

I. PRZEBIEG ZAWODÓW

1. Przed zawodami wszystkie modele podlegają Kontroli Technicznej w celu weryfikacji zgodności z regulaminem danej klasy. Kontrolę przeprowadzają Organizatorzy i/lub osoby do tego wyznaczone przez Organizatorów.
2. **OS** - odcinek specjalny składający się z minimum 6 bramek ustalony wcześniej przez Organizatorów i/lub osoby do tego wyznaczone przez Organizatorów.
3. Zawody polegają na rozegraniu co najmniej 1 punktowanego OS-u.
4. Trasa OS-u jest zaliczona, gdy model pokona wszystkie bramki.
5. Trasa OS-u może być ograniczona taśmą lub innymi elementami pomocniczymi. Minimalna szerokość trasy w ograniczonym miejscu to 600mm.
6. Po trasie mogą poruszać się modele tylko i wyłącznie pokonujące dany OS.
7. **Bramka** – dwa słupki wyznaczające szerokość nie mniejszą niż ustaloną w danej klasie.
8. Zawodnik pokonuje trasę zgodnie z ustalonym wcześniej kierunkiem oraz kolejnością bramek ustawionych na OS-ie.
9. Wysokość słupków powinna mieścić się między 100mm a 150mm licząc od gruntu. Słupki powinny być osadzone w podłożu w miarę możliwości technicznych pionowo.
10. Słupki bramek są „aktywne punktowo” przez cały czas trwania OS-u za wyjątkiem przypadków, o których mowa w punktach III.1 do III.3.
11. Jeżeli słupek zostanie przewrócony powinien zostać natychmiast postawiony na swoje miejsce o ile jest to możliwe (nie ma modelu nad miejscem wbicia słupka) na takiej samej wysokości co pierwotnie.
12. Bramka zostaje pokonana, gdy zostaną spełnione warunki (a+b+c lub d):
 - a) Model musi przejechać całą swoją długością linię wyznaczoną przez słupki bramki na kołach, przodem pojazdu, zgodnie z ustalonym wcześniej kierunkiem,
 - b) Przednia oś musi przejechać oboma kołami linię wyznaczoną przez słupki bramki,
 - c) Tylna oś musi przejechać co najmniej jednym kołem linię wyznaczoną przez słupki bramki,
 - d) Zostaną naliczone punkty karne za niepokonanie bramki.
13. Jeżeli bramka nie została pokonana a model przekroczył linię wyznaczoną przez słupki całą swoją długością nie zaliczając przewrotki/rolki, zawodnik ma prawo do:
 - a) Przesłania modelu przed linię niepokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu i podjęcia kolejnej próby pokonania bramki,
 - b) Pominięcia bramki,
 - c) Przejechania przez bramkę w przeciwnym kierunku lub obok niej o ile jest to możliwe (punkt I.4) i podjęcia kolejnej próby pokonania bramki.
14. Jeżeli model utknął na trasie OS-u lub próba pokonania bramki zajmuje dłużej niż 3 minuty, sędzia może wezwać zawodnika do podjęcia następujących decyzji:
 - a) Użycie wyciągarki/liki holowniczej i/lub trapów
 - b) Przesłanie modelu,
 - c) Ominięcie bramki.
15. Jeżeli zawodnik nie skorzysta z rozwiązań po wezwaniu sędziego, o których mowa w punkcie 13, sędzia zaczyna odliczanie 2 minut. Jeżeli zawodnik w wyznaczonym czasie nie pokona bramki, otrzymuje punkty karne za niepokonanie bramki, a model przestawia się za linię niepokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu.
16. Kolejność startów do pierwszego OS-u ustalana jest losowo. O kolejności startów w kolejnych OS-ach decyduje system rotacyjny – zawodnik jadący jako pierwszy w pierwszym OS-ie jedzie jako ostatni w drugim OS-ie, a zawodnik jadący jako ostatni w pierwszym OS-ie jedzie jako pierwszy w drugim OS-ie, itd.
17. Zawodnik rozpoczyna pokonywanie trasy OS-u po komendzie START wydanej przez sędziego, a kończy po pokonaniu ostatniej bramki OS-u.
18. W szczególnych przypadkach (warunki pogodowe, bramka jest na terenie nieadekwatnym do możliwości terenowych podwozia danej klasy) dopuszcza się zmianę minimalnej ilości bramek oraz przestawienie już istniejącej bramki.

II. PUNKTY KARNE ZA PRZEWINIENIA

1. **10 PK** - Dotknięcie słupka / Dotknięcie modelu / Poprawa trapów
2. **20 PK** - Przewrócenie słupka / Zmiana punktu zaczepienia wyciągarki / Użycie trapów
3. **40 PK** - Użycie wyciągarki / Opuszczenie wyznaczonej trasy
4. **60 PK** - Postawienie po przewrotce / Naprawa / Przesłanie / Spóźnienie na OS
5. **120 PK** - Niepokonanie bramki

III. DEFINICJE PRZEWINIEŃ

1. **Dotknięcie słupka bramki** – dotknięcie słupka spowodowane kontaktem dowolną częścią modelu lub jego wyposażeniem. Raz dotknięty słupek staje się „nieaktywny punktowo” do momentu przewrócenia słupka, pokonania bramki, cofnięcia w bramce.
2. **Przewrócenie słupka bramki** – przechylenie słupka o kąt większy niż 45° spowodowany kontaktem dowolną częścią modelu lub jego wyposażeniem. Jeżeli model dotknął „aktywnego punktowo” słupka i go przewrócił, ale miał z nim stały kontakt, to naliczane są punkty karne tylko i wyłącznie za przewrócenie słupka. Postawiony po przewróceniu słupek jest „aktywny punktowo”.
3. **Cofnięcie w bramce** – każdorazowe cofnięcie modelu (dodanie gazu na biegu wstecznym) podczas, gdy model przecina linię bramki wyznaczoną przez słupki. Po cofnięciu dotknięty wcześniej słupek staje się „aktywny punktowo”.
4. **Niepokonanie bramki** – zaliczenie bramki bez jej pokonania ma miejsce wtedy, gdy zawodnik nie pokona bramki w maksymalnie 3 próbach.
5. **Opuszczenie wyznaczonej trasy** – przekroczenie wszystkimi kołami modelu trasy OS-su ograniczonej taśmą lub innymi elementami pomocniczymi z innej przyczyny niż przewrotka/rolka. Model kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-su powyżej miejsca, w którym ją opuścił (zawodnik ma możliwość korekty położenia modelu w zakresie obrotu wokół własnej osi) lub za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu.
6. **Postawienie po przewrotce** – każda sytuacja podczas pokonywania trasy OS-u, w której model stracił kontakt z podłożem wszystkimi kołami po przewrotce/rolce, niezależnie od tego czy ponownie stanął na kołach i ma możliwość dalszej jazdy.
 - a) Model stawiany jest na koła i kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u, w którym rozpoczęła się przewrotka/rolka (zawodnik ma możliwość korekty położenia modelu w zakresie obrotu wokół własnej osi) lub za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu.
 - b) Jeżeli przewrotka/rolka rozpoczęła się w trakcie pokonywania bramki, model stawiany jest na koła i kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u przed niepokonaną bramką, ale nie dalej niż długość modelu i podejmuje kolejną próbę pokonania bramki.
 - c) Jeżeli przewrotka/rolka rozpoczęła się w trakcie 3 próby pokonywania bramki, model stawiany jest na koła i kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u za niepokonaną bramką, ale nie dalej niż długość modelu.
7. **Dotknięcie modelu** – dotknięcie nie zmieniające położenia modelu w celu poprawy elementów wyposażenia, karoserii, usunięcia wkręconych w mosty elementów (gałęzie, trawa itp.) utrudniających lub uniemożliwiających dalszą jazdę, poprawa wystających przewodów, włączenie/wyłączenie elektroniki itp.
8. **Przestawienie modelu** – zmiana pozycji modelu na trasie OS-u. Model można przestawić na odległość nie większą niż długość modelu lub za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu.
9. **Naprawa modelu** – naprawa usterki mechanicznej lub elektronicznej modelu, który uległ awarii na trasie OS-u. Na czas naprawy zawodnik zabiera model z trasy OS-u i ma 2 minuty na dokonanie naprawy.
 - a) Jeżeli usterka zostanie usunięta w regulaminowym czasie model kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu,
 - b) Jeżeli usterka nie zostanie usunięta w regulaminowym czasie zawodnik ustawia się na końcu kolejki. Model kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu,
 - c) Jeżeli zawodnik był ostatni w kolejce, gdy nastąpiła usterka, to doliczane jest dodatkowe 5 minut na dokonanie naprawy,
 - d) Jeżeli usterka nastąpiła w trakcie 3 próby pokonywania bramki model kontynuuje dalszą jazdę na trasie OS-u za linią ostatniej pokonanej bramki, ale nie dalej niż długość modelu.
10. **Użycie wyciągarki** – każdorazowe użycie wyciągarki na trasie OS-u.
11. **Zmiana punktu zaczepienia wyciągarki** – każdorazowa zmiana punktu zaczepienia wyciągarki ma miejsce wtedy, gdy:
 - a) Zerwała się linka,
 - b) Odpiął się hak z punktu zaczepienia,
 - c) Wyrwał się punkt zaczepienia (np. gałąź, szkła innego modelu itp.),
 - d) Zmieniono punkt zaczepienia po rozpoczęciu próby pokonania przeszkody,
12. **Użycie trapów** – każdorazowe użycie trapów na trasie OS-u.
13. **Poprawa trapów** – każdorazowa poprawa położenia trapów po rozpoczęciu próby pokonania za ich pomocą przeszkody.
14. **Użycie linki holowniczej** – każdorazowe użycie linki holowniczej na trasie OS-u.
15. **Zmiana zaczepienia liki holowniczej** – każdorazowa zmiana punktu zaczepienia linki holowniczej ma miejsce wtedy, gdy:
 - a) Zerwała się linka,
 - b) Odpiął się hak z punktu zaczepienia,
 - c) Wyrwał się punkt zaczepienia z innego modelu (np. szkła, zderzak itp.),
 - e) Zmieniono punkt zaczepienia po rozpoczęciu próby pokonania przeszkody.
16. **Spóźnianie na OS** – nieuzasadnione spóźnienie się zawodnika na start OS-u.

IV. ZASADY UŻYCIA WYCIĄGARKI, TRAPÓW I LINKI HOLOWNICZEJ

1. W trakcie pokonywania trasy OS-u, zawodnik ma możliwość wielokrotnego użycia w razie potrzeby pomocy swoich lub innych zawodników w postaci wyciągarki, trapów oraz linki holowniczej.
2. Wyciągarka.
 - a) Użycie wyciągarki zaczyna się od momentu zaczepienia haka/linki do punktu zaczepienia,
 - b) Hak/linka może być zaczepiona tylko i wyłącznie za jeden punkt zaczepienia,
 - c) Dozwolone jest sterowanie przełącznikiem wyciągarki umieszczonym na modelu pod warunkiem, że nie spowoduje to zmiany jego położenia. W przeciwnym wypadku zostaną naliczone punkty karne za przestawienie modelu,
 - d) Każdorazowa zmiana punktu zaczepienia wyciągarki wiąże się z naliczeniem punktów karnych.
 - e) W użyciu może być tylko i wyłącznie jedna wyciągarka.
3. Trapy.
 - a) Użycie trapów zaczyna się od momentu położenia jednego trapa na trasie OS-u,
 - b) Podkładanie/poprawianie trapów nie może spowodować zmiany położenia modelu. W przeciwnym wypadku zostaną naliczone punkty karne za przestawienie modelu,
 - c) W użyciu mogą być tylko i wyłącznie dwa trapy jednocześnie.
4. Linka holownicza.
 - a) Użycie linki holowniczej zaczyna się od momentu zaczepienia haka/linki do punktu zaczepienia,
 - b) Hak/linka może być zaczepiona tylko i wyłącznie za jeden punkt zaczepienia,
 - c) Hak/linkę można zaczepić tylko i wyłącznie do innego modelu w celu holowania.

V. PUNKTACJA

1. Zawodnik zostaje sklasyfikowany tylko i wyłącznie wtedy, gdy wystartuje w minimum jednym OS-ie i pokona co najmniej jedną bramkę.
2. Rundę wygrywa zawodnik, który zgromadził najmniejszą ilość punktów karnych.
3. Aby Runda w danej klasie została rozegrana musi zgłosić się do startu co najmniej 3 zawodników w terminie określonym przez Organizatora.
4. Punktacja Rundy:
 - 1. miejsce – 20 pkt.,
 - 2. miejsce – 18 pkt.,
 - 3. miejsce – 16 pkt.,
 - 4. miejsce – 14 pkt.,
 - 5. miejsce – 12 pkt.,
 - 6. miejsce – 11 pkt.,
 - 7. miejsce – 10 pkt.,
 - 8. miejsce – 9 pkt.,
 - 9. miejsce – 8 pkt.,
 - 10. miejsce – 7 pkt.,
 - 11. miejsce – 6 pkt.,
 - 12. miejsce – 5 pkt.,
 - 13. miejsce – 4 pkt.,
 - 14. miejsce – 3 pkt.,
 - 15. miejsce – 2 pkt.,
 - 16 i dalsze – 1 pkt.
 - Zawodnik nie sklasyfikowany – 0 pkt.
5. W przypadku miejsc ex aequo w Rundzie punkty przyznawane są zgodnie z przykładem:
 - 1. miejsce – 20 pkt.,
 - 1. miejsce – 20 pkt.,
 - 3. Miejsce – 16 pkt.
6. Klasyfikację Generalną zawodów wygrywa zawodnik z największą ilością punktów zdobytych w Rundach danego sezonu. W przypadku miejsc ex aequo w Klasyfikacji Generalnej o kolejności decyduje większa ilość startów w rundach.

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w trakcie trwania sezonu, ale nie później niż miesiąc przed rozpoczęciem kolejnej Rundy.