



## Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

(Stand: 04.09.2020)

Name der Serie: R56+ eRACING-CUP
-------------------------------------

### Vorwort:

Der R56+ eRACING-CUP richtet sich an die Unternehmen in der Region 56+ und bietet den Unternehmen die Möglichkeit, mit nur geringem Kostenaufwand digitalen Motorsport zu betreiben. Hierfür kommen Motion Simulatoren zum Einsatz, welche den Unternehmen in Simulatoren Centern zur Verfügung gestellt werden.

Ausschreiber / Organisation:  
R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA  
Schloßstraße 2  
56068 Koblenz

Ansprechpartner: Kathrin Kussowski  
Tel.-Nr.: +49 (0) 261 106 561  
Homepage: [www.region56plus.de/eracing](http://www.region56plus.de/eracing)  
E-Mail: [geschaeftsstelle@region56plus.de](mailto:geschaeftsstelle@region56plus.de)

# Inhaltsverzeichnis:

## Teil 1 Sportliches Reglement

- 1. Organisation**
  - 1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie
  - 1.2 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)
  - 1.3 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung
  - 1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)
  - 1.5 Verwendete Simulation
- 2. Bestimmungen der Serie**
  - 2.1 Offizielle Sprache
  - 2.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung
- 3. Nennungen**
  - 3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung
    - 3.1.1 Einschreibung der Unternehmen für den R56+ eRACING CUP
  - 3.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung
    - 3.2.1 Einschreibengebühr Unternehmen
  - 3.3 Startnummern
- 4. Lizenzen**
  - 4.1 Erforderliche Lizenzstufen
    - a) Altersregelung
- 5. Teaminterne Qualifikation**
- 6. Veranstaltungen**
  - 6.1.1 Serien-Terminkalender des ersten R56+ eRACING-CUP
  - 6.1.2 Vorläufiger Zeitplan
  - 6.2 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge
  - 6.3 Durchführung der Wettbewerbe
    - a) Training
    - b) Qualifikation
    - c) Startarten
    - d) Wertungsläufe
  - 6.4 Briefing
- 7. Titel, Preisgeld und Pokale**
  - 7.1 Titel Gesamtsieger
  - 7.2 Preisgeld und Pokale
- 8. Protest**
- 9. Besondere Bestimmungen**
  - 9.1 Fahrerausrüstung & generell COVID 19 Bestimmungen
- 10. Allgemeines/Präambel**
  - 10.1 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern
    - 10.1.1 Fahrzeug – Templates
    - 10.1.2 Richtlinien Fahrzeug – Templates
    - 10.1.3 Eigene Logos / eigenes Design
- 11. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung**

## **12. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte**

### **Teil 2 Anlagen/Zeichnungen**

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

- 1.1 Balance of Performance
- 1.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen (Fixed Setups)
- 1.3 Reko / Sichtungsbereiche
- 1.4 Safety Car
- 1.5 Sonstiges
- 1.6 Verhaltens & Strafenkatalog

## **Teil 1 Sportliches Reglement**

### **1. Organisation**

#### **1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie**

Die R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA , nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2020 „R56+ eRACING-CUP“ aus. Es wird eine Wertung ausgetragen:

Endurance Summer Cup – GT3 - Class

GT3 / Assetto Corsa (ohne Ferrari 458 GT3)

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

R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA  
Schloßstraße 2  
56068 Koblenz

#### **1.3 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung**

Gunnar Miesen  
Serienkoordinator R56+ eRACING-CUP  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 130  
[Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de](mailto:Gunnar.Miesen@adac-travelevent.de)

Sebastian Peters  
Serienkoordinator R56+ eRACING-CUP  
Viktoriastraße 15  
56068 Koblenz  
+ 49 261 1303 319  
[Sebastian.Peters@adac-travelevent.de](mailto:Sebastian.Peters@adac-travelevent.de)

#### **1.4 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)**

Siehe jeweilige Veranstaltungsausschreibung (Briefing-Dokument)

#### **1.5 Verwendete Simulation**

Im Rahmen der Serie wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

### **2. Bestimmungen der Serie**

#### **2.1 Offizielle Sprache**

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

#### **2.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung**

- (1) Die Teilnehmer 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.

### **3. Nennungen**

#### **3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung**

##### **3.1.1 Einschreibung der Unternehmen für den R56+ eRACING-CUP**

Das jeweilige Unternehmen muss sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum 30.09.2020 um die Zulassung R56+ eRACING-CUP bewerben.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen. Der vollständig ausgefüllte und unterzeichnete Antrag ist an folgende Adresse zu senden:

R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA  
Schloßstraße 2a  
56068 Koblenz

Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung mit Angabe von Gründen ablehnen. Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. **Die Einschreibung eines Unternehmens und dem / oder den zugehörigen Simulatoren Centern ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienbetreiber angenommen und verbindlich.**

#### **3.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung**

##### **3.2.1 Einschreibegebühr Unternehmen**

Die Einschreibegebühr wird nach gültiger Nennbestätigung an die Unternehmen in Rechnung gestellt und ist auf das Konto der R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA zu entrichten:

Bankverbindung: R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA ; Sparkasse Koblenz

IBAN: DE78570501200000281923

Swift-BIC: MALADE51KOB

Als Verwendungszwecke ist der Name des entsprechenden Unternehmens zusammen mit dem Begriff **R56+ eRACING-CUP** anzugeben.

#### **3.3 Startnummern**

Die Teilnehmer erhalten vom Serien-Ausschreiber permanente Startnummern für die komplette Saison. Wunschstartnummer kann mitgeteilt werden.

### **4. Lizenzen**

#### **4.1 Erforderliche Lizenzstufen**

## a) Altersregelung

Fahrer, die das 16. Lebensjahr vollendet haben.

## 5. Teaminterne Qualifikation

Es stehen jeder genannten Mannschaft 10 Stunden in einem Simulator der Nürburgring eSports Lounge, im Zeitraum vom 16.10 bis 01.11.2020, zur Verfügung. Die Terminabsprache erfolgt ausschließlich zwischen genannter Mannschaft und der Nürburgring eSports Lounge am Nürburgring. Die Terminabsprache findet zwischen der jeweiligen Mannschaft und den Simulatoren Center statt.

## 6. Veranstaltungen

### 6.1.1 Serien-Terminkalender des ersten R56+ eRACING-CUP

Testtag 15.11.2020, 13:00 – 18:30 Uhr Nürburgring GP

Finalevent 29.11.2020, 13:00 – 18:30 Uhr Nürburgring GP

### 6.1.2 Vorläufiger Zeitplan

R56+ eRACING-CUP – <u>Testtag</u>	13:00 – 18:30 Uhr
13:00 Uhr – 13:45 Uhr	Simulator Einweisung und Fahrerbesprechung
13:45 Uhr – 14:45 Uhr	freies Training
15:00 Uhr – 16:00 Uhr	freies Training, Qualifikation und Rennen 1
16:00 Uhr – 17:00 Uhr	freies Training, Qualifikation und Rennen 2
17:00 Uhr – 18:00 Uhr	freies Training, Qualifikation und Rennen 3
18:05 Uhr – 18:15 Uhr	Siegerinterviews
R56+ eRACING-CUP - <u>Finalevent</u>	13:00 – 18:30 Uhr
13:00 Uhr – 13:45 Uhr	Simulator Einweisung und Fahrerbesprechung
13:45 Uhr – 14:45 Uhr	freies Training
15:00 Uhr – 15:30 Uhr	Qualifikation
15:35 Uhr – 18:05 Uhr	Teamrennen
18:05 Uhr – 18:15 Uhr	Siegerinterviews

## 6.2 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist auf 20 Fahrzeuge begrenzt.

## 6.3 Durchführung der Wettbewerbe - Finalevent

Alle Formate werden:

online

zentral durchgeführt

dezentral in Simulatoren Center durchgeführt, welche online miteinander verbunden sind

## Nürburgring eSports Lounge Nürburgring

Nürburgring eSports Verwaltungs GmbH

Otto-Flimm-Strasse

53520 Nürburg

Telefon: +49 2691 3029935

Email: info@nuerburgring-esports.com

## **Nürburgring eSports Lounge Koblenz**

Friedrich Mohr-Straße  
56070 Koblenz

### **a) freies Training**

Pro Veranstaltung sind ein freies Training von 60 Minuten und ein Zeittraining von 30 Minuten vorgesehen.

### **b) Qualifikation**

Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer bzw. Mannschaften, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten vom Ende des Starterfeldes, sind aber startberechtigt. Für das Mannschaftsrennen ist es nicht vorgeschrieben, dass alle Fahrer der Mannschaft eine Qualifikationsrunde fahren.

### **c) Startarten**

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

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

### **d) Wertungsläufe**

Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von ..... km und.....km.

Diese Distanz wird jeweils für den/die Wertungslauf/ -läufe in eine bestimmte Rundenzahl umgerechnet und für jede Veranstaltung angegeben.

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

Die Wertungsläufe, welche als Teamrennen bestritten werden gehen über eine Distanz von 150 Minuten. In der Rennzeit ist die Gridding-Time, Einführungs-/Formationsrunde und die Inlap nach dem Rennen enthalten.

Boxenstopps mit Mindeststandzeit

Während der Events muss jedes Team 2 Mal, für einen bestimmten Zeitwert in der Boxengasse sein. Der Zeitwert ist dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

Die Ziellinie gilt ausschließlich auf der Strecke.

## **6.4 Briefing**

Das Briefing findet dezentral in allen Simulatoren Centern statt und wird von der sportlichen Leitung des **R56+ eRACING-CUP** in Verbindung mit dem Vorsitzendem der Rennkommission durchgeführt. Mittels Lautsprecher soll das Briefing von allen Anwesenden zu verfolgen sein, mindestens aber müssen die Teamleiter über das Headset der jeweiligen Simulatoren am Briefing teilnehmen.

## **7. Titel, Preisgeld und Pokale**

### **7.1 Titel Gesamtsieger**

Sieger des Rennens ist das Team, das die gefahrenere Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Einbeziehung aller Strafen zurückgelegt hat. Das Team erhält den Titel

## 7.2 Preisgeld und Pokale

Die ersten drei Mannschaften werden in einem gesonderten Rahmen geehrt und erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

## 8. Protest

Proteste können bis 10 Minuten nach dem Zieleinlaufes eines Wertungslaufs den Centerverantwortlichen mitgeteilt werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden gelten als unzulässig.

## 9. Besondere Bestimmungen

Die Besonderen Serienbestimmungen sind in den Anhängen veröffentlicht.

Es gibt keine weiteren Besonderen Serienbestimmungen.

### 9.1 Fahrerausrüstung & generell COVID 19 Bestimmungen

Aus hygienischen Gründen ist die Verwendung von Handschuhen während des Fahrens im Simulator vorgeschrieben. Hinsichtlich der Beschaffenheit der Handschuhe sind keine Voraussetzungen gegeben, jedoch wird empfohlen Rennsport Handschuhe oder spezielle Simracing Handschuhe zu verwenden. Simracing Handschuhe haben den Vorteil, dass das Touchpad an der Tastatur bedient werden kann, ohne den Handschuh ausziehen zu müssen.

## 10. Allgemeines/Präambel

**Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.**

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

### 10.1 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

#### 10.1.1 Fahrzeug - Templates

Die Fahrzeug - Templates werden mit der Nennungsbestätigung versendet und müssen bis spätestens 13.11.2020 per Mail an [gunnar.miesen@adac-travelevent.de](mailto:gunnar.miesen@adac-travelevent.de) eingesendet werden.

#### 10.1.2 Richtlinien Fahrzeug - Templates

Das Windscreen Banner muss ausschließlich den Logoschriftzug des **R56+ eRACING CUP** enthalten. Weitere Werbung ist auf den Scheiben ist nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des **R56+ eRACING-CUP** 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.



### 10.1.3 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.

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

## 11. 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 die R56+ Regionalmarketing GmbH & Co. KGaA, 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.

## 12. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des **R56+ eRACING-CUP** übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des **R56+ eRACING-CUP**, 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.

## Teil 2 Anlagen/ Zeichnungen

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

### **1.1. Balance of Performance**

Um eine Chancengleichheit unter den verfügbaren GT3 Rennfahrzeugen herzustellen, ist eine Balance of Performance notwendig, welche über technische Parameter dafür sorgt, dass mit allen verfügbaren Fahrzeugen möglichst ähnliche Rundenzeiten realisierbar sind.

<b>Fahrzeug</b>	<b>Restriktor</b>	<b>Ballast</b>
Audi R8 LMS 2016	5	30
BMW Z4 GT3	0	30
Lamborghini Huracan GT3	15	15
McLaren 650S GT3	0	35
Mercedes AMG GT3	10	0
Nissan GT-R GT3	0	0
Porsche 911 GT3 R 2016	5	5

### **1.2. Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen ( Fixed Setups)**

Für die GT3 - Fahrzeuge sind ausschließlich Anpassungen der Bremsbalance, Bremskraft, Traktionskontrolle (TC), Antiblockiersystem (ABS) und des Reifendrucks zulässig. Alle anderen Fahrzeugeinstellungen sind verboten.

### **1.3. Reko / Sichtungsbereiche**

Die Live-Reko besteht aus dem Rennleiter und einem permanenten Steward. Hierbei werden alle ersichtlichen Vorfälle notiert, bewertet und ggf. sanktioniert.

### **1.4. Safety Car**

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

### **1.5. Sonstiges**

Sollten einzelne Bestimmungen dieser Ausschreibung fehlerhaft, unwirksam oder undurchführbar sein, bleibt davon die Wirksamkeit der Ausschreibung im Übrigen unberührt.

### **1.6 Verhaltens & Strafenkatalog**

Sie Seite 12ff.

# Verhaltens & Strafenkatalog

## INHALT

- 1. Serieninformation und Allgemeine Bestimmungen 4
- 1.1. Anwesenheitspflicht 4
- 1.2. Gültigkeit der Veranstaltung 4
- 1.3. Abmeldungen von Einzelveranstaltungen 4
- 1.4. Kommunikation 5
- 1.5. Fahrerbesprechung (Briefing) 5
- 1.6. ESC-Verbot und Gebot 5
- 1.7. Training / Qualifikation / Rennen 5
- 1.8. Start des Rennens 6

1.9. Signalgebung/Flaggenzeichen	8
2. Sessions	9
2.1. Game-Server	9
2.2. Freies Training	9
2.3. Qualifikation	9
2.4. Qualifyingmodus	10
2.5. Rennen	10
2.6. Streckenverhältnisse	10
3. Strafpunkte + Strafpunkte-Konto	10
3.1. Strafpunkte-Konto (SPK)	11
3.2. Abbau von Strafpunkten	11
3.3. Höhe der Strafen	11
3.4. Strafmaß bei Gelbverstößen	12
3.5. Gültigkeit von Strafen und Strafpunkten	13
3.6. Zeit-/Ersatzstrafe	13
4. Sportliches Reglement	13
4.1. Präambel	13
4.2. Verhalten	14
4.3. Beitritt zum Rennen	14
4.4. Kommunikation	14
4.5. Rennvorbereitung und Streckenkenntnis	15
4.6. Streckenbegrenzung	15
4.7. Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen	15
4.8. Höchstfahrzeit	17
4.9. Boxenstopps /Boxengasse	17
4.10. Serverausfall oder technische Probleme	18
4.11. Beendigung des Rennens	18
4.12. Platzierung	19
4.13. Mindestdistanz, Minstdauer	19
5. Rennkommission / Proteste / Strafen	19
5.1. Rennkommission	19
5.2. Renndirektor	20
5.3. Protest	20
6. Strafenkatalog	21
6.1. Umgang, Beschimpfungen	21
6.2. Verstoß gegen das Chatverbot	22
6.3. Start	22
6.4. Verlassen der Strecke	22
6.5. Überrundungen	22
6.6. Überholen	23
6.7. Auffahrunfälle	23
6.8. Bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns	23
6.9. Auffahren auf Strecke nach Unfall	23
6.10. Boxen Ein- und Ausfahrt	24
6.11. Behindern anderer Fahrer während der Qualifikation	24
6.12. ESC-Verbot	24
6.13. Verstoß gegen das ESC-Gebot	24
6.14. Ermessenssache	25
6.15. Auswirkungen der Strafpunkte	25

# 1. SERIENINFORMATION UND ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

## 1.1. Anwesenheitspflicht

Während der Gesamten Rennveranstaltung, insbesondere während der Fahrerbesprechung, besteht für den Teamleiter/Fahrer Anwesenheitspflicht. Teamleiter/Fahrern, die der Fahrerbesprechung nicht beiwohnen, kann der Start verweigert werden. Die Anwesenheitspflicht endet mit dem Ende der Veranstaltung.

## 1.2. Gültigkeit der Veranstaltung

Wird die Veranstaltung trotz Zeitverzögerung vor dem offiziellen Veranstaltungsende abgeschlossen, so wird diese Veranstaltung in jedem Fall voll gewertet. Die Rennkommission behält sich vor, im Falle einer übermäßigen Verspätung die Veranstaltung am Rennabend abubrechen und zu verschieben oder zu annullieren. Wird ein Ersatztermin anberaumt, wird dieser zeitnah per Email bekanntgegeben.

## 1.3. Abmeldungen von Einzelveranstaltungen

Die Fahrer sind verpflichtet, sich bei Nichtteilnahme fristgerecht von einer Einzelveranstaltung abzumelden. Die Frist hierfür endet am Vorabend des jeweiligen Events um **23:00 Uhr**. Die Abmeldung erfolgt per Email.

Emailadresse: [gunnar.miesen@mrh.adac.de](mailto:gunnar.miesen@mrh.adac.de)

## 1.4. Kommunikation

### 1.4.1. Teamspeak

Die Kommunikation während der Veranstaltung findet ausschließlich über Teamspeak statt.

- TS Adresse: [ts.adac-digital-cup.de:9988](https://ts.adac-digital-cup.de:9988)

## 1.5. Fahrerbesprechung (Briefing)

In der vorgeschriebenen Fahrerbesprechung, die in der Regel vor der Qualifikation stattfindet, sind den Fahrern grundsätzlich folgende organisatorische Einzelheiten zu beschreiben bzw. zu erläutern:

- Besonderheiten der Veranstaltung und der zu befahrenden Strecke
- Bremskurven, Schikanen, Streckenlimits
- Ablauf des Starts
- Flaggenzeichen
- Abbruch/Unterbrechung des Rennens
- Siegerehrung

- Verhaltensregeln

## 1.6. ESC-Verbot und Gebot

Während der Qualifikation- und Rennsession darf nur innerhalb der eigenen Boxengasse das Fahrzeug verlassen werden (durch ESC-Taste). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation- und Rennsession ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse ausgeschlossen. Sollte man in der Qualifikation- oder Rennsession auf der Strecke zum Stehen kommen und dadurch den nachfolgenden Verkehr behindern, so ist unverzüglich die ESC-Taste zu benutzen. Die Wiederaufnahme ist nicht gestattet.

## 1.7. Training / Qualifikation / Rennen

- Eine gezeitete Runde ist dann gegeben, wenn die Runde außerhalb der Boxengasse begonnen und beendet wird.
- Am Ende eines Trainings / der Qualifikation darf die Ziellinie auf der Strecke nur einmal überfahren werden.
- Während der Qualifikation darf nur in der Boxengasse der ESC-Befehl benutzt werden. Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse in jedem Fall ausgeschlossen.
- Sollten keine weiteren gezeiteten Runden mehr möglich sein, ist ein Verlassen des Fahrzeugs auch außerhalb der eigenen Box gestattet.
- Für den Fall, dass eine Qualifikation nicht durchgeführt werden konnte, entscheidet die Rennkommission über die Startaufstellung.
- Während dem Rennen darf nur innerhalb der Boxengasse der ESC-Befehl benutzt werden. Eine Wiederaufnahme des Rennens ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse in jedem Fall ausgeschlossen.

## 1.8. Start des Rennens

### 1.8.1. Ein Rennen kann wie folgt gestartet werden:

- Stehender Start mit versetzter Startaufstellung (Grand-Prix-Start).
- rollender Start (Indianapolis-Start)

Die Startart muss im Briefing-Dokument angegeben werden.

### 1.8.2. Stehender Start

Der Startaufstellung erfolgt versetzt stehend in 2 Reihen (Grand-Prix-Start) oder parallel stehend in 2 Reihen.

Mit dem Wechsel von roten auf grüne Leuchten ist das Rennen gestartet.

Zusätzlich wird die Rennkommission über Teamspeak ein "GO GO GO" ausrufen.

### **1.8.3. Rollender Start (Indianapolis-Start)**

- In der Einführungs-/Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei Fahrzeuglängen betragen.
- Die Fahrzeuge werden in der Regel hinter dem Führungsfahrzeug über die Rennstrecke zur Startlinie geführt (Einführungs-/Formationsrunde). Der Polesetter des Qualifyings fungiert in diesem Falle als Führungsfahrzeug. Das Zurückfallenlassen und Startübungen sind verboten und werden von der Rennkommission bestraft.
- Bis zu Startfreigabe darf das Führungsfahrzeug eine Geschwindigkeit von ca. 85 Km/h +/- 5 nicht überschreiten.
- Die Einführungs-/Formationsrunde darf bis zu einem im Briefingdokument bestimmten Bereich im Single-File gefahren werden. Im Single-File ist das "Wedeln" und Aufwärmen der Reifen erlaubt. Starkes Verzögern oder Beschleunigen ist zu unterlassen und kann von der Rennkommission bestraft werden.
- Sobald die Double-File Formation an dem im Briefingdokument bestimmten Bereich hergestellt wird, ist das Aufwärmen der Reifen verboten und es muss mit konstanter Geschwindigkeit im Double-File gefahren werden. Verstöße können auch hier von der Rennkommission geahndet werden.
- 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.
- Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position. 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. Eine Veränderung der Position im Double-File sowie plötzliche Richtungswechsel, u.a. zum Aufwärmen der Reifen sind verboten. In solchen Fällen obliegt es der Entscheidung des Renndirektors, den Start nicht freizugeben, eine weitere Einführungs-/Formationsrunde fahren zu lassen oder eine Strafe zu verhängen. Fahrer, die aufgrund eines Defektes ihres Fahrzeuges in die Boxengasse einfahren, müssen sich an das Ende des Starterfeldes zurückfallen lassen.
- Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start Area durch das Fahrzeug auf der Pole Position.
- Mit der Startfreigabe ist das Überholen erlaubt.

### **1.8.4. Frühstart**

- Frühstarts werden mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet. Die Strafe wird von der Rennkommission ausgesprochen und muss innerhalb von drei Runden angetreten werden.

### **1.8.5. Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)**

- Kommt es in der ersten beiden Rennrunden aufgrund des Verhaltens der Teilnehmer zu übermässig vielen Unfällen oder Disconnects, so besteht die Möglichkeit eine Full-Course Yellow durch die Rennkommission.
- Full-Course Yellow werden über Teamspeak mit „Yellow Flag Yellow Flag Full-Course Yellow“ ausgerufen.
- Jeder Teilnehmer ist angewiesen das Tempo zu verlangsamen. Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führungsfahrzeug gefahren werden.
- Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 85 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start/Ziel Linie nicht überschreiten.
- Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start mit der Ausnahme siehe unten bezüglich Restart.
- Das Ende einer Full-Course Yellow wird über Teamspeak mit „Green Flag - Track Clear“ durch die Rennkommission spätestens 20 sec vor dem Erreichen der Start Area ausgerufen.  
Der Restart erfolgt innerhalb der Start Area durch das Führungsfahrzeug im Single-File.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen werden als schweres Vergehen geahndet.

## **1.9. Signalgebung/Flaggenzeichen**

### **1.9.1. Schwarz-weiß karierte Zielflagge**

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings / einer Qualifikation / eines Warm-up oder des Rennens an. Diese Flagge darf nur einmal passiert werden.

### **1.9.2. Schwarze Flagge**

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren oder zu einem in der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung aufgeführten Platz fahren muss. Sollte ein Fahrer dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt.

Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

### **1.9.3. Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe**

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.



#### 1.9.4. Schwarz-weiß, diagonal unterteilte Flagge

Diese Flagge bedeutet für den betreffenden Fahrer eine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.

#### 1.9.5. Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

#### 1.9.6. Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Trainings / der Qualifikation / des Warm-up und des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

a. Während des Trainings / der Qualifikation / des Warm-up:

Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.

b. Während des Rennens:

Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug bei der erstbesten Gelegenheit überholen lassen muss.

Wenn ein Fahrer die blaue Flagge von AC 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.

#### 1.9.7. Weiße Flagge

Der Fahrer befindet sich in der letzten Runde.

#### 1.9.8. Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden. Die Flagge kann auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben, wenn die Rennkommission dies für erforderlich hält.

## 2. SESSIONS

### 2.1. Game-Server

#### Training-Server

Der Veranstalter stellt jeweils einen Trainings-Server zur freien Verfügung. Die Training Server sind ohne Passwort zugänglich.

### **Renn-Server**

Das Beitreten der Renn-Server ist Steam ID gebunden (Entry-List) und kann nur aus den Simulatoren Centren erfolgen.

## **2.2. Freies Training**

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennkommission.

Das freie Training dient den Fahrern zum Einfahren und Testen. Die Session hat keine Auswirkungen auf jedwede Wertung.

## **2.3. Qualifikation**

Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennkommission.

Die Qualifikation dient zur Ermittlung der Startreihenfolge des jeweiligen Laufes. Während der Qualifikation darf nur innerhalb der Boxengasse das Fahrzeug verlassen oder resettet werden (durch ESC-Taste oder alternative Befehlsbelegung). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Resetten des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse in jedem Fall ausgeschlossen.

## **2.4. Qualifyingmodus**

Gefahren wird im "Open-Qualifier". Nach 18 Minuten wird die Qualifikation über die "Chequered-Flag" beendet. Anschließend liefert die Simulation weitere 110% der am schnellsten gefahrenen Rundenzeit, um begonnene Runden zu beenden.

## **2.5. Rennen**

Die Rennen sind maßgeblich für die Meisterschaftswertung.

- Es sind mindestens zwei Boxenstopps im Rennen zu absolvieren.
- Die vorgeschriebene Boxendurchfahrtszeit wird im jeweiligen Briefing-Dokument aufgeführt.
- Die Rennen werden als Teamrennen ausgetragen. Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrern und beide Fahrer müssen das Rennen bestritten haben. Eine Mindest- oder Höchstfahrzeit ist nicht vorgeschrieben.

### **2.5.1. Startreihenfolge**

Die Startreihenfolge wird durch das Qualifying ermittelt.

### **2.5.2. Rennende**

Nach dem Erreichen der Ziellinie ist eine eigenständige Rückkehr zur Box zwingend erforderlich. In der sog. Auslaufrunde ist mit angepasstem Tempo zu fahren. Vorfälle

in der Auslaufrunde werden grundsätzlich genauso geahndet, wie solche während des laufenden Rennens.

Bei Zuwiderhandlung erfolgt eine Bestrafung in Höhe von 2 Strafpunkten.

## 2.6. Streckenverhältnisse

### 2.6.1. Wetter

Die Wettereinstellungen sind fixiert und werden im jeweiligen Briefing-Dokument aufgeführt.

### 2.6.2. Gummibelag auf der Strecke

Der Gummibelag ist auf „optimal“ eingestellt und verändert sich nicht.

## 3. STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennkommission mit Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen geahndet werden. Diese Strafpunkte werden vom Rennergebnis abgezogen. 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. Bei Erreichen der max. Anzahl von 10 Strafpunkten erfolgt eine Rennsperre für den nächsten Lauf. Das Konto wird nach absitzen der Strafe genullt.

### 3.1. Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält das Team automatisch eine Rennsperre für den nächsten Wertungslauf.

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

### 3.2. Abbau von Strafpunkten

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

### 3.3. Höhe der Strafen

#### Verwarnung:

Eine Verwarnung wird pro Lauf nur einmal ausgesprochen. Weitere Vorfälle werden als Vergehen geahndet.

#### Leichtes Vergehen (LV):

Folgende Strafen können für ein Leichtes Vergehen ausgesprochen werden

- 1 Strafpunkte

**Mittleres Vergehen (MV):**

Folgende Strafen können für ein Mittleres Vergehen ausgesprochen werden

- 2 Strafpunkte
- Boxengassenstart
- S/H Penalty X Sekunden
- Drive Through
- Wertungsstrafe

**Schweres Vergehen (SV):**

Folgende Strafen können für ein Schweres Vergehen ausgesprochen werden

- 3 Strafpunkte
- Boxengassenstart
- S/H Penalty X Sekunden
- Wertungsstrafe

**Höchststrafe (HS):**

Rennsperre! Ihr werdet für den nächsten Lauf gesperrt.

Die Definition findet anhand des allgemeinen Strafenkataloges §6 statt.

<b>PENALTY NR.</b>	<b>PENALTY</b>
P01	Verwarnung
P02	Strafpunkte
P03	Wertungsstarfe
P04	Drive Through
P05	S/H Penalty X Sekunden
P06	Boxengassenstart
P07	Disqualifikation
P08	Ausschluss von einem Rennwochende
P09	Ausschluss aus der Serie und Verlust aller Punkte

### 3.4. Strafmaß bei Gelbverstößen

**Verwarnung:**

Unsicheres Verhalten unter gelb. Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichem Unfall weiterhin, es werden bis auf die Unfallbeteiligten keine Fahrzeuge überholt bzw. andere Fahrer gefährdet.

**Leichtes Vergehen:**

Überholen unter gelb ohne Gefährdung/Beeinträchtigung.

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichem Unfall, es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge überholt, andere Fahrer jedoch nicht gefährdet oder behindert.

**Mittleres Vergehen:**

Überholen unter gelb mit Gefährdung/Beeinträchtigung.

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichem Unfall, es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge

überholt und/oder andere Fahrer zusätzlich gefährdet oder behindert. (Ausweich- und/oder

Bremsmanöver provoziert).

**Schweres Vergehen:**

Überholen unter gelb mit Folgeunfall.

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichem Unfall, es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge

überholt und/oder es kommt zur Kollision mit mindestens einem weiteren Fahrzeug.

### **3.5. Gültigkeit von Strafen und Strafpunkten**

Strafpunkte sind über die Season gültig. Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Season genullt.

**Optional**

Strafen die aus Strafpunkten resultieren verlieren nach Ablauf der Season nicht ihre Gültigkeit.

### **3.6. Zeit-/Ersatzstrafe**

Wertungsstrafen können als Ersatzstrafe auch noch nach Beendigung des Rennens verhängt werden.

- Drive-Through-Strafe in eine 30 Sekunden Ersatzstrafe
- Stop and go Strafe in eine 35 Sekunden Ersatzstrafe
- Zeitstrafen in folgende Ersatzstrafe: verhängte Strafzeit zuzüglich 35 Sekunden

## 4. SPORTLICHES REGLEMENT

### 4.1. Präambel

#### 4.1.1. Geist des Reglements

Oberste Prämisse für alle beteiligten Parteien, in erster Linie Administratoren, Rennkommission und Fahrer, soll der Gedanke der sportlichen Fairness sein. Das folgende Reglement ist sowohl für die Organisation, wie für die Fahrer bindend und verfolgt das Ziel, einen angemessenen und transparenten Rahmen für einen sportlich fairen Wettkampf auf der Rennstrecke zu bilden.

#### 4.1.2. Salvatorische Klausel

Basis für die komplette Durchführung des ADAC Digital Cup, sowie alle Entscheidungen im Rahmen dieser Serien, ist ausschließlich dieses Reglement in der zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Fassung. Sollte der Wortlaut im Einzelfall nicht geeignet sein, eine Situation oder Entscheidung herbeizuführen, die dem Grundgedanken der sportlichen Fairness entspricht, so kann in diesem Falle mit hinreichender Begründung eine vom Reglementswortlaut abweichende Entscheidung getroffen werden. Tritt dieser Fall ein, werden die Organisatoren den Reglementswordlaut anschließend so präzisieren, ändern oder ergänzen, dass er für alle folgenden Veranstaltungen allgemeine Gültigkeit erlangt.

#### 4.1.3. Autorität der Rennkommission

Erweist es sich im Einzelfall als notwendig, so kann die Rennkommission während des laufenden Rennevents Reglement ergänzende Entscheidungen zu Gunsten und zu Lasten der Teilnehmer treffen, sofern sichergestellt ist, dass alle adressierten Teilnehmer die entsprechende Information erhalten. Diese Entscheidungen der Rennkommission sind für alle Teilnehmer bindend.

### 4.2. Verhalten

#### 4.2.1. Allgemeines Verhalten

Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch des ADAC. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander. Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert. Diese Regelung betrifft den Fahrbetrieb im Rahmen aller Wettbewerbssteile, den Chat oder Voicechat sowie die Renn-Nachbesprechung im Forum und jegliche weitere Kommunikation der Fahrer, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug aus einer gefährlichen Position gebracht werden muss.

#### **4.2.2. Verhalten gegenüber Offiziellen**

Direkten Anweisungen durch die Offiziellen (Renndirektor, Rennkommission) während einer Veranstaltung ist unmittelbar Folge zu leisten. Bewusste Zuwiderhandlung gegen die Anweisung der Offiziellen führt zur sofortigen Disqualifikation.

#### **4.2.3. Sanktionen bei Fehlverhalten**

Fällt ein Fahrer durch sein Verhalten auf oder neben der Strecke in der Weise negativ auf, dass er die Veranstaltung gefährdet, so wird er durch die Rennkommission verwahrt, bei Fortsetzung oder Wiederholung zum Verlassen des Rennservers aufgefordert und bei Nichtbefolgen vom Server entfernt. Eine nachweislich vorsätzliche Zuwiderhandlung gegen diese Aufforderung hat den sofortigen Serienausschluss zur Folge.

### **4.3. Beitritt zum Rennen**

Fahrer können während der gesamten Dauer einer Veranstaltung den Server betreten oder verlassen. Ein Neustart des Servers wegen fehlender Fahrer oder das Warten auf Fahrer sind ausgeschlossen. Fahrer, die das Rennen zu spät antreten, müssen mit entsprechendem Rückstand ins Rennen gehen.

### **4.4. Kommunikation**

Das Chatten, sowohl mit dem Voice- wie auch mit Textchat, ist Fahrern nur während der Trainingssession und dort nur in notwendigen Fällen sowie im Rahmen der Fahrerbesprechung erlaubt. Darüber hinaus ist Chatten während laufender Sessions grundsätzlich untersagt, es sei denn, die Rennkommission gibt eine ausdrückliche Chatfreigabe. Die Voice- und Textchatfunktion ist generell (auch im Cockpit) zu aktivieren, da beide als Kommunikationskanal der Rennkommission genutzt wird.

### **4.5. Rennvorbereitung und Streckenkenntnis**

Ein Fahrer darf nur am Rennen teilnehmen, wenn er im Umgang mit Fahrzeug und Strecke eine ausreichende Sicherheit hat. Dies beinhaltet in besonderem Maße die Fahrzeugkontrolle im Verkehr und abseits der Ideallinie. Jeder Teilnehmer muss in der Lage sein, den rückwärtigen Verkehr im Spiegel im Blick zu haben. Fahrer, die in den Trainingssessions aufgrund unzureichender Rennvorbereitung, durch mangelnde Fahrzeugkontrolle oder Streckenkenntnis auffallen und dadurch den Rennverlauf negativ beeinflussen, können von der Rennkommission zum Verlassen des Servers aufgefordert und bei Nichtbeachten nach vorherigem Hinweis vom Server entfernt werden.

### **4.6. Streckenbegrenzung**

Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Curbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind, sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrich-

tungen, gelten generell nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit ein Teil vom Fahrzeug innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um einen Unfall zu vermeiden. Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Straffreiheit tritt dann ein, wenn der erlangte Vorteil unmittelbar rückgängig gemacht wird. Bei einem Unfall wird das Verlassen der Strecken nicht geahndet. In Ergänzung zu dieser Regelung kann es pro Strecke spezielle Festlegungen geben, die jeweils im Briefing-Dokument und in der Fahrerbesprechung bekannt gegeben werden. Fahrer, die sich durch das Verlassen der Rennstrecke einen Vorteil verschaffen, werden durch die Rennkommission bestraft.

## **4.7. Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen**

### **4.7.1. Grundregel**

Die Einstellung sollte sein: "Vorsicht" und nicht "ist mir doch egal". Ein Unfall bedeutet nicht, dass man den Rest des Feldes mit ins Verderben reißen darf.

Fahrer, die durch ihre Fahrweise andere Fahrer behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an dem Lauf/an der Serie ausgeschlossen werden.

Fahrer, die andere Fahrer offensichtlich behindern, blockieren, abdrängen, gefährden, können mit Wertungsstrafen und/oder weiteren Strafen belegt werden.

Wenn ein Fahrer vorsätzlich einen Unfall herbeiführt wird er aus dem Rennbetrieb ausgeschlossen.

### **4.7.2. Verhalten unter Gelb**

Nähert der Fahrer sich einer Unfallstelle oder einem gelbbeschränkten Bereich ist die Geschwindigkeit der Situation anzupassen. Es besteht Überholverbot. Hier gilt erhöhte Vorsicht. Nach der Unfallstelle wird das dortige Renntempo wieder eingenommen.

### **4.7.3. Überholen**

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 Einlenk-punkt 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.

### **4.7.4. Überrunden**

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der zu überrundende Fahrer die Verantwortung das Überholen zu ermöglichen. Der überrundete Fahrer hat jedoch



das Recht seinen Platz zu verteidigen und zu versuchen zurück in die Führungsrunde zu gelangen. Sollte der überrundete Fahrer jedoch Fahrer aus der Führungsrunde überholen lassen, ist hierbei die Renngeschwindigkeit möglichst beizubehalten. Insbesondere plötzliches Verzögern außerhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht, dabei sollte dann möglichst die äußere Linie gewählt werden, um die Überrundung einfacher zu gestalten.

#### **4.7.5. Bremspunkte**

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit unterlässt. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

Die Netcode-Problematik von Assetto Corsa ist beim gemeinsamen Fahren immer zu Berücksichtigen.

#### **4.7.6. Anhalten auf der Fahrbahn**

Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn belassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige Stelle abseits der Rennstrecke fahren.

#### **4.7.7. Verlassen der Fahrbahn**

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

#### **4.7.8. Wenden**

Jeder Fahrer muss versuchen, sein Fahrzeug möglichst schnell und vorsichtig von der Strecke zu bringen, wenn es zu einem Unfall kam. Der Fahrer darf seinen Wagen erst dann wieder in die richtige Richtung drehen, wenn der gesamte Verkehr vorbei ist. Andernfalls ist die ESC-Taste zu drücken.

#### **4.7.9. Defekte**

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte er mit seinem Fahrzeug die Strecke außerhalb der Ideallinie befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer darstellt, muss der Fahrer in die Boxengasse einfahren oder das Rennen beenden.

#### **4.7.10. Qualifikation**

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

#### **4.7.11. ESC.Verbot und Gebot**

Während der Qualifikation darf nur innerhalb der Boxengasse das Fahrzeug verlassen werden (durch ESC-Taste). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der Boxengasse ausgeschlossen. Sollte man in der Qualifikation auf der Strecke zum Stehen kommen, dass ein Platz machen nicht mehr möglich ist und dadurch eine Behinderung des nachfolgenden Verkehrs eintritt, ist die ESC-Taste zu benutzen. Die Wiederaufnahme der Qualifikation ist nicht gestattet.

#### **4.8. Höchstfahrzeit**

- Keine Einschränkungen

#### **4.9. Boxenstopps /Boxengasse**

- Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
- Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist Maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- Beim Verlassen der eigenen Box fährt jeder Fahrer sofort in die Fast Lane und folgt dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.
- Bei allen Boxenstopps, die einen Fahrerwechsel beinhalten, müssen alle vier Reifen am Fahrzeug gewechselt werden.

#### **4.10. Serverausfall oder technische Probleme**

##### **4.10.1. Serverneustart / Disconnect in der ersten Rennrunde**

Ab einer Anzahl von 4 Disconnects in der ersten Runde, kann die Rennkommission eine Full-Course Yellow veranlassen. Die Teams haben dann die Möglichkeit den Server wieder beizutreten und sich am Ende des Feldes einzureihen. Die Entscheidung wird über Teamspeak von der Rennkommission mitgeteilt.

##### **4.10.2. Serverprobleme/ Disconnect vor und während dem Rennen**

Kann aufgrund technischer Probleme mit dem Server oder der Simulation das Rennen nicht ordnungsgemäß stattfinden, so hat die Rennkommission die Möglichkeit das Rennen abubrechen und neu zu starten oder abzusagen.

Bei einem Neustart des Rennens wird das Ergebnis der Qualifikation übernommen, sofern diese bereits stattgefunden hat und das Ergebnis der Rennkommission vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens muss mindestens eine Practice Session von fünf Minuten stattfinden, um allen Fahrern die Chance zu geben, sich mit der neuen Session zu verbinden (Überprüfung der Konnektivität).

Kann ein Rennen (aus welchen Gründen auch immer) nicht zu Ende gefahren werden, so wird es ersatzlos gestrichen. In Ausnahmen ist es möglich sich auf einen Ersatztermin zu einigen.

#### **4.11. Beendigung des Rennens**

- Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden zunächst der Zeitschnellste und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahl, abgewinkt. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewinkt, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.
- Der Veranstalter kann festlegen, dass das Rennen nach Ablauf einer bestimmten Zeit endet, auch wenn die vorgesehene Distanz nicht erreicht wurde. Nach Beginn der Veranstaltung bedarf eine derartige Entscheidung der Genehmigung der Rennkommission.
- Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewinkt wurden. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden. Verstöße werden von der Rennkommission geahndet.
- Alle Fahrer müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen.

#### **4.12. Platzierung**

- Sieger ist der Fahrer, der die vorgesehene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit oder die längste Distanz in der vorgeschriebenen Zeit unter Berücksichtigung aller eventueller Strafen zurückgelegt hat.
- Die Platzierung der Fahrer erfolgt nach den für die Renndistanz bei gleicher Rundenzahl benötigten kürzesten Fahrzeiten, danach nach der bis zum Abwinken erreichten Rundenzahl. Bei Rennen über eine bestimmte Zeitdistanz hat der Fahrer gewonnen, der die höchste Rundenzahl erreicht hat. Bei gleicher Rundenzahl ist der Sieger, der die Rundenzahl zuerst erreicht hat.
- Belegen mehrere Fahrer den gleichen Rang (ex-aequo-Wertung), werden die zugeteilten Punkte oder Preise geteilt. Der darauffolgende Platz entfällt.

#### **4.13. Mindestdistanz, Mindestdauer**

Bei allen Rennen von weniger als vier Stunden Dauer werden nur die Fahrzeuge gewertet, die mindestens 75% der vom Sieger zurückgelegten Distanz absolviert haben.

## **5. RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN**

### **5.1. Rennkommission**

Die Rennkommission hat die unumschränkte Vollmacht, im Rahmen der Veranstaltung, für welche sie benannt wurden, die Beachtung der Reglements, Kodizes und den Bestimmungen der Veranstaltungs- und Serienausschreibung durchzusetzen.

#### **5.1.1. Pflichten der Rennkommission**

Die Rennkommission bewertet Verstöße entsprechend des Strafenkatalogs der Veranstaltung/Serie. Bei Verstößen, die nicht vom Strafenkatalog aufgeführt sind, erfolgt eine Ermessensentscheidung.

#### **5.1.2. Sichtungsbereiche**

- Die Rennkommission sichtet eingereichte Proteste
- Die Rennkommission kann bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig werden.
- Zufallssichtung: Nach Ermessen der Rennkommission kann ein komplettes Rennen eines Fahrers gesichtet werden. Der Fahrer wird per Zufallsgenerator ausgewählt. Es dürfen alle Vorfälle, die im Rahmen dieser Sichtung bemerkt wurden, beurteilt werden.
- Sollte ein Fahrer in mehreren aufeinander folgenden Rennen strafwürdige Vergehen begangen haben, so steht dieser Fahrer unter weiterer Beobachtung.
- Sonstiges: Sämtliche Vorfälle, die der Rennkommission bekannt werden können bewertet werden. Dazu zählen z.B. Verstöße gegen den Verhaltenskodex. Eine gezielte Suche nach Vorfällen bestimmter Fahrer abseits der Zufallssichtung ist nur bei begründetem Verdacht auf Vergehen (z.B. Wiederholungstäter, bessere Einschätzung der Gesamtsituation, usw.) zulässig.

### **5.2. Renndirektor**

Für bestimmte Wettbewerbe innerhalb einer Veranstaltung kann ein Renndirektor benannt sein. Dieser ist im Briefing-Dokument- bzw. Serienausschreibung entsprechend aufzuführen. Der Renndirektor muss in permanenter Abstimmung und in ständiger Zusammenarbeit mit der Rennkommission arbeiten.

In den nachfolgenden Punkten ist der Renndirektor der Rennkommission übergeordnet:

- Überwachung des Trainings, der Qualifikation, des Warm-ups und der Rennen

- Einhaltung des Zeitplans. Wenn notwendig, unterbreitet der Renndirektor der Rennkommission Vorschläge zur Änderung des Zeitplans oder der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung
- Verhängung von Wertungsstrafen
- Abwicklung eines eventuellen Re-Starts
- Fahrerbesprechung (Briefing)
- Aussprache von Strafen

## 5.3. Protest

### 5.3.1. Protest gegen Mitstreiter

Kommt es während der Veranstaltungen zu Situationen, die ein Fahrer als protestwürdig ansieht, so kann er einen Protest einreichen. Hierzu wird ein Protestformular vorgehalten. Bei Verstößen gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten auf der Rennstrecke kann es zu Erteilung von Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen durch die Rennkommission kommen. Diese Strafen werden vom Rennergebnis abgezogen oder werden bei der nächsten Teilnahme berücksichtigt.

### 5.3.2. Protestwürdige und nicht protestwürdige Situationen

Als protestwürdige Situationen werden im Wesentlichen solche definiert, in denen der Protestgegner die strittige Situation durch sein Handeln entweder vorsätzlich zum Zwecke des eigenen Vorteils herbeiführt, oder die für ihn absehbaren Folgen seines Handelns zumindest billigend in Kauf nimmt. Ebenfalls als protestwürdig werden Situationen eingestuft, die durch offensichtlich mangelnde Übersicht über das umliegende Renngeschehen hervorgerufen werden.

Als ausdrücklich nicht protestwürdig werden einfache Fahrfehler angesehen, deren Folgen durch den Fahrer erkennbar nicht vorsätzlich oder billigend in Kauf nehmend verursacht werden. Ein offensichtlich unsinnig eingelegter Protest (z.B. in Unkenntnis grundlegender Regeln) kann Strafpunkten oder Wertungsstrafen belegt werden.

### 5.3.3. Unzulässige Proteste

Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sind endgültig und nicht anfechtbar.

Ein Protest gegen das Ergebnis des Qualifyings ist nicht zulässig.

### 5.3.4. Gültigkeit eines Protestes

#### **Form**

Ein Protest ist über das offizielle, vollständig ausgefüllte Protestformular der jeweiligen Serie einzureichen. Fehlerhafte oder fehlende Angaben z.B. falscher Zeitindex, falsches Rennen lassen den Protest ungültig werden.

### 5.3.5. Protestfrist

Die Protestfrist endet jeweils 15 Minuten nach jedem Rennen der jeweiligen Veranstaltung.

## 6. STRAFENKATALOG

Das absichtliche Ausnutzen von fehlerhaften Mechaniken in der Simulation um sich selbst einen unfairen Vorteil zu verschaffen oder anderen Fahrern Schaden zuzufügen, ist ein schweres Vergehen und führt zum Serienausschluss.

Das Nutzen von Drittsoftware, die grundlegende Spielmechaniken beeinflusst oder verändert (Cheaten) führt zum sofortigen Serienausschluss

Die Höhe der Strafpunkte je Typ wird im serienspezifischen Reglement festgelegt.

### 6.1. Umgang, Beschimpfungen

- während des Rennens: schweres Vergehen
- außerhalb des Rennens z.B. im TS, Chat oder Forum: Entscheidung der Rennkommission

### 6.2. Verstoß gegen das Chatverbot

- leichtes Vergehen bei einmaligem Verstoß
- mittleres Vergehen bei mehrmaligem Verstoß

### 6.3. Start

Folgende Tatbestände werden grundsätzlich mit einer Drive Through / Stop and go / Zeitstrafe geahndet:

Verlassen der Startposition innerhalb der Kolonne oder vorzeitiges Ausscheren aus der Formation vor Erteilung des Startsignals bei Start nach rollendem Start.

### 6.4. Verlassen der Strecke

- Straffreiheit wenn man auf Grund eines Fahrfehlers die Strecke verlässt/verlassen muss und keinen Vorteil daraus zieht, oder dieser Vorteil (Zeit- oder Platzgewinn) unmittelbar rückgängig gemacht wird.
- Leichtes Vergehen bei mehrmaligem Überschreiten (4-mal an derselben Stelle) der Streckenbegrenzung ohne Vorteil (z.B. durch Fahrfehler).
- Mittleres bis Schweres Vergehen, wenn durch abkürzen bzw. Verlassen der Strecke mehrfach (2-mal) ein Vorteil erlangt wird.
- Schweres Vergehen wenn man dadurch einen Fahrer überholt.
- Schweres Vergehen, wenn durch das Verlassen der Strecke (ohne Fahrfehler) ein Unfall verursacht wird.

- Schweres Vergehen bei unrealistischer Ausnutzung der Streckenbegrenzungen um sich einen Vorteil zu verschaffen.
- Disqualifikation beim Auslassen ganzer Passagen mit Zeitgewinn.

## 6.5. Überrundungen

- leichtes Vergehen wenn man kurz vor und in der Anbremszone in die Idealspur wechselt und es ohne Konsequenzen bleibt
- mittleres Vergehen wenn der überrundete Fahrer die Ideallinie verlässt und es dadurch zu Missverständnissen /einem Unfall kommt
- mittleres Vergehen wenn der zu überrundende den Hintermann bewusst blockiert
- schweres Vergehen wenn es durch das Blockieren zu einem Unfall kommt

## 6.6. Überholen

- leichtes Vergehen wenn man kurz vor und in der Anbremszone in die Idealspur wechselt und es ohne Konsequenzen bleibt
- mittleres Vergehen wenn man kurz vor und in der Anbremszone in die Idealspur wechselt und der Hintermann ausweichen muss
- mittleres Vergehen wenn man nicht ausreichend Platz lässt und es zu einem Kontakt kommt
- mittleres Vergehen wenn man seine Spur auf der Innenbahn durch zu hohes Tempo nicht halten kann und es zu einem Kontakt kommt
- mittleres Vergehen wenn man mehrmals die Spur wechselt ohne Kontakt
- schweres Vergehen wenn man kurz vor und in der Anbremszone in die Idealspur wechselt und es zu einem Unfall kommt
- schweres Vergehen wenn es durch ein Fehlverhalten zu einem Unfall mit mehreren Fahrzeugen kommt

## 6.7. Auffahrunfälle

- grundsätzlich mittleres Vergehen
- leichtes Vergehen wenn die Berührung ohne Konsequenzen bleibt
- leichtes Vergehen bei überraschend frühen Bremspunkt
- schweres Vergehen wenn der Unfallgegner mehrere Plätze verliert
- schweres Vergehen wenn mehrere Fahrer in den Unfall verwickelt werden

- schweres Vergehen in der Startphase, ausgenommen sind Berührungen ohne Konsequenzen
- Höchststrafe bei erkennbarem Vorsatz.

### **6.8. Bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns**

Grundsätzlich mittleres Vergehen bis schweres Vergehen wenn der Unfallgegner mehrere Plätze verliert.

### **6.9. Auffahren auf Strecke nach Unfall**

- Grundsätzlich mittleres bis schweres Vergehen sobald ein Fahrer durch das Auffahren ernsthaft beeinträchtigt wird.
- Höchststrafe sobald ein Fahrzeug durch das Auffahren in einen Unfall verwickelt wird.
- Bei Strecken ohne Auslaufzone ist bei einem Unfall alles zu unternehmen um auf einer Seite der Strecke zu bleiben. Bei Verstöße dagegen, je nach Schwere der Schuld: mittleres bis schweres Vergehen.
- Um eine Bestrafung des Verunfallten durchzuführen muss mindestens einer der folgenden Punkte gegeben sein.
- Der Verunfallte hat deutlich an Geschwindigkeit verloren und es ist ersichtlich, dass dieser nicht mehr die an dem Streckenteil übliche Geschwindigkeit halten kann.
- Der Winkel in dem man auf die Strecke auffährt zu steil ist.
- Man weiter als ca. 2 Fahrzeugbreiten von der Strecke abgekommen ist. Möglich z.B. in der Pouchon oder Blanchimont auf Spa.

### **6.10. Boxen Ein- und Ausfahrt**

- leichtes Vergehen beim Überqueren (mit mindestens einem ganzen Rad) der Boxenlinie ohne Unfall
- mittleres Vergehen beim Überqueren der Boxenlinie bei massiver Behinderung eines anderen Fahrers aber ohne Unfall
- schweres Vergehen beim Überqueren der Boxenlinie inkl. Verursachung eines Unfalls

### **6.11. Behindern anderer Fahrer während der Qualifikation**

- leichtes Vergehen beim Aufhalten von Fahrern in der Quali bei geringem Verschulden
- schweres Vergehen beim Aufhalten von Fahrern in der Quali bei grober Fahrlässigkeit Vorsatz



## 6.12. ESC-Verbot

- mittleres Vergehen und Quali Verbot für das kommende Rennen bei Verstoß gegen ESC Verbot
- schweres Vergehen und Quali Verbot bei wiederholtem Vergehen
- Höchststrafe im letzten Rennen bei Verstoß gegen das ESC Verbot

## 6.13. Verstoß gegen das ESC-Gebot

- schweres Vergehen, wenn ein Fahrer durch das zu lange Verbleiben auf der Strecke behindert wird

### 6.13.1. Bewertungsmaßstab

Je weiter der Fahrer das Verhalten vom Verhaltenskodex abweicht, desto schwerer ist das Verschulden und desto höher ist die Strafpunkteanzahl innerhalb eines Vergehens anzusetzen. Umgekehrt verhält es sich genauso!

### 6.13.2. Strafminderungsgründe

- Diese können hier nicht abschließend aufgezählt werden und liegen im Ermessen der Rennkommission. Z.B. sind Überraschungsmomente, undurchsichtige Rennsituationen etc. strafmindernd zu berücksichtigen. Das Warten auf den Unfallgegner kann nur dann strafmindernd berücksichtigt werden, wenn das Vergehen nur einen direkten Platztausch verursacht hat. Ebenfalls strafmindernd können ungewöhnliche Folgen durch fehlerhafte Physikberechnungen beurteilt werden.
- Können Situationen sein in dem ein Fahrzeug aufgrund von z.B. falsch eingestellter Bremsbalance ins Schleudern kommt und gegebenenfalls einen Unfall verursacht oder auf Grund von Curbs oder Wiesen das Fahrzeug ins Schludern kommt und unkontrollierbar ist.

Ausnahmen bilden Situationen in denen für den Nachfolgenden ausreichend Zeit ist sich auf diese Situation einzustellen, ein lupfen oder leichtes bremsen gilt nicht als Beeinträchtigung.

### 6.13.3. Straffreiheit

Ghostcontacts werden grundsätzlich nicht bestraft sofern erkennbar ist, dass es sich um einen Berechnungsfehler der Simulation handelt (es kommt ohne sichtbaren Kontakt zur Kollision). Ist jedoch klar erkennbar, dass ein Fahrer einen Unfall verursacht, kann er trotz Ghostcontact zur Verantwortung gezogen werden.

## 6.14. Ermessenssache

Die Rennkommission kann für Vergehen, die nicht in den Regeln beschrieben werden, ein angemessenes Strafmaß festsetzen.

## **6.15. Auswirkungen der Strafpunkte**

Jeder Fahrer ist verpflichtet, zu überprüfen, ob er startberechtigt ist. Wird festgestellt, dass ein Fahrer trotz Rennsperre teilnimmt, wird er für die nächsten zwei Veranstaltungen gesperrt.

### **6.15.1. Ausschluss aus der laufenden Saison**

Wird ein Fahrer aufgrund seines Strafkonto-Punktstandes das zweite Mal in einer Saison gesperrt, so wird er für den Rest der Saison gesperrt und darf keine weiteren Rennen bestreiten.