Slot.it OXIGEN Le Mans 24 Stunden
23. - 24. März 2013

Henley Sports Center
Stratford Road
Henley-in-Arden
Warwickshire B95 6AB
Großbritannien

Offizielles Reglement v.03

Deutsche Übersetzung ohne Gewähr – im Zweifelsfall gilt das Originaldokument von Gary Skipp:
http://www.slotforum.com/forums/index.php?showtopic=65206&st=60

1. Das Rennen

1.1. Das Rennen wird über eine Gesamtdauer von 24 Stunden gehen.
1.1.1. Wenn das Rennen aus irgendeinem Grund gestoppt wird, wird die Ausfallszeit nicht nachgeholt. Nach 24 Stunden wird das Rennen beendet.
1.1.2. Siegerteam wird das Team, welches die größte Distanz in 24 Stunden zurückgelegt hat.
1.1.3. Das Rennen ist offen für Slot Racing Modelle im Maßstab 1/32 von Rennwagen, welche in Le Mans in den Jahren 1997 bis 1999 (einschließlich 97 und 99) gefahren sind.
1.2. Autos werden gruppiert nach Kategorien, basierend auf ihrem Typ. Kategorien sind wie folgt:
1.2.1. Le Mans Prototypen - "LMP"
1.2.2. Grand Tourismus GT1 - "GT1"
1.2.3. Grand Tourismus GT2 – "GT2"
1.3. Ein freies Training findet am vorhergehenden Freitag Nachmittag statt.
1.3.1. Nur dem Reglement entsprechende Autos sind während des freien Trainings auf der Strecke erlaubt.
1.3.2. Autos können während des freien Trainings zur technischen Prüfung aufgerufen werden.
1.4. Es werden zwei (2) offizielle Qualifying-Sessions stattfinden.
1.4.1. Die erste Qualifying-Session findet am Freitag Abend statt.
1.4.2. Zum Freitagabend Qualifying gehören auch Nacht-Bedingungen.
1.4.3. Das zweite Qualifying findet am Samstag Vormittag statt.
1.4.4. Alle Fahrer müssen sich bei der Renn-Leitung anmelden bevor sie die Kontrolle über das Auto während einer offiziellen Qualifying-Session übernehmen.
1.4.5. Alle Fahrer müssen drei (3) "fliegende" Runden absolvieren um am Rennen teilzunehmen.
1.4.6. Die Teilnahme an beiden Qualifyings ist nicht zwingend.
1.4.7. Fahrerplätze auf dem Podium werden nach dem Zufallsprinzip von der Race-Control vergeben.
1.4.8. Die Fahrerplätze auf dem Podium werden vor jedem Qualifying bekanntgegeben.
1.4.9. Nur dem Reglement entsprechende Autos sind während der offiziellen Qualifikationen auf der Strecke zugelassen.
1.4.10. Autos können beim offiziellen Qualifying zur technischen Überprüfung aufgerufen werden.
1.4.11. Qualifying Zeiten werden in beiden Session gemessen. Für jedes Auto zählt nur die beste Zeit.
1.4.12. Die schnellste Zeit von jedem Auto bestimmt:
1.4.12.1. Die Reihenfolge der Startaufstellung
1.4.12.2. Das Auto auf der Pole-Position darf die Wahl der Start-Spur treffen (siehe auch 1.6.)
1.4.12.3. Die Wahl der Fahrerplätze auf dem Podium
1.5. Nur Autos die sich qualifiziert haben dürfen am Rennen teilnehmen.

1.6. Das Rennen wird paarweise auf den mittleren Spuren gestartet, wie durch das Ergebnis des offiziellen Qualifyings vorgegeben.
1.6.1. Eine begrenzte Anzahl von Warm-Up-Runden wird unter vorsichtigen Bedingungen gefahren.
1.6.2. Die Warm-Up-Runden werden so bald beendet, als es der Rennleitung sinnvoll erscheint.
1.6.3. Alle Runden zählen als Teil der Wertung.
1.7. Jede Inspektion oder Wartung am Auto muss durchgeführt werden nachdem das Auto in der Boxengasse angehalten hat.
1.7.1. Arbeiten die keine Entfernung von Komponenten erfordern dürfen in der Boxengasse erfolgen, z..B. Reinigung der Reifen.
1.7.2. Arbeiten die das Entfernen eines Bestandteils aus dem Fahrzeug erfordern, müssen an einem definierten Boxen-Tisch durchgeführt werden, nachdem das Auto in der Boxengasse angehalten hat. Solche Arbeiten umfassen zum Beispiel / sind aber nicht beschränkt auf:
1.7.2.1. Tausch der Strom-Lietzen
1.7.2.2. Entfernen der Karosserie oder Gehäuseschrauben
1.7.2.3. Tausch Reifen und / oder Rädern
1.7.3. Fahrerwechsel dürfen nur stattfinden, wenn das Auto entweder
1.7.3.1. in der Boxengasse angehalten hat
1.7.3.2. oder für Wartung von der Strecke genommen wurde.
1.7.4. Ein Fahrer darf maximal vier (4) aufeinander folgende Stunden das Auto fahren.
1.7.5. Pro Team darf sich nur ein Fahrer zeitgleich auf dem Podium aufhalten, außer während des Fahrerwechsels.
1.8. Das Rennen kann in den folgenden Fällen unter Aufsicht geführt werden (Anmerkung: entspricht einem Safety-Car-Modus, wird von der Rennleitung eingeschalten). Das liegt im Ermessen der Rennleitung.
1.8.1. teilweiser Verlust der Stromversorgung auf der Rennstrecke
1.8.2. Defekter Spurwechsel-Mechanismus auf der Rennstrecke
1.8.3. übermäßig viele Trümmer/Teile blockieren die Rennstrecke
1.8.4. Andere Funktionsstörungen der Rennstrecke
1.9. Das Rennen kann in den folgenden Fällen unterbrochen werden (rote Fahne). Das liegt im Ermessen der Rennleitung.
1.9.1. Völliger Verlust der Stromversorgung
1.9.2. Völliger Verlust der 9V Versorgung für Regler
1.9.3. Defekter Spurwechsel-Mechanismus in der Boxengasse
1.9.4. Rennstrecke wird blockiert
1.9.5. Andere Strom- oder Systemausfälle in der Halle
1.9.6. Ausfall des Zeitnehmungs- und Wertungs-Systems
1.9.7. Feueralarm ertönt
1.10. Der Status des Rennens wird in den folgenden Fällen nicht geändert:
1.10.1. Mechanisches Versagen von Auto oder Teilen des Autos
1.10.2. Defekte am Regler
1.10.3. Teilweiser Verlust von 9V Versorgung für Regler
1.10.4. Autos und / oder Teile werden von den Teammitgliedern verloren (oder falsch montiert)
1.11. Das Rennen wird nach 24 Stunden beendet.
1.12. Gewinner wird das Auto, welches die größte Distanz, gemessen in vollständigen Runden, im Zeitraum von 24 Stunden zurückgelegt hat.
1.13. Falls zwei oder mehr Autos die gleiche Anzahl von Runden erreicht haben, entscheidet die letzte Endposition des Auto auf der Strecke, welches Team die größte Distanz zurückgelegt hat.
1.14. Dem Sieger des Rennens insgesamt wird der Siegerpokal überreicht.
1.15. Prämiert werden die ersten drei Platzierungen in den einzelnen Kategorien.
1.16. Eine Auszeichnung gibt es für die schnellste Zeit im Qualifying insgesamt.
1.17. Eine Auszeichnung gibt es für das am besten präsentierte Auto, gewählt durch die Mannschaftsführer.

1.18. Eine Auszeichnung für den "Spirit of Le Mans" wird dem am meisten verdienten Team im Ermessen der Rennleitung verliehen.

2. Rennleitung und Personal

2.1. Offizielle Schiedsrichter tragen ein rotes Halsband und Ausweis.
2.2. Mannschaftsführer tragen ein gelbes Halsband und Ausweis.
2.3. Alle anderen Teammitglieder tragen ein blaues Halsband und Ausweis.
2.4. Die Rennleitung wird von einem offiziellen Schiedsrichter übernommen.
2.5. Die Aufgaben der Rennleitung beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf:
2.5.1. Fahrer Anmeldung / Abmeldung
2.5.2. Überwachung Status des Rennens oder Trainings
2.5.3. Entscheidung ob das Rennen aus irgendeinem Grund gestoppt oder in den „Safety-Car-Modus“ geschalten werden soll
2.5.4. Zeitnehmung und Wertung
2.5.5. Vergabe von Strafen
2.5.6. Ausführender Verwalter der Ersatzteile Karosserie und Chassis
2.6. Letzte Instanz bei der Lösung einer Frage bleiben die Organisatoren:
2.6.1. Gary Skipp
2.6.2. Alex Jones

3. Teams

3.1. Teams müssen mindestens aus drei (3) Fahrern bestehen.
3.2. Teams dürfen maximal aus sechs (6) Fahrern bestehen.
3.3. Jedes Team muss einen Mannschaftsführer bestimmen.
3.4. Non-driving Teammitglieder sind erlaubt.
3.5. Die Aufgaben der Mannschaftsführer beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf:
3.5.1. Allgemeine Kontrolle und Leitung der Team-Mitglieder
3.5.2. Berichterstattung über Vorfälle oder Regel-Verstöße an die Rennleitung
3.5.3. Verantwortung für alle Fahrer des Teams
3.6. Die Aufgaben der Fahrer während des Fahrens umfassen, sind aber nicht beschränkt auf:
3.6.1. Das Fahren des Autos in einer sicheren und rücksichtsvollen Art und Weise
3.6.2. Berichterstattung über Vorfälle oder Regel-Verstöße nur an ihren Mannschaftsführer
3.6.3. Verantwortung für alle non-driving Teammitglieder
3.7. Die Aufgaben der non-driving Teammitglieder umfassen, sind aber nicht beschränkt auf:
3.7.1. Bau und / oder Wartung von Autos
3.7.2. Kommunikation von Wertungs-Informationen an andere Mitglieder des Teams
3.7.3. Meldung von Vorfällen oder Regel-Verstöße nur an ihren Mannschaftsführer
3.7.4. Kommunikation von Signalen oder ihrem Team verhängten Strafen an die Teammitglieder
3.8. Während der gesamten Veranstaltung stellt das Team Streckenposten, sog. Marshals
3.8.1. Alle Teammitglieder müssen die Rolle eines Marschals übernehmen
3.8.2. Marshal-Positionen werden durch Zahlen (1-20) und Pfeile auf laminierte Karten gekennzeichnet
3.8.3. Ein Marshal-Dienstplan wird für das Rennen erstellt. Die Liste zeigt an, welches Team für welche Marshal-Position verantwortlich ist.
3.8.4. Die Aufgaben des Marshals beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf:
3.8.4.1. Entfernen der Unfallautos von der Rennstrecke
3.8.4.2. Säuberung der Rennstrecke von anderen Hindernisse
3.8.4.3. Einsetzung abgeflogener Autos auf die Rennstrecke nur wenn diese sicher und frei ist

3.8.4.4. Entfernen defekter Autos von der Rennstrecke
3.8.4.5. So gut wie mögliche Reparatur aller beschädigten oder verschobenen Landschafts-Dekorationen, so dass keine Behinderungen für Autos auf der Rennstrecke bestehen bleiben.
3.8.4.6. Bericht über Vorfälle oder Regel-Verstöße an die Rennleitung
3.8.4.7. Die "Scout"-Position ist ausschließlich für die Berichterstattung von Problemen oder Regel-Verstößen vorgesehen.
3.8.5. Die Aufgaben der Streckenposten enthalten nicht:
3.8.5.1. Reparatur von Defekten oder Fehlfunktionen
3.8.5.2. Abliefern defekter Autos in der Boxengasse
3.8.5.3. Abliefern defekter Autos an ein Teammitglied
3.8.5.4. Reparatur Fehlfunktionen oder beschädigter Teile der Rennstrecke
3.9. Alle Teammitglieder müssen sich bei der Rennleitung bei Ankunft an der Strecke am Freitag (falls zutreffend) oder Samstag anmelden.
3.10. Alle Teammitglieder müssen an der Fahrer-Besprechung am Samstag teilnehmen.
3.11. Alle Teammitglieder müssen an der Siegerehrung nach dem Rennen am Sonntag teilnehmen.

4. Autos

4.1. Eine offizielle Liste der teilnahmeberechtigten Fahrzeuge wird von den Organisatoren zur Verfügung gestellt.
4.2. Karosserien müssen im Maßstab 1/32 sein, ± 3,0 mm, in allen Dimensionen und Richtungen.
4.3. Karosserien müssen aus Spritz-Guß-Kunststoff, Resin, Glasfaser oder von den Organisatoren genehmigte 'hard-body'-Konstruktionen sein.
4.4. Fenster und Scheinwerfer-Gläser mussen klar sein.
4.4.1. Alle Fenster müssen zu Beginn des Rennens vorhanden sein.
4.4.2. Fenster die an zumindest einer Seite gleich oder länger als 15 mm sind, müssen jederzeit vorhanden sein.
4.4.3. Scheinwerfer-Gläser können lichtdurchlässig eingefärbt werden.
4.5. Spoiler und Flügel müssen jederzeit montiert sein.
4.5.1. Außenspiegel müssen bei Beginn des Rennens vorhanden sein.
4.5.2. Die Veranstalter behalten sich das Recht vor jederzeit zu verlangen, dass beschädigte Karosserieteile ersetzt werden müssen.
4.6. Ein Cockpit/Inlet muß montiert sein.
4.7. Das Cockpit muß zumindest enthalten:
4.7.1. Armaturenbrett
4.7.2. Dreidimensionaler (3D) Kopf des Fahrers und / oder Helm, Brust und Arme
4.7.3. Rückenlehne
4.7.4. Fahrer und Cockpit müssen optisch ansprechend dekoriert und präsentiert werden.
4.8. Mechanische Teile des Wagens, ausgenommen Leitkiel, Räder und Reifen, dürfen aus keinem Winkel sichtbar sein, sobald das Fahrzeug auf der Strecke steht.
4.8.1. Es ist nicht erforderlich Zahnräder, die an der Unterseite des Chassis hervorstehen, abzudecken.
4.8.2. Die oXigen Wireless Antenne darf sichtbar sein.
4.9. Jeder Teil des echten Autos, der zwar nicht Teil der Karosserie aber aus jedem Blickwinkel sichtbar ist sobald das Auto auf der Strecke steht, muss auch auf dem Modell vorhanden sein. Beispiele umfassen, sind jedoch nicht beschränkt auf:
4.9.1. Bodengruppe
4.9.2. Splitter
4.9.3. Diffuser
4.9.4. Radiatoren / Gitter
4.9.5. Kabelführungen und Leitungen
4.9.6. Auspuffrohr

4.10. Karosserien können mit Gewindeschrauben am Chassis befestigt werden.
4.10.1. Es gibt keine Beschränkung hinsichtlich der Anzahl von Gewindeschrauben zur Befestigung der Karosserie.
4.10.2. Alle Gewindeschrauben müssen mit einem nichtleitenden Material abgedeckt werden, um einen Kurzschluss mit der Bahn-Stromversorgung zu verhindern.
4.10.3. Karosserien können auch mittels Zapfen-Buchse-Verfahren befestigt werden, z.B. HRS-Chassis.
4.10.4. Karosserien dürfen nicht mit Nadeln, Klebeband, Klettverschluss oder anderen nicht spezifizierten Methoden montiert werden.
4.11. Mindestgewicht für die Karosserie ohne Gewindeschrauben ist 17.5g.
4.12. Reserve-Karosserien sind nicht für Austausch aufgrund oberflächlicher Schäden erlaubt.
4.12.1. Alle oberflächlichen Schäden an der Karosserie müssen repariert werden.
4.12.2. Eine Reparatur der Karosserie mit Klebeband ist erlaubt.
4.12.2.1. Fenster dürfen nicht durch eine undurchsichtige Folie abgedeckt werden.
4.12.3. Zusätzliche identische Karosserien dürfen der Rennleitung vorgelegt werden.
4.12.3.1. Zusätzliche Karosserien bleiben im Parc-Ferme unter Aufsicht der Rennleitung, bis sie aufgrund außergewöhnlicher Umstände benötigt werden.
4.12.3.2. In allen Fällen ist eine Reparatur der ursprünglichen Karosserie gefordert.
4.12.3.3. Zusätzliche Ersatz-Flügel, -Spoiler, -Rückspiegel usw. sind erlaubt und können für die Aufbewahrung im Parc-Ferme abgegeben werden.
4.13. Lackierungen müssen authentisch sein.
4.13.1. Individuelle Lackierungen müssen im Stil eines authentischen 'Outfits' gehalten sein. In allen Fällen werden Lackierungen basierend auf aktuellen LeMans-Autos gefordert.
4.13.2. Sponsor-Logos können verändert werden, um den Namen eines Teams zu präsentieren.
4.13.3. Zwei-Ton, Pearl-Effekt oder ähnliche Airbrush-Techniken sind nicht erlaubt, soferne sie nicht ausdrücklich ein reales Auto repräsentieren oder imitieren.
4.13.4. Die Verwendung fluoreszierender Farben als Teil einer Lackierung ist nicht erlaubt, soferne sie nicht ausdrücklich ein reales Auto repräsentieren oder imitieren.
4.13.4.1. Die Verwendung fluoreszierender Farben auf Kleinteilen wie Außenspiegel ist erlaubt.
4.13.5. Unlackierte oder nicht dekorierte Karosserien sind verboten.
4.14. Offizielle Startnummern werden jedem Team nach der Registrierung zugeordnet.
4.14.1. Die offiziellen Startnummern stimmen mit der oXigen-Digital-ID überein.
4.14.2. Die offiziellen Startnummern werden nach erfolgreicher technischer Abnahme am Auto angebracht.
4.14.3. Den Teilnehmern wird davon abgeraten die Startnummern vor der Veranstaltung am Auto anzubringen.
4.14.4. Nicht offizielle Startnummern (d.h. Nummern die bereits auf dem Auto vorhanden sind) werden bei der Abnahme mit offiziellen Startnummern abgedeckt.
4.14.5. Falls eine Karosserie getauscht wird, muss die neue Karosserie die offiziellen Startnummern erhalten, bevor sie auf der Bahn verwendet werden darf.
4.15. Die Teilnehmer werden aufgefordert, die Nationalflagge des Teams auf der Vorderseite und auf jeder Seite des Autos anzubringen.
4.16. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, ungeeignete Karosserien im Sinne der Veranstaltung für regelwidrig zu erklären.
4.17. Das Chassis muss aus Kunststoff hergestellt sein.
4.17.1. Das Chassis ist definiert als „Träger des Motors, der Achsen und des Leitkiels“
4.18. Jede Chassis-Konfiguration ist erlaubt.
4.19. Jede unabhängige Motorhalterung und die damit verbundene Befestigung fällt unter die Definition "Chassis" und wird im Sinne des Reglement nicht als separate Komponente gesehen.
4.20. Ein Ersatz-Chassis kann der Rennleitung übergeben werden und kommt in den Parc-Ferme, bis es aufgrund außergewöhnlicher Umstände benötigt wird.
4.20.1. Falls notwendig darf das Chassis nur einmal getauscht werden. In allen Fällen soll das

ursprüngliche Chassis repariert werden.
4.21. Ballast ist erlaubt.
4.21.1. Ballast darf in keiner Ansicht des Wagens sichtbar sein, auch von der Unterseite betrachtet.
4.21.2. Ballast muss immer sicher fixiert sein.
4.21.3. Jeder Ballast muss sich innerhalb der Karosserie befinden.
4.21.4. Ballast wird im Sinne des Reglements nicht als separate Komponente gesehen und wird nur in diesem Absatz geregelt.
4.22. Magnete sind verboten.
4.23. Suspension-Kits (Fahrwerk, Federung) sind erlaubt und gelten im Sinne des Reglements als Teil des Chassis.
4.23.1. Ein Suspension-Kit kann magnetische Teile enthalten.
4.24. Leitkiel ist freigestellt.
4.24.1. Der Mannschaftsführer ist dafür verantwortlich, dass der verwendete Leitkiel mit dem Ninco Slot und dem Spurwechsel-Mechanismus vollständig kompatibel ist.
4.25. Schleifer sind freigestellt.
4.26. Ösen sind freigestellt.
4.27. Kabel sind freigestellt.
4.28. Motoren werden den Teams bei der Anmeldung übergeben.
4.28.1. Die folgenden slot.it Motoren sind erlaubt;
4.28.1.1. SIMN09CH Flat 6 (halb offenen / halb geschlossenes Gehäuse)
4.28.1.1.1. SIMN09CH muss mit der geschlossenen Seite zur Schiene/nach unten eingebaut werden.
4.28.1.2. SIMX06 V12 / 3 21.500 rpm "orange" (S-can)
4.28.2. Den Teams werden zwei (2) Motoren desselben Typs ihrer Wahl übergeben.
4.28.3. Motorengehäuse müssen zur Schiene hin isoliert werden.
4.28.4. Motor Wellen dürfen unter Aufsicht der Rennleitung gekürzt werden.
4.28.5. Alle anderen Änderungen eines mitgelieferten Motor sind verboten.
4.29. Zahnräder sind freigestellt.
4.30. Achs-Lager sind freigestellt.
4.31. Achsen sind freigestellt.
4.31.1. Achsen dürfen nicht über die Räder hinausragen.
4.32. Die Bereifung vorne muss Gummi sein.
4.32.1. Vorderreifen Mindest-Durchmesser 16.0 mm
4.32.2. Vorderreifen Mindest-Breite 8.0 mm
4.32.3. Vorderreifen Maximal-Breite 11.0 mm
4.33. Bereifung hinten wird von der Rennleitung bereitgestellt.
4.33.1. Jedem Team werden zehn (10) Paar Rennreifen zugeteilt: Slot.it PT25
4.33.2. Jedem Team werden drei (3) Paar Qualifying-Reifen zugeteilt: Slot.it PT1172
4.33.3. Hinter-Reifen werden von der Rennleitung montiert
4.33.3.1. Zu Anfang des Rennens kann ein Team eine beliebige Anzahl von Rädern mit Reifen montieren lassen (innerhalb des vorgegebenen Räder-Kontingents, maximal 10 Paar Räder).
4.33.3.2. Danach werden Reifen von der Rennleitung nach Bedarf bezogen.
4.33.3.3. Räder mit alten Reifen sind von einem Teammitglied der Rennleitung zurückzugeben.
4.33.3.4. Falls ein Team keine Ersatzräder hat oder wenn Kunststoffräder verwendet werden, muss das Team den Wagen zur Rennleitung bringen. Abnehmbare Räder werden empfohlen.
4.33.3.5. Ein Mitglied der Rennleitung entfernt die alten Reifen und montiert neue Reifen nach Vorgabe des Teams.
4.33.3.6. Die Richtung des Reifens kann durch das Team vorgegeben werden. Zum Beispiel „Aufdruck zur Außenseite“.
4.33.4. Schneiden der Hinterreifen um die Breite zu reduzieren ist erlaubt.
4.33.5. Die zugeteilten Reifen müssen während des gesamten freien Trainings und der Qualifying-Session verwendet werden.

4.34. Die Verwendung von Lack (oder Alternativen) zum Versiegeln der Vorder-Reifen mit einer harten Oberfläche ist erlaubt.
4.35. Reifen können mit Klebeband oder Feuerzeugbenzin gereinigt werden.
4.35.1. Die Verwendung anderer Materalien als Feuerzeugbenzin oder Klebeband auf Reifen ist verboten, ausgenommen Versiegeln Vorderreifen lt. Punkt 4.34
4.36. Jede Felge, auf welche die zugelassenen Reifen passen, ist erlaubt.
4.36.1. Die Kanten der Felgen dürfen nicht aus dem Reifen ragen.
4.37. Glatte Felgen ohne spezifisches Design und ohne Einsätze sind verboten.
4.37.1. Alle Räder müssen jederzeit ein entsprechendes Design oder Felgen-Einsätze aufweisen.
4.37.2. Farb-Fotokopien oder gedruckte Felgen-Einsätze sind erlaubt.
4.37.3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, unpassende Felgen-Einsatz im Sinne der Veranstaltung für regelwidrig zu erklären.
4.38. Die Autos müssen jederzeit mindestens zwei (2) funktionierende nach vorn gerichtete Lichter und mindestens ein funktionierendes Rücklicht besitzen.
4.38.1. Eine funktionierende Bremsleuchte, auch wenn sie beim Beschleunigen nicht leuchtet, gilt als funktionierendes Rücklicht.
4.39. Erkennungs-Lichter können im Cockpit des Fahrzeugs montiert werden.
4.39.1. Erkennungs-Lichter werden als nach vorne gerichtetes Licht betrachtet, wenn sie von der Vorderseite des Autos ersichtlich sind.
4.40. Jeder Hersteller von Beleuchtungs-Kits ist erlaubt.
4.41. Individuell hergestellte Beleuchtungen sind erlaubt.
4.42. Es gibt keine maximale Anzahl der Lichter, vorausgesetzt, dass die Licht-Installation ein echtes Auto imitiert.
4.43. LEDs für Prototypen- und GT1-Scheinwerfer müssen hell-weiß oder Xenon-weiß sein.
4.44. LEDs für GT2-Scheinwerfer müssen gelb sein (weißes Licht kann durch ein gefärbtes Glas gefiltert werden)
4.45. LEDs für alle Rückleuchten müssen rot sein.
4.46. LEDs als Erkennungs-Licht können jede Farbe haben.
4.47. LEDs haben keinen Einfluss auf die Eignung des Fahrgestells oder der Karosserie in irgendeiner Weise, und sind nicht verboten wenn die vorgegebenen Regeln beachtet werden.
4.48. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Lichtinstallationen im Sinne der Veranstaltung für regelwidrig zu erklären, falls diese ungenügend leuchten.

5. Die Rennstrecke

5.1. Das Strecken-Layout ist eine Nachbildung des Circuit La Sarthe, Le Mans, Frankreich.
5.1.1. Die Mulsanne-Gerade hat keine Schikanen.
5.1.2. Die Dunlop-Kurve ist eine einzige 90-Grad-Kurve.
5.1.3. Die Esses- und Tertre-Rouge-Kurven entsprechen dem Kurs vor 2003.
5.1.4. Manche Streckenabschnitte werden dekoriert sein.
5.1.5. Manche Streckenabschnitte werden über Straßen-Beleuchtung verfügen.
5.1.6. Während der Nacht wird das Saallicht abgeschalten.
5.2. Die Rennstrecke hat vier Fahrspuren.
5.3. Es werden Ninco-Schienen und N-Digital-Weichen verwendet.
5.4. Die Spur-Weichen sind mit elektronischen Slot.it oXigen Chips ausgestattet.
5.5. Der Bahnstrom beträgt 13,8 V (geregelt). Die Schienen stehen jederzeit unter Strom.
5.5.1. Es stehen maximal 30 Ampere zur Verfügung.
5.5.2. Die maximale Leistung für die Motoren kann durch die Rennleitung über die RMS eingeschränkt werden. Mit anderen Worten: Autos mit niedrigerer Spannung als 13.8V fahren zu lassen liegt im Ermessen der Rennleitung.
5.6. Entlang der Start / Ziel-Gerade ist eine Boxengasse.

5.6.1. Alle Fahrzeuge müssen aus der Boxengasse auf die Rennstrecke einfahren.
5.6.2. Alle Fahrzeuge welche ein Service benötigen, müssen in die Boxengasse einfahren und zum Stillstand kommen, bevor sie von der Strecke genommen werden.
5.6.3. Die Boxengasse unterstützt Sensoren, welche die Geschwindigkeit der Autos die sie benutzen, begrenzen.
5.6.4. Start oder Wiedereinstieg in die Bahn auf andere Art als aus der Boxengasse ist verboten.
5.6.5. Die einzigen an der Strecke erlaubten Arbeit sind Reinigen von Schleifern und Reifen.
5.6.6. Darüber hinaus:
5.6.6.1. Karosserie-Schrauben dürfen eingestellt, aber nicht entfernt werden.
5.6.6.2. Karosserie-Reparaturen die keine Zerlegungs-Arbeiten einer Komponente erfordern, dürfen an der Strecke durchgeführt werden.
5.6.7. Alle Arbeiten welche irgendeinen Teil des Autos verändern oder zu welchen Teile entfernt/zerlegt werden müssen, sind am Boxen-Tisch durchzuführen.
5.6.8. Alle Arbeiten für welche die Karosserie entfernt wird, müssen am Boxen-Tisch durchgeführt werden.
5.6.9. Der Einsatz von Druckluft an der Bahn ist verboten.
5.7. An der Bahn gibt es zwischen zehn (10) und zwanzig (20) Marshal-Posten.
5.7.1. Marshal-Posten sind durch laminierte Schilder mit einer Nummerierung (1-20) und Pfeil gekennzeichnet.
5.7.2. Marshal-Posten werden von den Organisatoren mit Sitzplätzen oder Matten ausgestattet. Diese dürfen nicht verschoben oder ausgetauscht werden, da sie so angeordnet sind, dass die Sicht der Fahrer nicht verstellt wird.
5.7.3. Manche Marshal-Posten sind mit Greifern zur Bergung von Unfallautos ausgestattet.
5.8. Das Infield der Bahn ist immer und jederzeit 'verboten'.
5.8.1. Falls es notwendig wird, ein verunfalltes Auto aus dem Infield zu bergen, müssen Streckenposten die Strecke an einem Punkt überqueren, wo die geringste Behinderung für die Fahrer entsteht. Marshals im Infield sollen kauern oder sich so klein wie möglich machen, bis es angebracht ist, wieder zur Außenseite der Bahn zu wechseln.
5.9. Das Betreten der Strecke ist zu jedem Zeitpunkt der Veranstaltung verboten.

6. Ausrüstung

6.1. Die Slot.it oXigen digitalen In-Car-Chips werden nicht vom Veranstalter gestellt.
6.2. Slot.it SCP-1 Wireless Handregler mit oXigen-Modul werden nicht vom Veranstalter gestellt, können aber gemietet werden.
6.2.1. Mehrere Regler pro Team sind nicht gestattet.
6.2.2. Eine begrenzte Anzahl von Ersatz-Reglern wird verfügbar sein, sollte ein Regler defekt werden. Es wird keine Leih-Gebühr für die Verwendung eines Ersatz-Reglers eingehoben.
6.2.3. Die Kosten für die Miete eines Reglers beträgt £ 5,00 / Euro 8.00 zusätzlich zum Nenngeld. Die Mietzeit ist von Ankunft bis 17:00 Sonntag.
6.3. Alle Werkzeuge und Verbrauchsmaterialien müssen von den Teilnehmern selbst beigestellt werden. Werkzeuge werden nicht durch die Organisatoren geliefert.
6.4. Zwei-Wege-Funk ist erlaubt.
6.5. Den Teams werden definierte Basislager-Tische zugeordnet.
6.6. Standard UK 240V Steckdosen sind rundum in der Halle verfügbar.
6,7. Wi-Fi-Wireless-Internet-Verbindung ist in der Halle verfügbar.
6.8. Von Musik-Wiedergabe oder vom Streaming anderer Medien-Formen wird abgeraten.
6.9. Am Team-Basislager-Tisch ist nur ein Low-Power-Licht erlaubt.
6.10. Die definierten Boxen-Tische bieten folgende Ausstattung:
6.10.1.Standard UK 240V Steckdosen
6.10.2. Low-powered Beleuchtung
6.10.3. Spur- und Regler-Stromversorgung

7. Sportliche Regeln

7.1.Alle Verstöße gegen die Vorschriften in diesem Dokument werden mit einer Strafe geahndet.
7.2.Wenn ein langsameres Auto überrundet wird, liegt es in der Verantwortung des schnelleren Autos die Spur zu wechseln und den Überholvorgang durchzuführen. Überrundete Autos sollen in ihrer momentanen Fahrspur bleiben, bis das schnellere Auto vorbeigefahren ist.
7.2.1. Vorsätzliches Blockieren eines schnelleren Autos beim Überrunden ist verboten.
7.2.2. Vorsätzliches Blockieren eines Autos beim Kampf um die Position in derselben Runde ist erlaubt.
7.3. Kontakt von Rennwagen auf der gleichen Fahrspur ist zu erwarten.
7.4. Vorsätzlicher übermäßiger Kontakt ist nicht erlaubt. Strafen werden in den folgenden Fällen ausgesprochen:
7.4.1. Vorsätzlicher oder übermäßiger Kontakt mit einem anderen Auto
7.4.2. De-Sloten eines anderen Autos durch Auffahren von hinten
7.4.3. Vorsätzliches Anhalten auf der Strecke
7.4.4. Vorsätzliches Blockieren durch Spurwechsel bei Überrundungen
7.5. Jedes Auto auf der Strecke muss jederzeit dem Reglement entsprechen.
7.6. Strafen können erteilt werden wenn:
7.6.1. Ein funktioneller oder mechanischer Teil sich völlig vom Autos gelöst hat
7.6.2. Ein Flügel oder Spoiler gebrochen oder vollständig von der Karosserie getrennt ist, bzw. wenn es für die Rennleitung aus ihrer Postion heraus ersichtlich ist, dass ein Auto beschädigt ist.
7.6.3. Die erforderliche Anzahl von Scheinwerfer / Rückleuchten nicht funktioniert.
7.6.4. Ein Auto ein Beschädigungs-Risiko für Bahn oder andere Autos auf der Strecke darstellt.
7.7. Unter Pace-Car Bedingungen gelten folgende Einschränkungen:
7.7.1. Der Bahn-Strom wird durch die Rennleitung begrenzt
7.7.2. Spurwechsel-Weichen werden deaktiviert
7.7.3. Die Boxengasse wird nicht zugänglich sein
7.7.4. Autos können durch die Rennleitung auf bestimmte Spuren geleitet werden.

8. Strafen

8.1. Die Rennleitung kann Strafen vergeben, wenn ein Verstoß beobachtet wird, oder aufgrund Vorschlag von Streckenposten oder Scouts.
8.2. Die Standard-Strafe für kleine Verstöße während des Rennens wird eine zehn (10) Sekunden stop-and-go Strafe sein.
8.2.1. Zusätzliche oder alternative Sanktionen können nach Ermessen der Rennleitung ausgesprochen werden.
8.3. Autos die Reparaturen erfordern, wegen gebrochener Flügel oder falscher Nummer oder defekter Scheinwerfer-Funktion, müssen zurück zur Boxengasse und das Problem beheben. Keine andere Strafe wird in diesen Fällen verhängt.
8.3.1. Falls ein solcher Schaden nicht behoben werden kann, wird über das Team eine einmalige Strafe von hundert (100) Runden ausgesprochen, die von der gesamten Rundenanzahl am Ende des Rennens abgezogen werden.
8.4. Ein Team wird über die Lautsprecheranlage benachrichtigt, dass eine Strafe verhängt wurde.
8.4.1. Dem Team-Kapitän kann die Strafe auch durch einen Offiziellen mitgeteilt werden.
8.4.2. Das Team hat fünf (5) Runden Zeit um in die Boxengasse zu kommen und die verhängte Strafe zu erfüllen.
8.4.3. Falls nicht innerhalb von fünf Runden in die Boxengasse gefahren wird, sendet die Rennleitung ein "force-pit"-Signal zum Auto. Es wird unter Kontrolle der RMS in die Boxengasse

zurückgeholt.
8.4.4. Falls ein Fahrzeug unter Kontrolle der RMS in die Boxengasse geholt werden muß, wird die stop-and-go Strafe auf zwanzig (20) Sekunden verlängert.
8.5. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, die Kontrolle über jedes Auto aufgrund außergewöhnlicher Umstände zu übernehmen.

9. Zeitplan

Zeitangaben sind ungefähre Angaben und können sich ändern. Der Beginn und das Ende der Nacht-Bedingungen wird durch den Zeitplan nicht definiert.

Freitag
12:00 Sporthalle offen für Teams
13:00-19:00 Freies Training
19:00-20:00 Bahn geschlossen.
20:00-23:00 Offizielles Qualifying 1 - inklusive Nacht-Bedingungen
23:00 Bahn geschlossen.

Samstag
09:30 Sporthalle offen für Teams
10:00-10:15 Fahrerbesprechung
10:30-11:30 Freies Training
11:30 Bahn geschlossen
11:40-12:15 "Parade des Pilotes" - Team Photos
12:20-12:40 „Concours d'elegance“ Beurteilung durch Mannschaftsführer
13:00-14:00 Offizielles Qualifying 2
14:00 Bahn geschlossen. Alle Fahrzeuge im Parc-Ferme. Alle durchzuführenden Arbeiten müssen unter Aufsicht erfolgen.
14:20 Qualifying-Ergebnisse werden bekanntgegeben. Teams wählen Position auf der Fahrer-Tribüne.
14:45 Fahrer begeben sich auf die Trbüne
14:50-14:59 Autos verlassen die Boxengasse für Einzel-Besichtigungs-Runde. Startaufstellung wird gebildet.
14:59 Autos verlassen das Startfeld für Safety-Runden
15:00 grüne Flagge

Sonntag
15:00 Karierte Flagge
15:30 Siegerehrung
16.00 Abbau der Strecke