

Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

ADAC Digital Cup | presented by GTÜ – Season 7

Vorwort:

Der ADAC Digital Cup wendet sich an ADAC Ortsclubs und ermöglicht es diesen Vereinen, digitalen Motorsport in einem professionellen Rahmen zu betreiben. Dabei kommen hochmoderne Motion-Simulatoren zum Einsatz, die in speziellen Simulatorenzentren für die Vereine bereitgestellt werden. Die Wettbewerbe umfassen verschiedene Fahrzeugklassen, ähnlich wie in anderen Sportarten. Besonders hervorzuheben ist, dass der ADAC Digital Cup den Vereinen die Chance bietet, ihr Angebot für bestehende Mitglieder zu erweitern und gleichzeitig mit einem zeitgemäßen Konzept neue Mitglieder zu gewinnen.

Gender Disclaimer:

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

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
 E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	20.12.2023		Ersterstellung
0.2	03.01.2024		Anpassung 3.1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen – CUP4 (P to P)
0.3	28.01.2024		1.6.1 Serien-Terminkalender 1.6.2 Event Zeitplan 1.6.7 Durchführung der Wettbewerbe (1) Training & (4) Wertungsläufe 1.6.8 Wertung (Punkteraster) 3.1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen (CUP2)

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 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 SERIEN MANAGEMENT
- 3.1.8 WERTUNGSSTRAFEN
- 3.1.9 AC – ONLINESERVER
- 3.1.10 EINFÜHRUNGS-/FORMATIONSRUNDE
- 3.1.11 STARTARTEN / START
- 3.1.12 RENNEN
- 3.1.13 FULL COURSE YELLOW (VIRTUELLES SAFETY CAR)
- 3.1.14 STRECKENBEGRENZUNG
- 3.1.15 BOXENSTOPPS / BOXENGASSE
- 3.1.16 SIMULATOREN
- 3.1.17 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
- 3.1.18 FLAGGENSIGNALE
- 3.1.19 ESC-TASTE
- 3.1.20 PROTESTE
- 3.1.21 SIMULATOR CHECKRUNDE
- 3.1.22 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 2024 den ADAC Digital Cup – Season VII aus. Es wird eine Meisterschaft mit unterschiedlichen Wertungen ausgetragen:

ADAC Digital Cup | Pro – Classes (Open Setup)

- CUP1 – Class (Lotus Evora GTC)
- CUP2 – Class (Porsche 911 GT3 Cup 2017)

ADAC Digital Cup | Pro-Am – Classes (Fixed Setup)

- CUP3 – Class (Porsche Cayman GT4)
- CUP4 – Class (Audi TT Cup)

ADAC Digital Cup | Klassenübergreifende Sonderwertungen

Junior-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Gentleman-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
Ladies-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

ADAC Nordrhein e.V.
Luxemburger Straße 169
50939 Köln

Alexander Zäpernick
Telefon: +49 221 47 27 707
Mail: Alexander.zaepernick@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

Mirco Hansen
Leiter Sport & Ortsclubbetreuung
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
+49 221 4727 702
Mirco.Hansen@nrh.adac.de

Gunnar Miesen
Serienkoordinator ADAC Digital Cup
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz
+ 49 261 1303 130
adac-digitalcup@mrh.adac.de
Gunnar.Miesen@mrh.adac.de

Alexander Zäpernick
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC Digital Cup
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
+49 221 47 27 707
Alexander.zaepernick@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.

Englische Übersetzungen dienen lediglich der Integration internationaler Teilnehmer.

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 10.01.2024 um die Zulassung zum ADAC Digital Cup – Season VII 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
 - 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 23.12.2023 bis zum 10.01.2024 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
 - Track-Vote
 - Die Teilnahmebestätigung erfolgt per Mail bis zum 12.01.2024.

- Abhängig von der jeweiligen maximalen Starterzahl der Fahrzeugklassen im ADAC Digital Cup – Season VII, 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 VII beworben haben. Hierbei ist seitens des ADAC Regionalclubs jedoch zu berücksichtigen, dass bei der Auswahl der Mannschaften solche vorrangig benannt werden müssen, die bereits im 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 VII 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 VII
 Die Einschreibebühr für die Teilnahme an allen Veranstaltungen des ADAC Digital Cups 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 VII
 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 VII.
 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:

CUP1 (Lotus Evora GTC):	#100 - #199
CUP2 (Porsche 911 GT3 Cup 2017):	#200 - #299
CUP3 (Porsche Cayman GT4):	#300 - #399
CUP4 (Audi TT Cup):	#400 - #499

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, die das 12. Lebensjahr vollendet haben und Mitglied im jeweiligen Ortsclub sind, sind startberechtigt. Eine Lizenz ist für die Startberechtigung am ADAC Digital Cup nicht vorausgesetzt. Bei den angegebenen Altersregelungen gilt die Jahrgangsregelung ab 2011.

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 Events des ADAC Digital Cup – Season VII finden gemäß den Vorschriften der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing sowie dem Verhaltens- und Strafenkatalog statt. Es ist für alle Teilnehmer verpflichtend, sich mit diesen Bestimmungen und Regeln vertraut zu machen und sie einzuhalten.

1.6.1 Serien-Terminkalender

Veranstaltung	Date	Strecke	Strecken Config
Event 1	Samstag, 03. Februar 2024	Spa-Francorchamps	
Event 2	Samstag, 24. Februar 2024	<i>Nürburgring Grand Prix - GT</i>	
Event 3	Samstag, 09. März 2024	<i>Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP</i>	
Event 4	Samstag, 23. März 2024	<i>Silverstone Circuit Grand Prix</i>	

1.6.2 Event Zeitplan

Was	Start (HH:MM)	Dauer (HH:MM)	Ende (HH:MM)
Fahrereinsatzbestätigung	09:45	00:15	10:00
Simulator-Check Runde	10:00	00:05	10:05
<i>Race 1 - 30 Minuten Single Rennen</i>			
Freies Training	10:05	00:20	10:25
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>10:25</i>	<i>00:15</i>	<i>10:40</i>
<i>Overtime</i>	<i>10:40</i>	<i>00:03</i>	<i>10:43</i>
Gridding Time	10:43	00:02	10:45
Start Rennen	10:45	00:30	11:15
Race Overtime	11:15	00:03	11:18
Serverwechsel Race 2	11:18	00:03	11:21

<i>Race 2 - 30 Minuten Single Rennen</i>			
Freies Training	11:21	00:05	11:26
Zeittraining (Qualifying)	11:26	00:15	11:41
Overtime	11:41	00:03	11:44
Gridding Time	11:44	00:02	11:46
Start Rennen	11:46	00:30	12:16
Race Overtime	12:16	00:03	12:19
Serverwechsel Race 3 (Team Rennen)	12:19	00:03	12:22
<i>Race 6 - 60 Minuten Team Rennen</i>			
Freies Training	12:22	00:05	12:27
<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	<i>12:27</i>	<i>00:15</i>	<i>12:42</i>
<i>Overtime</i>	<i>12:42</i>	<i>00:03</i>	<i>12:45</i>
Gridding Time	12:45	00:02	12:47
Start Rennen	12:47	01:00	13:47
Race Overtime	13:47	00:03	13:50
Siegerinterviews	13:50	00:10	14:00

1.6.3 Einsatzfahrernennung (Eventnennung)

- (1) Die Einsatzfahrer müssen dem Veranstalter jeweils bis Donnerstag vor der Veranstaltung bis 17:00 Uhr über das Online-Portal genannt werden.
- (2) Jeder ADAC Ortsclub-Mannschaft steht es frei, das Fahrzeug mit den Fahrern ihrer Wahl zu besetzen. Es besteht keine Einschränkung hinsichtlich der Fahrerbesetzung der verschiedenen Fahrzeuge während der Saison

1.6.4 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt festgelegt. Die Verteilung ist vorläufig und kann vom Veranstalter aufgrund der Einschreibungen angepasst werden.

Lotus Evora GTC	12 Fahrzeuge
Porsche 911 GT3 Cup 2017	12 Fahrzeuge
Porsche Cayman GT4	12 Fahrzeuge
Audi TT Cup	12 Fahrzeuge

1.6.5 Wettervorhersage & 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 20-minütiges freies Training sowie *drei 15-minütiges Zeittraining/Qualifying* plus Overtime vorgesehen. Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Fahrer dürfen ihren Boxenplatz erst nach dieser Freigabe verlassen.

(2) Qualifikation

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Fahrer dürfen ihren Boxenplatz erst nach dieser Freigabe verlassen. Ein Qualifikationsminimum ist nicht vorgeschrieben. Fahrer bzw. Teams, die keine gezeitete Runde in der Qualifikation absolvieren, sind dennoch startberechtigt, starten jedoch vom Ende des Starterfeldes.

Es bestehen keine Einschränkungen bezüglich der Fahrerwahl im Zeittraining; alle gelisteten Fahrer dürfen am Zeittraining teilnehmen.

Im Zeittraining müssen Fahrer, die sich auf einer schnellen Runde befinden, grundsätzlich Vorfahrt gewährt bekommen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Jegliche Angriffe, Überholmanöver oder Versuche, Fahrer zu überholen, die gerade eine schnelle Runde absolvieren, sind nicht erlaubt

(3) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

- rollender Start (Indianapolis-Start)
- stehender Start mit versetzter Startaufstellung (GP-Start)

(4) Wertungsläufe

Die Wertungsrennen, die im Einzelmodus ausgetragen werden, haben eine Gesamtdauer von 30 Minuten, einschließlich der Einführungs- und Formationsrunde. Ein Pflichtboxenstopp oder Fahrerwechsel ist nicht vorgeschrieben.

Es ist zulässig, dass beide Einzelrennen von demselben Fahrer bestritten werden.

Die Wertungsrennen, die als Teamrennen ausgetragen werden, umfassen eine Gesamtdistanz von 60 Minuten, einschließlich der Einführungs- und Formationsrunde. Während des Teamrennens ist ein Pflichtboxenstopp erforderlich, der eine Boxendurchfahrtszeit von mindestens 120 Sekunden sowie einen Fahrerwechsel beinhaltet.

Mindestfahrzeit

In Teamrennen beträgt die Mindestfahrzeit für jeden Fahrer 15 Minuten.

1.6.8 Wertung

(1) Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungsrennens ist das Team, das die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit zurückgelegt hat, unter Einbeziehung aller Strafen.

Alle Teams, die das Rennen gestartet haben, werden in der Wertung berücksichtigt, sofern sie mindestens 75% der Renndistanz absolviert haben. Im Falle einer Distanzkürzung oder eines Rennabbruchs, wenn das Rennen nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Teams folgende Punkte:

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

Bei einem Teamrennen wird ein Team nur gewertet, wenn mindestens zwei Fahrer 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:

Punkteraster - CUP 1

<i>Position</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Punkte</i>	30	22	18	15	11	8	5	2	0	0	0	0

Punkteraster - CUP 2

<i>Position</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Punkte</i>	30	22	18	15	11	8	5	2	0	0	0	0

Punkteraster - CUP 3

<i>Position</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Punkte</i>	50	43	37	32	28	24	20	16	12	8	4	1

Punkteraster - CUP 4

<i>Position</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<i>Punkte</i>	50	43	37	32	28	24	20	16	12	8	4	1

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 wird übergreifend für alle vier Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung erfasst.

Berechtigt für die Gentleman-Wertung sind ADAC Ortsclub-Mannschaften, die ausschließlich aus Teilnehmern bis Jahrgang 1993 bestehen. Sollte während der laufenden Season ein Teilnehmer 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 wird übergreifend für alle vier Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung erfasst.

Berechtigt für die Junior-Wertung sind ADAC Ortsclub-Mannschaften, die ausschließlich aus Teilnehmer ab Jahrgang 2007 bestehen. Sollte während der laufenden Season ein Teilnehmer 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) Ladies – Wertung

Die Ladies-Wertung wird übergreifend für alle vier Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung geführt. Für die Teilnahme an der Ladies-Wertung sind ADAC Ortsclub-Teams berechtigt, die ausschließlich aus weiblichen Teilnehmerinnen bestehen. Falls während der laufenden Saison ein männlicher Teilnehmer in einem solchen Team fährt, verliert das Team seine Berechtigung zur weiteren Teilnahme an der Ladies-Wertung und wird daraus ohne Ersatz gestrichen.

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

- (5) Punktegleichheit
 Bei Punktegleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Teams wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. Das Team mit den wenigsten Strafpunkten über die Saison hinweg erhält die bessere Platzierung. Sollten die Betroffenen keine Strafpunkte während der Saison erhalten haben, entscheidet die größere Anzahl an ersten Plätzen, gefolgt von den zweiten Plätzen und so weiter, basierend auf allen gewerteten Rennen. Dabei kann auch das Streichresultat berücksichtigt werden.
- (6) Private Trainings und Tests
 Private Trainings und Tests sind erlaubt.

1.6.9 Titel, Preisgeld und Pokale

- (1) Titel Gesamtsieger
 Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – CUP1 - Class erhält den Titel: **Champion CUP1 - Class - ADAC Digital Cup – Season VII**
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 – CUP2 - Class erhält den Titel: **Champion CUP2 - Class - ADAC Digital Cup – Season VII**
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 – CUP3 - Class erhält den Titel: **Champion CUP3 - Class - ADAC Digital Cup – Season VII**
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 – CUP4 - Class erhält den Titel: **Champion CUP4 - Class - ADAC Digital Cup – Season VII**
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 VII**
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 VII**
1. Platz TGP & 24h Tickets für jeden Fahrer + Teamchef
- Die Fahrer/in mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Cup – Ladies-Wertung erhält den Titel: **Champion Ladies Wertung - ADAC Digital Cup – Season VII**
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) 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.
- (6) 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 nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Bewerber und Fahrer 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. und ADAC Nordrhein e.V., 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 sollten mit einem Triple-Screen-System oder einem Ultrawide-Monitor ausgestattet sein, der die folgenden Mindestspezifikationen erfüllt:

- Jeweilige Monitorgröße Triple-Screen mindestens 27 Zoll Bildschirmdiagonale und eine Mindestgesamtauflösung über 3 Monitore 5760 x 1080 Pixel
- Ein Ultrawide-Monitor muss eine Mindestgesamtauflösung von 3.440 x 1.440 Pixeln aufweisen.
- 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 dauerhaftes 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 Ausrüstung

Es müssen die Vorgaben des jeweiligen Sim-Centers eingehalten werden.

2.4.2 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug

1. Templates

Die Templates werden im ADAC Digital Cup – Portal veröffentlicht. Die eigen erstellten Fahrzeuglackierungen müssen bis 10 Tage vor dem Wertungsrennen vom Teamleiter über das Portal hochgeladen 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

CUP1 - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
Lotus Evora GTC			open

CUP2 - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
Porsche 911 GT3 Cup 2017			open

CUP3 - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
Porsche Cayman GT4			fixed

CUP4 - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
Audi TT Cup			fixed

3.1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Für das CUP1 - Class - Fahrzeug bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig.

Für das CUP2 - Class - Fahrzeug bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig. Der Porsche 911 GT3 Cup aus dem Jahr 2017 wird im ADAC Digital Cup ohne Traktionskontrolle ~~und~~ **ABS** gefahren.

Für das CUP3 – Class - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig.

Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

Für das CUP4 – Class - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig. *Die Push-to-Pass-Funktion für das Fahrzeug ist deaktiviert.*
 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.

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: folgt...](#)

3.1.6 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

3.1.7 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) sind sämtliche Informationen zu den Serien 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, Spotterguide 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 Summer Cup erforderlich, dass der Teamleiter und alle Teilnehmenden 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.

Teilnehmende müssen einen Account mit dem richtigen Namen (Vor-/Zuname) erstellen.

Eine solche Registrierung dient als Grundlage für alle Wertungen und der dazugehörigen Historie jedes ADAC Orts-/Regionalclubs.

3.1.8 Wertungsstrafen

Das sportliche Reglement und der dazugehörige Strafenkatalog werden vor dem ersten offiziellen Wertungsrennen 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.

3.1.9 AC – Onlineserver

(1) Freies Training inoffiziell

7 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 7 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können vom Sim-Centren aus, genutzt werden.

3.1.10 Einführungs-/Formationsrunde

- (1) Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Ergebnis des Zeittrainings. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.
- (2) Die Einführungsrunde beginnt, wenn die Startampel von rot zu grün wechselt. Die Einführungsrunde wird bis zum virtuellen „Grid“ Schild im Single-File gefahren. Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist die Grid-Formation einzunehmen. Die Grid-Formation ist in der Reihenfolge einzunehmen, wie die Fahrzeuge in die Einführungsrunde gestartet sind. Mit Einnahme der Gridposition sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
Richtlinien der Einführungsrunde
 Die Richtlinien der Einführungsrunde sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.
- (3) Die Einführungsrunde/Formationsrunde wird in zwei (2) Startgruppen absolviert.
 Startgruppen
 Startgruppe 1: CUP1 & CUP2 - class
 Startgruppe 2: CUP3 & CUP4 – class
- (4) Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 15 Sekunden.
- (5) In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
- (6) 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.
- (7) 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.

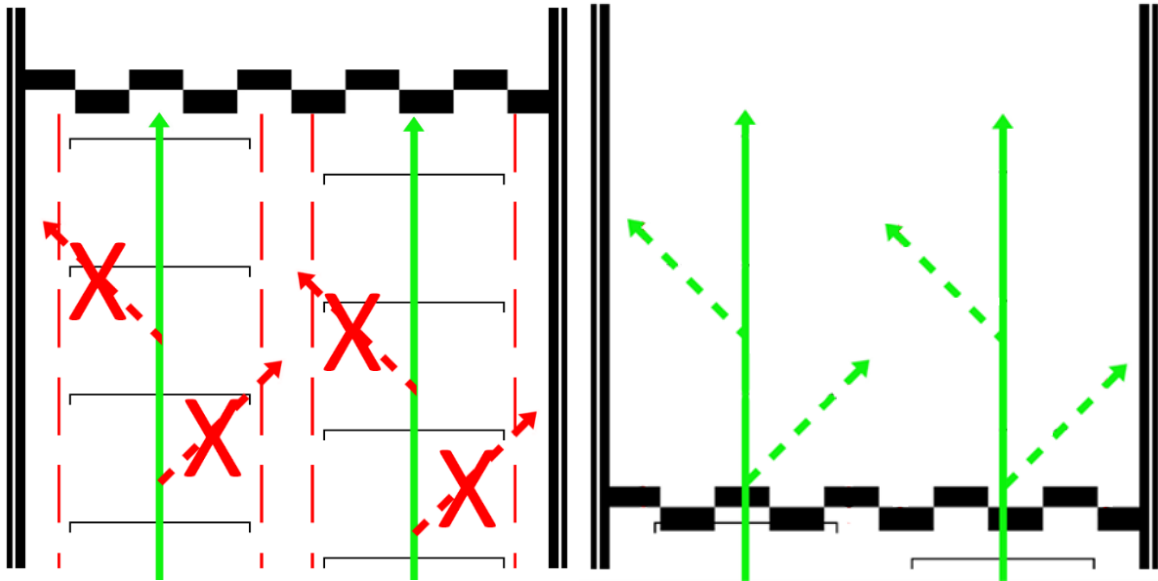
- (8) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position.
- (9) Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.
- (10) 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.
- (11) Teilnehmer 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!



3.1.11 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.

3.1.12 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 Fahrern. Beide Fahrer müssen im Rennen fahren. Die Mindestfahrzeit beträgt 15 Minuten. 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) Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
 Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.

Verwendung der ESC-Taste:

Die Betätigung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie gestattet, um mögliche Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach dem Rennende zu vermeiden.

Verhalten nach dem Rennen:

Es ist strengstens untersagt, das Fahrzeug nach Rennende vorsätzlich zu beschädigen oder absichtlich Kollisionen mit anderen Fahrzeugen herbeizuführen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem höheren Strafmaß geahndet als reguläre Kollisionen während des Rennverlaufs. Die exakte Höhe des Strafmaßes liegt im Ermessen der Rennleitung und wird im Einzelfall festgelegt.

3.1.13 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 ist 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.

3.1.14 Streckenbegrenzung

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

3.1.15 Boxenstopps / Boxengasse

Pflichtboxenstopp 60 Minuten Teamrennen

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 aktiveren des Pitlimiters und endet an der Boxenausfahrt mit dem automatischen Lösen des Pitlimiters.
- (2) Die Überwachung erfolgt im Normalfall per Server und wird den Teilnehmern 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 abgeleistet werden.
- (4) Die Pflichtboxenstopps müssen während des Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihre Pflichtboxenstopps nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.

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

- (5) Alle ADAC Ortsclubmannschaften können ihr Boxendurchfahrtszeit im Live-Timing überprüfen.
- (6) Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- (7) Innerhalb der Boxengasse müssen Fahrer 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 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 erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn das Renntempo erreicht ist und keine anderen Fahrer behindert werden.
- (10) Das Wechseln der Reifen ist während eines Boxenstopps optional und nicht verpflichtend.

3.1.16 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.

3.1.17 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!

3.1.18 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 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, denen blaue Flaggen angezeigt werden, müssen bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihnen fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.

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

3.1.19 ESC-Taste

Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.

Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

Ausnahmen

Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein Weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen.

Die Rennleitung muss im Anschluss direkt im Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden ist, erteilt die Rennleitung die Freigabe für eine Weiterfahrt.

3.1.20 Proteste

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

Protest „Current Time“ (CT)



3.1.21 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.

3.1.22 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.

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.