Briefing-Dokument - ADAC Clubhouse Series 2025-1

Round 03 | Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP (11.02.2025)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	03.02.2025		Ersterstellung

➢ TIME SCHEDULE

Free practice		
Servername	ADAC | #12 | ADAC Clubhouse Series | Trainingsserver	
Password	adac	
Race-Day	11. Februar 2025	
Servername Race 1	ADAC | #03 | ADAC Clubhouse Series | Race 1	
Servername Race 1	ADAC | #01 | ADAC Clubhouse Series | Race 2	
Password	adac	
Open Practice		18:00 – 18:55 Uhr
Briefing	TS -> Drivers-Briefing	19:00 – 19:15 Uhr
Qualifying Race 1	20 Minuten + Overtime	19:20 – 19:43 Uhr
Gridding Time	~2 Minuten	~19:43 – 19:45 Uhr
Formation Lap Long	~1 Minuten	~19:45 – 19:46 Uhr
Race 1	*20 Minuten + Overtime*	~19:46 – 20:08 Uhr
Siegerinterview	*Optional*	~20:08 – 20:15 Uhr
Serverwechsel - Race 2 - 60 Minuten (Top 10 inverted)		
Practice		~20:10 – 20:20 Uhr
Gridding Time	~2 Minuten	~20:20 – 20:22 Uhr
Formation Lap Long	~1 Minuten	~20:22 – 20:23 Uhr
Race 2	*60 Minuten + Overtime*	~20:23 – 21:25 Uhr
Siegerinterview	Top 3	~21:25 – 21:35 Uhr

➢ Weather & SimTime

Set Weather		
Temperatur:	28°C	
Bewölkungsfaktor:	0.2	
Regenfaktor:	0.1	
Variabilitätsfaktor:	2	
Session	***Day***	***SimTime***
Open Practice	Sunday	12:00
Race 1		
Practice	Saturday	09:00
Qualifying	Saturday	12:00
Race	Saturday	13:00
Race 2		
Practice	Sunday	14:00
Race	Sunday	15:00

➢ Offizielle ACC-Server

Die vom Veranstalter bereitgestellten Trainings- und Rennserver findet ihr im Bereich der "ACC Serverlisten".

Password: adac

➢ Live-Stream

YouTube ADAC eSports: https://youtu.be/uBHM6RxH4RM

YouTube ADAC MRH: https://youtu.be/hksyPE2tS5w

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

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

➢ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 19:00 Uhr im Teamspeak-Kanal „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing“ statt. Es ist zwingend erforderlich, dass alle Teilnehmer ihre Startnummer sowie ihren echten Vor- und Nachnamen im Teamspeak verwenden.
- Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver untersagt.
- Eine festgestellte Nichtteilnahme oder unvollständige Teilnahme am Briefing resultiert in einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden im Hauptrennen des jeweiligen Veranstaltungstages, die von der Rennkommission (Reko) verhängt wird.
- Die im Briefing-Dokument aufgeführten Bestimmungen sowie die in der Fahrerbesprechung kommunizierten Regelungen sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.
- Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihren jeweils vorgesehenen Teamspeak-Kanal für Fahrer wechseln.

➢ 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

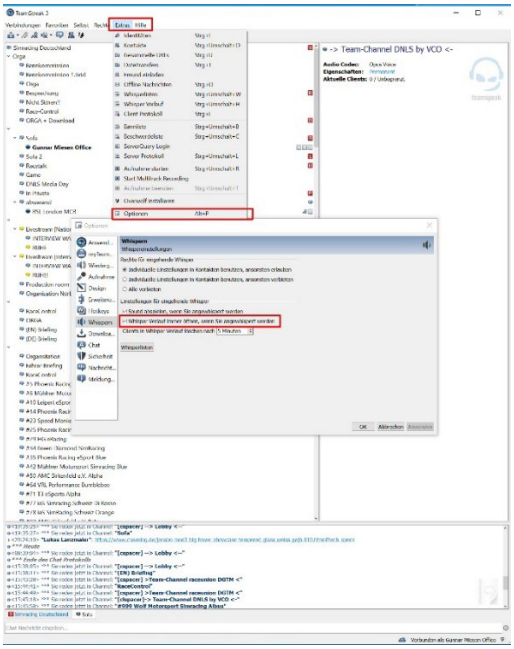
➢ Teamspeak

- Die Nutzung des VOIP-Kommunikationssystems Teamspeak ist für alle Teilnehmer verpflichtend.
- Für alle Teilnehmer, die sich auf dem offiziellen Rennserver befinden, ist die Anwesenheit ab der Fahrerbesprechung erforderlich.

  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

- Die Kommunikation mit allen Teilnehmern ist unerlässlich und muss gewährleistet sein. Verstöße können mit einer Stop & Hold Strafe von 30 Sekunden - geahndet werden.

- 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 R03 bis 18:00 Uhr am Renntag:	KLICK HIER
Incident Report – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
SimSync SkinPack:	KLICK HIER
Ausschreibung & SimRacing Internal Guideline:	KLICK HIER
Live-Timing:	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Driver Standings:	KLICK HIER
Ortsclub Standings	KLICK HIER
Race Facts R03:	KLICK HIER

➢ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
  In der ADAC Clubhouse Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
  In der ADAC Clubhouse Series wird die Rennsessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte

gemäß Simulations-Log).
Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Incident Reports eingereicht werden. Die Rennkommission (REKO) hat jedoch weiterhin das Recht, solche Vorfälle eigenständig zu bewerten. Wenn ein drittes Fahrzeug in den Vorfall involviert ist, bewertet die REKO diesen Vorfall eigenständig. Ein Incident Reports ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.

- Offizielle Personen
  - Ricardo Edelmann (RL)
  - Simon Christmann (SK)
  - Paul Moors (SK)
  - Dominik Ramb (SK)
  - Danny Kolleth (Spotter)
  - Simon Ehses (Spotter)

➢ Fahrvorschriften / Verhaltenskodex / Verhaltensregeln

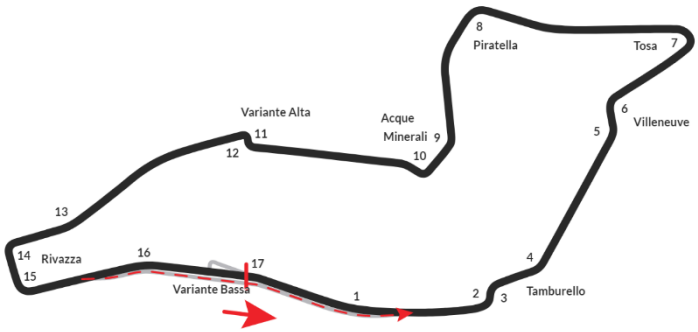
1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**
   Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das Renngeschehen. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichend sind, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen 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

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.

➢ Zeittraining (Qualifying)

- Pro Veranstaltung ist ein (1) Zeittrainings vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE.
- 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.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teilnehmer, die im Zeittraining keine gezeitete Runde absolvieren, dürfen am Rennen teilnehmen, starten jedoch am Ende des Starterfeldes. Die Startaufstellung erfolgt nach den Rahmenbedingungen von ACC

➢ Startreihenfolge Sprint-Format

Die Startreihenfolge für das 20-Minuten-Rennen wird basierend auf den Ergebnissen des Zeittrainings festgelegt: Die schnellste Runde eines Fahrers bestimmt seine Position in der Startaufstellung. Fahrer, die während des Zeittrainings keine gültige Runde absolvieren, sind dennoch startberechtigt. Sie starten jedoch vom Ende des Starterfeldes.

Im 60-Minuten-Rennen starten die Top 10 des 20-Minuten-Rennens in umgekehrter Reihenfolge. Alle weiteren Fahrer nehmen ihre Position entsprechend den Ergebnissen des ersten Rennens ein.

➢ Einführungsrunde/Formationsrunde - Startfreigabe/Rennstart

Es wird eine ganze Einführungsrunde/Formationsrunde gefahren!

In Assetto Corsa Competizione (ACC) findet vor dem Rennstart eine Einführungsrunde statt, die als "Formation Lap" bezeichnet wird. Während dieser Runde bereiten sich die Fahrer auf den fliegenden Start vor. Der Ablauf gestaltet sich wie folgt:

Start der Einführungsrunde: Der führende Fahrer beginnt die Formation Lap, gefolgt von den restlichen Fahrzeugen, die nacheinander freigegeben werden.

Single-File-Phase: Bei längeren Einführungsrunden fährt das Feld zunächst in einer einzelnen Reihe (Single-File).

Übergang zum Double-File: Anschließend formiert sich das Feld in eine doppelte Reihe (Double-File). Dabei bleibt jeder Fahrer auf seiner Seite und positioniert sich mittig im grünen Bereich, der auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Geschwindigkeitsbegrenzung: Kurz vor dem Rennstart wechselt die Anzeige, und es gilt das dargestellte Tempolimit. Überschreitungen dieses Limits können zu Strafen führen.

Es ist wichtig, während der gesamten Einführungsrunde die Position und Geschwindigkeit gemäß den Anweisungen des Spiels einzuhalten, um einen reibungslosen und regelkonformen Rennstart zu gewährleisten.

➢ Rennen

- Wertungsrennen - Sprint-Format
  Alle Wertungsrennen im Sprint-Format werden als Single-Driver-Rennen absolviert.
  Die Renndistanzen betragen 20 Minuten für das erste Rennen und 60 Minuten für das zweite Rennen.
- Pflichtboxenstopp: Ein Boxenstopp ist nicht vorgeschrieben.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Wenn der Führende das Rennen durch das Überqueren der Ziellinie beendet, wird die Boxenausfahrt geschlossen, und die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden. Entscheidend dafür sind die Positionen der Ziellinie und der Boxenausfahrtslinie. Dies bedeutet, dass nach dem Rennende keine Fahrzeuge mehr aus der Boxengasse auf die Strecke zurückkehren dürfen.
- 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.

- <u>Virtual Safety Car (VSC)</u>
  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
  Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern/innen einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

➢ Incident Report

Incident Reports können während des Rennens und bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden. Reports, die nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

Incident Reports sind gebührenfrei. Das Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.

Nur direkt am Vorfall beteiligte Fahrer dürfen einen Incident Report einreichen. Reports von unbeteiligten Teilnehmern sind nicht zulässig.

Für einzelne Vorfälle, die bis zu 30 Minuten vor Rennende passieren, gilt eine Einreichungsfrist von 30 Minuten.

Eingesendete Incident Reports müssen zwingend die Current Time (CT), sowie die Runde und Kurve zum Zeitpunkt des Unfalls enthalten.

Incident Reports „Current Time“ (CT)
Bildunterschrift: Im Overlay ist die Current Time oben mittig zu finden. Zudem werden die aktuell komplettierten Runden angezeigt. Für die Eingabe des Incident Reports und somit der aktuellen Runden zum Zeitpunkt des Vergehens muss diese Rundenzahl plus 1 gerechnet werden.

-

➢ Siegerbilder (Freiwillig)

Nach jedem jeweiligen Rennen können die drei Erstplatzierten die Inlap absolvieren und positionieren sich dann auf Höhe der Start-/Ziellinie in Podest-Formation für das Siegerfoto.
Sobald die drei Erstplatzierten in der vorgegebenen Aufstellung stehen, können sie nach etwa 10 Sekunden straffrei die ESC-Taste betätigen.

Die Aufstellung erfolgt in Fahrtrichtung wie folgt:
Platz 1: Mitte
Platz 2: Rechts
Platz 3: Links

Driver	Strafe	Strafe von

Keep Simracing