

Ausschreibung



Allgemeines	<ul style="list-style-type: none">• Die SCALEAUTO-GT3-Slotsport ist als Rennserie konzipiert, in der moderne GT3-Fahrzeuge mit möglichst großer Chancengleichheit und geringen Kosten eingesetzt werden.• Gefahren werden GT3-Fahrzeuge und thematisch dazu passende ALMS-, GT2-, IMSA- und Le Mans-Fahrzeuge des Herstellers „Scaleauto“. Die freigegebenen Karosserien, die daran notwendigen und darüber hinaus zulässigen Veränderungen ergeben sich aus dem technischen Reglement bzw. dessen Anhängen.• Eine „Balance of Performance“ hat zum Ziel, das mit allen zugelassenen Karosserien konkurrenzfähige Fahrzeuge aufgebaut werden können.• Zielgruppe sind Slotracer, die spannende Rennen im Maßstab 1:24 fahren möchten. Ein geringer Aufwand und klare Vorgaben zum Aufbau der Fahrzeuge stellen dies sicher.
Veranstalter	Verantwortlich für die Serie und die Wettbewerbsaustragung ist Wolfgang Krech, Kontakt unter badenslot@gmx.de
Austragungsmodus	<ul style="list-style-type: none">• Fahrermeisterschaft mit vier Rennläufen (1 Streichresultat)• Fahrzeit 1 Stunde pro Fahrer <p style="text-align: center;">5x12 Min / Spur bei fünfspurigen Bahnen 4x15 Min / Spur bei vierspurigen Bahnen</p> <ul style="list-style-type: none">• Die endgültige Fahrzeit ist abhängig von der Teilnehmerzahl und dem Veranstaltungsort.• Es wird ein Durchgang (ohne Regrouping) gefahren.
Termine	<p>17.09.2016 Schnoogeloch, Zwingenberg 4-Spur-Holzbahn www.schnoogeloch-bergstrasse.de</p> <p>12.11.2016 SG Stern, Sindelfingen, 4-Spur-Holzbahn http://www.sindelfingen.sgstern.de/angebot/sparten/modellsport/slotcar/</p> <p>11.02.2017 SCD Schwieberdingen 5-Spur-Holzbahn www.slotracing-schwieberdingen.de</p> <p>11.03.2017 Slotfreunde Karlsruhe, 5-Spur-Holzbahn www.sf-karlsruhe.de</p>
Einschreibung / Anmeldung	<ul style="list-style-type: none">• Die Zahl der festen Startplätze ist auf 20 Fahrer begrenzt. Gaststarter sind – soweit möglich – willkommen.• Es besteht die Möglichkeit, sich ab sofort für die gesamte Serie einzuschreiben. Das gewährleistet einen sicheren Startplatz für alle Rennen. Die Vergabe der Startplätze erfolgt nach dem zeitlichen Eingang der Nennungen. Die Anmeldung ist ab sofort möglich. Anmeldungen erfolgen per Mail an badenslot@gmx.de.• Sofern nicht alle Startplätze dauerhaft mittels Einschreibung vergeben werden ist die Anmeldung zu nur einem Rennen möglich. Auch hier sind Datum / Uhrzeit der Anmeldung für die Vergabe der Startberechtigung maßgeblich.

Ausschreibung



	<table border="1"> <tr> <td>Anmeldung</td> <td>Beginn</td> <td>Ende</td> </tr> <tr> <td>...für die Serie:</td> <td>sofort</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...für ein Rennen</td> <td>10 Tage vor dem Rennen</td> <td>3 Tage vor dem Rennen</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> Sog. Gastfahrer, die sich nur zu einem Rennen anmelden, starten wie die Fahrer der gemeldeten Teams gemäß der in der Quali erzielten Position. 	Anmeldung	Beginn	Ende	...für die Serie:	sofort		...für ein Rennen	10 Tage vor dem Rennen	3 Tage vor dem Rennen
Anmeldung	Beginn	Ende								
...für die Serie:	sofort									
...für ein Rennen	10 Tage vor dem Rennen	3 Tage vor dem Rennen								
Poolmotoren	<ul style="list-style-type: none"> Im GT3-Slotsport kommen Poolmotoren vom Typ Slotdevil 3025b zum Einsatz. Diese sind einem 12er Ritzel und mit Steckverbindung (Reichelt Typ FSH-M1 2,8 Hülse (motorseitig)) ausgestattet. Motorseitig sind ca. 70mm Kabel vorhanden, leitkielseitig sind Kabel mit Steckern des Typs FS-M1 2,8 vorzusehen. Die Motoren werden den Fahrern zugelost. Dabei wird darauf geachtet, dass die Motoren gleichmäßig verteilt werden, um möglichst gleiche Laufleistungen zu erzielen 									
Startgebühr	<ul style="list-style-type: none"> 40,- Euro pro Fahrer für die gesamte Saison, Gaststarter 10,- Euro pro Lauf. Das Startgeld ist vor dem ersten Lauf für die gesamte Saison zu zahlen. Eine Rückerstattung bei Nichtantritt oder Rückzug erfolgt nicht. Die Bankverbindung für die Überweisung des Startgelds wird mit der Bestätigung des Startplatzes bekanntgegeben. 									
Ablaufplan ^{*)}	<ul style="list-style-type: none"> 08.00 Uhr Bahnöffnung, anschließend Training in organisierter Reihenfolge bzw. in Gruppen, 2 Durchgänge je Gruppe, 3 Minuten je Spur. <p>Ausgabe des Motors (Motor wird verlost, siehe oben) vor dem zweiten Trainingsdurchgang.</p> <ul style="list-style-type: none"> 11.45 Uhr Technische Abnahme 12.45 Uhr Quali (1 Minute nach umgekehrten Meisterschaftsstand bzw. in zufälliger Reihenfolge (erster Lauf), die schnellste Runde zählt) 13.15 Uhr Rennstart Gruppe 1, zuvor 1 Min. Einrollen 14.45 Uhr Rennstart Gruppe 2 (schnellste Gruppe), zuvor 1 Min. Einrollen 16.15 Uhr Rennstart Gruppe 3, zuvor 1 Min. Einrollen 17.45 Uhr Rennstart Gruppe 4, zuvor 1 Min. Einrollen Ca. 19.15 Uhr Rennende; Siegerehrung <p>Anmerkung: bei den Zeitangaben handelt es sich um ungefähre Zeiten, je nach Vor-Ort Organisation sind Verschiebungen möglich.</p>									
Einsetzerregelung	Die Einsetzerregelung legt der Veranstalter vor Ort mit dem Rennleiter fest.									
Technische Vorschriften	<ul style="list-style-type: none"> Es gilt das Reglement der GT3-Slotsport in der Version 1.0.3 vom 25. November 2015 sowie die zugehörigen Anlagen. Arbeiten am Fahrzeug dürfen nur im dafür reservierten Bereich (der ausgewiesenen Servicezone) und nur bei anliegendem Bahn- 									



	<p>strom durchgeführt werden. Laufende Arbeiten müssen in Umsetzpausen oder Chaosphasen unterbrochen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ergänzend gilt folgende Regelung bei einem vermuteten Defekt an den ausgegebenen Motoren: <ul style="list-style-type: none"> - Wenn ein Auto aufgrund eines vermuteten Defekts am ausgegebenen Motor / Elektrik nicht mehr läuft, wird Chaos geschaltet. - Das Auto wird von der Bahn genommen und von Fahrer und Rennleiter geöffnet und geprüft. - Wenn bei der Prüfung ein Defekt am ausgegebenen Motor inkl. Kabel und Buchse festgestellt wird, darf es repariert / ggfs. der Motor getauscht werden. Dabei bleibt Chaos an. Hinweis – hat sich die Verbindung zwischen Stecker (vom Leitkiel) und Buchse gelöst, gilt dies nicht als Defekt am Motor. - Sollte ein anderer Defekt festgestellt werden, wird die Karosserie wieder mit dem Chassis verschraubt und das Fahrzeug im Bereich der Boxengasse wieder in den Slot gesetzt. Anschließend wird das Rennen wieder freigegeben; das defekte Fahrzeug darf dann zur Reparatur von der Bahn genommen werden. • Während des Rennens verlorene Karosserieteile müssen an der dafür vorgesehenen Originalposition wieder montiert werden. Davon ausgenommen sind Lampen gläser, Rückleuchten, Außenspiegel, Scheibenwischer und Spoilerflaps an der Frontpartie. Der Heckflügel, dessen Träger, Scheiben sowie evtl. vorhandene Diffusoren müssen wieder montiert werden. Gleiches gilt für die Innenteile, die an einzelnen Modellen an der Front und /oder dem Heck montiert sind. Die Reparatur hat innerhalb von 10 Runden zu erfolgen. Bei Rennunterbrechungen und Spurwechsel werden die Arbeiten eingestellt. Setzt das Team im folgenden Durchgang aus wird das Fahrzeug im Zustand bei Unterbrechung der Arbeiten in den Parc Ferme gegeben. Die Reparatur kann dann fortgesetzt werden, wenn das Team wieder am Rennen teilnimmt.
<p>Chemische Hilfsmittel</p>	<p>Die Verwendung von Flüssigkeiten oder haftungsverändernden Mitteln aller Art auf den Reifen ist verboten. Die Vorderräder dürfen bis zur technischen Abnahme mit Bremsenreiniger gereinigt werden.</p> <p>Nach der technischen Abnahme bis zum Rennende sind ausschließlich Paketklebeband (z.B. 3M Superabdeckband Gold) zum Reifenabziehen zulässig.</p>
<p>Fairness</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Fairness untereinander hat höchste Priorität. • Übereinandersetzungen werden vom Vordermann aktiv unterstützt, der schnellere Fahrer überholt rücksichtsvoll. • Unser Umgang miteinander, unter den Fahrern, zu den Einsetzern und zum Rennleiter ist konstruktiv. • Situationen, die sich im Eifer des Gefechts ergeben haben klären wir noch vor dem Ende der Veranstaltung.



<p>Wertung</p>	<p>Das Ergebnis ergibt sich nach den gefahrenen Runden jedes Fahrers, abzgl. eventueller Wertungsstrafen.</p> <p>Für die Punktwertung gilt folgende Formel</p> <p style="text-align: center;"><i>Punktzahl = 100 * eigene Rundenzahl / Runden des Siegers</i></p> <p>Zum Beispiel: 1. Platz 400 Runden: $100 \cdot (400/400) = 100,00$ Punkte 2. Platz 398 Runden: $100 \cdot (398/400) = 99,50$ Punkte ...</p> <p>Für die Endwertung werden alle Veranstaltungen herangezogen. Es gibt ein Streichergebnis. Bei Punktgleichheit auf den ersten drei Plätzen werden zur Entscheidung herangezogen: Die Resultate aller Veranstaltungen an welchen die punktgleichen Fahrer am Start waren: Die insgesamt gefahrenen Meter in diesen Rennen, bei erneuter Gleichheit die Addition der Qualifikationszeiten.</p>
<p>Wertungsstrafen</p>	<p>Eventuelle Wertungsstrafen werden während der Wettbewerbe oder vor dem Ergebnisaushang bekannt gemacht. Wertungsstrafen, die ausgesprochen werden können:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nichtwertung • Rundenabzug • Stop&Go Strafe • Wechsel von Fahrwerksgrundplatte, Karosserie oder Motor: Wertungsausschluss • Arbeiten am Fahrzeug während der Umsetzpause oder anderen Rennunterbrechungen: Rundenabzug im Umfang des erlangten Vorteils plus 5 Runden • Nach jedem Wertungslauf <ul style="list-style-type: none"> ○ unzureichende Bodenfreiheit 0,5% Rundenabzug pro angefangene 0,1mm ○ nicht eingehaltene Gewichte (Mindest- und Maximalgewicht!) 0,5% Rundenabzug pro angefangenem Gramm
<p>Änderungen</p>	<p>Diese Ausschreibung ist nicht abschließend. Anpassungen zum Veranstaltungsablauf oder deren Inhalt, mit Auswirkung für die gesamte weitere Saison werden mindesten vier Wochen vor ihrer Wirksamkeit per Email bekanntgegeben. Änderungen im Ablauf oder der Durchführung, die nur eine einzelne Veranstaltung betreffen, werden einstimmig unter den anwesenden Teams dieser Veranstaltung beschlossen.</p>
<p>Sonstiges</p>	<p>Mit der Teilnahme an einem Lauf der Scaleauto-GT3-Slotsport 2016/2017 stimmen die Teilnehmer der Veröffentlichung von Fotos und / oder ihrer Namen und der erzielten Resultate, z.B. in einem Rennbericht, zu.</p>