

Reglement Carrera 1:32 DTM / GT / Classic

Rennserie findet im monatlichen Wechsel der Klassen DTM / GT / Classic statt. Alle Klassen werden in einer gemeinsamen Liste geführt, aber die Rennen Klassenspezifisch gefahren. Das letzte Rennen des Jahres (Classic) wird im Dunkeln mit Licht ausgetragen.

3 Streichergebnisse.

Renndauer

Zwischen 5 und 6 Minuten pro Spur, je nach Anzahl der Teilnehmer.

Bei Abflügen wird das Rennen gestoppt und der Verursacher bekommt eine 3 Sekundenstrafe nach der nächsten Zieldurchfahrt.

Startgeld

Das Startgeld beträgt für Clubmitglieder 1,50 €, für Gastfahrer 3,00 €, plus jeweils 1,00 € für Poolmotore.

Fahrzeuge

1:32 Carrera in den Klassen DTM/ GT 1,2,3 / Classic

Unter Classic verstehen wir BMW M1, Ford Capri, Porsche 935 K3, Chevrolet Corvette Sting Ray, Chevrolet Dekon, BMW 3.5 CSL

Alle Fahrzeuge Out of the Box mit nachfolgenden Ausnahmen. **Alles was nicht aufgeführt ist, ist Verboten.**

Karosserie und Chassis

Chassis dürfen entgratet werden, es darf nur gefräst, gefeilt oder geschnitten werden um einen Lichtsatz einzubauen.

Die Karosserie darf mit „Wackel“ verbunden werden, dazu dürfen längere Schrauben verwendet werden.

Motoren

Motoren werden gestellt und gelost, niemand darf einen Motor zwei mal Fahren.

Eigene Motoren sind nicht zugelassen.

Einbau des Motors und Zusammenbau des Fahrzeugs nur am Ausgabetisch unter Aufsicht. Danach dürfen 3 Proberunden gefahren werden. Anschließend kommt das Fahrzeug in den Park Ferme.

Reifen

Original Vorderreifen dürfen geschliffen und versiegelt werden.

Hinterreifen Original, Ortmann oder Frankenslot als PU-Reifen. Diese dürfen ebenfalls geschliffen werden. Hinterreifen dürfen die Maße der originalen Reifen nicht überschreiten.

Alle Reifen dürfen mit der Felge verklebt werden.

Licht

Bis auf das Jahresabschlussrennen darf Licht ausgebaut werden. Zum Jahresabschlussrennen ist Licht Pflicht in Form von mindestens je 2 Front- und Rücklichtern. Der Lichtsatz darf auch von Fremdherstellern oder Eigenbau sein.

Decoder und Schalter

Sämtliche Elektronik darf überbrückt und/oder ausgebaut werden.

Achsen, Lager, Getriebe

Diese dürfen entfettet und entölt werden und mit eigenen „Mittelchen“ neu geschmiert werden.

Anbauteile

Spiegel, Antennen, Flaps, Scheibenwischer usw. dürfen Fehlen. Beim Start muss der Spoiler vorhanden sein.

Reparaturen

Nur im laufenden Rennen, zwischen den Läufen nur mit einstimmigen Beschluss aller Teilnehmer.