



SHERPA Trophy **Das Regelwerk**

Kleine Regelkunde,
Fahrweise

SHERPA Trophy

Regeln Zulassung

Tüv

Fahrtechnische Regeln - Wertung

Tore Wertung

Real-Scale-Wertung

SHERPA Tag Anforderungen

Anhänge

Version 3.F.2019



INHALT

Kleine Regelkunde und Fahrweise	2
SHERPA Trophy - Regeln	
TEIL A – Zulassung	
1 Aufbau	5
2 Bereifung	6
3 Antriebstechnik	6
4 Ausstattung des Fahrzeuges	6
TEIL B – TÜV-Abnahme und Testbogen	8
TEIL C - Fahrtechnische Regeln und Gegebenheiten, Wertung:	11
1 Allgemeines	11
2 händischer Eingriff	11
3 Weiteres	11
4 Tore	12
5 Tore Wertung	12
TEIL D – Real-Scale-Wettbewerb	13
SHERPA Tage - Regeln	15
TEIL E Minimal Anforderungen	15

Die kleine REGELKUNDE und Trophy-Fahrweise zur SHERPA Trophy Bitte in Ruhe durchlesen.

-> Für unsere **SHERPA Tage** gelten stark vereinfachte Regeln
(Siehe TEIL E SHERPA-Tage S.15).

(!) Als Erstes, keine Angst, es ist keine Hexerei und nicht schwer, die Zulassung für eine SHERPA-Veranstaltung zu bekommen. Einfach mal hier weiterlesen.

Das vorliegende Dokument soll gemütlich durch die Regeln führen, welche wesentlich weniger sind, als es auf den ersten Blick erscheint.
Letztendlich wird durch die meisten Regeln nur ein normaler Geländewagen beschrieben, daher dürfte es für die meisten Fahrzeuge kein Hindernis darstellen. Vieles wird automatisch erfüllt sein.

Zudem begleiten wir als Veranstalter jeden Interessierten gern, und gemeinsam findet sich auch nahezu immer ein Weg.
Genauer definiert werden nur Besonderheiten, bzw. eben genau Besonderheiten ausgeschlossen.

Wozu die Regeln?

Eigentlich eine blöde Frage. Jeder Wettkampf, nein, jede Veranstaltung hat Regeln. Sonst geht es nicht. Warum haben wir jetzt diese speziellen Regeln erfunden? Ganz einfach:

Weil wir eine Trophy, wie die Camel Trophy, in „klein“ nachfahren wollen! Eine Wahnsinns-



Expeditionstour, mit langen Strecken, Tag und Nacht, mit Brückenbau und Windenaktionen. Und nicht nur ein paar 10min Wettläufe. Ein Abenteuer, mit Storyline, kompletter Geschichte mit Aufgaben, Rätseln und Witz für Fahrzeug, aber auch Fahrer.

Dazu wollen wir Euch mitnehmen. Und darauf müsst Ihr Euch einlassen. Es geht darum, das Modell genauso zu bewegen und dorthin zu bringen, wo es hingehört. Es geht um Fahren nach Karten, Entwickeln von Lösungen, Transport von Gerät und Last, Orientierung, Eintauchen in eine Geschichte, ein gemeinsames Abenteuer erleben und schon währenddessen davon erzählen, am Grill, am Lagerfeuer.

Und dazu braucht es einfach annähernd gleiche Fahrzeuge. Wir würden ja gern einen Tross aus 25 gleichen Real-Scalern stellen, aber soweit sind wir noch nicht, da hat sich noch kein Sponsor oder Goldtopf gefunden.

Also gibt es neben den Fahrregeln/der Fahrweise und dem Teamgeist ein paar Regelungen, um die Wagen anzugleichen bzw. Eure ganzen Wagen optisch und vom Können her zusammen zu bringen.

Und oh Wunder, Ihr müsst kein teures Tuning und viel Geld in die Hand nehmen, im Gegenteil. Je einfacher der Wagen an einem normalen Geländewagen, desto besser passt es. Hier sind Fahrkünstler gefragt, die den Weg lesen können, die mit einem Wagen umgehen können, der diesen Weg vielleicht gar nicht ohne Hilfen wie Bleche und Seile fahren kann. Reine Teamplayer sind gefragt, keine Alleinfahrer. Unsere Hindernisse sind mit Absicht so gewählt, daß Real-Scaler an die Grenzen und vor allem, darüber hinaus kommen. Ihr sollt Ideen entwickeln, wie man mit den gegebenen Dingen umgehen, und die Probleme lösen kann. Nicht einfach drüberbrettern und freuen, daß der Wagen alles bis zur senkrechten fahren kann.

Die Leistung zum Schluss ist nicht der teure, toll bearbeitete Wagen, sondern der toll aussehende, schwierig durch's Gelände zu bringende Wagen, der Seitenlagen empfindlich ansieht, der hochbeladen durch den Urwald wankt, der aber langsam über die kaputte Brücke krabbelt, der am Hang im Millimeterbereich durch Seile gesichert in ein Tor zirkelt, der mit Vollgas durch's Wasser rauscht und über die Hügelkante durch die Tore donnert.

Und jetzt kommt der „Regel-Rahmen“.
Die Regeln sind sehr ausgereift formuliert, eben weil es Regeln sind und sie präzise sein müssen. Ohne diese Regeln können wir keine Veranstaltung durchführen, Wertungen wären nicht machbar - man vergleiche ein Rennen zwischen Käfer und Formel1-Boliden oder die Geländegängigkeit eines Panzers mit der eines 40 Tonners oder elektrischen Rollstuhls.

Und dann bekommt das Folgende alles Sinn:
Für uns bedeutet das nämlich, schon ein Reifen mit 2.2er Größe fährt scalige Hindernisse in 1:8 problemlos im Gegensatz zu 1.9er und 1.55er Reifen. Da wir Real-Scale mögen und dafür auch die SHERPA Trophy ausrichten, passen aber 2.2er Reifen schon nicht zur Fahrzeugoptik. Und wären in 1:1 auch nicht die Wahl für eine Transamazonica. Und die von uns entwickelten Hindernisse und Wege sind auch nicht für die großen Schlappen ausgelegt. Denn die Hindernisse, Brücken, Querungen, Schrägen, Felshänge, Pfade sind alle für die Real-Scaler erdacht. Wie soll da ein Breitreifengefährte reinpassen? Wie soll da eine Wertung klappen? Und dann allen Spaß machen? Hey! Ich hab's geschafft den 10cm breiten und tiefen Graben mit Blechen und Leitern zu queren - naja, ich bin halt drübergebolzt....

So haben wir angefangen und schnell wurde selbst von denen mit den „dicken SCX10 Baukastenwagen“ (TRX gabs noch nicht) gefordert, macht bitte Regeln, ich mach schon freiwillig kleine Reifen drauf und ne andere Karo.

So, und nun zu den Regeln.
Sie beschreiben recht technisch und eben präzise einen Rahmen für Eure Wagen, mit denen



Ihr eine SHERPA Trophy mitfahren könntet:

Der Wagen schaut aus wie ein normaler, aber gut ausgestatteter Geländewagen. Er hat Expeditionscharakter, nicht Wettkampf. Sprich, Ihr könnt den vollladen und viel ziehen, Euch mal auf die Seite legen, aber nicht grob. -> Einfach mal Camel Trophy Videos schauen.

Was braucht die also die Kiste für die Zulassungf?

Er passt in unser maximales Format, denn darauf sind Hindernisse etc. angepasst. Er hat das Lenkservo im Rahmen, nicht auf der Achse. Das ist nicht so schwer umzubauen, mit ein paar Gewindestangen und nem Aluwinkel machbar - Anleitungen gibt es viele und auch wir helfen gern.

Und der Wagen hat: Platz für Zuladung, keine übertriebenen Reifen - wir sind tausende Kilometer unterwegs, da gibt's als Ersatzteile nicht alle tollen Superreifen. Das gilt auch für alles andere. Und Ihr braucht die Kotflügel gar nicht für Überbreite umbauen. Er hat Licht wie ein normaler 1:1, mit etwas Zusatzscheinwerfern für den Fall von Bergungen im schweren Gelände bei Nacht. Zum Fahren braucht Ihr keine Flakscheinwerfer, denn wir illuminieren die Wege um geheimnisvolle Atmosphäre zu schaffen. Er hat eine Seilwinde, er hat Abschleppösen und eine Anhängerkupplung. Und Zeug zur Bergung, Streckenbewältigung, Seil, Bleche, Erdnagel, etc.

Und er schaut gut aus. Zwei Figuren sitzen drin - normal für eine Expedition. Und Ihr könnt eine Figur, entweder eine der beiden, oder eine weitere aus dem Wagen herausnehmen. Das gibt tolle Fotos, denn bei den Aufgaben gibt's auch mal was zu bergen etc. Der Wagen ist überall zu, hat also einen Boden, man kann nicht auf die Wiese schauen. Die Elektrik ist verdeckt - gut, wenn er auf dem Dach liegt darf man ruhig etwas sehen können. Sonst aber nur ein paar Leitungen maximal. So, und dann kann er noch gut ins Wasser. Bis zur Fensterkante kann das schon mal sein. Wenn's tiefer wird, braucht's je nach Fahrzeug dann eben Teamlösungen.

Noch mehr?

Wenn's um das Zubehör geht, gibt es für alle Veranstaltungsformen ein Minimum und Empfehlungen, wer mehr mitführt, verfügt über mehr Optionen und ist beliebt, kann er doch dem Team jederzeit helfen.

Das war es im Groben schon. Sprich, eigentlich ein Geländewagen, mit dem man auf Expeditionsreise geht.

Die Fahrweise...

ist nichts für Einzelkämpfer. Aber Euren Wagen solltet Ihr schon gut kennen. Und dennoch auf die Teamkollegen vertrauen, die Euch durch schwierige Lagen durchführen.

Ihr fahrt, als würdet Ihr drin sitzen. nicht schnell und unkontrolliert, wenn Ihr den Weg nicht erfassen und berechnen könnt. Ihr helft jedem, ob eigenes Team oder Trophytross. Ihr wollt um jeden Preis, egal wie lang es dauert und was das Wetter gerade will, das Ziel erreichen.

Wenn's nicht auf Anhieb klappt lacht Ihr drüber, aber wollt es jetzt erst recht. Ihr habt nie Eile, außer wir zücken die Stoppuhr, Ihr testet die Grenzen der Wagen aus, aber nie ungesichert oder fahrlässig. Ihr fürchtet weder Schlamm, noch Wasser noch Hitze. Ihr habt Lösungs-ideen und kein Problem damit, Euch mal dreckig zu machen. Ihr lasst nicht die anderen machen, sondern macht mit ihnen zusammen. Ihr mögt Rätsel und schwere Aufgaben. Ihr versucht, Lösungen zu finden, nicht Streit. Und wenn es auf der Nachtfahrt geheimnisvoll wird, bleibt Ihr ruhig, arbeitet Euch vor, macht nicht auf Feuerwehr, laut und hell, sondern haltet die geheimnisvolle Atmosphäre, für Euch und für die anderen. Natürlich ausgenommen wir fordern bei einem Nachtrallye-Abschnitt mal volle Action.

Sprich, Ihr zerstört kein Erlebnis für Euch oder den Tross, sondern macht ein Erlebnis für alle, erlebt ein Abenteuer miteinander.

Also, auf an den förmlichen Teil, Ihr versteht ja jetzt wofür.



- Im Weiteren sind Neuerungen oder ergänzende Formulierungen dieser Version vorstellend mit ** markiert
- in [...] stehen Erläuterungen zu den Regeln

Bei Unklarheiten bitte eine Email an info@sherpa-trophy.de

SHERPA Trophy Das Regelwerk

TEIL A

Fahrzeug - Zulassung
gegeben wenn folgende Punkte erfüllt:

1. Abschnitt + Aufbau +

- 1) Zugelassen sind 2-achsige alltagstaugliche Geländewagen mit Expeditionscharakter.
 1. Zugelassen sind Fahrzeuge im Maßstab 1:8-1:12.
 2. Flatbeds sind nicht zugelassen.
[Pickup zugelassen]
 3. Crawler sind nicht zugelassen.
 4. Lexankarosserien sind nicht zugelassen.
- 2) Es muss eine komplette Karosserie, mit Stoßstangen, Kotflügeln und Türen vorhanden sein.
- 3) Zugelassene Chassis sind Leiterrahmen oder seriennahe Wannenchassis
[bei Leiterrahmen auch von unten geschlossener Fahrerraum, fehlende Türen müssen durch Schutzkette oder Netz ersetzt werden]
- 4) Die maximale Breite des Fahrzeugs darf 22,5cm nicht überschreiten.
***[Außenkante der Reifen oder Kotflügel / gemessen an der breitesten Stelle. Spiegel, Blinker, Radmuttern, demontierbare Dachträgeranbauten etc. sind unerheblich. Karos die original / unverändert sind und eine Breite von mehr als 22,5mm aufweisen, können durch den Veranstalter zugelassen werden]*
- 5) Kotflügel dürfen nur geringfügig bearbeitet werden und müssen der originalen Form nachempfunden sein.
Nur handelsübliche Kotflügelerweiterungen sind zugelassen.
[nur der reinen Abdeckung dienende selbstmontierte Platten reichen nicht, Axial-Dingo-Fender sind nicht zugelassen]
- 6) Die Elektronik und Stromversorgung muss versteckt untergebracht sein.
[von Außen oder durch Fenster nicht sichtbar, Kabel zu Scheinwerfern etc. ausgenommen]
- 7) Der Lenkservo muss im Rahmen verbaut sein.
[eine Befestigung auf der Achse ist nicht zugelassen]



2. Abschnitt + Bereifung +

- 1) Der Reifendurchmesser darf maximal 103mm betragen.
[Beim Reifendurchmesser gelten die Angaben vom Hersteller, es sei denn, der Reifen wurde nachträglich geändert. In diesem Fall bitte der Trophyleitung vorstellen. Wenn der Reifen nicht von Herstellerseite Liste gelistet ist, wird am Fahrzeug gemessen]
- 2) Der Durchmesser des Reifens in mm darf maximal 50% der Karosseriebreite in mm von Außenkante Kotflügel zu Kotflügel betragen.
[gemessen an schmalster Breite - beide Reifen nebeneinandergelegt dürfen also nicht breiter sein, als die zulässige Fahrzeugbreite]
- 3) TÜV(DE)-konforme Position der Reifen.
[Bei Aufsicht von oben muss die Lauffläche/Profil abgedeckt sein]

3. Abschnitt + Antriebstechnik +

- 1) Es sind nur Elektromotoren zugelassen.
- 2) Nur Fahrzeuge mit 4x4 (Allradantrieb) sind zugelassen.
[zumindest zuschaltbar]
- 3) Die Reifen müssen mittig unter den Radläufen stehen.
- 4) Allradlenkung ist nicht zugelassen.
- 5) Ein DIG ist nicht zugelassen.
[zuschaltbare Achslauf-Sperre]
- 6)** Das Fahrzeug muss eine Wat-Tiefe bis zur Motorhaube beherrschen.
[Standard-Wat-Tiefen bis an die Kotflügeloberkante können teilweise überschritten werden]

4. Abschnitt + Ausstattung des Fahrzeugs (Minimum)

[zwingend erforderlich]

- 1) Dem Original / der Vorlage entsprechende Außenspiegel.
- 2) Kfz.-übliche Beleuchtungsanlage und Trophy-taugliches Licht,
 - **1. Mindestens 2x Weiß(gelb) vorne, 2x rot hinten als Abblendlicht muss vorhanden sein
[Helligkeit orientiert sich realistisch umgesetzt auf das Modell angewandt an Abblendlicht von Fahrzeugen in 1:1. Kein Fernlicht als Abblendlicht verbaut zugelassen]
 - **2. Ausreichend, aber scalig/realistisch dimensionierte Beleuchtung für eine Nachtfahrt.
 - **3. Fernlicht/Zusatzscheinwerfer müssen schaltbar sein.
 - **4. Ausschließlich verbautes Fernlicht ist nicht zugelassen
[wenn neben Fernlicht kein normales Abblendlicht vorhanden ist]



- 3) Cockpit mit Lenkrad und Armaturenbrett.
- 4) Mindestens zwei, zum Maßstab des Fahrzeugs passende Fahrerfiguren, eine davon vollständig und beweglich, und dem Fahrzeug entnehmbar.
- 5) Funktionsfähige Winde mit mindestens 3,5m Seil,
- 6) Einsatzfähiger Ersatzreifen.
- 7) Pro zum Einsatz beabsichtigten Akku muss ein Benzinkanister mitgeführt werden.
- 8) Das Fahrzeug muss einen maßstäblichen Erste-Hilfe-Koffer an Bord haben.
[kein Inhalt erforderlich, aber gern gesehen]
- 9) ****Es müssen ausreichende Befestigungsmöglichkeiten, für seitens des Veranstalters gestelltem und mitzuführendem Material, vorhanden sein.**
[empfohlen ist ein Dachträger aufgrund Expeditions-entsprechender Mengen und für überlange Lasten]
- 10) ****Eine ausreichend dimensionierte und für Abschleppen und Anhänger tauglich montierte Bolzen-Anhängerkupplung**
[zusätzliche Infos hierzu erteilt gern der Veranstalter]
- 11) Mindestens ein zusätzliches Abschleppseil muss vorhanden sein.
- 12) Zum Einsatz kommende Fahrtechnische Hilfen müssen auf dem Fahrzeug selbst mitgeführt werden.
[die Anzahl ist unbegrenzt]
- 13) Ein Sandblech-Set ist erforderlich.
 1. Maximale Länge eines Blechs:
Es muss der Länge nach zwischen Vorderrad und Hinterrad passen.
Als Messpunkt gilt das zur jeweils anderen Achse gerichtete Ende der Reifenauflagefläche.
 2. Längen bis 170mm sind auch bei kürzerem Radstand erlaubt
- 14) Die zur Veranstaltung gehörenden Veranstaltungsaufkleber müssen, wie bei der jeweiligen Veranstaltung vorgesehen, zu Veranstaltungsbeginn/ TÜV-Abnahme angebracht sein und über die gesamte Veranstaltung dort belassen werden.
[mindestens Front, Seite Heck und Windschutzscheibe, zusätzliche Infos hierzu erteilt der Veranstalter zur jeweiligen Veranstaltung]



TEIL B

TÜV-Abnahme:

Die TÜV-Abnahme erfolgt vor Veranstaltungsbeginn vor Ort durch den Veranstalter. Der Veranstalter behält sich Zulassungen nach besonderen Kriterien vor, d.h. im Grenzfall wird entschieden, auch was ein Grenzfall ist.

Sämtliche, dem Teilnehmer oder Veranstalter im Vorfeld auffallenden möglichen Hindernisse, werden, so gut es möglich ist, auch im Vorfeld diskutiert und ausgeräumt, sodaß die TÜV-Abnahme vor Ort bis auf kurzfristige, problembedingte Änderungen, nur noch Formsache ist. Existieren tatsächlich ernste Bedenken noch vor Ort, so setzt die Trophyleitung igemeinsam mit dem Teilnehmer alles daran, diese auszuräumen.

Die hier angefügte TÜV-Karte kann der Teilnehmer als Testkriterium für sich ausfüllen, um Probleme zu erkennen und diese gezielt auszuräumen.

TÜV-Karte SHERPA-Trophy 2019

Fahrzeug _____
Fahrer _____
ScaleTrophy Nummer _____

1.A + Aufbau +

- 1) 2-achsige alltagstauglicher Geländewagen mit Expeditionscharakter.
 - 1. Maßstab 1:8-1:12.
 - 2. kein Flatbed
 - 3. kein Crawler
 - 4. kein Lexankarosserie
- 2) Komplette Karosserie, mit Stoßstangen, Kotflügeln und Türen
- 3) Leiterrahmen oder seriennahes Wannenchassis
[bei Leiterrahmen ->geschlossener Fahrerraum, fehlende Türen müssen durch Schutzkette oder Netz ersetzt werden]
- 4) Maximale Breite des Fahrzeugs 22,5cm
**[Außenkante der Reifen oder Kotflügel / gemessen an der breitesten Stelle. Spiegel, Blinker, Radmuttern, demontierbare Dachträgeranbauten etc. sind unerheblich. Karos die original / unverändert sind und eine Breite von mehr als 22,5mm aufweisen, können durch den Veranstalter zugelassen werden]
- 5) Kotflügel nur geringfügig bearbeitet
Nur handelsübliche Kotflügelerweiterungen sind zugelassen.
[nur der reinen Abdeckung dienende selbstmontierte Platten reichen nicht, Axial-Dingo-Fender sind nicht zugelassen]
- 6) Die Elektronik und Stromversorgung ist versteckt.
[von Außen oder durch Fenster nicht sichtbar, Kabel zu Scheinwerfern etc. ausgenommen]

Vertical yellow bar with checkboxes for each item in the list.



- 7) Lenkservo im Rahmen.
[eine Befestigung auf der Achse ist nicht zugelassen]

2. A + Bereifung +

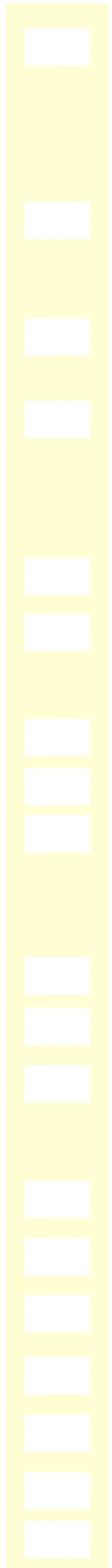
- 1) Reifendurchmesser maximal 103mm
[Beim Reifendurchmesser gelten die Angaben vom Hersteller, es sei denn, der Reifen wurde nachträglich geändert.
Wenn nicht von Herstellerseite Liste gelistet ist, wird am Fahrzeug gemessen]
- 2) Durchmesser des Reifens in mm maximal 50% der Karosseriebreite in mm von Außenkante Kotflügel zu Kotflügel.
[gemessen an schmalster Breite]
- 3) TÜV(DE)-konforme Position der Reifen.
[Bei Aufsicht von oben muss die Lauffläche/Profil abgedeckt sein]

3. A + Antriebstechnik +

- 1) Elektromotor
- 2) 4x4 (Allradantrieb)
[zumindest zuschaltbar]
- 3) Reifen mittig unter den Radläufen.
- 4) Keine Allradlenkung.
- 5) Kein DIG.
- 6) **Wat-Tiefe bis Motorhaube

4. A + Ausstattung des Fahrzeugs (Minimum) [zwingend erforderlich]

- 1) Dem Original / der Vorlage entsprechende Außenspiegel.
- 2) Kfz.-übliche Beleuchtungsanlage und Trophy-taugliches Licht,
 - **1. Mindestens 2x Weiß(gelb) vorne, 2x rot hinten als Abblendlicht
[Helligkeit orientiert sich realistisch umgesetzt auf das Modell angewandt an Abblendlicht von Fahrzeugen in 1:1. Kein Fernlicht als Abblendlicht verbaut zugelassen]
 - **2. Ausreichend, aber scalig/realistisch dimensionierte Beleuchtung für eine Nachtfahrt.
 - **3. Fernlicht/Zusatzscheinwerfer schaltbar.
 - **4. Kein ausschließlich verbautes Fernlicht.
[wenn neben Fernlicht kein normales Abblendlicht vorhanden ist]
- 3) Cockpit mit Lenkrad und Armaturenbrett.
- 4) Mindestens zwei, zum Maßstab des Fahrzeugs passende Fahrerfiguren, eine davon vollständig und beweglich, und dem Fahrzeug entnehmbar.
- 5) Funktionsfähige Winde mit mindestens 3,5m Seil,
- 6) Einsatzfähiger Ersatzreifen.





- 7) Pro zum Einsatz beabsichtigten Akku ein Benzinkanister
- 8) Maßstäblichen Erste-Hilfe-Koffer
- 9) Ausreichende Befestigungsmöglichkeiten, für seitens des Veranstalters gestelltem und mitzuführendem Material. [
- 10) Ausreichend dimensionierte und für Abschleppen und Anhänger tauglich montierte Bolzen-Anhängerkupplung
- 11) Mindestens ein zusätzliches Abschleppseil.
- 12) Zum Einsatz kommende Fahrtechnische Hilfen auf dem Fahrzeug selbst mitgeführt.
[Anzahl unbegrenzt]
- 13) Ein Sandblech-Set.
 1. Maximale Länge eines Blechs:
Es muss der Länge nach zwischen Vorderrad und Hinterrad passen.
Als Messpunkt gilt das zur jeweils anderen Achse gerichtete Ende der Reifenauflagefläche.
 2. Längen bis 170mm auch bei kürzerem Radstand erlaubt
- 14) Die zur Veranstaltung gehörenden Veranstaltungsaufkleber müssen angebracht sein
[mindestens Front, Seite Heck und Windschutzscheibe]





TEIL C:

Fahrtechnische Regeln und Gegebenheiten, Wertung

Innerhalb der Veranstaltungen kommt es zu Wettbewerbsteilen.
Hierfür gibt es vorab entsprechende Wettkampfregele.

Abschnitt 1-3 gelten generell, es sei denn, es werden im Vorfeld andere Wettkampfregele verkündet.

Abschnitt 4 ist speziell für Trial-Wettbewerbe erdacht, dort gilt es Strecken anhand von Torabfolgen (ähnlich Ski-Slalom) abzufahren. Das Berühren der Tore wird mit Strafpunkten gewertet.

1.) Allgemeines

- a) Das Team mit der niedrigsten Wertung [*Zeit oder Punkte*] gewinnt, sofern nicht anders bekannt gegeben.
- b) Sofern nicht anders bekanntgegeben werden die Teams Veranstaltungsbeginn ausgelost und bleiben bis zum Ende des Wettbewerbs bestehen.
- c) Pro Fahrzeug ein Fahrer. Es können sich mehrere Fahrer ein Fahrzeug teilen, sofern nicht mit anderem Fahrzeug angemeldet.

2.) Händischer Eingriff

- a) Erfolgt, wenn die Fahrzeuglage mittels Hand oder Fuß geändert wird:
+25 Minuten.

3.) Weiteres

- a) Die Prolog-Strecke [*abgesperrtes Areal*] darf nur vom Fahrer, welcher an der Reihe ist, betreten werden.
***[Zusätzlich dürfen nur die Veranstalter in Schiedsrichterfunktion oder ausgewählte Teilnehmer zu Filmaufnahmen das Areal betreten]*
- b) Die Nachtfahrt wird, ohne zusätzliche, am Fahrer angebrachte oder sonstige eingesetzten Leuchtmittel, absolviert. Nur die am Fahrzeug fest verbauten Leuchtmittel sind zulässig. Fernlicht nur benutzen, wenn andere Fahrer dadurch nicht gestört werden.
***[Im Notfall Taschenlampen nur gegen Boden richten und abblenden! Sonst besteht Gefahr für andere Teilnehmer, geblendet zu werden und zu verunfallen]]*
- c) Wasserdurchfahrten, auch mit Überschreiten der Standard-Wat-Tiefe können vorkommen.
[Dies wird vorher besprochen oder angewarnt]



- d) Nichts übermäßig riskieren, die Veranstalter übernehmen keinerlei Verantwortung für Defekte an Mensch und Fahrzeug.

WICHTIG(!)

Immer selbst sicher stehen,
Blick für sich und das Fahrzeug behalten.
Lieber einmal zuviel absichern und Winden als einmal zu wenig.

Das Ziel heißt: Wohlbehalten durchkommen und richtig viel Spaß haben!

Bei der Auslegung der Regeln setzen die Veranstalter auf den gesunden Menschenverstand und, wie auch bei der gesamten Veranstaltung, auf den verbindenden Modellbaugeist!

4.) TORE

- a) Ein Tor besteht aus 2 Torstangen , ggf. mit aufgelegten Kugeln zur Berührungsmessung.
- b) Die Torstangen ragen circa 10cm aus dem Boden.
- c) ****Die minimale Torbreite beträgt 28cm.**
[kann jedoch vom Streckenbauer situationsabhängig erhöht werden, geschälerte Tore werden vorher angekündigt]
- d) ****Wenn Farben blau/rot grün/rot gegeben, befindet sich die grüne/blau Torstange in Fahrtrichtung links.**
- e) Ein Tor gilt als Durchfahren wenn die komplette Fahrzeugkontur das Tor verlassen hat.

5.) TORE Wertung - falls vorher nicht anders bekanntgegeben

[Falls für Abschnitte Tore als Wettkampftore festgelegt wurden, sind folgende Wertungen, hier in Minuten, vorgesehen]

- f) In der Reihenfolge falsch durchgefahrene Tore: **+3 Minuten**
[Die Reihenfolge der zu durchfahrenden Tore wird ggf. durch Streckenbegrenzung oder Nummern vorgegeben.]
- g) Torstange berührt: **+2 Minuten**
[berührt bei vorhandenen Torstangen mit aufliegender Kugel bedeutet, wenn die Kugel nicht mehr auf der Torstange aufliegt. Bei Torstangen ohne Kugel entscheidet der Schiedsrichter. Pro Seite, pro Durchfahrtsversuch. Der Durchfahrtsversuch ist beendet, wenn das Fahrzeug das Tor komplett verlassen hat]



h) Torstange gebrochen: **+6 Minuten**

[pro Seite, pro Durchfahrtsversuch. Der Durchfahrtsversuch ist beendet, wenn das Fahrzeug das Tor komplett verlassen hat]

i) Tor ausgelassen / nicht durchfahren: **+10 Minuten**

j) Tor in falscher Richtung durchfahren: **+7 Minuten**

[falsch durchfahren bedeutet, wenn das Tor entgegen der vorgegebenen Fahrtrichtung durchfahren wurde]

Zusammenfassung Wertung:

Händischer Eingriff:	+25 Minuten
Torstange berührt:	2 Minuten
Torstange gebrochen:	+ 6 Minuten
Tor ausgelassen:	+10 Minuten
Tore in falscher Richtung durchfahren :	+ 7 Minuten
Tore in falscher Reihenfolge durchfahren:	+ 3 Minuten

TEIL D

**Real-Scale-Wettbewerb

Zu den SHERPA Veranstaltungen kann ein Real-Scale-Pokal ausgelobt werden.
Gekürt wird das Modell mit der detailreichsten Umsetzung.

Aktuell gilt hierfür folgende Tabelle:

[Sie kann auch in die Gesamtwertung einfließen, dies wird aber in der Ausschreibung zur Veranstaltung bekanntgegeben.]

Scale-Punkte

wenn nicht anders beschrieben, je 1x pro Kriterium!

Radaufhängung wie Vorbild +7

Eine am Rahmen befestigte Stoßstange Plastik +1 , beide Plastik +3

Eine am Rahmen befestigte Stoßstange Metall +3 , beide Metall +5

Rockslider aus Plastik +1 / aus Metall +4

Exocage aus Plastik +1 / aus Metall +7

Dachträger aus Plastik +1 / aus Metall +7



Lenkservo im Rahmen montiert +7

schaltbares Getriebe +3 / 4x4 zuschaltbar +7

Reifen die kleiner sind als 100mm +2 , kleiner 90mm +3, kleiner 80mm +4

Soundmodul +1

Karosserie unlackiert -20

kompl. Innenausbau aus Hartplastik +6

zu öffnende Motorhaube +8

zu öffnende Seitentüren +10

zu öffnende Hecktüre +5

zusätzliche Außenbeleuchtung (pro schaltbares System) +3

Beleuchtung innen +3

beleuchtetes Armaturenbrett +5

beleuchtetes Kennzeichen hinten +2

sichtbare Seilwinde +2 / umsetzbar +4 / Freilauf +6

sichtbare vorbildgetreue Eigenbau-Seilwinde +8 / umsetzbar +11 / Freilauf +15

Astabweiser +3

Ersatzreifen den zum fahren montierten Reifen gleich +3

zweites Reserverad +2

je zusätzliche Beifahrerfigur (maßstäblich passend) +5

je mitgeführtes Haus- o. Nutztier +1

Scale-Zubehör 1x pro Typ

[z.B. Kisten, Wagenheber, Werkzeug, Feuerlöscher, Gepäck, Zelte, Decken, Gasflasche, Kocher, Abschleppseil, Umlenkrolle etc.] (Sandbleche und Kanister, und gesondert Genanntes ausgenommen) +1 , max. +15

Landkarten +1

Scale Aufkleber (Werbung etc. keine Länderhoheitszeichen) ausg. Camel +2

Kanu oder Boot, abnehmbar (muss während ges. Trophy montiert sein) +4

Dachzelt Attrappe +3 / funktionierend +12

Rückspiegel +1

scale CB-Funkgerät (o.Funktion) +4

mitdrehendes Lenkrad +9 , Fahrerfigur an Lenkrad fest und bewegt +13

automatisch Kopf bewegende Fahrerfigur +11

funktionierender Wagenheber +3

bewegliche Scheibenwischer +4

funktionierendes Satelliten 3D +25

Navigationsgerät in passendem Maßstab +11 mit Beleuchtung +13



SHERPA Tage Das Regelwerk

TEIL E

Die SHERPA Tage sind eine Veranstaltungsform zum Kennenlernen von Real-Scale Abenteuern.

Mitfahren kann jeder, der einen RC-Geländewagen besitzt und diesen einmal, auf Wunsch unter fachkundiger Anleitung, artgerecht einsetzen möchte.

Wir bieten dazu viele Abenteueraufgaben in SHERPA-Form an, unter anderem Schnitzeljagd, Fahrtechnik, Rätsel-lösen, Nachtfahrten, Kooperationsaufgaben, Windaktionen und vieles mehr. Garniert, je nach Veranstaltungsort und Rahmen mit Grillen, Lagerfeuer, Campingmöglichkeit und vor allem, viel Austausch und Spaß.

Jeder Tag steht unter einem Motto. Die Teilnehmer werden in eine übergeordnete Geschichte versetzt, innerhalb der es gilt, zusammenhängende Aufgaben zu bewältigen, Punkte und Schätze zu ergattern, Wettbewerbe zu bestehen und als Gruppe bis zum Ziel zu kommen.

Je nach Veranstaltungsort gibt es Übungsparcours, Wettbewerbsstrecken und Trophy-Strecken.

Für SHERPA Tage sind zugelassen:

1.) Anforderungen Fahrzeug

- a) **Geländewagen mit Reifengrößen bis 105mm**
- b) **TRX - Klassen**
 - 1) mit max. Standardbereifung (Baukasten)
- c) **Fahrzeuge anderer Klassen im Maßstab 1:12 - 1:8**
 - 1) wenn gegeben:
 - 1) Reifen max. 105mm
- d) **Für die Nachtfahrt erforderlich**
 - 1) **abschaltbares Licht**
 - 1) dies kann auch am Fahrzeug absteckbar sein
[hierfür sollte schnelle Zugänglichkeit gegeben sein/Stecker etc.]
 - 2) **getrennt abschaltbares Fernlicht**
 - 1) dies kann auch am Fahrzeug absteckbar sein
[hierfür sollte schnelle Zugänglichkeit gegeben sein/Stecker etc.]



e) Zubehör

- 1) empfohlen sind** Anschlagpunkte (Ösen, Haken)
Seile (ausreichend Zuglast für Fahrzeug)
Heringe (Erdnägel)
Zulastmöglichkeiten wie Dachträger
ggf. Seilwinde
Umlenkrolle
Sandbleche

2.) Tipps

- a) Einfach eine kleine gewickelte Seilrolle mitnehmen.
- b) Lange Dachdecker-) Nägel eignen sich als Erdanker.
- c) Etwas Draht, falls keine Abschleppösen montiert sind. So kann an Chassis oder Achsen schnell eine Zugvorrichtung etabliert werden.
- d) kleine Brettchen eignen sich als Sandbleche
- e) Haargummis zum Befestigen von Lasten
- f) durchsichtige Mülltüte für die Funke als Schutz vor Regen
- g) Werkzeug
- h) Adapter für verschiedene Akku-Stecker
- i) Ausreichend Batterien für Funke

3.) Anforderungen Teilnehmer

Festes Schuhwerk
Dem Wetter und Gelände angepasste Kleidung
Versorgung
Humor und gute Laune

Notizen