

Immer 2 Draisinen treten in Wettfahrten gegeneinander an. Jede Draisine muss mindestens 3x eine Wettfahrt bestreiten. Zusätzlich bewertet eine Jury beim ersten Rennen jeder Draisine dessen Kreativität und die Show des Teams. Je besser die Jurywertung, je größer ist der Vorsprung beim Start.

Ablauf des Rennens:

WICHTIG: Für das bessere Verständnis, solltest du dir hier einen beispielhaften Rennablauf herunterladen:

[plakat2014_06_full.pdf](#)



1) Zeitfahrten

Jeweils 2 Teams fahren gegeneinander bis alle einmal dran waren. Hier zählt am Ende nur die Zeit im Vergleich zu allen anderen Teams. Daher ist es hier noch egal, wer gegen wen fährt.

2) K.O.-System

Die gefahrene Zeit bei den Zeitfahrten bestimmt die anfängliche Paarung der Gegner. Alle nachfolgenden Paarungen der Gegner nach der 1. KO-Runde ergeben sich aus dieser ersten Einteilung. Noch ist alles offen und alles ist möglich!

Es geht los!

- Die erste KO-Runde findet statt.
- Die Verlierer der ersten KO-Runde nehmen in der Lucky-Looser Wertung teil.
- Die zweite KO-Runde findet statt.
- Die Verlierer der zweiten KO-Runde nehmen in der Lucky-Looser Wertung teil.

- Der Lucky Looser, ist jenes Team, das bei dem Lucky-Looser-Finale gewinnt und die schnellste Zeit hat.
- Der Lucky Looser nimmt am Viertelfinale teil.
- Halbfinale
- Finale

Gleichstand:

Sollte in irgendeinem Falle ein Gleichstand auftreten, entscheidet in diesem Fall:

- 1) das Ergebnis der Wettfahrt zwischen den gleichstarken Teams. Ist dies nicht möglich,
- 2) gewinnt das Team mit der höheren durchschnittlichen Jurypunkteanzahl. Ist dies nicht möglich, entscheidet
- 3) die gefahrene Zeit auf der Strecke.

Zeitnehmung:

Die Zeitnehmung erfolgt mit Handstoppuhren.

Ablauf einer Wettfahrt: Worum gehts?

2 Teams fahren jeweils gleichzeitig gegeneinander. Das funktioniert, weil auf der Strecke 2 Gleise (fast) parallel verlaufen, *Abbildung 1*. Jedes Team kommt mehrmals während des gesamten Draisinenrennens dran und kann sich so einen möglichst guten Platz in der Rangliste

erkämpfen. Der Wagenschmuck muss bei jeder Wettfahrt auf der Draisine sein.

Was muss ich tun, um die Wettfahrt zu gewinnen?

Das Team, das als erstes die Ziellinie überfährt, hat das Duell gewonnen und steigt in der Wertung auf. Es geht also um Schnelligkeit bei der Fahrt und beim Umdrehen am Umkehrpunkt.

Umkehrpunkt? Wie sieht die Strecke aus?

Start und Ziel ist die Liliputbahnstation "Rotunde". Je nach Erfolg eurer Präsentation und Show startet ihr weiter vorne oder hinten im Startbereich, *Abbildung 2.* 250m nach dem Start (wurde exakt ausgemessen) erreicht jede Draisine den Umkehrpunkt im Wald. Dieser ist eindeutig gekennzeichnet und muss mit der Hinterachse überfahren werden. Dann MUSS das Team stehenbleiben und die Draisine im Gleis umdrehen. d.h. Herausheben, Umdrehen, Wiedereinsetzen. Helfer des eigenen Teams sind dabei zugelassen. Ein Pilotenwechsel ist nicht erlaubt. Streckenposten überwachen den reibungslosen Ablauf. Mit vollem Karacho geht es dann zurück ins Ziel in die Liliputbahnstation "Rotunde". (Änderungen der Streckenlänge vorbehalten)

Und wenn etwas schief geht?

Kann ein Team aufgrund eines technischen oder sonstigen Gebrechens die Wettfahrt nicht oder nicht in angemessener Zeit beenden, muss es die Strecke freimachen und geht als Verlierer aus dieser Wettfahrt hervor. Zwischen den Wettfahrten ist Zeit um etwaige Reparaturen an der Draisine durchzuführen.

Können die Piloten zwischen den Wettfahrten wechseln?

Ja. Es ist erlaubt, die Piloten zwischen den Wettfahrten zu wechseln. So koennen mehr als 2 Piloten beim Draisinenrennen mitmachen.

[folgt]

Abbildung 1: Strecke mit Umkehrpunkt. 2 Teams fahren gleichzeitig.

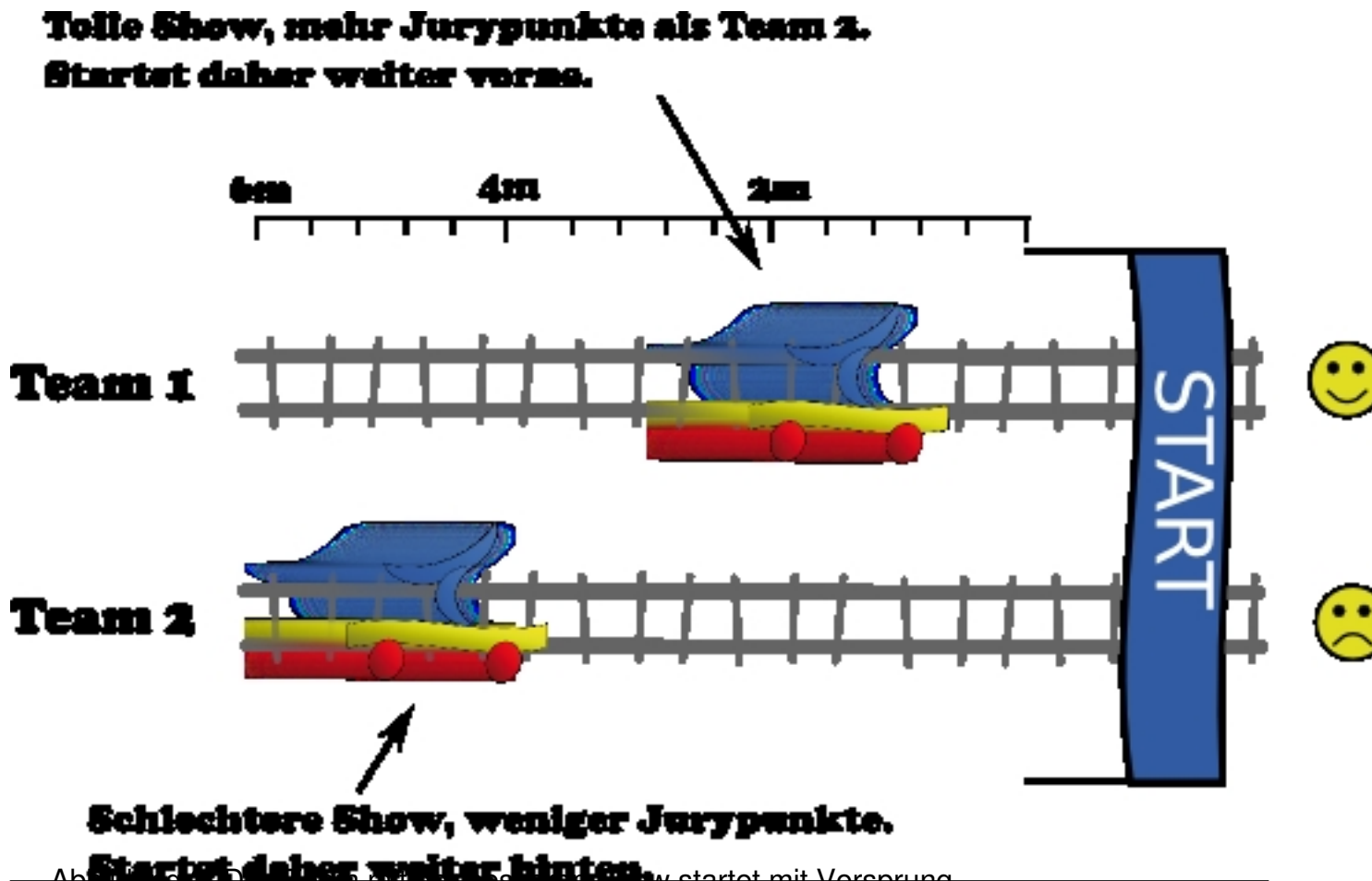


Abbildung 2: Das Team mit der besseren Show startet mit Vorsprung
Präsentation und Show:
Worum gehts?

Eure Draisine und euer Team dem Publikum mit einer kurzen Präsentation (Tanz, Gesang, Vortrag, Akrobatik, Sketch etc.) vorstellen. Diese wird von einer Jury bewertet.

Wozu soll das DENN gut sein?

Das Team mit der besseren Jurywertung darf als weiter vorne starten. Das Team mit der schlechteren Jurywertung muss weiter hinten starten. Es hat dadurch einen mehr oder weniger großen Nachteil.

Wann kommt die Show dran?

Wenn ihr das erste Mal auf den Schienen steht! Ihr setzt eure Draisine ins Gleis. Ihr seid jetzt dran! Der Moderator stellt euch vor, dann startet ihr mit eurer Präsentation. Ihr habt dafür 3-4min Zeit. Das Publikum und eure Fans jubeln euch zu! Dann ist euer Gegner mit der Präsentation dran. Die Stimmung ist angeheizt! Danach startet das Rennen. Bei euren

darauffolgenden Wettfahrten gibt es keine Show mehr.

Wie wird bewertet?

Bewertet werden Show, Konstruktion und Design der Draisine. Jedes Jurymitglied kann bis zu 10 Punkte vergeben. Davon wird der Durchschnitt gebildet.

Wie hängt die Startposition von den Punkten ab?

Ein Team, das die max. Jurypunkteanzahl bekommen hat, kann von der Poleposition direkt an der Startlinie starten. Je weniger Jurypunkte ein Team hat, desto weiter hinten, hinter der Startlinie muss es starten.

Beispiel:

Ein Team erhaelt von den 4 Jurymitgliedern $7+5+8+8=28$ Punkte. Durchschnittlich hat es also $28/4=7$ Punkte erhalten. Das sind $10-7=3$ Punkte weniger als maximal moeglich. Fuer jeden Punkt weniger, muss das Team 2 Meter weiter hinten starten. In diesem Fall also $3*2=6m$.

Ihr seht: Eure Show kann über Sieg oder Niederlage entscheiden, selbst wenn ihr eine sehr schnelle Draisine habt!

Punkteabzug:

Die Rennleitung behält sich vor, für Verstöße gegen die Technischen Konstruktionsvorschriften oder die Rennregeln, wegen unsportlichen Verhaltens oder Ähnlichem einen Punkteabzug zu verhängen! So startet das bestrafte Team dann von einer schlechteren Startposition. Oje! ;)

Änderungen des Wertungssystems vorbehalten.
