

ADAC

DIGITAL ONLINE CUP 2021

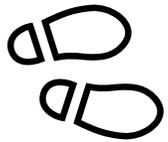
Rennen 4 | Spa-Francorchamps
Fahrerbesprechung

Status: offiziell
Version: 0.0.5



ADAC

Rennkommission



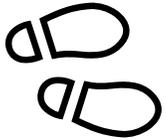
SPOKO: Simon Ehses
Gregor Kaczmarczyk

Operator: Gunnar Miesen

Renndirektor: Frank Taller

Broadcast: Ricardo Edelmann

Zeitplan



Freies Training:	12:35 – 14:35 Uhr
Fahrerbesprechung im TeamSpeak (Briefing):	14:40 – 14:55 Uhr
Zeittraining:	15:00 – 15:30 Uhr
Gridding:	15:33 – 15:35 Uhr
Formationlap:	15:35 – 15:38 Uhr
Rennen (3h):	~15:38 Uhr
Interview:	~18:45 Uhr

Linksammlung



Formulare

Proteste: <https://bit.ly/3gcmn36>

Rennleitung

Live-Übersicht Rennleitung: <https://bit.ly/2W8yhnM>

LiveTiming

Livetimeing: <http://livetiming.simtiming.de/timing.html>

Livestream

YouTube ADAC: <https://youtu.be/GQgs622cZI4>

YouTube GTÜ: <https://www.youtube.com/user/gtuemedia>

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

Twitch ADAC Digital Cup: <https://www.twitch.tv/adacdigitalcup>

Sonstiges

Entry-List Teams: <https://bit.ly/3k7YLhv>

Entry-List inkl. Fahrer: <https://bit.ly/3EYn6jt>

RaceFacts: <https://bit.ly/3Fi2X7j>

Spotterguide: <https://bit.ly/2W1Wvjs>

Briefing Dokument: <https://bit.ly/3D5ShbC>

Serien-Bereich: <https://bit.ly/3g9CPRW>

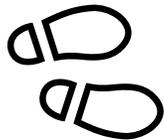
Virtueller Aushang: <https://bit.ly/3szyYTa>

Zoom-Meeting: <https://bit.ly/3syPL8E>

ID: 875 1234 1768

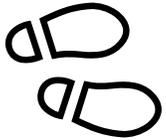
PW: ADOC

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training: 120 Minuten
- Zeittraining: 30 Minuten + Overtime
- Manuelle Einführungsrunde
- Rollender Start
- Rennen 3 Stunden
- Mindestens ein Fahrerwechsel im Rennen ist verpflichtend
 - Teams, die von einem Simulator aus das Rennen bestreiten, müssen ihren Fahrerwechsel anhand eines Videos nachweisen. Das Video ist dem Veranstalter direkt nach dem Boxenstopp per Mail oder WhatsApp zu schicken.
E-Mail: adac-digitalcup@mrh.adac.de
WhatsApp: +49170 9146610

iRacing - Servereinstellungen



Datum / Tageszeit (Time of Day)

- 14. November 2021
- Dynamischer Verlauf (Practice / Qualifying / Race)
- Practice Session startet um 11:00 am

Adjust Track Conditions

- Open Practice Starting Track State: Clean (61%)
- Quali Starting Track State: Wird übernommen von der vorangegangenen Session
- Rennen Track State: Wird übernommen von der vorangegangenen Session

Weather

- Qualification: Dynamisch
- Race: Dynamisch

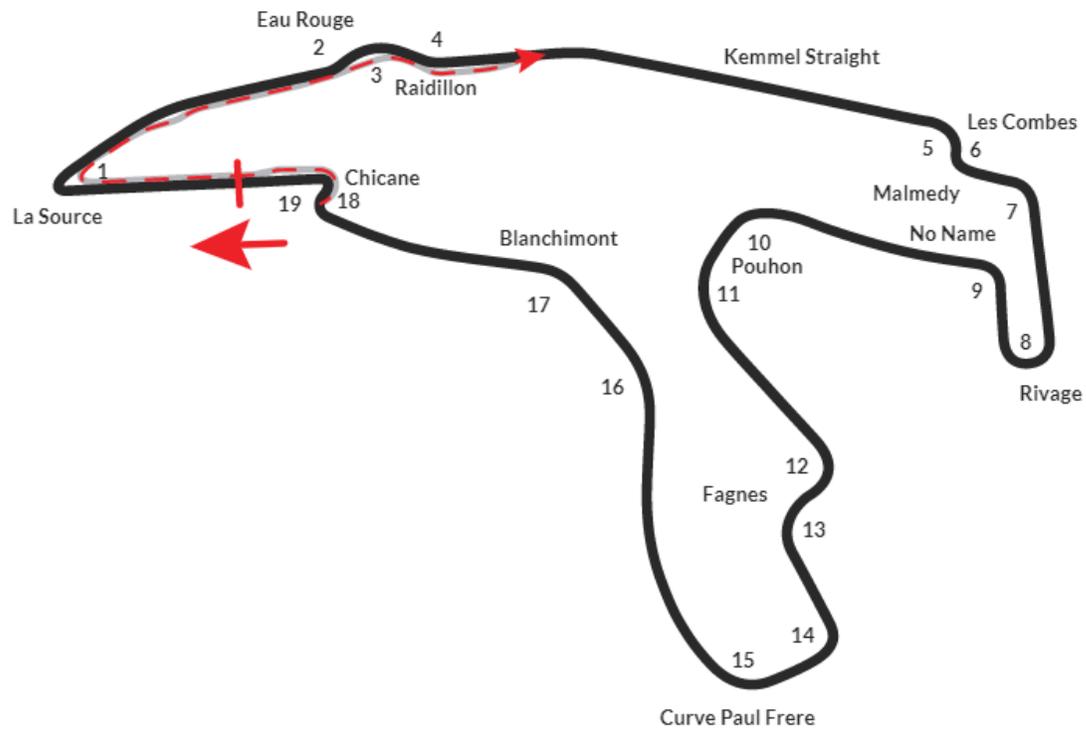
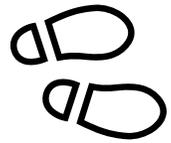
Dynamic Sky

- Qualification: enabled
- Race: enabled

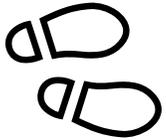
Dynamic Sky

- Qualification: enabled
- Race: enabled

Strecke: Spa-Francorchamps

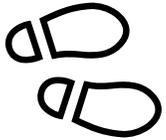


Track Limits



- 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
- Es gelten iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.
- Keine Incident Limit

Verhaltenskodex



Im ADAC Digital Online Cup kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern, insbesondere von den Fahrern, 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 !

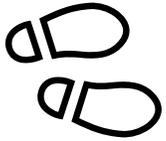
Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.

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 !

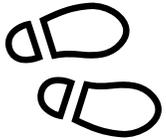
Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer bei einer ADAC Digital Online Cup Veranstaltung !

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 betätigen
- „Ghost“ Kontakte vermeiden (können als „normaler“ Kontakt bewertet werden)

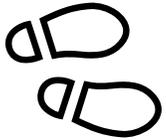
Flaggensignale



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.

ESC-Taste

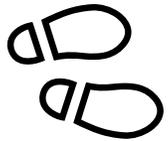


- Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

Ausnahmen

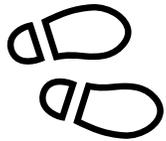
- Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen. Die Rennleitung muss im Anschluss direkt im Teamspeak darüber informiert werden! Erst nachdem die Rennleitung darüber informiert worden ist, erteilt die Rennleitung die Freigabe für eine Weiterfahrt.

Qualifikation



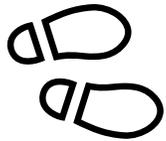
- Freie Fahrerwahl
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde



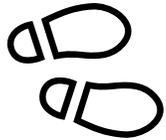
- Die Einführungsrunde/Formationsrunde wird in drei (3) Startgruppen absolviert.
 - Startgruppen
 - Startgruppe 1: LMP2-class
 - Startgruppe 2: GTE-class
 - Startgruppe 3: GT3-class
- Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 20 Sekunden.
- In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen
- Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abbrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt

Einführungsrunde / Formationsrunde



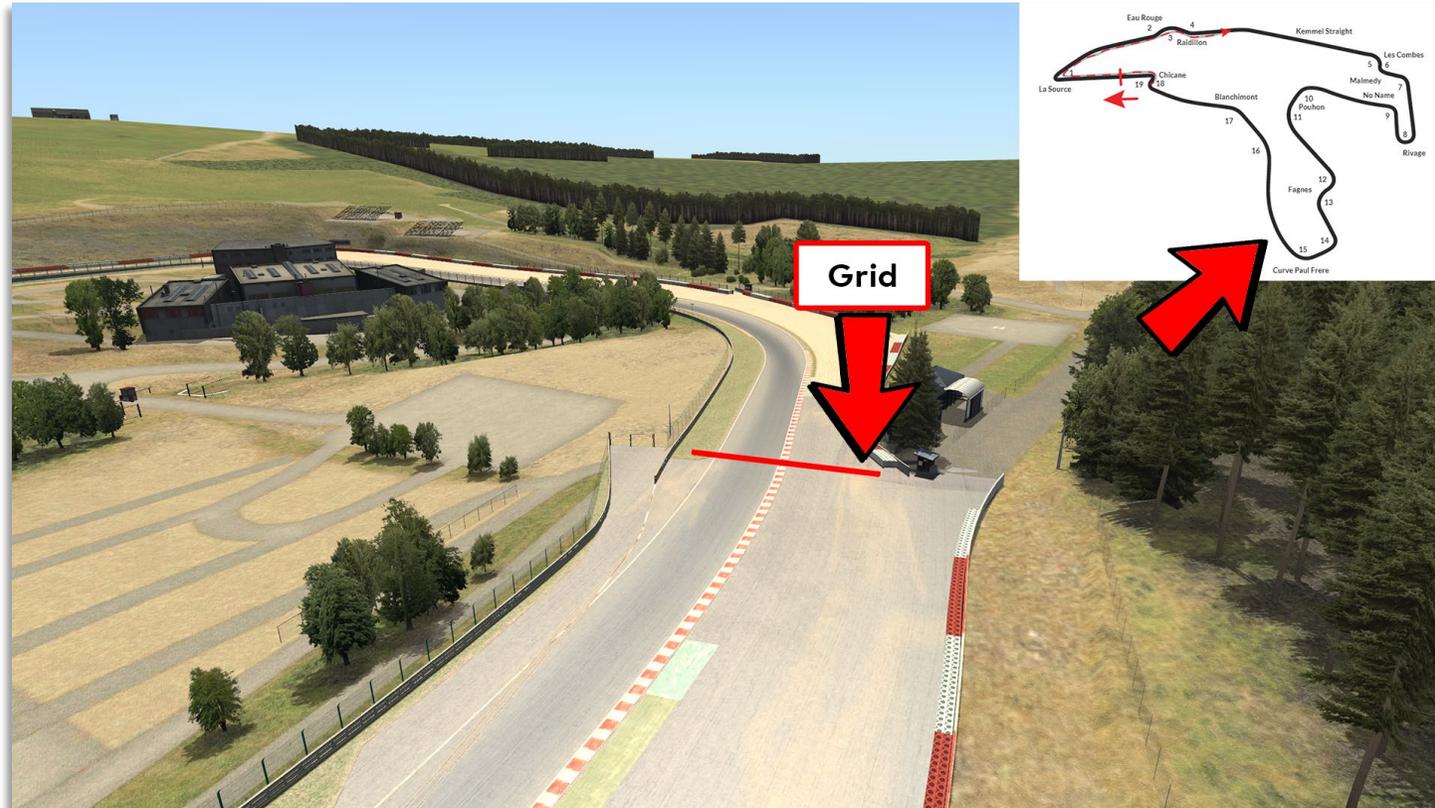
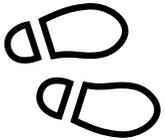
- Gridding Time 2 Minuten
- Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Ergebnis des Zeittrainings. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden
- Die Einführungsrunde beginnt, wenn die Startampel von rot zu grün wechselt
- Die Einführungsrunde wird bis zum virtuellen „Grid“ Schild (nach Turn 15) im Single-File gefahren.
- Bis nach Turn 15 ist das Wedeln um die Reifen zu erwärmen erlaubt, starkes Verzögern oder Beschleunigen ist zu unterlassen
- Bis zum virtuellen „Grid“ Schild beträgt die Höchstgeschwindigkeit des jeweils Führenden jeder Fahrzeugklasse ca. 100 Km/h +/- 5 Km/h

Einführungsrunde / Formationsrunde

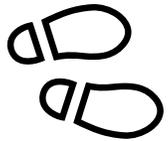


- Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist eine geschlossene 2x2 Formation (Double-File) einzunehmen. Ab diesem Zeitpunkt sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten
- Die Geschwindigkeit des jeweils führenden jeder Startgruppe / Fahrzeugklasse beträgt ab dem virtuellen „Grid“ Schild bis zur Startfreigabe ca. **50 Km/h** +/- 5 Km/h. Alle dahinter fahrenden Fahrzeuge dürfen diese Geschwindigkeit überschreiten, um eine geschlossene 2x2 Formation herzustellen und zu halten
- Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist die Grid-Formation / Startseite wie folgt einzunehmen
 - Alle ungeraden Startpositionen (Platz 1,3,5 usw.) jeder Startgruppe/Fahrzeugklasse nehmen ihre Gridposition auf der **rechten** Fahrbahnseite ein.
 - Alle geraden Startpositionen (Platz 2,4,6 usw.) jeder Startgruppe/Fahrzeugklasse nehmen ihre Gridposition auf der **linken** Fahrbahnseite ein.
 - Die Startnummern der **rechten** Fahrbahnseite werden zusätzlich über den iRacing Text-Chat kommuniziert

Virtuelles-Grid-Schild & Grid-Formation

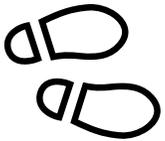


Startarten / Rennstart



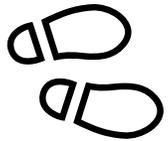
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend in drei (3) Startgruppen
- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten
- 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

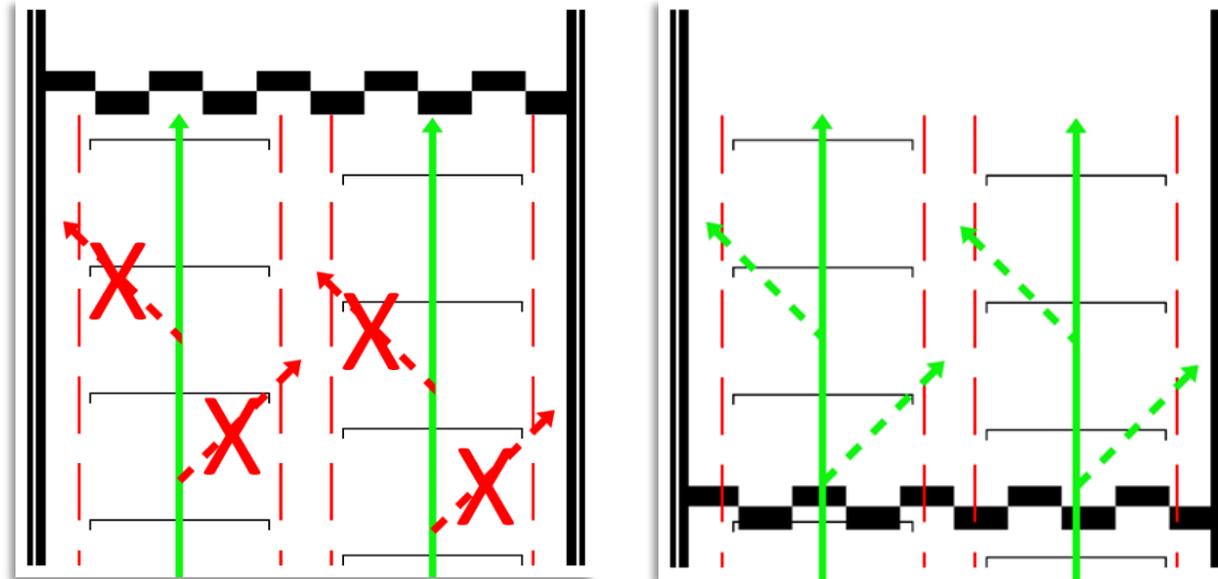


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge 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 jeder Startgruppe erfolgt mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie durch das Fahrzeug auf der Poleposition. Dem Polesetter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

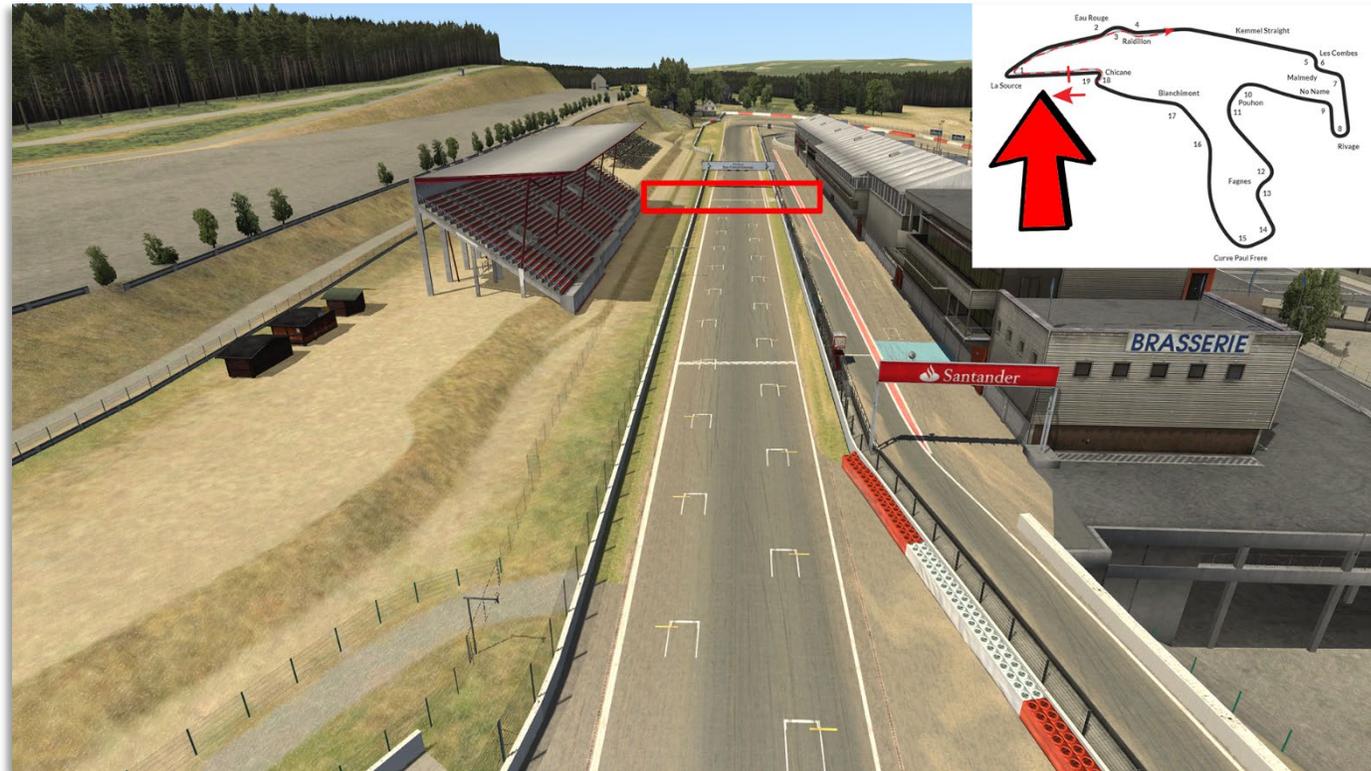
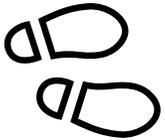
Startarten / Rennstart



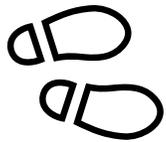
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart



Rennen



- Die Rennen werden als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrern. Eine Wertung erfolgt nur, wenn die iRacing Fair Share Regelung erfüllt ist. Die Mindestfahrzeit wird durch die iRacing Fair Share Regelung bestimmt.

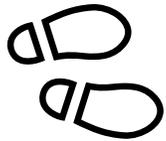
Fair Share Regelung

Anzahl der gefahrenen Runden geteilt durch Anzahl der Fahrer geteilt durch 4

Beispiel: $160R / 2F / 4 = 20R$ (Mindestfahrzeit 20 Runden)

- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, 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 nicht in der Boxengasse.

Rennen



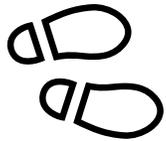
- Es werden nur die Fahrzeuge gewertet, die das Rennen mit eigener Motorkraft über die Ziellinie in der Boxengasse beendet haben. Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.
- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!

Definition Nichtwertung und Disqualifikation:

- Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
- Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, das Teams wird in der Wertung an das Ende seiner Fahrzeugklasse gesetzt.

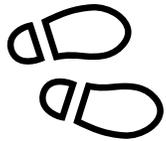
Full Course Yellow

Zur temporären Neutralisierung des Rennens kann die Rennkommission "Full Course Yellow-Phase" (FCY-Phase) anordnen



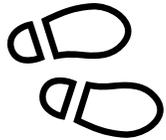
- Das Ausrufen eines Full-Course Yellow (FCY) obliegt der Rennleitung
- Eine Full-Course Yellow (FCY) kann unter folgenden Situationen ausgerufen werden
 - Bei Unfällen mit mehr als vier beteiligten Fahrzeugen
- Eine Full-Course Yellow (FCY) wird von der Rennleitung über TeamSpeak (Whispern) mit „**Yellow Flag Full-Course Yellow**“ ausgerufen
- Ab diesem Zeitpunkt gelten folgende Bestimmungen für alle Teams.
 - Teams sind angewiesen das Tempo angemessen zu verlangsamen
 - Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führenden der Fahrzeugklasse gefahren werden
 - Der Führende jeder Fahrzeugklasse muss spätestens 20 Sekunden nach dem Ausrufen einer FCY-Phase, eine Höchstgeschwindigkeit von 100 Km/h +/- 5 Km/h einnehmen. Der Führende jeder Fahrzeugklasse darf die vorgegebene Höchstgeschwindigkeit bis zum Ende einer FCY-Phase nicht überschreiten. Alle Fahrzeuge hinter dem Führungsfahrzeug dürfen aufschließen.

Full Course Yellow



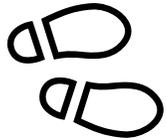
- Für Fahrzeugklassen, die nach dem Start das Rennen noch nicht gestartet haben, ist Folgendes zu beachten
 - Der reguläre Start in einer 2x2 Formationen ist abgebrochen
 - Es muss eine Single-File Formation eingenommen werden
- Während einer FCY-Phase ist es das „Wedeln“, um die Reifen zu erwärmen erlaubt, starkes Verzögern oder Beschleunigen ist zu unterlassen
- Während einer FCY-Phase ist die Boxengasse grundsätzlich geöffnet. Es dürfen während eine FCY-Phase Boxenstopps und FastRepair-Strafen vollzogen werden. Es ist nicht erlaubt, offene strafen der Rennleitung während einer FCY-Phase zu absolvieren
- Das Ende einer Full-Course Yellow wird über TeamSpeak (Whispern) mit „**Green Flag - Track Clear**“ durch die Rennleitung ausgerufen
- Mit der Durchsage „**Green Flag - Track Clear**“ muss der führende jeder Fahrzeugklasse die Geschwindigkeit von 100 km/h auf 60 km/h reduzieren

Full Course Yellow



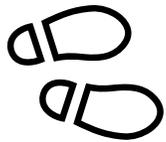
- Restart Bestimmungen
 - Der Restart erfolgt im Single-File hinter dem führenden der jeweiligen Fahrzeugklasse
 - Der Restart kann ab **Turn 15** bis zur Start/Ziellinie durch den führenden jeder Fahrzeugklasse erfolgen
 - Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen werden als schweres Vergehen geahndet.

FastRepair (FR)



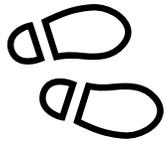
- Die Anzahl der FastRepairs pro Veranstaltung sind wie folgt
 - 3h Rennen: 2
 - 6h Rennen: 4
- FastRepair während einer Full-Course Yellow (FCY)
 - Die Inanspruchnahme eines FR ist während einer Full-Course Yellow (FCY) straffrei
- FastRepair während dem Rennen
 - Die Inanspruchnahme eines FR während dem Rennen ist mit einer Durchfahrtsstrafe verbunden. Sollte ein Team einen FastRepair in Anspruch nehmen so muss in der darauffolgenden Runde eine Durchfahrtsstrafe absolviert werden. Die Durchfahrtsstrafe darf nicht mit einem Boxenstopp verbunden werden.
- Die Inanspruchnahme eines FR muss nicht gemeldet werden

Boxengasse



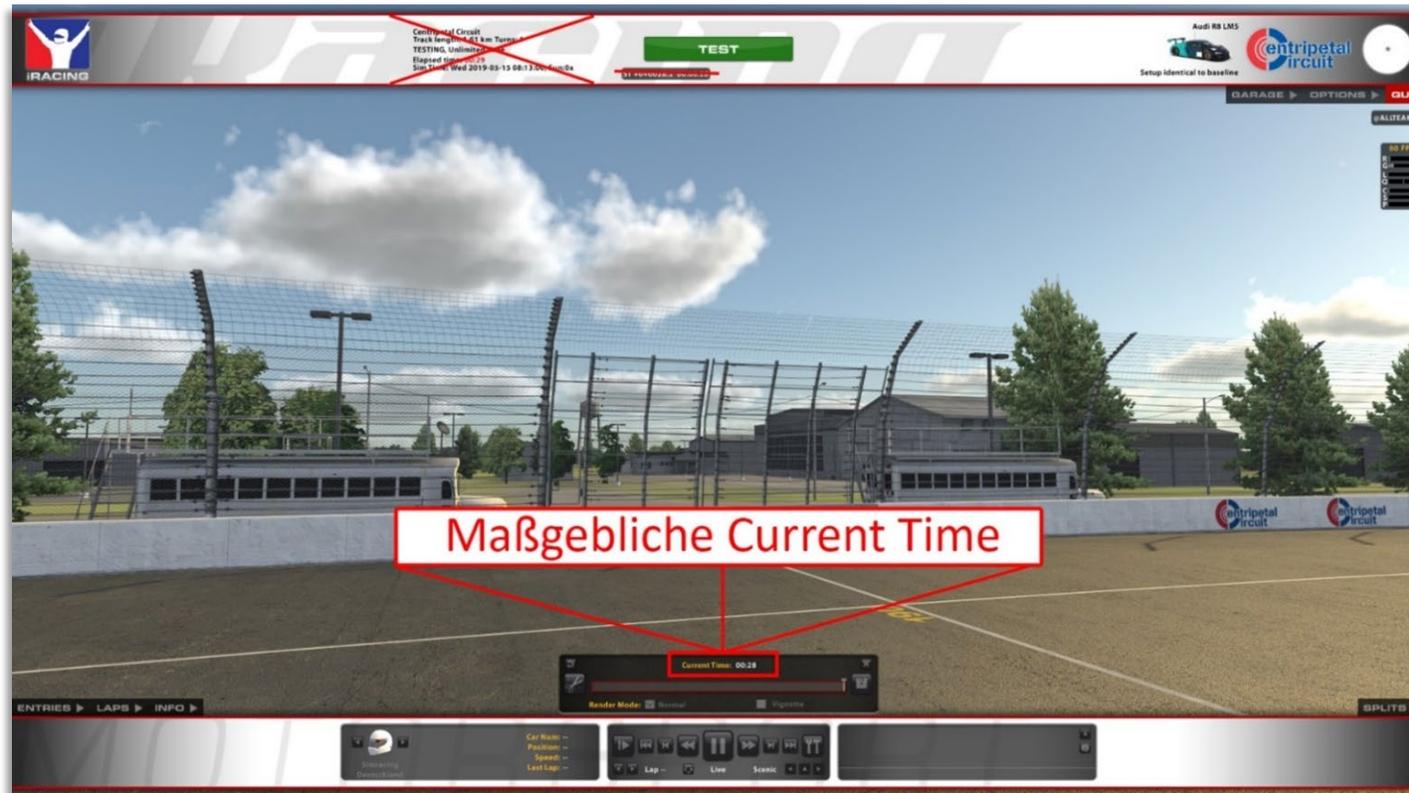
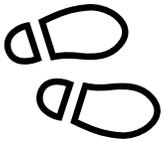
- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden
- Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft
- 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

Proteste

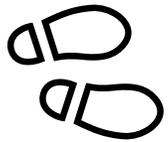


- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden
- Proteste sind über das Onlineformular einzureichen. Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden
- Die Protestfrist für einzelne Vorfälle beträgt 30 Minuten. Proteste, die nach der Protestfrist eingesendet werden, können nicht mehr bearbeitet werden.
- 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.

Current Time



Strafen



- Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
- Strafen der Rennleitung während einer Veranstaltung können in folgender Form bekannt gegeben werden
 - iRacing InGame Strafen via Chatbefehl
 - iRacing Text-Chat
 - iRacing Voice-Chat
 - Teamspeak Text-Chat
 - Teamspeak Voice-Chat
- Alle Strafen und Strafpunkte werden dem Team zugesprochen.

- » Onlinewettbewerb
- » Simulation iRacing
- » 4. Wertungsläufe
- » 3h bis 6h Rennen
- » Multiclassrennen
- » Teamrennen
- » LMP2 | GTE | GT3



ADAC 
DIGITAL ONLINE CUP
presented by **GTÜ**



Sonntag, 22. 08. 2021 - 3h
Silverstone Circuit

Sonntag, 26. 09. 2021 - 3h
Sebring International Raceway

Sonntag, 31. 10. 2021 - 6h
Circuit des 24 Heures du Mans

Sonntag, 14. 11. 2021 - 3h
Circuit de Spa-Francorchamps

