



# Regelwerk 2025

## V.1

1	Einleitung .....	3
2	Fahrtregeln / Bewertung .....	3
2.1	Start und Ende.....	3
2.2	Fahrtrichtung.....	3
2.3	Streckenverlauf .....	3
2.4	Erlaubte Hilfsmittel, Einsatz der Hilfsmittel .....	3
2.5	Verlassen der Strecke .....	3
2.6	Manueller Eingriff .....	3
2.7	Berührung des Tors .....	4
2.8	Tor nicht geschafft.....	4
2.9	Zeitlimit .....	4
2.10	Maximale Fehlerpunktzahl pro Sektion .....	4
2.11	Veränderung der Strecke .....	4
2.12	Liste der Fehlerpunkte .....	4
3	Regeln zur Beschaffenheit der Fahrzeuge .....	5
3.1	Karosserie.....	5
3.2	Ausschnitte und Trimmung .....	5
3.3	Überdeckung der Reifen /Scale-Auto.....	5
3.4	Stoßstangen .....	5
3.5	Antrieb/Getriebe.....	5
3.6	Reifen/Räder .....	6
3.7	Antriebe und Achsen.....	6
3.8	Fahrzeuggewicht .....	6
3.9	Hinweise.....	6
3.10	Ausschlüsse .....	6
4	Abnahme der Fahrzeuge und Defekte im Wettbewerb .....	6
4.1	Abnahme.....	6
4.2	Reparatur und Fahrzeugwechsel.....	6
5	Bonuspunkte .....	6
5.1	Tabelle Bonuspunkte.....	7
6	Veranstaltungsorganisation.....	8
6.1	Organisation .....	8
6.2	Verstöße gegen das Regelwerk .....	8
6.3	Wertung .....	8
6.4	Proteste .....	8
6.5	Offene Punkte .....	8

# 1 Einleitung

Die BB-Trophy ist eine Wettbewerbserie für RC Scale-Performance-Crawler im Maßstab ca. 1:10. Die Serie wird in vier Veranstaltungen durch die teilnehmenden Vereine über das Jahr verteilt ausgetragen.

Das Regelwerk ist sehr offen gestaltet, um möglichst vielen Fahrern die Teilnahme zu ermöglichen. Aus Fairnessgründen erhalten weniger performante Autos Bonuspunkte in der Technik- und Scalewertung.

## 2 Fahrtregeln / Bewertung

### 2.1 Start und Ende

Mit Durchfahren des ersten Tores einer Sektion ist diese „scharf“. Die Sektion ist beendet, sobald das Fahrzeug das letzte Tor der Sektion passiert hat. Es gelten nur Tore, die eine Nummerierung tragen.

### 2.2 Fahrtrichtung

Die Tore müssen in der angegebenen Fahrtrichtung durchfahren werden, egal ob vorwärts oder rückwärts. Die Durchfahrtrichtung wird durch den Streckenverlauf und entsprechende Hinweise vorgegeben. Ein in falscher Richtung durchgefahrenes Tor gilt als nicht geschafft (siehe Liste 2.12).

### 2.3 Streckenverlauf

I.d.R. ist der Streckenverlauf durch eine Begrenzung vorgegeben (Schnüre, Steine, Stöcke, etc). Ist kein Streckenverlauf ersichtlich, kann die Route zwischen zwei Toren frei gewählt werden.

### 2.4 Erlaubte Hilfsmittel, Einsatz der Hilfsmittel

Erlaubte Hilfsmittel für die Streckenbewältigung sind:

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

Sämtliche Hilfsmittel müssen am Fahrzeug mitgeführt werden. Hilfsmittel, die während der Fahrt vom Fahrzeug abfallen und nicht unmittelbar wieder befestigt werden, dürfen bis zum Ende der Sektion nicht mehr genutzt werden.

Für jede Verwendung der Hilfsmittel werden Fehlerpunkte (siehe Liste 2.12) gewertet. Das gilt auch für erneutes Platzieren, Ein- oder Umstecken eines gerade benutzten Hilfsmittels.

### 2.5 Verlassen der Strecke

Ist eine Streckenbegrenzung klar ersichtlich, darf die Strecke nicht verlassen werden. Die Strecke gilt als verlassen, sobald ein Rad die Begrenzung komplett überschritten hat (siehe Liste 2.12).

Dies gilt nicht auf Brücken, Überhängen, Auf- und Abfahrten. Hier gilt die Strecke als verlassen, wenn das Fahrzeug mit keinem Rad mehr auf der Strecke / dem Hindernis ist.

Hat ein Fahrzeug die Strecke verlassen, darf der Fahrer versuchen, auf die Strecke zurück zu fahren, ohne eine Streckenbegrenzung dabei zu kreuzen oder ein vorheriges Tor zu durchfahren. Die Strecke darf dabei nicht verändert oder beschädigt werden. Ist dies nicht möglich, muss er das Fahrzeug mit einem manuellen Eingriff (siehe Liste 2.12) auf die letzte stabile Halteposition vor dem Unfall stellen.

### 2.6 Manueller Eingriff

Jegliche Form des manuellen Eingriffs mit dem Ziel, Lage oder Position des Fahrzeugs zu ändern, wird mit Fehlerpunkten (siehe Liste 2.12) gewertet (z. B. Umsetzen, Aufrichten und auch Auffangen). Das Fahrzeug muss danach wieder auf die letzte stabile Halteposition gesetzt werden, an der es sich vor dem Vorfall/Unfall befand - Ausnahme s. Pkt. 2.8.

## 2.7 Berührung des Tors

Jede erstmalige Berührung einer Torseite wird mit Fehlerpunkten (siehe Liste 2.12) gewertet. Danach ist diese Torseite inaktiv und kann beliebig oft ohne weitere Fehlerpunkte berührt werden. Nach der Berührung darf weitergefahren werden, um das Tor abzuschließen.

## 2.8 Tor nicht geschafft

Fährt sich ein Fahrzeug in einem Streckenabschnitt so fest, dass es nicht weiterkommt oder gibt der Fahrer auf, wird das nächste Tor als nicht geschafft gewertet (siehe Liste 2.12).

Anschließend wird das Fahrzeug mit der Hinterachse auf die Torlinie dieses Tores bzw. auf die nächste sichere Position dahinter gestellt. Dabei wird kein zusätzlicher manueller Eingriff gewertet.

Bei Tennisball-Toren gilt das Tor nur dann als geschafft, wenn die Linie zwischen den Bällen mindestens mit allen Rädern einer Fahrzeugseite durchfahren wird.

## 2.9 Zeitlimit

Jede Sektion ist in einer vorgegebenen Zeit von 25 Minuten zu absolvieren. Läuft die Zeit ab, bevor das letzte Tor abgeschlossen wurde, wird jedes fehlende Tor als nicht geschafft gewertet (siehe Liste 2.12).

## 2.10 Maximale Fehlerpunktzahl pro Sektion

Die maximalen Fehlerpunkte sind pro Sektion auf 100 begrenzt (siehe Liste 2.12).

## 2.11 Veränderung der Strecke

Wir bitten um achtsames Verhalten in den Sektionen. Die Strecken sollen nicht betreten werden, und es ist auf die Tore, Hindernisse und Streckenbegrenzungen zu achten.

Die Strecke darf während der Veranstaltung nicht verändert werden. Natürliche Veränderungen, z.B. Ausfahren oder Abnutzung sind Teil der Serie und sollen nicht korrigiert werden.

Sollte sich aber im Laufe der Veranstaltung ein Teil der Strecke soweit verändern, dass eine Chancengleichheit grundlegend nicht mehr gegeben ist, entscheidet die Rennleitung bzw. ein Votum der Supermarshals, wie mit der Situation umzugehen ist (z.B. das Tor wird aus der Wertung genommen).

Sollte eine Veränderung absichtlich herbeigeführt worden sein, wird dies mit Fehlerpunkten geahndet (siehe Liste 2.12).

Versehentlich entstandene Schäden sind in Abstimmung mit dem Supermarshal zu beheben, um den vorherigen Zustand wiederherzustellen.

## 2.12 Liste der Fehlerpunkte

Pro Einsatz eines Hilfsmittels (Winde, Dig, Abschleppseil, Sandbleche etc.)	2 Punkte
Verlassen der Strecke mit dem Fahrzeug	5 Punkte
Manueller Eingriff	10 Punkte
Tor berührt (jeweils einmalig pro Torseite)	10 Punkte
Tor nicht geschafft (vorherige Torberührungen an diesem Tor zählen nicht mehr)	30 Punkte
Absichtliche Veränderungen an der Strecke, von Hindernissen oder Toren	50 Punkte
Bei Überschreitung des Zeitlimits von 25 Minuten pro Sektion werden die verbleibenden Tore als „nicht geschafft“ gewertet.	
Die Fehlerpunkte sind begrenzt auf maximal 100 Punkte pro Sektion.	

### 3 Regeln zur Beschaffenheit der Fahrzeuge

Alle folgenden Abmessungen werden im Zweifelsfall mit einer Lehre des Veranstalters geprüft.

#### 3.1 Karosserie

Die Fahrzeuge müssen eine fest mit dem Chassis verbundene Karosserie („Body“) haben, die realistischen geländegängigen Fahrzeugen nachempfunden sein soll.

Die Karosserie muss mindestens von der Vorder- bis zur Hinterachse reichen, sei es als durchgängiger Body oder als Fahrerkabine mit Ladefläche/ Aufbau/ Flatbed/ Gitterrohrrahmen hinten.

#### 3.2 Ausschnitte und Trimmung

Ausschnitte und Trimmungen an der Karosserie sollten sich im Rahmen des Realistischen bewegen.

#### 3.3 Überdeckung der Reifen /Scale-Auto

Die vorderen Räder müssen mindestens über eine Breite von 10mm und über eine Länge von 70mm durch Kotflügel überdeckt sein. Eine Überdeckung der Hinterräder ist nicht notwendig, kann aber Scale-Bonuspunkte geben (siehe Tabelle 5.1)

#### 3.4 Stoßstangen

Stoßstangen sind nicht erforderlich, können aber Bonuspunkte geben.

Voraussetzungen für Bonuspunkte bei Stoßstangen:

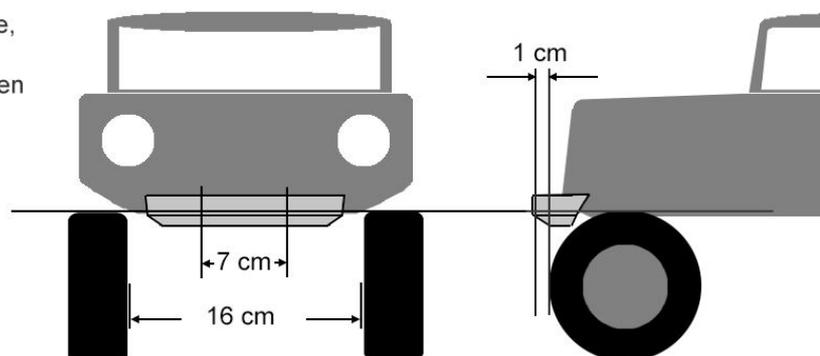
Die Stoßstangen müssen aus hartem Material gefertigt und stabil am Auto befestigt sein, so dass sie sich bei Belastungen im Fahrbetrieb (z. B. bei Anstoß an ein Hindernis) nicht verformen oder gegenüber dem Chassis verschieben. Ausformungen in einer Lexan-Karosserie müssen entsprechend versteift und befestigt sein.

Die Stoßstangen müssen so angebracht sein, dass sie unterhalb der Oberkante der Reifen mindestens 1 cm über die Vorder- bzw. Hinterräder hinausragen.

Hinweis: Stoßstangen gemäß Reglement 2024 erfüllen diese Anforderungen.

Die Anzahl der Bonuspunkte hängt von der Breite der Stoßstangen ab (siehe Tabelle 5.1). Gewertet wird nur die Breite des Teils der Stoßstange, der die o. a. Anforderungen (Hinausragen, Höhe) durchgehend erfüllt.

Beispiel für eine Frontstoßstange, für die gemäß Tabelle 5.1 vier Bonuspunkte angerechnet werden können:



#### 3.5 Antrieb/Getriebe

Es ist nur ein Antriebsmotor zulässig, welche am Chassis befestigt ist.

### 3.6 Reifen/Räder

Der maximale Reifendurchmesser beträgt 125 mm. Für Reifen mit einem Durchmesser von maximal 123mm können Bonuspunkte angerechnet werden (siehe Tabelle 5.1).

### 3.7 Antriebe und Achsen

Es sind Fahrzeuge mit 2 und 3 Achsen zugelassen. Es ist nur eine gelenkte Achse erlaubt.

### 3.8 Fahrzeuggewicht

Es gibt kein Mindestgewicht für die Fahrzeuge. Für Fahrzeuge, welche ohne Akku mehr als 2,2 kg wiegen, können Bonuspunkte angerechnet werden (siehe Tabelle 5.1).

### 3.9 Hinweise

Empfohlene Dimensionen: Spurbreite ca. 220 mm bis 260 mm, Radstand ca. 313 mm. Raddurchmesser ab 108mm. Eine funktionierende Winde wird sehr empfohlen.

### 3.10 Ausschlüsse

- Verwendung von Gyros
- Gummibänder als Winden

## 4 Abnahme der Fahrzeuge und Defekte im Wettbewerb

### 4.1 Abnahme

Vor Beginn der Veranstaltung wird jedes Fahrzeug abgenommen. Nachprüfungen sind auch während der laufenden Veranstaltung möglich.

Am Ende der Veranstaltung werden die Top10-Fahrzeuge einer detaillierten Prüfung einschließlich der auf der Fahrerkarte angegebenen Bonuspunkte unterzogen, bevor es zur Endauswertung kommt.

### 4.2 Reparatur und Fahrzeugwechsel

Die Teilnahme erfolgt grundsätzlich mit nur einem abgenommenen Fahrzeug.

Tritt während einer Wertungsfahrt ein Defekt am Fahrzeug auf, darf der Fahrer versuchen, diesen zu reparieren. Das Fahrzeug darf dafür von der Strecke genommen werden, muss jedoch danach an die exakt gleiche Stelle gebracht werden.

Tritt ein Defekt auf, der nicht vor Ort repariert werden kann, darf das Fahrzeug getauscht werden. Das Ersatzfahrzeug muss vor Antritt in der nächsten Sektion abgenommen und neu bewertet werden.

Die Reparatur oder der Fahrzeugwechsel muss in maximal 10 Minuten erfolgen, sonst werden alle verbleibenden Tore in der Sektion als „*nicht geschafft*“ gewertet.

Alle Schritte von Reparaturversuch bis Fahrzeugwechsel müssen mit dem Marshal abgestimmt werden.

## 5 Bonuspunkte

Jeder Fahrer soll sein Fahrzeug vorab selbst bewerten und die ausgefüllte Bonuspunkte-Tabelle bei der Fahrzeugabnahme abgeben.

Veränderungen nach Abnahme am Fahrzeug, die Auswirkungen auf die Bonuspunkte haben können (z.B. Verlust von Scale-Accessoires), sind umgehend dem Marshal zu melden und können nur sofort repariert werden (siehe 4.2). Sonst werden die entsprechenden Bonuspunkte aus der Fahrerkarte gestrichen.

Falschangaben bei Bonuspunkten werden mit 30 Fehlerpunkte pro falscher Angabe geahndet. Vorsätzliche Falschangaben oder vorsätzliche Manipulationen am Fahrzeug mit Auswirkungen auf die Bonuspunkte können zum Ausschluss vom Wettbewerb führen.

## 5.1 Tabelle Bonuspunkte

Bonuspunkte		Meine Punkte
<b>Technik</b>		
Stoßstange vorne, mindestens 7 cm breit (Achtung, Ziffer 3.4 beachten)	3	
Stoßstange vorne, mindestens 16 cm breit (Achtung, Ziffer 3.4 beachten)	6	
Stoßstange hinten, mindestens 16 cm breit (Achtung, Ziffer 3.4 beachten)	2	
Fahrzeuggewicht ohne Akku: 1 Punkt je volle 100g oberhalb 2,2 bis 3,2kg 2 Punkte je volle 100g oberhalb 3,2 bis 4,8kg	Gewicht in Gramm:	
Karosserie ganz aus Hartkunststoff, Metall	5	
Karosserie aus Hartplastik vorne + Gitterohrrahmen/Flatbed/Lexan hinten	2	
Chassis mit gerader Skid Plate (Winkel der Skid Plate gegenüber dem Untergrund $\leq 3^\circ$ )	8	
Reifen-Durchmesser maximal 123mm, geprüft wird mit einer Lehre des Veranstalters	6	
Gerade Achsen (= keine Portalachsen)	4	
<b>Scale</b>		
Überdeckung Räder hinten 10mm breit über eine Länge von mind. 70mm	1	
Min. 2 funktionierende Scheinwerfer vorne und Rückleuchten hinten	2	
Min. 2 Bremslichter hinten	1	
Interieur in der Kabine (Sitzlehnen, Fahrerfigur und Armaturenbrett)	3	
Innere Fender vorne (Innenkotflügel, die das Eindringen von Dreck weitgehend verhindern)	1	
Innere Fender hinten (Innenkotflügel, die das Eindringen von Dreck weitgehend verhindern)	1	
Funktionsfähiges Ersatzrad, muss bei montierter Karosserie von außen zugänglich sein (ca. gleiche Größe wie benutzte Reifen)	2	
5 unterschiedliche Scale-Accessoires - Beispiele: ein Paar Aussenspiegel, ein Paar Türklinke, ein Paar Scheibenwischer, Schnorchel, Hartplastik-Kühlergrill, Antenne - für alle weiteren Scale-Accessoires gilt: ein Maß des Accessoires (L, B oder H) muss mindestens 30mm betragen.	4	
<b>Aufkleber und Ausformungen im Lexan gelten nicht als Scale-Accessoires. Scale Accessoires dürfen nicht als Hilfsmittel im Wettbewerb benutzt werden.</b>		

## 6 Veranstaltungsorganisation

### 6.1 Organisation

Der austragende Verein stellt die Rennleitung, sofern nicht anders abgesprochen. Die Rennleitung kann die Supermarshals bei Fragen zur Beratung heranziehen. Die Entscheidungen der Rennleitung sind verbindlich.

Marshals und Supermarshals werden im Vorfeld der Veranstaltung festgelegt, können aber bei Bedarf noch vor Ort geändert werden.

### 6.2 Hausrecht, Verstöße gegen das Regelwerk

Die Rennleitung übt an den Veranstaltungstagen das Hausrecht aus. Sie ist befugt, Teilnehmer bei gravierendem Fehlverhalten auf dem Platz oder massiven Verstößen gegen dieses Regelwerk vom Wettbewerb auszuschließen.

### 6.3 Wertung

Die BB-Trophy wird in vier Veranstaltungen durch die teilnehmenden Vereine über das Jahr verteilt ausgetragen.

Die Gesamtpunktzahl der Tageswertung wird aus Fehlerpunkten abzüglich Bonuspunkten berechnet. In der Tageswertung kann es zu einem negativen Ergebnis kommen, wenn weniger Fehlerpunkte als Bonuspunkte angefallen sind.

Bei Gleichstand liegt derjenige vorne, der die geringere Fehlerpunktzahl angesammelt hat. Für die erreichten Plätze werden Ergebnispunkte in die Jahreswertung übernommen.

In die Gesamtpunktzahl der Jahreswertung gehen die drei besten Ergebnisse der Saison ein. Bei Gleichstand zum Saisonende liegt derjenige vorne, der die höheren Platzierungen erreicht hat. Ist immer noch Gleichstand, liegt derjenige vorne, der in den gewerteten drei Läufen die niedrigere Zahl an Fehlerpunkten gesammelt hat.

### 6.4 Proteste

Proteste gegen Entscheidungen der Rennleitung oder der (Super-)Marshals können während der laufenden Veranstaltung, aber spätestens bis 20 Minuten nach der Zieldurchfahrt des letzten Teilnehmers bei der Rennleitung eingereicht werden. Es muss noch vor der Siegerehrung verbindlich entschieden werden. Ein weiterer Einspruch ist nicht möglich.

Ausgenommen sind Proteste gegen die Ergebnisberechnung und Entscheidungen, die dem Teilnehmer erst nach der Zieldurchfahrt des letzten Teilnehmers bekanntgegeben werden. Insoweit ist ein Protest bis zum Ablauf des folgenden Werktages möglich.