

**Objetivo:**

Incluir todos los vehículos crawlers escala 1:10 en el menor nº de categorías.

Categorías:

- **Realistas:** incluyen todos los vehículos escala 1:10 a los que no se les va exigir pasar por sitios donde puedan deteriorarse. No obstante las pistas serán por tierra y roca.
- **Escalas:** Son coches para zonas extremas, deben tener aspecto de un coche real preparado para competir.
- **Prototipos:** puede tener cualquier forma.

Nota: El piloto podrá decidir en que categoría quiere competir. Un realista puede competir junto los prototipo, no obstante, le corresponde a los jueces si un prototipo puede competir junto a los realistas o escalas.

Requisitos del vehículo

- Cualquier nº de ruedas, tamaño y forma está permitido.
- Los vehículos podrán tener cualquier nº de ESC, de Motores y de servos.
- Cabrestante para tirar de los ejes está permitido.
- Los vehículos pueden tener cualquier número de ruedas direccionales.

Nota: Ningún coche podrá tener elementos punzante o cortante y deberá presentar una buena terminación y acabado (tanto si imita a un coche nuevo o uno envejecido y deteriorado).

Requisitos de la pistas

- Distancia mínima entre puertas: 40 cm.
- Nº de puertas:
- La duración máxima de cada prueba:
(de forma general, será de 1 minuto por puerta. Pudiéndose variar a criterio de los jueces).
- Se podrán montar zonas Bonus para adaptar la dificultad de la prueba al nivel de los pilotos. Quedando a criterio de los jueces esta decisión.

Penalizaciones

- Marcha atrás: 1 punto.
- Vuelco: 5 puntos y se girará lateralmente hasta quedar en posición estable, si no fuese posible se situará en la última puerta liberada (La penalización se aplicará cuando el vehículo esté detenido y el piloto solicite su volteo).
- Contacto: 10 puntos y se vuelve a la última puerta.
- Marcador de la puerta: 10 puntos cada uno y queda "muerto".
- Límite de zona: 10 puntos.
- Reparación en zona: 10 puntos y no para el tiempo.
- Reparación fuera de zona: 20 puntos y para el tiempo (máximo 30 minutos). Si vuelve a pista se penaliza con un minuto.



Nota: Todas las puertas seguirán vivas a efectos de obtención de bonificaciones por progreso a menos que su/s marcador/es ya haya/n sido desactivado/s.

Puntos máximos de penalización:

- Máximo por zona : 40 puntos, cuando se alcanza, el piloto obtiene un DNF, la zona termina para el piloto y el vehículo debe ser retirado.
- Máximo por puerta: 20 puntos, no habrá puntos de progreso y el vehículo se posicionará con el eje trasero alineado con esta puerta no liberada. Si el vehículo no puede estar alineado con la puerta debido al diseño de la ruta, el juez cambiará la posición del vehículo a la siguiente posición estable.
- DNF (Did Not Finish): 40 puntos. Se dan cada vez que un piloto no puede completar un zona por cualquier motivo. (Tiempo transcurrido, máximo de puntos excedido, imposibilidad de reparar el vehículo, etc..). Los puntos de progreso sí que se bonificarán para cada puerta liberada.
- DNS (Did Not Start): 50 puntos. Se dan cada vez que un piloto no puede empezar un zona por cualquier motivo. El vehículo debe comenzar por sus propios medios sin contacto alguno una vez dada la salida.



Anexo

- **Bonificación por progreso:** -2 puntos. Se aplicará después de cada puerta librada. Todas las sanciones de puerta se evalúan y se aplican antes de una bonificación por progreso. La bonificación por progreso se otorga cuando en la dirección prevista al menos una rueda delantera y una rueda trasera pasan completamente a través de la puerta y los cuatro neumáticos están más allá de la línea que conforman los dos marcadores. Los puntos de progreso se deducirán de la puntuación total de la zona a su conclusión. En el momento que el piloto supere el máximo de puntos permitido ya no se otorgarán más puntos de progreso.

- **Tiempo muerto:** Se solicita para aumentar la seguridad del piloto y no se pueden utilizar para estudiar la zona o para cualquier otra ventaja. Una vez que el piloto se reubique el tiempo continuará. Sin embargo, el juez tiene potestad para continuar con el cronometraje en cualquier momento.

- **Vehículo Fuera de especificaciones:** Si el juez tiene motivos para creer que un vehículo está fuera de especificaciones durante un recorrido puede pausar la prueba. Desde ese momento nadie deberá tener contacto con el vehículo, ni el piloto debe provocar ninguna acción desde la emisora. El juez debe marcar la ubicación del vehículo y realizar una inspección técnica en el área. Si el vehículo ha sido considerado dentro de las especificaciones, el piloto y el vehículo volverán a la posición marcada por el juez y se reanudará el cronómetro. Si el vehículo está fuera de las especificaciones y el juez ha determinado que el vehículo ha obtenido ventaja, el piloto puede reparar para corregir el problema. Si el problema no se puede corregir el piloto recibirá un DNF.

Si un vehículo se sale de las especificaciones debido a la rotura en zona y el juez determina que el piloto no ha obtenido ventaja, entonces el piloto puede continuar sin detener el tiempo ni realizar una inspección técnica.

- **Inversión de la dirección del recorrido** (10 puntos): Las puertas deben ser libradas en su dirección y secuencia prevista. Cualquier parte del vehículo entrando en una puerta en la dirección equivocada, o incumpliendo la secuencia dará lugar a una penalización de 10 puntos. Una vez que una puerta se libre y se adjudique la bonificación por progreso esta puerta se podrá recorrer en cualquier orden o dirección.

- **Marcha atrás:** 1 punto, no se penaliza si el movimiento de marcha atrás se produce mientras el vehículo está en la posición de vuelco. Si un piloto comienza una zona con marcha atrás también se penaliza.



Particularidades del Reglamento para coches realistas y coches escalas

- Cualquier carrocería realista está permitida, en caso de duda, el participante podrá presentar foto o vídeo de un vehículo igual a escala 1:1 y el juez decidirá si guarda semejanza y por tanto es permitida.
- Se permite el uso de winch y planchas, con la correspondiente penalización, pero no implicarán la parada del cronómetro. Las planchas deberán ir obligatoriamente en el vehículo, si se caen durante el recorrido no podrán ser recogidas por el piloto, por tanto, no podrán ser usadas.
- No se considera "contacto" el tocar el coche para usar el winch, puede ser además accionado desde el propio coche o bien desde la emisora o cualquier otro método. Durante el funcionamiento del winch el piloto no puede mantener contacto con el coche salvo para volver a apagarlo.
- Si el circuito se hace el día de antes por los organizadores deberán ser éstos los primeros pilotos en tomar la salida. Si no se preparan con anterioridad la salida se hará por sorteo o "libre".

Penalizaciones:

- Vuelco: 5 puntos, si se desvoltea con el winch solo 3 puntos.
- Uso de winch y/o planchas: 5 puntos.
- Usar el "DIG" (las ruedas quedan bloqueadas mientras las de otro eje dan vueltas): 10 puntos

Bonificaciones:

1. Carrocería rígida: -5 puntos.
2. Ballestas: en un eje -2 puntos, en ambos ejes -5 puntos.
3. Servo en chasis: -5 puntos
4. Estriberas:
 - 4.1 Estriberas de plástico (longitud mínima 12 cm y ancladas al chasis): -1 puntos.
 - 4.2. Estriberas metálicas (longitud mínima 12c m y ancladas al chasis): -2 puntos.
5. Planchas de rescate o escaleras de rescate (medidas mínimas 10 cm x 3 cm, 2 unidades y deben estar hechas en metal) : -2 puntos.
6. Snorkel (debe tener tubo y "capirote" de salida de gases): -1 puntos.
7. Pala, hacha, hi-lift, Jerry cam, herramientas, pico, bidón: -1 punto (cualquier de los accesorios citados descuenta -1 punto) hasta un máximo de 4 puntos, deben ser a escala 1:10 y con buena terminación).
8. Rueda de repuesto:
 - 8.1 Rueda de repuesto de decoración: -1.
 - 8.2 Rueda de repuesto funcional (debe ser del mismo diámetro que las que monte el coche aunque sea de otra marca): -3.
10. Winch:
 - 10.1 Winch funcional delantero: -3.
 - 10.2 Winch trasero funcional: -2.
11. Luces (deben permanecer encendidas durante el evento (máx. -8 puntos):
 - En los faros originales: -2 puntos.
 - Barra de luces: -1 punto.



- Faros auxiliares delantero: -1 punto.
 - Luces traseras: -1 punto.
 - Luces de marcha atrás: -2 punto (deben encenderse solo al dar marcha atrás)
 - otras luces: -1 puntos
12. Cuerda de arrastre o polea: -1 puntos
13. Paragolpes metálicos:
- 13.1 Longitud mínima de 10c m: delantero -2 puntos, trasero -1 punto.
 - 13.2 Longitud mínima de 12 cm: delantero -3 puntos, trasero -1 punto.
 - 13.3 Longitud mínima de 14 cm: delantero -4 puntos, trasero -1 punto.
14. Chasis de tubo o jaula (deben estar hechos de metal): -3 puntos.
15. Baca de techo o barras anti-vuelco (deberán resistir el peso del vehículo en la caída, en caso de no soportarlo se puede retirar la bonificación) hechos de metal: -3 puntos.
16. Espejos, limpiaparabrisas (por cada pareja, sean metálicos o no pero que cumplan con la forma y dimensiones originales): -1 punto por cada pareja.
17. Interior realista:
- 17.1 Interior 2D: -2 puntos.
 - 17.2 Interior 3D: -5 puntos.
18. Piloto
- 18.1 Piloto 2D: -1 punto.
 - 18.2 Piloto 3D: -3 puntos.
18. Llantas metálicas realistas: -2
- Máximo: -25 putos.