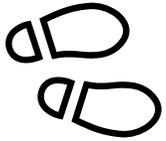


ADAC Digital Cup 2025

Rennen 1 | Nürburgring Grand Prix – GT Fahrerbesprechung

Version: 0.0.1
Status: offiziell

Rennkommission

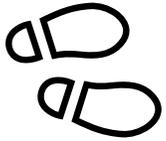


SPOKO: Danny Kolleth
Simon Christmann
Angela Kastenholz

Operator: Gunnar Miesen & Jan Nöller

Renndirektor: Simon Ehses

Fahrer-Briefing (Online Zoom-Meeting)



Das Fahrer-Briefing findet Donnerstag, den 09.01.2025 - 19:00 Uhr über ein Zoom Meeting statt.

Es ist verpflichtend, dass jeweils ein Teamvertreter anwesend ist.

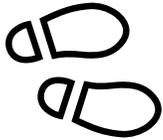
Zugangsdaten Zoom-Meeting

Meeting ID: 947 6502 6903

Passwort: ADAC

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

Zeitplan

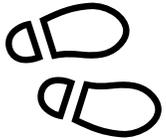


Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Sprint | Rennen 1

Fahrereinsatzbestätigung (<i>Änderungen über Portal einreichen</i>)	09:45 – 10:00 Uhr
Simulator-Check-Runde:	10:00 – 10:05 Uhr
Freies Training (20 Minuten):	10:05 – 10:25 Uhr
Zeittraining (15 Minuten + Overtime):	10:25 – 10:43 Uhr
Gridding Time:	10:43 – 10:45 Uhr
Rennen (30 Min. + Overtime):	~10:45 – 11:18 Uhr
Serverwechsel Rennen 2:	~11:18 Uhr

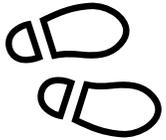
Zeitplan



Sprint | Rennen 2

Freies Training (5 Minuten):	11:21 – 11:26 Uhr
Zeittraining (15 Minuten + Overtime):	11:26 – 11:44 Uhr
Gridding Time:	11:44 – 11:46 Uhr
Rennen (30 Min. + Overtime):	11:46 – 12:19 Uhr
Serverwechsel Rennen 3:	~12:19 Uhr

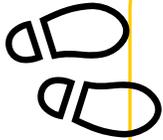
Zeitplan



Team | Rennen 3

Freies Training (5 Minuten):	12:22 – 12:27 Uhr
Zeittraining (15 Minuten + Overtime):	12:27 – 12:45 Uhr
Gridding Time:	12:45 – 12:47 Uhr
Rennen (60 Min. + Overtime):	12:47 – 13:50 Uhr
Siegerinterviews:	~13:50 - 14:00 Uhr

Linksammlung



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Fahrernennung R01: <https://is.gd/ZMQQvD>

Fahrer Sprint-Race 1: <https://is.gd/E5V7RS>

Fahrer Sprint-Race 2: <https://is.gd/4YFjzx>

Startfahrer & Fahrerwechsel Rennen 3: <https://is.gd/ApaGpX>

Incident Reportformular: <https://is.gd/okLSr3>

Live-Übersicht Rennleitung: <https://is.gd/oYDXzu>

LiveTiming

Live Timing Sprint-Race 1:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC_SPRINT_RACE_1

Live Timing Sprint-Race 2:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC_SPRINT_RACE_2

Live Timing Team-Race:
http://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC_TEAM_RACE_3

Sonstiges

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

Virtueller Aushang:

<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-cup/virtueller-aushang>

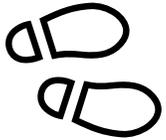
RaceFacts Round 01 – Nürburgring

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=221&cHash=e200f884bf3c98ad0079f42f87366bf6

Entry-List R01: <https://is.gd/ZMQQvD>

Spotterguide: <https://is.gd/qrVKqZ>

Live-Stream



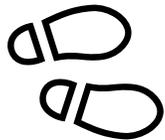
Livestream

YouTube ADAC eSports: <https://youtu.be/VhaZvPdGNhs>

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

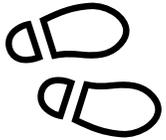
Twitch ADAC eSports: <https://www.twitch.tv/adacesports>

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training 20 Minuten
- Zeittraining 15 Minuten + Overtime
- Rennen 2x 30 Minuten Sprint-Rennen + 1x 60 Minuten Teamrennen
- Bis zum Qualifying muss der Startfahrer über Onlineformular bekannt gegeben werden!
Zudem müssen alle Fahrwechsel ca. Zwei (2) Runden vor dem Fahrwechsel über das Onlineformular gemeldet werden.
- Mindestens ein Fahrerwechsel muss im Team-Rennen vollzogen werden
- 1x Longstops – 120 Sekunden Boxendurchfahrtszeit

AC - Servereinstellungen



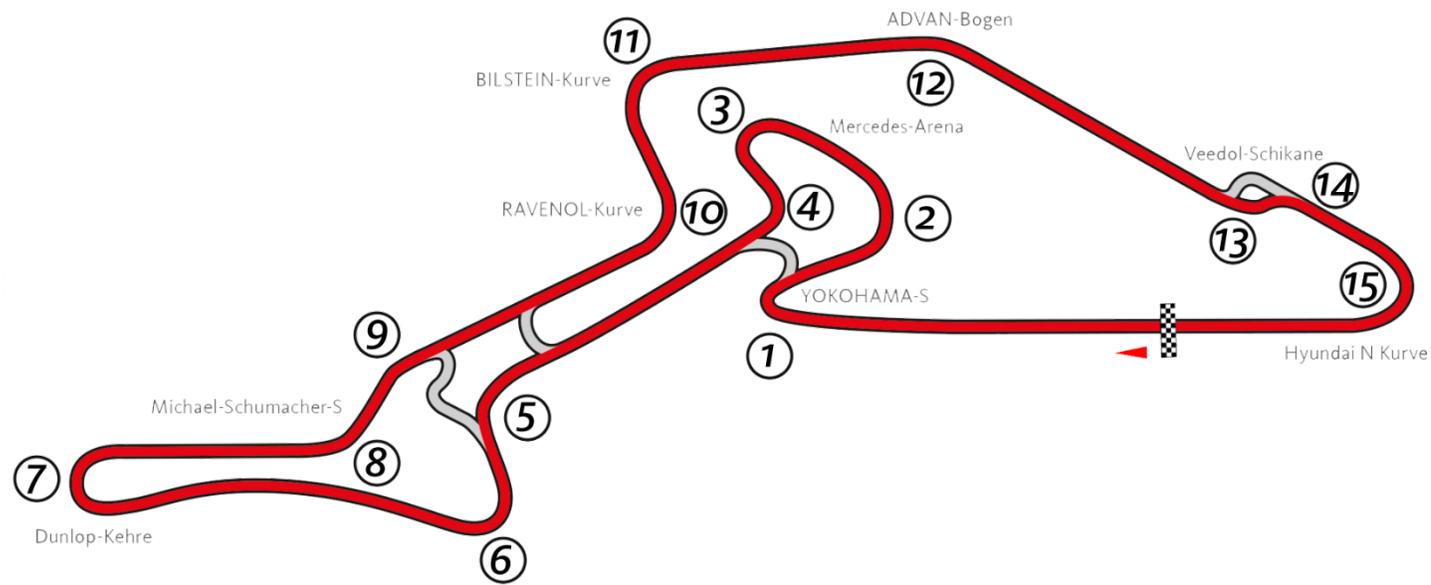
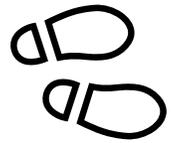
Sessionstart (InGame)

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

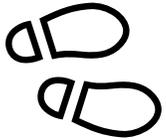
Wetter

- Lufttemperatur: 19°C
- Streckentemperatur: 19°C
- Wind: 3 km/h
- Wolken: Mid Clear

Strecke: Nürburgring Grand-Prix (GT)

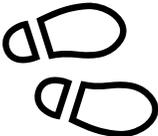


Track Limits

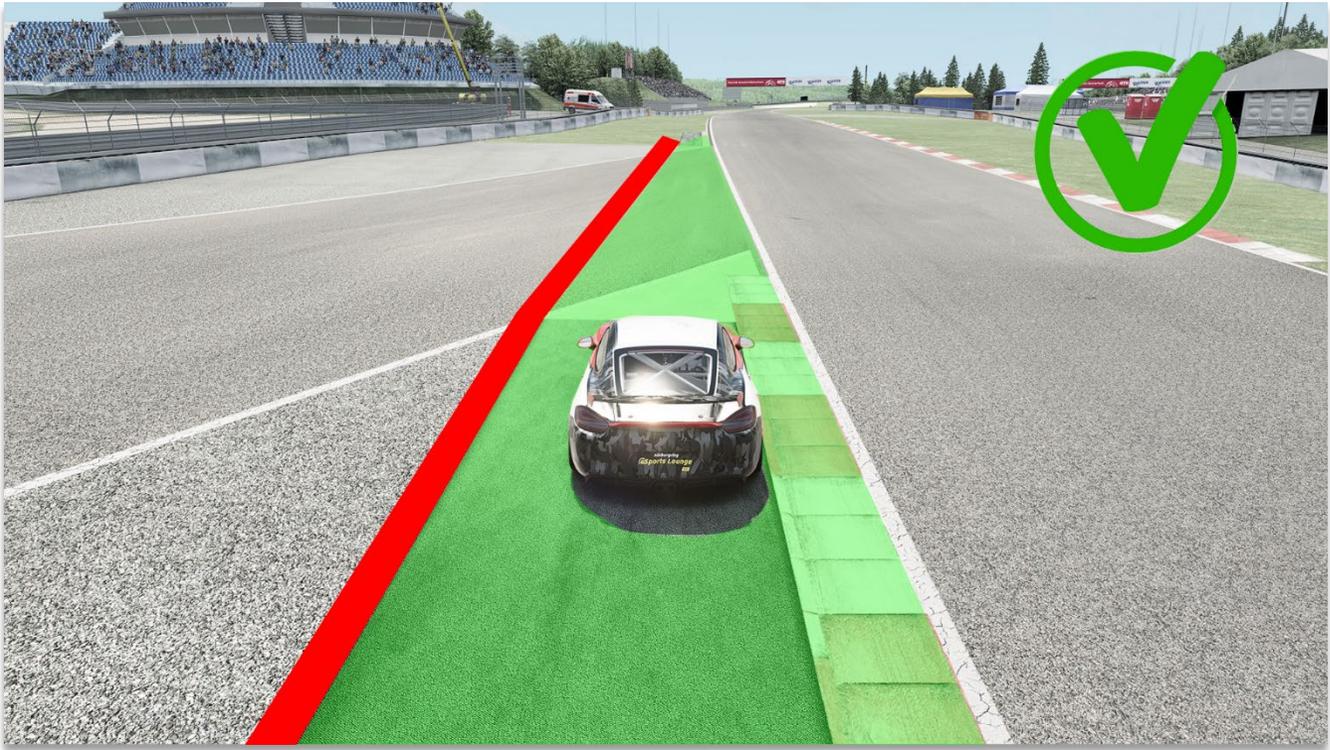
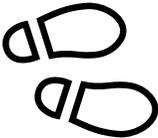


- Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.
- Wiederholtes verlassen der Strecke oder Vorteilsnahme beim Überholen, können von der Rennleitung sanktioniert werden

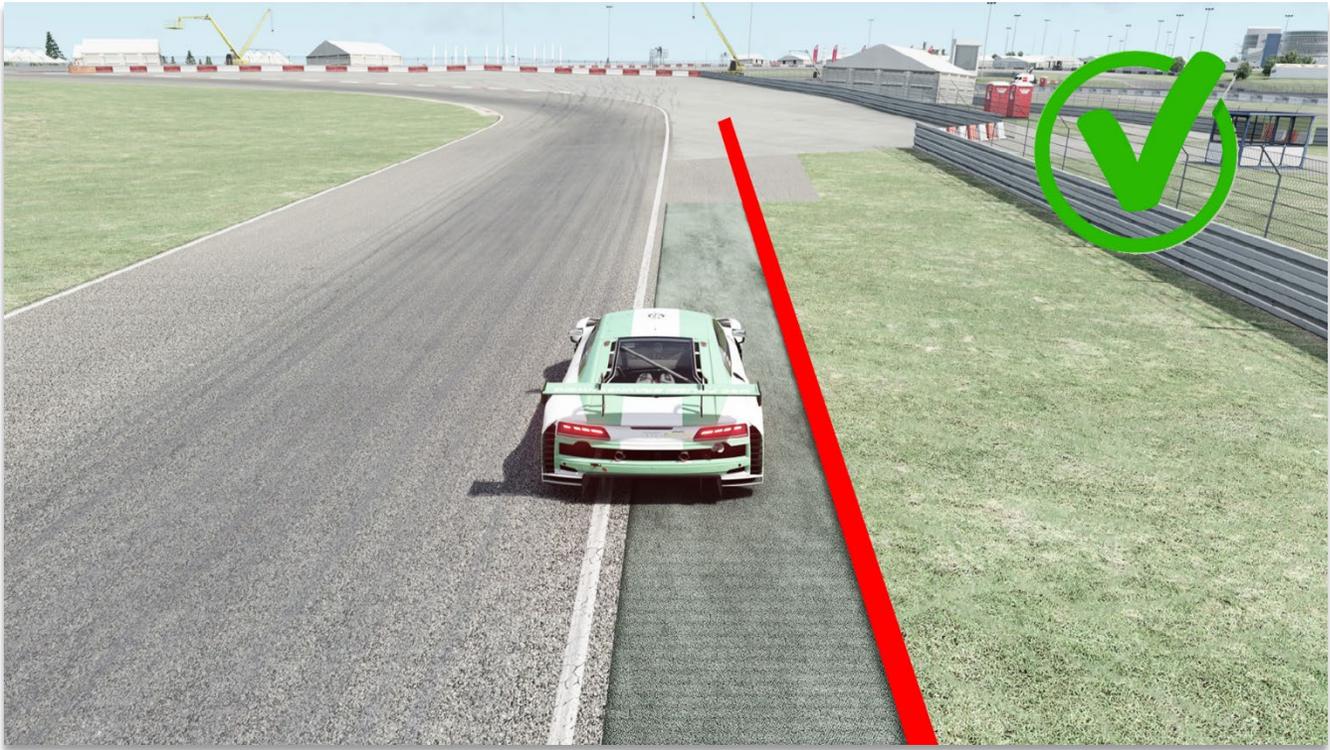
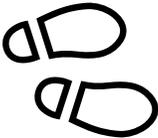
Track Limits | Turn 2



Track Limits | Turn 4



Track Limits | Turn 10



Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln



Im ADAC Digital Cup treffen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen aufeinander. Damit alle Teilnehmenden sicher und erfolgreich fahren können, erwarten wir von euch ein sportliches und faires Verhalten. Beachtet dabei die folgenden Regeln:

1. Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht

Ihr seid dafür verantwortlich, euer Fahrzeug stets unter Kontrolle zu haben und eine klare Übersicht über das Renngeschehen zu behalten. Sollte die Rennkommission feststellen, dass eure Fahrzeugkontrolle oder Rennübersicht nicht ausreichen, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.

2. Fairer Umgang und Respekt

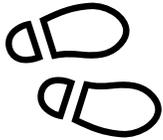
Ein respektvolles Miteinander ist essenziell. Behandelt andere Fahrer so, wie ihr selbst behandelt werden möchtet – unabhängig davon, ob ihr in einem schnelleren oder langsameren Fahrzeug unterwegs seid. Nur durch gegenseitigen Respekt und Fairness bleibt der Wettbewerb für alle angenehm und sicher.

3. Überholmanöver

Überholmanöver sind eine Herausforderung und erfordern Disziplin von allen Beteiligten:

- Behindert andere Fahrzeuge beim Überholen nicht.
- Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen auf einer Geraden und vor einer Bremszone gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten.
- Sollte sich ein Fahrzeug beim Überholen neben euch befinden, ist stets eine Wagenbreite Platz zu lassen.
- Wenn das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung vor dem Einlenkpunkt erreicht, muss der Versuch abgebrochen und die Ideallinie freigegeben werden.
- In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliger Spurwechsel erlaubt. Bei einer Rückkehr auf die Ideallinie muss eine Fahrzeugbreite zur Streckenbegrenzung eingehalten werden.

Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln



4. Sportlichkeit und Rücksichtnahme

Sportliches Verhalten und Rücksichtnahme sind für alle Teilnehmer verpflichtend. Bleibt aufmerksam, besonders in Situationen mit dem Ziehharmonika-Effekt, da sich Bremspunkte verschieben können. Eine defensive Fahrweise ist erlaubt, aber Rücksicht auf andere ist stets oberstes Gebot.

5. Fahrverhalten in der Bremsphase

Während der Bremsphase ist es entscheidend, eure Linie frühzeitig zu wählen und klar zu halten. Das Wechseln der Linie während des Bremsvorgangs ist streng verboten, um Unfälle und Missverständnisse zu vermeiden.

6. Überholversuche und Verteidigung

Achtet bei Überholversuchen darauf, dass der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist, um riskante Manöver zu vermeiden. Zur Verteidigung eurer Position ist nur ein Richtungswechsel erlaubt. Eine defensive Fahrweise, die andere behindert, ist jedoch untersagt.

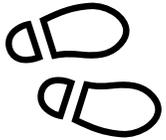
7. Verbot von Zickzack-Fahren

Das sogenannte Zickzack-Fahren auf Geraden, um Windschatten zu verhindern, ist verboten. Dieses Verhalten widerspricht dem Geist des fairen Wettbewerbs und gefährdet die Sicherheit. Haltet euch an eine geradlinige Fahrlinie, um ein faires Überholen zu ermöglichen.

8. Verbot von Bump Drafting

Das Anschieben eines vorausfahrenden Fahrzeugs auf der Geraden ist verboten. Dieses Verhalten erhöht das Risiko von Unfällen und gefährdet alle Teilnehmenden. Haltet einen sicheren Abstand, um ein faires und sicheres Rennen zu gewährleisten.

Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

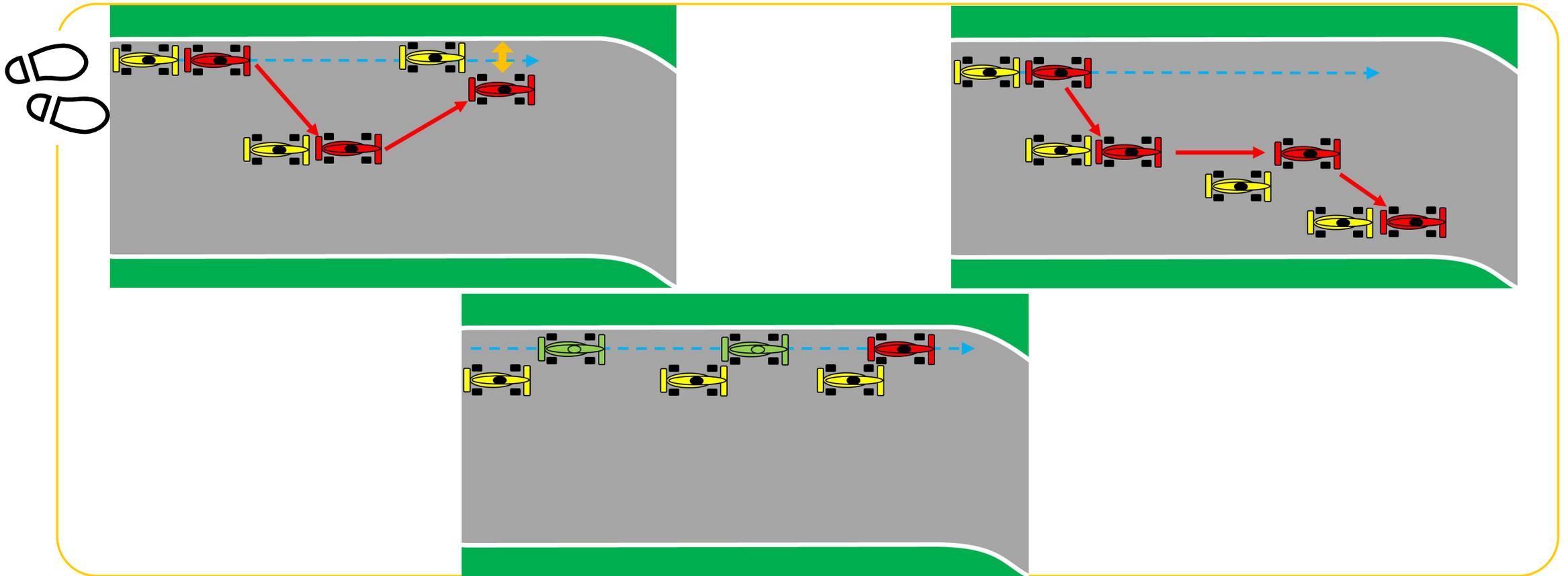


Zusammenfassung

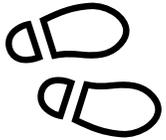
- *Respektiert alle Teilnehmer, unabhängig von ihrer Geschwindigkeit.*
- *Lasst euch beim Überholen gegenseitig genug Platz, insbesondere wenn sich ein Fahrzeug neben euch befindet. Eine Wagenbreite ist stets einzuhalten!*
- *Vermeidet riskante Manöver und haltet euch an die genannten Regeln für sportliches Verhalten, Fairness und Rücksichtnahme.*

Mit eurem Engagement für Fairness und Sicherheit schaffen wir ein spannendes und respektvolles Rennerlebnis für alle. Viel Erfolg und ein faires Rennen!

Verhaltenskodex



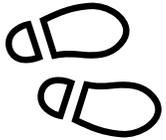
Flaggensignale



Gelbe Flagge

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

Flaggensignale



Blaue Flagge

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

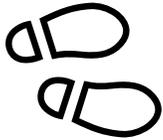
Während des Trainings / der Qualifikation

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

Während des Rennens

- Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.
- Ein Fahrer, der blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignoriert oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachtet, kann mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung



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

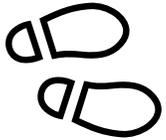
Die Beleuchtung hat generell ausgeschaltet zu bleiben.

Die Beleuchtung darf eingeschaltet werden:

- In der Qualifikation, während einer schnellen Runde.
- Im Rennen, ausschließlich als Führender!
- Bei einem Überrundungsmanöver, um zu signalisieren, dass man überholen will. Kommt es wiederholt innerhalb einer Runde zu Überrundungen darf das Licht angelassen werden.

Wenn es die Sichtverhältnisse erforderlich machen. Die Beleuchtung muss bei Regen und Nachtrennen generell eingeschaltet werden.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung



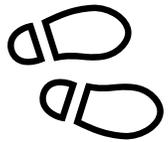
Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.

Erster Verstoß: 1x Penalty Points

Zweiter Verstoß: 3x Penalty Points

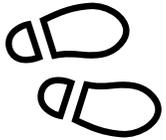
Ab dem dritten Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points

ESC-Taste



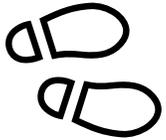
- In der Series ist es erlaubt, nach der Nutzung der ESC-Taste wieder ins Training, Zeittraining oder Rennen zurückzukehren. Es ist jedoch verpflichtend die Mindestwartezeit einzuhalten, die als "Towing Time" bezeichnet wird. Eine zeitliche Vorteilnahme wird von der Rennleitung geahndet.

Simulator Checkrunde



- Viele Einstellungen, wie z. B. die Position der App's, FOV, Sitzposition, Tastenbelegung (PushToTalk-Teamspeak) etc. sollten vor der Checkrunde schon überprüft ggf. angepasst sein.
- Die Rennleitung erteilt via Teamspeak die Startfreigabe für eine Checkrunde. Während der Checkrunde wird die Rennleitung dauerhaft auf dem Teamspeak sprechen. Teams, die die Rennleitung nicht klar und deutlich hören können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen. Es können dort direkte Anpassungen vorgenommen werden wie z. B. die Teamspeak Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

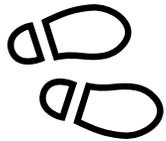
Funkcheck



Simulator Funkcheck während dem freien Training

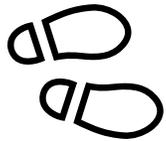
- Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Zeittraining



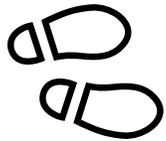
- Für die beiden Sprintrennen muss der Fahrer, der das Zeittraining absolviert, auch das Rennen fahren.
- Für das Teamrennen ist es nicht verpflichtend, dass der Fahrer, der das Zeittraining absolviert, auch den Rennstart fährt.
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde



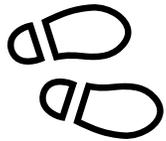
- Gridding Time 2 Minuten. Alle Fahrer müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationsrunde
- Startgruppe 1: *GT3 & CUP – class*
- Startgruppe 2: *GT4 & BMW – class*
- Die Fahrzeuge werden in zwei (2) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren. Der Abstand der einzelnen Startgruppen beträgt ca. 30 Sekunden. Das „GO“ der einzelnen Fahrzeugklassen wird über TeamSpeak-Whisper kommuniziert.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von **100 km/h** +/- 5 km/h nicht überschreiten.

Einführungsrunde / Formationsrunde



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

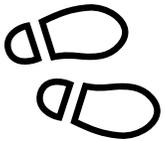
Einführungsrunde / Formationsrunde



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

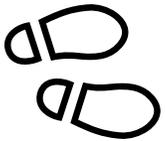


Startarten / Rennstart



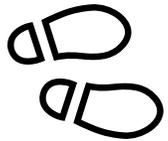
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz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

Startarten / Rennstart

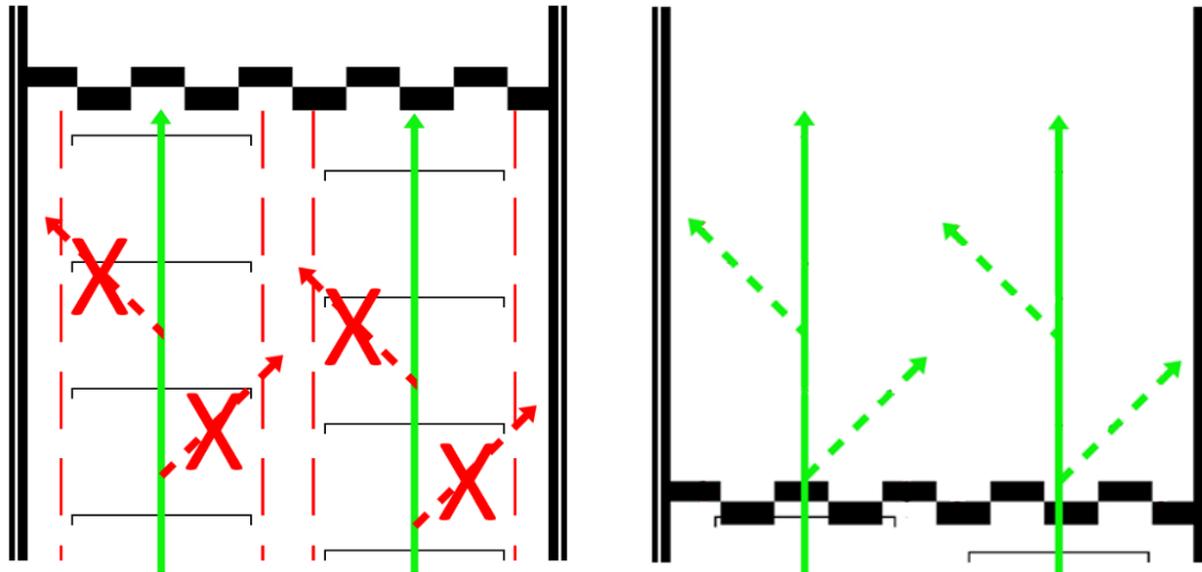


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge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

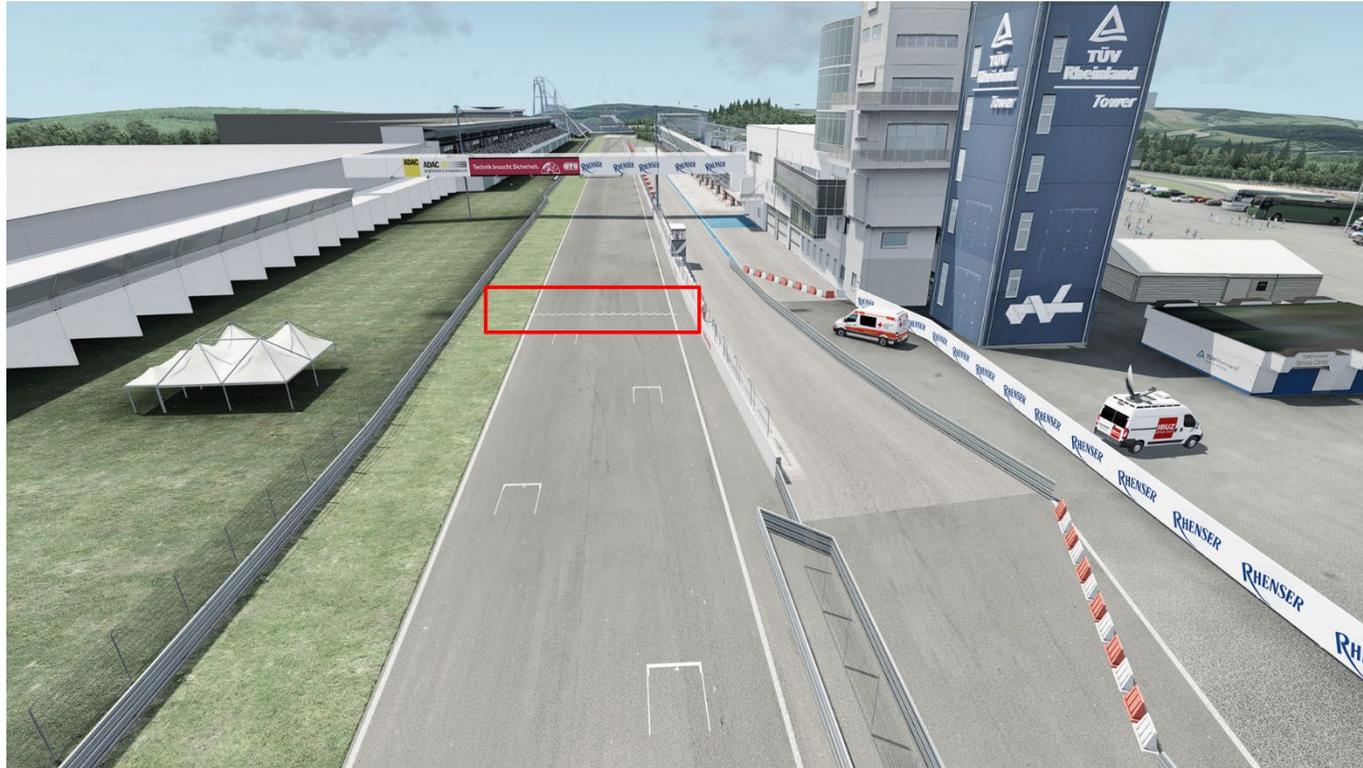
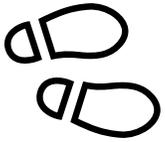
Startarten / Rennstart



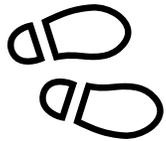
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

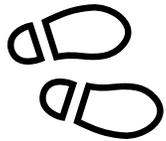


Rennen



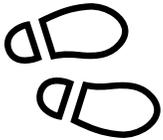
- Die Rennen werden als Einzel- und Teamrennen ausgetragen. Einzelrennen werden ohne Pflichtboxenstopp gefahren. Teamrennen werden als Team gefahren und bestehen mindestens aus zwei Fahrern. Beide Fahrer müssen im Rennen fahren. Die Mindestfahrzeit beträgt 15 Minuten. Eine Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben.
- Es muss mindestens ein Fahrerwechsel während dem Pflichtboxenstopp (Longstopp) stattfinden
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewunken, wenn sie über die Ziellinie fahren
- Ein Langsam fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Nichtwertung zur Folge
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse

Rennen



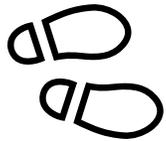
- Es ist **nicht** verpflichtend, das Fahrzeug nach Rennende mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückzufahren. Die Verwendung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie zu betätigen, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden. Dabei werden nur die Runden, die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

Full Course Yellow



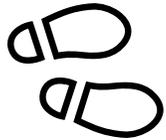
- Kommt es im Rennen aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer/innen zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak 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. **100 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 **T15** beschleunigen. Es darf erst ab der Start/- Ziellinie überholt werden.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

Boxenstopps / Boxengasse (Teamrennen)



- Es ist mindestens ein (1) Pflichtboxenstopp (Longstopp) im Rennen zu absolvieren.
- Die Boxendurchfahrzeit des Pflichtstopp muss 120 Sekunden betragen. Die Zeitmessung beginnt an der Boxeneinfahrt mit dem automatischen aktivieren des Pitlimiters und endet an der Boxenausfahrt mit dem automatischen Lösen des Pitlimiters.
- Die Überwachung erfolgt im Normalfall per Server und wird den Fahrern/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 während des Rennens korrekt absolviert werden. Teams, die ihren Pflichtboxenstopp nicht ordnungsgemäß durchführen, werden nach dem Rennen disqualifiziert.

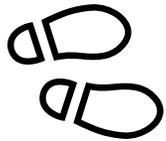
Boxenstopps / Boxengasse (Teamrennen)



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

- Stopp mit einer Zeit von 120,00s oder größer -> alles ok
- Stopp mit einer Zeit zwischen 115,00s und 119,99s -> Durchfahrtsstrafe zum Ausgleichen (keine Arbeiten am Fahrzeug erlaubt) Die Durchfahrtsstrafe muss innerhalb von 3 Runden, nach dem nicht korrekt absolvierten Boxenstopp absolviert sein! Sollte die Durchfahrtsstrafe nicht fristgerecht absolviert werden, wird der Boxenstopp nicht als gültiger Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.
- Stopp mit einer Zeit von 114,99s oder weniger -> Stopp wird nicht als Longstop anerkannt und es muss ein zusätzlicher abgeleistet werden.

Boxenstopps / Boxengasse (Teamrennen)

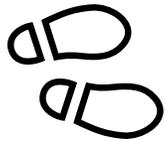


Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften können ihr Boxendurchfahrtszeit im Live-Timing überprüfen.

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

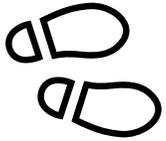
Time	Event
14:32:04	#56 Ingelheim Pitstop done (3) in 119.186 secs
14:08:48	#56 Ingelheim Long Pitstop done (1) in 122.470s
13:21:52	#56 Ingelheim Pitstop done (1) in 84.416 secs
12:38:34	#56 Ingelheim Heavy Incident with #17 Radeformwald

Boxenstopps / Boxengasse



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

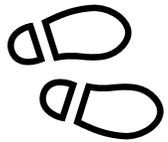
Boxenstopps / Boxengasse



Boxenausfahrt

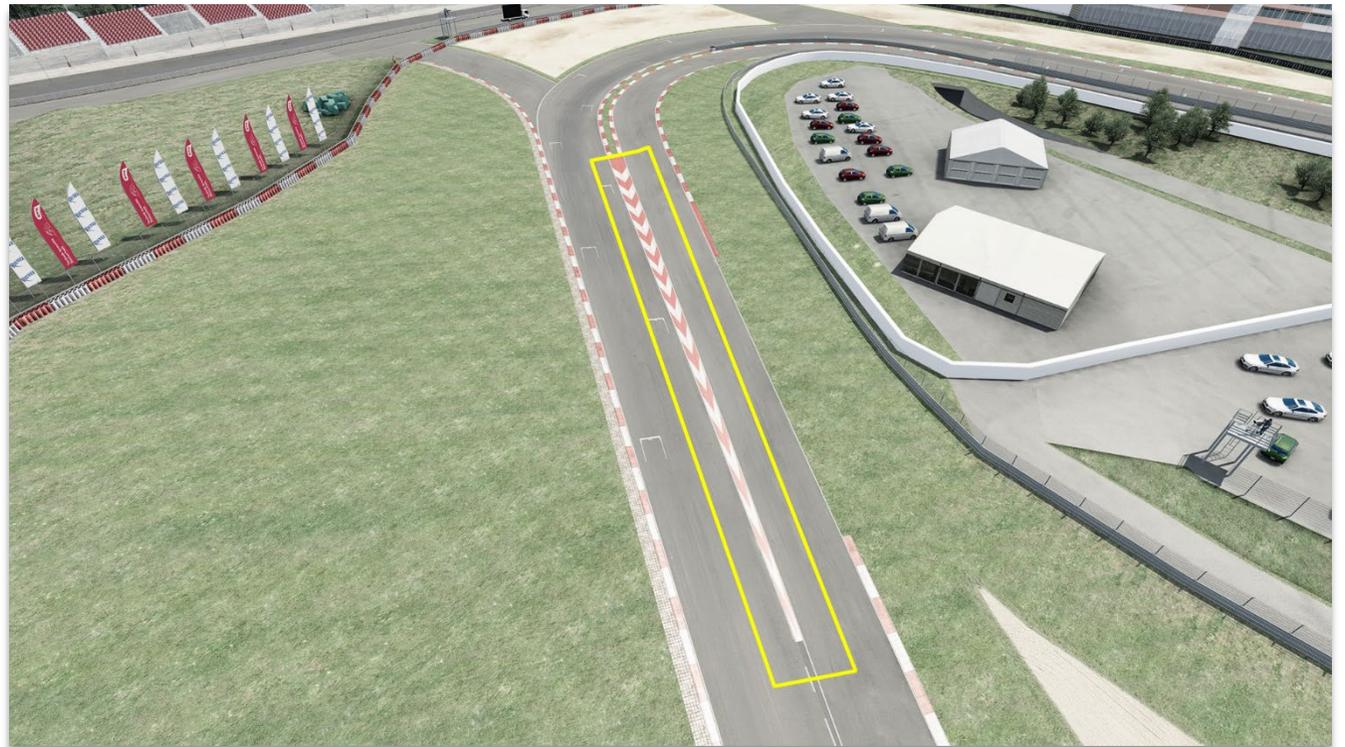


Boxenstopps / Boxengasse

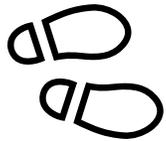


Boxeneinfahrt:

Der gelb markierte Bereich darf befahren werden.



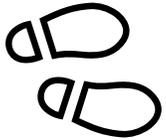
Incident Reports



- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Incident Reports sind über das Onlineformular einzureichen.
- Rückfragen zu Entscheidungen der Rennleitung können bis 15 Minuten nach Rennende im Teamspeak mit der Rennleitung besprochen werden. Später Anfragen bleiben unbeantwortet!
- Eingesendete Incident Reports müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.
- Die Incident Reportfrist für einzelner Vorfälle beträgt 30 Minuten.

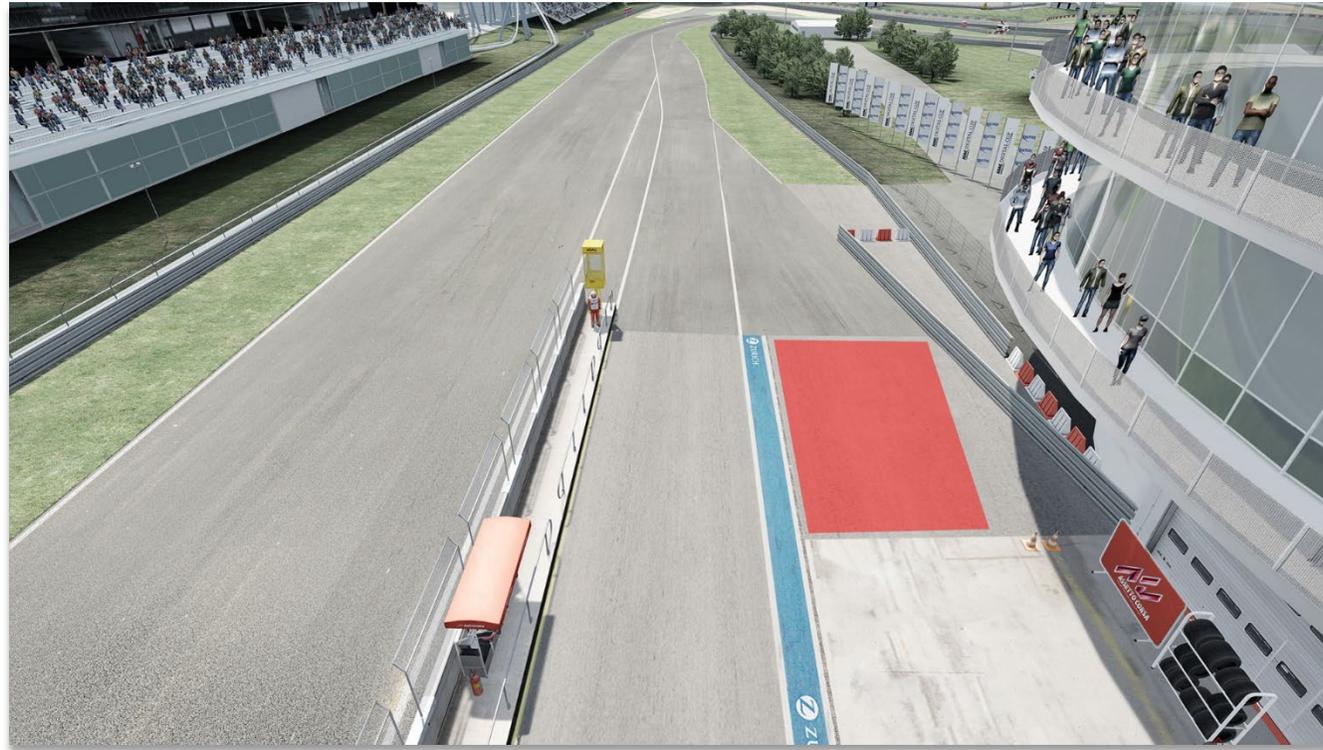
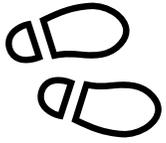


Strafen

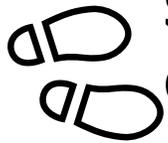


- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclubmannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen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

Penalty Box



Weiteres



Streckenbegrenzungen:

Qualifikation: AC und Reko

Rennen:

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

RENNEN 1 - NÜRBURGRING

ADAC
DIGITAL CUP

KALENDER

- 1 NÜRBURGRING** SAMSTAG 11.01.25
- 2 SPA-FRANCORCHAMPS** SAMSTAG 25.01.25
- 3 IMOLA** SAMSTAG 22.02.25
- 4 RED BULL RING** SAMSTAG 15.03.25

FAHRZEUGE

GT3 CLASS CUP CLASS GT4 CLASS BMW CLASS

RENNLÄNGE

30 MIN 30 MIN 60 MIN



WEITERE INFOS: WWW.ADAC-DIGITAL-CUP.DE

ADAC