

2. Rennserie 2018-A – Slot.it (1:32)

Start: 20:15 Uhr

Rennverlauf:

- Qualify 2 Minuten, jeder nur 1 Spur, Spurauswahl per 3x Zufall (Vor dem 1.Rennen)
- Start-Gruppe nach Qualify-Position (1.Rennen), danach immer nach letztem Rennen
- Ein Rennen mit einer Dauer von 6 Minuten
- Alle 6 Rennen werden im Uhrzeigersinn (aus Sicht des Fahrers) gefahren.

Regeln:

- Der Wagen ist auf eine Spur für alle Läufe gesetzt
- Es wird im F1-Modus gefahren, also Ziel-Durchfahrt am Ende zählt
- Pünktlicher Start, Zu-Spät-Kommer können nicht mehr teilnehmen.
Dürfen aber auch nicht als Streckenposten helfen !
Ausnahme: Vorherige Ankündigung „Komme 5 Minuten später“ wird erst im 2.Lauf des Rennen aufgestellt bzw. überspringt das Qualify

Rennwagen:

- Es werden vier gemischte Slot.it gefahren. Bei jedem Rennabend werden die Wagen eine Spur weiter gesetzt und ein anderer Slot.it rückt nach.
- Der Ersatzwagen ist ein weiterer Slot.it
- Es sind Moosgummi-Reifen fest montiert auf jedem Wagen

Wertung:

- Es gibt 4 gewertete Rennen von insgesamt 6 Renntagen.
- Die Wertung erfolgt über die Platzierung entsprechend Bepfe
- Es werden Punkte nach folgendem System vergeben
 $1 = 20 / 2 = 18 / 3 = 16 / 4 = 14 / 5 = 12 / 6 = 10 / 7 = 8 / 8 = 6 / 9 = 4 / 10 = 2$
Ein Zusatzpunkt wird für die schnellste Runde und ein Zusatzpunkt für den besten Lauf des Rennabends vergeben
- Mindestanzahl Fahrer: 6. Bei 6 Fahrer werden nur 3 Spuren gefahren, Ab 7 alle Spuren
- In der Tabelle zählt bei Gleichstand die Anzahl der Spur-Siege

3. Rennserie 2018-B – Scaleauto (1:24)

Start: 20:15 Uhr

Rennverlauf:

- Qualify 2 Minuten, jeder nur 1 Spur, Spurauswahl per 3x Zufall (Vor dem 1.Rennen)
- Gruppe nach Qualify-Position (1.Rennen), danach immer nach letztem Rennen
- Ein Rennen mit einer Dauer von 6 Minuten
- Alle 6 Rennen werden im Uhrzeigersinn (aus Sicht des Fahrers) gefahren.

Regeln:

- Der Wagen ist auf eine Spur für alle Läufe gesetzt
- Es wird im F1-Modus gefahren, also Ziel-Durchfahrt am Ende zählt
- Pünktlicher Start, Zu-Spät-Kommer können nicht mehr teilnehmen.
Dürfen aber auch nicht als Streckenposten helfen !
Ausnahme: Vorherige Ankündigung „Komme 5 Minuten später“ wird erst im 2.Lauf des Rennen aufgestellt bzw. überspringt das Qualify

Rennwagen:

- Es werden vier 1:24 Scaleauto GT-Fahrzeuge auf Plafit-Chassis gefahren
- Der Ersatzwagen ist ein weiteres Scaleauto GT Fahrzeug
- Es sind Moosgummi-Reifen fest montiert auf jedem Wagen

Wertung:

- Es gibt 4 gewertete Rennen von insgesamt 6 Renntagen.
- Die Wertung erfolgt über die Platzierung entsprechend Bepfe
- Es werden Punkte nach folgendem System vergeben
 $1 = 20 / 2 = 18 / 3 = 16 / 4 = 14 / 5 = 12 / 6 = 10 / 7 = 8 / 8 = 6 / 9 = 4 / 10 = 2$
Ein Zusatzpunkt wird für die schnellste Runde und ein Zusatzpunkt für den besten Lauf des Rennabends vergeben
- Mindestanzahl Fahrer: 6. Bei 6 Fahrer werden nur 3 Spuren gefahren, Ab 7 alle Spuren
- In der Tabelle zählt bei Gleichstand die Anzahl der Spur-Siege

4. Rennserie 2018-C – Supersportwagen (1:24)

Start: 20:15 Uhr

Rennverlauf:

- Qualify 2 Minuten, jeder nur 1 Spur, Spurauswahl per 3x Zufall (Vor dem 1.Rennen)
- Gruppe nach Qualify-Position (1.Rennen), danach immer nach letztem Rennen
- Ein Rennen mit einer Dauer von 6 Minuten
- Alle 6 Rennen werden gegen den Uhrzeigersinn (aus Sicht des Fahrers) gefahren.

Regeln:

- Der Wagen ist auf eine Spur für alle Läufe gesetzt
- Es wird im F1-Modus gefahren, also Ziel-Durchfahrt am Ende zählt
- Pünktlicher Start, Zu-Spät-Kommer können nicht mehr teilnehmen.
Dürfen aber auch nicht als Streckenposten helfen !
Ausnahme: Vorherige Ankündigung „Komme 5 Minuten später“ wird erst im 2.Lauf des Rennen aufgestellt bzw. überspringt das Qualify

Rennwagen:

- Es werden vier Supersport auf gemischten Chassis gefahren
- Der Ersatzwagen ist eine weiterer Supersportwagen
- Es sind Moosgummi-Reifen fest montiert auf jedem Wagen

Wertung:

- Es gibt 4 gewertete Rennen von insgesamt 6 Renntagen.
- Die Wertung erfolgt über die Platzierung entsprechend Bepfe
- Es werden Punkte nach folgendem System vergeben
 $1 = 20 / 2 = 18 / 3 = 16 / 4 = 14 / 5 = 12 / 6 = 10 / 7 = 8 / 8 = 6 / 9 = 4 / 10 = 2$
Ein Zusatzpunkt wird für die schnellste Runde und ein Zusatzpunkt für den besten Lauf des Rennabends vergeben
- Mindestanzahl Fahrer: 6. Bei 6 Fahrer werden nur 3 Spuren gefahren, Ab 7 alle Spuren
- In der Tabelle zählt bei Gleichstand die Anzahl der Spur-Siege