



# MBG20 1:18 mcCHALLENGE

## Competition Rules 2026

Fassung v1.0



Scannen, um das Dokument  
online als PDF Datei zu öffnen.

## 1. Fahrzeug - Anforderungen

Es erfolgt keine Unterteilung der Wettbewerbe in verschiedenen Fahrzeugklassen.

Die Wertung wird in einer offenen Klasse durchgeführt.

Zur Gewährleistung der Befahrbarkeit des Parcours für alle Teilnehmenden, sowie zur Sicherstellung fairer und sportlicher Wettbewerbsbedingungen, müssen die Fahrzeuge bestimmte Mindestanforderungen erfüllen.

1. Zum Wettbewerb zugelassen sind Crawlerfahrzeuge im Maßstab 1:18, welche folgende **Mindestanforderungen** erfüllen:

- |  |              |
|--|--------------|
| a. Achsstand (Radmitnehmer zu Radmitnehmer): | mind. 150 mm |
| b. Spurbreite (Reifenmitte zu Reifenmitte):  | mind. 100 mm |
| c. Motoren:                                  | max. 1       |

2. **Nicht erlaubte technische Ausstattungen;** sind diese am Fahrzeug verbaut, dürfen sie während des Wettbewerbs nicht verwendet werden:

- a. MOA (Motor auf der Achse)
- b. DIG (sperrbare Vorder- und/oder Hinterachse)
- c. Hinterachslenkung
- d. Seilwinden
- e. Per Fernbedienung höhenverstellbare Fahrwerke jeder Art

3. **Karosserie:**

- a. Eine Karosserie ist verpflichtend und muss einem Fahrzeug ähneln.
- b. Sie muss mindestens aus Fahrerkabine und Motorhaube bestehen. Gitterrohr-Karosserien müssen diese Formen nachvollziehbar darstellen.
- c. Die Karosserie muss optisch zu den restlichen Fahrzeugdimensionen passen.

## 2. Ablauf, Kursgestaltung & Punktesystem der Wettbewerbe

### 1. Einleitung

1. Grundlage für den Ablauf und die Wertung ist das Regelwerk der WRCCA (*World Radio Controlled Crawler Association*) mit Stand 2026-2027.  
Es werden jedoch ausschließlich die für unser Veranstaltungsformat geeigneten Bestimmungen angewendet. Maßgeblich sind ausschließlich die in diesem Reglement festgelegten Bestimmungen.
2. Die mcChallenge-Veranstaltungen sind kompetitiver Natur und zugleich freundschaftliche Treffen von Mini-Crawler-Begeisterten.  
Neben dem Wettbewerbsgedanken stehen Kameradschaft, Fairness und der Spaß an der Veranstaltung im Vordergrund.

### 2. Allgemeines

1. Für 2026 sind - wetterabhängig - 6 Wettbewerbe im Rahmen der MBG20 ActionDays geplant.
  - a. Die Termine der ActionDays werden auf unserer Website „[www.modellbaugruppe20.at](http://www.modellbaugruppe20.at)“ veröffentlicht.  
Absagen und Ersatztermine werden über unsere WhatsApp-Gruppe bekannt gegeben.
  - b. Kann kein Ersatztermin festgelegt werden, entfällt der Wettbewerb ersatzlos.
2. Die Anmeldung zum Wettbewerb erfolgt über das am Veranstaltungstag im Fahrerlager ausliegende Anmeldeformular. Für eine gültige Anmeldung ist das Formular leserlich mit Vor- und Nachname auszufüllen, sowie die zutreffenden Felder für die Altersklasse („Jugend“ oder „Erwachsene“) sowie eine eventuell bestehende Mitgliedschaft bei der MBG20 anzukreuzen.  
  
**Unsere Klassen** mit getrennter Wertung:
  - a. Jugend: bis zum vollendeten 15. Lebensjahr
  - b. Erwachsene: ab dem 16. Lebensjahr
3. Die Startreihenfolge entspricht der Reihenfolge der Anmeldung.
4. Vor dem Beginn des Wettbewerbs findet bei der ersten Sektion eine Fahrerbesprechung statt.
5. Die Wettbewerbe werden als Einzelbewerbe ausgetragen und bestehen aus 1 - n Sektionen.
6. Die Teilnahme an der mcChallenge ist kostenlos, es werden keine Startgebühren erhoben.

- a. Eine Mitgliedschaft bei der MBG20 ist keine Voraussetzung für die Teilnahme an den mcChallenge Wettbewerben. Gäste sind herzlich willkommen.
- b. Für die Berücksichtigung in der Jahreswertung ist eine Mitgliedschaft bei der MBG20 notwendig.

### 3. Kursdesign und -regeln

#### 1. Tore und Konstruktion von Toren:

Tore bestehen aus zwei Tormarkierungen.

Tore sind durchlaufend nummeriert (Nummer - an der linken Tormarkierung angebracht) und haben einen Anzeiger für die festgelegte Fahrtrichtung (Pfeil - an der rechten Tormarkierung angebracht).

Tore sind so lange scharf, bis sie durchfahren werden.

#### 2. Bonustore:

Bonustore sind zusätzliche Tore, die von den Parcoursdesignern an einer beliebigen Stelle innerhalb einer Sektion platziert werden und beim erfolgreichen Durchfahren Bonuspunkte einbringen.

Bonustore müssen nicht verpflichtend gefahren werden und sind anspruchsvoller zu bewältigen.

Alle Strafen werden während des Bonusversuchs auf die reguläre Wertung angewendet, auch wenn der Bonus nicht abgeschlossen oder abgebrochen wird.

**Die Sektion muss erfolgreich abgeschlossen sein, damit der Bonus gutgeschrieben wird.**

Bonustore werden in der von den Parcoursdesignern festgelegten Richtung befahren.

Bei Bonustoren ist anstatt der Tor-Nummer ein „B“ an der linken Tormarkierung angebracht.

#### 3. Torbreiten:

Gilt für Tore und Bonustore gleichermaßen.

- a. Die **Mindestbreite eines Tores beträgt 18 cm.**

Die Torbreite kann je nach Hindernis nach oben hin variieren.

- b. Die Messung erfolgt von Innenkante zu Innenkante der Tormarkierungen.

#### 4. Wann gilt ein Tor als durchfahren?

Ein Tor gilt als durchfahren, wenn zwei Räder einer Fahrzeugseite durch das Tor in der vorgesehenen Fahrtrichtung zwischen den beiden Tormarkierungen hindurchgefahren sind.

- a. Werden dabei Tormarkierungen berührt oder überfahren, werden Strafpunkte vergeben.
- b. Ein Fahrzeug darf ein Tor auch rückwärts durchfahren, so lange es die Durchfahrt in der vorgesehenen Richtung durchführt; bei Rückwärtsfahren werden jedoch die Strafpunkte für die Rückwärtsfahrt verhängt.
- c. Wird ein Tor korrekt durchfahren, werden Fortschrittspunkte vergeben.
- d. Das Fahrzeug darf die Sektion erst fortsetzen, wenn ein Tor passiert ist oder die maximale Anzahl an Strafpunkten beim Versuch, das Tor zu durchfahren an diesem Tor erreicht wurde.

**5. Anzahl der Tore pro Sektion:**

Eine Sektion besteht aus 10 Toren und einem Bonustor.

**6. Begrenzungsmarkierungen:**

- a. Begrenzungsmarkierungen sind optional und können durch eine am Boden angebrachte Markierung (z.B. Kreidespray) als auch durch ein künstliches Objekt (z. B. Absperrbalken, Zäune, Verkehrsschilder, Reifenstapel, Fässer u. dgl.) dargestellt werden.
- b. Werden diese durch ein Fahrzeugteil berührt oder vom Fahrzeug überquert, auch berührungslos, werden Strafpunkte vergeben.
- c. Begrenzungsmarkierungen sind während des gesamten Laufs scharf und lösen bei jeder Verletzung Strafpunkte aus.

**7. Startplatz, Zeitvorgabe und Beginn/Ende der Wertung:**

- a. Der Startplatz kann aus einem Starttor, einer Startlinie oder einer anderen Art von Startbereich bestehen. Startplätze werden zum Starten des Durchgangs und der Zeitnahme verwendet.
- b. Die Wertung beginnt mit dem Überqueren der Startlinie und dem Start der Zeitmessung.
- c. Jede Sektion hat eine Zeitvorgabe, innerhalb dieser die Sektion absolviert werden muss.
- d. Die Wertung endet, sobald die Sektion abgeschlossen ist.
- e. Die Sektion ist abgeschlossen, wenn
  - (a) das letzte Tor passiert wurde
  - oder
  - (b) die Zeit abgelaufen ist
  - oder
  - (c) der Fahrer / die Fahrerin ausscheidet.

**8. Sicherheits- und Repositionierungs-Pause:**

- a. Fahrer/Fahrerinnen können beim Judge einen Zeitstopp beantragen, um sich - nicht jedoch das Fahrzeug - aus Sicherheitsgründen auf der Strecke neu zu positionieren oder eine bessere Sichtposition einzunehmen, falls das Fahrzeug nicht mehr ausreichend sichtbar ist.
- b. Während des Zeitstopps darf das Fahrzeug nicht bewegt oder berührt werden.
- c. Sobald der Fahrer / die Fahrerin die neue Position eingenommen hat, wird die Zeitmessung fortgesetzt.
- d. Der Zeitstopp darf nicht genutzt werden, die Strecke zu besichtigen oder sich einen fahrerischen Vorteil zu verschaffen.
- e. Der Judge ist berechtigt, die Zeitmessung jederzeit wieder zu starten, sofern die Pause unangemessen verlängert wird.

**9. Parcoursmodifikation:**

Jegliche Modifikation des Parcours ist untersagt und führt zur Disqualifikation.

Dies umfasst unter anderem das Entfernen und Stapeln von Steinen, das Austrocknen von Wasserpflützen, das Abblasen oder Abwischen von Schmutz von Steinen, das Entfernen von

Vegetation, die Verwendung von Gegenständen (einschließlich des eigenen Körpers) bzw. jegliche Art von Streckenänderungen, die einem Teilnehmenden einen Vorteil verschaffen könnte.

#### **10. Sektionsfahrtrichtung / Torreihenfolge / Rückwärtsfahren oder -rollen:**

- a. Die Tore müssen in der Reihenfolge ihrer Nummerierung durchfahren werden.
- b. Die Tore müssen in der angegebenen Fahrtrichtung durchfahren werden.
- c. Das Fahrzeug darf nicht zurückfahren oder -rollen. Bei Rückwärtsfahrten werden Strafpunkte vergeben.

#### **11. Spotter:**

- a. Spotter sind nur in der Jugendklasse erlaubt und müssen vor dem Start dem Judge bekanntgegeben werden.
- b. Es ist nur ein Spotter pro fahrender Person zugelassen.
- c. Ein Spotter darf mehrere fahrende Personen unterstützen.
- d. Ein Spotter darf nicht aktiv das Fahrzeug lenken oder in die Steuerung eingreifen.
- e. Alle vom Spotter begangenen Strafen (z. B. Berührungen, Parcoursveränderungen usw.) werden in die Gesamtwertung der fahrenden Person angerechnet.

## **4. Punktesystem für die einzelnen Wettbewerbe**

### **1. Maximale Strafpunkte:**

Es gibt keine max. Anzahl von Strafpunkten, bei denen ein Lauf als DNF (do not finish) gewertet wird.

### **2. Maximale Strafpunktezahl pro Gate:**

Kann ein Tor nicht durchfahren / abgeschlossen werden, wird der Versuch bei Erreichen von **20** Strafpunkten abgebrochen.

Das Fahrzeug wird gestoppt und so neu positioniert, dass die Hinterachse auf den Ausgang des Tores ausgerichtet ist. Kann das Fahrzeug aufgrund der Streckenführung nicht zum Tor ausgerichtet werden, positioniert ein Judge das Fahrzeug an der nächsten stabilen Position nach dem Tor. Es werden für dieses Tor keine Fortschrittspunkte vergeben.

### **3. Punktgleichheit:**

- a. Der Fahrer / die Fahrerin mit den niedrigsten Punkten gewinnt.
- b. Bei Punktgleichstand: Der Fahrer / die Fahrerin mit der höheren Summe von Fortschritts- und Bonuspunkten gewinnt.
- c. Ist immer noch ein Punktgleichstand vorhanden, dann gewinnt der Fahrer / die Fahrerin mit der niedrigsten Gesamtzeit.

4. Straf-, Fortschritts- und Bonus-Punkte im Detail:

Regel	Punkte	Anmerkung
<p><b>Gates / Gatemarkers</b> (Torbegrenzungen berührt oder überfahren)</p>	<p><b>10</b></p>	<p>Jedes Tor (Gate) besteht aus zwei Tormarkierungen (Gatemarkers).</p> <p>Strafpunkte werden vergeben, wenn keine vier Räder zwischen den Tormarkierungen hindurchfahren oder ein Fahrzeugteil eine Tormarkierung berührt.</p> <p>Eine Tormarkierung bleibt solange scharf, bis das Tor durchfahren wurde.</p> <p>Tormarkierungen, die durch andere Faktoren als die Aktionen des Fahrzeugs bewegt werden, sind zurückzusetzen, bevor das Fahrzeug weiterfahren darf. Dazu muss das Fahrzeug und die Zeit angehalten werden.</p> <p>Sobald eine Tormarkierung vom Fahrzeug berührt wurde, werden für diese Markierung keine weiteren Strafen mehr vergeben.</p>
<p><b>Boundary Marker</b> (Begrenzungsmarkierungen)</p>	<p><b>10</b></p>	<p>Begrenzungsmarkierungen können durch Linien am Boden als auch durch künstliche Bauteile (Zäune, Schilder, Reifenstapel u. dgl.) gesetzt werden.</p> <p>Nach Berührung oder Überschreiten einer Begrenzungsmarkierung - auch berührungslos, z. B. durch einen Überschlag - werden Strafpunkte vergeben.</p> <p><b>Eine Begrenzungsmarkierung bleibt während des gesamten Laufs aktiv („scharf“) und wird bei Verletzung sofort instand gesetzt.</b> Das Fahrzeug muss hierfür anhalten, der Judge stoppt die Zeit und die Begrenzungsmarkierung wird instand gesetzt.</p> <p>Anschließend wird die Zeit wieder gestartet und das Fahrzeug darf den Lauf fortsetzen.</p>
<p><b>Vehicle Touch (1) - Roll-Over</b> (Fahrzeug durch Berührung auf die Räder zurückrollen ohne dass dieses den Boden verlässt)</p>	<p><b>5</b></p>	<p>Strafpunkte werden vergeben, wenn Fahrzeuge umkippen und ohne Berührung nicht wieder aufgerichtet werden können.</p> <p>Sobald das Fahrzeug zum Stehen gekommen ist, darf es auf die Räder gerollt werden; in diesem Fall werden die Strafpunkte vergeben.</p> <p><b>Fahrende müssen ein regelkonformes Aufrichten durchführen,</b> andernfalls erhalten sie Strafpunkte für das Umpositionieren (Vehicle Touch (2)).</p> <p>Siehe auch „<i>Legal Rollover Recovery</i>“ im Glossar.</p>

<p><b>Vehicle Touch (2)</b> (Repositionierung, Fahrzeug- bergung)</p>	<p><b>10</b> Fahrzeugberührungen werden mit Strafpunkten geahndet. <b>Eine Berührungsstrafe wird auch verhängt, wenn der Fahrer / die FahrerIn mit der Absicht interagiert, sich einen Vorteil zu verschaffen oder ein fallendes Fahrzeug zu kontrollieren.</b> Bei unabsichtlicher Berührung stoppt der Judge die Zeit, um zu klären, ob eine Strafe vergeben wird. Ist das Fahrzeug in Bewegung, muss es angehalten werden. Im Anschluß an die Berührung / Bergung stoppt der Judge die Zeit und das Fahrzeug wird mit der Hinterachse zum zuvor durchfahrenen Tor positioniert. Kann das Fahrzeug aufgrund der Streckenführung nicht zum Tor ausgerichtet werden, positioniert der Judge es an der nächsten stabilen Position nach dem Tor. Anschließend wird die Zeit wieder gestartet und das Fahrzeug darf den Lauf fortsetzen.</p>
<p><b>Vehicle Touch (3)</b> (Reparatur, z. B. Akkuwechsel, abfallende oder lose Fahrzeugteile u. dgl.)</p>	<p><b>10</b> Reparaturen müssen direkt am Parcours durchgeführt werden. <b>Reparaturen müssen innerhalb der vorgegebenen Sektionszeit erfolgen, während die Zeitmessung weiterläuft.</b> Nach Abschluss der Reparatur stoppt der Judge die Zeit und das Fahrzeug wird mit der Hinterachse zum zuvor durchfahrenen Tor positioniert. Kann das Fahrzeug aufgrund der Streckenführung nicht zum Tor ausgerichtet werden, positioniert der Judge es an der nächsten stabilen Position nach dem Tor. Anschließend wird die Zeit wieder gestartet und das Fahrzeug darf den Lauf fortsetzen. <b>Kann die Reparatur nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit durchgeführt werden, wird eine DNF (did not finish) Strafe ausgesprochen.</b></p>

<p><b>Course Direction</b> (Kursrichtung)</p>	<p><b>10</b></p>	<p><b>Die Tore müssen in der vorgesehenen Richtung und Reihenfolge durchfahren werden.</b> Sollte ein Reifen ein nicht durchfahrenes Tor in der falschen Richtung oder außerhalb der vorgegebenen Reihenfolge vollständig passieren, stoppt der Judge die Zeit und das Fahrzeug wird mit der Hinterachse zum zuvor durchfahrenen Tor positioniert. Kann das Fahrzeug aufgrund der Streckenführung nicht zum Tor ausgerichtet werden, positioniert der Judge es an der nächsten stabilen Position nach dem Tor. Anschließend wird die Zeit wieder gestartet und das Fahrzeug darf den Lauf fortsetzen. Vollständig absolvierte Tore können in beliebiger Reihenfolge und Richtung durchfahren werden.</p>
<p><b>Back Up / Reverse</b> (Rückwärtsfahrt)</p>	<p><b>1</b></p>	<p>Strafpunkte werden vergeben, wenn ein Fahrzeug nach einer Vorwärtsfahrt die Fahrtrichtung ändert. Als Rückwärtsfahren gilt, wenn sich auch nur ein Reifen in die entgegengesetzte Richtung dreht, unabhängig davon, ob dies beabsichtigt ist oder nicht. Sobald eine Rückwärtsstrafe vergeben wurde, wird keine weitere Rückwärtsstrafe vergeben, bis das Fahrzeug wieder vorwärts fährt; auch wenn das Fahrzeug während der Rückwärtsfahrt stoppen sollte. <b>Ein kurzes Zurückrollen bei z.B. einem Stopp, bedingt durch Spiel im Antriebsstrang, wird nicht bestraft.</b></p>
<p><b>DNF - „did not finish“</b> (Sektion nicht beendet)</p>	<p><b>40</b></p>	<p>Wird vergeben, wenn die Sektion aus irgendeinem Grund (z.B. Zeitüberschreitung, Disqualifikation, Fahrzeug nicht reparierbar...) nicht beendet werden kann. Für jedes absolvierte Tor werden Fortschrittspunkte vergeben. Für absolvierte Bonustore werden bei einem DNF keine Fortschrittspunkte vergeben.</p>
<p><b>DNS - „did not start“</b> (Sektion nicht gestartet)</p>	<p><b>50</b></p>	<p>Wird vergeben, wenn ein Fahrer / eine FahrerIn aus irgendeinem Grund eine Sektion nicht starten kann. Das Fahrzeug muss aus eigener Kraft starten können. <b>Hinweis: dies gilt nur, wenn der Parcours aus mehr als einer Sektion besteht und die erste Sektion bereits absolviert wurde.</b></p>

<p><b>Gate Progression</b> <i>(Tor Fortschrittspunkte)</i></p>	<p><b>-2</b></p>	<p>Fahrer/Fahrerinnen erhalten für jedes Tor, das sie während eines Sektionsversuchs korrekt passiert haben, einen Fortschrittsbonus. Der Fortschrittsbonus wird gewährt, wenn während desselben Versuchs und in der vorgesehenen Kursrichtung mindestens ein Vorder- und ein Hinterreifen das Tor vollständig durchfahren. Um den Fortschrittsbonus ohne Torstrafe zu erhalten, müssen alle vier Reifen während desselben Versuchs und in der vorgesehenen Kursrichtung das Tor vollständig durchfahren. <b>Die Fortschrittspunkte werden von der Gesamtpunktzahl der Sektion abgezogen.</b></p>
<p><b>Bonus-Gate Progression</b> <i>(Bonustor Fortschritts- bzw. Bonuspunkte)</i></p>	<p><b>-10</b></p>	<p>Wie Gate-Progression, jedoch mehr Fortschrittspunkte. <b>Bonus-Gate Punkte werden nur vergeben, wenn die komplette Sektion in der vorgegebenen Zeit erfolgreich absolviert wurde und werden von der Gesamtpunktzahl der Sektion abgezogen.</b></p>
<p><b>Disqualifikation</b></p>		<p>Bei grobem unsportlichen Verhalten, Parcours- / Streckenmodifikationen und / oder wiederholt vorsätzlichem Regelverstoß wird eine Disqualifikation ausgesprochen. <b>Disqualifizierte Personen fallen zusätzlich aus der Jahreswertung.</b></p>

## 4. Regeln und Punktesystem der Jahreswertung

- A. Die Jahreswertung erfolgt getrennt für beide Klassen.
- B. Die Teilnahme an der **Jahreswertung** ist **nur für MBG20 Mitglieder** möglich.
- C. Disqualifizierte Personen werden von der Jahreswertung ausgeschlossen.
- D. **Gewertet werden die besten drei Wettbewerbsergebnisse pro Person.**
- E. Bei Punktegleichstand werden dieselben Regeln wie in Kapitel 4, jedoch bezogen auf die gesamte Saison, angewendet. Ergänzend hierzu: Herrscht immer noch Punktegleichstand wird die Anzahl der gefahrenen Wettbewerbe mit bewertet.

Zu Saisonende werden die jeweils drei Bestplatzierten jeder Klasse im Rahmen der Weihnachtsfeier mit Pokalen geehrt und die Gesamtwertung bekanntgegeben.

### 1. Punkte-Vergabe der Jahreswertung

Platzierung im Wettbewerb	Punkte für Jahreswertung
1	300
2	250
3	215
4	175
5	120
6	115
7	95
8	75
9	60
10	50
11-15	40
16-20	30
21-25	15
26-30	5
>= 31	0

## 2. Glossar

### **Legal Rollover Recovery:**

Zulässige Bergung nach einem Überschlag:

Das Fahrzeug muss vollständig zum Stillstand kommen und darf während der Bergung keine Signale vom Sender empfangen.

Das Fahrzeug muss von der Fahrer- oder Beifahrerseite aus sanft (seitlich, nicht über Kopf) umgekippt werden. Es darf nur in eine Richtung gekippt werden.

Während der Bergung darf das Fahrzeug zu keinem Zeitpunkt in irgendeine Richtung rutschen oder den Kontakt zum Boden verlieren.

Sobald das Fahrzeug umgekippt ist, muss es seine Position so lange halten können, bis der Judge die Stabilität festgestellt hat.

Die Sektion kann an diesem Punkt fortgesetzt werden.

Wird eines der oben genannten Kriterien nicht erfüllt, wird anstelle von „Roll-Over“ eine Positionsstrafe („Vehicle Touch (Repositionierung)“) vergeben.

### **Judge:**

Ein Judge ist dafür verantwortlich, die Fahrzeuge während des Kurses zu beobachten, Bonus-, Fortschritts- und Strafpunkte zu vergeben und zu dokumentieren sowie die Zeit zu nehmen.

### **Parcours:**

Ein Parcours ist eine festgelegte Strecke mit verschiedenen Hindernissen und besteht aus 1-n Sektionen. Es müssen alle Sektionen befahren werden, um den Wettbewerb abzuschließen.

### **Sektion:**

Klar begrenzter Abschnitt innerhalb des Parcours.

Jede Sektion besteht aus bis zu 10 Toren, hat ihr eigenes Zeitlimit und wird eigens bewertet.