

1 SRCAC TTC-CHALLENGE

1.1 Terminologie

Challenge = Event; TTC-Adventure = zu fahrende Sektion
wie: Mud Pit, Frame Twister, Hill Climb, usw.

1.2 Elemente

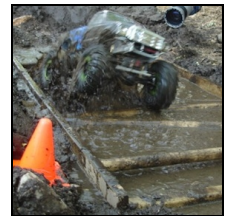
Eine SRCAC TTC-Challenge besteht primär aus zwei Hauptelementen:
Dem Truck-Rating und dem TTC-Adventure. Die Punkte aus beiden
Elementen werden am Ende zusammengezählt und ergeben die
Rangierung eines Fahrzeugs.
Haben zwei Fahrzeuge am Ende einer Challenge die gleiche Punktzahl,
wird der Gewinner durch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

1.3 Adventures

An einer SRCAC TTC-Challenge werden eine den örtlichen und zeitlichen
Möglichkeiten entsprechenden Anzahl Adventures durchgeführt. Die
verschiedenen Adventures sind unter Punkt 4.3 im einzelnen beschrieben.

1.4 Streckenbau

Die Baumassnahmen für die Durchführung eines TTC-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. Da die Zeiten
eines Adventures jeweils nur verhältnismässig kurz sind, braucht es keine
Probedurchfahrten um eine Zeitlimite festzulegen.



2 FAHRZEUGZULASSUNG

2.1 Grundsätzliches

Es gibt keine Unterteilung in unterschiedliche Fahrzeugklassen. Bestehen Unsicherheiten über die Zulassung eines Fahrzeugs, kann das im Vorfeld einer Challenge mit der Jury abgeklärt werden. In Härtefällen entscheidet die Jury abschliessend.

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 an einem Adventure jeweils dem Judge übergibt.

- 2.2 Es sind Fahrzeuge im Massstab 1:10 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.
(Reifenauseinseite 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 Es gibt keine Limitierung betreffend Gewicht in den Rädern.
- 2.8 Das Profil des Reifens darf frei bearbeitet sein.
- 2.9 Crawler Reifen gemäss der Liste im Anhang unter Punkt 6 sind nicht zugelassen.
- 2.10 Die Anzahl Achsen ist auf 2 limitiert.
- 2.11 Ein aktiver Niveaueusgleich (Winch-Down) ist nicht erlaubt. Passive Systeme sind zugelassen.
- 2.12 Es sind nur Fahrzeuge mit einem einzelnen Elektromotor und Kardanwelle als Antrieb erlaubt.
- 2.13 Fahrzeuge mit Verbrennerantrieb sind nicht erlaubt.
- 2.14 Einzelradaufhängung ist nicht erlaubt.
- 2.15 Es sind keine Monstertrucks sowie Racetrucks erlaubt. Beispiele sind typische MT's wie E-Maxx, Short-Course Trucks wie Slash, usw.
- 2.16 Es sind nur Leiterrahmen oder Tuberrahmen Chassis erlaubt. Comp Crawler Chassis sind nicht zugelassen.
- 2.17 Gleitschutzvorrichtungen an den Reifen wie Spikes, Ketten sowie Raupenantriebe sind nicht erlaubt.
- 2.18 Vorne und hinten muss ein Schlepphaken direkt am Chassis montiert sein.
- 2.19 Falls es die Starterliste und der Zeitplan einer SRCAC TTC-Challenge zulassen, können einzelne, nicht regelkonforme Fahrzeuge kurzfristig und ausser Konkurrenz angemeldet werden. Diese dürfen dann die TTC-Adventures wie alle anderen unter den unbeirraren Augen der Judges fahren. Solche Fahrzeuge werden ganz am Schluss eines 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 bei der Jury.

Hinweis:

Eine Winde sowie wasserdichte Elektronik werden dringend empfohlen. Dort wo Winching erlaubt ist, muss man sich wenn nötig selber aus der Klemme herausziehen. Ebenfalls wird an verschiedenen Adventures Wasser und/oder Schlamm mit im Spiel sein.

3 TRUCK-RATING

3.1 Grundsätzliche Beschreibung

Die teilnehmenden Fahrzeuge sollten möglichst als Miniatur eines echten 1:1 TTC-Fahrzeugs erkennbar sein. Zu diesem Zweck gibt es eine Bewertung des Fahrzeugs, welche direkt mit den Punkten in den einzelnen Sektionen verrechnet werden. Eine Zulassung ist aber davon nicht abhängig.

3.2 Punktesystem Truck-Rating

Fahrzeug:

3.2.1	Funktionierende Lampen (min. 2 vorne und 2 hinten, inkl. Sonderfunktionen)	30
3.2.2	Funktionierendes Ersatzrad	30
3.2.3	Klare Scheiben	20
3.2.4	Interieur (Kein in Fahrzeugabdeckungen integriertes (wie z.B. Axial SCX-10 TR Dingo) und beklebtes oder aus einem einzigen Guss bestehendes Fertiginterieur)	20
3.2.5	Akku und Elektronikkomponenten nicht sichtbar von Aussen (verdeckt verbaut)	10
3.2.6	Hartplastikkarosserie, Eigenbaukarosserie oder Tuberaufbau	30
3.2.7	Fahrer und/oder Beifahrerfigur (kein Lexanguss, mit Gurten)	20
3.2.8	Feuerlöscher	10
3.2.9	Separates Abschleppseil	10

Total sind das 180 Punkte, welche umgerechnet gleichbedeutend sind, wie wenn man bei allen vorkommenden Adventures einer Challenge zusammen 180cm weitergekommen wäre. (siehe auch Punkt 4.1)

Hinweis:

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

4 TTC-ADVENTURES

4.1 Grundsätzliche Beschreibung

Ein TTC-Adventure findet im Einzeldurchgang statt. Bei jedem TTC-Adventure geht es darum, auf einer abgesteckten Strecke innerhalb einer vorgegebenen Maximalzeit möglichst weit zu kommen. Die erreichten Zentimeter werden auf dem Score-Sheet als Punkte vermerkt.

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

Allgemein gültige Regeln TTC-Adventure

- 4.1.1 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 Adventures zu unterlassen. Zu diesem Zweck kann es an verschiedenen Passagen eine Absperrmarkierung haben, welche nicht überschritten werden darf.
- 4.1.2 Das direkte Betreten einer Strecke ist nur gestattet während des eigenen Laufes.
- 4.1.3 Ein Fahrer darf für jede TTC-Challenge nur einmal mit seinem Fahrzeug antreten. Ein Fahrzeug kann nicht von mehreren Fahrern geteilt werden.
- 4.1.4 Ein Fahrer kann nur mit einem Fahrzeug pro TTC-Challenge antreten.
- 4.1.5 Das Setup des Fahrzeugs darf nach der technischen Abnahme nicht mehr verändert werden. Das schliesst auch auf dem Fahrzeug montierte und mitgeführte Teile ein. Eine allfällige Reparatur zwischen den Adventures muss vorher bei der Jury angezeigt werden. Akkus dürfen jedoch jederzeit ausgetauscht werden.
- 4.1.6 Fallen während dem TTC-Adventure Teile vom Fahrzeug, müssen diese am Ort und 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.
- 4.1.7 Für die Reparatur eines Fahrzeugs während des TTC-Adventures dürfen beliebig andere Personen beigezogen werden. Die Zeit wird bei einer Reparatur für 30 Sekunden angehalten.
- 4.1.8 Falls eine Streckenmarkierung vorhanden ist, darf diese während eines laufenden Adventures nicht überfahren werden.
- 4.1.9 Ein Fahrzeug hat in allen Adventures nur einen Versuch das entsprechende Adventure zu befahren.
- 4.1.10 Nach dem Überfahren der Startlinie mit den Vorderrädern gilt die Sektion als begonnen.
- 4.1.11 Beim Erreichen der Maximalmarkierung eines Adventures ist das Adventure beendet und auf dem Score-Sheet wird dieser Maximalwert eingetragen.
- 4.1.12 Der Fahrer kann das volle Zeitlimit nutzen oder den Lauf vorzeitig durch abwinken beenden.
- 4.1.13 Das Fahrzeug das die weiteste Entfernung innerhalb der Streckenmarkierung vom Startpunkt erreicht hat gewonnen. Gemessen wird an der Nabe (dem Radmittelpunkt) der Vorderachse.
- 4.1.14 Wenn zwei Fahrzeuge die gleiche Weite erreichen, so werden dem schnelleren Fahrzeug 10 Punkte zusätzlich gutgeschrieben.
- 4.1.15 Judges: Es muss ein Judge und ein Schreiber benannt werden, die das TTC-Adventure eines Fahrers betrachten und bewerten. Dies können auch Fahrer sein die an der Challenge teilnehmen. Der Judge muss einen Fehler laut hörbar für den Fahrer ausrufen und der Schreiber notiert diesen auf dem Scoresheet.
- 4.1.16 Höhere Gewalt: Wird ein TTC-Adventure durch höhere Gewalt wie herunterfallende Äste, Erdbeben, eine brennende Brücke, Vulkanausbruch oder dergleichen seltsame Dinge gestört, kann der Fahrer das Adventure wiederholen. Die Entscheidung dazu obliegt dem Judge.

4.2 Straf-Punktesystem TTC-Adventure

4.2.1	Berühren des Fahrzeugs, auch „zufällig“ z.B. mit dem Fuss.....	DNF
4.2.2	Berühren einer Streckenmarkierung mit dem Fahrzeug.....	- 30
4.2.3	Liegengelassenes Teil, welches sich auf dem Fahrzeug befunden hat.....	- 20
4.2.4	Verlassen der Strecke mit min. 2 Rädern.....	DNF
4.2.5	Nicht antreten an ein TTC-Adventure.....	DNS

Hinweis:

DNF (Did Not Finish) = 0 Punkte, DNS (Did Not Start) = 0 Punkte

4.3 Beschreibung der TTC-Adventures

4.3.1 Mud Pit (Schlammloch)

- Mud Pit wird in einem mindestens 35cm breiten Graben voller Wasser und Schlamm gefahren. Das Verlassen des Grabens kommt dem Verlassen der Strecke gleich.
- Sobald sich das Fahrzeug festgefahren hat und kein Wegfortschritt innerhalb von 3 Sekunden mehr erzielt werden kann, wird der Versuch durch den Judge unverzüglich abgebrochen.
- Der Einsatz einer Winde oder anderer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
- Zeitlimit: 3 Minuten

4.3.2 Frame Twister (Rahmenverdreher)

- Frame Twister besteht aus einem Abschnitt mit Felsen/Steinen, danach eine 180 Grad Wende gefolgt von einem Abschnitt mit Wasserlöchern/Schlamm in denen mindestens 6 dicke Äste (mit mindestens 6cm Durchmesser) quer zur Fahrtrichtung und auf der ganzen Streckenbreite liegen.
- Am Streckenende gibt es eine Einhängevorrichtung für den Windenhaken.
- Der Einsatz einer Winde ist erlaubt.
- Zeitlimit: 5 Minuten

4.3.3 Mini Rubicon (Steinwüste)

- Mini Rubicon ist ein in der Breite limitierter Kurs mit aufgeschütteten oder natürlichen Steinen und Felsen mit grösseren Höhenunterschieden.
- Der Einsatz einer Winde ist erlaubt.
- Zeitlimit: 5 Minuten

4.3.4 Truck Pull (Zugtest)

- Pulling ist ein flaches Streckenstück, über das das Fahrzeug einen Bremsschlitten oder ein ähnliches Gerät ziehen muss, welches am Abschlepphaken des Fahrzeugs eingehängt wird.
- Am Ende der Strecke ist der Full Pull, welcher den maximalen Punkt markiert. Erreicht ein Fahrzeug den maximalen Punkt, so wird ein Full Pull ausgerufen.
- Der Teilnehmer kann seine zu fahrende Linie innerhalb der Streckenmarkierungen frei wählen.
- Sobald sich das Fahrzeug festgefahren hat und kein Wegfortschritt innerhalb von 3 Sekunden mehr erzielt werden kann, so wird unverzüglich durch den Judge der Versuch abgebrochen, damit die Strecke durch Aufwühlen des Belages für die nachfolgenden Fahrzeuge nicht nachteilig wird.
- Der Einsatz einer Winde oder anderer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
- Zeitlimit: 2 Minuten

*Fortsetzung Beschreibung der TTC-Adventures***4.3.5 Hill Climb** (Bergsteiger)

- a) Hill Climbing besteht aus einem Hügel, den das Fahrzeug möglichst weit hochfahren muss,
- b) ohne dabei die Streckenmarkierung zu überfahren.
- c) Sobald sich das Fahrzeug festgefahren hat und kein Wegfortschritt innerhalb von 3 Sekunden mehr erzielt werden kann, so wird unverzüglich durch den Judge der Versuch abgebrochen, damit die Strecke durch Aufwühlen des Belages für die nachfolgenden Fahrzeuge nicht nachteilig wird.
- d) Der Einsatz einer Winde oder anderer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
- e) Zeitlimit: 3 Minuten

4.3.6 Tank Trap (Panzerfalle)

- a) Tank Trap besteht in der Hauptsache aus einem tiefen Schlamm-/Wasserloch. Die Zu- und Wegfahrt kann, je nach Geländebeschaffenheit, weitere Hindernisse wie Steine, Furchen, Gräben, ausgefahrene Stellen, steile Passagen, Holzstücke aufweisen (Die Aufzählung ist nicht abschliessend).
- b) Durch die Schwierigkeit wird hier jeweils die erreichte Punktzahl VERDOPPELT!
- c) Der Einsatz einer Winde ist erlaubt.
- d) Zeitlimit: 10 Minuten

4.3.7 Obstacle Course (Hindernisparcours)

- a) Obstacle Course besteht aus einer Vielzahl von Hindernissen, die das Veranstaltungsgelände zu bieten hat. Dazu gehören: Steile Auf- und Abfahrten, Sprünge, Vertikale Hindernisse, Steine, Furchen, Gräben, ausgefahrene Stellen, Wurzeln, Holzstücke, Brücken (Die Aufzählung ist nicht abschliessend).
- b) Der Einsatz einer Winde oder anderer Hilfsmittel ist nicht erlaubt.
- c) Zeitlimit: 10 Minuten

Hinweise:

Die genauen Zeitlimiten der Adventures können ändern und werden an der Challenge definitiv bekannt gegeben.

Winching gibt keine Strafpunkte für Berühren. Allerdings muss das Fahrzeug bis zum Verwenden der Winde noch in der exakt gleichen Position sein wie davor.

An einem Adventure darf innerhalb der Strecke beliebig rückwärts gefahren und erneut Anlauf geholt werden. Ausgenommen davon sind die Adventures Hill Climb, Truck Pull und Mud Pit.

5 ALLGEMEINE REGELN

- Die Entscheidung eines Judges während dem SRCAC TTC–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 TTC–Adventures ist das Ansprechen und Fragen stellen von Unbeteiligten an den Judge zu unterlassen.
- Den Anweisungen der Judges ist Folge zu leisten.

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

- 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.
- Wir bewegen uns an einer 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.

6 ANHANG LISTE DER VERBOTENEN REIFEN (wird fortlaufend aktualisiert)

- 6.1 Losi Claws (alle Grössen, alle Typen)
- 6.2 Imex red rocks, rubicons, truck pulls, skulls und bones
- 6.3 Hot Bodies Rovers und Sedonas (alle Grössen, alle Typen)
- 6.4 HPI Rock Grabbers
- 6.5 Alle Panther Reifen
- 6.6 Pro-Line Chisels
- 6.7 RC4WD Rocklins, Crazy crawlers und X-locks
- 6.8 Alle on-road, buggy Reifen oder truck racing type Reifen

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:

- 20.02.2011 | Version 1.0
- 03.03.2011 | Version 1.01 | Punkt 2.12 Verbot eines DIG wurde gelöscht; Reifenliste aktualisiert

März 2011

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

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