

2025

Speedway Tilburg Reglement Crawlers



Inhoudsopgave

Aanwezigheid	2
Afmelden/Afwezigheid	2
Deelnemen wil zeggen: ook tellen	3
Werkwijze	3
Poortjes	3
Voordat er gestart wordt	4
Puntentelling	4
Klassen	5
Regels tijdens de wedstrijden	6
Niet naleven van dit reglement	6

Reglement behendigheidsproeven

Speedway-Tilburg

De behendigheidsproeven worden bij voldoende aanmeldingen, gereden in vier verschillende klassen:

1. Klasse 1
2. Klasse 2
3. Jeugd Klasse (jeugd tot en met de leeftijd van 14 jaar oud)
4. Minicrawlers

In dit document worden de regels tijdens de behendigheidsproeven beschreven. Iedere crawler die deelneemt aan de behendigheidspreef dient zich aan dit reglement te houden. De wedstrijdcommissie zal toezien op het naleven van dit reglement. Hiermee willen we zorgen dat de behendigheidsproeven voor iedereen leuk en toegankelijk blijven.

Aanwezigheid

Om ervoor te zorgen dat de wedstrijden op tijd kunnen starten, vragen we iedereen om tijdig aanwezig te zijn voor aanvang van de wedstrijd. Bij het aanmelden voor een van de wedstrijden staat altijd vermeld hoe laat de wedstrijd begint en vanaf welk tijdstip iedereen welkom is. We vragen gastrijders om minimaal 60 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn. Leden vragen we om minimaal 45 minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig te zijn. Zo kunnen we op tijd starten met de behendigheidsproeven.

Heb je een podiumplaats en ben je niet aanwezig tijdens de prijsuitreiking, komt jouw uitslag en punten van die wedstrijd, voor het kampioenschap te vervallen.

Afmelden/Afwezigheid

Afmelden gaat via het vaste e-mailadres wedstrijdcommissie@speedway-tilburg.nl en dient indien bekend bij de deelnemer zo spoedig mogelijk doorgegeven te worden voor de aanmeldtermijn is gesloten. Dit in verband met het indelen van deelnemers.

Afwezigheid zonder afmelding betekent automatisch uitsluiting bij de volgende behendigheidspreef van het lopende seizoen. Daarna kan er wel weer ingeschreven worden voor deelname.

Deelnemen wil zeggen: ook tellen

Zowel eigen leden als gastrijders zullen naast het zelf rijden van de behendigheidsploef, ook één andere rijder begeleiden tijdens zijn ploef en tevens de puntentelling bijhouden. Op deze manier is iedere deelnemer naast het rijden ook actief met het tellen van een andere deelnemer. Bij aanvang van de wedstrijd, zullen de spelregels kort toegelicht worden door de organisatie. Kinderen tot en met 14 jaar zijn uitgesloten van het tellen.

Werkwijze

De deelnemers gaan het parcours rijden en volgen daarbij de aanwezige markers. De deelnemer dient daarbij zijn of haar auto tussen de poortjes door te rijden. Het poortje bestaat uit twee paaltjes met daarbij op ieder paaltje een knikker. De knikker bepaalt of je goed door het poortje rijdt. Valt de knikker eraf, levert dit strafpunten op. Bij het maken van fouten krijgt de deelnemer strafpunten. Als de deelnemer een marker raakt, de auto van de baan raakt of de auto met de handen of voeten aanraakt, krijgt de deelnemer strafpunten. Het gebruik van de lier is maar één keer toegestaan en de deelnemer krijgt dan strafpunten.

De deelnemer met het minste aantal strafpunten wint de behendigheidsploef, we tellen dus vanaf 0. Rijd een deelnemer foutloos en het bonus poortje met goed gevolg levert dat dus een score op van + 10 punten.

Poortjes

We werken met poortjes die bestaan uit 2 paaltjes met op ieder paaltje een knikker. De knikker bepaalt of een poortje wel of niet geraakt wordt. Valt de knikker eraf, dan is het poortje geraakt. Raakt de auto de knikker aan, maar valt deze er niet af, dan is het poortje niet geraakt en worden er geen strafpunten uitgedeeld. Alle poortjes krijgen een breedte van 30,5 cm. De poortjes worden op wielhoogte (circa 8,5cm hoog vanaf de grond) geplaatst, hierdoor zijn alle poortjes voor iedereen hetzelfde ongeacht je body. Voor de klasse 2 rijders staan er poortjes met een rode knikker, deze zijn als extra moeilijkheidsgraad toegevoegd.

Voordat er gestart wordt

- Zal er gevraagd worden door degene die jureert of je op de hoogte bent van dit reglement.
- Zal er gevraagd worden door degene die jureert wat je prettig vind, wel of geen gesprek tijdens de wedstrijd met hem of haar.
- Zal er aangegeven worden door degene die jureert dat hij of zij op elk moment dat er strafpunten gegeven worden, hoeveel er dat zijn. De deelnemer kan dan eventueel onvrede uiten. **Indien de deelnemer de finish passeert betekent dit dat hij of zij met alle gegeven strafpunten akkoord is.** Ten allen tijde zal tijdens de wedstrijd de jureerder de beslissing nemen de strafpunten toe te kennen. Wel moet de jureerder een aantekening maken op het scoreformulier met feiten en omstandigheden van de situatie wanneer er onvrede wordt geuit door de deelnemer. De wedstrijdcommissie zal dan samen met betrokkenen een eindoordeel maken.

Puntentelling

Iedere deelnemer start met 0 punten. Door het maken van verschillende fouten zal het aantal strafpunten oplopen. We tellen dus op. Maar er zijn ook pluspunten(minpunten) te verdienen. Tijdens de behendigheidsproeven werken we met de volgende puntentelling:

Wat	Strafpunten	Pluspunten
Raken van een poortje ook bonus poortje (knikker valt eraf) op elk mogelijke manier	4	
Auto op elke mogelijke manier aanraken incl accu wissel of reparatie	10	
Lieren 1 poging toegestaan over de gehele wedstrijd, andere hulpmiddelen moeten op de auto zitten	5	
Auto naast de baan	10	
Het vlekkeloos passeren van een bonus poortje met een blauwe knikker		10
Waarschuwing per keer bv afstand houden (max 3)	10	

Bij meerdere fouten op een obstakel telt altijd het hoogste aantal strafpunten.

Klassen

We rijden met vier klassen tijdens de behendigheidspoeven. We kiezen voor vier klassen om voor iedereen de kansen op een winst te vergroten. Zo wordt het eerlijker en heeft iedereen een kans om te winnen. We vinden het ook belangrijk om de jeugd op een leuke manier kennis te laten maken met deze hobby en daarom hebben we ook voor de behendigheidspoeven een jeugdklasse (3e klasse) in het leven geroepen. Uiteraard is de jeugdklasse niet verplicht en mag de jeugd ook deelnemen in de gebruikelijke klasse 1 of 2. We werken met klasse 1 en klasse 2 auto's. Een deelnemer mag maar aan één klasse deelnemen, uitgezonderd de 1:18 mini crawler .

Klasse 1:

- ✓ Alle standaard auto's
- ✓ Gewichten en hulpmiddelen toegestaan
- ✓ Scaler's

Klasse 2:

- ✓ Auto's met DIG (Het kunnen laten blokkeren van de achterwielen)
- ✓ 4/6 wielsturing
- ✓ Auto's met 3 of meer assen (6 wielen of meer)
- ✓ Auto's met instelbare rijhoogte (tijdens het rijden)
- ✓ Auto's met 2 motoren

Klasse 3: Jeugd

- ✓ Jeugd (tot en met de leeftijd van 14 jaar oud)

Klasse 4: Mini crawlers(1:18)

Voorafgaand aan de behendigheidspoeven (60/30 minuten voor aanvang) zal de wedstrijdcommissie door middel van een voertuigkeuring bepalen in welke klasse iedere deelnemer rijdt. Daarbij gaan zij uit van de indeling en vereisten zoals hierboven omschreven. Iedere auto wordt voorzien van een sticker om snel de indeling te kunnen zien.

Regels tijdens de wedstrijden

- De auto moet voorzien zijn van een body/kap.
- Het gebruik van een lier is alleen toegestaan aan obstakels van de baan zoals stammen, hekjes, stenen, grond en ankers. Niet aan handen, schoenen of andere auto's.
- Enkel de attributen die op de auto zitten (lier, rijplanken, grondhaken) mogen eenmalig gebruikt worden.
- Het is toegestaan met 1 been/voet op de baan te staan, niet met beide benen/voeten.
- Auto oppakken om een andere auto te laten passeren, altijd in overleg met de jureerder. Dit kost geen strafpunten.
- Een poortje dient ten alle tijden rijdend gepasseerd te worden. Voorbeeld: Je mag niet over het poortje springen of vallen, dat wordt gezien als 4 strafpunten.
- Een auto dient ten allen tijde op eigen kracht de finish te passeren. Dit mag rijdend of met het gebruik van een technisch hulpmiddel op de auto gebeuren (bijvoorbeeld een lier) maar wanneer de finish niet op eigen kracht door het voertuig gehaald wordt zal een DNF (Did Not Finish) volgen. Je uitslag zal dan niks zijn (-).
- Het is toegestaan om tijdens de proef een kleine reparatie uit te voeren. De consequentie is dan wel 10 strafpunten ivm aanraken. Hierbij kun je denken aan een losgelopen moer/schroef of een servo die kapot is. Het probleem moet dan ook wel binnen een tijdsbestek van 15 minuten repareren zijn. 15 minuten betekent dat deze tijd gaat lopen vanaf het moment dat de auto van de baan wordt getild. Hij moet ook weer binnen die 15 minuten terug op de baan staan waar je geëindigd bent. Deze plek is gemarkeerd door de jureerder. Mocht dit niet lukken binnen de 15 minuten zal je als DNF (Did Not Finish) in het klassement worden opgenomen. Het is **NIET** toegestaan om tijdens de proef van auto te wisselen. De jureerder zal de gehele 15 minuten bij de deelnemer die de reparatie uitvoert aanwezig blijven.
- Een accu wissel telt **NIET** als reparatie, maar er worden **wel** 10 strafpunten gegeven ivm aanraken van de auto.
- Iedereen rijdt het parcours alleen, hulp van derden is **NIET** toegestaan.
- We houden een minimale afstand van 2 meter tussen de deelnemende auto's.
- Indien een poortje schuin staat, zet enkel de degene die jureert deze recht.
- Blijf vriendelijk en respectvol tegen andere deelnemers..

Niet naleven van dit reglement

Dit reglement is er om ervoor te zorgen dat de behendigheidspoeven goed, veilig en sportief verlopen. Alleen zo houden we de behendigheidspoeven leuk en toegankelijk. Iedereen die deelneemt aan een behendigheidspoeve, lid of gastrijder, dient zich aan dit reglement te houden en ook te tellen van een andere deelnemer en dient zich daaraan te houden of de deelname wordt ingetrokken en betekent dus niet rijden. Overtreedt een deelnemer (crawler) de regels in dit reglement, kan er een waarschuwing volgen van de wedstrijdcommissie. Overtreedt diezelfde crawler daarna nog een keer het reglement, dan volgt er een diskwalificatie van de wedstrijd. Dit betreffen extreme feiten die niet oplosbaar zijn door een jureerder. Tevens zal een deelnemer die drie keer is gewaarschuwd door een jureerder uiteindelijk door bemoeienis van de wedstrijdcommissie mogelijk ook gediskwalificeerd worden van de wedstrijd.