

Austrian Scale Team Series Regelwerk 2018

Reglement 2018 – V1 Stand 17.2.18

Die „Austrian Scale Team Series“ kurz ASTS genannt ist eine nationale Meisterschaft mit mehreren Läufen – oder auch Trophy's genannt. Der jeweilige Veranstalter legt die Modalitäten für „seinen“ Scalerun selbst fest, sollten sich dabei aber an gewisse Richtlinien halten. Diese sind: 2-4 einzelne Sektionen, jede Sektion Fahrzeit um die 20-40 Minuten. Jedoch liegt es ihm frei eine „fixe“ Route zu stecken oder einen Korridor mit freier Routenwahl, wo an neuralgischen Stellen Tore gesetzt sind.

Gefahren wird bei jeder Trophy in Teams. Der Veranstalter legt die Teamgröße fest, zwischen 2 und 4 Fahrzeuge bilden ein Team. Die Zusammensetzung der Teams wird nach der technischen Abnahme vor Ort ausgelost. Abweichend von den Vorjahren besteht ein Team nur aus Fahrzeugen einer Klasse!

1. Grundsätzliches

Es handelt sich um einen Teambewerb aus 2-4 Fahrern. Die Teamleiter werden durch die Rangliste bestimmt, der Rest des Teams per Los gezogen.

Es gibt eine Unterteilung in 3 Klassen: Class 1, 2 und 3. (C1, C2, C3) Der Bereich der Fahrzeuggrößen, Radgrößen, usw. ist möglichst breit definiert. Allerdings soll die Qualität an den Scalebewerben hochgehalten werden, weshalb die teilnehmenden Fahrzeuge möglichst als Miniatur eines echten Offroadfahrzeugs erkennbar sein sollten. In Härtefällen entscheidet die Jury abschließend. Bestehen Unsicherheiten über die Zulassung eines Fahrzeugs, kann das im Vorfeld eines Events mit der Jury abgeklärt werden. Die definitive Fahrzeugzulassung findet durch die Jury vor dem Start eines Events statt. Anschließend werden die Teams bzw. Fahrzeuge mit Startnummern versehen und dem Teamleiter das Score-Sheet ausgehändigt, welches er immer mit sich führt und beim Start dem Judge übergibt. Start wird im Free Start Modus gehandhabt. Class 3 wird als Einzelbewerb geführt. Es wird empfohlen, sein Auto mit einer Winde und einem Erdanker auszustatten; mindestens eine Abschleppmöglichkeit vorne und hinten (Schäkel, etc.) und ein Abschleppseil sind Pflicht.

2. Fahrzeugzulassung

2.1. Allgemeines

- 2.1.1. Es sind Fahrzeuge im Maßstab 1:8 bis 1:12, bei Mehrachsern bis 1:16 zugelassen.
- 2.1.2. Der Aufbau, bzw. die Karosserie kann aus Lexan, Hartplastik oder Metall bestehen. Ebenfalls sind Fahrzeuge mit Tuber Chassis/Karos zugelassen oder Kombinationen von allem.
- 2.1.3. Die maximale Fahrzeugbreite wird von der Reifenaussenseite oder dem äußersten Teil des Aufbaus gemessen. Rückspiegel oder andere Kleinteile werden ignoriert.
- 2.1.4. Es gibt keine Längenbeschränkung für die Fahrzeuge.
- 2.1.5. Die Reifen sollten aber eine Nachbildung eines 1:1 Offroad Reifens sein. Comp Crawler Reifen sind in C1 und C2 nicht erlaubt.
- 2.1.6. Es sind Felgenreößen bis max. 2.2" (klassenspezifisch!) zugelassen. Kleinere Räder sind uneingeschränkt erlaubt.
- 2.1.7. Die Elektronik darf von oben nicht sichtbar sein.
- 2.1.8. Lenkbare Hinterachsen sind bei 2 Achsen nicht erlaubt. Bei 3 Achsen dürfen 2 beliebige Achsen lenkbar sein und bei 4 und mehr Achsen dürfen alle Achsen gelenkt sein.
- 2.1.9. Die Anzahl der Achsen ist nicht eingeschränkt.
- 2.1.10. MOA (Motors On Axle) ist nicht erlaubt.
- 2.1.11. Fahrzeuge mit Verbrennerantrieb sind nicht erlaubt.
- 2.1.12. Es sind keine Monstertrucks sowie Fahrzeuge, die nicht genügend langsam fahren können, erlaubt
- 2.1.13. Es sind keine Fahrzeuge mit Kettenlaufwerken erlaubt (z.B. Panzer, Halbkettenfahrzeuge, Pistenraupen, Mattracks sind ebenfalls nicht erlaubt)
- 2.1.14. Ein Fahrzeug muss mindestens 10 „Scale“ Teile haben, diese werden in Punkt 2 näher definiert.

Anmerkung:

Es ist zu empfehlen, das Fahrzeug, bzw. die Elektronik mehr oder weniger wasserdicht zu bauen, da Strecken mit Wasserdurchfahrten vorkommen können – für die Class 1 werden die Wasserdurchfahrten auf maximal Radnabenhöhe begrenzt.

2.2. Fahrzeugklassen: Class 1, Class 2, Class 3

C1 - Street:

- Maximaler Reifendurchmesser **106 mm (4.19")** laut Herstellerangabe außer CrossRC und RC4WD Beast ⁴⁾
- max. 1.9" Felgendurchmesser
- kein Überstand der Felgen ¹⁾
- Hardbody (ABS, PS, Metall, Holz, etc.) - kein Lexan**!
- Außenspiegel müssen vorhanden sein
- Frontscheibe muss vorhanden sein
- landestypisches Kennzeichen
- keine Knuckleweights ³⁾
- Maximale Fahrzeugbreite: 240 mm
- Eine Funktion zum Niveauegleich (Winch-Down) ist in C1 und C2 nicht erlaubt.
- Ein Dig – sprich das Blockieren einer Achse ist nicht erlaubt.
- Das Profil des Reifens darf nicht bearbeitet sein.

¹⁾ gemessen wird an den Felgen zu den Kotflügeln beistehendem Fahrzeug
(nicht hochgehoben oder per Hand ein gefedert)

²⁾ Ausnahme: Lexan Karosserien die durch beispielsweise Polystyrol oder Glasfasermatten so verstärkt bzw. versteift wurden und dadurch mit einem Hardbody vergleichbar sind!

³⁾ Knuckleweights sind Bauteile, die fix an den Lenkhebeln verschraubt sind und deren Zweck hohes Gewicht ist. – [Die erlaubten Gewichte findest du in dieser Auflistung der ASTS 2018 C1/C2 erlaubten Teile ->](#)

⁴⁾ maximale Reifengröße hierbei so groß wie die RTR Reifen

Die Class 1 ist für alle, die ihr schönes Modell im Freien bewegen möchten und durch den Kurs und das Fahren im Team leicht gefordert werden wollen. Der Wettbewerb steht hier nicht im Vordergrund. Die Kurse sind dementsprechend einfach gesetzt.

C2 - Offroad:

- Alle Fahrzeuge die nicht in Class 1 passen
- Maximale Reifengröße: 121mm bzw 4,75" laut Herstellerangabe / max. 2.2" Felgendurchmesser
- Maximale Fahrzeugbreite: 250 mm
- Die Räder müssen **zu 50%** durch Karosserie oder Tubeframe abgedeckt sein. Bei **weniger** Überdeckung zieht das einen **Scalepunkteabzug** nach sich! (siehe Abschnitt 2.3)
- Eine Funktion zum Niveaueausgleich (Winch-Down) ist in C1 und C2 nicht erlaubt.
- Ein Dig – sprich das Blockieren einer Achse ist nicht erlaubt.
- keine Knuckleweights ³⁾

[Die erlaubten Gewichte findest du in dieser Auflistung der ASTS 2018 C1/C2 erlaubten Teile ->](#)

Diese Klasse soll die Einsteiger und Spaß Klasse repräsentieren. Die Kurse sind schwerer, als in der C1, und sollen bewusst nicht alleine bewältigbar sein. Dadurch kommt ein starkes Teamdenken zustande.

C3 - High Performance, CISE konform

- Maximale Reifengröße: 121mm bzw. 4,76" ⁶⁾
- Maximale Breite 270 mm ⁶⁾
- Maximaler Radstand 340 mm ⁶⁾
- Rahmen sowie Karosserie müssen nach vorne und hinten bis über die Mitte der Achse reichen
- Mindestbreite der Karosserie: Halbe Spurbreite (gemessen an der Mitte der Radkästen, Breite an Außenkante der Reifen)
- Scheinwerfer als Teil der Karosserie und Windschutzscheibe müssen vorhanden sein
- Fahrer und Interieur müssen vorhanden sein
- Winde: min 1, max. 3; von Fernsteuerung bedient
- Die Elektronik bis auf Servos müssen im Rahmen sein.
- Cut'n'shut ⁴⁾ erlaubt
- Comp Crawler Reifen und Teile davon erlaubt
- Knuckleweights sind erlaubt

⁴⁾ Cut'n'Shut bezeichnet eine Technik, bei der Reifen zerschnitten und aus den Teilen unterschiedlicher Reifen zusammengeklebt werden. Sie wird auch verwendet, um Reifen auf ein gewisses Maß zu bringen.

⁵⁾ Knuckleweights sind Bauteile, die fix an den Lenkhebeln verschraubt sind und deren Zweck hohes Gewicht ist.

⁶⁾ Die Maße werden in fahrbereitem Zustand genommen, also mit Akku.

Die Class 3 verwendet die Regeln der italienischen CISE Serie. Dadurch qualifizieren sich die besten 5 Fahrer der Saison für den Finallauf der CISE Serie in Italien.

2.3. Scale Parts

Allgemeine Scale Parts:

Um das Farbbild scale zu halten sind mindestens 10 „Scale“ Teile am Fahrzeug anzubringen hierfür einige Beispiele:

- Fahrerfigur
- Insassen
- Scheibenwischer, keine Klebefolie
- Ersatzrad
- Lenkrad
- Sitze
- Winde
- Exocage
- Gepäckträger
- Boot/Kanu/Dachbox
- Abschleppseil
- Feuerlöscher
- Erdanker
- Weiteres Scalezubehör
- Stoßstangen

Scale-Bonuspunkte für C1 und C2:

Hardbody	5
vollwertige Innenausstattung	5
Lenkservo im Rahmen – CMS Setup ⁷⁾	5
funktionsfähige Beleuchtung des Fahrzeugs (min. Front und Heck!)	3
Lauffläche der Reifen komplett abgedeckt	3
Türen/Motorhaube/Heckklappe können geöffnet werden	3
Sich mitdrehendes Lenkrad	3
Funktionsstüchtige Scheibenwischer	3
Funktionsfähiges Ersatzrad ⁶⁾	3
Schnorchel	1
Landestypisches Kennzeichen	1
Maximum:	35

⁶⁾ Ein funktionsfähiges Ersatzrad muss ohne Einschränkung verwendbar sein: Es soll die gleiche Größe und Erscheinung wie die anderen vier Räder haben

⁷⁾ Das Lenkservo muss im Chassis montiert sein. Auf keiner Achse darf sich ein Servo oder eine Seilwinde befinden.

Die Scale-Bonuspunkte haben nichts mit den erforderlichen „Scale Parts“ zu tun, sie dienen viel mehr einem „Belohnungssystem“ für besonders realistische Teile oder Funktionen und fließen in das Wertungssystem mit ein.

Räder mit weniger als 50% Überdeckung werden mit dem Abzug von 5 Scale-Bonuspunkten pro Achse belegt!

3. Die Läufe

3.1. Grundsätzliche Beschreibung:

Die Läufe finden im Team statt und dauern ca. 20-40 Minuten je Sektion. **Jede Sektion beinhaltet bis zu 20 gewertete Tore** welche in der richtigen Reihenfolge durchfahren werden müssen.

Die Idee hinter der Fehlerwertung ist, nur Strafpunkte für Aktionen zu vergeben, welche bei einem 1:1 Adventure auch nicht möglich wären. Beispielsweise kann also ein umgefallenes Fahrzeug auch mit einem Seil vom Hilfsfahrzeug aufgestellt werden anstatt von Hand. Die Zeit läuft dabei zwar weiter, jedoch werden keine Strafpunkte fällig. Je Sektion ist im Normalfall eine maximale Zeit von 40 Minuten vorgesehen.

Es können klassenspezifische Tore gesteckt werden, diese müssen von der jeweiligen Klasse befahren werden. Das Durchfahren von Toren der jeweils anderen Klasse ist nicht gestattet. Berühren der Torstangen wird jedoch für alle Tore mit Strafpunkten gewertet!

- 3.1.1. Das Team / der Fahrer mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt.
- 3.1.2. Die Punkte und die Zeit werden ab dem Losfahren des ersten Fahrzeuges bei der Startmarkierung gezählt und enden mit dem Durchfahren der Zielmarkierung des letzten Fahrzeuges.
- 3.1.3. Die Start- und Zielmarkierungen und deren Befestigungen gelten nicht als Tore, müssen aber mit allen Rädern überfahren werden.
- 3.1.4. Die Start- und Zielmarkierungen müssen baulich durch Werbebanden oder Streckenmaterial an beiden Seiten begrenzt werden.
- 3.1.5. **Die Strecke darf NICHT Probe gefahren werden. Wird die Strecke außerhalb seines eigenen Laufes befahren ist dies mit einem DNF am jeweiligen Kurs zu ahnden.** Die Strecke darf in gebührendem Abstand von der voraussichtlichen Fahrbahn und allen Streckenelementen jedoch frei besichtigt werden. Dies gilt auch während ein Team unterwegs ist. Der Aufenthalt in engen Passagen ist jedoch gerade während eines Scaleruns zu unterlassen. Zu diesem Zweck wird es an verschiedenen Passagen eine Absperrmarkierung haben, welche nicht überschritten werden darf.
- 3.1.6. **Die Strecke darf nach dem eigenen Lauf erst befahren werden, wenn kein anderes Team mehr diese Sektion befahren muss.**

- 3.1.7. Das direkte Betreten eines Scaleruns ist nur gestattet während des eigenen Laufes.
- 3.1.8. Ein Fahrer darf für jeden Scalerun nur einmal mit seinem Fahrzeug antreten. Ein Fahrzeug kann nicht von mehreren Fahrern geteilt werden.
- 3.1.9. Ein Fahrer kann nur mit einem Fahrzeug pro Event antreten. Im Falle eines Defektes ist es möglich nach dem gerade gefahrenen Kurs auf ein Ersatzfahrzeug umzusteigen, dieses muss jedoch zuvor zur technischen Abnahme und muss für dieselbe Klasse zugelassen sein.
- 3.1.10. Das Setup des Fahrzeugs darf nach der technischen Abnahme nicht mehr verändert werden. Das schließt auch auf dem Fahrzeug montierte und mitgeführte Teile ein.
- 3.1.11. Das Benutzen der Winde wird **pro Windeneinsatz** mit 5 Strafpunkten belegt. Wenn einem Teamkollegen mit der Winde geholfen wird, bekommt die Strafpunkte der, der die Hilfe bekommt! An schwierigen Streckenabschnitten kann vom Veranstalter eine „Free Winch-Zone“ festgelegt werden, in dieser kann die Winde dann straffrei benutzt werden. Ein **starres Abschleppseil** hingegen ist weiterhin **straffrei** zu nutzen! Die Verwendung der Winde ist für C3 straffrei.
- 3.1.12. Auf dem Fahrzeug mitgeführte Hilfsmittel wie Sandbleche oder ein kleines Brett sind erlaubt, sofern sich die Hilfsmittel während des ganzen Events auf dem Fahrzeug befinden. Die Zeit läuft aber weiter und das Hilfsmittel muss sich direkt nach dem Hindernis wieder auf dem Fahrzeug befinden. Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren des Fahrzeugs für die ausschließliche Verwendung des Hilfsmittels.
- 3.1.13. Der Erdanker / Winching Anchor darf – falls kein richtiger Halt zu finden ist – mit dem Fuß am Boden fixiert werden, keinesfalls darf er aber mit der Hand festgehalten werden!
- 3.1.14. Das Abschleppseil darf zum Sichern vor einem Überschlag oder dem Abrutschen verwendet werden. Eine Verwendung zur Verringerung des Wendekreises ist untersagt. (zB. So genanntes „Heck rüber ziehen lassen“)
- 3.1.15. Fallen während dem Scalerun Teile vom Fahrzeug, müssen diese vor der Weiterfahrt wieder auf dem Fahrzeug befestigt werden. Es gibt keine Strafpunkte wegen Berühren des Fahrzeugs.
- 3.1.16. Bei einer notwendigen On Course Reparatur werden für die Berührung des Fahrzeuges die angeführten Strafpunkte fällig. Das Ausfädeln von Streckenmarkierungen, Astwerk oder dem Windenseil zur **Schonung von Getriebe und Achsen** stellt grundsätzlich **keine Berührung** dar; es werden also

keine Strafpunkte fällig. Im Zweifelsfall ist jedoch der Anordnung des Judges Folge zu leisten!

- 3.1.17. Eine Streckenmarkierung gibt es nur bei kritischen Passagen. Zwischen den Toren kann also eine beliebige Route gefahren werden. Rollt ein Fahrzeug z.B. einen Abhang hinunter, kann es von dort direkt zum nächsten Tor gefahren werden. Wird die Streckenmarkierung berührt oder überfahren werden Fehlerpunkte fällig. Selbiges gilt auch für Begrenzungs- und Werbebanden! Rollt ein Fahrzeug z.B. einen Abhang hinunter und verlässt die Strecke, kann es - sofern keine Berührung zum Weiterfahren notwendig ist - ohne Repositionierung direkt zum nächsten Tor gefahren werden. Das Verlassen der Strecke zieht 10 Fehlerpunkte nach sich, unabhängig davon, ob Streckenbegrenzungen berührt wurden oder nicht. Die Stelle der Wiedereinfahrt ist dieselbe, wo die Strecke verlassen wurde. Ein Überfahren der Streckenbegrenzung beim Wiedereinfahren zieht in diesem besonderen Fall keine Fehlerpunkte nach sich. Ist dies nicht möglich, so muss zum letzten Tor repositioniert werden. Wird das Fahrzeug bei einem Absturz von einer Person aufgefangen, ist eine Reposition zu werten und das Fahrzeug ist ins letzte korrekt passierte Tor zu stellen.
- 3.1.18. Judges/Juroren: Auf die Sektionen werden jeweils 2 Teams geschickt, eines absolviert seinen Run während das andere Team das Judging macht. Danach wird gewechselt. Ein Juror muss eventuelle Fehlerpunkte **laut hörbar ausrufen und sofort notieren**. Bei Streitfragen oder Unklarheiten fungiert die Orga als Head-Judge, sollte es Unklarheiten geben, stoppt die Zeit und sucht diesen auf.
- 3.1.19. Tore/Gates: Bei Berühren des Gates werden Strafpunkte fällig. Ein Tor gilt erst als durchfahren, wenn mindestens 2 Räder einer Seite das Tor passiert haben! Die Torbreite ist variabel und nicht fix genormt. Die Mindestbreite für Standard Tore beträgt jedoch 30cm. Die klassenspezifischen **Tore** müssen **in Fahrtrichtung** in der vorgegebenen Reihenfolge durchfahren werden - ob vorwärts oder rückwärts ist nicht maßgebend. Tore dürfen auch mehrmals durchfahren werden!
- 3.1.20. Die Tore bleiben auch nach Berührung scharf!
- 3.1.21. Teamleader: Die Teamleader werden nach der aktuellen Rangliste bestimmt – die vorne platzierten Fahrer werden als Teamleader bestimmt.
- 3.1.22. Der Reifendurchmesser für die technische Abnahme wird aus einer der Orga aufliegenden Reifenübersichtsliste ermittelt – falls dieser dort nicht aufscheint wird der Reifen unbelastet vermessen!
- 3.1.23. Höhere Gewalt: Wird ein Scalerun durch höhere Gewalt wie herunterfallende Äste,

Hagel, Erdbeben oder dergleichen seltsame Dinge gestört, kann der Scorer wiederholt werden. Die Entscheidung dazu obliegt der Jury.

4. Straf-Punktesystem C1 + C2:

Windeneinsatz ⁸⁾	5
Berühren des Fahrzeugs (zB.: Roll Over ⁹⁾ , Reparatur, etc.)	10
Repositionieren ¹⁰⁾ des Fahrzeugs in das letzte durchfahrene Tor	20
Berühren einer Torstange, Streckenmarkierung oder Werbebande mit dem Fahrzeug	10
DNS: Did not start	Toranzahl der Sektion x 20 + 40
DNF: Did not finish	Anzahl nicht durchfahrener Tore x 20 + 20

- ⁸⁾ Als **Windeneinsatz** zählt das Setzen des Ankers oder das Einhängen des Hakens. Beim Umsetzen des Ankerpunktes zählt dies als erneuter Windeneinsatz. Jede Verwendung des Windenseils zählt als Windeneinsatz.
- ⁹⁾ **Roll Over** ist das „Wiederaufstellen“ eines umgefallenen Fahrzeuges ohne dass dieses repositioniert wird – sprich in eine andere Position gebracht wird.
- ¹⁰⁾ Befindet sich ein Fahrzeug in einer aussichtslosen Position kann es repositioniert werden – das Fahrzeug wird aufgrund der **Reposition** in das letzte durchfahrene Tor gestellt!
- ¹¹⁾ **DNF** kommt zu tragen im Falle eines Defektes oder wenn aus anderen Gründen ein Fahrzeug einen Kurs nicht zu Ende fahren kann. Nicht durchfahrener Tor pro Fahrzeug (Das Tor muss mit mindestens 2 Rädern einer Seite - in Fahrtrichtung passiert werden, kein Anfahren von der „anderen“ Seite!)

5. Wertung

5.1. C1 und C2

Für die Wertung werden Fehlerpunkte, die Fahrzeit und auch die Scalepunkte herangezogen. Jede angefangene Minute Fahrzeit ergibt einen (1) Punkt.

Teamwertung:

(Fehlerpunkte Team + begonnene Minuten x Fahrer - Scalepunkte)/ Fahreranzahl

Das Team mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl gewinnt die Tageswertung. **Es gibt in jeder Klasse ein Siegerteam.** Eine Einzelwertung gibt es bei der ASTS in den Klassen C1 und C2 nur noch für die gesamte Serie. Hierfür werden die Punkte nach der Platzierung des Teams vergeben.

Jahreswertung:

Für die Jahreswertung werden die Punkte aus der Platzierung des Teams verwendet:

- 1) Platz: 10 Pkt. für jeden Fahrer
- 2) Platz: 8 Pkt. für jeden Fahrer
- 3) Platz: 5 Pkt. für jeden Fahrer
- 4) Platz: 3 Pkt. für jeden Fahrer
- 5) Platz und jeder weitere: 1 Pkt. für jeden Fahrer

Am Ende der Saison darf sich der Fahrer mit den meisten Punkten „ASTS Trophy Champion“ nennen.

Bei Punktegleichstand entscheiden die Fehlerpunkte des jeweiligen Fahrer des Finallaufs.

5.2. C3

Ein Event besteht mindestens aus vier Sektionen: zwei Trophy und zwei Trial Sektionen. Die erzielten Punkte ergeben sich aus der Fahrtzeit und den Strafpunkten.

Trophy Sektion

Bei den Trophy Sektionen zählt jede Sekunde Fahrtzeit einen Punkt. Zusätzlich zur Fahrtzeit werden folgende Strafpunkte gezählt:

Überfahren der Absperrung mit mehr als einem Rad	60 Pkt
Zurücksetzen zum letzten Tor	180
DNF	Zeitlimit für Sektion + Fehler + 180pkt pro fehlendem Tor

Die Tore müssen mit allen vier Rädern durchquert werden, sie können aber ohne Strafe berührt werden. Die Verwendung der Winde ist straffrei, wobei der Haken vom Fahrer gehalten werden muss. Zurückschieben ist ebenfalls straffrei.

Die Judges beaufsichtigen die gesamte Fahrt in der Sektion. Das Zeitlimit ist in der Regel 10 Minuten, kann aber variieren.

Start und Ziel zählen als vollwertige Tore.

Trial Sektion

Bei der Trial Sektion muss die gefahrene Zeit nur unter einer gegebenen Maximalzeit liegen (zb 15 Minuten). Für die Wertung werden die Fehlerpunkte wie folgt ermittelt:

Reverse	5pkt
Torberührung	30pkt
Winde	15 pkt
Überfahren der Markierung mit mehr als 2 Rädern	60 pkt
Zurücksetzen zum letzten korrekt passierten Tor	180 pkt

Defekt: hat ein Fahrer einen Defekt, so hat er zwei Möglichkeiten:

- 1) Reparatur auf der Strecke und die Zeit läuft weiter
- 2) Zeit wird angehalten, das Auto kann in Ruhe repariert werden, es muss die Sektion aber wieder vom ersten Tor angefahren werden und die Fehlerpunkte und die Zeit des ersten Versuchs bleiben erhalten.

Die Gesamtpunkteanzahl ergibt sich aus der Summe der Punkte aus den Trial und Trophy Sektionen.

CISE Finale

Die besten dürfen beim CISE Finale starten. Falls jemand davon nicht starten will/kann, kann der nächste in der Rangliste nachrücken. Es kann vorkommen, dass der Termin des CISE Finales vor dem letzten ASTS Lauf ist. Dafür wird die laufende Jahreswertung herangezogen.

- Unter 10 Teilnehmer: 5 Finalisten
- 10 – 20 Teilnehmer: 7 Finalisten
- Über 20 Teilnehmer: 10 Finalisten

Jahreswertung

Für die Jahreswertung gelten folgende Punktesätze:

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

6. Allgemeines VERHALTENSREGELN:

Die Entscheidung des Head Judge und der Jury während des Scaleruns sind nicht diskutierbar. Die angegebenen Zeiten eines Events sind einzuhalten. Ausnahmen in Härtefällen (Defekt/Reparatur) entscheidet die Jury abschließend. Also, besser viel zu früh als wenig zu spät. Während eines gewerteten Scaleruns ist das Ansprechen und Fragen stellen von Unbeteiligten an den Juror zu unterlassen. Der Scalerun ist mit gebührendem Abstand zu verfolgen. Das Betreten des Scalerun-Kurses ist nur den aktiven Fahrern und den Juroren erlaubt. Den Anweisungen der Juroren ist strikte Folge zu leisten.