



Infopaket Regionalfinals der SSM - Explorer Cup 2026

Hallo liebe Rennfreunde,
wir freuen uns sehr, dass ihr gemeinsam mit der Slottis Supreme Masters (SSM) die Regionalfinals des Explorer Cups 2026 austragt – dem Rennformat, das von Carrera unterstützt wird und sich deutschlandweit großer Beliebtheit erfreut. Mit diesem Infopaket möchten wir euch alle wichtigen Informationen, Abläufe und Regel-Vorgaben zur Durchführung der Regionalfinals an die Hand geben. Ziel ist es, dass alle Standorte nach einem einheitlichen Standard arbeiten, um einen reibungslosen Ablauf und faire Bedingungen für alle Teilnehmer sicherzustellen. Bitte lest die folgenden Punkte sorgfältig durch und setzt sie am Veranstaltungstag entsprechend um.

1. Zeitlicher Ablauf (variiert je nach Teilnehmerzahl)

Zeit	Programmpunkt
09:00–09:30	Fahrermeeting
09:30–10:00	Registrierung, Fotos, Poolmotoren / Leihfahrzeuge
10:00–12:00	Training
12:00–13:00	Fahrzeugabnahme (SSM/Explorer Cup) inkl. Pause (Mittag)
13:00–13:30	Qualifikation (drei Runden pro Fahrer)
13:45–15:15	Ersten zwei Läufe
15:30–17:00	Zweiten zwei Läufe
17:15–18:45	Letzten zwei Läufe
19:15–19:45	Siegerehrung & Abschluss



2. Qualifikation

Es werden drei Runden pro Fahrer gefahren, die schnellste Zeit zählt. Jeder Fahrer fährt alleine auf der Bahn. Die Reihenfolge, wer wann fährt, entspricht der Reihenfolge der Anmeldungen, wobei die letzte Anmeldung anfängt.

3. Gruppeneinteilung

Die Gruppen werden nach dem Ergebnis wie folgt eingeteilt (Beispiel 36 Leuten):

Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3	Gruppe 4	Gruppe 5	Gruppe 6
1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19
25	26	27	28	29	30
36	35	34	33	32	31

4. Rennformat

Es werden insgesamt sechs Läufe gefahren, wobei die Rennzeit an die Teilnehmerzahl angepasst werden kann. In jedem Lauf werden die Gruppen übereinander gelegt, wobei zuerst die meisten Runden und bei Gleichstand die beste Gesamtzeit für das Ergebnis herangezogen wird (Seeding System). Die sechs Läufe werden paarweise gefahren, wodurch immer zwei Läufe zusammenzählen. Dabei wird jeder Lauf einzeln bepunktet und es gibt keine Streicher.

5. Eliminierung

Da das Event dazu dient, die letzten Finalplätze zu besetzen und nicht einen klassischen Sieger zu bestimmen, werden nach jeweils zwei Rennen die besten $\frac{1}{2}$ der zwei Läufe eliminiert. Das bedeutet, dass sie sich fürs Finale qualifiziert haben und nicht weiterfahren dürfen. Danach werden die Gruppen wie in "**3. Gruppeneinteilung**" neu eingeteilt und die nächsten zwei Läufe gefahren. Alle verbliebenen Fahrer fangen erneut bei 0 an, die ersten zwei Läufe werden nicht mehr herangezogen.



Slottis Supreme Masters Deutschland

Dies passiert genau dreimal, sodass am Ende die 50% feststehen, die noch ins Finale fahren dürfen. Bei ungeraden Zahlen wird aufgerundet auf die nächste ganze Zahl (z.B. von 9 auf 10, sodass 5 ins Finale kommen können). Wenn nicht durch sechs geteilt werden kann, werden die größeren Zahlen in den letzten Seeding Läufen eliminiert (z.B. bei 10 Personen wird zuerst 1 Person, dann 2 und zum Schluss wieder 2 eliminiert).

Beispiel (mit 6 Teilnehmern)

Beim Regionalfinale treten sechs Fahrer an: Max, Leon, Sam, Uwe, Tobi, Elias

Nach den ersten zwei Seeding-Läufen ist das Ergebnis:

1. Leon, 2. Max, 3. Sam, 4. Uwe, 5. Elias, 6. Tobi

Somit qualifiziert sich nach der $\frac{1}{2}$ Regel Leon fürs Finale und darf nicht mehr weiterfahren.

Die restlichen fünf fangen wieder bei 0 an und starten in die nächsten zwei Seeding-Läufe, diesmal mit dem Ergebnis:

1. Tobi, 2. Uwe, 3. Sam, 4. Max, 5. Elias

Somit qualifiziert sich nach der $\frac{1}{2}$ Regel Tobi fürs Finale und darf nicht mehr weiterfahren.

Die restlichen vier fangen wieder bei 0 an und starten in die letzten zwei Seeding-Läufe, diesmal mit dem Ergebnis:

1. Uwe, 2. Elias, 3. Sam, 4. Max

Somit qualifizieren sich fürs Finale folgende 50% der Fahrer: Leon, Tobi und Uwe.

6. Startgeld

Der Standort darf ein Startgeld von maximal 15€ nehmen, wovon 5€ für den SSM-Verband sein müssen. In den 5€ für die SSM sind die Leihgebühren für den Poolmotor mit drin.

7. Livestream

Jeder Standort muss das Event über einen Livestream übertragen, bei der Technik und Umsetzung unterstützt die SSM gegebenenfalls. Dafür wird der SSM Kanal "[Slotmania-Inside SSM](#)" genutzt.

8. Technische Regeln

Es muss nach den offiziellen [Explorer-Cup Regeln](#) gefahren werden. Jeder Fahrer darf seinen eigenen Regler benutzen. Es wird mit SSM Poolmotoren gefahren und die gelb/schwarzen Ortmann PU-Reifen müssen verwendet werden. Das Abziehen der Reifen



mit Klebeband ist nach der Abgabe der Autos, also zwischen den Rennen, nicht mehr erlaubt.

9. Anmeldung

Sobald alle Explorer Cup Vorläufe abgehalten wurden, kann man sich fürs Regionalfinale anmelden. Das Startgeld wird zuerst auf das Konto des SSM-Verbandes überwiesen. Wer das Startgeld bezahlt hat, gilt als angemeldet. Nach dem Rennen wird der Anteil der Standorte von der SSM überwiesen. Der Standort muss eine Quittung ausstellen.

Die Teilnehmer müssen auf das folgende Konto überweisen:

Slottis Supreme Masters e.V.

DE11 5776 1591 1785 8249 00

Verwendungszweck: Regiostandort, Vor- & Nachname

10. Nachrücker

Wenn einer der fürs Finale qualifizierten Fahrer nach dem Regionalfinale absagt, wird es keine Nachrücker geben. Teilnehmer am Regionalfinale sollten also nur teilnehmen, wenn sie auch bei der Deutschen Meisterschaft starten können.

11. Rennbildschirm

Es muss einer der SSM-Rennbildschirme verwendet werden. Diese stehen bei Cockpit-XP zum Download bereit.

	Name und Version	Beschreibung	Hersteller	Installiere/Entfe
1	G72-6S-Qually SSM-1920x1080 Version: 1.0	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080px AddOns.....: Folgende AddOns werden unterstützt TankenSperrren-Rennende, FlaggeÜberfahrt, BlaueFlagge-Sprache oder BlaueFlagge, AnzahlChaos Beschreibung..Qualifikationsrennbildschirm im Design für die SSM. Beste Darstellung mit folgenden Slotfarben Slot1=FFFF00, Slot2=0066FF, Slot3=FF0000, Slot4=00FF00, Slot5=FF00FF und Slot6=FF8000	Graete72 Graete72	Installiere Nicht Installiert
2	G72-6S-RennenSSM-1920x1080 Version: 1.0	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080px AddOns.....: Benötigt folgende AddOns TankenSperrren-Rennende, FlaggeÜberfahrt, BlaueFlagge-Sprache oder BlaueFlagge, AnzahlChaosbrbr Beschreibung..Rennbildschirm im Design für die SSM. Beste Darstellung mit folgenden Slotfarben Slot1=FFFF00, Slot2=0066FF, Slot3=FF0000, Slot4=00FF00, Slot5=FF00FF und Slot6=FF8000	Graete72 Graete72	Installiere Nicht Installiert
3	G72-6S-Training SSM-1920x1080 Version: 1.0	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080px AddOns.....: Folgende AddOns werden unterstützt TankenSperrren-Rennende, FlaggeÜberfahrt, BlaueFlagge-Sprache oder BlaueFlagge, AnzahlChaos Beschreibung..Triningsbildschirm im Design für die SSM. Beste Darstellung mit folgenden Slotfarben Slot1=FFFF00, Slot2=0066FF, Slot3=FF0000, Slot4=00FF00, Slot5=FF00FF und Slot6=FF8000	Graete72 Graete72	Installiere Nicht Installiert



Slottis Supreme Masters Deutschland

4	SSM-6S-Rundenrennen-1920x1080 Version: 1.0 	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080 AddOns.....: FF-FahrerUeberStartZiel - Flagge auf RBS Beschreibung.: Rennbildschirm im Design der SSM für Rundenrennen. Es werden die Fahrerkürzel angezeigt.	Teilen Danke fürs Teilen an Sascha	Installiere Nicht installiert
5	SSM-6S-TrainingUndQuali-3Sektorzeiten-1920x1080 Version: 1.0 	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080 AddOns.....: FF-FahrerUeberStartZiel - Flagge auf RBS Beschreibung.: Rennbildschirm für die Qualifikation oder Training im Design für die SSM. Es werden drei Sektorzeiten angezeigt.	Teilen Danke fürs Teilen an Sascha	Installiere Nicht installiert
6	SSM-6S-ZeitrennenMitFahrerbilder-1920x1080 Version: 1.0 	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080 AddOns.....: FF-FahrerUeberStartZiel - Flagge auf RBS Beschreibung.: Rennbildschirm im Design der SSM für Zeitrennen. Es werden die Fahrerbilder angezeigt.	Teilen Danke fürs Teilen an Sascha	Installiere Nicht installiert
7	SSM-6S-ZeitrennenMitFahrerkuerzel-1920x1080 Version: 1.0 	Fahrer.....: 6 Auflösung.....: 1920x1080 AddOns.....: FF-FahrerUeberStartZiel - Flagge auf RBS Beschreibung.: Rennbildschirm im Design der SSM für Zeitrennen. Es werden die Fahrerkürzel angezeigt	Teilen Danke fürs Teilen an Sascha	Installiere Nicht installiert

12. Urkunden

Die SSM stellt für jeden Standort Urkunden zur Verfügung für die fürs Finale qualifizierten Fahrer.

13. FAQ

Warum werden die Gruppen nicht nach Leistung eingeteilt, also 1-6 in der 1. Gruppe usw.?

Dann müsste sich der 6. beste Fahrer vom letzten Platz erstmal durch den Verkehr arbeiten, während Platz 31 in der 6. Gruppe von vorne losfahren kann und freie Fahrt hat. Durch die Einteilung wie oben beschrieben haben die besten 6 Fahrer jeweils P1 in ihrer Gruppe und freie Fahrt.

Dürfen wir mit gestellten Fahrzeugen fahren?

Nein, es muss jedem Fahrer möglich sein, sein eigenes Fahrzeug zu benutzen. Für Fahrer, die kein eigenes Auto haben, können Leihfahrzeuge ausgegeben werden.