

# Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ

Vorwort:

Das ADAC ALL-Star Race richtet sich an ADAC Ortsclubs/Simracing Teams und ermöglicht den Vereinen, digitalen Motorsport zu betreiben.

Insbesondere soll den Vereinen mit dem ADAC ALL-Star Race die Möglichkeit geboten werden, ihr Leistungsangebot gegenüber bestehenden Mitgliedern zu erweitern und darüber hinaus neue Mitglieder mit einem modernen Angebot zu gewinnen.

Das ADAC All-Star Race beinhaltet in diesen zwei voneinander getrennten Wettbewerben in unterschiedlichen Simulationen. Somit besteht die Möglichkeit, dass ADAC Ortsclub-Mannschaften/Simracing Teams in ihrer favorisierten Simulation teilnehmen können.

Ausschreiber / Organisation:

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

## DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	01.02.2022		Ersterstellung
0.2	09.02.2022		Vorläufiger Event Zeitplan aktualisiert

## Inhaltsverzeichnis

### 1 SPORTLICHES REGLEMENT

- 1.1 ORGANISATION
  - 1.1.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
  - 1.1.2 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
  - 1.1.3 ZUSAMMENSETZUNG DES ORGANISATIONSKOMITEES
  - 1.1.4 LISTE DER OFFIZIELLEN (PERMANENTE SPORTWARTE)
  - 1.1.5 VERWENDETE SIMULATION
- 1.2 BESTIMMUNGEN DER SERIE
  - 1.2.1 OFFIZIELLE SPRACHE
  - 1.2.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG, ABSAGE DER VERANSTALTUNG
- 1.3 NENNUNGEN
  - 1.3.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
  - 1.3.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG.
  - 1.3.3 STARTNUMMERN
- 1.4 LIZENZEN
  - 1.4.1 ERFORDERLICHE LIZENZSTUFEN
  - 1.4.2 ALTERSREGELUNG
- 1.5 VERANSTALTUNGEN
  - 1.5.1 EVENT-DATE
  - 1.5.2 VORLÄUFIGER EVENT ZEITPLAN
  - 1.5.3 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
  - 1.5.4 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT
  - 1.5.5 KOMMUNIKATION
  - 1.5.6 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE
  - 1.5.7 WERTUNG
  - 1.5.8 TITEL, PREISGELD UND POKALE
  - 1.5.9 RENNKOMMISSION / STRAFEN
  - 1.5.10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
  - 1.5.11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE
  - 1.5.12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

### 2 TECHNISCHES REGLEMENT

- 2.1 TECHNISCHE HARDWARE BESTIMMUNGEN DES EVENTS
  - 2.1.1 SICHTSYSTEM
  - 2.1.2 MOTION SYSTEM
  - 2.1.3 PEDALERIE
  - 2.1.4 LENKRAD (BASE)
  - 2.1.5 SICHERHEIT
  - 2.1.6 ABNAHME DER SIMULATOREN
- 2.2 TECHNISCHE SOFTWARE BESTIMMUNGEN DES EVENTS
  - 2.2.1 SIMULATION
  - 2.2.2 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
  - 2.2.3 KOMMUNIKATION
  - 2.2.4 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 2.3 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
  - 2.3.1 FAHRERAUSRÜSTUNG
- 2.4 WERBUNG AN WETTBEWERBSFAHRZEUG
  - 2.4.1 TEMPLATES
  - 2.4.2 RICHTLINIEN FÜR DIE TEMPLATES
  - 2.4.3 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

### 3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

- 3.1 BESONDERE BESTIMMUNGEN GEMÄß ART. 17 TEIL 1
  - 3.1.1 FAHRZEUGE
  - 3.1.2 RENNSTRECKEN
  - 3.1.3 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
  - 3.1.4 REKO / SICHTUNGSBEREICHE
  - 3.1.5 STRAFEN KATALOG
  - 3.1.6 SAFETY CAR
  - 3.1.7 RENNEN
  - 3.1.8 STRECKENBEGRENZUNG
  - 3.1.9 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
  - 3.1.10 FLAGGENSIGNALE
  - 3.1.11 ESC-TASTE
  - 3.1.12 PROTESTE

## 4 SALVATORISCHE KLAUSEL

# 1 SPORTLICHES REGLEMENT

## 1.1 Organisation

### 1.1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH und der ADAC Nordrhein e.V., nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2022 das ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ aus. Folgende Wertung wird ausgetragen:

ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ ☒

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

ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH Viktoriastraße 15 56068 Koblenz	Gunnar Miesen Telefon: +49 261 1303 130 Mail: <a href="mailto:Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de">Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de</a>
--	--

ADAC Nordrhein e.V. Luxemburger Straße 169 50939 Köln	Daniel Schönenberg Telefon: +49 221 4727 709 Mail: <a href="mailto:Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de">Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de</a>
---	---

### 1.1.3 Zusammensetzung des Organisationskomitees

Walter Hornung  
Vorstand für Sport ADAC Nordrhein e.V.  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln  
[Walter-Hornung@t-online.de](mailto:Walter-Hornung@t-online.de)

Mirco Hansen  
Leiter Sport & Ortsclubbetreuung  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln  
+49 221 4727 702  
[Mirco.Hansen@nrh.adac.de](mailto:Mirco.Hansen@nrh.adac.de)

Marc Hennerici

Geschäftsführer ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 250  
[Marc.Hennerici@mrh.adac.de](mailto:Marc.Hennerici@mrh.adac.de)

Gunnar Miesen  
Serienkoordinator ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 130  
[adac-digitalcup@mrh.adac.de](mailto:adac-digitalcup@mrh.adac.de)  
[Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de](mailto:Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de)

Daniel Schönenberg  
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ  
Luxemburger Straße 169  
50939 Köln  
+49 221 4727 709  
[Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de](mailto:Daniel.Schoenenberg@nrh.adac.de)

Ricardo Edelmann  
Stellvertretender Serienkoordinator ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 275  
[adac-digitalcup@mrh.adac.de](mailto:adac-digitalcup@mrh.adac.de)  
[Ricardo.edelmann@adac-travelevent.de](mailto:Ricardo.edelmann@adac-travelevent.de)

#### 1.1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Siehe Veranstaltungsausschreibung

#### 1.1.5 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Veranstaltung werden die Simulationen Assetto Corsa & iRacing verwendet.

## 1.2 Bestimmungen der Serie

### 1.2.1 Offizielle Sprache

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

### 1.2.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

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

## 1.3 Nennungen

### 1.3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

(1) Einschreibung der ADAC Ortsclubs / Simracing Teams

- **Einschreibung**

Einschreibungen können sowohl für die Simulation Assetto Corsa als auch iRacing vorgenommen werden.

Die ADAC Ortsclubs/Simracing Teams haben ab dem 07.02.2022 bis zum 28.02.2022 die Möglichkeit

Einschreibungen über folgendes Onlineformular vorzunehmen.

Link: <https://www.adac-digital-cup.de/veranstaltungen/adac-all-star-race#c1482>

- **Wildcard**

Vorab erhalten die Gewinner der ADAC Ortsclubs / Simracing Teams, aus dem ADAC Endurance Summer Cup 2021,

ADAC Digital Online Cup 2021, ADAC Simracing Cup 2021 und dem DMSB SimRacing Championship 2021 eine

Wildcard angeboten. Folgende ADAC Ortsclubs / Simracing Teams erhalten eine Wildcard angeboten.

ADAC Endurance Summer Cup 2021

**GT3 - Class**

Scuderia Augustusburg Bruehl

**GT4 – Class**

MSC Adenau 1

ADAC Digital Online Cup 2021

**LMP2 - Class**

SimRC \$LMP2

**GTE - Class**

SimRC \$GTE

**GT3 - Class**

SimRC \$GT3

ADAC Simracing Cup 2021

**Liga 1**

Luca Kita

**Liga 2**

Gunnar Miesen

**Liga 3**

Danny Giusa

**Einsteiger**

Lennart Schnebel

**Junioren Klasse 1**

Niels Röttele

**Junioren Klasse 2**

Alessio Bender

DMSB SimRacing Championship 2021

Louis Nahser

Die Wildcard berechtigten Ortsclubs / Teilnehmer/innen werden vom Veranstalter direkt per Mail kontaktiert.

Die Wildcards müssen bis zum 27.02.2022 bestätigen werden.

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

- Simulation
- ADAC Ortsclub / Simracing Team
- Teamleiter
- E-Mailadresse
- Zugehörigkeit ADAC Regionalclub

- Alle Teilnehmer/innen, die nach dem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung bis zum 03.03.2022 per Mail.  
Alle Teilnehmer/innen müssen im Anschluss folgende Informationen dem Veranstalter bis zum 13.03.2022 übermitteln.
  - o Fahrer/in muss benannt werden
  - o Steam GUID oder iRacing ID
  - o Teaminformation
  - o Fahrer/in Information
  - o Fahrzeuglackierung
- Es besteht keine Einschreibgebühr für Teilnehmer/innen gegenüber dem Serienausschreiber!
- Mit der Einschreibung verpflichtet sich alle Teilnehmer/innen einer Teilnahme zum ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ
- Grundsätzlich darf jeder ADAC-Ortsclub/Simracing Team eine unbestimmte Anzahl von Fahrern/innen zum ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ nennen.
- Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, dass ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ bei weniger als 15 eingeschriebenen Teilnehmer/innen für die jeweilige Simulation nicht durchzuführen.

### 1.3.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung.

- (1) Einschreibgebühr **ADAC Regionalclubs** für die Veranstaltung  
keine
- (2) Einschreibgebühr **ADAC Ortsclubs/Simracing Team/Teilnehmer/innen** für die Veranstaltung  
keine

### 1.3.3 Startnummern

Die Startnummern werden vom Veranstalter vergeben.

## 1.4 Lizenzen

### 1.4.1 Erforderliche Lizenzstufen

Keine Lizenzen erforderlich.

### 1.4.2 Altersregelung

Keine

## 1.5 Veranstaltungen

Die Veranstaltungen des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing und dem Verhaltens- & Strafenkatalog durchgeführt.  
Alle Fahrer sind verpflichtet, sich mit diesen Bestimmungen und Reglements vertraut zu machen und diese zu beachten.

### 1.5.1 Event-Date

Veranstaltung	Date	Strecke
ADAC ALL-Star Race   presented by GTÜ	20.03.2022	rollierend

### 1.5.2 Vorläufiger Event Zeitplan

Was	Uhrzeit	Simulation	Fahrzeug	Strecke
-----	---------	------------	----------	---------

Fahrerbriefing	9:25 Uhr			
<b>Simulation Assetto Corsa   Round 01</b>				
Zeittraining (Qualifying)	10:00 Uhr	Assetto Corsa	Mazda MX-5 Cup	Brands Hatch Indy
Start Rennen	10:14 Uhr	Assetto Corsa	Mazda MX-5 Cup	Brands Hatch Indy
Start Rennen (Reverse Grid)	10:29 Uhr	Assetto Corsa	Mazda MX-5 Cup	Brands Hatch Indy
<b>Simulation iRacing   Round 01</b>				
Zeittraining (Qualifying)	10:43 Uhr	iRacing	Global Mazda MX5 Cup	Brands Hatch Indy
Start Rennen	10:57 Uhr	iRacing	Global Mazda MX5 Cup	Brands Hatch Indy
Start Rennen (Reverse Grid)	11:12 Uhr	iRacing	Global Mazda MX5 Cup	Brands Hatch Indy
<b>Simulation Assetto Corsa   Round 02</b>				
Zeittraining (Qualifying)	11:26 Uhr	Assetto Corsa	Audi TT Cup (VLN)	Silverstone International
Start Rennen	11:40 Uhr	Assetto Corsa	Audi TT Cup (VLN)	Silverstone International
<b>Simulation iRacing   Round 02</b>				
Zeittraining (Qualifying)	11:53 Uhr	iRacing	Audi RS3 LMS	Silverstone International
Start Rennen	12:07 Uhr	iRacing	Audi RS3 LMS	Silverstone International
<b>Simulation Assetto Corsa   Round 03</b>				
Zeittraining (Qualifying)	12:21 Uhr	Assetto Corsa	Porsche 911 GT3 Cup 2017	Nürburgring Sprint
Start Rennen	12:35 Uhr	Assetto Corsa	Porsche 911 GT3 Cup 2017	Nürburgring Sprint
<b>Simulation iRacing   Round 03</b>				
Zeittraining (Qualifying)	12:48 Uhr	iRacing	Porsche 911 GT3 Cup (992)	Nürburgring Sprint
Start Rennen	13:02 Uhr	iRacing	Porsche 911 GT3 Cup (992)	Nürburgring Sprint

### 1.5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge für jede Simulation beträgt 25.

### 1.5.4 Wettervorhersage & Virtuelle Uhrzeit

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

### 1.5.5 Kommunikation

(1) Fahrerbriefing

Das Fahrer-Briefing wird über Teamspeak durchgeführt. Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Durchfahrtsstrafe belegt.

(2) InGame Chat

Mit Beginn der Qualifikation ist das Chatverbot (Textchat) einzuhalten. Ausnahme ist Pass Left / Pass Right im Text Chat.

### 1.5.6 Durchführung der Wettbewerbe

Alle Formate werden:

online

zentral durchgeführt

dezentral in Simulatoren Center durchgeführt, welche online miteinander verbunden sind

(1) Training

Trainingsserver werden in der Veranstaltungswoche täglich von 18:00 bis 22:00 Uhr zur Verfügung gestellt.

(2) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(3) Zeittraining

Das Zeittraining findet in einem offenen Quali-Modus statt. Die Länge des Zeittrainings ist auf 10 Minuten + Overtime festgesetzt. Die Overtime wird von der jeweiligen Simulation/Strecke festgesetzt.

Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Teilnehmer/innen, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten

vom Ende des Starterfeldes, sind aber startberechtigt. Teilnehmer/innen, die sich im Qualifying auf einer schnellen Runde befinden, ist grundsätzlich immer freie Fahrt einzuräumen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Angriffe, Überholvorgänge oder Überholversuche auf vorliegende Fahrer, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht gestattet.

(4) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

- rollender Start (Indianapolis-Start)
- stehender Start mit versetzter Startaufstellung (GP-Start)

(5) Wertungsläufe

- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 10 Minuten.

Wenn die vorgesehene Distanz für den Wertungslauf nach Ablauf von 10 Minuten vom Führenden noch nicht erreicht ist, wird der Führende bei der nächsten Zieldurchfahrt abgewinkt.

- Boxenstopps mit Mindeststandzeit

Es gibt keinen Pflichtboxenstopp und keine Mindeststandzeit

## 1.5.7 Wertung

(1) Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist der Teilnehmer/in, der die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Einbeziehung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Teilnehmer/innen, die gestartet sind, werden gewertet und erhalten Punkte.

Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt.

Für die Wertungsläufe werden folgende Punkte vergeben:

<i>Position</i>	<i>Punkte</i>
1	60
2	46
3	38
4	32
5	27
6	23
7	21
8	19
9	17
10	16
11	15
12	14
13	13
14	12
15	11
16	10
17	9
18	8
19	7
20	6
21	5

22	4
23	3
24	2
25	1

### 1.5.8 Titel, Preisgeld und Pokale

- (1) Titel Gesamtsieger Assetto Corsa

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen erhält den Titel: **Champion - ADAC ALL-Star Race – Assetto Corsa | presented by GTÜ 2022**

Titel Gesamtsieger iRacing

Die Mannschaft mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen erhält den Titel: **Champion - ADAC ALL-Star Race – iRacing | presented by GTÜ 2022**

- (2) Preisgeld und Pokale

Wird noch bekannt gegeben

### 1.5.9 Rennkommission / Strafen

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

- (2) Eine Strafe der Rennleitung wird dem Teilnehmer/innen über Teamspeak mitgeteilt.

### 1.5.10 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/innen 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., ADAC Nordrhein e.V. und die ADAC Travel & Event Mittelrhein GmbH, 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.

### 1.5.11 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜs übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜs, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber.

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

### 1.5.12 Besondere Bestimmungen

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

## 2 TECHNISCHES REGLEMENT

### 2.1 Technische Hardware Bestimmungen des Events

#### 2.1.1 Sichtsystem

Keine Bestimmungen

#### 2.1.2 Motion System

Keine Bestimmungen

#### 2.1.3 Pedalerie

Das Fahren mit einem Pedal System (Bremse und Gaspedal) ist verpflichtend.

#### 2.1.4 Lenkrad (Base)

Das Fahren mit einem Lenkrad ist verpflichtend.

#### 2.1.5 Sicherheit

Keine Bestimmungen

#### 2.1.6 Abnahme der Simulatoren

Keine Bestimmungen

### 2.2 Technische Software Bestimmungen des Events

#### 2.2.1 Simulation

- Assetto Corsa
- iRacing

#### 2.2.2 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation und durch die Rennleitung.

#### 2.2.3 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden.

Teamspeak

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

## 2.2.4 Computer System Voraussetzungen

Die Hardware des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (30 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

## 2.3 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.

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

### 2.3.1 Fahrerausrüstung

Keine Bestimmungen

## 2.4 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug

### 2.4.1 Templates

Die Templates werden mit der Nennungsbestätigung versendet und müssen bis spätestens 7 Tage vor dem Event per Mail an [adac-digital@mrh.adac.de](mailto:adac-digital@mrh.adac.de) eingesendet werden.

### 2.4.2 Richtlinien für die Templates

Das Windscreen Banner muss ausschließlich den Logoschriftzug des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ enthalten. Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ, 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 und müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

### 2.4.3 Eigene Logos / eigenes Design

Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die unter Punkt 2.4.2 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.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie.

## 3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

### 3.1 Besondere Bestimmungen gemäß Art. 17 Teil 1

#### 3.1.1 Fahrzeuge

- (1) Es kommen folgende Fahrzeuge zum Einsatz.

**Assetto Corsa**

- Mazda MX5 Cup (Original AC – Content)
- Audi TT Cup (VLN) (Original AC – Content)
- Porsche GT3 Cup 2017 (Original AC – Content)

**iRacing**

Die Fahrzeuge müssen zum Selbstkostenpreis erworben werden.

- Global Mazda MX5 Cup (Standard Content)

- Audi RS3 LMS
- Porsche GT3 Cup (992)

### 3.1.2 Rennstrecken

- (2) Es kommen folgende Rennstrecken zum Einsatz. Die Fahrzeuge und Strecken müssen zu Selbstkostenpreis erworben werden.

#### Assetto Corsa

- Brands Hatch Indy (Wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt)
- Silverstone International (Wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt)
- Nürburgring GP Sprintstrecke (Wird vom Veranstalter zur Verfügung gestellt)

#### iRacing

Die Strecken müssen zum Selbstkostenpreis erworben werden.

- Brands Hatch Indy
- Silverstone International
- Nürburgring GP Sprint

### 3.1.3 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Alle Wertungsläufe werden mit fixed Setup gefahren. Die Bremsbalance kann je nach Fahrzeug verstellt werden. Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

### 3.1.4 Reko / Sichtungsbereiche

Die Reko besteht aus dem Rennleiter und einem permanenten Steward. Es findet keine Bewertung von Vorfällen während der Rennen (keine Live Reko) statt. Ausschließlich Situationen, welche das Eingreifen des Rennleiters erfordern, werden während der Rennen behandelt.

Eine automatische Sichtung durch den permanenten Steward findet nicht statt. Es werden ausschließlich fristgerecht eingegangenen Proteste und Hinweise des Rennleiters bearbeiten.

### 3.1.5 Strafen Katalog

Link: wird noch bekannt gegeben.

### 3.1.6 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

### 3.1.7 Rennen

- (1) Es werden in jeder Simulation jeweils vier (4) Rennen gefahren. Die einzelnen Rennen werden jeweils im Wechsel zwischen den beiden Simulationen gefahren.
- (2) Die Rennen werden als Einzelfahrer-Rennen ausgetragen.
- (3) Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.
- (4) Ein Langsam fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Disqualifikation zur Folge.
- (5) Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.

### 3.1.8 Streckenbegrenzung

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

### 3.1.9 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Sportliches und sicheres Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer/innen des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ.

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

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

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

### 3.1.10 Flaggensignale

(1) Gelbe Flagge

Die gelbe Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke an.

Die Geschwindigkeit ist der jeweiligen Situation anzupassen, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich.

Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen.

(2) Blaue Flagge

Die geschwenkt gezeigte blaue Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Qualifyings und dem Rennen unterschiedliche Bedeutungen:

- Im Qualifying zeigt die blaue Flagge dem Teilnehmer/in an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.
- Im Rennen wird die blaue Flagge dem Teilnehmer/in gezeigt, wenn er zur Überrundung ansteht.
- Wenn ein Fahrer die blaue Flagge gezeigt bekommt, muss er das Überrunden innerhalb von einer Runde ermöglichen.
- Wenn bei einer Überrundung der Abstand weniger als vier Wagenlängen beträgt, muss der zu überrundende Fahrer innerhalb von 3 Kurven die Überrundung ermöglichen.

### 3.1.11 ESC-Taste

Es ist erlaubt die "ESC-Taste" zu benutzen.

### 3.1.12 Proteste

Für die Veranstaltung sind Proteste nicht zulässig.

## 4 SALVATORISCHE KLAUSEL

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