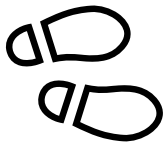


ADAC Clubhouse Series 2023

Rennen 1 | Nürburgring Fahrerbesprechung

Version: 0.0.3
Status: offiziell

Rennkommission

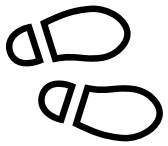


SPOKO: Simon Ehses
Angela Kastenholz

Operator: Gunnar Miesen

Renndirektor: Ricardo Edelmann

Fahrer-Briefing (Online Zoom-Meeting)



Das Fahrer-Briefing findet Sonntag, den 06.08.2023 - 13:40 Uhr über ein Zoom Meeting statt.

Es ist verpflichtend, dass jeweils ein Teamvertreter anwesend ist.

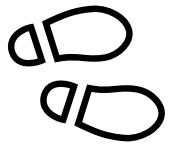
Zugangsdaten Zoom-Meeting

Meeting ID: 947 6502 6903

Passwort: ADAC

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

Zeitplan

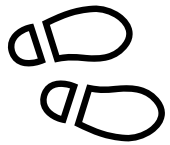


Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Sprint – Format | Rennen 1

Fahrerbesprechung	13:40 – 14:00 Uhr
Freies Training 1 (60 Minuten):	14:00 – 15:00 Uhr
Zeittraining (15 Minuten + Overtime):	15:00 – 15:17 Uhr
Einführungsrunde:	~15:20 Uhr
Rennen (60 Min. + Overtime):	~15:22 – 16:25 Uhr
Siegerinterview:	~16:25 Uhr

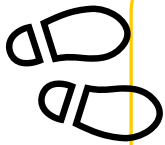
Zeitplan



Sprint – Format | Rennen 2

Freies Training (10 Minuten):	16:25 – 16:35 Uhr
Zeittraining (15 Minuten + Overtime):	16:35 – 16:52 Uhr
Einführungsrunde:	~16:55 Uhr
Rennen (60 Min. + Overtime):	~16:57 – 18:00 Uhr
Siegerinterview:	~18:00 Uhr

Linksammlung



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Fahrernennung Ro1: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-club-house-series/meisterschaftswertung?lc=1&season=38&event=182&action=evententrylist#navigationStart>

Startfahrer & Fahrerwechsel: *folgt...*

Protestformular: <https://is.gd/x29z6v>

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

LiveTiming

Pitwall Live-Livetiming Rennen:

<http://pitwall.live/timing/adac>

Sonstiges

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

Virtueller Aushang:

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

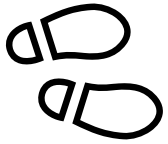
RaceFacts Round 01 – Nürburgring:

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=152&cHash=756a994ef2f52ff204d4e86e88c28obe

Entry-List Ro1: <https://is.gd/rffiEL>

Spotterguide: <https://is.gd/n2RJGh>

Live-Stream



Livestream

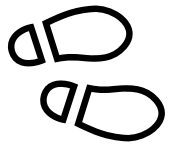
YouTube ADAC eSports: <https://youtu.be/4S1rOj0OFeg>

YouTube GTÜ: *folgt....*

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

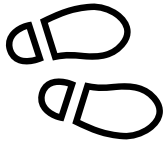
Twitch ADAC eSports: <https://www.twitch.tv/adacesports>

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- Freies Training 60/10 Minuten
- Zeittraining 15 Minuten + Overtime
- Rennen 2x 60 Minuten
- 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 Zeitfenster zwischen 25 und 35 Minuten der abgelaufenen Renndauer im Rennen vollzogen werden

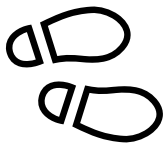
Ausnahmen beim Fahrerwechsel (Joker-Regelung)



Es gibt Ausnahmen beim Fahrerwechsel:

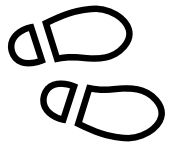
Jedes Team hat über die Saison hinweg zwei Joker zur Verfügung. Dadurch ist es möglich, zwei Rennen mit nur einem Fahrer oder einer Fahrerin straffrei zu bestreiten, ohne einen Fahrerwechsel vorzunehmen, und dabei volle Meisterschaftspunkte zu erhalten. Das Team muss die Nutzung eines Jokers bis zum Veranstaltungstag 14:00 Uhr per Mail an adac-digitalcup@mrh.de melden.

Streaming - Zoom-Meeting



- Es ist für alle Teams verpflichtend, im Zeittraining und Rennen dem vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Zoom-Meeting beizutreten und ein dauerhaftes Livebild von sich zu übertragen.
- Verstoß: Verwarnung
- Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:
Name: Startnummer und Teamname
Beispiel: 00 Musterteam
Mikrofon: Muten
- Vorgehensweise bei technischen Problemen:
Sollte es aufgrund technischer Probleme nicht möglich sein, ein Livebild zu übertragen, muss ein Video von jedem Fahrerwechsel mit dem Handy erstellt und direkt an den Veranstalter per Mail (adac-digitalcup@mrh.adac.de) oder WhatsApp (+49170 914 6610) gesendet werden. Es ist zwingend erforderlich, dass eine halbe Rennrunde sowohl vor als auch nach dem Wechsel zu sehen ist.

AC - Servereinstellungen



Sessionstartzeiten Free Practiceserver (InGame)

Training (Sunday): 16:00 Uhr

Sessionstartzeiten Raceserver (InGame)

Freies Training: 13:00 Uhr

Zeittraining: 15:00 Uhr

Rennen: 16:00 Uhr

Wetter

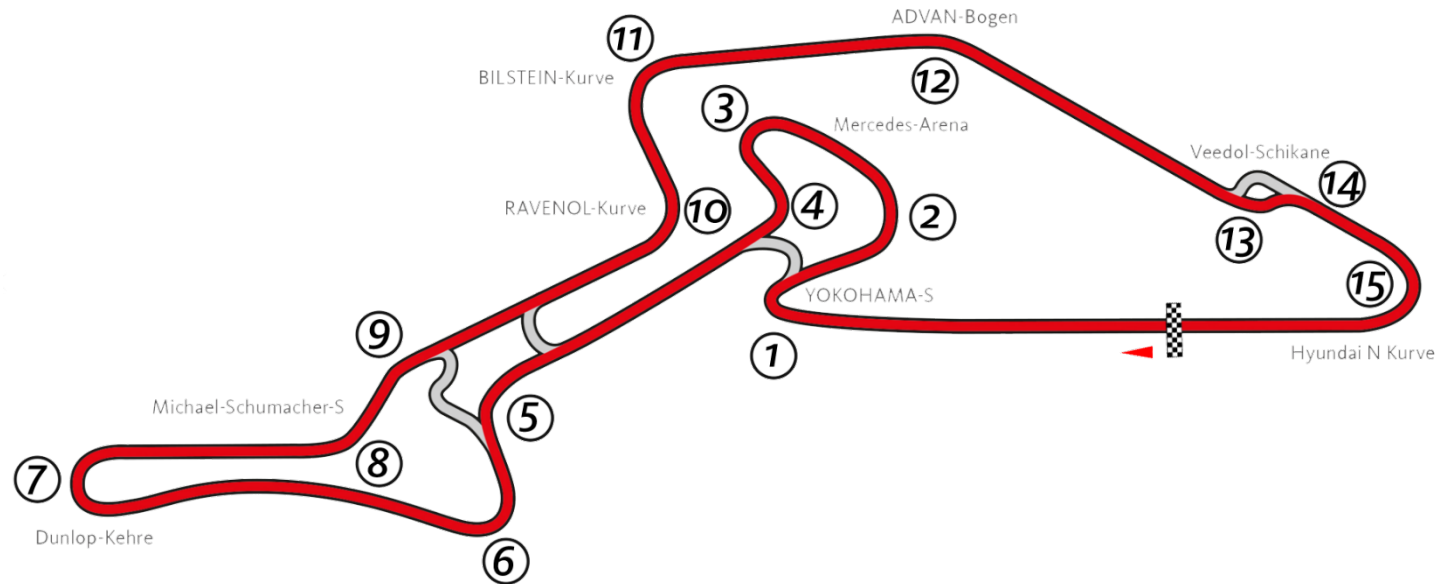
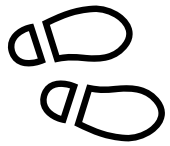
Temperatur: 28°C

Bewölkungsfaktor: 0.1

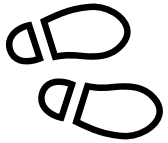
Regenfaktor: 0.0 km/h

Variabilitätsfaktor: 1

Strecke: Nürburgring

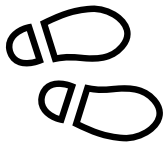


Track Limits



- 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

Verhaltenskodex



In der ADAC Clubhouse Serie kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern, insbesondere von den Fahrern/innen, einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

Fahrer der schnellen Fahrzeuge beachten und respektieren die langsameren Fahrzeuge !

Fahrer der langsamen Fahrzeuge beachten und respektieren die schnelleren Fahrzeuge !

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

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

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

Langsame Fahrzeuge sollten nicht in eine Gruppe schnellere Fahrzeuge hineinfahren !

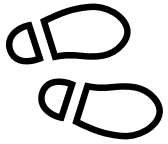
Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.

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

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

Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer bei einer ADAC-Veranstaltung !

Verhaltenskodex



In der ADAC Clubhouse Serie kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern, insbesondere von den Fahrern/innen, einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

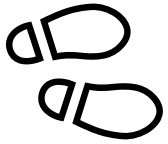
In der klassenübergreifenden Qualifikation gilt besondere Vorsicht- und Rücksichtnahme unter allen Teilnehmenden zur präventiven Vermeidung von Kollisionen.

Zur Vermeidung von Misskommunikation kann bei Fahrzeugen der Blinker benutzt werden.

Es gilt: Ein Fahrzeug kommuniziert mit dem Setzen des Blinkers die Richtung/Seite, in welche Platz gemacht/übrundet wird.

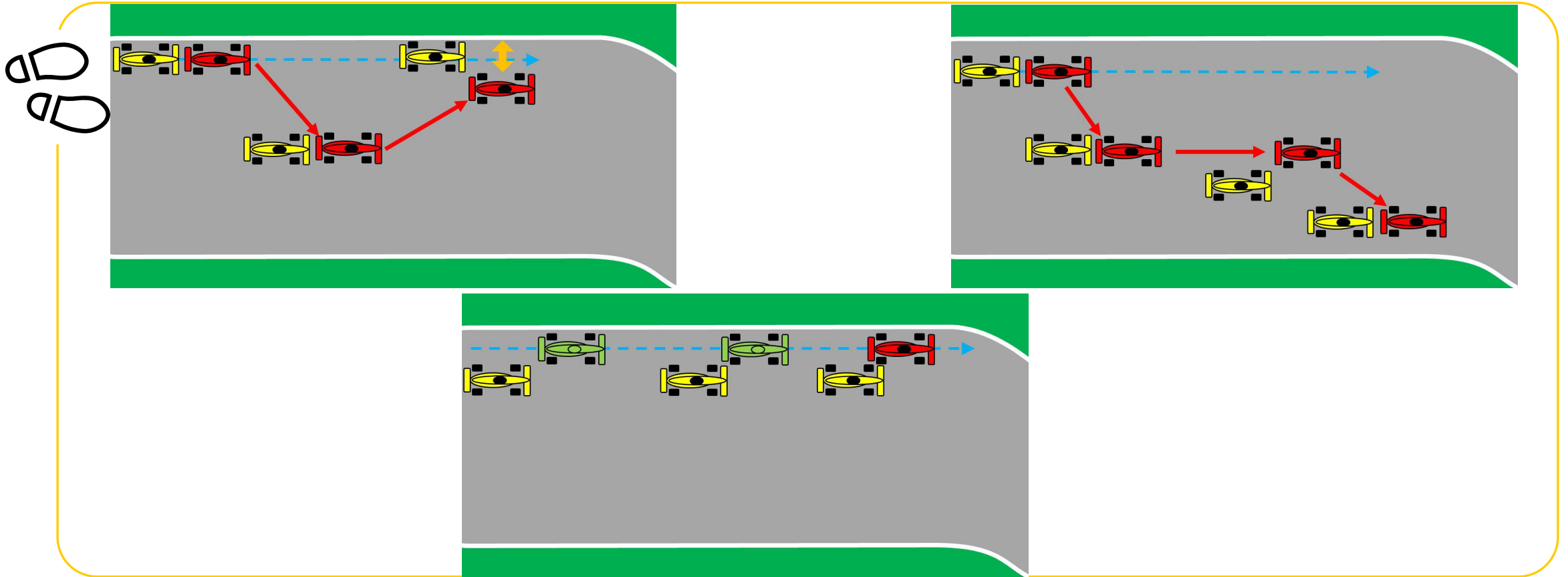
Teils ist der Blinker nicht standardmäßig auf dem Lenkrad belegt. Bitte überprüft die Tastenbelegung der Blinker vor Beginn der Qualifikationssession.

Verhaltenskodex/ weitere Bestimmungen

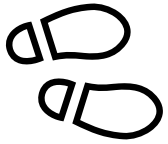


- Lasst Euch beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahrt nicht in Lücken, die keine sind
- Im Zweikampf, ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten
- Verlassen der Strecke und sicheres Zurückkehren (immer in Fahrtrichtung)
- Bei Unfällen ist immer die Bremse zu betätigen
- „Ghost“-Kontakte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

Verhaltenskodex



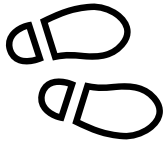
Flaggensignale



Gelbe Flagge

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

Flaggensignale



Blaue Flagge

- 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:

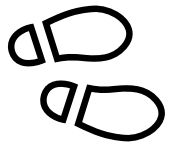
Während des Trainings / der Qualifikation

- 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.

ESC-Taste

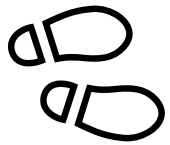


- Während des Freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

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 über Teamspeak darüber informiert werden!
Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden ist, erteilt diese die Freigabe für eine Weiterfahrt.

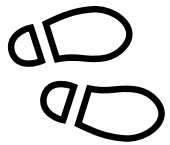
Funkcheck



Simulator Funkcheck während dem Freien Training

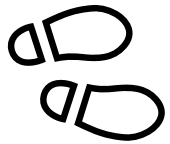
- Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams, die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

Qualifikation



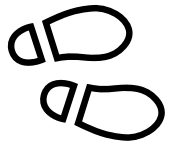
- Es darf jeweils ein Fahrer die Qualifikation bestreiten. Die zweite Qualifikationssession muss von einem anderen Fahrer bestritten werden, als die erste Qualifikationssession.
- Wenn der Server in die Qualifikationssession wechselt, darf losgefahren werden.
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden.
- Die Rennlinie ist zu verlassen, wenn man auf keiner schnellen Runde unterwegs.

Einführungsrunde / Formationsrunde



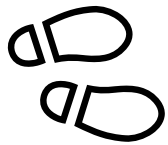
- Es wird **nicht** die Einführungsrunde mit UI-Overlay gefahren, sondern die Einführungsrunde unter eigenem Prozedere.
- Achtet dementsprechend besonders auf die getroffenen Vorgaben in diesem Briefing und den Ansagen der Rennleitung.

Einführungsrunde / Formationsrunde



- Griding Time 3 Minuten. Alle Fahrer/innen müssen aktiv in der Simulation auf Start drücken.
- Sobald die Simulation den Start der Einführungsrunde bekannt gibt, beginnt diese.
- Startgruppe 1: GT3
- Startgruppe 2: GT4 (*GT3 innerhalb der GT4-Klasse haben dieser zu folgen*)
- 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 **80 km/h** +/- 5 km/h nicht überschreiten.

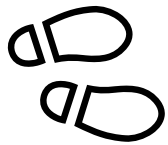
Einführungsrunde / Formationsrunde



Sonderregelungen für GT3-Starter innerhalb des GT4-Feldes

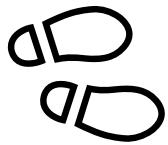
- Sollte aus irgendeinem Grund ein GT3-Team keine oder eine langsamere Runde fahren als der GT4-Leader, muss dieses sich an die Regularien für die GT4-Fahrzeuge halten.
- Beim Start ist dementsprechend besondere Vorsicht zu wahren, um Kollisionen im Startbereich zu vermeiden.

Einführungsrunde / Formationsrunde



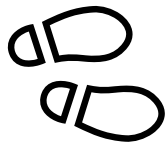
- Es sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
- Sollte sich die Fahreransicht versehentlich ändern, so kann diese mit Drücken der F1-Taste wiederhergestellt werden
- Während der Einführungsrunde / Formationsrunde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

Einführungsrunde / Formationsrunde



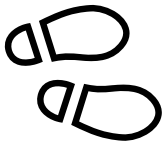
- Teilnehmer die im Grid (Startaufstellung) in der Simulation oder Simulator technische Problem feststellen, müssen das Grid vor dem Rennstart verlassen. Teilnehmer die nachweislich dagegen verstoßen, können Strafen bis hin zum Serienausschluss erhalten.
- Um nicht in das Grid aufgestellt zu werden muss während der Griding-Phase nicht auf Drive/Fahren gedrückt werden.

Startarten / Rennstart



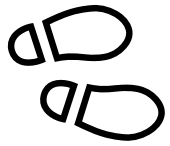
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz 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.
- Der Fahrer aus der Qualifikation hat in Folge auch den Rennstart zu absolvieren, sowie mindestens eine Fahrdauer von 25 Minuten zu absolvieren.

Startarten / Rennstart – GT3



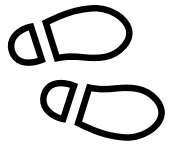
- Der Start wird durch die Simulation freigegeben. Dies passiert ungefähr auf Höhe der Start-/Ziellinie.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.

Startarten / Rennstart – GT4

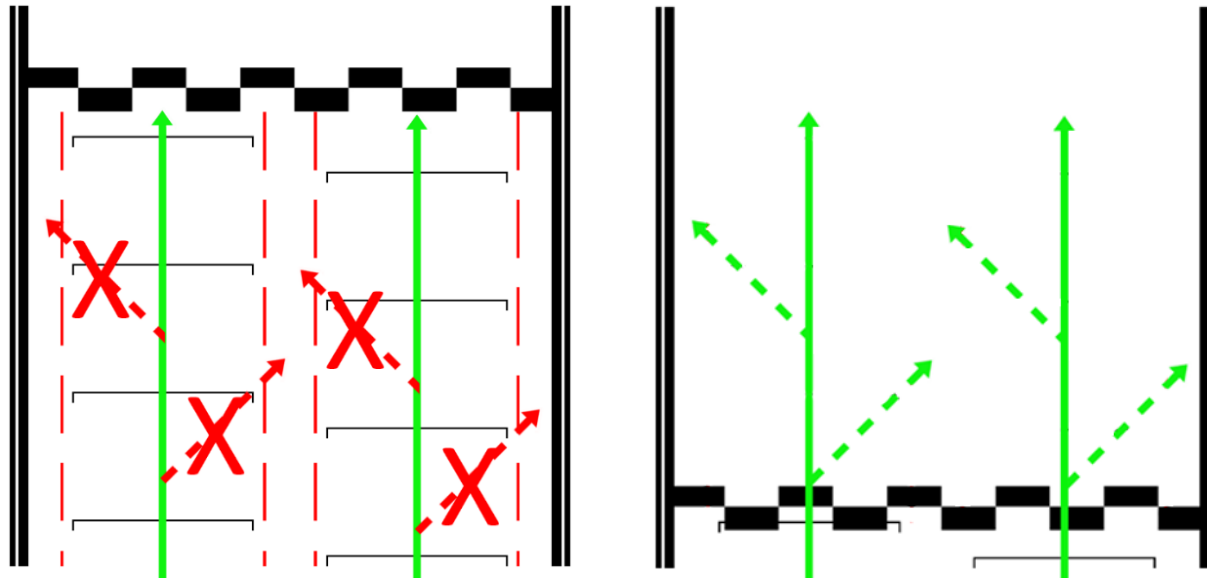


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge 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.

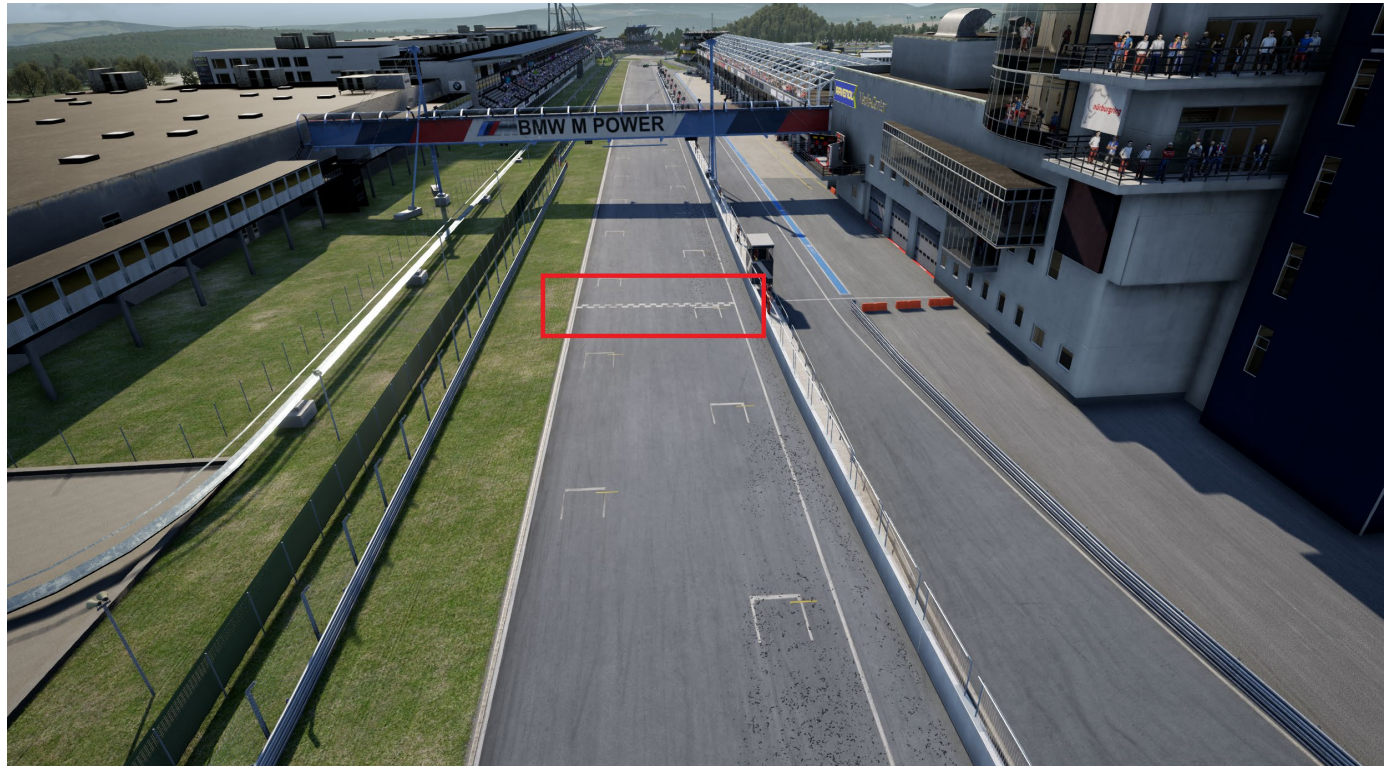
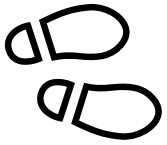
Startarten / Rennstart



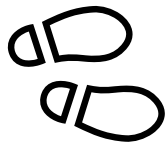
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

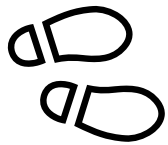


Rennen



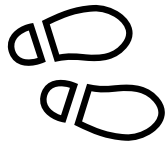
- Das Rennen wird als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht aus zwei Fahrer/innen. Beide Fahrer/innen müssen das Rennen bestritten haben. Die Mindestfahrzeit beträgt 25 Rennminuten. Eine Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben.
- Es muss mindestens ein Fahrerwechsel stattfinden, wobei dieser im Zeitfenster zwischen 25 und 35 Minuten abgelaufener Rennzeit beim Pflichtboxenstopp stattfinden muss.
- 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



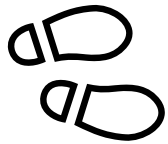
- Es ist nicht verpflichtend, das Fahrzeug nach Rennende mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückzufahren. Die Verwendung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie zu betätigen, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden. Dabei werden nur die Runden, die ein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



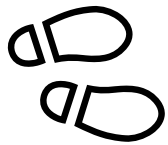
- Kommt es im Rennen aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer/innen zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak 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. **80 Km/h +/- 5 Km/h** ab der Start-/Ziel Linie nicht mehr überschreiten.
- Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 40 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie über Teamspeak-Whisper mit „Green Flag - Track Clear“ ausgerufen. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start, mit Ausnahme der Single-File Regelung.
- Der Führende darf ab **T14** beschleunigen. Es darf erst ab der Start/- Ziellinie überholt werden.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

Boxenstopps / Boxengasse



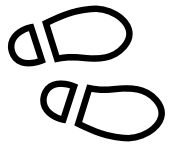
- Es ist mindestens ein (1) Pflichtboxenstopps (Longstopps) im Rennen zu absolvieren.
- Der Pflichtboxenstopp muss während dem Rennen korrekt absolviert werden. Teams, die ihren Pflichtboxenstopp nicht korrekt absolvieren, werden nach dem Rennen disqualifiziert.
- Als Bedingung für den Pflichtboxenstopp innerhalb der Simulation ist ein Reifenwechsel verpflichtend.
 - Stellt also sicher, dass ihr, bevor ihr in die Box fahrt innerhalb des Boxenmenüs den Wechsel auf einen anderen Reifensatz ausgewählt habt.

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.

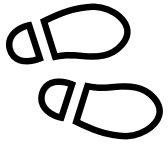
Boxenstopps / Boxengasse



Boxenausfahrt

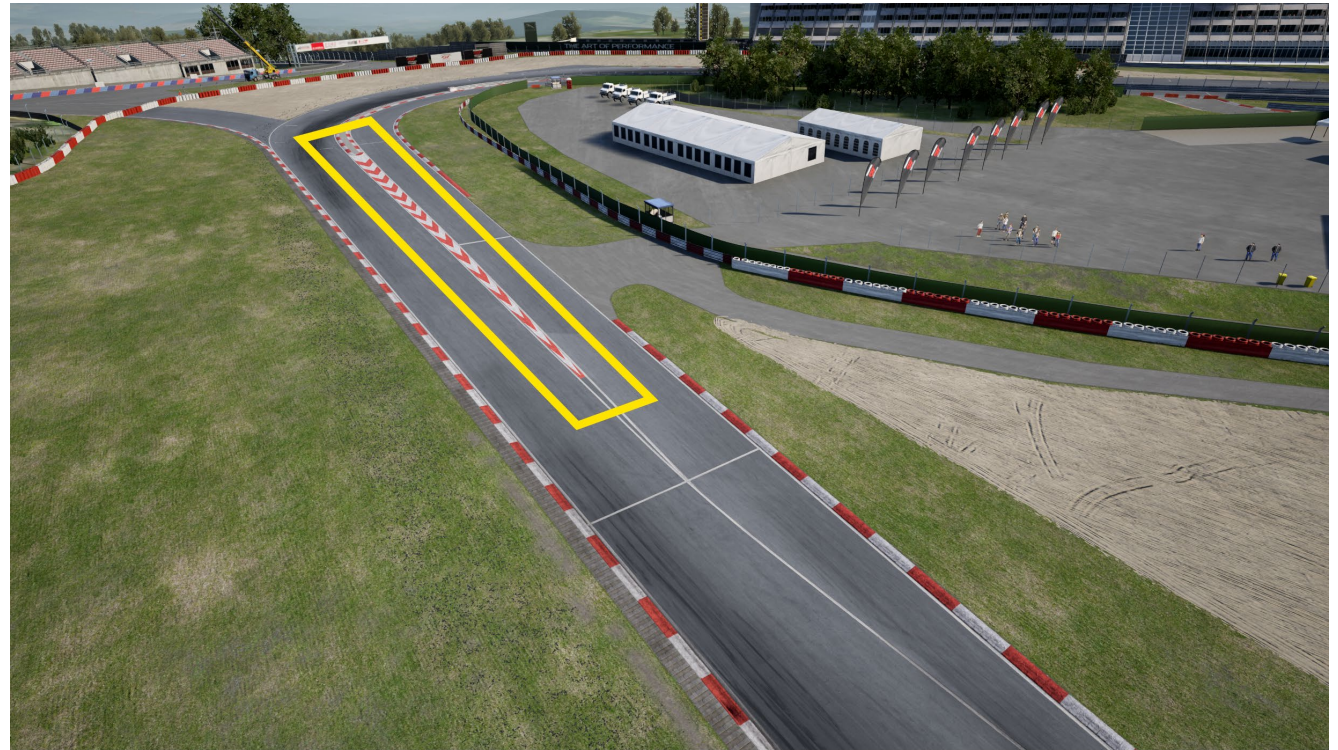


Boxenstopps / Boxengasse

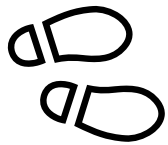


Boxeneinfahrt:

Der gelb markierte Bereich darf befahren werden.



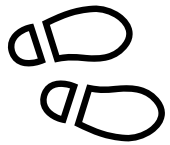
Proteste



- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Proteste 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 Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten und die Runde und Kurve zum Zeitpunkt des Unfalls.
 - Bitte beachtet, es werden im Overlay für „Laps“ nur die komplettierten Runden angezeigt, es muss also +1 gerechnet werden, bevor der Protest eingereicht wird.

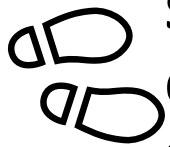


Strafen



- Eine Strafe der Rennleitung wird der ADAC-Ortsclubmannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Diese muss im Rahmen der Vorgaben der Simulation absolviert werden.
- Stop-and-Hold-Strafen sowie Zeitstrafen sind am Boxenplatz, bei Zeitstrafen ggf. auch im Rahmen eines Boxenstops, abzusitzen.
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen, Strafen für einzelne Fahrer sind nicht vorgesehen

Weiteres



Streckenbegrenzungen:

Qualifikation: ACC und Reko

Rennen:

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

LAUF 1 - NÜRBURGRING GP

ADAC 
CLUB HOUSE SERIES

1

NÜRBURGRING - GP

SONNTAG
06.08.23

2

TRACK VOTE

SONNTAG
20.08.23

3

MONZA - GP

SONNTAG
08.10.23



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

ADAC