

REGLAMENTO NACIONAL DE CRAWLER 2019

AECAR

Borrador v1.1

1. INTRODUCCION

Esta Normativa es aplicable tanto a pruebas puntuales, como a campeonatos, Regido o Supeditado por AECAR, en ámbito Nacional o Regional, y por EFRA e IFMAR en categoría Europea e Internacional. Su aplicación es obligada.

¿Qué es una Prueba Puntual? Es aquella que se celebra a lo largo de una jornada o dos, constando de un principio y fin, extrayendo al ganador de la misma.

¿Campeonato de Crawler o Trial? Es el que constara de una serie de pruebas durante no menos de 4 jornadas, a lo largo del año en curso, cada jornada puede durar entre 1 y 2 días, en cada prueba se oficializara el 1,2 y 3 er puesto por categoría que irán a formar parte de la Clasificación General, pero no será hasta el término del Campeonato, donde habrá un solo ganador, así como segundo y tercer puesto en cada clase. Siendo la forma de puntuación, la suma de todas las pruebas, abogando por la Regularidad.

¿Campeonato de Trials? Constará de 5 a 10 pruebas desarrolladas a lo largo del año en curso, las cuales tendrán un inicio y final al término de la jornada, otorgando una puntuación en función de la clasificación final de la misma según tabla:

1º 400 2º 370 3º 340 4º 310 5º 280 6º 250 7º 220 8º 200 9º 180 10º 160 11º 150 12º 140 13º 130

14º 120 15º 110 16º 100 17º 90 18º 80 19º 70 20º 60 21º 59 22º 58 23º 57 24º 56.... 25 y sucesivas +1

El piloto podrá descartar 1 prueba a su elección o en su caso el peor resultado de cada 5 disputadas.

Y la suma de las mejores puntuaciones serán los ganadores del Campeonato.

RECONOCIMIENTO: Al término de las Pruebas o Competiciones, se extenderá al ganador un Certificado Acreditativo Oficial como Ganador de dicho campeonato, respaldado por AECAR

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE COCHES A RADIOCONTROL

Así mismo puede ser adaptada y utilizada por Grupos, Clubs o Asociaciones que así lo deseen.

Dicha normativa solo busca la unificación y simplificación de las mismas en nuestro País, para facilitar la competición a todos los niveles.

La competición será a título individual, el orden de salida será por sorteo en la primera prueba, y en las siguientes será por orden inverso, el último clasificado será el primero en participar y el primero el ultimo.

No habrá límite en el número de coches a competir, así pues un piloto podrá competir con más de 1 coche por categoría.

Posiblemente competiremos en diferentes zonas con diferentes tipos de suelo.

Recomendamos a tod@s los pilotos, asistir al menos con varios tipos diferentes de Neumáticos para así adecuarse mejor al terreno.

En cada prueba habrá un parque cerrado donde serán revisados todos los vehículos antes de su participación, no siendo posible acceder a ellos hasta el momento de la prueba.

Todo vehículo dispondrá de una ficha técnica única para todo el campeonato o Prueba, en donde estarán anotadas todas las especificaciones del vehículo para el campeonato en curso. Toda modificación realizada al mismo, tanto si es objeto de penalización como no, que no sea previamente informado a la dirección, será penalizada.

Se recomienda comprobar previamente las baterías, tanto del vehículo como emisora, la interrupción de la prueba por este motivo será penalizada con FIASCO.

2. CLASIFICACION DE VEHICULOS

2.1 Estas normas son aplicables a las siguientes **CATEGORIAS**:

Clase C* 1.9 (Todo Vehículo Original de Casa**)

Clase A* 1.9 (Todo Vehículo Modificado)

Clase Aww* 1.9 (Todo Vehículo Modificado sin restricciones, obligado a llevar material de rescate: doble winch del/tras, 2 eslingas, 2 planchas (Max 15cm largo) y piqueta o ancla)

Clase A* 2.2 (Wraith, R1, Yeti, Bomber o Cualquier Vehículo con Llanta 2.2)

Clase 2.2* Súper (Se Comprende por MOA o similar)

* En Ambos casos la Clase podrá estar supeditada bajo el criterio de la Organización

** Se aceptaran Llantas de Aluminio, Cubiertas y Servos Mejorados (Está prohibido lastrar el coche)

Y a toda aquella Categoría que la Organización encuentre necesario. (CC01, 1/16, 1/24 etc.)

Así que no habrá límite en:

2.2 Vías, altura, o anchura.

2.3 En tipo o tamaño de neumático.

2.4 En la configuración de la dirección (2 o 4 ruedas, conjunta o independiente).

2.5 En carrocería (se aceptan chasis de tubo completos).

2.6 Motor, sea Brushless o Brushed.

2.7 Servo de dirección

Y no podemos olvidar que:

2.7 Solo se admitirán vehículos de tracción a las 4 ruedas.

2.8 La carrocería ha de ser escala del Vehículo en su Categoría o mayor.

2.9 La carrocería puede ser cortada, pero deberá quedar como mínimo el 70 % de la misma, conservando la anchura de la cabina original.

2.10 La carrocería debe asemejarse a su forma original.

3. NORMAS GENERALES

- 3.1** Estará permitido el uso de todo accesorio a escala para ayudar en los obstáculos que podamos ir encontrando, tales como: Planchas para arena, neumáticos de repuesto, Soga de arrastre, polea, baca, eslingas, pletinas, winch, cuerdas, piquetas, etc.
- 3.1.2** El uso de dichos accesorios no implica la parada del cronometro que seguirá contando.
- 3.1.3** Todo accesorio utilizado debe de volver a su lugar de origen, en ningún caso podrá llegar a meta el vehículo sin todos los accesorios con los que inicio la prueba.
- 3.1.4** No se considerara "contacto" el tocar el coche para dar uso al winch o cualquier otro accesorio.
- 3.2** Está completamente prohibido tocar el coche con la mano, siendo ello motivo de penalización.
- 3.3** Para superar los obstáculos nos apoyaremos solamente en elementos naturales que estén "In Situ" o cualquiera de nuestros accesorios, está completamente prohibido añadir cualquier otro elemento natural o material.
- 3.4** La prueba no se dará por finalizada hasta que no crucen la última puerta o causemos fiasco por tiempo.
- 3.5** Puerta: Una puerta se usa para marcar un obstáculo en la zona y/o para guiar el vehículo a través de la zona. Una puerta está compuesta de dos banderas o medias pelotas de tenis midiendo entre ellas no menos de 30cm y no más de 55 cm desde el borde interior de una bandera al borde interior de la otra.
- 3.6** El vehículo con la puntuación más baja en la suma de todas las zonas gana. (En caso de empate a puntos, prevalecerá el menor tiempo realizado para hacer las pruebas)
- 3.7** Al finalizar la jornada, en un plazo máximo de 48 horas, se le informara a los pilotos de su puntuación.
- 3.8** Solo al final del campeonato habrá un ganador. Donde recibirá un Certificado Nacional Oficial donde indicara su posición en el Ranking y Categoría.
- 3.9** Se adjudicara un tiempo máximo a cada zona que deberá ser suficiente y adaptado a la dificultad de la misma, tras el cual los conductores que no la hayan completado recibirán un FIASCO.
- 3.10** La puntuación y tiempo de una zona comienza en el momento que cualquier parte del vehículo traspasa la puerta de salida de esa zona.
- 3.11** La puntuación y tiempo acaba en el momento que cualquier parte del segundo vehículo traspasa la puerta de salida de esa zona.
- 3.12** No se pueden probar las zonas. Los conductores que lo haga recibirán un FIASCO en esa zona.
- 3.13** Se permitirán el uso de remolques.
- 3.14** Los pilotos podrán hacer cambios de altura del vehículo y tipo de neumáticos entre las diferentes pruebas.
- 3.15** Es obligatorio correr con carrocería, salvo los tubulares, que ha de ser de a escala de la categoría o superior, y las carrocerías pueden ser originales o artesanales.
- 3.16** Los vehículos deben acabar la competición con la misma distancia entre ejes, anchura, altura, tipo y medida de neumáticos que comenzó.
- 3.17** En el caso de que un piloto no pueda asistir en alguna de las jornadas durante el campeonato, su coche podrá ser pilotado por otra persona (Asociada), siempre y cuando lo comunique con un mínimo de 48hrs antes del evento.
- 3.18** Si un participante no pudiera asistir a un evento o prueba puntuaría para el siguiente con fiasco y un agravante de +10 puntos por no comparecencia, si por ejemplo de las dos pruebas en las que consiste una jornada fallara a una de ellas, penalizaría con Fiasco en la primera y podría participar en la siguiente, con ello evitaría los +10 por no presentación al evento.

4. SET UP

Concederemos licencias a la hora de preparar nuestros vehículos, así pues estará permitido:

- 4.1** Dos motores por campeonato, se entiende que durante todo el Campeonato, el piloto podrá usar 2 motores, bien sean iguales o diferentes, es decir, podemos competir en la primera prueba con un 55T y un 35T en la siguiente. El cambio de Brushed a Brushless o viceversa no estará permitido (conlleva penalización)
- 4.2** Llanta o Neumático, durante todo el campeonato, estará permitido cambiar estas partes las veces que sea necesaria, siempre respetando la categoría (1.9 o 2.2) en el caso de cambio, será necesario comunicarlo a la organización, la no comunicación, aun no siendo penalizable el cambio, será motivo de penalización.
- 4.3** Servo de Dirección, dispondremos de un solo cambio de Servo para mejorar sus prestaciones, si no el servo podrá ser cambiado las veces que sea necesario siempre y cuando respetemos los KG x cm². La instalación de un BEC externo para conseguir mayor rendimiento no será objeto de Penalización.
- 4.4** Cualquier modificación estética no será penalizable, siempre que se encuentre dentro de los límites del chasis, no podrá sobresalir el chasis bajo ningún motivo, el cambio de carrocería también estará permitido siempre que se cumpla lo anteriormente descrito.

5. ORDEN DE SALIDA

- 5.1** La primera zona será adjudicada por sorteo.
- 5.2** En las siguientes zonas y jornadas, el mejor clasificado será el último en salir, y el último clasificado el primero.

6. DISTRIBUCIONES, DESARROLLO Y DISEÑO DE ZONAS

- 6.1** Las banderas de las puertas pueden ser mitades de pelotas de tenis.
- 6.2** Las mismas estarán colocadas como mínimo a 30cm y máximo a 55cm entre ellas.
- 6.3** (5-50) Puertas por zona.
- 6.4** Un mínimo de 2 zonas en cada competición.
- 6.5** Las puertas demasiado próximas entre ellas deberían distinguirse por el color o por marcas.
- 6.6** Está completamente prohibido el uso de Espray, o cualquier tipo de pintura o marca en el terreno, se recomienda el uso de TIZAS si fuera necesario.
- 6.7** Podrán existir en algunos casos Puertas Bonus, que aumentaran la dificultad de la prueba en sí, ofreciendo la posibilidad de ser superadas con una bonificación máxima de (-3 puntos)
- 6.8** La duración de las pruebas como ya indicamos estará adaptado a la dificultad de la misma.

7. PENALIZACIONES

7.1 Marcha atrás: (No penaliza)

7.2 Tocar o mover una puerta (+1 punto) se dan por cualquier toque intencionado o no durante la carrera.

7.2.1 Si un vehículo toca una puerta, no podrá ser de nuevo penalizado en la misma puerta aunque tocara varias veces la misma. Y una vez superada la misma esta pasara a considerarse "muerta" y no podrá penalizar al piloto.

7.3 Tocar el coche (+1 punto) se entiende por toque voluntario o accidental del mismo con cualquier parte del cuerpo.

7.4 Vuelco Asistido: (+3 puntos*) Se dan cuando el vehículo vuelca y no puede colocarse sobre sus ruedas, ayudándose así por acción del juez o piloto.

Si el vehículo necesita la ayuda manual para reponerlo lo efectuara el juez en modo de bisagra girando sobre su mismo eje, sea a la derecha o la izquierda y en la orientación que haya quedado.

***7.4.1** Si el vuelco es asistido y recolocado gracias a la ayuda del Winch no penaliza

7.5 Vuelco NO Asistido: (+1 punto) Se entiende cuando el vehículo vuelca y por acción del piloto o por Azar el coche vuelve a quedar sobre sus 4 ruedas.

7.6 Reparación: (+5 puntos) La reparación de los vehículos que no requieran herramientas se podrán realizar (In Situ) sin ninguna sanción adicional pero el tiempo seguirá corriendo; si el conductor ha de levantar el coche para la inspección de daños lo deberá notificar a los jueces antes de hacerlo

Si es necesario el uso de herramientas se penalizara, 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 FIASCO (no finalizado), si tuviera puntuación a favor o en contra se le serian otorgados los puntos.

7.7 Saltar un obstáculo o tocarlo por el Piloto: (+3 puntos) Se entiende por, no realizar un obstáculo o que el piloto toque el mismo por acción del mismo.

7.8 Fiasco (+20 puntos) al piloto que se le aplique un Fiasco en la zona, se le penalizara con +20 puntos. Bien si la suma acumulada de penalizaciones llega a +20 o bien si se le agota el tiempo establecido.

7.9 Así mismo serán objeto de penalización aquellos participantes que interfieran en la decisión de un juez, siendo obsequiados con (+1) punto cada vez que sea necesario.

7.10 La no presentación a una prueba penalizara a parte del fiasco con un agravante de (+10) puntos adicionales por no presentación.

7.11 Cambio de Motor/Variador (+10 puntos), se entiende el cambio a un motor/variador diferente al especificado en la ficha técnica o no autorizado dentro del reglamento/Set UP.

7.12 Cambio de Servo (+5 puntos), cada vez que se realice un cambio de servo que no corresponda al especificado en la ficha técnica/Set UP.

7.13 No comunicar a la Organización una modificación antes de su revisión, sea o no penalizable (+3 puntos) a parte de su pertinente penalización si la tuviera.

7.14 Quedarse sin batería, tanto en el vehículo como en la emisora. (+20 puntos).

Aclaración:

Una vez que se penaliza el toque, ninguna otra maniobra sobre la puerta se adjudicará hasta que el vehículo supere la misma.

Se entiende por Reparación, cualquier inconveniente mecánico o eléctrico durante la realización de la prueba.

8. BONIFICACIONES

8.1 En nuestros campeonatos se Bonificara la estética en forma voluntaria, siendo obligatorio exhibir un mínimo de 1 accesorio que no formen parte del coche en su formato DE FABRICA, obteniendo una bonificación de -1 punto por accesorio y -5 puntos por 3 accesorios o más. Tengan 3 o 33 accesorios.

Antes del inicio de cada prueba se comprobaran dichos accesorios para poder optar a la bonificación oportuna.

8.2 Se entiende como accesorios:

1. Carrocería rígida
2. Ballestas: en un eje y en ambos ejes
3. Estriberas metálicas
4. Snorkel
5. Pala, hacha, hi-lift jack, herramientas, llave Tamiya, pico, bidón
6. Rueda de repuesto (solo decoración)
7. Rueda de repuesto funcional
8. Winch (solo decoración)
9. Winch funcional delantera, trasero funcional, ambos
10. Luces de cualquier tipo (deben ser funcionales durante el evento)
11. Cuerda de arrastre, polea
12. Paragolpes: delantero, trasero, ambos (deben estar hechos de metal)
13. Chasis de tubo, jaula, (deben estar hechos de metal)
14. Baca de techo, barras antivuelco (deben estar hechas de metal)
15. Espejos, limpiaparabrisas (por cada pareja)
16. Interior realista
17. Llantas metálicas realistas
18. Servo de dirección montado en el chasis
19. Planchas de rescate o escalera de rescate 10cm+3cm (2 unidades) (deben estar hechas en metal)
20. Tubo de escape (metálico)
21. Piloto, copiloto, ambos
22. Enganche de remolque (Metálico y funcional)
23. Cualquier efecto sonoro (Funcional durante el evento)

Recordatorio, todos los accesorios deben ser proporcionados a su escala estando a juicio de los jueces el poder otorgar la bonificación.

Número máximo de puntos deducibles -5

9. CRONOMETRAJE DEL EVENTO

Se llevara la puntuación en un programa creado para tal evento.

9.1 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 FIASCO