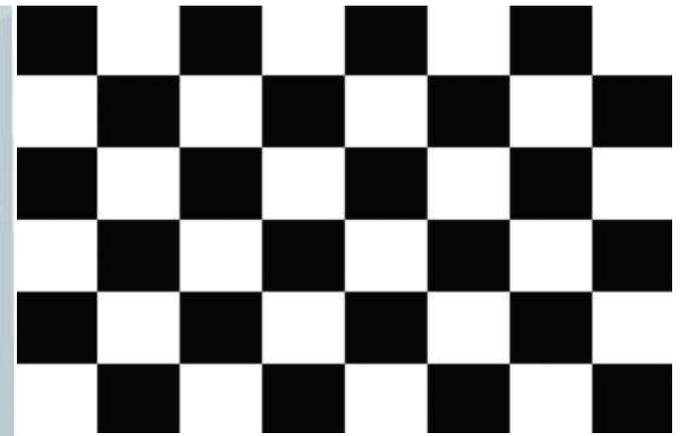
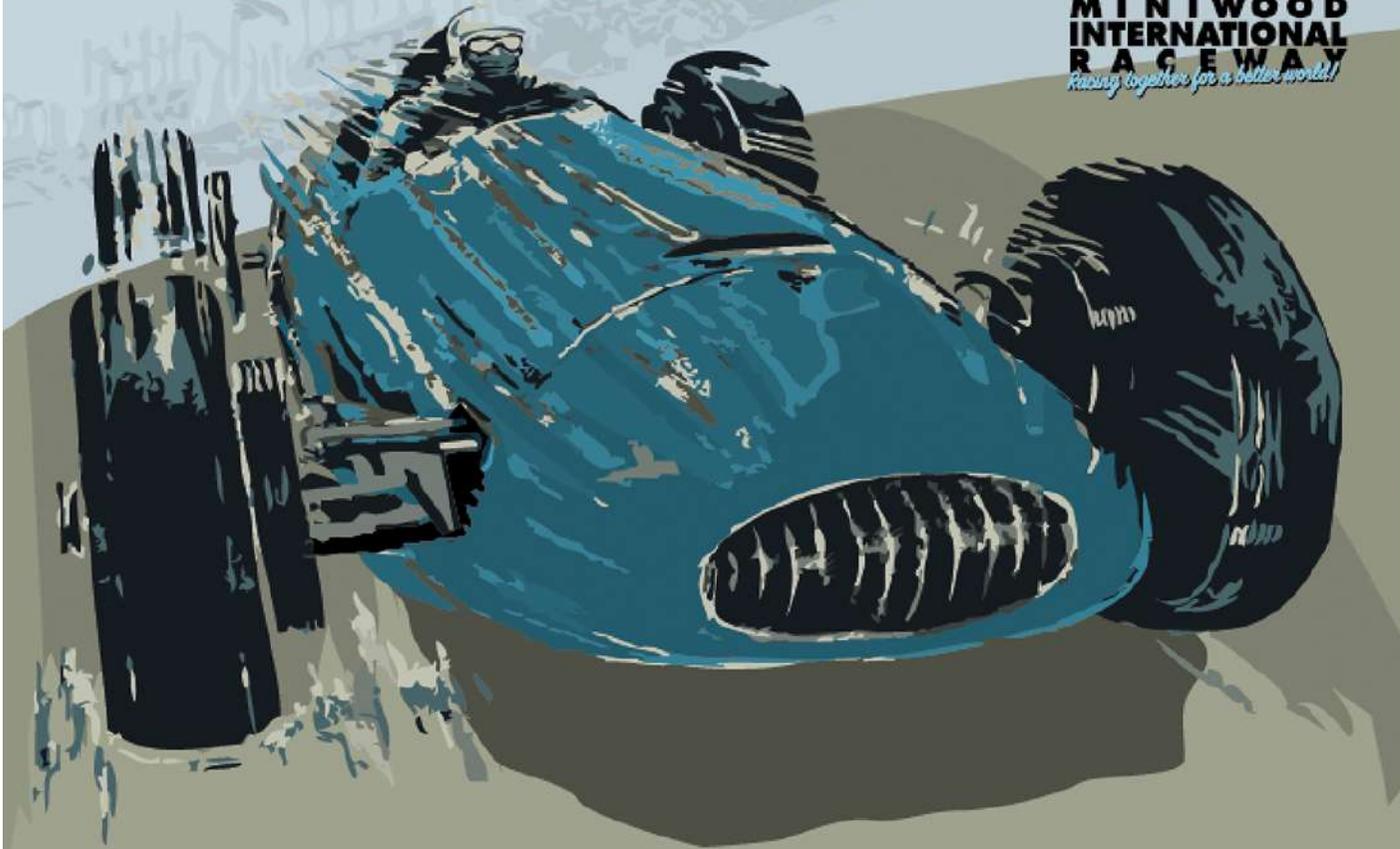


# VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE

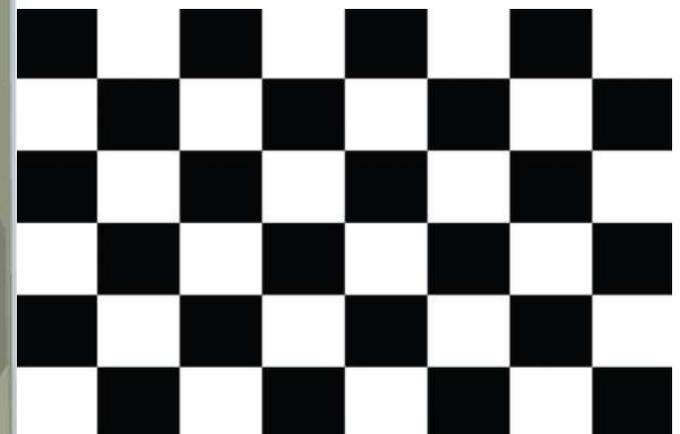
3

MINIWOOD  
INTERNATIONAL  
RACEWAY  
*Racing together for a better world!*



**MOTORSLLOT**

**OFFIZIELLE  
RENNINFORMATION**



# ***VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE***

**23. April 2022**

**MOTORLOT**

## **Renninformation**

### **Inhalt**

Willkommen	Seite 3
Streckenplan	Seite 4
Information	Seite 5
Rennregeln	Seite 7
Zeitplan	Seite 9
Fahrzeugübersicht	Seite 11
Das Beste zum Schluss	Seite 15

*Angegebene Warenzeichen, Firmen- und Markennamen sind Eigentum Ihrer jeweiligen Inhaber und dienen ausschließlich der Beschreibung.*

## ***VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE***

*Willkommen!*

Herzlich willkommen zum *VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE* für historische Slotcars.

Beim *VINTAGE GP* kommen Originalmodelle zum Renneinsatz, die teils selbst über 60zig Jahre alt sind, sowie deren authentische Nachbauten mit klassischer Technik.

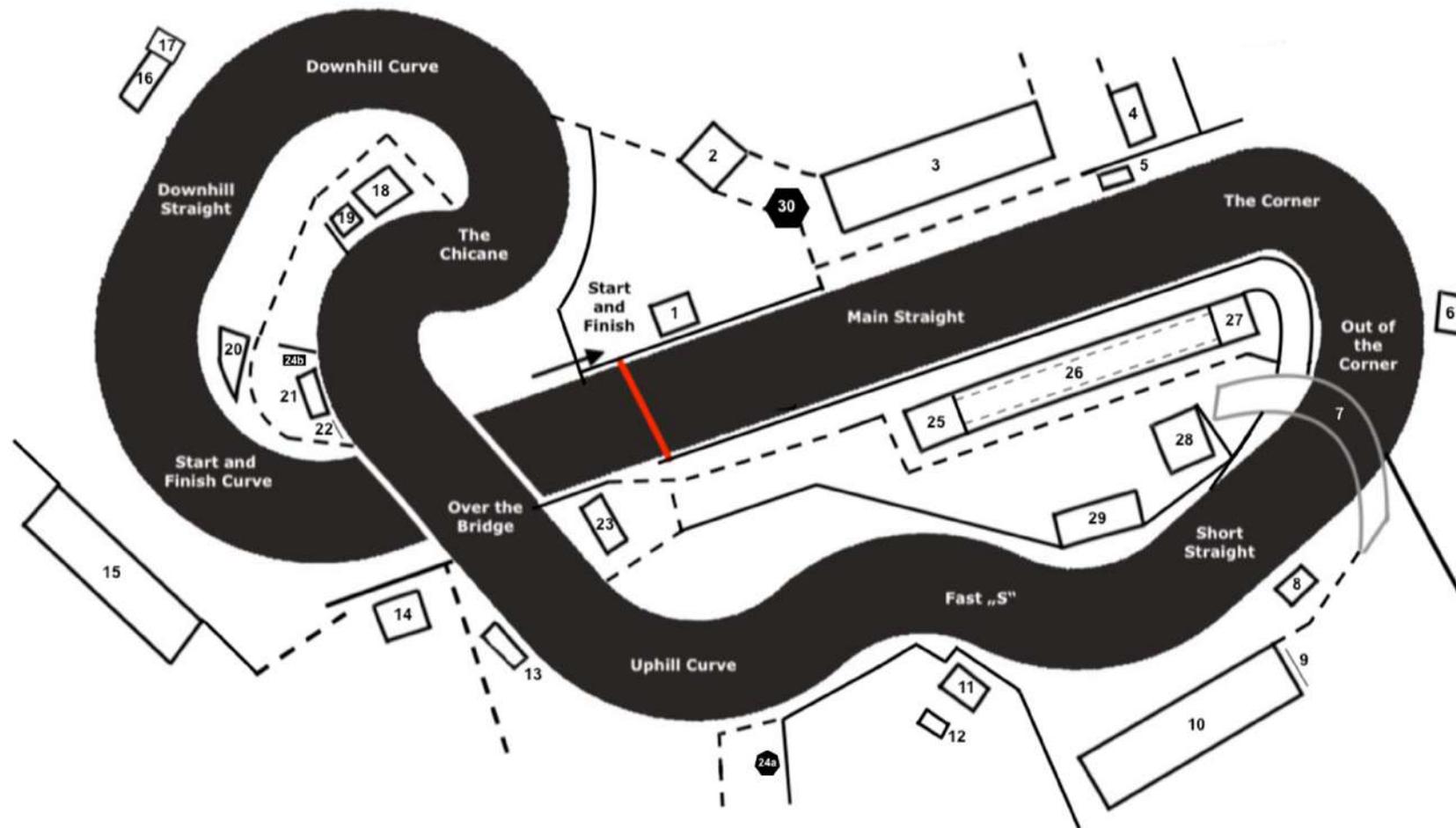
Wie ihre großen Vorbilder gehen auch die Oldtimer-Slotcars in verschiedenen Rennklassen an den Start, um dabei die goldene Ära des Motorsports neu aufleben zu lassen.

Freuen wir uns auf fast 90 Jahre Automobilgeschichte und viele Modellklassiker in Standardgröße, die wieder zurück auf die Rennpiste finden. Alles in Miniatur, aber die Action ist echt ...

***Ladies and gentlemen, start your engines!***

Mit sportlichen Grüßen,  
*Kurt Chr. Petri*

Weitere Renninformationen unter *FANTASTIC CLASSIC RACING* auf [www.rennbahn-treff.de](http://www.rennbahn-treff.de)



**1** Rennleitung **2** Eingangsgebäude **3** Tribüne A **4** Cafe-Restaurant **5** Streckenposten #1 **6** TV-Kamerateam #1 **7** Fußgängerüberführung **8** Streckenposten #2 **9** Fußgängerunterführung & Toiletten **10** Tribüne B **11** TV-Kamerateam #2 **12** Streckenposten-Zelt **13** Streckenposten #3 **14** Foto & Pressebüro **15** Tribüne C **16** Streckenposten #5 **17** TV-Kamerateam #4 **18** Turm mit Streckenposten #4 **19** TV-Kamerateam #3 **20** Streckenposten #6 **21** Kiosk **22** Fußgängerunterführung & Toiletten **23** Kiosk **24a** Hot Dog Stand **24b** Popcorn Stand **25** Hauptbüro **26** Boxen mit Zuschauerbalkon **27** Zeitnahme **28** Rotes Kreuz Gebäude **29** Toiletten **30** Candy Shop - - - Zuschauerbereich

**Veranstaltung** VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE. Sportveranstaltung ausgeschrieben für historische Slotcars in Standardgröße entsprechend dem Maßstab 1:32. Datum: 23.04.2022. Veranstalter und Ort: Kurt Chr. Petri, 64291 Darmstadt.

In Bezug auf Covid19 wird das Rennen als 2G-Plus-Veranstaltung durchgeführt. Es gelten die aktuell gültigen Corona-Regeln.

**Rennstrecke** Autorennbahn MINIWOOD. Betriebssystem: Analog/International. Fahrbahn: Sport Track (Hornby). Layout: 4-spurig, Rundenlänge 11,08m. Geschwindigkeitsregler-Anschluss: Anschlussboxen (DS Stop & Go Pro) mit International-Kabelbelegung und Ø4mm Bananenstecker. Stromversorgung: Transformatoren (DS Power 5) 4-20V/5A. Ein separater Trafo für jede Bahnspur. Die gefahrene Betriebsspannung beträgt 9V. Datenerfassung: Renncomputer (DS 300 Pro Series).

**Fahrzeuge** Historische Slotcars nach VMRO, d.h. alte Originalmodelle und deren authentische Nachbauten, wobei auch Reproduktionen aus den Originalformen als Replica bezeichnet werden. Gefahren werden serienmäßige Modelle mit unlackierten Hartplastik-Karosserien, klassischer Technik und Motorisierung. Wie ihre Vorbilder starten auch die Miniaturen nach Kategorie und Technik in unterschiedlichen Rennklassen, wobei die Fahrzeuge in jeder Klasse mit Motoren der gleichen Bauart/Spezifikation und mit RK-Vintage Reprorreifen, ausgestattet sind. Informationen hierzu sowie zum Modelljahr der Fahrzeuge, d.h. dem Erscheinungsjahr der Modelle, sind der Fahrzeugübersicht zu entnehmen. Die Fahrzeugsteuerung erfolgt einheitlich durch Geschwindigkeitsregler (DS Basic-3) mit 25Ω und elektrodynamischer Bremsfunktion, ohne weitere Fahrhilfen bzw. Einstellmöglichkeiten. Handregler und Slotcars werden gestellt.

**Austragung** Wettbewerb über 10 Rennen mit 8 Rennen in Wertung. Alle Startende fahren gleich lang auf jeder Bahnspur.

**Wertung** Mit Punktvergabe je Rennen nach Position der Fahrzeuge bei Zielankunft. Fahrzeuge, die aus der Spur kommen, erhalten die höchste Punktzahl. Die Punkte werden zum Schluss addiert. In der Gesamtwertung wird anstatt um Platzierungen (1. Platz, 2. Platz etc.) um Wertungsklassen (Wertungsklasse 1 - Gold, Wertungsklasse 2 - Silber etc.) gefahren.

**Wertungsklassen** Die Wertungsklassen resultieren aus der Wettbewerbsdurchführung, Teilnahme und Wertungsschlüssel wie folgt:

1. Anzahl der Startenden x Anzahl der gefahrenen Rennen + 1 Zusatzpunkt für jedes gefahrene Rennen.
2. Die Punktvergabe bei einem Rennen entspricht der Zielankunft des Fahrzeugs, d.h. Position 1 = 1 Punkt, Position 2 = 2 Punkte usw..
3. Verunfallt ein Fahrzeug oder geht nicht an den Start, entspricht die Punktvergabe der Anzahl der gestarteten Fahrzeuge + 1 Zusatzpunkt.
4. Die Wertungsklassen für die Gesamtwertung errechnen sich wie folgt:
  - Wertungsklasse 1 - Gold = Maximalpunkte dividiert mit 46%
  - Wertungsklasse 2 - Silber = Maximalpunkte dividiert mit 66%
  - Wertungsklasse 3 - Bronze = Maximalpunkte dividiert mit 86%
  - Wertungsklasse 4 - Blau = Punktzahl höher als Wertungsklasse 3
5. Strafpunkte für Regelverstöße sind von der gültigen Maximalpunktzahl in Wertungsklasse 1 abhängig. Beim ersten Verstoß werden 10% der Punkte, beim zweiten Verstoß nochmals 50%, und beim dritten Verstoß zusätzlich 100% der Punktzahl von Wertungsklasse 1 als Strafpunkte vergeben. Die Strafpunkte werden jeweils als Zusatzpunkte, d.h. zu den Wertungspunkten addiert.
6. Liegt die errechnete Punktzahl nach dem Komma zwischen 0 und 4, wird abgerundet. Ab 5 hinter dem Komma wird immer aufgerundet.

**Gesamtwertung** Wettbewerbsaustragung erfolgt auf einer 4-spurigen Autorennbahn. Es werden 8 Rennen in Wertung ausgetragen. Bei 4 Personen fahren alle startenden 2 x auf jeder Bahnspur. Hieraus errechnen sich die Wertungsklassen für die Gesamtwertung wie folgt:

bis 18 Punkte	=	Gold
19-26 Punkte	=	Silber
27-34 Punkte	=	Bronze
ab 35 Punkte	=	Blau

### **§1 Teilnahme**

Alle Teilnehmenden haben an der Wettbewerbsaustragung so teilzunehmen, dass andere in ihrer Teilnahme (auf und neben der Rennstrecke) weder benachteiligt noch anderweitig eingeschränkt werden. Die Anerkennung der Rennregeln erfolgt durch Teilnahme.

### **§2 Realitätsnah**

Im Sinne eines realistischen Rennbetriebs ist die „Raus-Ist-Raus“-Regel im Training und Rennen gültig, d.h. jedes Fahrzeug, das beim Fahren aus seiner Spur gerät, gilt automatisch als verunfallt. Im Anschluss beginnt die Auszeit, d.h. der Teilnehmende eines betroffenen Fahrzeugs kann in der verbleibenden Restfahrzeit nicht mehr aktiv auf der Strecke fahren.

### **§3 Sachgemäßes Fahren**

Unter sachgemäßem Fahren versteht man den Umgang mit dem Modellfahrzeug wie mit einem Originalfahrzeug, d.h. der Fahrstil ist dem Fahrkönnen anzupassen. Auch auf der Modellrennstrecke gilt vorausschauendes Fahren. Unfälle sind, wenn möglich zu vermeiden.

### **§4 Unsachgemäßes Fahren**

Ein Indiz für unsachgemäßes Fahren ist, wenn die Dauer der Auszeit die Fahrzeit übersteigt. Unsachgemäß fährt nicht, wer langsamer, aber konstant schnell unterwegs ist.

### **§5 Rennen**

Wie im Rennsport üblich sind im direkten Positionskampf Überholmanöver sowie Verteidigung der Position zulässig. Das damit verbundene Risiko liegt dabei immer bei den Beteiligten selbst. Wer z.B. mitten in einem Pulk „side-by-side“ zu anderen Fahrzeugen fährt oder außen in einer Kurve ein innen fahrendes Fahrzeug überholen will, muss sich über mögliche Konsequenzen im Klaren sein. Ein hieraus resultierende Missgeschick wird als typischer Rennunfall bewertet.

### **§6 Fair geht vor**

Alles, was im direkten Positionskampf zulässig ist, ist beim Überrunden unzulässig. Wird ein Fahrzeug überrundet, so hat dieses das Schnellere ohne Gegenwehr passieren zu lassen. Zur Risikoreduzierung ist ein solcher Überholvorgang immer

§6 **Fair geht vor** (Fortsetzung)

auf der nächsten Geraden zu ermöglichen. Hierzu geht das zu überrundende Fahrzeug mittig der Geraden kurz vom Gas, damit das schnellere Fahrzeug problemlos überholen kann.

§7 **Was nicht geht**

Der Geschwindigkeitsregler darf unter keinen Umständen auf die Anlage oder Rennstrecke gelegt werden. Zudem ist sicherzustellen, dass das eigene Fahrzeug nicht zu einem gefährlichen Hindernis für andere wird. Nicht zulässig ist daher:

- a. Ein Anhalten auf der Strecke ohne Grund.
- b. Die Reduzierung der Renngeschwindigkeit ohne Grund, vor allem das plötzliche langsame Fahren in Kurven bzw. Kurvenbereichen, d.h. vor, in und aus Kurven heraus.
- c. Das Fahren auf der Rennstrecke in entgegengesetzter Fahrtrichtung.

§8 **Technik**

Nur Fahrzeuge, die dem gültigen Reglement der Fahrzeugklasse entsprechen, können bei einem Rennen an den Start gehen und gewertet werden. Technische Abnahmen und Nachkontrollen sind jederzeit möglich. Ein mögliches technisches Problem ist der Rennleitung sofort mitzuteilen. Liegt das Problem an der Rennanlage, bzw. an gestellten Fahrzeugen oder Handreglern und kann nicht umgehend beseitigt werden, ist das betroffene Warm-Up, Training oder Rennen zu wiederholen.

§9 **Missachtung**

Der Verstoß gegen Rennregeln führt zu Strafpunkten entsprechend Wertungsschlüssel. Nach dem dritten Verstoß erfolgt eine Disqualifikation und der Ausschluss zur weiteren Teilnahme.

§10 **Rennleitung**

Die Rennleitung bzw. die mit der Rennleitung beauftragte Person ist für die ordnungsgemäße Durchführung der Veranstaltung verantwortlich. Ihr obliegt die Entscheidungsgewalt. Ist die Person selbst vom Vorgang betroffen, ist die Funktion auf eine andere unabhängige Person zu übertragen. Die Rennleitung hat den Teilnehmenden jederzeit als Ansprechpartner zur Verfügung zu stehen. Den Anweisungen der Rennleitung ist Folge zu leisten.

10.00 Uhr **Veranstaltungsbeginn**

10.30 Uhr **Besprechung zur Teilnahme**

*Begrüßung der Teilnehmenden mit Informationen zum Veranstaltungsablauf.*

Im Anschluss *Die Rennstrecke wird zur Kontrolle mit dem Fahrzeug der Rennleitung abgefahren (jeweils von den Teilnehmenden auf der zuvor ausgelosten Spur) und für den Betrieb freigegeben. Danach findet ein allgemeines Einfahren über eine Zeitdistanz von 3 x 3 Minuten statt, bei denen die Fahrzeuge von Rennen 1 zum Einsatz kommen, um sich mit der Strecke vertraut machen zu können.*

### **Warm-Up**

*Vor jedem Training findet ein Warm-Up über eine Fahrzeit von 2 x 3 Minuten statt (Warm-Up 1: langsames Einfahren um die Fahrzeuge auf Betriebstemperatur zu bringen. Warm-Up 2: freies Fahren). Gefahren wird immer auf der selben Spur wie im folgenden Rennen. Das Warm-Up dient zum Einfahren sowie zur technischen Kontrolle. Arbeiten an der Strecke, bzw. gestellten Geschwindigkeitsreglern und Fahrzeugen, werden ausschließlich von der Rennleitung durchgeführt. Hierzu wird das Warm-Up unterbrochen und die betroffene Session wiederholt. Verunfallt ein Fahrzeug, haben alle anderen sofort anzuhalten, bis die Strecke durch der Rennleitung wieder freigegeben ist.*

### **Training**

*Nach dem Warm-Up und vor jedem Rennen wird ein freies Training abgehalten. Gefahren wird dabei immer auf der selben Spur wie im folgenden Rennen. Das Training geht über 1 x 3 Minuten. Im Training ist wie bei Rennen die „Raus-Ist-Raus“-Regel gültig. Bei verunfallten Fahrzeugen wird die Stromzufuhr unterbrochen und die Fahrzeit angehalten. Ist die Strecke wieder freigegeben, wird die Fahrzeit mit automatischer Stromschaltung fortgesetzt. Verunfallte Fahrzeuge fahren bis zur Start- und Ziellinie, um dort anzuhalten.*

11.00 Uhr **Rennen 1**

*Die Teilnehmenden fahren auf derselben Spur wie zuvor. Zum Start fahren alle Fahrzeuge an die Start- und Ziellinie, wobei sich die Karosserie vor der Linie befinden muss. Im Anschluss wird der Strom abgeschaltet, d.h. es wird mit automatischer Schaltung gestartet. Im Rennen wird wie zuvor über eine Zeitdistanz von 3 Minuten gefahren. Die Positionen werden bei Rennende nach der am weitesten zurückgelegten Strecke vergeben. Rennen 1 dient dazu, sich mit dem Ablauf vertraut zu machen und zählt daher NICHT zur Wettbewerbswertung.*

11.20 Uhr **Rennen 2**

*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor. Erstes Rennen in Wertung.*

## Zeitplan

## VINTAGE GRAND PRIX DE MINIATURE

- 11.40 Uhr **Rennen 3**  
*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 12.00 Uhr **Rennen 4**  
*Wechsel auf die nächste Spur entsprechend dem Wechselmodus 1-2-3-4-1. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 12.20 Uhr **Rennen 5**  
*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 12.40 Uhr **Pause**  
*Snack & Drink Rennpause zur Erfrischung.*
- 14.00 Uhr **Rennen 6**  
*Rahmenrennen mit außergewöhnlichen Fahrzeugen. Wechsel auf die nächste Spur entsprechend dem Wechselmodus 1-2-3-4-1. Gleicher Rennablauf wie zuvor. Rennen 6 dient zum Wiedereinstieg nach der Pause und zählt NICHT zur Wettbewerbswertung.*
- 14.20 Uhr **Rennen 7**  
*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 14.40 Uhr **Rennen 8**  
*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 15.00 Uhr **Rennen 9**  
*Wechsel auf die nächste Spur entsprechend dem Wechselmodus 1-2-3-4-1. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- 15.20 Uhr **Rennen 10**  
*Die Teilnehmenden starten auf der Spur wie zuvor. Gleicher Rennablauf wie zuvor.*
- Im Anschluss **Prämierung**  
*Vergabe der Urkunden und Driver-Sticker mit Gruppenfoto.*
- 16.00 Uhr **Veranstaltungsende**

**Rennen 1 Formel 2 Rennwagen 1956-1960***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 7PH-TGR00/B:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Cooper T45	grün	1965	Replica
2	Cooper T45	rot	1965	Replica
3	Cooper T45	blau	1965	Replica
4	Cooper T45	gelb	1965	Replica

**Rennen 2 Rennsportwagen 1956-1960***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 7KH-TGR00/B:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Aston Martin DBR1	grün	1960	Original
2	Porsche 550 Spyder	rot	1961	Original
3	Jaguar D Type	gelb	1961	Original
4	Lister Costin	blau	1960	Original

**Rennen 3 Grand Prix Rennwagen 1956-1960***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 7RH-TGR00/B:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	BRM P25	gelb	1961	Original
2	Cooper T51	rot	1961	Original
3	Vanwall VW4	grün	1960	Original
4	Lotus 16	blau	1960	Original

**Rennen 4 Grand Prix Rennwagen 1962***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 8RH-TGF00/C:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Porsche 804	rot/weiß	1964	Original
2	Porsche 804	gelb/weiß	1964	Original
3	BRM P57	grün/weiß	1964	Original
4	BRM P57	blau/weiß	1964	Original

**Rennen 5 Sportwagen 1956-1960***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 7FH-TGR00/E:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Austin Healey 3000	rot	1964	Original
2	Mercedes-Benz 190SL	blau	1964	Original
3	Austin Healey 3000	grün	1964	Replica
4	Mercedes-Benz 190SL	weiß	1964	Original

**Rennen 6 Grand Prix Rennwagen 1935-1937***Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 4RH-TGR00/C:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Bugatti Type 59	rot	1963	Replica
2	Auto Union Typ C	gelb	1963	Replica
3	Bugatti Type 59	blau	1963	Replica
4	Auto Union Typ C	weiß	1963	Replica

### Rennen 7 **Gran Turismo Wagen 1966-1970**

*Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 9GH-TGR00/G:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Mercedes Benz 250SL	rot/schwarz	1967	Replica
2	Jaguar E Type	grün	1968	Replica
3	Mercedes Benz 250SL	beige/schwarz	1967	Replica
4	Jaguar E Type	blau	1968	Replica

### Rennen 8 **Rennsportwagen 1966-1970**

*Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 9LH-TGR00/F:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Alpine A210	blau	1968	Original
2	Matra Jet	gelb	1968	Original
3	Alpine A210	weiß/schwarz	1968	Original
4	Matra Jet	rot	1968	Original

### Rennen 9 **Grand Prix Rennwagen 1971-1975**

*Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 10RH-TGR00/G:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Ferrari 312B2	rot/weiß	1973	Original
5	Lotus 72D	schwarz/gold	1973	Original
6	Lotus 72D	schwarz/gold	1973	Original
8	March 721	rot	1972	Original

**Rennen 10 Fahrzeuge Mini Challenge Cup 1974**

*Historische Slotcars mit klassischen Open-Frame Motoren entsprechend Rennklasse 10BH-TGR00/X:*

<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	Mini Cooper	rot	1974	Original
2	Mini Cooper	grün	1974	Replica Original Chassis
3	Mini Cooper	gelb	1974	Original
4	Mini Cooper	blau	1974	Replica Original Chassis

**Ersatzfahrzeuge**

*Reservefahrzeuge entsprechen jeweils der zum Rennen zugelassenen Rennklasse:*

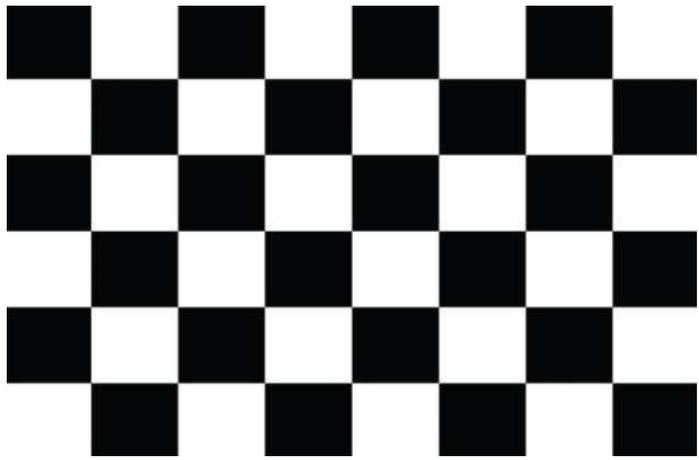
<i>Rennen</i>	<i>Startnr.</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Farbe</i>	<i>Modelljahr</i>	<i>Modellausführung</i>
1	5	Cooper T45	rot	1965	Original
2	5	Jaguar D Type	grün	1961	Original
3	5	BRM P25	blau	1961	Original
4	5	BRM P57	gelb/weiß	1964	Original
5	5	Austin Healey 3000	gelb	1964	Replica
6	5	Bugatti Type 59	schwarz	1963	Replica
7	5	Mercedes Benz 250SL	weiß/schwarz	1967	Original
8	5	Matra Jet	weiß	1968	Original
9	7	Ferrari 312B2	rot/weiß	1973	Original
10	5	Mini Cooper	schwarz	1974	Replica Original Chassis

*Fahrzeug der Rennleitung:*

	Aston Martin DB4 GT Marshal's Car	schwarz	1964	Original
--	-----------------------------------	---------	------	----------

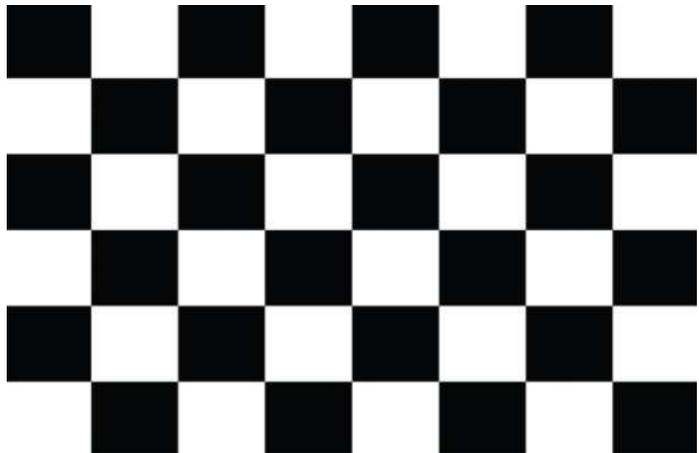
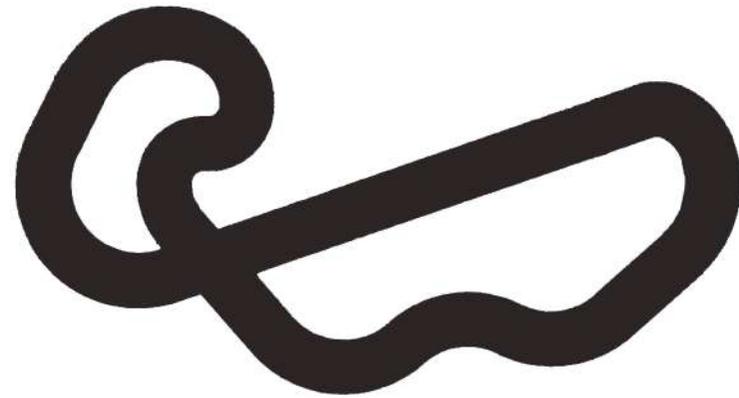
Hurricane mit Seitenwagen im Streckenabschnitt „The Corner“ ...





# MINIWOOD INTERNATIONAL RACEWAY

*Racing together for a better world!*



VINTAGE MODEL RACING ORGANISATION

**H+T MOTOR RACING**