

ADAC

DIGITAL CUP

Verhaltens & Strafenkatalog

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	08.01.2023		Ersterstellung

INHALT

1	SERIENINFORMATION UND ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	3
1.1	ANWESENHEITSPFLICHT	3
1.2	GÜLTIGKEIT DER VERANSTALTUNG	3
1.3	ABMELDUNGEN VON EINZELVERANSTALTUNGEN	3
1.4	KOMMUNIKATION	3
1.5	FAHRERBESPRECHUNG (BRIEFING)	3
1.6	ESC-VERBOT UND GEBOT	4
1.7	TRAINING / QUALIFIKATION / RENNEN	4
1.8	START DES RENNENS	4
1.9	SIGNALGEBUNG/FLAGGENZEICHEN	5
2	SESSIONS	6
2.1	FREIES TRAINING	6
2.2	QUALIFIKATION	7
2.3	QUALIFYINGMODUS	7
2.4	RENNEN	7
2.5	STRECKENVERHÄLTNISSE	7
3	STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO	8
3.1	STRAFPUNKTE-KONTO (SPK)	8
3.2	ABBAU VON STRAFPUNKTEN	8
3.3	HÖHE DER STRAFEN	8
3.4	GÜLTIGKEIT VON STRAFEN UND STRAFPUNKTEN	8
3.5	ZEIT-/ERSATZSTRAFE	9
4	SPORTLICHES REGLEMENT	9
4.1	PRÄAMBEL	9
4.2	VERHALTEN	9
4.3	BEITRITT ZUM RENNEN	10
4.4	KOMMUNIKATION	10
4.5	RENNVORBEREITUNG UND STRECKENKENNTNIS	11
4.6	STRECKENBEGRENZUNG	11
4.7	VERHALTEN AUF DER STRECKE UND IN ZWEIKÄMPFEN	11
4.8	HÖCHSTFAHRZEIT	13
4.9	RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUGBELEUCHTUNG	13
4.10	BOXENSTOPPS /BOXENGASSE	14
4.11	SERVERAUSFALL ODER TECHNISCHE PROBLEME	14
4.12	BEENDIGUNG DES RENNENS	15
4.13	PLATZIERUNG	15
4.14	MINDESTDistanz, MINDESTDAUER	15
5	RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN	15
5.1	RENNKOMMISSION	15
5.2	RENNDIREKTOR	16
5.3	PROTEST	16

1 SERIENINFORMATION UND ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1.1 Anwesenheitspflicht

Während der Gesamten Rennveranstaltung, insbesondere während der Fahrerbesprechung, besteht für den Teamleiter/Fahrer:in Anwesenheitspflicht. Teamleiter/Fahrer:in, die der Fahrerbesprechung nicht beiwohnen, kann der Start verweigert werden. Die Anwesenheitspflicht endet mit dem Ende der Veranstaltung.

1.2 Gültigkeit der Veranstaltung

Wird die Veranstaltung trotz Zeitverzögerung vor dem offiziellen Veranstaltungsende abgeschlossen, so wird diese Veranstaltung in jedem Fall voll gewertet. Die Rennkommission behält sich vor, im Falle einer übermäßigen Verspätung die Veranstaltung am Rennabend abubrechen und zu verschieben oder zu annullieren. Wird ein Ersatztermin anberaumt, wird dieser zeitnah per Email bekanntgegeben.

1.3 Abmeldungen von Einzelveranstaltungen

ADAC Ortsclub-Mannschaften sind verpflichtet, sich bei Nichtteilnahme fristgerecht von einer Einzelveranstaltung abzumelden. Die Frist hierfür endet am Vorabend des jeweiligen Events um **23:00 Uhr**. Die Abmeldung erfolgt per Email.

Emailadresse: adac-digitalcup@mrh.adac.de

1.4 Kommunikation

1.4.1 Teamspeak

Die Kommunikation während der Veranstaltung findet ausschließlicher über Teamspeak statt.

- TS Adresse: ts.adac-digital-cup.de:9988

1.5 Fahrerbesprechung (Briefing)

In der vorgeschriebenen Fahrerbesprechung, die in der Regel Donnerstags 19:00 Uhr vor der Veranstaltung stattfindet, sind den Fahrer/innen grundsätzlich folgende organisatorische Einzelheiten zu beschreiben bzw. zu erläutern:

- Besonderheiten der Veranstaltung und der zu befahrenden Strecke
- Bremskurven, Schikanen, Streckenlimits
- Ablauf des Starts

- Flaggenzeichen
- Abbruch/Unterbrechung des Rennens
- Siegerehrung
- Verhaltensregeln

1.6 ESC-Verbot und Gebot

Während der Qualifikation- und Rennsession darf nur innerhalb der eigenen Boxengasse das Fahrzeug verlassen werden (durch ESC-Taste). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation- und Rennsession ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse ausgeschlossen. Sollte man in der Qualifikation- oder Rennsession auf der Strecke zum Stehen kommen und dadurch den nachfolgenden Verkehr behindern, so ist unverzüglich die ESC-Taste zu benutzen. Die Wiederaufnahme kann nur durch die Rennleitung erteilt werden.

1.7 Training / Qualifikation / Rennen

- Eine gezeitete Runde ist dann gegeben, wenn die Runde außerhalb der Boxengasse begonnen und beendet wird.
- Am Ende eines Trainings / der Qualifikation darf die Ziellinie auf der Strecke nur einmal überfahren werden.
- Während der Qualifikation darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

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.

- Sollten keine weiteren gezeiteten Runden mehr möglich sein, ist ein Verlassen des Fahrzeugs auch außerhalb der eigenen Box gestattet.
- Für den Fall, dass eine Qualifikation nicht durchgeführt werden konnte, entscheidet die Rennkommission über die Startaufstellung.
- Während dem Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

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.

1.8 Start des Rennens

1.8.1 Ein Rennen kann wie folgt gestartet werden:

- Stehender Start mit versetzter Startaufstellung (Grand-Prix-Start).
- rollender Start (Indianapolis-Start)

Die Startart muss im Briefing-Dokument angegeben werden.

1.8.2 Frühstart

- Frühstarts werden mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet. Die Strafe wird von der Rennkommission ausgesprochen und muss innerhalb von drei Runden angetreten werden.

1.8.3 Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)

- Kommt es im Rennen aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer/innen zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, so besteht die Möglichkeit eine Full-Course Yellow durch die Rennkommission.
- Full-Course Yellow werden über Teamspeak mit „Yellow Flag Yellow Flag Full-Course Yellow“ ausgerufen.
- Alle Teilnehmer/innen ist angewiesen das Tempo zu verlangsamen. Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führungsfahrzeug gefahren werden.
- Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 85 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start/Ziel Linie nicht überschreiten.
- Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start mit der Ausnahme siehe unten bezüglich Restart.
- Das Ende einer Full-Course Yellow wird über Teamspeak mit „Green Flag - Track Clear“ durch die Rennkommission spätestens 40 sec vor dem Erreichen der Start Area ausgerufen. Der Restart erfolgt innerhalb der Start Area durch das Führungsfahrzeug im Single-File.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen werden als schweres Vergehen geahndet.

1.9 Signalgebung/Flaggenzeichen

1.9.1 Schwarz-weiß karierte Zielflagge

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings / einer Qualifikation / eines Warm-up oder des Rennens an. Diese Flagge darf nur einmal passiert werden.

1.9.2 Schwarze Flagge

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer:in angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren oder zu einem in der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung aufgeführten Platz fahren muss. Sollte ein Fahrer:in dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt. Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

1.9.3 Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer:in, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

1.9.4 Schwarz-weiß, diagonal unterteilte Flagge

Diese Flagge bedeutet für den betreffenden Fahrer:innen eine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.

1.9.5 Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrer:innen einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

1.9.6 Blaue Flagge

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

a. Während des Trainings / der Qualifikation / des Warm-up:

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

b. Während des Rennens:

Ein zu überrundender Fahrer:in, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.

Ein Fahrer:in, der blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignoriert oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachtet, kann mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

1.9.7 Weiße Flagge

Der Fahrer:in befindet sich in der letzten Runde.

1.9.8 Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden. Die Flagge kann auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben, wenn die Rennkommission dies für erforderlich hält.

2 SESSIONS

2.1 Freies Training

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennkommission.

Das freie Training dient den Fahrer:innen zum Einfahren und Testen. Die Session hat keine Auswirkungen auf jedwede Wertung.

2.2 Qualifikation

Die Qualifikation dient zur Ermittlung der Startreihenfolge des jeweiligen Laufes. Während der Qualifikation 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.

2.3 Qualifyingmodus

Gefahren wird im "Open-Qualifier". Nach der vorgegebenen Zeit wird die Qualifikation über die "Chequered-Flag" beendet. Anschließend liefert die Simulation eine Overtime, um begonnene Runden zu beenden.

2.4 Rennen

Die Rennen sind maßgeblich für die Meisterschaftswertung.

Endurance-Rennen

- Es sind mindestens zwei (2) Boxenstopps im Rennen zu absolvieren.
 - Die vorgeschriebene Boxendurchfahrtszeit wird im jeweiligen Briefing-Dokument aufgeführt.
 - Die Rennen werden als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrer/innen und beide Fahrer/innen müssen das Rennen bestritten haben.
- Die Mindestfahrzeit beträgt 1 Rennrunden.

2.4.1 Startreihenfolge

Die Startreihenfolge wird durch das Qualifying ermittelt.

2.4.2 Rennende

Nach dem Erreichen der Ziellinie ist eine eigenständige Rückkehr zur Box zwingend erforderlich. In der sog. Auslaufrunde ist mit angepasstem Tempo zu fahren. Vorfälle in der Auslaufrunde werden grundsätzlich genauso geahndet, wie solche während des laufenden Rennens.

Bei Zuwiderhandlung erfolgt eine Bestrafung in Höhe von 2 Strafpunkten.

2.5 Streckenverhältnisse

2.5.1 Wetter

Die Wettereinstellungen sind fixiert und werden im jeweiligen Briefing-Dokument aufgeführt.

2.5.2 Gummibelag auf der Strecke

Der Gummibelag ist auf „optimal“ eingestellt und verändert sich nicht.

3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennkommission mit Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen geahndet werden. Diese Strafpunkte werden vom Rennergebnis abgezogen. Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) des jeweiligen Teams gesammelt. Diese sind in der offiziellen Auswertung unter Spalte Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto) ersichtlich. Bei Erreichen der max. Anzahl von 10 Strafpunkten erfolgt eine im darauffolgenden Rennen eine 10 Sekunden S/H Penalty.

Das SPK-Konto wird nach absitzen der Strafe genullt.

3.1 Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen der max. Anzahl von 10 Strafpunkten erfolgt eine im darauffolgenden Rennen eine 10 Sekunden S/H Penalty.

Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen zusammen. Der Abbau der Punkte ist nur über den unten genannten Ablauf möglich.

3.2 Abbau von Strafpunkten

Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Season auf 0 gesetzt. (offene Strafen sind ausgenommen)

3.3 Höhe der Strafen

Die Höhe der Strafen sind in der "SimRacing Internal Guideline for ADC23" abgebildet.

3.4 Gültigkeit von Strafen und Strafpunkten

Strafpunkte sind über die Season gültig. Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Season genullt.

Optional

Strafen die aus Strafpunkten resultieren verlieren nach Ablauf der Season nicht ihre Gültigkeit.

3.5 Zeit-/Ersatzstrafe

Wertungsstrafen können als Ersatzstrafe auch noch nach Beendigung des Rennens verhängt werden.

- Drive-Through-Strafe in eine 30 Sekunden Ersatzstrafe
- Stop and go Strafe in eine 35 Sekunden Ersatzstrafe
- Zeitstrafen in folgende Ersatzstrafe: verhängte Strafzeit zuzüglich 35 Sekunden

4 SPORTLICHES REGLEMENT

4.1 Präambel

4.1.1 Geist des Reglements

Oberste Prämisse für alle beteiligten Parteien, in erster Linie Administratoren, Rennkommission und Fahrer:innen, soll der Gedanke der sportlichen Fairness sein. Das folgende Reglement ist sowohl für die Organisation, wie für die Fahrer:in bindend und verfolgt das Ziel, einen angemessenen und transparenten Rahmen für einen sportlich fairen Wettkampf auf der Rennstrecke zu bilden.

4.1.2 Salvatorische Klausel

Basis für die komplette Durchführung des ADAC Digital Cup, sowie alle Entscheidungen im Rahmen dieser Serien, ist ausschließlich dieses Reglement in der zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Fassung. Sollte der Wortlaut im Einzelfall nicht geeignet sein, eine Situation oder Entscheidung herbeizuführen, die dem Grundgedanken der sportlichen Fairness entspricht, so kann in diesem Falle mit hinreichender Begründung eine vom Reglementswortlaut abweichende Entscheidung getroffen werden. Tritt dieser Fall ein, werden die Organisatoren den Reglementswortlaut anschließend so präzisieren, ändern oder ergänzen, dass er für alle folgenden Veranstaltungen allgemeine Gültigkeit erlangt.

4.1.3 Autorität der Rennkommission

Erweist es sich im Einzelfall als notwendig, so kann die Rennkommission während des laufenden Rennevents Reglement ergänzende Entscheidungen zu Gunsten und zu Lasten der Teilnehmer treffen, sofern sichergestellt ist, dass alle adressierten Teilnehmer die entsprechende Information erhalten. Diese Entscheidungen der Rennkommission sind für alle Teilnehmer bindend.

4.2 Verhalten

4.2.1 Allgemeines Verhalten

Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch des ADAC. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander. Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert. Diese Regelung betrifft den Fahrbetrieb im Rahmen aller Wettbewerbsteile, den Chat oder Voicechat sowie die Renn-Nachbesprechung im Forum und jegliche weitere Kommunikation der Fahrer:in, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug aus einer gefährlichen Position gebracht werden muss.

4.2.2 Verhalten gegenüber Offiziellen

Direkten Anweisungen durch die Offiziellen (Renndirektor, Rennkommission) während einer Veranstaltung ist unmittelbar Folge zu leisten. Bewusste Zuwiderhandlung gegen die Anweisung der Offiziellen führt zur sofortigen Disqualifikation.

4.2.3 Sanktionen bei Fehlverhalten

Fällt ein Fahrer:in durch sein Verhalten auf oder neben der Strecke in der Weise negativ auf, dass er die Veranstaltung gefährdet, so wird er durch die Rennkommission verwarnt, bei Fortsetzung oder Wiederholung zum Verlassen des Rennservers aufgefordert und bei Nichtbefolgen vom Server entfernt. Eine nachweislich vorsätzliche Zuwiderhandlung gegen diese Aufforderung hat den sofortigen Serienausschluss zur Folge.

4.3 Beitritt zum Rennen

Fahrer:innen können während der gesamten Dauer einer Veranstaltung den Server betreten oder verlassen. Ein Neustart des Servers wegen fehlender Fahrer:in oder das Warten auf Fahrer:innen sind ausgeschlossen. Fahrer:innen, die das Rennen zu spät antreten, müssen mit entsprechendem Rückstand ins Rennen gehen.

4.4 Kommunikation

Das Chatten, sowohl mit dem Voice- wie auch mit Textchat, ist Fahrer:innen nur während der Trainingssession und dort nur in notwendigen Fällen sowie im Rahmen der Fahrerbesprechung erlaubt. Darüber hinaus ist Chatten während laufender Sessions grundsätzlich untersagt, es sei denn, die Rennkommission gibt eine ausdrückliche Chatfreigabe. Die Voice- und Textchatfunktion ist generell (auch im Cockpit) zu aktivieren, da beide als Kommunikationskanal der Rennkommission genutzt wird.

4.5 Rennvorbereitung und Streckenkenntnis

Ein Fahrer:in darf nur am Rennen teilnehmen, wenn er im Umgang mit Fahrzeug und Strecke eine ausreichende Sicherheit hat. Dies beinhaltet in besonderem Maße die Fahrzeugkontrolle im Verkehr und abseits der Ideallinie. Jeder Teilnehmer muss in der Lage sein, den rückwärtigen Verkehr im Spiegel im Blick zu haben. Fahrer:in, die in den Trainingssessions aufgrund unzureichender Rennvorbereitung, durch mangelnde Fahrzeugkontrolle oder Streckenkenntnis auffallen und dadurch den Rennverlauf negativ beeinflussen, können von der Rennkommission zum Verlassen des Servers aufgefordert und bei Nichtbeachten nach vorherigem Hinweis vom Server entfernt werden.

4.6 Streckenbegrenzung

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

Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind, sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrichtungen, gelten generell nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit ein Teil vom Fahrzeug innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um einen Unfall zu vermeiden. Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Straffreiheit tritt dann ein, wenn der erlangte Vorteil unmittelbar rückgängig gemacht wird. Bei einem Unfall wird das Verlassen der Strecken nicht geahndet. In Ergänzung zu dieser Regelung kann es pro Strecke spezielle Festlegungen geben, die jeweils im Briefing-Dokument und in der Fahrerbesprechung bekannt gegeben werden. Fahrer:innen, die sich durch das Verlassen der Rennstrecke einen Vorteil verschaffen, werden durch die Rennkommission bestraft.

4.7 Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen

4.7.1 Grundregel

Die Einstellung sollte sein: "Vorsicht" und nicht "ist mir doch egal". Ein Unfall bedeutet nicht, dass man den Rest des Feldes mit ins Verderben reißen darf.

Fahrer:innen, die durch ihre Fahrweise andere Fahrer:innen behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an dem Lauf/an der Serie ausgeschlossen werden.

Fahrer:innen, die andere Fahrer:innen offensichtlich behindern, blockieren, abdrängen, gefährden, können mit Wertungsstrafen und/oder weiteren Strafen belegt werden.

Wenn ein Fahrer:in vorsätzlich einen Unfall herbeiführt wird er aus dem Rennbetrieb ausgeschlossen.

4.7.2 Verhalten unter Gelb

Nähert der Fahrer:in sich einer Unfallstelle oder einem gelbbeschränkten Bereich ist die Geschwindigkeit der Situation anzupassen. Es besteht Überholverbot. Hier gilt erhöhte Vorsicht. Nach der Unfallstelle wird das dortige Renntempo wieder eingenommen.

4.7.3 Überholen

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer:in auszubremsen, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer:in, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

4.7.4 Überrunden

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der zu überrundende Fahrer:in die Verantwortung das Überholen zu ermöglichen. Der überrundete Fahrer:in hat jedoch das Recht seinen Platz zu verteidigen und zu versuchen zurück in die Führungsrunde zu gelangen. Sollte der überrundete Fahrer:in jedoch Fahrer:innen aus der Führungsrunde überholen lassen, ist hierbei die Renngeschwindigkeit möglichst beizubehalten. Insbesondere plötzliches Verzögern außerhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht, dabei sollte dann möglichst die äußere Linie gewählt werden, um die Überrundung einfacher zu gestalten.

4.7.5 Bremspunkte

Jeder Fahrer:in hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit unterlässt. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

Die Netcode-Problematik von Assetto Corsa ist beim gemeinsamen Fahren immer zu Berücksichtigen.

4.7.6 Anhalten auf der Fahrbahn

Ein Fahrer:in darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn belassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige Stelle abseits der Rennstrecke fahren.

4.7.7 Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer:in von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird durch die Rennkommission bestraft.

4.7.8 Wenden

Jeder Fahrer:in muss versuchen, sein Fahrzeug möglichst schnell und vorsichtig von der Strecke zu bringen, wenn es zu einem Unfall kam. Der Fahrer:in darf seinen Wagen erst dann wieder in die richtige Richtung drehen, wenn der gesamte Verkehr vorbei ist. Andernfalls ist die ESC-Taste zu drücken.

4.7.9 Defekte

Wenn ein Fahrer:in aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte er mit seinem Fahrzeug die Strecke außerhalb der Ideallinie befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer:in darstellt, muss der Fahrer:in in die Boxengasse einfahren oder das Rennen beenden.

4.7.10 Qualifikation

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrer:innen auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer:in auf einer schnellen Runde behindert werden.

4.7.11 ESC.Verbot und Gebot

Während der Qualifikation 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.

4.8 Höchstfahrzeit

- Keine Einschränkungen

4.9 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.

4.10 Boxenstopps /Boxengasse

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

4.11 Serverausfall oder technische Probleme

4.11.1 Serverneustart / Disconnect in der ersten Rennrunde

Ab einer Anzahl von 4 Disconnects in der ersten Runde, kann die Rennkommission eine Full-Course Yellow veranlassen. Die Teams haben dann die Möglichkeit den Server wieder beizutreten und sich am Ende des Feldes einzureihen. Die Entscheidung wird über Teamspeak von der Rennkommission mitgeteilt.

4.11.2 Serverprobleme/ Disconnect vor und während dem Rennen

Kann aufgrund technischer Probleme mit dem Server oder der Simulation das Rennen nicht ordnungsgemäß stattfinden, so hat die Rennkommission die Möglichkeit das Rennen abubrechen und neu zu starten oder abzusagen.

Bei einem Neustart des Rennens wird das Ergebnis der Qualifikation übernommen, sofern diese bereits stattgefunden hat und das Ergebnis der Rennkommission vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens muss mindestens eine Practice Session von fünf Minuten stattfinden, um allen Fahrer:innen die Chance zu geben, sich mit der neuen Session zu verbinden (Überprüfung der Konnektivität).

Kann ein Rennen (aus welchen Gründen auch immer) nicht zu Ende gefahren werden, so wird es ersatzlos gestrichen. In Ausnahmen ist es möglich sich auf einen Ersatztermin zu einigen.

4.12 Beendigung des Rennens

- Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer:in durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden zunächst der Zeitschnellste und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahl, abgewinkt. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewinkt, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.
- Der Veranstalter kann festlegen, dass das Rennen nach Ablauf einer bestimmten Zeit endet, auch wenn die vorgesehene Distanz nicht erreicht wurde. Nach Beginn der Veranstaltung bedarf eine derartige Entscheidung der Genehmigung der Rennkommission.
- Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewinkt wurden. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden. Verstöße werden von der Rennkommission geahndet.
- Alle Fahrer:innen müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen.

4.13 Platzierung

- Sieger ist der Fahrer:in, der die vorgesehene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit oder die längste Distanz in der vorgeschriebenen Zeit unter Berücksichtigung aller eventueller Strafen zurückgelegt hat.
- Die Platzierung der Fahrer:in erfolgt nach den für die Renndistanz bei gleicher Rundenzahl benötigten kürzesten Fahrzeiten, danach nach der bis zum Abwinken erreichten Rundenzahl. Bei Rennen über eine bestimmte Zeitdistanz hat der Fahrer:in gewonnen, der die höchste Rundenzahl erreicht hat. Bei gleicher Rundenzahl ist der Sieger, der die Rundenzahl zuerst erreicht hat.
- Belegen mehrere Fahrer:innen den gleichen Rang (ex-aequo-Wertung), werden die zugeteilten Punkte oder Preise geteilt. Der darauffolgende Platz entfällt.

4.14 Mindestdistanz, Mindestdauer

Bei allen Rennen von weniger als vier Stunden Dauer werden nur die Fahrzeuge gewertet, die mindestens 75% der vom Sieger zurückgelegten Distanz absolviert haben.

5 RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN

5.1 Rennkommission

Die Rennkommission hat die unumschränkte Vollmacht, im Rahmen der Veranstaltung, für welche sie benannt wurden, die Beachtung der Reglements, Kodizes und den Bestimmungen der Veranstaltungs- und Serienausschreibung durchzusetzen.

5.1.1 Pflichten der Rennkommission

Die Rennkommission bewertet Verstöße entsprechend des Strafenkatalogs der Veranstaltung/Serie. Bei Verstößen, die nicht vom Strafenkatalog aufgeführt sind, erfolgt eine Ermessensentscheidung.

5.1.2 Sichtungsbereiche

- Die Rennkommission sichtet eingereichte Proteste
- Die Rennkommission kann bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig werden.
- Zufallssichtung: Nach Ermessen der Rennkommission kann ein komplettes Rennen eines Fahrer:in gesichtet werden. Der Fahrer:in wird per Zufallsgenerator ausgewählt. Es dürfen alle Vorfälle, die im Rahmen dieser Sichtung bemerkt wurden, beurteilt werden.
- Sollte ein Fahrer:in in mehreren aufeinander folgenden Rennen strafwürdige Vergehen begangen haben, so steht dieser Fahrer:in unter weiterer Beobachtung.
- Sonstiges: Sämtliche Vorfälle, die der Rennkommission bekannt werden können bewertet werden. Dazu zählen z.B. Verstöße gegen den Verhaltenskodex. Eine gezielte Suche nach Vorfällen bestimmter Fahrer:in abseits der Zufallssichtung ist nur bei begründetem Verdacht auf Vergehen (z.B. Wiederholungstäter, bessere Einschätzung der Gesamtsituation, usw.) zulässig.

5.2 Renndirektor

Für bestimmte Wettbewerbe innerhalb einer Veranstaltung kann ein Renndirektor benannt sein. Dieser ist im Briefing-Dokument- bzw. Serienausschreibung entsprechend aufzuführen. Der Renndirektor muss in permanenter Abstimmung und in ständiger Zusammenarbeit mit der Rennkommission arbeiten.

In den nachfolgenden Punkten ist der Renndirektor der Rennkommission übergeordnet:

- Überwachung des Trainings, der Qualifikation, des Warm-ups und der Rennen
- Einhaltung des Zeitplans. Wenn notwendig, unterbreitet der Renndirektor der Rennkommission Vorschläge zur Änderung des Zeitplans oder der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung
- Verhängung von Wertungsstrafen
- Abwicklung eines eventuellen Re-Starts
- Fahrerbesprechung (Briefing)
- Aussprache von Strafen

5.3 Protest

5.3.1 Protest gegen Mitstreiter

Kommt es während der Veranstaltungen zu Situationen, die ein Fahrer:in als protestwürdig ansieht, so kann er einen Protest einreichen. Hierzu wird ein Protestformular vorgehalten. Bei Verstößen gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten auf der Rennstrecke kann es zu Erteilung von Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus

der Box oder Durchfahrtsstrafen durch die Rennkommission kommen. Diese Strafen werden vom Rennergebnis abgezogen oder werden bei der nächsten Teilnahme berücksichtigt.

5.3.2 Protestwürdige und nicht protestwürdige Situationen

Als protestwürdige Situationen werden im Wesentlichen solche definiert, in denen der Protestgegner die strittige Situation durch sein Handeln entweder vorsätzlich zum Zwecke des eigenen Vorteils herbeiführt, oder die für ihn absehbaren Folgen seines Handelns zumindest billigend in Kauf nimmt. Ebenfalls als protestwürdig werden Situationen eingestuft, die durch offensichtlich mangelnde Übersicht über das umliegende Renngeschehen hervorgerufen werden.

Als ausdrücklich nicht protestwürdig werden einfache Fahrfehler angesehen, deren Folgen durch den Fahrer:innen erkennbar nicht vorsätzlich oder billigend in Kauf nehmend verursacht werden. Ein offensichtlich unsinnig eingelegter Protest (z.B. in Unkenntnis grundlegender Regeln) kann Strafpunkten oder Wertungsstrafen belegt werden.

5.3.3 Unzulässige Proteste

Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sind endgültig und nicht anfechtbar.

Ein Protest gegen das Ergebnis des Qualifyings ist nicht zulässig.

5.3.4 Gültigkeit eines Protestes

Form

Ein Protest ist über das offizielle, vollständig ausgefüllte Protestformular der jeweiligen Serie einzureichen. Fehlerhafte oder fehlende Angaben z.B. falscher Zeitindex, falsches Rennen lassen den Protest ungültig werden.

5.3.5 Protestfrist

Die Protestfrist endet jeweils 15 Minuten nach jedem Rennen der jeweiligen Veranstaltung.