

Rennablauf

- Die **Rennleitung** wird von den Teilnehmern einvernehmlich gebildet.
- **Fahrzeugabnahme:** Jedes Fahrzeug ist vor der Qualifikation der Rennleitung zur Abnahme zu übergeben. Auftretende Beanstandungen sind unverzüglich abzustellen. Nicht regelkonforme Fahrzeuge werden nicht zugelassen, bzw. fahren außerhalb der Wertung mit.
- Nach der Abnahme besteht „**Parc Fermé**“
- Jeder Fahrer die Möglichkeit ein **Ersatzfahrzeug** vorzuführen und abnehmen zu lassen.
- **Qualifikation:** Auf der blauen Spur fährt jeder Teilnehmer 3 Runden. Die beste gefahrene Rundenzeit wird für die Startaufstellung gewertet.
- Die **Startaufstellung** zum Rennen erfolgt nach dem Ergebnis der Qualifikation. Sind mehr als 6 Teilnehmer qualifiziert, wird in Gruppen gestartet (mind. 3 Teilnehmer pro Gruppe).
- Zuerst startet die Gruppe mit den langsamsten Qualifikationszeiten, zuletzt die Gruppe mit den schnellsten Zeiten.
- Rennstart durch **Ampel-Countdown (Formel-1-Start)**. Nach dem Verlöschen aller roten Lampen ist das Rennen gestartet.
- Bei einem **Frühstart** erhält der Fahrer eine Stopp & Go-Strafe (5 Sek.).
- **Renndauer** je Spur 6 Minuten, Gesamtfahrzeit somit 24 Minuten bei Einzelrennen.
- **Spurwechsel** erfolgt in der Reihenfolge 1-3-4-2. In der **Umsetzphase** darf nicht am Fahrzeug gearbeitet werden. Nichtbeachtung kann zur Disqualifikation führen. Das Ein- und Umsetzen soll durch Einsetzer erfolgen. Der Fahrer hat sich durch Augenschein davon zu überzeugen, dass sein Fahrzeug richtig um- bzw. eingesetzt ist.
- **Reparaturpause:** Falls ein Fahrzeug wegen eines technischen Defektes ausfällt, kann die Rennleitung (auf Wunsch des Fahrers) das Rennen für maximal 3 Minuten unterbrechen. Danach wird das Rennen fortgesetzt, unabhängig davon, ob die Reparatur beendet wurde oder nicht. Diese Unterbrechung wird jedem Fahrer/Team nur einmalig pro Rennen gewährt. Das Rennen wird nicht zu **Servicearbeiten** wie Schleifer oder Reifen reinigen unterbrochen. Servicearbeiten und Reparaturen sollen bei Einzelrennen durch den Fahrer durchgeführt werden.
- Eine **Chaosituation** (Rennunterbrechung) ist gegeben, wenn ein Slotcar ausgespurt oder eine Spur blockiert ist. Der Fahrer hat dies durch lautes Rufen anzuzeigen (z.B. Chaos, Halt, Stopp, Terror o. ä.). Fahrzeuge, deren Spuren blockiert sind, müssen anhalten !
- **Zeitstrafe:** Der Verursacher einer Rennunterbrechung (Chaos) erhält eine Zeitstrafe (Stopp & Go) von 5 Sekunden. Ist die Ursache nicht eindeutig zu klären erhalten ggf. alle Beteiligten eine Zeitstrafe.
- **Blaue Flagge:** Ein Fahrer, der überrundet wird, hat das Überholen zügig zu unterstützen. Bei Nichtbeachtung hat der schnellere Fahrer diese Vorfahrt anzumahnen, das Überholen langsamerer Fahrzeuge darf nicht rücksichtslos erfolgen.
- Die **Aufgabe** des Rennens signalisiert ein Fahrer durch Abziehen des Reglers (Ausnahme Regler defekt).

- Nach **Beendigung** des letzten Laufes eines Rennens verbleiben die Fahrzeuge auf der Bahn um die erreichten Teilrunden abzulesen (das sog. „Metern“). Ein vorzeitiges Entfernen des Fahrzeuges von der Bahn kann zur Disqualifikation führen.
- **Sieger** ist, wer nach dem Rennen die meisten Runden inkl. Teilrunden gefahren ist.
- **Handregler**: Es sind nur **Regler** zulässig, die die Spannung von der Stromquelle bis zur Bahn nicht erhöhen. Das bedeutet, dass auch elektronische Regler (z.B. ADC) oder Diodenregler mit einstellbarer Bremse und einstellbarem Widerstand zulässig sind.
- **Bahnspannungen** ist auf allen Spuren gleich (vgl. Motorenreglement).
- Unsportliches oder zu impulsives Verhalten kann zur Disqualifikation führen. Die Entscheidung obliegt der Rennleitung.
- **Grundsatz**: Was nicht ausdrücklich erlaubt wurde, ist VERBOTEN !!