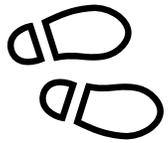


ADAC Digital Cup 2023

Rennen 4 | Zandvoort Fahrerbesprechung

Version: 0.0.1
Status: offiziell

Rennkommission

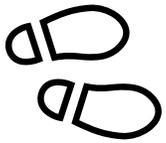


SPOKO: Simon Ehes (Vorsitzender)
Hans-Willi Baumgarten
Angela Kastenholz

Operator: Gunnar Miesen

Renndirektor: Dominik Ramb

Fahrer-Briefing (Online Zoom-Meeting)



Das Fahrer-Briefing findet Donnerstag, den 16.03.2023 - 19:00 Uhr über ein Zoom Meeting statt.

Es ist verpflichtend, dass jeweils ein Teamvertreter anwesend ist.

Zugangsdaten Zoom-Meeting

Meeting ID: 947 6502 6903

Passwort: ADAC

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

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.

Zeitplan

GT4 & BMW M235i Pro-Am

**Mit Beginn der
Fahrereinsatzbestätigung gilt ein
Fahrverbot auf dem Rennserver!**

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

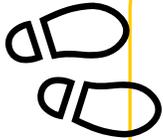
Zeitplan

GT3 & SP3T Pro-Am

Mit Beginn der
Fahrereinsatzbestätigung gilt ein
Fahrverbot auf dem Rennserver!

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

Linksammlung: GT4 & BMW M235i Pro-Am



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Fahrer:in Nennungen (Driver LineUP): <https://bit.ly/3k6pTkv>
Startfahrer:in & Fahrerwechsel: <https://bit.ly/3GtwxbV>
Protestformular: <https://bit.ly/3GR4m8o>
Live-Übersicht Rennleitung: <https://bit.ly/3ICYtNb>

LiveTiming

Livetiming Rennen:

Live-Timing Ro1:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT4_BMW_RACE_1

Live-Timing Ro2:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT4_BMW_RACE_2

Live-Timing Ro3:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT4_BMW_RACE_3

Sonstiges

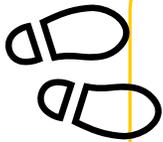
ADAC Digital Cup Portal - Serienbereich: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup>

Virtueller Aushang:
<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup#c1550>

RaceFacts Round 04 – Zandvoort:
https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/news?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=133&cHash=6652a918d2f37a88d13039749e57c7b5

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

Linksammlung **GT3 & SP3T Pro**



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Fahrer:in Nennungen (Driver LineUP): <https://bit.ly/3imeo9H>

Startfahrer:in & Fahrerwechsel: <https://bit.ly/3k6bkND>

Protestformular: <https://bit.ly/3Gr7iqV>

Live-Übersicht Rennleitung: <https://bit.ly/3GvU4Jf>

LiveTiming

Livetiming Rennen:

Live-Timing Ro1:

http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT3_SP3T_RACE_1

Live-Timing Ro2:

http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT3_SP3T_RACE_2

Live-Timing Ro3:

http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC23_GT3_SP3T_RACE_3

Sonstiges

ADAC Digital Cup Portal - Serienbereich: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup>

Virtueller Aushang:

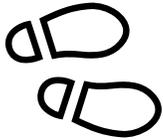
<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup#c1550>

RaceFacts Round 04 – Zandvoort

https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/news?tx_news_pi1%5Baction%5D=detail&tx_news_pi1%5Bcontroller%5D=News&tx_news_pi1%5Bnews%5D=133&cHash=6652a918d2f37a88d13039749e57c7b5

Spotterguide: <https://bit.ly/3k58xVc>

Live-Stream



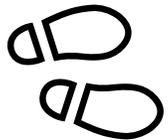
Livestream **GT4 & BMW M235i Pro-Am**

YouTube ADAC:	https://youtu.be/yk-7HW7jh3Y
YouTube GTÜ:	https://youtu.be/uFW_kbDUVOc
Facebook:	https://www.facebook.com/adacmittelrhein
Twitch:	https://www.twitch.tv/adacdigitalcup

Livestream **GT4 & SP3T Pro**

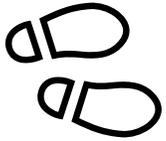
YouTube ADAC:	https://youtu.be/PpGJa0R3jD0
YouTube GTÜ:	https://youtu.be/agBBo92W1TM
Facebook:	https://www.facebook.com/adacmittelrhein
Twitch:	https://www.twitch.tv/adacdigitalcup

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training 40 Minuten
- Zeittraining je **12 Minuten + Overtime**
- Rennen #1 & 2 Spritrennen à 20 Minuten (Kein Fahrerwechsel)
- Rennen #3 Teamrennen 40 Minuten
- Vor jedem einzelnen Qualifying muss der/die Fahrer/-in über das Onlineformular genannt werden.
- Für das 40 Minuten Teamrennen muss der/die Startfahrer/in über das Onlineformular genannt werden. Zudem dürfen Fahrwechsel erst zwei (2) Runden vor dem Fahrwechsel über das Onlineformular gemeldet werden.
Mindestens ein Fahrerwechsel muss im 40 Minuten Teamrennen vollzogen werden
- 1x Longstopp von 120 Sekunden Boxendurchfahrtszeit muss im 40 Minuten Teamrennen absolviert werden.

AC - Servereinstellungen



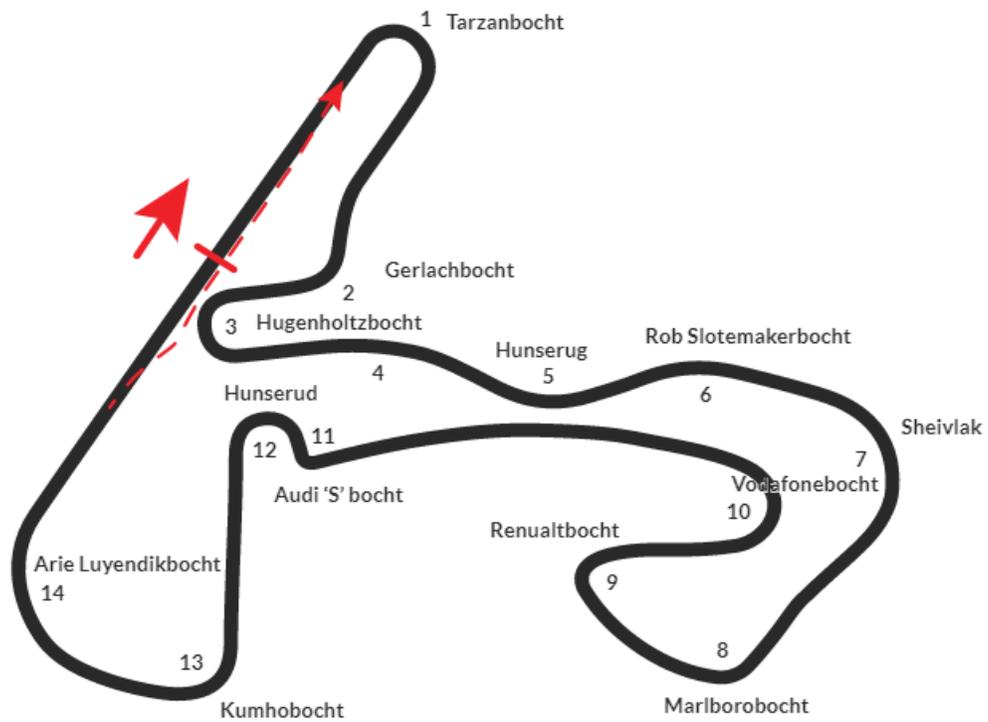
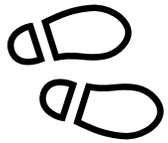
Sessionstart (InGame)

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

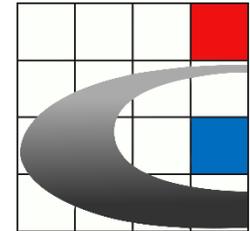
Wetter

- Lufttemperatur: 20°C
- Streckentemperatur: 22°C
- Wind: 3 km/h
- Wolken: Mid Clear

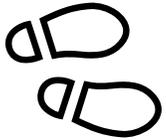
Strecke: Zandvoort



Circuit Park
Zandvoort

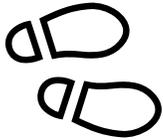


Track Limits



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

Verhaltenskodex



Im ADAC Digital Cup kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmer/-innen, insbesondere von den Fahrern/-innen, einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

Fahrer/-innen der schnellen Fahrzeuge beachten und respektieren die langsameren Fahrzeuge !

Fahrer/-innen der langsamen Fahrzeuge beachten und respektieren die schnelleren Fahrzeuge !

Lassen Sie sich beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahren Sie nicht in Lücken die keine sind.

Langsame Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass schnellere Fahrzeuge den Platz nutzen und in eine Lücke hineinfahren.

Langsame Fahrzeuge sollten einem schnelleren Fahrzeug den Platz und eine Lücke nicht zufahren !

Langsame Fahrzeuge sollten nicht in eine Gruppe schnellere Fahrzeuge hineinfahren !

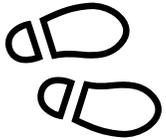
Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.

Schnelle Fahrzeuge sollten nicht in jede Lücke hineinfahren und sich auch mal zurückhalten !

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

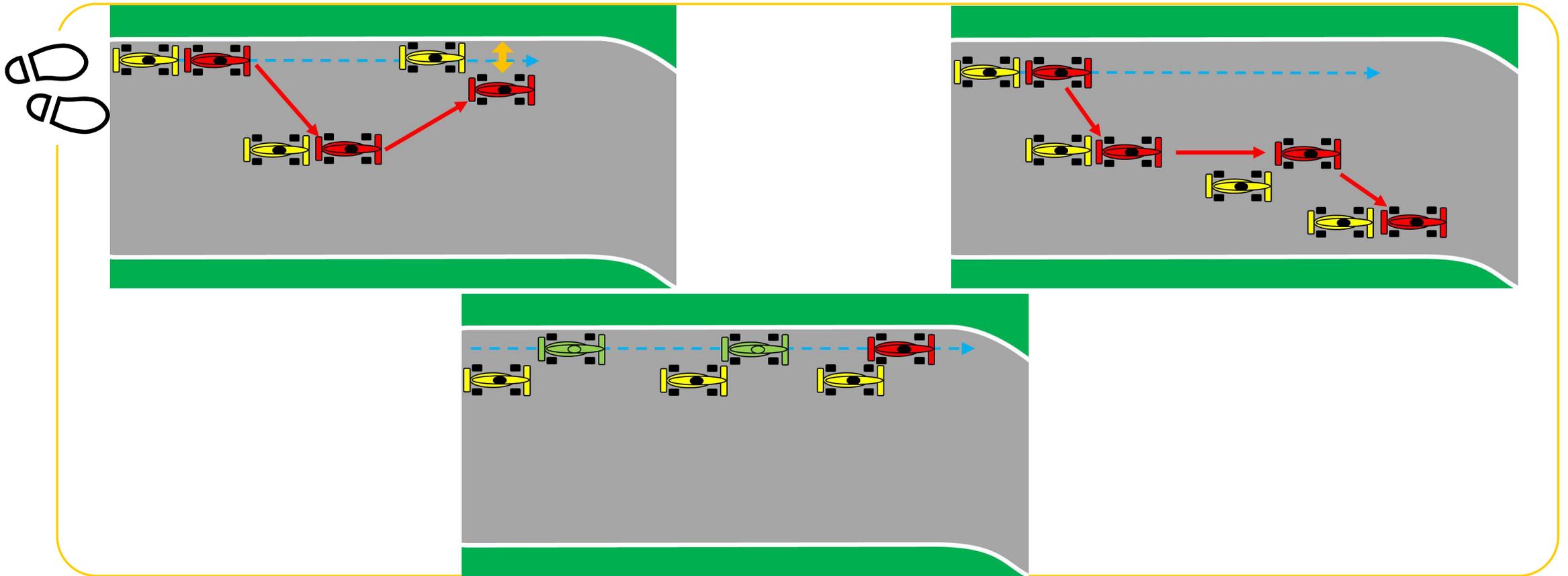
Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer/-innen im ADAC Digital Cup!

Verhaltenskodex/ weitere Bestimmungen

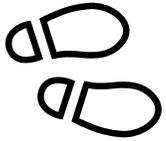


- Lasst Euch beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahrt nicht in Lücken wo keine sind
- Im Zweikampf, ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten
- Verlassen der Strecke und sicheres zurückkehren (Immer in Fahrtrichtung)
- Bei Unfällen ist immer die Bremse zu betätigen
- „Ghost“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

Verhaltenskodex



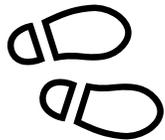
Flaggensignale



Gelbe Flagge

- Die gelbe Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke an
- Die Geschwindigkeit ist der jeweiligen Situation anzupassen, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich
- Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen

Flaggensignale



Blaue Flagge

- 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:

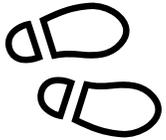
Qualifying

- Im Qualifying zeigt die blaue Flagge an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, das eigene Fahrzeug zu überholen.

Während des Rennens

- 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.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung



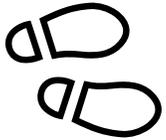
Diese Richtlinien sollen zum besseren Verständnis / Einschätzung der Rennsituationen innerhalb eines Rennens dienen, um vor allem etwaige Missverständnisse während des Laufes schon im Vorfeld zu vermeiden.

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.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung "Flash Lights"



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

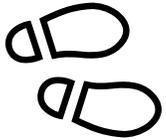
Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.

Erster Verstoß: 3x Penalty Points

Zweiter Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points

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

ESC-Taste

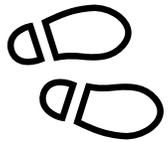


- Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer/-innen behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

Ausnahmen

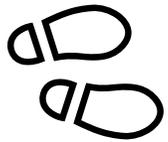
- Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen. Die Rennleitung muss im Anschluss direkt über Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden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

Simulator Checkrunde



- Viele Einstellungen, wie z. B. die Position der App's, FOV, Sitzposition, Tastenbelegung (PushToTalk-Teamspeak) etc. sollten vor der Checkrunde schon überprüft ggf. angepasst sein.
- Die Rennleitung erteilt via Teamspeak die Startfreigabe für eine Checkrunde. Während der Checkrunde wird die Rennleitung dauerhaft auf dem Teamspeak sprechen. Teams, die die Rennleitung nicht klar und deutlich 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.

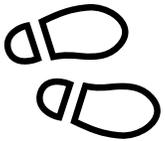
Funkcheck



Simulator Funkcheck während dem freien Training

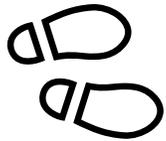
- Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Zeittraining



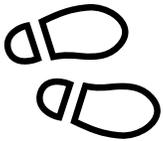
- Freie Fahrerwahl
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern/-innen ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde



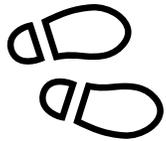
- Gridding Time 2 Minuten. Alle Fahrer/-innen müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationrunde
- Die Fahrzeuge werden in zwei (2) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren. Der Abstand der einzelnen Startgruppen beträgt ca. 20 Sekunden. Das „GO“ der einzelnen Fahrzeugklassen wird über TeamSpeak-Whisper kommuniziert.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in einer geschlossenen 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von **60 km/h** +/- 5 km/h nicht überschreiten.

Einführungsrunde / Formationsrunde



- Es sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
- Sollte sich die Fahreransicht versehentlich ändern, so kann diese mit Drücken der F1 Taste wieder hergestellt werden
- Während der Einführungsrunde / Formationsrunde wird die Rennleitung zusätzliche Hinweise über Teamspeak kommunizieren
- Die Rennleitung hat die Möglichkeit mehrere Formationsrunden fahren zu lassen

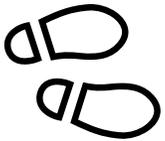
Einführungsrunde / Formationsrunde



- Teilnehmer/-innen die im Grid (Startaufstellung) in der Simulation oder Simulator technische Probleme feststellen, müssen das Grid vor dem Rennstart verlassen. Teilnehmer/-innen die nachweislich dagegen verstoßen, können Strafen bis hin zum Serienausschluss erhalten. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:
 - ESC - Taste auf der Tastatur benutzen
 - Im AC Fenster den "Verlassen" Button benutzen!

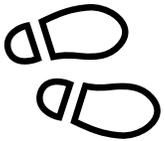


Startarten / Rennstart



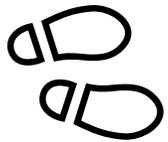
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz zum Vorausfahrenden Fahrzeug größer als $\frac{1}{3}$ der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.
- Die Polesetter haben die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung von ca. drei (3) Wagenlängen zu beachten.

Startarten / Rennstart

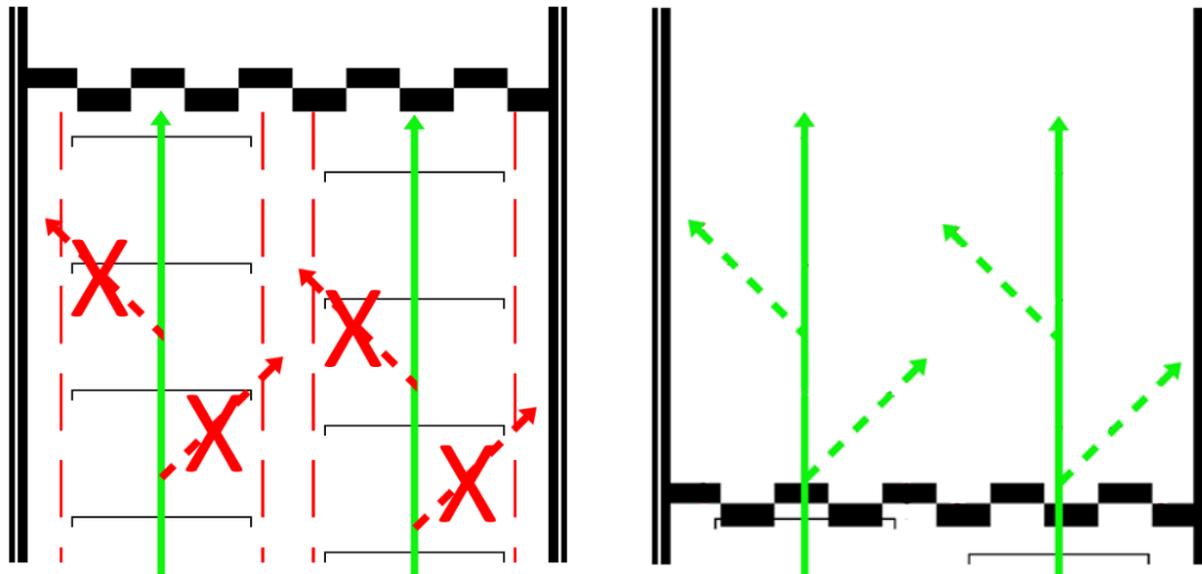


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.
- Der Rennstart erfolgt mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie durch das Fahrzeug auf der Poleposition. Dem Polesitter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

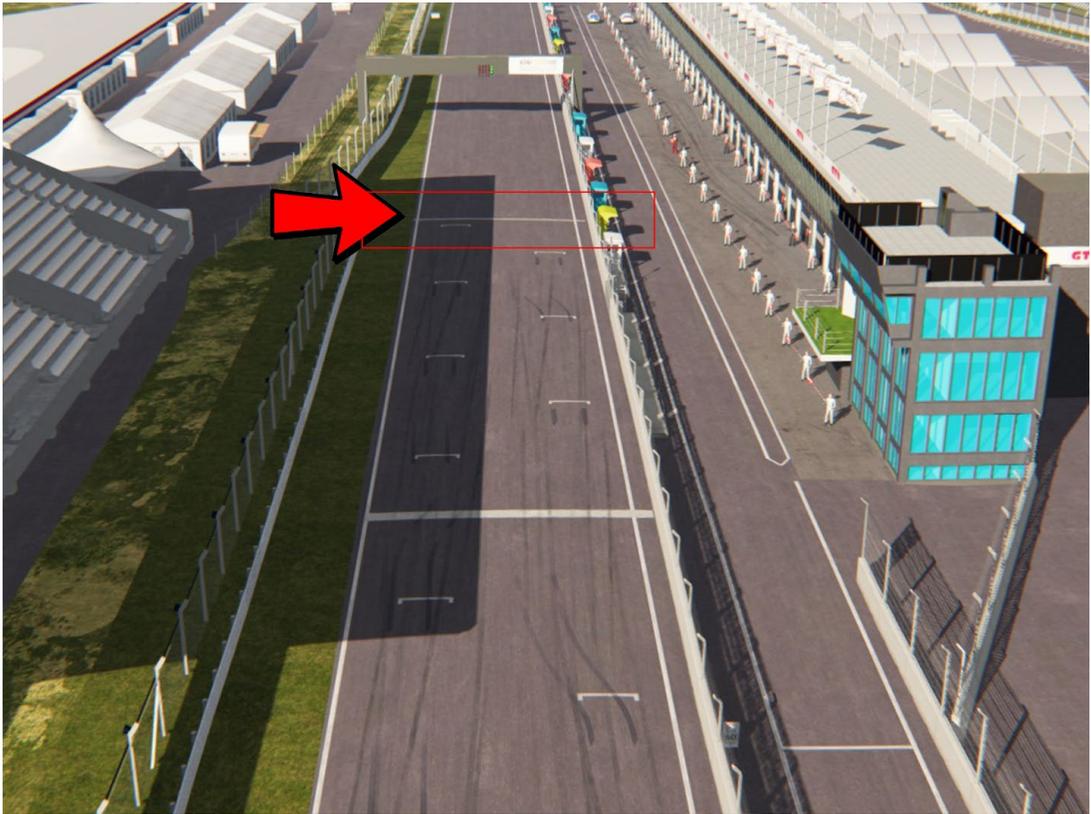
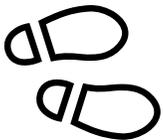
Startarten / Rennstart



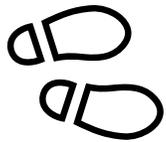
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

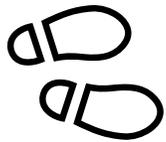


Rennen



- Die beiden 20 Minuten Sprintrennen werden als Singledriver-Rennen ohne Fahrerwechsel und Pflichtboxenstopp gefahren. Die beiden Rennen können von dem selben Fahrer/-in gefahren werden.
- Das 40 Minuten Rennen wird als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrer/-innen. Beide Fahrer/-innen müssen im Rennen mindestens ein gezeitete Rennrunde fahren. Eine Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewunken, wenn sie über die Ziellinie fahren
- Ein Langsam fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor der Ziellinie ist verboten.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse

Rennen

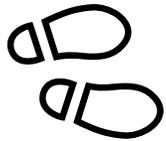


- Es ist nicht verpflichtend, das Fahrzeug nach Rennende mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückzufahren. Die Verwendung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie zu betätigen, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden. Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.
- Havarierte Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!

Definition Nichtwertung und Disqualifikation:

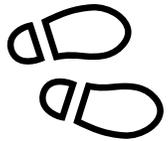
- Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
- Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, das Teams wird in der Wertung an das Ende seiner Fahrzeugklasse gesetzt.

Full Course Yellow



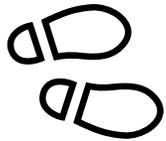
- Kommt es im Rennen aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer/-innen zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak mit „Yellow Flag! Yellow Flag! Full-Course Yellow“ ausgerufen.
Alle Teilnehmer/-innen sind angewiesen das Tempo der jeweiligen Situation anzupassen. Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führenden gefahren werden.
- Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse darf eine Geschwindigkeit von ca. **60 Km/h +/- 5 Km/h** ab der Start-/Ziel Linie nicht mehr überschreiten.
- Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 40 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie über Teamspeak-Whisper mit „Green Flag - Track Clear“ ausgerufen. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start, mit Ausnahme der Single-File Regelung.
- Der Führende darf ab **T14** beschleunigen. Es darf erst ab der Start/- Ziellinie überholt werden.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

Boxenstopps / Boxengasse



- Es ist mindestens ein (1) Pflichtboxenstopp (Longstopps) im 40 Minuten Teamrennen zu absolvieren.
- Die Boxendurchfahrzeit beträgt 120 Sekunden. Die Zeitmessung beginnt an der Boxeneinfahrt mit dem automatischen aktivieren des Pitlimiters und endet an der Boxenausfahrt mit dem automatischen Lösen des Pitlimiters.
- Die Überwachung erfolgt im Normalfall per Server und wird den Fahrern/-innen im Live-Timing dargestellt. Dennoch ist jedes Team selbständig für die Einhaltung der Zeitvorgabe verantwortlich. (z.B. per Stoppuhr oder ähnliches).
- Der Pflichtboxenstopp muss im Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die den Pflichtboxenstopp nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.

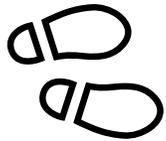
Boxenstopps / Boxengasse



Sollte ein Team die Zeitvorgabe knapp verpassen, muss dieses keinen "zusätzlichen" langen Stopp ableisten, sondern kann den Fehler mit einer Durchfahrtsstrafe ausgleichen. Während dieser darf jedoch nicht in der Boxengasse angehalten werden. Der Kulanzkorridor liegt bei 5 Sekunden.

- Stopp mit einer Zeit von 120,00s oder größer -> alles ok
- Stopp mit einer Zeit zwischen 115,00 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 Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.
- Stopp mit einer Zeit von 114,99s oder weniger -> Stopp wird nicht als Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.

Boxenstopps / Boxengasse



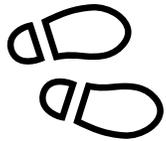
Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften können ihr Boxendurchfahrtszeit im Live-Timing überprüfen.

The screenshot shows a live timing application interface. The main table displays race data for various teams, including their position, car number, team name, laps completed, delta time, last lap time, and various performance metrics. The row for team #56 Ingelheim is highlighted with a red border. To the right, a sidebar shows a list of pit stop events for team #56 Ingelheim, with specific pit stop durations highlighted in red and green boxes.

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

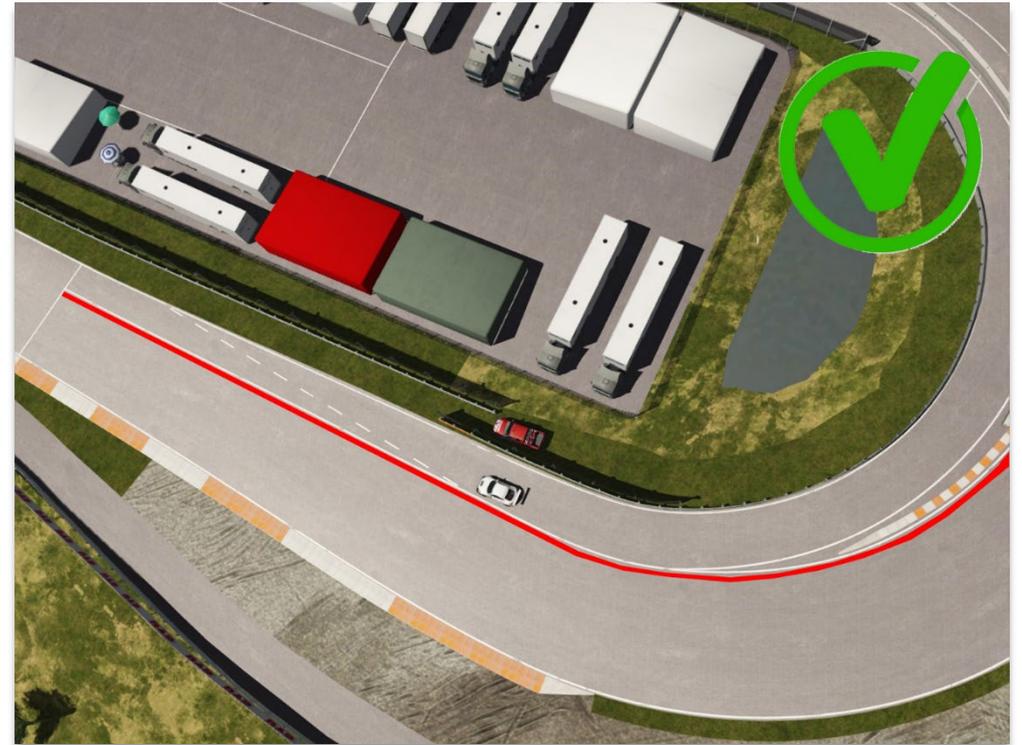
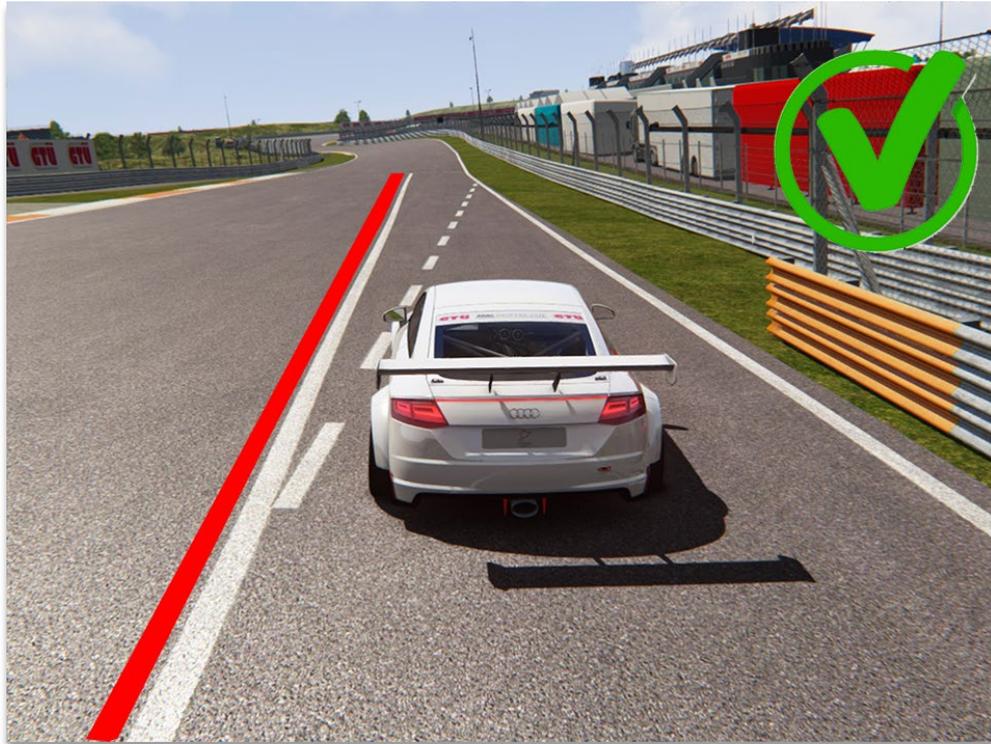
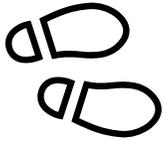
Time	Event
14:32:04	#56 Ingelheim Pitstop done (3) in 119.186 secs
14:08:48	#56 Ingelheim Long Pitstop done (1) in 122.470s
13:21:52	#56 Ingelheim Pitstop done (1) in 84.416 secs
12:38:34	#56 Ingelheim Heavy Incident with #17 Radeformwald

Boxenstopps / Boxengasse

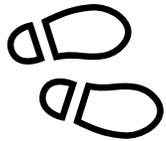


- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- Innerhalb der Boxengasse muss der/die Fahrer/-in in der Fast Lane bleiben, bis er sich ca. zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße können von der Rennkommission bestraft werden.
- Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- Beim Verlassen der eigenen Box muss jeder Fahrer/-in sofort in die Fast Lane fahren und dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist, folgen. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der/die Fahrer/-in erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.
- Das Wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.

Boxenausfahrt

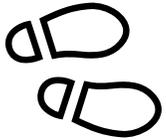


Proteste



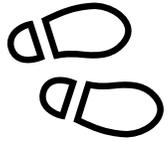
- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Proteste können während des Rennens, spätestens aber bis 15 Minuten nach dem Zieleinlaufes eines Wertungslaufs über das entsprechende Online-Formular eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Proteste sind fristgerecht über das Protestformular einzureichen. Proteste sind gebührenfrei.
- Protestfrist für einzelne Vorfälle bis 30 Minuten vor dem Rennende:
Die Protestfrist einzelner Vorfälle beträgt 30 Minuten.
- Rückfragen zu Entscheidungen der Rennleitung können bis 15 Minuten nach Rennende im Teamspeak mit der Rennleitung besprochen werden. Später Anfragen bleiben unbeantwortet!
- Eingesendete Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

Strafen

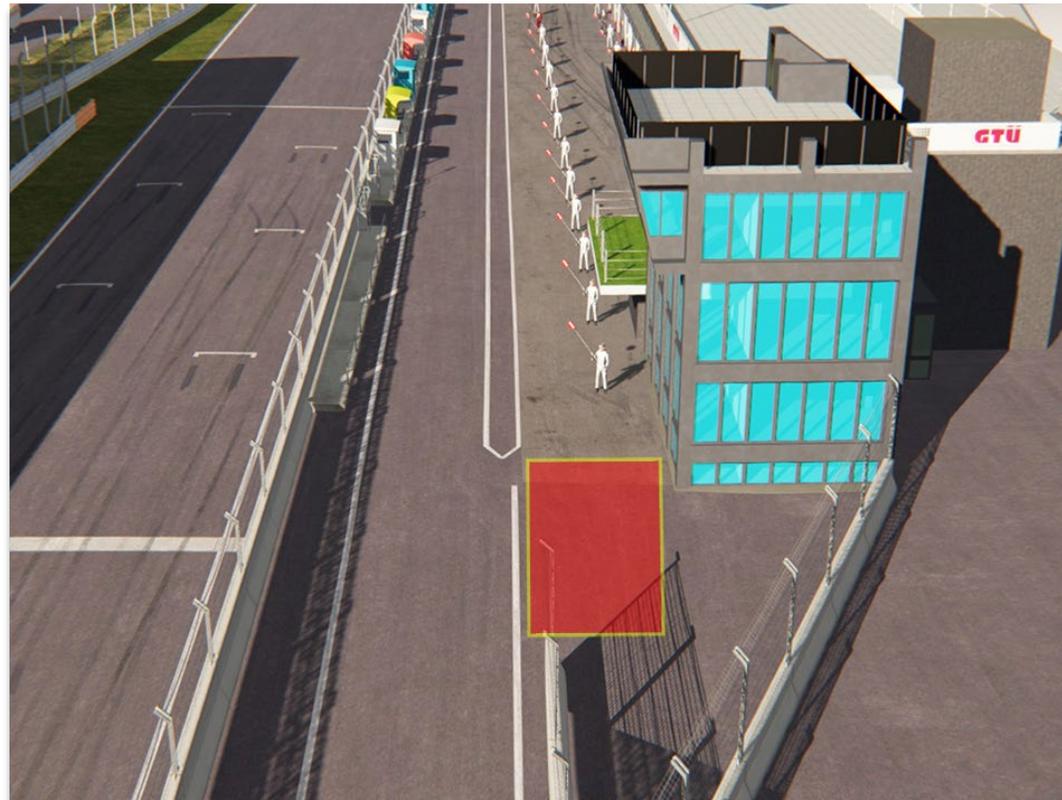


- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen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

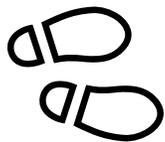
Penalty Box



Die Penalty Box befindet sich an der Einfahrt zur Boxengasse.



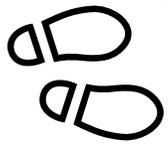
Verantwortlich ADAC Ortsclubs – GT4 & BMW M235i Pro-AM



Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften wie folgt

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
Koblenz eSports Bar	150 Msc Bingen	Tim Henderkes
Kubina Racing Koeln	177 MSC Ranzel 2	Merlin Wolf
mydays Erlebniswerk	122 MSC Gross Doelln1	Klaus Müller
Nuerburgring eSports Bar	121 MSC Adenau Team2	Ralf Luik
Race2Fit Hannover	222 AC Gifhorn	Tim Luca Rösner
RCB Racingcar Benz	185 Bad Hoenningen	Kevin Wambach
SimRacing Center Duesseldorf	105 DAMC05	Jan Soumagne
SimRacing Fuchs Moenchengladbach	272 MC Roetgen	Pascal Schmitz
Slotracerz und Simracerz e.V. im ADAC	276 Simracerz de	Erich Thomas
WS Racing	124 ADAC Saarland	Jörg Palm
Hattingen	154 MSC Neviges Team2	Frank Heppner

Verantwortlich ADAC Ortsclubs – GT3 & SP3T Pro



Verantwortliche ADAC Ortsclub-Mannschaften wie folgt

Sim-Center	ADAC Ortsclub-Mannschaft	Teamleiter
adrenalin-esports	129 ScuderiaWiesbaden	Sascha Schüßler
Koblenz eSports Bar	228 MSC Adenau Team 1	Ralf Luik
Race2Fit Hannover	269 MSC Gr Buelten	Thomas Rohde
RCB Racingcar Benz	222 RG Berg Gladbach	Leon Harhoff
SimRacing Fuchs Moenchengladbach	272 MC Roetgen	Pascal Schmitz
WS Racing	123 ADAC Saarland	Bernd Demmer

Verantwortlich ADAC Ortsclubs



Aufgaben

Aufgabe der verantwortlichen ADAC-Ortsclubs-Mannschaft ist es, die Fahrereinsatzbestätigung (Dokumentenabnahme) zu prüfen.

Zu prüfen ist

Anwesenheitsprüfung der Einsatzfahrer. Fahrer dürfen zur Renn-Veranstaltung nachgenannt werden. Nachnennungen sind in den Unterlagen vollständig einzutragen.

Übermitteln von Dokumenten

Die Unterlagen müssen unmittelbar im Anschluss vollständig übermittelt werden.

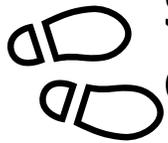
Die Unterlagen können per WhatsApp Bild oder per Mail übermittelt werden.

Tel. +49170 9146610

E-Mail: adac.digitalcup@mrh.adac.de

Die dafür benötigten unterlagen werden bis Freitag per Mail an die zuständigen ADAC Ortsclub-Mannschaften versendet.

Weiteres



Streckenbegrenzungen:

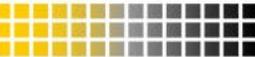
Qualifikation: AC und Reko

Rennen:

- ✓ Assetto Corsa Allgemeine Vereinbarungen sind gültig
- ✓ weitere Vorteile werden von der REKO bestraft (Überholen außerhalb der Streckenbegrenzung)



GT3 & SP3T

ADAC 
DIGITAL CUP
presented by **GTÜ**



Samstag, 14. 01. 2023
Spa-Francorchamps GP

Samstag, 28. 01. 2023
Red Bull Ring

Samstag, 18. 02. 2023
Monza GP

Samstag, 18. 03. 2023
Zandvoort

Lauf 4 - Zandvoort



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

ADAC
SIMRACING CUP 





GT4 & M235i

ADAC 
DIGITAL CUP
presented by **GTÜ**



Samstag, 14. 01. 2023
Spa-Francorchamps GP

Samstag, 28. 01. 2023
Red Bull Ring

Samstag, 18. 02. 2023
Monza GP

Samstag, 18. 03. 2023
Zandvoort

Lauf 4 - Zandvoort



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

