

SLOT CAR RACEWAY GERASDORF



REGLEMENT

für Rennserien mit Carrera 132 Digital Fahrzeugen:

§ 1: Rennwertung

Punkte gibt es für jedes Rennen („Session“). Ein Rennen besteht aus mehreren Einzelläufen („Heats“). Die Anzahl der Einzelläufe ergibt sich aus der Anzahl der teilnehmenden Fahrer (max. 6).

Die Fahrerwertung für ein Rennen ergibt sich aus der in allen Einzelläufen erzielten Rundenanzahl. Bei Rundengleichstand zählt die gefahrene Gesamtzeit, bei gleicher Gesamtzeit zählt die schnellste Rennrunde.

§ 2: Punkte

Für die Platzierungen eines Rennens werden folgende Punkte vergeben:

1. Platz: 6 Punkte
2. Platz: 4 Punkte
3. Platz: 2 Punkte
4. Platz: 1 Punkt

§ 3: Ablauf Renntag

- a) Vereinbarung der Fahrzeugklasse (z.B. DTM, GT, Formel-1, Le Mans).
- b) Vereinbarung des Trainings- und Qualifying-Modus (siehe § 4 und § 5).
- c) Technische Abnahme der Fahrzeuge (Reinigung, Service, Test).
- d) Fahrer-Briefing durch die Rennleitung.

§ 4: Freies Training und Set-up der Fahrzeuge

Das freie Training findet vor der Qualifikation statt und beträgt 10 Minuten. Es kann bei Mehrheitsbeschluss der Fahrer ausgelassen werden.

Fahrzeugwechsel sind möglich.

Folgende individuellen Einstellungen am Set-up der Fahrzeuge sind möglich: Bremsverhalten und

Herabsetzung der von der Rennleitung festgelegten Höchstgeschwindigkeit.

Findet kein freies Training statt, legt die Rennleitung das Set-up der Fahrzeuge einheitlich fest und darf durch die Fahrer (zB im Qualifying oder im Rennen) *nicht* mehr geändert werden.

Im freien Training kann beliebig oft getankt werden.

§ 5: Qualifying

Die Dauer der Qualifying-Session, die nur vor dem ersten Einzellauf (Heat) eines Rennens bestritten wird, beträgt:

- a) 1-4 Fahrer: 5 Minuten (alle Autos auf der Strecke) *oder*
- b) 1-6 Fahrer: 6 Runden + 1 Auslaufrunde pro Fahrer mit Einzel-Qualifying (nur 1 Auto auf der Strecke).

Bei 1-4 Fahrern kann die Rennleitung oder die Mehrheit der Fahrer auch beschließen, das Qualifying im Einzel-Qualifying-Modus auszutragen (Modus wie unter § 5 b beschrieben).

Der Fahrer mit der schnellsten Runde erhält die Pole-Position (Startplatz 1). Die nachfolgenden Startplätze ergeben sich nach der Reihenfolge der jeweils schnellsten Rundenzeit, dh. der Fahrer mit der zweitschnellsten Runde erhält Startplatz 2 usw.

Die Startreihenfolge im Einzelqualifying bestimmt sich nach den jeweils schnellsten Rundenzeiten im freien Training (langsamster Fahrer zuerst). Mangels freien Trainings legt die Rennleitung die Startreihenfolge im Einzel-Qualifying fest.

Zu Beginn der Qualifying-Session dürfen alle Fahrzeuge beliebig betankt sein. Während des Qualifyings darf beliebig nachgetankt werden.

Die Startreihenfolge in den nachfolgenden Einzelläufen (Folge-Heats) eines Rennens ergibt sich nach dem Ergebnis des direkt vorangegangenen Einzellaufes, dh. der Sieger erhält im direkt nachfolgenden Einzellauf den ersten Startplatz usw.

Alternativ zu diesem Qualifying-Modus kann die Rennleitung auch beschließen, dass die von der Race Management Software vorgeschlagene Startreihenfolge übernommen wird.

§ 6: Rennen

Die Dauer der Einzelläufe beträgt:

- 1-4 Fahrer: 10 Minuten
- 5 Fahrer: 8 Minuten
- 6 Fahrer: 7 Minuten

Die Zeitnehmung und das Race Management erfolgen mit der Software „132RMS“ von Bruce Yingling.

Die Startreihenfolge bestimmt sich nach § 5.

§ 7: Deslotten (Unfälle) & Behinderung anderer Fahrer & Frühstart

a) Unfall mit Bahnblockierung

Wenn ein Fahrer mit seinem Fahrzeug abfliegt und dieses die Bahn blockiert oder behindert, muss der Fahrer einen der Chaosschalter betätigen, damit der Bahnstrom unterbrochen wird.

Der verunfallte Fahrer hat sein Fahrzeug zu bergen und an der Unfallstelle wieder einzusetzen (die Spur kann frei gewählt werden).

Dem verunfallten Fahrer wird von der Rennleitung vor der Fortsetzung des Rennens ein Strafpunkt gemäß § 7 d zugesprochen bzw. wird über den verunfallten Fahrer bei Erreichen seines dritten Strafpunktes innerhalb eines Einzellaufes eine Stop-and-Go-Strafe gemäß § 7 d verhängt.

Sobald der verunfallte Fahrer wieder bereit ist, hat er das Rennen durch neuerliches Betätigen des Chaosschalters fortzusetzen (Einleitung der Re-Start-Sequenz).

b) Unfall ohne Bahnblockierung

Wird beim Abflug eines Fahrzeuges die Bahn (bzw. andere Fahrer) nicht blockiert oder behindert, kann der Fahrer entscheiden, ob er entweder den Chaosschalter betätigt, mit den Konsequenzen gemäß § 7 a (Strafpunkt), oder das Fahrzeug während des laufenden Rennens birgt und wieder in die Bahn setzt.

Sollte bei diesem Vorgang allerdings ein anderer Fahrer behindert werden, erhält der verunfallte Fahrer ebenfalls einen Strafpunkt.

In der Regel wird sich diese Möglichkeit daher nur anbieten, wenn das Fahrzeug in der unmittelbaren Nähe des Fahrers verunfallt ist und relativ rasch mit der Hand wieder in die Bahn gesetzt werden kann.

c) Absichtliche Behinderung anderer Fahrer

Die offensichtlich absichtliche Behinderung anderer Fahrer führt sofort zu einem Strafpunkt. Bei Wiederholung einer solchen Behinderung kann die Rennleitung den Ausschluss des Fahrers aus dem Einzellauf bestimmen.

d) Strafpunkte und Stop-and-Go-Strafe

Unfälle und Behinderungen können gemäß § 7 a-c zu einem Strafpunkt führen. Wenn einem Fahrer innerhalb eines Einzellaufes von der Rennleitung sein dritter Strafpunkt zugesprochen wird, ist über diesen Fahrer von der Rennleitung eine Stop-and-Go-Strafe über die Race Management Software zu verhängen.

Die Stop-and-Go-Strafe muss innerhalb der nächsten 2 Runden absolviert werden, indem der betroffene Fahrer mit seinem Fahrzeug für 3 Sekunden in der Boxengasse stehen bleibt. Die Dauer des notwendigen Stopps wird dem Fahrer über den Rennmonitor angezeigt.

Das Tanken während einer Stop-and-Go-Strafe ist nicht möglich. Sollte dennoch in der Box getankt werden, wird das erfolgreiche Absolvieren der Stop-and-Go-Strafe verhindert und muss nachgeholt werden.

Wir die Stop-and-Go-Strafe nicht innerhalb der nächsten 2 Runden absolviert, werden die darauffolgenden Runden des betroffenen Fahrer nicht gezählt, solange bis die Stop-and-Go-Strafe erfolgreich absolviert wurde.

Alternativ kann die Rennleitung auch beschließen, das Rennen ohne Strafpunkte durchzuführen (z.B. bei Rennen mit Kindern).

e) Frühstart

Wenn ein Fahrer beim Rennstart einen Frühstart verursacht, wird die Startsequenz ohne weitere Folgen wiederholt. Wenn ein Fahrer beim Rennstart im selben Einzellauf (Heat) allerdings seinen zweiten Frühstart verursacht, wird dessen Fahrzeug um fünf Schienenelemente zurückversetzt. Jeder weitere Frühstart desselben Fahrers führt zu einer weiteren Rückversetzung des Fahrzeugs um fünf Schienenelemente.

Wenn das Rennen nach einem Unfall mit Chaosschalter gemäß § 7 a wieder aufgenommen wird (Re-Start-Sequenz) und ein Fahrer einen Frühstart verursacht, wird dessen Fahrzeug um fünf Schienenelemente zurückversetzt. Jeder weitere Frühstart desselben Fahrers beim selben Re-Start führt zu einer weiteren Rückversetzung des Fahrzeugs um fünf Schienenelemente.

§ 8: Tanken im Rennen

Der jeweilige Tankstand wird den Fahrern am Rennmonitor angezeigt.

Vor den Einzelläufen dürfen die Fahrzeuge beliebig betankt werden und während der Einzelläufe darf beliebig oft und beliebig viel Menge nachgetankt werden.

Das Tanken während einer Stop-and-Go-Strafe ist gemäß § 7 d nicht möglich.

Wenn ein Fahrer sein Fahrzeug nicht rechtzeitig nachtankt, und der Tank leer ist, wird die Höchstgeschwindigkeit des betroffenen Fahrzeuges herabgesetzt, solange bis der Fahrer das Fahrzeug nachtankt.

Alternativ kann die Rennleitung auch beschließen, ein Rennen ohne Tanken durchzuführen (z.B. bei Rennen mit Kindern).

§ 9: Technik & Tuning

- **Karosserie:** Original.
- **Chassis:** Original.
- **Motor:** Original.
- **Achsen und Felgen:** Original.
- **Reifen:** Original. Schleifen und reinigen erlaubt – keine Reifenreiniger, keine Haftmittel.
- **Mindestgewicht:** Original.
- **Bodenfreiheit:** Original.
- **Handregler:** Original.

§ 10: Rennleitung und Sonstiges

Der Rennleiter entscheidet über die Zulassung der Fahrzeuge und Teilnehmer sowie über die Auslegung des Reglements. Es gilt die Hausordnung des Slotcar Raceway Gerasdorf. Verstöße und grobes Fehlverhalten können zum Ausschluss führen! Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil.

.....
Änderungen vorbehalten.

Slotcar Raceway Gerasdorf
www.sea-diver.at/slotcar-raceway
slotcar@sea-diver.at