



Reglement Herzo Racing DTM¹



§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

§2 Fahrzeuge

a. Zugelassene Fahrzeuge

- Zugelassen sind nur die folgenden Carrera DIGITAL 124 DTM Fahrzeuge²:
 - o Mercedes AMG: 23844, 23845, 23850, 23852, 23881, 23882, 23887, 23901, 23918, 23934
 - o Audi RS5: 23846, 23847, 23883, 23884, 23900, 23904, 23917, 23933



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 muss im Qualifying und bei Rennstart angebaut sein, flexible Gummi-Heckspoilerhalterungen sind erlaubt
- Die Seitenspiegel dürfen entfernt werden. Lexanteile sind verboten
- Es ist auch möglich, sein eigenes Dekor zu kreieren, jedoch muss dieses der DTM-Optik ähneln
- Das Dach ist einfarbig zu gestalten und mit dem Fahrerkürzel zu versehen
- Die für die Saison vergeben Fahrernummer muss auf dem Fahrzeug ersichtlich sein

c. Chassis

- Das Carrera Original Chassis der jeweils o.g. Fahrzeuge darf nicht verändert werden
- Mittel- und Heckmagnet müssen entfernt werden
- AM-Klasse: Die leere Magnetwanne muss im Fahrzeug verbaut werden
- PRO-Klasse: Die leere Magnetwanne muss im Fahrzeug verklebt werden
- Ein Wackel zwischen Chassis und Karosserie ist nicht zulässig, das minimale Entgraten des Fahrwerks ist erlaubt
- Mindestgewicht des Chassis inkl. der vier Schrauben ist 155 g
- Es müssen alle vier Schrauben der Karosseriebefestigung verwendet werden
- Das Anbringen von Trimmgewichten ist erlaubt, ein Maximalgewicht ist nicht festgelegt

¹ In Anlehnung an die Regelungen des SLOTBLOG Community Reglements (Version 0.68)

² Zukünftige baugleiche Fahrzeuge sind ebenfalls erlaubt



d. Schwenkarm, Leitkiel und Schleifer

- Es wird ausschließlich mit dem unveränderten Originalschwingarm gefahren
- Es dürfen nur Original Carrera Schleifer gefahren werden
- Die Verwendung des 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
- AM-Klasse: Es darf nur die Originalachse mit Originalbuchsen gefahren werden, **das schließt die Originalfelgen mit ein**
- PRO-Klasse: Es kann der Frankenslot Vorderachsen-Halter für Carrera Digital 124 (Set: 88979) **mit den enthaltenen Frankenslot Felgen (88716), die Slotdevil Alu-Flachfelge BBS (2008210824) oder die Originalachse mit Originalbuchsen gefahren werden. Werden Frankenslot Felgen verwendet, sind passende Felgeneinsätze (88033, z.B. aus dem Set 88903) zu verwenden**

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
- AM-Klasse: Als Vorderreifen dürfen nur die Original Carrera Reifen eingesetzt werden
- PRO-Klasse: Als Vorderreifen können Frankenslot Reifen (**88712**, im Set: 88979) oder die Original Carrera Reifen eingesetzt werden.

g. Motor und Getriebe

- Es darf nur der ungeöffnete Original Carrera Standardmotor (typische 18.000 U/min) gefahren werden
- Die Getriebeübersetzung von 10:50 darf nicht verändert werden
- Öle und Fette für Motor und Getriebe sind freigestellt
- AM-Klasse: Es wird der original Motorträger von Carrera gefahren
- PRO-Klasse: Es wird der Frankenslot Revolution Motorträger für Carrera Digital 124 ohne Federung gefahren (im Set: 88903). Das im Set beigelegte Messing-Zahnrad und -Motorritzel ist zu verwenden, **alternativ kann jedoch ein Kunststoff-Zahnrad mit 50 Zähnen (250650) eingesetzt werden**

h. Hinterachse: Felgen, Achsen & Lager

- Öle für Lager sind freigestellt
- Die Spurbreite darf die Radkästen von oben gesehen nicht überragen
- AM-Klasse: Es darf nur die Originalachse mit Originalbuchsen gefahren werden, **das schließt die Originalfelgen mit ein**
- PRO-Klasse: 3 mm Stahlachse 65 mm, Frankenslot Kugellager, die Verwendung von Achsstopperrn und/oder Achsdistanzen ist freigestellt (im Set: 88903). **Als Felgen könne Frankenslot Felgen (88715V2, im Set: 88903) oder Slotdevil Alu-Stegfelgen BBS (2008245325) verwendet werden. Werden Frankenslot Felgen verwendet, sind passende Felgeneinsätze (88033, z.B. aus dem Set 88903) zu verwenden**

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
- AM-Klasse: Als Hinterreifen sind ausschließlich PU Reifen von Frankenslot erlaubt (Set: 88760)
- PRO-Klasse Als Hinterreifen sind ausschließlich PU Reifen von Frankenslot erlaubt (**88766, im Set: 88903) bzw. für die Slotdevil Alu-Stegfelgen die entsprechenden PU Reifen (88760)**
- Die Reifen müssen angeschliffen sein

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



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 Qualifying statt
- Jedes Fahrzeug wird im Laufe der Saison min. 1x überprüft, die Überprüfung findet per Zufall statt

§3 Strecken

a. Es wird auf allen vorhandenen Strecken gefahren

- Januar: Neuses oder Digitale Bahn 1
- Februar/März/April: AURACHRING
- Mai: Digitale Bahn (Bahn 1)
- Juni/Juli/August: AURACHRING
- September: Digitale Bahn (Bahn 1 Reverse)
- Oktober/November/Dezember: AURACHRING

§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 18 V DC)

e. Boxenstopp

- Pro Lauf (nicht im Qualifying oder Sprint) muss es mindestens einen Pflicht-Boxenstopp⁵ geben
- 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 Sprint und 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

⁴ Empfehlung für Cockpit XP: Speed 15/Brake 13, Empfehlung für Original Carrera CU: Speed 10/Brake 9

⁵ Der Boxenstopp sollte eine relativ kurze Totzeit aber eine recht lange Reifenwechsel-Zeit enthalten (in Summe in etwa die Zeit einer Runde)



§5 Rennablauf

a. Grundsätzliches

- Die Mindestfahreranzahl ist 6
- Es wird ohne Chaos gefahren
- Pro Saison ist nur 1 Fahrzeug pro Fahrer zugelassen. In der Saison kann durch Genehmigung der Rennleitung jedoch auch ein anderes Fahrzeug eingesetzt werden
- Der Ablauf teilt sich in Qualifying, Sprint und Rennen
- Ein Qualifying, Sprint oder Rennen besteht aus mehreren Durchgängen, in denen jeweils unterschiedliche Fahrer fahren
- Die Reifen dürfen vor und im Qualifying, Sprint oder Rennen gereinigt werden
- Das Wiedereinsetzen nach der Reifenreinigung erfolgt auf einer der äußeren Spuren und darf andere Fahrer nicht behindern (Strafe im Qualifying: Streichung der schnellsten Runde, Strafe im Sprint oder Rennen: Boxengassenstrafe)
- In einem als AM deklarierten Rennen dürfen nur AM-Fahrzeuge antreten
- In einem als PRO deklarierten Rennen dürfen PRO und AM Fahrzeuge gemeinsam antreten, das Rennen wird für jedes Fahrzeug als PRO gewertet

b. Rennparameter

- Die Dauer für Training, Qualifying, Sprint und Rennen wird von der Rennleitung festgelegt⁶
- Das Rennergebnis ergibt sich durch die Anzahl der gefahrenen Runden, dann nach der Gesamtrennzeit
- Es wird möglichst mit 5-6 Fahrern je Lauf gefahren, jedoch mindestens mit 3 Fahrern
- Es wird zum letzten Lauf hin aufgefüllt⁷, im Qualifying umgekehrt. Beispiele für Läufe:
 - o bei 7 Fahrern: 3-4
 - o bei 10 Fahrern: 5-5
 - o bei 12 Fahrern: 6-6
 - o bei 14 Fahrern: 4-5-5
 - o bei 17 Fahrern: 5-6-6

c. Qualifying

- Das Qualifying legt die Reihenfolge der Starter im Sprint fest
- Die Startreihenfolge für das Qualifying erfolgt gemäß der Gesamtwertung:
 - o der 1. fährt als 1. im ersten Qualifying-Lauf
 - o der 2. als 2. im ersten Qualifying-Lauf
 - o der letzte als letzter im letzten Qualifying-Lauf
- Gibt es noch keine Gesamtwertung für das Jahr, wird die des letzten Jahres herangezogen
- Es zählt die schnellste gefahrene Runde
- Nach dem Qualifying kommen die Fahrzeuge in den Parc Ferme
- Ein Bruch der Parc Ferme Regeln wird mit 5 Runden Abzug bzw. einem entsprechenden Zeitaufschlag (5x typische Rundenzeit) bestraft

d. Sprint

- Die Startaufstellung folgt den Ergebnissen des Qualifyings:
 - o der 1. des Qualifyings startet im letzten Lauf des Sprints als 1
 - o der 2. des Qualifyings startet im letzten Lauf des Sprints als 2
 - o der Letzte des Qualifyings startet im ersten Lauf des Sprints als Letzter
- Zwischen Sprint und Rennen darf am Fahrzeug gearbeitet (repariert) werden⁸

e. Rennen

- Die neue Startaufstellung folgt den Teilergebnissen des Sprints
- 10 min nach Ende des letzten Laufes des Sprints startet der erste Lauf des Rennens
- Fahrzeuge, die bis dahin nicht einsatzbereit sind, nehmen nicht mehr am Rennen teil

⁶ Üblicherweise finden Zeitrennen statt, die in etwa eine Dauer von 2 min. (Qualifying), 5 min. (Sprint) und 13 min. (Rennen) haben

⁷ Der Nachteil eines Laufs mit mehreren Fahrern im letzten Lauf wird durch die bessere Fahrleistung der gegnerischen Fahrer und den besseren Fahrbahneigenschaften am Ende der Läufe belohnt

⁸ Keine Änderung am Setup oder Wechseln der Reifen



f. Einsetzen

- Die Fahrer des jeweils vorherigen Laufes sind die (Pflicht-)Einsetzer für den nächsten Lauf. Im ersten Lauf setzen die Fahrer des letzten Laufes ein
- 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

g. 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

h. Punktevergabe

- Die Punkte für das Rennen erfolgt gemäß Herzo Racing Standard (40/36/33/31/29/27/25/23/22/21/usw.)
- Die Punkte für den Sprint erfolgt gemäß Herzo Racing Standard geteilt durch zwei (20/18/17/16/15/14/13/12/11/10/usw.)
- Für das Qualifying werden Punkte für die besten Drei vergeben (3/2/1)

§6 Jahreswertung

a. Leistung in Jahreswertung

- Für eine Leistung in der Jahreswertung müssen die Fahrer bei **8/12** der Rennen antreten (Mindestanzahl der Rennen = MAR)
- Die geplante Anzahl von Rennen ist 12 pro Saison, **also ist die sich ergebende (geplante) MAR = 8**

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 4)**
- Qualifying, Sprint und Rennen werden getrennt gewertet
- Es fließen nur dann Ergebnisse in die Einzelwertungen ein, wenn der Fahrer an einem Renntag sowohl am Qualifying, Sprint als auch am Rennen teilgenommen hat
- Die Gesamtwertung setzt sich aus der Summe der Einzelwertungen Qualifying, Sprint und Rennen zusammen
- **Am Ende des Jahres wird bei Punktegleichheit gewertet, wer den besten/zweitbesten/drittbesten/viertbesten „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

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-Strafe⁹
- Drittens: Abzug einer Runde bzw. einem entsprechenden Zeitaufschlag
- Viertens: Disqualifikation

e. Geltungsdauer

- Verwarnungen gelten für den gesamten Renntag

f. Beispiele von unsportlichem Verhalten

- Drängeln und absichtliches aus der Bahn befördern
- Rücksichtsloses Fahren, das den Gegner aus der Spur wirft¹⁰
- Missachten der Reparaturregeln
- Verstellen der Sicht
- Unangemessene Sprachwahl
- Angehen der Einsetzer
- Als Einsetzer absichtlich langsam einzusetzen
- Die Entscheidung der Rennleitung zu missachten

g. Blaue Flaggen

- In DTM-Rennen wird die „Blaue Flaggen“-Regelung angewendet
- Definitionen:
 - o der „Schnellere“ ist derjenige, der überrunden will
 - o der „Langsamere“ ist derjenige, der überrundet werden soll
- Die Fahrer sind dazu aufgefordert, Überrundungen selbständig abzuwickeln. Erfolgt dies nicht automatisch, weist der Schnellere die Rennleitung und den Langsameren auf eine anstehende Überrundung hin
- Die Rennleitung prüft kurzfristig (möglichst < 1 Runde) die Anwendung der Blauen Flaggen und weist bei positiver Prüfung auf die Rechtmäßigkeit der Überrundung hin
- Überrundungen laufen grundsätzlich wie folgend ab:
 - o **AURACHRING**
 - Nach Turn 14 („Omega“) oder 15 („Alpha“) wechselt der Schnellere auf die nicht vom Langsameren verwendete Spur
 - Der Langsamere geht vor Start/Ziel so vom Gas, das der Schnellere vor Turn 1 („Jumihoto Drift“) an ihm vorbeifahren kann
 - Der Langsamere lässt den Schnelleren vor Turn 3+4 („Carrera World“) oder Turn 5+6 („Champions-Schikane“) den Überholvorgang abschließen
 - o **Digitale Bahn**
 - Sinngemäß wie beim AURACHRING - entsprechend dem aktuellen Streckenlayout
 - Der Überholvorgang findet auf der längsten Gerade statt, der Langsamere bleibt dabei auf seiner Spur, der Schnellere wechselt
- Wird die Überrundung nicht innerhalb von zwei Runden durch den Langsameren ermöglicht (bei gleichzeitiger Bereitschaft des Schnelleren), erhält der Langsamere eine Verwarnung und eine Zeitstrafe von 5 s

⁹ z.B. 3 s Stop-and-Go, zusammen mit einer Totzeit also in etwa 5 bis 6 s

¹⁰ Beispiel: So in der inneren Kurve fahren, dass der Gegner in der äußeren Kurve aus der Spur fliegt