

Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022

Vorwort:

Der ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 richtet sich an ADAC Ortsclubs, ADAC Mitglieder und Simracing-Communitys und bietet den Teilnehmern und Vereinen die Möglichkeit, mit nur geringem Kostenaufwand digitalen Motorsport zu betreiben. Insbesondere soll den Vereinen mit dem ADAC Digital Online Cup die Möglichkeit geboten werden, ihr Leistungsangebot gegenüber bestehenden Mitgliedern zu erweitern und darüber hinaus neue Mitglieder mit einem modernen Angebot zu gewinnen.

Ausschreiber / Organisation:

Ansprechpartner: Gunnar Miesen
 Tel.-Nr.: +49 (0) 261 1303 130
 Fax-Nr.: +49 (0) 261 1303 299
 Homepage: www.adac-digital-cup.de
 E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	15.03.2022		Ersterstellung
0.2	20.03.2022		Pro-AM Wertung aktualisiert
0.3	06.04.2022		Preisgeld & Joker



The logo for iRacing, featuring the word "iRacing" in a stylized, italicized font with a registered trademark symbol (®) at the end. The letters are light blue with a white outline, and the background is a light blue gradient.

Inhaltsverzeichnis

1 SPORTLICHES REGLEMENT

- 1.1 ORGANISATION
 - 1.1.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
 - 1.1.2 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
 - 1.1.3 ZUSAMMENSETZUNG DES ORGANISATIONSKOMITEES
 - 1.1.4 LISTE DER OFFIZIELLEN (PERMANENTE SPORTWARTE)
 - 1.1.5 VERWENDETE SIMULATION
- 1.2 BESTIMMUNGEN DER SERIE
 - 1.2.1 OFFIZIELLE SPRACHE
 - 1.2.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG, ABSAGE DER VERANSTALTUNG
- 1.3 NENNUNGEN
 - 1.3.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
 - 1.3.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON
 - 1.3.3 STARTNUMMERN
- 1.4 LIZENZEN
 - 1.4.1 ERFORDERLICHE LIZENZSTUFEN
 - 1.4.2 ALTERSREGELUNG
- 1.5 VERSICHERUNG
- 1.6 VERANSTALTUNGEN
 - 1.6.1 SERIEN-TERMINKALENDER
 - 1.6.2 VORLÄUFIGER EVENT ZEITPLAN
 - 1.6.3 EINSATZFAHRERNENNUNG
 - 1.6.4 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
 - 1.6.5 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT
 - 1.6.6 KOMMUNIKATION
 - 1.6.7 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE
 - 1.6.8 WERTUNG
 - 1.6.9 TITEL, PREISGELD UND POKALE
 - 1.6.10 RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN
 - 1.6.11 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
 - 1.6.12 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE
 - 1.6.13 BESONDERE BESTIMMUNGEN

2 TECHNISCHES REGLEMENT

- 2.1 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN
 - 2.1.1 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
 - 2.1.2 FAHRERAUSRÜSTUNG
 - 2.1.3 WERBUNG AN FAHRERAUSRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN
- 2.2 SOFTWARE BESTIMMUNGEN
 - 2.2.1 ALLGEMEINES
 - 2.2.2 SOFTWARE
 - 2.2.3 SIMULATION IM RAHMEN DES ADAC DIGITAL ONLINE CUP WIRD DIE SIMULATION IRACING.COM MOTORSPORT SIMULATIONS, LLC. VERWENDET
 - 2.2.4 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
 - 2.2.5 KOMMUNIKATION
 - 2.2.6 PENALTY APPLIKATION
 - 2.2.7 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN

3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

- 3.1 BESONDERE BESTIMMUNGEN GEMÄß ART. 17 TEIL 1
 - 3.1.1 FAHRZEUGE UND BALANCE OF PERFORMANCE
 - 3.1.2 FAHRZEUGWECHSEL
 - 3.1.3 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
 - 3.1.4 RENNKOMMISSION / SICHTUNGSBEREICHE
 - 3.1.5 STRAFEN KATALOG
 - 3.1.6 SAFETY CAR

- 3.1.7 IRACING – ONLINESERVER
- 3.1.8 EINFÜHRUNGS-/FORMATIONSRUNDE
- 3.1.9 STARTARTEN / START
- 3.1.10 RENNEN
- 3.1.11 RICHTLINIEN FÜR DIE VERWENDUNG VON FASTREPAIR(S) (FR)
- 3.1.12 FULL COURSE YELLOW (VIRTUELLES SAFETY CAR)
- 3.1.13 STRECKENBEGRENZUNG
- 3.1.14 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
- 3.1.15 FLAGGENSIGNALE
- 3.1.16 ESC-TASTE
- 3.1.17 PROTESTE

4 SALVATORISCHE KLAUSEL

1 SPORTLICHES REGLEMENT

1.1 Organisation

1.1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC Regionalclubs ADAC Mittelrhein e.V. und ADAC Nordrhein e.V., nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2022 den ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 aus. Es werden vier (4) separate Wertungen ausgetragen:

ADAC Digital Online Cup – LMP2-class	<input checked="" type="checkbox"/>
ADAC Digital Online Cup – GT3-class	<input checked="" type="checkbox"/>
ADAC Digital Online Cup – Pro-AM Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
ADAC Digital Online Cup – Fahrer-Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>

1.1.2 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)

ADAC Mittelrhein e.V.
Viktoriastraße 15
56068 Koblenz

Gunnar Miesen
Telefon: +49 261 1303 130
Mail: Gunnar.Miesen@mrh.adac.de

ADAC Nordrhein e.V.
Luxemburger Straße 169
50939 Köln

Daniel Schönenberg
Telefon: +49 221 4727 709
Mail: Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de

1.1.3 Zusammensetzung des Organisationskomitees

Walter Hornung
Vorstand für Sport ADAC Nordrhein e.V.
Luxemburger Straße 169
50939 Köln
Walter-Hornung@t-online.de

Mirco Hansen
Leiter Sport & Ortsclubbetreuung
Luxemburger Straße 169
50939 Köln

+49 221 4727 702

Mirco.Hansen@nrh.adac.de

Marc Hennerici

Geschäftsführer ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH

Viktoriastraße 15

56068 Koblenz

+ 49 261 1303 250

Marc.Hennerici@mrh.adac.de

Gunnar Miesen

Serienkoordinator ADAC Digital Online Cup

Viktoriastraße 15

56068 Koblenz

+ 49 261 1303 130

adac-digitalcup@mrh.adac.de

Gunnar.Miesen@mrh.adac.de

Daniel Schönenberg

Stellvertretender Serienkoordinator ADAC Digital Online Cup

Luxemburger Straße 169

50939 Köln

+49 221 4727 709

Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de

1.1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Die Liste der Offiziellen wird mit der „Gridmail“ veröffentlicht.

1.1.5 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation iRacing verwendet.

1.2 Bestimmungen der Serie

1.2.1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch. Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

1.2.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

- (1) Die Teilnehmer/innen nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung vereinbart wird.
- (2) Die Ausschreibung darf grundsätzlich nur durch den Serienausschreiber und die genehmigende Stelle geändert werden. Nach Genehmigung der Ausschreibung /Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Vorsitzenden der Rennkommission (Reko) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund behördlicher Anordnung notwendig ist bzw. die in der Ausschreibung enthaltenen Angaben über Streckenlänge, Renndauer, Rundenzahl und Sportwarte oder offensichtliche Fehler in der Ausschreibung betrifft.
- (3) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen, sofern der Kalender betroffen ist, Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

1.3 Nennungen

1.3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Einschreibung der ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams für den ADAC Digital Online Cup 2022

Ab dem 20.03.2022 kann sich für die Serie eingeschrieben werden (Saisoneinschreibung). Die Einschreibung ist online über die Plattform www.adac-digital-cup.de vorzunehmen. Der jeweilige Teamleiter muss sich hierfür auf der oben genannten Plattform mit einem Account registrieren.

Link Einschreibung: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-online-cup#c1404>

Alle Teams, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per E-Mail. Die Teilnahmebestätigung erfolgt am **10.04.2022** per Mail an den Teamleiter.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, den ADAC Digital Online Cup bei weniger als 40 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen.

Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung ohne Angabe von Gründen ablehnen. Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Hierbei werden nur Einschreibungen bearbeitet, bei denen die Einschreibgebühr eingegangen ist. Die Einschreibung eines Teams ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung per Mail durch den Serienbetreiber angenommen und verbindlich.

Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragt und bevollmächtigt der Teamleiter der ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams den Serienausschreiber, in Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei denen Wertungsläufen zum ADAC Digital Online Cup in der entsprechenden Wertung durchzuführen und abzugeben (Blocknennung).

Mit der Einschreibung verpflichtet sich die ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team an allen Wertungsläufen mit seinen genannten Mannschaften teilzunehmen.

Einschreibung Pro-Am Wertung

Teams haben die Möglichkeit in der "Pro-Am Wertung" gewertet zu werden. Dafür müssen folgende Bestimmungen in jedem Rennen erfüllt sein. In der Einschreibung ist hierfür der Hacken bei „Pro-AM Wertung?“ zu setzen.

- Das iRating eines "Pro-Am Teams" darf mit zwei (2) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 6000 sein
- Das iRating eines "Pro-Am Teams" darf mit drei (3) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 8000 sein
- Das iRating eines "Pro-Am Teams" darf mit vier (4) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 10000 sein
- Teams, die dagegen verstoßen, behalten die Platzierung erhalten aber keine Meisterschaftspunkte für das Rennen
- Für die Wertung werden die eingefahren Meisterschaftspunkte gemäß der Platzierung gesondert dargestellt
- Es werden keine gesonderten Bonuspunkte vergeben

1.3.2 Nenngeld für die Saison

Die Einschreibgebühr/Nenngeld sind gemäß dem „Antrag auf Einschreibung“ fällig.

Die Einschreibgebühr für die Teilnahme an allen Veranstaltungen des ADAC Digital Online Cup beträgt pro Einsatzfahrzeug für,

- ADAC Ortsclub-Mannschaften: 25,00 €
- Simracing Teams ohne ADAC Ortsclub Zugehörigkeit: 50,00 €

Eine Erstattung der Einschreibgebühr in voller Höhe erfolgt nur bei der Nichtannahme der Nennung.

Die Einschreibgebühr ist bei Abgabe der Einschreibung zeitgleich mit Banküberweisung auf das Konto des ADAC Mittelrhein e.V. zu entrichten:

Bankverbindung: ADAC Mittelrhein e.V. | Commerzbank AG Koblenz
IBAN: DE 48 5708 0070 0603 1900 00

Swift-BIC: DRES DE FF 570

Als Verwendungszwecke ist der Name des entsprechenden ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team zusammen mit dem Begriff ADOC 2022 anzugeben.

Ein Rücktritt vom Nennvertrag ist bis 7 Tage vor der ersten Veranstaltung „Round 01“ unter Erstattung des vollständigen Nenngeldes möglich. Bei nicht fristgerechter oder unverzüglicher Ausübung des Rücktrittsrechts entfällt der Anspruch auf Nenngeldrückzahlung.

1.3.3 Startnummern

Die Startnummer ist von 2 bis 199 Nummerblock Vorgabe frei wählbar. Sollte die Startnummer bereits vergeben sein wird sich die Serienleitung mit dem Team in Verbindung setzen. (Ausnahme: Nummern wie 007 oder 018 sind nicht erlaubt), die Startnummer 1 ist dem Sieger LMP2-Class der letzten Saison reserviert.

Teams, die das Rennen mit einer falschen Startnummer absolvieren erhalten dafür einen Strafpunkt.

Startnummernblock LMP2-class

#2 bis 99

Startnummernblock GT3-class

#100 bis 199

1.4 Lizenzen

1.4.1 Erforderliche Lizenzstufen

Eine Lizenz ist für die Startberechtigung am ADAC Digital Online Cup nicht vorausgesetzt.

1.4.2 Altersregelung

Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.

1.5 Versicherung

Der Veranstalter verpflichtet sich, für den gesamten Umfang der Veranstaltungen einen angemessenen Versicherungsschutz zu besorgen bzw. sicherzustellen, mindestens aber die öffentlich/rechtlichen vorgeschriebenen Versicherungen abzuschließen.

1.6 Veranstaltungen

Die Veranstaltungen des ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing, dem DMSB-Rundstreckenreglement für Simracing 2021 und dem Verhaltens- & Strafenkatalog durchgeführt.

Alle Teilnehmer/innen sind verpflichtet, sich mit diesen Bestimmungen und Reglements vertraut zu machen und diese zu beachten.

1.6.1 Serien-Terminkalender

Veranstaltung	Date	Strecke	Variante
Round 01	Sonntag, 24. April 2022	Nürburgring GP	WEC/BES
Round 02	Sonntag, 15. Mai 2022	Circuit de Spa-Francorchamps	Grand Prix Pits
Round 03	Sonntag, 19. Juni 2022	Watkins Glen	Boot
Round 04	Sonntag, 10. Juli 2022	Daytona	Road Course
Round 05	Sonntag, 14. August 2022	Suzuka	Grand Prix

1.6.2 Vorläufiger Event Zeitplan

freies Training	07:40 Uhr – 09:30 Uhr
Fahrer-Briefing	09:35 Uhr – 09:50 Uhr (15 min)
Zeittraining (Qualifying)	09:55 Uhr – 10:25 Uhr (30 min + Overtime)
Start Rennen	10:30 Uhr – 13:30 Uhr (180 min)
Siegerinterviews	13:35 Uhr – 13:45 Uhr (10 min)

1.6.3 Einsatzfahrernennung

Alle teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams sind verpflichtet ihre Einsatzfahrer dem Veranstalter jeweils bis freitags vor der Veranstaltung 17:00 Uhr über das entsprechende Onlineformular für die Veranstaltung zu Nennen.

Team, steht es frei ihr Fahrzeug mit den Fahrer/innen ihrer Wahl für jeden Meisterschaftslauf zu besetzen.

Die ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams können frei über die Wahl ihrer Einsatzfahrer/innen Vor- und während der Season bestimmen.

1.6.4 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt.

LMP2 – class	28 LMP2 - Fahrzeuge
GT3 – class	28 GT3 - Fahrzeuge

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Anzahl der beiden Fahrzeugklassen dynamisch zu verändern.

1.6.5 Wettervorhersage & Virtuelle Uhrzeit

Die virtuelle Uhrzeit, sowie Luft- und Streckentemperatur als auch der Bewölkungsgrad werden anhand der jeweiligen Gridmail rechtzeitig vor der Veranstaltung veröffentlicht.

1.6.6 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden.

An den Renntagen ist die Anwesenheit mit Realnamen (#Nr Vorname Name) im ADAC Digital Online Cup Teamspeak von Fahrer-Briefing bis zum Ende der Protestfrist Pflicht.

Alle Teilnehmer sind dafür verantwortlich, dass sie sich korrekt im zugewiesenen Team-Channel befinden.

Teamspeak Zugangsdaten

Teamspeak Adresse: ts.adac-digital-cup.de:9988

Passwort: kein Passwort

Kommunikation der Rennkommission

Während der Veranstaltung wird die Rennkommission Notwendige Mitteilungen über die Teamspeak Whisper-Funktion allen Teilnehmer/innen übermitteln.

1.6.7 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe des Wettbewerbs werden:

online durchgeführt

(1) Training

Pro Veranstaltung sind drei (3) freie Trainings vorgesehen. Die Trainingstermine werden über die „Race Fact“ veröffentlicht.

(2) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(3) Veranstaltungstag

Freies Training

Pro Veranstaltung ist ein freies Training von 110 Minuten vorgesehen.

Zeittraining (Qualifying)

Pro Veranstaltung ist ein Zeittraining (Qualifying) von 30 Minuten + Overtime vorgesehen.

Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Teilnehmer bzw. Mannschaften, die keine gezeitete Runde im Zeittraining absolvieren, starten vom Ende ihrer Fahrzeugklasse, sind aber startberechtigt.

Das Zeittraining darf von allen Fahrern/innen der ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams bestritten werden.

Teams, die sich im Zeittraining auf einer schnellen Runde befinden, ist grundsätzlich immer freie Fahrt einzuräumen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Angriffe, Überholvorgänge oder Überholversuche auf vorliegende Teams, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht gestattet.

(4) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:
rollender Start (Indianapolis-Start)

(5) Wertungsläufe

Alle Wertungsläufe, gehen über eine Distanz von 180 Minuten. In der Rennzeit von 180 ist die manuelle Einführungs-/Formationsrunde in der Rennzeit enthalten.

(6) Mindestfahrzeit

Die Mindestfahrzeit wird durch die iRacing Fair Share Regelung bestimmt.

- Ausnahme (Joker-Regelung)

Jedem Team stehen über die Season zwei Joker zur Verfügung. Somit ist es möglich, dass ein Team zwei Rennen mit nur einem Fahrer/in straffrei bestreiten kann und erhält somit volle Meisterschaftspunkte. Teams, die das Rennen mit nur einem Fahrer/in bestreiten, müssen im Rennen zwei Boxenstopps mit einer Mindestboxenstandzeit von 33 Sekunden absolvieren. Hierbei wird jedem Team eine Toleranz von 1 Sekunde eingeräumt. Maßgeblich ist die Boxenstandzeit im offiziellen Live-Timing.

Verstöße werden mit einer Zeitersatzstrafe von 35 Sekunden belegt.

(7) Fahrerbesprechung/Briefing

Das Fahrer-Briefing findet über Teamspeak statt. Die Teilnehmer/innen müssen sich zu der im jeweiligen Zeitplan der Gridmail befindlichen Zeit im Channel „Briefing“ einwählen.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.

(8) Chat- und Quickchatverbot

Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer/innen das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet.

Zu widerhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

(9) Fahrhilfen und Schadensmodell (Es gelten iRacing Rahmenbedingungen)

Fahrhilfen:	Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
Schaden:	aktiv
Reifenverschleiß:	aktiv
Benzinverbrauch:	aktiv

1.6.8 Wertung

Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist die ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team, der die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Einbeziehung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben.

Gaststarter erhalten Meisterschaftspunkte.

Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens 2 Teilnehmer in der jeweiligen Fahrzeugklasse zum Rennen gestartet sind.
Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt.

Für die Wertungsläufe des ADAC Digital Online Cup, LMP2-class & GT3-class, Pro-AM-Wertung und Fahrer-Wertung, werden folgende Punkte vergeben:

Punkteschema | LMP2-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Punkte	100	72	60	50	46	43	40	37	34	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	0	0	0

Punkteschema | GT3-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Punkte	100	72	60	50	46	43	40	37	34	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	0	0	0

Sonderwertungen

Die beiden Sonderwertungen setzen sich aus den eingefahrenen Punkten des Teams zusammen und werden gesondert gelistet.

o Pro AM – Wertung

Die Pro AM-Wertung erfolgt übergreifend über beide Fahrzeugklassen.

Berechtigt für die Pro AM-Wertung sind Teams, die folgende Bedingungen für jeden Wertungslauf erfüllen.

- Das iRating eines “Pro-Am Teams” darf mit zwei (2) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 6000 sein
- Das iRating eines “Pro-Am Teams” darf mit drei (3) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 8000 sein
- Das iRating eines “Pro-Am Teams” darf mit vier (4) Fahrer/innen in Summe nicht höher als 10000 sein

o Fahrer – Wertung

Die Fahrer-Wertung erfolgt übergreifend über beide Fahrzeugklassen.

Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Team/Fahrer-in, so entscheidet die größere Anzahl der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller durchgeführten Läufe.

Streichresultat

Für die Jahresendwertung werden alle Ergebnisse der einzelnen Rennen berücksichtigt. Es gibt kein Streichresultat.

Rennabbruch

Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eines Rennens, soweit dieses nicht wiederaufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

- mind. 50% der vorgesehenen Distanz = volle Punkte
- unter 50% der vorgesehenen Distanz = keine Punkte

1.6.9 Titel, Preisgeld und Pokale

(1) Titel Gesamtsieger

Die ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 – LMP2 erhält den Titel:

Champion LM2-class | ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022

Die ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 – GT3 erhält den Titel:

Champion GT3-class | ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022

Die ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 – Pro AM -Wertung erhält den Titel:

Champion Pro AM – Wertung | ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022

Der/die Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 – Fahrer-Wertung erhält den Titel:

Champion Fahrer – Wertung | ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022

(2) Preisgeld

Platzierung	LMP2-class	GT3 - class
1.Platz	50,00 EUR	50,00 EUR
2.Platz	45,00 EUR	45,00 EUR
3.Platz	40,00 EUR	40,00 EUR
4.Platz	35,00 EUR	35,00 EUR
5.Platz	30,00 EUR	30,00 EUR

Preisgeld Pro-Am Wertung

Platzierung	Teamwertung
1.Platz	50,00 EUR
2.Platz	45,00 EUR
3.Platz	40,00 EUR
4.Platz	35,00 EUR
5.Platz	30,00 EUR

(3) Pokale

Die ersten drei ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams/Fahrer-innen der einzelnen Wertungen erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

1.6.10 Rennkommission / Proteste / Strafen

- (1) Die Reko besteht aus dem Rennleiter und mindestens einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Veranstaltung (Live Reko) statt.
- (2) Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungslaufs über das entsprechende Online-Formular eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Proteste sind fristgerecht über das Protestformular einzureichen.
- (3) Die Sichtung und Bewertung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt durch den iRacing Inzident Log und aufgrund eines schriftlichen Protests der ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team an die Rennleitung.
- (4) Die Rennkommission behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- (5) Eine Strafe der Rennkommission wird der ADAC Ortsclub-Mannschaft/Simracing Team über Teamspeak, InGame Voice Chat oder InGame Chat mitgeteilt.
- (6) Sollten nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, schickt diese bitte an folgende E-Mail-Adresse. Racecontrol.adacdigitalcup@mrh.adac.de

Strafen

Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.

Strafen der Rennleitung während einer Veranstaltung können in folgender Form bekannt gegeben werden.

- iRacing Text-Chat
- iRacing Voice-Chat
- Teamspeak Text-Chat
- Teamspeak Voice-Chat

Für Strafen, die nicht über die Simulation iRacing ausgesprochen werden, gelten folgende Bestimmungen.

- Eine Strafe, wie z.B. Drive Through, Stop&Hold dürfen nicht mit einem Boxenstopp verbunden werden.
- Strafen dürfen erst nach dem Rennstart absolviert werden.
- Strafen dürfen nicht während einer FCY „Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)“ absolviert werden.
- Offene Strafen aus einer vorherigen Veranstaltung müssen innerhalb der ersten drei Rennrunden, nach dem Rennstart absolviert werden. Runden während einer FCY werden nicht angerechnet.

Für Strafen, die über die Simulation iRacing ausgesprochen werden, gelten folgende Bestimmungen.

- iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.

- Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer muss z. B. Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.
- Wenn die schwarze Flagge ausgeklappt angezeigt wird, bedeutet dies eine Strafe von iRacing oder der Rennleitung. Der Fahrer muss in seine Box zurückkehren, um die Strafe zu absolvieren.
- iRacing oder die Rennleitung kann drei Arten von Strafen mit der schwarzen Flagge verhängen:
 - A) Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Fahrer/Team einmal durch die Boxengasse fahren muss. Die schwarze Flagge wird nach der Boxendurchfahrt von iRacing gelöscht.
 - B) Stop-and-Go: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Fahrer/Team seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die schwarze Flagge wird von iRacing gelöscht und das Rennen kann wieder aufgenommen werden.
 - C) Stop-and-Hold: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Fahrer/Team seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält den Fahrer/Team für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
 - D) Disqualifikation
Wenn ein Fahrer in einer Session, von iRacing oder der Rennleitung mit einer Strafe (schwarze Flagge) belegt wird, muss dieser in die Box zurückkehren, um die Strafe zu verbüßen.

1.6.11 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- (1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, des Vorsitzenden der Reko, oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- (2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.
- (3) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams und Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar:
 - gegen den ADAC Mittelrhein e.V., ADAC Nordrhein e.V. und die ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH, den Serienausschreiber, iRacing.com, deren Organe und Geschäftsführer
 - die Sportwarte
 - und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung
 - auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung – auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen.
- (4) Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

1.6.12 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022 übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber.

Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Serienausschreibers verboten.

1.6.13 Besondere Bestimmungen

- Die besonderen Serienbestimmungen sind in den Anhängen veröffentlicht.
- Es gibt keine weiteren besonderen Serienbestimmungen.

2 TECHNISCHES REGLEMENT

2.1 Technische Bestimmungen

2.1.1 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

2.1.2 Fahrerausrüstung

Es wird vorausgesetzt, dass ein kompatibles Lenkrad sowie Pedale verwendet werden.
Für die Kommunikation ist ein Mikrofon und Kopfhörer zu verwenden.

2.1.3 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im Simracing sind einzuhalten (s. DMSB- Rundstreckenreglement für SimRacing 2021, Art. 20).

ACHTUNG: Abweichungen von den DMSB-Bestimmungen bedürfen einer Sondergenehmigung des Serienausschreiber.

- Unter Beachtung der DMSB Vorschriften für Startnummern und Werbung an Fahrzeugen im Simracing ist folgende verbindliche Werbung am Wettbewerbsfahrzeug vorgeschrieben.
- für die Fahrerausrüstung werden keine besonderen Werbevorschriften festgelegt.

(1) Templates

Serieneigene Werbepartner werden bis 10 Tage vor dem Start der Veranstaltung bekanntgegeben. Die Platzierung der serieneigenen Werbepartner ist durch eine separate Ebene im Template vorgegeben.

(2) Richtlinien für die Templates

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug des ADAC Digital Online Cup enthalten.

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des ADAC Digital Online Cup, dass diese zu keiner Zeit:

- verschoben werden,
- in Größe oder Format geändert werden,
- von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden,
- farblich geändert werden
- ausgeblendet werden dürfen. Sie müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

(3) Eigene Logos / eigenes Design

Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die unter Punkt 1 genannten Vorgaben zu beachten. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Teamleiter/ADAC Ortsclub/Simracing Team. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie. Darüber hinaus ist Tabak-/E-Zigaretten-, Alkohol- und Waffenwerbung verboten.

2.2 Software Bestimmungen

2.2.1 Allgemeines

Zusätzlich zum Technischen Reglement gemäß Teil 2 dieser Ausschreibung gelten darüber hinaus nachfolgende Software-Bestimmungen.

2.2.2 Software

Jeder Teilnehmer/in ist selbst dafür verantwortlich, die zu verwendende Simulation und weitere Software Dritter (falls vorgeschrieben), sowie deren Lizenzen zu besitzen.

2.2.3 Simulation

Im Rahmen des ADAC Digital Online Cup wird die Simulation iRacing.com Motorsport Simulations, LLC. verwendet

2.2.4 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation iRacing, und durch die Rennkommission.

2.2.5 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden.

Teamspeak

- Download: [Link](#)
- Server Adresse: ts.adac-digital-cup.de:9988

2.2.6 Penalty Applikation

iRacing

2.2.7 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

3.1 Besondere Bestimmungen gemäß Art. 17 Teil 1

3.1.1 Fahrzeuge und Balance of Performance

Die finale Fahrzeugwahl muss bis zum 10.04.2022 18:00 Uhr dem Veranstalter per Mail mitgeteilt werden.

Fahrzeug LMP2 - class

Fahrzeug	Fuel in %	Zusatzgewicht in kg	Power ADJ %
Dallara P217	-	-	-

Fahrzeuge GT3 - class

Fahrzeug	Fuel in %	Zusatzgewicht in kg	Power ADJ %
AUDI R8 LMS	95	8	97,25
BMW M4 GT3	95	8	97
MCLAREN MP4-12C GT3	95	0	98,5
MERCEDES AMG GT3	95	5	97,25
PORSCHE 911 GT3 R	95	10	98
LAMBORGHINI HURACÁN GT3 EVO	95	8	97,25
FERRARI 488 GT3 EVO	95	12	97,75

Anpassungen der Balance of Performance (BOP) können zu jedem Zeitpunkt vom Veranstalter vorgenommen werden.

3.1.2 Fahrzeugwechsel

Ein Fahrzeugwechsel ist nicht straffrei möglich. *

Wechselt ein Team das Fahrzeug in der laufenden Saison, so erhält er für den darauffolgenden Renntag eine 10 Sekunden S&H Penalty.

*Ausnahme:

Wenn ein neues Fahrzeug in der jeweiligen Fahrzeugklasse seitens iRacing erscheint. Sollten gleichzeitig 2 neue Fahrzeuge erscheinen ist nur der 1. Wechsel "straffrei".

Das Team ist noch kein Rennen in der Saison gefahren.

Jeder Fahrzeugwechsel muss bis 62 Std. vor dem Event gemeldet werden.

3.1.3 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Für die Fahrzeuge bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig, vorbehaltlich den Vorgaben der BOP.

3.1.4 Rennkommission / Sichtungsbereiche

Die Reko besteht aus dem Rennleiter und einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Rennen (Live Reko) statt.

Sichtungsbereiche

Im ADAC Digital Online Cup wird folgende Sichtung durchgeführt:

Komplett-Sichtung: Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log.

3.1.5 Strafen Katalog

Link: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-digital-online-cup#c1368>

3.1.6 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

3.1.7 iRacing – Onlineserver

(1) Freies Training offiziell

Jeder Wertungslauf beinhaltet drei offizielle Trainingstage. Die offiziellen Trainingstage werden jeweils Dienstag, Mittwoch und Donnerstag in der Veranstaltungswoche von 18:00 bis 22:00 Uhr stattfinden. Folgende Punkte sind zu beachten.

- Jedes Team darf nur mit ihrem genannten Fahrzeug den Server beitreten. Es ist nicht erlaubt, dass zwei Fahrzeuge aus einem Team zur gleichen Zeit am Training teilnehmen.
- Es ist nicht verpflichtend am offiziellen Training teilzunehmen.
- Die Server sind mit einem Passwort versehen. Das Passwort wird mit der Gridmail versendet.

3.1.8 Einführungs-/Formationsrunde

(1) Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Ergebnis des Zeittrainings. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.

(2) Die Einführungsrunde beginnt, wenn die Startampel von rot zu grün wechselt. Die Einführungsrunde wird bis zum virtuellen „Grid“ Schild im Single-File gefahren. Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist die Grid-Formation einzunehmen. Die Grid-Formation ist in der Reihenfolge einzunehmen, wie die Fahrzeuge in die Einführungsrunde gestartet sind. Mit Einnahme der Gridposition sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.

Richtlinien der Einführungsrunde

Die Richtlinien der Einführungsrunde sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

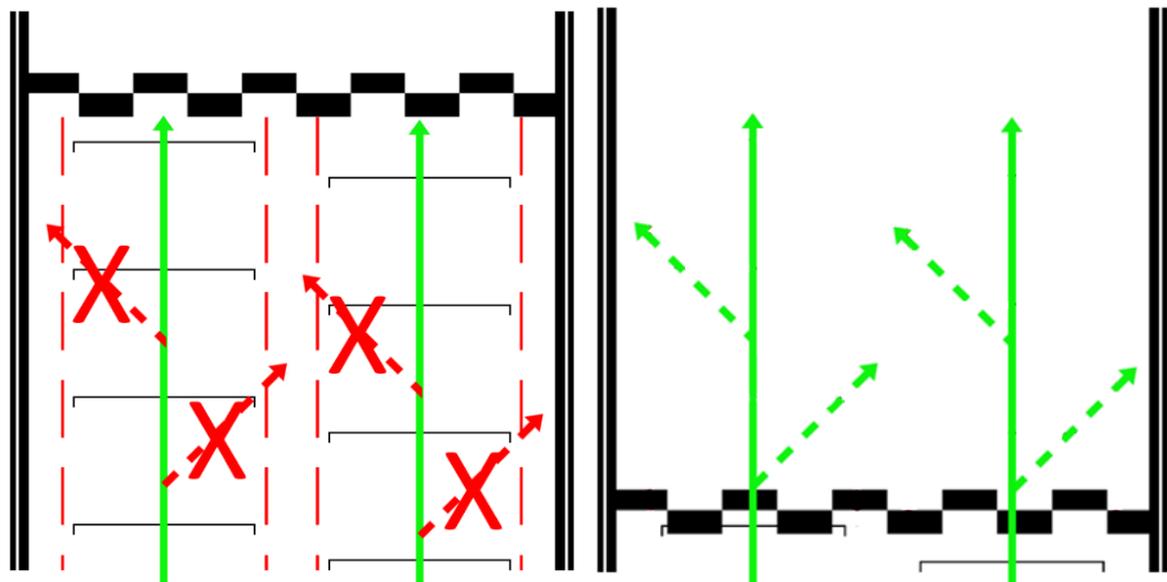
(3) Die Einführungsrunde/Formationsrunde wird in zwei (2) Startgruppen absolviert.

- a. Startgruppen
 - Startgruppe 1: LMP2-class
 - Startgruppe 3: GT3-class
- (4) Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 30 Sekunden.
- (5) Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, wenn ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten.
- (6) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position.
- (7) Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.
- (8) Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.
- (9) In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. zwei (2) Fahrzeuglängen betragen.
- (10) Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abubrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt.

3.1.9 Startarten / Start

- (1) Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
Richtlinien Rennstart- und Starfreigabe
Die Richtlinien Rennstart- und Starfreigabe sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.
- (2) 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.
- (3) Ist der Versatz zum Vordermann größer als 1/3 der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.
- (4) Der Polesetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
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.
- (5) 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.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



- (6) Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem die Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

3.1.10 Rennen

- (1) Die Rennen werden als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrern. Beide Fahrer/innen müssen das Rennen bestritten haben. Die Mindestfahrzeit wird durch die iRacing Fair Share Regelung bestimmt.

Ausnahme

Jedem Team stehen über die Season zwei Joker zur Verfügung. Somit ist es möglich, dass ein Team zwei Rennen mit nur einem Fahrer/in straffrei bestreiten kann und erhält somit volle Meisterschaftspunkte. Teams, die das Rennen mit nur einem Fahrer/in bestreiten, müssen im Rennen zwei Boxenstopps mit einer Mindestboxenstandzeit von 33 Sekunden absolvieren. Hierbei wird jedem Team eine Toleranz von 1 Sekunde eingeräumt. Maßgeblich ist die Boxenstandzeit im offiziellen Live-Timing.

Verstöße werden mit einer Zeitersatzstrafe von 35 Sekunden belegt.

- (2) Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.
- (3) 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.
- (4) Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.
- (5) 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.
- (6) Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!

- (7) 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.

3.1.11 Richtlinien für die Verwendung von FastRepair(s) (FR)

Die Anzahl der FastRepairs pro Veranstaltung sind wie folgt

3h Rennen: 3

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.

Das Nichtbeachten der Durchfahrtsstrafe während der Veranstaltung führt zum Serienausschluss

Optionale Strafe:

Teams, die die Durchfahrtsstrafe ignorieren, werden disqualifiziert und können durch eine Spende in Höhe von 100,00€ an das Kinderhospiz Bärenherz den Serienausschluss vermeiden.

Melden von FastRepair (FR-Report)

Das Melden von FastRepairs ist nicht erforderlich. Die Auswertung erfolgt über ATVO-LOG.

FastRepair Nachweis

Die Rennleitung kann von Teams während dem Rennen einen Nachweis der verwendeten FastRepairs in Form eines Screenshots anfordern.

3.1.12 Full Course Yellow (Virtuelles Safety Car)

- (1) Zur temporären Neutralisierung des Rennens kann die Rennkommission alternativ zum Einsatz des Safety Cars eine "Full Course Yellow-Phase" (FCY-Phase) anordnen.
- (2) Das Anordnen einer Full-Course Yellow (FCY) obliegt der Rennkommission
- (3) Eine Full-Course Yellow (FCY) kann unter folgenden Situationen ausgerufen werden
 - Bei Unfällen mit mehr als vier beteiligten Fahrzeugen
- (4) Eine Full-Course Yellow (FCY) wird von der Rennkommission über TeamSpeak (Whispern) mit „**Yellow Flag Yellow Flag Full-Course Yellow**“ ausgerufen.

Ab diesem Zeitpunkt gelten folgende Bestimmungen für alle Teams.

- a. Teams sind angewiesen das Tempo angemessen zu verlangsamen.
- b. Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führungsfahrzeug gefahren werden.
- c. Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 120 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start/Ziel Linie nicht überschreiten.
- d. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start mit der Ausnahme siehe unten bezüglich Restart.
- e. Das Ende einer Full-Course Yellow wird über TeamSpeak (Whispern) mit „Green Flag - Track Clear“ durch die Rennleitung bis spätestens 20 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie ausgerufen.
- f. Der Restart erfolgt ab Ausgang der letzten Kurve durch das Führungsfahrzeug im Single-File. Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden.

Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen werden als schweres Vergehen geahndet.

3.1.13 Streckenbegrenzung

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

3.1.14 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Sportliches und sicheres Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer des ADAC Digital Online Cup presented by GTÜ 2022.

Leistungsunterschiede können sich sowohl in der Endgeschwindigkeit als auch in erheblich differierenden Kurvengeschwindigkeiten und Bremsperformance ergeben. Bitte seien Sie sich dessen stets bewusst!

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

Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer dieser Veranstaltung!

3.1.15 Flaggensignale

(1) 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.

(2) Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer/in 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.

3.1.16 ESC-Taste

Während des freien Trainings und im Rennen 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.

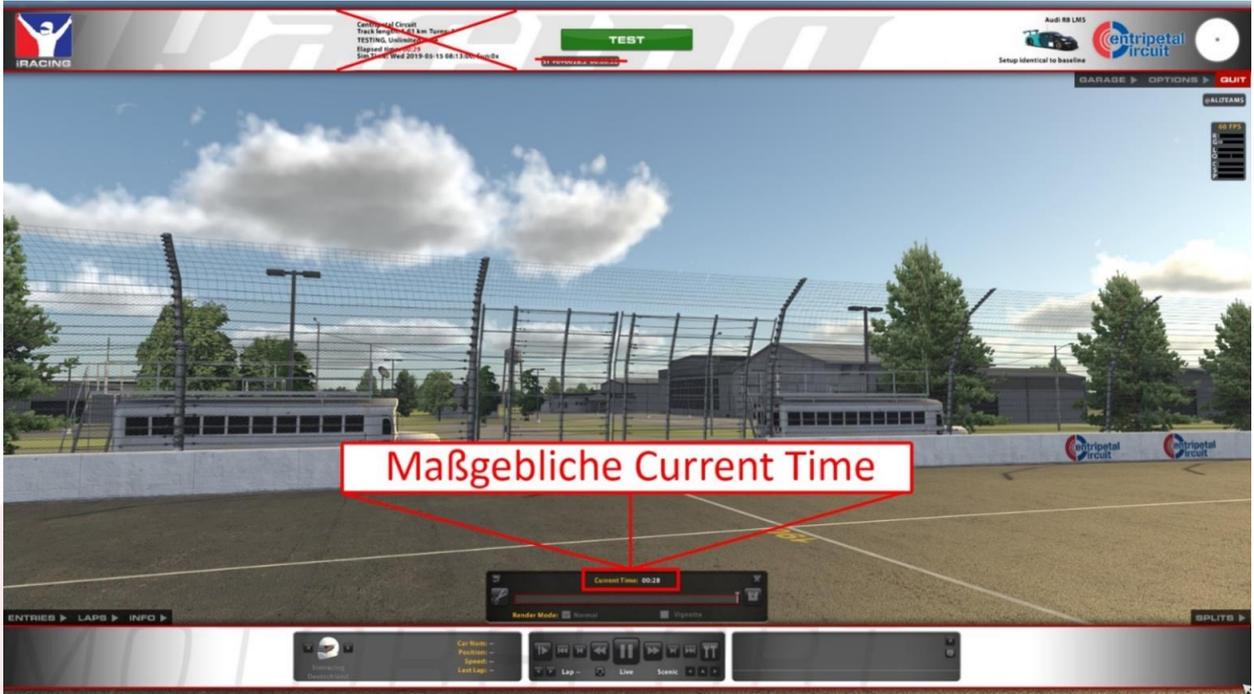
Die Rennkommission muss im Anschluss direkt im Teamspeak darüber informiert werden! Die Rennkommission prüft den Vorfall und entscheidet, ob eine weitere Teilnahme an der Qualifikation erteilt wird.

3.1.17 Proteste

Eingeseendete Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

iRacing®

Protest „Current Time“ (CT)



4 SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerkes undurchführbar sein bzw. undurchführbar werden, so wird dadurch die Wirksamkeit des Regelwerkes im Übrigen nicht berührt. Die vorstehende Bestimmung gilt entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

iRacing®