



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: Captains C
 - o Pool 2: Fahrer F
 - o Pool 3: Driver 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 Fahrer anwesend sind
- Die Reihenfolge in den Pools wird durch das Ergebnis des letzten 2.4h Rennens **des jeweiligen Fahrers** 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 **Driver** 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 **Captains** 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 **D1**
Team 2: C2 **F4**
Team 3: C3 **F3**
Team 4: C4 **F1 F2**

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

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



14 Fahrer

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

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 = $(144-24)/(\text{Anzahl Fahrer im Team})$ 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. zur Verfügung gestellte Timer oder eigenes Handy) erfasst werden und können jederzeit von der Rennleitung zur Einsicht eingefordert werden. Ein Vergessen oder eine Verletzung der Zeiterfassung wird mit Rundenstrafen je nach Schwere des Vergehens geahndet
- 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 |
|----------------------------|---------------------|
| o Aston Martin Vantage GT3 | |
| o Audi R8 GT3 | 88222 |
| o BMW M4 GT3 | 88215 |
| o M6 GT3 | |
| o Z4 GT3 | 88222 |
| o Corvette C6R | 88215 |
| o C7R | 88222 |
| o C8R | 88222 |
| o Ferrari 488 GT3 | 88210 |
| o 458 GT3 | 88213 |
| o Ford GT Race Car | 88222 |
| o Lamborghini Huracan GT3 | 88210 |
| o McLaren 720S GT3 | |
| o Mercedes AMG GT3 | 88215 |
| o SLS GT3 | 88213 |
| o Porsche 911 (991) RSR | 88222 |
| o 911 (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
- Ausnahmen sind von der Rennleitung zu genehmigen

² Lt. Slotcar-Factory, keine Garantie



c. Chassis

- Das Carrera Original Chassis der jeweils o.g. Fahrzeuge darf nicht verändert werden
- Der Heckmagnet muss entfernt werden
- Ein Wackel zwischen Chassis und Karosse 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 Original Carrera, **Frankenslot (PU) und Orthmann (PU)** 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 **4/6** der Rennen antreten (Mindestanzahl der Rennen = MAR)
- Die geplante Anzahl von Rennen ist 6 pro Saison, **also ist die sich ergebende (geplante) MAR = 4**

b. Ergebniswertung

- Die besten Rennergebnisse werden gewertet, wobei die Anzahl der zu wertenden besten Rennen gleich **der MAR ist (übers Jahr gleitend, z.B. ist die MAR in der Mitte der Saison erst 2)**
- **Am Ende des Jahres wird bei Punktegleichheit gewertet, wer den besten/zweitbesten „Streicher“ hat (mehr Punkte ist besser). Bei Punkte- und „Streicher“-Gleichheit werden die besseren Positionen in den Rennen gewertet**



§7 Unsportliches Verhalten

a. Grundsätze des fairen Fahrens

- In Engstellen gehört die Engstelle dem vorderen Fahrzeug
- In Kurven darf das innere Fahrzeug das äußere Fahrzeug nicht aus der Spur schieben
- Beim Spurwechsel, Ausfahren aus der Boxengasse, Wiedereinsetzen oder Wiedereinfahren aus einer Einsetzspur ist auf den nachfahrenden Verkehr zu achten und dieser nicht zu behindern
- Eine „Blue Flags“ Regelung wird nicht angewendet, ein Vorbeilassen des Überundenden ist aber wünschenswert

b. Rückgabe einer unrechtmäßig erreichten Position

- Beim Drängeln, rücksichtslosem Fahren als auch bei sonstigem absichtlichem aus der Bahn befördern wird eine Stop-and-Go-Strafe verhängt
- Ggf. entscheidet die Rennleitung erst nach Durchsicht eines Videobeweises (falls das Rennen aufgezeichnet wird). Dann erfolgt nachträglich eine Verwarnung und Zeitstrafe von 10 s
- Der Videobeweis wird nur gesichtet:
 - o Wenn die Beteiligten an einem Vorfall einen Videobeweis fordern oder
 - o eine dritte Partei ein Vergehen berichtet und
 - o der Vorfall bis maximal 1 min nach dem Rennen der Rennleitung – unter Angabe des Zeitpunktes – zur Kenntnis gebracht wird
- Hätte eine im Rennen abgeleistete Zeitstrafe eine Auswirkung auf die gefahrenen Runden, wird dies beim Rennergebnis berücksichtigt (ggf. durch den Abzug einer Runde)

c. Strafe

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

d. Eskalationsstufen

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

e. Geltungsdauer

- Verwarnungen gelten für den gesamten Rennabend

f. 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 Stop-and-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