

Reglement GT/LM Serie

GT-Fahrzeuge GT 1-3/ GTP und offene Prototypen LMP/WSC ab Baujahr 1998
für Slotcars in Maßstab 1:24 Änderungen zum Vorjahr in *Fett / Kursiv*

Veranstalter und Rennleitung

Remo Brandalise – André Kaczmarek

Termine

1. Lauf	28.01.2017	Rennpiste, Duisburg	Rennpiste
2. Lauf	25.02.2017	Carrerafreunde, Schwerte	Carrera Freunde Schwerte
3. Lauf	18.03.2017	ScaRaDo, Dortmund	ScaRaDo
4. Lauf	06.05.2017	SRC Niederrhein, Moers	SRC Niederrhein
5. Lauf	24.06.2017	SRC Köln - kleine Bahn	SRC Köln
6. Lauf	?.?.2017	Slot&Table, Kamp-Lintfort	Slotracing & Tabletop
7. Lauf	21.10.2017	SRC Köln - grosse Bahn	SRC Köln
8. Lauf	25.11.2017	Slotcar Heaven, Wuppertal	Slotcar Heaven

7 Läufe werden gewertet, 1 Lauf = Streichresultat

Allgemeines für die 8 Rennen

Einschreibung Eine Einschreibung ist erforderlich,
per Mail: GTLMin124@gmail.com oder über die bekannten Medien

Tech. Abnahme..... *Ab sofort beginnt die technische Abnahme um 11.00 Uhr, damit ein pünktlicher Start um 13.00 Uhr gewährleistet werden kann. Fahrzeuge, welche nicht um 11.00 Uhr auf dem Abnahmetisch stehen, bekommen je verspäteter 5 Minuten 1 Runde im Rennen abgezogen !*

Ablauf *1. Im Anschluss an die Ausgabe/Abnahme findet ein 1-minütiges Einrollen statt. Jeweils Gruppen á ca. 6 Fahrzeugen. Die jeweilige Einrollspur wird basierend auf der Reihenfolge in der Abnahme gewählt. Abrollen, sowie Reparaturen sind hierbei jederzeit erlaubt*
*2. Nach dem Einrollen aller Fahrzeuge findet direkt die Qualifikation auf einer vorher ausgelosten Spur statt. Die Reihenfolge der Qualifikation wird bestimmt durch die Reihenfolge in der Gesamtwertung, bzw. Endstand der Vorjahreswertung (beim 1. Lauf). ACHTUNG! Das heißt der Führende in der Meisterschaft startet als erster in der Qualifikation! Zusätzlich erhalten die 5 besten Teams der Qualifikation Punkte
1 Platz = 10 P / 2 Platz = 8 P / 3 Platz = 6 P / 4 Platz = 4 P / 5 Platz = 2 P
Bei allen ungraden Läufen (1-3-5-7) richtet sich das Qualifikationsergebnis nach der gefahrenen Rundenanzahl, bei allen graden Läufen (2-4-6-8) nach der schnellsten gefahrenen Runde. Die Startspur richtet sich nach dem Ergebnis der Qualifikation:
Platz = Spur / P 1-6 = Spur 1-6 1te Gruppe / P 7-12 = Spur 1-6 2te Gruppe etc.
3) Vor dem Rennstart fährt die langsamste = 1te Startgruppe noch*

einmal 1 Minuten den Staub von allen Spuren. Abrollen hierbei erlaubt!

Renndauer..... je Spur 15 Minuten.

Abrollen Räder *Ein Abrollen ist grundsätzlich für die grade aktiven Teams erlaubt während:*

1) der Abnahme

2) dem Einrollen

3) dem „Staub wegfahren“

A) nur mit gestelltem Klebeband

B) es dürfen keine weiteren Maßnahmen an den Rädern durchgeführt werden

Wertung..... Es dürfen nur Teams mit jeweils 2 Fahrern starten.
Die Fahrer teilen sich die Fahrzeiten zu gleichen Teilen.
Punkte erhält nur das Team.

Jedes Team darf *zweimal* in der Saison einen Gaststarter einsetzen.
Der Gaststarter darf am Veranstaltungstag nur einmal starten.

Bahnspannung 18-20 Volt

Reparatur/Crash .. *Ab sofort gilt, dass jegliche Reparaturen nur unter Strom (Einrollen + Qualifikation / Staub wegfahren / Rennen) durchgeführt werden dürfen. Dieses betrifft auch Kleinigkeiten wie z.B. das Richten der Schleifer. Hierbei ist es egal, ob es sich um einen selbstverschuldeten oder unverschuldeten Crash handelt. Bei Rennen mit einer 7er Gruppe zählt die „tote Spur“ nicht als „unter Strom“!*
Ausnahmen nur bei Problemen mit dem ausgegebenen Material (Räder + Motor) oder bei Beschädigungen durch Streckenposten.

Startgeld *7 € pro Erwachsener, 4 € Kinder/Jugendliche zuzüglich 4,00 € für Räder*

Preise Nach Abzug der Bahngebühren wird beim Endlauf das restliche Startgeld in Preise investiert. Preise erhalten nur Teams, welche an min. 7 Läufen teilgenommen haben.

Punkte Rennen..... $\frac{\text{Teilnehmer} - \text{Platzierung}}{\text{Teilnehmer}} * 75$

Punkte Optik..... nach Liste (vgl. Anhang II.)

Technik

Chassis..... Zugelassen sind alle Serienchassis mit einer Stückzahl von mindestens 50 Stück, welche frei erhältlich sind!
Ebenfalls erlaubt sind alle Zubehörteile z.B. für Vorder- / Hinterachsfederung, H-Träger, T-Vorderachsträger, Leitkiel und Leitkielhalter, Schrauben und Hülsen, sofern diese im Handel erhältlich sind! Verboten sind: Magnete/magnetische Wirkung.
Chassisbreite inkl. Karohalter = max. 78 mm

Motor Bison, ungeöffnet und original. Die Motoren (versehen mit 14er Motorritzel aus Messing) werden vor jedem Lauf ausgelost. Sie dürfen in keinsten Weise „bearbeitet“ werden.

- Getriebe** frei
- Achsen** 3 mm Stahl/blank
- Bodenfreiheit**..... Mindestens 1mm zu jeder Zeit - 1,3mm an der Hinterachse bei der technischen Abnahme.
Vorderräder müssen Bodenkontakt haben.
- Felgen vorne**..... Realistisch zum Auto passend, min Durchmesser außen 19,0mm mit entsprechenden Einsätzen. Raddurchmesser min. 24mm.
- Reifen vorne** Material frei, min. Breite 7mm
- Räder hinten** Scaleauto Moosgummi SC 2421P Komplettträder, werden ausgegeben
- Spurbreite** max. 83mm
- Gewicht**..... Chassis min. 140 Gramm
Karosserie min. 55 Gramm inkl. Fahrereinsatz/Halter.
- Karosserien** GT1, GT2, GT3, LMP1 und LMP2 ab Baujahr 1998 im Maßstab 1 : 24
Homologation durch die Rennleitung
(neue Karosserien bitte vorher absprechen!)
Zugelassen sind ausschließlich Karosserien aus Plastik, GFK, Resine
(kein Lexan, Karbonfaser etc.) !
Der Anhang I (Liste der Fahrzeuge) ist mit diesem Jahr weggefallen.

Karosserieänderung

nur im Bereich des Getriebezahnrades zulässig (das Zahnrad muss jedoch abgedeckt sein).

Resine - und Carrera - Bodys dürfen ausgeschliffen werden

Farb- und Gestaltungsvarianten sind zulässig, sollen aber dem Ansehen des Slot-Racing förderlich sein.

Alle Teile der Karosserie müssen während der gesamten Renndauer an den richtigen Stellen befestigt sein, dies gilt auch für Frontsplitter, Scheiben, Spoiler.

Falls ein Fahrzeug diese Teile verlieren sollte, müssen sie innerhalb von 10 Runden wieder angeklebt werden. Ausnahme: Spiegel, Antennen, Scheibenwischer werden nur zum Rennbeginn verlangt.

Zusatzteile Heckspoiler aus CFK und Lexan sind zulässig

Fahrereinsatz min. realistisch 3D, mehrfarbig lackiert, muss aus mind. 5 Teilen

bestehen: Wanne, Body, 2 Arme, Kopf

Material: „Wanne“, Body, Arme = Resine, GFK, Lexan ;

Kopf = Resine, GFK

(Resine darf selbstverständlich ausgeschliffen werden)

Bei geschlossenen GT Fahrzeugen muss ein Überrollkäfig verbaut sein, der von außen durch die Scheiben sichtbar sein muss!

Achtung! Die „Wanne“ darf keinen Blick durch das Cockpit auf das Chassis freigeben! Es müssen noch erkennbare Beine am Body sein!

Alles was nicht ausdrücklich erlaubt ist, gilt als verboten.

Protest..... Protestgebühr 10 €. Bei erfolgreichem Protest wird das betroffene Team von der Wertung des Laufes ausgeschlossen und hat den o.g. Betrag als Strafe an den Veranstalter zu zahlen. Wird der Protest abgewiesen, fällt die Gebühr an den Veranstalter. Protestgebühren fließen in den Preisgeldtopf.

Die Entscheidung über einen Wertungsausschluss trifft der Veranstalter,
evtl. in Zusammenarbeit mit einer 3-köpfigen Jury.
Proteste gegen die Zeitnahme und die Rennleitung sind nicht zulässig.

Zeitplan Training von Bahnöffnung bis 11.00 Uhr
Technische Abnahme von 11.00 Uhr bis 12.00 Uhr
Qualifikation 12.30 Uhr
Start 13.00 Uhr

Anhang I: entfallen

Anhang II: Punktevergabe für die Optik Wertung

Achtung! Es werden max. 30 Punkte vergeben!

Räder vorn (Decals, Einsätze, Lackierung, realistische Dimension)	max. 2,5 Punkte
vorbildgetreu	2,5 Punkte
handwerklich gut, aber nicht vorbildgetreu	1,5 Punkte
vorhanden	0,5 Punkte
Fahrereinsatz inkl. Helm (3D, Bemalung, Detaillierung)	max. 8 Punkte
vorbildgetreu	max 8 Punkte
handwerklich gut, aber nicht vorbildgetreu	4 Punkte
vorhanden	1 Punkt
Überrollbügel/-käfig	max. 2 Punkte
vorbildgetreu	2 Punkte
handwerklich gut, aber nicht vorbildgetreu	1 Punkte
vorhanden	0,5 Punkte
Zurüstteile (Antenne, Auspuff, Beleuchtung, Diffusor, Spiegel, Spoiler, Tankverschluss etc.)	max. 9 Punkte
vorbildgetreu	max. 9 Punkte
handwerklich gut, aber nicht vorbildgetreu	4 Punkte
vorhanden	1 Punkt
Optischer Eindruck (Lack, Decals)	max. 10 Punkte
- Vorbildtreue	
- Aufbau der Karosserie	
- Verarbeitung Lack	
- Verarbeitung Decals	
- Gesamteindruck / Stimmigkeit	