



Reglement Herzo Racing 2.4h GT3



§1 Fahrer

a. Zugelassene Fahrer

- Mitglieder des Vereins und eingeladene Gäste

b. Startgebühr

- Für Mitglieder mit Mitgliedsbeitrag abgegolten
- Gäste zahlen eine Startgebühr von 10,- EUR (5,- EUR für < 18 Jahre) pro Rennabend und Person

c. Teambildung

- Die Teambildung am Rennabend beruht auf einem Poolsystem mit bis zu 3 Pools:
 - o Pool 1: Team-Captains C
 - o Pool 2: Fahrer F
 - o Pool 3: Fahrer D
- Zu Beginn der Saison werden die Fahrer des Vereins nach der Leistung des vergangenen Jahres gelistet
- Die grundsätzliche Zuteilung zu den Pools ist für die gesamte Saison festgelegt und entspricht der Zuteilung zu Pool 1, 2 und 3. Zum Renntag wird dabei jedoch berücksichtigt:
 - o Die Anzahl der Teilnehmer
 - o Welche der Fahrer anwesend sind
- Die Reihenfolge in den Pools wird durch das Ergebnis des letzten 2.4h Rennens bestimmt (bei Saisonauftakt nur nach Leistung des vergangenen Jahres)
- Die Ergebnisse zur Pool-Reihenfolge gelten getrennt für Pool 1 und Pool 2 (die Ergebnisse gelten nur für den jeweiligen Pool)
- Die Fahrer aus Pool 3 werden anschließend nach Losverfahren auf die Teams aufgeteilt
- Die Teams¹ setzen sich möglichst gleichmäßig aus Pool 1, Pool 2 und ggf. Pool 3 zusammen
- Die Teamzusammensetzung von Fahrer aus Pool 1 zu Fahrer aus Pool 2 erfolgt grundsätzlich in entgegengerichteter Reihenfolge (Abweichungen siehe unten)
- Die Rennleitung hält sich eine angemessene Einteilung der Fahrer in die Pools vor (z.B. bei Gästen)
- Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer werden folgende Teams gebildet:

8 Fahrer

Team 1: C1 F4
Team 2: C2 F3
Team 3: C3 F2
Team 4: C4 F1

9 Fahrer

Team 1: C1 F3 D1
Team 2: C2 F2 D2
Team 3: C3 F1 D3

10 Fahrer

Team 1: C1 F5
Team 2: C2 F4
Team 3: C3 F3
Team 4: C4 F2
Team 5: C5 F1

11 Fahrer

Team 1: C1 F1 D1
Team 2: C2 F5
Team 3: C3 F4
Team 4: C4 F3
Team 5: C5 F2

12 Fahrer

Team 1: C1 F6
Team 2: C2 F5
Team 3: C3 F4
Team 4: C4 F3
Team 5: C5 F2
Team 6: C6 F1

13 Fahrer

Team 1: C1 F1 D1
Team 2: C2 F6
Team 3: C3 F5
Team 4: C4 F4
Team 5: C5 F3
Team 6: C6 F2

¹ Das Ziel ist es, Teams mit möglichst gleich vielen Fahrern zu erhalten



14 Fahrer

Team 1: C1 F2 D1
Team 2: C2 F1 D2
Team 3: C3 F6
Team 4: C4 F5
Team 5: C5 F4
Team 6: C6 F3

15 Fahrer

Team 1: C1 F5 D1
Team 2: C2 F4 D2
Team 3: C3 F3 D3
Team 4: C4 F2 D4
Team 5: C5 F1 D5

16 Fahrer

Team 1: C1 F4 D1
Team 2: C2 F3 D2
Team 3: C3 F2 D3
Team 4: C4 F1 D4
Team 5: C5 F6
Team 6: C6 F5

d. Lenkzeiten

- Jeder Fahrer muss gemäß der Formel Lenkzeit = $(144-24)/(Anzahl\ Fahrer\ im\ Team)$ mindestens folgende Lenkzeit aufweisen:
 - o 60 min (bei 2 Fahrer pro Team)
 - o 40 min (bei 3 Fahrer pro Team)
 - o 30 min (bei 4 Fahrer pro Team)
 Die verbleibenden 24 min sind teamintern zu vergeben
- Die Lenkzeiten müssen von jedem Team selbst (z.B. Handy) erfasst werden und können jederzeit von der Rennleitung zur Einsicht eingefordert werden
- Der Wechsel eines Fahrers kann jederzeit erfolgen, jedoch nicht am Anfang oder Ende eines Stints und nur in der Boxengasse
- Beim Wechsel wird das entsprechende Fahrzeug ausgetauscht, zusätzlich kann der Handregler an der Reglerposition gewechselt werden

§2 Fahrzeuge

a. Zugelassene Fahrzeuge

- Zugelassen sind nur die folgenden Carrera DIGITAL 132 GT3 Fahrzeuge:

Fahrzeug		Reifen ²
<input type="checkbox"/> Audi	R8 GT3 (LMS)	88222
<input type="checkbox"/> BMW	M4 GT3	88215 (?)
<input type="checkbox"/>	M6 GT3	
<input type="checkbox"/>	Z4 GT3	88222
<input type="checkbox"/> Corvette	C6R	88215
	C7R	88222
	C8R	88222
<input type="checkbox"/> Ferrari	488 GT3	88210
	458 GT3	88213
<input type="checkbox"/> Ford	GT Race Car	88222
<input type="checkbox"/> Lamborghini	Huracan GT3	88210
<input type="checkbox"/> Mercedes	AMG GT3	88215
	SLS GT3	88213
<input type="checkbox"/> Porsche	911 GT3	88215 (?)
	997 GT3	88215



b. Karosserie

- Bei allen Fahrzeugen darf weder die Karosserie noch der Innenraum bearbeitet werden (mit Kleber die Festigkeit zur verbessern ist erlaubt)
- Ein Ausschleifen der Karosserie ist verboten
- Der Heckspoiler darf entfernt werden, flexible Gummi-Halterungen sind erlaubt
- Die Seitenspiegel dürfen entfernt werden. Lexanteile sind verboten
- Es ist auch möglich, sein eigenes Dekor zu kreieren

c. Chassis

- Das Carrera Original Chassis der jeweils o.g. Fahrzeuge darf nicht verändert werden
- Der Heckmagnet muss entfernt werden

² Lt. Slotcar-Factory, keine Garantie



- Ein Wackel zwischen Chassis und Karosserie ist nicht zulässig, das minimale Entgraten des Fahrwerks ist erlaubt
- Ein Mindestgewicht des Chassis ist nicht festgelegt
- Es müssen alle Schrauben der Karosseriebefestigung verwendet werden
- Das Anbringen von Trimmgewichten ist erlaubt, ein Maximalgewicht ist nicht festgelegt

d. Leitkiele und Schleifer

- Es dürfen nur Original Carrera Schleifer gefahren werden
- Die Verwendung eines Frankenslot Leitkiels ist Pflicht (88201 und gelbe Vorgänger)

e. Vorderachse: Felgen, Achsen und Lager

- Öle für Lager sind freigestellt
- Die Spurbreite darf die Radkästen von oben gesehen nicht überragen
- Es darf nur die Originalachse mit Originalbuchsen gefahren werden

f. Vorderreifen

- Das Versiegeln der Vorderreifen ist erlaubt, aber keine Pflicht³
- Reifen und auch die Felgen dürfen für den optimalen Rundlauf geschliffen werden. Das individuelle Schleifen der Reifen zum Anpassen der Fahreigenschaften ist erlaubt, der Raddurchmesser ist frei
- Das Verkleben der Reifen mit der Felge ist freigestellt
- Als Vorderreifen dürfen nur Original Carrera Reifen eingesetzt werden

g. Motor und Getriebe

- Es darf nur der ungeöffnete Original Carrera Standardmotor (typische 26.000 U/min) gefahren werden
- Die Original-Getriebeübersetzung darf nicht verändert werden
- Öle und Fette für Motor und Getriebe sind freigestellt

h. Hinterachse: Felgen, Achsen & Lager

- Öle für Lager sind freigestellt
- Die Spurbreite darf die Radkästen von oben gesehen nicht überragen
- Es darf nur die Originalachse mit Originalbuchsen gefahren werden

i. Hinterreifen

- Eine Verwendung von Haftmitteln ist nicht erlaubt. Verstöße führen zum Ausschluss
- Reifen und Felgen dürfen für den optimalen Rundlauf geschliffen werden. Das individuelle Schleifen der Reifen zum Anpassen der Fahreigenschaften ist erlaubt, der Raddurchmesser ist frei
- Das Verkleben der Reifen mit der Felge ist freigestellt
- Als Hinterreifen sind ausschließlich PU Reifen von Frankenslot erlaubt (bekannte Bestellnummern siehe Abschnitt 1a)

j. Ersatzteile

- Für eventuelle Reparaturen im Rennen sollten die Fahrer für ihr Fahrzeug den obigen Abschnitten entsprechende Ersatzteile bereithalten

k. Überprüfung der Fahrzeuge

- Die Fahrzeuge werden in unregelmäßigen Abständen auf ihre Korrektheit überprüft
- Die Überprüfung findet vor dem Rennen statt
- Jedes Fahrzeug wird im Laufe der Saison min. 1x überprüft, die Überprüfung findet per Zufall statt

³ Das Versiegeln wird empfohlen, um die Austrocknung der Reifen zu verhindern



§3 Strecken

a. Es wird auf allen vorhandenen Strecken gefahren

- Februar: AURACHRING
- April: Digitale Bahn (Bahn 1)
- Juni: AURACHRING
- August: Digitale Bahn (Bahn 1 Reverse)
- Oktober: AURACHRING
- Dezember: Digitale Bahn (Neue Bahn 2)

§4 Digitalbetrieb

a. Decoder

- Es dürfen nur Original-Decoder von Carrera gefahren werden

b. Handregler

- Der verwendete Handregler ist freigestellt (jedoch ohne Fremdstromversorgung)
- Die Rennleitung stellt Handregler bei Bedarf

c. Gas- und Bremseinstellungen

- Globale Gas- und Bremseinstellungen werden von der Rennleitung vorgegeben⁴

d. Bahn-Spannung

- Die Bahn-Spannung wird von der Rennleitung gemäß den benötigten Strecken-Anforderungen eingestellt (typisch 15 V DC)

e. Boxenstopp

- Die Anzahl möglicher Boxenstopps ergibt sich durch den Reifenverschleiß
- Wird die Boxengasse bei verbrauchten Reifen nicht angefahren, werden die Runden nicht mehr gezählt

f. Fehlstart

- Im Rennen ist je Fahrer ein Fehlstart erlaubt, das Rennen wird lediglich neu gestartet
- Beim 1. Fehlstart eines Fahrers wird dieser ermahnt, beim 2. auf die hinterste Startposition gestellt und beim 3. erhält dieser eine Boxengassen-Strafe

g. Digitale Features

- Wettersimulationen, Motorschadensimulation oder ähnliches sind nicht erlaubt

§5 Rennablauf

a. Grundsätzliches

- Die Mindestfahreranzahl ist 8
- Es wird ohne Chaos gefahren
- Es wird nur ein Rennen gefahren, welches zur Datensicherung in mehrere gleichlange Stints aufgeteilt wird
- Aus allen anwesenden Fahrern bilden sich am Rennabend in der Größe möglichst gleichmäßige Teams (mindestens 3 und maximal 6 Teams). Die Teams erhalten keinen separaten Teamnamen, die Teambildung erfolgt nach dem Schema aus Abschnitt 1c
- Jeder Fahrer tritt für sein Team mit seinem eigenen Fahrzeug, welches den Vorgaben aus Abschnitt 2 entspricht, an
- Pro Rennabend ist nur 1 Fahrzeug pro Fahrer zugelassen, in der Saison können jedoch mehrere Fahrzeuge gefahren werden
- Die Reifen dürfen vor und im Rennen gereinigt werden, jedoch nicht in der Pause zwischen den Stints

⁴ Empfehlung für Cockpit XP: Speed 12/Brake 11, Empfehlung für Original Carrera CU: Speed 8/Brake 8



- Das Wiedereinsetzen nach der Reifenreinigung erfolgt auf einer der äußeren Spuren und darf andere Fahrer nicht behindern (Strafe im Rennen: Boxengassenstrafe)
- Wird das Fahrzeug zum Reinigen der Reifen aus der Box entnommen, muss es wieder in die gleiche Box eingesetzt werden

b. Rennparameter

- Die Dauer des Rennens beträgt 2,4h (entspricht 144 min)
- Das Rennergebnis ergibt sich durch die Anzahl der gefahrenen Runden, dann nach der Gesamtrennzeit

c. Qualifying

- Ein Qualifying findet nicht statt. Die Reglerposition bestimmt auch den Platz in der Startaufstellung
- Alle Teams fahren gleichzeitig, jeweils auf der Reglerposition, die der Nummer des Teams entspricht

d. Rennen

- Das Rennen ist in vier Stints zu je 36 min aufgeteilt, am Ende eines Stints fahren die Fahrzeuge die Runde zu Ende
- Das Rennen geht innerhalb von 30 s mit erneutem Ampelstart weiter (ohne Fahrerwechsel, Reifenreinigung oder Reparaturen)

e. Einsetzen

- Jedes Team muss zu jeder Zeit des Rennens einen Einsetzer stellen
- Jeder Einsetzer ist verpflichtet, abfliegende Fahrzeuge so schnell wie möglich in der Reihenfolge des Abflugs wieder auf die Bahn zurück zu stellen
- Es wird grundsätzlich in der dem Einsetzer nächsten äußeren Spur bzw. in vorhandene Einsetzspuren eingesetzt

f. Defektes Fahrzeug

- Bei einem Defekt ist das Fahrzeug von der Strecke zu nehmen und darf repariert werden (siehe auch Abschnitt 2j)
- Nach der Reparatur ist es in die Box **nach** Start-Ziel einzusetzen
- Ein anderer Fahrer des Teams darf mit seinem Fahrzeug unter Berücksichtigung der folgenden Randbedingungen weiterfahren
 - o das Ersatz- Fahrzeug ist in die Box **nach** Start-Ziel einzusetzen
 - o die für den Fahrer geltenden Lenkzeiten werden nicht überschritten (siehe Abschnitt 1d)
 - o das Team kommt seiner Einsetzer-Verpflichtung nach (siehe Abschnitt 5e)

g. Punktevergabe

- Die Punktevergabe für das Rennen erfolgt gemäß Herzo Racing Standard (40/36/33/31/29/27)
- Die Punkte werden jedem Fahrer persönlich und nicht dem Team zugeschrieben

§6 Jahreswertung

a. Listung in Jahreswertung

- Für eine Listung in der Jahreswertung müssen die Fahrer bei der Hälfte der Rennen antreten (Mindestanzahl der Rennen = MAR)
- Die geplante Anzahl von Rennen ist 6 pro Saison

b. Ergebniswertung

- Die besten Rennergebnisse werden gewertet, wobei die Anzahl der zu wertenden besten Rennen gleich der MAR ist



§7 Unsportliches Verhalten

a. Strafe

- Unsportliches Verhalten wird durch Strafen geahndet
- Das Strafmaß legt die Rennleitung fest

b. Eskalationsstufen

- Erstens: Verwarnung
- Zweitens: Boxengassen-Strafe⁵
- Drittens: Abzug einer Runde bzw. einem entsprechenden Zeitaufschlag
- Viertens: Disqualifikation

c. Geltungsdauer

- Verwarnungen gelten für den gesamten Rennabend

d. Beispiele von unsportlichem Verhalten

- Drängeln und absichtliches aus der Bahn befördern
- Rücksichtsloses Fahren, das den Gegner aus der Spur wirft⁶
- Missachten der Reparaturregeln
- Verstellen der Sicht
- Unangemessene Sprachwahl
- Angehen der Einsetzer
- Als Einsetzer absichtlich langsam einzusetzen
- Die Entscheidung der Rennleitung zu missachten

⁵ z.B. 3 s Stopp & Go, zusammen mit einer Totzeit also in etwa 5 bis 6 s

⁶ Beispiel: So in der inneren Kurve fahren, dass der Gegner in der äußeren Kurve aus der Spur fliegt