

1 SRCAC SCALE-CHALLENGE

1.1 Terminologie

Challenge = Event; Adventure = zu fahrende Strecke/Piste
Sonderprüfungen = Pulling, Winch-Parcours, Climbing, usw.

1.2 Elemente

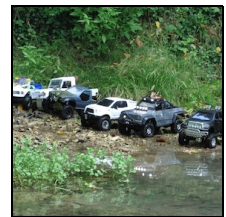
Eine SRCAC Scale-Challenge besteht primär aus zwei Hauptelementen: Dem Truck-Rating und dem Scale-Adventure. Die Punkte aus beiden Elementen werden am Ende zusammengezählt und ergeben die Rangierung eines Fahrzeugs. Es kann mehrere gewertete Scale-Adventures geben.
Haben zwei Fahrzeuge am Ende einer Challenge die gleiche Punktzahl, wird der Gewinner durch ein Stechen in einer Sonderprüfung ausgemacht.

Ist es zeitlich möglich, wird an einer Challenge immer auch ein Team-Adventure mit drei oder vier Teilnehmern pro Team durchgeführt. Die Teams werden von einer anwesenden Glücksfee ausgelost. Die Wertung des Team-Adventure erfolgt separat und ist unabhängig vom Scale-Adventure und dem Truck-Rating.

An einer SRCAC Scale-Challenge können auch weitere Sonderprüfungen wie Truck-Pulling oder ein Winching-Parcours durchgeführt werden. Solche Sonderprüfungen werden jedoch immer separat gewertet.

1.3 Streckenbau

Die Baumaßnahmen 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 probefahren 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 von allen Anwesenden zwei Fahrer bestimmt, welche mit einem fremden Fahrzeug je die Hälfte des Adventures fahren.



2 FAHRZEUGZULASSUNG

2.1 Grundsätzliches

Es gibt eine Unterteilung in unterschiedliche Fahrzeugklassen. Folgende Fahrzeugklassen werden 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: "Trail"

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: "TTC"

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

Neben den 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. In Härtefällen entscheidet die Jury abschliessend. Bestehen Unsicherheiten über die Zulassung eines Fahrzeugs, kann das im Vorfeld einer Challenge mit der Jury abgeklärt werden. Die definitive Fahrzeugzulassung findet durch die Jury vor dem Start einer Challenge statt. Anschliessend werden die Fahrzeuge mit Startnummern (ausgelost) versehen und dem Fahrer das Score-Sheet ausgehändigt, welches er immer mit sich führt und beim Start des Adventures dem Judge übergibt.

- 2.2 Es sind Fahrzeuge im Massstab 1:8 bis 1:16 zugelassen.
- 2.3 Der Aufbau, bzw. die Karosserie kann aus Lexan oder Hartplastik bestehen. Ebenfalls sind Fahrzeuge mit Tuber Chassis/Karos zugelassen oder Kombinationen von allem.
- 2.4 Die maximale Fahrzeugbreite beträgt 30 cm. (Reifenausseite oder äusserstes Teil des Aufbaus. Ohne Rückspiegel oder andere Kleinteile.)
- 2.5 Es gibt keine Längenbeschränkung für die Fahrzeuge.
- 2.6 Es sind Felgenreissen bis max. 2.2" zugelassen. Kleinere Räder sind uneingeschränkt erlaubt.
- 2.7 Für die Klasse 1: Street sind Reifenaussendurchmesser bis maximal 100mm erlaubt.
- 2.8 Es gibt keine Limitierung betreffend Gewicht in den Rädern.
- 2.9 Die Reifeninnenkante von mindestens zwei Rädern muss innerhalb des äussersten Punktes des Radkastens sein. 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.
- 2.10 Das Profil des Reifens darf frei bearbeitet sein.
- 2.11 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.
- 2.12 Die Anzahl Achsen ist nicht eingeschränkt.
- 2.13 Ein aktiver Niveaueingleich (Winch-Down) ist nicht erlaubt. Passive Systeme sind zugelassen.
- 2.14 Ein Dig ist nicht erlaubt.
- 2.15 MOA (Motors On Axle) ist nicht erlaubt. Die Jury behält es sich aber vor, abweichende Fahrzeuge unter Auflagen zuzulassen.
- 2.16 Fahrzeuge mit Verbrennerantrieb sind nicht erlaubt.
- 2.17 Es sind keine Monstertrucks sowie Racetrucks mit mehr als Vmax 10km/h erlaubt. Beispiele sind typische MT's wie E-Maxx, Short-Course Trucks wie Slash, usw. Im Zweifelsfall wird gemessen, ob das Fahrzeug mindestens 4 Sekunden für 10 Meter benötigt.
- 2.18 Raupenfahrzeuge sind grundsätzlich zugelassen, sofern ihr Hauptverwendungszweck nicht rein militärisch ist (z.B. keine Kampfpanzer etc. Bergepanzer sind erlaubt). Sie sind jedoch auch an die aufgeführten Masse und Regeln gebunden.
- 2.19 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 den Scalerun wie alle anderen unter den unbeirraren Augen der Judges fahren. Solche Fahrzeuge werden ganz am Schluss des Scaleruns 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 bei der Jury.

Anmerkung:

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

Für die Klasse 1: Street ist mit Wasserdurchfahrten bis maximal Radnabe zu rechnen.

Für die Klasse 2: Trail ist mit tieferen Wasserdurchfahrten zu rechnen.

3 TRUCK-RATING (Scalefaktor)

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	Antenne	1
3.2.6	Zusätzlicher Karosserieaufbau (Trekkerbau, Überrollbügel, Truggy)	* 3
3.2.7	Exoskelett	* 4
3.2.8	Rock Sliders	* 1
3.2.9	Winde mit Haken und/oder Erdanker ohne Funktion	1
3.2.10	Winde mit Haken und/oder Erdanker mit Funktion (elektrisch)	2
3.2.11	Lampen ohne Funktion (keine Klebefolie)	2
3.2.12	Funktionierende Lampen (min. 2 vorne und 2 hinten, inkl. Sonderfunktionen)	3
3.2.13	Montierte Nummernschilder	1
3.2.14	Beleuchtete Nummernschilder	1
3.2.15	Aussenrückspiegel	1
3.2.16	Funktionierendes Ersatzrad	3
3.2.17	Dachträger	* 1
3.2.18	Blattfedern (einzeln oder zusätzlich zu Stossdämpfern)	2
3.2.19	Wasserdichtes Setup (wird im Wasserbecken überprüft, falls Angabe "ja")	2
3.2.20	Klare Scheiben	2
3.2.21	Interieur (Kein in Fahrzeugabdeckungen integriertes (wie z.B. Axial SCX-10 TR Dingo) und beklebtes oder aus einem einzigen Guss bestehendes Fertiginterieur)	* 2
3.2.22	Beleuchtete Armaturen	2
3.2.23	Lenkrad dreht mit Einschlag mit	2
3.2.24	Akku und Elektronikkomponenten nicht sichtbar von Aussen (verdeckt verbaut)	2
3.2.25	Innenkotflügel	2
3.2.26	Unterboden komplett (nur Abdeckung des Rahmens durch Karo reicht nicht)	2
3.2.27	Auspuffanlage	1
3.2.28	Dachhimmel	2
3.2.29	Unsichtbare Karobefestigung	2
3.2.30	Hartplastikkarosserie	1
3.2.31	Schnorchel	1

* 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	Werkzeugkiste Eigenbau	2
3.2.39	Schlafsack/Wolldecke und/oder Unterlage (Iso-Matte)	1
3.2.40	Verbrauchsmaterial (Holzlatten, Bretter, Metallteile)	1
3.2.41	Sandblech	1
3.2.42	Seil und/oder Stahllitze zusammengerollt	1
3.2.43	Separates Abschleppseil	1

Anmerkung:

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



4 SCALE-ADVENTURE

4.1 Grundsätzliche Beschreibung

Ein Scale-Adventure findet im Einzeldurchgang statt und dauert ca. 3-10 Minuten, je nach Kurs. Die genaue Maximalzeit wird für jedes Scale-Adventure an der Challenge bekanntgegeben. Jedes Scale-Adventure besteht aus mindestens 6 Gates, welche durchfahren werden müssen. Jeder Fahrer startet mit einem Guthaben von 120 Punkten. Die Strafpunkte werden von diesem Guthaben abgezogen. Erreicht ein Fahrer vor Ablauf des Scale-Adventure 0 Punkte, ist das Scale-Adventure für ihn beendet. Die Idee hinter der Scale-Adventure-Bewertung ist, nur Strafpunkte für Aktionen zu vergeben, welche bei einem 1:1 Adventure auch nicht möglich wären. Ausnahme ist das Berühren der Gates, mit welchen natürlich die Route festgelegt werden muss. Beispielsweise kann also ein umgefallenes Fahrzeug auch mit einem Seil vom Hilfsfahrzeug aufgestellt werden anstatt von Hand. Die Zeit läuft dabei zwar weiter, jedoch werden keine Strafpunkte fällig.

Alle Adventures einer SRCAC Scale-Challenge werden im Free-Start-Modus durchgeführt. Das heisst, dass während der ganzen Veranstaltung die Fahrer die einzelnen Scale-Adventures (Strecken) nach eigenem Ermessen beginnen können (ohne an eine Startreihenfolge gebunden zu sein). Die Scale-Adventures sind innerhalb der vom Veranstalter gegebenen Zeitgrenzen zu absolvieren. Für jede nicht absolvierte Strecke wird ein DNS gegeben.

Regeln Scale-Adventure

- 4.1.1 Ein Scale-Adventure beginnt bei der Startmarkierung, führt durch die abgesteckten Tore und endet mit dem Durchfahren der Zielmarkierung.
- 4.1.2 Die Strecke darf nicht vorher Probe gefahren werden. Die Strecke darf in gebührendem Abstand von der voraussichtlichen Fahrbahn und allen Streckenelementen jedoch frei besichtigt werden. Dies gilt auch während ein Fahrer unterwegs ist. Der Aufenthalt in engen Passagen ist jedoch gerade während eines Scaleruns zu unterlassen. Zu diesem Zweck kann es an verschiedenen Passagen eine Absperrmarkierung haben, welche nicht überschritten werden darf.
- 4.1.3 Das direkte Betreten der Strecke ist nur gestattet während des eigenen Laufes.
- 4.1.4 Ein Fahrer darf für jedes Scale-Adventure nur einmal mit seinem Fahrzeug antreten. Ein Fahrzeug kann nicht von mehreren Fahrern geteilt werden.
- 4.1.5 Ein Fahrer kann nur mit einem Fahrzeug pro Challenge und Klasse antreten.
- 4.1.6 Der Einsatz eines Hilfsfahrzeugs ist gemäss Abschnitt 4.3 erlaubt.
- 4.1.7 Das Setup des Fahrzeugs darf nach der technischen Abnahme nicht mehr verändert werden. Das schliesst auch auf dem Fahrzeug montierte und mitgeführte Teile ein.
- 4.1.8 Eigenes Winching oder setzen eines auf dem Fahrzeug mitgeführten Hilfsmittel wie Sandblech oder kleines Brett ist erlaubt, sofern sich die Hilfsmittel während des ganzen Adventures auf dem Fahrzeug befinden. Die Zeit läuft aber weiter und das Hilfsmittel muss sich direkt nach dem Hindernis wieder auf dem Fahrzeug befinden. Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren des Fahrzeugs für die ausschliessliche Verwendung des Hilfsmittels. Dies gilt in gleicher Weise bei einem Hilfsfahrzeug.
- 4.1.9 Fallen während dem Scale-Adventure Teile vom Fahrzeug, müssen diese vor der Weiterfahrt wieder auf dem Fahrzeug befestigt werden. Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren des Fahrzeugs. Pro liegen gelassenes Teil werden die aufgeführten Strafpunkte fällig.
- 4.1.10 Für die Reparatur eines Fahrzeugs während des Scale-Adventures dürfen beliebig andere Personen beigezogen werden. Die Zeit wird bei einer Reparatur für 45 Sekunden angehalten und für die Berührung des Fahrzeugs werden die aufgeführten Strafpunkte fällig. Nach 45 Sekunden läuft die Zeit weiter. Kann die Reparatur innerhalb des Zeitlimits nicht gemacht werden, werden die aufgeführten Strafpunkte für das Überschreiten des Zeitlimits fällig und das aktuelle Scale-Adventure ist für den Fahrer beendet.
- 4.1.11 Eine Streckenmarkierung gibt es nur bei kritischen Passagen. Zwischen den Toren kann also eine beliebige Route gefahren werden. Rollt ein Fahrzeug z.B. einen Abhang hinunter, kann es von dort direkt zum nächsten Tor gefahren werden und die Punkte für einen Überschlag und ev. für das Berühren werden fällig.

Fortsetzung Regeln Scalerun

- 4.1.12 Judges: Es muss ein Judge und ein Schreiber benannt werden, die das Scale-Adventure eines Fahrers betrachten und bewerten. Dies können auch Fahrer sein die an der Challenge teilnehmen. Die Judges können auch während einer Challenge wechseln. Dies muss vorher abgesprochen werden. Der Judge muss einen Fehler laut hörbar für den Fahrer ausrufen und der Schreiber notiert diesen auf dem Scoresheet.
- 4.1.13 Höhere Gewalt: Wird ein Scale-Adventure durch höhere Gewalt wie herunterfallende Äste, Erdbeben, eine brennende Brücke, Vulkanausbruch oder dergleichen seltsame Dinge gestört, kann der Fahrer das Scale-Adventure wiederholen. Die Entscheidung dazu obliegt dem Judge.
- 4.1.14 Es gibt getrennte Routenelemente für die Klassen Street und Trail. Ein Fahrzeug wählt immer die Strecke, welche der Klasseneinteilung bei der Abnahme entspricht.
- 4.1.15 Je nach Anzahl Teilnehmer werden gestaffelte Starts stattfinden um den Ablauf zu beschleunigen. Theoretisch könnten dadurch Überholmanöver während eines Adventures möglich sein. Bei entsprechender Rücksicht der beiden betroffenen Fahrer stellt dies jedoch kein Problem dar.

4.2 Punktesystem Scale-Adventure

4.2.1	Berühren des Fahrzeugs (z.B. zum Aufstellen des Fahrzeugs ohne Versetzen).....	- 10
	(Das Fahrzeug wird auf eine beliebige Seite über die Räder aufgestellt)	
4.2.2	Repositionieren des Fahrzeugs um max. eine Fahrzeuglänge vom Standpunkt.....	- 15
4.2.3	Berühren eines Gates mit dem Fahrzeug.....	- 10
4.2.4	Überschlag des Fahrzeugs mit anschliessendem Stehen auf den Rädern.....	- 5
4.2.5	Befahren einer freiwilligen "Chicken-Line" (einfacheres Routenelement).....	- 5
4.2.6	Befahren einer freiwilligen "Bonus-Line" (schwieriges Routenelement).....	+ 5
4.2.7	Liegengelassenes Teil, welches sich auf dem Fahrzeug befunden hat.....	- 10
4.2.8	Überschreiten des Zeitlimits, pro nicht durchfahrenes Gate.....	- 20
4.2.9	Bonuspunkte 1.55".....	+ 15
4.2.10	Bonuspunkte 1.9".....	+/- 0
4.2.11	Bonuspunkte 2.2".....	- 15
4.2.12	Nicht antreten an ein Scale-Adventure.....	DNS

Hinweis:

DNS (Did Not Start) = -120 Punkte

4.3 Hilfsfahrzeug

An einem Scale-Adventure kann jeder Fahrer einen anderen Fahrer mit seinem Fahrzeug als Helfer bestimmen. Das Hilfsfahrzeug muss spätestens beim Antreten am Scale-Adventure festgelegt und ein zugelassenes Fahrzeug aus dem Starterfeld sein. Der Judge entscheidet über die Legitimation des Hilfsfahrzeugs.

Die Verantwortung für den Erfolg oder Misserfolg einer Hilfestellung liegt ausnahms- und diskussionslos beim aktuell bewerteten Fahrer.

Das Hilfsfahrzeug...

- ... darf für Winching oder Abschleppen des Hauptfahrzeugs benutzt werden
- ... darf das Hauptfahrzeug nicht stossen oder schieben
- ... wird auf seiner Fahrt nicht bewertet
- ... muss gleichzeitig mit dem Hauptfahrzeug bei der Startmarkierung losfahren.
- ... darf seine Route vollkommen frei wählen, muss aber jeweils aus eigener Kraft in Position fahren.
- ... muss sich während der Dauer des Scale-Adventures jederzeit im Blickfeld des Judge befinden
- ... darf nicht berührt werden. Ansonsten werden die Strafpunkte dem Hauptfahrzeug angerechnet.

5 TEAM-ADVENTURE

5.1 Grundsätzliche Beschreibung

Ein Team-Adventure dauert ca. 3-10 Minuten, je nach Kurs. Die genaue Maximalzeit wird für jedes Team-Adventure an einer Challenge bekanntgegeben. Jedes Team-Adventure besteht aus mindestens 6 Gates, welche durchfahren werden müssen. Jedes Team startet mit einem Guthaben von 240 Punkten. Die Strafpunkte werden von diesem Guthaben abgezogen. Erreicht ein Team vor Ablauf des Teamruns 0 Punkte, ist das Team-Adventure für das Team beendet. Die Idee hinter der Team-Adventure-Bewertung ist, nur Strafpunkte für Aktionen zu vergeben, welche bei einem 1:1 Adventure auch nicht möglich wären. Ausnahme ist das Berühren der Gates, mit welchen natürlich die Route festgelegt werden muss.

Beispielsweise kann also ein umgefallenes Fahrzeug auch mit einem Seil eines anderen Teamfahrzeugs aufgestellt werden anstatt von Hand. Die Zeit läuft dabei zwar weiter, jedoch werden keine Strafpunkte fällig.

Ein SRCAC Team-Adventure wird im Free-Start-Modus, entsprechend Abschnitt 4.1 durchgeführt.

Regeln Team-Adventure

- 5.1.1 Ein Team-Adventure beginnt bei der Startmarkierung, führt durch die abgesteckten Tore und endet mit dem Durchfahren der Zielmarkierung des letzten Teamfahrzeugs.
- 5.1.2 Die Strecke darf nicht vorher Probe gefahren werden. Die Strecke darf in gebührendem Abstand von der voraussichtlichen Fahrbahn und allen Streckenelementen jedoch frei besichtigt werden. Dies gilt auch während die Fahrer unterwegs sind. Der Aufenthalt in engen Passagen ist jedoch gerade während eines Team-Adventures zu unterlassen. Zu diesem Zweck wird es an verschiedenen Passagen eine Absperrmarkierung haben, welche nicht überschritten werden darf.
- 5.1.3 Das direkte Betreten der Strecke ist nur gestattet während des eigenen Laufes.
- 5.1.4 Ein Fahrer wie auch ein Fahrzeug kann nur in einem Team mitfahren.
- 5.1.5 Das Setup der Fahrzeuge darf nach der technischen Abnahme nicht mehr verändert werden. Das schliesst auch auf den Fahrzeugen montierte und mitgeführte Teile ein.
- 5.1.6 Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren eines Fahrzeugs für die ausschliessliche Verwendung eines Hilfsmittels wie Winde oder Abschleppseil.
- 5.1.7 Fallen während dem Team-Adventure Teile von einem Fahrzeug, müssen diese vor der Weiterfahrt wieder auf dem Fahrzeug befestigt werden. Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren des Fahrzeugs. Pro liegen gelassenes Teil werden die genannten Strafpunkte fällig.
- 5.1.8 Für die Reparatur eines Fahrzeugs während des Team-Adventures dürfen beliebig andere Personen beigezogen werden. Die Zeit wird bei einer Reparatur für 45 Sekunden angehalten und für die Berührung des Fahrzeugs werden die aufgeführten Strafpunkte fällig. Nach 45 Sekunden läuft die Zeit weiter. Kann die Reparatur innerhalb des Zeitlimits nicht gemacht werden, werden die aufgeführten Strafpunkte für das Überschreiten des Zeitlimits fällig und das aktuelle Team-Adventure ist für das Team beendet.
- 5.1.9 Eine Streckenmarkierung gibt es nur bei kritischen Passagen. Zwischen den Toren kann also eine beliebige Route gefahren werden. Rollt ein Fahrzeug z.B. einen Abhang hinunter, kann es von dort direkt zum nächsten Tor gefahren werden und die Punkte für einen Überschlag und ev. für das Berühren werden fällig.
- 5.1.10 Judges: Es müssen zwei Judges und ein Schreiber benannt werden, die ein Team-Adventure betrachten und bewerten. Dies können auch Fahrer sein die an der Challenge teilnehmen. Die Judges können auch während einer Challenge wechseln. Dies muss vorher abgesprochen werden. Der Judge muss einen Fehler laut hörbar für den Fahrer ausrufen und der Schreiber notiert diesen auf dem Scoresheet.
- 5.1.11 Höhere Gewalt: Wird ein Team-Adventure durch höhere Gewalt wie herunterfallende Äste, Erdbeben, eine brennende Brücke oder dergleichen seltsame Dinge gestört, kann das Team das Team-Adventure wiederholen. Die Entscheidung dazu obliegt dem Judge.

5.2 Das Straf-Punktesystem Team-Adventure entspricht dem in Abschnitt 4.2

6 ALLGEMEINE REGELN

- Die Entscheidung eines Judges während dem Scale- oder Team-Adventure ist nicht diskutierbar.
- Die angegebenen Startzeiten sind einzuhalten. Ausnahmen in Härtefällen (Defekt/Reparatur) entscheidet die Jury abschliessend. Also, besser viel zu früh als wenig zu spät.
- Während eines gewerteten Scale- oder Team-Adventures ist das Ansprechen und Fragen stellen von Unbeteiligten an den Judge zu unterlassen.
- Ein Scale- oder Team-Adventure ist mit gebührendem Abstand zu verfolgen. Das Betreten des Kurses ist nur dem aktiven Fahrer / den Teamfahrern, dem Fahrer des Hilfsfahrzeugs und den Judges erlaubt.
- Den Anweisungen der Judges ist Folge zu leisten.

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

- Eine SRCAC Scale-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 der Jury 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:

- 17.12.2010 | Version 1.0
- 20.12.2010 | Version 1.01 | Ergänzung Punkt 3.2.21
- 03.03.2011 | Version 1.1 | Aufteilung Scale-Klassen Street und Trail

März 2011

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

Offizielle Organe und Webseiten:
www.srcac.ch | www.rccrawler.ch