

ADAC

ENDURANCE SUMMER CUP 2021

Rennen 3 | Monza Fahrerbesprechung

Status: offiziell Version: 0.0.5





ADAC

Rennkommission







SPOKO: Angela Kastenholz

Gregor Kaczmarczyk

Simon Ehses

Operator: Ricardo Edelmann & Dean Kring

Renndirektor: Gunnar Miesen

Zeitplan







Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme): 09:20 – 09:35 Uhr

Simulator-Check-Runde: 09:35 – 09:40 Uhr

Freies Training: 09:40 – 10:40 Uhr

Fahrerbesprechung im TeamSpeak (Briefing): 10:45 – 11:05 Uhr

Zeittraining: 11:15 – 11:55 Uhr

Rennen (6h): ~12:00 Uhr

Interview: ~18:05 Uhr

Linksammlung







Formulare

Startfahrer & Fahrerwechsel: https://bit.ly/2V4gcGE
Proteste: https://bit.ly/3qNDX1q

Rennleitung

Fahrerbesprechung (YouTube): https://youtu.be/KGTZxN4luqk

Live-Übersicht Rennleitung: https://bit.ly/3Al1mpV

LiveTiming

VR-Livetiming Rennen: https://bit.ly/3qQC2t3

Livestream

YouTube ADAC: https://youtu.be/Fl7WHhlbdtE

YouTube GTÜ: https://www.youtube.com/user/gtuemedia

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

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

Sonstiges

Zeitplan: https://bit.ly/3yJRUjy

Entry-List inkl. Fahrer: https://bit.ly/3xuPghD

RaceFacts (PDF-Form): https://bit.ly/3jMlOiK

Spotterguide: https://bit.ly/3wxXOmQ

Briefing Dokument: https://bit.ly/3ncm38K

Serien-Bereich: https://bit.ly/36gmLs7

Virtueller Aushang: https://bit.ly/3AsouIN

Übersicht Sim-Center: https://bit.ly/3xlby5z

Übersicht Verantwortliche Vereine: https://bit.ly/3h3ya4u

Rahmenbedingungen der Veranstaltung







- freies Training 60 Minuten
- Zeittraining 43 Minuten + Overtime
- Rennen 6 Stunden
- Der Startfahrer muss bis 11:45 Uhr über das Onlineformular übermittelt werden
- Fahrwechsel müssen über das Onlineformular übermittelt werden.
- Mindestens ein Fahrerwechsel im Rennen ist verpflichtend
- 5x Longstops 120 Sekunden Boxendurchfahrtszeit

AC - Servereinstellungen







Sessionstart (InGame)

Freies Training, Zeittraining und Rennen (RaceDay): 11:00 Uhr

Wetter

Lufttemperatur: 25°C

Streckentemperatur: 28°C

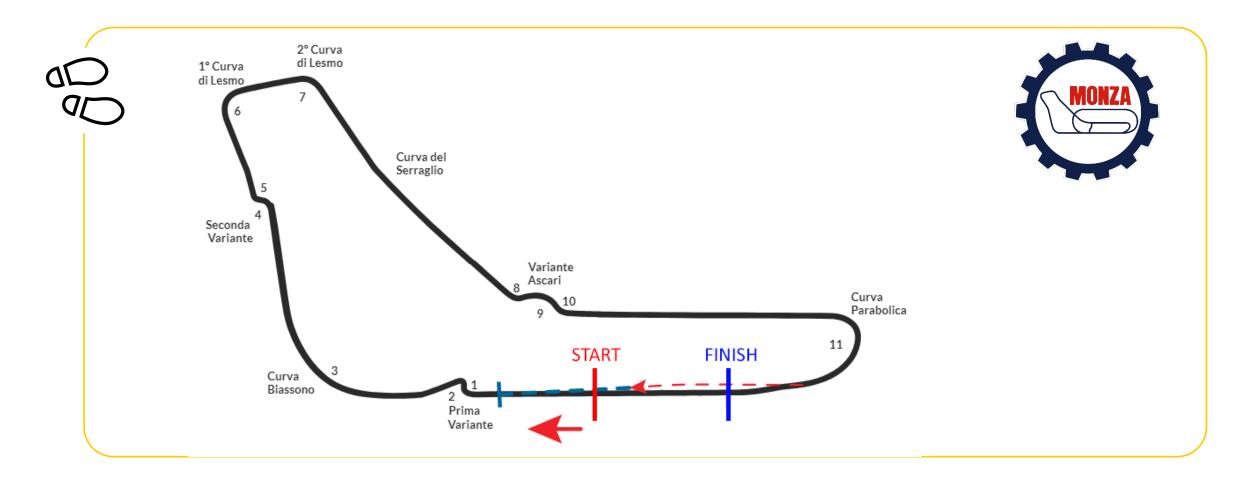
– Wind: 3 km/h

Wolken: Mid Clear

Strecke: Monza













- 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
- Im Zeittraining gelten zusätzlich die Track Limits von Assetto Corsa





































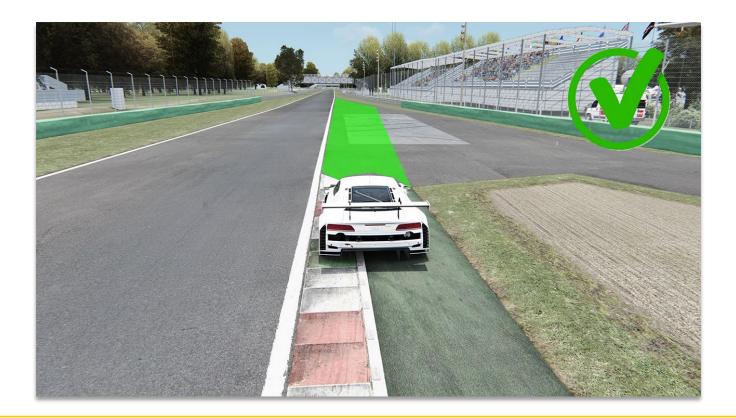


















Start / Ziel



Verhaltenskodex







Im ADAC Endurance Summer 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 Endurance 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 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:

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.

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 im 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!

Qualifikation







- 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
- Der Startfahrer muss bis 11:45 Uhr gemeldet werden

Einführungsrunde / Formationsrunde







- Gridding Time 3 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 GT3 Fahrzeuge in der GT4-Class befinden, dürfen sie an den GT4 Fahrzeugen vorbeifahren und sich ans Ende der GT3-class aufreihen.
- 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







- 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" Butten benutzen!









- Der Start zum Rennen erfolgt rollend in zwei (2) Startgruppen.
- Die jeweilige Startgruppe n\u00e4hert sich unter F\u00fchrung 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.







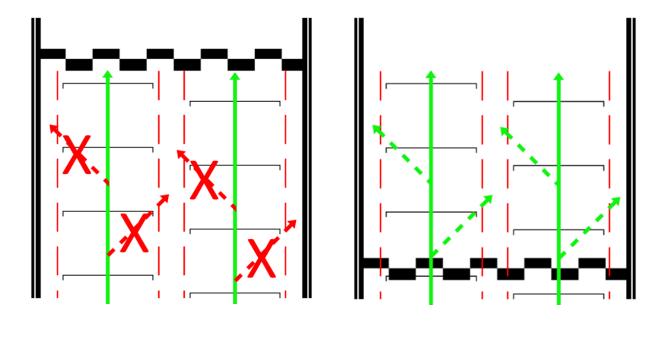
- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben.
 Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge 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.





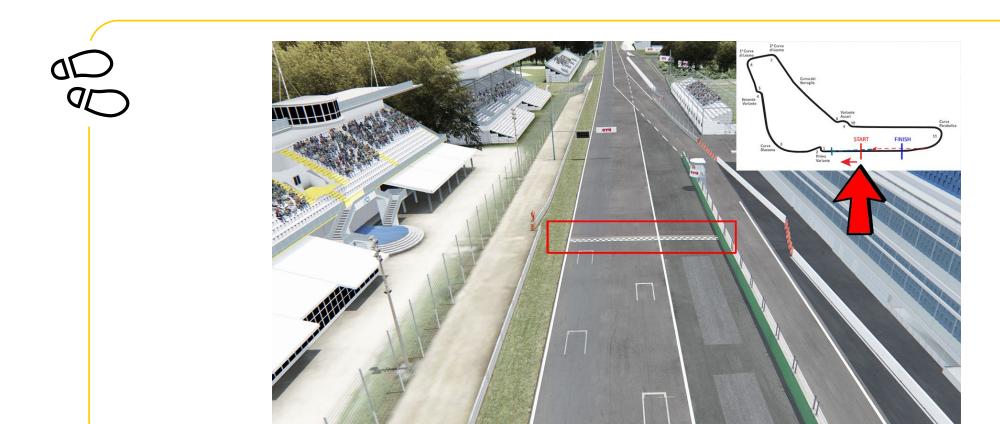


Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren









Rennen







- 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.
- Es muss mindestens ein Fahrerwechsel während einem der fünf (5) Pflichtboxenstopps (Longstopp) stattfinden.
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, 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 darf eine Geschwindigkeit von ca. 60 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start-/Ziel Linie nicht 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 T11 beschleunigen. Es darf erst ab der Start/- Ziellinie überholt werden.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.







- Es sind mindestens fünf (5) Pflichtboxenstopps (Longstopps) im Rennen zu absolvieren.
- Die Boxendurchfahrzeit der fünf (5) 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).
- Disconnects werden nicht als Pflichtboxenstopp gewertet oder anerkannt, selbst wenn die Wiederaufnahme des Rennens erst nach mehr als 120s erfolgt.
- 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.







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.

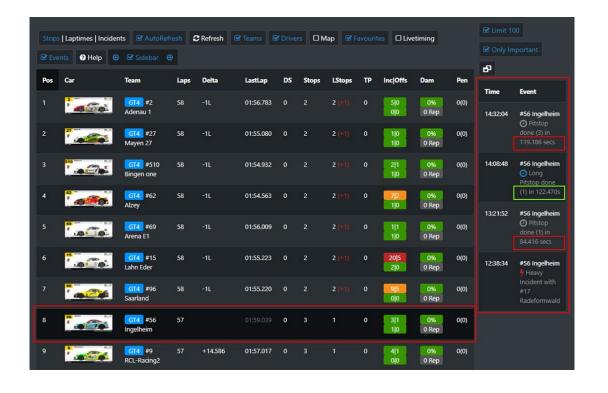
- Stopp mit einer Zeit von 120,00s oder größer -> alles ok
- Stopp mit einer Zeit zwischen 115,00s und 119,99s -> Durchfahrtstrafe zum Ausgleichen (keine Arbeiten am Fahrzeug erlaubt) Die Durchfahrtsstrafe muss innerhalb von 3 Runden, nach dem nicht korrekt absolvierten Boxenstopp absolviert sein! Verstöße 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.







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









- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- 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.
- 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.







Boxenausfahrt









Boxenausfahrt



Proteste







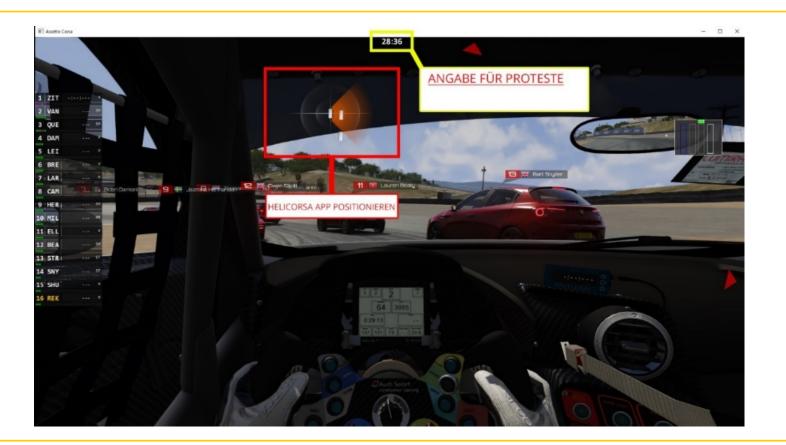
- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Proteste sind über das Onlineformular einzureichen. Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- Die Protestfrist für einzelne Vorfälle beträgt 30 Minuten. Proteste, die nach der Protestfrist eingesendet wer-den, können nicht mehr bearbeitet 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.

Current Time









Strafen







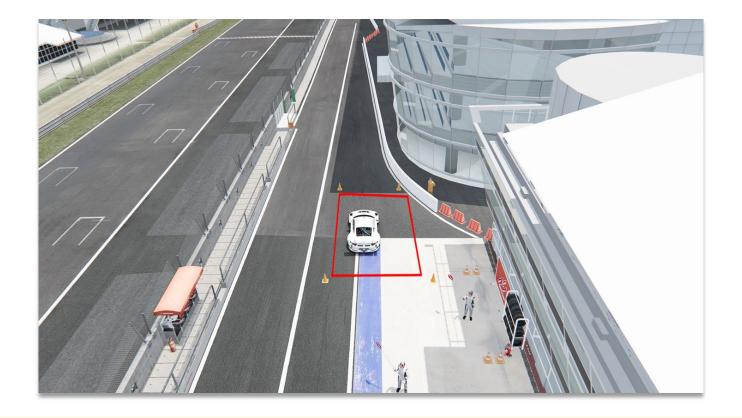
- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt.
 Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gegenzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen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

Penalty Box









Verantwortlich ADAC Ortsclubs





90

Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften zum dritten Wertungslauf wie folgt

Round 03

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
ADAC Fahrsicherheits-Zentrum Hannover	#10 Stadthäger Motor Club e.V.	Christian Greth
ADAC Südbayern e. V.	#101 ADAC Südbayern e.V.	Benedikt Hofmann
Klassikstadt Frankfurt	#13 AMSC Hammelburg	Marius Arheidt
Kubina Racing	#777 MSC Ranzel 1952 e.V. im ADAC	Merlin Wolf
SimRacing Fuchs Mönchengladbach	#24 MSC Odenkirchen 1924 e.V. im ADAC	Hans Tkotz
mydays Erlebniswerk	#999 ADAC Berlin-Brandenburg e.V.	Alexey Yakimenko
Nürburgring eSports Lounge	#99 MSC Daun e. V.	Dirk Bohr
Race2Fit Hannover	#69 MSC Groß Bülten e.V.	Thomas Rohde
RaceEffect - Die Motorsportlounge	#158 ADAC Sachsen e.V.	Stephan Ebert
RCB Racingcar Benz	#2 AMC Siegburg	Stefan Kahlscheuer
Simulationstechnik Lingnau GmbH STL	#100 ASC Ahrweiler e.V. im ADAC	Michael Stahl
Ultimate Racing Center	#27 AC Mayen	Marc Hennerici

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)



Samstag, 10. 07. 2021 Nürburgring GP

Samstag, 14. 08. 2021 Spa-Francorchamps

Samstag, 11. 09. 2021 **Monza**



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





