

Kursprogramm

Aufbau Drift Kurs

Programm Aufbau Drift Kurs

- In der Vorstellungsrunde lernen sich die Teilnehmenden kennen, äussern ihre Erwartungen und erfahren den genauen Ablauf des Kurses.
- Physikalische Gesetze und Grenzen
- Drifttechnikübungen, auslösen, halten und abschliessen
- Technisches fahren; Handbremse, Kupplung
- Nasse Kreisbahn, nasse Kurve und Kurvenkombinationen
- Nach Abschluss des Kurses wird eine Kursbilanz gezogen. Ihre eigenen Ergebnisse wie auch die Resultate aus der Gruppe werden festgehalten.



Kursdauer, Gruppengrösse, Fahrzeug

Der Kurs startet zur angegebenen Zeit in der Kursausschreibung und dauert ca. 3 Stunden. Für die Abwicklung der Anmeldeformalitäten bitten wir die Teilnehmenden, sich 15 Minuten vor Kursbeginn einzufinden (Haftungsausschluss). Die Gruppengrösse ist mit 2 Gruppen à max. 6 Fahrzeugen begrenzt. Der Kurs kann auch in Doppelbesetzung absolviert werden. Sie können mit dem eigenen Fahrzeug (Heckantrieb oder Allrad) am Kurs teilnehmen. Nicht nach SVG zugelassene Fahrzeuge (inkl. Felgen, Auspuffanlagen etc.) werden vom Kurs ausgeschlossen oder gebeten vorgängig mit uns Kontakt aufzunehmen.

Verpflegung

Den Teilnehmenden steht ein Getränke-Automat zur Verfügung. Essen/Apéro nach Kundenwunsch auf Anfrage.

Kosten

CHF 245.- bei Einzelbesetzung

CHF 295.- bei Doppelbesetzung (eigenes Fahrzeug, Meldung vor Ort)

Versicherung

Bei sämtlichen Fahrten auf dem Gelände der Eventcenter Seelisberg AG ist jeder Gast oder Teilnehmende für Schäden am eigenen Fahrzeug oder Driftfahrzeugen selber verantwortlich. Schäden an der Infrastruktur der Eventcenter Seelisberg AG die durch den Gast oder den Teilnehmenden verursacht werden, werden der verantwortlichen Person in Rechnung gestellt.

Auf dem ganzen Areal der Eventcenter Seelisberg AG gilt das Strassenverkehrsgesetz. Alle Teilnehmenden akzeptieren und unterzeichnen vor Beginn des Kurses unseren Haftungsausschluss.

Bekleidung

Die Bekleidung ist der Witterung und Temperatur anzupassen (Kurse sind mehrheitlich draussen).