Slottis Supreme Masters Deutschland

Sportliches Regelwerk SSM Next Gen Saison 1

Rahmenbedingungen

Es wird insgesamt sechs Rennen bzw. Standorte geben, genauere Informationen werden zeitnah bekannt gegeben. Es müssen mindestens 24 Fahrer teilnehmen. Das Finale findet gemeinsam mit der Semi-Pro Tour am 06.11.2027 & 07.11.2027 am Porterring statt.

Finalplätze

Die jeweils besten zwei pro Standort bekommen einen Finalplatz im Semi-Pro Tour Finale, wodurch insgesamt zwölf Finalplätze vergeben werden.

Sollte einer der Finalplätze an einen späteren Qualifikanten über die Semi-Pro Tour gehen, rückt beim betreffenden Next Gen Cup Rennen der nächste nach.

Technische Regeln

Es muss zwingend das Semi-Pro Tour Next Gen Reglement gefahren werden.

Anmeldung

Sobald die Standorte und Termine feststehen, wird die Anmeldung über myRCM stattfinden.

Rennformat

Training

Der Veranstalter entscheidet, wann und wie viel Training er anbietet. Er muss aber zwingend mindestens ein Training anbieten.

Qualifying

Jeder Fahrer bekommt drei Runden alleine auf der Bahn, die schnellste Zeit zählt. Es fängt der an, der sich zuletzt bei myRCM angemeldet hat.

Slottis Supreme Masters Deutschland

Gruppeneinteilung

Die ersten Gruppen werden dann anhand des Qualifikationsergebnisses eingeteilt, nach dem Snakeseeding-Prinzip (Beispiel 36 Fahrer):

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

Vorrunde

Jeder Fahrer fährt insgesamt vier Rennen. Ein Rennen dauert sieben Minuten. Das erste Rennen wird in den Gruppen gefahren, die sich nach der Qualifikation zusammengesetzt haben. Jedes Rennen wird folgendermaßen bepunktet:

Position	Punkte
1	10
2	8
3	6
4	4
5	2
6	1

Die Punktetabelle bleibt gleich, auch wenn es nur 5er Gruppen geben sollte.

Nachdem alle Gruppen ihr erstes Rennen gefahren sind, werden die Gruppen neu eingeteilt. Dabei werden alle Fahrer anhand ihrer Gesamtpunkte aus allen bisherigen Rennen übereinander gelegt und es kommt erneut das Snakeseeding zum Einsatz. Der mit den meisten Punkten ist Erster, der mit den wenigsten Punkten ist Letzter. Bei Punktegleichstand wird auf die Rundenanzahl summiert aus allen Rennen geguckt. Sollte auch die Rundenanzahl gleich sein, wird auf die Gesamtzeit summiert aus allen Rennen geguckt.

Der Vorgang der Neueinteilung wiederholt sich so oft, bis alle Fahrer ihre vier Rennen gefahren sind.

Am Ende wird eine Gesamtliste anhand der Punkte zusammengestellt. Bei Punktegleichstand wird auf die Rundenanzahl summiert aus allen Rennen geguckt. Sollte auch die Rundenanzahl gleich sein, wird auf die Gesamtzeit summiert aus allen Rennen geguckt.

Hauptrunde

Die Größe der Hauptrunde wird durch das Teilnehmerfeld bestimmt:

Starterfeld	Größe Hauptrunde
24-35 Fahrer	12 + 8
36 oder mehr Fahrer	18 + 8

Der 1. & 2. Platz der Vorrunde kommen direkt ins A-Finale. Die Positionen drei bis acht der Vorrunde kommen direkt ins Halbfinale.

Beispiel 24-35 Fahrer

Beispiel 24 bis 35 Fahrer

SE		Ergebnis
9		VF1-1
12		VF1-2
13	VF1	VF1-3
16		VF1-4
17		VF1-5
20		VF1-6

SE		Ergebnis
10		VF2-1
11		VF2-2
14	VF2	VF2-3
15		VF2-4
18		VF2-5
19		VF2-6

SE		Ergebnis
3		HF1-1
6		HF1-2
7	HF1	HF1-3
VF1-1		HF1-4
VF2-2		HF1-5
VF1-3		HF1-6

SE		Ergebnis
4		HF2-1
5		HF2-2
8	HF2	HF2-3
VF2-1		HF2-4
VF1-2		HF2-5
VF2-3		HF2-6

SE		Ergebnis
HF1-1		AR-1
HF2-1		AR-2
HF2-2	AR	AR-3
HF1-2		AR-4
HF1-3		AR-5
HF2-3		AR-6

SE		Ergebnis
1		1.
2		2.
AR-1	AF	3.
AR-2		4.
AR-3		5.
AR-4		6.

Beispiel 36 oder mehr Fahrer

Beispiel 36 oder mehr Fahrer

SE		Ergebnis
9		VF1-1
14		VF1-2
15	VF1	VF1-3
20		VF1-4
21		VF1-5
26		VF1-6

SE		Ergebnis
10		VF2-1
13		VF2-2
16	VF2	VF2-3
19		VF2-4
22		VF2-5
25		VF2-6

SE		Ergebnis
11		VF3-1
12		VF3-2
17	VF3	VF3-3
18		VF3-4
23		VF3-5
24		VF3-6

SE		Ergebnis
3		HF1-1
6		HF1-2
7	HF1	HF1-3
VF2-1		HF1-4
VF3-1		HF1-5
VF1-2		HF1-6

SE		Ergebnis
4		HF2-1
5		HF2-2
8	HF2	HF2-3
VF1-1		HF2-4
VF3-2		HF2-5
VF2-2		HF2-6

SE		Ergebnis
HF1-1		AR-1
HF2-1		AR-2
HF2-2	AR	AR-3
HF1-2		AR-4
HF1-3		AR-5
HF2-3		AR-6

SE		Ergebnis
1		1.
2		2.
AR-1	AF	3.
AR-2		4.
AR-3		5.
AR-4		6.



Viertelfinale

Die restlichen zwölf bzw. 18 Fahrer werden in 6er Gruppen eingeteilt. Die Gruppen werden nach dem Ergebnis der Vorrunde über das Snakeseeding eingeteilt. Diese Gruppen fahren je ein acht Minuten Rennen, wovon die besten drei bzw. zwei Fahrer ins Halbfinale kommen. Somit kommen immer sechs Fahrer ins Halbfinale.

Halbfinale

Im Halbfinale stoßen die sechs Fahrer aus dem Viertelfinale auf die bereits gesetzten sechs Fahrer. Die bereits gesetzten Fahrer bilden die ersten Startplätze und werden anhand des Vorrundenergebnisses nach dem Snakeseeding-Prinzip eingeteilt. Danach kommen die Fahrer aus dem Viertelfinale. Bei diesen Fahrern wird nach dem Ergebnis aus dem Viertelfinale eingeteilt, bei gleichem Ergebnis wird auf die stärkere Rundenanzahl geschaut. Sollte die Rundenanzahl gleich sein, wird auf die kürzere Gesamtzeit geguckt.

Es werden zwei acht Minuten Rennen gefahren, bei denen die bereits gesetzten Fahrer bewusst einen Reifenvorteil von einem Rennen weniger haben. Aus diesen Rennen kommen die besten drei pro Halbfinale (insgesamt sechs) ins sogenannte “Aufstiegsrennen”.

Aufstiegsrennen

Das “Aufstiegsrennen” besteht aus einem zehn Minuten Rennen, wovon die besten vier ins A-Finale einziehen, zu den bereits bestehenden zwei Fahrern. Die Startaufstellung wird nach dem Ergebnis aus dem Halbfinale eingeteilt, bei gleichem Ergebnis wird auf die stärkere Rundenanzahl geschaut. Sollte die Rundenanzahl gleich sein, wird auf die kürzere Gesamtzeit geguckt.

Slottis Supreme Masters Deutschland

A-Finale



Vor dem A-Finale dürfen alle Fahrer neue Reifen aufziehen, damit alle die gleichen Voraussetzungen haben. Zu Beginn gibt es ein zweiminütiges Training, bei dem jeder Fahrer selbst entscheiden kann, wie viel er fahren will. Das Training darf allerdings nur mit dem Einsatzfahrzeug inklusive neuer Reifen gefahren werden. Nach dem Training gibt es eine Superpole, die die Startaufstellung für das 15-minütige A-Final-Rennen bestimmt.