

The ADAC logo consists of the letters 'ADAC' in a bold, black, sans-serif font, centered within a yellow square.

Rahmen-Ausschreibung für Simracing-Serien

(Stand: 28.01.2021)

Name der Serie:

ADAC Simracing Challenge

Season 2

2021

ADAC Westfalen -Genehmigungs-Nummer:

NMN/VA-Nr.: 665

Status der Serie/Veranstaltungen

Regionalclubmeisterschaft

Vorwort:

Die ADAC Simracing Challenge richtet sich an ADAC Mitglieder und ADAC Ortsclubs und bietet den Teilnehmern und Vereinen die Möglichkeit, mit nur geringem Kostenaufwand digitalen Motorsport zu betreiben. Hier kann beliebige Hardware zum Einsatz kommen. Die Wettbewerbe werden in einer oder mehreren Ligen ausgetragen.

Ausschreiber / Organisation: ADAC Westfalen e.V.

Ansprechpartner: Matthias Happ, ADAC Westfalen e.V.
Tel.-Nr.: +49 231 5499 - 233
Homepage: <https://adac-clubleben.de/motorsport/aktive/Simracing>
E-Mail: matthias.happ@wfa.adac.de

Inhaltsverzeichnis:

Teil 1: Sportliches Reglement.....	3
1. Einleitung	3
2. Organisation.....	3
3. Bestimmungen der Serie	4
4. Veranstaltungen.....	5
5. Wertung	7
6. Rennkommission.....	7
7. Titel, Preisgeld und Pokale.....	8
8. Protest.....	8
9. Rechtsweg Ausschluss und Haftungsbeschränkung	8
10. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte	9
Teil 2: Technisches Reglement	10
Teil 3: Regeln und Strafen.....	11
Teil 4: Anlagen	14

Teil 1: Sportliches Reglement

1. Einleitung

Die Serie ADAC Simracing Challenge wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des DMSB-Rundstreckenreglement für Simracing durchgeführt. Sie findet in Übereinstimmung mit den Sportlichen und den technischen Bestimmungen der Serie statt.

Die Wettbewerbe werden nach dem DMSB-Rundstreckenreglement für Simracing durchgeführt, soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung nichts anderes bestimmt ist.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige aller Geschlechter.

2. Organisation

2.1. Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC Regionalclubs ADAC Westfalen e.V., nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2021 die ADAC Simracing Challenge aus.

Es werden bis zu zwei separaten Wertungen in folgenden Klasse ausgetragen:

ADAC Simracing Challenge – Klasse 1 GT3

ADAC Simracing Challenge – Klasse 2 GT4

Diese Wertungen können entweder über separate Rennen oder in einem Multiklassen-Rennen ausgetragen werden.

2.2. Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)

ADAC Westfalen e.V.
Sport und Ortsclubs
Freie-Vogel Str. 393
44269 Dortmund

Matthias Happ
T: +49 231 54 99 233

Mail: matthias.happ@wfa.adac.de

2.3. Zusammensetzung des Organisationskomitees

Kris Behm	MSC Ruhr-Blitz Bochum e.V. (ADAC)
Dean Kring	AC Hohenseelbachkopf e.V. (ADAC)
Claus Uebach	AC Hohenseelbachkopf e.V. (ADAC)
Devin Braune	MSC Herten e.V. (ADAC)
Nicolas Hillebrand	MSC Bergstadt-Rüthen e.V. (ADAC)

2.4. Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

t.b.a	DMSB Lizenziertes Sportwart
t.b.a.	DMSB Lizenziertes Sportwart
Erik Kindermann?	DMSB Lizenziertes Sportwart

2.5. Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation Assetto Corsa Competizione (ACC) mitsamt den veröffentlichten Erweiterungen (DLCs) in der jeweils aktuellen Version verwendet.

Als Plattform wird ausschließlich der Personal Computer (PC) zugelassen.

3. Bestimmungen der Serie

3.1. Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch.
Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

3.2. Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

- (1) Die Teilnehmer (Fahrer) nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung vereinbart wird.
- (2) Die Ausschreibung darf grundsätzlich nur durch den Serienausschreiber und die genehmigende Stelle geändert werden. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Vorsitzenden der Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn die in der Ausschreibung enthaltenen Angaben über Streckenlänge, Renndauer, Rundenzahl und Sportwarte fehlerhaft sind oder dies offensichtliche Fehler in der Ausschreibung betrifft.
- (3) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen, sofern der Kalender betroffen ist, Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

3.3. Nennungen

3.3.1. Einschreibung/Nennung

Die Wettbewerbe sind als Team-Wettbewerbe vorgesehen und erlauben nur entsprechenden Teilnehmer-Teams aus minimal zwei (2) und maximal drei (3) Fahrern von ADAC-Ortsclubs aus dem Regionalclubgebiet Westfalen die Teilnahme. Bei ADAC-Ortsclubs, die nur einen Fahrer oder eine ungerade Anzahl an Fahrern anmelden ist es möglich einen Teilnehmer als Einzelstarter zu melden.

Ein Fahrer darf nicht in mehreren Teams oder auf mehreren Autos teilnehmen.

Teams mit Fahrern aus mehreren ADAC-Ortsclubs sind zulässig, solange sich alle ADAC Ortsclubs im Regionalclubgebiet Westfalen befinden.

Die Teams müssen sich mittels Online-Formular über das verwendete Nennsystem unter <http://sim-events.eu> des Serienausschreibers bis zum 05.04.2021 - 23:59 Uhr um die Zulassung ADAC Simracing Challenge 2021 bewerben. Mit der Einschreibung verpflichtet sich das Teilnehmerteam an allen Wertungsläufen teilzunehmen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie ADAC Simracing Challenge bei zu geringer Nennzahl nicht durchzuführen.

Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Hierbei werden nur Einschreibungen bearbeitet, bei denen die Einschreibgebühr eingegangen ist. Die Einschreibung ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienausschreiber angenommen und verbindlich.

3.3.2. Einschreibgebühr/Nenngeld

Für die ADAC Simracing Challenge wird kein Nenngeld und keine Einschreibgebühr erhoben.

Die angenommenen Teilnehmer-Teams erhalten eine schriftliche Bestätigung der Einschreibung. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor Einschreibungen mit Angabe von Gründen abzulehnen.

3.3.3. Startnummern

Die Teilnehmer erhalten vom Serienausschreiber permanente Startnummern für die komplette Saison. Bei der Einschreibung kann eine Wunschstartnummer angegeben werden, der Serienbetreiber versucht diese bei der Vergabe zu berücksichtigen.

3.4. Lizenzen

3.4.1. Fahrer

Eine Lizenz ist für die Startberechtigung zur ADAC Simracing Challenge 2021 nicht vorausgesetzt. Fahrer müssen eine für das Jahr 2021 gültige persönliche Mitgliedschaft des ADAC besitzen und Mitglied in einem Ortsclub im ADAC Westfalen sein.

3.4.2. Altersregelungen

Fahrer der Jahrgänge 2007 und älter sind, sind startberechtigt.

4. Veranstaltungen

4.1. Veranstaltungsdurchführung

Die Veranstaltungen werden als

- Multiklassen-Rennen
- Einzelrennen

ausgetragen.

4.2. Serien Terminkalender

Event 1 -	17.04.2021 -	Zandvoort
Event 2 -	08.05.2021 -	Hungaroring
Event 3 -	29.05.2021 -	Paul Ricard
Event 4 -	19.06.2021 -	Zolder
Event 5 -	21.08.2021 -	Mount Panorama
Event 6 -	04.09.2021 -	Laguna Seca
Event 7 -	18.09.2021 -	Kyalami
Event 8 -	02.10.2021 -	Misano

4.3. Vorläufiger Event Zeitplan

Zeitplan der Liga Qualifikation wird mit der Veranstaltungsausschreibung veröffentlicht.

Samstags-Events	ADAC Simracing Challenge	
18:45 Uhr – 19:00 Uhr	Briefing	(15 Min)
19:00 Uhr – 19:45 Uhr	Freies Training	(45 Min)
19:45 Uhr – 20:00 Uhr	Qualifying	(15 Min)
20:00 Uhr – 22:00 Uhr	Rennen	(120 Min)

4.4. Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist auf 40 begrenzt.

4.5. Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe des Wettbewerbs werden online durchgeführt.

4.6. Dokumentenabnahme

Die Dokumentenabnahme erfolgt über ein Online Formular bei der Einschreibung über:

<https://sim-events.eu>.

4.7. Fahrerbesprechung/Briefing

Das Briefing findet über den verwendeten Voice-Chat statt, die Teilnehmer müssen sich rechtzeitig im Channel „Briefing“ einwählen.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung/Briefing (gemäß Präsenz im Voice Chat) zieht ohne besondere Strafverfahren eine Strafe gemäß Strafenkatalog nach sich.

4.8. Training und Qualifikation

Pro Veranstaltung ist ein freies Training von 45 Minuten vorgesehen.

4.9. Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet rollend (Indianapolis-Start).

4.10. Wertungsläufe

Die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 120 Minuten.

4.11. Voice Chat und Chatverbot

An den Renntagen ist die Anwesenheit mit Realnamen im Voice-Chat Pflicht!

Nachdem die Session (Qualifying und Rennen) gestartet ist, herrscht Chat- und Quickchatverbot solange bis jeder Fahrer sein Rennen oder Training beendet hat! Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung!

4.12. Fahrerwechsel

In Teams sind Fahrerwechsel Pflicht und erforderlich.

Online-Fahrerwechsel erfolgen anhand der vor der Veranstaltung eingetragenen Teams und anhand der vorher eingetragenen Steam-IDs der jeweiligen Fahrer.

Die Fahrerwechsel erfolgen bei einem Boxenstopp während der einzelnen Sessions.

Für den Fall, das ein Team einen Offline-Fahrerwechsel (z.B. Verein tritt als Team auf einem Simulator an) nutzen möchte, muss sich das Team beim Organisationskomitee oder der Rennkommission bis zum Nennschluss melden. Offline Fahrerwechsel sind die Ausnahme und es besteht kein Anspruch darauf.

5. Wertung

5.1. Punktetabelle und Wertungsmodus

Die Wertung erfolgt anhand der Formel:

$$\frac{\text{Teilnehmer } (N) + 0,5 - \text{Platzierung}}{\text{Teilnehmer } (N)} \times 10$$

Sieger eines Wertungslaufes ist der Teilnehmer, welcher die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat.

Für die Jahresendwertung werden acht (8) Ergebnisse der Rennen berücksichtigt. Es gibt zwei (2) Streichresultat – diese werden automatisch die Ergebnisse mit den niedrigsten Punkten.

5.2. Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Fahrern, entscheidet die größere Anzahl der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller durchgeführten Läufe.

5.3. Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

6. Rennkommission

6.1. Art der Rennkommission

Das Rennen wird im Anschluss teilweise oder komplett von der Rennkommission gesichtet und bewertet.

6.2. Sichtungsbereiche

Es erfolgt eine Komplett-Sichtung der Events mit einer Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log.

6.3. Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

6.4. Stop & Go Platz

Der Platz zum Antreten einer Stop & Go Strafe befindet sich am eignen Boxenstellplatz.

7. Titel, Preisgeld und Pokale

7.1. Titel Gesamtsieger

Das Fahrerteam mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in ADAC Simracing Challenge erhält den Titel:

Sieger ADAC Simracing Challenge
Season 2
2021

7.2. Preise und Pokale

Es werden je Liga für Platz 1 bis 3 Pokale ausgegeben.

7.3. Sonderpreise

Als Preis für das Gewinnerteam wird ein exklusives Teamevent beim ADAC Supercross in der Westfalenhalle ausgeschrieben. Darüber hinaus einen Startplatz beim ADAC Simracing Cup für das Siegerteam.

8. Protest

Proteste können bis eine Stunde nach dem Zieleinlauf eines Wertungslaufs schriftlich über Discord im Channel „Proteste“ mit dem dort hinterlegten Formular eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

9. Rechtsweg Ausschluss und Haftungsbeschränkung

(1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, der Rennkommission, des Renndirektors oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

(2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sowie der Beauftragten des ADAC und des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.

(3) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Bewerber und Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar

- gegen den ADAC Regionalclubs ADAC Westfalen e.V., Kunos Simulazioni S.r.l., 505 Games und Digital Bros, deren Organe und Geschäftsführer
- die Sportwarte
- und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung
- auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung – auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen.

(4) Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

10. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen der ADAC Simracing Challenge übernommen werden. Alle Fernsehrechte der ADAC Simracing Challenge, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber. Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Serienausschreibers verboten.

Teil 2: Technisches Reglement

1. Technische Bestimmungen

1.1. Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

1.2. Fahrerausrüstung

Es dürfen ausschließlich ein kompatibles Lenkrad und Pedale verwendet werden.
Für die Kommunikation ist ein Mikrofon und Kopfhörer obligatorisch.

1.3. Templates/Designs

Es sind nur mit dem Ingame Editor erstellten Fahrzeugdesigns zulässig.

2. Software Bestimmungen

2.1. Allgemeines

Zusätzlich zum Technischen Reglement gemäß Teil 2 dieser Ausschreibung gelten darüber hinaus nachfolgende Software Bestimmungen.

2.2. Software

Jedes Team ist selbst dafür verantwortlich, die zu verwendende Simulation und weitere Software Dritter (falls vorgeschrieben), sowie deren Lizenzen zu besitzen.

2.3. Simulation

Verwendet wird die Simulation Assetto Corsa Competizione von Kunos Simulazioni S.r.l. & 505 Games mitsamt den veröffentlichten Erweiterungen (DLCs), in der jeweils aktuellen Version

Als Plattform wird ausschließlich ein Personal Computer (PC) zugelassen.

2.4. Überwachung der Streckenbegrenzungen

Wird von der Simulation automatisch und mit Strafen gehandhabt, wenn notwendig

2.5. Kommunikation

Das folgende VOIP Kommunikationssystem ist verpflichtend zu verwenden. Die Fahrer sind dafür verantwortlich, dass sie sich korrekt in dem ihnen jeweils zugewiesenen Kanal befinden. Verwendet wird folgendes System:

Discord <https://discord.com>

2.6. System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (40 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

Eine stabile unterbrechungsfreie Internetverbindung wird vorausgesetzt.

Wird während des laufenden Events festgestellt, dass der PC eines teilnehmenden Teams oder die Internetverbindung nicht den technischen Anforderungen entspricht, behält sich der Veranstalter vor, entsprechende Teams vom Server zu entfernen.

Teil 3: Regeln und Strafen

1. Flaggenzeichen

1.1. Schwarz-Weiß karierte Flagge

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation/eines Warm-ups oder des Rennens an.

1.2. Schwarze Flagge

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren muss.

Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

Diese Flagge hat in der Regel eine Disqualifikation zur Folge.

1.3. Schwarze Flagge mit orangener Scheibe

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich innerhalb von 3 Runden seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

1.4. Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

1.5. Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Trainings / der Qualifikation / des Warmups und des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

a) Während des Trainings / der Qualifikation / des Warm-ups:

Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.

b) Während des Rennens:

Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug bei der erstbesten Gelegenheit überholen lassen muss. Das heißt nicht, dass dies durch ein abruptes Bremsmanöver passieren muss. Ein einfaches Vorbeilassen auf der nächsten Geraden ist ausreichend.

1.6. Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden.

Die Flagge wird auch verwendet, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben.

2. Verhalten auf der Rennstrecke

2.1. Überholen

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt.

2.2. Überrunden

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver! Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

2.3. Bremspunkte

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit verhindern kann. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können!

2.4. Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird mit direkter Disqualifikation durch die ggf eingesetzte Rennleitung geahndet.

2.5. Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie die Strecke befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt.

2.6. Qualifikation

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

2.7. ESC (Escape) Taste

Während des Trainings ist das Verlassen der Strecke in die Box jederzeit mit der ESC-Taste gestattet solange man keinen anderen Teilnehmer behindert.

Das Fahrzeug ist so von der Strecke zu fahren, dass es nicht im Weg steht und gefahrlos angehalten werden kann. Im Qualifying hat sich jedes Fahrzeug regulär aus eigener Kraft an die Box zu bewegen und bis an seinen Standplatz zu fahren und erst danach per ESC in die Garage zu wechseln.

Sollte ein Hardware Problem oder eine schwere Behinderung auf der Strecke vorliegen darf in jedem Fall mit ESC das Spiel zur Box verlassen werden.

2.8. Startphase

Jeder Teilnehmer hat nach der Formationsrunde seinen korrekten Startplatz einzunehmen. Dieser ist beim verwendeten Indy-Start neben seinem in derselben Startreihe stehenden Kontrahenten und unmittelbar hinter dem vorausfahrenden Fahrzeug.

Diese Startformation ist bei dem Signal „Double-File“ einzunehmen und es gelten die angezeigten Starthilfen. Die maximale Geschwindigkeit von 70km/h ist einzuhalten und es dürfen keine Bremsmanöver mehr durchgeführt werden.

Die Startphase sowie die erste Runde werden von der offiziellen ReKo nach dem Rennen gesichtet und ggf. bestraft.

3. Strafenkatalog

3.1. Ingame Strafen

Mögliche Strafen Ingame während des Rennens von der Simulation ACC:

- a) Durchfahrtsstrafe
- b) Zeitstrafen (5 oder 15 Sekunden. Mehrere Strafen addieren sich)
- c) Stop & Go Strafen (10, 20, 30 Sekunden)
- d) Disqualifikation

3.2. Strafen durch die Rennkommission

Weitere mögliche Strafen durch die Rennkommission nach dem Rennen:

- a) Verwarnung
- b) Platzierungsstrafen (z.B. Platztausch nach dem Rennen)
- c) Zeitstrafen
- d) Disqualifikation
- e) Rennsperre
- f) Nicht Teilnahme / Eingeschränkte Teilnahme am Qualifying beim nächsten Rennen
- g) Start aus der Boxengasse

Teil 4: Anlagen

1. Besondere Bestimmungen

1.1. Balance of Performance

Um eine Chancengleichheit unter den verfügbaren Rennfahrzeugen herzustellen, behält sich der Veranstalter vor, auch während einer laufenden Saison Änderungen an der Balance of Performance durchzuführen. Eine Balance of Performance ist eine Ingame Anpassung, welche über technische Parameter dafür sorgt, dass mit allen verfügbaren Fahrzeugen möglichst ähnliche Rundenzeiten realisierbar sind.

1.1.1. GT3 Klasse

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Aston Martin V12 Vantage GT3 (2013)		
Aston Martin V8 Vantage GT3 (2019)		
Audi R8 LMS (2015)		
Audi R8 LMS EVO (2019)		
Bentley Continental GT3 (2015)		
Bentley Continental GT3 (2018)		
BMW M6 GT3 (2017)		
Emil Frey Jaguar XK GT3 (2012)		
Ferrari 488 GT3 (2018)		
Ferrari 488 GT3 EVO (2020)		
Honda NSX GT3 (2017)		
Honda NSX GT3 EVO (2019)		
Lamborghini Huracán GT3 (2015)		
Lamborghini Huracán GT3 EVO (2019)		
Lamborghini Huracán ST (2015)		
Lexus RC F GT3 (2016)		
McLaren 650S GT3 (2015)		
McLaren 720S GT3 (2019)		
Mercedes-AMG GT3 (2015)		
Mercedes-AMG GT3 EVO (2020)		
Nissan GT-R Nismo GT3 (2015)		
Nissan GT-R Nismo GT3 (2018)		
Porsche 991 GT3-R (2018)		
Porsche 991 II GT3 Cup (2017)		
Porsche 991 II GT3-R (2019)		
Reiter Engineering R-EX GT3 (2017)		

1.1.2. GT4 Klasse

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Alpine A110 GT4		
Aston Martin V8 Vantage GT		
Audi R8 LMS GT4		
BMW M4 GT		
Chevrolet Camaro GT4.R		
Ginetta G55 GT4		
KTM X-Bow GT4		
Maserati Granturismo MC GT4		
McLaren 570S GT4		
Mercedes AMG GT4		
Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport		

1.2. Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Die Simulation gibt pro Fahrzeug drei voreingestellte Set-Ups vor. Es besteht bei den individuellen Einstellungen der Set-Ups keinerlei Beschränkungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig.