

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Die Rennregeln

Damit es einen fairen Wettbewerb gibt, sind die folgenden Regeln für eine Teilnahme verbindlich. Am Ende sind Handhabungshinweise beigefügt, damit die neuen Fahrer sich schnell zurecht finden. Es gibt ein Freies Training und einen Vorlauf bestehend aus sechs Rennen für jeden Fahrer. Der Finallauf ist nach Punkten, den schnellsten sechs Fahrern aus den Vorläufen vorbehalten. Das Motto ist: Dabei sein ist alles! Wir wollen alle Spaß haben, und letztlich ist alles nur ein Spiel.

Allgemeine Rennregeln

Vor dem Start

- ※ **Es fahren max. 6 Starter gleichzeitig.**
- ※ Jeder Starter bekommt im Training die Gelegenheit, die Funktion und die Fahreigenschaften jedes Fahrzeuges zu testen.
- ※ **Pro Renndurchgang fährt jeder Starter jedes Fahrzeug einmal.**
- ※ **Die Reihenfolge: Freies Training, alle Vorläufe und am Ende der Finallauf.**

Während des Starts

Fehlstart

- ※ **Je Lauf und Starter ist ein Fehlstart erlaubt.**
- ※ Beim zweiten Fehlstart eines Starters pro Lauf wird dieser auf die hinterste Startposition (Platz 7 aufwärts) gestellt. Sein bisheriger Startplatz bleibt frei.
- ※ Jeder weitere Fehlstart desselben Starters im aktuellen Lauf wird mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden geahndet.
- ※ Nach einem Fehlstart werden alle Fahrzeuge neu ausgerichtet und es erfolgt eine unmittelbare Startwiederholung.

Re-Start

- ※ Bei einem Restart, beispielsweise nach einer Rennunterbrechung, starten die Fahrzeuge von der Position, an der sie vor der Unterbrechung zum stehen gekommen sind. Als Ausnahme zu verstehen ist dabei die Strafversetzung nach einem Fehlstart.

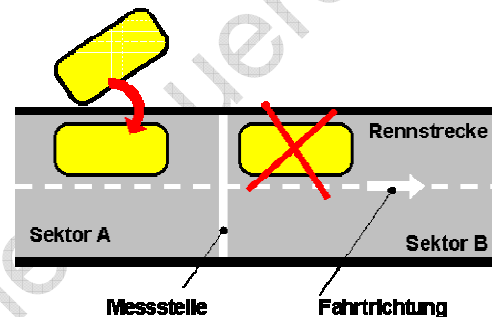
Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Während des Rennens

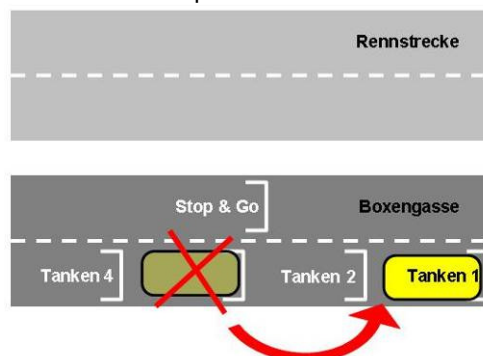
Abflug eines Fahrzeuges

- ✳ **Jeder Zuschauer ist gebeten und jeder Streckenposten ist verpflichtet abfliegende Fahrzeuge so schnell wie möglich der Reihenfolge nach in Fahrtrichtung wieder auf die Bahn zurück zu stellen.**
- ✳ Wer dies als Streckenposten nicht tut, muss als Fahrer sein Fahrzeug selbst auf die Bahn stellen und wird dabei nicht unterstützt.
- ✳ Die aktiven Fahrer sind nur bei einem eigenen Abflug genötigt, Ihr Fahrzeug wieder auf die Bahn zu stellen. Dabei dürfen Sie den Innenbereich der Rennbahn nicht betreten. Bei Abflügen der Konkurrenz dürfen sie ungehindert weiterfahren.
- ✳ Der Innenbereich der Rennbahn darf während der Rennen nur durch die Streckenposten oder der Rennleitung betreten werden.
- ✳ Die Streckenposten dürfen um Fahrzeuge zu bergen, wenn eine Sichtbehinderung nicht vermeidbar ist, das laufende Rennen unterbrechen. Die erneute Freigabe des Rennens erfolgt durch die Rennleitung.
- ✳ Bewegliche Teile, wie Spoiler oder Spiegel, sind bei einem Abflug unverzüglich wieder an das Fahrzeug anzubringen.
- ✳ Fahrzeuge, die von der Strecke abfliegen, müssen möglichst direkt an der Stelle eingesetzt werden, an der sie abgefliegen sind.
- ✳ An den Messstellen, diese sind durch eine quer zur Fahrbahn verlaufenden weißen Linie gekennzeichnet, ist darauf zu achten, dass das Fahrzeug in dem Sektor aufgestellt wird, in dem es abgefliegen ist.
- ✳ **Die Fahrzeuge auf der Rennstrecke haben Vorfahrt.**



Die Boxengasse

- ✳ **Jedes Fahrzeug wird aus der Boxengasse ins Renngeschehen gebracht.**
- ✳ Für eine korrekte Zeitmessung ist, außer bei einem Abflug und bei Rennstart, das Aufstellen des Fahrzeuges auf der Rennstrecke untersagt.
- ✳ Wartungs- und Reparaturarbeiten dürfen nur in der Boxengasse durchgeführt werden.
- ✳ Die Fahrzeuge auf der Rennstrecke haben Vorfahrt.
- ✳ In der Boxengasse besteht ein Tempolimit, wer zu schnell durch die Boxengasse fährt, erhält automatisch eine Stop & Go-Strafe.
- ✳ Wenn ein Fahrzeug die Boxengasse verlässt, blinkt die Boxenampel blau. Dies dient als Warnung an die Fahrzeuge auf der Strecke, dass ein Fahrzeug die Box verlässt und auf die Strecke fährt.
- ✳ Es darf nur auf den Standplätzen in der Boxengasse aufgetankt werden. Dabei ist immer der vorderste freie Standplatz anzufahren.



- ✳ Es gibt einen separaten Standplatz der für die Stopp & Go-Strafe anzufahren ist. An diesem darf nicht aufgetankt werden. Es kann immer nur ein Starter seine Stopp & Go-Strafe absitzen.

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Ahnden von unsportlichem Verhalten

Unsportliches Verhalten

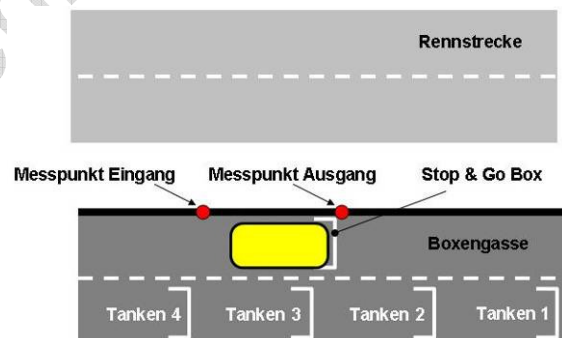
Als unsportliches Verhalten gilt:

- ※ den anderen Startern bewusst im Blickfeld stehen.
- ※ die anderen Konkurrenten auf irgendeine Art und Weise zu behindern.
- ※ seiner Aufgabe als Streckenposten nicht, oder nur unbefriedigend nachzukommen.
- ※ andere Fahrzeuge beim aufstellen des eigenen Fahrzeuges behindern.
- ※ zu schnell in der Boxengasse.
- ※ mit den Handreglern oder dessen Kabel andere Fahrzeuge aus der Bahn werfen.
- ※ stehende, gegnerische Fahrzeuge abzuschießen.
- ※ Konkurrenzfahrzeuge bewusst aus der Bahn werfen.
- ※ Konkurrenzfahrzeuge beim Überholen abzuschießen.
- ※ sein Fahrzeug unerlaubt zu manipulieren („frisieren“).
- ※ nach einem Abflug ohne die abgeflogenen beweglichen Teile, wie Spoiler und Spiegel weiterzufahren.
- ※ den Anweisungen der Rennleitung nicht unverzüglich nachzukommen.
- ※ die Anweisungen der Rennleitung zu ignorieren.
- ※ diese Regeln zu missachten.

Vorgehensweise

Wer absichtlich bzw. offensichtlich die Gegner oder Konkurrenzfahrzeuge behindert oder abschießt, oder durch anderes unsportliches Verhalten auffällt, wird von der Rennleitung in folgender Reihenfolge bestraft:

1. Eine einmalige, mündliche Ermahnung, unabhängig vom Vergehen.
2. Ab dem zweiten Mal bekommt der betroffene Fahrer eine 5 Sekunden Stop & Go –Strafe ausgesprochen, die er innerhalb 3 Runden absitzen muss.
Dazu muss das betroffene Fahrzeug an die Stopp & Go-Box fahren, dort innerhalb der Messpunkte 5 Sekunden stehen bleiben und darf danach wieder weiter fahren.
Wird gegen einen Fahrer innerhalb der letzten 2 Rennrunden eine Strafe ausgesprochen, werden ihm 20 Strafsekunden auf die gefahrenen Rennzeit des Laufes aufsummiert, wenn er die Strafe nicht innerhalb der verbleibenden Rennzeit absitzt.
3. Wird zum fünften Male eine Strafe gegen den gleichen Starter ausgesprochen, erfolgt sein Ausschluss aus dem kompletten Wettbewerb (Disqualifikation).



Spezielle Regeln für die einzelnen Rennläufe

Freies Training

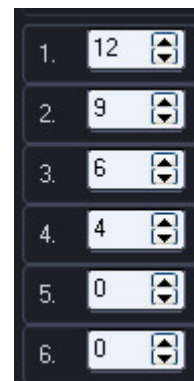
- ※ Das freie Training geht bis 11 Uhr.
- ※ Jeder Starter kann nach Begleichung der Trainingsgebühr von 5,- EUR während des Trainings die Strecke unbegrenzt erfahren und ausprobieren.
- ※ Die Trainingsfahrzeuge sind nicht die Rennfahrzeuge.
- ※ Die gefahrenen Rundenzeiten dienen nur der Information, bzw. als erster Vergleich und haben keinen Einfluss auf den weiteren Wettbewerb.

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Vorlauf

- * Die Starter werden im Vorlauf durch Los auf die einzelnen Fahrergruppen verteilt.
- * Die Zuordnung der Fahrzeuge und die Fahrerreihenfolge für die Vorläufe erfolgt durch Cockpit.
- * Eine Vorlauf-Gruppe besteht aus max. 6 Fahrern.
Die genaue Anzahl resultiert aus der unten folgenden Tabelle.
- * Für jede Gruppe besteht der Vorlauf aus jeweils 6 einzelnen Rennen (= ein Renndurchgang), bei denen jeder Fahrer jedes Fahrzeug (Slot) einmal fährt.
- * Die Vorlauf-Gruppen werden abwechselnd gefahren.
- * Die Rundendistanz je Renndurchgang ist Teilnehmerabhängig (siehe Tabelle).
- * Die Rennreihenfolge der Vorläufe wird durch Cockpit festgelegt.
- * Je Rennen werden die nebenstehenden Siegpunkte anhand der Platzierung durch Cockpit verteilt. Es wird gewertet, in welcher zeitlichen Reihenfolge in dem jeweiligen Rennen die definierte Rundendistanz absolviert wird.
- * Ein Rennen ist zu Ende, wenn jeder Fahrer die gesamte Renndistanz gefahren ist.
- * Die 6 Fahrer, welche aus den einzelnen Renndurchgängen in Summe am meisten Punkte erfahren haben, kommen in den Finallauf.



Gesamtanzahl der Starter	Anzahl der Vorläufe	Anzahl der Rennen	Runden pro Rennen	Anzahl der Fahrer je Vorlauf
8	2	12	40	4 / 4
9	2	12	40	5 / 4
10	2	12	40	5 / 5
11	2	12	40	6 / 5
12	2	12	40	6 / 6
13	3	18	27	5 / 4 / 4
14	3	18	27	5 / 5 / 4
15	3	18	27	5 / 5 / 5
16	3	18	27	6 / 5 / 5
17	3	18	27	6 / 6 / 5
18	3	18	27	6 / 6 / 6
19	4	24	20	5 / 5 / 5 / 4
20	4	24	20	5 / 5 / 5 / 5
21	4	24	20	6 / 5 / 5 / 5
22	4	24	20	6 / 6 / 5 / 5
23	4	24	20	6 / 6 / 6 / 5
24	4	24	20	6 / 6 / 6 / 6

Finallauf

- * Der Finallauf besteht aus 6 einzelnen Rennen.
- * Die Rundendistanz beträgt je Rennen **20 Runden**.
- * Die Punktverteilung entspricht der der Vorläufe.
- * Jeder Starter fährt jeweils einmal mit jedem Fahrzeug.
- * Die Zuteilung der Fahrzeuge erfolgt durch Cockpit.
- * Sieger des Carrera-Cups ist der Starter mit den meisten Punkten aus dem Finallauf.
- * In einer Pattsituation zählen zuerst die schnellste Gesamtfahrzeit im Finallauf und dann die persönlich schnellste Rennrunde aus dem Finallauf.

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Definitionen

Streckenposten

- ✳ **Jeder Fahrer ist nach dem Fahren als Streckenposten für den nächsten Rennzyklus zuständig.**
- ✳ D.h. erst fahren, dann Streckenposten, dann Pause.
- ✳ Beim ersten Lauf wird auf die freiwillige Mithilfe gehofft.
- ✳ Sollte ein Fahrer aus dem letzten Lauf im Folgerennen nochmals starten (Bsp. Vorlauf und Finale), so ist der langsamste des vorherigen Laufes für eine Ehrenrunde dran.
- ✳ Die Rennleitung ist von der Aufgabe des Streckpostens befreit, in diesem Fall ist der Langsamste des vorherigen Laufes für eine Ehrenrunde dran.
- ✳ Fallen mehrere Streckenposten aus, da Sie wiederholt starten dürfen, sind in der Zeitfolge aufwärts die Fahrer des vorletzten Laufes zu einer Ehrenrunde aufgefordert.

Zeitmesssystem Cockpit XP

- ✳ Alle Rennen werden mit dem Slotcar-Zeitmesssystem „Cockpit-XP“ (www.rz-cockpit.de) gesteuert, gemessen und ausgewertet.
- ✳ Die Rennleitung hat keinen Einfluss auf die Zuordnung der Fahrer für die Vorläufe.
- ✳ Cockpit erfasst über codierte Lichtschranken alle Rundenzeiten, Zwischenzeiten, Topspeeds, etc. der einzelnen Fahrzeuge.

Fahrzeuge

- ✳ Jedes Fahrzeug hat werksbedingt, unterschiedliche Fahreigenschaften.
- ✳ Es dürfen keine bautechnischen Veränderungen während des Wettbewerbs vorgenommen werden.
- ✳ Das Licht am Fahrzeug ist immer eingeschaltet.
- ✳ Es werden nur dann Verschleißteile, wie Reifen, Schleifer, Leitkeile, etc. durch die von der Rennleitung autorisierten Personen gewechselt, wenn ein Weiterfahren einen unsportlichen Nachteil mit sich bringen würde.
- ✳ Über den Austausch oder Ausschluss eines Fahrzeuges entscheidet die Rennleitung.
- ✳ Die Fahrzeuge müssen durch regelmäßige Pausen vor Überhitzung geschützt werden.
- ✳ Jedes Fahrzeug hat eine eindeutige Fahrzeugnummer, die der Identifikation dient.
- ✳ Alle Fahrzeuge werden vor Beginn durch drei Testrunden von der Rennleitung auf ihre vollständige Funktion geprüft.
- ✳ Bei einem irreparablen Schaden wird auf ein Ersatzfahrzeug (T-Car) gewechselt, dass die Rennleitung zur Verfügung stellt.

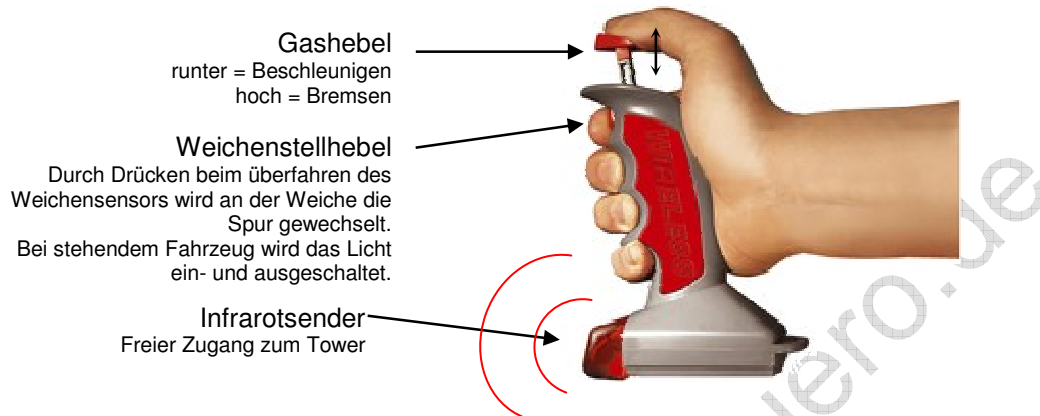
Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Handhabungshinweise

Handregler

- ※ Die Handregler sind den Fahrzeugen fest zugeordnet.
- ※ Die Regler dürfen ohne die Zustimmung der Rennleitung nicht getauscht oder ersetzt werden.

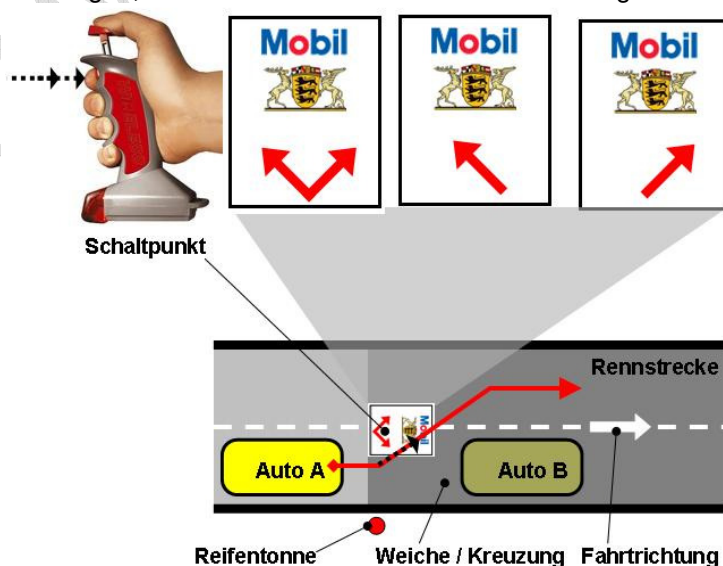


Tanken der Fahrzeuge

- ※ Alle Fahrzeuge haben einen individuellen Spritverbrauch, der von der Fahrweise und dem Fahrzeug abhängig ist.
- ※ Wenn sich der Sprit im Tank dem Ende neigt, beginnen die Lichter am Fahrzeug zu blinken. Spätestens jetzt muss das Fahrzeug an die Box fahren. Es kann jedoch auch (strategisch) zu jedem früheren Zeitpunkt aufgetankt werden.
- ※ Wenn das Fahrzeug in der Boxengasse zum stehen gekommen ist, beginnt der Tankvorgang. Die Lichter am Fahrzeug blinken dabei schneller. Eine komplette Tankfüllung erfordert ca. 8 bis 10 Sekunden.
- ※ Der Tank ist voll, wenn die Lichter am Fahrzeug aufhören zu blinken. Es ist nicht zwingend notwendig, immer voll zu tanken (Bsp. nur noch eine Runde zu fahren).
- ※ **Jedes Fahrzeug beginnt bei jedem Rennen mit einem vollen Tank. Bei einer Rennunterbrechung wird das Tankvolumen aller Fahrzeuge wieder auf 100% gestellt.**

Spurwechseln und Überholen

- ※ Die Fahrspur kann während der Fahrt, an dem gekennzeichneten Schaltpunkten der eingebauten Weichen und Kreuzungen, durch Drücken des Weichenstellhebels gewechselt werden.



Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Organisatorische Regeln

Streckenposten

Zwei Streckenposten bekommen je einen Stoptaster zur Verfügung gestellt, mit dem sie bei Bedarf das Rennen zur störungsfreien und fairen Bergung von Fahrzeugen unterbrechen können. Das Rennen wird anschließend durch die Rennleitung neu gestartet. Die Fahrzeuge starten dabei von der jeweiligen Stopfstelle aus.

Verschleißteile

Sind durch die Begleichung der Startgebühr abgegolten.

Schadensersatz

Wird ein Fahrzeug, oder ein sonstiger Gegenstand durch einen unsachgemäßen Gebrauch, oder durch Übereifer zerstört, verpflichtet sich der Verursacher zum vollen Schadensersatz.

Als Orientierung, ein Fahrzeug kostet zwischen 50,- und 80,- EUR.

Start- und Preisgeld

Jeder Starter der am Carreracup teilnehmen möchte, bezahlt ein Startgeld, das in Abhängigkeit von der Teilnehmeranzahl zwischen 10,- und 25,- EUR liegt. Durch bezahlen des Startgeldes akzeptiert der Starter die gültigen Rennregeln.

Jeder interessierte Fahrer kann im Freien Training gegen eine Trainingsgebühr von 5,- EUR bis 11 Uhr die verfügbaren Fahrzeuge erfahren. Die Trainingsgebühr wird bei Interesse mit dem Startgeld verrechnet.

Das Startgeld besteht aus zwei Teilen. Der größere Teil ist für die Aufwendungen, die Verpflegung, die Raummiete und den gebrauchsmäßigen Verschleiß der Fahrzeuge und der Bahn. Der zweite Teil ist für das Preisgeld. Dieses verteilt sich auf die ersten zwei Sieger nach dem folgenden Schlüssel:

1 Platz: 100% des Startgeldes

2. Platz: 50% des Startgeldes

Das eingezahlte Geld bekommt die Rennleitung, die es an die Sieger aushändigt.

Zudem gibt es einen Wanderpokal. D.h. die Sieger dürfen ihren Pokal ein Jahr behalten und können ihn im Folgejahr verteidigen. Die Sieger werden mit Ihrem Namen und dem Siegjahr auf dem Sockel verewigt. Wer den Cup fünf Mal nacheinander gewinnt, darf den Pokal behalten.

Rennleitung

- ※ Die Rennleitung ist das oberste Entscheidungsgremium.
- ※ Nach einer Anhörung der Betroffenen entscheidet die Rennleitung autark, wie das weitere Vorgehen aussieht.
- ※ Nur die Rennleitung kann Ermahnungen, Sanktionen oder Disqualifikationen aussprechen. Ihren Anweisungen ist Folge zu leisten.
- ※ Es kann immer Entscheidungen geben, mit denen nicht jeder einverstanden ist.
- ※ Die Rennleitung dokumentiert die Rennergebnisse und die Startaufstellungen und bestimmt den zeitlichen Ablauf des Wettbewerbes.
- ※ Die Rennleitung übernehmen Amir Engel und Martin Weber.
- ※ Angehörige der Rennleitung dürfen nur dann Entscheiden, wenn Sie selbst nicht direkt von dem Rennereignis betroffen sind.

Nobody is perfect

- ※ Trotz besten Wissen und Gewissen soll jedem klar sein, dass wir den Tuttlinger Carrera Drei-Königscup als private Veranstaltung durchführen.
- ※ Es wird garantiert Fehler oder Unstimmigkeiten geben, die wir dann Situationsbedingt beheben werden.
- ※ Wir lernen aber dabei für das nächste Mal dazu.
Eine böse Absicht ist in jedem Fall nicht vorhanden.
- ※ **Letztlich ist alles nur ein Spiel.**

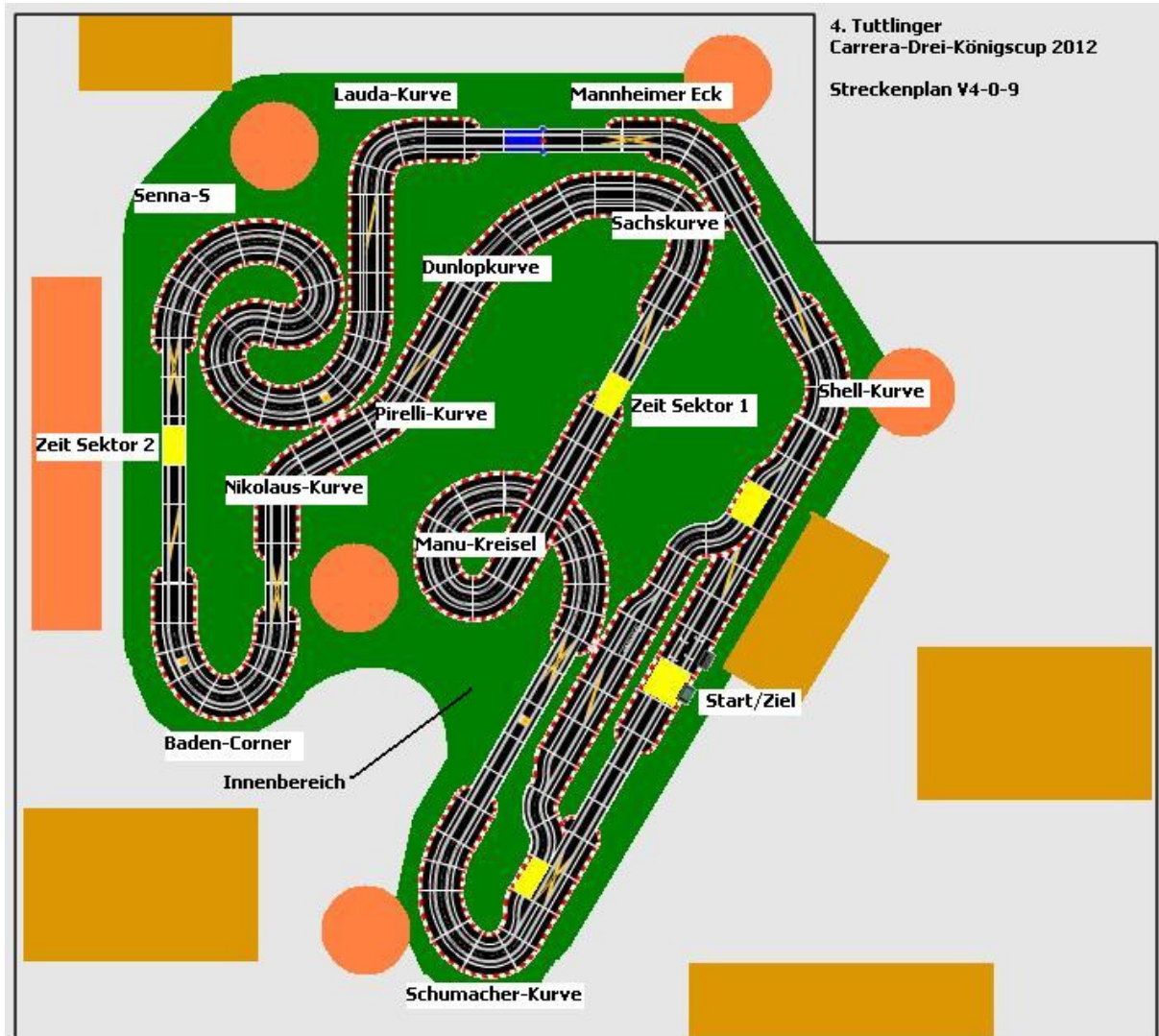
Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Fahrerbriefing

- * **Alle startenden Fahrer bestätigen mit dem Bezahlen des Startgeldes, das Sie die Regeln gelesen, verstanden und akzeptiert haben.**
- * Jedem Fahrer ist sich bewusst, dass ein Missachten der Regeln zu seiner Disqualifikation führen kann.
- * Vor Beginn des Wettbewerbs gibt es eine erklärende Einführung durch die Rennleitung.

Streckenlayout



Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Ansicht / Erklärung der Rennbildschirme

Das Zeitmesssystem Cockpit zeigt das Renngeschehen in Abhängigkeit von dem jeweiligen Rennstatus auf einen der folgenden Rennbildschirme an.

Trainingsbildschirm / Bildschirm Rennleitung

The screenshot shows a racing cockpit display with the following data and annotations:

- Header:** Cockpit - TastenSimulation aktiviert (F2=Hilfe zu den Tastenfunktionen)
- Logo:** [MW]² MW2-Ingenieurbuero.de
- Test Info:** Test 2011, 24.07.2011, 1. Durchgang
- Rennen Info:** Rennen: 2 Runden, Bahnrekord: 1,903 s (bestehend seit 05.08.2010)
- Zeitmessung:** Fahrzeit: 00:00,000 min., Verbleibende Zeit: 00:00,000 min.
- Schnellste Runde:** 2,694 s (highlighted in green)
- Regler (Drivers):**
 - Regler 1: Testfahrer 3, Audi R8, Pos. 1, Pl.: 5, R. 0 / 2
 - Regler 2: Testfahrer 4, Audi 3, Pos. 2, Pl.: 8, R. 0 / 2
 - Regler 3: Testfahrer 2, Gelber Merc, Pos. 3, Pl.: 7, R. 0 / 2
 - Regler 4: Testfahrer 1, Audi 4, Pos. 5, Pl.: 10, R. 0 / 1
 - Regler 5: Testfahrer 5, Audi 5, Pos. 4, Pl.: 9, R. 1 / 1
- Abstand P1 / VM Rundenzeit:**
 - Regler 1: 275,526 (+7,320 s)
 - Regler 2: 248,087 (+32,045 s)
 - Regler 3: 234,357 (+44,093 s)
 - Regler 4: 280,333 (0,000 s)
 - Regler 5: 286,942 (0,000 s)
- Schnellste Runde:**
 - Regler 1: 8,703 s (in Runde 1)
 - Regler 2: 9,414 s (in Runde 1)
 - Regler 3: 9,494 s (in Runde 1)
 - Regler 4: 2,694 s (in Runde 1)
 - Regler 5: 9,214 s (in Runde 1)
- Durchschnittsrunde:**
 - Regler 1: 12,363 s
 - Regler 2: 25,436 s
 - Regler 3: 31,540 s
 - Regler 4: 2,694 s
 - Regler 5: 9,214 s
- Rundenzeithistorie:**
 - Regler 1: 2/16,023 s (1/8,703 s)
 - Regler 2: 2/41,459 s (1/9,414 s)
 - Regler 3: 2/53,587 s (1/9,494 s)
 - Regler 4: 1/2,694 s
 - Regler 5: 1/9,214 s
- Sektor 1-4:**
 - Sektor 1: 0,000
 - Sektor 2: 0,000
 - Sektor 3: 16,02 (8,703) / 41,45 (9,414)
 - Sektor 4: 0,000
- Topspeed:** 0,0 km/h for all drivers.
- Zeit Box / Zeitstrafe:** 0,00 s for all drivers.
- Strafpkt. / Nächster:**
 - Regler 1: 0 Bettina
 - Regler 2: 0 Flo
 - Regler 3: 0
 - Regler 4: 0 Testfahrer 6
 - Regler 5: 0 Heike
 - Next: Gunnar

Annotations:

- Aktueller Gesamtstand:** Points for each driver.
- Aktuelle Gesamtposition:** Overall position of the driver.
- Aktuelle Position:** Current position in the race.
- Noch zu fahrende Runden des Fahrers:** Remaining laps for the driver.
- Schnellste Runde im aktuellen Durchlauf:** Fastest lap in the current lap.
- Strafpunkte:** Number of penalties.
- Stop & Go Strafe Zeitbalken:** Stop & Go penalty time bar.
- Name des nächsten Fahrers auf dem Slot:** Name of the next driver on the slot.
- Ablauf der Wartezeit:** Progress of the waiting time.

www

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Rennbildschirm

Gesamtrunden: 20
Schnellste Runde im aktuellen Rennen: 2:09,94 Sekunden
Verbleibende Rennzeit: 00:00,00 Minuten
Gefahrene Runden: 2

Bahnrekord: 1,903 Sekunden
aufgestellt von: Oldwibel
bestehend seit: 05.08.2010

Rennstatus: [REDACTED]
Rennzeit: 00:00,00 Minuten

Pos	Fahrer	Auto	Rest-runden	Gefahrene Runden	Letzte Runde Schnellste Runde Ø Rundenzeit Abstand Pos -1
1	TE3 Testfahrer 3	Audi R8 Audi R8 Brillia	0	2	16,028 Sekunden 8,703 Sekunden 12,363 Sekunden
2	TE4 Testfahrer 4	Audi 3 Weißer Audi	0	2	41,459 Sekunden 9,414 Sekunden 25,436 Sekunden +27,318 Sekunden
3	TE2 Testfahrer 2	Gelber M AMG Mercede	0	2	53,587 Sekunden 9,494 Sekunden 31,540 Sekunden +13,691 Sekunden
4	TE5 Testfahrer 5	Audi 5 Schwarzer Au	1	1	9,214 Sekunden 9,214 Sekunden 9,214 Sekunden +1,042 Sekunden
5	TE1 Testfahrer 1	Audi 4 Blauer Audi	1	1	2,694 Sekunden 2,694 Sekunden 2,694 Sekunden +6,578 Sekunden
6					
7					

Reglerfarbe
Abstand zum Vordermann
Durchschnitt Rundenzeit
Letzte Rundenzeit
Persönlich schnellste Runde

Fahrer-kürzel

Anzeige Stop & Go Strafe
Ablaufende Bild Stop & Go-Strafe
Bild Fahrzeug
Noch zu fahrende Runden

Designed by [MW] Martin Weber 6/2011

Tuttlinger Carrera Drei-Königscup

Version 5.8

Ergebnisbildschirm

Schnellste Rennrunde

Bahnrekord

Test 2011		Schnellste Runde 3,004 Sekunden		Bahnrekord 1,903 Sekunden		
Gesamtrunden 2		aufgestellt von Testfahrer 1		aufgestellt von Oldweibel		
Renndauer 00:09 Minuten		Rennzeit 00:37,794 Minuten		bestehend seit 05.08.2010		
			Gefahren Runden	Punkte / Gesamt Schnellste Runde Fahrzeit Abstand Pos +1	Gesamt-position nach Q-R-Zeit	Nächster Fahrer
1	Testfahrer Audi R8 Brillia	B	2	+ 136,0 Punkte 3,806 Sekunden 00:09,2 Minuten	4	Bettina
2	Testfahrer Weißer Audi	B	2	+ 131,0 Punkte 8,412 Sekunden 00:18,8 Minuten +9,605 Sekunden	3	Flo
3	Testfahrer Blauer Audi	B	2	+ 131,0 Punkte 7,882 Sekunden 00:21,5 Minuten +2,684 Sekunden	8	
4	Testfahrer AMG Mercede	B	2	+ 127,0 Punkte 9,013 Sekunden 00:29,1 Minuten +7,680 Sekunden	9	Testfahrer
5	Testfahrer	B	2	+ 114,0 Punkte 3,004 Sekunden 00:37,7 Minuten +14,621 Sekunden	10	
6				+ 108,0 Punkte		Gunnar
7				+ 12,0 Punkte		

Endposition im Rennen

Bild Fahrer

Bild Fahrzeug

Nächster Fahrer auf Slot

www.MW2-Ingel