



www.showspl.com ou www.dbdragfrance.com

REGLEMENT OFFICIEL

Version 2019

SOMMAIRE

[Section 1 – Règles Générales](#)

[Section 2 – Règles du Top Dog](#)

[Section 3 – Déroulement des épreuves](#)

[Section 4 – Code de Bonne Conduite des Compétiteurs](#)

[Section 5 – Divers](#)

PREAMBULE

SHOW SPL, affilié à l'association dB Drag Racing, en est de fait l'unique représentant français. Les termes SHOW SPL ou DB DRAG RACING employés ici sont équivalents.

Le Top Dog est un format de compétition audio mobile où les compétiteurs concourent contre d'autres pour voir celui qui a la meilleure maîtrise de son système audio. Ceci est la base fondamentale d'un concours SHOW SPL.

Le Top Dog regroupe les meilleurs éléments de tous les formats de DB Drag existant avec de nombreux concepts nouveaux et innovants qui sont propres au Top Dog.

Dans une compétition de Top Dog, les participants manipulent la commande de volume du son sur leur système audio dans le but d'obtenir une valeur SPL moyenne qui est aussi proche que possible d'une valeur SPL "cible" sans dépasser cette valeur. Bien que simple dans son concept, la réalisation de cet objectif peut être tout un défi car le concurrent doit réaliser cela avec de la musique et non une fréquence fixe, de ce fait la mesure SPL est une moyenne mobile qui va devenir de moins en moins sensible aux commandes de l'utilisateur au fur et à mesure que le temps passe.

Top Dog, un concept unique :

⇒ Une seule catégorie

- ⇒ Pas de phase qualificative
- ⇒ Lors de leurs duels, chaque participant choisit sa valeur SPL "cible"
- ⇒ Le gagnant du duel (appelé "le TOP DOG") reste dans l'air de jugement pour défendre sa position jusqu'à ce qu'un autre concurrent l'élimine à son tour
- ⇒ Les participants reçoivent des points chaque fois qu'ils gagnent un duel
- ⇒ En cas d'égalité, les participants reçoivent du temps additionnel pour se départager et des points bonus
- ⇒ Les participants peuvent voler des points au détriment d'autres candidats
- ⇒ En option existe la possibilité de rajouter des manches afin de prolonger le concours et le suspens

Veuillez-vous référer à "Section 2 - Règles du Top Dog" pour une description complète du format Top Dog.

Les associations dB Drag Racing (dBDRR) et SHOW SPL se donnent beaucoup de mal pour s'assurer que les règles pour concourir en Top Dog soient aussi compréhensibles et sans équivoque que possible. Ce règlement est la traduction du règlement Top Dog US. Cependant, comme toute traduction, il arrive invariablement que des interprétations ou traductions puissent avoir plusieurs significations et qu'une application/installation particulière ne rentre pas dans le cadre de ce règlement. Dans ce cas, il est de la responsabilité du juge de tête de décider si l'incident en question respecte ou non "l'esprit" des compétitions Top Dog. En tant que compétiteur, il est de votre responsabilité de comprendre les règles qui suivent dans ce règlement et de respecter toutes les décisions rendues par le juge de tête.

Les principes du Top Dog

Je ne ferai jamais fonctionner mon système de telle manière à ce qu'il dérange mon entourage.

Je ne ferai jamais fonctionner mon système de telle manière à ce qu'il puisse me blesser moi ou mes passagers.

Je ne ferai jamais fonctionner mon système en violation des lois.

Je ferai de mon mieux pour représenter le Top Dog de manière positive.

Je me conduirai en professionnel lors des concours.

Je ferai de mon mieux pour aider les compagnies et les revendeurs qui encouragent notre sport.

Je respecterai toujours les règles du Top Dog et je m'assurerai que les autres en font de même.

Directives de sécurité

La sécurité des concurrents, des juges, et des spectateurs à un événement Top Dog est d'importance primordiale. En tant que responsable de son véhicule de compétition et de son système sonore, le concurrent a une responsabilité énorme envers lui et son environnement quant à la sécurité. Les concurrents doivent clairement comprendre les directives suivantes avant de participer à un événement Top Dog.

Le fonctionnement d'un véhicule à moteur est en soi dangereux. Vous DEVEZ vous assurer que le fonctionnement de votre véhicule ne mettra en danger ni vous ni votre entourage.

Respectez toutes les lois locales et vérifiez que la voie est libre avant de déplacer votre véhicule. Bien que les membres de l'équipe puissent parfois offrir de l'aide en se déplaçant et/ou en dirigeant le trafic, la responsabilité du fonctionnement du véhicule de compétition incombe finalement au concurrent.

Les systèmes sonores embarqués sont capables de produire des niveaux de pression acoustique élevés. L'exposition à un niveau sonore élevé peut endommager l'audition. N'allumez jamais votre système sonore de manière à vous exposer vous, ou d'autres, à des niveaux élevés de pression acoustique. En outre, écouter votre système sonore à un volume élevé en conduisant peut vous empêcher d'entendre des véhicules de secours ou des klaxons de train, etc. Allumez votre système sonore selon les lois locales et n'allumez jamais votre système sonore de manière à gêner l'utilisation de votre véhicule. Ceci inclut le fait de régler votre système sonore tandis que vous conduisez.

Les installations sonores embarquées faites "maison" peuvent affecter la sûreté et/ou l'intégrité de votre véhicule. Bien que quelques concurrents puissent choisir de faire installer leur système sonore par d'autres, il est de la responsabilité du compétiteur de s'assurer que son installation soit sûre. Un soin particulier devrait être pris quant au câblage électrique. Tous les fils de puissance devraient être reliés directement à la batterie pour réduire au minimum le risque d'incendie. Les composants tels que des haut-parleurs, des amplificateurs, des caissons, etc. devraient être attachés à l'intérieur du véhicule de manière à les empêcher de créer des dommages en cas d'accident. Les véhicules qui ont été structurellement modifiés pour s'adapter au système ou les véhicules qui dépassent les limites maximales de poids brut comme détaillé sur la carte grise ne devraient jamais être conduits dans les rues ou les routes publiques.

L'association dB Drag Racing et ses filiales ne sont pas qualifiées pour déterminer la sûreté et/ou la légalité d'un véhicule de compétition. Cette responsabilité appartient au concurrent. En tant que tel, l'association dB Drag Racing et

ses filiales ne peuvent être responsables d'aucun accident ou dommage qui se produirait à un événement Top Dog. En participant à un événement Top Dog, le concurrent accepte de prendre la pleine responsabilité de ses actions et de tous les accidents ou dommages qui pourraient se produire. Le dBDR encourage fortement les concurrents à utiliser leurs véhicules et systèmes sonores en restant conforme aux lois locales. La négligence flagrante pour la sécurité aura comme conséquence la disqualification et l'éjection immédiate de l'événement.

Tous les concurrents participant à un SHOW SPL sont obligatoirement tenus de signer un document les mettant en garde contre l'utilisation d'un système audio embarqué à volume d'écoute élevé, et leur indiquant qu'ils prenaient leur entière responsabilité en cas d'incident technique ou de problème physique de quelque ordre qu'il soit, survenant pendant ou à la suite des phases de mesures SPL inhérentes aux concours et au SHOW SPL.

Section 1 - Règles Générales

Les compétiteurs peuvent utiliser le signal sonore de leur choix pendant les compétitions.

Additifs :

- ⇒ Le signal sonore qui sera utilisé peut provenir de n'importe quelle source qui est spécialement conçue pour jouer de la musique. Ceci inclut les lecteurs de cassettes, lecteurs de CD et changeur, lecteurs de DVD et changeur, MP3, les autoradios AM/FM/Satellite, Smartphones, tablettes, etc...
- ⇒ Une liaison câblée ou sans fils entre la source et le système audio sont tous deux autorisés. Ceci inclus des câbles RCA, fibre optique, Bluetooth, Wifi, etc...
- ⇒ Le signal sonore DOIT consister en de la musique uniquement, les fréquences fixes de tests sont interdites. Les fréquences fixes de test "camouflées" dans de la musique ou des «chansons» qui sont annoncés comme de la musique, mais qui sont, en fait, des tonalités de test ou fréquences fixes ne seront pas autorisés en compétition
- ⇒ Le signal sonore peut provenir du commerce (typiquement un CD que vous avez acheté) ou bien d'un enregistrement fait "maison"

Les réglages du système sonore peuvent être réalisés pendant que le véhicule est mesuré à condition qu'aucune règle ne soit violée pendant cette phase.

Le moteur du véhicule peut fonctionner sur l'aire de jugement aussi longtemps que voulu tant que les conditions suivantes sont respectées:

- ⇒ Le fonctionnement du véhicule ou du système sonore ne doit pas mettre en danger le juge, le compétiteur, les spectateurs, et/ou n'importe quelle personne ou matériel présent
- ⇒ Le frein à main du véhicule doit être serré
- ⇒ Les roues doivent être bloquées
- ⇒ Le capot moteur doit être fermé
- ⇒ Le régime maximum du moteur ne doit pas excéder 2000 tours/minute
- ⇒ Un coupe-circuit moteur doit être facilement accessible depuis l'extérieur du véhicule pour les compétiteurs qui bloquent (vissage, sanglage, etc.) des portes du véhicule pendant les mesures

Il est de la responsabilité du compétiteur d'être en adéquation avec les conditions listées ci-dessus. Les compétiteurs trouvés en violation de l'une ou de plusieurs de ces conditions pourront être disqualifiés de la compétition.

Les concurrents peuvent choisir de rester à l'intérieur ou à l'extérieur du véhicule pendant la compétition à condition qu'aucune règle applicable ne soit violée pendant ce laps de temps.

Portes, fenêtres ou autres ouvrants du véhicule peuvent être ouverts ou fermés à la discrétion du concurrent à condition qu'aucune règle applicable ne soit violée pendant ce laps de temps. Les lois locales, décrets municipaux décision du juge DB Drag, ou des problèmes de sécurité peuvent interdire le bruit excessif. Si c'est le cas, alors toutes les portes, fenêtres et autres ouvertures du véhicule doivent rester fermées pendant ce laps de temps.

Exceptions - Les compétiteurs peuvent rester à l'intérieur du véhicule durant la mesure à condition que :

- ⇒ Ils portent des protections auditives adéquates tout le temps. Enlever les protections auditives pendant que l'on se trouve à l'intérieur du véhicule aura pour résultat la mise à "0.0" de sa moyenne SPL. Il est de la

responsabilité du compétiteur d'utiliser une protection auditive adéquate quand son système est en marche à un niveau sonore élevé

- ⇒ Le compétiteur prend connaissance et signe un formulaire d'entrée dB Drag Racing qui l'informe que "l'exposition à des niveaux de pression acoustique élevés peut amener à des pertes auditives temporaires ou permanentes"

Section 2 - Règles du Top Dog

Inscription

- ⇒ Tous les participants au concours de Top Dog DOIVENT être inscrit dans le Term Lab AVANT le début de la compétition. Chaque concurrent devra au minimum disputer 2 duels soit 1 duel par manche. Chaque concours de Top Dog se compose d'au moins un round de 2 manches au minimum. La majorité des concours de Top Dog propose un round mais il est possible d'en rajouter 2, 3 ou même plus
- ⇒ Une fois que tous les participants se sont inscrits, le Term Lab attribuera un ordre de passage aléatoire pour chaque concurrent
- ⇒ Il est impossible de rajouter un concurrent après le début du concours

Première manche du concours

- ⇒ Les concurrents doivent se présenter dans l'ordre suivant le numéro qui leur a été attribué (1, 2, 3, ..., n)
- ⇒ Il n'y a pas de phase de qualification. Chaque run se déroulera en un duel « tête à tête » autrement dit le « challenger » contre le « Top Dog ». (Le premier duel du concours sera entre 2 challengers. Le vainqueur de ce premier duel sera le premier Top Dog du concours)
- ⇒ Quand les 2 compétiteurs sont prêts, le Term Lab annonce « Ready ! – Set ! – Go ! » pour commencer le duel. Si un concurrent commence à jouer de la musique avant que le Term Lab annonce « Go ! », l'écran attribué à ce concurrent sera en « Red Light » (faux départ – écran rouge) et donnera lieu à une lecture SPL de "0.0"

La cible SPL

- ⇒ La « cible SPL » de chaque concurrent pour un duel donné sera calculé individuellement et automatiquement par le Term Lab. Les 10 premières secondes de chaque duel servent à effectuer cette tâche. Il y a 5 valeurs cibles disponibles : 119,9 – 129,9 – 139,9 – 149,9 – 159,9. La valeur cible attribuée au concurrent par le Term Lab pour le restant du duel est la valeur cible la plus faible parmi les 5 disponibles et qui est supérieur ou égale à la moyenne SPL de ce concurrent après les 10 premières secondes du duel

Exemple :

- ⇒ Le duel commence. Au bout de 10s, la moyenne du concurrent est de 137,7dB. La cible SPL de ce concurrent sera verrouillée à 139,9dB car c'est la plus petite des valeurs cibles disponibles qui est supérieur ou égale à 137,7dB. Une fois la valeur cible déterminé, le concurrent ne doit pas dépasser cette valeur pendant le restant du duel sous peine d' « over shot » (dépassement de cible) qui donnera lieu à une lecture SPL de "0.0"

Gagner un duel

- ⇒ Pour déterminer le vainqueur de chaque duel, le Term Lab ne compare que la partie xx9,9 de la mesure SPL de chaque concurrent par rapport à sa valeur cible. Le concurrent dont la moyenne SPL est la plus proche de sa valeur cible (c'est-à-dire avec le plus petit delta) remporte le duel. Cette technique permet le duel de concurrents ayant des valeurs cibles différentes
- ⇒ Le vainqueur du duel DOIT rester en place pour défendre sa position de Top Dog

Exemple :

- ⇒ Le concurrent A termine le run avec une moyenne de 129,9dB. Le concurrent B termine le run avec une moyenne de 149,8dB. Le concurrent A gagne le duel parce que sa moyenne de 129,9dB est plus proche de sa valeur cible de 129,9 (donc un delta de 0,0dB) car la moyenne du concurrent B de 149,8dB par rapport à sa valeur cible de 149,9 a un delta de 0,1dB

Les points

- ⇒ Pour gagner le concours du Top Dog, un concurrent doit accumuler le plus de points possible durant la compétition. Le vainqueur de la compétition est le concurrent ayant le plus de point à la fin du concours

Points forfaitaires attribués lorsque les actions suivantes se produisent :

- ⇒ Tous les participants reçoivent 1000 pts au début de chaque nouveau concours
- ⇒ Bonus « holeshot » (un départ parfait) – Si un concurrent a un score parfait au bout de 10s (un score se terminant par « 9,9 »), on appelle cela un « holeshot » et le concurrent sera récompensé par un bonus de 2000 pts
- ⇒ Bonus cible SPL – A partir de la 10^{ème} secondes, les concurrents reçoivent un bonus « cible SPL » si leur moyenne instantanée est comprise entre « 9,0 » et « 9,9 ».

Une moyenne se terminant par « 9,9 » sera récompensée par un bonus de 1000 pts
Une moyenne se terminant par « 9,8 » sera récompensée par un bonus de 900 pts
Une moyenne se terminant par « 9,7 » sera récompensée par un bonus de 800 pts
Une moyenne se terminant par « 9,6 » sera récompensée par un bonus de 700 pts
Une moyenne se terminant par « 9,5 » sera récompensée par un bonus de 600 pts
Une moyenne se terminant par « 9,4 » sera récompensée par un bonus de 500 pts
Une moyenne se terminant par « 9,3 » sera récompensée par un bonus de 400 pts
Une moyenne se terminant par « 9,2 » sera récompensée par un bonus de 300 pts
Une moyenne se terminant par « 9,1 » sera récompensée par un bonus de 200 pts
Une moyenne se terminant par « 9,0 » sera récompensée par un bonus de 100 pts

Ces points sont attribués chaque fois que le Term Lab met à jour l'affichage SPL c'est-à-dire 2 x par seconde.

- ⇒ Bonus temps – Si les 2 concurrents sont à égalités à la fin de la période des 30s de mesure, ils bénéficient d'un « overtime », c'est-à-dire qu'une extension de 10s de temps sera rajoutée automatiquement par le Term Lab aux 30s initiales. Les 2 concurrents reçoivent un bonus de 1000 pts. Si les 2 concurrents sont toujours encore à égalités au bout des 10s de prolongation, une autre extension de 10s de temps supplémentaire sera initiée automatiquement par le Term Lab à la suite et les 2 concurrents reçoivent à nouveau 1000 pts de bonus. Ce processus de prolongation se renouvelera jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur. Le vainqueur d'un duel comprenant des extensions de temps recevra la moitié du total des points du perdant, en plus des points qui sont normalement octroyés pour une victoire.
Le perdant sort de l'air de mesure avec seulement la moitié de ses points initiaux
- ⇒ Le vainqueur d'un duel gagne 3000 pts
- ⇒ Dans le cas où les 2 concurrents ont commis un faux départ (« Red Light »), ou simultanément un « over shot » (dépassement de cible SPL), 1000 pts seront déduits du solde de points de chaque concurrent. (voir « circonstances spéciales » ci-dessous)

De plus un coefficient multiplicateur s'applique en fonction du statut du concours. Les points forfaitaires sont multipliés par ce coefficient au moment de l'attribution des points.

Exemples :

Round 1 (tous les concours ont un round de 2 manches au minimum)

- ⇒ Les points gagnés lors de la première manche du round 1 auront les points forfaitaires multipliés par 1
- ⇒ Les points gagnés lors de la deuxième manche du round 1 auront les points forfaitaires multipliés par 2

Round 2 (en option)

- ⇒ Les points gagnés lors de la première manche du round 2 auront les points forfaitaires multipliés par 3
- ⇒ Les points gagnés lors de la deuxième manche du round 1 auront les points forfaitaires multipliés par 4

Round 3 (en option)

- ⇒ Les points gagnés lors de la première manche du round 3 auront les points forfaitaires multipliés par 5
- ⇒ Les points gagnés lors de la deuxième manche du round 1 auront les points forfaitaires multipliés par 6

Overtime

Il n'y a pas d'exæquo dans un duel de Top Dog. Lorsque la moyenne SPL mesurée de 2 concurrents est identique à la fin des 30s, les actions suivantes se produisent :

- ⇒ Les 2 concurrents reçoivent 500 pts de bonus
- ⇒ Le duel se prolonge d'une extension de temps de 10s
- ⇒ Il n'y a pas d'interruption de mesure entre la fin du temps réglementaire et le rajout des 10s. La mesure de la moyenne par le Term Lab est CONTINUE
- ⇒ Cette procédure se renouvelle automatiquement tant qu'un vainqueur n'est pas désigné

Le vainqueur d'un duel comprenant des extensions de temps prendra la moitié du total des points du perdant.

Deuxième manche du concours

Quand tous les concurrents ont participé à la première manche, la deuxième manche commence.

Le Top Dog actuel reste en pace dans l'air de mesure.

Les concurrents doivent se présenter dans l'ordre INVERSE des numéros qui leur ont été attribué (n, ..., 3, 2, 1).

La suite du concours se déroule de la même manière que lors de la première manche.

Rounds additionnels (en option)

Quand tous les concurrents ont participé à la deuxième manche, le round est terminé (et habituellement le concours). L'organisateur du concours (ou le juge) peut prolonger le concours par des rounds supplémentaires.

- ⇒ Seuls les participants du round précédent peuvent se réinscrire
- ⇒ Le Top Dog du round précédent n'est pas obligé de se réinscrire (c'est automatique) car il DOIT défendre sa position
- ⇒ Le concours continu avec la première manche de ce nouveau round puis par la deuxième manche

Le vainqueur

Un classement final des concurrents est établi (par le Term Lab) à la fin du concours basé sur le total des points gagnés par chacun. Le vainqueur est celui qui en a gagné le plus.

Circonstances spéciales

Si les 2 concurrents commettent un faux départ (« Red Light »), ou simultanément un « over shot » (dépassement de cible SPL), les actions suivantes se produisent :

- ⇒ 1000 pts seront déduits du solde de points de chaque concurrent.
- ⇒ Le Term Lab se réinitialise et redémarre automatiquement 30s plus tard.

Section 3 - DÉROULEMENT DES ÉPREUVES

Inscription

- ⇒ Tous les participants à un concours de Top Dog DOIVENT être inscrits et enregistrés dans le Term Lab AVANT le début de la compétition.
- ⇒ Il est impossible de rajouter un concurrent après le début du concours.

Première manche du concours

- ⇒ Le passage des concurrents durant cette première manche est suivant un ordre aléatoire défini par le Term Lab au début du concours.

Le concours

- ⇒ Chaque run est un duel « tête à tête ».
- ⇒ Le point de positionnement DB Drag standard est utilisé pour le placement du capteur.
- ⇒ Les concurrents peuvent être soit à l'intérieur soit à l'extérieur de leur véhicule à condition qu'aucune règle ne soit violée pendant cette phase.
- ⇒ Les portes et fenêtres peuvent être ouvertes ou fermées à la discrétion du concurrent à condition qu'aucune règle applicable ne soit violée pendant ce laps de temps.
- ⇒ Le vainqueur du duel reste en place dans l'air de jugement et devient le nouveau Top Dog.
- ⇒ Les challengers vont tenter d'éliminer le Top Dog en place pour devenir Top Dog à leur tour.
- ⇒ Le Term Lab va automatiquement attribuer et compter les points gagnés (ou perdus).

Deuxième manche du concours

- ⇒ Le passage des concurrents durant cette deuxième manche est suivant l'ordre INVERSE défini par le Term Lab au début du concours. Le Top Dog de la première manche restant en place pour le premier duel de cette deuxième manche.

Le vainqueur

- ⇒ Le concours est terminé quand tous les concurrents ont effectué la deuxième manche. Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points à la fin du concours.

Les violations suivantes donneront lieu à une lecture SPL de "0.0" ...

- ⇒ Red Light (faux départ) - Débuter la lecture de votre système audio AVANT le démarrage du chrono des 30s.
- ⇒ Over Shot (dépassement de cible) - Dépassement de votre score cible imposé.
- ⇒ Tonalités de tests – Utilisation d'un signal sonore comportant des tonalités de test ou des fréquences fixes ou des balayages sinus.

Section 4 - Code de Bonne Conduite des Compétiteurs

Tous les compétiteurs ou les membres d'équipe doivent se conduire en professionnel et de manière courtoise. Les agressions physiques ou verbales envers d'autres compétiteurs, l'équipe officiant, les exposants ou les spectateurs auront pour conséquences la disqualification immédiate, l'éjection de l'événement et une possible mesure disciplinaire de la part de la SHOW SPL.

N'importe quel compétiteur ou membre d'une équipe qui se montrerait être sous l'influence de l'alcool ou de drogue sera éjecté de l'événement et pourra faire l'objet de mesure disciplinaire de la part de la SHOW SPL.

N'importe quel compétiteur ou membre d'une équipe qui poserait un problème de sécurité, envers lui ou les autres, sera éjecté de l'événement et fera face à une possible action disciplinaire de la part de la SHOW SPL.

N'importe quel compétiteur ou membre d'une équipe qui agirait de manière injurieuse ou perturbatrice serait éjecté de l'événement et fera face à une possible action disciplinaire de la part de la SHOW SPL.

SHOW SPL se réserve le droit de refuser tout compétiteur dont l'esprit ne sera pas conforme au dB DRAG.

Quelques exemples:

Déclencher une bagarre dans l'aire de jugement.

Faire circuler ou participer à des pétitions concernant SHOW SPL et/ou dB Drag Racing.

Tenir ou écrire des propos injurieux ou diffamatoires sur quelque support média que ce soit (presse, site Internet, etc.).

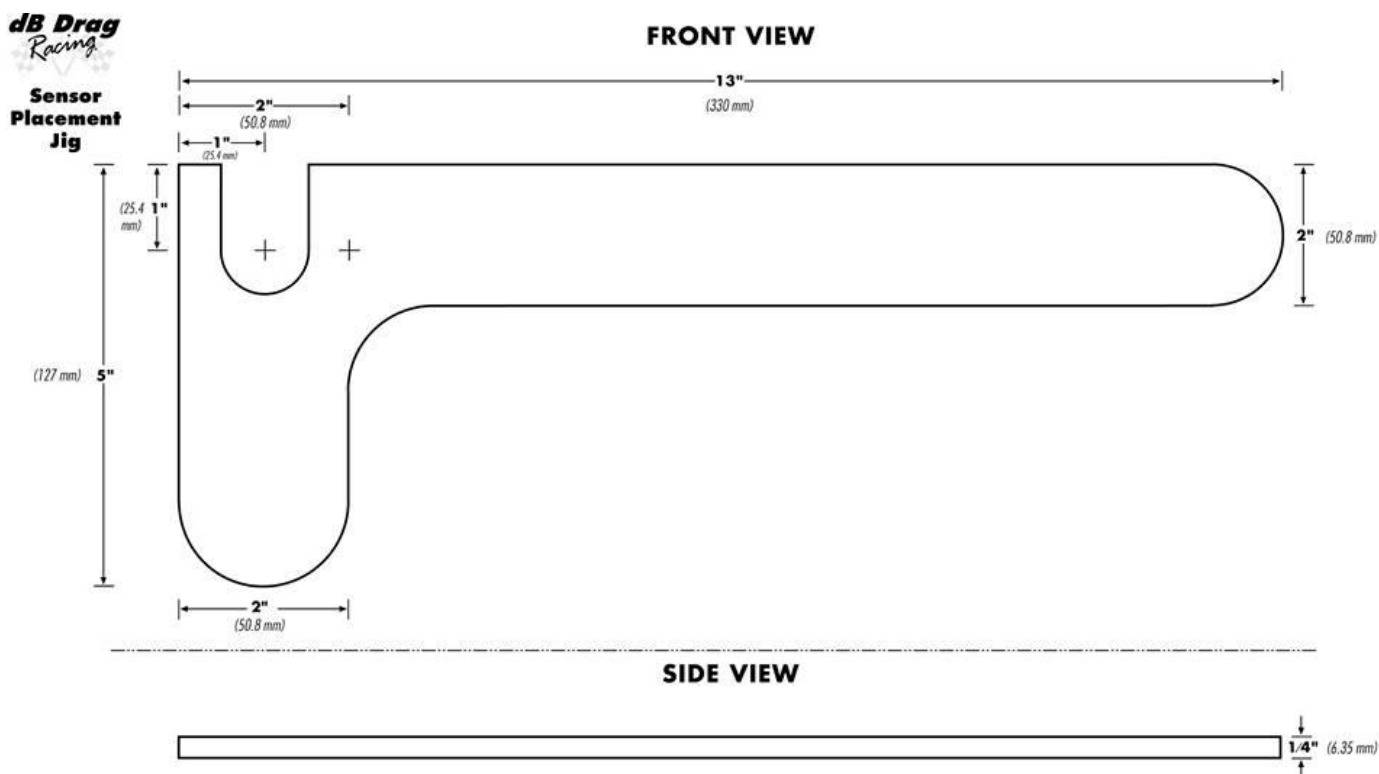
Tous les membres d'une équipe doivent se conduire en professionnel et de manière courtoise. Les agressions physiques ou verbales envers d'autres compétiteurs, l'équipe officiant, les exposants ou les spectateurs auront pour conséquence la disqualification immédiate, l'éjection de l'événement et une possible mesure disciplinaire de la part de SHOW SPL et/ou dB Drag Racing.

Section 5 - Divers

PLACEMENT DU MICRO

12" du montant de pare-brise
4" du haut de tableau de bord

Schéma du gabarit employé pour le placement du micro :



Le concurrent peut vérifier le placement du micro mais ne peut y toucher.

Le concurrent dispose d'une minute pour ajuster son système.
Après sa performance, il dispose d'une minute pour laisser la place.
C'est le juge officiel qui détermine et envoie tous les décomptes de temps.

- **Adaptation et traduction : Fierret David**

SHOW SPL est affilié exclusif France de l'organisation Internationale dB Drag Racing (USA).
SHOW SPL est une marque déposée par E.T Eric TERRIEN