



Viralliset R / C Rock Crawling Kilpailusäännöt (2008)

Johdanto

Tämän sääntökirjan tarkoituksena on yhdenmukaistaa radio-ohjattavien rock crawling -kilpailujen pisteiden lasku ja tuomarointi ympäri Suomen.

Rangaistukset

PYKÄLÄ 1

Osuma:

Peruuttaminen:	1 piste	Porttimerkkiin:	10 pistettä
Kaatuminen:	5 pistettä	Rajamerkkiin:	10 pistettä
Autoon koskeminen:	10 pistettä		

1.2 -Taakse lipuminen / Peruuttaminen (1 pte)

Piste annetaan peruutuksesta välittömästi sen jälkeen kun auto on edennyt radalla. Peruuttamiseksi lasketaan kaikki tilanteet, jossa auton renkaat liikkuvat taaksepäin huolimatta siitä, oliko se tahallista tai tahatonta. Kun pisteen vähennys on annettu, ei muita vähennyksiä oteta ennen kuin auto on liikkunut radalla eteenpäin. Peruutus miinusta ei anneta, jos peruutus osana rangaistua kaatoa (ainoastaan kaatumisen virheet laske- taan; katso peruutus esimerkit ja selitykset, osa 7.1)

1.3 - Kaatuminen (5 pte)

Pisteitä annetaan kun auto kaatuu/jumittuu, eikä sitä saada etenemään autoon koskematta. Jos auto palaa taikaisin renkailleen, sitä ei rangaista pistein. Peruutusvirheitä ei anneta siihen saakka, kunnes auto on takaisin neljällä pyörällä. Auton saa työntää pystyyn ainoastaan sivulta. Kaikki muu kosketus lasketaan kosketusrangaistukseksi.

1.4 - Autoon koskeminen (10 pte)

Kaikista autoon kohdistuneista koskemisista pois jättäen "kaadot" (katso kaatojen säännöt, osa 1.3), tahallisista ja tahattomista, annetaan automaattisesti 10 pisteen rangaistus. Tuomari pysäyttää ajan kun joko ajaja pyytää lupaa koskea autoon tai tuomari katsoo ajajan koskeneen autoon. Tämän jälkeen ajaja vie auton viimeksi läpäistyille porteille siten, että auton taka-akseli on porttimerkkien linjan tasalla. Jos autoa ei saada portin keskilinjalle radan profiiliin vuoksi, tuomari asettaa auton lähimpään vakaaseen paikkaan viimeksi läpäistyn portin jälkeen. Kaikki ajajat käyttävät tätä kohtaa. *Huomaa.* Kaikki portit ovat "elossa" ellei jokin portti ole jo "tapettu" (kaikista porteista jaetaan pisteitä, ellei porttia ole jo annettu pisteitä).

1.4.1 - Pisterangaistuksen uhalla sallitaan: korjaukset, auton uudelleen asettamiset, auton osuma/putoaminen ajajaa päin.

1.4.2 - Tuomari pysäyttää ajan ainoastaan auton uudelleen asettamista varten. Aikaa ei pysäytetä siksi, että kuljettaja voisi tutkia rataa ja suunnitella ajoaan sen perusteella!

1.4.3 korjaukset - Alle minuutin kestävät korjaukset voi suorittaa radalla. Yli minuutin kestävät korjaukset on suoritettava radan ulkopuolella varikolla/taukopaikalla. Jos korjauksia ei voida suorittaa 30 minuutissa, ajajalle annetaan DNF (=ei selvinnyt maaliin) miinus etenemispisteet. Jos korjaukset on suoritettu määrättyssä ajassa, ajaja voi palata takaisin radalle. Yksi minuutti vähennetään radalla jäljellä olevasta ajasta, ja ajastin käynnistetään uudelleen kun auto seuraavan kerran etenee radalla.

1.5 - Porttimerkki (10 pte)

Kaikki portit muodostuvat kahdesta porttimerkistä. Pisteitä annetaan kun 4 rengasta ei mene portin lävitse, tai jos mikä tahansa osa autosta tai kuljettaja koskee porttimerkkiin. Porttimerkki pysyy "elossa" koko radan läpäisy-yrityksen ajan. Jos porttimerkkiin tulee osuma tai auto kulkee sen ylitse (porttimerkki "kuolee": seuraa porttirangaistus), eikä siihen porttimerkkiin kohdistuneista osumista kirjata enää virhepisteitä missään tilanteessa (Katso porttimerkki- ja portin läpäisyohjeet, osa 7.2 & osa 7.3).

1.6 - Rajamerkki (10 pte)

Rangaistus annetaan kun mikä tahansa osa autosta koskettaa rajamerkkiä. Kun auto osuu rajamerkkiin tai kulkee sen poikki, auton pitää palata radalle kuitenkin etenemättä sitä. Uusia rajamerkkivirheitä ei anneta ennen kuin auto on takaisin radalla. Radalle yritettäessä kaikki muut rangaistukset ovat aktiivisia.

Rajamerkki pysyy "elossa" koko radalla yrityksen ajan. Ratamestari voi tarvittaessa muuttaa rajamerkkiä koskevia sääntöjä radan profiilin kannalta edullisemmin. Ratamerkkejä ei välttämättä tarvitse ratasuunnittelussa, eikä niiden tarkoitus ole linjata rataa yhdellä tavalla läpäistäväksi.

1.7 - Maksimi virhepisteet

1.7.1 - Maksimi virhepisteet porttia kohden on 20p. Kun ajaja saavuttaa 20 pisteen rajan, hänet päästetään portin ohitse. Selviytymispisteitä ei anneta läpäisemättömistä porteista. (20p maksimi porttia kohden on valinnainen).

1.7.2 - Maksimi pisteet rataa kohden on 40p. Pisteiden tulossa täyteen ajaja saa DNF ja suoritus päättyy siihen. Auto on siirrettävä tämän jälkeen pois radalta.

1.8 - DNF (Did Not Finish) (40 pte)

Annetaan aina kun ajaja ei pääse jostakin syystä rataa loppuun (aika loppunut, max pisteet täyttyvät, auto ei korjattavissa, lähti kotiin ...jne). Etenemispisteet jaetaan jokaisesta läpäistystä portista.

1.9 - DNS (Did Not Start) (50 pte)

Annetaan aina kun ajaja ei pysty jostakin syystä aloittamaan rataa. Aloituksiksi lasketaan se, kun auto on mennyt aloitusportin puolivälin ylitse.

2.0 - Edistymis bonus (-1 pte)

Palkitaan radan jokaisesta läpäistystä portista. Ennen kuin bonus annetaan, koko auton on mentävä portista eikä ainoastaan ylittävä portin puoliväliä. Nämä pisteet vähennetään radan lopullisista pisteistä. Edistymis bonusta ei anneta aloitus- ja lopetusporteista.

PYKÄLÄ 2

Autojen vaatimukset

2.1 - Yleiset

2.1.1 - Sallittuja autoja vain nelipyöräiset. Neljä pyörää saavat olla auton ainoa työntövoiman lähde.

2.1.2 - Kopalliset autot: Kaikenlaiset rungot sallittuja. Kopan sivujen pitää olla vähintään 3" (7,62cm) korkeita. Vähintään 12,5" (31,75cm) kokonaispituus ja alkuperäisleveys, ja vähintään 5" (12,7cm) keskeltä. Kaikkien koppien tulee muistuttaa niiden alkuperäistä mallia (jeep-korien näyttää jeepiltä jne).

2.1.3 - Kopattomat autot: Tulee olla itsensä kantava, rakenteellisesti valmis, tukeva kehikko. Katon tulee olla vähintään 1" (2,54cm) korkeudella tukirungosta luodakseen kuvan ohjaamosta. Kehikon sivujen tulee olla yhteensä vähintään 1" korkeat (ohjaamo ja kehikon sivut täytyy olla vertikaalisesti tasossa suhteessa kohtaan, jossa katto leikkaa hyttiä. Kopattomien autojen tulee muistuttaa 1:1 autoja. **Huomaa:** Nämä korittomien säännöt ovat yhden vuoden kokeilujaksolla nähdäksemme, miten ihmiset suhtautuvat niihin. Sen jälkeen säännöt ja vaatimukset uudelleentarkistetaan mahdollisia muokkauksia varten.

2.1.3.1 - Kopattomissa autoissa tulee olla kiinteä kuomupaneeli, kiinteä kattopaneeli ja minimissään 2 kiinteää sivupaneelia. Kuomu, katto ja sivupaneelit tulee koostua tasaisista omista palasistaan, jotka on kiinnitetty auton kehikon tyhjiin välikkoihin. Palaset eivät saa olla kehikon kiinteitä osia. Kaikkien paneelien tulee olla asennettuna tukevasti paikoilleen tyyppillisellä 1:1 autojen tavalla. Vaatimuksena on että ainakin yksi osa sivupaneelista tulee olla vähintään 1" korkea, ja ainakin yhden kohdan sivupaneelia tulee olla 2,5" pitkä.

Kiinteän korin (KK) tapauksessa (katso osa 2.3.1.2 kiinteän korin määritelmä) siinä katsotaan olevan kaikki tarvittavat koripaneelit, eikä erillisiä paneeleja tarvita niin kauan kun hytin, katon ja sivupaneelien alueet kohtaavat pääpaneelin, ja täyttävät yllä olevat sivupaneelien vaatimukset.

2.1.3.2 - Kiinteä kori - Rakennettu yhdestä tasaisesta palasta (hiilikuitua, alumiinia, muovia, jne) ja tulee olla edustava. Kiinteän korin rakennetta ei saa olla koottu yhteen millään väliaikaistavalla, kuten ruuveilla ja muttereilla, neuloilla, niiteillä, vetoketjulla, jne. Katto tulee olla selkeästi rungon yläpuolella (ohjaamo vaikutelma) ja muistuttaa 1:1 autoa.

2.1.3.3 - Super class korittomien minimi pituudet tulee olla 12" kokonaispituudeltaan, 3" kokonaisleveydeltään ja 3,75" kokonaiskorkeudeltaan.

2.1.3.4 - 2,2 class korittomien minimi pituudet tulee olla 8" kokonaispituudeltaan, 3" kokonaisleveydeltään ja 3,75" kokonaiskorkeudeltaan.

2.1.4 - Vinssin käyttö on sallittu. Vinssin johdin tulee olla kiinnitetty korkeintaan 1/2" (1,77cm) akselin keskiosasta ja ainoastaan yhteen kohtaan.

2.1.5 - Jousituksen tukireikien tulee olla kiinteitä ja muuttumattomia. Tämä koskee kaikkia linkkejä ja jousia.

2.1.6 - Radiokanavien määrää ei ole rajoitettu.

2.1.7 - Aktiivinen jousitus on sallittu - Yhteen liitetty jousitus (kuten 1:1 Scorpionissa lukuunottamatta ilmatyynyjä, jotka nostavat ja laskevat autoa), joka tarkoituksella liikuttaa jousitusta yhteen suuntaan liikuttaessa toiseen suuntaan. Kuljettajalla ei ole elektronista vaikutusta siihen.

2.1.8 - Pakkojousitus on sallittu - Pakkojousitus toimii hydraulisesti tai elektronisesti. Jousto toimii sananmukaisesti ajajan ohjaamalla tavalla.

2.1.9 - Mikäli auto jossain kohtaa kisaa ei täytä edellä mainittuja vaatimuksia, ajaja joutuu ottamaan autoon kosketus rangaistuksen ja korjaamaan ongelman.

2.2 - Luokka 1 - Super Crawler Luokka:

2.2.1 - Ei rajoitusta akselivälin, raidevälin ja korkeuden suhteen.

2.2.2 - Ei rajoituksia rengastyypin tai rengaskoon suhteen.

2.2.3 - Ei rajoituksia käännön rakenteen suhteen.

2.2.4 - Super class korittomien rungon tulee olla minimissään 12" kokonaispituutta, 3" kokonaisleveyttä ja 3,75" kokonaisleveyttä.

2.2.5 - Mikäli auto jossain kohtaa kisaa ei täytä edellä mainittuja vaatimuksia, ajaja joutuu ottamaan autoon kosketus rangaistuksen ja korjaamaan ongelman.

2.2 - Luokka 2 - 2,2 Luokka: Jos luokan 2 auto rikkoo yhtäkään alla olevista säädöksistä, tulee sen ajaa ensimmäisessä luokassa.

2.3.1 - Auton akseliväli saa olla korkeintaan 12,5". Tämä määritellään mittaamalla keskeltä etuakselin kannasta keskelle taka-akselin kantaa. Kaikkien renkaiden tulee osoittaa mittauksen aikana eteenpäin, ja auton jousituksen tulee kannatella auton painoa.

2.3.2 - Auton raideväli on rajoitettu 12,5 tuumaan. Tämä määritellään mittaamalla auton eturenkaan pohjasta vastakkaisen puolen takarenkaan pohjaan. Mittauksen tulee tapahtua auton ollessa tasaisella pinnalla.

2.3.3 - Auton vanteen/kehän halkaisija saa olla 2,2" tai pienempi. Vanteet saa olla muokattu sillä ehdolla, että renkaan sisäpinta ei ylitä 2,2" halkaisijaltaan. Renkaat saa olla muokattu toisen erikokoisista renkaista käyttäen ainoastaan joustavaa rubber, mutta suurimmillaan ulkokehän halkaisija ei saa ylittää 6 tuumaa.

2.3.4 - Ainoastaan 2-pyörä kääntö on sallittu.

2.3.5 - 2,2 Crawler luokka korittomien rungon kokonaispituus tulee olla vähintään 8", kokonaisleveyden 3" ja kokonaiskorkeuden 3,75".

2.3.6 - Mikäli auto jossain kohtaa kisaa ei täytä edellä mainittuja vaatimuksia, ajaja joutuu ottamaan autoon kosketus rangaistuksen ja korjaamaan ongelman.

Yleistapahtumien säännöt & hoito

3.1 - USRCCA tietää joidenkin tapahtumien/kerhojen saattavan tarvita joitakin paikallis-sääntöjä mukautuneena maastoon sekä joukon kokoon.

3.2 - Pienin pistemäärä voittaa.

3.3 - Pisteytys alkaa kun auto ylittää pätjän ensimmäisen portin keskiviivan. Pisteytys loppuu auton ylittäessä viimeisen portin keskiviivan.

3.4 - Radalla ei harjoitusajoa. Ajajat jotka harjoittelevat radalla ennen kilpailua, saavat DNS siltä radalta.

3.5 - Lähtöjärjestys on satunnainen ensimmäiselle radalle. Ajojärjestys seuraaville radoille tapahtuu siten, että pienin pistemäärä ajaa ensiksi, toiseksi pienin sitten jne.

3.6 - Vinssaaminen (muu kuin jousitukseen liittyvä) tai rampitus ei ole sallittu. Minkä tahansa laitteen (paitsi renkaiden), kuten ramppien tai muiden objektien käyttö on kielletty ja niistä seuraa DNF siltä pätkältä.

3.7 - Samaa autoa ei saa ajaa kuin yhdessä luokassa.

3.8 - Auton tulee läpäistä pätjä kokonaan samalla akselivälillä, raidevälillä, korkeudella ja renkailla kuin se aloitti pätjän. Kaikki muutokset (paitsi jousituksen tai pakotetun artikulaation vinssillä muuntelu) radalla johtuen kuljettajasta, toisesta henkilöstä, tai jostakin laitteesta on kielletty.

3.9 - Autoa ei saa vaihtaa toiseen autoon kesken kilpailun.

3.10 - Ajajat saavat tehdä muutoksia akseliväliin, raideväliin, ajokorkeuteen ja renkaisiin pätkien välissä niin kauan kuin auto pysyy luokkansa määrittämässä kriteereissä.

3.11 - Ajaja ei saa muokata pätkää. Tähän liittyy kivien poisto, kivien kasaus, vesikohdan poistaminen, kasvillisuuden poistaminen, tai mitkä tahansa muut muutokset.

3.12 - Kaikki rikkeet yleis-sääntöjä vastaan ovat aiheita diskaukseen tuomarin tai tapahtuman järjestäjien toimesta.

3.13 - Tasapisteet

3.13.1 - Aika: Kilpailun lopussa tasapisteissä olevien kilpailijoiden sijoitukset ratkaisee pätkien kokonaisaika.

3.13.2 - Ei aikaa: Kilpailun lopussa tasapisteissä olevien kilpailijoiden sijoitukset ratkaisee viimeisen pätjän pisteet. Mikäli ne ovat samat ratkaisee toiseksi viimeisen pätjän pisteet jne.

3.13 - Ajanotto: Jokaisella pätkällä on ratamestarin määrittämä aika, jonka sisään rata on läpäistävä. Jos ajaja ei läpäise rataa sallitussa ajassa, hän saa 40pst DNF rangaistuksen. Aika lähtee kun auto ylittää ensimmäisen portin puolivälin ja loppuu auton ylittäessä viimeisen portin puolivälin. Ajanottoa koskevat tavat saattavat vaihdella eri seurojen kesken. On syytä pitää huoli siitä, että tapahtumassa kaikki tietävät, mikä on ajanoton tapa.

PYKÄLÄ 4

Suosittelava ratamalli

4.1 - Portit tennispallon puolikkaista.

4.2 - Porttimerkkien väli super classissa minimissään 20" ja 2,2 classissa 16".

4.3 - (3-10) porttia rataa kohti

4.4 - (1-3) rataa kilpailussa

4.5 - Välittömässä läheisyydessä olevat portit tulee erottaa värein tai merkein.

4.6- Valinnainen:

4.6.1 - Bonus portit: (-10 pisteeseen saakka per rata) palkintona miinuspisteitä, jos ajaja selvittää portit. Bonus porteilla on erikois-säännöt. Pakitus ja kaatomiinuksia ei lasketa bonus porttia yrittäessä. Jos ajajan täytyy uudelleenasettaa autonsa tai auto osuu porttimerkkiin, bonus portista ei palkita. Radalle ryhmitymisestä huolimatta bonus portit eivät ole osa varsinaista rataa. Bonus porttia voi yrittää radan läpäisyn jälkeen sillä radalla jolla se sijaitsee (se pätjän aika mitä on jäljellä, jos aikaa on käytettävissä)

4.6.2 - Vaihtoehtoiset portit: (-10 pisteeseen saakka per rata) ovat toissijaisia portteja, jotka ovat osa pätkeä. Nämä portit ovat todella vaikeita. Normaalit pistesäännöt ovat voimassa lukuunottamatta (1) peruutusta/perääntymistä, joka on käytettävissä, kun ajaja keskeyttää yrityksen ja jatka tavallista rataa.

PYKÄLÄ 5

Tuomarointi

5.1 - Tuomarit ovat velvollisia seuraamaan autoja pätkillä ja antaa kuljettajille pisterangaistuksia rikkeistä.

5.2 - Tuomarien tulee ilmoittaa virheistä niiden tapahtuessa.

5.2 - Tuomareita tulee olla ainakin 2 ajajaa kohden. Toinen tuomareista katsoo virheet ja toinen, pisteiden kirjaaja, merkkää ylös virheet, laskee maksimi pisteet, ottaa aikaa (jos kykenevä), jne.

PYKÄLÄ 6

Sanasto

6.1 - Tapahtuma/Kilpailu: Ajajien kokoontuminen tiettyyn paikkaan tiettyyn aikaan kilpailemaan yhdelle tai useille pätkille.

6.2 - Pätke: Pätkeksi kutsutaan tiettyä maastoaluetta, joka koostuu lähtöportista, lopetusportista, ja kaikesta maastosta niiden välissä. Jokaisella pätkällä on tietty etenemis-suunta tai "virtaus-suunta" porttien lävitse.

6.3 - Portti: Portin tarkoituksena on leimata jotakin estettä ja/tai ohjastaa autoa pätkällä. Portti koostuu kahdesta porttimerkistä, joiden välissä on eroa vähintään 20" super luokassa ja 16" 2,2 luokassa. Matka mitataan portin sisäreunasta (väylän puoleisesta) toisen portin sisäreunaan. Jokaiselle portille on määritelty tietty etenemis-suunta. Tämä suunta on joko merkattu tai kerrottu. Kaikki porttimerkit ovat "elossa" niin kauan, kunnes niihin on tullut osuma.

Rangaistusesimerkit sekä rangaistusten määritelmät

7.1 - Perääntymis-/Peruutus esimerkit:

7.1.1 - Jos ajaja peruuttaa tarkoituksella, siitä seuraa peruutusrangaistus.

7.1.2 - Jos auto kallistumisen seurauksena pysähtyy ja vierii taaksepäin, seuraa peruutusrangaistus.

7.1.3 - Jos auto on jumissa tai pysähdyksissä, seuraa peruutusrangaistus, jos auton renkaat liikkuvat yhtään taaksepäin. Vaikka auto ei liikkuisikaan (sisältää dig-kääntämisen).

7.1.4 - Jos auto kiipeää estettä ja kikkahtaa maastosta taaksepäin, ei rangaistusta seuraa jos renkaat liikkuvat yhä eteenpäin.

7.1.5 - Jos auto kiepsahtaa takaperin, rangaistusta ei seuraa jos ajaja ei ole peruuttanut.

7.1.6 - Kun peruutusrangaistus on tuomittu, ei uusia rangaistuksia voida antaa ennen kuin auto on liikkunut eteenpäin.

7.6.1.1 - Esimerkki1: Peruutus, pysähdys, ja taas peruutus aiheuttaa ainoastaan yhden peruutusrangaistuksen.

7.6.1.2 - Esimerkki2: Kun auto on jumissa keskeltä, pakituksen ja kaasun aiheuttama auton keikutus edestakaisin lasketaan ainoastaan yhdeksi peruutukseksi ennen kuin auto on edistynyt radalla.

7.1.7 - Viime kädessä tuomari tekee päätökset rangaistuksista, mikäli tilanteeseen ei ole selkeää selvitystä säännöissä.

7.2 - Portin läpäiseminen:

7.2.1 - Portti tulkitaan läpäistyksi, kun ainakin yksi etupyörä ja yksi takapyörä kulkee porttimerkkien välistä. Portti pitää läpäistä kulkemalla määrättyyn suuntaan.

7.2.2 - Kaikki portit tulee läpäistä oikeassa järjestyksessä (ensiksi portti 1, sitten portti 2, jne.)

7.2.3 - Portin voi läpäistä peruuttamalla kunhan suunta on oikea. Tästä seuraa peruutusrangaistus.

7.2.4 - Ensimmäisellä kerralla jokainen läpäisemätön portti tulee kulkea oikeaan suuntaan ja oikeassa järjestyksessä

7.2.5 - Yhtäkään seuraavaa määrättyä porttia edellä olevaa porttia ei saa yrittää. Jos järjestyksen ulkopuolista porttia yrittää, ajajalle seuraa DNF.

7.6.1.1 - Esimerkki1: Kun kaikki 4 rengasta läpäisevät portin, tulkitaan se portin selvittämiseksi ilman virheitä, ja palkitaan selvitys bonuksella.

7.6.1.2 - Esimerkki2: Kun toinen etupyörä ja toinen takapyörä kulkevat kahden porttimerkin välistä (auto kulkee portin ylitse: ratsastus), portit katsotaan läpäistyksi. Tästä kuitenkin seuraa 10 pisteen porttivorhe, ja palkitaan selvitys bonuksella.

7.6.1.3 - Esimerkki3: Jos ainoastaan yksi rengas etuakselista tai yksi rengas taka-akselista kulkee porttimerkkien välistä (auto kulkee portin ylitse: ratsastus), tulkitaan portti läpäisemättömäksi. Tästä seuraa 10 pisteen porttivorhe, eikä selvitys bonusta anneta.

7.3 - Porttirangaistus/porttivorhe/porttimerkkirangaistus:

7.3.1 - Joka kerta kun auto tai ajaja koskee porttimerkkiin, siitä rangaistaan.

7.3.2 - Jos rengas koskettaa yhtäkään asiaa porttimerkkien ulkopuolella samalla kun toisen puolen rengas kulkee portin ylitse, tulkitaan se portin yliajoksi ja seurauksena tulee porttivorhe.

7.3.3 - Ajaja saa jatkaa rataa ainoastaan silloin, kun portti on läpäisty tai kun 20 pistettä siitä portista on langetettu.

