



# Crawler & Scale - Trophy

## SMBM RC Crawler & Scale Regeln

### Einführung:

Dieses Regelwerk definiert die Veranstaltungen der SMBM RC Crawler & Scale Regeln.

### Beschreibung der Ereignisse:

Das Ziel ist es, den Liebhabern vom RC Crawler & Scale ein angenehmes Treffen zu bieten. Die Veranstaltungen können von Sozialer bis hin zu Wettbewerbsnatur reichen und eine breite Palette von Fahrzeugen und Herausforderungen umfassen.

### Sportlichkeit:

Der Sportliche Gedanke ist SMBM RC Crawler & Scale Wettbewerben erforderlich. Ein Mindestabstand von 0,5 m zwischen Fahrer und Fahrzeug muss immer vorhanden sein!. Wenn ein unsportliches Verhalten an den Tag gelegt wird, können das Team/Teammitglieder nach Überprüfung des Vorfalls durch den Richter geahndet werden. Unsportliches Verhalten beinhaltet: abrasives Benehmen / Handlungen gegenüber dem Richter oder Zuschauern, Zerstörung, das Anzeigen von betrunkenem oder respektlosem Verhalten. Alkohol oder Drogen sind während des Wettkampfes auf dem Platz nicht erlaubt. Ahndung durch den Richter oder die Organisatoren der Veranstaltung führt zu einer Disqualifikation/Ausweisung.

\*Der SMBM Vorstand ist befugt die Absicht einer Regel zu definieren.

Entscheidungen über Absichtsverletzungen werden ausschließlich vom SMBM getroffen.\*

### Zulassung Allgemein:

Fahrzeuge sind auf 4-Rad-Fahrzeuge beschränkt.

Ausnahme: die Klasse S6 & P1 ist von einer besonderen Zulassung z. B. 6 x 6 oder 8 x 8

Diese 4 Räder sind die einzige Antriebsquelle für das Fahrzeug.

Bei allen Fahrzeugspezifikationen, unabhängig von der Starterklasse, ist die Messung, im fahrbereiten Zustand des Fahrzeugs auf einer ebenen Fläche durchzuführen. Es wird der Radstand und die Spurbreite (Reifenaußenkante) gemessen und danach in die Klassen eingeteilt. Eine Winde

ist je nach Klasse erlaubt.

Es gibt keine Begrenzung der Anzahl der in einem Fahrzeug verwendeten Funkkanäle.

Es dürfen keine Setup-Änderungen auf dem Kurs vorgenommen werden.

(Spur/Radstand/Räder usw.)

## Fahrzeugklassen:

### Scale-Klasse:

**S1:** Der maximale Radstand ist 330 mm.

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Hinter und Vorderachse beträgt 280 mm.

Dies gilt für Scaler in 1/10

Originalbreite der Karo muss erhalten bleiben. Diese Karo muss mindestens das halbe Rad überdecken.

Der maximale Felgendurchmesser beträgt 2.2" (56 mm) gemessen an der Oberkante des Felgenbetts.

Die Reifengröße darf 6" (152 mm) nicht überschreiten.

Es dürfen nur 2 Räder gelenkt werden.

Die Fahrzeuge sollten mit ihrer Karosserie einem 1:1-Fahrzeug ähneln.!

Der Einsatz von Winden, Ankern und anderen Hilfsmitteln ist erlaubt.

Es dürfen nur ein Fahrtenregler, ein Motor (der im Chassis montiert sein muss und nicht Bestandteil einer Achse ist!) und ein Lenkservo verwendet werden.



### Crawler Super-Klasse:

**S2:** Der Radstand der Fahrzeuge muss minimal 400 und darf maximal 460 mm betragen.

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Hinter und Vorderachse beträgt 460 mm.

Es bestehen keine Einschränkungen betreffend der Steuerung der Achsen

Die minimale Felgenreöße der SuperClass Fahrzeuge beträgt 3.2" (81 mm); dieses Maß wird an der Oberkante des Felgenbetts gemessen. Die Felgenbreite und die Reifenwahl sind frei.



### 1,9" Modified-Klasse

**S3:** Der maximale Radstand ist 370mm

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Hinter-und Vorderachse beträgt 320 mm.

Der maximale Felgendurchmesser beträgt 1.9" (48 mm) gemessen an der Oberkante des Felgenbetts.

Die Reifengröße darf 6" (152 mm) nicht überschreiten.

Es dürfen nur 2. Räder gelenkt werden. Der Einsatz von Winden sind Erlaubt.

Maximal 1. Antriebsmotoren.



### 1.9" Crawler-Klasse

**S4:** Der maximale Radstand ist 215 mm

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Hinter - und Vorderachse beträgt 210 mm.

Der maximale Felgendurchmesser beträgt 1.9" (48 mm) gemessen an der Oberkante des Felgenbetts.

Die Reifengröße darf 4.25" (108 mm) nicht überschreiten.

Es ist nur eine Lenkung der 2 Räder an der Vorderachse zugelassen.

Es dürfen max. 3S LiPos oder Akkus mit einer maximalen Nennspannung von 11,1 V verwendet werden.



### Scalecrawler-Klasse

**S5:** Der maximale Radstand ist 370 mm

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Hinter- und Vorderachse beträgt 320 mm.

Die maximale Felhengröße beträgt 2.2" (56 mm) gemessen an der Oberkante des Felgenbetts.

Die Reifengröße darf 6" (152 mm) nicht überschreiten.

Erlaubt sind Allradlenkung, Winch down und DIG

Für den Antrieb darf nur ein Motor verwendet werden.

Der Einsatz von Winden, Ankern und anderen Hilfsmitteln ist strikt untersagt.

Erlaubt sind nur Rohr- und/oder Leiterraahmen. Keine TVP Chassis (z.B. Beetlejuice, Moonbuggy, Viper etc.)

Scale Crawler Fahrzeuge müssen ein Karosseriemasse (bei Tubern Chassismasse) von mindestens Länge=Radstand, 120mm Breite und 120mm Höhe aufweisen.



## S6 & P1: Truck Trial 3 Achsen + 4 Achsen und Super-klasse 1:12 & 1:24

### Prototypen mit Original Charakter

**S6:** Der maximale Radstand ist 520 mm, von der ersten bis letzten Achse. Ausgenommen 1:12-1:24

Die maximale Spurbreite, gemessen an den Außenkanten der Achsen beträgt 280mm.

Ausgenommen 1:12-1:24

Die Karo muss mindestens das halbe Rad überdecken.

Der maximale Felgendurchmesser beträgt 2.2" (56 mm) gemessen an der Oberkante des Felgenbetts.

Die Reifengröße darf 6" (152 mm) nicht überschreiten. Ausgenommen 1:12-1:24

Es dürfen alle Räder gelenkt werden. Ausgenommen 1:12-1:24

Der Einsatz von Winden, Ankern und anderen Hilfsmitteln ist erlaubt.

**P1:** Prototypen müssen zu 60% aus Handgefertigten teile bestehen





## **Kurs-Gestaltung:**

Ein Tor besteht aus zwei Tormarkern, die Breite wird an der Innenseite gemessen.

**Ein Kurs besteht aus verschiedenen Sektoren min: 2 bis 10 Toren, der aus Abschnitten besteht, immer von einem Tor bis zum nächsten Tor. Die Fahrspur ist Augenscheinlich erkennbar / markiert.**

**Die Torbreite beträgt für die:**

**S2 SuperClass-Klasse min. 30 cm**

**S6 Truck Trial-Klasse min. 30 cm**

**min. 20 cm für die 1:12 & 1:24 Klasse.**

**S5 Scalecrawler-Klasse min. 30 cm**

**S3 2,2" Modified-Klasse min. 30cm**

**S1 Scaler-Klasse min. 30cm**

**S4 1.9" Crawler-Klasse min. 30 cm**

**In Schräglagen sollten die Tore breiter gesteckt werden min. 40 cm**

Der Start kann aus einem Tor, einer Kreidelinie, einer Pylone oder einem Startblock bestehen. ( Start )

Das Zählen der Fehler und Fortschrittpunkte beginnt nach durchfahrt von Start.

Der Kurs ist zu Ende sobald das letzte Tor mit Fortschritt durchfahren wurde. ( Ziel )

Der Kurs/Sektion/Abschnitt muss in der korrekten Reihenfolge fertig gefahren werden.

Der Kurs darf nur, mit dem in der Wertung genannten Fahrer und 1 Fahrzeug, bestritten werden.

**Schiedsrichter / Richter:**

Die Richter sind verantwortlich für die Beobachtung der Fahrten auf den Kursen und dem Vergeben der Fehler und Bonuspunkte.

Ihren Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten! Eine Missachtung der Anweisungen hat eine Disqualifizierung zur Folge!

Der Richter teilt dem Fahrer die beobachteten Fehler und die Fortschritte laut und deutlich mit.

Die Beurteilung muss immer von dem Richter vorgenommen werden. Ein Richter hat die Aufgabe das Fahrzeug beobachtet, die Fehler-/Fortschrittpunkte auf der Punktetabelle notiert

Der Richter ist auch berechtigt und verpflichtet dafür zu sorgen, dass sich außer dem Fahrer

und einem eventuellen Spotter/Helfer keine weiteren Personen auf der Sektion befinden.  
Der Richter kann und darf auch Fahrer sein. Darf aber keine Persönliche Verbundenheit zum Fahrer haben. ( Freund, Feind, Verwand usw.)

Jeder Fahrer kann einen Spotter benennen, welcher ihm unterstützende Ratschläge geben darf. Der Spotter muss vor dem Start dem Richter bekannt gegeben werden und darf mit dem Fahrer den Kurs betreten, sonst keiner. Alle durch den Spotter verursachten Fehlerpunkte (z.B. Berühren des Fahrzeugs) werden dem Fahrer zugeschrieben.

### **Die Strafpunkte**

#### **Die Höhe der Strafe beträgt:**

**Einsatz von Winde,Abschleppseil,Sandblech ect. : 20 Punkte.**

**Stange /Tor berührt/ Tor -fehler : 50 Punkte.**

**manueller Eingriff per Hand oder Fuß/ Reparatur : 100 Punkte.**

**Abschnitt ausgelassen : 300 Punkte.**

**Streckenmarkierung : 50 Punkte.**

**je Fahrtrichtungswechsel 20 Punkte.**

**Torstange brechen (Stange liegt) 100 Punkte.**

**Tor in falscher Richtung durchfahren 50 Punkte.**

**Tor mehrmals durchfahren 50 Punkte.**

**Umkippen des Fahrzeuges incl. Manueller Eingriff 100 Punkte.**

**jedes nicht gefahrene Tor (Bei Abbruch, Defekt ) 100 Punkte.**

**Berühren oder überfahren der Sektionsbegrenzung 100 Punkte.**

Beispiele der Fehlerpunktevergabe und weitere Definitionen

Wenn ein Fahrzeug über ein Hindernis fährt und – trotz vorwärts drehender Rädern – rückwärts rutscht, wird kein Strafpunkt vergeben.

Wenn sich das Fahrzeug auf der Unterbodenplatte auf einem Fels „aufgebockt“ hat; freischaukeln, bis das Fahrzeug wieder Grip unter den Rädern hat, gibt es keine Strafpunkt.

Durchfahren eines Tores:

Ein Tor gilt als durchfahren, sobald ein Hinterrad in der

Fahrtrichtung durch das Tor gefahren ist, ohne es zu berühren. Sind es 0 Punkte.

Alle Tore müssen in der vom Kursbauer vorgesehene Reihenfolge durchfahren werden

Ein Tor kann auch von einem rückwärts fahrenden Fahrzeug durchfahren werden, die

Durchfahrtrichtung des Tores muss jedoch eingehalten werden.

Bei Berührung des Tores wird der Fahrer mit einem Torfehler belegt (50 Punkte).

Bei nicht Durchfahren erhält der Fahrer die 300 Punkte.

Auf dem Kurs gesetzte Bonustore können, um zusätzliche Bonuspunkte ( -50 Punkte je passiertem Tor ) zu erhalten, durchfahren werden. Verrechnung am Ende des Kurses  
Jedes Bonustor darf nur einmal durchfahren werden.

**Überschlag: (100 Punkte.)**

Wenn sich ein Fahrzeug überschlägt und nicht mehr ohne Berührung weiterfahren kann.  
( Das Fahrzeug darf nicht eingefangen werden.)

Wenn ein Fahrzeug sich überschlägt und wieder auf den Rädern landet und durch eigene Kraft und ohne Berührung die Fahrt fortsetzen kann, werden keine Strafpunkte vergeben.  
Beim Versuch das Fahrzeug nur durch Motorkraft wieder umzudrehen, werden auch keine Punkte vergeben. Der Fahrer muss das Fahrzeug nach den vorgeschriebenen Regeln (Umdrehen ohne Verlassen des Boden) umdrehen können. Ist dies nicht möglich, bekommt der Fahrer 100 Punkte. (Berührung)

**Berührung: (100 Punkte.)**

Jegliche Berührungen des Fahrzeugs, ausgenommen bei einem Überschlag, unabhängig davon, ob die Berührung gewollt oder ungewollt entstanden ist, wird mit 100 Strafpunkten gewertet.

**Umsetzen des Fahrzeugs:(100 Punkte.)**

Das Fahrzeug kann durch den Fahrer zum letzten, erfolgreich passierten Tor zurückgesetzt werden. Falls die Topografie kein Rücksetzen an diesen Ort zulässt, wird das Fahrzeug an den nächstmöglichen Platz nach Anweisung des Richters an dieser Stelle platziert.

**Reparatur während des Kurses auf dem Kursgelände:(100 Punkte.)**

Wenn ein Fahrzeug während des Kurses repariert wird, kann der Fahrer einen Reparaturplatz (innerhalb des Kurses) wählen und sein Fahrzeug reparieren. (Max. 5 Minuten)

Das Fahrzeug muss nach erfolgter Reparatur an die Entnahmestelle platziert/zurückgesetzt werden. Wenn die Reparatur nicht innerhalb der offiziellen Kurszeit abgeschlossen werden kann, erhält der Fahrer ein DNF (Did Not Finish = 300 Punkte.) Kurs gilt als beendet.

Reparatur wird das Fahrzeug mit der Hinterachse und in Fahrtrichtung auf die Torlinie des zuletzt passierten Tors gesetzt, der Fahrer erhält 100 Strafpunkte für Berührung und setzt seine Fahrt fort. Es gibt keine Vorschrift, wer das Fahrzeug reparieren darf; der Fahrer ist berechtigt, die Reparatur ggf. durch einen Dritten machen zu lassen.

**Technische Nach / Kontrolle:**

Wenn der Richter während des Kurses vermutet, das Fahrzeug entspreche nicht den



technischen Vorgaben des Reglements (z.B. längerer Radstand), ist er berechtigt, eine technische Nachkontrolle anzuordnen. Der Fahrer darf keine Aktivität an seiner Fernbedienung mehr vornehmen. Der Richter markiert dann die exakte Fahrzeugposition und nimmt das Fahrzeug zwecks technischer Kontrolle vom Kurs. Wenn alles in Ordnung ist und das Fahrzeug den Vorgaben entspricht, wird dieses an die markierte Stelle zurückgesetzt und der Fahrer kann seine Fahrt fortsetzen. Wenn das Fahrzeug nicht mehr den Vorgaben entspricht und der Fahrer dadurch einen Vorteil hat, muss er eine Reparatur in Anspruch nehmen und den Verstoß beheben. Wenn der Fahrer nicht in der Lage ist, den Verstoß im Rahmen der vorgegebenen Regeln zu beheben, wird DNF gewertet. Wenn das Fahrzeug durch einen technischen Defekt nicht mehr den Vorgaben entspricht aber keinen Vorteil hat, darf der Fahrer den Kurs ohne Reparatur und ohne zusätzliche technische Inspektion fortsetzen. Fahrzeugkarosserien, Dächer und Bodypanels, welche herunterhängen und/oder abfallen profitieren nicht von dieser Regelung und müssen unverzüglich repariert werden.

**Fahrbahnmarkierung: (50 Punkte)**

Diese Punkte werden vergeben, wenn das Fahrzeug eine Fahrbahnmarkierung berührt/überfahren hat. Wenn die Fahrspur Augenscheinlich erkennbar ist.

Dann hält der Richter die Zeit an und das Fahrzeug wird durch den Fahrer auf die Fahrspur zurückgesetzt. Falls die Topografie kein Rücksetzen an diesen Ort zulässt, wird das Fahrzeug an den nächstmöglichen Platz nach Anweisung des Richters an dieser Stelle platziert.

Die Fahrbahnmarkierungen bleiben während des ganzen Kurses aktiv. Falls sie verschoben werden, wird die Zeit angehalten und der Richter setzt die Fahrbahnmarkierung wieder an die korrekte Stelle.

Die Fahrbahnmarkierungen sind für alle Klassen gleich.

Eine Augenscheinliche erkennbare Fahrspur ist ausreichend.

**Zur Sicherheit des Fahrers kann dieser zu jeder Zeit eine Unterbrechung verlangen, um sich neu zu positionieren (der Fahrer, nicht das Fahrzeug!). Dieses darf nur aus Sicherheitsgründen und nicht zur Erkundung der Strecke oder sonstiger Vorteilsbeschaffung eingesetzt werden.**

**Kurs-Fahrtrichtungsfehler: (50 Punkte)**

Jeder Kurs muss in der vorgegebenen Richtung befahren und die Tore müssen in der

vorgegebenen Reihenfolge passiert werden. Wenn ein Fahrer ein Tor in der falschen Richtung oder ein Tor in der falschen Reihenfolge passiert, werden +50 Strafpunkte vergeben. Das Fahrzeug kann durch den Fahrer beim letzten erfolgreich passierten Tor zurückgesetzt werden. Falls die Topografie kein Rücksetzen an diesen Ort zulässt, wird das Fahrzeug an den nicht möglichen Platz nach Anweisung des Richters an diese Stelle platziert.

### Maximale Kurs-Punktzahl:

Ein Fahrer kann pro Sektion mit nur maximal 250 Punkten gewertet werden. Sobald diese

Punktzahl erreicht ist, ist der Sektion für den Fahrer zu Ende und wird mit DNS gewertet.

Die Fortschrittspunkte bleiben erhalten und werden für das Schlussresultat in Abzug gebracht.

Erreicht ein Fahrer die maximale Punktzahl, wird ihm dies vom Richter mitgeteilt und er muss den Kurs verlassen.

**DNF (Did Not Finish): (100 Punkte)**

Immer wenn ein Fahrer einen Kurs nicht zu Ende fahren kann (Zeit abgelaufen, irreparabler Fahrzeugdefekt, etc.) wird der Kurs als DNF gewertet und mit 100 Punkten belegt. Alle bis dahin eingefahrenen Fortschrittspunkte bleiben erhalten und werden für das Schlussergebnis von den Strafpunkten abgezogen.

**DNS (Did Not Start): (300 Punkte)**

Diese Wertung erfolgt immer dann, wenn ein Fahrer einen Kurs nicht startet. Das Fahrzeug muss zwingend aus eigener Kraft die Startlinie überqueren, damit der Kurs als begonnen gilt.

## **ANHANG**

**Dieses Regelwerk ist geistiges Eigentum der SMBM und jegliche Übernahme oder Veränderung bedarf deren Zustimmung und Einverständnis.**

**VERSIONSSTAND**

**Stand: 02/2024**