Regelwerk BB-Trophy

Wertung

Marshalls

Die Wertung wird durch 4 Marshalls pro Gruppe vorgenommen. Diese Marshalls werden vom Veranstalter benannt. Jeder kann sich freiwillig melden.

Zusätzlich wird es pro Gruppe einen „Supermarshall“ geben.

Der Supermarshall und die Marshalls werden vor der Veranstaltung genau in das Reglement sowie die Wertungskriterien eingewiesen.

Die jeweiligen Marshalls führen die Gruppe durch die Sektionen. Dabei fährt jeder Fahrer einzeln durch die Tore/Sektion und wird von mindestens einem Marshall gewertet. Nachdem die Gruppe eine Sektion beendet hat, bewerten sich die Marshalls gegenseitig in der Sektion.

Die Marshalls müssen in jeder Sektion einen anderen Fahrer bewerten.

Der Supermarshall hat dann die Aufgabe, ein Auge darauf zu haben und ist Ansprechpartner für Fragen zur Wertung und Regelauslegung.

Die Supermarshalls sollen möglichst für eine ganze Saison der gleiche Personenkreis sein - dann haben wir eine einheitliche Wertung und ein gemeinsames Verständnis für die Bewertung.

Die Supermarshalls müssen NICHT ständig hin- und herlaufen - sie sind Ansprechpartner für die Marshalls in Fragen des Regelwerks und der Wertung und sollen die faire sowie einheitliche Wertung sicherstellen.

Erlaubte Hilfsmittel

>> Winde, Abschleppseil
>> Sandbleche (max. Länge 20 cm)
>> Erdanker/-nagel, max 15 cm lang und 6 mm Durchmesser
>> Umlenkrollen

Sämtliche Hilfsmittel müssen am Fahrzeug mitgeführt werden. Was nicht am Fahrzeug befestigt ist, darf nicht benutzt werden.

Was wird wie bewertet

Sobald ein Fahrzeug das erste Tor einer Sektion durchfährt, ist die Sektion „scharf“. Das bedeutet: während der gesamten Sektion gelten folgende Strafpunkte:

Einsatz von Winde, Abschleppseil, Sandblechen etc.	20 Punkte
Stange berührt	50 Punkte
manueller Eingriff per Hand oder Fuß	100 Punkte
Tor nicht geschafft	100 Punkte
Tor ausgelassen	300 Punkte

Definitionen und Grundsätzliches

>> manueller Eingriff: Aufrichten des Fahrzeugs per Hand oder Fuß nach umfallen.
>> nach einem manuellen Eingriff, wo stelle ich das Auto hin?
Das Auto wird dort hingestellt, wo es umgefallen ist. Purzelt es den Hang runter, wird es dort aufgestellt, wo es liegen bleibt. Danach ist das aktuelle Tor zu durchfahren.
>> Tor nicht geschafft: Stange 3x berührt oder nicht geschafft durchzufahren.
>> Die Richtung, in die durch das Tor durchgefahren werden soll, ist vorgegeben. Am Tor vorbeifahren, rückwärts durch das Tor fahren und dann wieder durch gilt als Tor ausgelassen.

Jede Berührung zählt: Alles was am Auto ist und das Tor berührt, gibt Punkte. Auch lange Antennen, Aufbauten, Kran etc.
Unsere Tore sind ca. 40cm hoch. Wer da nicht durchkommt, muss sich etwas einfallen lassen.

Egal wo, an welcher Stelle, ob Hindernis oder Tor: 3 Versuche, danach Abbruch an dieser Stelle, das Auto wird mit der Hand unmittelbar hinter das Hindernis/das Tor gestellt. Gilt als Händischer Eingriff/Tor nicht geschafft: 100 Punkte.

Wichtig: Jeder Punkt wird gewertet, Beispiele:

2 x Stange/Ball berührt, Tor geschafft:	2×50 Punkte = 100 Punkte
3 x Stange berührt, also Tor nicht geschafft:	3×50 + 1×100 Punkte = 250 Punkte
1x Stange berührt, 1x manueller Eingriff	1×50 + 1×100 Punkte = 150 Punkte

Beispiel 1: Tor3 mal angefahren (jedesmal 50 Punkte), danach ist Schluss, per Hand wird das Auto direkt hinter das Tor gestellt (20-30cm). Wertung: 50+50+50 (anfahren) + 100 (händischer Eingriff).

Beispiel 2: Auto berührt mit dem Vorderrad das Tor, fährt langsam weiter und berührt mit dem Hinterrad nochmal das Tor: 50 + 50.

Beispiel 3: Auto berührt das Tor 4x und kommt durch.
Egal: Nach 3x folgt der Abbruch und die 100 Punkte für Tor nicht geschafft.
50+50+50+100
(die vierte Berührung wird nicht gezählt, da ja nach 3 Berührungen abgebrochen wird).

Einsatz Winde: Jeder Einsatz einer Winde wird gewertet.
Beispiel 4: Auto liegt auf der Seite, der Fahrer nutzt die Winde um es aufzurichten: 20 Punkte
Jetzt braucht er die Winde, um am Hindernis hoch zu kommen: nochmal 20 Punkte.

Beispiel 5:
Umsetzen des Erdankers oder des Befestigungspunktes:
Bei jedem Umsetzen des Befestigungspunktes werden 20 Punkte gewertet.

Fliegt der Haken, Erdanker usw. raus oder reißt das Seil der Winde und muss der Teilnehmer den Erdanker, den Befestigungspunkt neu wählen, werden jedes mal 20 Punkte gewertet.
Nach 3 Versuchen: Abbruch, Händischer Eingriff, zusätzlich 100 Punkte:
20+20+20+100

Es gilt immer die Wertung des Marshalls, in letzter Instanz des Supermarshalls.
Wir bitten um diszipliniertes Verhalten in den Sektionen. Bitte achtet auf die Tore.
Versehentlich umgetretene/veränderte/berührte Tore sind einem Marshall zu melden.

Fahrzeuge

Karosse

Die Karossen sollen halbwegs realistisch sein und Geländefahrzeugen nachempfunden sein. Die Vorderreifen müssen von einem Fender/Kotflügel/Karosse wenigstens andeutungsweise überdeckt sein, so dass die Verschränkung begrenzt wird.

Geschlossene Karo oder hinten Aufbau, Platte, Ladefläche oder Gitterrohrrahmen.

Reifen/Räder

Die Reifen dürfen maximal einen Durchmesser von 125 mm haben. Geprüft wird im Zweifelsfall mit einer Lehre des Veranstalters.

Antriebe und Achsen

Bei der BB-Trophy sind 4×4 und 6×6 zugelassen und werden gemeinsam gewertet. Alle Fahrzeuge dürfen nur eine gelenkte Achse haben. Mitlenkende Hinterachsen sind nicht erlaubt.

Fahrzeugwechsel

Ein Lauf zur BB-Trophy muss mit einem Fahrzeug erfolgen. Das Wechseln des Fahrzeugs während der Veranstaltung ist nicht erlaubt außer im Falle eines Defekts, der nicht vor Ort repariert werden kann. Der Defekt muss dem Veranstalter/Marshall/Supermarshall nachgewiesen werden.