

# Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

ADAC Digital Cup | presented by GTÜ – Season VI

Vorwort:

Der ADAC Digital Cup 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. Die Wettbewerbe werden mit mehreren Fahrzeugklassen ausgetragen, wie es aus anderen Sportarten bekannt ist. 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:

Der ADAC Digital Cup wird vom ADAC Mittelrhein e.V. und ADAC Nordrhein e.V. organisiert und ausgerichtet.

Ansprechpartner:

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

## DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	28.11.2022		Ersterstellung
0.2	10.01.2023		<i>Bulletin #1 aktualisiert</i>
0.3	23.01.2023		<i>Bulletin #2 aktualisiert</i>
0.4	06.03.2023		<i>Bulletin #3 aktualisiert</i>

## 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 SEASON 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-TERMINKALENDER
  - 1.6.2 EVENT ZEITPLAN
  - 1.6.3 EINSATZFAHRERNENNUNG (EVENTNENNUNG)
  - 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 (MONITORE)
  - 2.1.2 MOTION SYSTEM
  - 2.1.3 PEDALERIE
  - 2.1.4 LENKRAD (BASE)
  - 2.1.5 SICHERHEIT
  - 2.1.6 ABNAHME DER SIMULATOREN
  - 2.1.7 GESONDERTE BESTIMMUNGEN
- 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
  - 2.2.6 CUSTOM SHADER PATCH
- 2.3 TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER SIMULATOREN CENTER
  - 2.3.1 AUDIOSYSTEM
- 2.4 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
  - 2.4.1 FAHRER/-INNEN AUSRÜSTUNG
  - 2.4.2 WERBUNG AN WETTBEWERBSFAHRZEUG

### 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 FAHRZEUGBELEUCHTUNG
  - 3.1.4 REKO / SICHTUNGSBEREICHE
  - 3.1.5 STRAFEN KATALOG
  - 3.1.6 SAFETY CAR
  - 3.1.7 BESTIMMUNG VERANTWORTLICHER PERSONEN IN DEN JEWELIGEN CENTERN
  - 3.1.8 SERIEN MANAGEMENT
  - 3.1.9 WERTUNGSSTRAFEN
  - 3.1.10 AC – ONLINESERVER
  - 3.1.11 EINFÜHRUNGS-/FORMATIONSRUNDE
  - 3.1.12 STARTARTEN / START
  - 3.1.13 RENNEN
  - 3.1.14 FULL COURSE YELLOW (VIRTUELLES SAFETY CAR)
  - 3.1.15 STRECKENBEGRENZUNG
  - 3.1.16 BOXENSTOPPS / BOXENGASSE
  - 3.1.17 SIMULATOREN
  - 3.1.18 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
  - 3.1.19 FLAGGENSIGNALE
  - 3.1.20 ESC-TASTE
  - 3.1.21 PROTESTE
  - 3.1.22 SIMULATOR CHECKRUNDE
  - 3.1.23 FAHRER-BRIEFING

### 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 2023 den ADAC Digital Cup – Season VI aus. Es werden zwei Meisterschaften mit unterschiedlichen Wertungen ausgetragen:

##### ADAC Digital Cup | GT3 / SP3T - Pro - 2023 (S6)

GT3 - Class	<input checked="" type="checkbox"/>
SP3T - Class	<input checked="" type="checkbox"/>
Junior-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Gentleman-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>

##### ADAC Digital Cup | GT4 / BMW M235i Pro-Am - 2023 (S6)

GT4 - Class	<input checked="" type="checkbox"/>
BMW-M235i - Class	<input checked="" type="checkbox"/>
Junior-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Gentleman-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Women-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>

### 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](mailto:Gunnar.Miesen@mrh.adac.de)

ADAC Nordrhein e.V.  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln

Andreas Heisig  
Telefon: +49 221 4727 709  
Mail: [Andreas.Heisig@nrh.adac.de](mailto:Andreas.Heisig@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](mailto:Walter-Hornung@t-online.de)

Mirco Hansen  
Leiter Sport & Ortsclubbetreuung  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln  
+49 221 4727 702  
[Mirco.Hansen@nrh.adac.de](mailto: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](mailto:Marc.Hennerici@mrh.adac.de)

Gunnar Miesen  
Serienkoordinator ADAC Digital Cup  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 130  
[adac-digitalcup@mrh.adac.de](mailto:adac-digitalcup@mrh.adac.de)  
[Gunnar.Miesen@mrh.adac.de](mailto:Gunnar.Miesen@mrh.adac.de)

Andreas Heisig  
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC Digital Cup  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln  
+49 221 4727 709  
[Andreas.Heisig@nrh.adac.de](mailto:Andreas.Heisig@nrh.adac.de)

### 1.1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Siehe jeweilige Veranstaltungsausschreibung (Briefing-Dokument)

### 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 es 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 18.12.2022 um die Zulassung zum ADAC Digital Cup – Season VI bewerben. Hierin muss der jeweilige ADAC Regionalclub angeben, welche Simulatoren Center er nutzen möchte.  
Einschreibeformular: [klick hier](#)  
Abfrageformular: [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  
E-Mail: [adac-digitalcup@mrh.adac.de](mailto: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 Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienbetreiber angenommen und verbindlich.
- (2) Einschreibung der **ADAC Ortsclubs**
  - **Öffentliche Einschreibung**  
Die ADAC-Ortsclubs haben ab dem 19.12.2022 bis zum 31.12.2022 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 innerhalb von 72 Stunden eine Einschreibebestätigung per Mail.
- Die Teilnahmebestätigung erfolgt per Mail bis zum 02.01.2023.
- Abhängig von der jeweiligen maximalen Starterzahl der Fahrzeugklassen im ADAC Digital Cup – Season VI, 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 – Season VI 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 (Fahrzeugklassen) des ADAC Digital Cups gestartet sind.
- Alle Ortsclub-Mannschaften, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per Mail. Es besteht keine Einschreibebühr 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 zu bearbeiten (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, die einzelnen Fahrzeugklassen des ADAC Digital Cup –Season VI bei weniger als 18 eingeschriebenen Ortsclub-Mannschaften nicht durchzuführen.

### 1.3.2 Nenngeld für die Season und je Veranstaltung.

- (1) Einschreibebühr **ADAC Regionalclubs** für die Season VI  
Die Einschreibebühr für die Teilnahme an allen Veranstaltungen des ADAC Digital Cup – Winter Season VI beträgt für 85 € (Netto) pro eingeschriebener Ortsclubmannschaft des jeweiligen Regionalclubs.  
Die Einschreibebühr wird nach gültiger Nennbestätigung in Rechnung gestellt.
- (2) Einschreibebühr **ADAC Ortsclubs** für die Season VI  
Die Höhe der Einschreibebühr für ADAC Ortsclub-Mannschaften liegt in der Entscheidung des jeweiligen ADAC Regionalclubs.
- (3) Rückerstattung der Einschreibebühr  
Eine Erstattung der Einschreibebühr in voller Höhe erfolgt nur bei der Nichtannahme der Nennung des Regionalclubs im ADAC Digital Cup - Season VI.  
Eine anteilige Erstattung der Einschreibebühr erfolgt nicht.
- (4) Vertragsverhältnis zwischen ADAC Regionalclub und Simulatoren Center  
Ein Vertragsverhältnis besteht ausdrücklich nur zwischen Regionalclub und Simulatoren Center. 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 - Winter Season VI entsprechen.

### 1.3.3 Startnummern

Die Teilnehmer können ihre Wunschstartnummer bei der Nennung angeben.

Die Startnummernvergabe richtet sich nach der jeweils gewählten Fahrzeugklasse:

GT3-Class: #100 - #199  
 SP3T-Class: #200 - #299  
 GT4-Class: #100 - #199  
 BMW-M235i-Class: #200 - #299

Die finale Bestätigung der Startnummer erfolgt mit der Nennungsbestätigung.

## 1.4 Lizenzen

### 1.4.1 Erforderliche Lizenzstufen

Keine Lizenzen erforderlich.

### 1.4.2 Altersregelung

Teilnehmer/-innen, die das 12. Lebensjahr vollendet haben und Mitglied im jeweiligen Ortsclub sind, sind startberechtigt. Eine Lizenz ist für die Startberechtigung am ADAC Digital Cup- Winter Season VI nicht vorausgesetzt. Bei den angegebenen Altersregelungen gilt die Jahrgangsregelung ab 2009.

Im Einzelfall hat der Veranstalter die Möglichkeit Ausnahmegenehmigungen zu erteilen. Der Antrag auf eine Ausnahmegenehmigung muss beim Veranstalter gestellt werden.

## 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 – Season VI werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing und dem Verhaltens- & Strafenkatalog durchgeführt.

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

### 1.6.1 Serien-Terminkalender

Veranstaltung	Date	Strecke	Rennformat
Event 1	Samstag, 14. Januar 2023	Spa - Francorchamps	Endurance
Event 2	Samstag, 28. Januar 2023	Track-Vote	Sprint
Event 3	Samstag, 18. Februar 2023	Monza	Endurance
Event 4	Samstag, 18. März 2023	Track-Vote	Sprint

## 1.6.2 Event Zeitplan

ADAC Digital Cup | GT4 / BMW M235i Pro-Am (3,5 Std. Simulator) – R01 & R03 Endurance - Format

Was	Start	Dauer	Ende	Livestream
Fahrereinsatzbestätigung	10:00:00	00:10:00	10:10:00	Nein
Simulator-Check Runde	10:10:00	00:05:00	10:15:00	Nein
Freies Training	10:15:00	00:50:00	11:05:00	Nein
Zeittraining (Qualifying)	11:05:00	00:18:00	11:23:00	Ja
Overtime	11:23:00	00:02:00	11:25:00	Ja
Gridding Time	11:25:00	00:02:00	11:27:00	Ja
Start Rennen	11:27:00	02:00:00	13:27:00	Ja
Race Overtime	13:27:00	00:03:00	13:30:00	Ja
Siegerinterviews	13:30:00	00:05:00	13:35:00	Ja

ADAC Digital Cup | GT4 / BMW M235i Pro-Am (3,5 Std. Simulator) – R02 & R04 Sprint – Format

Bulletin#3

Was	Start	Dauer	Ende	Livestream
<i>Fahrereinsatzbestätigung</i>	<i>10:00:00</i>	<i>00:10:00</i>	<i>10:10:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Simulator-Check Runde</i>	<i>10:10:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>10:13:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Freies Training</i>	<i>10:13:00</i>	<i>00:40:00</i>	<i>10:53:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>10:53:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>11:05:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>11:05:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>11:07:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>11:07:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>11:09:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #1</i>	<i>11:09:00</i>	<i>00:20:00</i>	<i>11:29:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>11:29:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>11:32:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>11:32:00</i>	<i>00:04:00</i>	<i>11:36:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Serverwechsel</i>	<i>11:36:00</i>	<i>00:06:00</i>	<i>11:42:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>11:42:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>11:54:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>11:54:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>11:56:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>11:56:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>11:58:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #2</i>	<i>11:58:00</i>	<i>00:20:00</i>	<i>12:18:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>12:18:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>12:21:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>12:21:00</i>	<i>00:04:00</i>	<i>12:25:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Serverwechsel</i>	<i>12:25:00</i>	<i>00:06:00</i>	<i>12:31:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>12:31:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>12:43:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>12:43:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>12:45:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>12:45:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>12:47:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #3 (Teamrennen)</i>	<i>12:47:00</i>	<i>00:40:00</i>	<i>13:27:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>13:27:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>13:30:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>13:30:00</i>	<i>00:05:00</i>	<i>13:35:00</i>	<i>Ja</i>

ADAC Digital Cup | GT3 / SP3T - Pro (3,5 Std. Simulator) – **R01 & R03 Endurance - Format**

Was	Start	Dauer	Ende	Livestream
Fahrereinsatzbestätigung	13:50:00	00:10:00	14:00:00	Nein
Simulator-Check Runde	14:00:00	00:05:00	14:05:00	Nein
Freies Training	14:05:00	00:50:00	14:55:00	Nein
Zeittraining (Qualifying)	14:55:00	00:18:00	15:13:00	Ja
Overtime	15:13:00	00:02:00	15:15:00	Ja
Gridding Time	15:15:00	00:02:00	15:17:00	Ja
Start Rennen	15:17:00	02:00:00	17:17:00	Ja
Race Overtime	17:17:00	00:03:00	17:20:00	Ja
Siegerinterviews	17:20:00	00:05:00	17:25:00	Ja

ADAC Digital Cup | GT3 / SP3T - Pro (3,5 Std. Simulator) – **R02 & R04 Sprint – Format***Bulletin#3*

Was	Start	Dauer	Ende	Livestream
<i>Fahrereinsatzbestätigung</i>	<i>13:50:00</i>	<i>00:10:00</i>	<i>14:00:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Simulator-Check Runde</i>	<i>14:00:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>14:03:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Freies Training</i>	<i>14:03:00</i>	<i>00:40:00</i>	<i>14:43:00</i>	<i>Nein</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>14:43:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>14:55:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>14:55:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>14:57:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>14:57:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>14:59:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #1</i>	<i>14:59:00</i>	<i>00:20:00</i>	<i>15:19:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>15:19:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>15:22:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>15:22:00</i>	<i>00:04:00</i>	<i>15:26:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Serverwechsel</i>	<i>15:26:00</i>	<i>00:06:00</i>	<i>15:32:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>15:32:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>15:44:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>15:44:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>15:46:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>15:46:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>15:48:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #2</i>	<i>15:48:00</i>	<i>00:20:00</i>	<i>16:08:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>16:08:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>16:11:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>16:11:00</i>	<i>00:04:00</i>	<i>16:15:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Serverwechsel</i>	<i>16:15:00</i>	<i>00:06:00</i>	<i>16:21:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>16:21:00</i>	<i>00:12:00</i>	<i>16:33:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Overtime</i>	<i>16:33:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>16:35:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Gridding Time</i>	<i>16:35:00</i>	<i>00:02:00</i>	<i>16:37:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Start Rennen #3 (Teamrennen)</i>	<i>16:37:00</i>	<i>00:40:00</i>	<i>17:17:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Race Overtime</i>	<i>17:17:00</i>	<i>00:03:00</i>	<i>17:20:00</i>	<i>Ja</i>
<i>Siegerinterviews</i>	<i>17:20:00</i>	<i>00:05:00</i>	<i>17:25:00</i>	<i>Ja</i>

**1.6.3 Einsatzfahrernennung (Eventnennung)**

- (1) Die Einsatzfahrer/-innen 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.
- (2) \*Jeder ADAC Ortsclub-Mannschaft steht es frei das Fahrzeug mit den Fahrer/innen ihrer Wahl zu besetzen.

**\*Einschränkende Bedingung**

Fahrer/-innen können nicht zwischen beiden Meisterschaften (ADAC Digital Cup | GT3 / SP3T - Pro & ADAC Digital Cup | GT4 / BMW M235i Pro-Am) wechseln.  
Es können nur Fahrer/-innen innerhalb einer Meisterschaft zwischen Teams/Fahrzeugklassen gewechselt werden.

#### 1.6.4 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt.

*Bulletin #1*

GT3 - Class	15 GT3 - Fahrzeuge
SP3T - Class	15 SP3T - Fahrzeuge
GT4 - Class	<del>15</del> 23 Porsche Cayman GT4
BMW-M235i - Class	15 BMW-M235i

#### 1.6.5 Wettersvorhersage & Virtuelle Uhrzeit

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

#### 1.6.6 Kommunikation

(1) Teamspeak

Alle Teams müssen sich mit Beginn der Simulator-Checkrunde in ihrem Teamspeak-Channel befinden. Teams, die sich mit Beginn der Simulator-Checkrunde nicht in ihrem Teamspeak-Channel befinden erhalten im Rennen eine 10 Sekunden Stopp & Go Strafe.

(2) InGame Chat

Mit Beginn des freien Trainings ist das Chatverbot (Textchat) einzuhalten. Ausnahme bilden folgende Hinweise: Pass Left / Pass Right und Pitting im Textchat.

#### 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 sind ein freies Training von 50 Minuten und ein Zeittraining/Qualifying von 18 Minuten (Endurance) & 8 Minuten (Sprint) + Overtime vorgesehen.~~

~~Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe dürfen Teilnehmer/-innen auf Start drücken.~~

**Bulletin #3**

*Pro Veranstaltung sind ein freies Training von 40 Minuten und ein Zeittraining/Qualifying von 18 Minuten (Endurance) & 12 Minuten (Sprint) + Overtime vorgesehen.*

*Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe dürfen Teilnehmer/-innen auf Start drücken.*

(2) Qualifikation

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe dürfen Teilnehmer/-innen auf Start drücken. Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer/-innen bzw. Teams, die keine gezeitete Runde in der Qualifikation absolvieren, sind startberechtigt, starten aber vom Ende des Starterfeldes aus. Zur Qualifikation müssen alle zum Einsatz genannten Fahrer/-innen des Ortsclub-Teams antreten.

Fahrer/-innenn, 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/-innen, 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 werden über eine Distanz, -entsprechend der festgesetzten Fahrzeit-, von ..... km für Endurance-Rennen und von .....km für Sprint-Rennen, ausgetragen.

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 der festgesetzten Fahrzeit vom Führenden noch nicht erreicht ist, wird der Führende bei der nächsten Zieldurchfahrt abgewinkt.

Die Wertungsläufe, welche als Teamrennen bestritten werden, werden über eine Distanz von 2 Stunden (Endurance) und 40 Minuten (Sprint) ausgetragen. In der Rennzeit ist die Einführungs-/Formationsrunde enthalten.

Die Wertungsläufe, welche als Einzelrennen bestritten werden, werden über eine Distanz von 20 Minuten ausgetragen. In der Rennzeit ist die Einführungs-/Formationsrunde enthalten.

Boxenstopps mit Mindeststandzeit

Für Wertungsläufe, welche als Teamrennen bestritten werden, ist es verpflichtend, 2-mal (Endurance-Format) und 1-Mal (Sprint-Format), die Boxengasse in einem bestimmten Zeitwert zu durchfahren. Der Zeitwert ist dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

### 1.6.8 Wertung

(1) Punktetabelle und Wertungsmodus

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

Alle Teilnehmer/-innen, 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/-innen folgende Punkte:

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

Bei einem Team-Rennen wird ein Ortsclub-Team nur gewertet, wenn mindestens 2 Teilnehmer/-innen das Rennen bei einer Veranstaltung aufgenommen haben.

Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt.

Für die Wertungsläufe werden folgende Punkte für die einzelnen Fahrzeugklassen vergeben:

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	60	43	36	30	26	23	20	17	14	11	9	7	5	3	1

**Punktetabelle und Wertungsmodus (Bulletin #2)**

GT3 -class											
Rennformat	Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
120 Minuten Teamrennen	Punkte	25	20	16	13	10	8	6	4	2	1
20 Minuten Sprintrennen	25% Punkte	6,3	5	4	3,3	2,5	2	1,5	1	0,5	0,3
40 Minuten Teamrennen	50% Punkte	12,5	10	8	6,5	5	4	3	2	1	0,5

SP3T -class											
Rennformat	Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
120 Minuten Teamrennen	Punkte	25	20	16	13	10	8	6	4	2	1
20 Minuten Sprintrennen	25% Punkte	6,3	5	4	3,3	2,5	2	1,5	1	0,5	0,3
40 Minuten Teamrennen	50% Punkte	12,5	10	8	6,5	5	4	3	2	1	0,5

GT4 - Class																									
Rennformat	Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
120 Minuten Teamrennen	Punkte	50	45	41	38	35	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1	0
20 Minuten Sprintrennen	25% Punkte	12,5	11,3	10,3	9,5	8,8	8	7,5	7	6,5	6	5,5	5	4,5	4	3,5	3	2,5	2	1,5	1	0,8	0,5	0,3	0
40 Minuten Teamrennen	50% Punkte	25	22,5	20,5	19	17,5	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1,5	1	0,5	0

BMW M235i - Class													
Rennformat	Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
120 Minuten Teamrennen	Punkte	40	30	25	22	19	16	13	10	7	5	3	1
20 Minuten Sprintrennen	25% Punkte	10	7,5	6,3	5,5	4,8	4	3,3	2,5	1,8	1,3	0,8	0,3
40 Minuten Teamrennen	50% Punkte	20	15	12,5	11	9,5	8	6,5	5	3,5	2,5	1,5	0,5

~~Das Punkteraster ist vorläufig! Das Punkteraster kann nach Nennschluss anhand der Anzahl der Starter Pro Fahrzeugklasse so angepasst, dass der letzte noch einen Meisterschaftspunkt erhält.~~

(2) Gentleman – Wertung

Die Gentleman Wertung erfolgt in allen vier Fahrzeugklassen in einer jeweils separaten Wertung.

Berechtigt für die Gentleman-Wertung sind ADAC Ortsclub-Mannschaften, die ausschließlich aus Teilnehmern bis Jahrgang 1991 bestehen. Sollte während der laufenden Season ein Teilnehmer/in 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) Junior – Wertung

Die Junior Wertung erfolgt in allen vier Fahrzeugklassen in einer jeweils separaten Wertung.

Berechtigt für die Junior-Wertung sind ADAC Ortsclub-Mannschaften, die ausschließlich aus Teilnehmer/-innen ab Jahrgang 2006 bestehen. Sollte während der laufenden Season ein Teilnehmer/in diese Jahrgangsregelung nicht mehr erfüllen, so verliert diese Mannschaft die weitere Teilnahmeberechtigung für die Junior-Wertung und wird aus dieser ersatzlos gestrichen.

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

(4) Women – Wertung

Die Women Wertung ist eine Fahrerin-basierte Einzelwertung für die Fahrzeugklasse GT4 & BMW-M235i. Die Wertung erfolgt Klassenübergreifend.

Punkteberechtigt sind alle Frauen die in den Fahrzeugklassen GT4 & BMW-M235i starten. Die Fahrerinnen müssen gesondert über das entsprechende Onlineformular benannt werden.

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

(5) Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Teilnehmern/-innen oder Teams, so entscheidet die größere Anzahl der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller durchgeführten Läufe.

(6) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(7) Dokumentenabnahme

Die Teamleiter/in muss bis spätestens Donnerstag 17:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung die Einsatz Fahrer/-innen für sein Team, über das entsprechende Onlineformular benennen. Spätere Fahrer/-innen-Nennungen können für den Livestream weder grafisch noch durch die Kommentatoren berücksichtigt werden.

## (8) Fahrer/-innen Einsatzbestätigung

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

### 1.6.9 Titel, Preisgeld und Pokale

## (1) Titel Gesamtsieger

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – GT3 - Class erhält den Titel: **Champion GT3 - Class - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz 200 € für die Mannschaft + TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
2. Platz 150 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
3. Platz 100 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef

(2) Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – SP3T - Class erhält den Titel: **Champion SP3T - Class - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz 200 € für die Mannschaft + TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
2. Platz 150 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
3. Platz 100 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef

## (3)

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – GT4 - Class erhält den Titel: **Champion GT4 - Class - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz 100 € für die Mannschaft + TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
2. Platz 85 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
3. Platz 50 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef

## (4)

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – BMW -M235i - Class erhält den Titel: **Champion BMW-M235i - Class - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz 100 € für die Mannschaft + TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
2. Platz 85 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef
3. Platz 50 € für die Mannschaft + TGP Tickets für jeden Fahrer/in + Teamchef

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – Gentlemen-Wertung erhält den Titel: **Champion Gentlemen Wertung - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer + Teamchef

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – Junior-Wertung erhält den Titel: **Champion Junior Wertung - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer + Teamchef

Die FahrerIn mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – Women-Wertung erhält den Titel: **Champion Women Wertung - ADAC Digital Cup – Season VI**

1. Platz TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer + Teamchef

## (5) Preisgeld und Pokale

Die ersten drei Mannschaften der einzelnen Fahrzeugklassen 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 des Rennens, spätestens aber bis 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. Proteste sind gebührenfrei.

## (3) Protestfrist für einzelne Vorfälle bis 30 Minuten vor dem Rennende: Die Protestfrist einzelner Vorfälle beträgt 30 Minuten.

## (4) Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Protests durch das Team an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen

eigenständig tätig zu werden.

- (5) Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- (6) Eine während eines Rennens von der Rennleitung verhängte Strafe wird der ADAC-Ortsclub-Mannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclub-Mannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse anzutreten. Sollte dieses nicht geschehen oder gegen Ende des Rennens aus Zeit- oder Distanzgründen nicht mehr möglich sein, verhängt die Reko eine Wertungs-Ersatzstrafe.
- (7) Sollten während- oder nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, sind diese direkt nach dem Rennen zu besprechen. Spätere Anfragen bleiben unbeantwortet.

### 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/-innen nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Bewerber/-in und Fahrer/-innen 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 Cups übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC Digital Cups, 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 (Monitore)

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 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) Kabel Headset
- (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. Ein Abnahmezertifikat muss an Ort und Stelle vom Betreiber jedes eingesetzten Simulators vorgelegt werden können.

#### 2.1.7 Gesonderte Bestimmungen

- (1) Sim-Center die nur mit einem Simulator am ADAC Digital Cup teilnehmen  
Sim-Center, die nur mit einem Simulator am ADAC Digital Cup teilnehmen, müssen eine dauerhafte Liveübertragung via Zoom dem Veranstalter streamen oder nach der Veranstaltung ein vollständigen Telemetrie File schicken der vom Simulator Hersteller verifiziert sein muss.
- (2) Simulatoren die nicht aus einem Sim-Center am ADAC Digital Cup teilnehmen  
ADAC Ortsclub-Mannschaften, die nicht aus einem Sim-Center heraus teilnehmen, müssen eine dauerhafte

Liveübertragung via Zoom dem Veranstalter streamen oder nach der Veranstaltung ein vollständigen Telemetrie File schicken der vom Simulator Hersteller verifiziert sein muss.

## 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

-

### 2.2.5 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

### 2.2.6 Custom Shader Patch

Die Verwendung des Custom Shader Patch ist verpflichtend zu verwenden.

## 2.3 Technische Ausstattung der Simulatoren Center

### 2.3.1 Audiosystem

Teilnehmende Simulatoren Center / Simulatoren müssen eine vollständige Kommunikation über Teamspeak mit der Rennleitung/Veranstalter gewährleisten.

## 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 Fahrer/-innen Ausrüstung

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

#### 1. Templates

Die Templates werden mit der Nennungsbestätigung der Ortsclub-Mannschaften versendet und müssen bis spätestens 7

Tage vor dem Wertungslauf per Mail an [adac-digitalcup@mrh.adac.de](mailto:adac-digitalcup@mrh.adac.de) eingesendet werden.

2. 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
- müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben

3. 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/die Fahrer/-innen, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Teamleiter. 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

- (1) Das finale Fahrzeug für die Season, muss bis zum 05.01.2023 dem Veranstalter mitgeteilt werden. Nach dem 05.01.2023 obliegt die Zustimmung dem Veranstalter.
- (2) Tarierung der Einsatzfahrzeuge

**GT3-Class Fahrzeuge (GT3)**

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

Alle GT3-Fahrzeuge verwenden einen Medium-Reifen. Der Medium-Reifen wurde von der VR für Langstreckenrennen entwickelt und bietet ein sehr breites Arbeitsfenster.

**SP3T - Class Fahrzeuge (Tourenwagen „VR Mod“)**

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Alfa Romeo Giulietta		
Audi RS3		
Audi TT		
BMW 125i		
Seat Leon Cupra		
Ford Focus		
Honda Civic FK2		
Honda Civic Type R FK7		
Hyundai i30 N		
Lada Vesta		

Mercedes A45 AMG		
Mini		
Opel Astra		
Peugeot 308		
Renault Megane		
Toyota Avensis		
VW Golf GTI		

**GT4 - Class Fahrzeug**

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Porsche Cayman GT4		

**BMW-M235i - Class Fahrzeug**

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
BMW M235i Racing		

## (3) 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](http://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](http://www.virtualracing.org) kommt zum Stichtag 31.12.2022 als Standard Einstellung im ADAC Digital Cup-Winter Season VI zur Anwendung.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, während der Season BOP Anpassungen vorzunehmen.

**3.1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen**

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

Für die SP3T - Class - Fahrzeuge bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig, vorbehaltlich der Vorgaben der BOP.

BMW M235i Racing.

Für das BMW-M235i - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig. Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

Die Füllmenge der Kraftstofftanks ist bei allen Einsatzfahrzeugen freigestellt.

**3.1.3 Fahrzeugbeleuchtung**

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.

**Bulletin #3**

*Es ist ausdrücklich verboten, während des Qualifyings und des Rennens die Lichthupe, auch bekannt als "Flash Lights", zu benutzen.*

*Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.*

*Erster Verstoß: 3x Penalty Points*

*Zweiter Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points*

*Ab dem dritten Verstoß: 30-Sekunden S/H Penalty + 5x Penalty Points*

### 3.1.4 Reko / Sichtungsbereiche

Die Reko besteht aus dem Rennleiter und mindestens einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung gemeldeter Vorfällen während der Rennen (Live Reko) statt. Die Reko behält sich das Recht vor, auch eigenständig in dieser Richtung tätig zu werden.

### 3.1.5 Strafen Katalog

Link: [klick hier](#)

### 3.1.6 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

### 3.1.7 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/eine Stellvertreter/-in 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 Fahrer/-innen Einsatzbestätigung 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.

### 3.1.8 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](http://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 den Benutzernamen 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.

### 3.1.9 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/-in, 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.

#### 3.1.10 AC – Onlineserver

- (1) Freies Training inoffiziell  
 10 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung werden Trainingsserver online geschaltet. Die Trainingsserver werden,
  - 24 Stunden erreichbar sein
  - die Server sind mit dem Passwort: **adac** zugänglich
  - es wird keine Live-Timing zur Verfügung gestellt
- (2) 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 10 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können vom Sim-Centren aus, genutzt werden.

#### 3.1.11 Einführungs-/Formationsrunde

- (1) Die Einführungs-/Formationsrunde wird in einer geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug (Polesitter) 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, da hierdurch eine kreuzweise Gridverschiebung eintreten würde. 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 abzubrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt.
- (8) Teilnehmer/-innen die im Grid (Startaufstellung) in der Simulation oder Simulator technische Problem feststellen, müssen das Grid vor dem Rennstart verlassen. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:
  - ESC - Taste auf der Tastatur benutzen
  - Im AC Fenster den "Verlassen" Button benutzen!

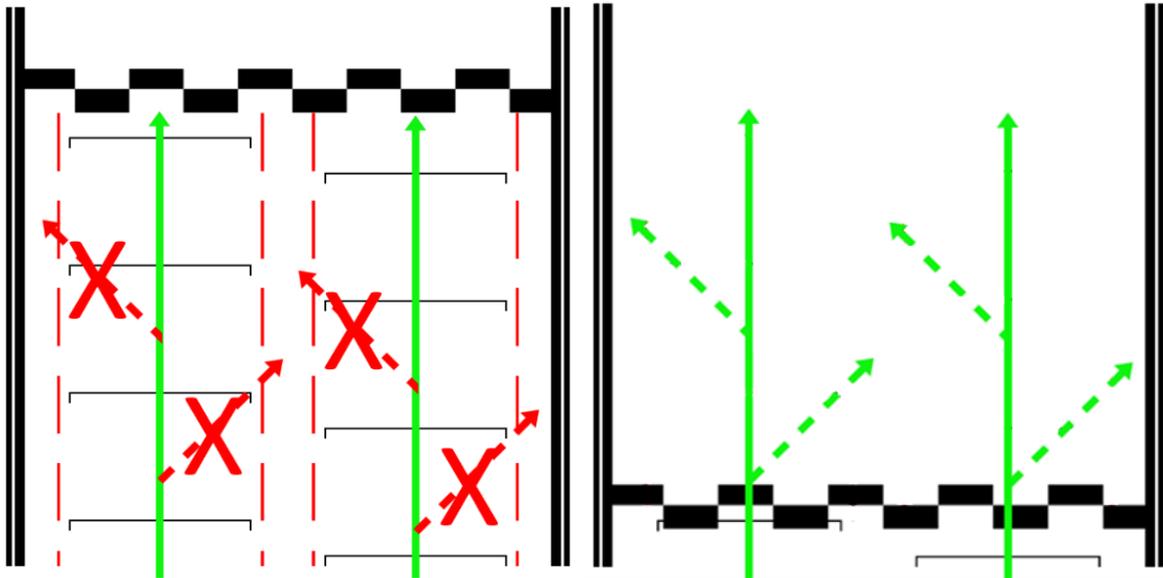


- (9) Teilnehmer/-innen die nachweislich dagegen verstoßen, können Strafen bis hin zum Serienausschluss erhalten.

### 3.1.12 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 anderes 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.

### 3.1.13 Rennen

- (1) Die Rennen werden als Einzel- und Teamrennen ausgetragen.  
 Einzelrennen werden ohne Pflichtboxenstopp gefahren.  
 Teamrennen werden als Team gefahren und bestehen mindestens aus zwei Fahrer/-innen. Beide Fahrer/-innen müssen im Rennen fahren. Die Mindestfahrzeit beträgt eine gezeitete Rennrunde. Eine Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben.
- (2) Es muss mindestens ein Fahrerwechsel während einem der verpflichtenden 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.~~

#### **Bulletin #2**

*Es ist nicht verpflichtend, das Fahrzeug nach Rennende mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückzufahren. Die Verwendung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie zu betätigen, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden.*

*Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.*

- (7) Havarierte 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.

### 3.1.14 Full Course Yellow (Virtuelles Safety Car)

- (1) Der Rennleiter kann 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/-innen sind angewiesen das Tempo der jeweiligen Situation anzupassen. Es besteht absolutes Überholverbot. 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. Nachfolgende Fahrzeuge dürfen mit mäßigem, der Situation angepassten Geschwindigkeitsüberschuss aufschließen.
- (4) Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 20 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie durch den/die Führenden/Führende 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 Phase ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

### 3.1.15 Streckenbegrenzung

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

### 3.1.16 Boxenstopps / Boxengasse

#### Pflichtboxenstopps 2 Stunden Rennen

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

#### Pflichtboxenstopps 40 Minuten Rennen

Es ist mindestens ein Pflichtboxenstopp (Longstopp) im Rennen zu absolvieren.

- (1) Die Boxendurchfahrzeit der Pflichtboxenstopps muss jeweils mindestens 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.
- (2) Die Überwachung erfolgt im Normalfall per Server und wird den Teilnehmer/innen 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 115,00 sec und 119,99 sec -> 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 Longstopp anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleitet werden.
- (4) Die Pflichtboxenstopps müssen während des Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihre Pflichtboxenstopps nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.
- (5) 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

- (6) Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- (7) Innerhalb der Boxengasse müssen Fahrer/-innen in der Fast Lane bleiben, bis sich das Fahrzeug zwei Wagenlängen vor dem eigenen Boxenplatz befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
- (8) Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- (9) Beim Verlassen des eigenen Boxplatzes müssen Fahrer/-innen das Fahrzeug sofort in die Fast Lane lenken 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, dürfen Fahrer/-innen erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn das Renntempo erreicht ist und keine anderen Fahrer/-innen behindert werden.
- (10) Das Wechseln der Reifen ist während eines Boxenstopps optional und nicht verpflichtend.

### 3.1.17 Simulatoren

Es wird gebeten 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.

### 3.1.18 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Sportliches und sicheres Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer des ADAC Digital Cup.

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!

### 3.1.19 Flaggsignale

- (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

Die geschwenkt gezeigte blaue Flagge zeigt den Fahrern/-innen an, dass er/sie überholt oder überrundet werden  
Diese Flagge hat während des Qualifyings und dem Rennen unterschiedliche Bedeutungen:

- a. Qualifying  
Im Qualifying zeigt die blaue Flagge an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, das eigene Fahrzeug zu überholen.
- b. Rennen  
Im Rennen wird die blaue Flagge dem Teilnehmer gezeigt, wenn er zur Überrundung ansteht.  
Teilnehmer/-innen, denen blaue Flaggen angezeigt werden, müssen bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihnen fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.

Fahrer/-innen, die blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignorieren, oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

### 3.1.20 ESC-Taste

Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer/-innen 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.

### 3.1.21 Proteste

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

#### Protest „Current Time“ (CT)



### 3.1.22 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 verstehen oder akustisch wahrnehmen können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen.

Dort können direkte Anpassungen vorgenommen werden, wie z. B. die Teamspeak Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

### 3.1.23 Fahrer-Briefing

Das Fahrer-Briefing findet immer donnerstags 19:00 Uhr in der Veranstaltungswoche über ein Teams- oder Zoom Meeting statt. Es ist verpflichtend, dass jeweils mindestens ein Teamvertreter anwesend ist. Sollte es einem Team nicht möglich sein, am Fahrer-Briefing teilzunehmen, so ist der Veranstalter zu kontaktieren und es wird ein Ersatztermin angeboten.

Die Zugangsdaten für das Meeting sowie das Briefing-Dokument werden fristgerecht an die Teamleiter per Mail versendet.

**Bulletin #2**

*Die Überprüfung der Anwesenheit erfolgt mit Beginn der Fahrerbesprechung. ADAC Ortsclub-Mannschaften, die unentschuldig der Fahrerbesprechung fernbleiben, erhalten eine Durchfahrtsstrafe im Teamrennen. Die Strafe wird von Rennleitung nach dem Rennstart über Teamspeak ausgesprochen und muss innerhalb von drei Runden absolviert werden.*

## 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.