

Standard – FAHRERBESPRECHUNG | ADAC ALL-Star Race by GTÜ

Version: 0.0.1

Linksammlung

- [Servereinteilung \(Group\)](#) [klick hier](#)
- [Übersicht Racecontrol](#) [klick hier](#)
- [Protestformular](#) [klick hier](#)
- [Regularien](#) [klick hier](#)
- [ADAC Portal:](#) [klick hier](#)
- [ADAC Forum:](#) [klick hier](#)

Live-Übertragung

- [Youtube:](#) [klick hier](#)
- [Facebook:](#) [klick hier](#)
- [Twitch:](#) [klick hier](#)

Verantwortliche Personen

Rennleiter: Frank Taller & Marc Hennerici

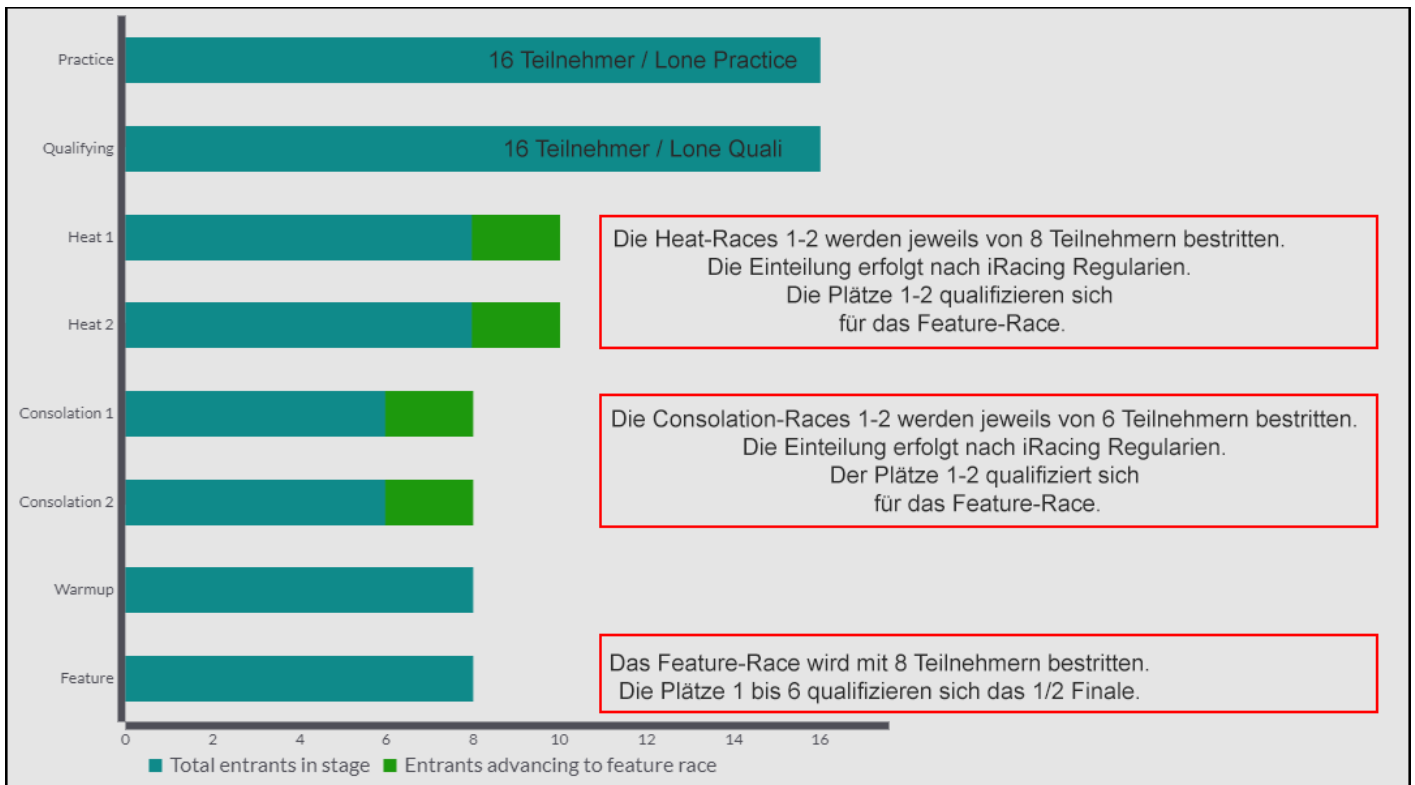
Organisation: Gunnar Miesen & Ricardo Edelmann

1. Veranstaltungstag

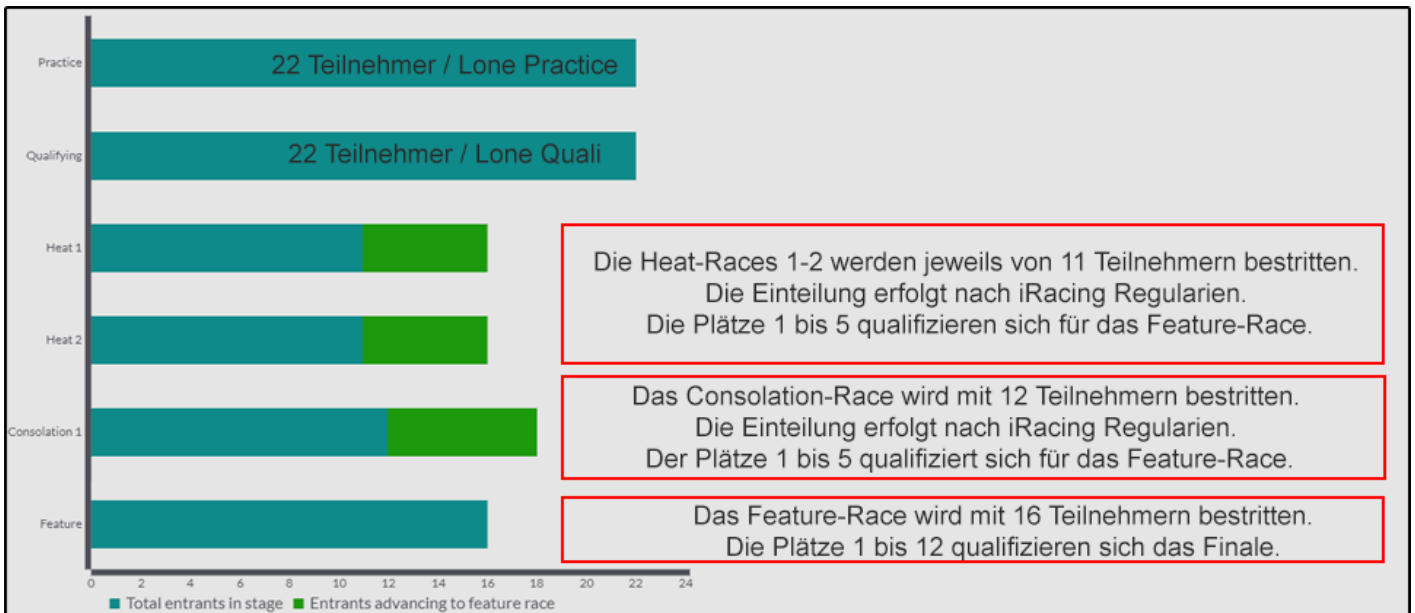
28.02.2021	ADAC ALL-Star Race presented by GTÜ
------------	-------------------------------------

2. Tunierbaum / Einteilung

Einteilung Ausscheidungsrennen Group A & B



½ Finale



3. Der Standard Zeitplan

iRacing Server

<u>Fahrerbriefing</u>	→ Pflicht	16:00 Uhr
<u>Ausscheidungsrennen</u>		16:50 Uhr
<u>½ Finale</u>		17:55 Uhr
<u>Grande Finale</u>		18:55 Uhr
<u>Interview</u>	→ Top 3	im Anschluss

4. Allgemeines

4.1 Die Veranstaltung des ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung und dem Verhaltens & Strafenkatalog, durchgeführt.

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

5. Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Wir setzen gute Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht stets voraus. Sollten diese der Rennkommission als nicht ausreichend erscheinen, können Strafen, jeglicher Form bis hin zur Disqualifikation im oder nach dem Rennen erfolgen.

Im ADAC ALL-Star Race | presented by GTÜ viele Fahrzeuge zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

Beachten und respektieren Sie die anderen Teilnehmer und behandeln Sie andere Teilnehmer so, wie Sie auch selbst beachtet, respektiert und behandelt werden möchten.

- **Schnelle Fahrer beachten und respektieren die langsameren Fahrer !**
- **Langsamere Fahrer beachten und respektieren die schnelleren Fahrer !**

Lassen Sie sich beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahren Sie nicht in Lücken die keine sind.

Langsame Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass schnellere Fahrzeuge den Platz nutzen und in eine Lücke hineinfahren.

- **Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.**
- **Schnelle Fahrzeuge sollten nicht in jede Lücke hineinfahren und sich auch mal zurückhalten !**

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

5.1 Beachtet den Ziehharmonika-Effekt. Bei vielen Fahrzeugen auf der Strecke verschiebt der Bremspunkt gewaltig !

5.2 In und während der Bremsphase muss immer die Linie gehalten werden (sog. Verstappen Move) !

5.3 Im Zweikampf, ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten !

5.4 Beachtet das bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist !

5.5 Überraschende Überholversuche (Dive Bomb), bei einem Überholversuch ist maßgeblich, das Fahrzeug welches überholen will, muss seine Linie beim Einfahren der Kurve halten.

5.6 Es ist nicht mehr als ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt.

Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung belassen.

Eine Fahrweise, die andere Fahrer behindern könnte, wie zum Beispiel das absichtliche Drängen eines Fahrzeugs über den Streckenrand hinaus oder jeder andere ungewöhnliche Richtungswechsel, ist strikt verboten.

5.7 Es ist verboten sein Fahrzeug absichtlich kaputtzufahren. Dies gilt für Rennen inkl. Inlap.

Die Mindeststrafe ist hierfür: ein Strafpunkt.

6. Freies Training

Im freien Training darf die ESC-Taste zu jedem Zeitpunkt benutzt werden.

7. Zeittraining (Qualifying)

7.1 Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer/Teams, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten vom Ende des Starterfeldes, sind aber startberechtigt. Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen)

7.2 Im Qualifying darf die „ESC“-Taste betätigt werden.

7.3 Das Ergebnis des Qualifyings ist maßgeblich für die Startaufstellung.

7.4 Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke

8. Einführungsrunde / Formationsrunde

8.1 Die Einführungs-/Formationsrunde wird in einer Startgruppen absolviert.

8.2 Die Einführungsrunde wird hinter einem PaceCar gefahren.

8.3 In der Einführungs-/Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei Fahrzeuglängen betragen.

8.4 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.

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

9. Der Start

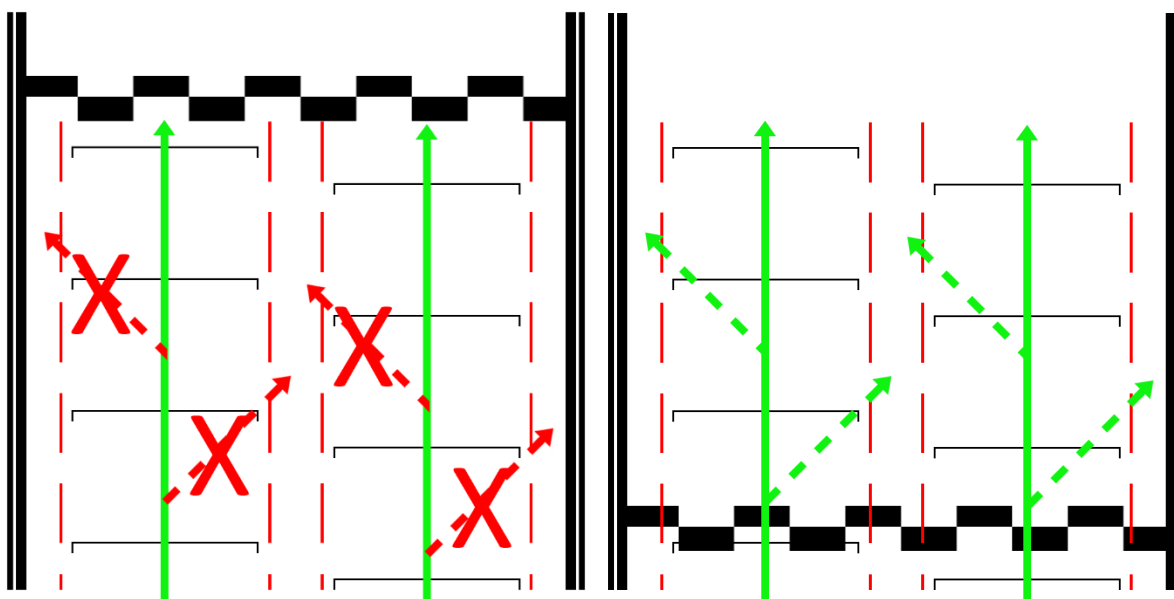
9.1 Für einen stehenden Start gelten folgende Bedingungen

- Sobald die Startampel von Rot zu Grün wechselt, ist der Start freigegeben.

9.2 Für einen rollenden Start gelten folgende Bedingungen.

- Einführungsrunde hinter dem PaceCar
- 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.
- Ist der Versatz zum Vordermann größer als $\frac{1}{3}$ der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.
- Der Polsitter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
- Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.
- Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt. Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.
- Die Startfreigabe erfolgt mit dem Befahren der Start-/Ziellinie durch das Führungsfahrzeug. Hierbei wird dem Führungsfahrzeug eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



10. Das Rennen

10.1 Alle Teilnehmer sind dafür verantwortlich die von ihnen ausgewählte Startnummer Richtig einzustellen.

10.2 Es ist erlaubt, die ESC-Taste im Rennen zu betätigen.

10.3 Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.

10.4 Ein langsam fahren und/ oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/ oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Nichtwertung durch den zur Folge.

10.5 Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke.

11. Kommunikation

11.1 InGame Chat

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

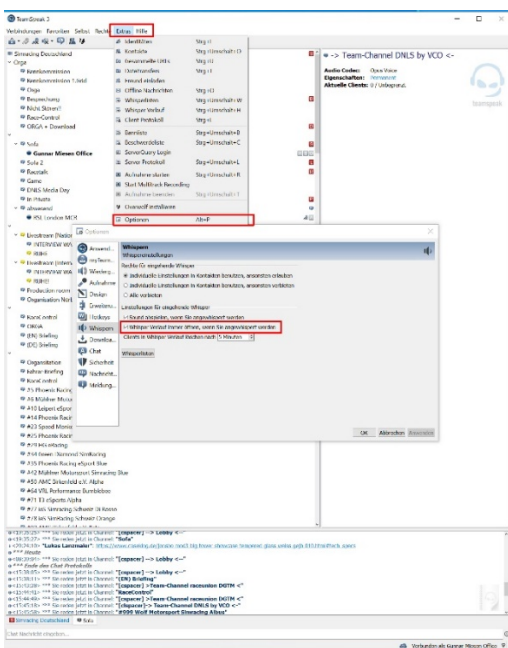
11.2 Private Chatnachrichten während einer Veranstaltung sind zu unterlassen. Verstöße können zum Serienausschluss führen.

11.3 Teamspeak

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht im Teamspeak von ADAC Digital Cup.

11.4 Teamspeak Einstellungen (Whisper)

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



11.5 Es ist nicht gestattet während der Veranstaltung andere Teamspeak-Channel zu betreten und die Teilnehmer zu stören.

12. Slow Down

Fahrer, die eine Slow-Down-Penalty von iRacing erhalten sind, verpflichtet diese ohne Risiken für andere Teilnehmer ablaufen zu lassen.

Hierzu ist folgendes zu beachten:

Sollte eine Fahrzeug seine Geschwindigkeit durch einen SolwDown reduzieren müssen, ist die Ideallinie zu verlassen, sofern es möglich ist. Es dürfen keine Fahrzeuge während einem SolwDown behindert werden.

13. Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Team von der Strecke ab, muss es beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird durch die Rennkommission bestraft.

14. Rennkommission & Proteste

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

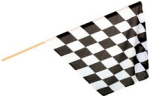

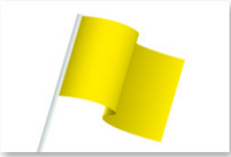

14.2 Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 10 Minuten nach dem Zieleinlaufes eines Wertungslaufs über das entsprechende Online Formular auf www.simracing-deutschland.de eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.



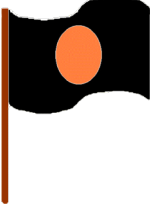
Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen. Proteste von unbeteiligten Fahrern werden nicht akzeptiert. Proteste müssen von einem direkt am Vorfall beteiligten Fahrer/Team gemeldet werden. Der Proteste muss zwingend die genaue Current Time (CT) enthalten.

Proteste Current Time (CT)



Flaggen

	<p>Zielflagge Rennen ist beendet</p>
	<p>Blaue Flagge Überrundung steht an, innerhalb der nächsten 3 Kurven überholen lassen</p>
	<p>Gelbe Flagge Überholverbot Gefahr auf der Strecke Bremsbereitschaft Tempo rausnehmen</p>
	<p>Grüne Flagge Start/Strecke ist freigegeben</p>

	<p>Schwarze Flagge (Disqualifikation) Strafe (z.B. Drive-Through)</p>
	<p>Weißer Flagge Letzte Runde</p>
	<p>Meat Ball Flagge Fahrzeug zu stark beschädigt, Reparatur nötig ansonsten schwarze Flagge</p>

Keep Simracing