



Regelwerk 2024

Inhalt

1	Gruppen/Marshalls/Supermarshall.....	3
2	Fahrtregeln / Bewertung	3
2.1	Erlaubte Hilfsmittel.....	3
2.2	Start und Ende.....	3
2.3	Fahrtrichtung.....	4
2.4	Streckenverlauf.....	4
2.5	Einsatz von Hilfsmitteln	4
2.6	Verlassen der Strecke	4
2.7	Manueller Eingriff.....	4
2.8	Berührung des Tors.....	4
2.9	Tor nicht geschafft	4
2.10	Tor ausgelassen / Tor aufgegeben	5
2.11	Veränderung der Strecke.....	5
2.12	Liste der Strafpunkte	5
2.13	Rechenbeispiele Strafpunkte.....	5
3	Regeln zur Beschaffenheit der Fahrzeuge	6
3.1	Karosserie	6
3.2	Ausschnitte und Trimmung.....	6
3.3	Überdeckung der Reifen.....	6
3.4	Stoßstange	7
3.5	Antrieb/Getriebe	7
3.6	Reifen/Räder.....	8
3.7	Antriebe und Achsen	8
3.8	Mindestgewicht.....	8
3.9	Hinweise	8
4	Abnahme der Fahrzeuge	8
5	Scale-Wertung	8
6	Reparatur und Fahrzeugwechsel	10
7	Ausschlussliste.....	10
8	Kontakt & Fragen.....	10
9	Änderungen gegenüber Vorversion BB-Trophy Regelwerk 2024 V2.1	11

Was ist die Berlin-Brandenburg Trophy (BB-Trophy / BBT)

Die BB-Trophy ist eine Scale-orientierte RC Crawler Wettbewerbsserie im Maßstab 1:10. Die Strecken weisen eine hohe Schwierigkeit auf, und die Autos dürfen vielseitig in den Grenzen dieses Regelwerks getunt und optimiert werden. Trotzdem haben Scale-Elemente einen hohen Stellenwert.

Die BB-Trophy wird durch die Vereine MC-Fürstenwalde und RC-Freunde-Teltow in vier Veranstaltungen über das Jahr verteilt ausgetragen. Am Ende gehen die Bewertungen von 3 aus 4 Veranstaltungen in die Jahreswertung ein.

Vom Neuanfänger in diesem Hobby bis hin zum fahrerischen oder handwerklichen Könnern mit sportlichem Ehrgeiz sind alle Interessierten Fahrer herzlich eingeladen. Was vor allem zählt, sind der Spaß und die Möglichkeit, sich selbst mit dem eigenen Fahrkönnen unter Wettbewerbsbedingungen herausfordern zu können.

1 Gruppen/Marshalls/Supermarshall

Während der Läufe werden die Fahrer in Gruppen eingeteilt. Für jede Gruppe wird bereits im Vorfeld der Veranstaltung eine bestimmte Anzahl der Fahrer ausgewählt und als „Marshall“ nominiert. Diese Marshalls führen die Punktwertung für alle Fahrer der Gruppen durch.

Wenn die Anzahl der verfügbaren Marshalls nicht ausreicht, können während der Veranstaltung weitere Marshalls benannt werden. Zusätzlich gibt es in jeder Gruppe einen „Supermarshall“, welcher den Marshalls bei Fragen zur Bewertung zur Seite steht. Der jeweilige Supermarshall führt seine Gruppe durch die Sektionen. Dabei fährt jeder Fahrer einzeln durch die Tore der Sektion und wird von mindestens einem Marshall gewertet.

Der Supermarshall hat bei Bewertungen das letzte Wort und ist auf dem Austragungsgelände weisungsbefugt.

Der Supermarshall händigt die Schreibkladden innerhalb seiner Gruppe erst dann aus, wenn jeder den Haftungsverzicht unterschrieben hat.

2 Fahrtregeln / Bewertung

2.1 Erlaubte Hilfsmittel

Folgende Hilfsmittel sind erlaubt:

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

2.2 Start und Ende

Sobald ein Fahrzeug das erste Tor einer Sektion durchfährt, ist die Sektion „scharf“. Die Sektion ist beendet, sobald das letzte Tor passiert wurde. Nach dem letzten Tor können keine Strafpunkte mehr anfallen.

2.3 Fahrtrichtung

Die Tore müssen in Vorwärtsrichtung des Fahrzeugs durchfahren werden. Die Richtung, aus der ein Tor durchfahren werden muss, ist durch den Sektionsverlauf und entsprechende Hinweise vorgegeben. Andernfalls gilt das Tor als ausgelassen, was mit Strafpunkten (siehe Liste unten) geahndet wird.

2.4 Streckenverlauf

Sofern ein Streckenverlauf durch beispielsweise Flatterband, Schnüre, Äste oder ähnliches vorgegeben ist, muss dieser Weg gefahren werden. Ist kein Streckenverlauf vorgegeben, kann die Route zwischen 2 Toren frei gewählt werden.

2.5 Einsatz von Hilfsmitteln

Erlaubte Hilfsmittel dürfen beliebig oft in einer Sektion verwendet werden. Jedes erneute Platzieren, Ein- oder Umstecken zählt wieder Strafpunkte (siehe Liste unten).

2.6 Verlassen der Strecke

Das Verlassen eines Streckenabschnitts mit einer eindeutig markierten Streckenbegrenzung wird mit Strafpunkten (siehe Liste unten) geahndet. Die Strecke gilt als verlassen, sobald ein Rad die Streckenbegrenzung komplett überschritten hat. Dies gilt nicht auf einer Brücke, dort dürfen die Räder auch seitlich über den Brückenrand hinaushängen. Herunterfallen von einer Brücke gilt immer als Strecke verlassen.

2.7 Manueller Eingriff

Jegliche Form des manuellen Eingriffs mit dem Ziel, Lage oder Position des Fahrzeugs zu ändern, wird mit Strafpunkten (siehe Liste unten) geahndet (u.a. umsetzen, aufrichten, auffangen).

- Fällt das Fahrzeug aus der Streckenbegrenzung, muss es per manuellem Eingriff auf die letzte stabile Halteposition vor dem Hindernis gestellt werden.
- Fällt das Fahrzeug innerhalb der Streckenbegrenzung oder gibt es an der Stelle keine Streckenbegrenzung, darf weitergefahren werden, sofern zum Erreichen des nächsten Tores **keine vorherigen Tore** mehr durchfahren werden müssen.

2.8 Berührung des Tors

Jede Seite des Tores kann einmal berührt werden, was jeweils einmalig mit Strafpunkten (siehe Liste unten) geahndet wird. Danach ist die Torseite „verbrannt“ und kann noch beliebig oft weiter berührt werden, ohne Strafpunkte zu bekommen. Es darf nach der Berührung weitergefahren werden, um das Tor abzuschließen.

Bei Toren aus Bällen ist es nach Erstkontakt ausreichend, das Tor mit lediglich zwei Reifen derselben Fahrzeugseite korrekt zu passieren. Wenn das nicht gelingt, gilt das Tor als nicht geschafft.

2.9 Tor nicht geschafft

Sollte sich das Fahrzeug an irgendeinem Punkt in einer Sektion festgefahren haben oder „bummelt“ der Fahrer zu sehr, setzt der Marshall ein Zeitlimit von 5 Minuten. Schafft der Fahrer es bis dahin nicht, das nächste Tor zu passieren, gilt das Tor als nicht geschafft, und es werden Strafpunkte vergeben (siehe Liste unten). Anschließend wird das Fahrzeug direkt hinter das Tor gestellt und der Fahrer kann weiterfahren. **Es wird dabei kein zusätzlicher manueller Eingriff gezählt.**

2.10 Tor ausgelassen / Tor aufgegeben

Entscheidet sich ein Fahrer, ein Tor nicht anzufahren oder versucht er offensichtlich mit Absicht ein Zeitlimit zu provozieren, um einen Abschnitt nicht fahren zu müssen, wird dies mit Strafpunkten geahndet (siehe Liste unten).

2.11 Veränderung der Strecke

Wir bitten um diszipliniertes Verhalten in den Sektionen. Die Fahrstrecken sollen nicht betreten werden, und es ist auf die Tore und Streckenbegrenzungen zu achten. Versehentlich umgetretene oder veränderte Tore sind einem Marshall zu melden und der **vorherige Zustand ist wiederherzustellen**. Sollte eine Veränderung absichtlich herbeigeführt worden sein, wird dies mit Strafpunkten geahndet (siehe Liste unten).

2.12 Liste der Strafpunkte

Pro Einsatz eines Hilfsmittels (Winde, Abschleppseil, Sandblechen etc.)	20 Punkte
Verlassen der Strecke mit dem Fahrzeug	50 Punkte
Manueller Eingriff	100 Punkte
Tor berührt (jeweils einmalig pro Torseite)	100 Punkte
Tor nicht geschafft (Pauschal – Torberührungen an diesem Tor zählen nicht mehr)	300 Punkte
Tor ausgelassen / Tor aufgegeben	400 Punkte
Absichtliche Veränderungen an der Strecke, von Hindernissen oder Toren	500 Punkte

2.13 Rechenbeispiele Strafpunkte

Tor rechts berührt Tor geschafft	=100p
Tor rechts berührt Tor nicht geschafft	+ 100 (zählt nicht mehr) +300 = 300p
Tor rechts berührt Tor links berührt Tor geschafft	+100 +100 = 200p
Tor rechts berührt Tor links berührt Tor nicht geschafft	+ 100 (zählt nicht mehr) + 100 (zählt nicht mehr) +300 = 300p
Manueller Eingriff Tor rechts berührt Tor geschafft	+100 +100 = 200p
2x Manueller Eingriff Tor rechts berührt Tor links berührt Tor nicht geschafft	+100 + 100 + 100 (zählt nicht mehr) + 100 (zählt nicht mehr) +300 = 500p
2x Manueller Eingriff 2x Hilfsmittel Strecke Verlassen Tor rechts berührt Tor geschafft	+100 + 100 +20 + 20 +50 +100 = 390p

3 Regeln zur Beschaffenheit der Fahrzeuge

3.1 Karosserie

Die Karosserien der Fahrzeuge sollen realistischen geländegängigen Fahrzeugen nachempfunden sein.

Erlaubte Karosserietypen:

- Durchgehende Karosserie von vorne bis hinten
- Vorne Karosserie mit hinten Ladefläche (Pickup, Flatbed, Platte, Aufbau, etc.)
- Vorne Karosserie mit hinten Gitterrohrrahmen

Das Dach des Fahrzeugs muss entweder geschlossen sein oder mittels eines Käfigs die Form nachbilden.

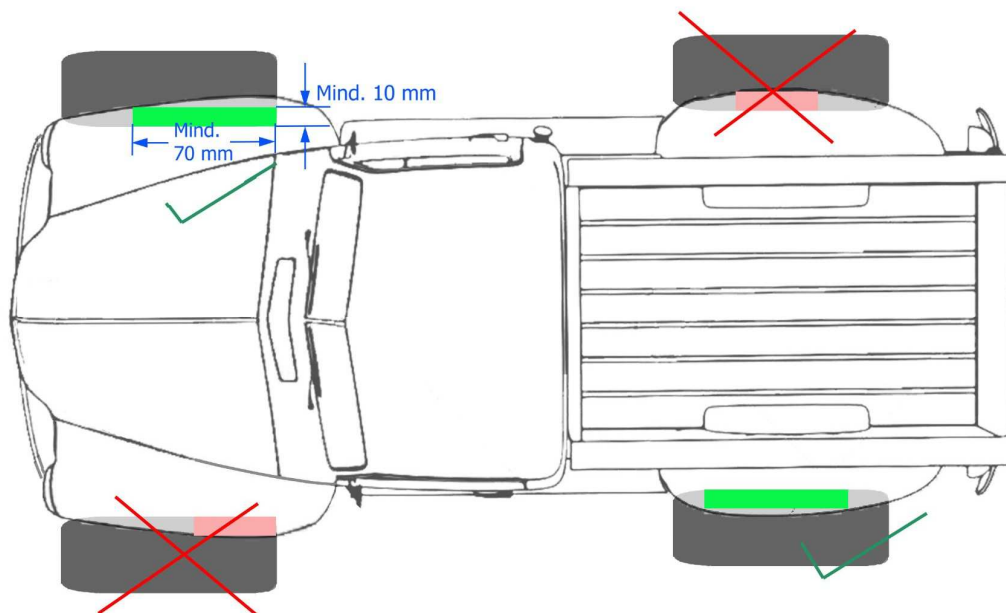
Die Karosserie muss fest mit dem Chassis verbunden sein und darf sich nicht lösen bzw. anheben, etwa wenn ein Rad einfedert.

3.2 Ausschnitte und Trimmung

Ausschnitte und Trimmungen an der Karosserie sollten sich im Rahmen des Realistischen bewegen. Z.B. dürfen Kotflügel nicht soweit ausgeschnitten werden, dass die Radausschnitte unrealistisch groß sind und bis zur Motorhaube reichen. Es sollte die Linie der Kotflügel der originalen Karosserie erkennbar bleiben.

3.3 Überdeckung der Reifen

Die Reifen vorne und hinten müssen von einem Kotflügel / Fender mindestens **10mm** überdeckt sein. Die Kotflügel / Fender sollen möglichst steif sein und müssen ein Teil der Karosserie oder mit dieser fest verbunden sein. Die Reifenüberdeckung muss von oben gesehen auf einer Länge von mindestens 70mm der Lauffläche vorhanden sein.



Bei einem Gitterrohrrahmen soll die Radverschränkung hinten durch ein Teil des Rahmens ungefähr auf der Höhe des vorderen Radausschnitts beschränkt sein.

3.4 Stoßstange

Das Fahrzeug muss vorne und hinten eine Stoßstange haben.

Die Stoßstange kann am Chassis oder an der Karosserie befestigt sein. In beiden Fällen muss die Stoßstange aus einem harten Material gefertigt sein und darf sich nicht verformen oder verschieben. Eine Ausformung in einer Lexan-Karosserie muss entsprechend versteift sein.

Die Stoßstangen sind in Position und Breite besonders geregelt. Alle Kriterien werden im ruhenden Zustand des Fahrzeugs gemessen, in den das Fahrzeug von selber nach dem herunterdrücken hin ausfedert.

Breite der Stoßstange

Die Stoßstange vorne muss eine Breite von mindestens 125mm haben.

Die Stoßstange hinten muss eine Breite von mindestens 160mm haben.

Position der Stoßstange

Die Stoßstangen vorne und hinten müssen die folgenden Maße über eine **Breite von min. 90mm** in der Mitte der Stoßstange einhalten.

Der Abstand zwischen den Unterkanten beider Stoßstangen und den Reifenoberkanten der jeweiligen Reifen muss **min. 10mm** betragen (Siehe Bild).

Der Abstand zwischen den Außenkanten der Stoßstangen und den Reifenvorder- bzw. Reifenhinterkanten der jeweiligen Reifen muss **min. 20mm** betragen (Siehe Bild).

Seilführungen, Schäkel, Bolzen usw. gelten nicht als Teil der Stoßstange.



3.5 Antrieb/Getriebe

Antriebsmotoren und Hauptgetriebe müssen im Chassis befestigt sein und dürfen nicht direkt an der Achse angebracht sein. Es ist nur ein Antriebsmotor zugelassen.

3.6 Reifen/Räder

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

3.7 Antriebe und Achsen

Bei der BB-Trophy sind 4x4 und 6x6 zugelassen und werden gemeinsam gewertet. Alle Fahrzeuge dürfen nur eine gelenkte Achse haben. Mitlenkende Hinterachsen sind nicht erlaubt.

3.8 Mindestgewicht

Das Fahrzeug muss ein Mindestgewicht von 2.8 kg fahrfertig inkl. Akku haben.

3.9 Hinweise

Die Fahrzeuge sollten über eine Spurbreite von 220mm bis 260mm verfügen, gemessen an der Außenkante der Reifen.

Aufgrund der Streckenbeschaffenheit und Schwierigkeit der Sektionen wird es empfohlen die Fahrzeuge mit einer funktionsfähigen Winde auszurüsten und Reifen ≥ 110 mm Durchmesser zu verwenden.

4 Abnahme der Fahrzeuge

Am Veranstaltungstag übergibt jeder Teilnehmer unmittelbar nach Ankunft auf dem Gelände sein Wettbewerbsfahrzeug einem Prüfer, der es bei Erstteilnahme mit einer Startnummer versieht, womit Fahrer und Fahrzeug bei der Prüfung einander zugeordnet werden können. Jedes Fahrzeug wird in einem markierten Bereich (Parc Fermé) abgestellt und hier abgenommen. Kontrolliert werden u.a. das Gewicht, Breite und Anordnung der Stoßstangen, Breite/Länge der Radüberdeckungen durch Fender/Kotflügel und der Reifendurchmesser. Regelgerechte Fahrzeuge werden mit einem „Abgenommen“-Sticker versehen und können am Ausgang des Parc Fermé abgeholt werden.

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

Hat ein Fahrer mehr Scale-Punkte gemeldet als er tatsächlich hat, werden 300 Strafpunkte pro falsche Scale-Kategorie eingetragen.

5 Scale-Wertung

Scale-Punkte sind Bonus-Punkte, die sich anhand der unten gelisteten Scale-Kriterien ergeben.

Jeder Fahrer bewertet sein Fahrzeug selber und trägt die Scale-Punkte auf dem Scale-Punktebogen ein. Die Teilnehmer sollten diesen bereits im Vorfeld von der Homepage runterladen und zur Veranstaltung mitbringen. Der Scale-Punktebogen wird zusammen mit der Anmeldung und der Unterschrift unter dem Haftungsverzicht abgegeben.

Am Ende der Tageswertung werden die Scale-Punkte vom Ergebnis des Gesamtlaufs abgezogen. Es kann dabei in der Tageswertung auch zu einem negativen Endergebnis kommen, wenn weniger Strafpunkte als Scale-Punkte angefallen sind.

Sollten Scale-Bauteile in der Sektion abfallen/abbrechen oder anderweitig wesentlich beschädigt werden, muss das dem Marshall gemeldet werden. Daraufhin kann innerhalb von 10 Minuten repariert werden. Werden die beschädigten Bauteile nicht innerhalb dieser Frist wiederhergestellt, werden die entsprechenden Scale-Punkte aus der Fahrerkarte gestrichen. Bei nicht Nichtmeldung gibt es 300 Strafpunkte.

Maximale Scale-Punkte:

- Lexan-Karosserie: 350 Punkte
- vorne Hardbody und hinten Lexan, Gitterrohrrahmen, Flatbed, etc.: 500 Punkte
- volle Hardbody-Karosserie (Gewicht inkl. befestigter Scale Accessoires)
 - o 850 Punkte bei Gewicht größer oder gleich 1kg (Karo muss abnehmbar sein, damit sie vor Ort gemessen werden kann)
 - o 500 Punkte bei Gewicht kleiner 1kg oder nicht messbar
- Die Organisation behält sich vor, nach dem 1. Lauf den Grundwert für Hardbodies angemessen anzupassen.

Jede Scale-Kategorie (Zeilen unten) kann nur einmal pro Fahrzeug angewendet werden.

Ausstattungsmerkmale: Licht, Ton und bewegliche Scale-Elemente müssen in ihrer Funktion nachgewiesen werden!	Punkte
Je 2 funktionierende Scheinwerfer vorne und Rückleuchten hinten	20
Mindestens 2 separate funktionierende Bremslichter hinten	10
4 Blinker und / oder Warnblinker	10
2 funktionierende Rückfahrcheinwerfer hinten	10
3 funktionierende Zusatz-Scheinwerfer oder 1 Lightbar oder 1 Rundumleuchte	10
Armaturenbrett und Innenraum beleuchtet	10
4 funktionierende Lampen als Rocklights (Lampen, die den Boden unter dem Rad ausleuchten)	20
Funktionierendes Soundmodul für Motorgeräusche	40
Hupe	10
Funktionsbereite Winde intern oder extern	20
Erkennbares Interieur in der Kabine, bestehend aus Sitzen, Fahrerfigur und Armaturenbrett	40
Fahrzeug mit elektrisch oder pneumatisch bewegten Teilen, z.B. Krahn, Türen, Klappen und Figuren mit Animatronic, Servo-Lenkrad mit mitlenkender Fahrerfigur (Einmalige Punktevergabe auch bei mehreren Funktionen)	40
Innere Fender vorne (Innenkotflügel, die das Eindringen von Dreck weitgehend verhindern)	20
Innere Fender hinten (Innenkotflügel, die das Eindringen von Dreck weitgehend verhindern)	20
Die Seitenpanele / Rockslider sind auf Fahrerhöhe so breit wie die Karosserie	40
Karosserie ganz aus Hartkunststoff, Metall	500 (>=1kg) 150 (<1kg)
Karosserie aus Hartplastik vorne + Gitterrohrrahmen/Flatbed/Lexan hinten	150
Funktionabler Ersatzreifen, muss bei montierter Karosserie von außen zugänglich sein (ca. gleiche Größe wie benutzte Reifen)	40
Scale-Accessoires (müssen unterschiedlich sein / max. 5 werden gewertet) (Gilt nicht für: Aufkleber, Ausformungen im Lexan) Beispiele: 2 Türgriffe, 2 Seitenspiegel, Schnorchel, Hartplastik-Kühlergrill, 2 Scheibenwischer, 2 Mudgards, Windenattrappe Für alle weiteren Scale-Accessoires gilt: Ein Maß des Accessoires (L,B oder H) muss mindestens 30mm betragen Scale Accessoires dürfen nicht als Hilfsmittel im Wettbewerb benutzt werden (Siehe Anmerkung nächste Seite)	Je 10

Achtung:

Licht muss entweder permanent eingeschaltet oder per Fernsteuerung schaltbar sein.

Alle bewegten Teile müssen über die Fernsteuerung steuerbar sein.

Das Soundmodul soll während der Wertungsfahrt abgeschaltet sein (kann per Stecker deaktiviert werden)

6 Reparatur und Fahrzeugwechsel

Ein Lauf der 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.

Tritt während der Wertungsfahrt in einer Sektion ein Defekt am Fahrzeug auf, darf der Fahrer versuchen, diesen zu reparieren. Die Reparatur darf maximal 10min betragen, sonst werden die verbleibenden Tore der Sektion als „*nicht geschafft*“ gewertet. Die Zeit beginnt mit der ersten Berührung des Fahrzeugs. Der Fahrer darf das Fahrzeug zum Zwecke der Reparatur von der Strecke nehmen. Der Marshall hat darauf zu achten, dass das Fahrzeug nach der Reparatur exakt wieder an die Stelle gebracht wird, an der es vor Beginn der Reparatur stand.

Tritt ein Defekt auf, der nicht vor Ort repariert werden, darf das Fahrzeug getauscht werden.

Der Defekt muss dem Supermarshall nachgewiesen werden. Wird das Fahrzeug getauscht ohne den Supermarshall vorher zu informieren, werden 500 Strafpunkte eingetragen.

Das Ersatzfahrzeug muss ebenfalls dem Reglement entsprechen. Eine Prüfung kann vor Ort durch den Supermarshall oder nachträglich erfolgen. Der Fahrzeugtausch muss ebenfalls in den 10min Reparaturzeit erfolgen.

Der Fahrer muss die Fahrerkarte des Ersatzfahrzeugs beim Marshall einreichen. Es wird immer das Fahrzeug gewertet, was die niedrigste Scale-Punktzahl hat!

7 Ausschlussliste

Die folgenden Karosserien, Hilfsmittel oder Ausstattungsmerkmale sind nicht erlaubt. Die Liste kann in der laufenden Saison erweitert werden, sollte es notwendig sein:

- Karosserie Cliffhanger
- Gummiband als Winde
- Aktive oder veränderbare Fahrwerke (Höhe des Fahrwerks und/oder Achsabstand)
- Gyros/Kreiselsysteme
- Umbauten zur Verjüngung der Karosserie (Dove Tailing) vorne und hinten
- Radausschnitte, die bis zur Höhe der Fronthaube reichen



8 Kontakt & Fragen

Bei Fragen zur BB-Trophy und dem Regelwerk wendet Euch gerne an einen der austragenden Vereine.

9 Änderungen gegenüber Vorversion BB-Trophy Regelwerk 2024 V2.1

Scale-Wertung, Tabelle auf Seite 8

2 funktionierende Scheinwerfer je vorne und hinten

geändert in:

Je 2 funktionierende Scheinwerfer vorne und Rückleuchten hinten

3 funktionierende Zusatz-Scheinwerfer, Lightbar oder Rundumleuchten

geändert in:

3 funktionierende Zusatz-Scheinwerfer oder 1 Lightbar oder 1 Rundumleuchte

Türgriffe, Seitenspiegel, Schnorchel, Hartplastik-Kühlergrill, Scheibenwischer, Mudgards, Windenattrappe

geändert in:

2 Türgriffe, 2 Seitenspiegel, Schnorchel, Hartplastik-Kühlergrill, 2 Scheibenwischer, 2 Mudgards, Windenattrappe