

1 SRCAC S6-CHALLENGE

1.1 Terminologie

Challenge = Event

Adventure = zu fahrende Strecke/Piste

Sonderprüfungen = Bonus-Adventures, Spezialanweisungen

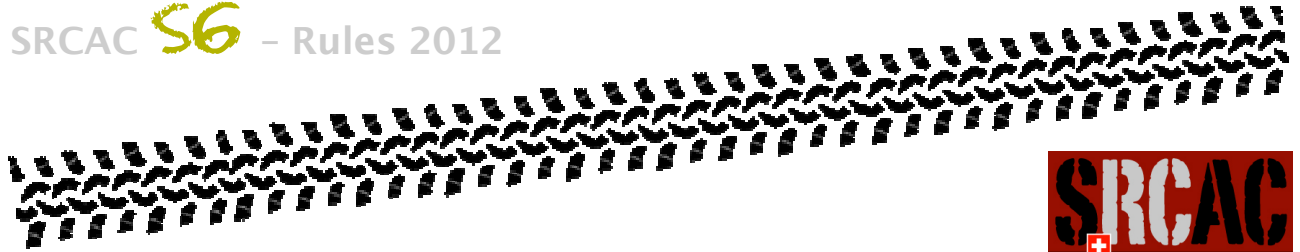
1.2 Elemente

Eine SRCAC S6-Challenge besteht primär aus nur aus einem Hauptelement: dem S6-Adventure. Es kann mehrere gewertete S6-Adventures geben. Diese S6-Adventures können Sonderprüfungen beinhalten.

1.3 Streckenbau

Die Baumassnahmen für die Durchführung eines S6-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. Für die Festlegung der Zeitlimite eines Adventures werden die Anzahl der zu fahrenden Tore mit einem Zeitmultiplikator berechnet.



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 er 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: "Rugged"

In diese Kategorie fallen Fahrzeuge, die durch verschiedene Umbaumaassnahmen sehr gute Offroad-Qualitäten aufweisen, aber nicht mehr unbedingt legal auf der Strasse bewegt werden können.

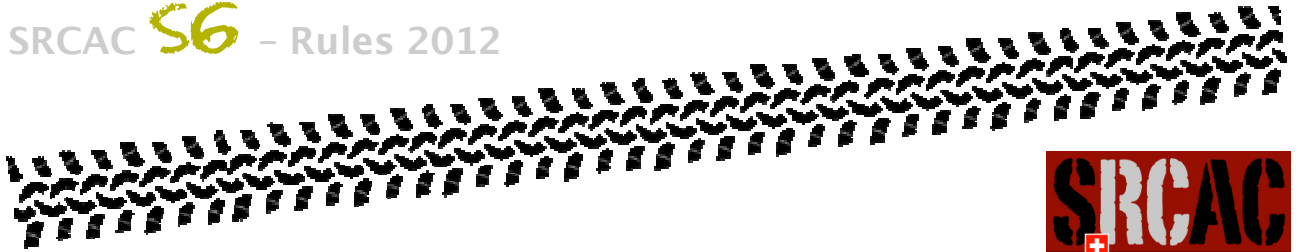
- Klasse 3: "S6"

Dies sind Offroad-Fahrzeuge die für die Teilnahme an schweren und ausgedehnten Geländeprüfungen (so genannte S6-Adventures) ausgelegt sind. Diese Fahrzeuge sind in einem separaten Reglement (siehe SRCAC-S6-Reglement) beschrieben.

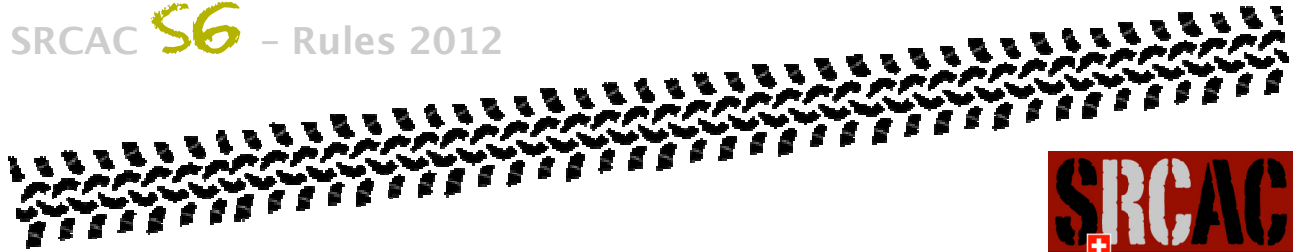
- Klasse 4: "TTC"

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.

Neben den vier 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 Leiterraahmen- 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.
- 2.5 Die maximale Fahrzeugbreite beträgt 30cm (Reifenauseinseite oder äusserstes Teil des Aufbaus (Ohne Rückspiegel oder andere Kleinteile).
- 2.6 Es gibt keine Längenbeschränkung für die Fahrzeuge.
- 2.7 Es sind Felgengrössen bis maximal 2.2" Felgen zugelassen. Kleinere Dimensionen wie 1.9", 1.7" oder 1.55" sind uneingeschränkt erlaubt.
- 2.8 Es sind Reifenaussendurchmesser bis maximal 140mm erlaubt. Reifenaussendurchmesser bis 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 Felgengrössen passen.
- 2.9 Gleitschutzvorrichtungen an den Reifen wie Spikes, Ketten etc. sind nicht erlaubt.
- 2.10 Es gibt keine Limitierung betreffend Gewicht in den Rädern.
- 2.11 Keine Auflagen der Reifenüberdeckung unter Einhaltung der maximalen Fahrzeugbreite.
- 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 Niveaueausgleich (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 Es sind kein Raupenfahrzeuge zugelassen
- 2.19 Die maximale Geschwindigkeit (Vmax) 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 (Vmax) 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 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.
- 2.22 Das Fahrzeug muss zusätzlich im Minimum mit einem Abschleppseil und den entsprechenden Befestigungsmöglichkeiten wie Abschleppösen, Schäkel, Abschlepphaken usw. ausgerüstet sein.

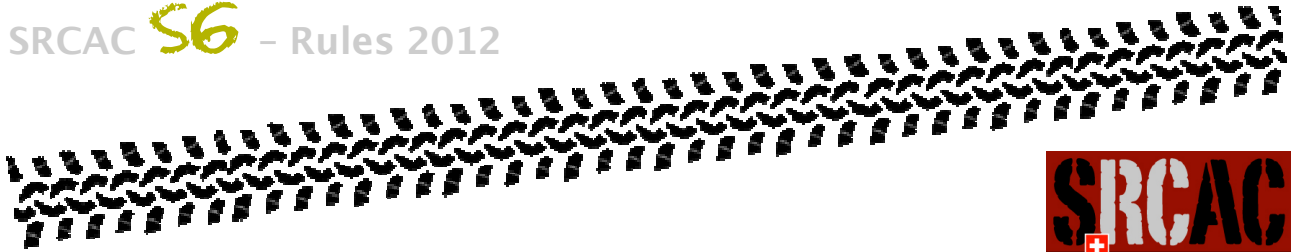
Anmerkung:

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 die S6-Adventures wie alle anderen fahren. Solche Fahrzeuge werden ganz am Schluss des Zeitplans eingeteilt und die Wertung fliesst nicht in die Rangierung ein. Das Fahrzeug wird am Schluss der Rangliste lediglich mit dem Vermerk A.K. gelistet. Die Entscheidung darüber liegt abschliessend beim SRCAC-OK.

Die Adventures einer SRCAC S6-Challenge werden aus verschiedenen Untergründen bestehen. Dies können Sand, Steine, Geröll, Schotter, Dreck, Schlamm, Wasser, Schnee usw. sein.

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.

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.

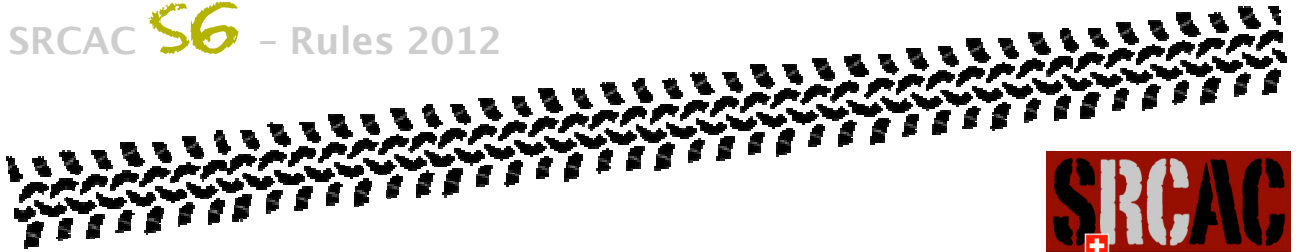


3 SRCAC S6-Challenge-Spezifikationen

- 3.1 Eine SRCAC S6-Challenge umfasst zwei bis vier Adventures (Strecken) mit unterschiedlichen Schwierigkeiten und Herausforderungen.
- 3.2 Ein Adventure kann 50 - 300 Tore aufweisen. Dementsprechend können die Fahrzeiten variieren.
- 3.3 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.
- 3.4 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.
- 3.5 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.

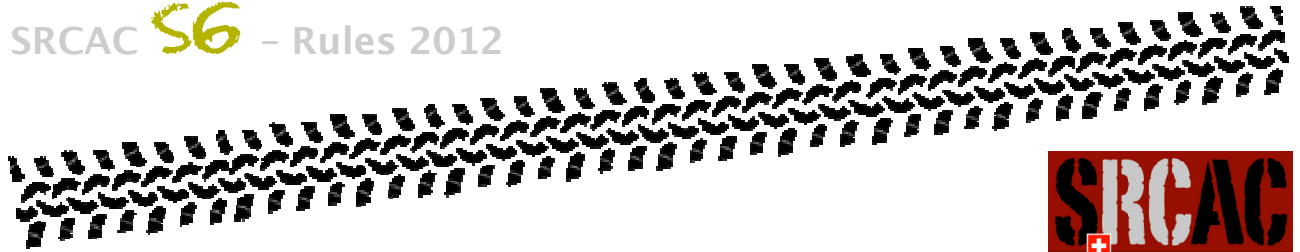
4 Regeln

- 4.1 Allgemein
 - 4.1.1 Ein Fahrer muss mit seinem Fahrzeug durch das Adventure navigieren und die ausgesteckten Tore in der vorgeschriebenen Reihenfolge befahren.
 - 4.1.2 Ein Adventure gilt als absolviert, wenn der Fahrer mit seinem Fahrzeug die Ziellinie durchquert.
 - 4.1.3 30 Minuten vor der Öffnung der Adventures sind alle Fahrzeuge im Parc Fermée zu platzieren, dann wird der Parc Fermée geschlossen.
 - 4.1.4 Fahrzeuge dürfen nur unmittelbar vor dem Start des Adventures aus dem Parc Fermée entnommen und müssen auf direktem Wege zur Startlinie verbracht werden.
 - 4.1.5 In der Zeit zwischen zwei Adventures wird das Fahrzeug in einen so genannten „Parc Fermée“ vorzugsweise eingepfercht. Dies um die Ordnung auf dem Wettkampfsplatz zu gewährleisten, die Gefahr von Diebstahl zu verringern und Beschädigungen an Fahrzeugen insbesondere bei nächtlichen Challenges zu vermeiden. Dem Fahrer sind aber Reparaturen, Manipulationen, Akkuwechsel oder dergleichen zwischen den einzelnen Adventures am Fahrzeug erlaubt und er kann das Fahrzeug jederzeit aus dem „Parc Fermée“ für diese Zwecke entnehmen. Das Fahrzeug muss dann aber anschliessend wieder in den „Parc Fermée“ verbracht werden.
 - 4.1.6 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.
 - 4.1.7 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.



4.2 Details

- 4.2.1 Die jeweiligen Adventure-Kameraden oder Teammitglieder werden willkürlich vor dem Beginn (meistens anlässlich des Fahrerbriefings) der SRCAC S6-Challenge zugelost.
- 4.2.2 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 (inkl. Bonus-Adventures und Spezialanweisungen) zur Verfügung.
- 4.2.3 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).
- 4.2.4 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.
- 4.2.5 Die Adventures sind innerhalb der vom Veranstalter gegebenen Zeitgrenzen zu absolvieren.
- 4.2.6 Für jedes nicht absolvierte Adventure wird ein DNS (Did not Start) gegeben, was gleichbedeutend mit der maximalen Fahrzeit zu Buche schlägt.
- 4.2.7 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.
- 4.2.8 Die effektive Fahrzeit wird erst ermittelt, wenn der Fahrer und sein Fahrzeug die Ziellinie durchquert haben.
- 4.2.9 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).
- 4.2.10 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.
- 4.2.11 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.
- 4.2.12 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.
- 4.2.13 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

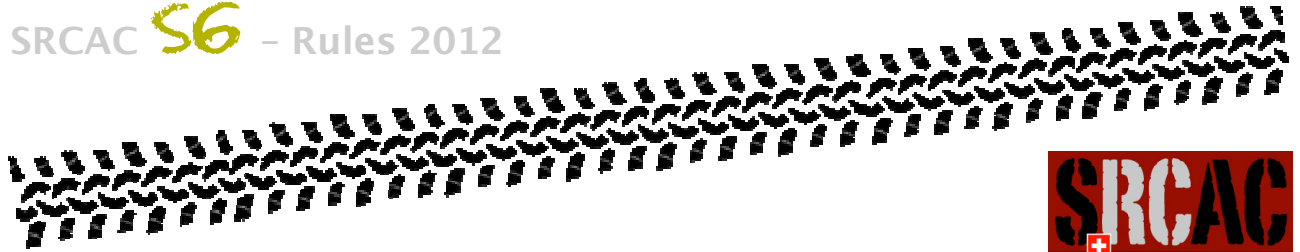


Wasser befindet und der Fahrer holt es per Hand ohne Zuhilfenahme der Winde aus dem Wasser, so wird eine Zeitstrafe gegeben. Sind in einem Teamwettkampf beide Fahrzeuge nicht mehr bergbar, so muss im Minimum bei einem Fahrzeug eine Fahrzeugbergung mit der Hand durchgeführt werden und das zweite Fahrzeug 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.

- 4.2.14 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.
- 4.2.15 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.

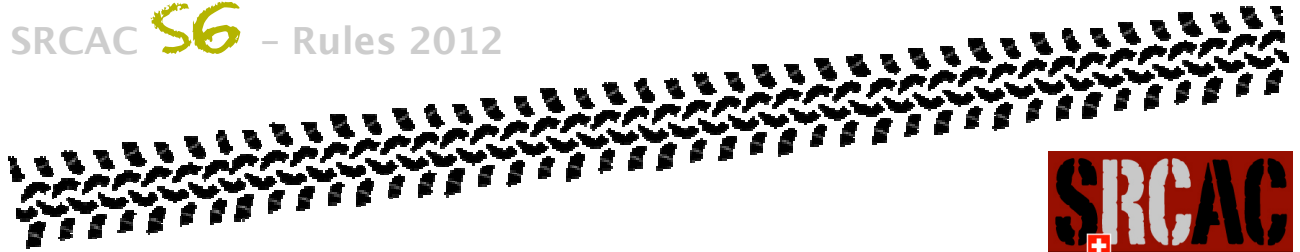
4.3 Einfluss der Reifengrößen

- 4.3.1 Reifenaussendurchmesser bis 125mm erhalten weder Bonus noch Malus
- 4.3.2 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.



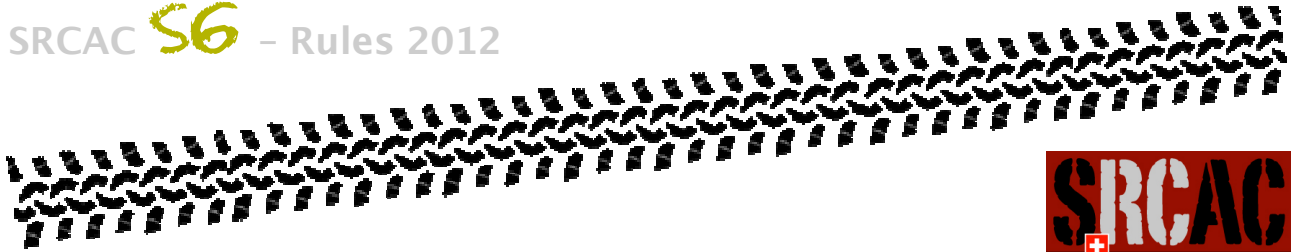
5 Einzelwettkampf

- 5.1 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.
- 5.2 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.
- 5.3 Er agiert beim Fehlen oder Ausfall einer Winde als Winde für das Fahrzeug bzw. nimmt die entsprechende Reposition vor.
- 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.
- 5.5 Ein Adventure-Kamerad begleitet den Fahrer nur auf seinen Adventures und gibt keine Navigationsanweisungen.
- 5.6 Ein Adventure-Kamerad ist kein Co-Pilot, d.h. während er als Adventure-Kamerad agiert, verbleibt sein Fahrzeug im „Parc Fermée“.
- 5.7 SRCAC-OK-Mitglieder können nicht gegenseitig Fahrer und Adventure-Kamerad sein.
- 5.8 Es sind keine Hilfsfahrzeuge erlaubt, daher auch der Name Einzelwettkampf.



6 Teamwettkampf

- 6.1 Zwei zufällig zugeloste Fahrer bilden ein Team.
- 6.2 SRCAC-OK-Mitglieder können nicht ein Team bilden.
- 6.3 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.
- 6.4 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.
- 6.5 Das Team muss die Adventures gemeinsam meistern und kann sich bei Fahrzeugbergungen oder Fahrzeugsicherungen in schwierigen Passagen gegenseitig aushelfen.
- 6.6 Grundsätzlich gelten für die Absolvierung der Adventures im Teamwettkampf die gleichen Regeln wie im Einzelwettkampf.
- 6.7 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.
- 6.8 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.
- 6.9 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.
- 6.10 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).



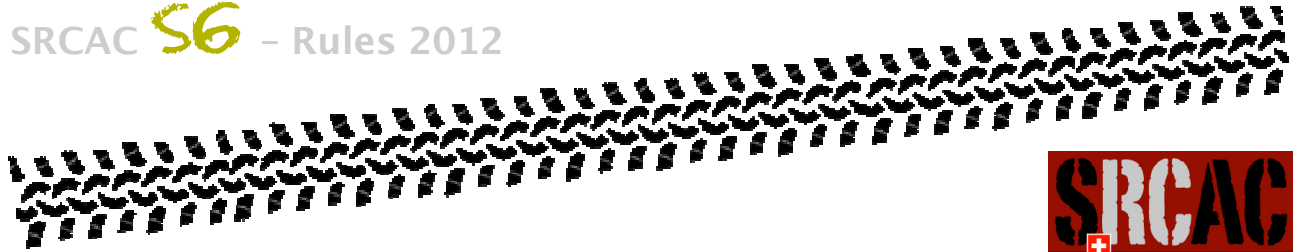
7 Tore und mehr

7.1 Tormarkierungen

- 7.1.1 Tormarkierungen dienen dazu die Adventures kenntlich zu machen.
- 7.1.2 Die sind in Richtung der Nummerierung sinngemäss zu durchfahren, beginnend bei der kleineren Nummer.
- 7.1.3 Ein Tor besteht immer aus zwei Tormarkierungen - links und rechts.
- 7.1.4 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.
- 7.1.5 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.
- 7.1.6 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).
- 7.1.7 Wird eine Tormarkierung oder eine Begrenzungsmarkierung berührt, so wird eine Zeitstrafe ausgesprochen.
- 7.1.8 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.
- 7.1.9 Das Fahrzeug hat ein Tor passiert, wenn alle vier Reifen ganz durch das Tor hindurch sind.
- 7.1.10 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.
- 7.1.11 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.

7.2 Begrenzungsmarkierung (Streckenmarkierung)

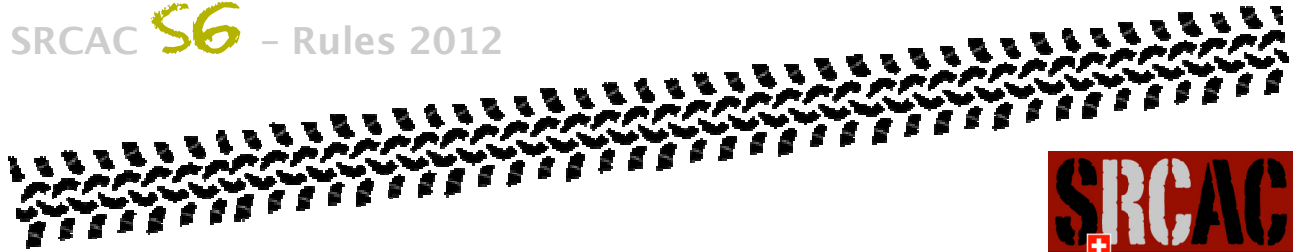
- 7.2.1 Begrenzungsmarkierungen dienen dazu den Streckenverlauf von Adventures kenntlich zu machen oder vor gefährlichen Stellen zu warnen.
- 7.2.2 Sie können auch zur Steigerung der Schwierigkeit eingesetzt werden, in dem sie die nutzbare Strecke definieren oder reduzieren.
- 7.2.3 Sie sind immer in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



8 Erweiterung der Adventures

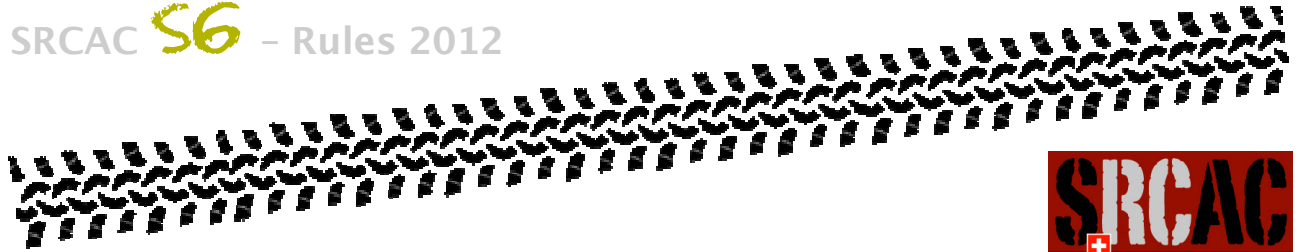
8.1 Bonus-Adventures

- 8.1.1 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.
- 8.1.2 Bonus-Adventures sind optional, d.h. sie müssen nicht zwingend befahren werden.
- 8.1.3 Die Höhe der Bonuszeiten werden am Anfang jedes Bonus-Adventures bekannt gegeben.
- 8.1.4 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.
- 8.1.5 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.
- 8.1.6 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.
- 8.1.7 Bonus-Adventures werden mittels spezieller Tormarkierungen gekennzeichnet. Diese werden beim Fahrerbriefing bekannt gegeben.
- 8.1.8 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.
- 8.1.9 Wenn ein Akku während eines Bonus-Adventures ausgetauscht werden muss, so wird eine Zeitstrafe fällig.



8.2 Spezialanweisungen

- 8.2.1 Spezialanweisungen sind Zusatzaufgaben (z. B. Fahren in erschwerten Bedingungen, Montage von Ersatzreifen, Windenadventures usw.) die im laufenden Adventure vorkommen können.
- 8.2.2 Spezialanweisungen testen Fahrer und Fahrzeug in einer speziellen Art und Weise.
- 8.2.3 Spezialanweisungen sind in jedem Fall von jedem Fahrer (im Teamwettkampf von beiden Fahrern) durchzuführen.
- 8.2.4 Erst nach erfolgreicher Durchführung der Spezialanweisungen darf das Adventure wieder aufgenommen werden.
- 8.2.5 Für die Umsetzung von Spezialanweisungen wird die Zeit nicht angehalten, d.h. die Zeit läuft weiter.
- 8.2.6 Spezialanweisungen haben unmittelbar nach der Durchfahrt durch das Tor zu erfolgen.
- 8.2.7 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

- 9.1.1 Zeitstrafen dienen dazu, für Fehler die entsprechende Umrechnung auf die Fahrzeit zu gewährleisten.
- 9.1.2 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

9.2.1 Berühren eines Tores:	1:00 min
9.2.2 Berühren einer Begrenzungsmarkierung:	5:00 min
9.2.3 Torfehler (Auslassen eines Tores):	9:00 min
9.2.4 Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund:	5:00 min
9.2.5 Windeneinsatz mit funktionierender Winde*:	3:00 min
9.2.6 Windeneinsatz bei fehlender Winde:	3:00 min
9.2.7 Windeneinsatz bei defekter Winde:	3:00 min
9.2.8 Fahrzeugbergung per Hand:	5:00 min
9.2.9 Akkuwechsel*:	5:00 min
9.2.10 DNS (Did not Start)	maximale Fahrzeit
9.2.11 DNF (Did not Finish)	maximale Fahrzeit

9.2.12

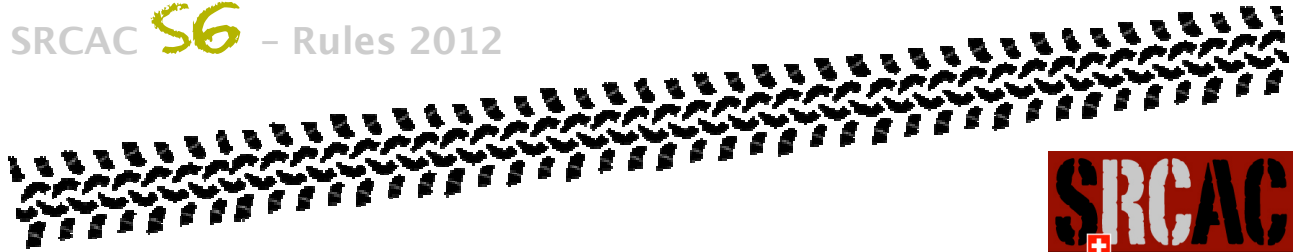
* = nur auf Bonus-Adventures

9.3 Berühren eines Tores

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

9.4 Berühren einer Begrenzungsmarkierung

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



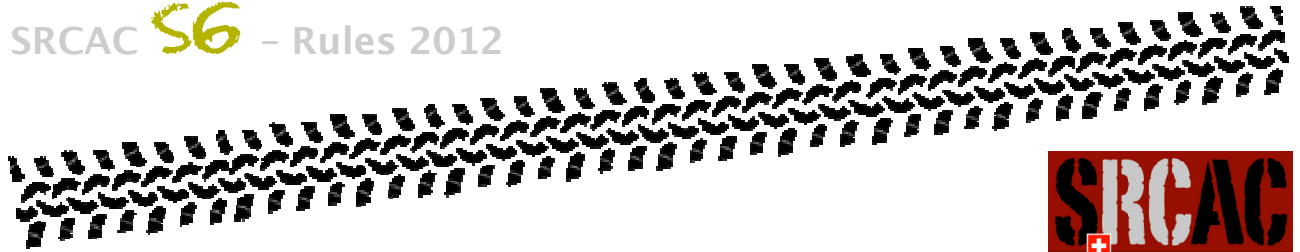
- 9.5 Torfehler (Auslassen eines Tores)
 - 9.5.1 Lässt ein Fahrer ein Tor wesentlich und aus eigenem Antrieb aus (überspringt es), sei es weil vor ihm liegende Fahrer bei der Tordurchfahrt sind oder aus taktischen Gründen, so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.
 - 9.5.2 Wird ein Tor in falscher Richtung 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
 - 9.6.1 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.
 - 9.6.2 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
 - 9.7.1 Kommt nur während Bonus-Adventures zum Zuge.
 - 9.7.2 Wird fällig, wenn ein Windeneinsatz zum Beenden eines Bonus-Adventures notwendig ist.

- 9.8 Windeneinsatz bei fehlender Winde
 - 9.8.1 Benötigt ein Fahrzeug ohne Winde während eines Adventures einen Windeneinsatz, so wird diese Zeitstrafe fällig.
 - 9.8.2 Das Fahrzeug darf dann per Hand an die neue Position verbracht werden.
 - 9.8.3 Die neue Position muss so gewählt werden, wie sie mit einem Windeneinsatz (d.h. innerhalb von 1m um die Fahrzeugposition) auch erreicht werden könnte.
 - 9.8.4 Für das händische Versetzen wird keine Strafzeit „Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund“ gegeben.

- 9.9 Windeneinsatz bei defekter Winde
 - 9.9.1 Benötigt ein Fahrzeug mit defekter Winde während eines Adventures einen Windeneinsatz, so wird diese Zeitstrafe fällig.
 - 9.9.2 Das Fahrzeug darf dann per Hand an die neue Position verbracht werden.
 - 9.9.3 Die neue Position muss so gewählt werden, wie sie mit einem Windeneinsatz (d.h. innerhalb von 1m um die Fahrzeugposition) auch erreicht werden könnte.
 - 9.9.4 Für das händische Versetzen wird keine Strafzeit „Berühren des Fahrzeugs ohne zwingenden Grund“ gegeben.



9.10 Fahrzeugbergung per Hand

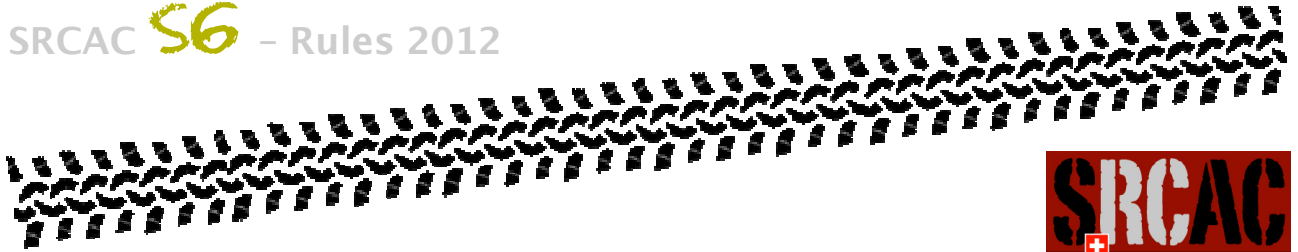
9.10.1 Kann ein Fahrzeug nicht mehr mit eigenen Mitteln (z.B. der Winde) geborgen werden damit eine Fortsetzung des Adventures möglich ist, sondern ist dazu ein manueller Eingriff (z.B. per Hand oder per Fuss) notwendig, so wird diese Zeitstrafe ausgesprochen.

9.10.2 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

9.11.1 Kommt nur während Bonus-Adventures zum Zuge.

9.11.2 Wird fällig, wenn ein Akkuwechsel zum Beenden eines Bonus-Adventures notwendig ist.



10 Allgemeine Regeln

- Die angegebenen Startzeiten sind einzuhalten. Ausnahmen in Härtefällen (Defekt/Reparatur) entscheidet das SRCAC-OK abschliessend. Also, besser viel zu früh als wenig zu spät.
- Ein S6-Adventure ist mit gebührendem Abstand zu verfolgen.

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

- Eine SRCAC S6-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.
- 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.
- 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:

- 03.06.2011 | Version 1.0 | Erstausgabe der SRCAC S6-Rules
- 26.07.2011 | Version 1.1 | Ergänzung/Präzisierung der Zeitabrechnung im Team (Punkt 7.1)
- 03.01.2012 | Version 1.2 | Vereinheitlichung, Präzisierung und Straffung

Januar 2012

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

Offizielle Organe und Webseiten:

www.srcac.ch