

Crawl.ee võistluste reeglid (2013)

Tutvustus:

Antud reeglid on tõlgitud, et standardiseerida, lihtsustada ja tutvustada raadioteel juhitud mudelite ronimisvõistluste korraldamist ning sõidukite klasse Eestis. Antud reegleid kasutab enamuse maailma R/C rock crawling klubisid väikeste rahvuslike eranditega.

1. JAGU: Karistused

1.1-Punktid

Tagurdamine:	1 punkt
Kukerpall:	5 punkti
Puudutamine (remont / tõste):	10 punkti
Värvamarkeri puudutamine:	10 punkti
Raja piiri ületamine	10 punkti
Raja suund	10 punkti

1.2 - Tagurdamine: (1 punkt) punkt antakse, kui sõiduk liigub tagurpidi, peale edaspidi liikumist.

Tagurdamine defineeritakse selleks, kui rattad pöörlevad tagurpidi või liigutavad sõidukit tagasi, olenemata kas liikumine oli tahtlik või mitte. Kui tagurduskaristus on antud, siis järgmiseid tagurduskaristusi ei saa anda enne, kui sõiduk on edasi suunas liikunud.

Tagurdamise karistust ei anta, kui see on osa kukerpallist (vaata selgitust punkt 1.3 Kukerpall). Kui võistleja alustab rada tagurdades, antakse tagurduskaristus koheselt (vaata tagurdamise näiteid ja selgitusi jaost 7.1.)

1.3 – Kukerpall: (5 punkti) punkti antakse, kui sõiduk läheb ümber ja ei saa tagasi ratastele ilma välise abita. Sõidukit, mis kukub tagasi ratastele, ei karistata. Tagurdamise karistust ei anta enne, kui sõiduk on tagasi nejal rattal.

Sõidukit võib veeretada tagasi ratastele ainult üle ühe külje hoides sõidukit vastaspoole raamist või kerest. Kõik ülejäänud tegevused sõidukiga kvalifitseeruvad puudutamiseks. (vaata selgitust jaost 6.7.)

1.4 - Puudutamine: (10 punkti) punkti antakse iga sõiduki tahtliku või tahtmatu puudutamise eest (välja arvatud kukerpall vaata jagu 1.3). Kui kohtunik märkab või juht teatab puudutamisest, peatatakse aja võtmine ning juht tõstab sõiduki viimasena läbitud värava taha tagasild värvamarkerite vahel. Kui raja iseärasuste tõttu ei ole võimalik sõidukit viimase läbitud värava taha tõsta, siis tõstab kohtunik sõiduki ise viimati läbitud värava lähima stabiilse koha peale. Sama kohta kasutatakse ka kõigi teiste sõitjate suhtes. Kõik väravad on tõstmise ajal ja peale tõstmist aktiivsed (välja arvatud väravad, mille eest on karistus juba antud).

o **1.4.1 - Sõidukite puudutus:** Kõik sõiduki puudutused ka. Remont, tõste kui ka tahtmatu sõiduki kukumine juhi vastu.

o **1.4.2 – Remont rajal:** Võidakse teostada rajal kui juht seda peab vajalikuks. Remondi ajaks aga ajavõttu ei peatata. Kui remont mahtus ettenähtud aja sisse, tõstab ta sõiduki viimati läbitud värava taha. Kui raja läbimise aeg lõppeb ning remont ei olnud edukas antakse DNF

miinus läbitud väravate punktid selle raja eest. Piiranguid ei ole kes või kuidas remonti teostab.

o **1.4.3 – Remont boksisalal (valikuline):** Juht peab teavitama soovist peatada ajavõtmine ning teostama remondi 30 minuti jooksul. Kui remont ei olnud edukas antakse DNF, miinus läbitud väravate punktid selle raja eest. Kui remont mahtus ettenähtud aja sisse tõstab ta sõiduki viimati läbitud värava taha ning tema järelejäänud ajast lahutatakse üks minut. Ajavõtt käivitatakse kui juht alustab sõitu.

o **1.4.4 Sõiduk ei vasta nõuetele:** Kui kohtunikul on põhjust arvata, et sõiduk ei vasta sõidu ajal enam reeglitele, võib ta teatada oma otsusest ning peatab ajavõtu. Sellest hetkest ei tohi sõiduk enam saada ühtegi liikumise / muutumise raadiosignaali ning sõidukit ei tohi puudutada keegi peale kohtuniku. Kohtunik peab märkima üles sõiduki asukoha ning teostama tehnilise ülevaatus selleks ettenähtud kohas (samal viisil mil teostati võistluseelne ülevaatus)

Kui kohtunik kinnitab et sõiduk vastab nõuetele siis tõstetakse sõiduk tagasi rajale eelnevalt märgitud kohale ning taaskäivitatakse ajavõtt. Kui sõiduk ei vasta reeglitele ning kohtunik Leidis et sõidukil on tekkinud eelis, peab juht teostama remondi (vaata reeglit 1.4.3). Kui sõidukit pole võimalik remontida saab juht diskvalifikatsiooni (vaata reeglit 1.8) Kui sõiduk ei vasta nõuetele vigastuse tõttu ning kohtunik leiab et juht ei saavutanud sellega teiste võistlejate ees eelist siis lubatakse jätkata sõitmist ilma aega peatamata ning tehnilist inspektsiooni tegemata. Kered ja kere paneelid ei ole selles erandis ning need tuleb kohe vahetada ning kehtivad standardsed remondi reeglid ja karistused.

1.5 - Värava Marker (10 punkti iga): iga värav koosneb 2 värava tähisest. Punkte antakse, kui kõik 4 ratast ei läbi väravat või mingi osa sõidukist / juhust puudutab väravamarkerit. Paigast liikunud värava markerid asetab kohtunik oma algele kohale tagasi esimesel võimalusel. Vajadusel kohtunik peatab sõidu ja ajavõtu värava markeri algele kohale asetamiseks. Sel ajal, kui värava marker on kohalt liikunud arvestab kohtunik värava markeriga seotud reeglite täitmist värava markeri algse asukoha järgi (mis on soovitatav märgistada raja loomisel). Kõik väravamarkerid (ka. Läbitud väravad) on sõidu jooksul aktiivsed, kuid samast väravapostist mitut karistust ei anta. (vaata lisaks selgitused 7.2 ja 7.3)

1.6 - Piiri Marker (10 punkti iga): Punkti antakse, kui sõitja on puudutanud või ületanud maha märgitud võistlusraja piirjoone. Kohe peale piiri markeri puudutamist peatab kohtunik Ajavõtmise ning sõiduk tõstetakse viimati läbitud värava taha tagasild väravamarkerite vahele. Kui raja iseärasuste tõttu ei ole võimalik sõidukit viimase läbitud värava taha tõsta, siis tõstab kohtunik sõiduki ise viimati läbitud värava lähima stabiilse koha peale. Sama kohta kasutatakse ka kõigi teiste sõitjate suhtes. Võistlusraja piirjoon on alati aktiivne – isegi, kui selle eest on varem antud karistus. Võistleja ei tohi jätkata enne, kui paigast liikunud piiri marker on oma kohale tagasi asetatud. Piiri marker pole nõutud igas raja disainis.

1.7 - Maksimaalsed Karistus Punktid:

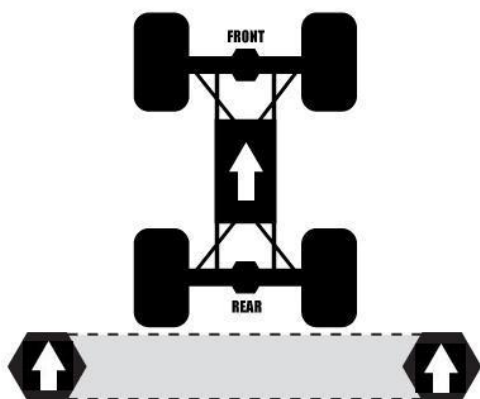
o **1.7.1 - maksimumpunktid raja kohta on 40.** Kui sõitja on jõudnud raja maksimumpunktideni antakse diskvalifikatsioon ja sõiduk tuleb rajalt eemaldada

o **1.7.2 - maksimumpunktid värava kohta on 20. (Valikuline)** Kui sõitja on jõudnud värava maksimumpunktideni, tuleb sõiduk tõsta järgmise värava taha, tagasild väravamarkerite vahele. Kui raja iseärasuste tõttu ei ole võimalik sõidukit selle värava taha tõsta, siis tõstab kohtunik sõiduki ise selle värava lähima stabiilse koha peale. Sama kohta kasutatakse ka kõigi teiste sõitjate suhtes. Värava läbimise eest sellisel juhul punkte ei anta.

1.8 - Diskvalifikatsioon (ei lõpetanud rada): (40 punkti): karistuspunkti antakse iga rada mitte läbinud võistlejale (aeg üle, karistumaksimum, sõiduk ei ole remonditav jne). Arvestatakse läbitud väravate miinuspunkte.

1.9 - Disvalifikatsioon (ei alustanud rada) (50 punkti): karistuspunkti antakse, kui võistleja ei ilmu raja starti ja ei alusta raja läbimist (lahkus võistlusalt, ei ilmunud kohale jne.). Sõiduk peab alustama rada omal jõul.

1.10 - Jätkamise boonus (-2 punkti): antakse sõitjale ühekordselt iga edukalt läbitud värava eest rajal. Kõik väravaga seotud karistused arvestatakse enne jätkamise boonuse andmist. Värav arvestatakse läbituks ja antakse jätkamise boonus, kui samal katsel vähemalt üks esiratas ja üks tagaratas läbivad värava täielikult. Et saada jätkamise boonus ilma värava markeri karistusega peavad kõik neli ratast läbima värava täielikult samal katsel (vaata illustratsiooni A). Jätkamise boonuse punktid "lahutatakse" lõpptulemustes rajal saadud punktidest. Kui raja maksimumpunktid on saavutatud, siis jätkamise boonust ei anta (vaata punkt 1.5 värava markeri karistuste kohta).



Illustratsioon A

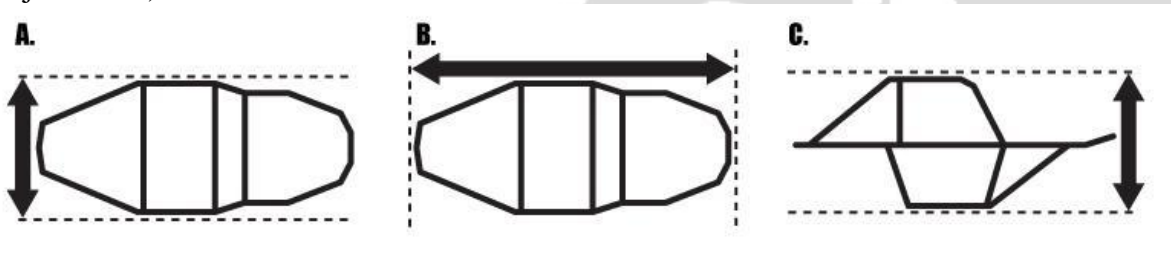
1.11 Aeg Maha: sõidukijuht võib nõuda aja peatamist kuniks ta turvaliselt järgmisele positsioonile kõnnib. Seda aega kasutatakse juhi ohutuse tagamiseks ning seda ei tohi kasutada raja uurimiseks või mõnel muul eelise saavutamise eesmärgil. Kui võistleja on uues kohas, käivitatakse ajavõtt taas. Kohtunikul on õigus alustada ajamõõtmist igal hetkel.

1.12 – Raja Suund (10 punkti) Väravaid peab läbima kindlaks määratud suunast ning kindlaks määratud järjekorras. Kui mingi osa sõidukist siseneb vales suunas või vales järjekorras, läbimata väravasse, antakse 10 karistus punkti. Kohtunik peatab seejärel aja ning sõiduk tõstetakse viimati läbitud värava taha, tagasild väravamarkerite vahele. Kui raja iseärasuste tõttu ei ole võimalik sõidukit viimase läbitud värava taha tõsta, siis tõstab kohtunik sõiduki ise viimati läbitud värava lähima stabiilse koha peale. Sama kohta kasutatakse ka kõigi teiste sõitjate suhtes. Kui värav on eelnevalt läbitud võib antud väravat läbida igas suunas ja järjekorras.

2. JAGU: Sõiduki nõuded

2.1 - Üldist:

- o **2.1.1** - Ainult 4 rattalised sõidukid mille edasiviivaks jõuks võivad olla ainult 4 ratast.
- o **2.1.2** - Kõikide sõidukite spetsifikatsioonid olenemata klassist, mõõdetakse enne sõitu 100% koplektsuses, siledal pinnal (töölaud näiteks.)
- o **2.1.3** - Sillavahet mõõdetakse esisilla ratta tsentrist kuni tagasilla ratta tsentrini. (vaata artikkel 6.4)
- o **2.1.4** - Sõiduk Peab omama kabiini mille katus oleks raamist vähemalt 25.0 mm kõrgem. Raami küljed peavad olema minimaalselt 25.0 mm kõrged (piloodikabiini ja raami küljed peavad olema vertikaalselt mõõdetud punktist kus kapott ühendub kabiini)
- o **2.1.5** - Sõiduk peaks meenutama päris 1:1 auto kuju.
- o **2.1.6** - Sõidukil peab olema kapott, katus ja minimaalselt kaks külgede paneeli.
- o **2.1.7** - Kerepaneelid peavad olema kindlalt paigaldatud viisil, mis vastaks päris 1:1 sõidukile .
- o **2.1.8** – Kõik paneelid (katus, kapott ja küljed) peavad peab vähemalt kahest punktist mõõdetuna olema minimaalselt 25.0 mm, ning omama minimaalselt 22.6 cm² pindala.
- o **2.1.9** - Kerepaneelid peavad olema sobitatud sõidukile ja need ei tohi olla liiga ülepaisutatud suuruselt, et moonutada sõiduki mõõtmeid.
- o **2.1.10** - Amorte ja kinnitusvahendeid (mutrid, poldid, seibid, või tugipostid) ei arvestata mõõtmisel.
- o **2.1.11** - Sõidukid peavad vastama minimaalsele (A) laiuzele (B) pikkusele ja (C) kõrgusele. Mõõtmised võivad sisaldada, kuid ei piirdu: kaitseraudade, stingeri, raami, külje karpide, põhja kaitsete, katuse, kapoti ning küljepaneelidega. (Vt joonis B.)



Illustratsioon B.

- o **2.1.12** - Sõiduki raskuskeskme muutmine silla vintsimise abil on lubatud. Vintsi nõör peab kinnituma silla külge ainult ühest punktist, mis asub kuni 12.7mm kaugusel silla keskpunktist.
- o **2.1.13** – Raadio kanalite arv sõidukil ei ole piiratud välja arvatud juhul kui klassi reeglid seda ei täpsusta.

2.2 - Klass 1 - Super Crawler: (ei võistle eestis 2013)

o **2.2.1** - Sõidukite teljevahe on piiratud, vähemalt 406.4mm ja maksimaalselt 457.2mm.

o **2.2.2** - Vaba keeramise/pööramise seadistus.

o **2.2.3** - Sõidukil peab olema minimaalselt 81.3mm (3,2-tolli) velg või suurem. Veljed võivad olla muudetud tingimusel et rehvi randi pind ei ole alla 81.3mm (3,2-tolli) läbimõõduga.

o **2.2.4** - Rehvidel võib muuta suurust ning mustrit, kuid rehvid peavad olema pehmest kummist.

o **2.2.5** - Super klass kere peab olema vähemalt 304.8 mm pikk, 76.2 mm lai ning 76.2 mm kõrge.

2.3 - Klass 2 – Pro 2.2:

o **2.3.1** - Sõidukite teljevahe on maksimaalselt 317.5 mm.

o **2.3.2** - Sõiduki maksimum laius 317.5 mm. See on määratud mõõtmise teel rehvi alumistest välimistest servadest, mõõtes esi- ja tagarehvidel, kui sõiduk seisab siledal pinnal.

o **2.3.3** - Sõidukil peab olema maksimaalselt 55.9 mm (2.2 tolli) velg (mõõdetuna rehvi randi pinnast). Veljed võivad olla muudetud, tingimusel, et läbimõõt, rehvi randi pinnast mõõdetuna ei ole üle 55.9 mm (2.2 tolli). Kui rehvi on monteeritud veljele, siis ükski velje välisosa ei tohi olla suurema läbimõõduga, kui 65mm.

o **2.3.4** - Rehvidel võib muuta suurust ning mustrit kuid läbimõõt ei tohi ületada 152.5 mm (6 tolli). Rehvid peavad olema pehmest kummist.

o **2.3.5** - Nelja ratta keeramine on lubatud ainult siis kui sõidukil ei ole silla või rehvi pidurit ehk DIG'i.

o **2.1.6** - 2.2 Pro klassi kere peab olema vähemalt 203.2 mm pikk, 76.2 mm lai ning 76.2 mm kõrge.

2.4 - Klass 3 - Sportsman 1.9: (ei võistle eestis 2013)

o **2.4.1** - Sõidukite teljevahe on maksimaalselt 216 mm.

o **2.4.2** - Sõiduki maksimum laius 203.2 mm. See on määratud mõõtmise teel rehvi alumise välise serva esi- ja tagarehvide mõõtmisel kui sõiduk seisab siledal pinnal.

o **2.4.3** - Sõidukil peab olema maksimaalselt 55.9 mm (1.9 tolli) velg. Veljed võivad olla muudetud tingimusel et rehvi randi pind ei ole üle 55.9 mm (1.9 tolli) läbimõõduga.

o **2.4.4** - Rehvidel võib muuta suurust ning mustrit kuid diameetrit mitte suuremaks kui 152.5 mm (4.25 tolli) rehvid peavad olema pehmest kummist.

- o **2.4.5** - Ainult esimese silla kahe ratta keeramine on lubatud.
- o **2.4.6** - Sõidukit on lubatud juhtida ainult kahe raadiokanaliga. Üks kanal sõitmiseks ja teine kanal keeramiseks. Kumbagi kanalit ei tohi kasutada rohkem, kui ühe funktsiooni täitmiseks. Rohkemate kanalitega raadio on lubatud, aga ülejäänud kanalite kasutamine on keelatud.
- o **2.4.7** - sõidukitel on lubatud 1 kiiruskontroller (ESC) ja 1 rooli servo.
- o **2.4.8** - sõidukitel on lubatud ainult 1 mootor vedama mõlemat silda.
- o **2.4.9** - Ühtegi muud juhitavat seadet peale roolimise ja sõitmise pole lubatud kasutada. Dig ei ole lubatud, silla vintsimine ega sundvedrustus.
- o **2.4.10** - aku on piiratud 11,1 Volti või vähem.
- o **2.4.11** - 1,9 Crawler klassi kere peab olema vähemalt 171.4 mm pikk, 63.5 mm lai ning 69.8 mm kõrge.

2.5 – Klass 4 – Sportsman 2.2: (Võistleb Pro 2.2 klassi arvestuses)

- o **2.5.1** - Sõidukite teljevahe on maksimaalselt 317.5mm.
- o **2.5.2** - Sõiduki maksimum laius 317.5 mm. See on määratud mõõtmise teel rehvi alumise välimise serva esi-ja tagarehvide mõõtmisel kui sõiduk seisab siledal pinnal.
- o **2.5.3** - Sõidukil peab olema maksimaalselt 55.9 mm (2.2 tolli) velg. Veljed võivad olla muudetud tingimusel et rehvi randi pind ei ole üle 55.9 mm (2.2 tolli) läbimõõduga
- o **2.5.4** - . Rehvidel võib muuta suurust ning mustrit kuid diameetrit mitte suuremaks kui 152.5 mm (6 tolli) rehvid peavad olema pehmest kummist.
- o **2.5.5** - Ainult kahe ratta keeramine on lubatud.
- o **2.5.6** - Ainult kerega sõidukid (kereta sõidukid on keelatud)
- o **2.5.7** - Sõidukit on lubatud juhtida ainult kahe raadiokanaliga. Üks kanal sõitmiseks ja teine kanal keeramiseks. Kumbagi kanalit ei tohi kasutada rohkem, kui ühe funktsiooni täitmiseks. Rohkemate kanalitega raadio on lubatud, aga ülejäänud kanalite kasutamine on keelatud
- o **2.5.8** - (vabatahtlik) sõidukitel on lubatud ainult 1 mootor vedama mõlemat silda.
- o **2.5.9** - sõidukitel on lubatud 1 kiiruskontroller (ESC) ja 1 rooli servo.
- o **2.5.10** - 2.2 Sportsman klassi kere peab olema vähemalt 317.5 mm pikk, 127 mm lai ning 76.2 mm kõrge.

2.6 – Klass 5 – Micro 1/24: (Võistleb talvel siseruumides)

- o **2.6.1** - Sõidukite teljevahe on maksimaalselt 122 mm.
- o **2.6.2** - Sõiduki maksimum laius 100 mm. See on määratud mõõtmise teel rehvi alumise välimise serva esi- ja tagarehvide mõõtmisel kui sõiduk seisab siledal pinnal.
- o **2.6.3** - Sõiduki rehvi kõrgus peab olema maksimaalselt 50 mm.
- o **2.6.4** - Ainult kahe ratta keeramine on lubatud.
- o **2.6.5** - Ainult kerega sõidukid (kereta sõidukid on keelatud)
- o **2.5.6** - sõidukitel on lubatud 1 kiiruskontroller (ESC) ja 1 rooli servo.
- o **2.5.7** - aku on piiratud 7.4 Volti või vähem.

3. JAGU: Üldised võistlusreeglid ja korraldus

3.1 - Crawl.ee tunnistab, et need reeglid on tõlgitud USRCCA reeglite põhjal. Aga see fakt ei tee nendest reeglitest vähem kehtivaid kohalikel Eesti sisestel võistlustel. Kõigil *crawl.ee* poolt korraldatud võistlustel peab kasutama antud reegleid kuni viimase punktini. Ning kui tekib vajadus reeglite muutmiseks teeb seda *crawl.ee* reeglite komitee. Ning teavitab sellest enne võistlusi kohalike kokkulepitud meediakanaleid pidi.

o **3.1.1** - Punkt jäetud tühjaks.

3.2 - Madalaim hindepunktide summa võidab.

o **3.2.1** - Punkt jäetud tühjaks.

3.3 - Võrdsed punktid:

o **3.3.1** – Punkt jäetud tühjaks.

o **3.3.2** - Vabatahtlik: Võrdsete punktidega juhtidest valitakse võitjaks lühema koondajaga rajad läbinud juht.

3.4 - Rada varem läbi sõita ei tohi. Sõitjad, kes on raja varem läbi sõitnud, saavad kohese diskvalifikatsiooni (50 punkti) antud rajale.

3.5 – Kui võistleja ei alusta raja läbimist etteantud aja jooksul saab ta selle eest diskvalifikatsiooni (50 punkti) Kui võistleja on järjekorras enda viimase raja alustamiseks ja etteantud aeg uue raja alustamiseks lõpeb, lubatakse tal antud rada alustada.

3.6 – Kõik vintsimised (va. silla vintsimine) on keelatud. Igasugused muud (mitte rehvid) edasi tõukavad, liigutavad seadmed või trampliinid/sillad on keelatud ning karistatakse kohese diskvalifikatsiooniga (50 punkti)

3.7 - Sama sõidukit ei tohi võistluse ajal mitmes klassis kasutada.

3.8 - Sõiduk peab lõpetama raja sama sillavahega, kõrgusega, laiusega ning samadel rehvidel, millel alustas rada. Igasugune muutus (va. silla vintsimine või sund vedrustus) on keelatud juhi või kellegi teise poolt

3.9 - Sõidukit ei tohi vahetada teise sõiduki vastu võistluse ajal.

3.10 - Võistlejad võivad radade vahel teha sõidukile muudatusi sillavahes, kõrguses, laiuses ja rehvides kuid ei tohi ületada klassi nõudeid.

3.11 – Keegi ei tohi rada muuta võistluse jooksul. See hõlmab endas kivide tõstmist, kivide ladumist, veelompide tühjendamist, taimestiku eemaldamist jne. Või teisi sääraseid tegevusi mis annavad eelise raja läbimiseks.

3.12 - mis tahes võistlus reeglite rikkumiste korral on kohtunikel, korraldajatel või *crawl.ee* esindajatel õigus keelata antud võistlejal võistelda kuni ühe aastani.

4. JAGU: Raja Disain

4.1 – Värav koosneb kahest värava markerist.

4.2 - vähemalt 50cm kaugusel Super klass, vähemalt 40,5cm 2.2 klass ja vähemalt 30,5cm 1.9-klassis. Väravamärkide kaugust mõõdetakse omavahel sisemisest servast.

4.3 - (3-10) väravat raja kohta.

4.4 - vähemalt 3 rada võistluse kohta on soovitatav.

4.5 - väravad mis on teineteise lähedal tuleks eristada värvi järgi või vastava märgistusega.

4.6 - Värava markereid, mis on kavandatud osana rajast et anda karistusi peavad omama ka edu või preemia punkte.

4.7 – Stardi Joon võib koosneda stardiväravast, kriidi joonest või muud värvi markeritest. Stardi joont kasutatakse ainult selleks et alustada ajamõõtmist.

o **4.7.1** - Punktiarvestus algab siis, kui ajamõõtmine on käivitatud. Punktiarvestus lõpeb kui rada on lõpetatud.

4.8 - rada on lõppenud, kui viimane värav on läbitud ning värava läbimis punktid antud (vaata reegel 1.10).

4.9 – boonus väravad (vabatahtlik) on lisa väravad paigutatud rajale, mis ei ole kohustuslikud kuid mille läbimisest saab boonus punkte.

o **4.9.1** - Kõik karistused kehtivad ka bonus väravat proovides läbida, isegi kui see ei õnnestunud.

o **4.9.2** – Rada tuleb läbida et boonus punkte saada.

- o **4.9.3** - Boonus võib koosneda rohkem kui ühest väravast.
- o **4.9.4** - Boonus väravaid võib läbida ainult ettenähtud järjekorras mida rajameister peab tutvustama.
- 4.10** – Alternatiivne värav (vabatahtlik) paigutatud rajale mõne muu värava alternatiiviks.
 - o **4.10.1** - Kõik karistused kehtivad ka alternatiiv väravat proovides läbida, isegi kui see ei õnnestunud.
 - o **4.10.2** - Rada tuleb läbida et alternatiiv punkte saada.
 - o **4.10.3** – Alternatiiv värav võib koosneda rohkem kui ühest väravast.
 - o **4.10.4** - Alternatiiv väravaid võib läbida ainult ettenähtud järjekorras mida rajameister peab tutvustama.

5. JAGU: Kohtuniku töö

- 5.1** - Kohtunikud on kohustatud jälgima sõidukit rajal ning karistama sõitjaid, kes rikuvad reegleid võistluse ajal.
- 5.2** - Kohtunik peab teavitama häälekalt, kui näeb rikkumist.
- 5.3** - Kohtunikke peaks olema vähemalt kaks. Üks jälgib sõitjat ja teavitab häälekalt rikkumisest ning ajakulu, ning teine peab arvet punktidest.
- 5.4** - Kohtunikud ülesandeks on hoida pealtvaatajad ohutus kauguses, et vältida pealtvaataja sekkumist.
- 5.6** - Kui pealtvaataja kogemata puudutab sõidukit, ei tohiks võistlejat karistada. Kui innukas huviline tahtlikult mõjutab sõidukit ja tunduvalt muudab olukorra juhile kasulikuks siis võib juhti karistada vastavalt kohtuniku nägemusele. Tahtlik pealtvaataja sekkumine on näiteks sõiduki püüdime kui ta kukub, libiseb jne.
- 5.7** - Jälgija (Valikuline) Kui võistluse korraldaja on lubanud jälgijate kasutuse siis juht peab teda tutvustama kohtunikele, et lubada jälgijat rajale koos juhi ja kohtunikuga. Kõik karistused mis jälgija saab lähevad võistleja punktiarvestusse.
- 5.8** - Peatamine. Kui võistleja on lõpetanud oma etteaste, peab ta viivitamatult eemaldama oma sõiduki rajalt et järgmine võistleja pääseks rajale. Kui võistleja ei kuuletu reeglile ning jätkab sõitu rajal võidakse talle määrata karistus 50 punkti (Disklaff) selle raja eest.

6. JAGU: Mõistete sõnastik

- 6.1 - Üritus/Võistlus:** Sõitjate kokkutulek teatud kohas kokkulepitud ajal, et võistelda rajal/radadel.
- 6.2 - Rada:** Rada on maastik, mis algab stardiväravast ning lõppeb viimase väravaga. Igal rajal on ära määratud sõidusuund ja värava läbimise suund.

6.3 – Värav: Väravat kasutatakse selleks, et märkida mingi takistus ja juhatada sõiduk läbi raja. Värav koosneb kahest väravamarkerist, mis asuvad teineteisele mitte ligemal kui:
50 cm Super klassi sõidukitele,
40,5 cm 2.2 klassi sõidukitel,
30,5 cm 1.9 klassi sõidukitel,
14 cm 1/24 klassi sõidukitel.

Väravamärkide kaugust mõõdetakse omavahel sisemisest servast. Värav on terve ala värava markerite vahel (vaata illustratsioon C)

Igal väraval on läbimise suund ning see peab olema märgitud (kriidiga) või selgitatud rajameistri poolt kõigile osalejatele.

Kõik väravad on „elus“ kuni nende eest ei ole karistust antud.



Illustratsioon C.

6.4 - Teljevahe: Teljevahet mõõdetakse esisilla ratta tsentrist kuni tagasilla ratta tsentriini. Mõõtes peab sõiduk asuma siledal pinnal ning esiratas mõõdetaval küljel peab olema otse. Seejärel peab juht tõstma ja suruma sõiduki mõlemasse vedrustuse äärmusesse ning sillavahe ei tohi ühelgi juhul ületada antud klassi lubatud mõõtusid. Antud toimingut peab teostama mõlemal pool. Kui sõidukil on aktiiv või sund vedrustus peab juht seda demonstreerima inspeksiooni käigus, ühelgi juhul ei tohi sõiduki teljevahe olla pikem kui antud klassis lubatud.

Kontroll teostatakse kõigil sõidukitel samas kompleksuses ja seades, milles ta rada läbib.

6.5 – Sõiduki laius: Sõiduki laiust mõõdetakse rehvi välisservast kuni sama silla teise rehvi välisservani.

6.6 – Sundvedrustus: Vedrustuse ning raskuskeskme mehaaniline/elektriline muutmine.

6.7 – Kukerpall: Sõiduk peab olema täielikult peatunud ning juht vabastab kõik raadio kanalid. Sõiduk veeretatakse üle külje (mitte nina või pagasniku) hoides sõidukit raamist või kerest (mitte rehvist, veljest või sildadest) Juht võib keerata sõidukit ainult ühele poole. Ühelgi juhul ei tohi sõiduk libiseda või kaotada kontakti maaga. Kui sõiduk on ratastele keeratud peab ta püsima stabiilselt omal kohal et kohtunik saaks veenduda selles. Kui mõnda nendest kriteeriumitest ei täidetud antakse puudutus karistus 10 punkti.

7. JAGU: Karistusnäited ja lisakaristuse Mõisted

Näited ja mõisted, mida käesoleva paragrahvis kasutatakse, on eelnevate eeskirjade selgitamiseks, mitte nende ümberlukkamiseks.

7.1 – Tagurdamise Näited:

o **7.1.1** - Kui sõitja tahtlikult tagurdab, siis saab ta ühe karistuspunkti (1p).

- o **7.1.2** - Kui sõiduk peatub kallakul ja sõiduk veereb tagasi saab sõitja ühe karistuspunkti (1p).
- o **7.1.3** - Kui sõiduk ületab takistust ja põrkab tagasi pinnaselt, kuid rattad käivad ikka edasi, siis karistust ei anta.
- o **7.1.4** - Kui sõiduki nina kukub üle tagasilla, ilma et juht tagurdaks, karistust ei anta
- o **7.1.5** - Kui tagurduskaristus on antud, siis järgmiseid tagurduskaristusi ei saa anda enne, kui sõiduk on edasi suunas liikunud.
- o **7.1.5.1 - Näide:** tagurdad, seisad ja tagurdad uuesti, annab ainult ühe tagurduskaristuse (1p).
- o **7.1.6** - Tagurduskaristuse võib anda kohtunik ka juhul, kui juhi tegevus pole selgelt reeglites kajastatud.

7.2 – Värava läbimine:

- o **7.2.1** - Värav arvestatakse läbituks, kui vähemalt üks esiratas ja üks tagaratas ületab väravamarkerite vahelise ala.
- o **7.2.2** - Kõik väravad peavad saama läbitud ettenähtud järjekorras (värav 1, siis värav 2, siis värav 3, ja nii edasi).
- o **7.2.3** – Sõiduk võib läbida värava ka tagurdades (tagurduskaristus antakse vastavalt tagurdamise reeglitele). Oluline on, et värav läbitakse kindlaks määratud suunast.
- o **7.2.4** Kui sõiduki kõik neli ratast läbivad värava arvestatakse see värav läbituks ilma karistuspunktideta ning antakse värava läbimise eest läbimispunkt (-2p).
- o **7.2.6** Kui sõiduki üks esiratas ja üks tagaratas läbivad värava (sõidab väravamarkerist üle, seda puudutamata), arvestatakse värav läbituks ning antakse värava läbimise eest läbimispunkt (-2p) ning väravamärgi puutekaristuse punkt (10p).

7.3 – Värava Markeri karistus:

- o **7.3.1** - Kui võistluse jooksul sõiduk või juht puudutab väravamärki antakse väravamärgi puudutamise eest karistus (10p).
- o **7.3.2** - Juht võib suunduda järgmise värava juurde ainult siis, kui värav on läbitud või kui antud väravat läbides on ületatud maksimaalsed karistuspunktid (20p) ja reegel 1.7.2 on kasutusel.

8. jagu: Spordieetika

8.1 - Spordieetika: On nõudnud kõigil RC Crawlimis võistlustel. Kui võistleja või võistkond käitub ebaeetiliselt võib neid või nende tiimi karistada korraldaja poolt. Ebaeetiline käitumine hõlmab endas mitte ainult ebaviisakat käitumist korraldajate, kohtunike, teiste võistlejate kui pealtvaatajate vastu, kui asjade lõhkumist või purjus olekus olemist ning lugupidamatut suhtumist, kasutama ebaviisakat kõnepruuki, lööma ja viskama oma raadiot või sõidukit. Rikkujat ning vajadusel ka nende tiimi võidakse karistada korraldaja poolt kuni 50 karistuspunktiga või diskvalifitseeritakse võistluselt.

8.2 – Alkohol ei ole lubatud võistluse jooksul.

