

Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ (Season 3)

Vorwort:

Der ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ richtet sich an ADAC Ortsclubs und bietet den Vereinen die Möglichkeit, digitalen Motorsport in einem professionellen Umfeld zu betreiben. Hierfür kommen Motion Simulatoren zum Einsatz, welche den Vereinen in Simulatoren Centern zur Verfügung gestellt werden. Insbesondere soll den Vereinen mit dem ADAC Digital Cup die Möglichkeit geboten werden, ihr Leistungsangebot gegenüber bestehenden Mitgliedern zu erweitern und darüber hinaus neue Mitglieder mit einem modernen Angebot zu gewinnen.

Ausschreiber / Organisation:

Ansprechpartner:

Gunnar Miesen
Tel.-Nr.: +49 (0) 261 1303 130
Fax-Nr.: +49 (0) 261 1303 299
Homepage: www.adac-digital-cup.de
E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	02.03.2021		Ersterstellung
0.2	21.03.2021		1.3.1 Link Einschreibung

ASSETTO CORSA

YOUR RACING SIMULATOR

Inhaltsverzeichnis

1 SPORTLICHES REGLEMENT

- 1.1 ORGANISATION
 - 1.1.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
 - 1.1.2 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
 - 1.1.3 ZUSAMMENSETZUNG DES ORGANISATIONSKOMITEES
 - 1.1.4 LISTE DER OFFIZIELLEN (PERMANENTE SPORTWARTE)
 - 1.1.5 VERWENDETE SIMULATION
- 1.2 BESTIMMUNGEN DER SERIE
 - 1.2.1 OFFIZIELLE SPRACHE
 - 1.2.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG, ABSAGE DER VERANSTALTUNG
- 1.3 NENNUNGEN
 - 1.3.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
 - 1.3.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG.
 - 1.3.3 STARTNUMMERN
- 1.4 LIZENZEN
 - 1.4.1 ERFORDERLICHE LIZENZSTUFEN
 - 1.4.2 ALTERSREGELUNG
- 1.5 VERSICHERUNG
 - 1.5.1 VERSICHERUNG DER SIMULATOREN CENTER
- 1.6 VERANSTALTUNGEN
 - 1.6.1 SERIEN-TERMIKALENDER DER ERSTEN UND ZWEITEN LIGA DES ADAC DIGITAL CUPS
 - 1.6.2 VORLÄUFIGER EVENT ZEITPLAN
 - 1.6.3 EINSATZFAHRER/FAHRERNENNUNG
 - 1.6.4 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
 - 1.6.5 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT
 - 1.6.6 KOMMUNIKATION
 - 1.6.7 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE
 - 1.6.8 WERTUNG
 - 1.6.9 TITEL, PREISGELD UND POKALE
 - 1.6.10 RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN
 - 1.6.11 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
 - 1.6.12 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE
 - 1.6.13 BESONDERE BESTIMMUNGEN

2 TECHNISCHES REGLEMENT

- 2.1 TECHNISCHE HARDWARE BESTIMMUNGEN DER SERIE
 - 2.1.1 SICHTSYSTEM
 - 2.1.2 MOTION SYSTEM
 - 2.1.3 PEDALERIE
 - 2.1.4 LENKRAD (BASE)
 - 2.1.5 SICHERHEIT
 - 2.1.6 ABNAHME DER SIMULATOREN
- 2.2 TECHNISCHE SOFTWARE BESTIMMUNGEN DER SERIE
 - 2.2.1 SIMULATION
 - 2.2.2 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
 - 2.2.3 KOMMUNIKATION
 - 2.2.4 PENALTY APPLIKATION
 - 2.2.5 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 2.3 TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER SIMULATOREN CENTER
 - 2.3.1 AUDIOSYSTEM
 - 2.3.2 WLAN / OFFIZIELLES TABLET
- 2.4 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
 - 2.4.1 FAHRERAUSRÜSTUNG
 - 2.4.2 WERBUNG AN WETTBEWERBSFAHRZEUG
 - 2.4.3 TEMPLATES

- 2.4.4 RICHTLINIEN FÜR DIE TEMPLATES
- 2.4.5 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

- 3.1 BESONDERE BESTIMMUNGEN GEMÄß ART. 17 TEIL 1
 - 3.1.1 FAHRZEUGE UND BALANCE OF PERFORMANCE
 - 3.1.2 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
 - 3.1.3 REKO / SICHTUNGSBEREICHE
 - 3.1.4 STRAFEN KATALOG
 - 3.1.5 SAFETY CAR
 - 3.1.6 BESTIMMUNG VERANTWORTLICHER PERSONEN IN DEN JEWEILIGEN CENTERN
 - 3.1.7 SERIEN MANAGEMENT
 - 3.1.8 WERTUNGSSTRAFEN
 - 3.1.9 AC – ONLINESERVER
 - 3.1.10 EINFÜHRUNGS-/FORMATIONSRUNDE
 - 3.1.11 STARTARTEN / START
 - 3.1.12 RENNEN
 - 3.1.13 FULL COURSE YELLOW (VIRTUELLES SAFETY CAR)
 - 3.1.14 STRECKENBEGRENZUNG
 - 3.1.15 BOXENSTOPPS / BOXENGASSE
 - 3.1.16 SIMULATOREN
 - 3.1.17 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
 - 3.1.18 FLAGGENSIGNALE
 - 3.1.19 ESC-TASTE
 - 3.1.20 PROTESTE
 - 3.1.21 SIMULATOR CHECKRUNDE

4 SALVATORISCHE KLAUSEL

1 SPORTLICHES REGLEMENT

1.1 Organisation

1.1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC Regionalclubs ADAC Mittelrhein e.V. und ADAC Nordrhein e.V., nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2021 den ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ aus. Es werden drei separate Wertungen ausgetragen:

- ADAC Digital Cup – GT3
- ADAC Digital Cup – GT4
- ADAC Digital Cup – Gentleman

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

ADAC Mittelrhein e.V.
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz

Gunnar Miesen
Telefon: +49 261 1303 130
Mail: Gunnar.Miesen@mrh.adac.de

ADAC Nordrhein e.V.
Luxemburger Straße 169
50939 Köln

Daniel Schönenberg
Telefon: +49 221 4727 709
Mail: Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de

1.1.3 Zusammensetzung des Organisationskomitees

Walter Hornung
Vorstand für Sport ADAC Nordrhein e.V.
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
Walter-Hornung@t-online.de

Mirco Hansen
Leiter Sport & Ortsclubbetreuung
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
+49 221 4727 702
Mirco.Hansen@nrh.adac.de

Marc Hennerici
Geschäftsführer ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz
+ 49 261 1303 250
Marc.Hennerici@mrh.adac.de

Gunnar Miesen
Serienkoordinator ADAC Digital Cup
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz
+ 49 261 1303 130
adac-digitalcup@mrh.adac.de
Gunnar.Miesen@mrh.adac.de

Daniel Schönenberg
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC Digital Cup
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
+49 221 4727 709
Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de

Jan Nöller
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC Digital Cup
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz
+ 49 261 1303 275
adac-digitalcup@mrh.adac.de
Jan.Noeller@mrh.adac.de



1.1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Siehe jeweilige Veranstaltungsausschreibung

1.1.5 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

1.2 Bestimmungen der Serie

1.2.1 Offizielle Sprache

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

1.2.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

- (1) Die Teilnehmer 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. Nach Genehmigung der Ausschreibung /Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Vorsitzenden der Reko vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund behördlicher Anordnung notwendig ist bzw. die in der Ausschreibung enthaltenen Angaben über Streckenlänge, Renndauer, Rundenzahl und Sportwarte oder 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.

1.3 Nennungen

1.3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

(1) Einschreibung der **ADAC Regionalclubs**

- Der jeweilige ADAC Regionalclub muss sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum 26.03.2021 um die Zulassung zum ADAC Digital Cup | AC - Endurance Summer Cup S3 bewerben. Hierin muss der jeweilige ADAC Regionalclub angeben, welche Simulatoren Center er nutzen möchte. Einschreibeformular: [klick hier](#)
- Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen. Der vollständig ausgefüllte und unterzeichnete Antrag ist an folgende Adresse zu senden:

ADAC Mittelrhein e.V.
Gunnar Miesen
Email: adac-digitalcup@mrh.adac.de

- Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung mit Angabe von Gründen ablehnen. Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Die Einschreibung eines Regionalclubs und dem / oder den zugehörigen Simulatoren Centern ist erst nach Zahlungeingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienbetreiber angenommen und verbindlich.

(2) Einschreibung der **ADAC Ortsclubs**

- **Öffentliche Einschreibung**

Die ADAC Ortsclubs haben ab dem 29.03.2021 bis zum 11.04.2021 die Möglichkeit, Mannschaftseinschreibungen über folgendes Onlineformular vorzunehmen.

Link: [klick hier](#)

- Für die Einschreibung sind in erster Instanz folgende Angaben zu tätigen:
 - ADAC Ortsclub
 - Zugehörigkeit ADAC Regionalclub
 - Bevorzugtes Simulatoren Center
 - Wertung
 - Gewünschte Startnummer
 - Angaben Teamleiter
 - E-Mail-Verteiler
- Alle ADAC Ortsclub Mannschaften, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Bestätigung per Email.
- Die Teilnahmebestätigung erfolgt am 16.04.2021 per Mail an die Teamleiter.
- Abhängig von der jeweiligen maximalen Starterzahl der Fahrzeugklassen, stehen jedem ADAC Regionalclub, welcher eine Einschreibungsbestätigung seitens des Serienbetreibers erhalten hat, ein entsprechendes Kontingent an

Startplätzen zur Verfügung. Ausschließlich der ADAC Regionalclub entscheidet über die Vergabe seines Kontingents von Startplätzen an die ihm zugehörigen ADAC Ortsclubs, welche sich per Einschreibeformular um die Teilnahme am ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ beworben haben. Hierbei ist seitens des ADAC Regionalclubs jedoch zu berücksichtigen, dass bei der Auswahl der Mannschaften solche vorrangig benannt werden müssen, die bereits in den Ligen des ADAC Digital Cups – ESC Season 2 gestartet sind.

- Alle Ortsclub-Mannschaften, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per Email. Es besteht keine Einschreibgebühr für ADAC Ortsclub-Mannschaften gegenüber dem Serienausschreiber!
- Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragen und bevollmächtigen der ADAC Regionalclub und der ADAC Ortsclub den Serienbetreiber, in seinem Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei den Wertungsläufen zum ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ durchzuführen (Blocknennung).
- Mit der Einschreibung verpflichtet sich der ADAC Ortsclub an allen Wertungsläufen mit seinen genannten Mannschaften teilzunehmen.
- Grundsätzlich darf jeder ADAC-Ortsclub zwei Mannschaften pro Fahrzeugklasse nennen. Sollte jedoch eine Fahrzeugklasse einen Überhang aufweisen, werden die erstgenannten Mannschaften eines ADAC Ortsclubs vorrangig behandelt. Sollte der Fall eintreten, dass eine Fahrzeugklasse ihre maximale Anzahl der Fahrzeuge nicht erreicht, besteht die Möglichkeit, dass ADAC Ortsclubs mehr als zwei Mannschaften für eine Fahrzeugklasse nennen können.
- Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, bei weniger als 20 eingeschriebenen Ortsclub Mannschaften nicht durchzuführen.

1.3.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung.

- (1) **Einschreibegebühr ADAC Regionalclubs** für die Saison
Die Einschreibegebühr für die Teilnahme an allen Veranstaltungen des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ beträgt für 85 € pro eingeschriebener Ortsclubmannschaft des jeweiligen Regionalclubs. Die Einschreibegebühr wird nach gültiger Nennbestätigung in Rechnung gestellt.
- (2) **Einschreibegebühr ADAC Ortsclubs** für die Saison
Die Höhe der Einschreibegebühr für ADAC Ortsclub-Mannschaften liegt in der Entscheidung des jeweiligen ADAC Regionalclubs.
- (3) **Rückerstattung der Einschreibegebühr**
Eine Erstattung der Einschreibegebühr in voller Höhe erfolgt nur bei der Nichtannahme der Nennung des Regionalclubs im ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ.
Eine anteilige Erstattung der Einschreibegebühr erfolgt nur dann, wenn nicht alle angemeldeten Simulatoren Center des jeweiligen Regionalclubs zur Teilnahme bestätigt werden.
- (4) **Vertragsverhältnis zwischen ADAC Regionalclub und Simulatoren Center**
Ein Vertragsverhältnis besteht ausdrücklich nur zwischen Regionalclub und Simulatoren Center. Die Miete für die genutzten Simulatoren wird ausschließlich zwischen Regionalclub und Simulatoren Center verrechnet. Die Mietpreise und weitere Konditionen für die Nutzung der Simulatoren wird ausschließlich zwischen dem Regionalclub und den Simulatoren Center vereinbart und durch den Regionalclub an seine Ortsclubs kommuniziert. Die Abrechnung dieser Mietkosten erfolgt direkt zwischen dem Regionalclub und dem Simulatoren Center. Die Simulatoren Center als auch die jeweiligen Simulatoren müssen uneingeschränkt dem technischen Reglement des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ entsprechen.

1.3.3 Startnummern

Die Teilnehmer können ihre Wunschstartnummer bei der Nennung angeben. Die finale Bestätigung der Startnummer erfolgt mit der Nennungsbestätigung.

1.4 Lizenzen

1.4.1 Erforderliche Lizenzstufen

Keine Lizenzen erforderlich.

1.4.2 Altersregelung

Fahrer, die das 14. Lebensjahr vollendet haben und Mitglied im jeweiligen Ortsclub sind, sind startberechtigt. Eine Lizenz ist für die Startberechtigung am ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ nicht vorausgesetzt.

1.5 Versicherung

1.5.1 Versicherung der Simulatoren Center

Die Simulatoren Center müssen gegenüber dem Serienausschreiber eine Haftpflichtversicherung vorweisen.

1.6 Veranstaltungen

Die Veranstaltungen des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing, dem DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 2021 und dem Verhaltens- & Strafenkatalog durchgeführt.

Alle Fahrer sind verpflichtet, sich mit diesen Bestimmungen und Reglements vertraut zu machen und diese zu beachten.

1.6.1 Serien-Terminkalender der ersten und zweiten Liga des ADAC Digital Cups

Veranstaltung	Date	Strecke	Variante
Event 1	Samstag, 8. Mai 2021	Nürburgring GP	GT
Event 2	Samstag, 12. Juni 2021	Spa-Francorchamps	
Event 3	Samstag, 14. August 2021	Monza	

1.6.2 Vorläufiger Event Zeitplan

Fahrereinsatzbestätigung	09:20 Uhr – 09:35 Uhr
Simulator-Check Runde	09:35 Uhr – 09:40 Uhr
freies Training	09:40 Uhr – 10:40 Uhr
Fahrer-Brjefing	10:45 Uhr – 11:05 Uhr
Zeittraining (Qualifying)	11:15 Uhr – 11:55 Uhr
Start Rennen	12:00 Uhr – 18:00 Uhr
Siegerinterviews	18:05 Uhr – 18:15 Uhr

1.6.3 Einsatzfahrer/Fahrernennung

- (1) Alle teilnehmenden Ortsclubs-Mannschaften sind verpflichtet ihre Fahrer über das entsprechende Onlineformular für die Season zu Nennen.
- (2) Die Einsatzfahrer müssen dem Veranstalter jeweils bis Donnerstag vor der Veranstaltung bis 17:00 Uhr genannt werden. Die Form der Nennung ist in der jeweiligen Gridmail aufgeführt.

Fahrer eines ADAC Ortsclubs dürfen zwischen ihren genannten Teams innerhalb einer Liga wechseln.

1.6.4 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt.

GT3 – class	20 GT3 - Fahrzeuge
GT4 – class	20 GT4 - Fahrzeuge

1.6.5 Wettersvorhersage & Virtuelle Uhrzeit

Die virtuelle Uhrzeit, sowie Luft- und Streckentemperatur als auch der Bewölkungsgrad werden anhand der jeweiligen Gridmail rechtzeitig vor der Veranstaltung veröffentlicht.

1.6.6 Kommunikation

(1) Fahrerbriefing

Das Fahrer-Briefing wird über die Whisper-Funktion im Teamspeak durchgeführt. Alle Teams können in ihren Team-Channel verweilen.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden für das Mannschaftsrennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.

(2) InGame Chat

Mit Beginn der Qualifikation ist das Chatverbot (Textchat) einzuhalten.

1.6.7 Durchführung der Wettbewerbe

Alle Formate werden:

- online
- zentral durchgeführt
- dezentral in Simulatoren Center durchgeführt, welche online miteinander verbunden sind

(1) Training

Pro Veranstaltung ist ein freies Training von 58 Minuten + Overtime vorgesehen.

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe darf jeder Fahrer auf Start drücken.

(2) Zeittraining (Qualifying)

Pro Veranstaltung ist ein Zeittraining (Qualifying) von 38 Minuten + Overtime vorgesehen.

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe darf jeder Fahrer auf Start drücken. Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer bzw. Mannschaften, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten vom Ende des Starterfeldes, sind aber startberechtigt. Die Qualifikation darf von allem Fahrer der Ortsclub-Mannschaft bestritten werden.

Fahrern, die sich im Qualifying auf einer schnellen Runde befinden, ist grundsätzlich immer freie Fahrt einzuräumen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Angriffe, Überholvorgänge oder Überholversuche auf vorliegende Fahrer, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht gestattet.

(3) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

- rollender Start (Indianapolis-Start)
- stehender Start mit versetzter Startaufstellung (GP-Start)

(4) Wertungsläufe

- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von km und.....km.

Diese Distanz wird jeweils für den/die Wertungslauf/-läufe in eine bestimmte Rundenzahl umgerechnet und für jede Veranstaltung angegeben.

Wenn die vorgesehene Distanz für den Wertungslauf nach Ablauf von Minuten vom Führenden noch nicht erreicht ist, wird der Führende bei der nächsten Zieldurchfahrt abgewinkt.

- Die Wertungsläufe, welche als Teamrennen bestritten werden gehen über eine Distanz von 360 Minuten (6 Stunden). In der Rennzeit von 360 ist die Gridding-Time, Einführungs-/Formationsrunde und die Inlap nach dem Rennen in der Rennzeit enthalten.

- Boxenstopps mit Mindeststandzeit

Während des Rennen muss jedes Team 5 Mal, für einen bestimmten Zeitwert in der Boxengasse sein. (Pflichtboxenstopp)

Der Zeitwert ist dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

1.6.8 Wertung

(1) Punktetabelle und Wertungsmodus

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

Alle Teilnehmer, die gestartet sind, werden gewertet sofern sie mit der Zielflagge das Rennen beenden. Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eines Rennens, soweit dieses nicht wiederaufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

mind. 50% der vorgesehenen Distanz = volle Punkte
 unter 50% der vorgesehenen Distanz = keine Punkte

Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens 2 Teilnehmer in der jeweiligen Fahrzeugklasse zum Rennen gestartet sind. Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt.

Für die Wertungsläufe werden folgende Punkte vergeben:

Bonuspunkte

Poleposition: 3 Punkte

Schnellste Rennrunde: 2 Punkte

Platzierung	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Punkte	70	60	52	47	43	40	37	34	31	29	25	23	21	19	17	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

(2) Gentleman – Wertung

Die Gentleman-Wertung erfolgt übergreifend über beide Fahrzeugklassen.

Berechtigt für die Gentleman-Wertung sind ADAC Ortsclub-Mannschaften, die ausschließlich aus Teilnehmern bis Jahrgang 1985 bestehen. Sollte während der laufenden Season ein Teilnehmer diese Jahrgangsregelung nicht erfüllen, so verliert diese Mannschaft ihre Berechtigung für die Gentleman-Wertung und wird aus dieser ersatzlos gestrichen.

Die Gentleman-Wertung wird aus den eingefahrenen Meisterschaftspunkten separat geführt.

(3) Punktegleichheit

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

(4) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(5) Dokumentenabnahme

Der Teamleiter muss bis spätestens Donnerstag 17:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung die Einsatzfahrer für sein Team, über das entsprechende Onlineformular benennen. Spätere Fahrernennungen können für den Livestream weder grafisch noch durch die Kommentatoren berücksichtigt werden:

Es sind ausschließlich Fahrer startberechtigt, welche für die entsprechende Ortsclub-Mannschaft für die gesamte Saison genannt worden sind.

Für den ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ sind Nachnominierungen von Fahrern während der Saison bis vor der jeweiligen Veranstaltungstag grundsätzlich möglich.

Fahrer eines ADAC Ortsclubs dürfen zwischen ihren genannten Teams innerhalb einer Fahrzeugklasse wechseln.

(6) Zeitplan Fahrereinsatzbestätigung

Der Teamleiter einer ADAC-Ortsclub-Mannschaft muss am Veranstaltungstag ihre Einsatzfahrer bestätigen. Eine Bestätigung erfolgt während der Dokumentenabnahme im jeweiligen Sim-Center.

(7) Fahrer-Briefing

Das Briefing findet dezentral in allen Simulatoren Centern statt und wird von der sportlichen Leitung des ADAC Digital

Cups in Verbindung mit dem Vorsitzendem der Reko durchgeführt. Mittels Lautsprecher soll das Briefing von allen Anwesenden zu verfolgen sein, mindestens aber müssen die Teamleiter über das Headset der jeweiligen Simulatoren am Briefing teilnehmen.

1.6.9 Titel, Preisgeld und Pokale

(8) Titel Gesamtsieger

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ – GT3 erhält den Titel:

Champion GT3 - ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ – GT3 erhält den Titel:

Champion GT4 - ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ – Liga Gentleman erhält den Titel:

Champion Gentleman - ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup S3 (ESC) presented by GTÜ

(9) Preisgeld und Pokale

Die ersten drei Mannschaften der einzelnen Wertungen erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

1.6.10 Rennkommission / Proteste / Strafen

- (1) Die Reko besteht aus dem Rennleiter und mindestens einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Veranstaltung (Live Reko) statt.
- (2) Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungslaufs über das entsprechende Online Formular eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Proteste sind fristgerecht über das Protestformular einzureichen.
- (3) Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Protests des Fahrers/Teams an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.
- (4) Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- (5) Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- (6) Sollten nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, schickt diese bitte an folgende E-Mail-Adresse. Racecontrol.adacdigitalcup@mrh.adac.de

1.6.11 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- (1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, des Vorsitzenden der Reko, oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- (2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen 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 dieser Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen und zwar gegen den ADAC Mittelrhein e.V., ADAC Nordrhein e.V. und die ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH, deren Organe und Geschäftsführer den Veranstalter, die Mitglieder der Reko, den Betreibern der Simulatoren Center und alle 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.

1.6.12 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ, 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.

1.6.13 Besondere Bestimmungen

- Die besonderen Serienbestimmungen sind in den Anhängen veröffentlicht.
- Es gibt keine weiteren besonderen Serienbestimmungen.

2 TECHNISCHES REGLEMENT

2.1 Technische Hardware Bestimmungen der Serie

2.1.1 Sichtsystem

Die Simulatoren müssen ein Triple Screen System aufweisen, welches folgende Mindestspezifikationen erfüllt:

- Jeweilige Monitorgröße mindestens 37 Zoll Bildschirmdiagonale
- Mindestgesamtauflösung über 3 Monitore 5760 x 1080 Pixel
- Min. 60Hz Wiederholfrequenz
- Min. 150 Grad Sichtfeld

Die Verwendung von VR Brillen ist verboten.

2.1.2 Motion System

Zur Teilnahme berechtigt sind folgende Motion Konzepte:

- (1) Seatmover (2 Aktoren zur Bewegung des Sitzes) in Kombination mit Traction Loss System
- (2) Platform Mover (mindestens 3 Aktoren zur Bewegung der Plattform, auf der Simulator sitzt).
- (3) Kombination aus Seatmover Prinzip und Platform Mover Prinzip.

Darüber hinaus müssen folgende Vorgaben eingehalten werden:

- (1) Sitz oder Lenkrad- und Pedalanlage müssen längs verstellbar sein.
- (2) Sitzposition muss einer üblichen GT3 Fahrzeugspezifikation entsprechen.
- (3) Funktionsfähiges Headset inkl. Mikrophon.
- (4) Mindestens 4 Punkt Gurtsystem
- (5) Stromversorgung: 220 V 50Hz, max. 8 A

2.1.3 Pedalerie

- (1) Pedal System (Kupplung, Bremse und Gaspedal)

- (2) Mindestbremskraft von 50 kg, Bremskraft Simulation muss aus einer Feder und / oder Kunststoffdämpfungskombination bestehen.
- (3) Hydraulische Bremsanlage sind optional zugelassen.

2.1.4 Lenkrad (Base)

- (1) Mindestanforderung: 7 Nm Nenndrehmoment, 20 Nm max.
- (2) Paddle Shifting

2.1.5 Sicherheit

- (1) CE Herstellererklärung
- (2) Notausschalter

2.1.6 Abnahme der Simulatoren

Der Simulator muss vom Serienorganisator einmalig technisch abgenommen werden, um die Einhaltung der technischen Vorgaben zu prüfen.

2.2 Technische Software Bestimmungen der Serie

2.2.1 Simulation

Die Simulation Assetto Corsa von Kunos Simulazioni Srl.

2.2.2 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation, VR Tool und durch die Rennleitung.

2.2.3 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Die Mannschaften sind dafür verantwortlich, zusammen mit dem Simulatoren Center dafür zu sorgen, dass der jeweilige Simulator und die betreffende Mannschaft im korrekten, der Mannschaft zugewiesenen Teamspeak Kanal sind.

Teamspeak

- Download: [Link](#)
- Server Adresse: ts.adac-digital-cup.de:9988

2.2.4 Penalty Applikation

AC & VR APP

2.2.5 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (45 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR

2.3 Technische Ausstattung der Simulatoren Center

2.3.1 Audiosystem

Teilnehmende Simulatoren Center müssen gewährleisten, dass die Fahrerbesprechung von allen Teilnehmern über ein Audiosystem mühelos und verständlich gehört werden kann.

2.3.2 WLAN / Offizielles Tablet

Der zuständige ADAC Regionalclub stellt für jedes seiner genannten Center ein Tablet zur Verfügung, sodass Teams, welche nicht über mobile Kommunikationswege vor Ort verfügen, mit diesem Tablet z.B. Proteste einreichen können. Dieses Tablet muss Zugang zum WLAN-System des Simulatoren Center erhalten.

2.4 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.

Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

2.4.1 Fahrerausrüstung

Aus hygienischen Gründen ist die Verwendung von Handschuhen während des Fahrens im Simulator vorgeschrieben. Hinsichtlich der Beschaffenheit der Handschuhe sind keine Voraussetzungen gegeben, jedoch wird empfohlen Rennsport Handschuhe oder spezielle Simracing Handschuhe zu verwenden. Simracing Handschuhe haben den Vorteil, dass das Touchpad an der Tastatur bedient werden kann, ohne den Handschuh ausziehen zu müssen.

2.4.2 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug

2.4.3 Templates

Die Templates werden mit der Nennungsbestätigung der Ortsclub Mannschaften versendet und müssen bis spätestens 14 Tage vor dem ersten Wertungslauf per Mail an adac-digitalcup@mrh.adac.de eingesendet werden.

2.4.4 Richtlinien für die Templates

Das Windscreen Banner muss ausschließlich den Logoschriftzug des ADAC Digital Cup/GTÜ enthalten. Weitere Werbung ist auf den Scheiben ist nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des ADAC Digital Cup, dass diese zu keiner Zeit:

- verschoben werden,
- in Größe oder Format geändert werden,
- von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden,
- farblich geändert werden
- ausgeblendet werden und müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

2.4.5 Eigene Logos / eigenes Design

Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die unter Punkt 2.4.4 genannten Vorgaben zu beachten. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Fahrer. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie.

3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

3.1 Besondere Bestimmungen gemäß Art. 17 Teil 1

3.1.1 Fahrzeuge und Balance of Performance

Fahrzeuge GT3 - class

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Audi R8 LMS 2019	5	20
BMW Z4 GT3	0	20
Lamborghini Huracan GT3	15	15
McLaren 650S GT3	0	35
GT3 Mercedes AMG GT3 EVO	10	0
Nissan GT-R GT3	0	0
Porsche 911 GT3 R 2016	5	10

Fahrzeuge GT4 - class

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Porsche Cayman GT4		

(1) Balance of Performance

Um eine Chancengleichheit unter den verfügbaren Rennfahrzeugen herzustellen, ist eine Balance of Performance notwendig, welche über technische Parameter dafür sorgt, dass mit allen verfügbaren Fahrzeugen möglichst ähnliche Rundenzeiten realisierbar sind.

Da die Community www.virtualracing.org seit vielen Jahren erfolgreiche Rennserie in der Simulation Assetto Corsa betreibt, besteht ein großer Erfahrungsschatz hinsichtlich der Balance of Performance. Die aktuelle Balance of Performance von www.virtualracing.org wird zum Stichtag 01.03.2021 als Standard für die GT3 - Fahrzeug Fahrzeuge im ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ festgesetzt.

3.1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Für die GT3 - Fahrzeuge bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig, vorbehaltlich den Vorgaben der BOP.

Für das GT4 - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig. Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

3.1.3 Reko / Sichtungsbereiche

Die Reko besteht aus dem Rennleiter und einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Rennen (Live Reko) statt.

3.1.4 Strafen Katalog

Link: [klick hier](#)

3.1.5 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

3.1.6 Bestimmung verantwortlicher Personen in den jeweiligen Centern

Zur Sicherstellung eines reibungslosen Ablaufs der Veranstaltungen ist es unabdingbar, dass die Mannschaften in einem rollierenden System jeweils eine Person zur Unterstützung der Organisation bereitstellen. Diese Person dient als Kontakt zwischen Rennleitung und Mannschaften. Die Organisationsleitung legt vor der Saison fest, welche Mannschaft zu den jeweiligen Events mit diesem Organisationsdienst beauftragt wird. Die jeweils verantwortliche Mannschaft hat die Kontaktperson bis spätestens Donnerstag vor dem Veranstaltungswochenende der Organisationsleitung zu benennen. Falls die Kontaktperson aktiv am Rennen teilnimmt, ist der Organisationsleitung für diesen Zeitraum ein Stellvertreter zu benennen. Diese aufgrund der dezentralen Eventstruktur notwendige, unterstützende Tätigkeit hat durch die entsprechende Kontaktperson neutral und unparteiisch zu erfolgen.

Zu den Aufgaben als Bindeglied zwischen Reko und Simulatoren Center zählen u.a.:

- Durchführung der Fahrereinsatzbestätigung und Übermittlung der Dokumente an die Reko
- Ansprechpartner für die Teams
- Schnittstelle zwischen Rennleitung und Teams
- Übermittlung von Untersuchungen und Strafen seitens der Rennleitung an die Teams

Selbstverständlich ist es Regionalclubs freigestellt, ersatzweise eine eigene Person (z.B. Obmann für digitalen Motorsport) als Verbindungsperson zu stellen. In diesem Falle müssen die Ortsclub Mannschaften keine Person bereitstellen.

3.1.7 Serien Management

Sämtliche Serienformate des ADAC Digital Cup werden fortan über die Plattform ADAC Digital Cup angeboten. Auf dem Portal ADAC Digital Cup (www.adac-digital-cup.de) sind sämtliche Informationen zu den Serien des ADAC Digital Cup sowie alle notwendigen Formulare (z.B. Nennformular/Protestformulare) verfügbar. Während der Rennen sind dort auch z.B. eingesandte Proteste und/oder Vorfälle, welche durch die Rennleitung untersucht werden, einzusehen.

Informationen über die Serien des ADAC Digital Cup, beispielsweise Ergebnislisten, Rennberichte, Teamgrafiken, Spotterguides usw. sind frei einsehbar. Serienspezifische Formulare wie z.B. Nenn-formular und Protestformular können erst nach der Registrierung/Anmeldung eingesehen werden.

Daher ist es für eine Teilnahme an den Serien des ADAC Digital Cup erforderlich, dass der Teamleiter und dessen Stellvertreter sich im Portal ADAC Digital Cup einen Account anlegen. Die Registrierung über das Portal dient ebenfalls zur Dokumentation der übermittelten Nennungen und Formulare, welche automatisch mit einem digitalen Zeitstempel versehen werden.

Registrierung/Login ADAC Digital Cup – Portal

Bei der Registrierung/Login ist folgendes zu beachten.

- (1) Jeder ADAC Ortsclub muss einen Account mit dem richtigen Namen des Ortsclubs erstellen.
Hinweis, die Satzzeichen für Benutzername sind auf 25 begrenzt!
Beispiel
Tatsächlicher Ortsclubname: Automobil-Club Musterhausen e.V. im ADAC
Registrierter Ortsclubname: AC Musterhausen e.V.
Eine solche Registrierung dient als Grundlage für alle Wertungen und der dazugehörigen Historie jedes ADAC Orts-/Regionalclubs.
Alle genannten ADAC Orts-/Regionalclub – Mannschaften werden in der Zukunft darunter geführt.
Eine Registrierung einzelnen ADAC Orts-/Regionalclub – Mannschaften ist nicht gestattet!
- (2) Es darf sich Grundsätzlich nur mit seinem realen Namen und/oder mit dem Namen des ADAC Ortsclub/Regionalclub registriert werden. Pseudonyme werden grundsätzlich gelöscht!
- (3) Für den Login auf der Webseite, muss sich jeder einmalig im Forum registrieren. Danach kann jeder denselben Login im Portal verwenden, den ihr auch für das Forum nutzt.

3.1.8 Wertungsstrafen

Das sportliche Reglement und der dazugehörige Strafenkatalog werden vor dem ersten offiziellen Wertungslauf veröffentlicht. Sie sind Bestandteil dieser Ausschreibung.

- (1) Disziplinarische Maßnahmen
Bei unsachgemäßem Umgang mit den Simulatoren sind die sportlichen Organisationsleiter angehalten, disziplinarische Maßnahmen zu ergreifen. Dies kann alle Wertungsstrafen umfassen und bis zum Ausschluss aus dem jeweiligen Wettbewerb oder aus dem Cup führen. Dies gilt gleichermaßen für das Verhalten von Teilnehmern, das geeignet ist, den Ruf oder das Ansehen des ADAC oder des Motorsports in der Öffentlichkeit zu schädigen. Die Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem Verhalten verpflichtet, sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.
Über einen Ausschluss aus dem Cup entscheidet die Organisationsleitung in Rücksprache mit den Sportausschüssen des ADAC Mittelrhein e.V. und des ADAC Nordrhein e.V.

3.1.9 AC – Onlineserver

- (1) Freies Training inoffiziell
14 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung werden die inoffiziellen Trainingsserver online geschaltet. Die inoffiziellen Trainingsserver werden,
 - 24 Stunden erreichbar sein
 - die Server sind ohne Passwort zugänglich
 - es wird keine Live-Timing zur Verfügung gestellt
- (2) Freies Training offiziell
Jeder Wertungslauf beinhaltet drei offizielle Trainingstage. Die offiziellen Trainingstage werden jeweils Dienstag, Mittwoch und Donnerstag in der Veranstaltungswoche von 18:00 bis 22:00 Uhr stattfinden. Folgende Punkte sind zu beachten.
 - Jedes Team darf nur mit ihrem genannten Fahrzeug den Server beitreten. Es ist nicht erlaubt, dass zwei Fahrzeuge aus einem Team zur gleichen Zeit am Training teilnehmen.

- Es ist verpflichtend den realen Fahrernamen in der Simulation einzutragen und zu verwenden.
- Für das offiziellen Training ist eine Live-Timing zur Verfügung gestellt.
- Es ist nicht verpflichtend am offiziellen Training teilzunehmen.
- Die Server sind mit einem Passwort versehen. Das Passwort wird mit der Gridmail versendet.

(3) Rennserver

Die Rennserver sind den Simulatoren aus den Sim-Centren vorbehalten. Hierbei wird die GUID des jeweiligen Simulators per Entry-List hinterlegt und kann nur von diesen genutzt werden. Die Rennserver werden 14 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können vom Sim-Centren aus, genutzt werden.

3.1.10 Einführungs-/Formationsrunde

- (1) Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug (Polesetter) darf die in der jeweiligen Gridmail vorgegebene Geschwindigkeit nicht überschreiten. Mit Einnahme der Gridposition sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
- (2) Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, wenn ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten.
- (3) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position.
- (4) Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.
- (5) Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.
- (6) In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
- (7) Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abubrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt.
- (8) 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!

ASSETTO CORSA

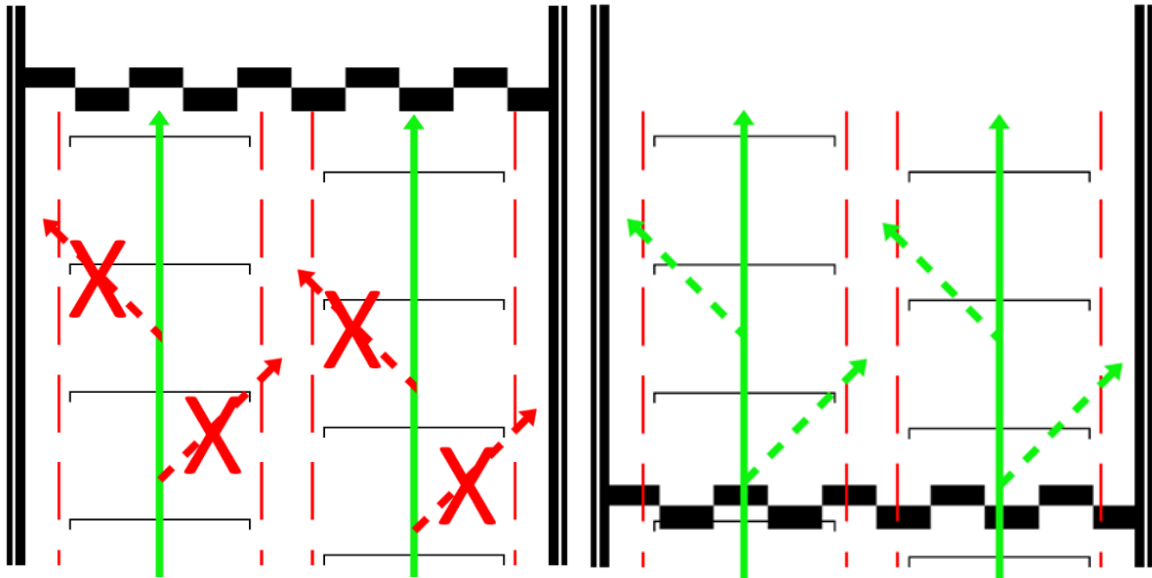
YOUR RACING SIMULATOR



3.1.11 Startarten / Start

- (1) Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) Der Polesetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten. 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.
- (5) 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.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



- (6) Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem die Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

3.1.12 Rennen

- (1) Die Rennen werden 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.
- (2) Es muss mindestens ein Fahrerwechsel während einem der fünf (5) Pflichtboxenstopps (Longstopp) stattfinden.
- (3) Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.
- (4) 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.
- (5) Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.
- (6) 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.
- (7) Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!
- (8) 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.

3.1.13 Full Course Yellow (Virtuelles Safety Car)

- (1) 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.
- (2) 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.

- (3) Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 80 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start-/Ziel Linie nicht überschreiten.
- (4) Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 20 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.
- (5) Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

3.1.14 Streckenbegrenzung

Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.

3.1.15 Boxenstopps / Boxengasse

Es sind mindestens fünf (5) Pflichtboxenstopps (Longstopps) im Rennen zu absolvieren.

- (1) Die Boxendurchfahrzeit der fünf (5) Pflichtstopps muss jeweils 120 Sekunden betragen. Die Zeitmessung beginnt an der Boxeneinfahrt mit dem automatischen aktivieren des Pitlimiters und endet an der Boxenausfahrt mit dem automatischen Lösen des Pitlimiters.

Die Boxendurchfahrzeit kann durch die verschiedenen Rennstrecken variieren. Die Finale Boxendurchfahrzeit ist im Briefing-Dokument aufgeführt.

- (2) 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).
- (3) 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 -> Durchfahrtsstrafe zum Ausgleichen (keine Arbeiten am Fahrzeug erlaubt) Die Durchfahrtsstrafe muss innerhalb von 3 Runden, nach dem nicht korrekt absolvierten Boxenstopp absolviert sein! Verstöße werden mit der schwarzen Flagge geahndet.
 - Stopp mit einer Zeit von 114,99s oder weniger -> Stopp wird nicht als Pflichtboxenstopp anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden. Der Pflichtboxenstopp muss innerhalb von 3 Runden, nach dem nicht korrekt absolvierten Boxenstopp absolviert sein! Verstöße werden mit der schwarzen Flagge geahndet.
- (4) Disconnects werden nicht als Pflichtboxenstopp gewertet oder anerkannt, selbst wenn die Wiederaufnahme des Rennens erst nach mehr als 120s erfolgt.
- (5) Die fünf (5) Pflichtboxenstopps müssen während dem Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihre fünf (5) Pflichtboxenstopps nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.
- (6) Alle ADAC Ortsclubmannschaften können ihr Boxendurchfahrzeit im Live-Timing überprüfen.

Pos	Car	Team	Laps	Delta	LastLap	DS	Stops	LStops	TP	Inj/Oil	Dam	Pen	Time	Event
1	GT4 #2	Adreau 1	58	-1L	01:56.783	0	2	2	0	5P 00	0%	0%	14:32:04	#56 Ingelheim Pitstop Done (1) in 115.185 sec
2	GT4 #27	Mayer 27	58	-1L	01:55.080	0	2	2	0	1P 10	0%	0%	14:00:48	#56 Ingelheim Long Pitstop Done (1) in 112.476
3	GT4 #510	lingen one	58	-1L	01:54.932	0	2	2	0	2P 10	0%	0%	13:21:52	#56 Ingelheim Pitstop Done (1) in 114.112 sec
4	GT4 #62	Alzey	58	-1L	01:54.563	0	2	2	0	0%	0%	0%	12:38:34	#56 Ingelheim Heavy Incident with #17 Redemmerwald
5	GT4 #69	Arena E1	58	-1L	01:56.009	0	2	2	0	1P 10	0%	0%		
6	GT4 #15	Lahn Eder	58	-1L	01:53.222	0	2	2	0	20P 20	0%	0%		
7	GT4 #95	Saardind	58	-1L	01:55.220	0	2	2	0	0%	0%	0%		
8	GT4 #56	Ingelheim	57		01:59.039	0	3	1	0	3P 10	0%	0%		
9	GT4 #9	H1, Racing2	57	+14:586	01:57.017	0	3	1	0	4P 00	0%	0%		

- (7) Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.

- (8) Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
- (9) Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- (10) 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.
- (11) Das Wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.

3.1.16 Simulatoren

Wir bitten um behutsamen Umgang mit den Simulatoren in den jeweiligen Centren. Wenn technische Probleme auftreten, bitten wir sie Ruhe zu bewahren und sich an einen Mitarbeiter in dem jeweiligen Simulatoren Center zu wenden. Es ist nicht erlaubt eigene Lenkräder an den Simulatoren zu verwenden.

3.1.17 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Sportliches und sicheres Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer des ADAC Digital Cup - AC Endurance Summer Cup (ESC) S3 presented by GTÜ.

Leistungsunterschiede können sich sowohl in der Endgeschwindigkeit als auch in erheblich differierenden Kurvengeschwindigkeiten und Bremsperformance ergeben. Bitte seien Sie sich dessen stets bewusst!

Sicheres Überholen liegt in der Verantwortung sowohl des Überholenden als auch des Überholten!

Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer dieser Veranstaltung!

3.1.18 Flaggensignale

(1) 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.

(2) 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:

Während des Trainings / der Qualifikation

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

Während des Rennens

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.

3.1.19 ESC-Taste

Während des freien Trainings und im Rennen 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 im Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden ist, erteilt die Rennleitung die Freigabe für eine Weiterfahrt.

3.1.20 Proteste

Eingesendete Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

Protest „Current Time“ (CT)



3.1.21 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.

4 SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerkes undurchführbar sein bzw. undurchführbar werden, so wird dadurch die Wirksamkeit des Regelwerkes im Übrigen nicht berührt. Die vorstehende Bestimmung gilt entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

YOUR RACING SIMULATOR