

47. CRAWLER & SCALE

-oOOo-

47.1 - LES CATEGORIES DE VEHICULES :

- Catégorie 1.
Crawler du type véhicule de série " sortie de chaîne " aucunes modifications :
 - débattements d'amortisseurs limités,
 - hauteur de caisse limitée,
 - carrosserie non modifiée,
 - pneus aux diamètres réduits : diamètre de la jante seule généralement 1,55 pouces (3,94 cm).
- Catégorie 2.
Scale ayant une carrosserie complète non modifiée (ou très peu avec pour seules modifications de certains éléments mécaniques) :
 - amortisseurs modifiés afin d'avoir un débattement plus imposant que ceux d'origines,
 - pneus et jantes modifiés afin d'avoir un profil plus haut et une accroche plus performante,
 - diamètre de la jante seule généralement 1,9 pouces (4.83 cm),
 - hauteur de caisse plus imposante que celle d'origine,
 - modifications de carrosserie très légères.
- Catégorie 3.
Scale basé sur la performance pure avec aucunes limitations de modifications :
 - carrosserie modifiée ou châssis tube autorisé,
 - débattement des amortisseurs sans limite,
 - jantes & pneus modifiés, diamètre de la jante seule généralement 2,2 pouces (5.59 cm),
 - libre choix d'empattement.
- Multi-axes.
A partir de 3 ponts. Dans cette catégorie on va retrouver surtout des camions.

47.2 - LE PARCOURS :

Le véhicule doit évoluer sur un circuit balisé et parsemé d'obstacles dont le tracé est laissé à l'initiative du comité organisateur. Il sera aménagé sur un plateau de 100 à 500m², de l'herbe au bitume, tous les revêtements pourront convenir. Mieux, l'imagination pourra s'exprimer car le concepteur pourra, tirant parti de tout, varier à loisir et positionner les obstacles et les portes.

Le parcours pourra comporter plusieurs tracés. Un tracé se compose d'une succession de portes numérotées, chaque porte étant matérialisée par deux balises (généralement réalisées à partir de balles de tennis peintes).

Le tracé «type» contient :

- 1 ligne de départ,
- 8 à 16 portes normales,
- 1 ou 2 portes bonus et/ou alternatives (optionnelles),
- 1 porte d'arrivée.

Ecartement des portes recommandé :

- 30 cm : catégories 1 et 2
- 40 cm : catégorie 3
- 50 cm : Multi-Axes

47.3 - DÉROULEMENT DE L'ÉPREUVE :

Règles Générales :

1. L'ordre de départ de la première manche est tiré au sort, c'est le premier concurrent au classement provisoire qui commence la manche suivante et ainsi de suite.
2. Le chronométrage commence lorsque le véhicule coupe la ligne de départ et termine au franchissement de la porte d'arrivée.
3. La notation commence quand le véhicule passe la première porte et s'arrête quand il passe la porte d'arrivée.
4. Un véhicule ne peut concourir que dans une seule catégorie.
5. Pas d'échange de véhicule autorisé pendant une manche.
6. Pas de reconnaissance des tracés en dehors des manches.
7. L'utilisation d'un treuil ou d'une rampe n'est pas permis, l'utilisation autre que les pneus pour progresser sur le parcours est interdit.
8. Le concurrent est tenu de suivre le tracé en respectant le sens et l'ordre des portes.
9. Pour passer à la porte suivante, le concurrent doit avoir :
 - soit validé la porte précédente (bonus de 1 point et pénalité < 20 points)
 - soit avoir atteint les 20 points de pénalités à la porte précédente
10. Aucune modification technique changeant les propriétés du véhicule durant une manche n'est admise autre que réglage des précontraintes d'amortisseurs.
11. Aucune modification du tracé, n'est admise durant l'épreuve, si une déformation du terrain importante survient, empêchant la progression des concurrents, les juges peuvent le remettre en état.
12. Tout manquement au règlement entraîne une disqualification

Le règlement admet que le commissaire de course puisse avoir besoin d'adapter ces règles au terrain ou à la taille de la manifestation, si tel est le cas ces modifications seront impérativement présentées aux concurrents avant les épreuves.

47.4 - NOTATION - PENALITES :

La notation est établie à partir de pénalités (points ajoutés) et de bonus (points retranchés), l'objectif étant d'obtenir le plus petit score.

Pénalités :

- 1 - Limite de temps - DNF (Do Not Finish) :
Une limite de temps pour chaque tracé est déterminée par son concepteur, si il y a dépassement de cette limite : **40 points** de pénalité.
- 2 - N'est pas parti – DNS (Do Not Start) :
Si le véhicule ne peut prendre le départ : **50 points** de pénalité.
- 3 - Balise touchée ou chevauchée :
Chaque balise est vivante jusqu'au moment où elle est soit chevauchée ou mise en contact soit avec le pilote ou avec le véhicule. Une fois la pénalité accordé la balise est morte pour le reste du tracé donc il n'y aura plus de pénalité de **10 points** pour cette balise.
Chaque porte ayant 2 balises, un maximum de 20 points de pénalité peut être donné à chaque porte, une fois ce maximum atteint le véhicule sera placé après cette porte.
- 4 - Recul du véhicule :
Le recul est défini par : les pneus qui bougent en sens inverse, le véhicule qui recule ou patine, que cela soit intentionnel ou pas : **1 point** de pénalité pour un recul.
- 5 - Repositionnement :
Si le pilote doit repositionner son véhicule pour continuer, le repositionnement doit être fait sans prendre d'avance sur le tracé et avec l'approbation des juges : **10 points** de pénalité

6 - Réparation:

- Si la réparation nécessite l'utilisation d'un outil. Les réparations de moins d'une minute peuvent être faites sur le tracé : **5 points** sont ajoutés à la pénalité de toucher.
- Les réparations plus longues qu'une minute auront une pénalité de **5 points** de plus et devront être faites dans les stands.
- Si la réparation est faite dans le temps alloué de 30 minutes, le pilote retourne au tracé, il est repositionné par le juge à l'endroit de l'arrêt. **1 minute** va être soustraite sur le temps restant pour ce tracé et le chrono va continuer aussitôt qu'il y a un mouvement.
- Si la réparation ne peut être faite dans les 30 minutes le pilote reçoit un DNF (n'a pas terminé), avec une pénalité de **40 points**.

7 - Non respect de l'ordre du tracé:

Un passage de porte en marche avant et dans le mauvais ordre entraîne un DNF : **40 points** de pénalité.

Bonus :**1 - Porte validée :**

Une porte est validée, si elle a été passée dans le bon ordre et dans le bon sens du tracé, et si au moins une roue avant et une roue arrière ont franchi la ligne entre les deux balises de la porte.

1 point de bonus est retranché au score pour une porte validée.

Options :**1 - Porte Bonus :**

Il n'y a pas de pénalités de marche arrière ou de tonneau durant la tentative de franchissement d'une porte bonus. Par contre si le pilote doit replacer le véhicule ou touche la porte alors le bonus n'est pas déduit.

Une porte bonus peut être organisée séparément de la course et peut être tentée après avoir fini une manche.

Si le pilote réussit cette porte, un bonus de **10 points** est retiré du score total.

2 - Porte Alternative :

Identique à une porte bonus mais doit être positionnée dans la course et les règles normales s'appliquent, sauf marche arrière sans pénalité pour rejoindre la porte normale en cas d'abandon de la porte alternative.

Si le pilote réussit cette porte, un bonus de **10 points** est retiré du score total.

47.5 - JURY :

Le jury sera composé de 3 personnes :

- deux juges qui chronomètrent le temps de parcours, attribuent les pénalités et bonus, et veillent au respect du règlement.
- un secrétaire de course qui gère les manches, les classements et les ordres de départ.

47.6 - CLASSEMENT :

- Le classement est établi par catégorie d'âge et par catégorie de véhicule.
- Le score final de chaque concurrent est calculé en cumulant les scores des différentes manches.
- Gestion des cas d'égalités de points :
 - égalité dans une course chronométrée : le pilote qui a le meilleur temps est désigné vainqueur.
 - égalité sans chronométrage : possibilité de faire une super finale pour le podium ou de choisir le vainqueur sur le score de la dernière manche.

47.7 - ANNEXE - Exemples :

Marche arrière :

- si le pilote recule intentionnellement : il reçoit une pénalité.
- si le véhicule s'arrête dans une pente puis roule en arrière : il reçoit une pénalité.
- si le terrain fait reculer le véhicule mais que les roues ne tournent toujours en avant : pas de pénalité.
- si tonneau par l'arrière sans marche arrière du pilote : pas de pénalité.
- une fois qu'une pénalité de marche arrière est donnée, on ne peut plus en donner tant que le véhicule n'a pas progressé vers l'avant.
- reculer, s'arrêter et reculer encore ne donne qu'une seule pénalité de marche arrière.
- quand le véhicule est planté, plusieurs marches arrières puis avants ne donnent qu'une pénalité de marche arrière tant qu'il n'a pas progressé en avant.
- le commissaire doit juger si une pénalité est nécessaire quand les actions du véhicule ou pilote ne sont pas clairement définies par le règlement.

Franchissement d'une porte :

- une porte est considérée franchie (complétée) quand au moins une roue avant et une roue arrière sont passées entre les deux balises d'une porte, et seulement dans le sens prévu.
- toutes les portes doivent être passées dans leur ordre respectif (numéroter les balises).
- un véhicule peut passer à travers une porte tant que c'est en reculant et ensuite franchir cette porte normalement, le premier passage à travers une porte doit se faire dans le sens de la course et dans le bon ordre jusqu'à ce qu'elle soit franchie.
- un passage de porte dans le mauvais ordre entraîne un DNF.

Exemples :

- si les 4 roues passent à travers la porte sans la toucher, la porte est considérée franchie un **bonus d'un point** pourra être accordé.
- si une roue avant et une roue arrière passent la porte mais qu'une balise de porte est touchée, la porte est considérée franchie néanmoins une **pénalité de 10points** est infligée et un **bonus d'un point** pourra être accordé.
- si une seule roue avant ou une roue arrière passe la porte mais qu'une balise de porte est touchée, la porte n'est pas considérée franchie, une **pénalité de 10points** est infligée et **aucun bonus** n'est accordé.

Pénalités de porte :

- chaque fois qu'une balise de porte est touchée une **pénalité de 10points** est infligée.
- si une balise de porte est enjambée, la porte est considérée franchie mais une **pénalité de 10points** est infligée.
- un pilote peut continuer la course vers la prochaine porte seulement si il a franchi la porte précédente (1point de bonus) ou si il a accumulé 20pts de pénalité à cette porte.