

## Briefing-Dokument - ADAC Clubhouse Series 2026-1

### Round 03 | Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP (Imola - 02.04.2026)

#### DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	28.03.2026		Ersterstellung

#### ➤ TIME SCHEDULE

<b>Free practice</b>		
<i>Servername</i>	ACHS 26 Practice XX	
<i>Password</i>	adac	
<i>Montag</i>	30. Mar. 2026 - FP 1 & 2	16:30 – 22:00 Uhr
<i>Dienstag</i>	31. Mar. 2026 - FP 3 & 4	16:30 – 22:00 Uhr
<i>Mittwoch</i>	01. Apr. 2026 - FP 5 & 6	16:30 – 22:00 Uhr
<b>Race Server</b>		
	02. April 2026	
<i>Servername Race</i>	ACHS 26 Event 3 Race	
<i>Registrierungslink R1</i>	<a href="https://www.racecontrol.gg/hosted_races/109909-achs-26-event-2-race">https://www.racecontrol.gg/hosted_races/109909-achs-26-event-2-race</a>	
<i>Open Practice</i>		18:00 – 18:55 Uhr
<i>Briefing</i>	TS -> Drivers-Briefing	19:00 – 19:15 Uhr
<i>Qualifying Race</i>	25 Minuten + Overtime	19:20 – 19:45 Uhr
<i>Race</i>	60 Minuten + Overtime	~19:50 – 20:50 Uhr
<i>Siegerinterview</i>		~20:55 – 21:05 Uhr

#### ➤ Server Settings

<i>Time Of Day:</i>	16
<i>Real Road:</i>	Partially Cloudy
<i>Water Depth:</i>	Dry
<i>Sky:</i>	Partially Cloudy
<i>Chance of Rain (%)</i>	0
<i>Temperature (C)</i>	25°C
<i>Race Client Wait</i>	120
<i>Fixed Setup</i>	Nein
<i>Max Players Practice</i>	20
<i>Max Players Race</i>	38
<i>Formation Lap</i>	Short Formation Lap
<i>Private Qualifying</i>	Nein
<i>Real Road Scale</i>	Normal
<i>Time Scale</i>	1x
<i>Fuel Consumption</i>	Realistic
<i>Tyre Wear</i>	Realistic
<i>Tyre Warmers</i>	Yes
<i>Damage Multiplier</i>	Realistic
<i>Track Limits Rule</i>	Default
<i>Track Limits Points Allowed</i>	4
<i>Anti Lock Brakes</i>	Off
<i>Auto Shift</i>	Off
<i>Brake Help</i>	Off
<i>Driving Line</i>	Off

Stability Control	Off
Steering Help	Off
Auto Clutch	On
Invulnerability	Off
Opposite Lock	Off
Spin Recovery	Off
Available Tyres	100

## ➤ Fahrerbesprechung/Briefing

Das Fahrerbriefing findet immer am Veranstaltungstag um 19:00 Uhr über Teamspeak statt. Die Fahrer sind verpflichtet, an der Fahrerbesprechung von Anfang bis Ende teilzunehmen. In dieser Fahrerbesprechung werden die Fahrer über Besonderheiten der Veranstaltung informiert.

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

Für jedes Veranstaltung wird ein separates Briefing-Dokument veröffentlicht. Die Bestimmungen, die im Briefing-Dokument aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.

## ➤ Streaming - Zoom-Meeting

Wir bieten ein Zoom-Meeting für eine Livestream-Präsenz an. Die Teilnahme an diesem Zoom-Meeting ist freiwillig und nicht verpflichtend. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass das von ihrer Webcam übertragene Bild für Streaming-Zwecke verwendet wird.

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

- Name: Startnummer und Fahrernamen
- Beispiel: 00 Max Mustermann
- Mikrofon: Muten
- Zugangsdaten

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

Meeting-ID: 947 6502 6903

Kenncode: ADAC

## ➤ Teamspeak

- Alle Teilnehmenden müssen sich mit Beginn des freien Zeittrainings in ihrem Teamspeak-Channel befinden. Teilnehmende, die sich mit Beginn des Zeittrainings nicht in ihrem Teamspeak-Channel befinden, erhalten im ersten Rennen eine 10 Zeitstrafe.

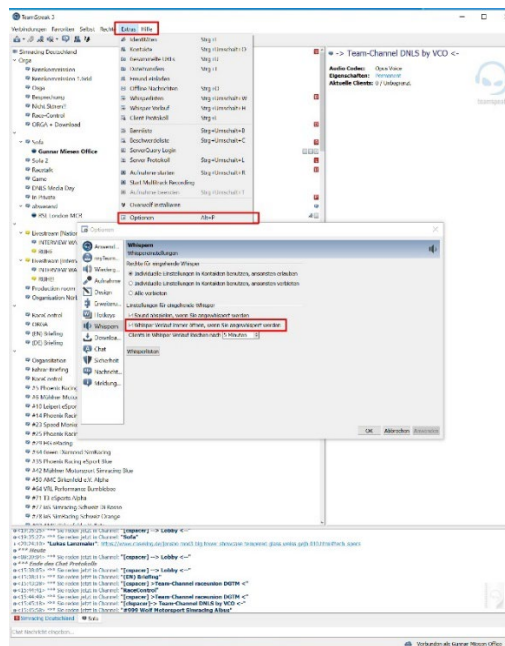
### Teamspeak Bestimmungen

Alle Teilnehmer müssen ihren realen Vor-/ Zuname im TS verwenden. Weiterhin ist es verpflichtend, die Startnummer vor dem realen Namen zu platzieren. Beispiel: #14 Max Mustermann

- Access data  
Address: ts.adac-digital-cup.de:9988  
Password: Kein Passwort

- Teamspeak Einstellungen (Whisper)

Es sollte der Haken bei „Whisper Verlauf immer öffnen, wenn Sie angewispert werden“ herausgenommen werden.



Es ist nicht gestattet während der Veranstaltung andere Teamspeak-Channel zu betreten und die Teilnehmende zu stören!

➤ [Linksammlung](#)

Rennabmeldung Event 3	<a href="#">KLICK HIER</a>
Incident Report – Formular:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Live-Übersicht RaceControl:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Virtueller Aushang:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Teilnehmerübersicht:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Public Folder (Replays):	<a href="#">KLICK HIER</a>

➤ [Rennkommission](#)

- Art der Rennkommission (ReKo)

In der Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

- Sichtungsbereiche

Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Incident Report durch den Teilnehmer oder Teamleiter an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.

- Offizielle Personen

- Gunnar Miesen (RL)
- Simon Ehse (SK)
- Simon Christmann (SK)

➤ [Fahrvorschriften / Verhaltenskodex / Verhaltensregeln](#)

1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**

Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das

Renn geschehen. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichend sind, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.

**2. Fairer Umgang und Respekt:**

Aufgrund der vielen Teilnehmenden ist ein besonders fairer Umgang und respektvolles Verhalten untereinander erforderlich. Behandelt andere so, wie ihr auch behandelt werden möchtet. Dies gilt sowohl für schnellere als auch für langsamere Fahrer.

**3. Überholmanöver:**

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

**4. Sportlichkeit und Rücksichtnahme:**

Wir erwarten von allen Teilnehmenden sportliches Verhalten und gegenseitige Rücksichtnahme. Der Ziehharmonika-Effekt auf der Strecke kann Bremspunkte verschieben, also bleibt aufmerksam!

**5. Fahrverhalten in der Bremsphase:**

Während der Bremsphase müsst ihr immer eure Linie halten. Frühzeitig eine klare Linienwahl im Zweikampf zu treffen und zu halten ist entscheidend.

**6. Überholversuche und Verteidigung:**

Achtet darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist. Es ist nur ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Eine Fahrweise, die andere behindern könnte, ist strikt verboten.

**7. Verbot von Zickzack-Fahren (Multiple Weaving):**

Das Zickzack-Fahren auf einer Geraden, mit dem Ziel, dahinterfahrenden Fahrzeugen keinen Windschatten zu geben, ist verboten. Dieses Verhalten ist nicht nur gefährlich, sondern auch gegen den Geist des fairen Wettbewerbs. Bitte haltet euch immer an die geradlinige Fahrlinie und ermöglicht ein faires Überholen.

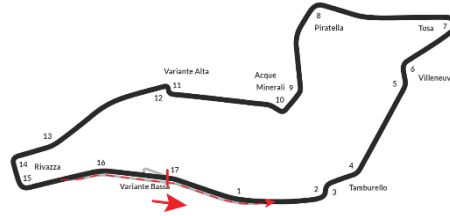
**8. Verbot von Bump Drafting:**

Es ist verboten, dem vorausfahrenden Fahrzeug auf der Geraden zu schieben. Diese Praxis kann gefährlich sein und das Risiko von Unfällen erhöhen. Achtet darauf, einen sicheren Abstand zu halten, um die Sicherheit aller auf der Strecke zu gewährleisten.

➤ [Chat- und Quickchatverbot](#)

Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

➤ [Track Map](#)



### - Streckenbegrenzung

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

- Grundsätzlich überwacht die Simulation die Streckenbegrenzungen und übernimmt durch das interne Cut-System die Sanktionierung
- Bei wiederholtem Verlassen der Strecke oder Vorteilsnahme beim Überholen behält sich die Rennleitung vor, weitergehende Sanktionen zu verhängen

## ➤ ESC-Verbot und Gebot

Sofern es die Simulation zulässt, ist es in dieser Serie erlaubt, nach der Nutzung der ESC-Taste wieder in das Training, das Zeittraining oder das Rennen zurückzukehren. Dabei ist jedoch verpflichtend die Mindestwartezeit einzuhalten, die als „Towing Time“ bezeichnet wird. Eine daraus entstehende zeitliche Vorteilnahme wird von der Rennleitung geahndet.

## ➤ Zeittraining (Qualifying)

- Das Zeittraining wird im Open-Quali-Format durchgeführt. Alle Teilnehmenden bestreiten das Zeittraining gleichzeitig auf der Strecke. Sobald der AC-Server in den Zeittrainingsmodus wechselt, können alle Fahrer eigenständig mit ihrem Zeittraining beginnen. Es gibt kein festgelegtes Qualifikationsminimum.

## ➤ Einführungsrunde/Formationsrunde - Startfreigabe/Rennstart

Die Startfreigabe sowie der Rennstart werden durch die Simulation automatisch bestimmt und umgesetzt.

## ➤ Rennen

- Alle Wertungsrennen im Endurance-Format werden als Single-Driver-Rennen absolviert. Die Renndistanzen beträgt 60 Minuten.
- Pflichtboxenstopp: Ein Boxenstopp ist im Rennen vorgeschrieben.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
  - o Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.
  - o Alle Fahrer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.
- Virtual Safety Car (VSC)  
 Der Rennleiter/Renndirektor kann ein Rennen neutralisieren. Davon wird Gebrauch gemacht, wenn die Rennstrecke blockiert ist, langsam fahrende Fahrzeuge auf der Strecke sind, bzw. bei verunfallten Fahrzeugen am Streckenrand, jedoch ein Rennabbruch nicht nötig erscheint.
  - (1) Wenn diese Entscheidung getroffen wurde, kündigt die ReKo über In-Game Chat und Teamspeak die Neutralisation mit „Yellow Flag Yellow Flag VSC- deployed“ an.

- (2) Alle Teilnehmer sind angewiesen ihr Tempo angemessen zu reduzieren. Das Führungsfahrzeug darf 20 Sekunden nach Beginn einer VSC-Phase eine Geschwindigkeit von 100 Km/h +/- 5 Km/h nicht überschreiten. Alle nachfolgenden Fahrzeuge haben sich der Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Fahrzeugs anzupassen.
- (3) Drive-Through-/Stop & Go-/Zeitstrafen sowie Pflicht-Boxenstopps dürfen während einer Neutralisation nicht angetreten werden.
- (4) Dies gilt nicht für den Fall, dass sich das Fahrzeug zu Beginn der Neutralisation bereits in der Einfahrt zur Boxengasse befunden hat.
- (5) Wenn der Rennleiter/Renndirektor entscheidet, die Neutralisationsphase zu beenden, werden die Teilnehmer per In-Game Chat und Teamspeak rechtzeitig über den Restart informiert.
- (6) Das Ende einer Neutralisationsphase wird über Teamspeak mit „Letzte Runde VSC“ durch die Rennleitung ausgerufen. Die Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit obliegt dem Führungsfahrzeug und darf ab dem letzten Sektor wieder aufgenommen werden. Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden.
- (7) Jede während der Neutralisationsphase gefahrene Runde zählt als Rennrunde.
- (8) Wird das Rennen während der Neutralisationsphase beendet, wird an der Ziellinie die karierte Flagge gezeigt.

## ➤ Flaggenregeln

- Blaue Flagge  
Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächstmöglichen sicheren Gelegenheit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überholen ermöglichen.  
Fahrer, die offensichtlich systematisch blaue Flaggen ignorieren oder wiederholt diese missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe belegt werden.
- Gelbe Flagge / Dangerous Situation  
Die gelbe Flagge signalisiert eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Sie wird geschwenkt gezeigt. In diesem Bereich gilt Überholverbot, und die Geschwindigkeit ist der Situation angemessen zu reduzieren. Richtungswechsel sind erlaubt, sofern sie zur Gefahrenvermeidung notwendig sind. Ein bereits begonnener Überholvorgang muss abgebrochen werden, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen ist.

Eine Dangerous Situation liegt zum Beispiel vor, wenn ein Fahrzeug neben oder auf der Strecke steht, wenn es eine starke Rauchentwicklung gibt (z. B. durch durchdrehende Reifen), oder wenn Trümmerteile sichtbar sind. In solchen Fällen ist besonders vorsichtig zu fahren, um weitere Unfälle zu vermeiden. Die Sicherheit aller Beteiligten hat hier oberste Priorität.

## ➤ Incident Report

- Incident Reports können ab dem Folgetag für 24 Stunden eingereicht werden. Der Veranstalter stellt den Bewerben nach dem Rennen die Replays aus der Simulation zur Verfügung.
- Incident Reports sind gebührenfrei. Das Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Nur direkt am Vorfall beteiligte Teams dürfen einen Incident Report einreichen. Reports von unbeteiligten Teilnehmern sind nicht zulässig.
- Der Incident Report muss zwingend die genaue Replay Time (CT) des Vorfalls enthalten.

Driver	Strafe	Strafe von


**Keep Simracing**