

ADAC

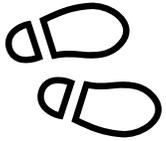
DIGITAL Endurance Summer CUP 22

Rennen 3 | Autodromo Enzo e Dino Ferrari - GP (Imola 15.10.22)

Fahrerbesprechung

Version: 0.0.1
Status: offiziell

Rennkommission

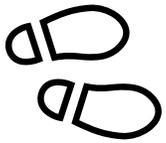


SPOKO: Simon Ehses
Peter Jezuhsek

Operator: Gunnar Miesen

Renndirektor: Frank Taller

Fahrer-Briefing (Online Zoom-Meeting)



Das Fahrer-Briefing findet Donnerstag, den 13.10.2022 - 19:00 Uhr über ein Zoom Meeting statt.

Es ist verpflichtend, dass jeweils ein Teamvertreter anwesend ist.

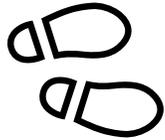
Zugangsdaten Zoom-Meeting

Meeting ID: 947 6502 6903

Passwort: ADAC

Link: <https://us06web.zoom.us/j/94765026903?pwd=U3ArNFNtL1F6cVBxbXZCVnRpd01KZz09>

Zeitplan



Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme): 10:00 – 10:10 Uhr

Simulator-Check-Runde: 10:10 – 10:15 Uhr

Freies Training (70 Minuten): 10:15 – 11:25 Uhr

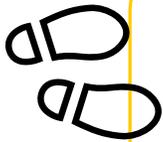
Zeittraining (30 Minuten + Overtime): 11:25 – 11:55 Uhr

Einführungsrunde: 12:00 – 12:03 Uhr

Rennen: 12:05 – 16:03 Uhr

Siegerinterview: ~16:03 Uhr

Linksammlung



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Startfahrer & Fahrerwechsel: <https://bit.ly/3nrMqGY>
Protestformular: <https://bit.ly/3buDYDT>
Live-Übersicht Rennleitung: <https://bit.ly/3l7N1qH>

LiveTiming

VR-Livetiming Rennen:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADAC_ESC22_RACE

Sonstiges

ADAC Endurance Summer Cup Portal - Serienbereich:
<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-endurance-summer-cup>

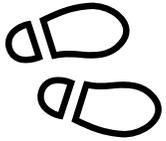
Virtueller Aushang:
<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-endurance-summer-cup#c1798>

RaceFacts Round 03 – Autodromo Enzo e Dino Ferrari - GP (Imola):
https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/news?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=122&cHash=520a19146d98ca9b1efec22ed26add9

Entry-List: <https://bit.ly/3VikSmQ>

Spotterguide: <https://bit.ly/3QUrOVg>

Live-Stream



Livestream

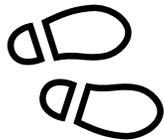
YouTube ADAC: <https://youtu.be/V5H68fr3Xto>

YouTube GTÜ: <https://youtu.be/-4cLionpJM8>

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

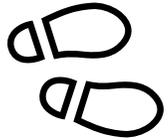
Twitch ADAC Digital Cup: <https://www.twitch.tv/adacdigitalcup>

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training 70 Minuten
- Zeittraining 30 Minuten + Overtime
- Rennen 4 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
- 3x Longstops – 120 Sekunden Boxendurchfahrtszeit

AC - Servereinstellungen



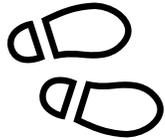
Sessionstart (InGame)

- Freies Training: 11:56 Uhr
- Zeittraining: 11:56 Uhr
- Rennen: 11:56 Uhr

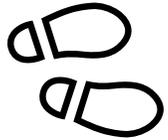
Wetter

- Lufttemperatur: 25°C
- Streckentemperatur: 23°C
- Wind: 3 km/h
- Wolken: Mid Clear

Strecke: Autodromo Enzo e Dino Ferrari - GP (Imola)

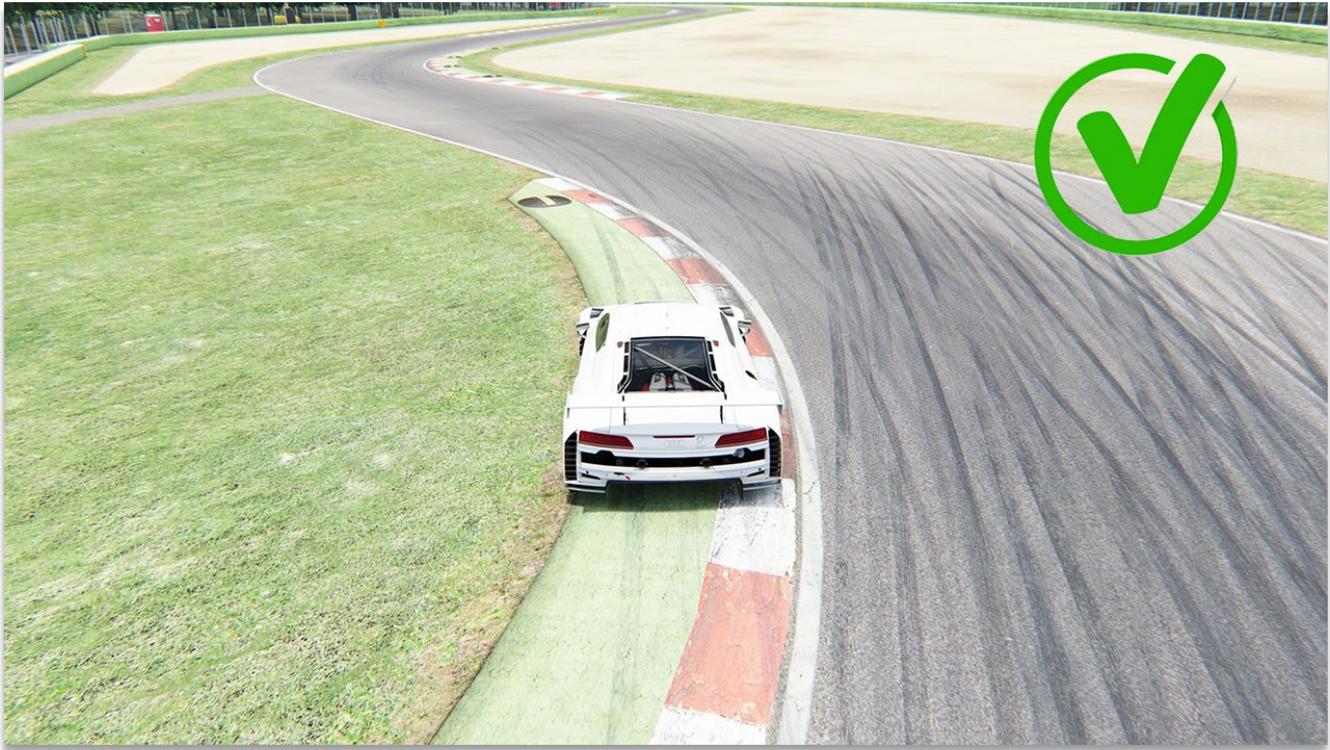
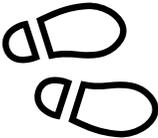


Track Limits

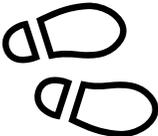


- Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.
- Wiederholtes verlassen der Strecke oder Vorteilsnahme beim Überholen, können von der Rennleitung sanktioniert werden

Track Limits | Turn 1



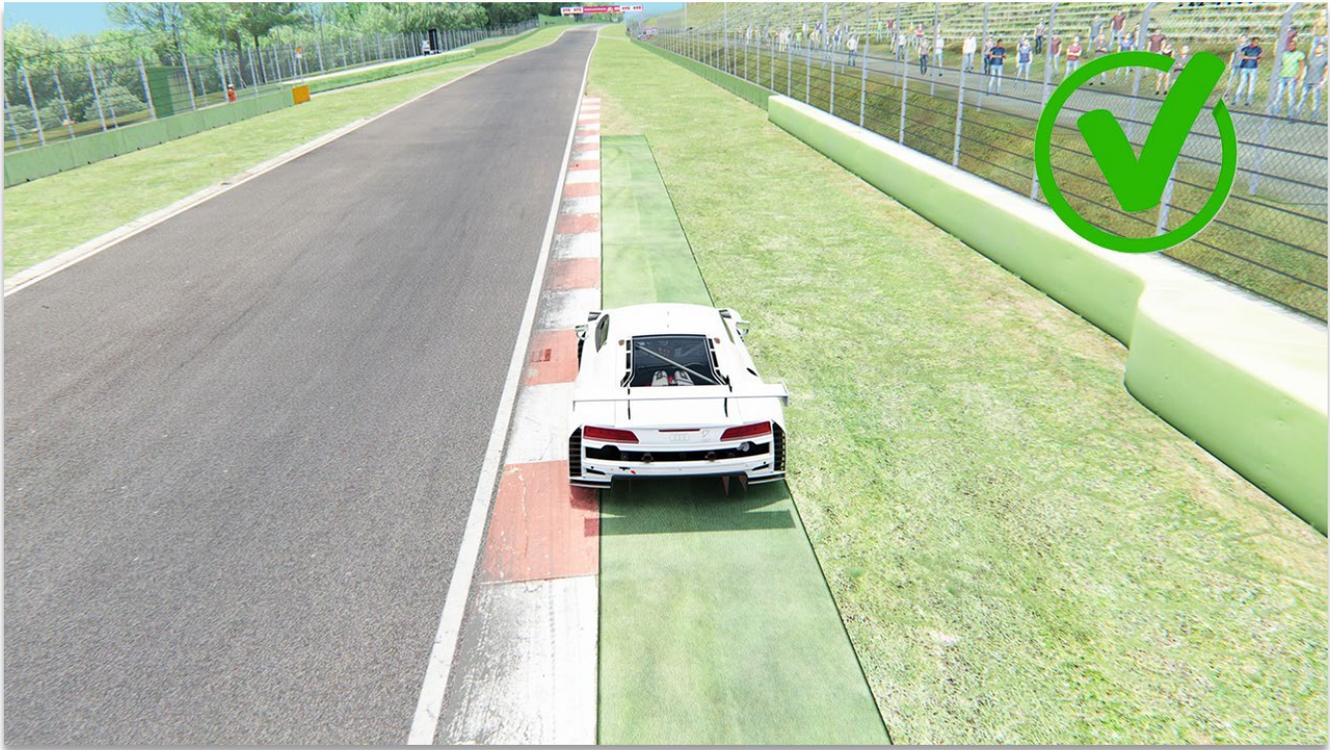
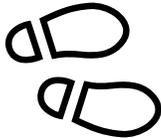
Track Limits | Turn 2



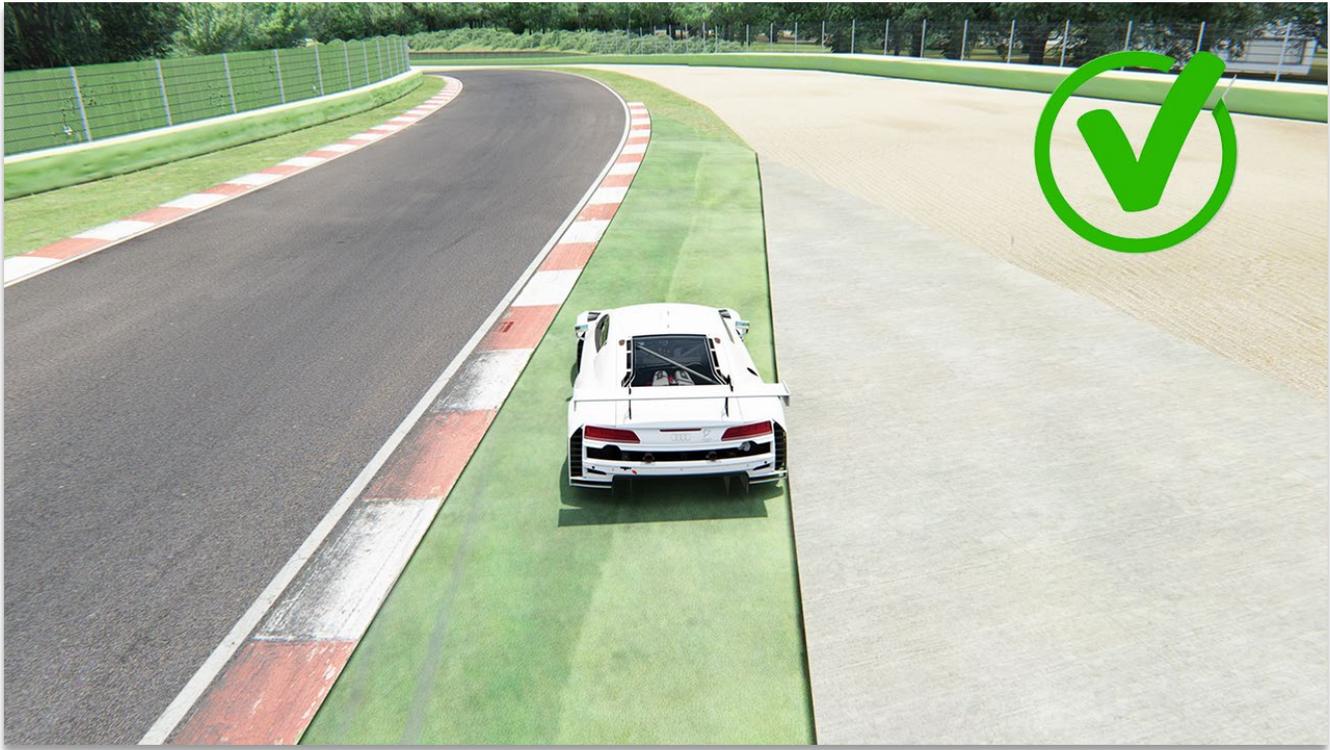
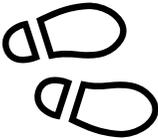
Track Limits | Turn 6



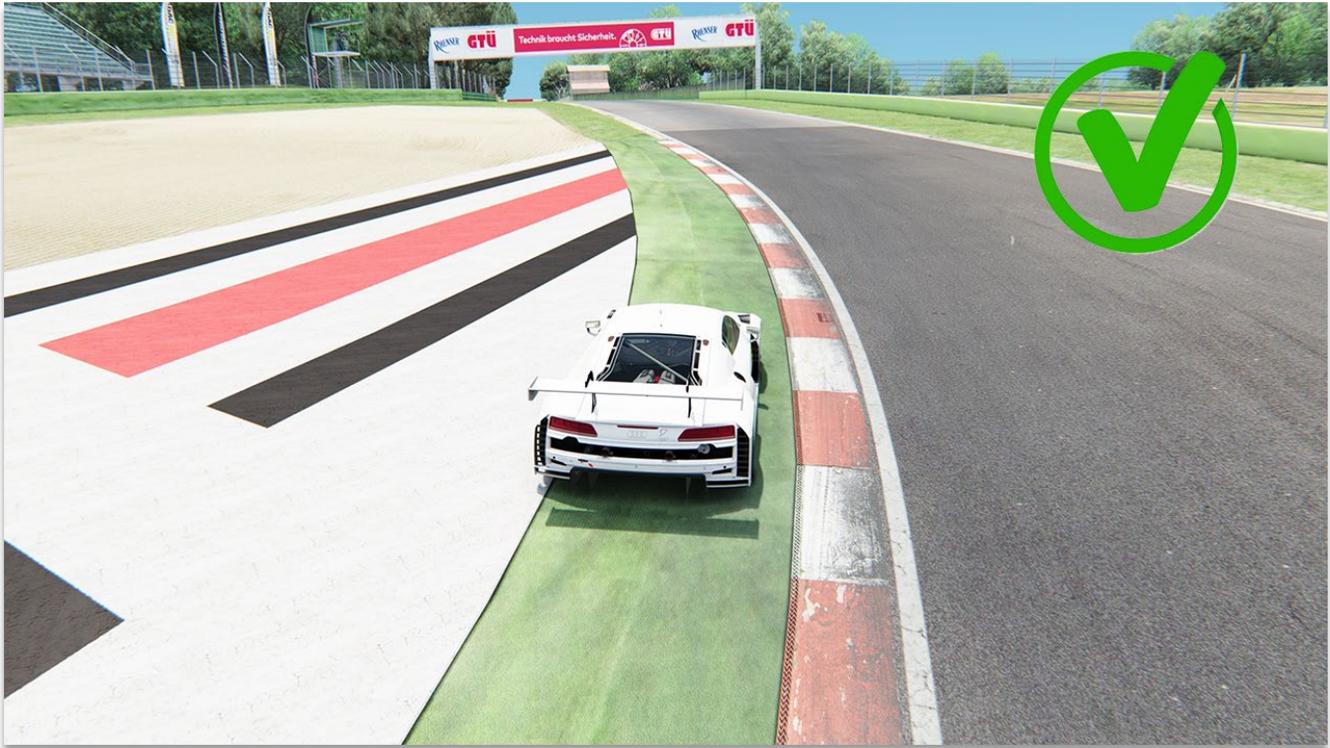
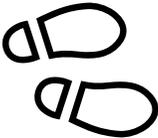
Track Limits | Turn 7



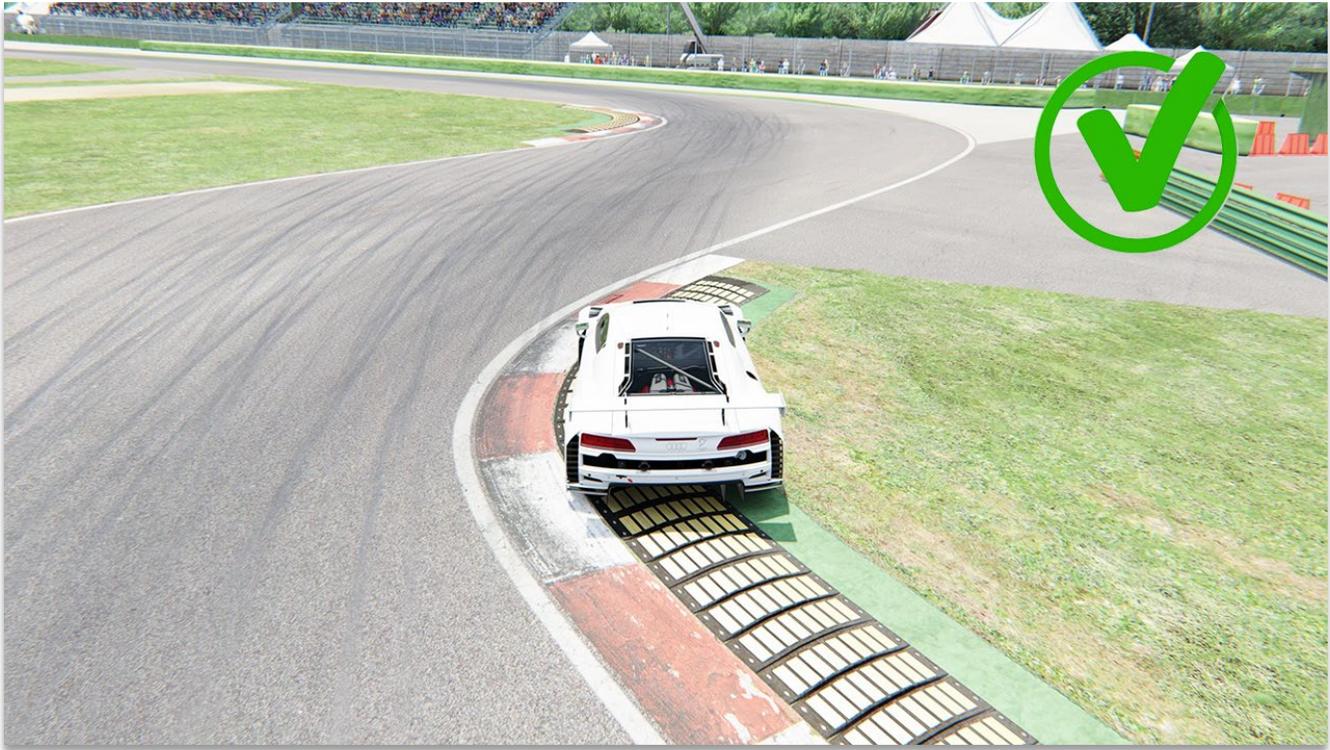
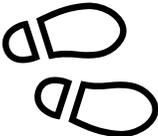
Track Limits | Turn 8



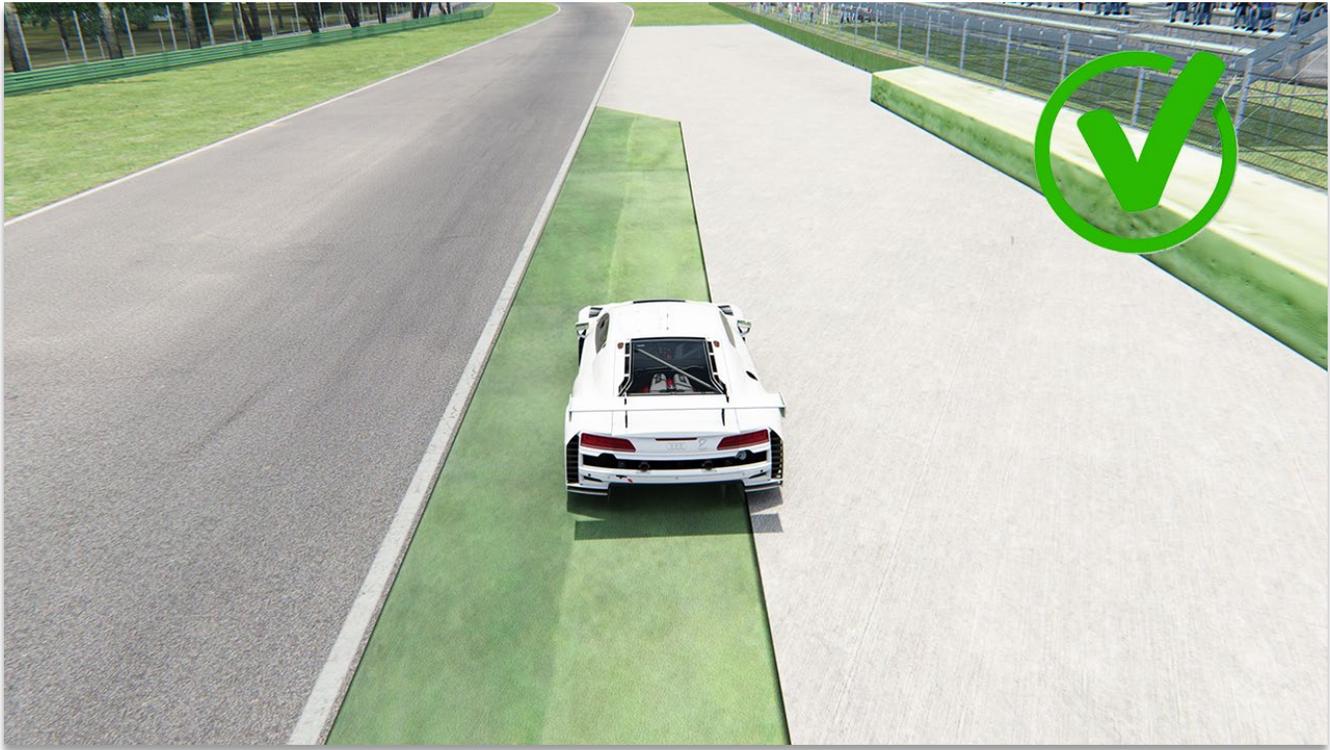
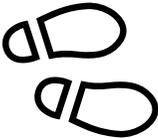
Track Limits | Turn 10



Track Limits | Turn 11



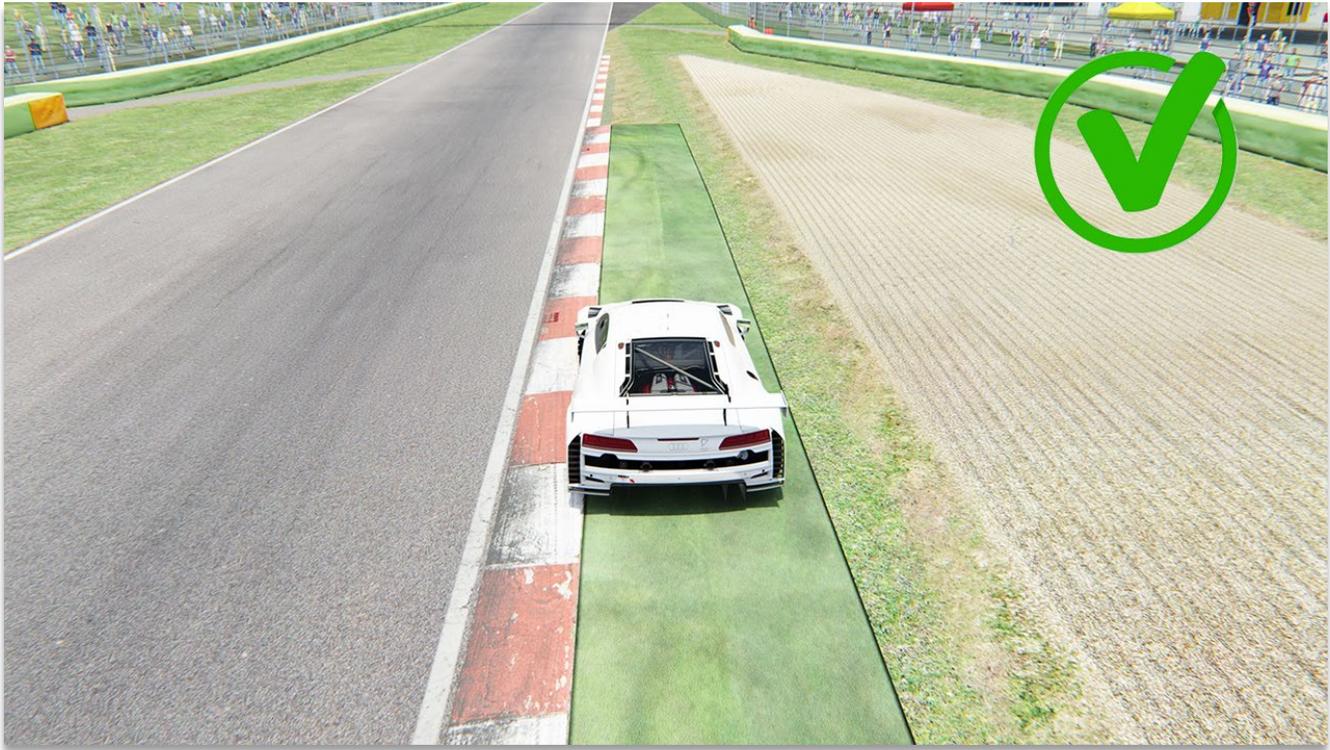
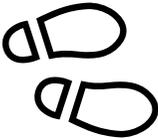
Track Limits | Turn 12



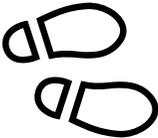
Track Limits | Turn 14



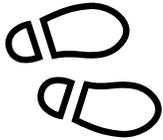
Track Limits | Turn 15



Track Limits | Turn 16



Verhaltenskodex



Im ADAC Endurance Summer 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 !

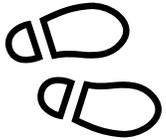
Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.

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 !

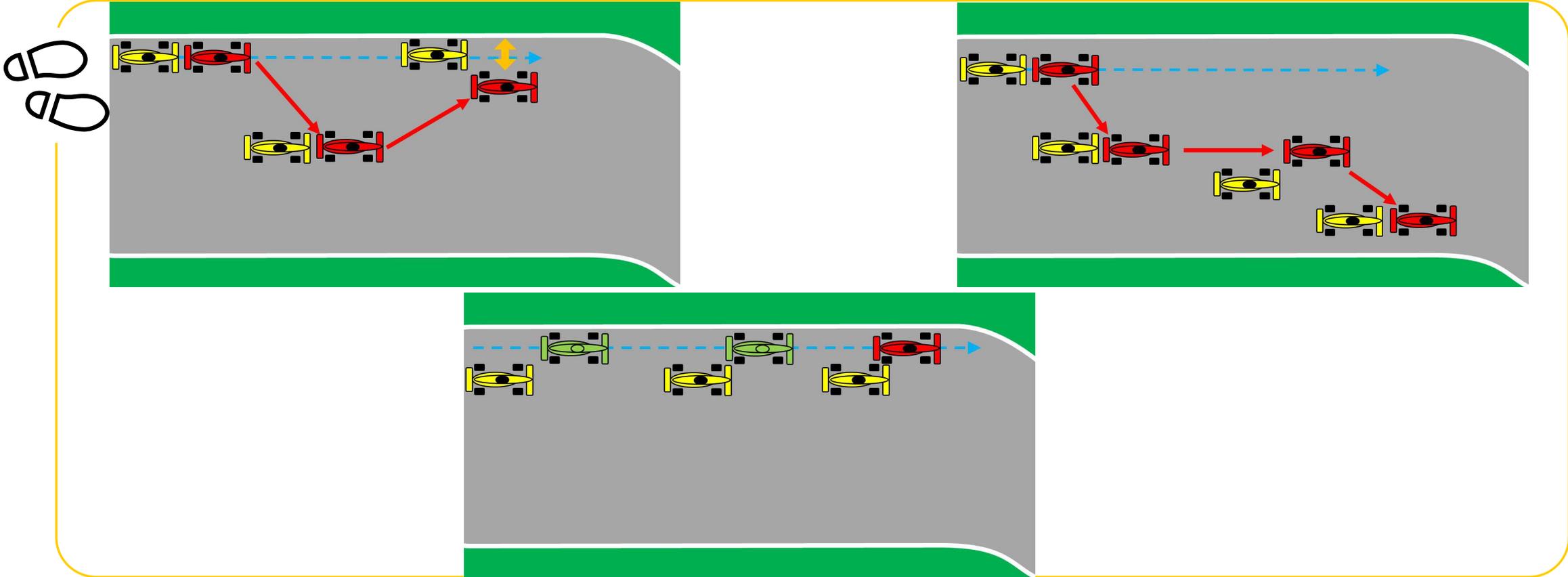
Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer bei einer ADAC ESC - Veranstaltung !

Verhaltenskodex/ weitere Bestimmungen

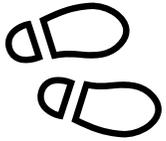


- Lasst Euch beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahrt nicht in Lücken die keine sind
- Im Zweikampf, ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten
- Verlassen der Strecke und sicheres zurückkehren (Immer in Fahrtrichtung)
- Bei Unfällen ist immer die Bremse zu betätigen
- „Ghost“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

Verhaltenskodex



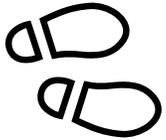
Flaggensignale



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 abubrechen

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:

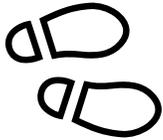
Während des Trainings / der Qualifikation

- 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.

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.

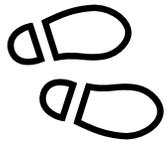
Die Beleuchtung hat generell ausgeschaltet zu bleiben.

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

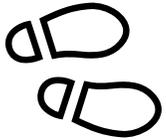


- Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

Ausnahmen

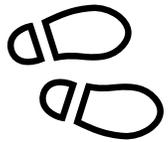
- Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen. Die Rennleitung muss im Anschluss direkt über Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden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

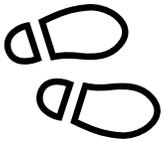
Funkcheck



Simulator Funkcheck während dem freien Training

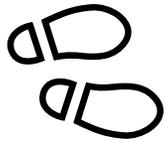
- Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Zeittraining



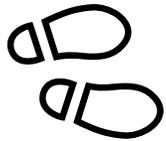
- Freie Fahrerwahl
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde



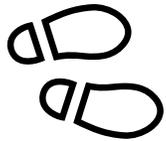
- Gridding Time 2 Minuten. Alle Fahrer/innen müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationrunde
- Die Fahrzeuge werden in drei (3) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren. Der Abstand der einzelnen Startgruppen beträgt ca. 20 Sekunden. Das „GO“ der einzelnen Fahrzeugklassen wird über Team Speak kommuniziert.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von **80 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

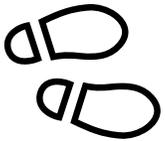
Einführungsrunde / Formationsrunde



- 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!

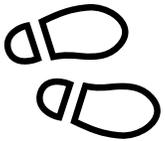


Startarten / Rennstart



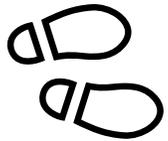
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz 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

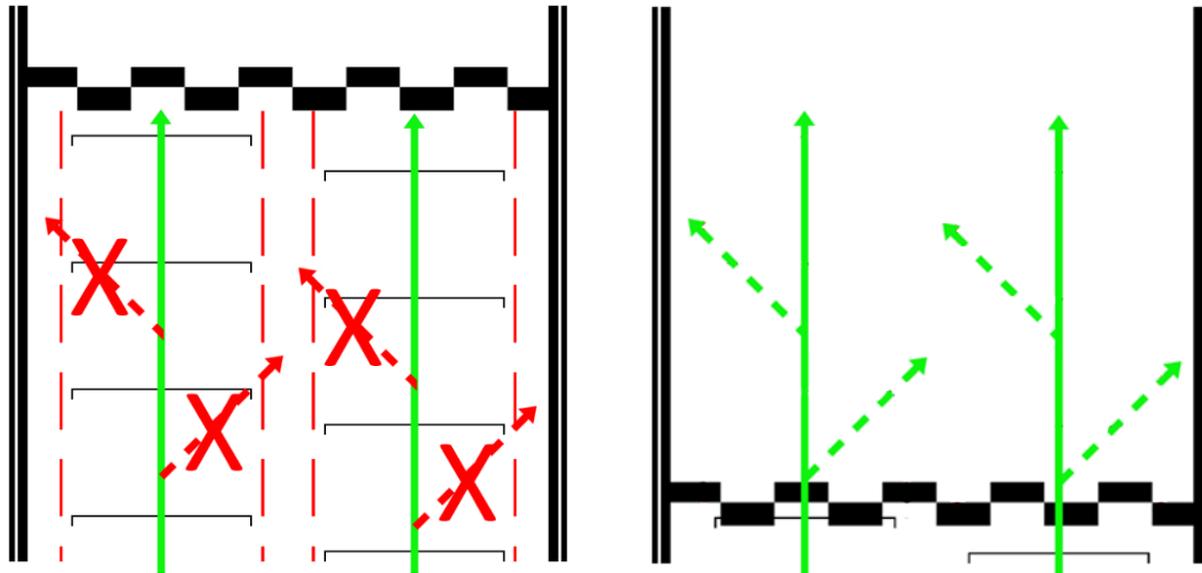


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge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

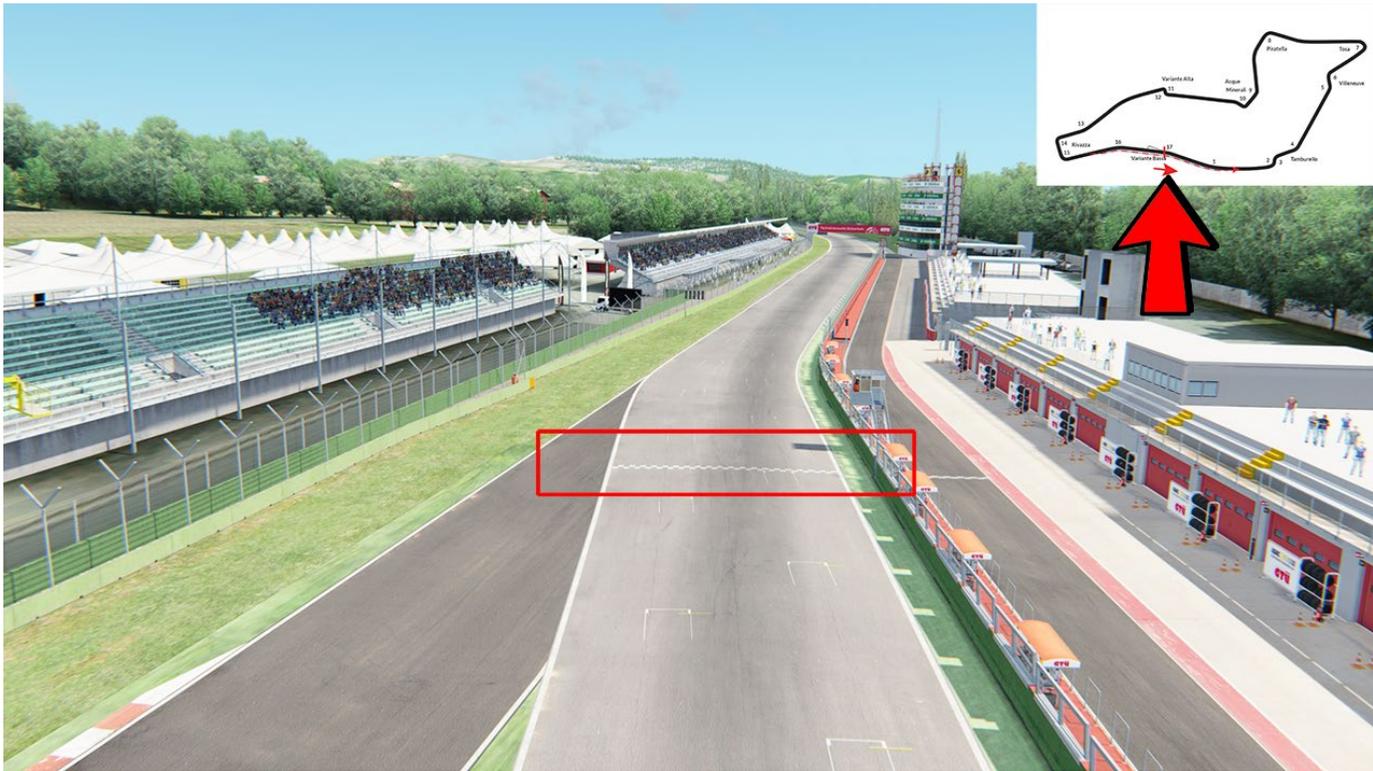
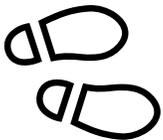
Startarten / Rennstart



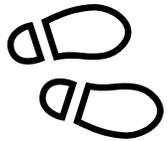
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

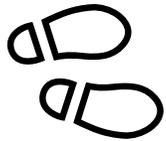


Rennen



- 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 drei (3) 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

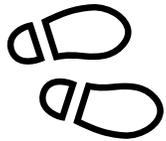


- Es werden nur die Fahrzeuge gewertet, die das Rennen mit eigener Motorkraft über die Ziellinie in der Boxengasse beendet haben. Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.
- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs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

Definition Nichtwertung und Disqualifikation:

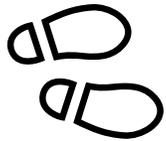
- Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
- Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, das Teams wird in der Wertung an das Ende seiner Fahrzeugklasse gesetzt.

Full Course Yellow



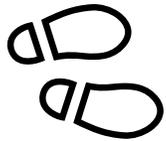
- Kommt es in der ersten Rennrunde aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak 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. **80 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 **T15** 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 drei (3) Pflichtboxenstopps (Longstopps) im Rennen zu absolvieren.
- Die Boxendurchfahrzeit der drei (3) 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 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 drei (3) Pflichtboxenstopps müssen während dem Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihre drei (3) Pflichtboxenstopps nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.

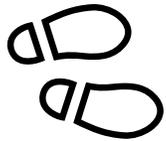
Boxenstopps / Boxengasse



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 -> Durchfahrtsstrafe 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

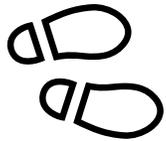


Alle ADAC Ortsclubmannschaften können ihr Boxendurchfahrtszeit im Live-Timing überprüfen.

Pos	Car	Team	Laps	Delta	LastLap	DS	Stops	LStops	TP	Inc Offs	Dam	Pen
1		GT4 #2 Adenau 1	58	-1L	01:56.783	0	2	2 (+1)	0	5 0 0 0	0%	0(0)
2		GT4 #27 Mayen 27	58	-1L	01:55.080	0	2	2 (+1)	0	1 0 1 0	0%	0(0)
3		GT4 #510 Bingen one	58	-1L	01:54.932	0	2	2 (+1)	0	2 1 1 0	0%	0(0)
4		GT4 #62 Alzey	58	-1L	01:54.563	0	2	2 (+1)	0	7 2 1 0	0%	0(0)
5		GT4 #69 Arena E1	58	-1L	01:56.009	0	2	2 (+1)	0	1 1 1 0	0%	0(0)
6		GT4 #15 Lahn Eder	58	-1L	01:55.223	0	2	2 (+1)	0	20 5 2 0	0%	0(0)
7		GT4 #96 Saarland	58	-1L	01:55.220	0	2	2 (+1)	0	9 5 0 0	0%	0(0)
8		GT4 #56 Ingelheim	57		01:59.039	0	3	1	0	3 1 1 0	0%	0(0)
9		GT4 #9 RCL-Racing2	57	+14.586	01:57.017	0	3	1	0	4 1 0 0	0%	0(0)

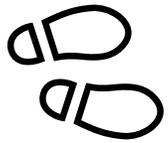
Time	Event
14:32:04	#56 Ingelheim Pitstop done (3) in 119.186 secs
14:08:48	#56 Ingelheim Long Pitstop done (1) in 122.470s
13:21:52	#56 Ingelheim Pitstop done (1) in 84.416 secs
12:38:34	#56 Ingelheim Heavy Incident with #17 Radeformwald

Boxenstopps / Boxengasse

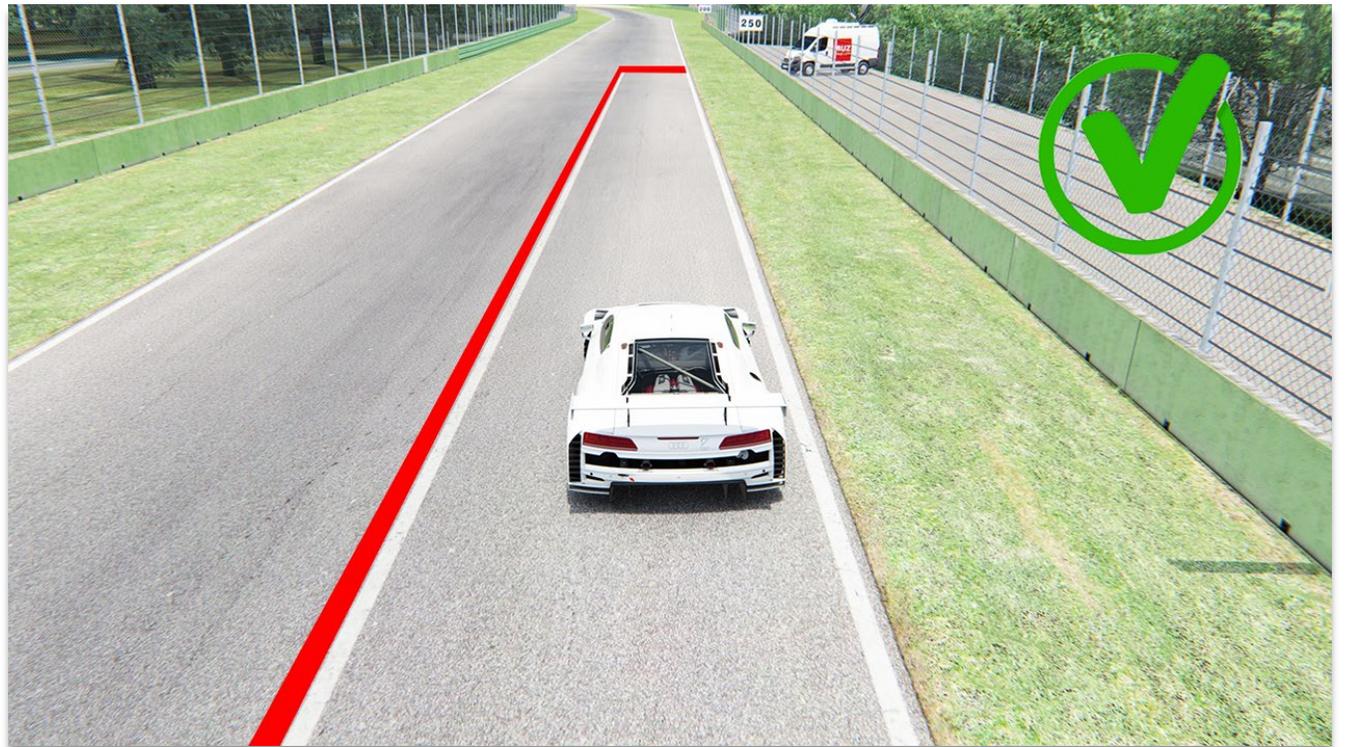


- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich ca. zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen 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.

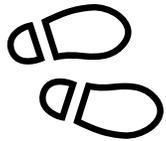
Boxenstopps / Boxengasse



Boxenausfahrt



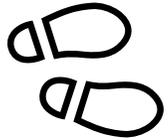
Proteste



- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Proteste sind über das Onlineformular einzureichen.
Protestfrist:
Die Protestfrist für einzelne Rennvorfälle beträgt 30 Minuten.
Die Protestfrist nach dem Rennen beträgt 15 Minuten.
- 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.

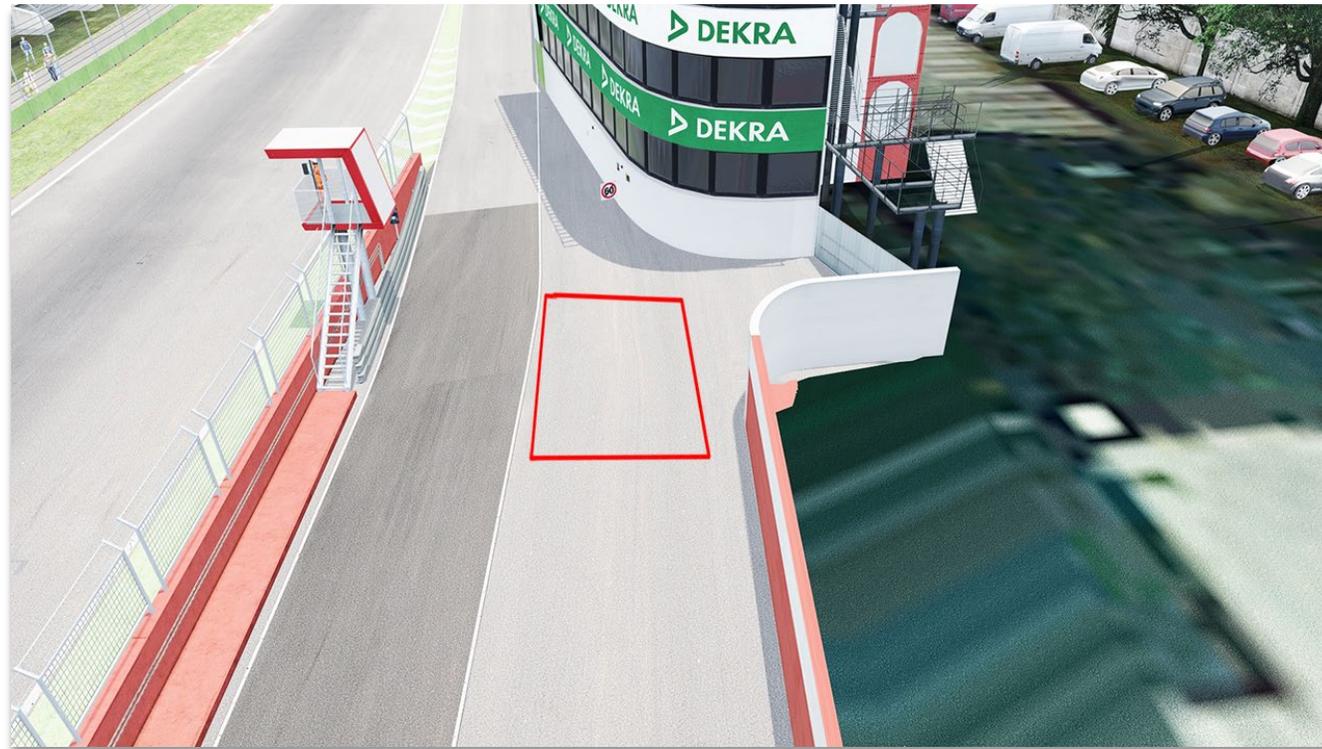
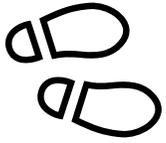


Strafen

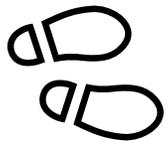


- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen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

Penalty Box



Verantwortlich ADAC Ortsclubs



Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften wie folgt

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
ADAC Niedersachsen/Sachsen-Anhalt e.V.	123 BATC e.V. 123	Torsten Cramm
eSports Bar Koblenz	331 AMC Ingelheim	Wido Grube
eSports Bar Nuerburgring	335 MSC Adenau BMW	Ralf Luik
Kubina Racing Koeln	201 AMC Siegburg	Stefan Kahlscheuer
Race2Fit Hannover	110 SMC eSports Team	Christian Greth
RCB Racingcar Benz	200 ASC Ahrweiler	Michael Stahl
SimRacing Center Duesseldorf	205 DAMC 05 e.V.	Jan Soumagne
WS-Racing	370 MSCL by IP Gentle	Tanja Demmer

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.

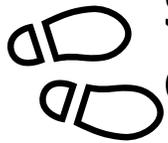
Die Unterlagen können per WhatsApp Bild oder per Mail übermittelt werden.

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, 02. 07. 2022 - 4h
Lauf 1 - Red Bull Ring

Samstag, 17. 09. 2022 - 4h
Lauf 2 - Spa Francorchamps GP

Samstag, 15. 10. 2022 - 4h
Lauf 3 - Imola GP

- » On-Site Wettbewerb
- » 3 Wertungsläufe
- » 4h Rennen
- » Multiclassrennen
- » Teamrennen
- » GT3, SP3T & M235i



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