



Vorwort

Diese schöne Sportart wurde aus einem Herzenswunsch heraus ins Leben gerufen, den Luftkampf mit ferngesteuerten Flugzeugen für Jedermann fast überall zugänglich zu machen und Piloten jeden Alters sowie unterschiedlicher Erfahrung bei gemeinsamen Spiel zusammen zu bringen.

Das Regelwerk und die Materialien sind bewusst einfach gehalten, damit der Einstieg für jedermann schnell und unkompliziert möglich ist und für alle Beteiligten viel Raum für den Spaß bietet.

Damit unser FunCombat für die Zukunft interessant bleibt, ist das Regelwerk bewusst flexibel gehalten. Alle Richtlinien dürfen und sollen den Gegebenheiten angepasst werden. Nur die Sicherheitsregeln müssen unangetastet bleiben und eingehalten werden damit der Spaßfaktor erhalten bleibt ohne die Sicherheitsmaßnahmen aus den Augen zu verlieren.

Sieger

K.O. Prinzip

Es gibt keine Punkte zu ergattern.

Der Kampf beruht auf den K.O.-Prinzip.

Wer als längster „überlebt“ hat ist der Sieger.

K.O. - Kriterien:

- Gekürzter oder vollständiger Verlust des Streamers. Dabei ist es egal, ob dies durch gegnerische Attacken oder wegen Eigenverschulden geschehen ist.

Dann muss in der Landing-Area gelandet werden ohne die anderen Teilnehmer zu gefährden oder zu stören.

- Beim Bodenkontakt. Ein Neustart ist nicht erlaubt.

Der Sieger

Der Pilot, dessen Flugzeug am längsten in der Luft verbleibt ist der Sieger, auch wenn er als letzter abstürzt.

Dabei muss der Streamer in gesamter Länge vorhanden und er nicht disqualifiziert worden sein.

Kampf ohne einen Sieger

Wenn der Pilot (auch nachträglich) disqualifiziert wurde, obwohl sein Flugzeug als längster in der Luft war, gibt es keinen Sieger - Auf ein Neues!

Pilotenanzahl

Minimum 2 und Maximum 10.



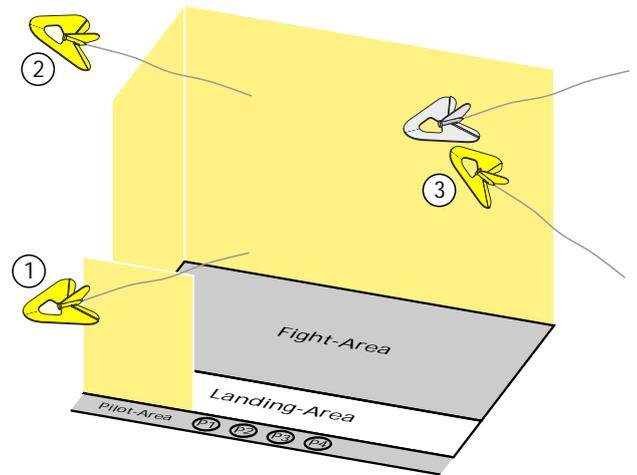
Disqualifikation

Überflug der Pilot-Area & Audience-Area (1)
Sofortige Disqualifikation.

Verlassen der Fight-Area (2)
Bei bewusstem und erkennbarem Verlassen der Fight-Area.
Die Kampfzone darf nur kurz für Manöver verlassen werden.

Direkter Angriff der Flugzeuge (3)
Bei erkennbar direktem Angriff des Fliegers statt des Streamers.

Bei einer Disqualifizierung muss in der Landing-Area
gelandet werden ohne die anderen Teilnehmer zu
gefährden oder zu stören.

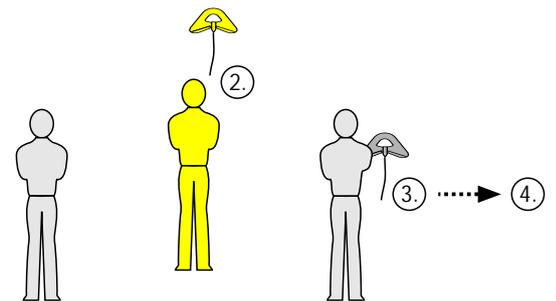


Start

Nach einem Signal hin starten alle Piloten hintereinander.
Dabei starten man das Flugzeug mit einem Schritt vor im
Landing-Area stehend aus der Hand.
Der Kampf darf erst beginnen, nachdem der Schiedsrichter
das Signal dazu gegeben hat. Dies geht frühestens wenn
sich alle Flugzeuge in der Luft befinden.



①



②



③

④

Material

Flugzeuge

Es gibt keine Größenbegrenzung.
Jedes Modell darf maximum 333 g Abfluggewicht
haben.
Als Baumaterial sind alle Schaumstoffe zugelassen
wie z.B. EPP, Depron usw.

Keine Holzmodelle

Holzmodelle sind ganz bewusst nicht zugelassen.
Diese sind zu „teuer“ und zu hart ;)

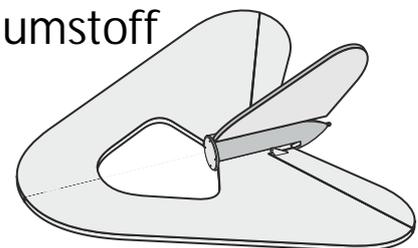
Streamer

Die Länge variiert zwischen 4 und 10 Metern.
Erfahrene können unter sich mit kürzeren oder
Unerfahrene mit längeren Streamern kämpfen.

Streamer Mix

In einem selben Fight ist auch ein Mix möglich.
Neuling kurz, Profi lang zum Angleichen der
unterschiedlichen Flugerfahrungen.

Schaumstoff



EPP

etc.

~~Holz~~



Fakten & Übersicht

Fight-Area - KampfZone

Die Zone ist 100 x 100 m groß.
Der Luftkampf ist nur innerhalb dieser Fläche auszutragen.

Landing-Area - LandeZone

Es darf nur hier gelandet werden.
Der Korridor ist 5 m breit und befindet sich zwischen den Piloten und der Fight-Area.

Pilot-Area - PilotenZone

Der Korridor ist 1 m breit.
Die Piloten stehen zentrisch zur Fight-Area mit einem Abstand von ca. 1 Metern zueinander.

Audience-Area - ZuschauerZone

Die ZuschauerZone befindet sich hinter den Piloten mit einem Sicherheits-Korridor von min. 5 Metern.

Pilotenanzahl

2 bis Maximum 10

Kampfdauer

Kein zeitlicher Limit ist vorgesehen.
Der Kampf endet wenn das letzte Flugzeug landet.

Kampf Austragungsort

Nur innerhalb der Fight-Area.

Sieger

Der Kampf beruht auf dem K.O.-Prinzip.
Der als letzter mit intakter Streamer landet und auch nachträglich nicht disqualifiziert wurde, ist der Sieger.
Keinen Sieger hat der Kampf, wenn der letzter Pilot disqualifiziert wurde.

Disqualifikation

- Überflug Pilot-Area und Audience-Area
- Vom Kampfgeschehen fernbleiben
- Flugzeuge direkt angreifen.

Flugzeuge

Max. 333 g Abfluggewicht.
Nur aus Schaumstoff - z.B. EPP, Depron usw.
Holzkonstruktionen sind nicht zugelassen.

Streamer

Die Länge variiert zwischen 4 und 10 Metern.
In einem selben Fight ist auch ein Mix möglich.
Neuling kurz, Profi lang zum Angleichen der unterschiedlichen Flugerfahrungen.

Sicherheitsregeln

- Zwischen Zuschauer und Piloten die 5 m Sicherheitsabstand einhalten.
- Zuschauer oder Piloten dürfen nicht überflogen werden.
- Fight-Area darf während des Kampfes nie betreten werden. Die dort gelandete oder abgestürzte Flugzeuge dürfen erst geborgen werden, wenn alle Flugzeuge gelandet sind.
- Außer in Notfällen darf nur innerhalb der Landing-Area gelandet werden.

Selbstverständlich!...

Rücksicht und Respekt untereinander und gegenüber der Zuschauer hat höchste Priorität und ist selbstverständlich.

Apell

Um unseren schönen Sport weiter zu entwickeln brauche ich Euer Feedback.
Kritik ist dabei ebenso willkommen wie Anregungen.
Jede Idee, die zur Verbesserung führt, ist herzlich willkommen.
Einen lieben Dank Euch allen im Voraus.

Euer
Lucky K.

Eine schöne Idee - Made in Germany ;)