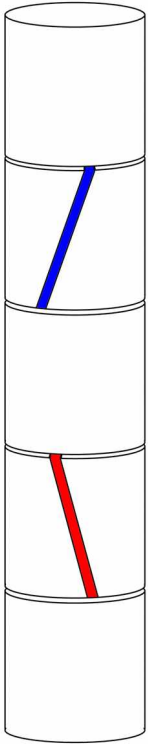


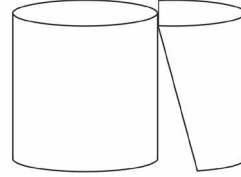
## Forwarder-Meisterschaft – Regeln für Wettbewerbe

Die Wettbewerbe bestehen aus drei Disziplinen.

## Turmbau



7 ca. 40 cm lange Holzstücke werden wie nachstehend abgebildet zu einem Turm aufgestellt. Der Wettkampfteilnehmer darf die Holzstücke vor dem Wettkampf frei innerhalb der Kranreichweite positionieren.  
[Die geteilten Stücke dürfen nicht auf dem Boden zusammengesetzt und als Einheit auf den Turm gestellt werden. Beim manuellen positionieren dürfen die geteilten Stücke an eine ganzes Stück angelehnt werden.]



### Wertung:

Die Wettbewerbszeit beträgt 10 Minuten. Ist der Turm nach genau 10 Minuten beendet, ergibt dies 810 Punkte.

Jede Sekunde unterhalb der Wettbewerbszeit gibt einen Zuschlag von 2 Punkten pro Sekunde.

Jedes Holzstück, das innerhalb der Wettbewerbszeit nicht aufgestellt wird, ergibt einen Abzug von 30 Punkten.

## Endnutzung

Der Teilnehmer lädt 30 Hölzer (5 m lang, Mittendurchmesser 20 bis 30 cm) und befährt danach eine abgesteckte Wegstrecke. Diese endet in einer Haltebucht, in der der Fahrer so nah als möglich rückwärts an ein Stopp-Hindernis heranfährt, ohne dieses zu berühren. Die Zeit wird gestoppt, sobald der Fahrer durch Handzeichen bekundet hat, dass er so nahe wie möglich am Hindernis steht.

Der nächste Teilnehmer übernimmt die Maschine, macht sich mit der Maschine und dem Schiedsrichter bekannt und fährt zum Start der Bahn. Dort lädt er das Holz auf Unterlagen ab. Der Kran steht in Ruhestellung auf der Ladefläche. Dann gibt der Schiedsrichter mit einem Handzeichen den Start frei, worauf dieser Teilnehmer mit dem Laden beginnt.

## Wertung

Idealzeit ist sechs Minuten und ergibt 1.600 Punkte.

Jede Sekunde Abweichung von der Idealzeit gibt einen Abzug bzw. Zuschlag von 2 Punkten.

Die Maximalzeit beträgt 15 Minuten. Wird sie überschritten, werden keine Punkte für die Disziplin Endnutzung vergeben.

Jede Berührung der Maschine, des Krans oder des zu ladenden Holzes am Bestand ergibt einen Abzug von 150 Punkten.

Jede Berührung mit dem Kran oder mit dem zu ladenden Holz an den Rungen oder an anderen Teilen außerhalb des Laderaums der Maschine ergibt einen Abzug von 100 Punkten.

Werden Abschnitte beim Laden vergessen, ergibt dies einen Abzug von jeweils 100 Punkten für jeden vergessenen Abschnitt.

Ragen einzelne geladene Abschnitte mit der Stirnfläche mehr als 15 cm nach hinten über die Stirnflächen anderer geladener Bäume hinaus, ergibt dies einen Abzug von 50 Punkten für jeden zu weit hinausragenden Abschnitt.

Für jeden angefangenen 10 cm Abstand vom Stopp-Hindernis beim rückwärtsfahrenden Einparken gibt es einen Abzug von 20 Punkten.

Berühren oder Überfahren des Stopp-Hindernis am Ende der Bahn ergibt einen Abzug von 200 Punkten.

# Regelwerk für den Cup-Wettbewerb

Die Forwarder stehen zwischen zwei Poltern in Startposition. Der Kran ist auf dem Rungenkorb abgelegt. Durch Handzeichen geben die Schiedsrichter den Start frei. Zunächst werden die zehn Abschnitte links und rechts von der Maschine einzeln aufgeladen. Danach fährt der Wettbewerbsteilnehmer mit der Maschine zu den nächsten Ladestellen und nimmt die einzelnen Abschnitte auf. Dabei dürfen die künstlichen Bäume nicht berührt werden. Das ergibt jeweils eine Strafzeit von 30 Sekunden je Berührung. Außerdem wird auch das Anschlagen von außen an den Rungen mit dem Kran oder Holz mit Strafzeiten belegt. Nach dem vierten Stopp hat der Wettbewerbsteilnehmer den Zielpunkt erreicht. Jetzt müssen nur noch die letzten fünf Abschnitte ebenfalls einzeln aufgeladen werden. Danach wird der Greifer um den zentralen Mittenstamm gelegt. Jetzt ist der Wettbewerb beendet.

## Weiterer Ablauf

Die nächsten Fahrer übernehmen die Maschinen und laden in umgekehrter Reihenfolge die Abschnitte wieder in die Polter (Raubeugen). Während dieser Zeit kann sich der Wettbewerbsteilnehmer mit der Maschine vertraut machen. Die Schiedsrichter sind dabei behilflich, dass die Abschnitte ordnungsgemäß abgelegt werden.

## Praktische Durchführung

Den Cup-Wettbewerb führen nur die 16 Besten aus dem Wettbewerb Turmbau und Endnutzung durch.

Folgende Gruppeneinteilung wird dabei festgelegt:

	<u>Viertelfinale</u>	<u>Halbfinale</u>	<u>Finale</u>
1 : 16	Sieger 1/13 : Sieger 8 / 9	Sieger 1/16/8/ 9 : Sieger 4/13/5/12	Sieger : Sieger
2 : 15	Sieger 2/15 : Sieger 7 / 10	Sieger 2/15/7/ 10 : Sieger 3/14/6/11	
3 : 14	Sieger 3/14 : Sieger 6 / 11		
4 : 13	Sieger 4/13 : Sieger 5 / 12		
5 : 12			
6 : 11			
7 : 10			
8 : 9			

## Wertung

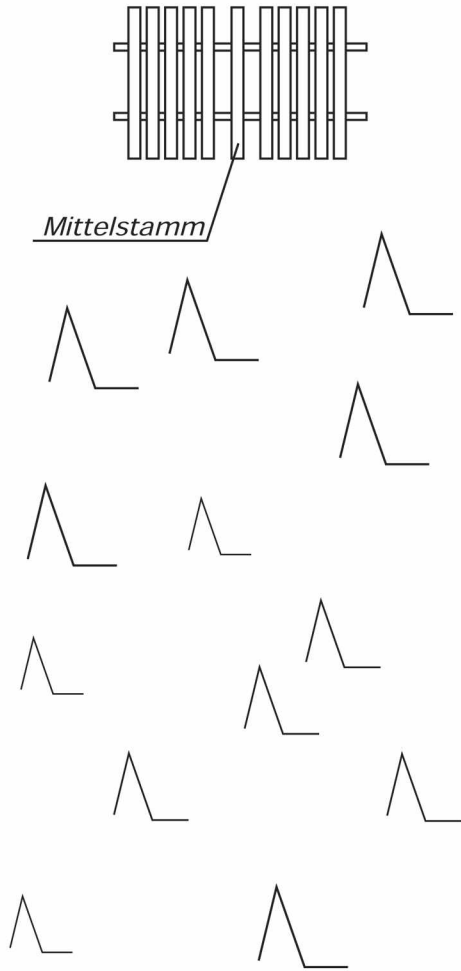
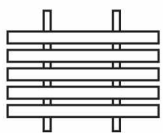
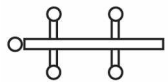
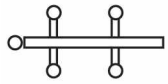
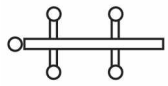
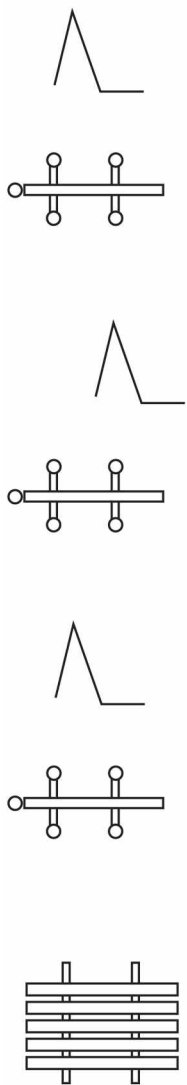
Die Gesamtplatzierung ergibt sich aus dem Cup-Wettbewerb. Sollten mehr als 16 Teilnehmer starten, werden die Plätze 17 und folgende nach der Leistung im Turmbau und Endnutzung vergeben.

Die Platzierungen innerhalb der Finals werden nach der Gesamtzeit vergeben.

Sollte es der Zeitrahmen zulassen, findet zusätzlich ein kleines Finale um den 3. Platz statt.

Ansonsten wird dieser Platz an den jeweils Zweitplatzierten mit der Bestzeit aus dem Halbfinale vergeben.

# Skizze Cup-Wettbewerb



Mittelstamm

