ADAC DIGITAL CUP presented by GTÜ

ADAC

DIGITAL CUP - SEASON 5 (2021/22)

Rennen 4 | Watkins Glen
Fahrerbesprechung

Version: 0.0.7
Status: offiziell

RHENSER GTÜ ADAC

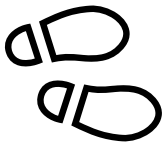
Rennkommission

SPOKO: Stefan Kahlscheuer
Gregor Kaczmarczyk
Simon Ehses

Operator: Jan-Niclas Nöller
Danny Kolleth

Renndirektor: Dominik Ramb / stellv. Gunnar Miesen

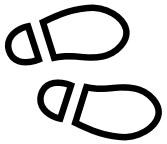
Fahrer-Briefing (Online Zoom-Meeting)



Das Fahrer-Briefing findet Donnerstag, den 10.03.2022 - 19:00 Uhr über ein Zoom Meeting statt.
Es ist verpflichtend, dass jeweils ein Teamvertreter anwesend ist.

Zugangsdaten Zoom-Meeting
Meeting ID: 947 6502 6903
Passwort: ADAC
Link: https://us06web.zoom.us/j/94765026903?pwd=U3ArNFNtL1F6cVBxbXZCVnRpd01KZz09

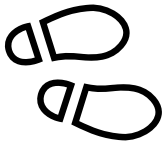
Zeitplan GT4 & SP3T - CLASS



Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme):	09:20 – 09:30 Uhr
Simulator-Check-Runde:	09:30 – 09:35 Uhr
Freies Training (25 Minuten):	09:35 – 10:00 Uhr
Zeittraining (18 Minuten + Overtime):	10:00 – 10:20 Uhr
Einführungsrunde:	10:22 – 10:26 Uhr
Rennen:	10:26 – 13:22 Uhr
Siegerinterview:	~13:25 Uhr

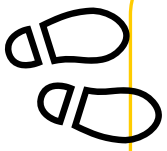
Zeitplan GT3 - CLASS



Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme):	13:50 – 14:00 Uhr
Simulator-Check-Runde:	14:00 – 14:05 Uhr
Freies Training (25 Minuten):	14:05 – 14:30 Uhr
Zeittraining (18 Minuten + Overtime):	14:30 – 14:50 Uhr
Einführungsrunde:	14:52 – 14:56 Uhr
Rennen:	14:56 – 17:52 Uhr
Siegerinterview:	~17:55 Uhr

Linksammlung



Formulare & Live-Übersicht Race Control GT4 & SP3T - class

Startfahrer & Fahrerwechsel:	https://bit.ly/3m7iobc
Proteste:	https://bit.ly/3EYy9sm
Live-Übersicht Rennleitung:	https://bit.ly/3DWHlvW

Formulare & Live-Übersicht Race Control GT3 - class

Startfahrer & Fahrerwechsel:	https://bit.ly/3m4ovgc
Proteste:	https://bit.ly/31SnL7l
Live-Übersicht Rennleitung:	https://bit.ly/3EXTLoR

LiveTiming GT3 - class

VR-Livetiming Rennen:	https://bit.ly/323hkxZ

LiveTiming GT4 & SP3T - class

VR-Livetiming Rennen:	https://bit.ly/3DRmM4d

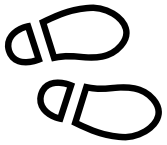
Sonstiges

ADAC Digital Cup Portal - Serienbereich: https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup

Virtueller Aushang: https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup#c1550

Entry-List GT3 - Teams:	https://bit.ly/3q019ty
Entry-List GT4 - Teams:	https://bit.ly/3yzHFQf
Entry-List SP3T - Teams:	https://bit.ly/3DWJUhy
RaceFacts (PDF-Form):	https://bit.ly/3s7Qi3f
Spotterguide GT3 - class:	https://bit.ly/3dSWJiA
Spotterguide GT4 - class:	https://bit.ly/3pRn4TC
Spotterguide SP3T - class:	https://bit.ly/3IVjYqy
Briefing Dokument:	https://bit.ly/3EXmkmf

Live-Stream



Livestream GT4 & SP3T

YouTube ADAC: https://youtu.be/2Aeg2KLDp-A

YouTube GTÜ: https://youtu.be/j66Exr21J04

Facebook ADAC MRH: https://www.facebook.com/adacmittelrhein

Twitch ADAC Digital Cup: https://www.twitch.tv/adacdigitalcup

Livestream GT3

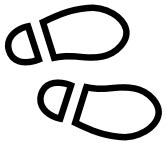
YouTube ADAC: https://youtu.be/yAYHoDMM2Do

YouTube GTÜ: https://youtu.be/BgPVyVuNBlA

Facebook ADAC MRH: https://www.facebook.com/adacmittelrhein

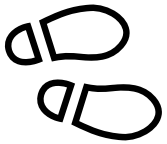
Twitch ADAC Digital Cup: https://www.twitch.tv/adacdigitalcup

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training 25 Minuten
- Zeittraining 18 Minuten + Overtime
- Rennen 3 Stunden
- Bis zum Qualifying muss der Startfahrer über Onlineformular bekannt gegeben werden! Zudem müssen alle Fahrwechsel ca. Zwei (2) Runden vor dem Fahrwechsel über das Onlineformular gemeldet werden.
- Mindestens ein Fahrerwechsel muss im Rennen vollzogen werden
- 2x Longstops – 120 Sekunden Boxendurchfahrtszeit

AC - Servereinstellungen



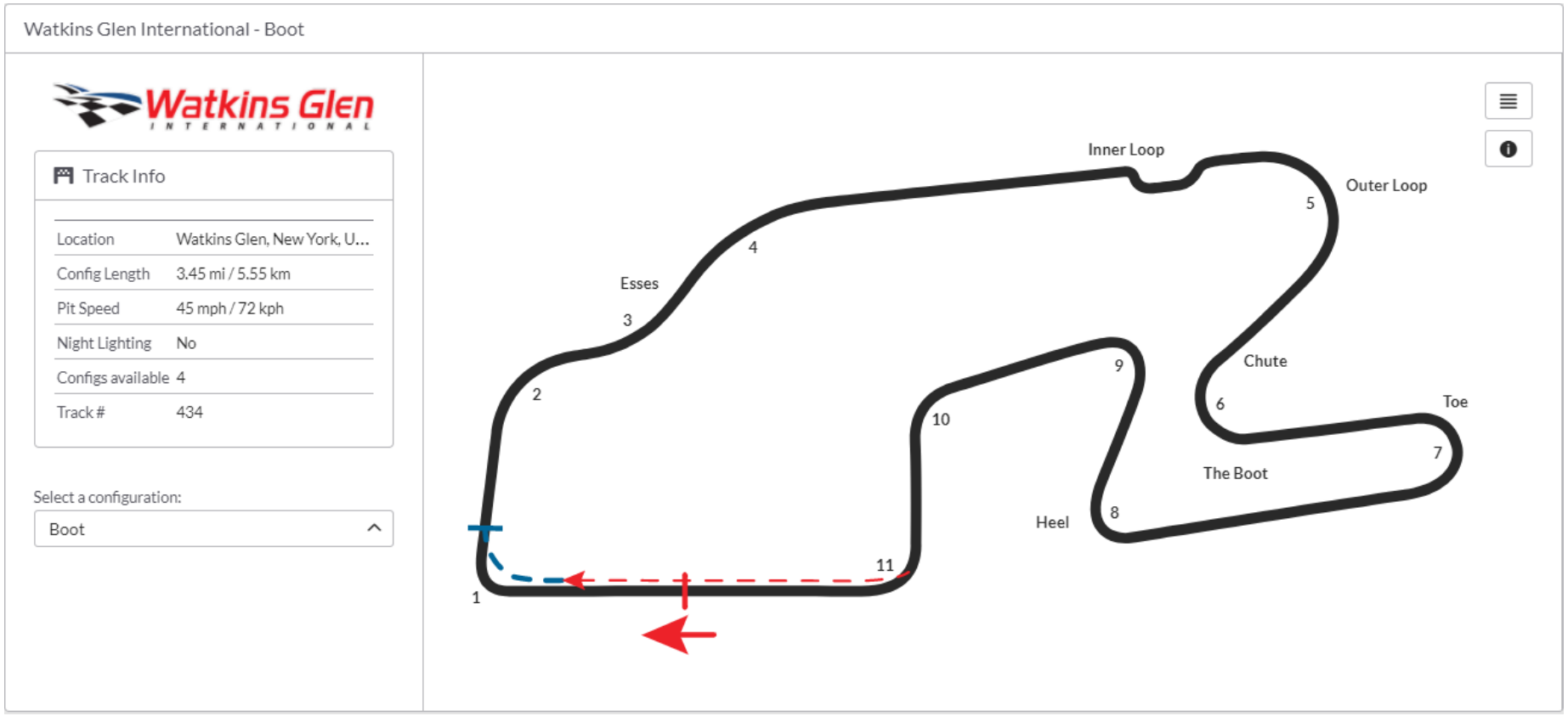
Sessionstart (InGame)

- Freies Training: 12:56 Uhr
- Zeittraining: 12:56 Uhr
- Rennen: 12:56 Uhr

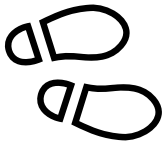
Wetter

- Lufttemperatur: 20°C
- Streckentemperatur: 20°C
- Wind: 3 km/h
- Wolken: Mid Clear

Strecke: Watkins Glen

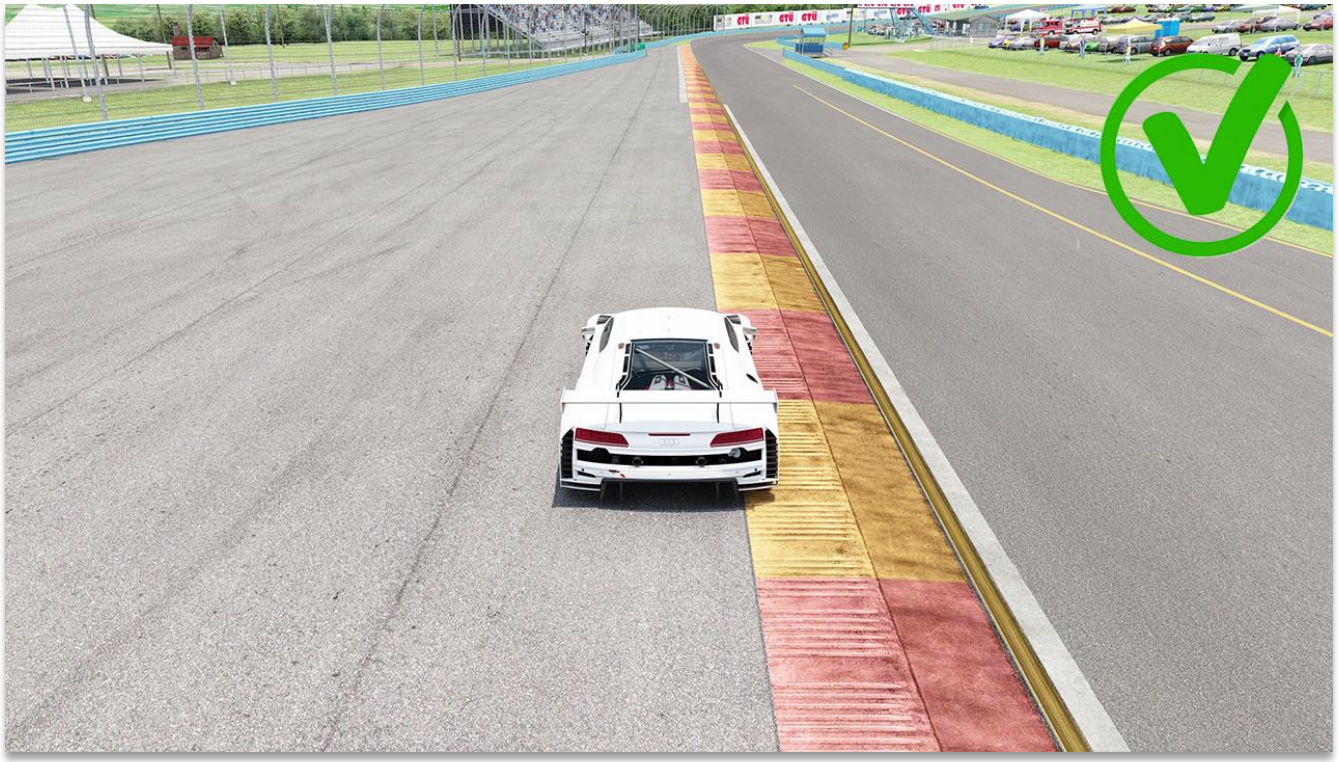


Track Limits

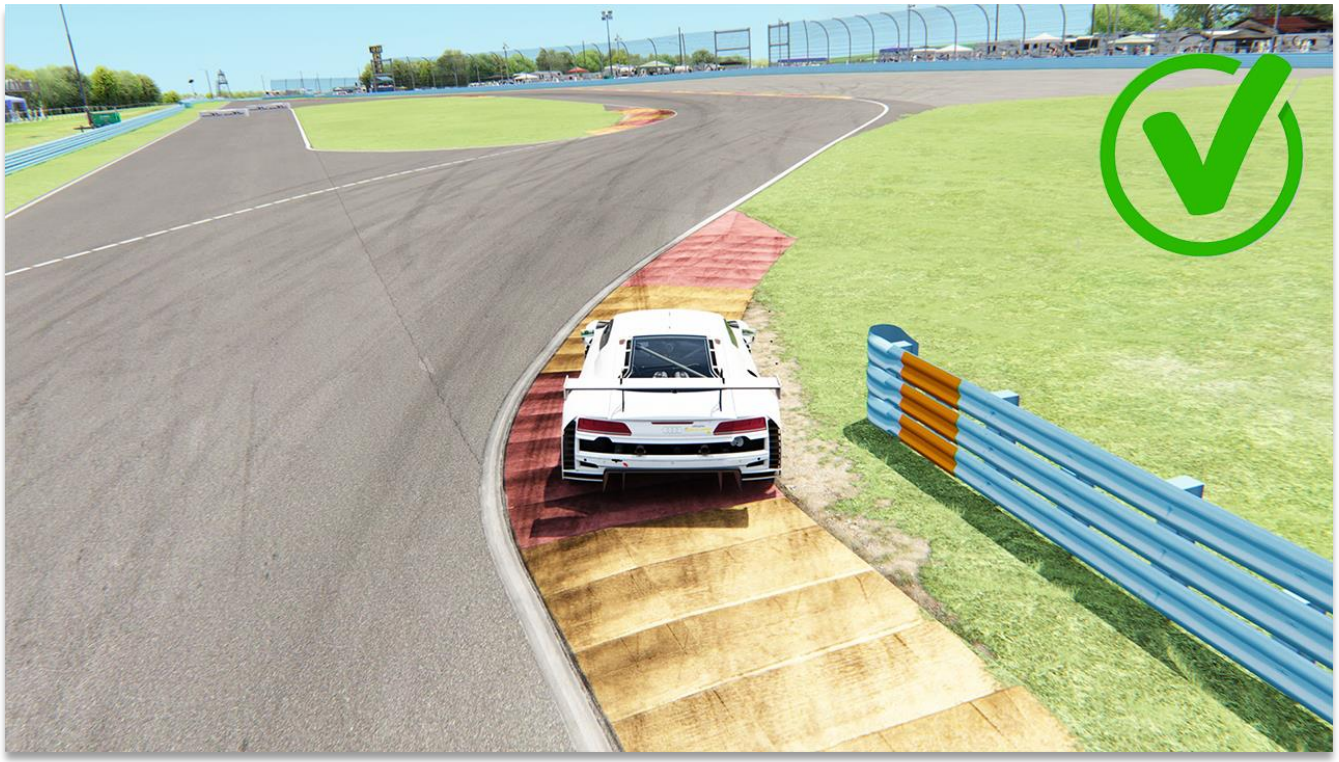


- Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.
- Wiederholtes verlassen der Strecke oder Vorteilsnahme beim Überholen, können von der Rennleitung sanktioniert werden

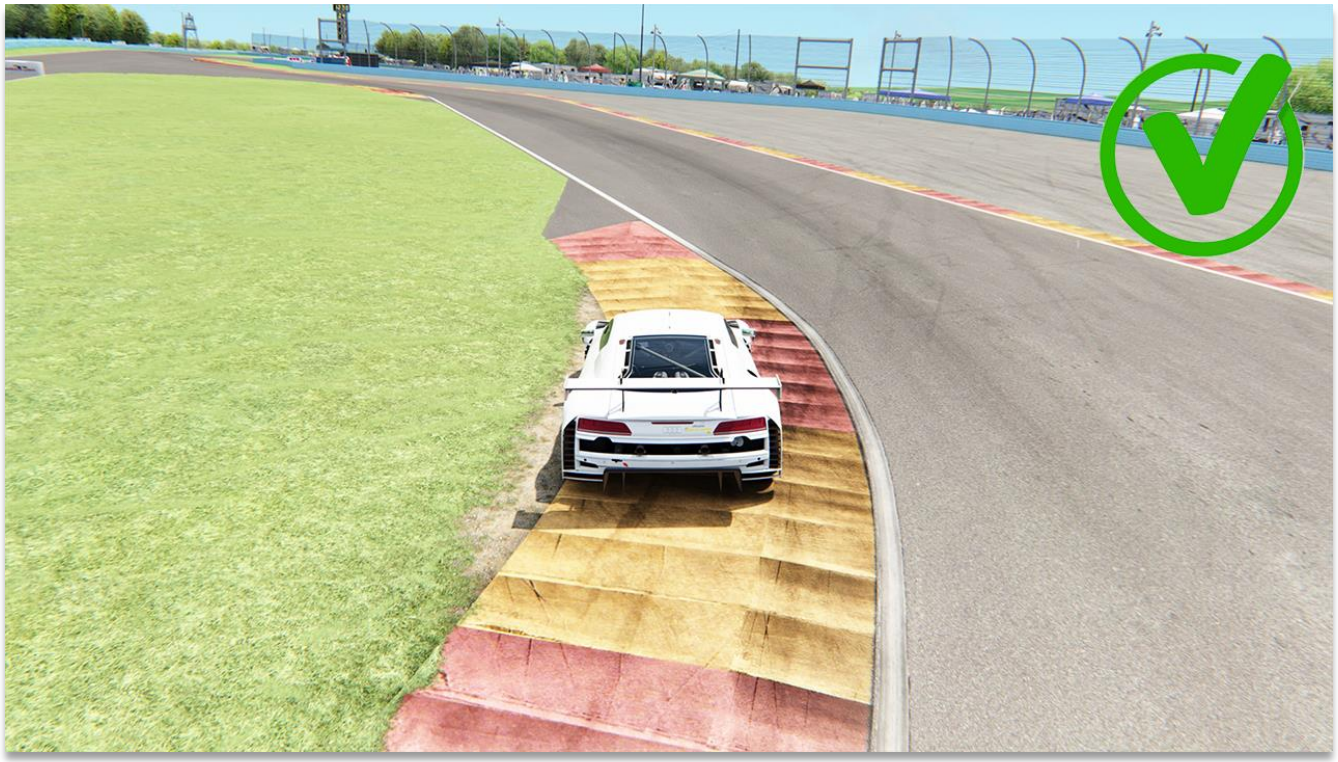
Track Limits | Turn 1



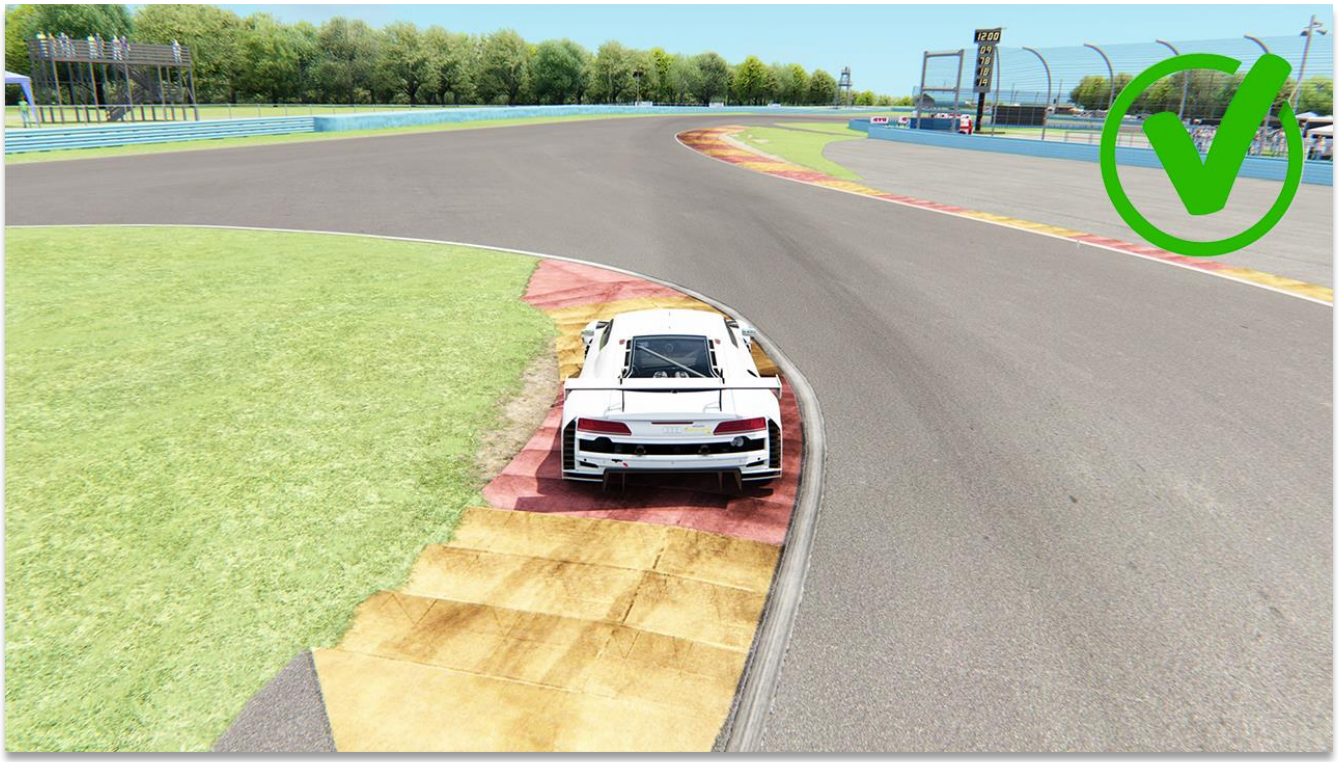
Track Limits | Inner Loop



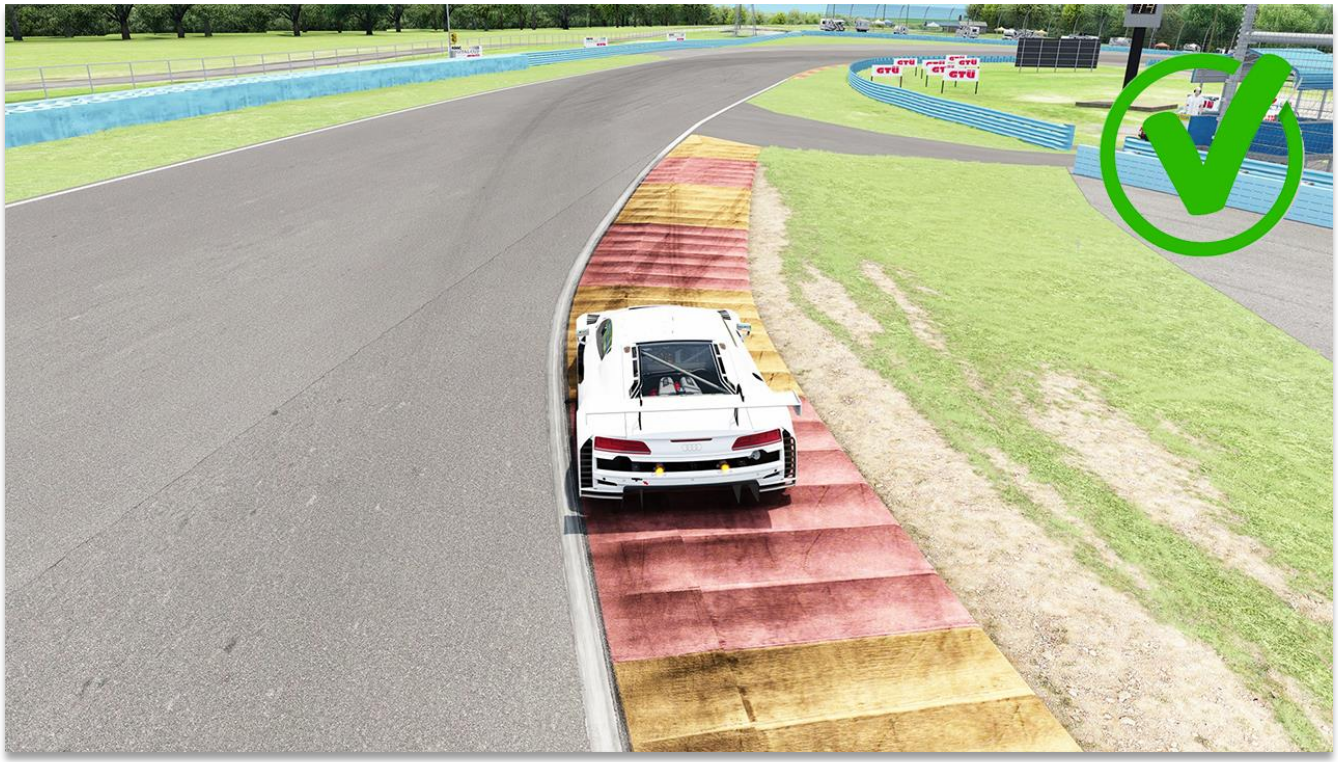
Track Limits | Inner Loop



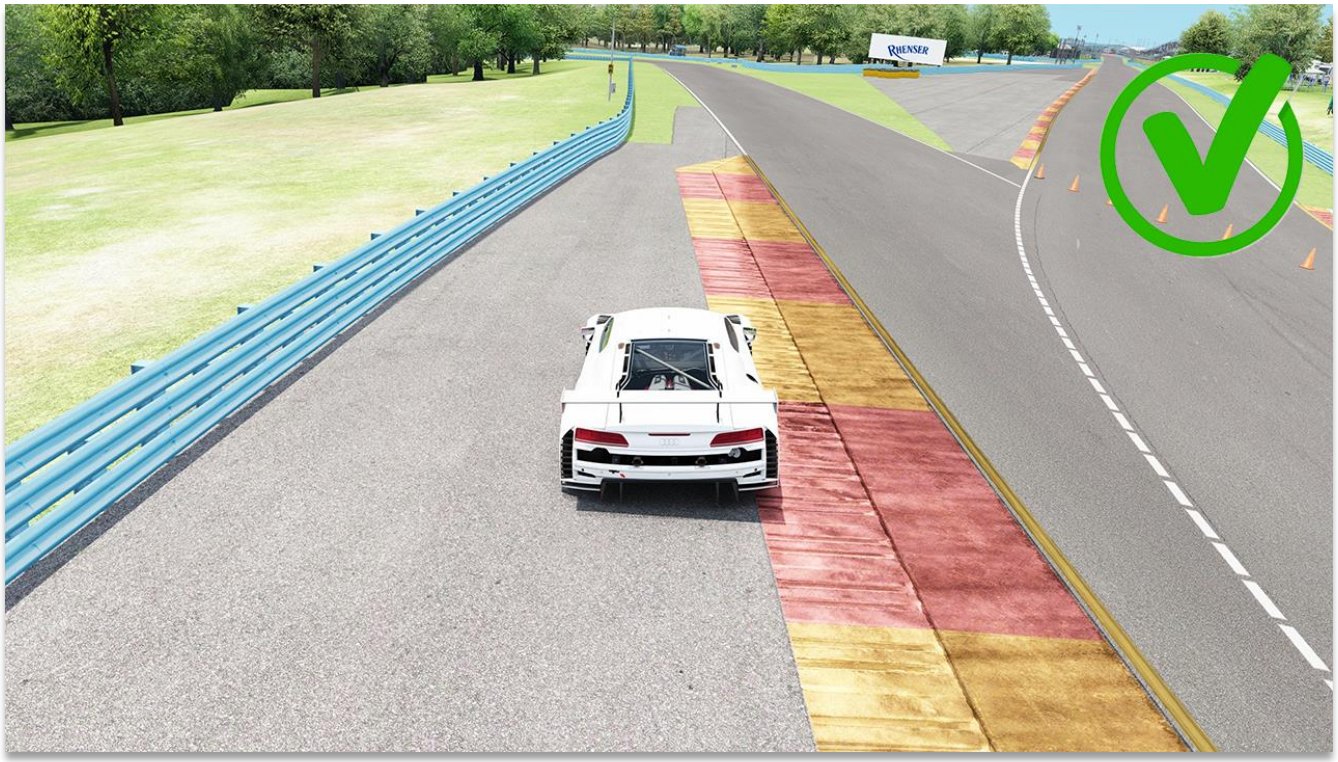
Track Limits | Inner Loop



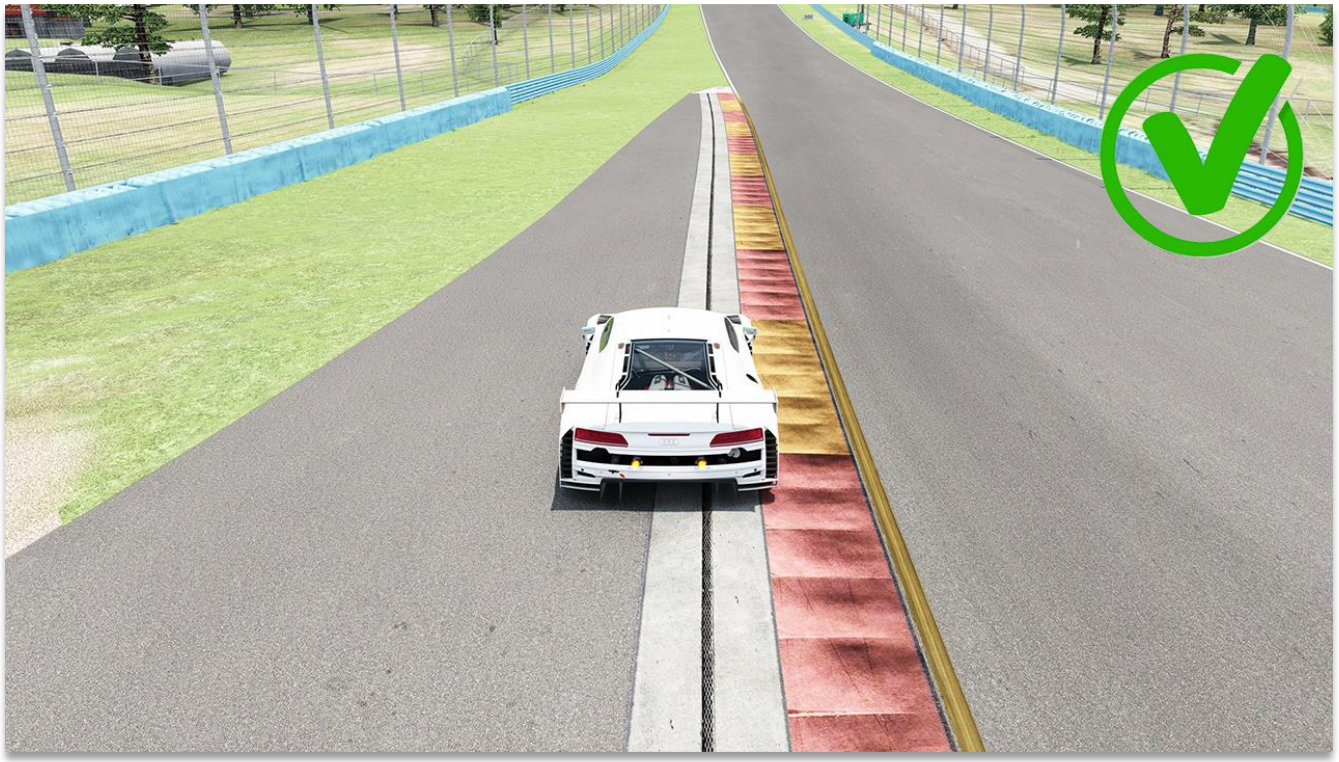
Track Limits | Inner Loop



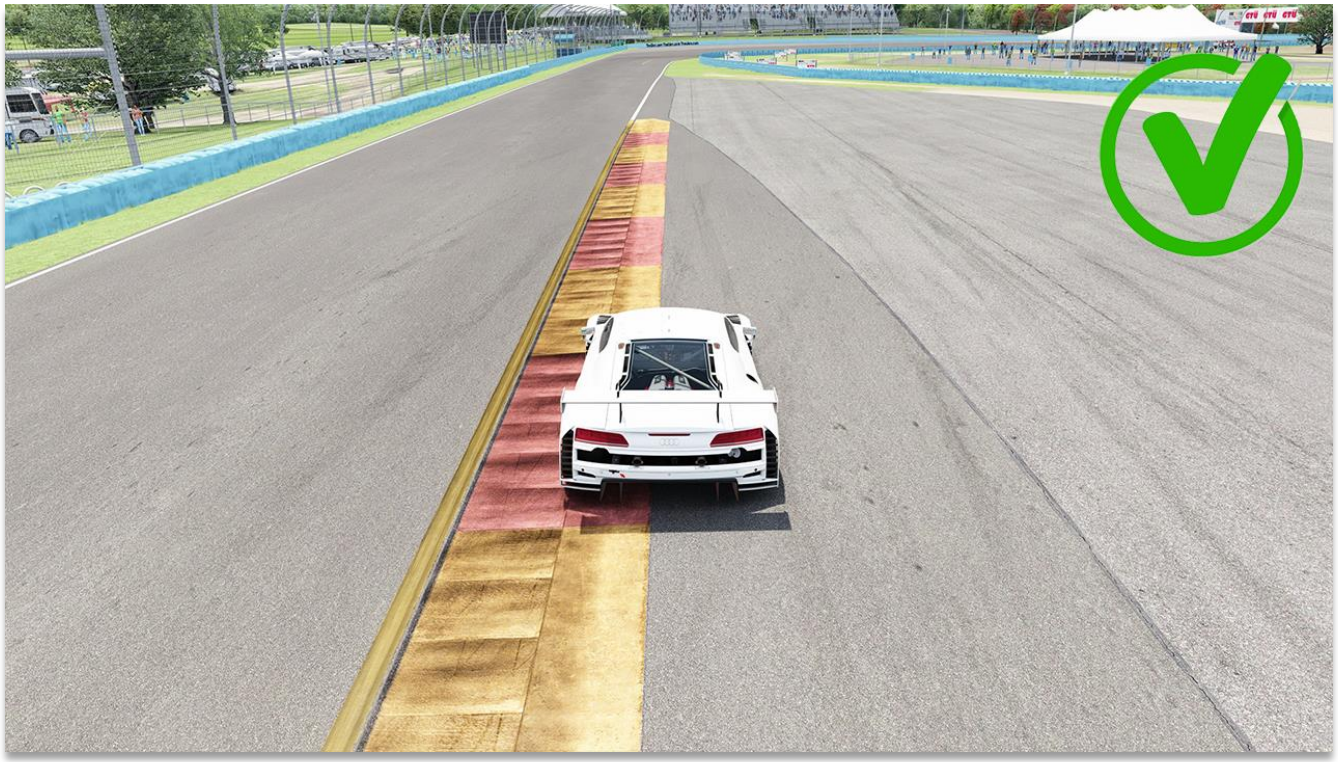
Track Limits | Turn 5



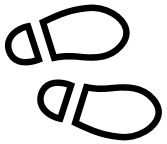
Track Limits | Turn 8



Track Limits | Turn 10



Verhaltenskodex



Im ADAC Digital Cup kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern, insbesondere von den Fahrern, einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

Fahrer der schnellen Fahrzeuge beachten und respektieren die langsameren Fahrzeuge !
Fahrer der langsamen Fahrzeuge beachten und respektieren die schnelleren Fahrzeuge !

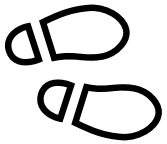
Lassen Sie sich beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahren Sie nicht in Lücken die keine sind.
Langsame Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass schnellere Fahrzeuge den Platz nutzen und in eine Lücke hineinfahren.

Langsame Fahrzeuge sollten einem schnelleren Fahrzeug den Platz und eine Lücke nicht zufahren !
Langsame Fahrzeuge sollten nicht in eine Gruppe schnellere Fahrzeuge hineinfahren !

Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.
Schnelle Fahrzeuge sollten nicht in jede Lücke hineinfahren und sich auch mal zurückhalten !

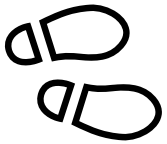
Sicheres Überholen liegt in der Verantwortung sowohl des Überholenden als auch des Überholten !
Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer bei einer ADAC Digital Cup - Veranstaltung !

Verhaltenskodex/ weitere Bestimmungen



- Lasst Euch beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahrt nicht in Lücken die keine sind
- Im Zweikampf, ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten
- Verlassen der Strecke und sicheres zurückkehren (Immer in Fahrtrichtung)
- Bei Unfällen ist immer die Bremse zu betätigen
- „Ghost“ Kontakte vermeiden (können als „normaler“ Kontakt bewertet werden)

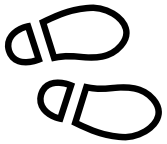
Flaggensignale



Gelbe Flagge

- Die gelbe Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke an
- Die Geschwindigkeit ist der jeweiligen Situation anzupassen, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich
- Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen

Flaggensignale



Blaue Flagge

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

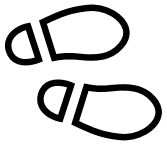
<u>Während des Trainings / der Qualifikation</u>

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

<u>Während des Rennens</u>

– Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.
– Ein Fahrer, der blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignoriert oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachtet, kann mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung



Diese Richtlinien sollen zum besseren Verständnis / Einschätzung der Rennsituationen innerhalb eines Rennens dienen, um vor allem etwaige Missverständnisse während des Laufes schon im Vorfeld zu vermeiden.

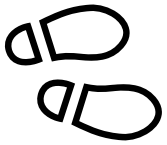
Die Beleuchtung hat generell ausgeschaltet zu bleiben.

Die Beleuchtung darf eingeschaltet werden:

- In der Qualifikation, während einer schnellen Runde.
- Im Rennen, ausschließlich als Führender!
- Bei einem Überrundungsmanöver, um zu signalisieren, dass man überholen will. Kommt es wiederholt innerhalb einer Runde zu Überrundungen darf das Licht angelassen werden.

Wenn es die Sichtverhältnisse erforderlich machen. Die Beleuchtung muss bei Regen und Nachtrennen generell eingeschaltet werden.

ESC-Taste

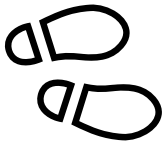


- Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

Ausnahmen

- Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen.
  Die Rennleitung muss im Anschluss direkt über Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden ist, erteilt die Rennleitung die Freigabe für eine Weiterfahrt.

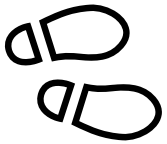
Simulator Checkrunde



- Viele Einstellungen, wie z. B. die Position der App’s, FOV, Sitzposition, Tastenbelegung (PushToTalk-Teamspeak) etc. sollten vor der Checkrunde schon überprüft ggf. angepasst sein.

- Die Rennleitung erteilt via Teamspeak die Startfreigabe für eine Checkrunde. Während der Checkrunde wird die Rennleitung dauerhaft auf dem Teamspeak sprechen. Teams, die die Rennleitung nicht klar und deutlich hören können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen. Es können dort direkte Anpassungen vorgenommen werden wie z. B. die Teamspeak Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

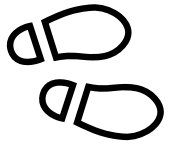
Funkcheck



Simulator Funkcheck während dem freien Training

– Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

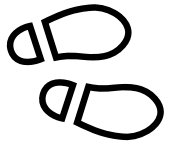
Zeittraining



- Freie Fahrerwahl
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde

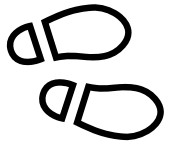
GT3 - Class



- Gridding Time 2 Minuten. Alle Fahrer müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationrunde
- Die Fahrzeuge werden in einer Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von 60 km/h +/- 5 km/h nicht überschreiten.

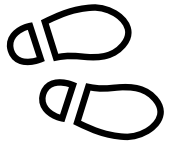
Einführungsrunde / Formationsrunde

GT4 & SP3T - Class



- Gridding Time 2 Minuten. Alle Fahrer müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationrunde
- Die Fahrzeuge werden in zwei (2) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren. Der Abstand der beiden Startgruppen beträgt ca. 30 Sekunden.
- Sollten sich GT4 Fahrzeuge in der SP3T - class befinden, dürfen diese an den SP3T Fahrzeugen vorbeifahren und sich ans Ende der GT4 - class aufreihen.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von 60 km/h +/- 5 km/h nicht überschreiten.

Einführungsrunde / Formationsrunde

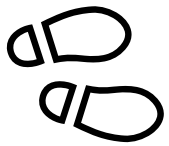


- Es sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
- Sollte sich die Fahreransicht versehentlich ändern, so kann diese mit Drücken der F1 Taste wieder hergestellt werden
- Während der Einführungsrunde / Formationsrunde wird die Rennleitung zusätzliche Hinweise über Teamspeak kommunizieren
- Die Rennleitung hat die Möglichkeit mehrere Formationsrunden fahren zu lassen

Einführungsrunde / Formationsrunde

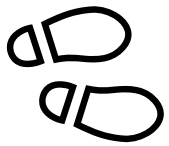
- Teilnehmer die im Grid (Startaufstellung) in der Simulation oder Simulator technische Problem feststellen, müssen das Grid vor dem Rennstart verlassen. Teilnehmer die nachweislich dagegen verstoßen, können Strafen bis hin zum Serienausschluss erhalten. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:
  - ESC - Taste auf der Tastatur benutzen
  - Im AC Fenster den "Verlassen" Button benutzen!

Startarten / Rennstart



- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz zum Vordermann größer als 1/3 der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.
- Der Polesetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.

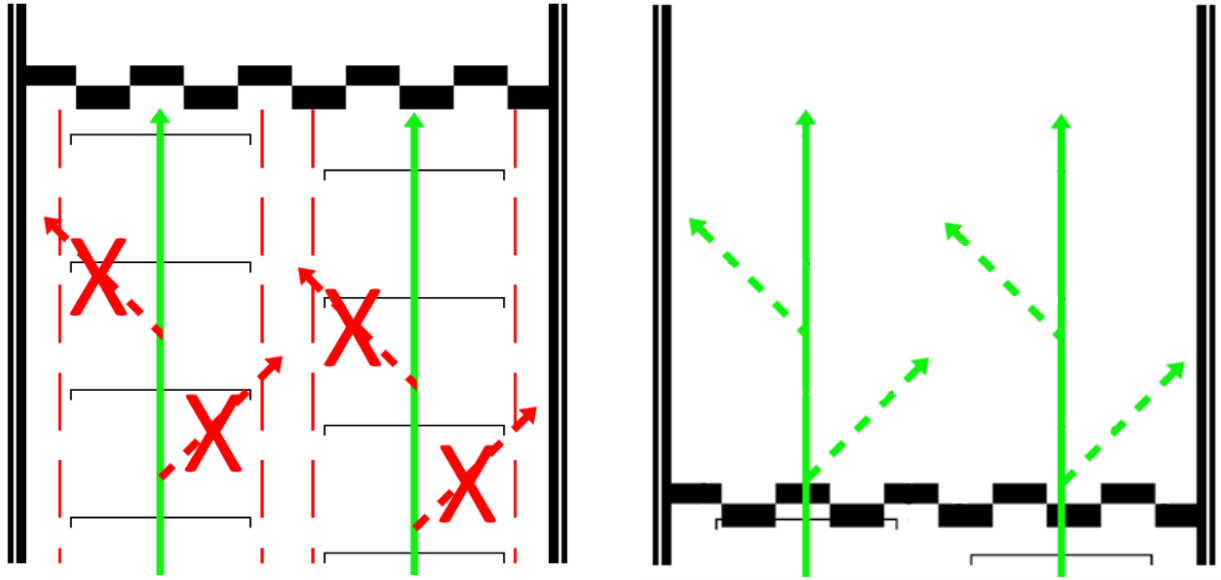
Startarten / Rennstart



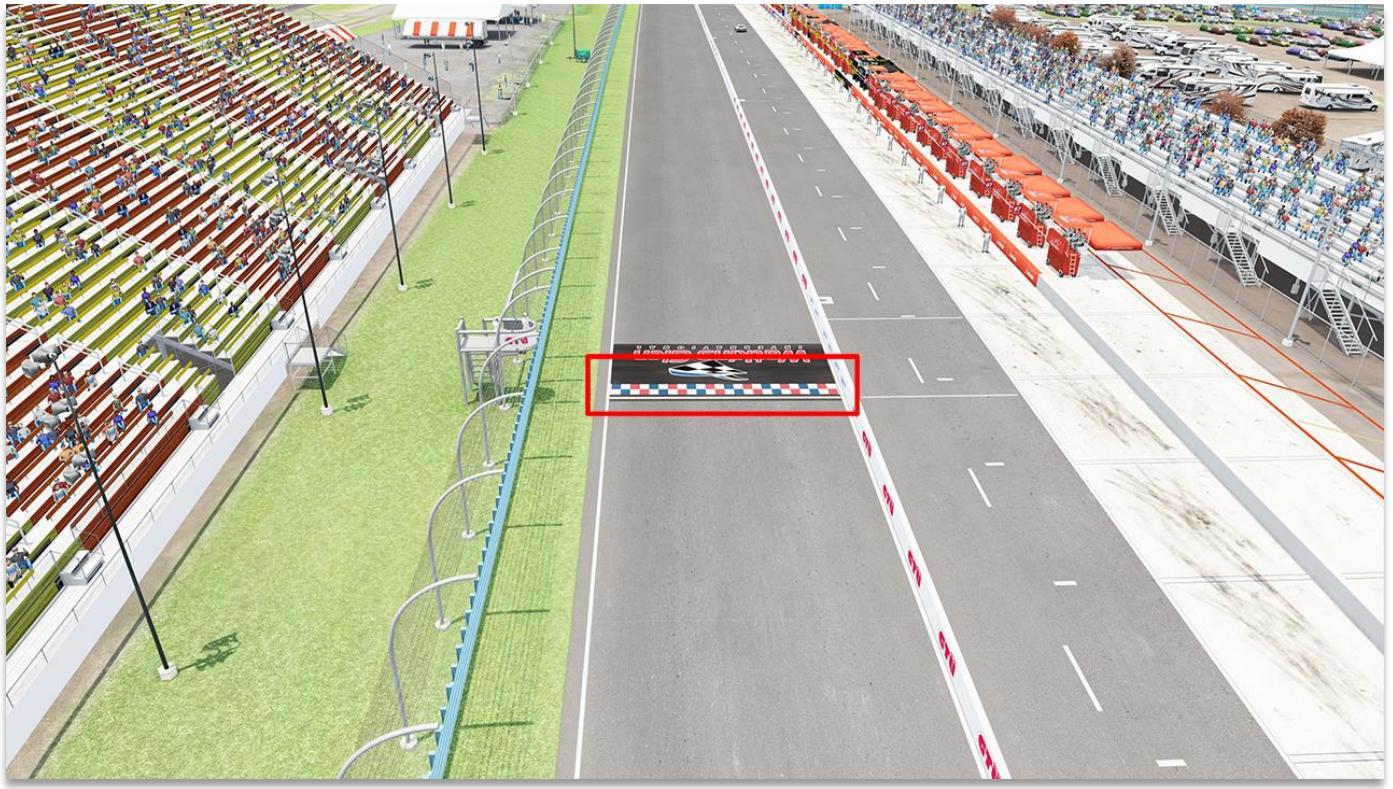
- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.
- Der Rennstart erfolgt mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie durch das Fahrzeug auf der Poleposition. Dem Polesitter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

Startarten / Rennstart

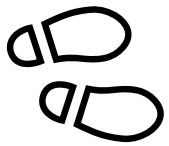
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

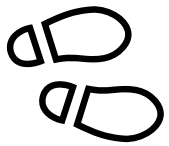


Rennen



- Das Rennen wird als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrern. Beide Fahrer müssen das Rennen bestritten haben. Die Mindestfahrzeit beträgt eine gezeitete Rennrunde. Eine Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben
- Es muss mindestens ein Fahrerwechsel während einem der beiden (2) Pflichtboxenstopps (Longstopp) stattfinden
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewunken, wenn sie über die Ziellinie fahren
- Ein Langsam fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Nichtwertung zur Folge
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse

Rennen

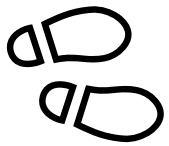


- Es werden nur die Fahrzeuge gewertet, die das Rennen mit eigener Motorkraft über die Ziellinie in der Boxengasse beendet haben. Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.
- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!

Definition Nichtwertung und Disqualifikation:

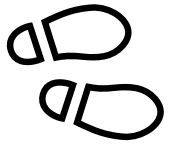
- Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
- Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, das Teams wird in der Wertung an das Ende seiner Fahrzeugklasse gesetzt.

Full Course Yellow



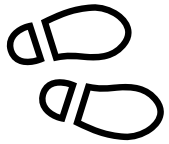
- Kommt es in der ersten Rennrunde aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak mit „Yellow Flag! Yellow Flag! Full-Course Yellow“ ausgerufen.
  Jeder Teilnehmer ist angewiesen das Tempo der jeweiligen Situation anzupassen. Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führenden gefahren werden.
- Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse darf eine Geschwindigkeit von ca. 60 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start-/Ziel Linie nicht mehr überschreiten.
- Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 40 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie über Teamspeak mit „Green Flag - Track Clear“ ausgerufen. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start, mit Ausnahme der Single-File Regelung.
- Der Führende darf ab T10 beschleunigen. Es darf erst ab der Start/- Ziellinie überholt werden.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

Boxenstopps / Boxengasse



- Es sind mindestens zwei (2) Pflichtboxenstopps (Longstopps) im Rennen zu absolvieren.
- Die Boxendurchfahrzeit der beiden Pflichtstopps muss jeweils 120 Sekunden betragen. Die Zeitmessung beginnt an der Boxeneinfahrt mit dem automatischen aktiveren des Pitlimiters und endet an der Boxenausfahrt mit dem automatischen Lösen des Pitlimiters.
- Die Überwachung erfolgt im Normalfall per Server und wird den Fahrern im Live-Timing dargestellt. Dennoch ist jedes Team selbständig für die Einhaltung der Zeitvorgabe verantwortlich. (z.B. per Stoppuhr oder ähnliches).
- Die zwei (2) Pflichtboxenstopps müssen während dem Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihre zwei (2) Pflichtboxenstopps nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.

Boxenstopps / Boxengasse

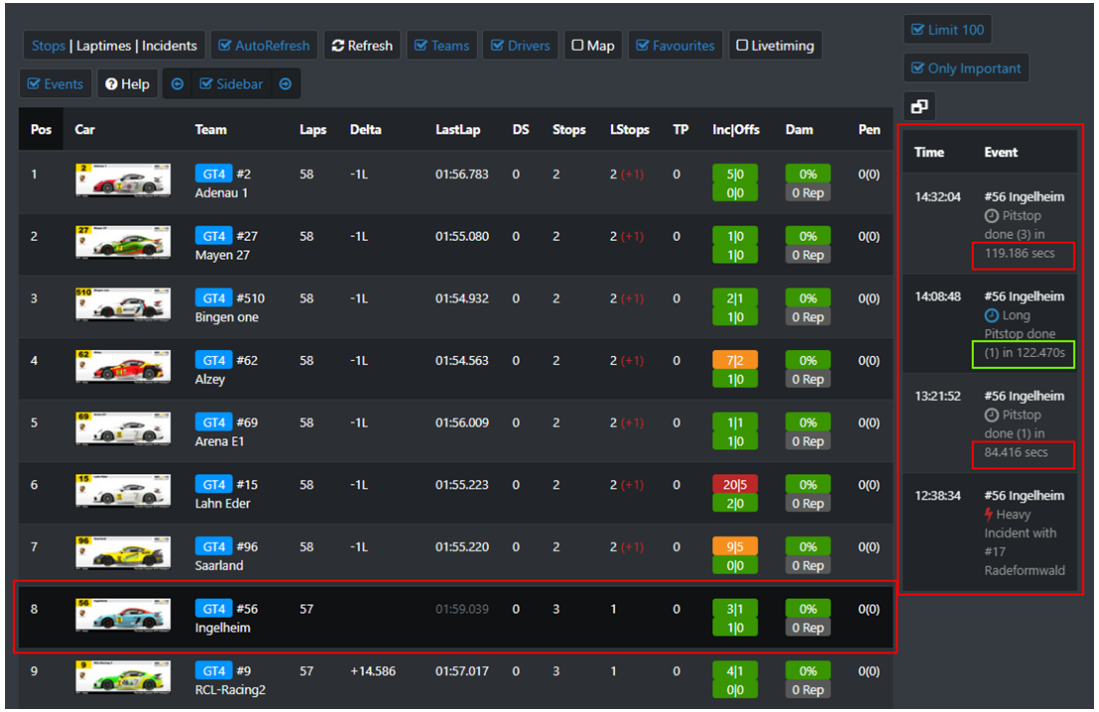


Sollte ein Team die Zeitvorgabe knapp verpassen, muss dieses keinen "zusätzlichen" langen Stopp ableisten, sondern kann den Fehler mit einer Durchfahrtsstrafe ausgleichen. Während dieser darf jedoch nicht in der Boxengasse angehalten werden. Der Kulanzkorridor liegt bei 5 Sekunden.

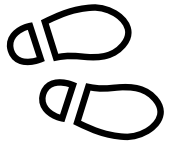
- Stopp mit einer Zeit von 120,00s oder größer -> alles ok
- Stopp mit einer Zeit zwischen 115,00s und 119,99s -> Durchfahrtstrafe zum Ausgleichen (keine Arbeiten am Fahrzeug erlaubt) Die Durchfahrtsstrafe muss innerhalb von 3 Runden, nach dem nicht korrekt absolvierten Boxenstopp absolviert sein! Sollte die Durchfahrtsstrafe nicht fristgerecht absolviert werden, wird der Boxenstopp nicht als gültiger Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.
- Stopp mit einer Zeit von 114,99s oder weniger -> Stopp wird nicht als Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.

Boxenstopps / Boxengasse

Alle ADAC Ortsclubmannschaften können ihr Boxendurchfahrtszeit im Live-Timing überprüfen.



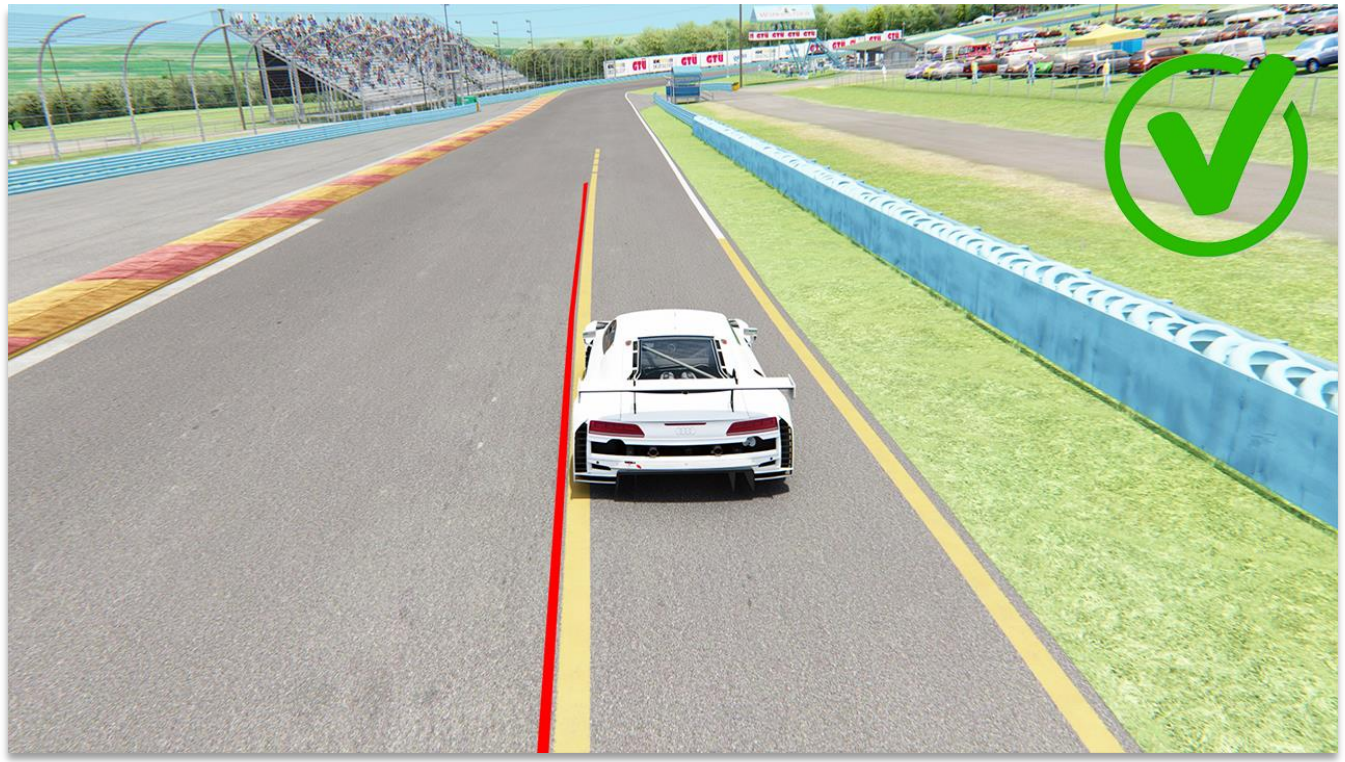
Boxenstopps / Boxengasse



- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich ca. zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße können von der Rennkommission bestraft werden.
- Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- Beim Verlassen der eigenen Box muss jeder Fahrer sofort in die Fast Lane fahren und dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist, folgen. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.
- Das Wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.

Boxenstopps / Boxengasse

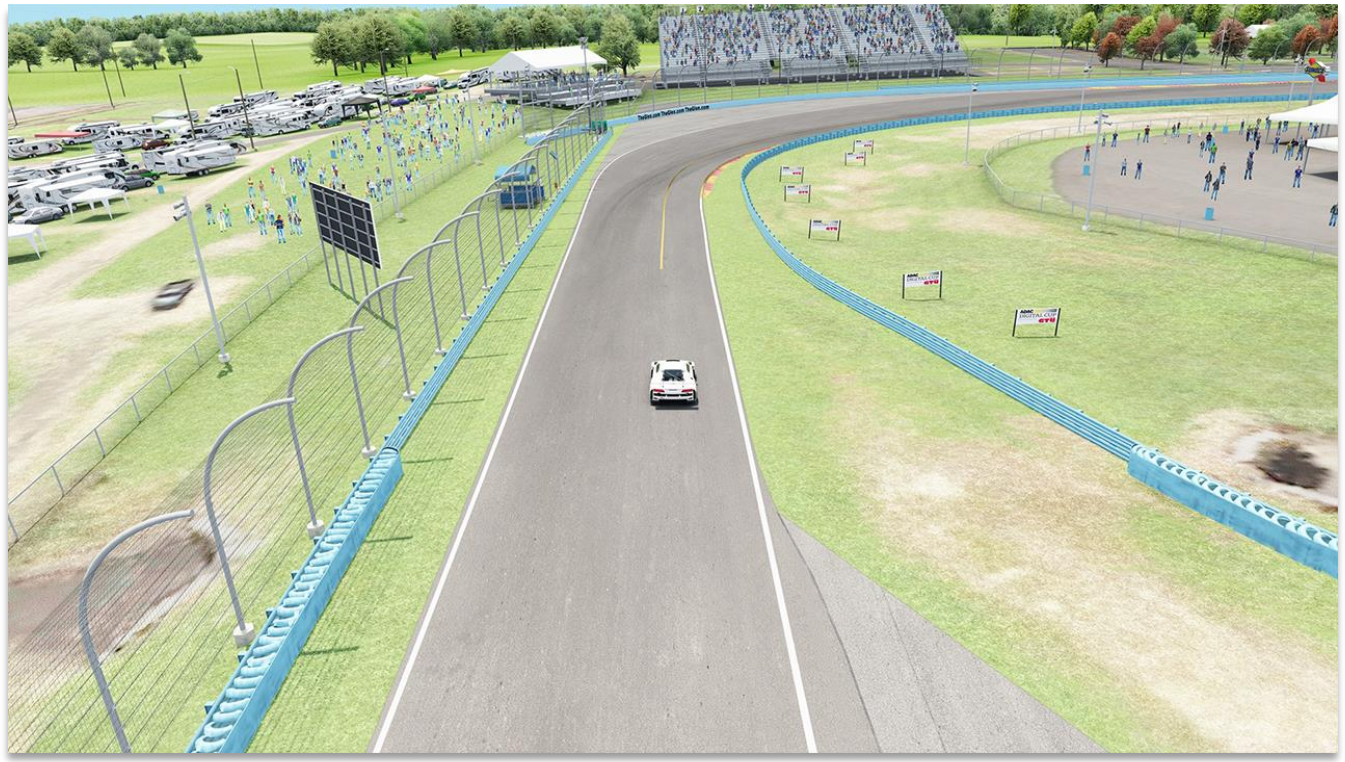
Boxenausfahrt



Boxenstopps / Boxengasse

Boxeneinfahrt

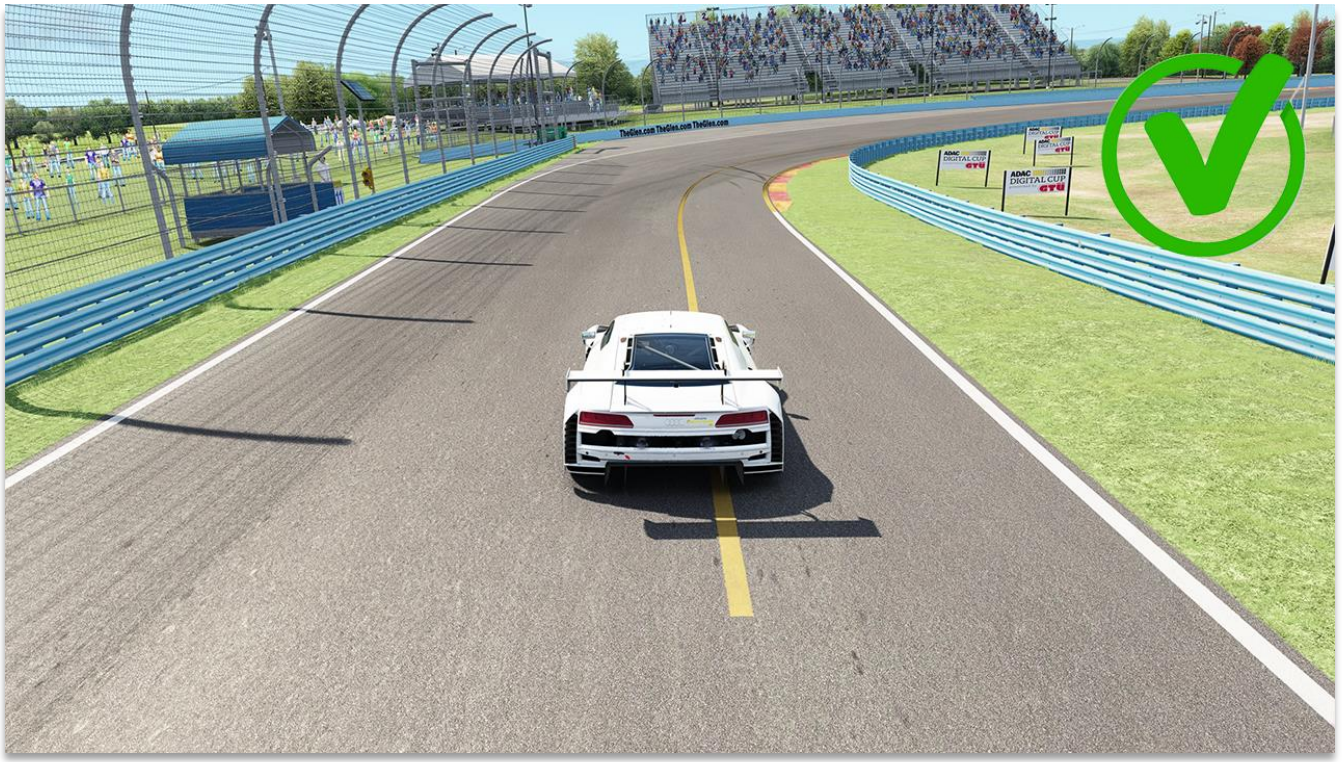
Teams, die in Box fahren, müssen sich nach Turn 10 rechts halten. Die gelbe Boxeneinfahrtslinie darf mit zwei Reifen überfahren werden.



Boxenstopps / Boxengasse

Boxeneinfahrt

Teams, die in Box fahren, müssen sich nach Turn 10 rechts halten. Die gelbe Boxeneinfahrtslinie darf mit zwei Reifen überfahren werden.



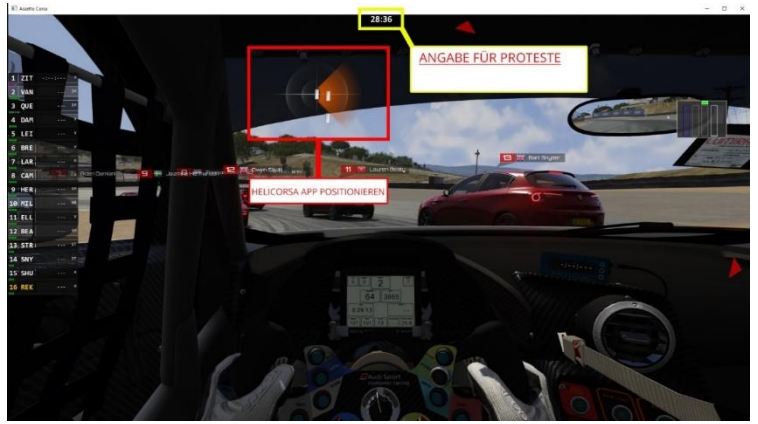
Boxenstopps / Boxengasse

Boxeneinfahrt

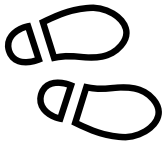
Teams, die in Box fahren, müssen sich nach Turn 10 rechts halten. Die gelbe Boxeneinfahrtslinie darf mit zwei Reifen überfahren werden.

Proteste

- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Proteste sind über das Onlineformular einzureichen. Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- Rückfragen zu Entscheidungen der Rennleitung können bis 15 Minuten nach Rennende im Teamspeak mit der Rennleitung besprochen werden. Später Anfragen bleiben unbeantwortet!
- Eingesendete Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

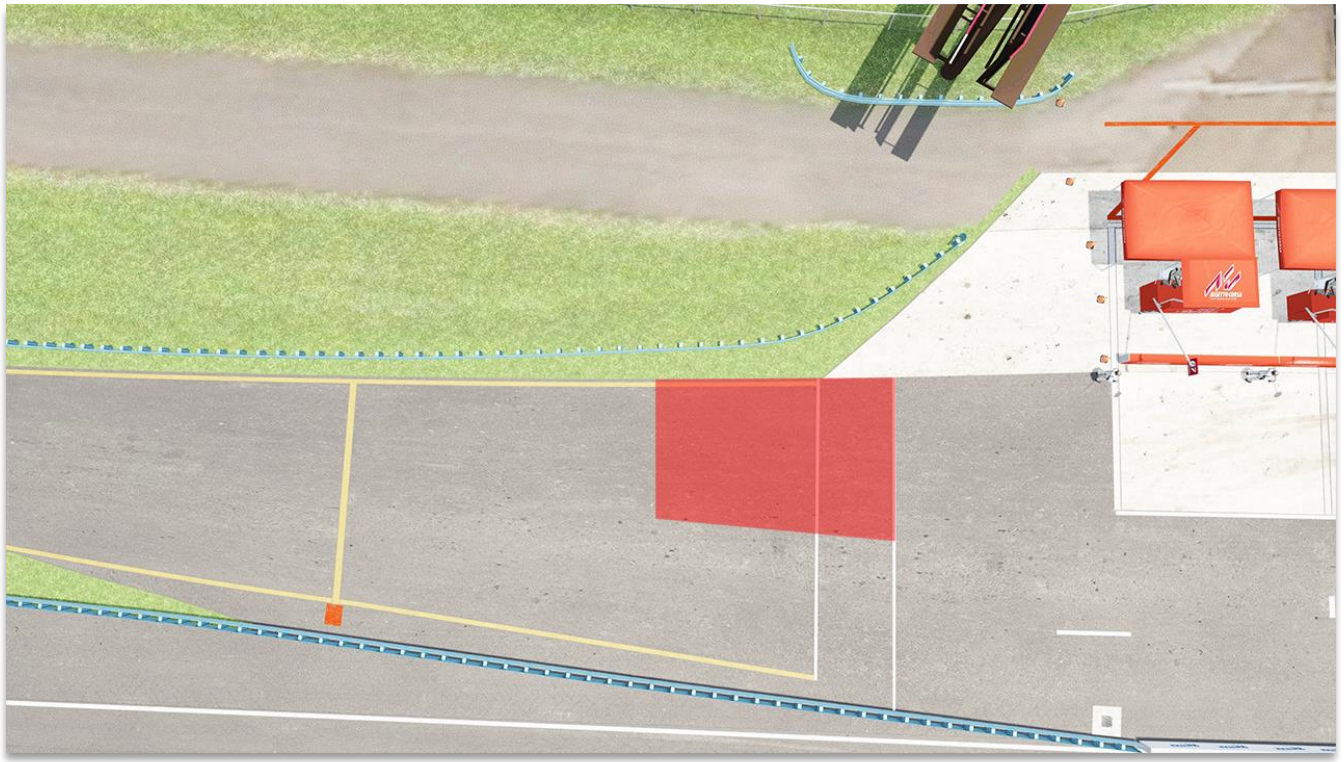


Strafen

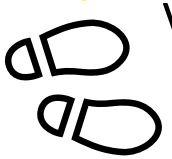


- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gegenzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen für einzelne Fahrer sind nicht vorgesehen

Penalty Box



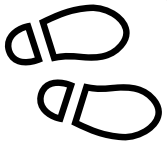
Verantwortlich ADAC Ortsclubs



Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften der GT3 - class wie folgt

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
ADAC Fahrsicherheits-Zentrum Hannover	169 MSC Gross Buelten	Thomas Rohde
Klassikstadt Frankfurt eSports Lounge	131 AMC Ingelheim	Wido Grube
Koblenz eSports Bar	128 Eifel Racing #28	Lucas Nett
mydays Erlebniswerk	153 MSG Eberswalde	Erik Brenneiß
RCB Racingcar Benz	175 MSC Wahlscheid 1	Sebastian Rörig
SimRacing Center Duesseldorf	105 DAMC 05	Jan Soumagne
SimRacing Fuchs Moenchengladbach	172 MC Roetgen	Pascal schmitz
WS Racing	196 ADAC Saarland	Daniel Kiefer
Nuerburgring eSports Lounge	168 MSC Adenau	Ralf Luik

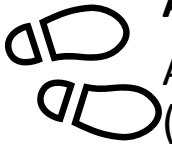
Verantwortlich ADAC Ortsclubs



Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften der GT4 & SP3T - class wie folgt

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
ADAC eSports-Lounge Essen	107 AC Rade by Peagle	Michael Held
ADAC Fahrsicherheits-Zentrum Hannover	269 MSC Gross Buelten	Thomas Rohde
Klassikstadt Frankfurt eSports Lounge	113 Hammelburg 1	Marius Arheidt
Koblenz eSports Bar	127 Eifel Racing #127	Lucas Nett
Kubina Racing Koeln	266 MSC Ranzel 1952 e.V	Merlin Marc Wolf
mydays Erlebniswerk	199 SCUDERIA AVUS	Richard Bäther
Nuerburgring eSports Lounge	214 MSC Adenau 2	Ralf Luik
Race2Fit Hannover	254 SMC eSports Team #2	Christian Greth
RCB Racingcar Benz	219 Sc. A. Bruehl	Leon Harhoff
SimRacing Center Duesseldorf	205 DAMC 05	Jan Soumagne
SimRacing Fuchs Moenchengladbach	272 MCRoetgen	Pascal Schmitz
WS Racing	196 ADAC Saarland	Daniel Kiefer

Verantwortlich ADAC Ortsclubs



Aufgaben

Aufgabe der verantwortlichen ADAC-Ortsclubs-Mannschaft ist es, die Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme) zu prüfen.

Zu prüfen ist

Anwesenheitsprüfung der Einsatzfahrer. Fahrer dürfen zur Renn-Veranstaltung nachgenannt werden. Nachnennungen sind in den Unterlagen vollständig einzutragen.

Übermitteln von Dokumenten

Die Unterlagen müssen unmittelbar im Anschluss vollständig übermittelt werden.

Die Unterlagen können per WhatsApp Bild oder per Mail übermittelt werden.

Tel. +49170 9146610

E-Mail: adac.digitalcup@mrh.adac.de

Die dafür benötigten unterlagen werden bis Freitag per Mail an die zuständigen ADAC Ortsclub-Mannschaften versendet.

Weiteres

Streckenbegrenzungen:

Qualifikation: AC und Reko

Rennen:

- ✓ Assetto Corsa Allgemeine Vereinbarungen sind gültig
- ✓ weitere Vorteile werden von der REKO bestraft (Überholen außerhalb der Streckenbegrenzung)

ADAC DIGITAL CUP
presented by GTÜ

GT4 & SP3T

Samstag, 18. 12. 2021
Nürburgring GP

Samstag, 15. 01. 2022
Barcelona

Samstag, 05. 02. 2022
Silverstone

Samstag, 12. 03. 2022
Watkins Glen

Lauf 4 - Watkins Glen - Boot

weitere Infos unter: www.adac-digital-cup.de

RHENSER
GTÜ
ADAC

ADAC Berlin-Brandenburg e.V. | ADAC Mittelrhein e.V. | ADAC Niedersachsen/Sachsen-Anhalt e.V. | ADAC Nordbayern e.V. | ADAC Nordrhein e.V. | ADAC Saarland e.V.

ADAC DIGITAL CUP
presented by GTÜ

GT3 - CLASS

Samstag, 18. 12. 2021
Nürburgring GP

Samstag, 15. 01. 2022
Barcelona

Samstag, 05. 02. 2022
Silverstone

Samstag, 12. 03. 2022
Watkins Glen

Lauf 4 - Watkins Glen - Boot

weitere Infos unter: www.adac-digital-cup.de

RHENSER GTÜ ADAC

ADAC Berlin-Brandenburg e.V. | ADAC Mittelrhein e.V. | ADAC Niedersachsen/Sachsen-Anhalt e.V. | ADAC Nordbayern e.V. | ADAC Nordrhein e.V. | ADAC Saarland e.V.