

## Reglement für Fahrzeuge der Klasse MiniZ-GT

Dieses Reglement beschreibt die Beschaffenheit der MiniZ-GT –Fahrzeuge.

Andere Fahrzeugklassen sind vor dem Rennen von der Rennleitung freizugeben.

Fahrzeuge die nicht dem Reglement entsprechen dürfen beim Rennen mitfahren (wenn freigegeben), werden aber nicht in der Wertung mit aufgenommen

Reglement:	Kyosho Mini-Z GT-Klasse
Bahnspannung:	12 Volt
Chassis	Schöler 1/24 Intruder Chassis
Karosserie:	Nur Mini-Z GT-Karosserie mit 98er Achsabstand Zur Zeit sind folgende Karossen erlaubt (Aston Martin DB9, Ford GT, Ferrari 599XX, Honda HSV, Xanavi Nismo GTR 2008, Nissan GT-R)
Fahrerinlet und Scheiben:	Nicht zulässig
Karosseriebreite:	Nur original, keine zusätzliche Verbreiterungen
Gewicht:	Mindestens 180g, das anbringen von Gewichten unter das Fahrzeugs ist nur verschraubt erlaubt
Magnet:	Nicht zulässig
Leitkiel:	Slick 7
Schleifer:	Freigestellt
Kabel:	Freigestellt
Licht:	Zwingend mit Standlicht erforderlich Hersteller ist Freigestellt Empfohlen: <a href="#">Z-Machine Lichtset Typ 163 Xenon</a>
Motor:	FOX I
Übersetzung:	Motor 12, Achse 41
Achslager:	Offene Stahlkugellager, keine Einzelradaufhängung erlaubt
Achsen:	3mm Vollstahlachse, Räder fest verschraubt
Bodenfreiheit:	Mindestens 0,8mm
Spurbreite:	Die Räder müssen in der Draufsicht von der Karosserie verdeckt werden
Reifenmaterial:	<a href="#">Slotangels Silikonreifen 1:24 18.5-21,5mm</a>
Haftmittel:	Haftmittel sind verboten
Reifen Reinigung:	Reinigung der Reifen ist nur mit Wasser, Spucke und Klebeband erlaubt
Reifen vorne:	Mindestens 8mm breit, das versiegeln ist erlaubt, die Räder müssen sich beim Fahren mit drehen,
Felgen:	19,5mm Außendurchmesser, Alu, Empfohlen: Sigma Pro. Die Felgen müssen von der Karosserie verdeckt sein
Felgeneinsätze:	Freigestellt
Designfelgen:	Freigestellt

# Das sind das Reglement von der 1/24 Open Klassen

(ich denke wir sollten erst mal damit Starten)

## Rennen

Gefahren wird nach Runden mit Bahnwechsel (20 Runden).

Wenn ein Auto in einem anderen Slot rutscht bzw. so auf der Bahn steht das andere in das Auto fahren könnten wird **STOP** gerufen und sofort angehalten. Für alle am Unfall beteiligten Fahrzeuge gibt es eine gelbe Karte. Die Fahrzeuge werden bei der Einsetzlinie an der roten 16 wieder eingesetzt. Sollte ein Fahrzeug ein zweites Mal in einem Stint herausfliegen, darf es nicht wieder eingesetzt werden.

Die Startposition ist abhängig vom Ergebnis des letzten Rennens. Die erste Gruppe besteht aus den Gewinnern. Der Schnellste startet auf Spur 1 der Zweite auf Spur 2 usw. Die zweite Gruppe hat dadurch den kleinen Vorteil eine bessere/saubere Bahn zu haben.

## Punkteverteilung

Platzierung	Punkte
1.	10
2.	8
3.	6
4.	5
5.	4
6.	3
7.	2
8.	1