Da die Autos nahezu OOTB gefahren werden müssen stehen in diesem Regelwerk nur die durchzuführenden und erlaubten Änderungen was das Reglement kurz und verständlich hält. Alles was im Reglement nicht explizit erwähnt bzw. erlaubt ist, ist verboten!

Zulässig sind folgende 1:24er Fahrzeugtypen der Firma Scaleauto

Jaguar XJR GT2
BMW M3 GT2
Porsche 997 RSR GT3
Porsche 997 Cup
Porsche 991 RSR GT3
Audi R8 GT3
Audi R8 LMS Evo
Mercedes SLS GT3
BMW Z4 GT3
SRT Viper GTSR
Corvette A7/C7R

Karosserie:
Für ein gleiches Karosseriegewicht aller Fahrzeugtypen müssen einige Karosserietypen getrimmt werden. Die Trimmung / Gewichte müssen beliebig platziert, innerhalb der Karosserie eingeklebt werden, sie dürfen nicht unten unter den Karosserieunterkanten herausstehen, bei allen Karosserien wird ein Mindestgewicht von **70g** verlangt (inklusive Lichteinsatz und Karohalter). Lexanscheiben sind nicht zulässig. Karosserie und Fahrereinsatz müssen lackiert sein, die Lackierung sollte sich an Originalen orientieren, rennsportgerechte Startnummern sind jedoch Pflicht.

Die Karosserie muss fest mit den Karosserieträgern verschraubt sein. Der Heckspoiler darf flexibel befestigt werden, muss aber dabei in seiner Position unverändert bleiben. Entsprechende Gummiteile kann man selber zuschneiden oder in diversen Shops kaufen.

Karosseriebesonderheiten:
Beim Audi R8 GT3 und BMW Z4 GT3 darf am Heckdiffusor im Bereich der Hinterräder soviel Material abgenommen werden, das ein freilaufen der Hinterräder gewährleistet ist. Beim BMW Z4 GT3 sind beide möglichen Befestigungsvarianten des Heckspoilers frei wählbar.
Ansonsten sind alle Bauteile der Bausätze zu verwenden.

Chassis:
Es sind alle von Scaleauto serienmäßig verbauten Chassis zulässig aus der SC8000 Serie und auch das SC8003 – wobei hier die Federung festgesetzt werden muß. Das HS Kunststoffchassis geht auch, benötigt aber entsprechend viel Zusatzgewicht. Original-Carbonteile sind zulässig..
Die Motoren werden zu den Rennen ausgegeben, diese sind mit ca. 5cm Kabel und einem Microstecker versehen und haben ein 12er Motorritzel verbaut. Motor: SRP 25000. Während einer Saison darf kein Motor mehrmals von einem Fahrer gefahren werden. Die Motorkabel sind frei wählbar.
Es darf einmal pro Saison der Motor getauscht werden, jeder weitere Tausch kostet 7 Wertungspunkte, ausgenommen der Motor ist so kaputt, das er unfahrbar ist. Die Entscheidung der Rennleitung ist hier bindend.

Motor SRP Speed25 LongCan SR181J52500A
IC-Adapterleiste 20polig, einreihig, RM2.54, gerade, Reichelt Nr. AW 122/20m Buchsenleiste 32-polig, einreihig, RM2.54, gerade, Reichelt Nr. SPL32

Es müssen an beiden Achsen Kugellager verbaut sein, die Achsen müssen aus Stahl-Vollmaterial sein. Alle Schrauben, Muttern, Hülsen und U-Scheiben sind frei wählbar.
Als Leitkiel muß ein Scaleauto-Leitkiel verbaut sein. Da vom Hersteller bei den Autos verschiedene Versionen Leitkiele verbaut sind, darf man aus dem Scaleauto-Pool frei wählen. Schleifer sind ebenfalls frei wählbar unter den handelsüblichen geflochtenen Schleifern.

Alle Chassis müssen ein Gewicht von mindestens 148g aufweisen, fehlendes Gewicht muss auf dem Chassis ergänzt werden, es darf nicht überstehen (nicht von unten sichtbar).

Räder: ScaleAuto / Moosgummi
SC2702p (25,5x8), SC2715 p(26,5x8) oder SC2709p (27,5x8) Hardcomp für vorne
FELGE Scaleauto 21x13mm mit einem Moosgummireifen max 13mm breit und min. 25.5mm Durchmesser für hinten.
Die Räder dürfen einen **Außendurchmesser von 25.5mm** nicht unterschreiten und müssen in der Breite 8 bzw. 13mm haben. Die Vorderräder dürfen geschliffen und versiegelt werden.

Es müssen Felgeneinsätze von Scaleauto montiert sein, diese dürfen an der Rückseite gekürzt werden. Die Bremsscheiben müssen nicht montiert werden. Der Felgendurchmesser beträgt 21mm.
Die Bodenfreiheit darf 1mm nicht unterschreiten.
Die Spurbreite der Fahrzeuge darf vorne max. 80mm und hinten 83,5mm betragen
Hierfür sind Achsdistanzen und eine 70mm Vollmaterial Stahlvorderachse nötig / zulässig

Alle vier Reifen müssen über die gesamte Breite aufliegen und sich beim Schiebetest mitdrehen.
Für die Freigängigkeit der Räder darf die Karosserie mittels U-Scheiben angehoben werden.

Getriebe:
Spurzahnrad Übersetzung ist frei, am Motor ist ein 12z Messingritzel verbaut.

Beleuchtung:
Beleuchtung ist allgemein erlaubt, die Fahrzeuge,die bei Nachrennen eingesetzt werden müssen mit einer Dauerbeleuchtung ausgestattet sein, es sind nur fertig konfektionierte Lichtsätze, die im Fachhandel zu erwerben sind, zugelassen. Hier kann man z.B. Z-Machine oder Overdrive empfehlen. Eigenbauten mit Batterien usw. sind nicht zugelassen. Die Lichter müssen nach dem deslotten eines Fahrzeugs noch einige Sekunden nachleuchten, um es im Dunkeln leichter wiederzufinden. Die Platine darf überall im Fahrzeug plaziert werden.
Vorne: mindestens 2 gelbe oder weiße LED / SMD, Hinten: mindestens 2 rote LED /SMD.
Die LED / SMD müssen in vorbildgerechter Position und blendfrei montiert werden.
Bei Anfang der Dunkelphase müssen vorne und hinten jeweils mindestens 2 LED / SMD leuchten, während der Dunkelphase muss mindestens eine SMD vorne und eine SMD hinten leuchten.
Zwei Positionsleuchten sind erlaubt, die Farben sind frei wählbar.
Auspuff-Flammen sind erlaubt. Blink-Modus nach deslotten ist erlaubt.

Für größere Defekte, die eine Reparatur neben der Strecke erfordern darf eine 2 Minuten Pause genommen werden. Pro rennen allerdings nur 1x, weitere Reparaturen müssen während der **Fahrzeit** behoben werden, um weiter am Rennen teilnehmen zu können. Folgende Defekte müssen nach Bekanntwerden spätestens beim umsetzen repariert werden:

- Verlorener HeckflügeL
- Verlorene Karosserieteile ausser Kleinteile wie Spiegel, Scheinwerfergläser, Felgeneinsatz und Wischer.
- Bodenfreiheit unter 1mm
- Untergewicht
- Keine Beleuchtung vorne oder hinten während Dunkelphase

Defekte, die nach Rennende festgestellt werden führen zu einer Strafe von 10 Runden pro Defekt.

Beim Umsetzen der Fahrzeuge dürfen lediglich die Schleifer gerichtet und eine Sichtkontrolle gemacht werden.

Rennmodi:
Es werden 5 Rennen mit 1 Streichergebnis gefahren, 2 der 5 Rennen werden mit Lichtautos und Dunkelphase gefahren. Die Fahrzeit beträgt mindestens 6X6 Minuten, die Fahrspannung beträgt 11,5 Volt.

Die Punktevergabe bei Tagrennen nach SPF Standard, in Klammern die Punkte bei Nachtrennen (Doppelrennen):

Qualipunkte gibt es für die besten 3 Qualifyer: 3, 2, 1 Punkt.

1. Platz	30 (40) Punkte		6. Platz	15 (24) Punkte
2. Platz	25 (35) Punkte		7. Platz	14 (22) Punkte
3. Platz	21 (31) Punkte		8. Platz	13 (20) Punkte
4. Platz	18 (28) Punkte		9. Platz	12 (19) Punkte
5. Platz	16 (26) Punkte		10. Platz	11 (18) Punkte
Für die folgenden Platzierungen gibt es immer einen Punkt weniger als der Vorplatzierte. Jeder Teilnehmer erhält mindestens einen Punkt				