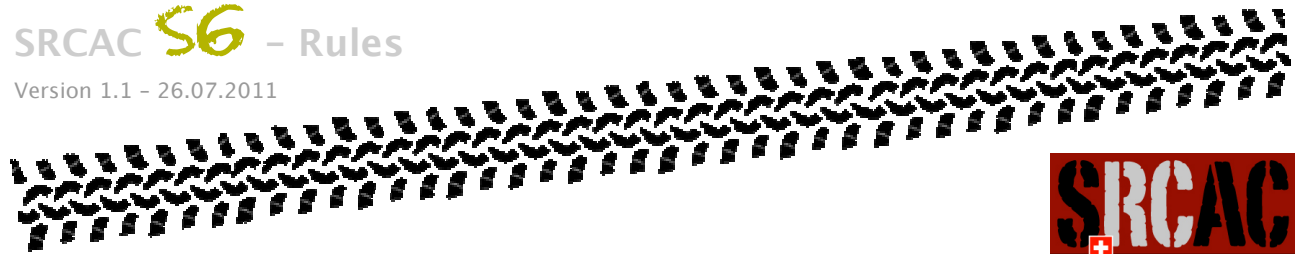


## Inhaltsverzeichnis

|           |                                                        |           |
|-----------|--------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1</b>  | <b>Einleitung</b> .....                                | <b>2</b>  |
| 1.1       | Was ist eine SRCAC S6 Challenge? .....                 | 2         |
| 1.2       | Was bezweckt eine SRCAC S6 Challenge?.....             | 2         |
| <b>2</b>  | <b>Möglicher Ablauf einer SRCAC S6 Challenge</b> ..... | <b>2</b>  |
| <b>3</b>  | <b>SRCAC S6 Challenge-Spezifikationen</b> .....        | <b>3</b>  |
| <b>4</b>  | <b>Adventure-Spezifikationen</b> .....                 | <b>3</b>  |
| <b>5</b>  | <b>Fahrzeug-Spezifikationen</b> .....                  | <b>4</b>  |
| <b>6</b>  | <b>Regeln Einzelwettkampf</b> .....                    | <b>5</b>  |
| 6.1       | Allgemein.....                                         | 5         |
| 6.2       | Tormarkierungen .....                                  | 6         |
| 6.3       | Begrenzungsmarkierung (Streckenmarkierung).....        | 6         |
| 6.4       | Details.....                                           | 7         |
| 6.5       | Adventure-Kameraden im Einzelwettkampf .....           | 9         |
| <b>7</b>  | <b>Zusätzliche Wettkampffarten</b> .....               | <b>10</b> |
| 7.1       | Teamwettkampf .....                                    | 10        |
| <b>8</b>  | <b>Erweiterung der Adventures</b> .....                | <b>11</b> |
| 8.1       | Bonus-Adventures.....                                  | 11        |
| 8.2       | Spezialanweisungen .....                               | 12        |
| <b>9</b>  | <b>Zeitstrafen</b> .....                               | <b>13</b> |
| 9.1       | Allgemein.....                                         | 13        |
| 9.2       | Übersicht .....                                        | 13        |
| 9.3       | Berühren eines Tores.....                              | 13        |
| 9.4       | Berühren einer Begrenzungsmarkierung .....             | 13        |
| 9.5       | Torfehler .....                                        | 14        |
| 9.6       | Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund .....     | 14        |
| 9.7       | Windeneinsatz mit funktionierender Winde.....          | 14        |
| 9.8       | Windeneinsatz bei fehlender Winde .....                | 14        |
| 9.9       | Windeneinsatz bei defekter Winde .....                 | 14        |
| 9.10      | Fahrzeugbergung per Hand.....                          | 15        |
| 9.11      | Akkuwechsel .....                                      | 15        |
| <b>10</b> | <b>Versionshistorie</b> .....                          | <b>16</b> |



## 1 Einleitung

### 1.1 Was ist eine SRCAC S6 Challenge?

Eine SRCAC S6<sup>1</sup> (ausgesprochen "ess-sick") Challenge ist eine Veranstaltung für funkferngesteuerte Fahrzeuge im Massstab 1:8 - 1:16. Vorzugsweise sind die Fahrzeuge mit Vierradantrieb ausgerüstet, denn die Challenge prüft Fahrer wie Fahrzeuge gleichermaßen auf ihr Können und ihre Schwachstellen. Ferner werden vom Fahrer viele Aspekte des Offroad-Fahrens wie Durchhaltevermögen, Navigation, Lesen des Geländes und der möglichen Route, Benutzung von Winde, Durchführen von Bergungen und Verhalten im Team abverlangt.

Eine S6 Challenge ist eine Mischung aus Rally, Offroad fahren und Truck Trial - gewürzt mit einem Schuss Camel Trophy Feeling.

Sie lehnt sich an die seit dem Jahr 2011 bestehende R.E.C.O.N. G6 Challenge in den U.S.A. an und enthält gewisse Grundelemente davon.

### 1.2 Was bezweckt eine SRCAC S6 Challenge?

Eine SRCAC S6 Challenge soll eine lange Fahrzeit, viel Spass und den Austausch mit Gleichgesinnten bieten. Auf der anderen Seite ist es aber auch ein Wettbewerb, bei dem der Wille zum Sieg mit dem Können gepaart gefordert ist. Über den vorhergehenden Anforderungen steht in jedem Fall die Fairness gegenüber sich selber und gegenüber den anderen Teilnehmern.

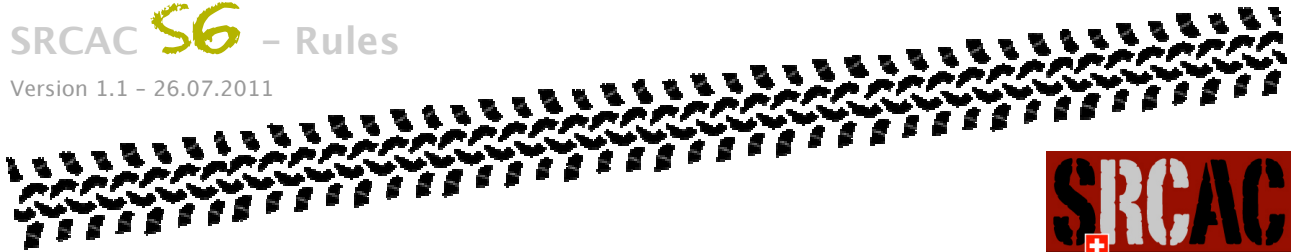
## 2 Möglicher Ablauf einer SRCAC S6 Challenge

In der Regel wird eine SRCAC S6 Challenge in folgendem Ablaufrahmen durchgeführt:

- T = - 3:00 Adventures fertig markiert
- T = - 2:30 Startplatzinfrastruktur vorhanden und bemannt
- T = - 2:00 Öffnung der technischen Abnahme  
Öffnung des Parc Fermée
- T = - 0:30 Alle Fahrzeuge im Parc Fermée  
Schliessung der technischen Abnahme  
Schliessung des Parc Fermée bis kurz vor Öffnung der Adventures
- T = - 0:25 Fahrerbriefing  
Auslosung
- T = - 0:01 Öffnung des Parc Fermée für die Entnahme der ersten Fahrzeuge
- T = ± 0:00 Öffnung der Adventures

---

<sup>1</sup> S6 ist eine Kombination aus S für „Swiss“ und 6 als Wortspiel aus dem Englischen „Sick“

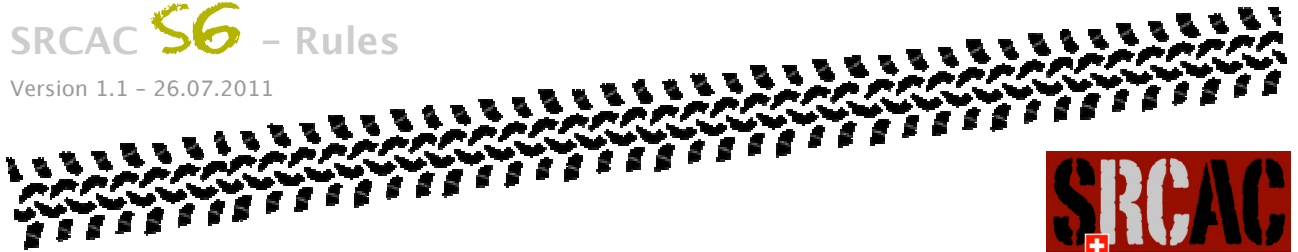


### **3 SRCAC S6 Challenge-Spezifikationen**

1. Eine SRCAC S6 Challenge umfasst zwei bis vier Adventures (Strecken) mit unterschiedlichen Schwierigkeiten und Herausforderungen.
2. Eine SRCAC S6 Challenge kann als Einzelwettkampf oder als Teamwettkampf durchgeführt werden. Dies wird durch den Veranstalter im Vorfeld einer SRCAC S6 Challenge angekündigt resp. definiert.
3. Eine SRCAC S6 Challenge wird bei jeder Witterung durchgeführt. Ausnahmen bilden Wettersituationen, die für die Teilnehmer eine Gefahr darstellen, wie z.B. Gewitter im Hochgebirge, Sturmwinde oder Tiefsttemperaturen.
4. Eine SRCAC S6 Challenge wird in der freien Natur durchgeführt. Daher sind entsprechende Kleidung und entsprechendes Schuhwerk notwendig. FlipFlops und dergleichen sind zwar modisch, aber nicht tauglich.

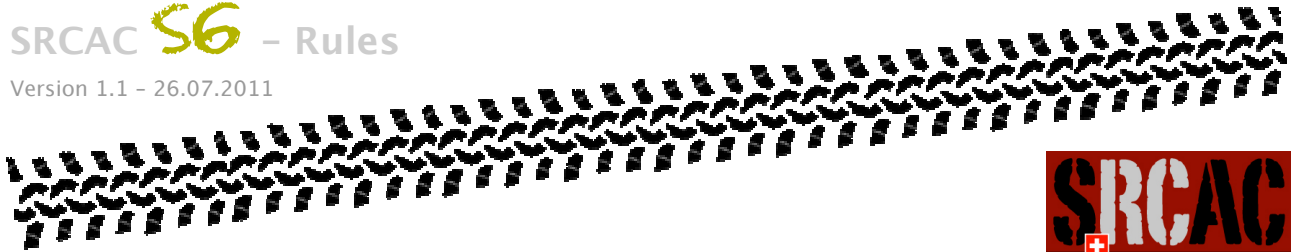
### **4 Adventure-Spezifikationen**

1. Die Adventures einer SRCAC S6 Challenge werden aus verschiedenen Untergründen bestehen. Dies können Sand, Steine, Geröll, Schotter, Dreck, Schlamm, Wasser, Schnee usw. sein.
2. Die Adventures können durch Wasser bis zur Reifenhöhe des Fahrzeugs führen. Tieftauchübungen werden nicht durchgeführt, aber scalige Wasserdurchfahrten wie in 1:1 werden vorkommen. Deshalb wird ein wasserdichtes Setup sehr empfohlen.
3. Ein Adventure kann 50 - 300 Tore aufweisen. Dementsprechend können die Fahrzeiten variieren.



## 5 Fahrzeug-Spezifikationen

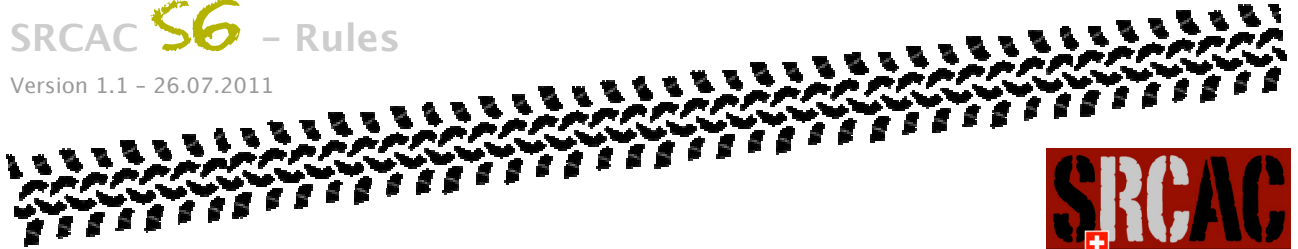
1. Das Fahrzeug muss ein funkferngesteuertes, elektrisch angetriebenes Auto im Massstab 1:8 - 1:16 sein.
2. Das Fahrzeug muss ein Scale-Chassis in Leiterrahmen- oder Tuberbauweise, wie es bei real vorkommenden Fahrzeugen zu sehen ist, aufweisen. Beispiele sind: Axial SCX-10 und Nachfolger, RC4WD Trailfinder, RC4WD Boyer oder ähnliche. Es sind keine Crawler mit aufgesetzter Scaler-Karosserie erlaubt.
3. Es sind nur 1.9" und 1.55" Felgen erlaubt. Reifen sind frei wählbar, sollten aber den Scale-Look des Fahrzeugs unterstreichen bzw. ergänzen.
4. Eine Verwendung von Fahrzeugen mit 2.2"-Felgen/Reifen kann durch den Veranstalter im Vorfeld einer SRCAC S6 Challenge angekündigt und für die Dauer einer Challenge zugelassen werden. So können z.B. bei genügender Meldung von 2.2"-Fahrzeugen, diese in einer separaten Wertung (aber auf den selben Adventures) fahren.
5. Es ist keine Allradlenkung und kein Dig erlaubt.
6. Das Fahrzeug muss im Minimum fünf Scale-Zubehörteile aufweisen, so z.B. Benzinkanister, Werkzeug, Highlift Jack, Kiste, Abschleppseil usw.). Die benötigten Scale-Zubehörteile variieren von einer SRCAC S6 Challenge zu SRCAC S6 Challenge und werden in der Ausschreibung definiert um vollgepackte Scale-Fahrzeuge zu vermeiden und so die Fahreigenschaften nicht nachteilig zu beeinflussen. Die benötigten bzw. in der Ausschreibung definierten Scale-Zubehörteile müssen zwingend vorhanden sein, sonst wird der Teilnehmer vom Start ausgeschlossen. Scale-Zubehörteile sind für die Dauer der SRCAC S6 Challenge auf dem Fahrzeug mitzuführen. Die Anbringung ist so zu wählen, dass die Scaleteile als Hilfsmittel während den Adventures genutzt werden können.
7. Das Fahrzeug muss zusätzlich im Minimum mit einem Abschleppseil und den entsprechenden Befestigungsmöglichkeiten wie Abschleppösen, Schäkel, Abschlepphaken usw. ausgerüstet sein.
8. Offroad-Hilfsmittel wie Sandbleche, Umlenkrollen usw. sind erlaubt, sofern sie sinngerecht auf dem Fahrzeug montiert und mitgeführt werden. Sie sind vor einem allfälligen Einsatz dem Fahrzeug zu entnehmen und nach dem Einsatz wieder anzubringen.
9. 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.



## **6 Regeln Einzelwettkampf**

### **6.1 Allgemein**

1. Sobald der Fahrer am Wettkampfplatz eintrifft, hat er sich und sein Fahrzeug zu einer kurzen technischen Abnahme einzufinden. Die Lokalität wird entsprechend beschriftet/bezeichnet sein.
2. Sobald ein Fahrer mit seinem Fahrzeug startet, beginnt die Uhr zu laufen und er und sein Fahrzeug kämpfen gegen die Uhr.
3. Ein Fahrer muss mit seinem Fahrzeug durch das Adventure navigieren und die ausgesteckten Tore in der vorgeschriebenen Reihenfolge befahren.
4. Es muss jedes Tor durchfahren werden, ansonsten gilt das Adventure als nicht absolviert. Alternativ kann er einen Torfehler in Kauf nehmen und das Tor auslassen.
5. Je nach Geländebeschaffenheit und fahrerischem Können, muss unter Umständen sogar unter Zuhilfenahme der Winde ein Tor erklommen werden – auch wenn dies mit einer Zeitstrafe im Falle eines Fehlers verbunden ist (siehe Bonus-Adventures).
6. Wird eine Tormarkierung oder eine Begrenzungsmarkierung berührt, so wird eine Zeitstrafe ausgesprochen.
7. Ein Adventure gilt als absolviert, wenn der Fahrer mit seinem Fahrzeug die Ziellinie durchquert.
8. 30 Minuten vor der Öffnung der Adventures sind alle Fahrzeuge im Parc Fermée zu platzieren, dann wird der Parc Fermée geschlossen.
9. Fahrzeuge dürfen nur unmittelbar vor dem Start des Adventures aus dem Parc Fermée entnommen und müssen auf direktem Wege zur Startlinie verbracht werden.
10. In der Zeit zwischen zwei Adventures wird das Fahrzeug in einen so genannten „Parc Fermée“ eingepfercht. Das heisst, dem Fahrer sind keine Reparaturen, Manipulationen, Akkuwechsel oder dergleichen zwischen dem Absolvieren der einzelnen Adventures am Fahrzeug erlaubt. Als Einzige Manipulation darf beim Einbringen oder Herausnehmen aus dem „Parc Fermée“ die Stromversorgung getrennt resp. wieder hergestellt werden.
11. 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.
12. 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.

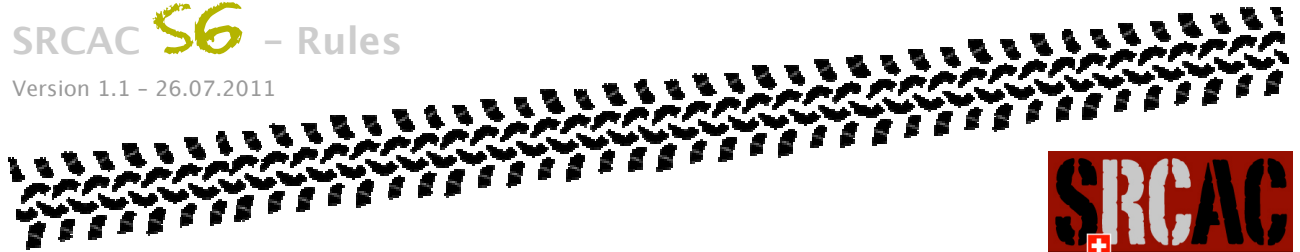


## 6.2 Tormarkierungen

1. Tormarkierungen dienen dazu die Adventures kenntlich zu machen.
2. Die sind in Richtung der Nummerierung sinngemäss zu durchfahren, beginnend bei der kleineren Nummer.
3. Ein Tor besteht immer aus zwei Tormarkierungen – links und rechts.
4. Die Richtung zum Durchfahren eines Tores ist immer so gewählt und angezeigt, dass eine Zusatzmarkierung am Tor (normalerweise bildet die Tornummer diese Zusatzmarkierung, Abweichungen von dieser Regel werden beim Fahrerbriefing bekannt gegeben) auf der rechten Seite, also auf der Beifahrerseite des Fahrzeugs, sinngemäss die Fahrtrichtung anzeigt.
5. 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.
6. Das Fahrzeug hat ein Tor passiert, wenn alle vier Reifen ganz durch das Tor hindurch sind.
7. 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.
8. 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.

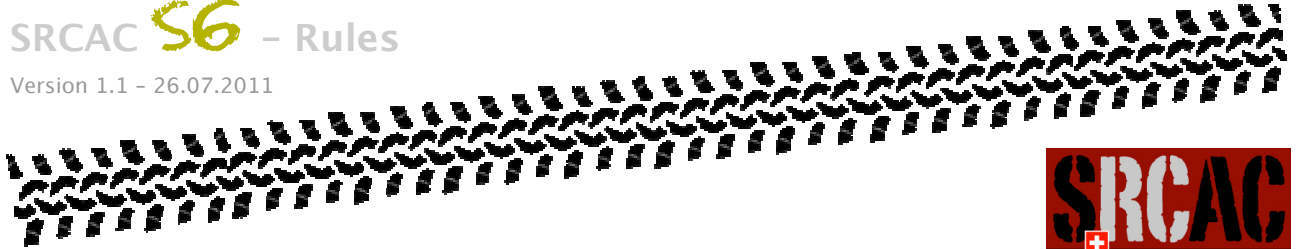
## 6.3 Begrenzungsmarkierung (Streckenmarkierung)

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



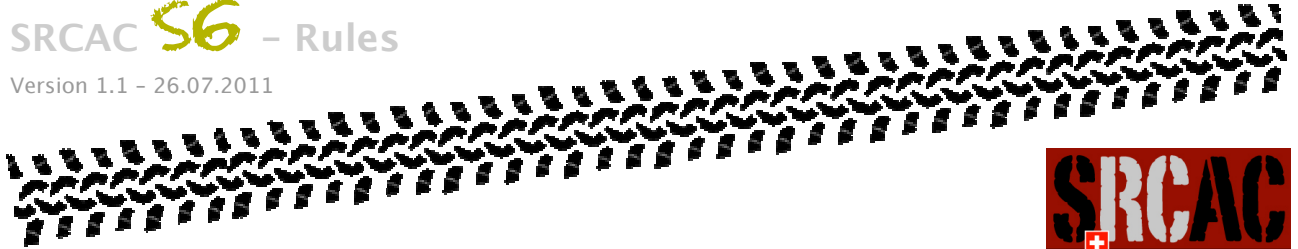
#### 6.4 Details

1. Die jeweiligen Adventure-Kameraden oder Teammitglieder werden willkürlich vor dem Beginn (meistens anlässlich des Fahrerbriefings) der SRCAC S6 Challenge zugelost.
2. Für jedes Adventure wird zu Beginn die maximal mögliche Fahrzeit bekannt gegeben. Der Fahrer hat nach seinem Start die genannte Fahrzeit für die Bewältigung des Adventures (inkl. Bonus-Adventures) zur Verfügung.
3. Alle Adventures einer SRCAC S6 Challenge 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. 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.
5. Die Adventures sind innerhalb der vom Veranstalter gegebenen Zeitgrenzen zu absolvieren.
6. Für jedes nicht absolvierte Adventure wird ein DNS (Did not Start) gegeben, was gleichbedeutend mit der maximalen Fahrzeit zu Buche schlägt.
7. 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.
8. Die effektive Fahrzeit wird erst ermittelt, wenn der Fahrer und sein Fahrzeug die Ziellinie durchquert haben.
9. Befindet sich noch ein Fahrer auf dem Adventure, während der zuletzt gestartete Fahrer des Tages die Ziellinie überquert, so wird dem sich auf dem Adventure befindlichen Fahrer (oder den Fahrern) automatisch ein DNF (Did not Finish) gegeben und die maximale Fahrzeit notiert.
10. Die Rangliste wird durch die Fahrzeit, in Addition der Strafzeiten und in Abzug der Bonuszeiten erstellt. Die beste (= kürzeste Zeit) gewinnt. Die pro Adventure benötigte Zeit wird zu einer Gesamtzeit zusammengezählt (Beispiel: Adventure 1: Fahrzeit 50min, Strafzeiten 20min, Bonuszeiten 2min = 68min, Adventure 2: Fahrzeit 60min, Strafzeiten 30min, Bonuszeiten 0min = 90min, Gesamtzeit: 68min + 90min = 158min).
11. Reparaturen auf dem Adventure sind auf dem Adventure 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.
12. 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.



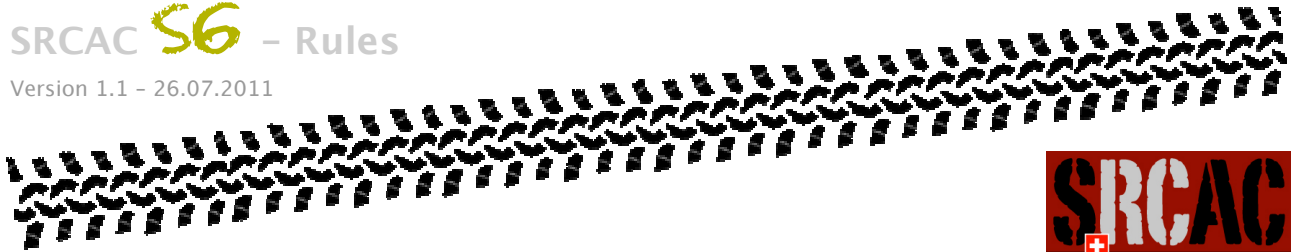
13. Die Adventures werden in regelmässigen Abständen für die Fahrer und ihre Fahrzeuge freigegeben. Es kann aber sein, dass schnellere Fahrer auf vor sie gestartete Fahrer „auflaufen“. In diesem Falle hat der langsamere Fahrer dem schnelleren Fahrer sofort Platz für ein Überholmanöver zu machen, damit dieser gefahrlos überholen kann.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. Es sind keine Hilfsfahrzeuge erlaubt, daher auch der Name Einzelwettkampf.





## **6.5 Adventure-Kameraden im Einzelwettkampf**

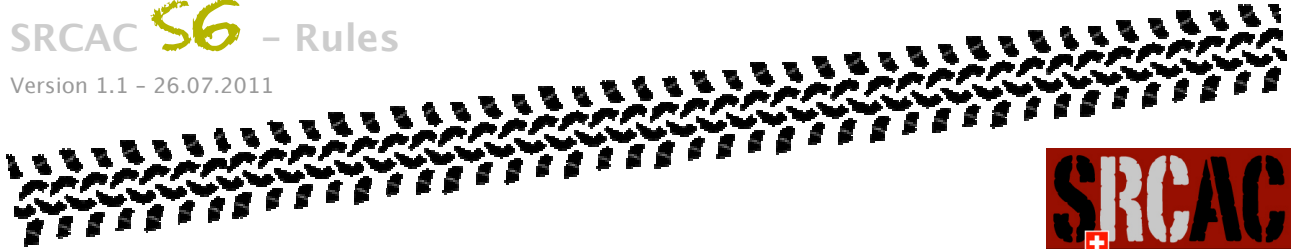
1. Ein Adventure-Kamerad begleitet den Fahrer während des ganzen Tages bei der Absolvierung seiner Adventures. Dasselbe gilt umgekehrt auch – man ist quasi Zwilling während eines Tages.
2. Der Adventure-Kamerad agiert für seinen Fahrer als Judge während des Laufs und notiert Fehlerpunkte (z.B. Berühren von Toren/Begrenzungsmarkierungen usw.) und Zeitstrafen auf dem Scoresheet des Fahrers.
3. Er agiert beim Fehlen oder Ausfall einer Winde als Winde für das Fahrzeug bzw. nimmt die entsprechende Reposition vor.
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.
5. Ein Adventure-Kamerad begleitet den Fahrer nur auf seinen Adventures und gibt keine Navigationsanweisungen.
6. Ein Adventure-Kamerad ist kein Co-Pilot, d.h. während er als Adventure-Kamerad agiert, verbleibt sein Fahrzeug im „Parc Fermée“.
7. SRCAC-OK-Mitglieder können nicht gegenseitig Fahrer und Adventure-Kamerad sein.



## **7 Zusätzliche Wettkampffarten**

### **7.1 Teamwettkampf**

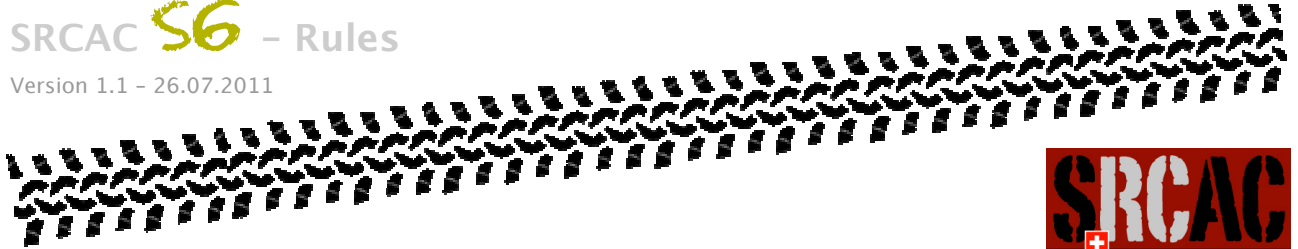
1. Zwei zufällig zugeloste Fahrer bilden ein Team.
2. SRCAC-OK-Mitglieder können nicht ein Team bilden.
3. Zu Beginn des Teamwettkampfs wird der Leader des Teams bestimmt. In der Regel ist dies diejenige Person, die bei der Auslosung als Erste gezogen wird. Das Team wird nach dem Namen der Person genannt, z.B. Team Müller.
4. Der Leader ist der Ansprechpartner gegenüber dem Veranstalter. Er trägt die Verantwortung dass das Team bereit ist und meldet das Team bei der Zielankunft zurück. Ebenso ist der Leader dafür besorgt, dass das Scoresheet dem Veranstalter ausgehändigt wird.
5. Der Co-Driver im Team ist in der Regel die dem Leader zugeloste Person eines Teams.
6. Der Co-Driver ist für das korrekte Ausfüllen des Scoresheets besorgt.
7. Das Team muss die Adventures gemeinsam meistern und kann sich bei Fahrzeugbergungen oder Fahrzeugsicherungen in schwierigen Passagen gegenseitig aushelfen.
8. Grundsätzlich gelten für die Absolvierung der Adventures im Teamwettkampf die gleichen Regeln wie im Einzelwettkampf.
9. 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.
10. 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.
11. 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.
12. Wird einem anderen Team geholfen (z.B. Fahrzeugbergung, Überwindung eines Hindernisses usw.) so wird für jede Hilfeleistung pauschal eine Bonuszeit von 2:00min dem helfenden Team angerechnet (Buchhaltung via Scoresheet).



## **8 Erweiterung der Adventures**

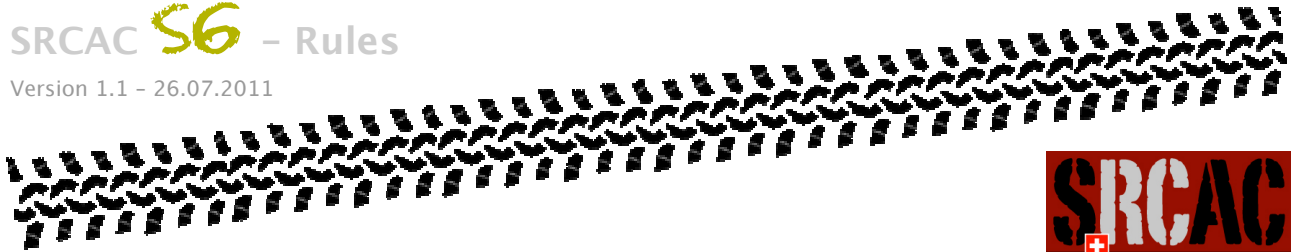
### **8.1 Bonus-Adventures**

1. Bonuszeiten werden beim Meistern von speziell schwierigen Bonus-Adventures oder erfolgreichem Absolvieren von speziellen Zusatzaufgaben (z. B. Fahren in erschwerten Bedingungen, Montage von Ersatzreifen, Windenadventures usw.) vergeben.
2. Bonus-Adventures sind optional, d.h. sie müssen nicht zwingend befahren werden.
3. Die Höhe der Bonuszeiten werden am Anfang jedes Bonus-Adventures bekannt gegeben.
4. Es werden keine Bonuszeiten vergeben, wenn der Fahrer während eines Bonus-Adventures eine Tormarkierung oder eine Begrenzungsmarkierung berührt oder gar einen Windeneinsatz für die Bezwingung des Adventures nötig ist. In diesem Fall werden automatisch die jeweiligen Zeitstrafen fällig.
5. Ist eine Reparatur während eines Bonus-Adventures erforderlich, so muss diese zwingend an Ort und Stelle erfolgen. Das Fahrzeug kann hierbei nicht ins Fahrerlager verbracht werden. Hilfsmittel, Ersatzteile und Werkzeuge sind notfalls aus dem Fahrerlager durch den Fahrer herbeizuschaffen. Die Zeit wird bis zum Ende der Reparatur nicht gestoppt und läuft weiter.
6. Der Fahrer hat nach Beginn eines Bonus-Adventures dieses auf jeden Fall fertig zu fahren, bevor er wieder seine Fahrt auf der regulären Adventure fortsetzen kann.
7. Bonus-Adventures werden mittels spezieller Tormarkierungen gekennzeichnet. Diese werden beim Fahrerbriefing bekannt gegeben.
8. Ein Überholen während eines Bonus-Adventures ist nicht möglich. Der schnellere Fahrer hat mit dem Überholvorgang solange zuzuwarten, bis das langsamere Fahrzeug das Bonus-Adventure absolviert hat und sich wieder auf dem normalen Adventure befindet. Dies gilt jedoch nur für Fahrer die das Bonus-Adventure absolvieren. Ein nachfolgender Fahrer der das Bonus-Adventure nicht absolvieren will, kann auf dem normalen Adventure ungehindert überholen.
9. Wenn ein Akku während eines Bonus-Adventures ausgetauscht werden muss, so wird eine Zeitstrafe fällig.



## 8.2 Spezialanweisungen

1. Spezialanweisungen sind Zusatzaufgaben (z. B. Fahren in erschwerten Bedingungen, Montage von Ersatzreifen, Windenadventures usw.) die im laufenden Adventure vorkommen können.
2. Spezialanweisungen testen Fahrer und Fahrzeug in einer speziellen Art und Weise.
3. Spezialanweisungen sind in jedem Fall von jedem Fahrer (im Teamwettkampf von beiden Fahrern) durchzuführen.
4. Erst nach erfolgreicher Durchführung der Spezialanweisungen darf das Adventure wieder aufgenommen werden.
5. Für die Umsetzung von Spezialanweisungen wird die Zeit nicht angehalten, d.h. die Zeit läuft weiter.
6. Spezialanweisungen haben unmittelbar nach der Durchfahrt durch das Tor zu erfolgen.
7. 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.



## 9 Zeitstrafen

### 9.1 Allgemein

1. Zeitstrafen dienen dazu, für Fehler die entsprechende Umrechnung auf die Fahrzeit zu gewährleisten.
2. Zeitstrafen sollen es ermöglichen, dass versierte Fahrer mit einer guten Offroadtechnik nicht durch „Raser“ oder Fahrer mit einer unscaligen Fahrweise benachteiligt werden.

### 9.2 Übersicht

|                                                  |                   |
|--------------------------------------------------|-------------------|
| 1. Berühren eines Tores:                         | 1:00 min          |
| 2. Berühren einer Begrenzungsmarkierung:         | 5:00 min          |
| 3. Torfehler:                                    | 9:00 min          |
| 4. Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund: | 5:00 min          |
| 5. Windeneinsatz mit funktionierender Winde*:    | 3:00 min          |
| 6. Windeneinsatz bei fehlender Winde:            | 3:00 min          |
| 7. Windeneinsatz bei defekter Winde:             | 3:00 min          |
| 8. Fahrzeugbergung per Hand:                     | 5:00 min          |
| 9. Akkuwechsel*:                                 | 5:00 min          |
| 10. DNS (Did not Start)                          | maximale Fahrzeit |
| 11. DNF (Did not Finish)                         | maximale Fahrzeit |

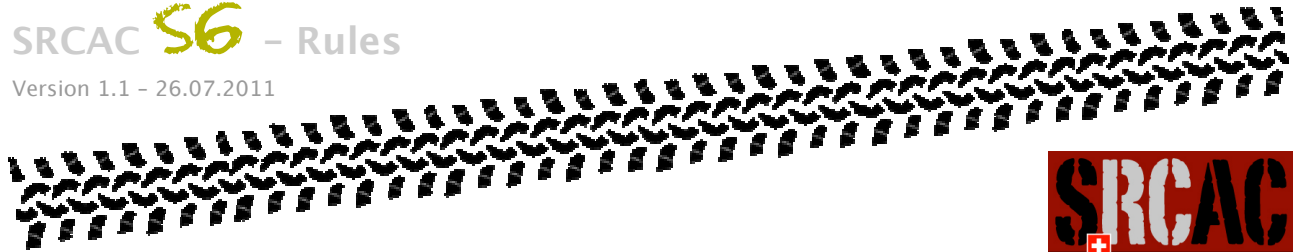
\* = nur auf Bonus-Adventures

### 9.3 Berühren eines Tores

1. Berührt ein Fahrzeug die Stange des Tores, so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.
2. Es ist unerheblich ob die Berührung beim Durchfahren oder während des Umkippens/Stürzens erfolgt.
3. Alle Teile am Fahrzeug verursachen eine Berührung. Dies können Reifen wie auch Zubehörmaterial sein, das die Torstange berührt.

### 9.4 Berühren einer Begrenzungsmarkierung

1. Berührt ein Fahrzeug die Begrenzungsmarkierung (Streckenmarkierung), so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.
2. Es ist unerheblich ob die Berührung beim Durchfahren oder während des Umkippens/Stürzens erfolgt.
3. Alle Teile am Fahrzeug verursachen eine Berührung. Dies können Reifen wie auch Zubehörmaterial sein, das die Begrenzungsmarkierung (Streckenmarkierung) berührt.



### 9.5 Torfehler

1. Lässt ein Fahrer ein Tor wissentlich und aus eigenem Antrieb aus (überspringt es), sei es weil vor ihm liegende Fahrer bei der Tordurchfahrt sind oder aus taktischen Gründen, so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.
2. Wird ein Tor in falscher Richtung durchfahren (d.h. das Tor wird so passiert, dass die Tornummer auf der linken Seite des Fahrzeugs liegt) so wird ebenso diese Zeitstrafe ausgesprochen.

### 9.6 Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund

1. Berührungen des Fahrzeuges durch den Fahrer (z. B. mit Hand oder Fuss) zufällig oder absichtlich z. B. um einen Absturz zu verhindern usw. ergeben diese Zeitstrafe.
2. 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.

### 9.7 Windeneinsatz mit funktionierender Winde

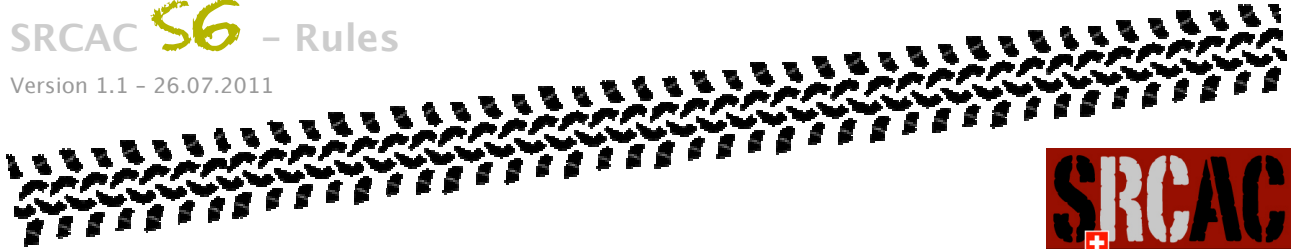
1. Kommt nur während Bonus-Adventures zum Zuge.
2. Wird fällig, wenn ein Windeneinsatz zum Beenden eines Bonus-Adventures notwendig ist.

### 9.8 Windeneinsatz bei fehlender Winde

1. Benötigt ein Fahrzeug ohne Winde während eines Adventures einen Windeneinsatz, so wird diese Zeitstrafe fällig.
2. Das Fahrzeug darf dann per Hand an die neue Position verbracht werden.
3. 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. Für das händische Versetzen wird keine Strafzeit „Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund“ gegeben.

### 9.9 Windeneinsatz bei defekter Winde

1. Benötigt ein Fahrzeug mit defekter Winde während eines Adventures einen Windeneinsatz, so wird diese Zeitstrafe fällig.
2. Das Fahrzeug darf dann per Hand an die neue Position verbracht werden.
3. 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. Für das händische Versetzen wird keine Strafzeit „Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund“ gegeben.

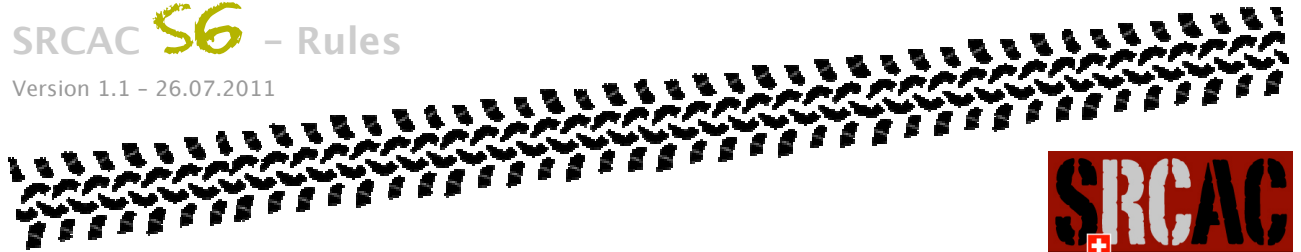


#### **9.10 Fahrzeugbergung per Hand**

1. Kann ein Fahrzeug nicht mehr mit eigenen Mitteln (z.B. der Winde) geborgen werden damit eine Fortsetzung des Adventures möglich ist, sondern ist dazu ein manueller Eingriff (z.B. per Hand oder per Fuss) notwendig, so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.
2. 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.

#### **9.11 Akkuwechsel**

1. Kommt nur während Bonus-Adventures zum Zuge.
2. Wird fällig, wenn ein Akkuwechsel zum Beenden eines Bonus-Adventures notwendig ist.



## 10 Versionshistorie

|             |               |                                                               |
|-------------|---------------|---------------------------------------------------------------|
| Version 1.0 | 03. Juni 2011 | Erstausgabe der SRCAC S6-Rules                                |
| Version 1.1 | 26. Juli 2011 | Ergänzung/Präzisierung der Zeitabrechnung im Team (Punkt 7.1) |