



# Reglement Herzo Racing 2.4h-GT3



## 0. Grundidee

Jeder Fahrer tritt mit seinem eigenen originalen D132 GT3 Fahrzeug an

Das Rennen besteht aus mehreren Team- und Einzelrennen. Die Teamzusammenstellung für die Teamrennen werden nach dem Grundprinzip der Leistungsbalance gestaltet

Am Ende soll jeder Fahrer eine Gesamtfahrzeit von 2.4h (Summe aus den persönlichen Einzelrennen plus die Dauer der Teamrennen) erreichen (wenn das Fahrzeug denn solange durchhält)

## 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 **Renntag** und Person

### c. Teambildung

Diese Rennveranstaltung besteht aus Qualifikation- und mehreren Team- und Einzelrennen. Das Qualifying und die Einzelrennen dienen dazu, die Teamzusammenstellung für die Teamrennen nach dem Grundprinzip der Leistungsbalance zu gestalten

Der jeweils bestplatzierte Fahrer wird mit dem jeweils schlechtestplatzierten Fahrer kombiniert, gefolgt von entsprechend fortgeführten Paarungen

Um die Strategie „ich mache langsam um den besseren Partner zu bekommen“ zu erschweren, werden für alle Sessions Punkte für die Gesamtwertung vergeben (→ langsames fahren führt daher also zu schmerzhaftem Punkteverlust)

### d. Lenkzeiten

Jeder Fahrer muss **in den Teamrennen** gemäß der Formel:  $\text{Lenkzeit} = (30-6)/(\text{Anzahl Fahrer im Team})$  mindestens folgende Lenkzeit aufweisen:

- **12 min** (bei 2 Fahrer pro Team)

- **8 min** (bei 3 Fahrer pro Team)

- **6 min** (bei 4 Fahrer pro Team)

Die verbleibenden **6 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 **mit dem Fahrzeug in** der Wechselzone

Beim Wechsel wird das entsprechende Fahrzeug ausgetauscht, zusätzlich kann der Handregler an der Reglerposition gewechselt werden

## 2. Fahrzeuge

### a. Zugelassene Fahrzeuge

Zugelassen sind die folgenden Carrera DIGITAL 132 GT/GT3 Fahrzeuge:

- Aston Martin Vantage GT3
- Audi R8 GT3 (Reifen<sup>1</sup>: 88222)
- BMW M4 GT3 (88215)
- BMW M6 GT3
- BMW Z4 GT3 (88222)
- Corvette C6R (88215)
- Corvette C7R (88222)
- Corvette C8R (88222)
- Ferrari 488 GT3 (88210)
- Ferrari 458 GT3 (88213)
- Ferrari 296 GT3
- Ford GT Race Car (88222)
- **Ford Mustang GT3**
- Lamborghini Huracan GT3 (88210)
- McLaren 720S GT3
- Mercedes AMG GT3 (88215)
- Mercedes SLS GT3 (88213)
- Porsche 911 (991) RSR (88222)
- Porsche 911 (997) GT3 (88215)
- **Porsche 911 (992) GT3**
- Neue D132 GT3-Fahrzeuge **2025/2026**



### 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 **oder komplette Gummi-Heckspoiler** sind erlaubt

Die Seitenspiegel dürfen entfernt **oder durch flexible Seitenspiegel ersetzt** werden

Lexanteile sind verboten

Es ist auch möglich, sein eigenes Dekor zu kreieren

Ausnahmen sind von der Rennleitung zu genehmigen

### c. Chassis

Das Carrera Original Chassis der jeweils o.g. Fahrzeuge darf nicht verändert werden

Der Heckmagnet muss entfernt werden

<sup>1</sup> Lt. Slotcar-Factory, keine Garantie



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 Pflicht<sup>2</sup>

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 PU Reifen von Frankenslot erlaubt (bekannte Bestellnummern siehe Abschnitt 2a) **oder Orthmann**

#### **j. Ersatzteile**

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

#### **k. Überprüfung der Fahrzeuge**

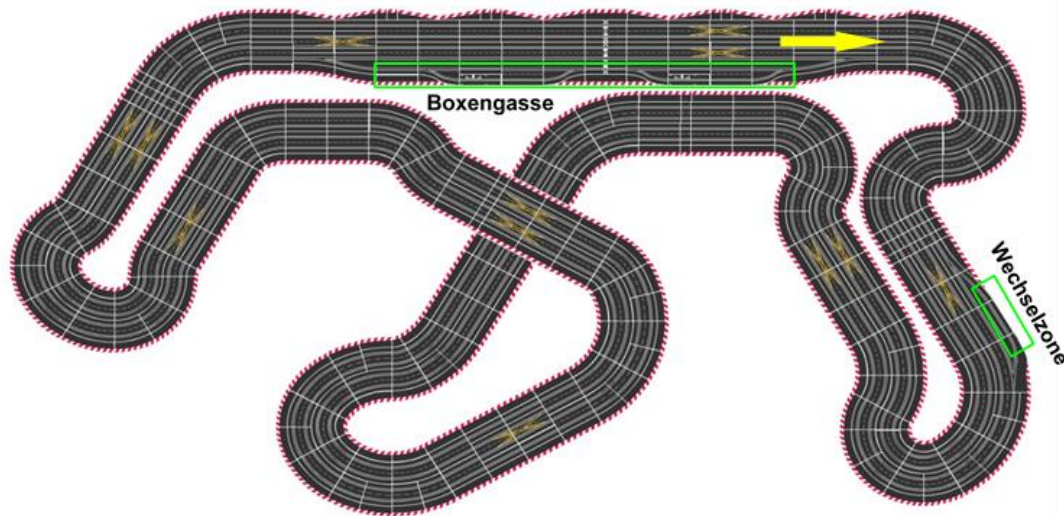
Die Fahrzeuge werden auf ihre Korrektheit überprüft

Die Überprüfung findet vor dem **Qualifying** statt

<sup>2</sup> Das Versiegeln wird empfohlen, um die Austrocknung der Reifen zu verhindern

### 3. Strecken

Es wird auf dem **AURACHRING** gefahren (4-spurig, 33 m, legendär)



### 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

Jedes Team wählt seine Gas- und Bremseinstellungen selbst (im Parc Ferme einzustellen)

#### 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/Tankverbrauch

Wird die Boxengasse bei „verbrauchten“ Reifen/„leerem“ Tank nicht angefahren, werden die Runden nicht mehr gezählt

#### f. Fehlstart

Im Rennen ist je Fahrer ein Fehlstart erlaubt, das Rennen wird lediglich neu gestartet

Ein Fehlstart wird wie folgend geahndet:

- 1. Fehlstart: Ermahnung
- 2. Fehlstart: Versetzung zum Ende des Feldes
- 3. Fehlstart: Start aus der Boxengasse nach Durchfahrt des Feldes (Platzierung: Anfang der Boxengasse)

#### g. Digitale Features

Wettersimulationen, Motorschadensimulation oder ähnliches sind nicht erlaubt



## 5. Rennablauf

### a. Grundsätzliches

Die Mindestfahreranzahl ist **12**

Es wird ohne Chaos gefahren

Aus allen anwesenden Fahrern bilden sich am **Renntag** immer wieder 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 **sich und** sein Team mit seinem eigenen Fahrzeug, welches den Vorgaben aus Abschnitt 2 entspricht, an

Pro **Renntag** ist nur 1 Fahrzeug pro Fahrer zugelassen

Die Reifen dürfen vor und im Rennen gereinigt werden. Im Rennen ist das Fahrzeug es aus der Wechselzone von der Strecke zu nehmen (ohne Behinderung anderer Fahrer). Das Wiedereinsetzen nach der Reifenreinigung erfolgt in der Wechselzone und darf andere Fahrer nicht behindern (Strafe im Rennen: Boxengassenstrafe)

### b. Rennparameter

Die Dauer des kompletten Rennens beträgt **2.4h** (Summe aus den Einzelrennen und den Teamrennen)

Das Gesamt-Rennergebnis ergibt sich durch die jeweils eingefahrenen Punkte aus dem Qualifying und den einzelnen Rennen (Teamrennen und Zwischenrennen)

### c. Qualifying

Das Qualifying bestimmt die Teamzusammensetzung für das 1. Teamrennen

In welchem Durchgang und welcher Startreihenfolge (inkl. Reglerplatz) gestartet wird, entscheidet das Los

Es zählt die schnellste gefahrene Runde

Nach dem Qualifying kommen die Fahrzeuge in den Parc Ferme

Die Punktevergabe erfolgt gemäß Abschnitt 6e

### d. Rennen

Ablauf: 1. Teamrennen - 1. Zwischenrennen - 2. Teamrennen - 2. Zwischenrennen - 3. Teamrennen (als Nachrennen) - 3. Zwischenrennen - 4. Teamrennen

#### 1. Teamrennen

Die Teams werden auf Basis des Qualifying-Ergebnisses gebildet

Dabei gilt folgendes Prinzip: der bestplatzierte Fahrer fährt gemeinsam mit dem letztplatzierten Fahrer, der zweitplatzierte Fahrer fährt mit dem vorletzten Fahrer usw.

Ein Teamrennen dauert 30 min

Die Punktevergabe erfolgt gemäß Abschnitt 6e

#### 1. / 2. / 3. Zwischenrennen

Im Anschluss wird ein Einzelrennen durchgeführt

Dieses dient zusammen mit dem Ergebnis des vorherigen Teamrennens der Ermittlung der Teamzusammensetzung für das 2. / 3. / 4. Teamrennen

Ein Zwischenrennen dauert 8 min

Die Punktevergabe erfolgt gemäß Abschnitt 6e

#### 2. / 3. / 4. Teamrennen

Die Teams werden auf Basis der Zwischenrennen-Ergebnisse gebildet

Das 3. Teamrennen wird als Nachrennen gefahren



#### e. Einsetzen

Jedes Team muss zu jeder Zeit des Rennens einen Einsetzer stellen. **In den Einzelrennen müssen die Fahrer des gerade abgeschlossenen Laufes (im 1. Lauf die des letzten Laufes) einsetzen**

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 Spur eingesetzt (Spur 1 oder 4)

#### 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 Wechselzone einzusetzen

Ein anderer Fahrer des Teams darf mit seinem Fahrzeug unter Berücksichtigung der folgenden Randbedingungen weiterfahren

- das Ersatz-Fahrzeug ist in die Wechselzone einzusetzen
- die für den Fahrer geltenden Lenkzeiten werden nicht unterschritten (siehe Abschnitt 1d)
- das Team kommt seiner Einsetzer-Verpflichtung nach (siehe Abschnitt 5e)

#### g. Punktevergabe

**Die Punktevergabe für das Qualifying, die Team- und Einzelrennen erfolgt gemäß Herzo Racing Standard (40/36/33/31/29/27/25/23/22/21 usw.)**

Die Punkte **im Teamrennen** werden jedem Fahrer persönlich und nicht dem Team zugeschrieben

**Der Fahrer mit den meisten Punkten gewinnt**

### 6. Unsportliches Verhalten

#### a. Grundsätze des fairen Fahrens

In Engstellen/Zwangssweichen gehört die Engstelle/Zwangssweiche 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 nachfolgenden Verkehr zu achten und dieser nicht zu behindern

Eine „Blue Flags“ Regelung wird nicht angewendet, ein Vorbeilassen des Überrundenden 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 oder Zeitstrafe 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:

- wenn die Beteiligten an einem Vorfall einen Videobeweis fordern oder
- eine dritte Partei ein Vergehen berichtet und
- 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: Zeitstrafe (5s) oder Boxengassen-Strafe<sup>3</sup>

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 wirft<sup>4</sup>

Missachten der Reparaturregeln

Verstellen der Sicht

Unangemessene Sprachwahl

Angehen der Einsetzer

Als Einsetzer absichtlich langsam einzusetzen

Die Entscheidung der Rennleitung zu missachten

## **7. Zeitplan**

Folgender Zeitplan ist grundsätzlich vorgesehen (kann aber am Renntag angepasst werden):

- 11:00 Uhr: Ankunft der Fahrer
- 11:15 Uhr: Begrüßung/Briefing
- 11:30 Uhr: Start Free Practice
- 12:30 Uhr: Ende Free Practice (Abnahme Slotcars → Parc Ferme)
- 13:15 Uhr: Qualifying
- 13:45 Uhr: Ende Qualifying
- 14:15 Uhr: Rennstart 1. Teamrennen
- 15:00 Uhr: Rennstart 1. Zwischenrennen
- 15:45 Uhr: Rennstart 2. Teamrennen
- 16:30 Uhr: Rennstart 2. Zwischenrennen
- 17:15 Uhr: Rennstart 3. Teamrennen
- 18:00 Uhr: Rennstart 3. Zwischenrennen
- 18:45 Uhr: Rennstart 4. Teamrennen
- 19:30 Uhr: Rennende
- 20:00 Uhr: Siegerehrung
- 20:30 Uhr: Ende der Veranstaltung

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

<sup>4</sup> Beispiel: So in der inneren Kurve fahren, dass der Gegner in der äußeren Kurve aus der Spur fliegt