

Briefing-Dokument - ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY 2026

Round 05 | Silverstone Circuit Grand Prix (14.03.2026)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	09.03.2026		Ersterstellung

➤ TIME SCHEDULE

<u>Free practice</u>		
Servername	ADC_Practice_2026	
Password	adac	
CSP - Serverlink	KLICK HIER	
<u>Race-Day</u>		
Servername	ANST_Race_2026	
Password	Kein Passwort erforderlich – Steam GUID gebunden	
CSP - Serverlink	KLICK HIER	
Fahrereinsatzbestätigung		08:25 – 08:40 Uhr
Simulator-Check Runde		08:40 – 08:45 Uhr
Open Practice		08:45 – 08:50 Uhr
Qualifying	13 Minuten + Overtime	08:50 – 09:03 Uhr
Overtime	~2 Minuten	09:03 – 09:05 Uhr
Gridding	2 Minuten	09:05 – 09:07 Uhr
Race	30 Minuten + Overtime (inkl. Formation Lap)	09:07 – 09:37 Uhr
Race Overtime		09:37 – 09:40 Uhr
Siegerinterview	Top 3	09:40 – 09:45 Uhr

➤ Weather & SimTime

Set Weather	
Wolken:	Mid Clouds
Wind:	3 km/h
Streckentemperatur:	22°C
Lufttemperatur:	22°C
Session	SimTime
Open Practice	11:00 Uhr
<u>Race</u>	
Practice	11:00 Uhr
Qualifying	11:00 Uhr
Race	11:00 Uhr

➤ 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.

➤ ZOOM – Meeting (Livestream)

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

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

- Name: Startnummer und Fahrernamen
- Beispiel: 00 Max Mustermann
- Mikrofon: Muten

Zugangsdaten

Link: <https://us06web.zoom.us/j/94765026903?pwd=U3ArNFNtL1F6cVBxbXZCVnRpd01KZz09>

Meeting-ID: 947 6502 6903

Kenncode: ADAC

➤ Teamspeak

(1) Teamspeak

Alle Teilnehmenden müssen sich mit Betritt des Rennservers am Veranstaltungstag in ihrem zugewiesenen Teamspeak-Channel befinden.

(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

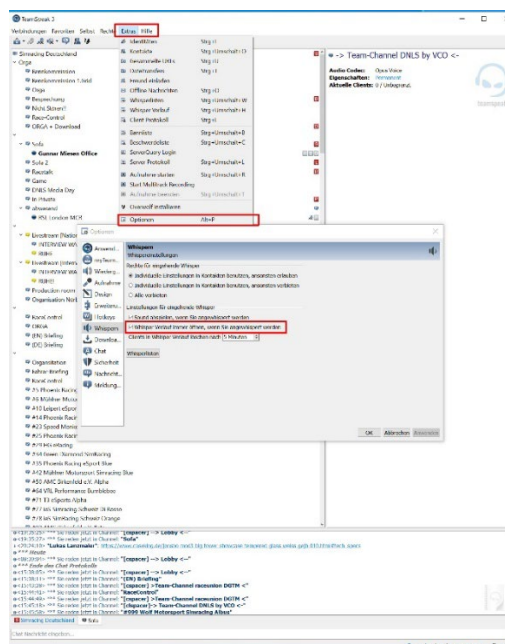
- Access data

Address: ts.adac-digital-cup.de:9988

Password:

- Teamspeak Einstellungen (Whisper)

Es sollte der Haken bei „Whisper Verlauf immer öffnen, wenn Sie angewhispt werden“ herausgenommen werden.



Es ist nicht gestattet während der Veranstaltung andere Teamspeak-Channel zu betreten und die Teilnehmende zu stören!

➤ Linksammlung

Incident-Report – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
Ausschreibung	KLICK HIER
Live-Timing Race:	KLICK HIER

➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
In der Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Incident Report durch den Teilnehmer oder Teamleiter an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.
- Offizielle Personen
 - Simon Ehes
 - Gunnar Miesen
 - Ricardo Edelmann

➤ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**

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

2. **Fairer Umgang und Respekt:**

Aufgrund der vielen Teilnehmenden ist ein besonders fairer Umgang und respektvolles Verhalten untereinander erforderlich. Behandelt andere so, wie ihr auch behandelt werden möchtet. Dies gilt sowohl für schnellere als auch für langsamere Fahrer.

3. **Überholmanöver:**

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und **vor** einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsen, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

4. **Sportlichkeit und Rücksichtnahme:**

Wir erwarten von allen Teilnehmenden sportliches Verhalten und gegenseitige Rücksichtnahme. Der Ziehharmonika-Effekt auf der Strecke kann Bremspunkte verschieben, also bleibt aufmerksam!

5. **Fahrverhalten in der Bremsphase:**

Während der Bremsphase müsst ihr immer eure Linie halten. Frühzeitig eine klare Linienwahl im Zweikampf zu treffen und zu halten ist entscheidend.

6. **Überholversuche und Verteidigung:**

Achtet darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist. Es ist

nur ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Eine Fahrweise, die andere behindern könnte, ist strikt verboten.

7. **Verbot von Zickzack-Fahren (Multiple Weaving):**

Das Zickzack-Fahren auf einer Geraden, mit dem Ziel, dahinterfahrenden Fahrzeugen keinen Windschatten zu geben, ist verboten. Dieses Verhalten ist nicht nur gefährlich, sondern auch gegen den Geist des fairen Wettbewerbs. Bitte haltet euch immer an die geradlinige Fahrlinie und ermöglicht ein faires Überholen.

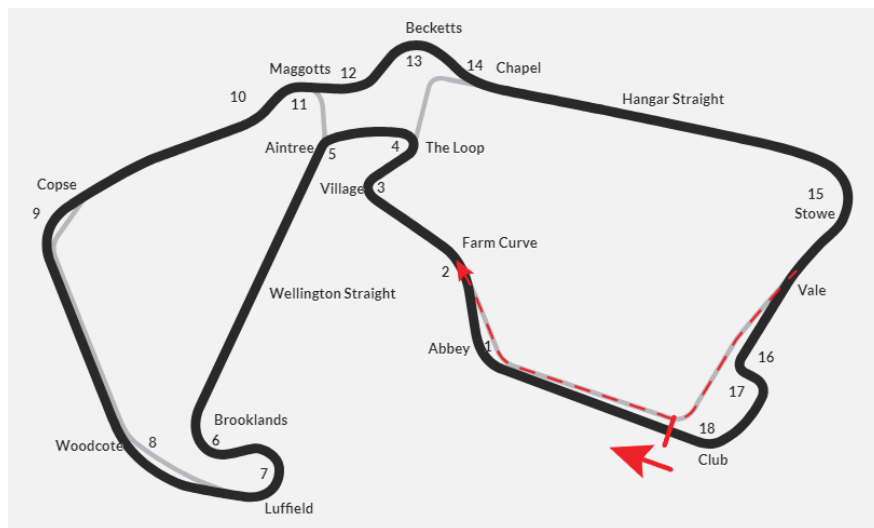
8. **Verbot von Bump Drafting:**

Es ist verboten, dem vorausfahrenden Fahrzeug auf der Geraden zu schieben. Diese Praxis kann gefährlich sein und das Risiko von Unfällen erhöhen. Achtet darauf, einen sicheren Abstand zu halten, um die Sicherheit aller auf der Strecke zu gewährleisten.

➤ Chat- und Quickchatverbot

Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

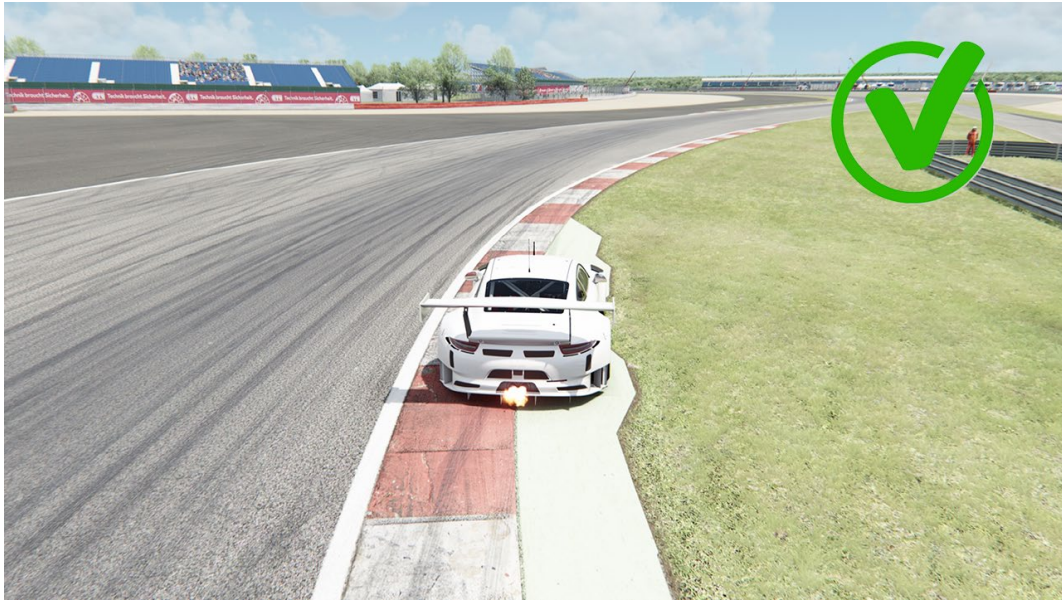
➤ Track Map



- Streckenbegrenzung

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

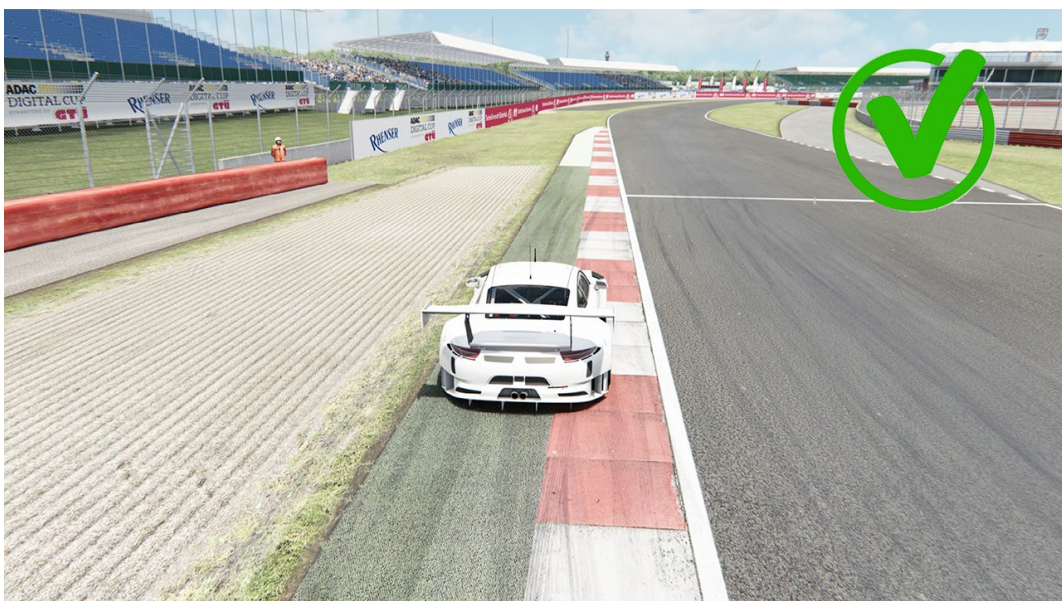
Turn 1



Turn 6



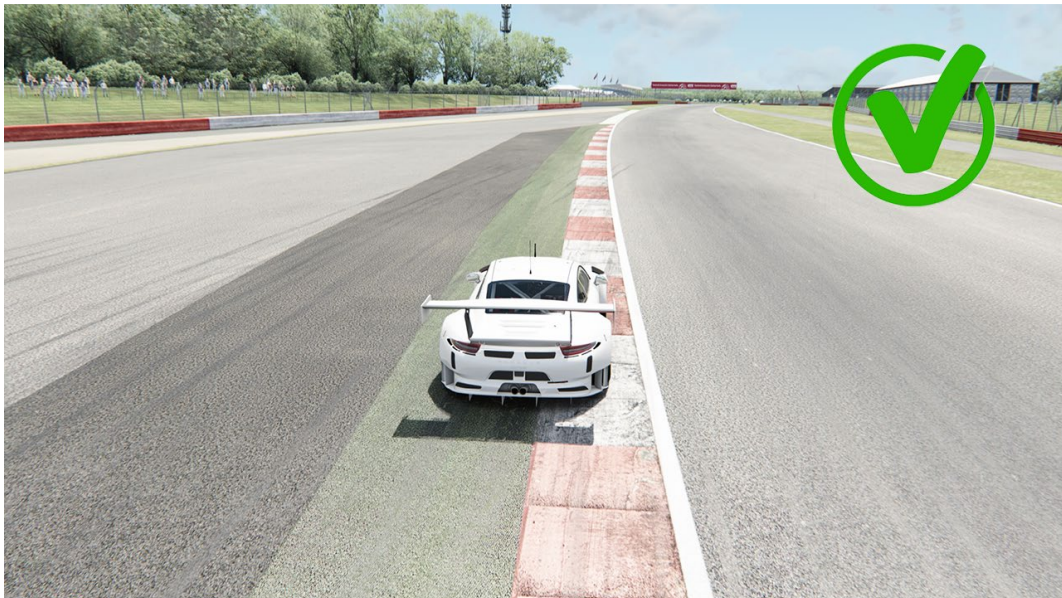
Turn 7



Turn 8



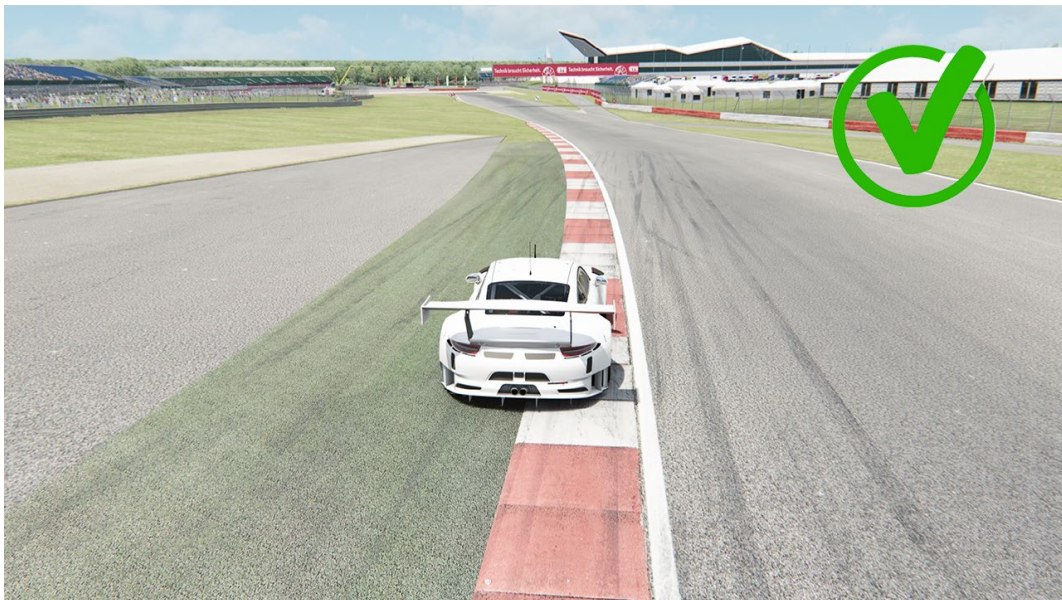
Turn 9



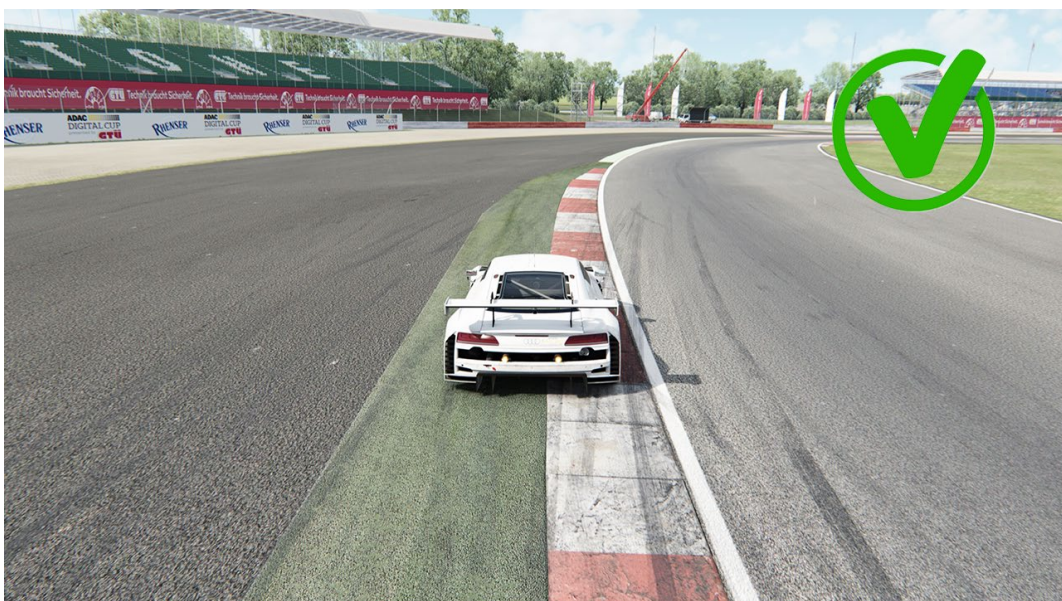
Turn 11

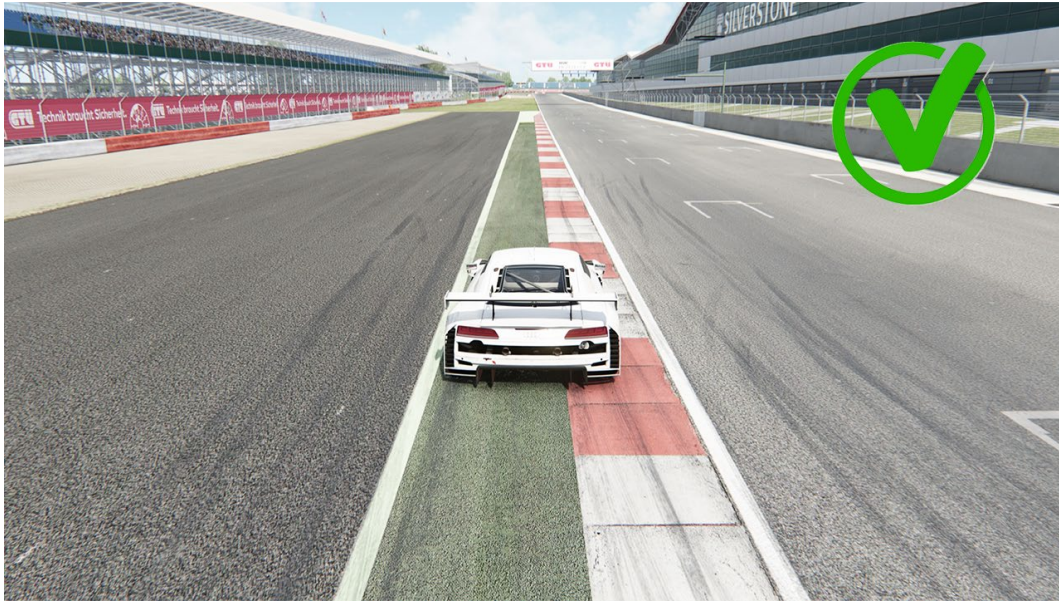


Turn 15



Turn 17





➤ 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.

➤ Simulator Funkcheck während dem freien Training

Während dem freien Training wird die Rennleitung einen Funkcheck bei allen teilnehmenden ADAC Ortsclub-Mannschaften durchführen. Alle ADAC Ortsclub-Mannschaften müssen Antworten. Teams die nicht antworten, können von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

➤ ESC-Verbot und Gebot

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

➤ Zeittraining (Qualifying)

Das Zeittraining wird im Open-Quali-Format durchgeführt. Alle Teilnehmenden bestreiten das Zeittraining gleichzeitig auf der Strecke. Sobald der AC-Server in den Zeittrainingsmodus wechselt, können alle Fahrer eigenständig mit ihrem Zeittraining beginnen. Es gibt kein festgelegtes Qualifikationsminimum.

Es bestehen keine Einschränkungen bezüglich der Fahrerwahl im Zeittraining; alle gelisteten Fahrer dürfen am Zeittraining teilnehmen.

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.

➤ Einführungsrunde / Startfreigabe / Rennstart

Rennen (rollender Start)

- Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen gemäß der Simulation.
- Die Startaufstellung erfolgt auf Basis des Ergebnisses aus dem Zeittraining. Strafen der Rennleitung können vor dem Start berücksichtigt werden.
- Die Einführungsrunde wird in drei (3) Startgruppen gefahren.
 - o Startgruppe 1: GT3
 - o Startgruppe 2: GT4
 - o Startgruppe 3: VW Polo – class
- Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 5 Sekunden.
- Die Einführungsrunde beginnt, sobald die Startampel von Rot auf Grün schaltet. Sie wird im Single-File bis zum virtuellen Grid-Schild gefahren, das sich am Ausgang von **Turn 14** befindet. Lenkbewegungen zum Aufwärmen der Reifen sind erlaubt, starkes Beschleunigen oder Verzögern jedoch nicht.
- Abstände während der Einführungsrunde
Während der Einführungsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen bis zum virtuellen Grid-Schild ca. fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
Ab dem virtuellen Grid-Schild darf der Abstand grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
- Überholen ist grundsätzlich nicht erlaubt. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug die Startaufstellung verspätet verlässt und ein Überholen notwendig ist, um den Ablauf nicht zu behindern. Fahrzeuge, die vom gesamten Feld überholt werden, müssen sich am Ende des Starterfeldes einreihen und aus der letzten Position starten. Sind mehrere Fahrzeuge betroffen, erfolgt die Einreihung in der Reihenfolge des Verlassens der Startaufstellung. Freibleibende Startplätze dürfen nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen hingegen dürfen durch Aufrücken der nachfolgenden Fahrzeuge geschlossen werden.

Geschwindigkeitsvorgabe (Richtwerte):

- Die folgenden Richtgeschwindigkeiten gelten in erster Linie für die Polesetter (Leading Car). Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen schneller fahren, um aufzuschließen.
- Bis zum virtuellen Grid-Schild (**Turn 14**): Richtgeschwindigkeit ca. 120 km/h
- Ab dem virtuellen Grid-Schild (**Turn 14**): 60 km/h – diese Richtgeschwindigkeit ist für den Polestter bis zum Rennstart einzuhalten.

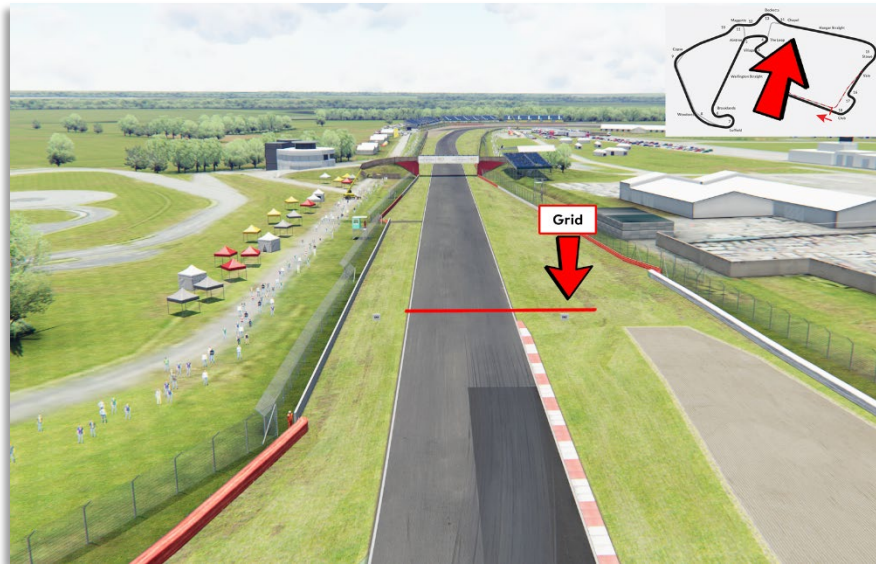
Hinweis: Die genannten Geschwindigkeiten sind Richtwerte, dienen der Orientierung und sollen einen gleichmäßigen Ablauf der Formationsrunde sicherstellen.

- Ab dem virtuellen Grid-Schild:
Es ist eine geschlossene 2x2-Formation (Double-File) einzunehmen, in der Reihenfolge, in der die Fahrzeuge die Startaufstellung verlassen haben. Lenkbewegungen zum Reifenaufwärmen sind ab diesem Punkt nicht mehr erlaubt. Auch starkes Beschleunigen oder Verzögern ist ab dann untersagt.

Startabbruch durch die Rennleitung

- Der Rennleiter kann den Start während der Einführungsrunde abbrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde gefahren.
- Ein Startabbruch wird euch über TeamSpeak-Whisper kommuniziert.

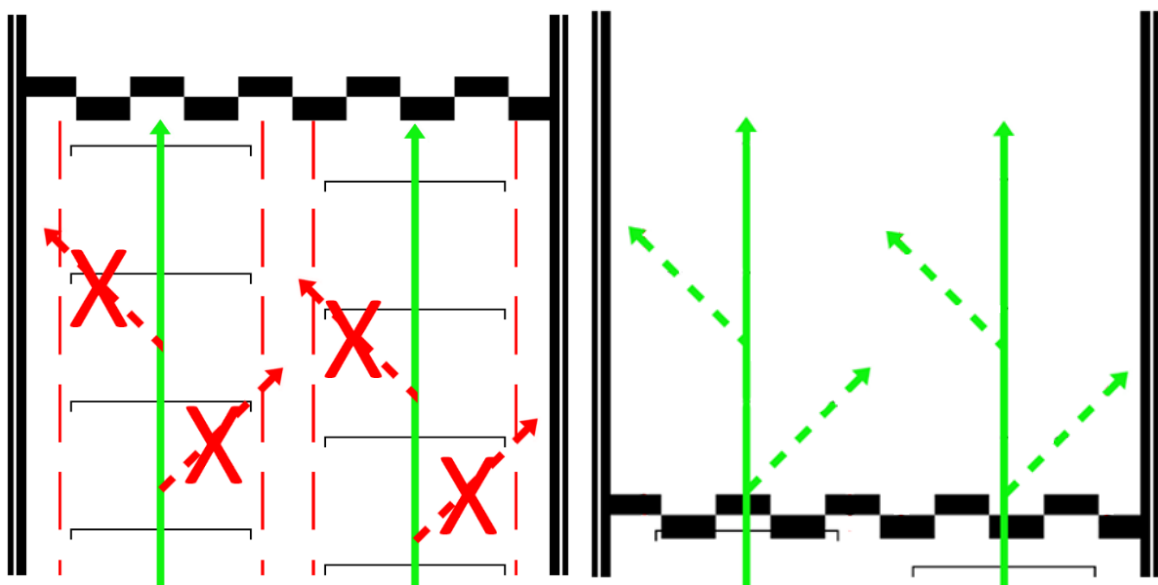
Virtuelles Grid Schild Turn 14



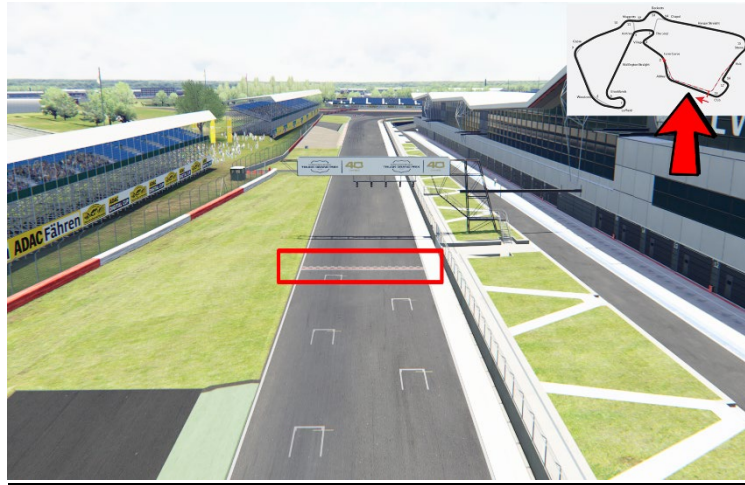
Rennstart – Ablauf und Regeln

- Der Start erfolgt rollend, angeführt vom Polesetter.
- Alle Fahrzeuge nähern sich unter der Führung des Polesetters in gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene 2x2-Formation strikt einzuhalten. Ein Versatz zum Vordermann von mehr als einem Drittel der Fahrzeugbreite gilt als Verlassen der Startposition und kann von der Rennleitung geahndet werden.
- Es ist nicht erforderlich, innerhalb der aufgemalten Startboxen zu bleiben.
- Der offizielle Rennstart gilt für alle Fahrzeuge erst mit dem Überqueren der Startlinie.
- Die 2x2-Formation darf erst danach aufgelöst werden.
- Dem Polesetter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Startlinie für den Startvorgang eingeräumt.

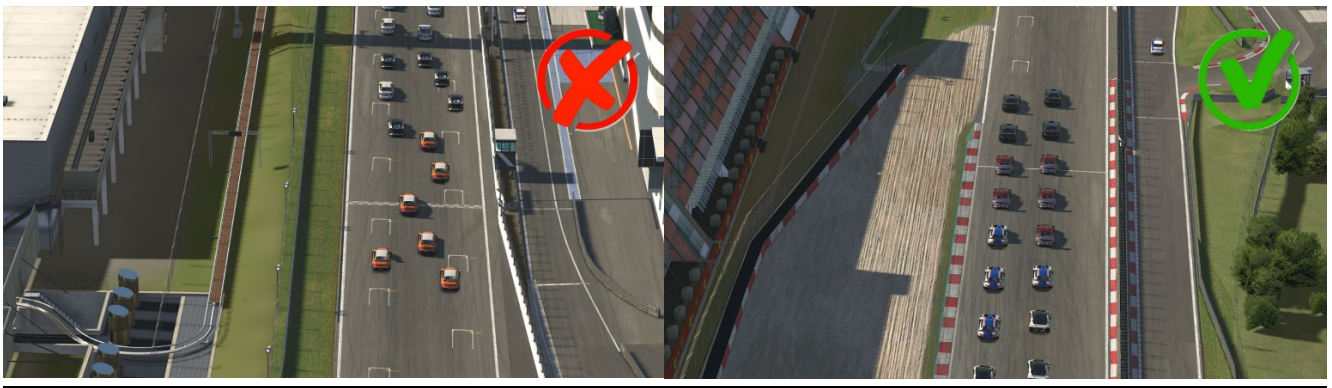
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



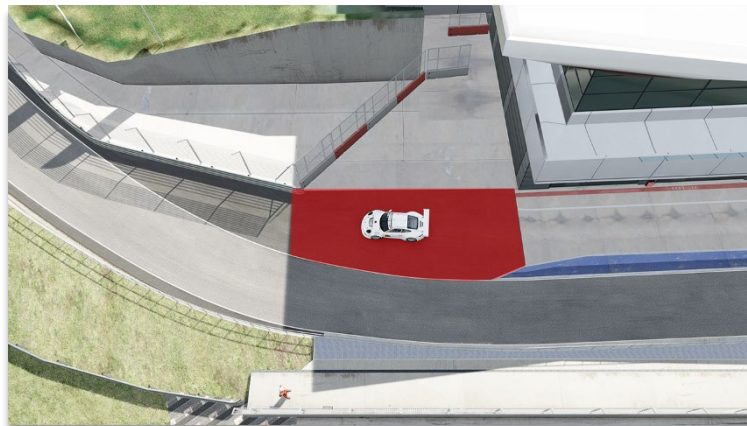
Startlinie



2X2 FORMATION



➤ Penalty Box



➤ Rennen

- Die Wertungsrennen im Einzelmodus haben eine Gesamtdauer von 30 Minuten, einschließlich der Einführungs- und Formationsrunde. Ein Pflichtboxenstopp oder ein Fahrerwechsel ist nicht vorgeschrieben.
- Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
 - Es ist nicht erforderlich, dass die Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie aus eigener Kraft in die Boxengasse zurückkehren. Allerdings sollte nach Rennende mindestens bis **Turn 2** weitergefahren werden. Erst danach darf das Fahrzeug abseits der Ideallinie mithilfe der ESC-Taste zurückgesetzt werden.

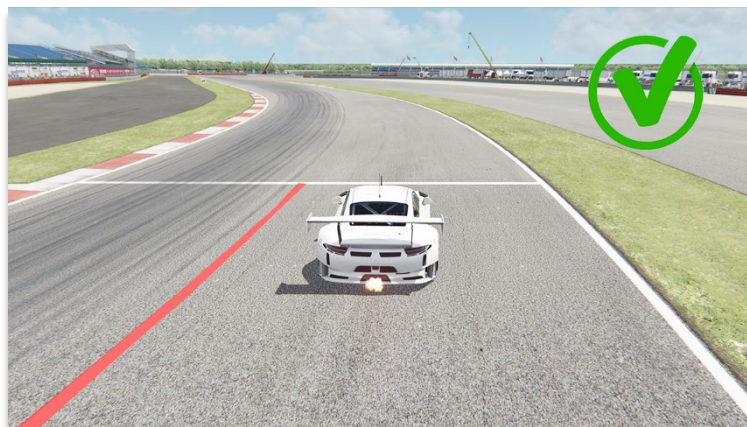
- Alle Teams, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.

➤ 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.

➤ Boxengasse

1. Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
2. Innerhalb der Boxengasse müssen Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis sich das Fahrzeug zwei Wagenlängen vor dem eigenen Boxenplatz befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
3. Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
4. Beim Verlassen des eigenen Boxplatzes müssen Fahrer das Fahrzeug sofort in die Fast Lane lenken 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, dürfen Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn das Renntempo erreicht ist und keine anderen Fahrer behindert werden.
5. Das Wechseln der Reifen ist während eines Boxenstopps optional und nicht verpflichtend.
6. Boxenausfahrt



➤ Flaggenregeln

- Blaue Flagge

Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächstmöglichen sicheren Gelegenheit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überholen ermöglichen.

Fahrer, die offensichtlich systematisch blaue Flaggen ignorieren oder wiederholt diese missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe belegt werden.

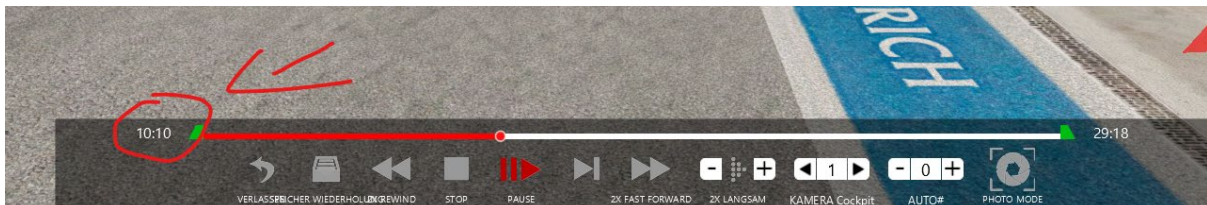
- Gelbe Flagge / Dangerous Situation

Die gelbe Flagge signalisiert eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Sie wird geschwenkt gezeigt. In diesem Bereich gilt Überholverbot, und die Geschwindigkeit ist der Situation angemessen zu reduzieren. Richtungswechsel sind erlaubt, sofern sie zur Gefahrenvermeidung notwendig sind. Ein bereits begonnener Überholvorgang muss abgebrochen werden, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen ist.

Eine Dangerous Situation liegt zum Beispiel vor, wenn ein Fahrzeug neben oder auf der Strecke steht, wenn es eine starke Rauchentwicklung gibt (z. B. durch durchdrehende Reifen), oder wenn Trümmerteile sichtbar sind. In solchen Fällen ist besonders vorsichtig zu fahren, um weitere Unfälle zu vermeiden. Die Sicherheit aller Beteiligten hat hier oberste Priorität.

➤ Incident-Report (Online-Formular & Gebührenfrei)

- Incident Reports können ab dem Folgetag für 24 Stunden eingereicht werden. Der Veranstalter stellt den Teams nach dem Rennen die Replays aus der Simulation zur Verfügung.
- Am Montag um 19:00 Uhr nach dem Rennen bieten wir auf freiwilliger Basis eine Nachbesprechung der Vorfälle per Zoom-Meeting an. Der Veranstalter kann Teams bzw. Teamleiter verpflichten, daran teilzunehmen.
- Incident Reports sind gebührenfrei. Das Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Nur direkt am Vorfall beteiligte Teams dürfen einen Incident Report einreichen. Reports von unbeteiligten Teilnehmern sind nicht zulässig.
- Der Incident Report muss zwingend die genaue Replay Time (CT) des Vorfalls enthalten.



➤ 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.

Nachweisliche und absichtliche Verstöße werden wie folgt geahndet:

Erster Verstoß: 1x Penalty Points

Zweiter Verstoß: 5-Sekunden Time Penalty + 1x Penalty Points

Ab dem dritten Verstoß: 10-Sekunden Time Penalty + 2x Penalty Points

Keep Simracing