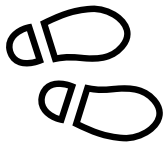


ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025

Rennen 2 | Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP Briefing-Dokument

Version: 0.0.1
Status: offiziell

Rennkommission

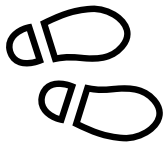


SPOKO: Peter Brings
Thomas Gröner

Operator: Gunnar Miesen

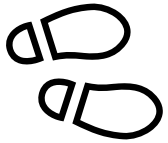
Renndirektor: Simon Ehse

Fahrer-Briefing



Vor den Rennen findet vorerst keine Fahrerbesprechung statt. Sollte sich jedoch aufgrund bestimmter Vorkommnisse ergeben, dass eine Fahrerbesprechung notwendig ist, wird diese immer donnerstags um 19:00 Uhr in der Rennwoche per Zoom-Meeting abgehalten.

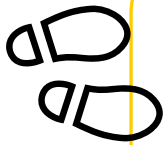
Zeitplan



Mit Beginn der Fahrereinsatzbestätigung gilt ein Fahrverbot auf dem Rennserver!

Fahrereinsatzbestätigung	14:45 – 15:00 Uhr
Simulator-Check-Runde:	15:00 – 15:05 Uhr
Freies Training (5 Minuten):	15:05 – 15:10 Uhr
Zeittraining (13 Minuten + Overtime):	15:10 – 15:23 Uhr
Gridding Time (1 Minute):	15:25 – 15:26 Uhr
Rennen (30 Min. + Overtime):	~15:26 – 15:58 Uhr
Siegerinterviews:	~15:58 - 16:00 Uhr

Linksammlung



Formulare & Live-Übersicht Race Control

Incident Reportformular: <https://is.gd/JZmRi9>

Live-Übersicht Rennleitung: <https://is.gd/Ao97MK>

LiveTiming

Live Timing Sprint-Race: https://ac.virtualracing.org/live/?path=race_ADC_SPRINT_RACE_1

Sonstiges

ADAC Digital Cup Portal - Serienbereich: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-nordrhein-simracing-trophy/serien-informationen>

Virtueller Aushang:

<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-nordrhein-simracing-trophy/virtueller-aushang>

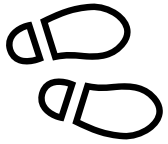
RaceFacts Round 02 – Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP

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=227&cHash=bc238a8a2fe2494e6d3c99e517e81b79

Entry-List: <https://is.gd/MJGIXU>

Spotterguide: <https://is.gd/yYxvk9>

Live-Stream

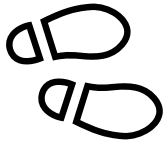


Livestream

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

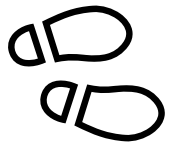
Twitch ADAC eSports: <https://www.twitch.tv/adacesports>

Rahmenbedingungen der Veranstaltung



- freies Training 5 Minuten
- Zeittraining 13 Minuten + Overtime
- Rennen 30 Minuten Rennen

AC - Servereinstellungen



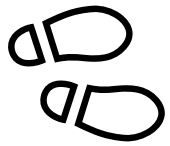
Sessionstart (InGame)

- Freies Training: 11:56 Uhr
- Zeittraining: 11:56 Uhr
- Rennen: 11:56 Uhr

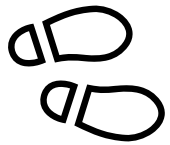
Wetter

- Lufttemperatur: 22°C
- Streckentemperatur: 24°C
- Wind: 3 km/h
- Wolken: Mid Clear

Strecke: Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP

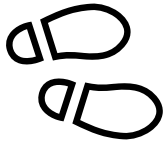


Track Limits

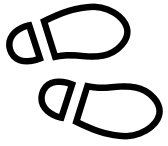


- Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.
- Wiederholtes verlassen der Strecke oder Vorteilsnahme beim Überholen, können von der Rennleitung sanktioniert werden

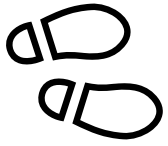
Track Limits | Turn 1



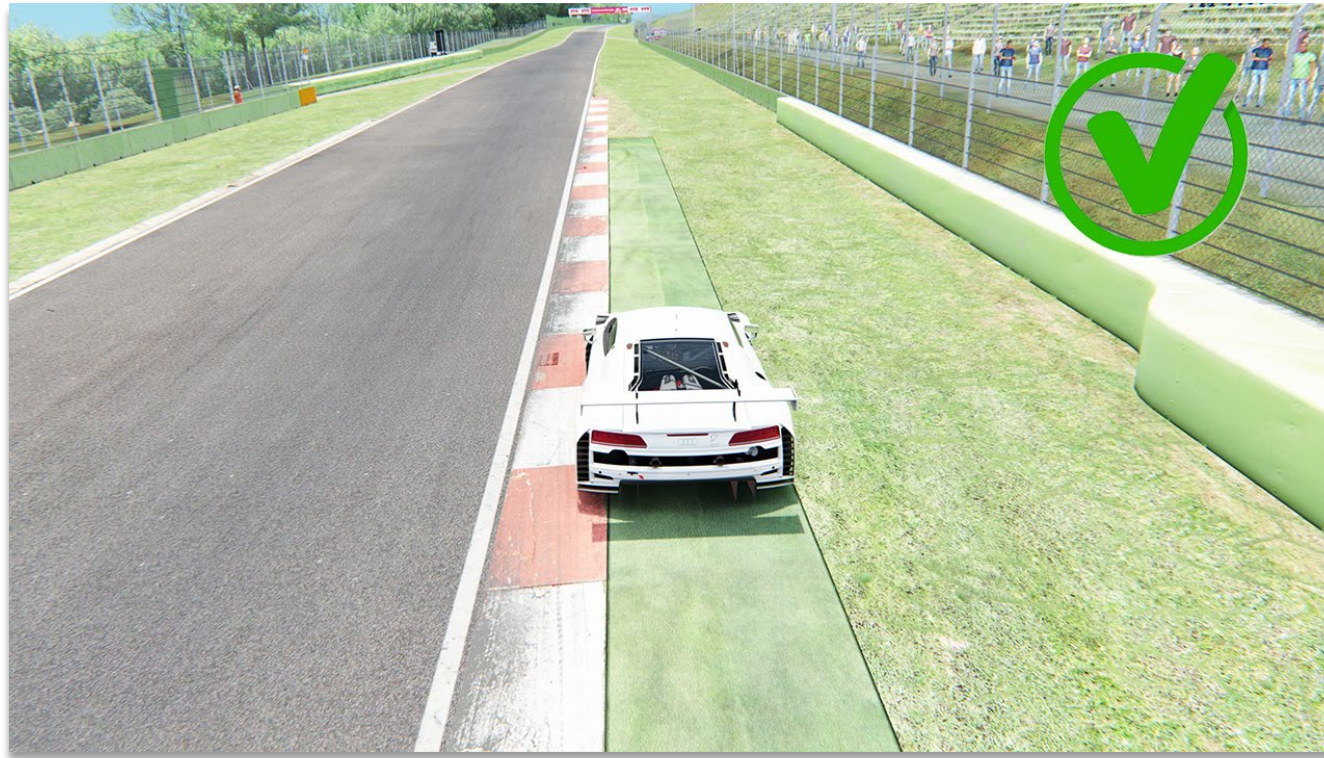
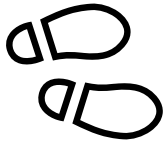
Track Limits | Turn 2



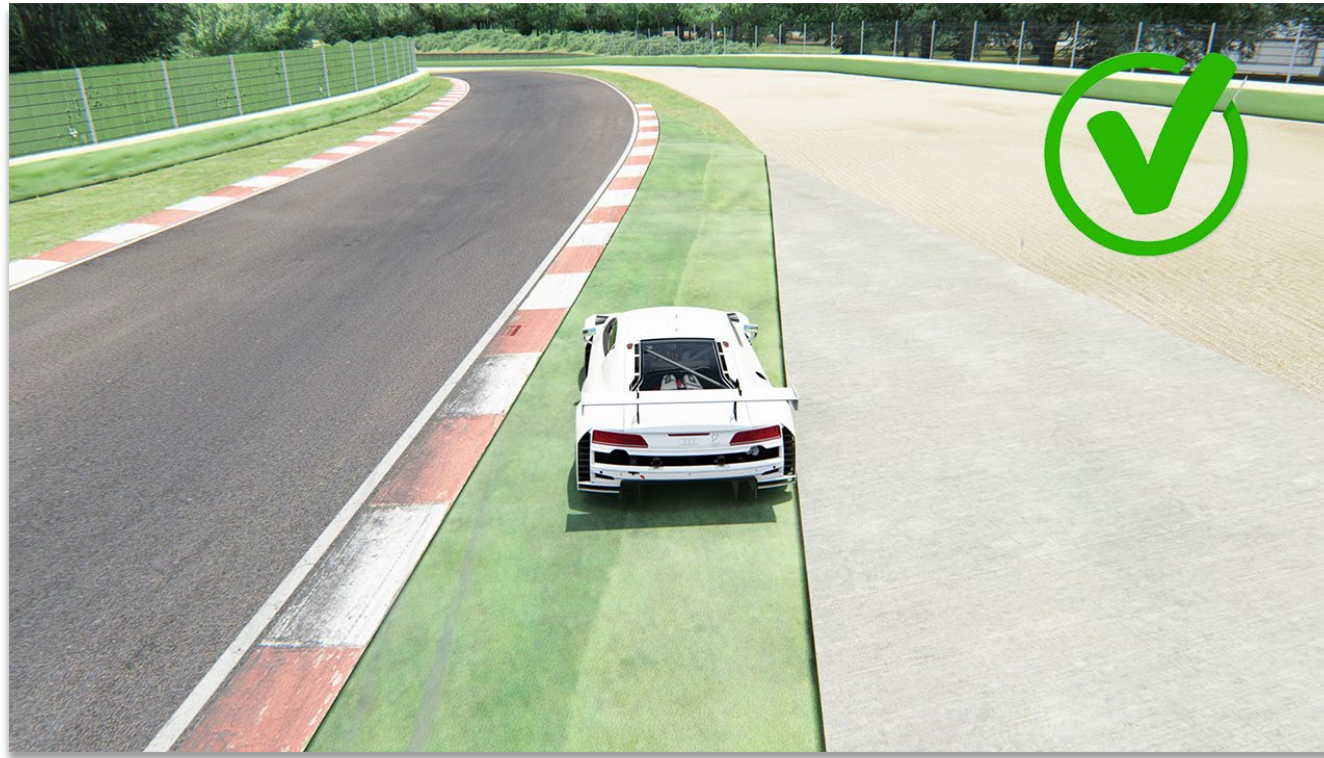
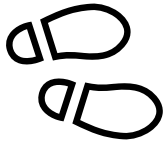
Track Limits | Turn 6



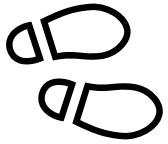
Track Limits | Turn 7



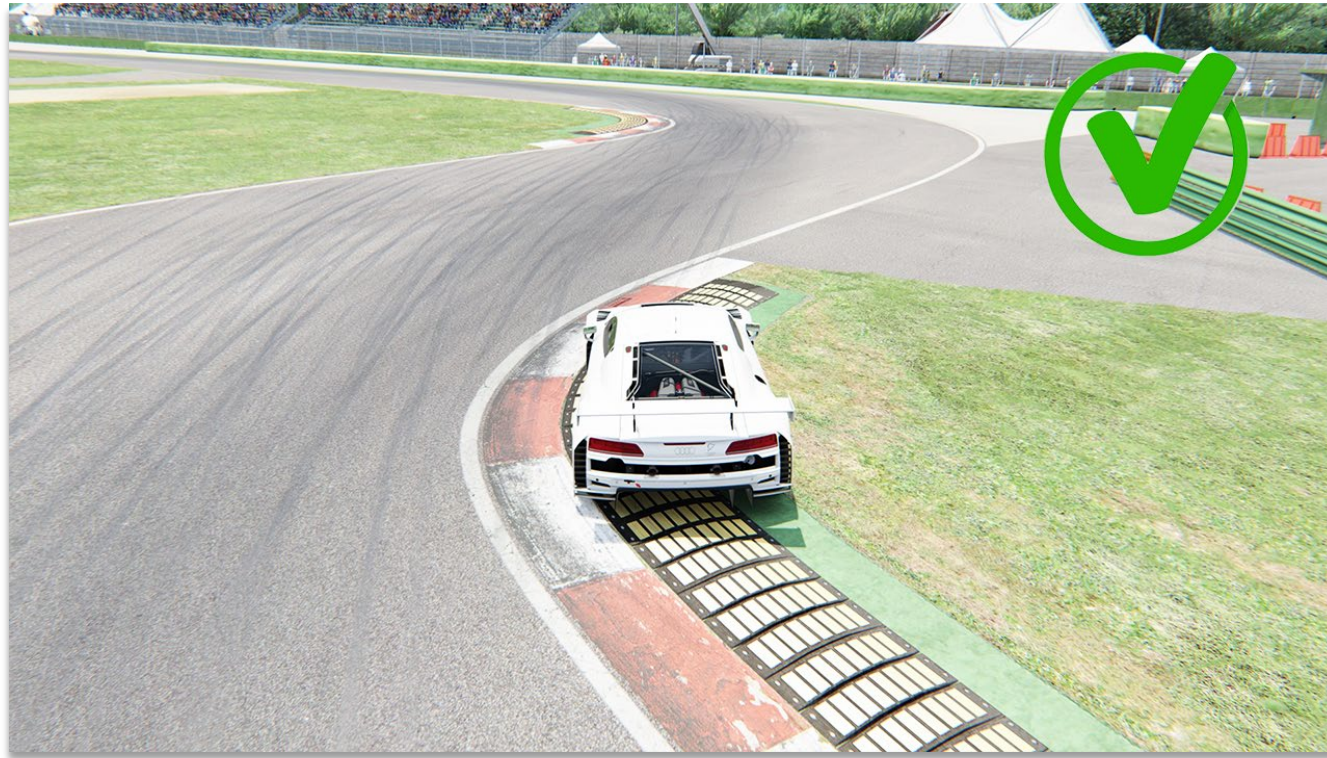
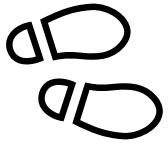
Track Limits | Turn 8



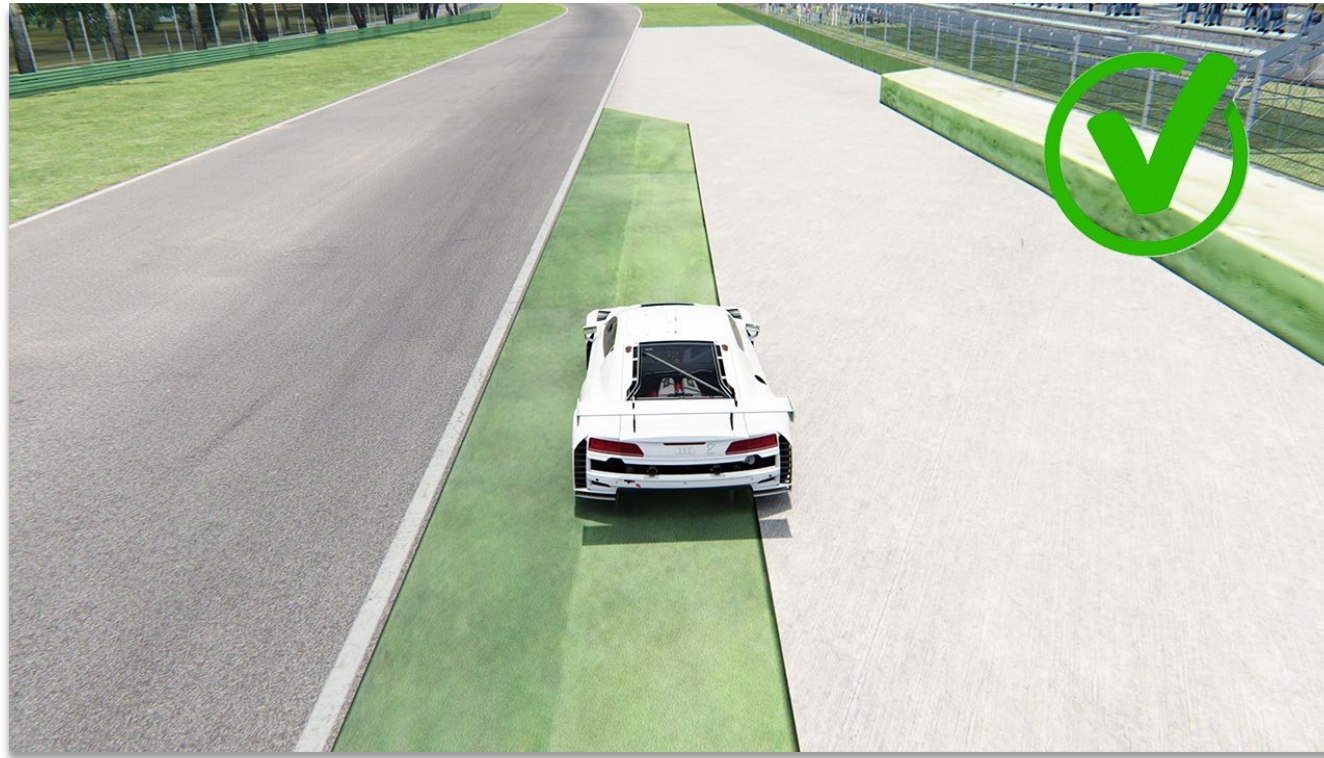
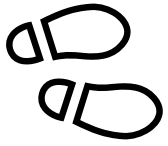
Track Limits | Turn 10



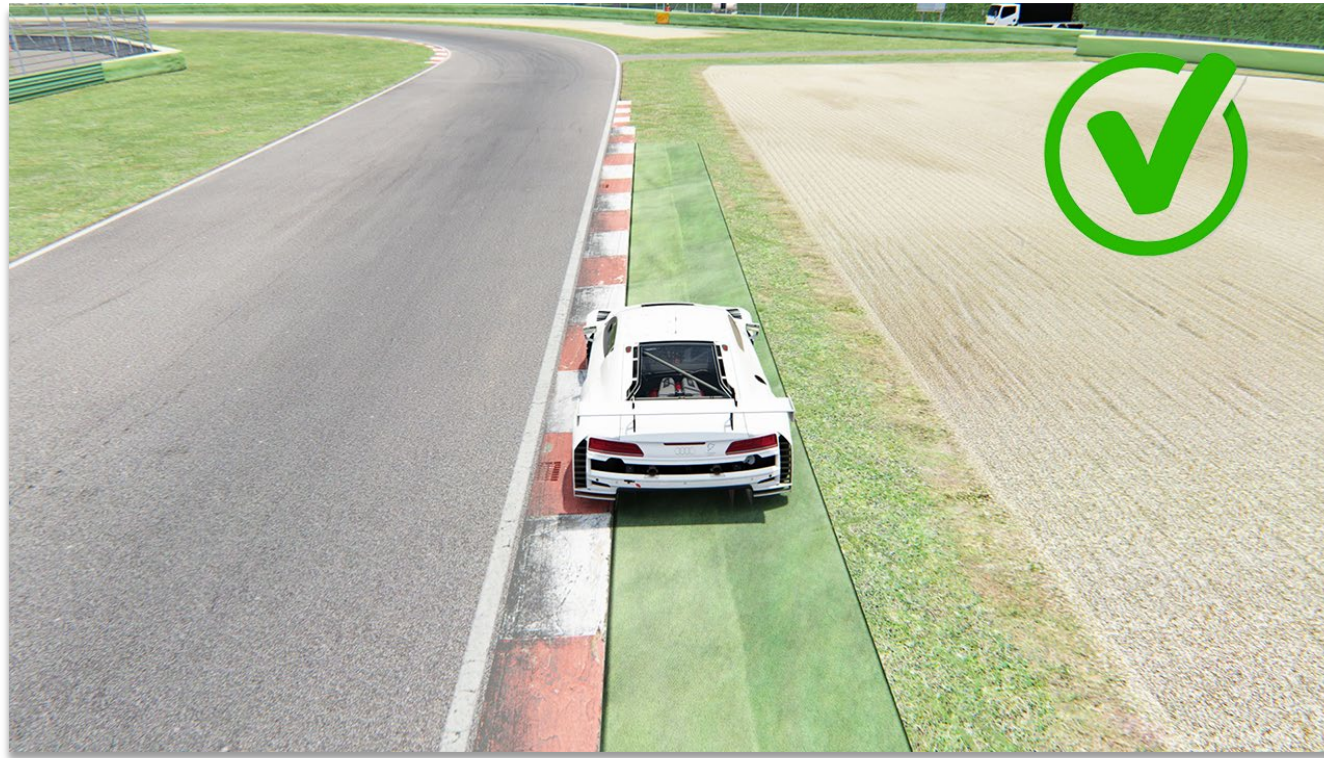
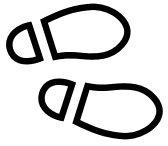
Track Limits | Turn 11



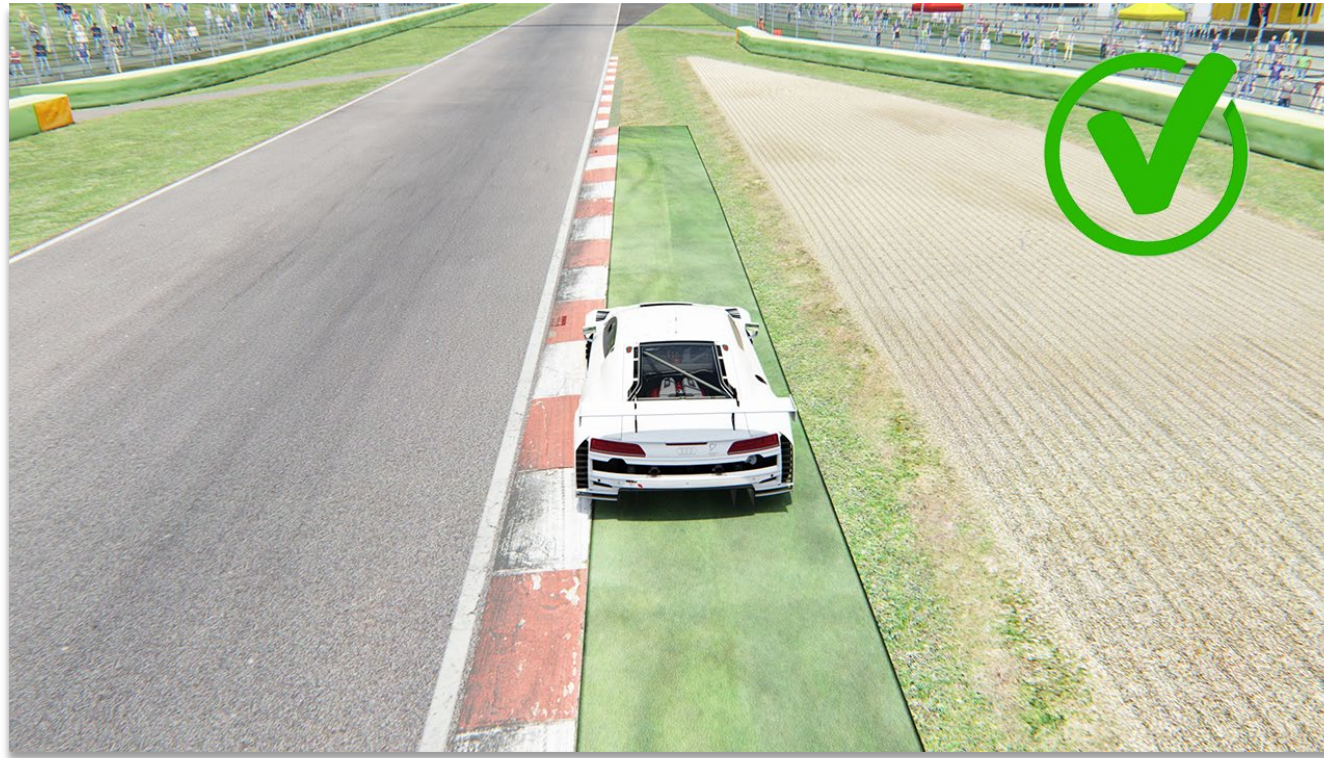
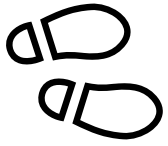
Track Limits | Turn 12



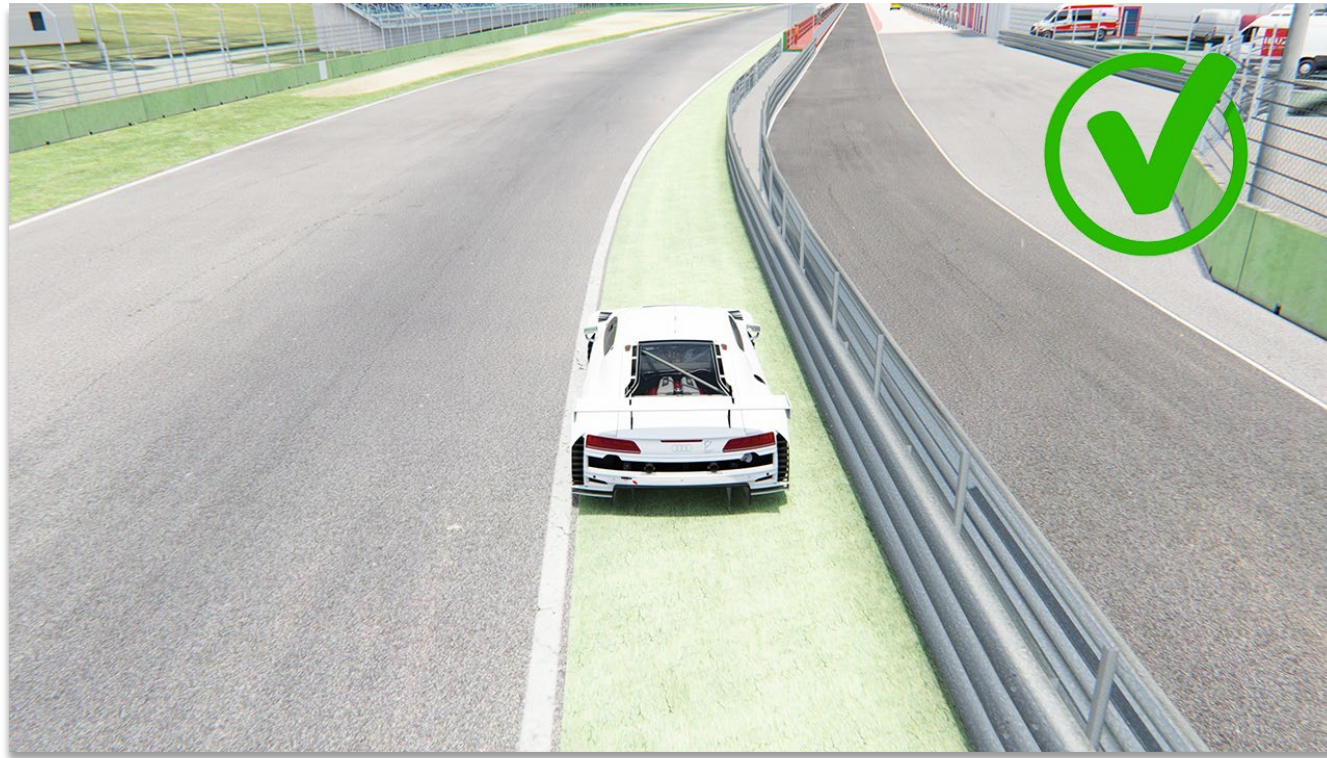
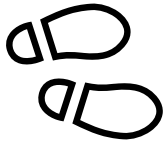
Track Limits | Turn 14



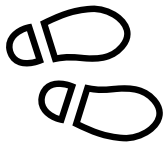
Track Limits | Turn 15



Track Limits | Turn 16



Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln



In der Serie treffen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen aufeinander. Damit alle Teilnehmenden sicher und erfolgreich fahren können, erwarten wir von euch ein sportliches und faires Verhalten. Beachtet dabei die folgenden Regeln:

1. Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht

Ihr seid dafür verantwortlich, euer Fahrzeug stets unter Kontrolle zu haben und eine klare Übersicht über das Renngeschehen zu behalten. Sollte die Rennkommission feststellen, dass eure Fahrzeugkontrolle oder Rennübersicht nicht ausreichen, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.

2. Fairer Umgang und Respekt

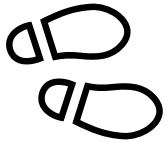
Ein respektvolles Miteinander ist essenziell. Behandelt andere Fahrer so, wie ihr selbst behandelt werden möchtet – unabhängig davon, ob ihr in einem schnelleren oder langsameren Fahrzeug unterwegs seid. Nur durch gegenseitigen Respekt und Fairness bleibt der Wettbewerb für alle angenehm und sicher.

3. Überholmanöver

Überholmanöver sind eine Herausforderung und erfordern Disziplin von allen Beteiligten:

- Behindert andere Fahrzeuge beim Überholen nicht.
- Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen auf einer Geraden und vor einer Bremszone gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten.
- Sollte sich ein Fahrzeug beim Überholen neben euch befinden, ist stets eine Wagenbreite Platz zu lassen.
- Wenn das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung vor dem Einlenkpunkt erreicht, muss der Versuch abgebrochen und die Ideallinie freigegeben werden.
- In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliger Spurwechsel erlaubt. Bei einer Rückkehr auf die Ideallinie muss eine Fahrzeugbreite zur Streckenbegrenzung eingehalten werden.

Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln



4. Sportlichkeit und Rücksichtnahme

Sportliches Verhalten und Rücksichtnahme sind für alle Teilnehmer verpflichtend. Bleibt aufmerksam, besonders in Situationen mit dem Ziehharmonika-Effekt, da sich Bremspunkte verschieben können. Eine defensive Fahrweise ist erlaubt, aber Rücksicht auf andere ist stets oberstes Gebot.

5. Fahrverhalten in der Bremsphase

Während der Bremsphase ist es entscheidend, eure Linie frühzeitig zu wählen und klar zu halten. Das Wechseln der Linie während des Bremsvorgangs ist streng verboten, um Unfälle und Missverständnisse zu vermeiden.

6. Überholversuche und Verteidigung

Achtet bei Überholversuchen darauf, dass der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist, um riskante Manöver zu vermeiden. Zur Verteidigung eurer Position ist nur ein Richtungswechsel erlaubt. Eine defensive Fahrweise, die andere behindert, ist jedoch untersagt.

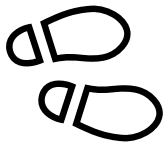
7. Verbot von Zickzack-Fahren

Das sogenannte Zickzack-Fahren auf Geraden, um Windschatten zu verhindern, ist verboten. Dieses Verhalten widerspricht dem Geist des fairen Wettbewerbs und gefährdet die Sicherheit. Haltet euch an eine geradlinige Fahrlinie, um ein faires Überholen zu ermöglichen.

8. Verbot von Bump Drafting

Das Anschieben eines vorausfahrenden Fahrzeugs auf der Geraden ist verboten. Dieses Verhalten erhöht das Risiko von Unfällen und gefährdet alle Teilnehmenden. Haltet einen sicheren Abstand, um ein faires und sicheres Rennen zu gewährleisten.

Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

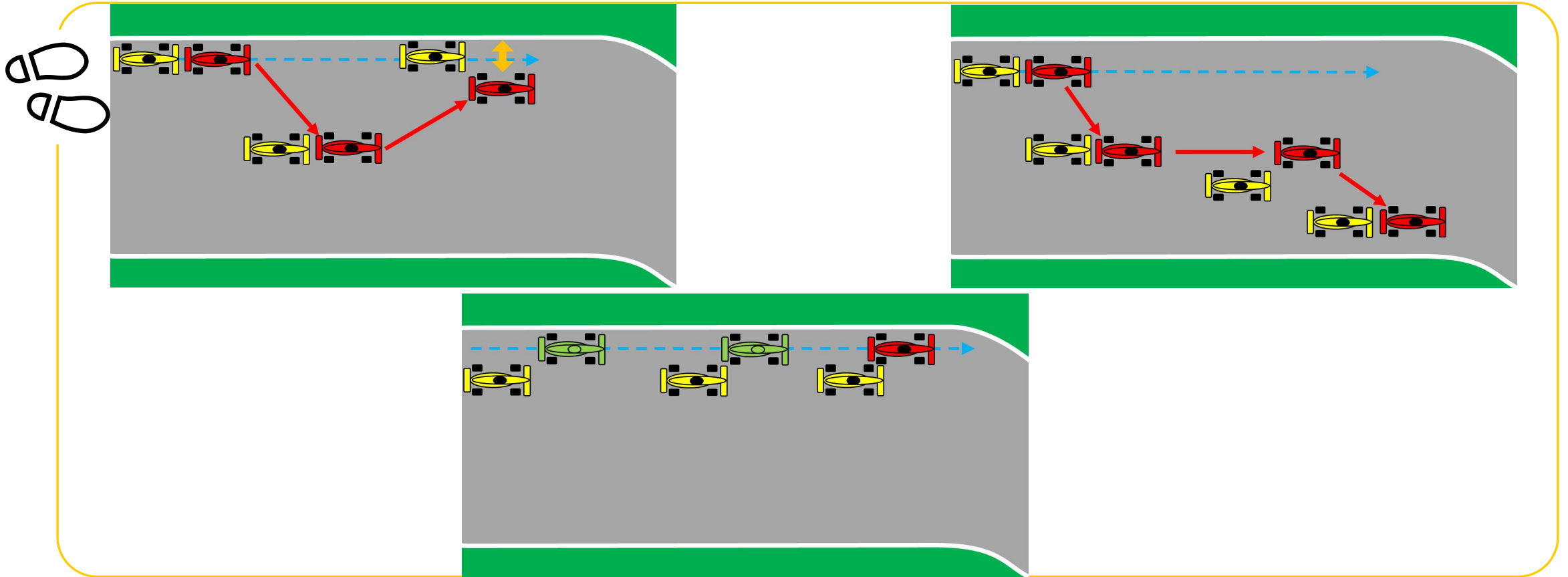


Zusammenfassung

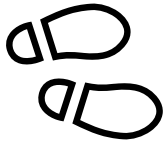
- ***Respektiert alle Teilnehmer, unabhängig von ihrer Geschwindigkeit.***
- ***Lasst euch beim Überholen gegenseitig genug Platz, insbesondere wenn sich ein Fahrzeug neben euch befindet. Eine Wagenbreite ist stets einzuhalten!***
- ***Vermeidet riskante Manöver und haltet euch an die genannten Regeln für sportliches Verhalten, Fairness und Rücksichtnahme.***

Mit eurem Engagement für Fairness und Sicherheit schaffen wir ein spannendes und respektvolles Rennerlebnis für alle. Viel Erfolg und ein faires Rennen!

Verhaltenskodex



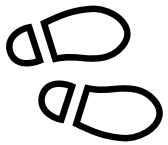
Flaggensignale



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:

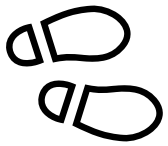
Während des Trainings / der Qualifikation

- 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.

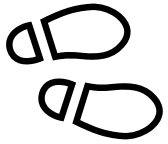
Regelung zur Fahrzeugbeleuchtung



Die Fahrzeugbeleuchtung muss während aller Sessions stets ausgeschaltet bleiben. Sie darf zu keinem Zeitpunkt verwendet werden.

Auch der Einsatz der Lichthupe (Flashen) ist ausdrücklich verboten.

Richtlinien für die Fahrzeugbeleuchtung



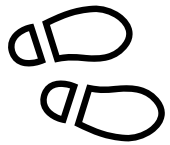
Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.

Erster Verstoß: 1x Penalty Points

Zweiter Verstoß: 3x Penalty Points

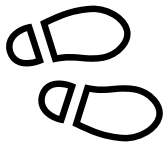
Ab dem dritten Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points

ESC-Taste



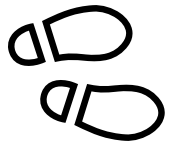
- In der Series ist es erlaubt, nach der Nutzung der ESC-Taste wieder ins Training, Zeittraining oder Rennen zurückzukehren. Es ist jedoch verpflichtend die Mindestwartezeit einzuhalten, die als "Towing Time" bezeichnet wird. Eine zeitliche Vorteilnahme wird von der Rennleitung geahndet.

Simulator Checkrunde



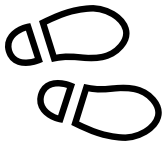
- Viele Einstellungen, wie z. B. die Position der App's, FOV, Sitzposition, Tastenbelegung (PushToTalk-Teamspeak) etc. sollten vor der Checkrunde schon überprüft ggf. angepasst sein.
- Die Rennleitung erteilt via Teamspeak die Startfreigabe für eine Checkrunde. Während der Checkrunde wird die Rennleitung dauerhaft auf dem Teamspeak sprechen. Teams, die die Rennleitung nicht klar und deutlich hören können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen. Es können dort direkte Anpassungen vorgenommen werden wie z. B. die Teamspeak Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

Zeittraining



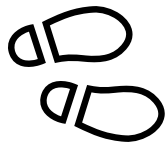
- Wenn der Server in die Quali-Session wechselt, darf losgefahren werden
- Das Behindern von anderen Teilnehmern ist verboten und kann bestraft werden
- Rennlinie verlassen wenn auf keiner schnellen Runde unterwegs

Einführungsrunde / Formationsrunde



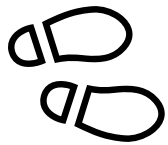
- Gridding Time 1 Minuten. Alle Fahrer müssen aktive in der Simulation auf Start drücken.
- **Sobald die Startampel von rot zu grün wechselt, beginnt die Einführungsrunde / Formationsrunde**
- Alle Fahrzeuge werden in einer gemeinsamen Startgruppe starten.
- Die Fahrzeuge werden in einer (1) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren.
- Die Einführungs-/Formationsrunde wird in eine geschlossene 2x2 Formation gefahren. Das Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse (Polesetter) darf eine Geschwindigkeit von **100 km/h** +/- 5 km/h nicht überschreiten.

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 wieder hergestellt werden
- Während der Einführungsrunde / Formationsrunde wird die Rennleitung zusätzliche Hinweise über Teamspeak kommunizieren
- Die Rennleitung hat die Möglichkeit mehrere Formationsrunden fahren zu lassen

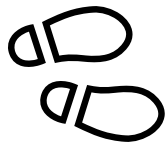
Einführungsrunde / Formationsrunde



- 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. Hierbei ist folgendermaßen vorzugehen:
 - ESC - Taste auf der Tastatur benutzen
 - Im AC Fenster den "Verlassen" Button benutzen!

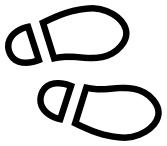


Startarten / Rennstart



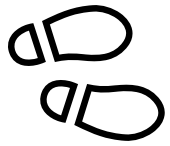
- Der Start zum Rennen erfolgt rollend
- Die Fahrzeuge nähern sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- Ist der Versatz zum Vordermann 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

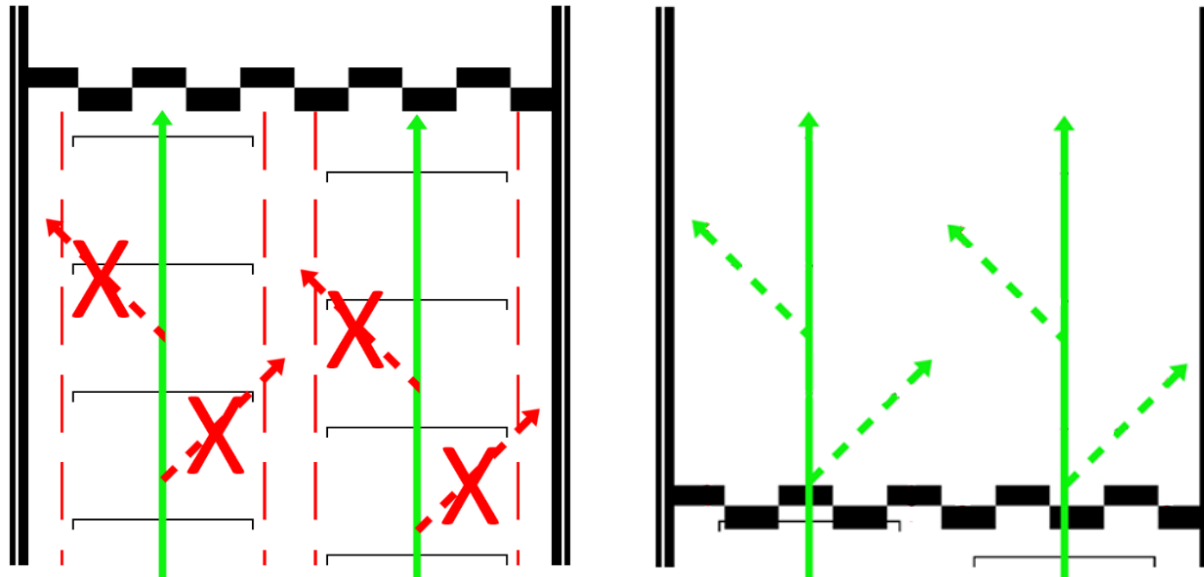


- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.
- Für Fahrzeuge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

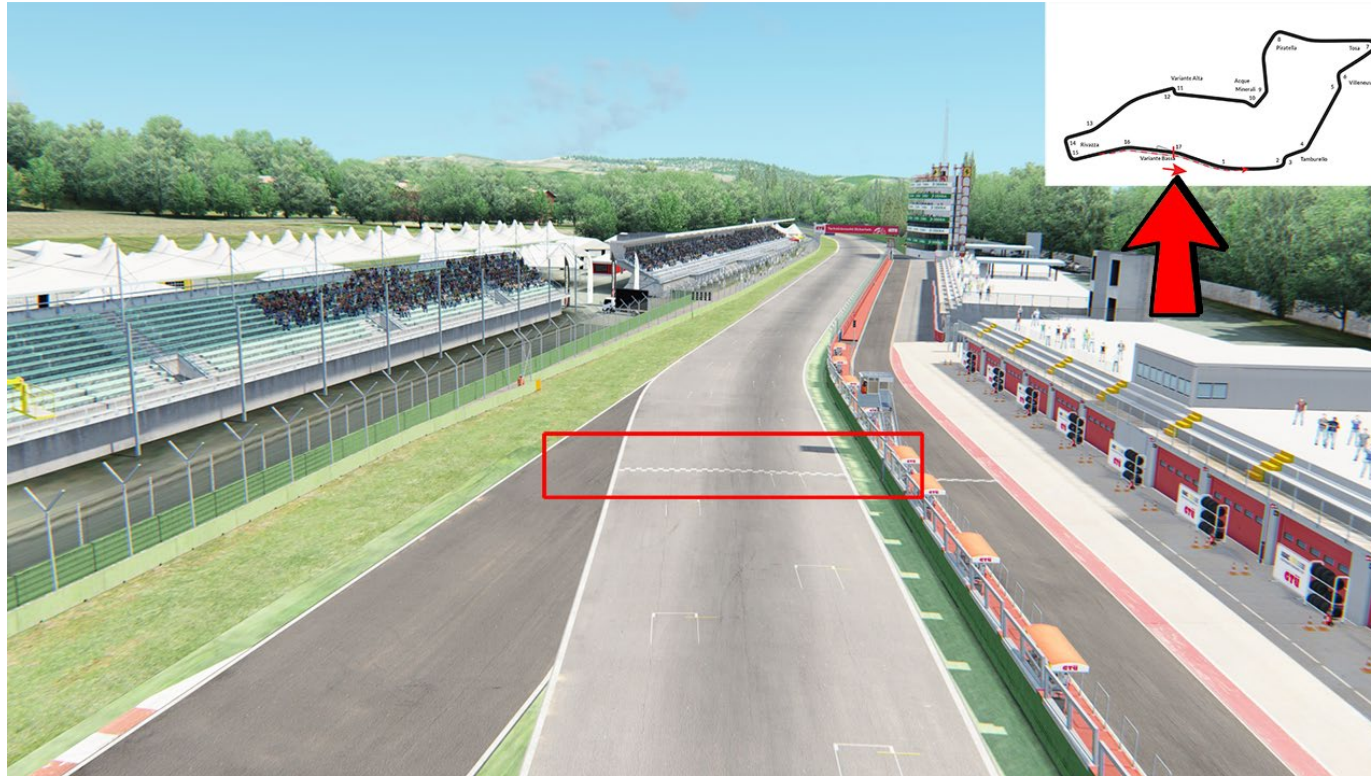
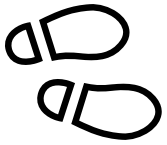
Startarten / Rennstart



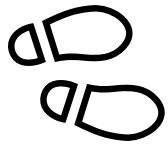
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startarten / Rennstart

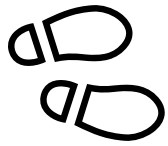


Rennen



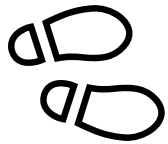
- Das Rennen wird als Einzelrennen ausgetragen. Einzelrennen werden ohne verpflichtenden Boxenstopp gefahren.
- Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug abgewunken, gefolgt von allen nachfolgenden Fahrzeugen, sobald sie die Ziellinie überqueren.
- Langsames Fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor der Ziellinie und/oder auf der Zielgeraden ist streng verboten. Ein Verstoß führt zur Disqualifikation und einer Nichtwertung des Rennens.
- Die Ziellinie zählt ausschließlich auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.

Rennen



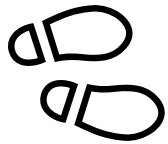
- Es ist **nicht** verpflichtend, das Fahrzeug nach Rennende mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückzufahren. Die Verwendung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie zu betätigen, um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden. Dabei werden nur die Runden, die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



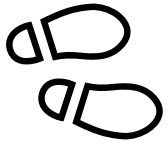
- Kommt es im Rennen aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer/innen zu übermäßig vielen Unfällen oder Disconnects, kann der Rennleiter eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.
- Full-Course Yellow wird über Teamspeak 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. **100 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 **T15** 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

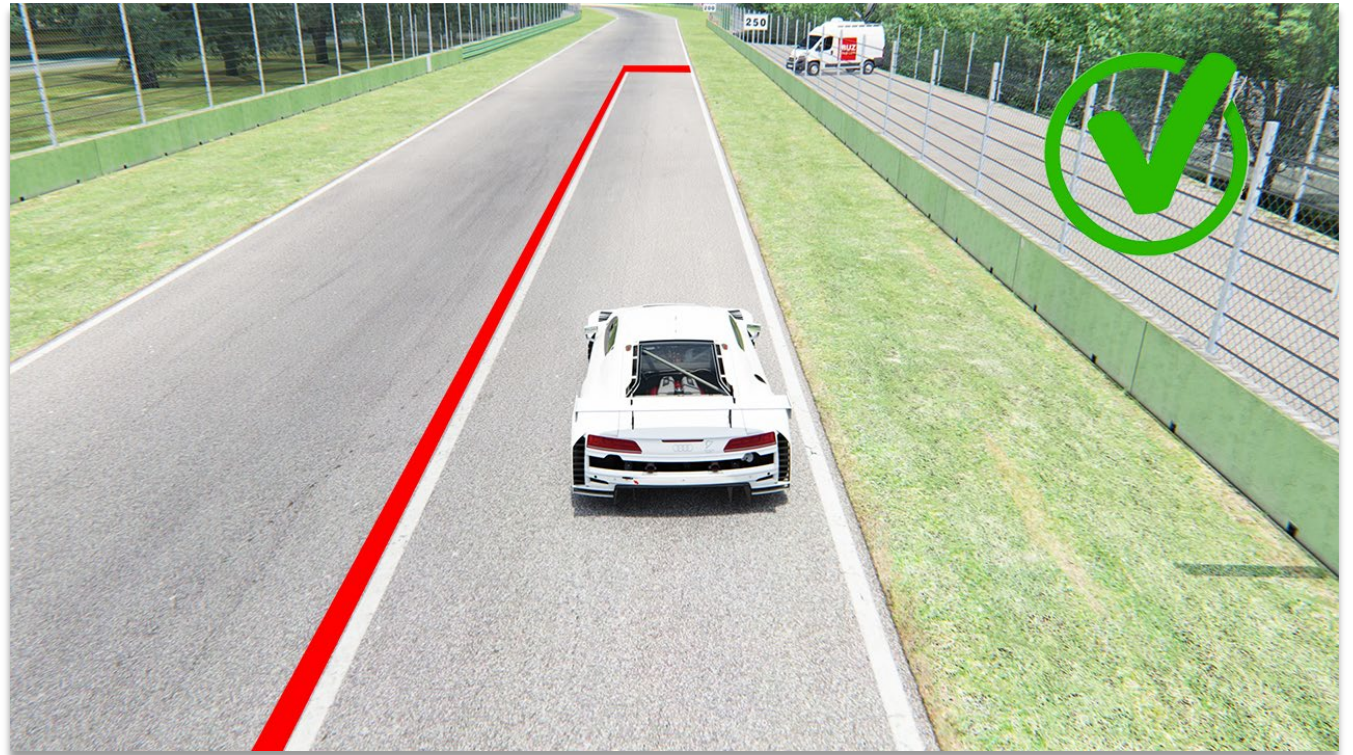


- Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich ca. zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen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

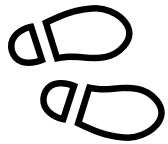
Boxenstopps / Boxengasse



Boxenausfahrt



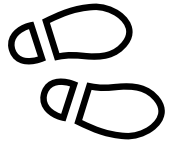
Incident Reports



- Die Rennleitung kann zu jedem Zeitpunkt im Teamspeak kontaktiert werden.
- Incident Reports 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 Incident Reports müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

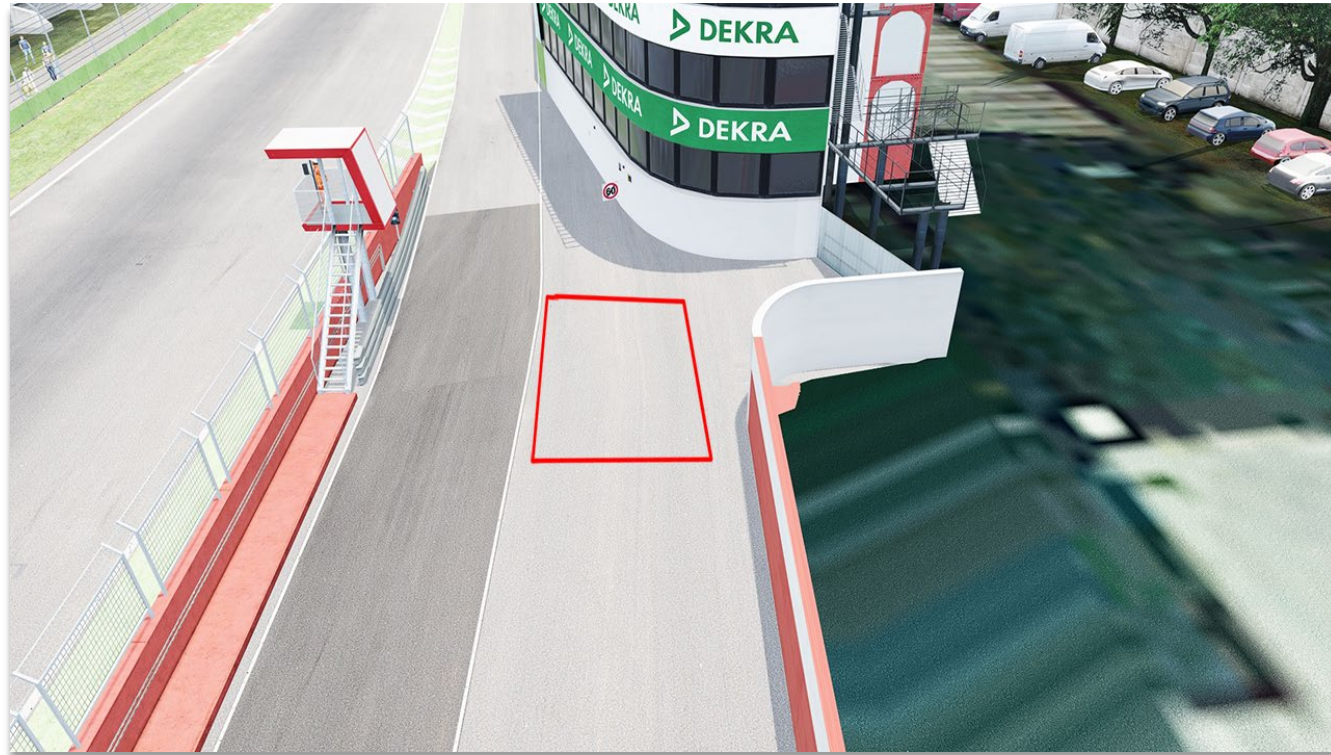
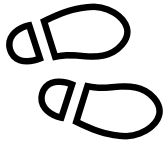


Strafen

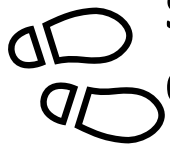


- Eine Strafe der Rennleitung wird dem Teilnehmer über Teamspeak mitgeteilt. Der Teilnehmer hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gegenzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse zu absolvieren.

Penalty Box



Weiteres



Streckenbegrenzungen:

Qualifikation: AC und Reko

Rennen:

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

ADAC NORDRHEIN SIMRACING-TROPHY 2025

ADAC Nordrhein
SimRacing-TROPHY



KALENDER

1

SPA-FRANCORCHAMPS

SONNTAG
19.01.25

2

IMOLA

SONNTAG
16.02.25

3

RED BULL RING

SONNTAG
09.03.25

4

CIRCUIT ZANDVOORT

SONNTAG
23.03.25

5

BARCELONA

SONNTAG
06.04.25

6

NÜRBURGRING

SONNTAG
13.04.25



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

ADAC