

El propósito de estas reglas de competencia es proporcionar una regulación transparente y unificada de los estándares técnicos de los vehículos participantes, puntuación, sanciones y otras reglas de los eventos del ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup>.

## **1. ANUNCIO DE LA COMPETENCIA**

1.1 El ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup>, como el campeonato internacional de vehículos RC de Rock Crawler a escala 1/10, es anunciado anualmente por el Organizador de la competencia.

1.2 El ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> se lleva a cabo de acuerdo con estas reglas. Los cambios periódicos en las reglas, en casos especiales y justificados, solo pueden ser modificados por el Organizador.

1.3 Todos los pilotos que tengan una inscripción válida pueden participar en la evaluación general de la serie de la competencia, independientemente de su membresía organizacional y / o nacionalidad.

## **2. FORMATO DE COMPETENCIA**

2.1 El ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> se lleva a cabo anualmente con un evento de competencia por país y por año. El organizador puede establecer 1 día de lluvia en el calendario de la competencia. La competición en Días de Lluvia está regulada por el Organizador.

2.2 El Organizador debe hacer públicos la fecha y el lugar de las competencias a más tardar 30 días antes del inicio de la competición. En casos especialmente justificados, el Organizador tiene derecho a modificar la fecha y el lugar de la competición, de lo que está obligado a informar a las partes interesadas dentro de los 2 días hábiles siguientes a la ocurrencia del motivo especial.

## **3. EVALUACIÓN**

3.1 Los competidores recibirán la cantidad de puntos especificada en estas reglas de competencia correspondiente a su desempeño en los eventos.

3.2 El competidor que obtiene la menor puntuación total es el National Rock Master del ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> en el año y país en curso.

3.3 En caso de empate, después de sumar los resultados del tiempo anual, el competidor más rápido con el menor tiempo total será clasificado en la mejor posición.

## **4. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN**

4.1 La organización del ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> solo está disponible para el poseedor de Licencia o para los Licenciarios autorizados por el Licenciante en virtud de un contrato de licencia válido.

## **5. INSCRIPCIONES AL CAMPEONATO**

5.1 La inscripción es válida para el ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> si el competidor:

presentado con éxito y a tiempo,

- pagó la tarifa de inscripción al menos a las 0:00 a.m. del tercer día hábil antes de la fecha de la carrera.

5.2 Las inscripciones solo se pueden enviar en línea en el sitio web <https://isrcc.eu> hasta las 0:00 a.m. del tercer día hábil antes de la fecha de la carrera; las inscripciones en el lugar y el pago de la tarifa de inscripción en el lugar no son posibles.

5.3 El Organizador del concurso informa claramente a los competidores sobre el monto actual de la tarifa de inscripción en <https://isrcc.eu>.

5.4 En caso de preinscripción incompleta o incorrecta, la inscripción no es válida, el competidor deberá repetirla íntegramente y sin errores.

5.5 Después de tener una inscripción válida, el pago de la tarifa de inscripción y la aprobación técnica exitosa del vehículo, se entregará una pulsera que representa la licencia del competidor. El uso de la pulsera desde el inicio del concurso hasta el final de la ceremonia de premios es una de las condiciones para participar en la carrera. Las pulseras dañadas (cortadas, más grandes que la palma, etc.) no son válidas. El Organizador de la competición no está obligado a reemplazar las pulseras dañadas o perdidas. Los competidores con una entrada válida tienen la oportunidad de reemplazar la pulsera dañada o rota en el lugar de la competición, después de realizar el pedido y pagar con tarjeta de crédito en la pagina web del Organizador. El Organizador informa a los competidores sobre la tarifa de reemplazo de las pulseras en el sitio web <https://isrcc.eu>. El competidor que no reemplace la pulsera dañada antes de la fecha de inicio,

5.6 El Organizador proporciona información sobre el estado de las inscripciones en el sitio web <https://isrcc.eu>.

5.7 Los dorsales de los competidores serán distribuidos automáticamente por el Organizador de acuerdo con el orden en que se envíen las inscripciones. En la primera ronda de la serie de competición, el Organizador proporcionará a cada competidor 2 dorsales autoadhesivos, que deben colocarse claramente visibles en ambos lados del cuerpo y deben usarse continuamente desde la Aprobación Técnica hasta la Ceremonia de Premios. El no hacerlo automáticamente descalificará al competidor inmediatamente.

5.8 El competidor debe colocar el número de carrera en cada carrera, no es posible comenzar la carrera con un número de salida roto o dañado. Es responsabilidad del competidor mantener y, si es necesario, reemplazar el número de carrera recibido. En la competición solo se pueden utilizar dorsales autoadhesivos oficiales proporcionados por el Organizador. Los competidores con una entrada válida tienen la oportunidad de reemplazar el número de carrera dañado o perdido en el lugar de la competencia. El competidor que no reemplace el dorsal dañado o perdido antes de la fecha de inicio, será automáticamente descalificado.

## **6. PUNTUACIÓN Y SANCIONES**

### **6.1 Puntos**

Retroceso: 1 punto

Vuelta: 5 puntos

Toque de puerta: 10 puntos cada

Toque de límites laterales: 10 puntos cada

Toque de vehículo (reparación y reposiciones): 10 puntos

Saltarse una puerta: 10 puntos

Progresión de la puerta: -2 puntos

#### 6.2 Copia de seguridad / retroceso (1 pt)

Se otorga un punto cuando un vehículo cambia de rumbo después de avanzar. La marcha atrás se define como cualquiera de los neumáticos que se mueven en la dirección inversa, ya sea enganchado o en rueda libre y / o intencionalmente o no. Una vez que se aplica una penalización en reversa, no se puede aplicar ninguna penalización en reversa hasta que el vehículo avance. No se aplica ninguna penalización si el movimiento hacia atrás ocurre mientras el vehículo está en la posición de vuelco. Si un conductor comienza un curso en reversa, se producirá una penalización por reversa inmediatamente.

#### 6.3 Vuelco (5 puntos)

Los puntos se otorgan cuando los vehículos se vuelcan y no se pueden corregir sin tocarlos. Una vez que el vehículo se haya detenido, podrá volcarse y se le aplicará la penalización de 5 puntos. Los vehículos que aterrizan sobre sus ruedas no son penalizados. No se imponen penalizaciones en reversa hasta que el vehículo esté enderezado y con las 4 llantas hacia atrás. Los conductores deben ejecutar una recuperación legal de vuelco, o se les aplicará una penalización por reposicionamiento.

#### 6.4 Toque de reposicionamiento del vehículo (10 puntos)

Todos los toques del vehículo, excepto los "vuelcos", reciben 10 puntos automáticos. El juez detendrá el tiempo cuando el conductor solicite un toque de vehículo o el juez pida una penalización por toque. Luego, el conductor mueve el vehículo a la puerta previamente despejada con el eje trasero alineado con esa puerta. Si el vehículo no se puede alinear con la puerta debido al diseño de la pista, el juez reposicionará el vehículo en la siguiente ubicación estable después de la puerta pasada. Esta ubicación se utilizará para todos los conductores. Nota: Todas las puertas para el progreso todavía están "activas" a menos que una puerta ya se haya considerado "muerta".

6.4.1 Toques de vehículos: incluyen, entre otros: reparaciones, reposiciones y toques intencionales de la plataforma por parte del conductor. Se producirá una penalización por toque si el conductor interactúa con la intención de causar ventaja o controlar un vehículo que cae.

Consideraciones especiales: la seguridad del conductor es lo más importante y las sanciones por contacto no deben acumularse por interacción accidental. Cuando el vehículo y el conductor hacen contacto accidental, el juez o el conductor (s) que asisten a la puntuación detendrán el tiempo y determinarán si debe ocurrir una reposición estándar para evitar la ventaja, o si el conductor puede continuar sin más interacción.

Ejemplo 1: El vehículo se cae y golpea al conductor, quedando apoyado en el pie del conductor. Los jueces detienen el tiempo y piden una reposición sin penalización, ya que el conductor podría ganar ventaja en el recorrido si continúa conduciendo por encima del pie. Si el conductor ignora el cambio de posición y conduce por encima de los pies, se convierte en una infracción de la regla del evento o la modificación del curso y el conductor es descalificado.

Ejemplo 2: El conductor tropieza y se sube al vehículo. Los jueces detienen el tiempo para asegurarse de que el conductor tenga una base estable y para evaluar la posición del vehículo. No se ve ninguna ventaja, por lo que el tiempo comienza y el conductor se reanuda sin reposicionarse.

Ejemplo 3: El vehículo se cae y golpea al conductor, y se detiene más cuesta abajo. Los jueces detienen el tiempo y evalúan que no se obtuvo ninguna ventaja con la caída, por lo que el tiempo se reinicia y el conductor se reanuda.

6.4.2 Reparaciones en el recorrido: deben completarse en el recorrido y en el lugar en el que el conductor decidió realizar la reparación. Las reparaciones deben realizarse dentro del tiempo del curso, mientras que el temporizador del curso seguirá funcionando. Una vez que se completan las reparaciones, el temporizador se detiene y el vehículo se reposiciona en la puerta anterior despejada. Si las reparaciones no se pueden hacer dentro del tiempo del curso, el conductor recibe un No terminado, menos los puntos de progreso para ese curso. No hay restricciones sobre quién o cómo se hacen las reparaciones.

6.4.3 Reparaciones fuera de pista (opcional): Un conductor puede llamar a tiempo para hacer una reparación fuera de pista en eventos que se consideren aceptables. Las reparaciones deben completarse en 30 minutos, o el conductor recibe un No terminado, menos los puntos de progreso. Si la reparación se realiza en el tiempo asignado, el conductor debe regresar a la última puerta despejada anteriormente. Se restará una penalización de 1 minuto del tiempo que queda en ese curso, el cronómetro continuará una vez que el vehículo avance.

6.4.4 Vehículo fuera de especificación: Si el juez tiene motivos para creer que un vehículo está fuera de especificación durante una carrera, puede pedir que se detenga. En ese momento, el conductor no puede dar ninguna entrada adicional al vehículo a través del control táctil o por radio. El juez debe marcar la ubicación del vehículo y realizar una inspección técnica en el área tecnológica especificada (de la misma manera que todas las demás inspecciones técnicas). Si el vehículo se considera dentro de las especificaciones, el conductor y el vehículo regresarán a la ubicación marcada por el juez y el reloj comenzará de nuevo. Si el vehículo ahora no cumple con las especificaciones y el juez ha determinado que el vehículo obtuvo una ventaja, el conductor debe realizar una reparación para corregir el problema. Si el problema no se puede corregir para que el vehículo vuelva a estar dentro de las especificaciones, el conductor recibirá un No terminado para ese curso. Si un vehículo no cumple con las especificaciones debido a una rotura en el rumbo y el juez determina que el conductor no ha obtenido una ventaja, entonces se le puede permitir que continúe en el rumbo sin detener el tiempo y requiriendo una inspección técnica. Las carrocerías no están

incluidas en esta excepción y deben reemplazarse de inmediato, se aplican procedimientos de reparación estándar y sanciones.

#### 6.5 Marcador de puerta (10 pts cada uno)

Cada puerta estará compuesta por 2 marcadores de puerta. Los puntos se otorgan cuando las 4 ruedas no se mueven entre los marcadores de la puerta o cualquier parte del vehículo toca un marcador de la puerta. Un marcador de puerta permanecerá "activo" durante toda la duración del intento en el campo. Los marcadores de puerta que se muevan por cualquier otra cosa que no sean las acciones del vehículo serán reemplazados inmediatamente antes de que se le permita al conductor continuar. Una vez que el vehículo haya tocado cualquier marcador de puerta, no se aplicarán más penalizaciones por ese marcador de puerta. Solo cuando se evalúe una penalización de puerta, ese marcador de puerta se considerará "muerto". No se impondrán más penalizaciones en este momento para ese marcador de puerta.

#### 6.6 Marcador de límites (10 pts cada uno)

Se otorgan puntos cuando cualquier parte del vehículo toca un marcador de límites. Una vez que se toca un marcador de límites, el juez detendrá el tiempo, y el conductor moverá el vehículo de regreso a la puerta previamente despejada con el eje trasero alineado con esa puerta. Si el vehículo no se puede alinear con la puerta debido al diseño de la pista, el juez reposicionará el vehículo en la siguiente ubicación estable después de la puerta despejada. Esta ubicación se utilizará para todos los conductores. Un marcador de límites permanecerá activo (y será reemplazado inmediatamente si se mueve) durante toda la duración del intento en el campo, y si se mueven fuera de posición, serán reemplazados inmediatamente antes de que se le permita al conductor continuar. Los marcadores de límites no son necesarios en el diseño de un campo.

#### 6.7 Puntos de penalización máximos

6.7.1 El máximo de puntos por recorrido es 40. En ese momento, el conductor recibe un No terminado y la carrera está completa y el vehículo debe retirarse del recorrido.

6.7.2 El máximo de puntos por puerta es 20. Una vez que un conductor haya alcanzado el máximo de 20 puntos de penalización para esa puerta, se colocará con el eje trasero alineado con la salida de esa puerta. Si el vehículo no se puede alinear con la puerta debido al diseño de la pista, el juez reposicionará el vehículo en la siguiente ubicación estable después de la puerta despejada. No se dan puntos de progreso para las puertas no despejadas.

#### 6.8 No terminado (no terminó) (40 pts)

Los puntos se otorgan cada vez que un conductor no puede completar un curso por cualquier motivo. (Tiempo vencido, Señalización, Vehículo no reparable, etc.) Se otorgan puntos de progreso por cada puerta completada.

#### 6.9 No empezado (no se inició) (50 pts)

Los puntos se otorgan cada vez que un conductor no puede iniciar un curso por cualquier motivo. El vehículo debe iniciar el curso por sus propios medios.

#### 6.10 Progresión de la puerta (-2 pts)

Se otorgará a los conductores por cada puerta después de que haya sido despejada durante el intento de un recorrido. Todas las penalizaciones de puerta se evalúan y se otorgan antes de que se otorgue una bonificación de progreso. El progreso se otorga cuando durante el mismo intento y en la dirección prevista del curso, al menos una llanta delantera y una trasera pasan completamente a través de la puerta. Para recibir la bonificación de progreso sin una penalización de puerta, los cuatro neumáticos deben pasar completamente a través de la puerta durante el mismo intento y en la dirección prevista del curso. Los puntos de progreso se deducen de la puntuación total del curso. Una vez que un conductor ha señalado, no se otorgarán más puntos de progreso.

#### 6.11. Duración del curso

Cada conductor tiene diez (10) minutos para completar cada curso, a menos que se especifique lo contrario en la reunión de conductores. El tiempo comenzará una vez que cualquier parte del vehículo ingrese al curso. El tiempo se detendrá una vez que dos neumáticos crucen la línea imaginaria entre las puertas de llegada. Los vehículos no pueden cruzar ninguna puerta de llegada para detener el tiempo. Si el vehículo golpea una puerta de llegada mientras intenta pasar, el tiempo continuará y el cono se contará hasta que dos neumáticos crucen la línea imaginaria entre las puertas de llegada. Una vez transcurrido el tiempo, se debe retirar el vehículo del recorrido. Si se agota el tiempo permitido en un curso, el conductor se “agota el tiempo de espera”. El conductor recibe 40 puntos en la hoja de puntuación (menos los puntos de progresión) y pasa al siguiente obstáculo como se indica arriba.

#### 6.12 Pausa del crono

Un conductor puede pedir tiempo para detenerse para poder reposicionarse de manera segura en el curso. Este tiempo se usará con el propósito de la seguridad del conductor y no se puede usar para inspeccionar el recorrido o para cualquier otra ventaja, el juez tiene derecho a reiniciar el tiempo en cualquier momento. Por lo general, el cronómetro se reanudará cuando el competidor reanude la conducción o toque su automóvil (para volcarse). Un juez también puede pedir una parada de tiempo para reposicionarse y hacer una decisión más precisa sobre una penalización, los conductores también pueden solicitar una parada de tiempo por esta misma razón.

Ejemplo: “Detén el tiempo. Hola, juez, voy a acercarme a esta puerta desde esta dirección y quiero asegurarme de que tenga una buena vista de mi automóvil, ¿quiere cambiar de posición?”

#### 6.13 Dirección del curso (10 pts)

Las puertas deben despejarse en la dirección y secuencia previstas. Si el vehículo avanza por una puerta sin despejar en la dirección incorrecta o fuera de secuencia, se le aplicará una penalización de 10 puntos y el juez detendrá el tiempo. (El progreso es que al menos una llanta delantera y una trasera deben atravesar completamente la puerta). Luego, el conductor mueve el vehículo de regreso a la puerta previamente despejada con el eje trasero alineado con esa puerta. Si el vehículo no se puede alinear con la puerta debido al diseño de la pista, el juez reposicionará el vehículo en la siguiente ubicación estable después de la puerta

despejada. Esta ubicación se utilizará para todos los conductores. Una vez que se otorga el progreso para una puerta específica, se puede pasar en cualquier secuencia o dirección.

## **7. REQUISITOS DEL VEHÍCULO**

### **7.1 Especificaciones generales**

7.1.1 La distancia entre ejes del vehículo está limitada a un máximo de 12,8 "/ 325 mm.

7.1.2 El ancho de vía del vehículo está limitado a un máximo de 11,8 "/ 300 mm.

7.1.3 Los vehículos deben representar un vehículo que ha sido modificado para convertirse en un aparejo calificado para senderos / basado en competencia y no es necesariamente legal en la calle.

7.1.4 Los vehículos deben correr un mínimo de cuerpo completo desde la parrilla hasta el pilar B. Los pasos de rueda se pueden recortar para dejar espacio libre. El chasis trasero configurado solo con cabina debe tener un marco o barra de trabajo (el chasis desnudo y los aros de choque no son aceptables). Se permite la extracción del techo siempre que se instale una jaula antivuelco / medio interior. El cuerpo (incluida la bandeja, la jaula o cualquier otro trabajo de barra) debe ser (3 " / 76.42 mm) más largo que la distancia entre ejes y debe estar hecho de cualquier material de plástico, metal, fibra de carbono o fibra de vidrio. No se permiten otros metariales para la carrocería.

7.1.5 El trabajo del cuerpo / jaula debe tener al menos 4.5 " / 114 mm de altura mínima.

7.1.6 El ancho mínimo de la carrocería es de 5 " / 127 mm para la longitud total de la cabina de pasajeros. La cabina de pasajeros se define como el punto más alejado hacia adelante del parabrisas delantero y el punto más alejado hacia atrás de la ventana trasera.

7.1.7 La carrocería debe verse como un panel de carrocería OEM de un vehículo proclamado y debe ser continua en las líneas laterales del vehículo.

7.1.8 Se permite seccionar o estrechar el cuerpo desde el pilar A hacia adelante y el pilar B hacia atrás. Pero el cuerpo aún debe seguir las referencias 7.1.4, 7.1.6 y 7.1.8.

7.1.9 La pared lateral interior / hombro de los neumáticos delanteros, medidos en el centro del eje, no necesitan estar cubiertos por la carrocería cuando se ven desde arriba en reposo. Pero el cuerpo aún debe seguir las referencias 7.1.4, 7.1.6 y 7.1.7.

7.1.10 Se requiere un parachoques delantero y debe tener un mínimo de 2.75 " / 70 mm de ancho centrado en los rieles del chasis delantero. Los parachoques montados en el chasis deben proyectarse hacia adelante al menos 3 mm más allá de la carrocería. Los parachoques delanteros moldeados por la carrocería califican y no deben doblarse hacia adentro.

7.1.11 No se permiten cuerpos transparentes, cuerpos de "queso suizo". Considere el realismo.

7.1.12 No se permite montar o fijar ningún sistema eléctrico que no sea el servo de dirección a ejes o eslabones de suspensión.

7.1.13 Todos los componentes eléctricos del acelerador, el motor y la transmisión deben estar cubiertos por la carrocería / bandeja cuando se ven desde arriba.

### **7.2 Neumáticos y ruedas**

7.2.1 Los vehículos están limitados a rines / llantas de 2.2 pulgadas o más pequeños en la superficie del talón. Los neumáticos están limitados a un diámetro externo máximo de 122 mm / 4.8 " y un ancho máximo de 55 mm de pared lateral a pared lateral. El tamaño de la llanta estará determinado por las especificaciones del fabricante anunciadas. (Los neumáticos sin especificaciones disponibles se medirán fuera del camión como si estuvieran montados en la rueda plana).

7.2.2 Se permite estrechar, laminar, ranurar, raspar y quitar los tacos de cualquier tipo de llanta de producción de 1.9 "siempre que cumplan con la regla 7.2. Solo se permiten llantas de producción de 1.9 "y 2.2" que cumplan con las reglas 7.2. Las modificaciones internas de las llantas permitidas son el recorte y lijado de llantas. No se permite agregar material a un neumático.

7.2.3 Nudillos ponderados / pesos de nudillos deben caber dentro de la circunferencia del talón (no se permiten pesos de nudillos suspendidos similares en diseño a los "imanes de roca")

7.2.4 Las ruedas / llantas de fibra de carbono deben tener un anillo compensado o de bloqueo integrado en su diseño (no se permite el pegamento de cara plana en las ruedas / llantas). El material de estos debe ser plástico o metal. Se requieren anillos internos de plástico o metal y las espumas no deben ser visibles desde ningún ángulo.

7.2.5 Las ruedas / llantas deben tener un ancho mínimo de 0,8 " / 20 mm en la superficie exterior del anillo del talón.

### 7.3 Tren de transmisión

7.3.1 Los vehículos se limitan únicamente a la dirección de la rueda delantera.

7.3.2 Los vehículos deben ser impulsados únicamente por ejes y accionados por un solo motor. Sin "Motor en eje" (MOA) de ningún tipo. Sus ejes deben ser impulsados por una transmisión o caja de transferencia y un mínimo de dos ejes de transmisión. Sin control de aceleración por separado de los ejes de transmisión o los ejes.

7.3.3 No se permiten desconexiones de eje o excavación delantera o trasera.

### 7.4 Chasis

7.4.1 Los rieles del chasis pueden tener cualquier configuración de canal en C, tina, tubo, varilla, plástico moldeado o placa, pero es imprescindible que sean rieles de chasis de una pieza. Los aros de choque no deben estar a más de 70 mm por encima del punto más bajo del patín.

(NOTA: Esto se define como el punto en el que el "aro" del amortiguador se encuentra con el riel del chasis).

7.4.2 El eslabón superior se monta en el chasis a no más de 30 mm más alto que el punto más bajo del patín.

7.4.3 El chasis debe extenderse cubriendo todos los ejes del eje. Se permiten los chasis seccionales de dos piezas, siempre que estén atornillados, atornillados o soldados / soldados juntos para formar un solo riel de chasis. La longitud del chasis se construirá utilizando un máximo de dos piezas superpuestas / unidas en toda la longitud del patín. El punto más delantero del patín no debe estar más adelante que 1/3 de la distancia entre ejes total.



7.4.4 La distancia entre ejes del vehículo debe ajustarse a las dimensiones de la carrocería utilizada. En el caso de que se instale una jaula con bandeja trasera / truggy, la distancia entre ejes se definirá aproximadamente entre el doble de la distancia entre el eje delantero y el pilar A y el doble de la distancia entre el eje delantero y el pilar B.

7.4.5 Las bandejas de batería deben montarse en el chasis.

7.4.6 La sección del chasis que cuenta como una longitud continua también debe tener la placa protectora unida a ella directamente.

## **8. REGLAS Y PROCESO DEL EVENTO**

8.1 Todos los eventos tendrán un mínimo de tres (3) Marshals. Estos Marshals serán anunciados por el Organizador en la reunión de conductores antes de que se ejecuten los recorridos. Los alguaciles deben estar presentes durante la duración del evento. Cualquier cambio de reglas necesario debido a las condiciones específicas de un evento debe ser decidido y votado por Event Marshals. Cualquier pregunta sobre la discrepancia de las reglas o la puntuación solo será manejada y votada por Event Marshals. Todos los campos serán inspeccionados por todos los Alguaciles del Evento con el diseñador del campo antes del inicio del evento. Los cursos pueden abrirse después de que los Alguaciles de Eventos hayan dado su aprobación.

8.2 Las puntuaciones se clasifican según el total acumulativo de todas las puntuaciones del curso. La puntuación total más baja gana.

8.3 Puntajes de empate

8.3.1 El piloto con la mayor cantidad de puntajes negativos máximos perfectos gana. Si estos son pares, el recuento continúa a los siguientes mejores puntajes negativos y la cantidad de ellos. Etcétera. Si todos los campos están empatados, los conductores pueden pasar a un tramo de desempate para definir el ganador de la competencia.

8.3.2 En caso de empate, el competidor con el menor tiempo en todos los recorridos será elegido ganador sobre los otros competidores con el mismo puntaje.

8.4 No hay cursos previos a la ejecución: los conductores que ejecuten previamente un curso recibirán un No empezó (50 puntos) para ese curso.

8.5 Hora límite del recorrido: los conductores deben estar en fila para ejecutar un recorrido antes de la hora establecida de cierre del recorrido. Los conductores que no lo hagan recibirán una puntuación de No empezó (+50). Se puede permitir que los conductores corran debido a circunstancias extraordinarias a discreción del director de carrera.

8.6 No se permite el uso de cabrestante (que no sea el de la suspensión) o rampas de cualquier tipo. El uso de cualquier dispositivo (que no sean los neumáticos) como rampas u otros objetos para avanzar en cualquier dirección está prohibido y resultará en un No terminó para ese recorrido.

8.7 Vehículo de clases múltiples: un vehículo puede correr en más de una clase en un evento, siempre que cumpla con las especificaciones de la clase.

8.8 Cambio de vehículo: Los vehículos no se pueden cambiar por otro vehículo durante la competición.

8.9 Vehículo compartido: no se permite el uso compartido de vehículos.

8.10 Cambio de las especificaciones del vehículo (en curso): El vehículo debe recorrer un recorrido en su totalidad con la misma distancia entre ejes, ancho de vía, altura de manejo y neumáticos con los que comenzó ese recorrido. Se prohíbe cualquier cambio en el vehículo (que no sea bajar la suspensión o la articulación forzada) por parte del conductor, otra persona o cualquier dispositivo, mientras se encuentre en la pista. Si se realiza algún tipo de modificación al vehículo en el recorrido se definirá como DNF (40pts) menos los posibles avances que se logren hasta ese punto.

8.11 Cambio de las especificaciones del vehículo (fuera de pista): los conductores pueden realizar cambios en la distancia entre ejes, el ancho de la pista, la altura de manejo y los neumáticos entre recorridos, siempre que el vehículo se mantenga dentro de las especificaciones de su clase.

8.12 Modificación del curso: nadie permite realizar modificaciones al curso. Esto incluye, entre otros, quitar rocas, apilar rocas, purgar un charco de agua, soplar / limpiar la suciedad de las rocas, quitar la vegetación, usar objetos (incluido el cuerpo del conductor) u otros tipos de modificaciones a un recorrido que podría darle una ventaja a un conductor. Si el conductor o su tripulación realizan algún tipo de modificación, la puntuación se definirá como No empezó (50 puntos).

8.13 Violación de las reglas del evento: cualquier violación de las reglas del evento está sujeta a la descalificación automática por parte de los jueces, organizadores del evento o WRCCA. Si la violación de las reglas es severa y / o recurrente, la WRCCA se reserva el derecho de prohibir la competencia al infractor hasta por un año.

## **9. DISEÑO DEL CURSO**

9.1 Construcción de las puertas: las puertas constan de al menos 2 marcadores de puerta que están numerados e indican la dirección de progresión.

9.2 Ancho de la puerta (ancho mínimo): 12 "/ 304,8 mm. Las medidas son de adentro hacia adentro de cada marcador de puerta.

9.3 Cantidad de puertas: 10 puertas por recorrido (sin incluir las puertas de bonificación)

9.4 Cantidad de cursos: se recomienda un mínimo de 2 cursos por evento.

9.5 Distinción de puertas: Los recorridos muy próximos entre sí deben distinguirse por puertas o marcas de diferentes colores.

9.6 Puertas Vivas: Los marcadores de puerta que están activos y diseñados como parte del recorrido que cuentan para la penalización también deben tener puntos de progreso o bonificación otorgados.

9.7 Líneas de salida: Los recorridos pueden consistir en una puerta de salida, una línea de tiza o cualquier otro tipo de área de salida designada. Las líneas de salida solo se utilizan para poner en marcha el reloj del curso.

9.7.1 La puntuación comienza cuando ha comenzado el tiempo. La puntuación se detiene cuando finaliza el curso.

9.8 Finalización del recorrido: El recorrido se termina una vez que dos neumáticos cruzan la línea imaginaria entre las puertas de llegada. Los vehículos no pueden cruzar ninguna puerta de llegada para detener el tiempo. Si el vehículo golpea una puerta de llegada mientras intenta salir, el tiempo continuará y el cono se contará hasta que dos neumáticos crucen la línea imaginaria entre las puertas de llegada. Una vez transcurrido el tiempo, se debe retirar el vehículo del recorrido.

9.9 Puertas de bonificación: las puertas de bonificación son puertas adicionales colocadas en cualquier lugar del campo por los diseñadores del curso para obtener crédito de bonificación.

9.9.1 Todas las penalizaciones se aplican durante el intento de bonificación a la puntuación regular, incluso si la bonificación no se completa o se cancela.

9.9.2 El curso debe completarse para que se otorgue la bonificación.

9.9.3 La bonificación puede consistir en más de una puerta.

9.9.4 Las puertas de bonificación se ejecutan en la secuencia y dirección previstas establecidas por el diseñador del campo.

9.10 Alternativa: Las puertas alternativas son puertas secundarias colocadas en cualquier lugar del campo por los diseñadores del campo para obtener crédito adicional.

9.10.1 Todas las penalizaciones se aplican durante el intento alternativo al puntaje regular, incluso si el alterno no se completa o se cancela.

9.10.2 El curso debe completarse para que se otorgue el suplente.

9.10.3 Alternativo puede constar de más de una puerta.

9.10.4 Las puertas alternativas se ejecutan en la secuencia prevista y la dirección establecida por el diseñador de la pista.

## **10. JUZGAR**

10.1 Responsabilidades de los jueces: Los jueces son responsables de vigilar a los vehículos mientras están en la pista, sancionar penalizaciones, marcar penalizaciones y mantener el tiempo. Una vez completado el curso o transcurrido el tiempo, el juez calculará la puntuación del curso e indicará el total en la hoja de puntuación y / o la tarjeta de conductor.

10.1.1 Los jueces deben señalar las penalizaciones cuando se produzcan.

10.1.2 Los jueces son responsables de mantener a los espectadores a una distancia segura del campo para evitar la interferencia de los espectadores.

10.2 Jueces por recorrido: Siempre que sea posible, esto debe ser realizado por al menos 2 personas por conductor. Un juez para señalar las penalizaciones y un juez / anotador, para registrar las penalizaciones, contabilizar las penalizaciones máximas, mantener el tiempo, etc.

10.3 Interferencia de espectadores: Si un espectador interfiere accidentalmente con el vehículo, el conductor no debe ser penalizado. Si un espectador interfirió intencionalmente con el vehículo y cambia significativamente el resultado en beneficio del conductor, entonces el conductor debe ser penalizado de manera apropiada a discreción del juez. La interferencia intencional de los espectadores incluye, entre otros, si un fanático evita que un camión caiga al agua, por un acantilado u otro peligro obvio para evitar daños.

10.4 Observadores (opcional): los conductores son responsables de identificar al observador del conductor. Solo los ayudantes designados podrán participar en el recorrido con el conductor y los jueces. Todas las sanciones cometidas por el ayudante contarán para la puntuación total del conductor. (es decir, toques, modificación del curso, etc.)

10.5 Parada después de un intento: Una vez que un conductor ha terminado su intento de recorrido, el conductor debe retirar su vehículo del recorrido lo más rápido posible, para permitir que el siguiente conductor intente el recorrido. Si un conductor no cumple con la regla y continúa conduciendo en el curso, el conductor puede estar sujeto a un DQ de 50 puntos para ese curso.

## **11. GLOSARIO DE TÉRMINOS**

Suspensión activa: una suspensión que está interconectada (como la Scorpion 1: 1, excluyendo las bolsas de aire utilizadas para subir y bajar el vehículo) que, por diseño, mueve parte de la suspensión en una dirección cuando se mueve desde otra. Esto no tiene ninguna entrada de controlador para ser legal.

Cuerpo: Formado como una sola pieza de material rígido sin costuras, que integra secciones de techo, puerta (laterales) y capó.

Recorrido: un recorrido es el terreno que consta de una puerta de inicio, una puerta de finalización y todo el terreno entre ellas. Cada campo tiene una dirección de viaje prevista, o "flujo", a través de las puertas.

Evento / Competición: La reunión de conductores en un lugar y momento determinados para competir en una o varias pistas.

Articulación forzada: es el uso de algo como sistemas hidráulicos o electrónicos para forzar literalmente a la suspensión a moverse de una manera controlada por el conductor.

Puerta: Una puerta se utiliza para marcar un obstáculo dentro de un recorrido y / o guiar al vehículo a través del recorrido. Una puerta consta de 2 marcadores de puerta que miden no menos de 12 "/ 304,8 mm desde el borde interior de un marcador hasta el borde interior del marcador opuesto. La puerta es el área completa entre los marcadores de la puerta; determinado por el tamaño de los marcadores de la puerta y la distancia entre ellos. Cada puerta tiene una dirección de viaje prevista, o "flujo", a través de la puerta. Esta dirección será marcada, explicada o implícita por los diseñadores del curso. Todos los marcadores de puerta están "activos" hasta que se tocan.

Recuperación de vuelco legal: el vehículo debe estar completamente en reposo y no puede tener ninguna entrada de transmisor durante la recuperación de vuelco. La plataforma debe rodarse suavemente (de lado, no de un extremo a otro) desde el lado del conductor o del pasajero sujetando el camión por el chasis o la carrocería (no neumáticos, ruedas o ejes). El conductor solo puede intentar hacer rodar el vehículo en una dirección. En ningún momento durante la recuperación el vehículo puede deslizarse en cualquier dirección o perder contacto con el suelo. Una vez que el camión se voltea, debe poder mantener su posición por sí solo el tiempo suficiente para que el juez determine que es estable y permanece dentro de los límites del recorrido. El curso puede continuar en este punto. Si no se cumple alguno de los

criterios anteriores, se aplicará una penalización por reposicionamiento (10 pts, ver la regla de toque del vehículo, Sec 1) en lugar de un vuelco (5 pts).

Posición de vuelco: se considera que un vehículo está en la posición de vuelco cuando ambas ruedas del mismo lado del vehículo rompen un plano vertical de 90 grados desde el nivel horizontal (NO la superficie de rastreo)

Ancho de vía del vehículo: se mide desde el borde más externo de un neumático hasta el borde más externo de un neumático.

Distancia entre ejes: se mide desde el centro de la tuerca del eje hasta el centro de la tuerca del eje. El conductor debe dejar el vehículo sobre una superficie plana. La rueda delantera del lado que se está revisando debe apuntar hacia adelante. En ese momento, el conductor pasará la suspensión por su rango completo de extensión y compresión mientras el juez mide la distancia entre ejes máxima del vehículo. En cualquier punto, la distancia entre ejes del vehículo no puede extenderse más allá del límite máximo de su clase. Todos los procedimientos anteriores deben duplicarse en el lado opuesto. Nota: Todos los vehículos se enseñarán en la misma condición de listo para correr y se configurarán ya que el vehículo se ejecutará en el recorrido. Si la distancia entre ejes del vehículo se ve afectada por el control de radio, debe activarse o activarse durante la inspección técnica.

## **12. DEPORTIVIDAD**

12.1 Deportividad: Se requiere buena deportividad. Si un competidor o miembro del equipo (incluidos, entre otros, los observadores) promueve una conducta antideportiva, ellos y / o los miembros de su equipo pueden ser sancionados tras la revisión del incidente por parte del alguacil. La conducta antideportiva incluye, pero no se limita a, acciones groseras o abrasivas hacia los oficiales u otros equipos o espectadores, destrucción de propiedad, demostración de comportamiento ebrio o irrespetuoso, uso excesivo de blasfemias en el campo o patear / lanzar su controlador o plataforma. Los infractores y / o los miembros de su equipo pueden ser penalizados si el alguacil revisa el incidente. La conducta antideportiva puede resultar en un 50 (DNS) para el curso y / o descalificación de la competencia.

12.2 El alcohol o las drogas no están permitidos en el campo durante la competencia. A los competidores intoxicados se les pedirá que abandonen el área de competencia, a discreción del alguacil. Si se requiere una acción adicional para sacar a una persona intoxicada del curso, la descalificación o expulsión del evento puede ocurrir a discreción del jefe de policía o de los organizadores del evento.

## **13. LICENCIA Y COPYRIGHT**

13.1 © 2020-2022 IRCCF Licensing Ltd. Todos los derechos reservados. Los derechos de autor y de licencia de estas reglas de competencia son propiedad de IRCCF Licensing Ltd. Cualquier persona que actúe en nombre de IRCCF Licensing Ltd. tiene derecho a copiar, imprimir y distribuir estas reglas de competencia, sujeto a las siguientes condiciones:

- El contenido de este documento es solo para fines informativos, su uso con fines comerciales está prohibido y tendrá consecuencias legales.

- Cualquier copia, total o parcial, de este documento debe incluir este aviso de derechos de autor.

13.2 El ISRCC International Scale Rock Crawler Championship <sup>TM</sup> y los nombres relacionados, las marcas comerciales, el contenido y el contenido del sitio web <https://isrcc.eu> son la licencia, los derechos de autor y las propiedades intelectuales de IRCCF Licensing Ltd.

13.3 Estas propiedades solo pueden distribuirse o explotarse con el permiso por escrito del titular de los derechos, y su uso no autorizado tendrá consecuencias legales.

1 de enero de 2022.