

REGLAMENTO de CRAWLERS

1. INTRODUCCION

Estas normas pretenden estandarizar las competiciones de los vehículos crawler de radio control que se realizan en diferentes partes de la geografía de nuestro territorio. A diferencia de otros países esta se competirá en diferentes tipos de suelos, no solo en zonas rocosas más propias de otros continentes.

2. CARACTERÍSTICAS DE LOS VEHÍCULOS:

Clase supercrawler:

Sin límites en anchura de ruedas,

Sin límites en anchura de vía

Sin límites de altura

Sin límites en medidas ni tipo de ruedas

El coche solo puede llevar 4 ruedas

Sin limite en la configuración de trenes de giro

Los vehículos están obligados a llevar carrocería que ha de ser de escala 1/10 o mas grande.

la carrocería puede cortarse o modificarse pero mantendrá un 70% de su forma original

la anchura de la cabina del vehiculo ha de ser la original de fabrica.

La carrocería deberá parecerse a la original (Bronco, jeep, Land Rover)

Clase crawler 2.2

El ancho de vía será de un máximo de 31.75 cm

Las llantas tendrán 5.54 cm de diámetro

Se limita la clase 2.2 a vehículos de 4 ruedas

Solo se permitirá el giro en uno de sus ejes (no se permite los steering kits)

Es obligatorio correr con carrocería, esta ha de ser de 1/10 o más grande, se podrá cortar o modificar manteniendo como mínimo el 70% de la original y manteniendo siempre la anchura de cabina original de fabrica, también tendrá que ser parecida al original.

Clase 3

Todos los demás.

3. NORMAS GENERALES DE LA CARRERA

El ganador será el que menos puntos tiene al final de la prueba.

Se comienza a puntuar cuando el vehiculo pase por la 1ª puerta

Se acaba de puntuar cuando el vehiculo sobrepasa la ultima puerta

No existen ni entrenos ni vueltas de reconocimiento, quien lo realice recibirá un DNF en aquella zona.

El orden de salida se realizara por sorteo en la 1ª zona, las siguientes zonas se realizara por el ranking presente de cada zona (del ultimo al primero).

No se permite el remolque manual ni eléctrico ni ayudarse de cabestrantes eléctricos ni mecánicos.

No se permitirá llevar el mismo coche si en el campeonato se realizara para diversas clases de vehículos.

El vehículo deberá acabar la zona con la misma rueda, mismo ancho de vía, diámetro, altura de la que haya comenzado la carrera.

El chasis no se podrá cambiar por otro durante la prueba completa.

Los pilotos podrán hacer cambios de altura de vehículo, tipo de neumáticos entre las diferentes zonas.

Cuando haya empate a puntos entre dos pilotos, en ese caso el que lo realice en menor tiempo.

En el caso de que la prueba no se realice cronometrada el desempate se realizara entre los pilotos a "muerte súbita", en ese caso el piloto que haya penalizado antes o progresado menos será el perdedor.

4. PENALIZACIONES

Toque: + 5 puntos, se dan por cualquier toque intencionado o no durante la carrera, la reparación de los vehículos que no requieran herramientas se podrá dar al término sin ninguna sanción adicional; si el conductor ha de levantar el coche para la inspección de daños lo deberá notificar a los jueces antes de hacerlo.

Reparación: + 5 puntos, se añaden a las sanciones por colisión si es necesario el uso de herramientas; las reparaciones llevadas a cabo en menos de un minuto pueden realizarse en el circuito, las de más de un minuto se realizaran fuera del circuito en unos improvisados boxees. Si la reparación dura más de 30 minutos, el piloto obtendrá un DNF (no finalizado).

Vuelcos: + 5 puntos. Se dan cuando el vehículo vuelca y no puede colocarse sobre sus ruedas ayudándose así por acción del juez o piloto. Los vehículos que puedan volver a su posición sin ninguna ayuda no se penalizaran, no habrá penalización de marcha atrás hasta que el vehículo este sobre sus cuatro ruedas; cuando el vehículo se ponga sobre sus cuatro ruedas se ejecutará desde un lateral de la zona, cualquier otro caso será considerado reposición.

Reposición: + 10 puntos. Se da cuando el piloto ha de realizar un reposicionamiento de su coche para continuar.

Los vehículos reposicionados han de colocarse a la cola de la carrera sin adelantar, los jueces serán los encargados de reposicionar el vehículo.

Marcador de puerta: + 10 puntos. Se da cuando las cuatro ruedas no consiguen rebasar completamente entre los marcadores de la puerta o cualquier parte del vehículo, también si el vehículo toca el marcador de puerta; una vez haya tocado el marcador de puerta el piloto no obtendrá más sanciones por ese marcador de puerta en concreto.

Marcha atrás: + 1 punto. Se da un punto cuando el vehículo da marcha atrás después de haber avanzado. Se considera marcha atrás cuando las ruedas mueven el vehículo hacia atrás o dan vueltas en dirección contraria intencionadamente una vez dada la sanción de marcha atrás no se puede dar otra sanción de marcha atrás hasta que el vehículo avanza.

No se dará ninguna sanción si el movimiento hacia atrás forma parte de un vuelco sancionado; como máximo se darán 10 puntos de sanción por puerta realizada en la marcha atrás.

Puntos máximos de sanción: los máximos puntos de sanción son + 20 puntos, una vez el piloto obtiene la máxima sanción de 20 puntos se situara pasada ya la correspondiente puerta.

No se darán puntos de progresión para las puertas que no estén despejadas o libres de paso.

Si un piloto en una zona o zona hace + 40 puntos de penalización se le entregara un DNF su concurso habrá finalizado y su vehículo será retirado de la zona.

¿Que es un DNF (no Finalizado) ¿son un total de 40 puntos y se otorgan cuando un piloto no ha finalizado una sección por cualquier motivo (fuera de tiempo, fuera de puntos, se va a su casa, reparación de vehículo imposible etc.)

¿Qué son puntos de progreso? Se dan puntos de progreso por cada puerta realizada con éxito, se otorgara – 1 punto por cada puerta realizada con éxito durante una zona o zona, estos se restarán

de la puntuación total de una zona completa; una vez que el piloto este fuera de puntos (DNF) ya no obtendrá puntos de progreso en esa zona.

5. CRONOMETRAJE DEL EVENTO

Los pilotos deberán completar la carrera en un cierto tiempo preestablecido por el juez principal; si un piloto no completa una zona en determinado tiempo recibirá un DNF.

El tiempo comienza cuando el piloto ha atravesado la 1ª puerta y se acaba cuando el piloto sobrepasa la última puerta.

6. FORMATO DE CARRERA

Las puertas de cada zona vienen limitadas en sus extremos por pelotas de tenis seccionadas por la mitad, esta deberá tener un mínimo de 51 cm. de longitud. Habrá de 3 a 10 puertas por zona, cada carrera tendrá de 3 a 7 zonas.

Opciones de carrera: Bonificación de puerta: habrá una bonificación de – 10 puntos al piloto que haya podido pasar entre dos puertas sin ningún tipo de obstáculo ni penalización.

Puertas especiales de bonificación: Estas tendrán unas normas especiales, serán diferenciadas por el color de la puerta, no se sancionara ni la marcha atrás, ni los vuelcos, estas asimismo serán las mas difíciles de realizar, en dichas puertas si el piloto necesita reposicionarse o golpea la puerta no tendrá bonificación.

Las puertas de bonificación están dentro de una zona pero no forman parte de la zona.

El piloto las realiza una vez concluida la zona y si ha realizado la zona dentro del tiempo establecido dentro de ese tiempo limite buscara la bonificación si lo desea, es decir , si le sobra tiempo y recibirá – 10 puntos de bonificación.

Puertas alternativas: recibirá – 10 puntos por zona, estas son un grupo secundario de puertas que forman parte de la carrera, también deben ser muy dificultosas, las normas de puntuación usuales serán aplicadas a excepción de la marcha atrás. La marcha atrás se utilizara para abortar el intento de pasar la puerta alternativa y continuar por la zona estipulada (la marcha atrás no contara como penalización).

Los jueces: Son los responsables de vigilar los vehículos y sus penalizaciones en la carrera, estos serán asignados o a falta de ellos rotativos entre los mismos pilotos.

Los jueces deberán avisar de la infracción cuando ocurran; deberán como mínimo ser dos uno de ellos avisara de las infracciones o faltas en la carrera y el otro de anotarlas y controlar el cronometraje, controlar las penalizaciones máximas, etc.

Glosario: La reunión de pilotos se realizara en un almuerzo a ser posible en el Bar de la localidad donde se realice.

Los insultos o mal comportamiento serán sancionados con la descalificación de la prueba y con reincidencia en la descalificación del campeonato

Las inscripciones serán de 10 euros, estas servirán para pagar a los jueces y los materiales empleados

Los vehículos en carreras siempre tendrán que ir en una misma dirección.

Las puertas delimitan donde se debe pasar en las zonas

Al final del campeonato se entregaran trofeos y pequeños obsequios relacionados con el hobby.