

Sportliches Reglement

Stand 17.06.2023

1. Grundsätzliches

- a. Fahrzeuge werden nur in der Boxengasse eingestellt oder herausgenommen (mit Ausnahme und mit Absprache der Fahrer) !
- b. Auf der Strecke darf nicht langsam gefahren oder angehalten werden!
- c. Einführungsrunden werden in der Boxengasse gestartet und beendet.
- d. Die Fahrzeug Einstellungen werden bei allen gleich eingestellt und sind wie folgt :

Geschwindigkeit: 80 %

Bremskraft : 40 %

Tankfüllung : 60 %

- e. Alle 10 Minuten wird vom Rennleiter mit Ankündigung **(Reifen Kontrolle)** der Chaos Ausgelöst so dass alle Fahrer die Möglichkeit haben Ihr Reifen Abzuziehen.

Hinweis:

Der aktuelle Standort muss Markiert werden so das nach dem Abziehen der Reifen das Auto wieder auf die alte Position gestellt wird um ein Schummeln zu vermeiden. Die Autos werden von der Bahn entnommen wenn der Rennleiter es freigibt und er wird entscheiden in welcher Reihenfolge dies geschieht.

- f. **Ersatz Fahrer sind erlaubt !!!**

Sie Fahren mit dem Auto des Auftraggebers oder wenn Sie ein eigenes Besitzen mit dem eigenen Boliden. Jedoch gehen die Punkte an den Auftraggeber.

- g. Technische Probleme/Defekte werden nicht bestraft wie z.B. Regler hat keinen Kontakt zum Rennwagen, Schleifer sind defekt ect. ...

Wenn der Chaos Schalter betätigt wird und man unmittelbar vor einem Totpunkt steht bzw. auf einer Stelle ohne Strom Kontakt, wird der Rennwagen kurz nach vorne geschoben ohne eine Strafe zu bekommen so es normal und direkt weiter gehen kann im Rennen.

2. Qualifying

- a. Einzelfahrten
- b. 2 Minuten nach Diti Racing Verfahren
- c. Start aus der Box

3. Motor- und Getriebewechsel

- a. Bedürfen der Zustimmung der Rennleitung

4. Boxengasse/Nachtanken

- a. Auf der **DTS** Strecke kommt CU Tank Simulation zum Einsatz.
- b. Die Fahrzeuge müssen an den vorgesehenen Tankplätze abgestellt werden. Kommt es zu einer Beeinträchtigung eines anderen Fahrers, wird der Verursacher bestraft.
- c. In den Pit Bereichen muss immer auf dem richtigen vorgegebenen Plätzen gehalten werden. Überfährt man diese, muss erneut in den Pit gefahren werden und der aktuelle Stopp unterbrochen werden.

5. Start

- a. Wird durch den Rennleiter mit dem Ampelstart durchgeführt.
- b. Alle Frühstarts werden mit 5 Sekunden bestraft**

6. Unfälle

- a. Grundsätzlich
 - a1. Gibt es keine Rennleitung, dann hat der Verunfallte stets und unverzüglich Chaos auszulösen. Dann wird das Fahrzeug geborgen und anschließend startet der Verunfallte das Rennen erneut. Der Restart erfolgt per Ampelstart.
 - a2. Bei Auffahren mit Unfallfolge wird der Auffahrende bestraft (2s).**
 - a3. Abflüge ohne Überholvorgang werden bestraft (2s)**

a4. Wenn ein Fahrer sich Quer stellt (Drift) aber noch im Slot ist jedoch nicht weiterfahren kann, zählt dies nicht als Unfall und wird nicht bestraft. Kann er sich nicht mit eigener Kraft in die Spur zum weiterfahren zurücksetzen, hat er **unverzüglich** den Chaos Schater zu betätigen (keine Strafe). Geschieht jedoch ein Unfall dadurch wird dies mit einer 2 Sekunden Strafe geahndet. auch bei anderen Technischen Problemen die plötzlich auftreten könnten wie z.B. kein Empfang am Regler, kein Kontakt durch Schleifer ... ect. sind dies Renngeschehen und teilweise nicht wirklich selbst verursachte Geschehnisse.

b. Überholvorgänge

b1. Die Kurve gehört dem Fahrer auf der inneren Linie einer Kurve. Verunfallt der Fahrer auf der **äußeren** Linie mit oder ohne Berührung, erhält er **keine** Strafe. Verunfallt der Fahrer auf der **inneren** Linie mit oder ohne Berührung, erhält er **keine** Strafe.

b2. Wer die Spur wechselt, trägt die Verantwortung für einen sicheren Überholvorgang. Kommt es zum Unfall, wird das wechselnde Fahrzeug bestraft (2s).

c. Unsafe Release

c1. Fahrzeuge in der Box müssen eine sichere Rückkehr auf die Rennstrecke gewährleisten (bei nicht Einhaltung = 2s Strafe).

c2. Der Tankende muss auf Verkehr in der Box achten.

7. Rennabbruch

- a. Im Falle eines technischen Problems (Zeitnahme, Dioden, Weichen, etc.) kann der Rennleiter entscheiden, dass der Lauf wiederholt werden muss.
- b. Wird ein Lauf wiederholt, starten die Fahrzeuge aus der Aufstellung gemäß ihrer Platzierung im abgebrochenen Rennen.

8. Bestrafung

- a. Auf der **DTS** Strecke werden Vergehen ausschließlich vom Rennleiter geahndet.
Mit der 20. Strafe (Stand 2023) wird der Fahrer für dieses Rennen disqualifiziert und stellt seinen Wagen in der Box ab. Anschließend wird das Rennen mit Chaos unterbrochen und der Wagen wird aus der Box entnommen. Wenn ein Fahrer seine Strafen nicht bis zum Ende des Rennens in der Box absitzt wird er disqualifiziert!
- b. **Jedes Vergehen wird vom Rennleiter nach dem Strafen Katalog bestraft!**
- b. Unsportliches Verhalten führt zur Disqualifikation!

9. Geschwindigkeitsbegrenzung

- a. In die Boxengasse und innerhalb der Boxengasse muss langsam gefahren werden **(falls nicht gibt es eine 2s Strafe).**

10. Strafen Absitzen

- a. Es darf kein Tankender beim Absitzen seiner Strafe behindert werden
- b. Strafen werden ausschließlich in Pit 3 abgesessen, Pit 1 und Pit 2 dürfen auch genutzt werden, wenn ich keinen anderen Fahrer bei Tanken hindere.

11. Rennende

- a. Das Rennende wird vom Programm (SmartRace) beendet sobald alle Fahrer durch die Ziel Flagge gefahren sind..
- b. Nach dem Rennende wird das Fahrzeug in der Boxengasse abgestellt.
- c. Fahrer, die in der Box Strafen absitzen, müssen prüfen, ob die Rennzeit abgelaufen ist. Ist dies der Fall, muss die Boxengasse unverzüglich verlassen und die Runde beendet werden.

Hinweis:

Werden die Strafen nicht bis zum Rennende abgesessen, wird man automatisch Disqualifiziert vom Rennen!!!

- d. Unfälle nach Ablauf der Rennzeit werden nicht mehr geahndet.