

## Reglement 1.

### Gældende for RCDSD.

1.0 – Opførsel og generelt.....	2
2.0 – Klasseinddeling.....	2
2.1 – Tilmelding.....	2
2.2 – Rookie.....	2
2.3 – Pro.....	2
2.4 – Op/Nedrykning klasserne imellem.....	2
3.0 – Bilens Opsætning.....	2
3.1 – Chassis.....	2
3.2 – Elektronik og Radiofrekvenser.....	3
3.3 – Batteripakker.....	3
Rookie.....	3
Pro.....	3
3.4 – Dæk.....	3
Rookie.....	3
Pro.....	3
3.5 – Motorer.....	3
Rookie.....	4
Pro.....	4
3.6 – Karosseri.....	4
4.0 – Konkurrenceregler.....	4
<u>Kvalifikation</u> .....	4
<u>"Indgangshastighed"</u> .....	4
<u>"Line Clipping"</u> .....	5
<u>"The Drifting Angle &amp; Countersteer"</u> .....	5
<u>"Præsentation"</u> .....	5
<u>Pointgivning</u> .....	5
<u>Format</u> .....	5
<u>Hvordan er Tsuiso bedømt?</u> .....	5
<u>Bedømmelse</u> .....	6
<u>Den offensive bil</u> .....	6
<u>Den defensive bil</u> .....	6
4.1 - Præmier.....	6

## **1.0 – Opførsel og generelt.**

Alle deltagere skal opføre sig på en passende og ansvarlig måde.

Man forårsager ikke forstyrrelser eller skader på konkurrenter, tilskuere eller andres ejendom.

Enhver der er påvirket af alkohol eller stoffer kan blive bortvist fra arrangementet.

Samme gælder ved tilsvining af personlig karakter.

Hvis en person bliver taget for tyveri, beskadigelse eller sabotage af andres ejendom vil personen blive meldt til politiet og ydermere blive bandlyst fra RCDSD fremover.

Man skal endvidere overholde de gældende vedtægter for RCDSD.

## **2.0 – Klasseinddeling.**

Der findes to klasser i RCDSD.

*Rookie* er for nye og mindre rutinerede kørere.

*Pro-klassen* er for de mere rutinerede kørere.

Se reglerne for de enkelte klasser under pkt. 3.3 – 3.5.

### **2.1 – Tilmelding.**

Tilmelding sker i kommentar feltet under annonceringen af eventet - på forsiden af rcdrift.dk.

Pris og betalingsfrist vil stå på nyheden om eventet.

### **2.2 – Rookie.**

*Rookie* er for nye og mindre rutinerede kørere.

Det er frivilligt for nye deltagere om de vil køre i *Rookie* eller rykke direkte op i *Pro*-klassen.

*Rookie* klassen præmieres med mindre præmier for samlet stilling for hele sæsonen.

Derfor er tilmeldingsgebyret ikke så stort som i *Pro*-klassen.

### **2.3 – Pro.**

*Pro-klassen* er for de mere rutinerede kørere eller de kørere som frivilligt har skiftet klasse.

Og det er i denne klasse der er mulighed for at vinde de større præmier for den samlede sæson.

### **2.4 – Op/Nedrykning klasserne imellem.**

Fra *Rookie* oprykkes Top 3 kørere, medmindre der er ansøgt om dispensation.

Dispensationer bliver vurderet af bestyrelsen fra gang til gang.

Nedrykning fra *Pro*-klassen, her er det de 5 nederst placerede på ranglisten, som frivilligt kan rykke ned.

Bestyrelsen kan til en hver tid afvise en oprykning/nedrykning, hvis en særlig årsag taler for det.

Op/nedrykning er kun muligt mellem sæsonerne, dvs. ikke i en igangværende sæson.

## **3.0 – Bilens Opsætning.**

Alle deltageres biler skal gennem en teknisk kontrol, før den må deltage i arrangementet.

RCDSD holdet kan til hver en tid udtage deltageres bil(er) til stikprøve kontrol.

### **3.1 – Chassis.**

Alle chassis skal være af 1/10th skala.

Samt være drevet af én el-motor.

Nitro er ikke tilladt.

### **3.2 – Elektronik og Radiofrekvenser.**

Kun lovlige radiofrekvenser må bruges til at styre deltagende køretøjer.

26.995MHz - 27.255MHz

40.665MHz - 40.985MHz

2,4 GHz moduler.

Konkurrenterne skal råde over mindst to (2) sæt krystaller eller et 2,4 GHz system.

Disse frekvenser skal skrives på tilmeldingsskemaet og deltageren må kun bruge de frekvenser, som RCDSD holdet godkender.

Ingen må tænde deres sender eller modtager uden først at kontrollere med RCDSD holdet at deres frekvens er ledig.

Når deltagere øver eller konkurrerer, skal der gøres opmærksom på hvilken frekvens der bliver brugt.

Alle fartregulatorer er tilladt.

Der må ikke være elektrisk eller mekanisk kørselshjælpemidler monteret for eksempel gyroer.

Sendere og modtagere, servoer, fartregulatorer skal være i god og forsvarlig stand.

Alt elektronik, herunder belysning, skal være afskærmet så ingen anden person er bragt i fare under håndtering af bilen.

### **3.3 – Batteripakker.**

#### **Rookie.**

5 eller 6 cellers NiMh eller NiCd (6 eller 7.2V)

2 cellers LiPo 7.4V i hardcase. (Skal overholde Reglement 2.)

#### **Pro.**

5 eller 6 cellers NiMh eller NiCd (6 eller 7.2V)

2 cellers LiPo 7.4V i hardcase. (Skal overholde Reglement 2.)

### **3.4 – Dæk.**

Dækkene må modificeres til at passe på større fælge, fx Kawada Inch-Up – dvs at en del af dæksiderne skal skæres væk. Dækkets trædeflade må ikke modificeres, alm. slidtage er tilladt.

#### **Rookie.**

Frit valg.

Dog må det ikke være hjemmelavet eller modificeret, så trædefladen bliver ændret på nogen måde!

#### **Pro.**

Yokomo Zero One (med 2 ringe)

Yokomo Zero One-R

Tamiya Super Drift Tech

HPI T-Drift tire (både med og uden mønster)

Ansmann Drift Pro

Drift Kit Drifter Street F5 og F3

Surging D60 Carpet Drift (Kun godkendt til kørsel på tæppe baner.)

Dækkene må ikke modificeres, så trædefladen bliver ændret på nogen måde!

### **3.5 – Motorer.**

Alle motorer skal være i udvendig størrelse ”540.”

Data for motorer skal kunne dokumenteres overfor RCDSD holdet.

Er der ukendte oplysninger for kV kontaktes Steffen aka. Brinker - hvorefter der vil blive taget stilling til om motoren kan tillades.

## **Rookie.**

Brushed 17-27T  
Brushless 4700kV og herunder.

## **Pro.**

Brushed 17-27T  
Brushless 4700kV og herunder.

### **3.6 – Karosseri.**

Alle karosser der anvendes, skal repræsentere 1:1 skala biler. Som på et eller andet tidspunkt har været i produktion for at være berettiget til brug til RCDSD. Alle biler skal kunne genkendes og identificeres som en fuld størrelses bil. fantasi karosser ikke må anvendes (her iblandt Touringcar karosser som f.eks. Mazda6)

Karosserne kan repræsentere en hvilken som helst type bil.  
Bare de er baghjulstrunke eller firehjulstrækket. Lastbiler er ikke tilladt.  
Fælgene skal være i et realistisk design. Aerodynamisk "disk" race fælge er ikke tilladt.  
Dækket må maksimalt stikke 2 mm udenfor skærmene.

Deltagernes biler skal være i god, ren kosmetisk tilstand til konkurrencens start.  
Derefter bør der gøres en indsats, i løbet af konkurrencen, om at bevare udseendet af karossen bedst muligt.

Der må gerne være elektrisk belysning på karosseriet. (Belysning er et krav for at deltage i nat-løbet)

Der udleveres et sæt klistermærker, med nummer og streamere, som skal monteres på bilen, efter forskifterne og godkendes af teknisk kontrol.  
Klistermærkerne må ikke modificeres, så teksten ændres eller fjernes.

Disse klistermærker vil blive leveret af RCDSD ved hvert arrangement og du vil blive bedt om hente disse ved indregistreringen.

### **4.0 – Konkurrenceregler.**

Tidsplanen bliver lavet således at man starter med at køre selv på banen og derved får points. Deltagerne dyster mod hinanden. Først alene på banen og derefter med en modstander der har scoret omkring samme points. Nærmere tidsplan kommer før de enkelte events.

Vi vil holde flere finaler med 6 kørere i hver, fordelt efter kvalifikationsresultatet. De første vil derfor køre i A finalen, og så fremdeles. Vi starter fra bunden af, vinderen af en finale går videre til den næste til man ikke vinder længere. Dette giver mulighed for bagerste mand til at komme helt frem og vinde arrangementet.

#### **Kvalifikation**

Før du kan få lov at køre på banen med din bil, skal den igennem teknisk kontrol, hvor arrangørerne kontrollerer at din bil er forsvarlig, overholder motor/dækregler og har de krævede klistermærker monteret på karossen.

Først da kan du træne og kvalificere dig.

Din bil vil have et nummer, som medfølger klistermærkesættet. Dette nummer bliver brugt til at kalde dig ud til banen når du skal køre – MEN KIG FOR GUDS SKYLD PÅ TIDSPLANEN! –

I selve kvalifikationen får du en opvarmingsomgang uden bedømmelse, dernæst én point givende gennemløb. Dette gentages tre gange. Den bedste runde afgør din kvalifikationsplacering og dermed finaleplads dagen efter.

Selve bedømmelsen af din kørsel vil foregå således:

#### **"Indgangshastighed"**

Dette aspekt i point scoringen kan ikke vises så tydeligt i kvalifikationen som i "Tsuibattlerne" i finalerne. Her gives der ekstra points for at køre lige den tand hurtigere ind, og måske satse hele butikken. Dette kan blandt andet afgøre en finale mod en anden kører, så det er en vigtig ting.

### **”Line Clipping”**

Line clipping er som navnet antyder, at klippe linjen i svinget. Dette bruges primært i kvalifikationen, men også i finalerne, lad os starte med kvalifikationen..

I kvalifikationen vil din kørsel primært blive bedømt efter hvilken linje du kører i svinget, eftersom de andre faktorer er sværere at påvise. Der vil i hvert sving være tegnet tre – fem kridtstreger ud fra inder/ydercurben. Din opgave er at komme ude fra inder/ydersiden af svinget, så klippe så tæt på curben (UDEN AT RAMME) som muligt. Hvert kvalifikationsgennemløb startes med 100 point, jo flere du har tilbage i dit bedste af 3 heats, jo bedre bliver dit resultat. Som tidligere nævnt bruges din score i kvalifikationen til at placere dig i finalerne.

I finalerne er linjen anderledes. Her er dit mål i heatet som angriber at klippe modstanderens dør. Jo tættere du kører på den, jo flere point får du. Modsat i det andet heat som forsvarer, skal du forsvare din linje og helst undgå at den anden kan følge den optimale linje og stjæle points.

### **”The Drifting Angle & Countersteer”**

Som overskriften siger handler dette punkt om din vinkel. Dette kan i både kvalifikation og finale give lige den smule ekstra der kan hjælpe dig videre. Dommerholdet vil til løbene holde øje med din vinkel. Er den tilpas god, kan den i kvalifikationen give dig et ekstra point eller to, og dermed medvirke til at du rykker en finale op. I finalerne vil det også have indflydelse sammen med indgangshastigheden, altså kan du få ekstra point over modstanderen.

Countersteer er engelsk for kontrastyring, jo mere vi ser det, jo større chance er der for at få et lille puf i pointstillingen.

### **”Præsentation”**

Ligeledes kan din teknik give et ekstra boost i stillingen, der er tydelig forskel at se på en gennemkørsel som udviser masser af overskud og en der ikke gør. Dette er blandt andet ovenstående faktorer lagt sammen, men tricks som vil blive vurderet som værende farlige – f.eks. 360 graders vendinger på langsiden og lignende, vil koste dig alle 100 point i kvalheatet eller en 10-0 sejr til modstanderen i finaleheatet.

### **Pointgivning.**

Pointgivningen foregår således:

Kvalifikation: Her har du et udgangspunkt på 100 point. Dit mål er at bevare så mange som muligt af dem ved at følge ovenstående punkter. Der gives ekstrapoint hvis dommerstaben vurderer at du har lavet f.eks. rigtig gode vinkler. Omvendt betyder et spin, at man kører over en curb eller rammer væggen 0 point som resultat på det ene heat. Så man kan godt kikke det første, og få point med for det andet.

Den af de 2 personer der mødes i given finale, der er det den kører der har den højeste score fra kvalifikationen, der har valget til at startposition, inderst eller yderst, samtidigt har køren med flest point retten til at starte først, så den med mindst point skal gøre sit for at følge ham og hans linier, og evt. lægge pres på ham så han laver en fejl.

Finaler: Her foregår det lidt anderledes, for dommernes vurdering af de to gennemløb er afgørende. Der bedømmes efter et 10-pointssystem, så står dommerne med en større diskussion omkring afgørelsen, så har publikum en stemme. De kan give sig til at larme, hvilket bestemmer at løbet skal ud i ”Sudden Death”. SD er noget svarende til straffesparkskonkurrence i fodbold, man kører et afgørende ekstra gennemløb. Startrækkefølgen afgøres efter kvalifikationspoint, den højeste score af de to må vælge først. Vinderen her tager sejren i heatet.

Her køres naturligvis efter et knockout system, så laveste mand teoretisk kan smide alle ud og vinde det hele.

### **Format.**

Tsuisokampene køres mellem de 16 bedste kvalificerede (Top 8 bruges, hvis deltagerantallet ikke tillader 16 finalister), som skal kæmpe sig vej til førstepladsen.

Bedst kvalificerede sættes op imod nummer 16, anden bedste op imod 15 osv. Til man har 8 par.

Hvert par får en træningsrunde, uden bedømmelse, til lige at pudse formen af, dernæst to bedømte runder. Vinderen af disse bedømte runder fortsætter til ”The Final 8”, som afgør eventet.

Vinderne af de to første finalepar kører semifinalen 1, og vinderen af denne går til finalen. Før finalen køres der om 3.

Pladsen, så de to tabere af semifinalen kører her. Derefter er der finale, hvor samme procedure naturligvis gælder for de to andre par i top 8. Nøjagtig samme procedure gælder til finalen, altså et opvarmingsheat uden dommere og to gældende med.

### **Hvordan er Tsuiso bedømt?**

Reglerne er som grundlag det samme som i kvalifikationen, men med to biler på banen er der flere aspekter til at afgøre det. Strategisk drifting har en høj indflydelse her, det er yderst vigtigt at vise masser af energi og give tilskuerne et godt show.

### **Bedømmelse.**

Begge køreere starter med 5 point inden starten. Dommerne kan herefter trække fra og lægge til, alt efter hvad der sker i kørslen. Resultatet vil altid give 10 lagt sammen. Den ene kører kan tildeles 2 point for flot kørsel med store vinkler, høj hastighed osv. Hvor den anden så taber de to point. Dette ville give scoren 7-3. Køreeren med det højeste point tal efter hver gennemkørsel, vinder "runden". Hvis begge køreere vinder hver en runde, bliver kørslen afgjort i en tredje gennemkørsel. Hvis bilerne kolliderer, kører over en curb, spinder eller lignende, så vinder den anden kører runden!

### **Den offensive bil.**

I Tsuisobattles er den offensive bil, den som jager. En god forklaringsmåde er, at den bagerste bil som er offensiv skal jage den forreste ned, ved at lægge så hårdt et pres på den som muligt, med det mål at få den anden til at lave fejl uden at lave fysisk kontakt mellem bilerne. Vurderes det at en fysisk kontakt har spoleret den andens drifting, træffer dommerne en afgørelse. Denne afgørelse kan enten give pointfordel, en restart af heatet eller en sikret deltagelse til næste finale. Kan den offensive bil ikke holde trit med den defensive, så koster det point alt efter graden af forskel.

### **Den defensive bil.**

Som defensiv kører, har du føringen i heatet, og skal sørge for at modstå den offensive bils pres. Du skal her lave gode, brede drifts, men samtidig holde mere fart end den anden, så vedkommende har svært ved at hænge på. Kan du præstere både at køre flot og stilrig, kørsel samtidig med at du trækker fra den offensive, så er der masser af point at hente. Forsøg på at distrahere den bagvedkørende og samtidig holde en god linje vil blive set på af dommerne, og kan påvirke begge veje.

Det er yderst vigtigt at forstå disse retningslinjer som konceptet bag drifting, og at den ikke er noget helt fast mål for, hvad der er rigtigt eller forkert. Den kan ikke bruges til at sammenligne resultater fra forskellige events, da dommerne står som sidste autoritet og har det sidste ord i afgørelsen. Alle deltagere bedes acceptere dommernes afgørelser af kørslen uden brok.

### **4.1 - Præmier.**

Præmier vil blive tildelt til 1., 2. og 3. Plads i driftkonkurrencen.

Der gives medaljer ved hver runde, men pokaler og præmier uddeles kun efter sæson finalen.

Der afholdes flotteste karosse og flotteste chassis konkurrence.

Det er valgfrit om man ønsker at deltage.

Dem som ønsker at deltage, kan tilmelde sig og få taget billeder til de enkelte løb.

Til finalen, vil der så være en samlet afstemning som afgør konkurrencen.

Der gives pokaler til flotteste karosse og chassis.

Bemærk.: Chassis skal være RTR og karosse skal være monteret med RCDSD løbs klistermærker.

**RCDSD og bestyrelsen tillader sig, at ændre i reglementet, uden yderligere varsel.**