

F2C - CONTROL LINE RAT RACE

1. Definisi

C/L RAT RACE adalah lomba balap pesawat model C/L yang mempunyai ketentuan khusus, dimana dalam satu lingkaran terbang tiga model dan sekurang-kurangnya dua model secara bersama-sama, menempuh 100 lap dan dalam menempuh 100 lap itu model harus turun dengan mesin mati sekurang-kurangnya dua kali. Pemenangnya ialah yang dapat menyelesaikan 100 lap tersebut dengan waktu yang tercepat.

2. Karakteristik Model

- a. Luas sayap dan stabilo minimum ialah 12 dm².
- b. Motor model haruslah terbuka dan tidak boleh ditutup.
- c. Maksimum berat ialah 700 gram.
- d. Kapasitas motor 2,5 cc (0,15 Cu Inchi) non ball bearing.
- e. Model harus mempunyai roda pendarat.
- f. Panjang tali kontrol dari sumbu baling-baling sampai sumbu tepian pegangan kontrol bagian dalam tidak lebih pendek dari 1592 cm. Dan maksimum 16 meter.
- g. Setiap team boleh membawa satu model serta satu model lagi sebagai cadangan untuk seluruh pertandingan.
- h. Model harus tahan pull test seberat 7,5 kg.
- i. Model harus terbang berlawanan dengan arah jarum jam.
- j. Penampang samping badan model harus diberi warna yang cerah/terang (merah, putih, kuning, biru muda dll) sehingga mudah untuk dilihat dan diperhatikan oleh penerbang, mekanik maupun para juri dan Circle marshal.

3. Peserta

- a. Peserta terdiri dari satu orang penerbang dan satu mekanik serta kalau dibutuhkan dapat ditambah satu mekanik pembantu. Penerbang dan mekanik utama disebut *satu TEAM*. Mekanik pembantu tidak termasuk dalam satu team.
- b. *Anggota dari satu team tidak boleh menjadi anggota dari team lainnya.*
- c. Dalam hal mendaftarkan nama team maka mekanik disebut dahulu dan kemudian penerbang (Mekanik/Penerbang, misal : Doraemon/Nobita).
- d. Penerbang hanya menerbangkan model dan hanya *mekanik utama* yang boleh memutar baling-baling untuk menghidupkan motor. Pelanggaran terhadap hal ini dinyatakan diskualifikasi.
- e. Mekanik hanya boleh menghidupkan motor dengan tangan.
- f. Mekanik dan mekanik pembantu diharuskan memakai helm pelindung kepala selama balapan.

4. Arena Perlombaan

- a. Satu arena perlombaan terdiri dari dua lingkaran dengan satu pusat, lingkaran pertama berjari-jari 3 meter dan lingkaran ini disebut sebagai *lingkaran penerbang*, dan satu lingkaran lagi yang berjari-jari 19, 6 meter yang disebut sebagai *lingkaran mekanik*.
- b. Antara lingkaran penerbang dan lingkaran mekanik ialah *lintasan balap*.
- c. Lingkaran mekanik dibagi dalam 6 bagian yang sama besar dan tiap bagian adalah tempat untuk melakukan pitstop model/start model. Batas area-area pitstop tersebut ditandai dengan garis-garis tegak lurus lingkaran mekanik sepanjang sekurang-kurangnya 60 cm.

5. Organisasi dan Tata Laksana Pertandingan

- a. Balapan dipimpin oleh seorang Circle Marshal yang membawahi 3 orang pencatat waktu dan 3 orang pencatat lap, dan satu asisten yang akan membantu mengatakan/menyatakan peringatan atau diskualifikasi pada mekanik team.
- b. Tiga dan sekurang-kurangnya dua team dipanggil masuk lapangan dan sebelumnya diadakan undian untuk menempati salah satu pitstop, serta mempersiapkan segala sesuatunya dalam dua menit.
- c. Penerbang harus masuk lingkaran penerbang dan selama balapan berlangsung tidak boleh kedua kakinya bersama-sama menginjak lingkaran diluar lingkaran penerbang. (pelanggaran disq).
- d. Model harus ditempatkan dibelakang garis kotak pitstop yang ditempat satu team.
- e. Setiap pencatat waktu dan pencatat lap akan berdiri sekurang-kurangnya dua meter dibelakang model pada kepanjangan garis kotak pitstop.
- f. Penerbang harus meletakkan/memegang handlenya diluar lingkaran penerbang selama modelnya tidak mengudara, dan berlutut dipinggir lingkaran penerbang (peringatan/disq).
- g. Sebelum ada aba-aba untuk balap dimulai, mekanik tidak boleh menghidupkan motor (disq).
- h. Marshal akan menanyakan kesiapan para mekanik tiga puluh detik sebelum tanda balap dimulai dan bila semua telah siap maka marshal akan memberi aba-aba start dimana para mekanik team mulai menghidupkan mesin dan jari pencatat waktu mulai menghidupkan stopwatchnya.
- i. Model harus take off dengan roda menyentuh tanah (disq).
- j. Penerbang harus menerbangkan modelnya sedemikian sehingga modelnya terletak di depannya atau tegak lurus dengan bahu penerbang. Kalau dalam keadaan modelnya terbang dan penerbang mengendalikan modelnya bukan karena terpaksa sedemikian rupa hingga tali kontrolnya menyentuh bagian badan penerbang dari pinggang ke atas, maka penerbang akan didiskualifikasi langsung.
- k. Model harus terbang pada ketinggian 2 – 3 meter.

- l. Model hanya boleh terbang kurang dari 2 meter kalau take off dan mau mendarat (peringatan disq).
- m. Kalau ingin mendahului lawan model boleh naik pada ketinggian maksimum 5 meter yang lamanya tidak lebih dari ½ lap. Pelanggaran terhadap hal ini diberi peringatan pertama dan kedua didiskualifikasi.
- n. *Model tidak boleh dalam keadaan apapun terbang melampaui ketinggian 5 meter yang akan dikenakan diskualifikasi langsung.*
- o. Model yang kena diskualifikasi tidak boleh meneruskan balap dan sewaktu model turun untuk mengisi bahan bakar akan diberi tahu asisten marshal untuk tidak melanjutkan perlombaan.
- p. Selama balap setiap team harus menurunkan modelnya/mendarat untuk dihidupkan mesinnya sekurang-kurangnya dua kali (disq).
- q. Model boleh terbang maksimum dua lap tanpa motornya hidup (disq).
- r. Model mendarat harus didalam lintasan terbang (disq).
- s. Mekanik hanya model menangkap model kalau motornya mati dan model telah menyentuh tanah (disq).
- t. Mekanik tidak boleh menginjak dengan kedua kakinya apalagi melintasi lintasan terbang (disq).
- u. Para mekanik harus membawa modelnya keluar dari lintasan terbang ke salah satu pitstop yang belum ditempati oleh mekanik team lain.
- v. Kalau model mendarat didalam lintasan terbang, maka mekanik boleh mengambilnya tanpa peralatan lain selain tangan dengan tidak menginjak lintasan terbang (disq).
- w. Kalau model tidak dapat melanjutkan penerbangan dalam satu balapan maka penerbang harus berjongkok dan duduk diluar lingkaran penerbang.
- x. Balapan selesai jika para penerbang telah terbang lebih dari 100 lap atau melebihi waktu 9 menit.
- y. Model yang tidak mampu terbang dipaksakan untuk diterbangkan.
- z. Model yang lebih lambat harus memberi jalan untuk didahului oleh model yang lebih cepat (peringatan/disq).
- aa. Model yang didisq harus turun, bila tidak turun dalam 3 lap maka seluruh Tim kontingen didiskwalifikasi.

Kwalifikasi

- a. Dari 2 ronde balapan diambil 6 pembalap dengan waktu tercepat
- b. 6 (enam) pembalap tersebut dibagi menjadi 2 pertandingan yang hasilnya 3 (tiga) pembalap tercepat akan masuk ke babak final