

1 SRCAC SCALE-CHALLENGE

1.1. Terminologie

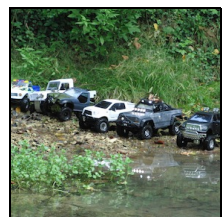
Challenge = Event; Adventure = zu fahrende Strecke/Piste

1.2. Elemente

Eine SRCAC Scale-Challenge besteht primär aus zwei Hauptelementen: Dem Truck-Rating und dem Scale-Adventure. Die erfahrenen und errechneten Zeiten aus beiden Elementen werden am Ende zusammengezählt und ergeben die Rangierung eines Fahrzeugs, jeweils pro Klasse (Klassendefinition unter Pt. 2). Es kann mehrere gewertete Scale-Adventures geben.

1.3. Streckenbau

Die Baumaassnahmen für die Durchführung eines Scale-Adventures werden rechtzeitig vor der Challenge angekündigt, damit willige Helfer sich frühzeitig disponieren können. Alle angemeldeten Fahrer wie auch Helfer sind aufgefordert, nach Möglichkeit mitzuhelfen. Die Mithilfe am Bau einer Adventure-Strecke beeinflusst die Teilnahme und Wertung an einer Challenge nicht. Einzelne Passagen dürfen beim Bau probegefahren werden um zu überprüfen, ob sie überhaupt fahrbar sind. Trainingsfahrten auf der Strecke sind jedoch nicht erlaubt.



**your challenge
is our passion**

2 FAHRZEUGZULASSUNG

2.1. Grundsätzliches

Es gibt eine Unterteilung in unterschiedliche Fahrzeugklassen. Bestehen Unsicherheiten über die Zulassung eines Fahrzeugs, kann das im Vorfeld einer Challenge mit den Anwesenden des SRCAC-OK abgeklärt werden. In Härtefällen entscheidet das SRCAC-OK abschliessend.

Die definitive Fahrzeugzulassung findet durch das SRCAC-OK vor dem Start einer Challenge statt. Anschliessend wird dem Fahrer das Score-Sheet ausgehändigt, welches der Fahrer oder das Team immer mit sich führt.

Folgende Fahrzeugklassen sind innerhalb der SRCAC definiert:

- Klasse 1: "Street"

Unter diese Klasse fallen strassentaugliche Fahrzeuge mit durchschnittlichen Offroad-Qualitäten, so wie sie in 1:1 tagtäglich auf den Strassen angetroffen werden. Dies können z.B. Land Rover Defender, Toyota Tundra etc. sein.

- Klasse 2: "Unlimited"

In diese Kategorie fallen Fahrzeuge, die durch verschiedene Umbaumassnahmen sehr gute Offroad-Qualitäten aufweisen, an schweren und ausgedehnten Geländeprüfungen teilnehmen, aber nicht mehr unbedingt legal auf der Strasse bewegt werden können.

- Klasse 3: "TTC"

Dies sind Offroad-Fahrzeuge die für die Teilnahme an schwersten, verhältnismässig kurzen Geländeprüfungen (so genannte TTC-Adventures) ausgelegt sind. Diese Fahrzeuge sind in einem separaten Reglement (siehe SRCAC-TTC-Reglement) beschrieben.

Innerhalb der drei Klassen wird der Bereich der Fahrzeuggrössen, Radgrössen, usw. möglichst breit definiert. Allerdings soll die Qualität an den Scalebewerben hochgehalten werden, weshalb die teilnehmenden Fahrzeuge möglichst als Miniatur eines echten Offroadfahrzeugs erkennbar sein sollten.

- 2.2. Das Fahrzeug muss ein funkferngesteuertes, elektrisch angetriebenes Auto im Massstab 1:8 – 1:16 sein.
- 2.3. Der Aufbau, bzw. die Karosserie kann aus Lexan oder Hartplastik bestehen.
- 2.4. Das Fahrzeug muss ein Scale-Chassis in Leiterraum- oder Tuberbauweise, wie es bei real vorkommenden Fahrzeugen zu sehen ist, aufweisen. Beispiele sind: Axial SCX-10 und Nachfolger, RC4WD Trailfinder, RC4WD Boyer oder ähnliche. Es sind keine Crawler mit aufgesetzter Scale-Karosserie erlaubt.
- 2.5. Die maximale Fahrzeugbreite beträgt 30 cm. (Reifenaußenseite oder äußerstes Teil des Aufbaus. Ohne Rückspiegel oder andere Kleinteile.)
- 2.6. Es gibt keine Längenbeschränkung für die Fahrzeuge.
- 2.7. Es sind Felgenreisens bis maximal 2.2" zugelassen. Kleinere Dimensionen wie 1.9", 1.7" oder 1.55" sind uneingeschränkt erlaubt.
- 2.8. Reifengrößen der verschiedenen Klassen:
 - Street: Es sind Reifenaußendurchmesser bis maximal 100mm erlaubt.
 - Unlimited: Es sind Reifenaußendurchmesser bis maximal 140mm erlaubt. Reifenaußendurchmesser bis 100mm werden mit einem Bonus belohnt, Reifen mit einem Außendurchmesser von 101 – 125mm erhalten weder Bonus noch Malus, Reifen mit Außendurchmesser zwischen 126 – 140mm werden mit einem Malus belegt. Die Reifenaußendurchmesser werden bei der Abnahme am betriebsbereiten Fahrzeug (inkl. Akku etc.) im belasteten Zustand (Reifen haben Bodenkontakt) gemessen. Reifen sind hinsichtlich ihrer Größe (entsprechende Grenzen siehe die jeweilige Klasse) und Profil frei wählbar, sollten aber den Scale-Look des Fahrzeugs unterstreichen bzw. ergänzen und dürfen nur auf die oben genannten Felgenreisens passen.
- 2.9. Gleitschutzvorrichtungen an den Reifen wie Spikes etc. sind nicht erlaubt. Schneeketten sind bei winterlichen Verhältnissen erlaubt (Schnee, Frost).
- 2.10. Es gibt keine Limitierung betreffend Gewicht in den Rädern.
- 2.11. Reifenüberdeckung der verschiedenen Klassen
 - Street: Die Hälfte des Reifenprofils (50% der sichtbaren Profilfläche von oben betrachtet) von mindestens zwei Rädern muss innerhalb des äußersten Punktes des Radkastens sein (d.h. der Reifen muss von oben betrachtet zu 50% von der Karosserie bedeckt sein). Referenzbemessungspunkt ist der höchste Punkt des Radkastens (normalerweise die Mitte). Sind keine Kotflügel vorhanden, wird die äußerste Kante der Seitenwand des Aufbaus als Referenz genommen. Das gilt auch für einen Tuberaufbau – dort bezieht sich die Reifeninnenkante auf das äußerste Teil des Tuberaufbaus.
 - Unlimited: Die Reifeninnenkante von mindestens zwei Rädern muss innerhalb des äußersten Punktes des Radkastens sein. Referenzbemessungspunkt ist der höchste Punkt des Radkastens (normalerweise die Mitte). Sind keine Kotflügel vorhanden, wird die äußerste Kante der Seitenwand des Aufbaus als Referenz genommen. Das gilt auch für einen Tuberaufbau – dort bezieht sich die Reifeninnenkante auf das äußerste Teil des Tuberaufbaus. Ist keine Reifenüberdeckung gemäß Beschreibung vorhanden (zum Beispiel Stock-Wraith), so wird dies mit einem Malus belegt.
- 2.12. Die Anzahl Achsen ist nicht eingeschränkt.
- 2.13. Es sind immer so viele gelenkte Achsen wie die Achsenzahl minus 1 erlaubt. Das heißt 4x4 = 1 gelenkte Achse, 6x6 = 2 gelenkte Achsen, 8x8 = 3 gelenkte Achsen, 10x10 = 4 gelenkte Achsen.
- 2.14. Ein aktiver Niveaueingleich (Winch-Down) ist nicht erlaubt. Passive Systeme sind zugelassen.
- 2.15. Ein Dig ist nicht erlaubt.
- 2.16. MOA (Motors On Axle) ist nicht erlaubt. Das SRCAC-OK behält es sich aber vor, abweichende Fahrzeuge unter Auflagen zuzulassen.
- 2.17. Es sind keine Monstertrucks sowie Racetrucks erlaubt. Beispiele sind typische MT's wie E-Maxx, Short-Course Trucks wie Slash, usw.
- 2.18. Raupenfahrzeuge sind grundsätzlich zugelassen, sofern ihr Hauptverwendungszweck nicht rein militärisch ist (z.B. keine Kampfpanzer etc. Bergpanzer sind erlaubt). Sie sind jedoch auch an die aufgeführten Masse und Regeln gebunden.

- 2.19. Die maximale Geschwindigkeit (V_{max}) ist auf 10km/h (doppelte Schrittgeschwindigkeit einer erwachsenen Person) beschränkt. Es wird bei der Fahrzeugabnahme gemessen, ob das Fahrzeug mindestens 4 Sekunden für 10 Meter bei „Vollgas“ benötigt. Die maximale Geschwindigkeit (V_{max}) kann z.B. durch Anpassen der Übersetzung (mechanisch) oder durch die Regulierung des maximalen Gasweges an der Fernbedienung (elektronisch) erreicht werden.
- 2.20. Eine funktionsfähige elektrische Winde wird sehr empfohlen. Dies kann eine Winde aus dem Zubehörmarkt (z. B. 3Racing, The C.L.A.W., RC4WD Bulldog usw.) oder ein umgebautes Servo sein. Die Bedienung der Winde kann via Funkfernsteuerung, separatem Fernsteuerungsmodul oder via Schalter am Fahrzeug erfolgen.
- 2.21. Das Fahrzeug muss mindestens fünf Scale-Zubehöerteile aufweisen, so zum Beispiel Benzinkanister, Werkzeug, Highlift-Jack, Kiste, Abschleppseil, usw. Scale-Zubehöerteile sind für die Dauer der Challenge auf dem Fahrzeug mitzuführen. Die Anbringung ist mit Vorteil so zu wählen, dass verwendbare Scaleteile als Hilfsmittel während der Adventures genutzt werden können.
- 2.22. Das Fahrzeug muss zusätzlich im Minimum mit einem Abschleppseil und den entsprechenden Befestigungsmöglichkeiten wie Abschleppösen, Schäkkel, Abschlepphaken, usw. ausgerüstet sein.

Anmerkung:

Falls es die Starterliste und der Zeitplan einer SRCAC-Challenge zulassen, können einzelne, nicht regelkonforme Fahrzeuge kurzfristig und ausser Konkurrenz angemeldet werden. Diese dürfen dann das Adventure wie alle anderen mitfahren. Solche Fahrzeuge werden ganz am Schluss des Adventures eingeteilt und die Wertung fliesst nicht in die Rangierung ein. Das Fahrzeug wird am Schluss der Rangliste lediglich mit dem Vermerk A.K. gelistet. Dasselbe gilt für die Fahrzeugbewertung. Die Entscheidung darüber liegt abschliessend beim SRCAC-OK.

Es ist zu empfehlen, das Fahrzeug, bzw. die Elektronik mehr oder weniger wasserdicht zu bauen, da Strecken mit Wasserdurchfahrten vorkommen.

- Für die Klasse Street ist mit Wasserdurchfahrten bis maximal Höhe Radnabe zu rechnen.
- Für die Klasse Unlimited ist mit tieferen Wasserdurchfahrten zu rechnen.

Der sicheren Montage von Scaleparts und Zubehör, besonders solches das während eines Adventures verwendet werden kann, sollte entsprechend grosse Aufmerksamkeit geschenkt werden. Die Teile müssen eventuell unter widrigen Bedingungen verwendet werden können und sollten nicht von selbst vom Fahrzeug fallen, da liegen gelassene Teile Strafpunkte nach sich ziehen.

3 TRUCK-RATING

3.1. Grundsätzliche Beschreibung

Der ganzheitliche «Scalefaktor» eines Autos ist schwierig zu bewerten und beruht teilweise auf subjektiven Empfindungen. Deshalb werden nur für klar definierbare Elemente Punkte vergeben. Auf eine Bewertung des gesamten Erscheinungsbildes eines Fahrzeugs wird verzichtet. Für folgende Elemente werden die aufgeführten Punkte vergeben. Die Punkte werden bei mehreren gleichen Elementen nicht kumuliert. Ausnahmen werden aufgeführt. Lediglich aufgeklebte Teile ohne zumindest angedeutete Montage werden nicht gewertet.

3.2. Punktesystem Truck-Rating

Fahrzeug:

3.2.1	Frontstossstange (separat an Karosserie oder Chassis befestigt)	* 1
3.2.2	Heckstossstange (separat an Karosserie oder Chassis befestigt)	* 1
3.2.3	Scheibenwischer (physisch vorhanden und sinngerecht montiert; keine Klebefolie)	1
3.2.4	Scheibenwischer mit Funktion (elektrisch)	3
3.2.5	Zusätzlicher Karosserieaufbau (Trekkaufbau, Überrollbügel, Truggy)	* 3
3.2.6	Exoskelett	* 4
3.2.7	Rock Sliders	* 1
3.2.8	Winde mit Haken und/oder Erdanker mit Funktion (elektrisch)	2
3.2.9	Funktionierende Lampen (min. 2 vorne und 2 hinten, inkl. Sonderfunktionen)	3
3.2.10	Montierte Nummernschilder	1
3.2.11	Beleuchtung Nummernschilder	1
3.2.12	Aussenrückspiegel	1
3.2.13	Funktionierendes Ersatzrad (Grösse +/- 10% der Bereifung)	3
3.2.14	Dachträger	* 1
3.2.15	Blattfedern (einzeln oder zusätzlich zu Stossdämpfern)	2
3.2.16	Klare Scheiben	2
3.2.17	Interieur (Kein in Fahrzeugabdeckungen integriertes (wie z.B. Axial SCX-10 TR Dingo) und beklebtes oder aus einem einzigen Guss bestehendes Fertiginterieur)	* 2
3.2.18	Beleuchtete Armaturen	2
3.2.19	Lenkrad dreht mit Einschlag mit	2
3.2.20	Akku und Elektronikkomponenten nicht sichtbar von Aussen (verdeckt verbaut)	2
3.2.21	Innenkotflügel	2
3.2.22	Unterboden komplett (nur Abdeckung des Rahmens durch Karo reicht nicht)	2
3.2.23	Auspuffanlage	* 1
3.2.24	Dachhimmel	2
3.2.25	Unsichtbare Karobefestigung	2
3.2.26	Hartplastikkarosserie	2
3.2.27	Schnorchel	* 1
3.2.28	Anhängerkupplung	* 1
3.2.29	Servo im Rahmen verbaut	3
3.2.30	Motorhaube zum öffnen	2
3.2.31	Nicht gesperrte oder per Funke schaltbare Diffs (min. 1)	3

* Nachweisliche Eigenbauten plus 2 Punkte

Fortsetzung Punktesystem Fahrzeugbewertung

Zubehör: (alles zumindest andeutungsweise montiert, nicht aufgeklebt)

3.2.32	Fahrer und/oder Beifahrerfigur (kein Lexanguss, mit Gurten)	1
3.2.33	Ein- oder mehrachsiger Anhänger (Muss am Adventure mitgezogen werden).....*	4
3.2.34	Highlift Jack / Wagenheber	1
3.2.35	Feuerlöscher	1
3.2.36	Werkzeug (Schaufel, Pikel, Hammer, usw.)	1
3.2.37	Kiste (Kühlbox, kleine Holzkiste, usw.)	* 1
3.2.38	Schlafsack/Woldecke und/oder Unterlage (Iso-Matte)	1
3.2.39	Sandblech (abnehmbar und funktionstüchtig)	1

* Nachweisliche Eigenbauten plus 2 Punkte

Wichtig:

Die maximale gewertete Punktezahl eines Fahrzeugs beträgt: **50 Punkte**

Anmerkung:

Jedes Fahrzeug ist betriebsbereit und in eingeschaltetem Zustand zur Fahrzeugabnahme zu bringen. So können viele Ratingpunkte sofort gesehen werden und bedürfen keiner Diskussion.

3.3. Berechnung der Auswirkungen des Truck-Ratings auf die Gesamtzeit

Theorie:

$(\text{Erreichte Punktezahl} / \text{Maximale Punktezahl} * \text{Anzahl Tore}) / 10$

Zahlenbeispiel:

Ein Fahrzeug hat im Truck-Rating 38 Punkte erreicht

Die maximale Punktezahl beträgt 50 Punkte

Das Adventure hat 70 Tore

$(38 / 50 * 70) / 10 = 5.3$ Aufgerundet auf nächste Minute = 6 Minuten Abzug

4 SCALE-CHALLENGE

4.1. SRCAC Scale-Challenge-Spezifikationen

- 4.1.1 Eine Scale-Challenge umfasst zwei bis vier Adventures (Strecken) mit unterschiedlichen Schwierigkeiten und Herausforderungen.
- 4.1.2 Ein Adventure kann 10 – 150 Tore aufweisen. Dementsprechend können die Fahrzeiten variieren.
- 4.1.3 Ein Adventure kann als Einzelwettkampf oder als Teamwettkampf durchgeführt werden. Dies wird durch den Veranstalter im Vorfeld einer Scale-Challenge angekündigt resp. definiert.

4.2. Allgemeine Regeln

- 4.2.1 Ein Fahrer muss mit seinem Fahrzeug durch das Adventure navigieren und die ausgesteckten Tore in der vorgeschriebenen Reihenfolge befahren.
- 4.2.2 Ein Adventure gilt als absolviert, wenn der Fahrer mit seinem Fahrzeug die Ziellinie durchquert.
- 4.2.3 Es ist wünschenswert, dass in der Zeit zwischen zwei Adventures die Fahrzeuge in einen so genannten „Parc Fermée“ abgestellt werden. Dies um die Ordnung auf dem Wettkampfsplatz zu gewährleisten, die Gefahr von Diebstahl zu verringern und Beschädigungen an Fahrzeugen insbesondere bei nächtlichen Adventures zu vermeiden. Dem Fahrer sind aber Reparaturen, Manipulationen, Akkuwechsel oder dergleichen am Fahrzeug erlaubt und er kann das Fahrzeug jederzeit aus dem „Parc Fermée“ für diese Zwecke entnehmen. Das Fahrzeug sollte dann aber anschliessend wieder in den „Parc Fermée“ verbracht werden.
- 4.2.4 Der Fahrer muss selber dafür besorgt sein, dass er eventuell benötigtes Werkzeug, Ersatzteile und Akkus mit auf das Adventure mitnimmt – ganz so wie es beim 1:1 Vorbild auch ist.
- 4.2.5 Verlorene Ladung oder Scaleteile sind durch den Fahrer an Ort und Stelle des „Verlusts“ wieder auf dem Fahrzeug zu befestigen. Erst dann kann das Adventure fortgesetzt werden. Die Zeit wird für die Dauer der Wiederbefestigung nicht angehalten und läuft weiter.

4.3. Regeln Details

- 4.3.1 Die jeweiligen Adventure-Kameraden oder Teammitglieder werden willkürlich vor dem Beginn (meistens anlässlich des Fahrerbriefings) des Adventures zugelost.
- 4.3.2 Für jedes Adventure wird zu Beginn die maximal mögliche Fahrzeit bekannt gegeben. Pro Tor eines Adventures wird 1,25 Minuten gerechnet, das ergibt z.B. bei 150 Toren = 187.5 Minuten = 3 Stunden und entspricht dann der maximalen Fahrzeit. Der Fahrer hat nach seinem Start die genannte Fahrzeit für die Bewältigung des Adventures zur Verfügung.
- 4.3.3 Alle Adventures werden im Free-Start-Modus durchgeführt. Das heisst, dass während der ganzen Veranstaltung die Fahrer die einzelnen Adventures (Strecken) nach eigenem Ermessen beginnen können (ohne an eine Startreihenfolge gebunden zu sein).
- 4.3.4 Zwischen den einzelnen Startern wird eine Wartezeit (z.B. 5:00min) eingeschoben, die verhindert dass zu viele Fahrzeuge zu nah auf dem Adventure unterwegs sind.
- 4.3.5 Für jedes nicht absolvierte Adventure wird ein DNS (Did not Start) gegeben, was gleichbedeutend mit der maximalen Fahrzeit zu Buche schlägt.
- 4.3.6 Kann ein Fahrer das Adventure nicht innerhalb der maximalen Fahrzeit zu Ende fahren (z.B. infolge Defekt am Fahrzeug usw.) so wird ein DNF (Did not Finish) gegeben und die maximale Fahrzeit als erreichte Fahrzeit notiert und in die Bewertung eingebracht.
- 4.3.7 Die effektive Fahrzeit wird erst ermittelt, wenn der Fahrer und sein Fahrzeug die Ziellinie durchquert haben.
- 4.3.8 Die Rangliste wird durch die Fahrzeit, in Addition der Strafzeiten und in Abzug der Bonus- und errechneten Truck-Rating Zeiten erstellt. Die beste (= kürzeste Zeit) gewinnt.

Fortsetzung Regeln Details

- 4.3.9 Reparaturen auf dem Adventure sind während der Fahrzeit zu erledigen und haben keinen Stopp der laufenden Zeit zur Folge. Das Fahrzeug hat auf der Strecke zu verbleiben. Wird das Fahrzeug dennoch vom Adventure entfernt, so wird ein DNF (Did not Finish) gegeben und dem Fahrer die maximale Fahrzeit des Adventures belastet.
 - 4.3.10 Adventures können in ihrer Länge variieren. Dadurch kann es vorkommen, dass ein Akkuwechsel vorgenommen werden muss. Dieser Akkuwechsel hat auf dem Adventure zu erfolgen und die Zeit wird für die Dauer des Akkuwechsels nicht angehalten und läuft weiter. Hat ein Fahrer nur einen Akku zur Hand, so hat er sein Fahrzeug an Ort und Stelle zu lassen und er kann währenddessen seinen Akku im Fahrerlager aufladen oder sich einen Ersatzakku (sofern dieser nicht mitgeführt wird) holen. In diesem Fall läuft die Zeit ebenfalls weiter. Das Fahrzeug hat auf der Strecke zu verbleiben. Wird das Fahrzeug dennoch vom Adventure entfernt, so wird ein DNF (Did not Finish) gegeben und dem Fahrer die maximale Fahrzeit des Adventures belastet.
 - 4.3.11 Die Adventures werden in regelmässigen Abständen für die Fahrer und ihre Fahrzeuge freigegeben. Es kann aber sein, dass schnellere Fahrer auf vor sie gestartete Fahrer „auflaufen“. In diesem Falle hat der langsamere Fahrer dem schnelleren Fahrer sofort Platz für ein Überholmanöver zu machen, damit dieser gefahrlos überholen kann.
 - 4.3.12 Es gibt keine „Hand Gottes“, d.h. alle Fahrzeugbergungen haben mit der Winde oder bei Teams mit Hilfe des anderen Fahrzeugs zu erfolgen. Wenn sich das Fahrzeug unter Wasser befindet und der Fahrer holt es per Hand ohne Zuhilfenahme der Winde aus dem Wasser, so wird eine Zeitstrafe gegeben. Sind in einem Teamwettkampf beide Fahrzeuge nicht mehr bergbar, so muss im Minimum bei einem Fahrzeug eine Fahrzeugbergung mit der Hand durchgeführt werden und das zweite Fahrzeug kann dann mit Hilfe des ersten Fahrzeugs wieder geborgen werden. Das Fahrzeug darf nur wieder aufgestellt oder an eine Position gesetzt werden die ein gefahrloses Weiterfahren möglich macht. Die Fahrzeugbergung ersetzt in keinem Fall einen Windeneinsatz oder dergleichen. Sollte dies nicht möglich sein, so wird auch wieder eine Fahrzeugbergung per Hand mit der entsprechenden Zeitstrafe fällig.
 - 4.3.13 Berührungen des Fahrzeuges durch den Fahrer (z. B. mit Hand oder Fuss) zufällig oder absichtlich, ergeben eine Zeitstrafe. Ausgenommen von dieser Regel sind Wegnahme oder Anbringen von Offroadzubehör (z. B. Erdanker, Sandbleche), die Benutzung der Winde bzw. des Windenhakens, ein Akkuwechsel oder Reparatur.
 - 4.3.14 Benötigt ein Fahrzeug einen Windeneinsatz aber die Winde ist defekt oder es ist keine Winde vorhanden, so wird eine Zeitstrafe gegeben und das Fahrzeug entsprechend neu positioniert. Die neue Position muss so gewählt werden, wie sie mit einem Windeneinsatz (d.h. innerhalb von 1m um die Fahrzeugposition) auch erreicht werden könnte.
- 4.4. Einfluss der Reifengrößen- und Überdeckungen (nur "Unlimited")**
- 4.4.1 Reifenaussendurchmesser bis 100mm werden mit einem Bonus von 0.9 belohnt.
 - 4.4.2 Reifenaussendurchmesser 100 – 125mm erhalten weder Bonus noch Malus
 - 4.4.3 Reifen mit Aussendurchmesser zwischen 126 – 140mm werden mit einem Malus belegt. Der Malus beträgt 1,3, das heisst, die Fahrzeit (ohne Addition der Strafzeiten und ohne Abzug der Bonuszeiten) wird mit dem Faktor 1,3 aufgerechnet. Als Beispiel: Fahrzeit 100min x 1,3 = 130 Minuten Fahrzeit. Von dieser Fahrzeit werden dann die Strafzeiten aufgerechnet und die Bonuszeiten abgezogen.
 - 4.4.4 Keine Reifenüberdeckung (Pt. 2.11) wird mit einem Malus von 1.3 belegt.

Hinweis: Ein Axial Stock-Wraith mit 140mm Reifenaussendurchmesser und ohne Reifenüberdeckung kommt insgesamt also auf einen Malus von 1.69 (1.3 x 1.3).

Für die Klasse "Street" erübrigen sich diese Regeln, da dort ein Maximum von 100mm Reifenaussendurchmesser und halbe Reifenüberdeckung vorgeschrieben sind.



4.5. Einzelwettkampf

- 4.5.1 Ein Adventure-Kamerad begleitet den Fahrer für die Dauer eines Adventures. Dasselbe gilt umgekehrt auch – man ist quasi Zwilling während eines Adventures.
- 4.5.2 Der Adventure-Kamerad agiert für seinen Fahrer als Judge während des Adventures und notiert Fehlerpunkte (z.B. Berühren von Toren/Begrenzungsmarkierungen usw.) und Zeitstrafen auf dem Scoresheet des Fahrers.
- 4.5.3 Er agiert beim Fehlen oder Ausfall einer Winde als Winde für das Fahrzeug bzw. nimmt die entsprechende Reposition vor.
- 4.5.4 Nachdem der Fahrer sein Adventure absolviert hat, wechseln die Rollen und der Adventure-Kamerad wird der Fahrer und der ehemalige Fahrer wird der Adventure-Kamerad.
- 4.5.5 Ein Adventure-Kamerad begleitet den Fahrer nur auf seinen Adventures und gibt keine Navigationsanweisungen.
- 4.5.6 Ein Adventure-Kamerad ist kein Co-Pilot, d.h. während er als Adventure-Kamerad agiert, verbleibt sein Fahrzeug im „Parc Fermé“.
- 4.5.7 Es sind keine Hilfsfahrzeuge erlaubt, daher auch der Name Einzelwettkampf.

4.6. Teamwettkampf

- 4.6.1 Zwei zufällig zugeloste Fahrer bilden ein Team.
- 4.6.2 In einem Teamwettkampf judged sich das Team selber und trägt die er-fahrenen Gutschriften und Zeitstrafen auf dem mitgeführten Score-Sheet ein. Unter "Gentlemen of Dirt" versteht sich Ehrlichkeit von selbst!
- 4.6.3 Das Team muss die Adventures gemeinsam meistern und kann sich bei Fahrzeugbergungen oder Fahrzeugsicherungen in schwierigen Passagen gegenseitig aushelfen.
- 4.6.4 Grundsätzlich gelten für die Absolvierung der Adventures im Teamwettkampf die gleichen Regeln wie im Einzelwettkampf.
- 4.6.5 Bei Teamfahrten werden alle Zeiten der Teamfahrer zusammengezählt. Kann ein Teamfahrer das Adventure nicht innerhalb der maximalen Fahrzeit zu Ende fahren (z.B. infolge Defekt am Fahrzeug usw.) so wird ein DNF (Did not Finish) gegeben und die maximale Fahrzeit als erreichte Fahrzeit notiert und in die Bewertung eingebracht. Sein Teamkamerad kann das Adventure aber versuchen fertig zu fahren, um so seine Fahrzeit in den Teamwettkampf einzubringen.
- 4.6.6 Zeitstrafen werden zusammengezählt, berührt z.B. Fahrzeug 1 und Fahrzeug 2 die Tormarkierung, so wird die Zeitstrafe für jedes Fahrzeug gegeben. Es gibt kein „Teamrabatt“ für den selben Fehler.
- 4.6.7 Es darf auch anderen Teams geholfen werden. Steckt ein Team in Schwierigkeiten, so darf man als nachfolgendes Team Hilfe anbieten (z.B. zur Fahrzeugbergung oder Überwindung von Hindernissen) oder selbst Hilfe verlangen – ganz so wie es bei den 1:1 auch möglich ist.

4.7. Tormarkierungen

- 4.7.1 Tormarkierungen dienen dazu die Adventures kenntlich zu machen.
- 4.7.2 Die Tore sind in Richtung der Nummerierung sinngemäss zu durchfahren, beginnend bei der kleineren Nummer.
- 4.7.3 Ein Tor besteht immer aus zwei Tormarkierungen – links und rechts.
Rechts ist jeweils die Tornummer angebracht. Damit ist schlüssig angezeigt, in welche Richtung das Tor durchfahren werden muss. Abweichungen werden bekanntgegeben.
- 4.7.4 Das Tor ist immer in der angezeigten Fahrtrichtung zu durchfahren, andererseits wird ein Torfehler verbucht. Es ist unerheblich, ob das Fahrzeug dabei vorwärts oder rückwärts durch das Tor fährt, so lange die angezeigte Fahrtrichtung des Tores eingehalten wird.
- 4.7.5 Es muss jedes Tor durchfahren werden, ansonsten gilt das Adventure als nicht absolviert. Alternativ kann ein Torfehler in Kauf genommen und das Tor auslassen werden.
- 4.7.6 Wird eine Tormarkierung oder eine Begrenzungsmarkierung berührt, so wird eine Zeitstrafe ausgesprochen.
- 4.7.7 Das Fahrzeug hat ein Tor passiert, wenn alle vier Reifen ganz durch das Tor hindurch sind.
- 4.7.8 Das Tor ist auch nach dem erfolgreichen Durchfahren immer noch „aktiv“, d.h. nachfolgende Berührungen ergeben die gleichen Zeitstrafen wie beim Versuch das Tor zu Durchfahren.
- 4.7.9 Ein Tor kann auch Spezialanweisungen beinhalten. Für deren Umsetzung ist der Fahrer wie der Adventure-Kamerad verantwortlich. Spezialanweisungen werden immer an der linken Tormarkierung (in Fahrtrichtung gesehen) befestigt.

4.8. Begrenzungsmarkierungen

- 4.8.1 Begrenzungsmarkierungen dienen dazu den Streckenverlauf von Adventures kenntlich zu machen oder vor gefährlichen Stellen zu warnen.
- 4.8.2 Sie können auch zur Steigerung der Schwierigkeit eingesetzt werden, in dem sie die nutzbare Strecke definieren oder reduzieren.
- 4.8.3 Sie sind immer in Kombination mit Tormarkierungen anzutreffen und sind die sinngemässe Verlängerung der Tore.

4.9. Spezialanweisungen

- 4.9.1 Spezialanweisungen sind Zusatzaufgaben (z. B. Fahren in erschwerten Bedingungen, Montage von Ersatzreifen, Windenadventures usw.) die im laufenden Adventure vorkommen können und Fahrer und Fahrzeug in einer speziellen Art und Weise testen.
- 4.9.2 Spezialanweisungen sind in jedem Fall von jedem Fahrer (im Teamwettkampf von beiden Fahrern) durchzuführen.
- 4.9.3 Erst nach erfolgreicher Durchführung der Spezialanweisungen darf das Adventure wieder aufgenommen werden.
- 4.9.4 Für die Umsetzung von Spezialanweisungen wird die Zeit nicht angehalten, d.h. die Zeit läuft weiter.
- 4.9.5 Spezialanweisungen haben unmittelbar nach der Durchfahrt durch das Tor zu erfolgen.
- 4.9.6 Muss das Tor für eine Spezialanweisung verlassen werden und z.B. das Fahrzeug vor Ort verbleiben, so muss der Standort des Fahrzeug so gewählt werden, dass nachfolgende Fahrzeuge das Tor problemlos passieren können.

4.10. Zeitstrafen

- | | | |
|--------|---|-------------------|
| 4.10.1 | Berühren eines Tores:..... | 1:00 min |
| | Berühren der Torstange mit beliebigem Teil des Fahrzeugs. | |
| 4.10.2 | Berühren einer Begrenzungsmarkierung:..... | 5:00 min |
| | Berühren der Markierung mit beliebigem Teil des Fahrzeugs. | |
| 4.10.3 | Torfehler:..... | 9:00 min |
| | Auslassen eines Tors oder verkehrte Durchfahrt. | |
| 4.10.4 | Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund:..... | 5:00 min |
| | Absichtliches oder zufälliges Berühren des Fahrzeugs durch Fahrer oder Buddy.
Ausgenommen Wegnahme oder Anbringen von Offroadzubehör, Windeneinsatz. | |
| 4.10.5 | Windeneinsatz bei fehlender oder defekter Winde:..... | 3:00 min |
| | Neupositionierung per Hand um max. 1m. Berühren wird nicht zusätzlich gezählt. | |
| 4.10.6 | Fahrzeugbergung per Hand:..... | 5:00 min |
| | Wenn ein Fahrzeug nicht mehr mit eigenen Mitteln geborgen werden kann.
Neupositionierung an nächste Stelle, an der weitergefahren werden kann. | |
| 4.10.7 | DNS (Did not Start):..... | maximale Fahrzeit |
| 4.10.8 | DNF (Did not Finish):..... | maximale Fahrzeit |
| 4.10.9 | Hilfeleistung für anderes Team..... | -2:00 min |

5 ALLGEMEINES

- 5.1. Die angegebenen Startzeiten sind einzuhalten. Ausnahmen in Härtefällen (Defekt/Reparatur) entscheidet das SRCAC-OK abschliessend. Also, besser viel zu früh als wenig zu spät.
- 5.2. Ein Adventure ist von Zuschauern mit gebührendem Abstand zu verfolgen.

Und hier noch die lästigen Dinge, die eigentlich selbstverständlich sein sollten:

- 5.3. Eine SRCAC-Challenge ist eine gemeinschaftliche Sache an dem alle einander helfen und zum Gelingen der Challenge beitragen. Wir bemühen uns, eine Challenge so zu organisieren und durchzuführen, dass alle Spass haben können, führen jedoch keine all-inclusive Events durch an denen sich keiner um die Gemeinschaft zu kümmern braucht. Das Motto ist gemeinsam unserem tollen Hobby nachzugehen, gemeinsam Spass zu haben und dass am Ende alle zufrieden sind.
- 5.4. Wir bewegen uns an einer Scale-Challenge (meistens) in der Natur und auf fremden Grundstücken. Beides ist absolut zu respektieren! Abfall, Zigarettenstummel und alles andere, das vor unserem Erscheinen nicht dort war, gehört auch nachher nicht dorthin.
- 5.5. Den Anweisungen des SRCAC-OK betreffend Zufahrt mit 1:1 Fahrzeugen ist Folge zu leisten.

Änderungen des Reglements bleiben vorbehalten. Einzelne Punkte können jederzeit veränderten Bedingungen, welche im RC-Markt stattfinden, angepasst werden. Wir sind bemüht, eine solche unumgängliche Anpassung rechtzeitig zu kommunizieren.

Revision History:

- 10.01.2013 | Version 1.0

Januar 2013

© SRCAC Swiss RC Adventure Challenge | www.srcac.ch | info@srcac.ch

Offizielle Organe und Webseiten: www.srcac.ch