Regelement
Clubkampioenschappen



Inhoud

Regelement Clubkampioenschappen 1

Inhoud 2

Inleiding 3

Kampioenschapsregelement 4

1.0 Met betrekking tot de rondes. 4

1.1 Puntenverdeling 4

1.2 Uitingen 4

1.3 Gedrag tijdens event 5

Technisch Regelement 5

2.0 Chassis 5

2.1 Elektronica en radio 5

2.2 Accu’s 5

2.3 Banden 6

2.4 Motoren 6

2.5 Body’s 6

2.6 Sancties 6

2.7 Technische controle 6

2.8 Technisch mankement tijdens de kwalificatie en battles 7

Jurering – Regelementen tijdens rijden 7

3.0 Jurering 7

3.1 Scoren kwalificaties 7

3.2 Te behalen punten 7

3.3 Line and Clipping zones 8

3.4 Angle 8

3.5 Style 9

3.6 Scoren twin battles 9

3.7 Point of no return 9

3.8 Curbstones 9

3.9 Arbitrage 9

Inleiding

De King of Torii clubkampioenschappen zijn opgericht om meer ervaring op te doen voor het rijden van nationale en eventuele internationale competities. Deze clubkampioenschappen zijn er dan ook voor iedereen, met en zonder ervaring.

Er zijn een aantal basisprincipes waar vanuit het deze kampioenschappen georganiseerd zijn:

- Drift for fun! Deze kampioenschappen zijn gemaakt omdat we hier zin in hadden, we doen dit voor de fun en om onze leden een kans te geven battles te rijden!
- Regels kunnen hierdoor voor en tussen de verschillende rondes veranderd worden, dit alleen wanneer we denken dat dit de fun ten goede komt en leden een betere beleving te geven.
- Tijdens het inschrijven zullen de leden van MBC Torii Circuit als eerste de mogelijkheid krijgen dit te doen, gezien het om clubkampioenschappen gaat. Daarna worden de overige plaatsen vrijgegeven aan mensen buiten de club. Uitzondering hierbij is de Top 3 van de vorige ronde (zie 1.1 Puntenverdeling)
- De huidige regelementen zijn gebaseerd op eerder gereden competities. Dit om zo veel mogelijk duidelijkheid te creëren en je wederom te laten wennen voor eventuele andere competities!

- ***BLINKY MODE (NO BOOST NO TURBO)!***

Mochten er aan de hand van deze regels nog vragen zijn, stuur dan even een berichtje via FB of naar info@torii-circuit.com.

Kampioenschapsregelement

1.0 Met betrekking tot de rondes.

- De leden van MBC Torii Circuit krijgen de eerste kans om in te schrijven. Daarna worden de overige plaatsen vrijgegeven voor andere rijders. Uitzondering is de top 3 van iedere ronde. Zie volgende kopje.
- Het aantal rondes zal 8 zijn, waarvan de laatste een finale dag.
- De rondes zullen gereden worden op de zaterdagen.
- Momenteel wordt er gereden met:
    - Vrije trainingen
    - Kwalificaties
    - Top 16/32 afvalschema met verliezersronde

1.1 Puntenverdeling

- De puntenverdeling is als volgt:

Plaats	Punten
1	100
2	80
3	65
4	55
5	55
6	55
7	45
8	45
9	45
10	35
11	35
12	35
13	35
14	35
15	35
16	35

Plaats	Punten
17	25
18	25
19	25
20	25
21	25
22	25
23	25
24	25
25	25
26	25
27	25
28	25
29	25
30	25
31	25
32	25

Daarnaast zijn er bij de kwalificaties de volgende punten te verdienen:

Alleen de Top Qualifier krijgt 5 punten extra.

Ook zullen alle deelnemers die meedoen aan een ronde, 2 punten extra verkrijgen.

Nieuw tijdens en toekomstige Edities van King Of Torii, is dat elke deelnemer een ronde met de laagste score kan laten vervallen!!!
Zo blijft het spannend tot en met de finaleronde, alleen de beste 7 rondes zullen meetellen voor het algemeen klassement.

- De top 3 van iedere ronde wordt automatisch ingeschreven voor de volgende ronde. Zij zijn niet verplicht tot deelname. Mochten ze niet kunnen/willen kunnen zij hun plek afstaan.
- De 'King of Torii' is de persoon die aan het einde van alle rondes én de finale het meeste aantal punten heeft behaald.

1.2 Uitingen

Aan het begin van de eerste ronde waaraan de rijder meedoet krijg je een Windowbanner. Deze wordt éénmalig uitgereikt (ivm kostenproductie, ook dit moet leuk blijven 😊). Gezien de steun die wij krijgen voor het evenement, vragen wij de steun voor onze sponsoren en het kampioenschap door minimaal de windowbanner te voeren tijdens de competitie. Daarnaast is het startnummer ook verplicht op de body aangebracht.

1.3 Gedrag tijdens event

- Van elke deelnemer wordt verwacht dat hij zich op een normale manier gedraagt gedurende het evenement, en dat hij samen met de andere deelnemers een gezellig evenement heeft.
- Gedurende deze dag wordt er verwacht dat er niet (ernstig) wordt gescholden, niet wordt gestolen en geen spullen van elkaar worden vernield.
- Er wordt iedereen verwacht dat hij/zij tijdens de competitiedagen op zijn eigen spullen en veiligheid let, de club is niet aansprakelijk voor enige schade aan voertuigen of persoon, en ook bij diefstal is de club verder niet aansprakelijk. Eenieder is verantwoordelijk voor zijn eigen spullen en veiligheid!

Technisch Regelement

2.0 Chassis

- Een chassis moet van een 1:10 formaat toerwagen/drift chassis zijn en moet elektrisch 2 Rwd worden aangedreven door 1 motor.
- De wielmoeren moeten standaard zijn en mogen niet meer dan 1,5mm buiten de velg uitsteken. Assen mogen niet uitsteken. Verder mogen er geen delen van het chassis buiten de body steken, en ook mogen er geen scherpe uitstekende delen op het chassis gemonteerd worden.
- Velgen bij voorkeur licht, zijn ze zwart dan 1 of meerdere spaken in contrasterende kleur
- Wielbasis: minimaal 230mm maximaal 290mm

- Het is toegestaan om een reserve chassis bij je te hebben, maar voor je deze ook tijdens de competitie gebruikt, dit altijd eerst overleggen met de organisatie.
- RWD met Gyro toegestaan
- M-chassis en off road chassis zijn niet toegestaan. Bij twijfel neem contact op met de organisatie.
- Longwheel base kappen en chassis zijn toegestaan.
- Gewicht rijklaar: **minimaal totaalgewicht 1350gr, maximaal totaalgewicht 2000gr**.
- Het chassis dat gebruikt wordt in competitie mag niet gedeeld worden met andere deelnemers.

2.1 Elektronica en radio

- Elke deelnemer gebruikt een zender met een frequentie van 2.4ghz.
- Forward en forward/reverse snelheidsregelaars (met of zonder rem) zijn toegestaan. Verder moeten de ontvangers, zenders, servo's en snelheidsregelaars allemaal deugdelijk zijn.

2.2 Accu's

- Accu's die zijn toegestaan zijn:
    - 6 Cell NiCD/NiMH
    - 2 Cell LiPO
    - 2 Cell LiFE
    - 2 Cell LiHV
- Gebruik van een zgn. lipobag is verplicht tijdens het laden van de 2 cell LiPO/LiFE/LiHV accu's.
- De accu's mogen geen (zichtbare) schade vertonen die kunnen zorgen voor accu-gerelateerde schade.

2.3 Banden

- De auto dient voorzien te zijn van de ***RC ART WT-001PE*** banden
- De banden mogen niet zo aangepast/bewerkt worden dat de vorm en/of grip verandert (behalve slijtage).
- Er mag niks op de banden aangebracht worden dat de grip kan veranderen.
- Velgen en banden moeten 26mm breed zijn.
- Bandenwarmers niet toegestaan.

2.4 Motoren

- Alleen het gebruik van een 380 of 540 maat elektromotor is toegestaan.
  Er bestaat een (lichte) voorkeur voor een internationale motorkeuze:
    - 10.5T brushless sensored
    - 11.5T brushless sensored
    - 13.5T brushless sensorloos
    - 19T brushed

2.5 Body's

- De body moet een 1: 10 gebaseerde body zijn, en moet een bestaande wagen uitbeelden.
- De body moet er bij aanvang van het toernooi er realistisch uitzien.
- De body moet tijdens het rijden goed worden vastgezet op het chassis.

- Het is toegestaan om een spoiler aan te brengen op de body, deze mag niet meer dan 10mm uitsteken aan de zijkanten van de body en niet meer dan 25mm uitsteken achter de body.
- Een uitlaat is toegestaan zolang deze er realistisch uitziet en op een normale manier is gemonteerd op de auto.
- De ramen van de body moeten doorzichtig blijven. De ramen mogen wel gesmoked worden, maar in zoverre dat de binnenkant van de kap nog wel zichtbaar is.
- Verder krijgt elke kap bij aanvang een startnummer op het voorraam, raamband en driftschild voor de zijkanten.
- Niet toegestaan: Vrachtwagens, off-road en Protoform stijl gripkappen (blobs)
- Een body moet er redelijk uitzien. Dat wil zeggen; er mogen best wel een paar krassen opzitten, maar scheuren in de kap, of het ontbreken van bepaalde delen uit de kap kan resulteren tot het niet toelaten van deze kap tot het kampioenschap.
- Het is toegestaan om verlichting aan te brengen op de body.

2.6 Sancties

- Overtreding van één der regels van dit reglement kan leiden tot diskwalificatie.
- Sancties kunnen worden opgelegd door de jury en/of de wedstrijdleiding en/of de organisator van een evenement dmv. puntenverlies en/of diskwalificatie.

2.7 Technische controle

- Deze zal plaatsvinden voor de kwalificatie en voordat de battles zullen plaatsvinden, voordat de vrije trainingen starten ben je vrij om zelf de controle te doen
- De keurmeester heeft te allen tijde het recht om elk voertuig te keuren, als het vermoeden bestaat dat het voertuig niet overeenstemt met het reglement.
- De reden van het mankement zal aan de rijder direct meegedeeld worden en de rijder heeft toestemming om direct aanpassingen te doen om de wagen alsnog te presenteren voor inspectie. De rijder kan tot de aanvang van de kwalificatie de auto opnieuw presenteren aan de keurmeester, pas na goedkeuring mag de rijder kwalificeren. Als het voertuig dan nog niet voldoet aan de technische keuring, dan moet de rijder de keuringsplaats verlaten en word de rijder uitgesloten van deelname.

2.8 Technisch mankement tijdens de kwalificatie en battles

- De rijder krijgt 5 minuten reparatietijd en repareren mag uitsluitend in de sleutelruimte, dus niet op de baan. De rijder kan dan de overige kwalificatieruns of battles hervatten. Is de rijder niet in staat de auto binnen de gegeven tijd te repareren resulteert dit automatisch in een 0 punten score tijdens kwalificatie of een verloren battle tijdens de finales.
- Rijder krijgt deze zogenaamde reparatietijd max 2x aangeboden. 1x voor gebruik tijdens de kwalificatie en 1x voor gebruik tijdens de battles. (Dus niet 2x voor gebruik in de kwalificatie of 2x voor gebruik in de battles)

Jurering – Regelementen tijdens rijden

3.0 Jurering

- Elke wedstrijd zullen er 2-3 juryleden zijn die afzonderlijk de verschillende criteria zullen jureren.
    - Line judge: Bepaald de score obv de lijn die in de briefing getoond wordt

- Angle Judge: Bepaald de score obv de hoek waaronder gereden dient te worden die in de briefing getoond wordt
- Style Judge: Bepaald de score obv 2 criteria gedurende de gehele run.
  - Commitment: hoe constant je snelheid is gedurende de run buiten de vooraf bepaalde remzones en of dat je de zones met toewijding aangaat
  - Fluidity: hoe vloeiend je de drift inzet, verandert van hoek waar nodig en of dat je transities vloeiend zijn.

3.1 Scoren kwalificaties

- Tijdens de kwalificatie rijdt elke deelnemer 2 runs.
- Wanneer er meer dan 16 deelnemers kunnen meedoen kan dit verlaagd worden naar 2.
- Er volgt eerst een oefen run.
- De 2 opvolgende runs zullen door de jury worden beoordeeld.
- De jury zal voor beide runs een score van maximaal 100 punten geven.
- De beste van deze 2 scores telt.
- Vervolgens worden de battle's ingedeelt op kwalificatiescores.
- Bij gelijke scores wordt er naar de 2de beste scoren gekeken.

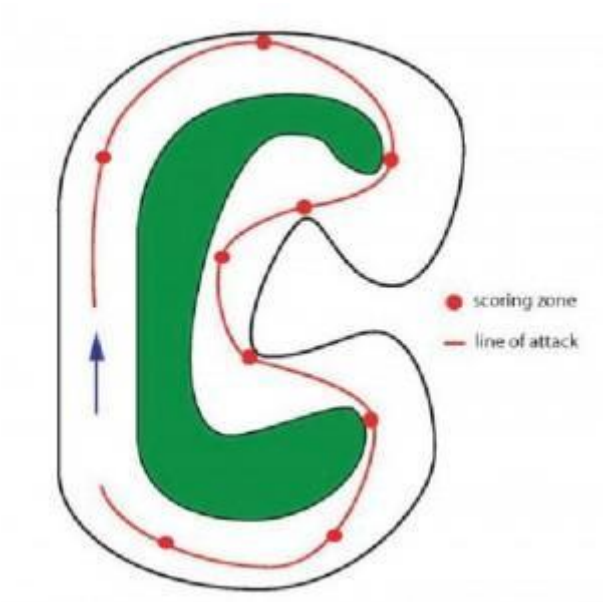
3.2 Te behalen punten

- Line	30 punten
- Angle	30 punten
- Style	40 punten
- Dus een max van totaal	100 punten

3.3 Line and Clipping zones

Hier kan men maximaal 30 punten verdienen. Dit zijn diverse secties op de ideale driftlijn. Het aantal is afhankelijk van de locatie (zie afb. 1.1)

* Clipping zone: afb.1.1



3.4 Angle

Hiervoor kan men maximaal 30 punten scoren en ideale hoek zal tijdens de briefing verder verduidelijkt worden omdat deze per sectie en per competitieronde af kan wijken.



3.5 Style

Deze weegt het zwaarste en kan men maximaal 40 punten voor krijgen. Er zal gelet worden op:

- Drift techniek
- Transities
- Snelheid
- Correcties

3.6 Scoren twin battles

- Er zijn 2 auto's; de auto die vooroprijdt (hierna te noemen de leader) en de auto die achtervolgt (hierna te noemen de chaser).
- Elkaar hard raken is verboden. Als twee wagens elkaar hard raken, dan wordt de veroorzaker als verliezer beoordeeld, indien de aanraking vermijdbaar was. Een bewuste aanraking kan bestraft worden met een diskwalificatie, aftrek van kampioenschapspunten of zelfs een intrekking van de deelname. Een lichte aanraking (schampen, licht leunen etc) is NIET strafbaar MITS het niet hinderlijk is voor de ander.
- Inhalen is enkel toegelaten als de leidende wagen een fout maakt en daardoor ver van de ideale lijn afwijkt. De chaser mag de leader bij de inhaalactie niet hinderen. Inhalen indien niet noodzakelijk zal worden bestraft.
- De leidende wagen moet de ideale kwalificatie run zo goed mogelijk simuleren.
- De chaser moet de leader zo goed mogelijk kopiëren met een zo kort mogelijke volgafstand, tenzij de leader spint, crasht of ver van de ideale drift lijn afwijkt. De chaser moet op ze minst dezelfde 'style' criteria aanhouden als de leader.
- Als de score gelijk is na 2 runs, zal er een re-run zijn. De re-run zal steeds gebeuren met 2 nieuwe runs.Na 2 sets re-runs zal de jury in ieder geval een winnaar aanwijzen. Vanaf de top 8 kunnen er re-runs gereden worden tot er een duidelijke winnaar is.

3.7 Point of no return

- Op de baan wordt een sectie aangegeven genaamd de “point of no return”.
- In de twin battles dienen de 2 deelnemers tegelijk in deze zone te zitten. Is dit niet het geval kan de battle door de jury afgebroken worden.
- Mocht er in de kwalificatie iets gebeuren voor deze zone kan de poging afgebroken worden en opnieuw gestart worden.
- Let op: deze zone dient driftend benaderd te worden!

3.8 Curbstones

- Tijdens de kwalificatie mag je 1 wiel op de curbstones hebben. De Curbstone zijn dus tijdens de kwalificaties niet off track tenzij anders aangegeven wordt in de drivers-briefing.
- Voor de battles gaan we uit van hetzelfde principe, tenzij er tijdens de drivers-briefing anders wordt vermeld.

3.9 Arbitrage

- De beslissing van de jury is sluitend en bindend. Er kan uitleg gevraagd worden na het evenement, maar met respect. Het openlijk blameren van de jury zal een diskwalificatie tot gevolg hebben. Ook voor de jury is dit voor de FUN!