

ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY

Reglement

Name der Serie:

ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025

DMSB Genehmigungs-Nummer:

193/25

Die Serie ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025 wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des DMSB SimRacing Reglements und den nationalen Wettbewerbsbestimmungen des DMSB durchgeführt. Die Wettbewerbe werden nach dem Veranstaltungs- und Rundstreckenreglement des DMSB für SimRacing durchgeführt, soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung nichts anderes bestimmt ist.

Status der Serie: Community-Sport

Ausschreiber / Organisation:

Die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025 wird vom ADAC Nordrhein e.V. ausgerichtet und vom ADAC Mittelrhein e.V. organisiert sowie durchgeführt.

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

Gender Disclaimer:

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG

2 ORGANISATION

- 2.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
 - 2.1.1 WERTUNGEN
 - 2.1.2 SONDERWERTUNGEN
- 2.2 NAME DES ZUSTÄNDIGEN ASN
- 2.3 ASN-VISUM/GENEHMIGUNGS-NUMMER
- 2.4 NAME DES VERANSTALTERS/ SPORTLICHE AUSRICHTUNG, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
- 2.5 LISTE DER OFFIZIELLEN (RENNLEITER UND SPORTKOMMISSARE)
- 2.6 VERWENDETE SIMULATION

3 BESTIMMUNGEN DER SERIE

- 3.1 OFFIZIELLE SPRACHE
- 3.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG
- 3.3 VERHALTENS- & STRAFENKATALOG / SIMRACING INTERNAL GUIDELINE
- 3.4 LIZENZEN

3.5 VERSICHERUNG

4 NENNUNGEN

4.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG

4.1.1 EINSCHREIBUNG DER ADAC ORTSCLUBS

4.1.2 ANMELDUNG IM DMSBNET:

4.1.3 EINSCHREIBUNG GASTSTARTER

4.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG

4.2.1 EINSCHREIBEGBÜHR

4.2.2 RÜCKERSTATTUNG DER EINSCHREIBEGBÜHR

4.2.3 VERTRAGSVERHÄLTNIS ZWISCHEN ADAC REGIONALCLUB UND SIMULATOREN CENTER

4.3 STARTNUMMERN

5 VERANSTALTUNGEN

5.1 SERIEN-TERMINKALENDER

5.2 EVENT ZEITPLAN

5.3 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE

5.4 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE

6 WERTUNG

6.1 PUNKTETABELLE UND WERTUNGSMODUS

6.2 PUNKTEGLEICHHEIT

7 DOKUMENTENABNAHME

7.1 FAHREREINSATZBESTÄTIGUNG

7.2 FAHRERBESPRECHUNG/BRIEFING

8 RENNEN

8.1 SIMULATOR CHECKRUNDE

8.2 RENNEN

8.3 ART DER RENNKOMMISSION (ReKo)

8.4 SICHTUNGSBEREICHE

8.5 KOLLISIONSABFRAGE

8.6 SAFETY-CAR

8.7 VIRTUAL SAFETY CAR (VSC)

8.8 ROTE FLAGGE

8.9 ESC-VERBOT UND GEBOT

8.10 RÜCKKEHR IN DIE BOXENGASSE NACH RENNENDE:

8.11 INCIDENT REPORT

8.12 STRAFEN

9 TITEL, PREISGELD, POKALE UND SIEGEREHRUNG

9.1 TITEL, PREISGELD UND POKAL

9.2 SIEGEREHRUNG

10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE

12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

12.1 SERIEN MANAGEMENT

12.2 FAHRZEUGBELEUCHTUNG

12.3 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT

12.4 KOMMUNIKATION

- 12.5 EINFÜHRUNGSRUNDE / FORMATIONSRUNDE:
- 12.6 RENNSTART
- 12.7 STRECKENBEGRENZUNG
- 12.8 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
- 12.9 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN

1 TECHNISCHE HARDWARE BESTIMMUNGEN DER SERIE

- 1.1 SICHTSYSTEM (MONITORE)
- 1.2 MOTION SYSTEM
- 1.3 PEDALERIE
- 1.4 LENKRAD (BASE)
- 1.5 SICHERHEIT
- 1.6 AUDIOSYSTEM
- 1.7 ABNAHME DER SIMULATOREN
- 1.8 GESONDERTE BESTIMMUNGEN

2 ALLGEMEINES

- 2.1 FAHRERAUSRÜSTUNG
- 2.2 SIMULATOREN CENTREN / DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN

3 WERBUNG AN FAHRERAUSRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN

- 3.1 FAHRZEUG-TEMPLATES
- 3.2 FAHRZEUGLACKIERUNG
- 3.3 RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUG-TEMPLATES
- 3.4 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

4 SOFTWARE BESTIMMUNGEN

- 4.1 SOFTWARE
- 4.2 KOMMUNIKATION/STREAMING - ZOOM-MEETING
 - 4.2.1 KOMMUNIKATION
 - 4.2.2 STREAMING - ZOOM-MEETING
- 4.3 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
- 4.4 PENALTY APPLIKATION
- 4.5 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 4.6 CUSTOM SHADER PATCH
- 4.7 AC – ONLINESERVER
- 4.8 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 4.9 ZUGELASSEN FAHRZEUGE / FAHRZEUGKLASSENWECHSEL
 - 4.9.1 FAHRZEUGKLASSEN/FAHRZEUGE
 - 4.9.2 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

5 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

6 SALVATORISCHE KLAUSEL

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY (nachfolgend auch ANST genannt) wird gemäß dem ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY Reglement, den Prädikatsbestimmungen (DMSB SimRacing-Prädikate) des DMSB, dem DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing, dem DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), den Beschlüssen und Bestimmungen des DMSB für die jeweilige Veranstaltung, dem Anti-Doping-Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping-Agenturen (WADA/NADA-Code), dem Ethikkodex des DMSB sowie den sonstigen Bestimmungen des DMSB durchgeführt.

Die Überschriften in diesem Dokument dienen lediglich der Veranschaulichung und Orientierung und sind nicht Bestandteil dieses Reglements.

Die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY richtet sich an ADAC Ortsclubs und Simracer im ADAC und bietet diesen die Möglichkeit, digitalen Motorsport in einem professionellen Rahmen zu betreiben. Hierfür stehen hochmoderne Motion-Simulatoren zur Verfügung, die in speziell ausgestatteten Simulatorenzentren für die Vereine bereitgestellt werden. Die Wettbewerbe umfassen verschiedene Fahrzeugklassen, die den Abläufen im realen Motorsport nachempfunden sind.

Besonders hervorzuheben ist, dass die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY den Vereinen die Chance bietet, ihr Angebot für bestehende Mitglieder zu erweitern und gleichzeitig mit einem zeitgemäßen Konzept neue Mitglieder zu gewinnen.

2 Organisation

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Der ADAC Nordrhein e.V. im Folgenden als "Serienausschreiber" bezeichnet, schreibt für das Jahr 2025 die "ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Mittelrhein - Abteilung Sport übernommen.

2.1.1 Wertungen

Im Rahmen dieser Meisterschaft werden unterschiedliche Wertungen ausgetragen:

1. Fahrerwertung:

In der Fahrerwertung werden die Leistungen jedes einzelnen Fahrers individuell bewertet. Die in den einzelnen Rennen erzielten Punkte eines Fahrers werden über alle Rennen hinweg summiert.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Fahrerchampion ausgezeichnet.

2. Fahrerwertung CUP-Class:

In der Fahrerwertung CUP-Class werden die Leistungen jedes Fahrers individuell bewertet. Die in den einzelnen Rennen erzielten Punkte eines Fahrers werden über alle Rennen der Saison hinweg summiert.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Fahrerchampion - CUP ausgezeichnet.

3. Fahrerwertung GT4-Class:

In der Fahrerwertung GT4-Class werden die Leistungen jedes Fahrers individuell bewertet. Die in den einzelnen Rennen erzielten Punkte eines Fahrers werden über alle Rennen der Saison hinweg summiert.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Fahrerchampion – GT4 ausgezeichnet.

4. Fahrerwertung BMW-Class:

In der Fahrerwertung BMW-Class werden die Leistungen jedes Fahrers individuell bewertet. Die in den einzelnen Rennen erzielten Punkte eines Fahrers werden über alle Rennen der Saison hinweg summiert.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Fahrerchampion – BMW ausgezeichnet.

2.1.2 Sonderwertungen

1. Fahrerwertung Junior:

Die Junior-Wertung wird klassenübergreifend für alle Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung erfasst.

Teilnahmeberechtigt sind Fahrer, die im Jahr 2006 oder später geboren wurden.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Junior-Champion ausgezeichnet.

2. Fahrerwertung Gentleman:

Die Gentleman-Wertung wird klassenübergreifend für alle Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung erfasst.

Teilnahmeberechtigt sind Fahrer, die im Jahr 1994 oder früher geboren wurden.

Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Gentleman-Champion ausgezeichnet.

3. Fahrerwertung Ladies:

Die Ladies-Wertung wird klassenübergreifend für alle Fahrzeugklassen durchgeführt und in einer separaten Sonderwertung erfasst. Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich weibliche Fahrerinnen.

Die Fahrerinnen mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Ladies-Champion ausgezeichnet.

2.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.

Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt

Homepage: www.dmsb.de

E-Mail: series@dmsb.de

2.3 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum am 10.01.2025 unter Reg.-Nr.:193/25 registriert.

2.4 Name des Veranstalters/ Sportliche Ausrichtung, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)

ADAC Nordrhein e.V.

Luxemburger Straße 169

50939 Köln

Alexander Zäpernick

Telefon: +49 221 47 27 707

Mail: Alexander.zaepernick@nrh.adac.de

2.5 Liste der Offiziellen (Rennleiter und Sportkommissare)

Die Offiziellen, einschließlich Rennleiter und Sportkommissare, werden im Rahmen des Fahrerbriefings oder im dazugehörigen Briefing-Dokument bekannt gegeben.

2.6 Verwendete Simulation

Im Rahmen der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY wird die Simulation Simulation Assetto Corsa verwendet.

3 Bestimmungen der Serie

Diese Serie unterliegt den in der Präambel genannten Bestimmungen, sowie weiteren Bestimmungen des DMSB und der Serienorganisation.

3.1 Offizielle Sprache

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

Englische Übersetzungen dienen lediglich der Integration internationaler Teilnehmer.

3.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung

1. Die Teilnehmer (Fahrer) 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. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch Organisator oder den Vorsitzenden der Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von AC-Server Wartungsarbeiten 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. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

3.3 Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline

Der Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

3.4 Lizenzen

Es ist keine Lizenz erforderlich, jedoch müssen sich alle Teilnehmer im DMSBnet registrieren und ihre Kundennummer an den Veranstalter übermitteln.

3.5 Versicherung

Die Simulatoren Center müssen gegenüber dem Serienausschreiber eine Haftpflichtversicherung vorweisen.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich sind Fahrer startberechtigt, die das 12. Lebensjahr vollendet haben und Mitglied im jeweiligen Ortsclub sind. Bei den angegebenen Altersregelungen gilt die Jahrgangsregelung.

In Einzelfällen kann der Veranstalter Ausnahmegenehmigungen erteilen. Der Antrag hierfür muss direkt beim Veranstalter gestellt werden.

4.1.1 Einschreibung der ADAC Ortsclubs

Die ADAC-Ortsclubs haben ab dem **07.12.2024 bis zum 27.12.2024** die Möglichkeit, Mannschaftseinschreibungen über folgendes Onlineformular vorzunehmen.

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

Für die Einschreibung sind in erster Instanz folgende Angaben zu tätigen:

1. Season -oder Eventnennung
2. Fahrername
3. Zugehörigkeit ADAC Regionalclub
4. Bevorzugtes Simulatoren Center
5. Wertung
6. Gewünschte Startnummer
7. Track-Vote

Die Teilnahmebestätigung erfolgt per Mail ab dem 28.12.2024.

Alle Bewerber, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per Mail.

Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragen und bevollmächtigen der Bewerber den Serienbetreiber, in seinem Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei den Wertungsläufen zur ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY zu bearbeiten (Blocknennung).

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY bei weniger als 18 eingeschriebenen Bewerbern nicht durchzuführen.

4.1.2 Anmeldung im DMSBnet:

Für alle Teilnehmende ist die Erstellung eines Benutzerkontos unter <https://www.dmsbnet.de/> verpflichtend. Dieses muss unter dem im Personalausweis geführten Namen angelegt und mit den folgenden notwendigen Daten hinterlegt werden: vollständiger Vor- und Zuname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse.

Teilnehmer, die bereits ein Benutzerkonto beim DMSB führen, dürfen kein zweites, neues Konto eröffnen. Die Kundennummer muss bis spätestens fünf Tage vor dem Event per E-Mail an den Veranstalter gesendet werden.

4.1.3 Einschreibung Gaststarter

- 1) Der Veranstalter kann Gaststarter zu den Wertungsläufen zulassen. Die eingeschriebenen Teilnehmer behalten ihre Startberechtigung. Gaststarter sind ebenfalls punkteberechtigt.
- 2) Um als Gaststarter an der Veranstaltung teilzunehmen, muss der Fahrer bis spätestens Sonntag vor der Veranstaltung bei der Serienorganisation einen Antrag auf Teilnahme als Gaststarter stellen. Hierfür ist das entsprechende Einschreibeformular zu verwenden.
- 3) Dem Veranstalter obliegt es, Gaststarter nach eigenem Ermessen zuzulassen oder unter Angabe von Gründen nicht zum Start zuzulassen.

4.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung

4.2.1 Einschreibebgebühr

Die Höhe der Einschreibebgebühr für Bewerber variiert zwischen 45,00 € und 50,00 € pro Wertungslauf. Der endgültige Preis hängt vom Standort des Sim-Centers und dessen Konditionen ab. Der genaue Preis ist beim jeweiligen ADAC Regionalclub zu erfragen.

Eine Übersicht der eingeschriebenen Teilnehmer wird im Serienbereich der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY aufgelistet.

<https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-nordrhein-simracing-trophy/meisterschaftswertung?lc=1&season=55&action=grid#navigationStart>

4.2.2 Rückerstattung der Einschreibebgebühr

Eine Erstattung der Einschreibebgebühr in voller Höhe erfolgt nur bei der Nichtannahme der Nennung des Bewerbers. Eine anteilige Erstattung der Einschreibebgebühr erfolgt nicht.

4.2.3 Vertragsverhältnis zwischen ADAC Regionalclub und Simulatoren Center

Ein Vertragsverhältnis besteht ausdrücklich nur zwischen Regionalclub und Simulatoren Center. Die Mietpreise und weitere Konditionen für die Nutzung der Simulatoren wird ausschließlich zwischen dem Regionalclub und den Simulatoren Center vereinbart und durch den Regionalclub an seine Ortsclubs kommuniziert. Die Abrechnung dieser Mietkosten erfolgt direkt zwischen dem Regionalclub und dem Simulatoren Center. Die Simulatoren Center als auch die jeweiligen Simulatoren müssen uneingeschränkt dem technischen Reglement der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY entsprechen.

4.3 Startnummern

Die Teilnehmer können ihre Wunschstartnummer bei der Nennung angeben.

Die Startnummernvergabe richtet sich nach der jeweils gewählten Fahrzeugklasse:

CUP: #200 - #299

GT4: #300 - #399

BMW: #400 - #499

Teilnehmer erhalten die Möglichkeit im Nennformular eine Wunschstartnummer zu hinterlegen, jedoch besteht kein Anspruch auf diese Wunschstartnummer. Die Nummern werden nach der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben.

5 Veranstaltungen

5.1 Serien-Terminkalender

Event	Termin	Strecke	Variante
Event 1	05.01.2025	Track-Vote	-
Event 2	19.01.2025	Track-Vote	-
Event 3	16.02.2025	Track-Vote	-
Event 4	09.03.2025	Track-Vote	-
Event 5	23.03.2025	Track-Vote	-
Event 6	06.04.2025	Track-Vote	-

Folgende Strecken stehen für das Track-Vote zur Verfügung:

Autodrom Most, Barcelona, Hockenheimring, Imola, Kyalami, Monza, Nürburgring, Red Bull Ring, Spa-Francorchamps, Watkins Glen, Zandvoort.

5.2 Event Zeitplan

	Was	Start (HH:MM)	Dauer (HH:MM)	Ende (HH:MM)
<i>Fahrereinsatzbestätigung</i>		14:45	00:15	15:00
<i>Simulator-Check Runde</i>		15:00	00:05	15:05
<i>Freies Training</i>		15:05	00:05	15:10

<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	15:10	00:13	15:23
<i>Overtime</i>	15:23	00:02	15:25
<i>Gridding Time</i>	15:25	00:02	15:27
<i>Start Rennen</i>	15:27	00:30	15:57
<i>Race Overtime</i>	15:57	00:03	16:00
<i>Siegerinterviews</i>	16:00	00:05	16:05

5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 48 Fahrzeuge.

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt festgelegt. Die Verteilung ist vorläufig und kann vom Veranstalter aufgrund der Einschreibungen angepasst werden.

CUP - Class	16 Porsche 911 GT3 Cup 2017
GT4 - Class	16 Porsche Cayman GT4
BMW- Class	16 BMW-M235i

Ist die maximale Anzahl an Fahrer erreicht, wird eine Warteliste gebildet.

5.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe des Wettbewerbs werden dezentral in Simulatorenzentren durchgeführt, die online miteinander verbunden sind.

In Ausnahmefällen können Bewerber beantragen, außerhalb eines Simulatorenzentrums an der Serie teilzunehmen. Dabei sind das technische Reglement sowie gegebenenfalls weitere Bestimmungen strikt einzuhalten.

1. Training
Es stehen offizielle Trainingsserver, bereitgestellt vom Veranstalter, zur Verfügung. Auf diesen Trainingsservern wird kein Live-Timing angeboten. Zu jedem Wertungsrennen stellt der Veranstalter 7 Tage vor der Veranstaltung entsprechende Trainingsserver bereit.
2. Private Trainings und Tests
Private Trainings und Tests sind erlaubt.
3. Training
Pro Veranstaltung sind ein (1) freies Training und ein (1) Zeittrainings vorgesehen. (siehe 5.2 Event Zeitplan).
4. Zeittraining (Qualifying)
Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Fahrer dürfen ihren Boxenplatz erst nach dieser Freigabe verlassen. Ein Qualifikationsminimum ist nicht vorgeschrieben. Fahrer, die keine gezeitete Runde in der Qualifikation absolvieren, sind dennoch startberechtigt, starten jedoch vom Ende des Starterfeldes.

Im Zeittraining müssen Fahrer, die sich auf einer schnellen Runde befinden, grundsätzlich Vorfahrt gewährt bekommen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Jegliche Angriffe, Überholmanöver oder Versuche, Fahrer zu überholen, die gerade eine schnelle Runde absolvieren, sind nicht erlaubt. Die Startaufstellung erfolgt nach den Rahmenbedingungen von der Simulation.

5. Startarten
Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:
rollender Start (Indianapolis-Start)
6. Wertungsrennen
Die Wertungsrennen werden im Einzelmodus gefahren und haben eine Gesamtdauer von 30 Minuten, einschließlich der Einführungs- und Formationsrunde. Ein Pflichtboxenstopp oder ein Fahrerwechsel ist nicht vorgeschrieben.
7. Teamspeak
An den Renntagen ist es verpflichtend, dass alle Simulatoren der Serie im Teamspeak des ADAC Digital Cups ab der Einsatzbestätigung anwesend sind.
8. Chat- und Quickchatverbot
Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

6 Wertung

6.1 Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist der Fahrer, welches die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Fahrer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.

Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eins Rennens, soweit dieses nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

mind. 50 % der vorgesehenen Distanz = volle Punkte

unter 50 % der vorgesehenen Distanz = keine Punkte

Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens sechs Teams in der jeweiligen Klasse und Wertung zum Rennen gestartet sind.

Für die Wertungsläufe werden folgende Punkte für die einzelnen Fahrzeugklassen vergeben:

Punkteraster – CUP

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Punkte	50	43	37	32	28	24	20	16	12	8	4	1

Punkteraster – GT4

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Punkte	50	43	37	32	28	24	20	16	12	8	4	1

Punkteraster – BMW

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Punkte	50	43	37	32	28	24	20	16	12	8	4	1

Das Punkteraster ist vorläufig! Das Punkteraster kann nach Nennschluss anhand der Anzahl der Starter Pro Fahrzeugklasse so angepasst, dass der letzte noch einen Meisterschaftspunkt erhält.

Streichresultat

Jeder Teilnehmer hat ein Streichresultat zur Verfügung. Das Streichresultat wird von Event 1 bis Event 5 angewendet. Dabei berücksichtigt das System automatisch das schlechteste Ergebnis ab Lauf 3.

6.2 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Teilnehmern oder in den Sonderwertungen wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. Der Fahrer mit den wenigsten Strafpunkten über die Saison hinweg erhält die bessere Platzierung. Sollten die Betroffenen keine Strafpunkte während der Saison erhalten haben, entscheidet die größere Anzahl an ersten Plätzen, gefolgt von den zweiten Plätzen und so weiter, basierend auf allen gewerteten Rennen. Dabei kann auch das Streichresultat berücksichtigt werden.

7 Dokumentenabnahme

7.1 Fahrereinsatzbestätigung

Alle Fahrer sind automatisch für alle Veranstaltungen angemeldet. Sollte ein Fahrer nicht in der Lage sein, an einer Veranstaltung teilzunehmen, ist er verpflichtet, sich bis spätestens 08:00 Uhr am Tag der Veranstaltung abzumelden. Fahrer, die sich für mehr als zwei Veranstaltungen nicht abmelden oder sich zu keinem Zeitpunkt bei den Verantwortlichen melden, können vom Veranstalter von der Serie ausgeschlossen werden.

7.2 Fahrerbesprechung/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.

Es ist für alle Teilnehmenden verpflichtend, das Briefing-Dokument sorgfältig und vollständig zu lesen. Verstöße gegen grundlegende Bestimmungen, die in der Serienausschreibung oder im Briefing-Dokument klar dargestellt sind, können zu deutlich höheren Strafen führen – bis hin zum Ausschluss aus der Serie.

8 Rennen

8.1 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 verstehen oder akustisch wahrnehmen können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen.

Dort können direkte Anpassungen vorgenommen werden, wie z. B. die Teamspeak Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

8.2 Rennen

1. Die Rennen werden als Einzelfahrerrennen ausgetragen. Einzelrennen finden ohne Pflichtboxenstopp statt.
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.

8.3 Art der Rennkommission (ReKo)

In der Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

8.4 Sichtungsbereiche

Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Incident Report durch das Team an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.

8.5 Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

8.6 Safety-Car

Es wird keine Safety-Car eingesetzt.

8.7 Virtual Safety Car (VSC)

Der Rennleiter kann 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.

Jeder Teilnehmer ist angewiesen das Tempo der jeweiligen Situation anzupassen. Es besteht absolutes Überholverbot. Es muss im Single-File hinter dem Führenden gefahren werden.

Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 80 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start-/Ziel Linie nicht überschreiten. Nachfolgende Fahrzeuge dürfen mit mäßigem, der Situation angepassten Geschwindigkeitsüberschuss aufschließen.

Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 20 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie durch den/die Führenden/Führende über Teamspeak mit „Green Flag - Track Clear“ ausgerufen. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start, mit Ausnahme der Single-File Regelung.

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

8.8 Rote Flagge

Es wird nach Ermessen der Rennkommission eine rote Flagge unter folgenden Bedingungen eingesetzt:

1. Die Rennkommission kündigt über Team Speak und In-Game Chat die Rote-Flagge an „Red Flag - Red Flag - Red Flag“.
2. Alle Fahrzeuge müssen unmittelbar ihre Geschwindigkeit verringern.
3. Überholen ist verboten und alle Fahrer müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).

4. Die Rennkommission gibt über den Team Speak Server und In-Game Chat bekannt, ob die Session wieder aufgenommen oder neu gestartet wird.
5. In diesem Fall wird ein neuer Rennserver erstellt mit der ursprünglichen Startaufstellung erstellt (hierbei können ggf. Strafen für einen identifizierten Verursacher der Roten Flagge angewendet werden). Sollten mehr als 25% der Renndistanz absolviert worden sein, kann die Rennkommission die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
6. Die Rennkommission kündigt über Team Speak den neuen Server an und ein beitreten kann erfolgen.
7. Es beginnt erneut ein freies Training von ca. 10 min.
8. Das Rennen wird neu gestartet und durchgeführt.

8.9 ESC-Verbot und Gebot

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

8.10 Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:

Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.

Verwendung der ESC-Taste:

Die Betätigung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie gestattet, um mögliche Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach dem Rennende zu vermeiden.

Verhalten nach dem Rennen:

Es ist strengstens untersagt, das Fahrzeug nach Rennende vorsätzlich zu beschädigen oder absichtlich Kollisionen mit anderen Fahrzeugen herbeizuführen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem höheren Strafmaß geahndet als reguläre Kollisionen während des Rennverlaufs. Die exakte Höhe des Strafmaßes liegt im Ermessen der Rennleitung und wird im Einzelfall festgelegt.

8.11 Incident Report

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

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

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

Der Incident Report muss zwingend die genaue Current Time (CT) des Vorfalls enthalten.

8.12 Strafen

Es gelten die Rahmenbedingungen der Simulation.

Eine während eines Rennens von der Rennleitung verhängte Strafe wird der Teilnehmer über Teamspeak mitgeteilt. Der Teilnehmer hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gegenzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse anzutreten. Sollte dieses nicht geschehen oder gegen Ende des Rennens aus Zeit- oder Distanzgründen nicht mehr möglich sein, verhängt die Reko eine Wertungs-Ersatzstrafe.

Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der ersten Rennrunde) absolviert werden.

Ausnahmen

Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.

Sollten während- oder nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, sind diese direkt nach dem Rennen zu besprechen. Spätere Anfragen bleiben unbeantwortet.

9 Titel, Preisgeld, Pokale und Siegerehrung

9.1 Titel, Preisgeld und Pokal

- (1) Titel Gesamtsieger
Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen erhält den Titel: Driver Champion - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025
1. Platz 1x Pokal
- (2) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen CUP - Class erhält den Titel: **Champion CUP - Class - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal
2. Platz 1x Pokal
3. Platz 1x Pokal
- (3) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen GT4 - Class erhält den Titel: **Champion GT4 - Class - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal
2. Platz 1x Pokal
3. Platz 1x Pokal
- (4) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen BMW - Class erhält den Titel: **Champion BMW - Class - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal
2. Platz 1x Pokal
3. Platz 1x Pokal
- (5) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen Gentlemen-Wertung erhält den Titel: **Champion Gentlemen Wertung - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal
- (6) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen Junior-Wertung erhält den Titel: **Champion Junior Wertung - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal
- (7) Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen Ladies-Wertung erhält den Titel: **Champion Ladies Wertung - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY – Winter Series 2025**
1. Platz 1x Pokal

9.2 Siegerehrung

Die Siegerehrung ist voraussichtlich im Rahmen der Simracing Expo in Dortmund angesetzt. Der Veranstalter wird die Tickets bereitstellen. Die Sieger werden vom Veranstalter per Mail informiert.

10 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. Bewerber und Fahrer erklären mit Abgabe dieser Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen und zwar gegen den ADAC Mittelrhein e.V. und ADAC Nordrhein e.V., deren Organe und Geschäftsführer den Veranstalter, die Mitglieder der Reko, den Betreibern der Simulatoren Center und alle 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.

11 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY, 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.

12 Besondere Bestimmungen

12.1 Serien Management

Sämtliche Serienformate der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY werden über die Plattform ADAC Digital Cup angeboten. Auf dem Portal ADAC Digital Cup (www.adac-digital-cup.de) sind sämtliche Informationen zu den Serien sowie alle notwendigen Formulare (z.B. Nennformular/Incident Report Formulare) verfügbar. Während der Rennen sind dort auch z.B. eingesandte Incident Reports und/oder Vorfälle, welche durch die Rennleitung untersucht werden, einzusehen.

Informationen über die Serien der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY, beispielsweise Ergebnislisten, Rennberichte, Fahrergrafiken, Spotterguide usw. sind frei einsehbar. Serienspezifische Formulare wie z.B. Nenn-formular und Incident Report Formular können erst nach der Registrierung/Anmeldung eingesehen werden.

Daher ist es für eine Teilnahme an den Serien erforderlich, dass der Bewerber sich im Portal ADAC Digital Cup einen Account anlegen. Die Registrierung über das Portal dient ebenfalls zur Dokumentation der übermittelten Nennungen und Formulare, welche automatisch mit einem digitalen Zeitstempel versehen werden.

Registrierung/Login ADAC Digital Cup – Portal

Bei der Registrierung/Login ist folgendes zu beachten.

Alle Teilnehmer müssen einen Account mit dem richtigen Namen (Vor-/Zuname) erstellen.

12.2 Fahrzeugbeleuchtung

Die Beleuchtung hat generell ausgeschaltet zu bleiben.

Die Beleuchtung darf eingeschaltet werden:

- In der Qualifikation, während einer schnellen Runde.
- Im Rennen, ausschließlich als Führender!
- Bei einem Überrundungsmanöver, um zu signalisieren, dass man überholen will. Kommt es wiederholt innerhalb einer Runde zu Überrundungen darf das Licht angelassen werden.

Wenn es die Sichtverhältnisse erforderlich machen. Die Beleuchtung muss bei Regen und Nachtrennen generell eingeschaltet werden.

Es ist ausdrücklich verboten, während des Qualifyings und des Rennens die Lichthupe, auch bekannt als "Flash Lights", zu benutzen.

Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.

Erster Verstoß: 3x Penalty Points

Zweiter Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points

Ab dem dritten Verstoß: 30-Sekunden S/H Penalty + 5x Penalty Points

12.3 Wettervorhersage & Virtuelle Uhrzeit

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

12.4 Kommunikation

(1) Teamspeak

Alle Teilnehmer müssen sich mit Beginn der Simulator-Checkrunde in ihrem Teamspeak-Channel befinden. Teilnehmer, die sich mit Beginn der Simulator-Checkrunde nicht in ihrem Teamspeak-Channel befinden erhalten im Rennen eine 10

Sekunden Stopp & Go Strafe.

(2) InGame Chat

Mit Beginn des freien Trainings ist das Chatverbot (Textchat) einzuhalten. Ausnahme bilden folgende Hinweise: Pass Left / Pass Right und Pitting im Textchat

12.5 Einführungsrunde / 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 drei (3) Startgruppen absolviert.
Startgruppen
Startgruppe 1: CUP - class
Startgruppe 2: GT4 - class
Startgruppe 3: BMW – class
4. Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 10 Sekunden.
5. In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
6. 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.
7. 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.
8. Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position.
9. 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.
10. Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden, da hierdurch eine kreuzweise Gridverschiebung eintreten würde. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.

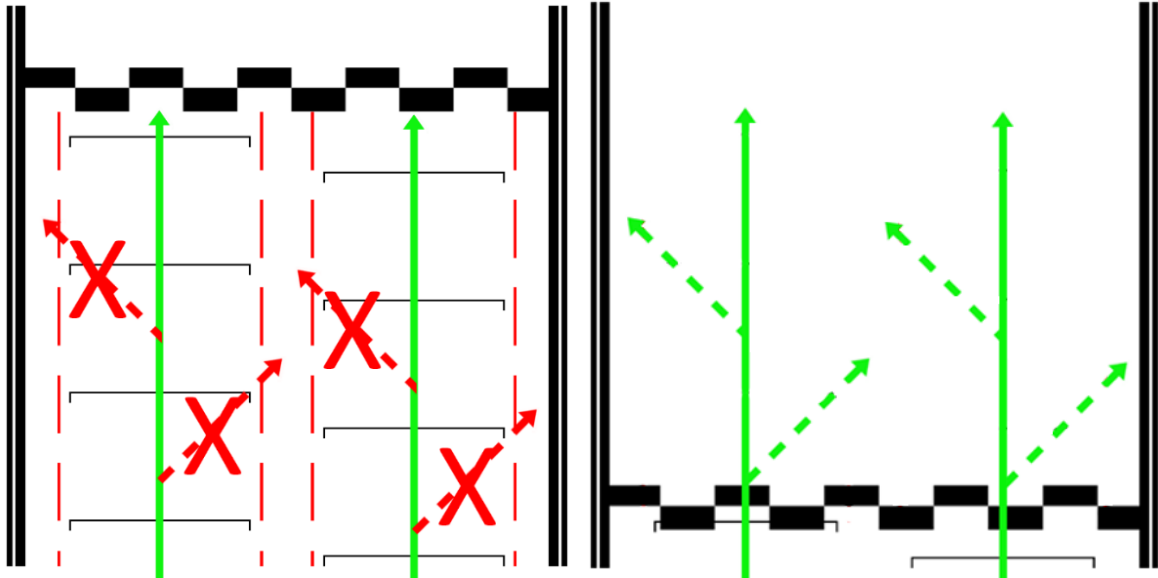
12.6 Rennstart

1. Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
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 anderes 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



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

12.7 Streckenbegrenzung

Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen der Simulation.

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

Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

12.8 Disziplinarische Maßnahmen

Alle Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem Verhalten verpflichtet. Sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.

12.9 Teamnamen Bestimmungen

- (1) Der Teamname kann ein (1) Mal pro Season geändert werden.

- (2) Bestimmungen Teamname

Die Gesamtlänge des Teamnamens darf **12 Zeichen**, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.

Teil 2 Technisches Reglement

1 Technische Hardware Bestimmungen der Serie

Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.

Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

1.1 Sichtsystem (Monitore)

Die Simulatoren sollten mit einem Triple-Screen-System oder einem Ultrawide-Monitor ausgestattet sein, der die folgenden Mindestspezifikationen erfüllt:

- Jeweilige Monitorgröße Triple-Screen mindestens 27 Zoll Bildschirmdiagonale und eine Mindestgesamtauflösung über 3 Monitore 5760 x 1080 Pixel
- Ein Ultrawide-Monitor muss eine Mindestgesamtauflösung von 3.440 x 1.440 Pixeln aufweisen.
- Min. 60Hz Wiederholfrequenz

- Min. 150 Grad Sichtfeld

Die Verwendung von VR Brillen ist verboten.

1.2 Motion System

Zur Teilnahme berechtigt sind folgende Motion Konzepte:

- Seatmover (2 Aktoren zur Bewegung des Sitzes) in Kombination mit Traction Loss System
- Seatmover (Zur Bewegung des Sitzes)
- Plattform Mover (mindestens 3 Aktoren zur Bewegung der Plattform, auf der der Simulator sitzt).
- Kombination aus Seatmover Prinzip und Plattform Mover Prinzip.

Darüber hinaus, müssen folgende Vorgaben eingehalten werden:

- Sitz oder Lenkrad- und Pedalanlage müssen längs verstellbar sein.
- Sitzposition muss einer üblichen GT3 Fahrzeugspezifikation entsprechen.
- Kabel Headset
- Mindestens 4 Punkt Gurtsystem
- Stromversorgung: 220 V 50Hz, max. 8 A

1.3 Pedalerie

- Pedal System (Bremse und Gaspedal)
- Mindestbremskraft von 50 kg, Bremskraft Simulation muss aus einer Feder und / oder Kunststoffdämpfungskombination bestehen.
- Hydraulische Bremsanlage sind optional zugelassen.

1.4 Lenkrad (Base)

- Mindestanforderung: 7 Nm Nenndrehmoment, 20 Nm max.
- Paddle Shifting

1.5 Sicherheit

- CE Herstellererklärung
- Notausschalter

1.6 Audiosystem

Teilnehmende Simulatoren Center / Simulatoren müssen eine vollständige Kommunikation über Teamspeak mit der Rennleitung/Veranstalter gewährleisten.

1.7 Abnahme der Simulatoren

Der Simulator muss vom Serienorganisator einmalig technisch abgenommen werden, um die Einhaltung der technischen Vorgaben zu prüfen. Ein Abnahmezertifikat muss an Ort und Stelle vom Betreiber jedes eingesetzten Simulators vorgelegt werden können.

1.8 Gesonderte Bestimmungen

1. Sim-Center, die nur mit einem Simulator an der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY teilnehmen, müssen entweder eine dauerhafte Liveübertragung via Zoom während der Veranstaltung an den Veranstalter streamen oder nach der Veranstaltung eine vollständige Telemetriedatei einreichen. Diese Datei muss vom Simulator-Hersteller verifiziert sein.
2. Teilnehmer, die nicht aus einem Sim-Center heraus an der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY teilnehmen, sind verpflichtet, ebenfalls entweder eine dauerhafte Liveübertragung via Zoom an den Veranstalter zu streamen oder nach der Veranstaltung eine vollständige Telemetriedatei einzureichen. Auch diese Datei muss vom Simulator-Hersteller verifiziert sein.

2 Allgemeines

2.1 Fahrerausrüstung

Es müssen die Vorgaben des jeweiligen Sim-Centers eingehalten werden.

2.2 Simulatoren Centren / Disziplinarische Maßnahmen

Bei unsachgemäßem Umgang mit den Simulatoren sind die sportlichen Organisationsleiter angehalten, disziplinarische Maßnahmen zu ergreifen. Dies kann alle Wertungsstrafen umfassen und bis zum Ausschluss aus dem jeweiligen Wettbewerb oder aus dem Cup führen. Dies gilt gleichermaßen für das Verhalten von Teilnehmern, das geeignet ist, den Ruf oder das Ansehen des ADAC oder des Motorsports in der Öffentlichkeit zu schädigen. Die Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem

Verhalten verpflichtet, sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer/-in, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.

Über einen Ausschluss aus dem Cup entscheidet die Organisationsleitung in Rücksprache mit den Sportausschüssen des ADAC Mittelrhein e.V. und des ADAC Nordrhein e.V.

Es ist für alle Teilnehmer verpflichtend ein behutsamen Umgang mit den Simulatoren in den jeweiligen Centren. Wenn technische Probleme auftreten, bitten wir sie Ruhe zu bewahren und sich an einen Mitarbeiter in dem jeweiligen Simulatoren Center zu wenden. Es ist nicht erlaubt eigene Lenkräder an den Simulatoren zu verwenden.

3 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im SimRacing sind einzuhalten (s. DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke, 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. (siehe Art. 1.3.1 ff Teil 2 dieser Ausschreibung).

Für die Fahrerausrüstung werden keine besonderen Werbevorschriften festgelegt.

3.1 Fahrzeug-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.

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeuglackierung fristgerecht einzureichen.

3.2 Fahrzeuglackierung

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über den von dem ADAC Digital Cup zur Verfügung gestellten SimSync gehandelt. Skins dürfen von Teams zu jedem Zeitpunkt verändert werden. Der Bewerber ist eigenständig dafür verantwortlich, den Paint-Skin über das ADAC Digital Cup-Portal (Serienbereich) hochzuladen. Eine Anleitung ist in jedem Fahrzeug-Template enthalten. Solltet ihr Fragen dazu haben, könnt ihr uns gerne per E-Mail kontaktieren.

Die eingesendeten Fahrzeuglackierungen werden geprüft und anschließend im SimSync freigegeben. Weitere Informationen dazu findet ihr im Serienbereich.

Abgabefristen:

Paint-Skins zum ersten Wertungslauf müssen bis zum **02.01.2025 -23:59** Uhr über das ADAC Digital Cup-Portal eingereicht sein.

Paint-Skins für alle weiteren Rennen müssen bis 10 Tage vor dem Start des jeweiligen Rennevents eingereicht werden.

3.3 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

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

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos, 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.

3.4 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 Fahrer. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter. Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, zu prüfen, ob die entsprechenden Logos verwendet werden dürfen.

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

4 Software Bestimmungen

4.1 Software

Jedes Simulatorenzentrum und jeder Simulatorbetreiber ist selbst dafür verantwortlich, die erforderliche Simulation sowie weitere vorgeschriebene Software Dritter zu beschaffen und die entsprechenden Lizenzen dafür zu besitzen.

4.2 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting

4.2.1 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Der Bewerber ist dafür verantwortlich, zusammen mit dem Simulatoren Center dafür zu sorgen, dass der jeweilige Simulator und der betreffende Bewerber im korrekten, dem Bewerber zugewiesenen Teamspeak Kanal ist.

Teamspeak

Download: [Link](#)

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

4.2.2 Streaming - Zoom-Meeting

Wir bieten ein Zoom-Meeting für eine Livestream-Präsenz an. Die Teilnahme an diesem Zoom-Meeting ist freiwillig und nicht verpflichtend. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass das von ihrer Webcam übertragene Bild für Streaming-Zwecke verwendet wird.

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

Name: Startnummer und Fahrername

Beispiel: 00 Max Mustermann

Mikrofon: Muten

4.3 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation, VR-LiveTiming und durch die Rennleitung.

4.4 Penalty Applikation

-

4.5 Computer System Voraussetzungen

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

4.6 Custom Shader Patch

Die Verwendung des Custom Shader Patch ist verpflichtend zu verwenden.

4.7 AC – Onlineserver

Freies Training inoffiziell

7 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung werden Trainingsserver online geschaltet. Die Trainingsserver werden,

- 24 Stunden erreichbar sein
- die Server sind mit dem Passwort: **adac** zugänglich
- es wird keine Live-Timing zur Verfügung gestellt

Rennserver

Die Rennserver sind den Simulatoren aus den Sim-Centren vorbehalten. Hierbei wird die GUID des jeweiligen Simulators per Entry-List hinterlegt und kann nur von diesen genutzt werden. Die Rennserver werden 7 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können vom Sim-Centren aus, genutzt werden.

4.8 Computer System Voraussetzungen

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

4.9 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

4.9.1 Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

Während der laufenden Saison finden keine Anpassungen der Balance of Performance (BoP) statt.

Das finale Fahrzeug für die Season, muss bis zum 02.01.2025 dem Veranstalter mitgeteilt werden.

Änderungen der Benzinmenge werden über das Briefing-Dokument bekannt gegeben.

Jeder Teilnehmer kann den gewünschten Fahrzeugtyp aus der folgenden Fahrzeugliste für die gesamte Rennserie auswählen.

CUP - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
----------	------------	---------	-------

Porsche 911 GT3 Cup 2017			open
--------------------------	--	--	------

GT4 - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
Porsche Cayman GT4			fixed

BMW-M235i - Class Fahrzeug

Fahrzeug	Restriktor	Ballast	Setup
BMW M235i Racing			fixed

4.9.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Für das CUP - Class - Fahrzeug bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig. Der Porsche 911 GT3 Cup aus dem Jahr 2017 wird in der Serie ohne Traktionskontrolle gefahren.

Für das GT4 – Class - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig.
Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

Für das BMW – Class - Fahrzeug sind ausschließlich die Anpassung der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig.
Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

Die Füllmenge der Kraftstofftanks ist bei allen Einsatzfahrzeugen freigestellt.

5 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennleitung mit Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen geahndet werden.

Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) des jeweiligen Teams gesammelt. Diese sind in der offiziellen Auswertung unter Spalte Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto) ersichtlich. Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält der Fahrer automatisch gemäß Verhaltens- und Strafenkatalog eine Stopp and Go Penalty von 30 Sekunden für das nächste Wertungsrennen. Das SPK wird nach absitzen dieser Strafe genullt.

Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen zusammen. Der Abbau der Punkte ist nur über den unten genannten Ablauf möglich.

Abbau von Strafpunkten

Offene Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Saison auf 0 gesetzt. (offene Strafen sind ausgenommen)

6 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.