

Austrian Scale Team Series – Regelwerk 2012

Reglement 2012 Vers. 2.6 – Stand 11.2011

Die „Austrian Scale Team Series“ kurz ASTS genannt ist eine nationale Meisterschaft mit mehreren Läufen – oder auch Trophy´s genannt.

Eine wesentliche Neuerung im Ablauf ist die Teilung in 2 Klassen: „Street“ und „Ultimate Offroad“ Der Teambewerb erfolgt absolut identisch zum Jahr 2011, aber um den Fahrern richtiger Scale-Offroader die auch in 1:1 eine Strassenzulassung bekommen würden (und dadurch im Bewerb im Regelfall etwas benachteiligt sind) auch die Möglichkeit auf den Gesamtsieg zu geben werden 2012 die Scalepunkte bei der technischen Abnahme etwas abgeändert vergeben.

Austragungsorte 2012:

Erzberg
Simmering
Krems oder Wöllersdorf
Eggersdorf bei Graz
Amstetten

Der jeweilige Veranstalter legt die Modalitäten für „seinen“ Scalerun selbst fest, sollten sich dabei aber an gewisse Richtlinien halten. Diese sind: 2-4 einzelne Sektionen, jede Sektion Fahrzeit um die 20-50 Minuten. Jedoch liegt es ihm frei eine „fixe“ Route zu stecken oder einen Korridor mit freier Routenwahl, wo an neuralgischen Stellen Tore gesetzt sind.

Gefahren wird bei jeder Trophy in Teams. Der Veranstalter legt die Teamgröße fest, zwischen 2 und 4 Fahrzeuge bilden ein Team. Die Zusammensetzung der Teams wird nach der technischen Abnahme vor Ort ausgelost.



1. Fahrzeugzulassung

1.1 Grundsätzliches: Es handelt sich um einen Teambewerb aus 2-4 Fahrern. Diese werden aus dem Starterfeld zusammen gelost. Es gibt eine Unterteilung in 2 Klassen: Street und Ultimate Offroad. Der Bereich der Fahrzeuggrößen, Radgrößen, usw. ist 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 eines Events mit der Jury abgeklärt werden. Die definitive Fahrzeugzulassung findet durch die Jury vor dem Start eines Events statt. Anschliessend werden die Teams bzw. Fahrzeuge mit Startnummern versehen und dem Teamleiter das Score-Sheet ausgehändigt, welches er immer mit sich führt und beim Start dem Judge übergibt. Start wird im Free Start Modus gehandhabt.

1.2 Es gibt 2 Fahrzeugklassen: Street / Ultimate Offroad

Für die Street Klasse müssen die Fahrzeuge folgende Aspekte erfüllen:

Reifendurchmesser <105mm

Überstand der Räder max. 5mm *

keine Lexankarosserie

Aussenspiegel müssen vorhanden sein

* gemessen wird an der Felgen-Aussenkante zum Kotflügel bei stehendem Fahrzeug (nicht hochgehoben oder per Hand eingefedert)

Alle Fahrzeuge die nicht in diese Klasse fallen werden automatisch in die **Ultimate Offroad-Klasse** eingereiht.

Alle Fahrzeuge treten in gemischten Teams zur ASTS an – relevant ist diese Unterteilung nur für die technische Abnahme und deren Punktevergabe. Des weiteren darf die Street Klasse ohne Fehlerpunkte die Chickenline passieren, die Ultimate Offroad Klasse fährt Bonus-Line, darf bei Bedarf aber auch die Chicken-Line fahren bei deren Benutzung aber Strafpunkte fällig werden.

1.3 Es sind Fahrzeuge im Masstab 1:8 bis 1:12, bei Mehrachsern bis 1:16 zugelassen.

1.4 Der Aufbau, bzw. die Karosserie kann aus Lexan oder Hartplastik bestehen. Ebenfalls sind Fahrzeuge mit Tuber Chassis/Karos zugelassen oder Kombinationen von allem.

1.5 Die maximale Fahrzeugbreite beträgt 30 cm. (Reifenaussenseite oder äusserstes Teil des Aufbaus. Ohne Rückspiegel oder andere Kleinteile.)

1.6 Es gibt keine Längenbeschränkung für die Fahrzeuge.

1.7 Es sind Felgenreisen bis max. 2.2" zugelassen. Kleinere Räder sind uneingeschränkt erlaubt.

1.8 Die Elektronik darf von oben nicht sichtbar sein.

1.9 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 ein vollständiges Tuberchassis. Dort bezieht sich die Reifeninnenkante auf das äusserste Teil des Chassis.

1.10 Das Profil des Reifens darf frei bearbeitet sein.

1.11 Lenkbare Hinterachsen sind bei 2 Achsen nicht erlaubt. Bei 3 Achsen dürfen 2 beliebige Achsen lenkbar sein und bei 4 und mehr Achsen dürfen alle Achsen gelenkt sein.

1.12 Die Anzahl der Achsen ist nicht eingeschränkt.

1.13 Eine Funktion zum Niveaueausgleich (Winch-Down) ist nicht erlaubt.

1.14 Schaltbarer Allradantrieb / Differentialsperren sind erlaubt.

1.15 Ein Dig – sprich blockieren einer Achse ist nicht erlaubt.

1.16 MOA (Motors On Axle) ist nicht erlaubt.

1.17 Fahrzeuge mit Verbrennerantrieb sind nicht erlaubt.

1.18 Es sind keine Monstertrucks sowie Racetrucks mit mehr als V_{max} 15km/h erlaubt. Beispiele sind typische MT's wie E-Maxx, Short-Course Trucks wie Slash usw.

1.19 Es sind keine Fahrzeuge mit Kettenlaufwerken erlaubt (z.B. Panzer, Halbkettenfahrzeuge, Pistenraupen, Mattracks sind ebenfalls nicht erlaubt)

Anmerkung:

Es ist zu empfehlen, das Fahrzeug, bzw. die Elektronik mehr oder weniger wasserdicht zu bauen, da Strecken mit Wasserdurchfahrten vorkommen können – für die Streetklasse werden die Wasserdurchfahrten auf maximal Radnabenhöhe begrenzt.



2. Fahrzeugbewertung (Scale-Faktor / technische Abnahme)

2.1 Grundsätzliche Beschreibung Der ganzheitliche «Scale-Faktor» eines Autos ist schwierig zu bewerten und beruht teilweise auf subjektiven Empfindungen. Deshalb werden nur für klar definierbare Elemente Scalepunkte vergeben. Auf eine Bewertung des gesamten Erscheinungsbildes eines Fahrzeugs wird verzichtet. Vor Beginn der Veranstaltung muss jedes Fahrzeug zur „Technischen Abnahme“, wo erstens die Regelkonformität überprüft wird und zweitens die Scalepunkte bewertet werden. 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.

2.2 Punktesystem Fahrzeugbewertung:

- Fahrerfigur **2Pkt.** / jeder weitere Insasse **1Pkt.** / max. 4 Personen gesamt
- Hartplastikkarosserie **10Pkt.** - modifizierte Karosserie **15Pkt.** *
- Scale - Mehrachser **15Pkt.** **
- Tuberrahmen **3Pkt.** / Eigenbau **10Pkt.**
- Scheibenwischer (physisch vorhanden / sinngerecht montiert; keine Klebefolie) **1Pkt.**
- Scheibenwischer mit Funktion (elektrisch) **3Pkt.**
- Blattfedern eine Achse **3Pkt.** / Beide Achsen **5Pkt.**
- Einzelradaufhängung eine Achse **3Pkt.** / Beide Achsen **5Pkt.**
- Innenausbau aus Lexan **1Pkt.** / Hartplastik **3Pkt.** / Eigenbau **6Pkt.**
- Nachträglich ausgebaute/tiefergelegte Ladefläche (Drop Bed) **5Pkt.**
- Ersatzrad funktionsfähig **3Pkt.** / nur Ersatzreifen **1Pkt.**
- Windenatrappe **1Pkt.** / funktionsfähige Winde **3Pkt.** / maximal für 1 Winde
- Funktionsfähige Front- und Heckbeleuchtung **3Pkt.**
- Funktionsfähige Zusatzscheinwerfer **1Pkt.** / maximal 1 Mal zu werten
- Eine Stoßstange *** **1Pkt.** / 2 Stoßstangen **2Pkt.** / bei Eigenbau **3Pkt.** / **6Pkt.**
- Exocage/Tube-Bed/Lampenbügel **1Pkt.** / Eigenbau **5Pkt.**
- Dachgepäckträger **1Pkt.** / Eigenbau **5Pkt.**
- Rocksliders **1Pkt.** / Eigenbau **3Pkt.**
- Boot/Kanu/Dachbox **3Pkt.** (Muss während der kompl. Trophy montiert sein)
- Lenkservo im Leiterraum montiert **5Pkt.**
- Anhänger über den ganzen Wettbewerb vom Fzg. gezogen **15Pkt.**
- Reifen > 110mm **-10Pkt.** / < 105mm **10Pkt.** / < 90mm **15Pkt.**
- Alle 4 Reifen mit der Lauffläche komplett abgedeckt **5Pkt.**
- Scalezubehör (z.B. Kisten / Werkzeug / Seile) je **1Pkt.** / max. **7Pkt.**
- **Maximale Punkte Scale-Faktor für den Lauf: 50Pkt.**
- **Street Klasse +20Pkt. / Maximal mögliche Punktzahl 70Pkt.**

* Als modifizierte Karosserie zählen Umbauten die direkte Einschnitte in die Karo erfordern! (z.B. Verlängern oder Einkürzen der Karo)

** Die Punkte werden nur an Mehrachser vergeben die einem scaligen Vorbild entsprechen – im Zweifelsfall muss ein Beweis vorgelegt werden (Killermaschinen wie z.B. ein mehrachsiger Honcho ohne jegliches Vorbild werden von der Punktwertung ausgeschlossen)

*** Als Stoßstange zählen als solche erkennbare an Hartplastikkarosserien oder fachgerecht **montiert** an Lexankarosserien

Diese Punkte werden vor dem Start bei der technischen Abnahme ermittelt!

Die Scalepunkte können die 50 natürlich übersteigen, wenn auch für den Lauf nicht relevant zählen diese dann bei der Wahl zum Austrian Scale Car 2012 – nähere Info's

dazu weiter unten bei Punkt 3.5 !

2.3 Wertung:

Die Scalepunkte fließen mit der Laufzeit sowie mit den Fehlerpunkten in die Gesamtwertung ein, über folgenden Schlüssel:

(Laufzeit in Sekunden x Fehlerpunkte) / Scalepunkte

Das Team mit der geringsten Punktezahl gewinnt.

3. Die Läufe

3.1.1 Grundsätzliche Beschreibung Die Läufe finden im Team statt und dauern ca. 20-50 Minuten je Sektion. **Jede Sektion beinhaltet 6 gewertete Tore welche in der richtigen Reihenfolge durchfahren werden müssen. Weitere Tore dienen rein als Streckenmarkierung.** Die Idee hinter der Fehlerwertung ist, nur Strafpunkte für Aktionen zu vergeben, welche bei einem 1:1 Adventure auch nicht möglich wären. 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.

Die Zeiten und Strafpunkte aus allen Sektionen werden addiert und zur Ranglistenerstellung herbei gezogen.

3.1.2 Das Team mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

3.1.3 Haben zwei Teams die gleiche Punktzahl, gewinnt jenes mit der kürzeren Fahrzeit.

3.1.4 Die Punkte und die Zeit werden ab dem Losfahren des ersten Fahrzeuges bei der Startmarkierung gezählt und enden mit dem Durchfahren der Zielmarkierung des letzten Fahrzeug.

3.1.5 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 Team unterwegs ist. Der Aufenthalt in engen Passagen ist jedoch gerade während eines Scaleruns zu unterlassen. Zu diesem Zweck wird es an verschiedenen Passagen eine Absperrmarkierung haben, welche nicht überschritten werden darf.

3.1.6 Das direkte Betreten eines Scaleruns ist nur gestattet während des eigenen Laufes.

3.1.7 Ein Fahrer darf für jeden Scalerun nur einmal mit seinem Fahrzeug antreten. Ein Fahrzeug kann nicht von mehreren Fahrern geteilt werden.

3.1.8 Ein Fahrer kann nur mit einem Fahrzeug pro Event antreten. Im Falle eines Defektes ist es möglich nach dem gerade gefahrenen Kurs auf ein Ersatzfahrzeug umzusteigen, dieses muss jedoch zuvor zur technischen Abnahme.

3.1.9 Das Setup des Fahrzeugs darf nach der technischen Abnahme nicht mehr verändert werden. Das schliesst auch auf dem Fahrzeug montierte und mitgeführte Teile ein.

3.1.10 Winching oder Abschleppen mit Hilfe eines anderen Fahrzeugs aus dem Team ist natürlich erlaubt.

3.1.11 Eigenes Winching oder setzen eines auf dem Fahrzeug mitgeführten Hilfsmittel wie Sandblech oder ein kleines Brett ist erlaubt, sofern sich die Hilfsmittel während des ganzen Events 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.

3.1.12 Fallen während dem Scalerun 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.

3.1.13 Für die Reparatur eines Fahrzeugs während des Scaleruns dürfen nur die eigenen Teamkollegen herangezogen werden. Die Zeit wird bei einer Reparatur für 60 Sekunden angehalten und für die Berührung des Fahrzeugs werden die aufgeführten Strafpunkte fällig. Danach läuft die Zeit weiter.

3.1.14 Eine Streckenmarkierung gibt es nur bei kritischen Passagen. Zwischen den Toren kann also eine beliebige Route gefahren werden. Rollt ein Fahrzeug zB. 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.

3.1.15 Judges/Juroren: Auf die Sektionen werden jeweils 2 Teams geschickt, eines absolviert seinen Run während das andere Team das Judging macht. Danach wird gewechselt. Ein Juror muss eventuelle Fehlerpunkte laut hörbar ausrufen und sofort notieren. Es wird von der Orga ein Head-Judge gestellt, der die einzelnen Judges dann „überwacht“, bei Streitfragen entscheidet und Hauptansprechpartner bez. Reglement ist.

3.1.16 Tore/Gates: Bei Berühren des Gates werden Strafpunkte fällig. Ein Tor gilt erst als durchfahren wenn mindestens 2 Räder das Tor passiert haben!

3.1.17 Streckenmarkierung: Wenn ein Fahrzeug eine Streckenmarkierung berührt oder überfährt werden Strafpunkte fällig. Passiert das Fahrzeug mit allen 4 Reifen die Streckenmarkierung muss es repositioniert werden und kassiert ebenfalls Strafpunkte.

3.1.18 Höhere Gewalt: Wird ein Scalerun durch höhere Gewalt wie herunterfallende Äste, Hagel, Erdbeben oder dergleichen seltsame Dinge gestört, kann der Scalerun wiederholt werden. Die Entscheidung dazu obliegt der Jury.

3.2 Straf-Punktesystem Scalerun:

- Berühren des Fahrzeugs (zB.:Aufstellen des Fahrzeugs ohne Versetzen) **10 Pkt.**
- Repositionieren des Fahrzeugs um max. eine Fahrzeuglänge **15 Pkt.**
- Berühren einer Torstange mit dem Fahrzeug **10 Pkt.**
- Befahren einer "Chicken-Line" (Street-Klasse) **0 Pkt.** / bei **Ultimate Offroad 5 Pkt.**
- Befahren einer "Bonus-Line" (Ultimate Offroad) **0 Pkt.** / bei **Street -5 Pkt.**
- Lieengelassenes Teil, welches sich auf dem Fahrzeug befunden hat **10 Pkt.**
- Nicht durchfahrenes Tor pro Fahrzeug (Das Tor muss mit mindestens 2 Rädern in Fahrtrichtung passiert werden, kein Anfahren von der „anderen“ Seite!) **20 Pkt.**
- Reparatur des Fahrzeugs **10 Pkt.**
- Wenn das komplette Fahrzeug eine Streckenmarkierung überfährt wird das Fahrzeug repositioniert und es wird der Punkt Reposition gewertet. **15Pkt.**
- **DNS:** Did not Start **150 Pkt.**
- **DNF:** Did not Finish – Anzahl verbleibender **Tore x 20Pkt. + 20Pkt.** Extra **

- Die -5Pkt. Kommen nur zur Geltung wenn Fehlerpunkte vorhanden sind, es ist nicht möglich am Ende des Kurses einen negativen Fehlerpunkte-Kontostand zu haben.

** DNF kommt zu tragen im Falle eines Defektes oder wenn aus anderen Gründen ein Fahrzeug einen Kurs nicht zu Ende fahren kann.

3.3 Teamwertung

Das Team mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt die Tageswertung. Dazu bekommt jeder Fahrer aus der Einzelwertung heraus Punkte für die Jahreswertung.

3.4 Einzelwertungen

(Laufzeit in sek. x Fehlerpunkte) : Scalepunkte

Platz 1 25 Pt.
Platz 2 22 Pt.
Platz 3 20 Pt.
Platz 4 18 Pt.
Platz 5 16 Pt.
Platz 6 15 Pt.
Platz 7 14 Pt.

Die weiteren Positionen jeweils um 1Pkt. weniger.
Am Ende der Saison darf sich der Fahrer mit den meisten Punkten
„Austrian Scale Team Champion 2012“
nennen.

Es gibt bei 5 Läufen ein (1) Streichresultat!

3.5 Austrian Scale Car 2012:

Neu ist heuer auch die Wahl zum Austrian Scale Car 2012 an dem jedes Fahrzeug automatisch teilnimmt. Jeder Teilnehmer hat an jedem Lauf die Möglichkeit mit einem eigenen Wertungsbogen alle teilnehmenden Fahrzeuge zu bewerten – nach eigenem Ermessen – der Wertungsbogen wird am Ende der Bewertung beim Head Judge abgegeben.

Die Auswertung sieht wie folgt aus:

Scalepunkte + Fahrerwertung

Fahrzeugbewertungen werden wie folgt vergeben:

- 1.Fahrzeug (das für einem schönste Fahrzeug): 8Pkt.
- 2.Fahrzeug: 6Pkt.
- 3.Fahrzeug: 4Pkt
- 4.Fahrzeug 2Pkt
- 5.Fahrzeug 1Pkt

Die Zwischenstände werden nach jedem Lauf auf rcrawler.at und der ASTS Homepage aktualisiert.

Das Fahrzeug das am Jahresende die meisten Punkte hat wird zum **Austrian Scale Car 2012** gekürt!

4. Allgemeines VERHALTENSREGELN:

Die Entscheidung eines Jurors während dem Scalerun ist nicht diskutierbar. Die angegebenen Zeiten eines Events sind einzuhalten. Ausnahmen in Härtefällen (Defekt/Reparatur) entscheidet die Jury abschliessend. Also, besser viel zu früh als wenig zu spät. Während eines gewerteten Scaleruns ist das Ansprechen und Fragen stellen von Unbeteiligten an den Juror zu unterlassen. Der Scalerun ist mit gebührendem Abstand zu verfolgen. Das Betreten des Scalerun-Kurses ist nur den aktiven Fahrern und den Juroren erlaubt. Den Anweisungen der Juroren ist strikte Folge zu leisten.

Austrian Scale Team Series Reglement 2012 V2.6 – Stand November 2011

Gerald Murhammer

Josef Schöberl

Lukas Klapper

Christian Schimek

Michael Landerl