote in der Meisterschaft müssen eine Identifikationsnummer besitzen.

In den Klassen 1 - 3 werden RIB Boote mit einen Motor mit einer Mindestleistung von 5h.p. (3,7 kW) und einer maximalen Leistung von 8h.p. (6kW) für Zweitakt Motoren und einer maximalen Leistung von 10 h.p. (7.4kW) für Vier-Takt-Motoren gefahren, mit manueller Motorlenkung (Tiller Arm = Pinne), wenn möglich mit automatischem Rückwärtsgang.

Ein Beifahrer (Kielschwein) ist für die Klassen 1 – 3 Pflicht. Während eines Laufes sollten die Beifahrer jedes Fahrers in einer Klasse nicht wechseln. Wenn der Beifahrer ersetzt werden muss (aus welchen Gründen auch immer), muss die Person, die ihn ersetzt das gleiche Gewicht haben oder Ballast muss in die Nähe der Sitzposition, um das Gewicht des CO-Piloten zu ersetzen.

Die Boote der Klassen 1 - 3 werden mit zwei separaten Quick-Stops (kill-switches) ausgestattet, oder wahlweise mit zwei getrennten Verbindungen zu einem Quick-Stop, damit der Fahrer und / oder der Beifahrer die Maschine sofort stoppen können.

Der Fahrer darf erst starten, nachdem er den Quick-Stop angelegt hat. Dieser muss von Fahrer und Beifahrer ordnungsgemäß an ihrem Körper oder an einem Teil ihrer Ausrüstung (zum Beispiel Schwimmweste) befestigt werden.

In den Klassen 4 - 5 werden RIB Boote mit einem Motor mit einer Mindestleistung von 10h.p. (7, 3 kW) und einer maximale Leistung von 15h.p. (11,2 kW) gefahren. Die Boote sind mit einem Lenkrad, einem Jockey Sitz für den Fahrer, mit dem Gas-Hebel am Steuerbord (rechts auf dieser Seite) und einem Quick-Stop ausgestattet.

Der Fahrer darf erst starten nachdem der Quick-Stop ordnungsgemäß am Körper oder einen Teil seiner Ausrüstung (zum Beispiel Schwimmweste) angelegt ist.

3. Organisation

▪ 3/1 Vorprogramm:

Vor-Programm muss mit der U.I.M. Leitung abgestimmt werden. Im Anhang ist zu erwähnen:

- Die Unterbringung der Teams und die Vertreter (Preise, Abstand zu den Rasse Ort, Lebensmittel, Verkehr)
- Transportmöglichkeiten bei der Ankunft und Abfahrt - vom Flughafen / Autobahn Ort, Karten usw.
- Die Boote und Motoren, die für die Veranstaltung verwendet werden - mit Fotos

- Erforderliche Informationen für die Versicherung

- **3.2 Versicherung:**

Der Veranstalter bietet eine kostenlose Unfallversicherung für alle Fahrer.

- **3/3 Anmeldung:**

Die Anmeldung der Fahrer und Teams muss vom Veranstalter mindestens 4 Wochen vor dem Termin der Veranstaltung geschehen. Die Anmeldung muss vollständige Daten von allen teilnehmenden Fahrern des Teams (Name, Name, Geburtsdatum, Adresse, Passnummer und Geschlecht) beinhalten, da sie für die Unfallversicherung (gemäß Punkt 3.2) benötigt werden.

- **3.4 Sprache:**

Die offizielle Sprache für den gesamten Briefverkehr, Dokumente und Sitzungen ist Englisch

- Übereinstimmung mit U.I.M. Regeln.

Alle technischen und öffentliche Ankündigungen sollten sowohl in Englisch als auch in der Sprache des Gastlandes gesprochen werden.

Die OOD muss Englisch sprechen und verstehen oder sie muss mit einem amtlichen Dolmetscher für die Dauer der Renn-Sitzung arbeiten.

- **3/5 Proteste:**

Proteste können nur von dem Team-Manager eingereicht werden. Proteste über einen Teil des Bootes, Motor oder die Ausrüstung des Veranstalter, müssen nicht mehr als 1 (eins) Stunde nach dem Ende des offiziellen freien Praxis.

Weitere Protest-Bedingungen stehen im Einklang mit Artikel 403 UIM.

- **3/6 Schiedsgericht:**

Das Schiedsgericht wird von den Delegierten der Teams offiziell (NA-, Sport-Club usw.) offiziell gewählt. Es gibt einen Vertreter für jedes Team (mindestens 3 Personen).

Alle Aufgaben, Verantwortlichkeiten und Bedingungen für die Jury gelten wie in UIM Artikel 402.

- **3/7 Check-In:**

Die Anmeldung muss mit in den Zeitplan des Programm.

Jeder Fahrer erhält eine persönliche Nummer und ein Anmeldeformular.

Die persönliche Nummer muss in schwarz Zahlen (20 cm hoch) auf einem weißen Quadrat von 25 cm mal 25 cm geschrieben sein und sollte gut sichtbar während des Rennens getragen werden.

Es ist für den Fahrer zwingend seine persönliche Nummer während jeder Phase des Rennen zu tragen.

Bei der Registrierung muss jeder Fahrer gewogen werden. Hat der Fahrer das Körpergewicht unter die statistischen Durchschnitt, so muss der Veranstalter zusätzliche Gewicht (Ballast) im Hinblick auf die erforderlichen durchschnittlichen Gewichts (Fahrer + Ballast) für jede Klasse zur Verfügung stellen.

Ballast muss sich in der Nähe der Fahrerplatz befinden und sicher im Boot befestigt werden.

Statistisches durchschnittliches Gewicht:

Klasse 1	32kg
Klasse 2	40 kg
Klasse 3	52kg
Klasse 4	64 kg
Klasse 5	71kg

Nachdem die Registrierung abgeschlossen ist, wird eine Liste von Fahrern für jede Mannschaft veröffentlicht.

Die Liste muss folgende Angaben enthalten:

- Startnummer
- Name und Vorname
- Geschlecht
- Geburtsdatum (Tag / Monat / Jahr)
- Gewicht
- Klasse

Für die Klassen 1 bis 3 ist der Name des „Kielschweins“ anzugeben.

▪ **3/8 Team-Treffen:**

Nach Abschluss der Registrierung muss ein Team-Treffen gehalten werden. Teilnahme an diesem Treffen ist Pflicht für alle Team-Vertreter, Trainer und Wettkampfrichter.

▪ **3/9 Bojen:**

Es sollen aufblasbare Bojen verwendet werden, die eine Mindesthöhe von 70 cm (min. 60cm über dem Wasserspiegel) haben. Sie werden mit vertikale Streifen auf einfache Weise versehen, um eventuelle Drehungen, die durch die Berührung der Bojen entstehen, gesehen werden können.

Alle Tore müssen eine Breite von 2,5 m zwischen den Bojen aufweisen.

Die folgenden Farben sind für die Bojen:

- Rote Bojen: Tore und Umdrehungen
- Gelbe Bojen: Abschließendes Tor (Rückwärtstor?)
- Blaue Boje: Schnellfahrboje
- Weiße Bojen: Start/Ziel

▪ **3.10 Flaggen:**

Die folgenden Flaggen mit einer Größe von 80cm bis 80cm werden verwendet:

- Grüne starten (Abflug)
- Gelbe Gefahr auf der Rennstrecke
- Red Beendigung des Rennens
- Karierte beenden
- Schwarz, die durch Marshalls Boje berührt, wenn die Wettbewerber Boje

4. Rennablauf

▪ **4.1 Allgemeines**

▪ Jeder Wettkampf beinhaltet 3 Stufen:

- 1. Etappe: Freies Training (Punkt 4.2)
- 2. Etappe: Manövering (Punkt 4.3)
- 3. Etappe: Parallelschlalom mit Final-Rennen (Punkt 4.4)

Die Piloten fahren gegen die Zeit.

Alle Regeln und Strafpunkte treten ab dem Zeitpunkt des Verlassens des Pontons in Kraft.

Die Zeitmessung beginnt nach dem Überqueren der Startlinie mit dem Heck (nach Genehmigung mit grüner Flagge) und endet wieder mit der Überquerung der Ziellinie mit dem Heck.



Alle Fahrer müssen sich zu jeder Zeit nach den Zeichnungen und Leitlinien der entsprechenden Klasse richten. Es sollte nie mehr als ein Schiff auf jeder Rennstrecke sein.

In den Klassen 1 bis 3 sitzen die Fahrer oder knien im Boot, die Fahrer der Klassen 4 und 5 sitzen auf einem Jockey Sitz.

Es ist erlaubt sich an den Seiten des Bootes festzuhalten, um Stabilität und Sicherheit zu gewährleisten.

Der Start muss ohne zusätzliche Berühren des Start-Ponton durch das Boot erfolgen.

Anlegen: Nach dem Passieren der Ziellinie muss das Boot reibungslos innerhalb des Anlegebereichs am Ponton anlegen.

▪ **4/2 Freies Training:**

Das freie Training ist für jeden Fahrer.

Das Manövrieren auf der Rennbahn ist für die Praxis auf dem Wasser.

Der Fahrer muss beide Parcours (Manövering und Parallel-Slalom) fahren, je nach dem wie es der Zeitplan zulässt.

Der Veranstalter bestimmt den Zeitpunkt und die Dauer des freien Trainings nach dem Zeitplan.

Der Veranstalter trägt dafür Sorge, dass jede Mannschaft verhältnismäßig gleich viel Zeit für das freie Training bekommt, abhängig von der Anzahl der Fahrer.

Das freie Training muss mit der gleichen Art von Booten und Motoren gefahren werden, die für das Manövering und den Parallel-Slalom (Etappe 2 und 3) verwendet werden.

Das Training steht jedem Land zur Verfügung. Jedes Team musst darüber zuvor informiert werden.

Kein Training in der Woche vor dem Rennen. Die Wasserfläche wird bis Freitag geschlossen und erst zum ersten planmäßigen Training geöffnet.

▪ **4/3 Manövering:**

Das Manövering besteht aus:

- Binden von Knoten (Punkt 4.3.1)
- Das Fahren auf der Rennfläche (Ziffer 4.3.2)

▪ **4.3.1 Knoten:**

Jeder Fahrer muss seine Fähigkeiten im Binden der folgenden Knoten zeigen (siehe Anhang):

- Kreuzknoten
- Palstek
- Shotstek
- Webeleinstek

Die maximale Zeit für die Bindung jedes Knotens beträgt 60 Sekunden. Knoten die darüber hinaus angefertigt werden gelten als falsch. Nach der Anfertigung muss der Fahrer seinen Arm heben, um zu signalisieren, dass der Knoten fertig ist.

▪ **4.3.2**

Jeder Fahrer fährt die Manöver natürlich für seine Klasse (siehe beigefügte Zeichnungen).

Jeder Fahrer hat zwei Versuche, die hintereinander berücksichtigt werden. Beide Versuche werden in jeder Klasse mit dem gleichen Parcours, mit dem gleichen Boot und Motor gefahren.

Die Fahrer der Klassen 4 und 5 absolvieren ein Mann-über-Bord Manöver.

Das Boot muss sich der Markierung mit der linken Seite nähern und es dort völlig zum Stehen bringen (zum Beispiel durch den Einsatz des Rückwärtsgangs).

Eine Rückwärtsbewegung des Bootes ist nicht erlaubt.

Nachdem das Boot zu einem völligen Stillstand gekommen ist, wirft der Fahrer den Rettungsring (oder ähnlich) über seinen Kopf und setzt diesen mit beiden Händen zurück auf die Markierung auf die Marke – kein Werfen oder Fallenlassen. Danach wird der Kurs weiter gefahren.

Das Manövers kann bei nicht beenden (z.B. Rettungsring abgerutscht) mit einem zweiten Versuch wiederholt werden. Dem Boot ist es aber nur erlaubt, sich nach vorn zu bewegen (keinen Rückwärtsgang).

4/4 Parallel-Slalom:

Parallel Slalom wird wie in der beigefügten Zeichnung gefahren.

Zwei Fahrer der gleichen Klasse starten zur gleichen Zeit auf jeweils separaten Parcours.

Jeder Fahrer hat zwei Versuche - die Fahrer wechseln die Boote für den zweiten Versuch. Die Zeiten aus beiden Versuchen werden inkl. Strafsekunden zusammengezählt (wenn vorhanden). Dem Fahrer werden die U.I.M. Punkte für seine Platzierung (Nummer 318,01) vergeben. Die vier Fahrer, die die höchste Punktzahl in ihrer Klasse erreicht haben, nehmen am Semi-Finale und Finale teil.

Die Paarbildung für das Semi-Finale wird nach der persönlichen Punktzahl (UIM-Punkte) der Fahrer entschieden. Jeder Halbfinal-Teilnehmer hat wieder zwei Versuche.

Die Fahrer wechseln die Boote und Parcours für den zweiten Versuch. Die Semi-Final Ergebnisse werden nach oben gemeldet. Die Finalisten starten wie folgt:

- Fahrer mit 1. und 2. mit der höchsten Punktzahl im Semi-Finale starten für den 1. und 2. Platz
Fahrer mit 3. und 4. mit der höchsten Punktzahl in der Semi-Finale starten für den 3. und 4. Platz
- **4/5 Motoren-Neustart / Laufwiederholung:**
Die Fahrer der Klassen 4 und 5 müssen den Motor selbst neu Starten. Für die unteren Klassen (1 - 3) ist die Ko-Fahrer-Hilfe erlaubt.

Muss der Fahrer das Rennen wegen eines Neustarts beenden, muss ihm die Abgabe eines Protests an die OOD gewährleistet werden.

Ist der Fahrer nicht in der Lage, den Motor selbst neu zu starten, muss er seine Arme heben, um gerettet werden zu können.

Die OOD entscheidet ob eine Laufwiederholung möglich ist. Wenn die OOD beschließt, dass der Lauf wiederholt werden kann, geschieht dies sofort.

5. Punktesystem-System, Ergebnisse und Strafpunkte

- **5/1 Punkte-System:**
Die U.I.M. Punktesystem ist wie folgt zu verwenden:

Platz 1	400 Punkte
Platz 2	300 Punkte
Platz 3	225 Punkte

Platz 4	169 Punkte
Platz 5	127 Punkte
Platz 6	95 Punkte
Platz 7	71 Punkte
Platz 8	53 Punkte
Platz 9	40 Punkte
Platz 10	30 Punkte
Platz 11	22 Punkte
Platz 12	17 Punkte
Platz 13	13 Punkte
Platz 14	9 Punkte
Platz 15	7 Punkte
Platz 16	5 Punkte
Platz 17	4 Punkte
Platz 18	3 Punkte
Platz 19	2 Punkte
Platz 20	1 Punkte

Die Fahrer müssen die entsprechenden Bühne und über die Ziellinie, um die Einstufung für die Bühne. Die 2. und die 3. Etappe wird als separate Meisterschaften.

Am Ende der 3. Etappe, des 2. und 3. Etappe wird addiert. Eine allgemeine Bezeichnung in den einzelnen Wettbewerbs werden an die drei Fahrer der einzelnen Klasse, die die höchste Punktzahl aus der Summe der 2. und 3. Stufen.

Die endgültigen Ergebnisse für das Team des Wettbewerbs wird durch die Gesamtzahl der Punkte der alle Fahrer, geteilt durch die Anzahl der Teilnehmer dieses Teams. (Durchschnitt Punkte des Teams)

- **5/2** Ergebnisse für jede Klasse und Stufe, muss so bald wie möglich (und nie mehr als 1 (eine) Stunde nach dem letzten Fahrer der Klasse hat das relevante Stufe) in den einer gut sichtbaren Stelle (wie in der Treiber-Sitzung).

Alle Ergebnisse müssen von den OOD und muss zum Zeitpunkt der Buchung. Die Ergebnisse der einzelnen Rennen muss organisiert werden separat in jeder Phase in den Spalten mit deutlich:

- **5.2.1 Manövrieren:**
 - Knoten + Strafpunkte
 - Lauf 1 + Strafpunkte
 - Lauf 2 + Strafpunkte
 - Die besten Zeiten, einschließlich Knoten Test Strafpunkte, Ranking, UIM Punkte

Disqualifikation führt zu Null (0) Punkten für den Versuch.

- **5.2.2 Parallel-Slalom Vorläufe / Halbfinale / Finale:**
 - Lauf 1 + Strafpunkte
 - Lauf 2 + Strafpunkte
 - Lauf 1 und 2. addiert, Strafpunkte, Ranking, U.I.M. Punkte

Wenn im Parallel-Slalom eine Disqualifikation erfolgt, die den Fahrer betrifft, muss er für das ganze Rennen disqualifiziert werden, weil er keine zwei gültigen Versuche hat.

- **5.2.3 Individuelle Wettbewerb / Allgemeines:**
 - Manövrieren insgesamt UIM Punkte,
 - Parallelsalom insgesamt U.I.M. Punkte,
 - U.I.M. kombinierten Punkte-Ranking
- **5.2.4 Team-Wettbewerb:**
 - Manövering: 3 beste Ergebnisse / UIM Punkte (Identifizierung der entsprechenden Fahrern und Klassen),



- Parallelslalom: 3 beste Ergebnisse / UIM Punkte (Kennzeichnung der die entsprechenden Fahrer und Klassen),
- U.I.M. kombinierte Rangliste

▪ 5.2.5 Siegerehrung:

- Die drei besten Fahrer in Manövrieren
- Parallel-Slalom der Einzel-Wettbewerb und der Wettbewerb im Team werden von Preisen ausgezeichnet.
- Der Veranstalter organisiert die Preisverleihung.

▪ 5.2.6 Unentschieden-Situationen:

Manövering - wenn zwei oder mehrere Fahrer die gleiche Zeit in ihrem besten Versuch (einschließlich Knoten) haben, der Fahrer mit der besseren Zeit (einschließlich Strafen für beide Versuche) werden höher gerankt. Wenn einer der Fahrer nur einen gültigen Versuch hat wird er niedriger gerankt.

Parallel-Slalom - wenn zwei oder mehrere Fahrer die gleichen Zeiten in beiden Versuche haben (einschließlich Fehler), der Fahrer, die besser einzigen Versuch (einschließlich Sanktionen) aus, entweder den ersten oder zweiten Versuch wird höher.

Wenn es immer noch ein Unentschieden-Situation und eine Entscheidung erforderlich ist, um das Halbfinale oder Finale, die Fahrer, die die gleiche Zeit muss wieder laufen beide Versuche. Nach dem Ausführen wieder nur die Zeit der Re-Run werden berücksichtigt.

Individuelle Wettbewerb - wenn zwei oder mehr Fahrer haben die gleiche Anzahl von kombinierten Punkte vom 2. und 3. Stufe, der Fahrer, weil sie die beste Kombination mal, dh die Summe seiner bessere Manövrier Versuch (einschließlich Sanktionen) und seine beiden Parallelslalom Versuche (einschließlich Sanktionen) - wird höher.

Team-Wettbewerb - wenn zwei oder mehr Mannschaften am Ende mit der gleichen Summe der UIM Punkte in Das Team des Wettbewerbs, die Summe der Punkte 1. Plätze werden hinzugefügt, wenn die Toten Wärme Situation weiterhin die gleichen Verfahren wurden für den 2. Platz, bis ein Gewinner können definiert.

Dies ist nur möglich, wenn beide Teams genügend Fahrer zu berücksichtigen. Wenn eine der oben genannten Lösungen nicht definieren einen Sieger, es wird ein Unentschieden-Ergebnis.

▪ 5/3 Strafpunkte

Folgende Strafpunkte werden bei den Wettkämpfen angewendet:

- | | |
|--|---|
| ○ Stegberührung beim Start | 5 Sekunden |
| ○ Berührung der Start/Zielboje | 10 Sekunden |
| ○ Berühren einer Boje | 10 Sekunden |
| ○ Nicht durch das Tor mit der vollen Länge des Bootes | 20 Sekunden |
| ○ 2. und 3. Versuch eines jeden wiederholten Elements in der Rennstrecke (jeder Versuch) | 10 Sekunden |
| ○ 4. Versuch des Rennkurses | Disqualifikation |
| ○ Knotenfehler jeweils | 5 Sekunden |
| ○ Stehen während des Parallelslalom und Manöverings | Disqualifikationen der gesamten Rennens oder nur des Laufes |
| ○ Sitzen auf dem Schlauch | Disqualifikationen der gesamten Rennens oder nur des Laufes |
| ○ Kein Aufstoppen bei Müb | 10 Sekunden |
| ○ Rückwärtsfahren beim Müb | Disqualifikationen der gesamten Rennens oder nur des Laufes |
| ○ Rettungsring mit einer Hand aufgelegt | 5 Sekunden |
| ○ Rettungsring nicht überm Kopf | 10 Sekunden |
| ○ Rettungsring mit einer Hand abnehmen | 10 Sekunden |
| ○ Rettungsring fallen lassen oder werfen | 10 Sekunden |



- Wiederholtes Aufnehmen des Rettungsringes
- Fehler beim Lauf

- Boje an der Falschen Seite anfahren

10 Sekunden
Disqualifikationen der
gesamten Rennens
oder nur des Laufes
Disqualifikationen der
gesamten Rennens
oder nur des Laufes

28.02.2010

Übersetzt von: Sonja Pawlowski, M.A.
Angaben ohne Gewähr!
i.A. von www.dwkr.de