Briefing-Dokument - ADAC Clubhouse Series 2026-2

Round 03 | Circuit de Barcelona-Catalunya - Barcelona (ELMS) (08.10.2026)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	03.10.2026		Ersterstellung

➢ TIME SCHEDULE

Free practice		
Servername	ACHS 26 Practice XX	
Password	ACHS	
Sonntag	04. Okt. 2026 - *FP 1.1 (16:30 Uhr) & 1.2 (19:15 Uhr)*	16:30 – 22:00 Uhr
Montag	05. Okt. 2026 - *FP 2.1 (16:30 Uhr) & 2.2 (19:15 Uhr)*	16:30 – 22:00 Uhr
Dienstag	06. Okt. 2026 - *FP 3.1 (16:30 Uhr) & 3.2 (19:15 Uhr)*	16:30 – 22:00 Uhr
Mittwoch	07. Okt. 2026 - *FP 4.1 (16:30 Uhr) & 4.2 (19:15 Uhr)*	16:30 – 22:00 Uhr
Race Server	08. Oktober 2026	
Servername Race	ACHS 26 Race 1	
Registrierungslink R1	https://www.racecontrol.gg/hosted_races/171515-achs-26-race-1	
Password	ACHS	
Servername Race	ACHS 26 Race 2	
Registrierungslink R2	https://www.racecontrol.gg/hosted_races/171517-achs-26-race-2	
Password	ACHS	
Open Practice		18:00 – 18:55 Uhr
Briefing	TS -> Drivers-Briefing	19:00 – 19:15 Uhr
Zeittraining (Private Qualifying)	15 Minuten	19:20 – 19:35 Uhr
Race	45 Minuten + Overtime	~19:40 – 20:25 Uhr
	Serverwechsel Race 2	
Open Practice		20:00 – 20:35 Uhr
Zeittraining (Open Qualifying)	20 Minuten	20:35 – 20:55 Uhr
Race	45 Minuten + Overtime	~21:00 – 21:45 Uhr
Siegerinterview		~21:50 – 22:00 Uhr

➢ Server Settings

Time Of Day:	12
Real Road:	Heavy
Water Depth:	Dry
Sky:	Light Clouds
Chance of Rain (%)	0
Temperature (C)	22°C
Race Client Wait	120
Fixed Setup	Nein
Max Players Practice	20
Max Players Race	44
Formation Lap	Short Formation Lap
Private Qualifying	Ja / Nein
Real Road Scale	Normal
Time Scale	1x
Fuel Consumption	Realistic

Tyre Wear	Realistic
Tyre Warmers	Yes
Damage Multiplier	Realistic
Track Limits Rule	Default
Track Limits Points Allowed	4
Anti Lock Brakes	Off
Auto Shift	Off
Brake Help	Off
Driving Line	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 unentschuldigt 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

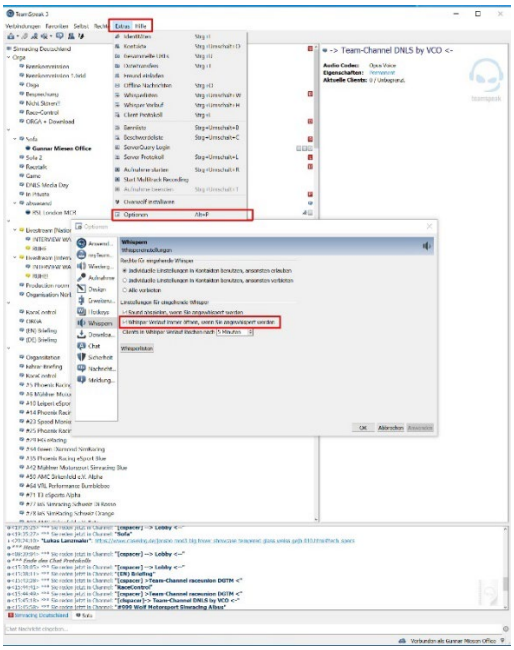
➢ Teamspeak

- 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 angewhispert werden“ herausgenommen werden.



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

➢ Linksammlung

Rennabmeldung Event 3	KLICK HIER
Incident Report – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Public Folder (Replays):	KLICK HIER

➢ 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 Ehses (SK)
- Simon Christmann (SK)

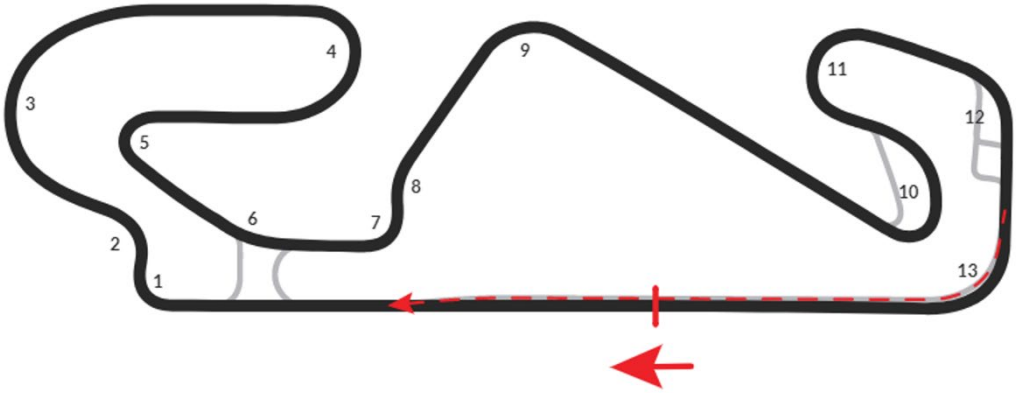
➢ Fahrvorschriften / Verhaltenskodex / Verhaltensregeln

1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**
   Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das Renngeschehen. 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 abzubrechen 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.

➢ Zeittraining (Qualifying)

- Das Zeittraining wird im Private- und Open-Qualifying-Format durchgeführt. Alle Bewerber befinden sich dabei gleichzeitig auf der Strecke.
- Sobald der LMU-Server in den Zeittrainingsmodus wechselt, können die Fahrer eigenständig mit ihrer Qualifikation beginnen.
- Ein festgelegtes Qualifikationsminimum gibt es nicht.

➢ Einführungsrunde/Formationsrunde - Startfreigabe/Rennstart

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

➢ Rennen

- Sprint-Format
  - Alle Wertungsrennen im Sprint-Format werden als Single-Driver-Rennen absolviert.
  - Die Renndistanz beträgt 45 Minuten.
  - Pflichtboxenstopp: Ein Boxenstopp ist im Rennen vorgeschrieben.
- Endurance-Format
  - Alle Wertungsrennen im Endurance-Format werden als Single-Driver-Rennen absolviert.
  - Die Renndistanzen beträgt 90 Minuten.
  - Pflichtboxenstopp: Zwei Boxenstopps sind im Rennen vorgeschrieben.

- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
    - Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.
    - 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 120 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 ab 08:00 Uhr für einen Zeitraum von 24 Stunden eingereicht werden. Der Veranstalter stellt den Bewerbern nach dem Rennen die entsprechenden Replays aus der Simulation zur Verfügung.
- Die Einreichung eines Incident Reports ist gebührenfrei. Das dafür vorgesehene Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Ein Incident Report darf ausschließlich von Bewerbern eingereicht werden, die direkt am betreffenden Vorfall beteiligt waren. Meldungen durch unbeteiligte Bewerber sind nicht zulässig.

Driver	Strafe	Strafe von

Keep Simracing