

Règlement des épreuves 2008

Important:

En participant à l'Overock Challenge, tous les participants, tant le spotter que le conducteur, acceptent les différents règlements et leurs éventuels avenants, et s'engage à se tenir à leur plus strict respect. Il est admis par chaque participant que le Rock Crawling comporte une notion de risques, tant pour leur propre personne, que pour leur véhicule.

Chaque concurrent accepte et respecte les règles suivantes, à savoir :

- 1 Qu'il est tenu de respecter toutes les consignes de sécurité.
- 2 Que le participant certifie de la parfaite adéquation de son véhicule avec le règlement technique d'Overock.
- 3 Que le participant est parfaitement informés de ce qu'est le Rock Crawling, et en particulier un challenge organisé par Overock.

La sécurité est l'intérêt de tous et la priorité N°1 d'Overock. Les participants peuvent, dans la mesure du possible et à n'importe quel moment, contourner un obstacle ou secteur lorsqu'ils le jugent préférable. Ils en supportent alors les conséquences en terme de notation.

Notation

1.1 : Temps de zone

Chaque équipe a dix (10) minutes pour franchir une zone, sauf indication contraire énoncée lors d'une réunion préalable. Une fois le temps maximum expiré, le véhicule doit être dégagé de la zone en utilisant l'itinéraire le plus sûr et le plus rapide possible. Le chrono part une fois qu'un des équipiers entre sur la zone. Le chrono s'arrête dès que deux roues du dernier pont ont franchi la ligne de fin de zone. Un véhicule à califourchon sur une porte de sortie n'arrête pas le chrono. De même, si un véhicule frappe une porte en essayant de sortir, le chrono continuera de tourner et la pénalité correspondante sera comptée jusqu'à ce que les deux roues du dernier pont soient passées entre les portes.

1.2 : Marche arrière

Une pénalité d'un (1) point est appliquée pour une marche arrière volontaire. On considère une marche arrière comme volontaire quand le pilote enclenche la marche arrière et recule. Une pénalité de marche arrière n'est pas comptée quand l'obstacle pousse le véhicule en arrière (retour d'obstacle). Une marche arrière afin d'éviter un tonneau donne lieu à pénalité. Toutes les zones doivent être commencées en marche avant.

1.3 : Portes

Chaque zone est marquée avec des délimiteurs : des cônes ou autres éléments comme des buissons et des arbres marqués, de la rubalise, des bannières, des piquets, des banderoles, un marquage au sol, des drapeaux, Dix (10) points de pénalité sont appliqués pour chaque délimiteur touché, y compris par le spotter. Un cône ne doit pas tomber pour être compté, il doit seulement être touché, même à sa base. Une fois que l'on touche un cône, on le considère compté pour l'équipe qui l'a touché et il ne peut pas être compté une seconde fois, son emplacement original reste par contre valable pour la considération d'une pénalité "hors zone". Il est interdit de construire un pont au-dessus d'un cône. Cela inclut aussi le fait de construire des points élevés autour d'un cône pour le franchir (pont, creux, ...). En passant une porte, aucune roue ni pont du véhicule ne peut « survoler » un cône. N'importe quelle roue ou pont survolant l'axe vertical de l'emplacement d'un cône, même sans le toucher, sera pénalisé comme s'il avait touché le cône.

Les concurrents doivent rester dans les secteurs délimités qui définissent le parcours. Le matériel utilisé pour définir un parcours ne peut pas être traversé ou touché par un véhicule. Les exceptions à cela doivent être approuvées par un juge avant de commencer la zone. Il ne doit y avoir aucun spectateur ou personne pour que ceci puisse être fait en toute sécurité. Le juge a le droit de refuser toute déviation de la course.

Toutes les portes doivent être franchies dans l'ordre établi par l'ouvreur. Pour faciliter le parcours, toutes les portes intermédiaires seront marquées, du début à la fin

Le parcours est conçu pour être effectué entre les cônes. Si, en essayant de franchir une porte, le véhicule est déporté, et que trois pneus au moins ne passent pas sur ou entre les cônes ou la porte, il est déclaré "hors zone" et reçoit une pénalité de quarante (40) points s'il s'en tient là. L'équipe peut réessayer de franchir la porte. Dans ce cas, elle recevra pour cette porte, tous les points de pénalité acquis lors du parcours entier dans la limite du temps imparti, plus ceux éventuellement comptés lors du deuxième essais, et ce dans un maximum de quarante (40) points. N'importe quel véhicule contournant une porte en sa totalité, intentionnellement ou non, sera considéré comme étant "hors zone".

1.4 : Portes de Bonus

Afin de récompenser ceux qui veulent tenter des difficultés plus importantes, des portes de bonus peuvent être intégrées tout au long du parcours. Les portes de bonus sont facultatives et seront marquées ou colorées différemment d'une porte standard. Les portes de bonus valent - dix (- 10) points de bonus et sont comptées une fois que la partie arrière du véhicule passe la ligne imaginaire définissant la fin de zone. Si les portes de bonus sont touchées, cela compte comme pour toute autre porte, mais le crédit de bonus est toujours gagné si la porte est passée. Le crédit de porte de bonus ne sera pas gagné si la zone entière n'est pas franchie. Tous les points accumulés pendant la tentative de bonus et le retour au cours normal de la course seront comptés.

1.5: Hors Points/Hors Temps

Le maximum de points autorisé pour une zone est de quarante (40) points. Les points s'accumulent et si le total atteint 40, l'équipe est hors points. L'équipe reçoit alors quarante (40) points sur sa feuille de score et se rend sur la zone suivante en empruntant l'itinéraire mis en place préalablement et ce, le plus rapidement possible. Si le temps imparti pour franchir une zone est dépassé, l'équipe est "Timed Out". Elle reçoit alors quarante (40) points sur sa feuille de score et se rend sur la zone suivante comme précisé ci-dessus. N'importe quel point "bonus" gagné n'est pas décompté des points de pénalité accumulés lorsque le chrono tourne. Ils sont gardés séparément et ajoutés une fois la course achevée.

1.6 : Points de Progrès

Pour récompenser le progrès des équipes sur une course, "des points de progression" sont donnés pour chaque porte intermédiaire complétée. Pour chaque porte intermédiaire franchie, - 1 point de progrès est crédité et est compté une fois que la partie arrière du véhicule a passé la ligne imaginaire définissant la fin de porte. Si une porte intermédiaire est touchée, cela compte comme pour toute autre porte, mais les points de progrès restent gagnés si la porte est alors franchie. Les portes de Départ et d'Arrivée ne seront pas comptées comme portes de progrès.

Les points de progression seront crédités à la fin de l'étape et ce sont les seuls points de crédit qui seront conservés si la course n'est pas terminée. On donnera des points de progrès pour chaque série de zones franchies, cela inclut les Portes de Bonus.

1.8 : Zone de franchissement

N'importe quel rocher, rondin ou tout autre élément trouvé naturellement à proximité de la zone peut être utilisé comme aide à la progression d'une équipe, mais il ne peut être pris sur une autre zone. Il n'est pas permis de déplacer quoi que ce soit sur la zone avant le départ du chrono. N'importe quelle aide "extérieure" dans la zone de franchissement est interdite hors bascule.

Les spotters ne peuvent manipuler des rochers ou autres à moins de 60 centimètres d'un pneu en rotation. Si cette règle est violée, une pénalité de dix (10) points sera donnée. Un spotter debout sur un rocher pendant un "burn" afin de garder le rocher en place fera encourir à son équipe une pénalité de dix (10) points.

Quand une équipe aura terminé la course, trois (3) minutes facultatives lui seront données pour dégager les différents éléments déplacés lors de la course. Elle pourra seulement dégager les rochers qu'elle aura déplacé pendant leur tentative sur la zone. Chaque rocher déplacé devra être replacé le plus proche possible de son emplacement initial. Toute équipe prise sur le fait de déplacer intentionnellement des rochers à un emplacement plus difficile que l'initial, ou qui détruit des portions de zone, sera pénalisée de dix (10) points. Si une équipe ne peut pas remonter un rocher qu'elle a préalablement descendu, elle doit le laisser sur place.

1.9: Intervention du spotter

Le spotter ne peut pas toucher le véhicule afin d'en aider le mouvement.

Le véhicule doit être complètement arrêté (incluant le mouvement de pneu) avant que les spotters ne touchent le véhicule ou atteignent l'habitacle. Les équipes peuvent essayer de redresser leur voiture en cas de bascule. Les véhicules doivent être immobilisés avec une vitesse enclenchée et avec le frein de secours avant la manoeuvre. Le pilote et le spotter peuvent essayer de retourner leur véhicule sans aide. Une assistance extérieure leur fera perdre un point. Les spotters touchant un véhicule en mouvement ne recevront pas d'avertissement, ils seront pénalisés de dix (10) points. Les spotters ne peuvent pas toucher le véhicule pour aider le mouvement à moins que le véhicule ne soit garé avec le frein de secours et le moteur éteint. Une pénalité de dix (10) points sera donnée sans aucun avertissement.

1.10 : Sangle de spotter

Si une équipe utilise la sangle (ou corde) du spotter, une pénalité de cinq (5) points lui est donnée. Les sangles utilisées par le spotter doivent être suffisamment longues pour que celui-ce ne soit jamais à moins de 4 mètres du véhicule dans n'importe quelle direction, et de 6 mètres en face du véhicule. La corde du spotter doit être marquée à 4 mètres et 6 mètres avec n'importe lequel des éléments suivants : un noeud, plusieurs couches de ruban adhésif ou de la peinture dans une couleur différente de celle de la corde.

La violation de cette distance de sécurité engendre une pénalité de dix (10) points après qu'un avertissement ait été donné. Les cordes des spotters doivent être approuvées par l'équipe technique. Une corde non approuvée est une corde avec des coupures et de profondes abrasions de plus de 25 % de la largeur de corde.

1.11 : Outils

Les équipes doivent franchir un obstacle à l'aide de la puissance du véhicule et de l'aide du spotter. Des outils ne peuvent donc pas être utilisés. Est considéré comme outil n'importe quel élément apporté par le concurrent et utilisé afin d'aider à la progression du véhicule, et qui n'a pas été trouvé naturellement dans le secteur entourant la zone.

Les outils, utilisés pour la réparation du véhicule, ne sont pas soumis à une pénalité et doivent être transportés à l'intérieur du véhicule. Les boîtes à outils et autres fournitures de réparation doivent être solidement attachées au véhicule et doivent contenir un mécanisme de verrouillage. Les véhicules qui transportent des outils devront se présenter à l'équipe technique, munis de ceux-ci, pour qu'ils soient vérifiés par des inspecteurs de sécurité. Les rochers ou rondins ne peuvent pas être transportés dans un véhicule.

1.12 : Treuil

L'utilisation d'un treuil est évaluée à trente (30) points de pénalité par zone. On considère qu'il est utilisé quand une équipe accroche le câble (la corde) du treuil à n'importe quelle ancre et commence à le charger. Le câble est considéré chargé dès qu'une tension s'exerce sur lui. Chaque équipe peut utiliser le treuil autant fois que nécessaire afin de franchir la zone, en subissant la pénalité de trente (30) points, tant que le point de treuil ne change pas. Dans certaines occasions, un juge ou un officiel peut permettre à un câble d'être attaché à une ancre pour des raisons de sécurité et aucun point n'en découlera tant que le treuil ne sera pas utilisé pour tirer le véhicule. On l'appelle câblage de sécurité.

Durant le treuillage, un leste pour ligne de treuil doit être utilisé sur tout câble d'acier, les équipes doivent fournir leur propre leste.

1.13 : Contrôle des Liquides

Les équipes doivent adhérer au règlement concernant les liquides. La perte excessive (supérieure à quelques gouttes) de liquides polluants d'un point de vue environnemental ou de tout liquide en général, se traduira par une pénalité de dix (10) points ou entraînera la disqualification du véhicule à l'issue d'un premier avertissement. Cela inclut l'eau contenue dans les pneus. Dans le cas où cela se produirait, l'équipe doit obligatoirement prévenir un officiel.

1.14 : Aide extérieure

N'importe quel spectateur ou membre d'une équipe qui prête assistance dans la zone, hors bascule du véhicule, pourra entraîner la disqualification de l'équipe, ainsi que sa propre expulsion de la manifestation.

1.15: Hors Zone

Chaque course est délimitée par une ligne matérialisée par des banderoles ou autres. Une fois que le concurrent commence à toucher les délimiteurs, on donnera au pilote ou au spotter un avertissement pour l'infraction, le concurrent a alors le choix de reculer ou de déplacer le véhicule sans créer une infraction pour sortie de zone. Si le concurrent se déplace plus en avant vers les limites de zone, l'équipe recevra alors dix (10) points et un autre avertissement de disqualification. Si le concurrent se déplace au plus en avant vers les limites de zone, l'équipe sera disqualifiée. Si le véhicule fait un mouvement soudain dans les sorties de zone, l'équipe ne recevra aucun avertissement et sera disqualifiée si 50 % du véhicule se retrouve hors zone.

Règles Diverses

2.1 : Changement de Véhicules

Le changement de véhicules n'est pas permis pendant un challenge.

2.2 : Ordre des pilotes

L'ordre des concurrents est fixé par tirage au sort qui a lieu le premier jour de la compétition. Le deuxième jour, l'ordre de compétition est inversé par rapport à celui du premier jour. Les équipes peuvent être déplacées sur d'autres obstacles en cas « d'embouteillage ».

2.3 : Réunion de course

Tous les concurrents **doivent** obligatoirement assister à la réunion de course. Tout équipage absent lors de l'appel à concourir recevra une pénalité de 40 points.

2.4: Enregistrement Tardif

Les équipes qui n'effectueront pas la visite technique et l'enregistrement pendant le temps imparti paieront une pénalité de retard de 30,00 €. Toute équipe qui passera cette visite hors délai sera placée au début de chaque zone/groupe pendant les deux jours.

2.5 : Spotters

Les spotters ne peuvent pas toucher les véhicules pour changer la position de ces derniers sinon ils seront pénalisés de dix (10) points sans avertissement préalable.

2.6 : Sangles du spotter

Les sangles et les palonniers utilisés par les spotters pour la traction doivent être approuvés par Overock. Les sangles avec boucles présentant un danger (risque de saisie des mains) ne seront pas acceptées. Overock recommande des cordes de 10 mm.. Toutes les sangles doivent être suffisamment longues de façon à ce qu'un spotter ne soit jamais à moins de 4 ou 6 mètres du véhicule. Overock préconise des dispositifs d'attache spécifiques pour les sangles, (c'est-à-dire les palonniers), en acier magnétique ou en aluminium et qui exercent une force résistance de 2 tonnes.

2.7 : Sportivité

Si un concurrent ou un membre de l'équipe (assistance incluse) fait preuve de non sportivité en adoptant une conduite grossière ou excessive envers les officiels ou les autorités locales, envers d'autres équipes ou des spectateurs, celui-ci ou l'équipe entière recevra un avertissement, puis 10 points de pénalité, puis pourra être disqualifiée de l'événement ou de la saison.

Sécurité

Le Juge a le devoir d'attirer l'attention des spotters et des pilotes sur des actes dangereux. Tout acte considéré comme dangereux par un juge devra être immédiatement stoppé. En cas de refus, celui - ci pourra retirer un point et l'équipe devra se rendre à la zone suivante. Les exigences de sécurité incluent (liste non exhaustive):

- 3.1 : Ceintures de sécurité : elles doivent être portées par les conducteurs et passagers pendant le temps de conduite et de franchissement.
- 3.2 : Câble de Treuil : Overock impose le lestage du câble de treuil avant toute mise en tension. Overock recommande fortement l'utilisation d'une corde de treuil à la place du câble.
- 3.3 : Pneumatiques : tout pneumatique déjanté, totalement dégonflé ou déchiré conduira à l'immobilisation hors zone du véhicule et au remplacement immédiat de celui-ci.
- 3.4 : Perte d'objets : tout objet dans le véhicule doit être attaché solidement.
- 3.5 : Extincteur : un extincteur en bon état de marche doit être solidement fixé au véhicule. Par ailleurs, celui-ci doit être facilement accessible et utilisable rapidement sans outil en cas de nécessité.
- 3.6: Casques: tout concurrent doit porter un casque homologué à l'intérieur du véhicule, pendant la compétition. Les spotters doivent avoir une protection sur la tête sur les zones. Les matériaux souples ne sont pas autorisés. Overock recommande fortement, pour les pilotes, les casques qui descendent sous les oreilles.
- 3.7 : Certicicat Médical : chaque participant doit fournir un certificat médical autorisant la pratique du sport mécanique.
- 3.8 : Poignées : les poignées sur cage de sécurité sont recommandées. Celles-ci doivent avoir une prise en main sûre. Toute prise en main sur l'extérieur de la cage est interdite.
- 3.9: Premiers secours : une trousse de premiers secours contenant du sparadrap, de la gaze, des pansements est exigée dans chaque véhicule. Tout concurrent ayant été blessé pendant le challenge doit le signaler à un commissaire d'Overock avant de quitter les lieux.
- **3.10 : Drogues/alcool :** Overock pourra soumettre un participant présentant un état "douteux" à un test d'alcoolémie. Tout concurrent qui sera surpris en train de consommer ou sera sous l'influence de drogues ou d'alcool sera disqualifié de l'évènement, voire de la saison. De même s'il refuse de se soumettre à l'alcootest. Tous les points éventuellement accumulés depuis le début de l'évènement seront alors perdus.
- 3.11 : Remplacement d'un équipier : en cas d'urgence, un membre de l'équipage pourra exceptionnellement être remplacé, avec l'approbation d'un commissaire Overock. Cependant, le véhicule restera inchangé.
- 3.12 : Combinaisons : Overock préconise le port d'une combinaison pour le pilote.