



Technisches Reglement und Platzordnung

Überarbeitete Fassung

HORIZON DRIFT CAMP

Inhaltsverzeichnis

1. Platzordnung sowie Verhalten während des Drift Camp.....	3
1.1 Fahrerlager Stellplätze.....	3
1.2 Fahrwege.....	3
1.3 Verhalten im Wartebereich auf den Fahrtwegen.....	4
1.4 Verhalten im Fahrerlager.....	4
1.5 Verhalten während Motoren- und Nachtruhe.....	4
1.6 Organisatorisches.....	4
1.7 Terminwahrnehmung und Storno	5
2. Verhalten auf der Strecke im Rundstreckenbetrieb.....	5/6
3. Verhalten auf der Strecke während der Läufe der HORIZON LEAGUE.....	6/7
4. Technisches Reglement.....	7
4.1 Fahrerausstattung.....	7
4.2 Anfängerregelung.....	8
4.3 Fahrzeug Reglement HORIZON DRIFT CAMP.....	8
4.4 Fahrzeug Reglement HORIZON DRIFT LEAGUE.....	9
4.5 Technische Abnahme.....	10
5. Verhalten, Regeln und Bewertung für die HORIZON DRIFT LEAGUE.....	10
5.1 Regeln Qualifying.....	10/11
5.2 Regeln Battles.....	11/12

1. Platzordnung, sowie Verhalten während des Drift Camp

Grundsatz:

Diese Satzung ist von jedem Teilnehmer und Besucher des HORIZON DRIFT CAMP zu beachten und einzuhalten. Den Anweisungen der Veranstalter und des Platzwartes ist zu jeder Zeit und ohne Protest Folge zu leisten. Bei Verstößen behält sich der Veranstalter vor, Sanktionen in Form von z.B. Fahrsperrern oder Eventausschluss auszusprechen.

FÜR ALLE FAHRZEUGE GILT SCHRITGESCHWINDIGKEIT IM FAHRERLAGER!!!
UNNÖTIGER LÄRM DURCH FAHRZEUGE IST ZU VERMEIDEN!

Alle Organisatoren: Sebastian Schikor und Thorsten Halle, sind weisungsberechtigt und alleinige Entscheidungsträger.

1.1 Fahrerlager Stellplätze



Im gezeigten Bild ist dargestellt, an welchen Orten die Fahrer und die Orga ihre Camps aufbauen dürfen. In den grünen Kästen befinden sich die Stellflächen, an denen Fahrer ihr Camp aufbauen dürfen. In der Nähe des grauen Kastens befinden sich wichtige Orte wie z.B. Anmeldung, technische Abnahme oder Briefings. Es ist stets darauf zu achten, dass genügend Platz zur Durchfahrt gegeben ist; d.h. mindestens zwei Plattenbreiten zwischen den Lagern. Die Fahrzeuge dürfen auf den Fahrtwegen keinesfalls geparkt oder gehalten werden. Unter dem Fahrzeug muss sich eine flüssigkeitsdichte Unterlage befinden.

AUCH NICHT MAL SCHNELL ODER ZUM LUFTPRÜFEN, NIE!

Im Bereich des roten Pfeils ist strengstes Halteverbot: RETTUNGSWEG!!!!

1.2 Fahrtwege

Es gilt Einbahnstraßenverkehr und Rechts vor Links! Im gesamten Lager gilt Schrittgeschwindigkeit. Die blauen Pfeile geben die Fahrtrichtung an.

Entlang des **Roten Pfeils** dürfen sich keine Autos, außer die der Orga oder dem Rettungsdienst, befinden.

1.3 Verhalten im Wartebereich auf den Fahrtwegen

Es gilt stets das Gebot, sich rechts einzuordnen. Somit ist zu jedem Zeitpunkt die Möglichkeit gegeben, im Notfall links vorbeizufahren. Fahrer, welche in ihr Lager möchten, sind, falls möglich, vorbeizulassen. Weitere Regeln zum Einordnen auf der Strecke befinden sich unter Punkt 2.

1.4 Verhalten im Fahrerlager

Im Fahrerlager ist stets auf andere Teilnehmer Rücksicht zu nehmen, bitte nehmt nicht zu viel Zeug mit zum Event. Wir haben nur begrenzt Platz.

Im Lager ist offenes Feuer wie z.B. Reifenhaufen, Burning Man o.ä. verboten. Feuertonnen und Grill sind ok.

Gewalttaten o. Ähnliches sind strengstens untersagt und führen zum Ausschluss des Events, die Startgebühr wird dabei nicht erstattet. Des Weiteren kann den Personen die Teilnahme an weiteren Events untersagt werden.

Das Verbrennen von Schadstoffen ist strengstens verboten.

Launch Control, Anti Lag, Burn-Out o.ä. sind im Fahrerlager strengstens untersagt.

Das Mitbringen von Hunden ist erlaubt, diese müssen jedoch stets angeleint sein!

Die Veranstaltung findet AUSSCHLIESSLICH im DRIFTBEREICH (DRIFTSTRECKE u. FAHRERLAGER) statt. Das Befahren anderer Bereiche ist strengstens untersagt und kann zum sofortigen Platzverweis durch die ORGA oder den Flugplatzbetreibern führen.

1.5 Verhalten während Motoren- und Nachtruhe

Ab dem Ende der Fahrzeit gilt Motorenruhe, das heißt: Fahrten, Motor laufen lassen o.ä. sind während dieser Zeit verboten. Grundsätzlich ist mit eurer Vernunft zu rechnen, Reparaturen, falls notwendig, sind ok, ABER KEINE PROBEFAHRTEN.

Ab 22:00 Uhr, wenn nicht anders ausgeschrieben, gilt Nachtruhe. Lautsprecher, Musik und alles andere, was Krach macht, sind auszuschalten bzw. auf „Zimmerlautstärke“ zu regeln, damit niemand gestört wird.

Generatoren sind so aufzustellen, dass andere Camper keinen übermäßigen Lärm abbekommen. Somit ist vom Aufsteller Sorge zu tragen, dass ein geeignetes Kabel mitgeführt wird.

1.6 Organisatorisches

Neuigkeiten zur Veranstaltung werden vorwiegend über den WhatsApp-Kanal geteilt.

Beispielsweise:

- Time-Table
- Briefing-Zeiten
- kurzfristige Änderungen

1.7 Terminwahrnehmung und Stornierung

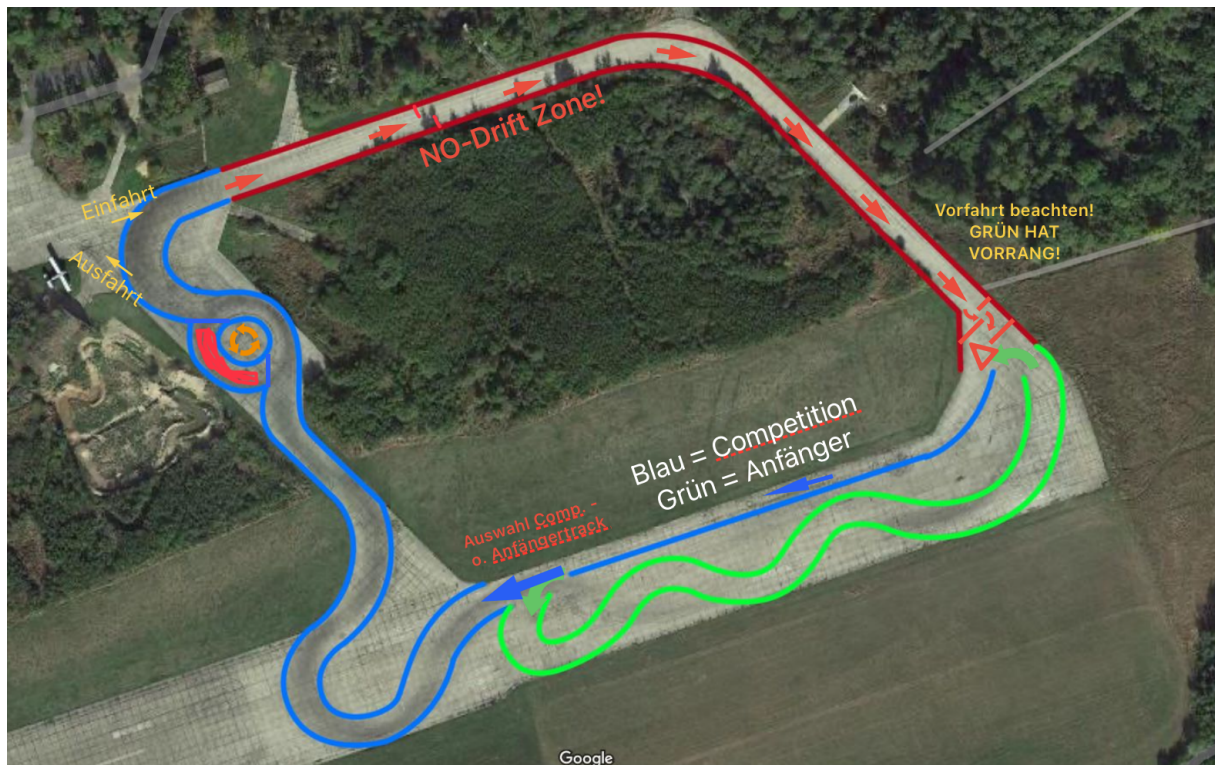
Die Nennung der Fahrer und Fahrzeuge ist verbindlich, nach der Anmeldung ist eine Anzahlung i.H.v. **50€** zu bezahlen. **Die Gebühr wird bei Absage nicht erstattet!** Wir müssen eine Stornogebühr bei Absage erheben.

Stornofristen:

- Bis 30 Tage vor dem Event: 30 % = (65€) der Nennggebühr
- Bis 14 Tage vor dem Event: 60 % = (130€) der Nennggebühr
- Bis 7 Tage vor dem Event: 90 % = (195€) der Nennggebühr

Die Stornogebühr ist beim Folgeevent selbstständig in bar zu bezahlen!

2. Verhalten auf der Strecke im Rundstreckenbetrieb

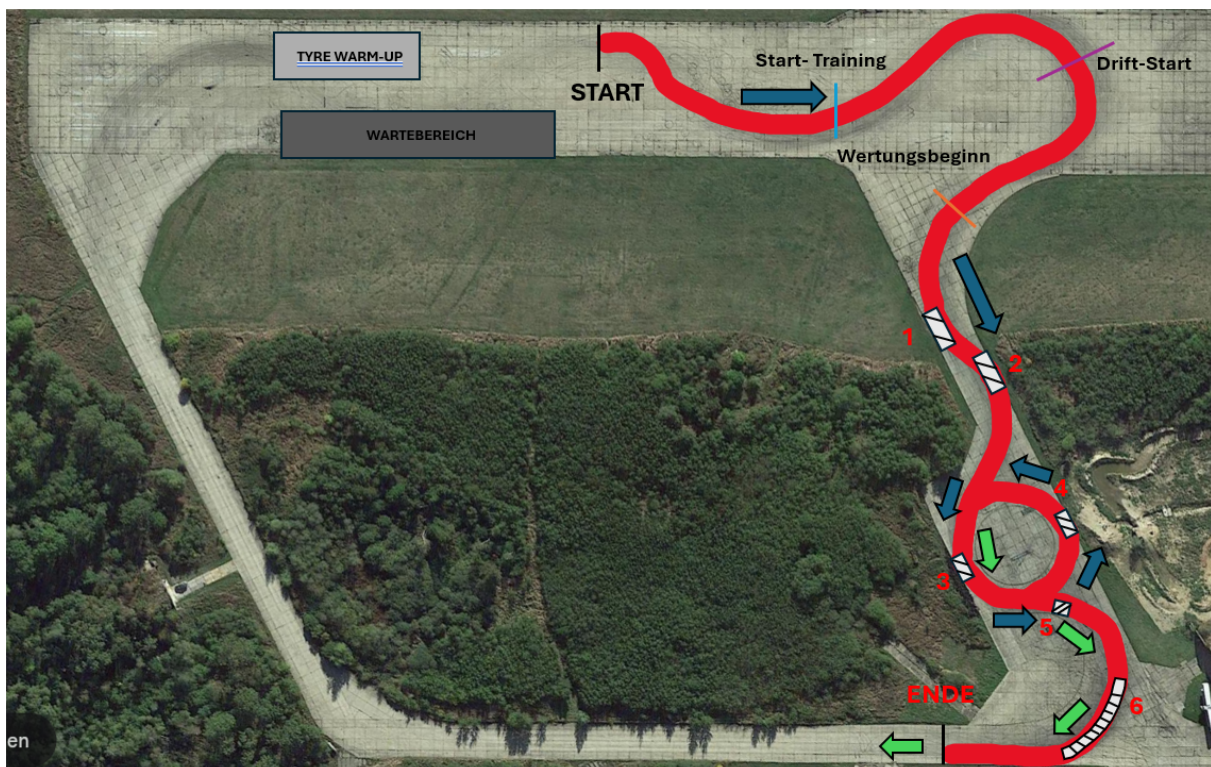


- Es gilt immer gegenseitige Rücksichtnahme, vorausschauendes Fahren und niemals auf den Drift bestehen! Jeder abgebrochene Drift ist ein Unfall weniger!
- Den Weisungen des Streckenpersonals ist Folge zu leisten!
- Der gelben Pfeile markieren die Einfahrts- u. Ausfahrtsrichtung.
- Beim Einfahren auf die Ampel oder den Lotsen achten! Sofortige Durchfahrt bei grün!
- Der ausfahrende Verkehr hat immer Vorfahrt. Den Ausfahrtsbereich zügig OHNE Anhalten verlassen. Im Ein- und Ausfahrtsbereich sind Driften und Burn-Out´s verboten.
- Innerhalb der roten Linien, welche durch die Fahnen „END-DRIFT“ gekennzeichnet sind, befindet sich die NO-DRIFT Zone; in dieser ist Driften strengstens untersagt!
- Innerhalb der NO-DRIFT Zone gilt maximal Tempo 30 km/h.
- An der durch zwei blaue Kegel markierten Linie ist anzuhalten, bis das vorausfahrende Fahrzeug aus dem Sichtbereich des wartenden Autos verschwunden ist.

- Bei Tandem-Fahrten ist sich abzusprechen und gemeinsam an der Haltelinie zu warten.
- Es ist permanent darauf zu achten, dass ausreichend Abstand zu dem vorausfahrenden Fahrzeug gehalten wird, sodass im FALLE EINES DREHERS DES VORAUSFAHRENDEN VERKEHRS RECHTZEITIG ANGEHALTEN WERDEN KANN!
- Nicht abgesprochenes Tandem fahren, auch Chasen oder nah hinterherfahren, ist verboten!
- Cool-Down-Runden können gefahren werden, es darf jedoch nicht auf der Strecke abgekürzt oder Abschnitte ausgelassen werden, da dies im Zweifelsfall zu Fehlentscheidungen der Streckenpostens führt.
- Wenn ein Fahrzeug einen Defekt aufweist und nicht mehr in der Lage ist, die Strecke zu verlassen, ist am rechten Fahrbahnrand oder jeweils in einem inneren Kurvenbereich anzuhalten: Warnblinker einschalten und den Arm aus dem Fenster halten!
- Im Falle eines Defekts oder Reifenplatzens ist die Runde zu Ende zu fahren. Niemals entgegengesetzt zum Verkehr fahren!
- Die anderen Fahrer sind dazu verpflichtet, beim Bemerkten den Drift abubrechen und dem Streckenposten Bescheid zu geben.
- Alle Fahrzeuge sind verpflichtet, beim Bemerkten eines Vorfalles den Drift abubrechen und sich in der NO-DRIFT Zone anzustellen. Dadurch wird eine Streckensperrung vermieden.
- Die orangene Linie und die dazugehörigen Pfeile beschreiben den Rundstreckenbetrieb, die blaue Linie (Kreisel) ist erst nach eindeutiger Aufforderung durch den Streckenposten zu befahren!
- Bewusstes Fahren der Reifen bis zum Platzen ist nicht erlaubt. Sogenanntes Spinning wird in Afrika gemacht, wir wollen driften!
- **EIN VERSTOß WIRD MIT FAHRSPERRE ODER EVENTAUSSCHLUSS BESTRAFT!!!**

Bei Notfällen wie z.B. Bränden, Unfällen oder Havarien ist gegenseitig Hilfe zu leisten. Zu beachten ist, dass das Equipment, welches von uns benutzt wurde, um diese Fälle einzudämmen oder schnell zu beheben oder einfach euch zu helfen, ersetzt werden muss. Wenn Equipment, z.B. Feuerlöscher, nicht bis zum Ende der Veranstaltung ersetzt wurde, wird infolgedessen ein Betrag erhoben welcher i.d.H. eines gleichwertigen Objektes ist. Sollte ein so schwerer Unfall passiert sein, dass schwere Geräte erforderlich sind (Abschlepper, Kran o.ä.), sind die Kosten vom Verursacher zu tragen.

3. Verhalten auf der Strecke während der Läufe der HORIZON LEAGUE



- Die Darstellung zeigt den Streckenverlauf während der HDL Läufe.
- Blaue Pfeile zeigen die Fahrtrichtung an, grünen Pfeile die Richtung nach dem Kreisel.

- Die Zonen sind auf der Fahrbahn durch weiße Markierungsboxen gekennzeichnet.
- Die Zonen 1, 2, 3, 4 sind im Qualifying, wie auch in den Battles mit der Hinterachse zu durchfahren. (**Touch & GO**)
- Die Zone 5 ist ein Flipping Point und dadurch mit der Vorderachse zu durchfahren, als Touch & Go.
- In den Battles sind die Zonen 1-5 sogenannte Touch & Go`s. Somit reicht einfaches berühren mit der Hinterachse. Trotzdem gilt: je tiefer, desto besser.
- Die **Zone 6** ist bei den Battles, wie auch bei der Quali, so tief wie möglich mit der Hinterachse zu durchfahren.
- Nach der Ziellinie ist kein Driften mehr erlaubt.
- Es gilt Tempo 30 Km/h, außer während der entsprechenden Läufe auf der Strecke.
- Ab der lila Linie sollten sich die Fahrzeuge im Drift befinden.
- Die orangene Linie gibt den Punkt an, ab dem die Wertung läuft.
- Für Trainingsläufe gilt: die Fahrzeuge warten an der hellblauen Linie und starten erst, wenn das vorherige Paar Zone 4 durchfahren hat.
- Die hellblaue Linie bietet Blick auf Zone 4 und die Möglichkeit, sich auf den Start vorzubereiten.
- Die Teams finden sich für Läufe selbständig zusammen und müssen sich absprechen, wie miteinander gefahren wird.

4. Technisches Reglement

Das technische Reglement für den grundsätzlichen Betrieb und für die HORIZON LEAGUE gilt permanent und ohne Ausnahme!

4.1 Fahrerausstattung

Für die Fahrer, welche im **Rundstreckenbetrieb** fahren, sind folgende Dinge **erforderlich**:

- Helm (Integral-Helm, offener Motorsporthelm). Nusschalen, Wehrhelme sind nicht erlaubt
- festes Schuhwerk

Empfohlen:

- **Feuerfeste Kleidung**
- Helm FIA Zulassung
- HANS-System
- FIA-Overall mit
- FIA-Handschuhe

Für Fahrer, welche an der **HORIZON DRIFT LEAGUE** teilnehmen möchten, ist **erforderlich**:

- Helm
- Festes Schuhwerk
- Feuerhemmender Overall (z.B. Kartsportanzüge)

4.2 Anfängerregelung

Um unseren Neulingen auch die Zeit zu geben, die diese benötigen, wird es an jedem Tag eine Anfängerstunde geben. Dies soll ermöglichen, ohne Druck üben zu können.

Allerdings ist Anfängern die Teilnahme an der HDL (HORIZON DRIFT LEAGUE) untersagt! Um den Spaß aber nicht zu kurz kommen zu lassen, gibt es eine Gruppe B in der Qualifikation, welche nicht zur regulären Wertung gezählt wird. Dies soll ermöglichen, den Anfängern einen Eindruck zu verschaffen, in welcher Qualität sie unterwegs sind.

Jeder Fahrer bestimmt bei der Anmeldung beim Camp und in der Anmeldung zum HDL selbst, ob er sich als Anfänger zählt. Einmal angegeben gilt dies bis zum Ende des Events.

Ausnahmen dürfen nur durch den Verantwortlichen gestattet werden. Diese sind Thorsten Halle und Sebastian Schikor.

4.3 Fahrzeug Reglement HORIZON DRIFT CAMP

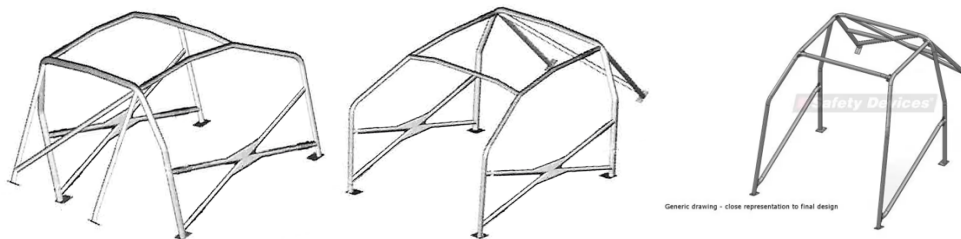
Für die **Teilnahme am Event** sind am Fahrzeug folgende Einrichtungen **erforderlich**:

- Fahrzeug außen:
 - Lichtanlage (mind. ein Licht vorne und hinten)
 - Abschleppöse vorne u. o. hinten
 - Funktionierende Scheibenwischer
 - Keine Spitzen oder herausragenden Bleche o.ä.
- Fahrzeug innen:
 - Fest verschraubte Sitze
 - Funktionierende Gurtsysteme
 - Feuerlöscher im Innenraum, GRIFFBEREIT
 - Keine losen unnötigen Gegenstände oder Einrichtungen, welche herumfliegen können
 - Alle zum Fahren benötigten Einrichtungen fest im Fahrzeug verbaut (z.B. Fly-Off)
 - Im Falle eines im Kofferraum verbauten Tanks muss eine Schutzwand zw. Fahrgastraum und Kraftstoffraum sein
- Fahrzeugtechnische Anforderungen:
 - Batterie und deren Pole fest verbaut und abgedeckt
 - Fahrzeugbetriebsstoffe müssen im Fahrzeug bleiben und dürfen nicht auslaufen
 - die Betriebsbremse muss auf alle 4 Räder wirken
 - in der Abgasanlage muss mindestens ein Schalldämpfer verbaut sein (bei Turbomotoren zählt dieser ebenfalls als Schalldämpfer)
 - die Verwendung von GFK, CFK und Aluminium-Türen ist freigestellt; ein Flankenschutz ist aber zwingend erforderlich
 - Das Lärmbegrenzung liegt bei 98 dB +- 5 dB (Messablauf unter Punkt 4.5)
- **PFLICHT bei Cabrios / Convertibles**
 - Einrichtung z.B. Sicherheitszelle, welche im Falle eines Überschlags o.ä. die Insassen vor Deformierung schützt.

4.4 Fahrzeugreglement HORIZON DRIFT LEAGUE

Für die Teilnahme an der HDL sind alle Punkte unter 4.3 und folgende Pflicht:

- **Fahrzeug Beklebung:**
 - Das Fahrzeug muss laut Klebeplan wie folgt beklebt sein:
 - **Windschutzscheibe: HDL Sonnenkeil**
 - **Beifahrerseite: Aufkleber TA**
- Der **HDL Windschutzscheiben Sticker ist 1x im Jahr kostenlos**. Sollte der Sticker entfernt werden oder aufgrund von anderen Veranstaltungen entfernt werden, ist für die Teilnahme ein Sticker zu erwerben. Die Kosten belaufen sich auf **20€**.
- **Fahrzeug innen:**
 - Sicherheitszelle geschraubt oder geschweißt inkl. Türflankenschutz. Die Bilder zeigen die Mindestanforderungen, eine Strebe in der Flanke und eine Strebe diagonal hinten.



- 4- oder 6-Punkt Gurtsystem
- Rennschalensitze
- Originale Tanksysteme sind zugelassen
- Im Falle eines im Kofferraum verbauten Tanks muss eine Schutzwand zw. Fahrgastraum und Kraftstoffraum sein
- Kraftstoffeinfüllstutzen, die sich innerhalb des Kofferraums befinden, müssen mit einer Entlüftung zur Außenseite des Fahrzeugs ausgestattet sein. Tankdeckel mit Entlüftungsventil sind verboten
- Ein Swirl-Pot im abgetrennten Kofferraum ist erlaubt, jedoch mit maximal 2 Liter Fassungsvermögen und mit mindestens 30cm Abstand zur Seiten- und Heckwand des Fahrzeugs
- Die Verlegung der Leitungen sollte unter dem Fahrzeug stattfinden. Kraftstoffleitungen im Innenraum müssen ohne Trennstellen sein
- **Empfohlen:**
 - Löschanlage für Motorraum und Kraftstoffraum
 - Makrolon Seitenscheiben
 - FIA NASCAR Zelle
 - Elektrische Batteriepol Trennrelais (von innen und außen zu erreichen)

4.5 Technische Abnahme

Die technische Abnahme umfasst die Begutachtung aller erforderlichen technischen Einrichtungen am Fahrzeug; ohne TA darf das Fahrzeug nicht auf die Strecke. Um die TA durchführen zu lassen, ist sich an der Anmeldung einzufinden und mit den dort Verantwortlichen ein Termin festzulegen. Dieser Termin wird von den Verantwortlichen festgelegt und wird in aller Regel im Sinne des Gastes ausgelegt. Ausnahmen können eintreten und sind zu akzeptieren.

Geräuschmessung für die TA:

Im Sinne von Allstedt, und um sich an seinen Events noch lange zu erfreuen, haben auch wir uns für ein Lärm limit entschieden. Dieses Limit muss von jedem Fahrzeug eingehalten werden. Sollte nach der erfolgreichen TA eine Verschlechterung des Geräuschverhalten festzustellen sein, obliegt es den Verantwortlichen, den Fahrer darauf aufmerksam zu machen und eine erneute Lärmmessung durchzuführen. Sollte das Fahrzeug durchfallen, ist seitens des Fahrers nachzubessern. Ansonsten darf die Weiterfahrt durch die Verantwortlichen verweigert werden.

Gemessen wird wie folgt:

Das Fahrzeug darf die Grenze von 98dB +-5dB nicht überschreiten, Die Messung erfolgt in einem Abstand von 5 m zum Abgasrohrende in einem 45° Winkel mit einem Messgerät, welches der Veranstalter zur Verfügung stellt. Bei unter dem Fahrzeug endenden Abgasanlagen wird im 90° Winkel zum Abgasrohrende gemessen. Der Motor wird unter Gasstößen bis auf **5000-6000 Umdrehungen** gefahren. Das Fahrzeug muss somit in jeder Leistungslage die dB-Grenze einhalten.

5. Verhalten, Regeln und Bewertung für die HORIZON DRIFT LEAGUE

Allgemein: Es soll ein sportlicher Wettkampf werden, somit ist von allen teilnehmenden Fahrern ein hohes Maß an Beherrschung, Sportsgeist und Fairness zu erwarten. Sebastian Schikor darf jedem Fahrer die Teilnahme an den Wettkämpfen untersagen (Eine Begründung muss abgegeben werden, aber keine Rechtfertigung). **Bsp. Unsportliches Verhalten, Provokation, Regelverstoß.**

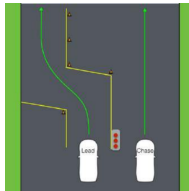
5.1 Regeln HORIZON DRIFT LEAGUE / Qualifying

- Event bestehend aus Qualifying (Freitag) und Top 8/16 Battles (Samstag) **je nach TN-Anzahl.**
- Teilnehmen darf jeder, der ein gültiges Drift-Ticket besitzt und dessen Fahrzeug den technischen Anforderungen entspricht
- Eine **Doppelbelegung** eines Fahrzeugs ist nicht erlaubt, sollte das Fahrzeug eines Wettstreiters defekt sein, darf dieser sich ein anders Fahrzeug besorgen und teilnehmen! **Voraussetzung:** Das Fahrzeug entspricht dem technischen Reglement u. das Fahrzeug nimmt nicht an der HDL teil oder ist bereits ausgeschieden.
- Während des Qualifyings befinden sich nur Fahrzeuge auf der Strecke, die am HDC teilnehmen u. die Pit-Fahrzeuge.
- Das Judging erfolgt durch drei Juroren (**1. Juror: Linie, 2. Juror: Linie, Angle, 3. Juror: Style, Angle**)
- Zu erreichen sind insgesamt 100 Punkte (Zusammenrechnung der einzelnen Juroren)
- Linie: 60 Punkte, Style: 20 Punkte, Angle: 20 Punkte
- **Ein Verlassen der Strecke (Off-Track) auch mit nur einem Rad sowie straighten führen automatisch im Qualifying und in den Battles zu 0-Punkten!**

- **Judging Qualifying:**
 - **Linie:** Jedes Touch&Go gibt 8 Punkte, insg. 40 bei allen 5 getroffenen, die restlichen 20 Punkte gibt es in Zone 6.
 - Juror 1 u. 2 teilen sich die Aufgabe des Linien Judgings.
 - Juror 1 hat **40 Punkte** auf die Touch & Go´s zu vergeben.
 - Juror 2 bewertet die Zone 6 (Applauskurve). **20 Punkte!**
 - **Zone 6:** Volle Punktzahl bei komplett gefahrener Kurve, Abzug bei zu spät rein oder zu früh raus. **Jeweils 10 Punkte Abzug.**
 - **Angle:** Wird mit **20 Punkten** bewertet.
 - Der 2. und 3. Juror (10/10 Punkte) beobachtet während der Läufe den gefahrenen Winkel.
 - Lock to Lock gibt viele Punkte.
 - Häufiges Korrigieren oder Winkelerweiterung am Scheitelpunkt gibt Abzug.
 - **Style:** Bewertet wird hier die Art des gefahrenen Turns, das Auto soll möglichst über die Strecke gleiten. **(20 Punkte)**
 - Juror 3 bewertet Dinge wie, flüssiges Fahrverhalten, Aussehen, Umsetzen und **wichtig: Speed!**
 - **Punkte dürfen vom Judge gesplittet werden, z.B. bei einem Touch&Go wurde nur die Linie berührt. Bsp. 2 Zone 6: es wurde nur die Markierung gefahren und die Hinterachse war nicht innerhalb des Kastens.**
- Es dürfen zwei Läufe gefahren werden, der bessere Lauf wird gewertet
- Die Rangliste wird nach dem Ende der Qualifizierung, spätestens 2 Stunden später, ausgehangen. Das Schema der Battles erfolgt: Platzierung 1 VS 16, 2 VS 15 usw.

5.2 Regeln Battles

- **Grundsätzlich:**
 - Die Battle-List wird nach dem Qualifying (**max. 2h**) über die üblichen Infoquellen bekanntgegeben
 - Beifahrer sind nicht erlaubt
 - Gefahren wird immer ein Chase- und ein Lead-Run
 - Die Runs werden direkt nacheinander gefahren
 - **HOT-PIT ONLY!!**
 - **Während der Battles (zw. Lauf 1 u. 2) darf kein Service durchgeführt werden.**
 - **Bei einem technischen Defekt darf eine 5-Minuten-Pause genommen werden.**
 - **Abwürgen am Start oder verspätetes Losfahren ist kein Grund für eine Wiederholung.**
 - Gestartet wird Side-by-Side: Lead = links / Chase = rechts



- Reifen aufwärmen erlaubt, solange der vorherige Run gefahren wird
- Bei einem Unfall haftet jeder Fahrer für seinen eigenen Schaden
- Ausgefahren wird die Top-16 oder Top-8 (falls nicht genügend Fahrer vorhanden sind).
- Eigenaufgenommenes Filmmaterial wird ist nicht zugelassen als Beweis.
- Es werden Punkte im Hintergrund durch die Juroren mitgeschrieben, sowie Notizen zu den Läufen erstellt. Die Juroren sind nicht verpflichtet, diese Punkte zu veröffentlichen.
- Juror 1 übernimmt die Bewertung der Linie des Leaders, Juror 2 bewertet die Linie des Chasers, Juror 3 bewertet die Winkel, Imitate und Proximity.

- **Judging Battles :**
 - Es wird überprüft, welcher Fahrer eine bessere Gesamtperformance erbracht hat. Zu erreichen sind 100 Punkte.
 - Das untenstehende Beispiel beschreibt eine mögliche Bewertung und das Weiterkommen, sowie Ausscheiden.
 - Im **Lead-Run** sind **60 Punkte** zu erreichen.
 - **Es ist das Ziel, einen 100 Punkte Quali-Lauf zu fahren.**
 - Abzüge gibt es für Verlassen der Linie, niedriger Winkel oder wenig Speed.
 - Im **Chase-Run** sind 40 Punkte zu erreichen.
 - **Ziel ist, die Linie des Leaders zu kopieren. Die Linie gibt der Leader vor.**
 - Die Proximity, Winkel und Imitate geben Punkte!
 - Der Winkel des Leaders ist zu kopieren oder sogar zu toppen.
 - Bei z.B zu spätem Umsetzen gibt es Abzüge.
 - Viel Abstand zum Leader und Verlassen der Linie geben ebenfalls Abzug.
- **Beispiel mögliches Judging:**

	Lead Score (Maximum 60)	Chase Score (Maximum 40)	Total (Maximum 100)
Driver A	55	30	85
Driver B	40	40	80

- **Der Gewinner wird nach jedem Lauf bekannt gegeben, eine Auflistung der erreichten Punkte ist angestrebt, aber nicht garantiert. Aufgrund möglicher Internet-Störungen kann es zu Verzögerungen kommen.**

Diese Satzung ist ab dem 05.10.2025 gültig, die Verantwortlichen hierfür sind:

- Sebastian Schikor (ORGA, TA, HDL, INHABER)
- Thorsten Halle (ORGA, TA, HDL)
- Philipp Knauer (ORGA, TA, HDL)
- Marie Grynet (ORGA)
- Stella Fritsch (ORGA)
- Kevin Schalkowski (ORGA)
- Thomas Schultz (ORGA)
- Jonas Bollmann (REIFENSERVICE; HDL)
- Manuel Reich (TA)
- Isabell Saal (MEDIA)
- Lars Herz (DROHNENFLUG)
- Jerome Klemenzenz (DROHNENFLUG)