

Briefing-Dokument - DSRC Sprint Series 2024

Round 01 | Circuit Zandvoort Grand Prix (13.05.2024)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	03.05.2024		Ersterstellung

➤ TIME SCHEDULE

<u>Free practice</u>		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	DSRC-Sprint – FP X	
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
Dienstag	07. Mai. 2024 - FP 1.1 – 1.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Donnerstag	09. Mai. 2024 - FP 2.1 – 2.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Samstag	11. Mai. 2024 - FP 3.1 – 3.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Sonntag	12. Mai. 2024 - FP 4.1 – 4.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<u>Race-Day</u>		
13. Mai 2024		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername Hyper Sprint Race	DSRC-Sprint - Hyper Sprint Race	
Servername Main Race	DSRC-Sprint - Main Race Qualifying	
	DSRC-Sprint - Main Race	
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
Open Practice		18:20 – 19:40 Uhr
Briefing	TS -> Drivers-Briefing	19:45 – 20:00 Uhr
Qualifying Main Race	Lone Quali 10M/4L	20:05 – 20:15 Uhr
<u>Serverwechsel - Hyper Sprint Race</u>		
Qualifying Hyper Sprint Race	Lone Quali 10M/1L	20:25 – 20:35 Uhr
Gridding Time	~2 Minuten	~20:35 – 20:38 Uhr
Hyper Sprint Race	20 Minuten + Overtime	~20:38 – 21:00 Uhr
Siegerinterview	Optional	~21:00 – 21:05 Uhr
<u>Serverwechsel - Main Race</u>		
Practice		20:40 – 21:10 Uhr
Gridding Time	~2 Minuten	~21:10 – 21:13 Uhr
Main Race	60 Minuten + Overtime	~21:13 – 22:15 Uhr
Siegerinterview	Top 3	~22:15 – 22:20 Uhr

➤ Weather & SimTime

<u>Set Weather</u>	
Sky:	Is generated automatically
Temperature:	Is generated automatically
Relative Humidity:	Is generated automatically
Wind Speed:	Is generated automatically

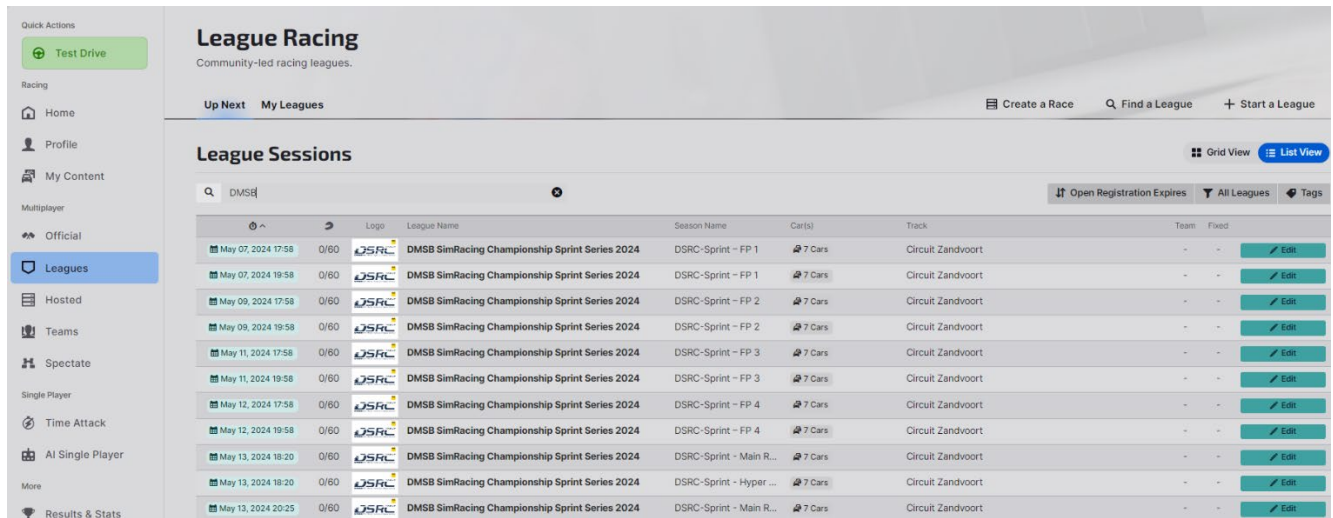
Die detaillierte Wettervorhersage kann in den Ligasessions eingesehen werden.

Session	Dynamic Sky	SimTime	Track Conditions
Open Practice	Dynamisch	May. 13. 2024 16:00 Uhr	61%
<u>Hyper Sprint Race</u>			
Practice	dynamisch	May. 13. 2024 15:00 Uhr	61%
Qualifying Race	dynamisch	May. 13. 2024 ~17:30 Uhr	Carry Over
	dynamisch	May. 13. 2024 ~17:45 Uhr	Carry Over
<u>Main Race</u>			
Practice	dynamisch	May. 13. 2024 15:30 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	May. 13. 2024 ~17:30 Uhr	Carry Over
Practice	dynamisch	May. 13. 2024 16:45 Uhr	61%
Race	dynamisch	May. 13. 2024 ~17:45 Uhr	Carry Over

➤ Offizielle iRacing-Server

Die vom Veranstalter bereitgestellten Trainings- und Rennserver finden Sie unter "League Sessions".

Password: kein Passwort erforderlich



The screenshot shows the iRacing League Racing interface. The main heading is "League Racing" with the subtitle "Community-led racing leagues." Below this, there are tabs for "Up Next" and "My Leagues". A search bar contains "DMSB". The table below lists various league sessions with columns for date, time, logo, league name, season name, cars, track, team, and fixed status. Each row has an "Edit" button.

Date	Time	Logo	League Name	Season Name	Cars	Track	Team	Fixed	Action
May 07, 2024	17:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 1	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 07, 2024	19:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 1	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 09, 2024	17:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 2	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 09, 2024	19:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 2	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 11, 2024	17:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 3	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 11, 2024	19:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 3	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 12, 2024	17:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 4	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 12, 2024	19:58	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - FP 4	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 13, 2024	18:20	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - Main R...	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit
May 13, 2024	20:25	DSRC	DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2024	DSRC-Sprint - Main R...	7 Cars	Circuit Zandvoort	-	-	Edit

➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 19:45 Uhr im Teamspeak-Kanal „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing“ statt. Es ist zwingend erforderlich, dass alle Teilnehmer ihre Startnummer sowie ihren echten Vor- und Nachnamen im Teamspeak verwenden.
- Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver untersagt.
- Eine festgestellte Nichtteilnahme oder unvollständige Teilnahme am Briefing resultiert in einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden im Hauptrennen des jeweiligen Veranstaltungstages, die von der Rennkommission (Reko) verhängt wird.
- Die im Briefing-Dokument aufgeführten Bestimmungen sowie die in der Fahrerbesprechung kommunizierten Regelungen sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.
- Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihren jeweils vorgesehenen Teamspeak-Kanal für Fahrer wechseln.

➤ Streaming - Zoom-Meeting

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

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

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

Link: <https://us06web.zoom.us/j/85451986061?pwd=3qoDvzqp0xOxzaW6yOZZrIZPKbHwSS.1>

Meeting-ID: 854 5198 6061

Kenncode: DSRC

➤ Teamspeak

- Die Nutzung des VOIP-Kommunikationssystems Teamspeak ist für alle Teilnehmer verpflichtend.
- Für alle Teilnehmer, die sich auf dem offiziellen iRacing-Rennserver befinden, ist die Anwesenheit ab der Fahrerbesprechung erforderlich.

Teamspeak Bestimmungen

Alle Teilnehmer müssen ihren realen Vor-/ Zuname im TS verwenden. Weiterhin ist es verpflichtend, die Startnummer vor dem realen Namen zu platzieren. Beispiel: #14 Max Mustermann

- Die Kommunikation mit allen Teilnehmern ist unerlässlich und muss gewährleistet sein. Verstöße können mit einer Stop & Hold Strafe von 30 Sekunden - geahndet werden.

- Access data

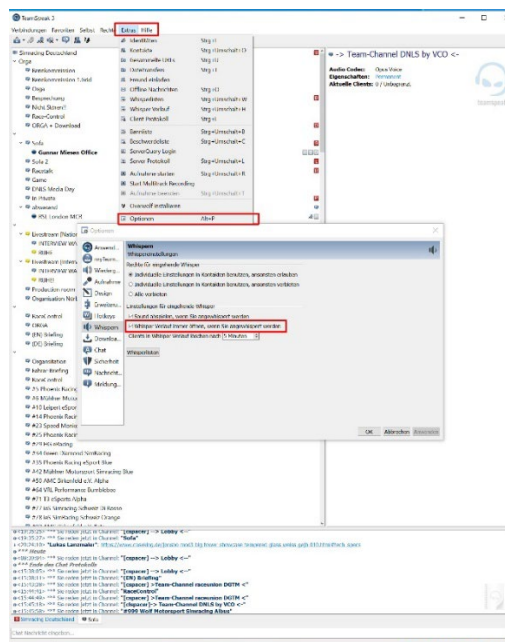
Address: ts.simracing-championship.de:9989

Password: dsrc

Link Portal: <https://www.simracing-championship.de/teamspeak/-/discord>

- Teamspeak Einstellungen (Whisper)

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



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

➤ Fahrzeugtemplate

- Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmenden, das richtige Fahrzeugtemplate in iRacing auszuwählen, damit die Startnummer korrekt dargestellt wird. Eine Anleitung ist im DSRC-Portal unter „Fahrzeugdesigns -> Fahrzeug-Templates -> Anleitungen hinterlegt.

Link: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-sprint-series/fahrzeugdesigns>

Direkt Link: https://www.simracing-championship.de/fileadmin/dsrc/Dokumente/ DE_iRacing_Template_Einstellen.pdf

1. Verstoß: 3x Penalty Points
2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen

➤ Linksammlung

iRacing Driver ID und DMSBnet ID im DSRC-Portal eintragen (Verpflichtend):	KLICK HIER
Rennabmeldung R01 bis 18:00 Uhr am Renntag:	KLICK HIER
Protest – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
SimSync SkinPack:	KLICK HIER
SkinPack & Grafik Public Folder:	KLICK HIER
Ausschreibung & SimRacing Internal Guideline:	KLICK HIER
Sportliches Reglement SimRacing:	KLICK HIER
Live-Timing:	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Driver Standings:	KLICK HIER
Team Standings	KLICK HIER
Teamspeak & Discord	KLICK HIER
Race Facts R01:	KLICK HIER

➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
In der DSRC – Sprint Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
In der DSRC – Sprint Series wird die Rennsessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log).
Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Protest eingereicht werden. Die Rennkommission (REKO) hat jedoch weiterhin das Recht, solche Vorfälle eigenständig zu bewerten. Wenn ein drittes Fahrzeug in den Vorfall involviert ist, bewertet die REKO diesen Vorfall eigenständig. Ein Protest ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.
- Offizielle Personen
 - Dominik Ramb (RL)
 - Lukas Unger (SK)
 - Danny Kolleth (SK)
 - Simon Christmann (Spotter & SK)
 - Leon Dreiser (Spotter & SK)
 - Sebastian Wunsch (Spotter & SK)
 - Simon Ehes (Operator RaceControl)
 - Gunnar Miesen (Operator Technik)

➤ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**

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

2. **Fairer Umgang und Respekt:**

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

3. **Überholmanöver:**

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

4. **Sportlichkeit und Rücksichtnahme:**

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

5. **Fahrverhalten in der Bremsphase:**

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

6. **Überholversuche und Verteidigung:**

Achtet darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist. Es ist nur ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Eine Fahrweise, die andere behindern könnte, ist strikt verboten.

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

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

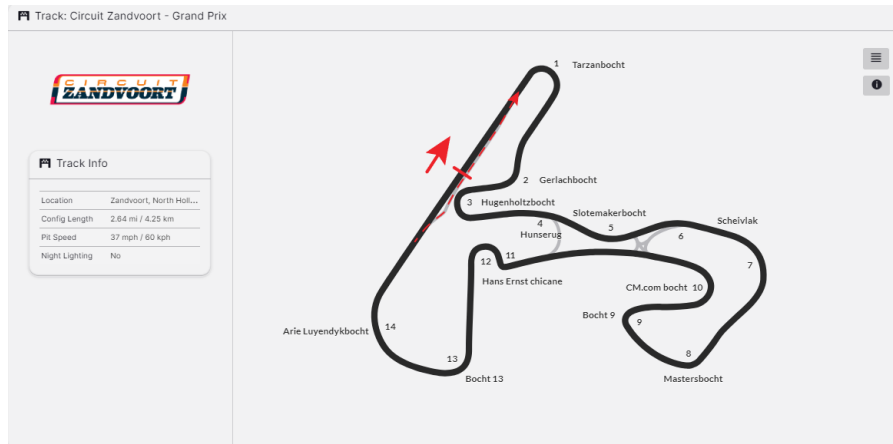
8. **Verbot von Bump Drafting:**

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

➤ [Chat- und Quickchatverbot](#)

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

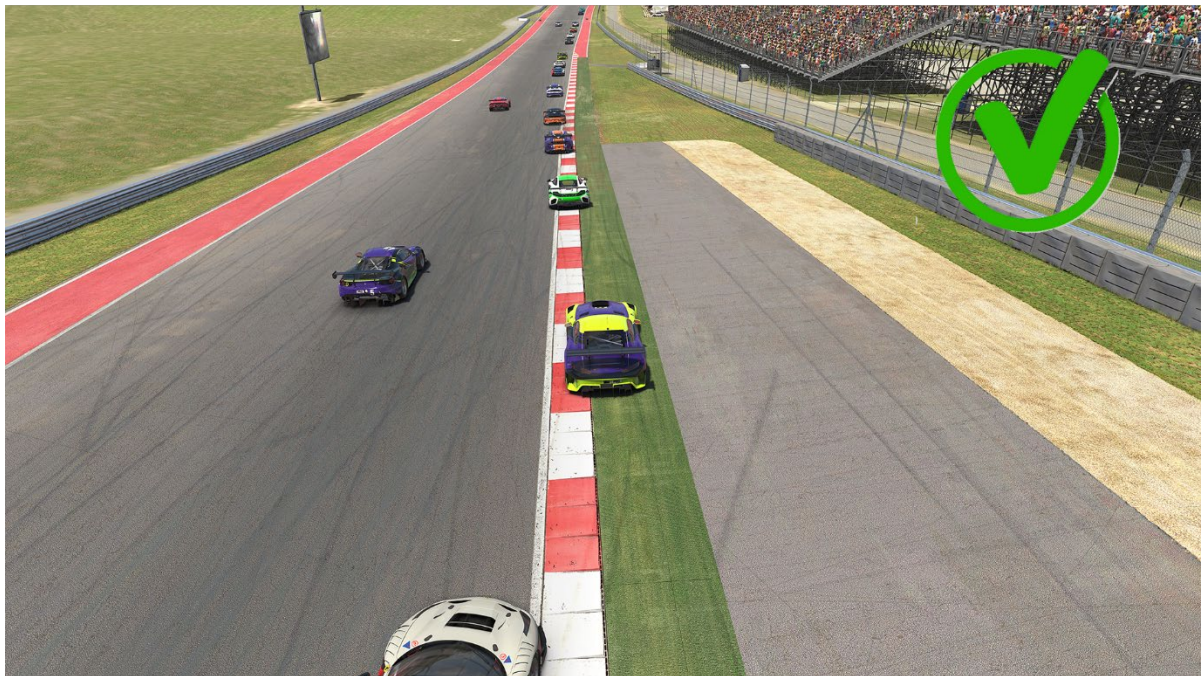
➤ Track Map



- Streckenbegrenzung

Es gelten die iRacing-Rahmenbedingungen und Strafen. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.

Beispielbild



➤ ESC-Verbot und Gebot

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

➤ Incident Limit

- Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.
- Hyper Sprint Race - 20 Minuten
Die erste S/H Strafe wird mit dem 17. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.
- Main Race - 60 Minuten
Die erste S/H Strafe wird mit dem 25. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.

➤ Zeittraining (Qualifying)

- Pro Veranstaltung sind zwei (2) Zeittrainings vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE.
- Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teilnehmer/-innen, die im Zeittraining keine gezeitete Runde absolvieren, dürfen am Rennen teilnehmen, starten jedoch am Ende des Starterfeldes. Die Startaufstellung erfolgt nach den Rahmenbedingungen von iRacing.

➤ Einführungsrunde / Formationsrunde

- Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen von iRacing.
- Die Startaufstellung erfolgt nach dem Ergebnis des Zeittrainings. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.
- Die Einführungsrunde beginnt, wenn die Startampel von rot zu grün wechselt. Die Einführungsrunde wird bis zum virtuellen „Grid“ Schild im Single-File gefahren. Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist die Grid-Formation einzunehmen. Die Grid-Formation ist in der Reihenfolge einzunehmen, wie die Fahrzeuge in die Einführungsrunde gestartet sind. Mit Einnahme der Gridposition sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.

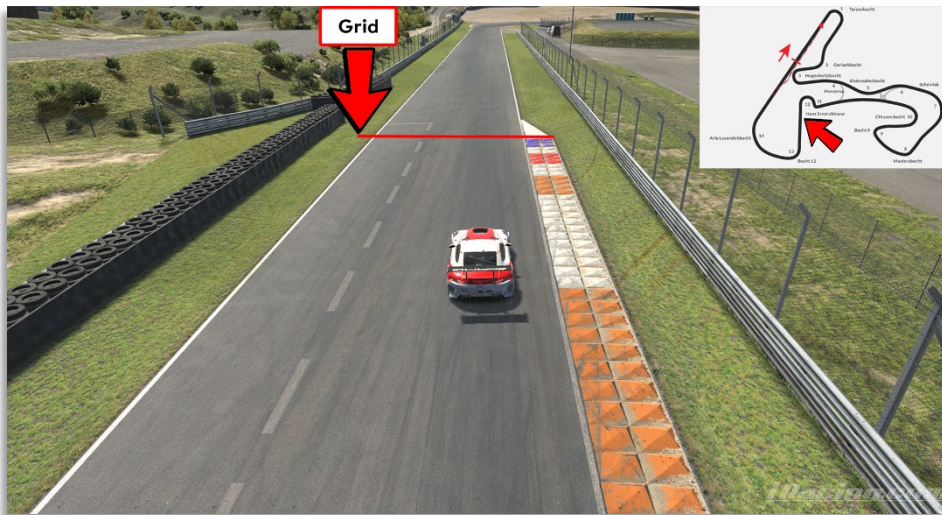
Richtlinien der Einführungsrunde

- In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
- 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.
- Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.
- Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abbrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt.

Virtuellen Grid-Schild:

- Das virtuelle Grid-Schild befindet sich am Ausgang von Kurve 12.
- Der Polesetter darf bis zur Startfreigabe eine Höchstgeschwindigkeit von 120 km/h halten und muss ab dem virtuellen Grid-Schild eine konstante Geschwindigkeit zwischen 100 und 120 km/h beibehalten.
- Für alle anderen Fahrzeuge ist die Höchstgeschwindigkeit bis zum virtuellen Grid-Schild auf 140 km/h festgelegt.
- Ab dem „virtuellen Grid Schild“ ist eine geschlossene 2x2 Formation (Double-File) in der Reihenfolge, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde, wieder einzunehmen.

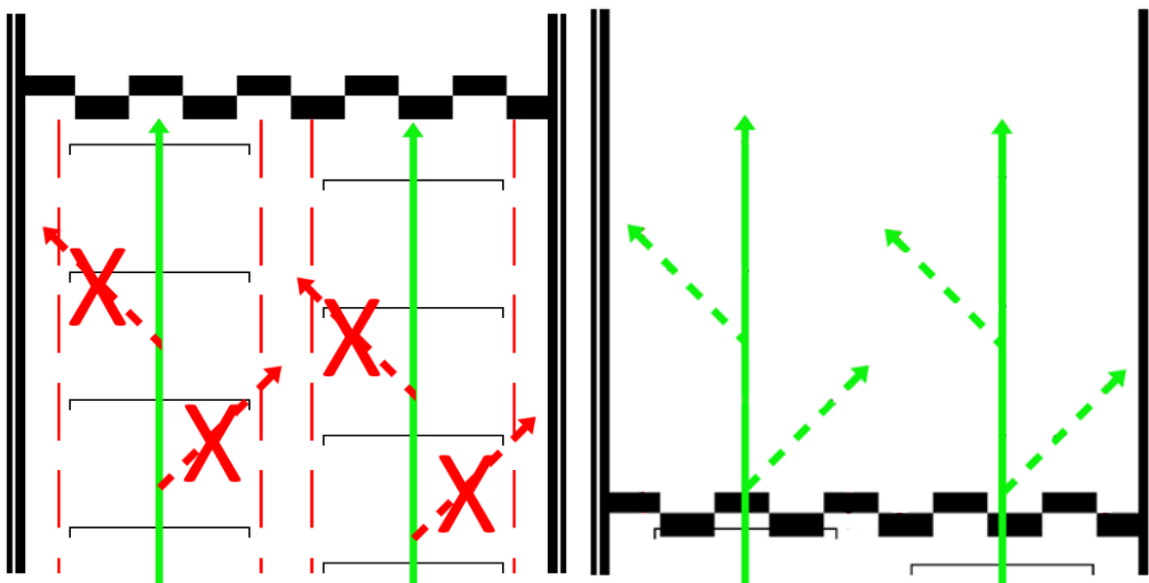
Virtuelles Grid Schild



➤ Startfreigabe/Rennstart

- Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
- Alle Fahrzeuge nähern sich unter der Führung des Polesetters in einer gleichbleibenden Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei muss eine geordnete und geschlossene, parallele Startformation mit zwei Reihen strikt eingehalten werden. Ein Versatz zum Vordermann, der größer als ein Drittel der Wagenbreite ist, wird als Verlassen der Startposition gewertet und kann von der Rennkommission bestraft werden. Es ist nicht erforderlich, innerhalb der aufgemalten Startboxen zu bleiben.
- Der offizielle Rennstart erfolgt für alle Fahrzeuge erst mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie. Die 2x2 Formation darf erst nach Überqueren dieser Linie verlassen werden.
- Dem Polesetter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie für den Rennstart eingeräumt.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



- Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.
 - Alle Fahrer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.
- **FastRepair Bestimmungen**

In der DSRC – Sprint Series steht pro Wertungsrennen den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

- FastRepair während einer VSC-Phase (Virtual Safety Car) oder einer iRacing Safety Car Phase sind straffrei.
 - FastRepair während dem Rennen
Wenn während des Rennens ein FastRepair genutzt wird, führt dies zu einer obligatorischen Durchfahrtsstrafe. Teilnehmer, die einen FastRepair beanspruchen, müssen in der nächsten Runde durch die Boxengasse fahren, ohne einen Boxenstopp zu machen. Diese Durchfahrtsstrafe darf nicht in der letzten Runde absolviert werden, da bei Rennende durch den führenden Fahrer die Boxengasse geschlossen wird und kein Austritt mehr möglich ist. In solchen Fällen wird die Durchfahrtsstrafe in eine Zeitstrafe von 30 Sekunden umgewandelt, die im Rennergebnis berücksichtigt wird. Die Nichteinhaltung der Durchfahrtsstrafe kann zum Ausschluss aus der Rennserie führen.
 - Melden von FastRepair (FR-Report)
Die Verwendung von FastRepairs muss nicht gesondert gemeldet werden.
 - FastRepair Nachweis
Ein Nachweis über nicht verwendete FastRepairs muss grundsätzlich nicht erbracht werden. Sollten jedoch Unstimmigkeiten zwischen dem Teilnehmer und der Rennleitung auftreten, ist der Fahrer in der Beweispflicht.
 - FastRepair Prüfung
Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.
- **Safety-Car (iRacing Pace-Car)**

Entsprechend dem Ermessen der Rennkommission wird ein Safety-Car (iRacing PaceCar) gemäß Artikel 11 des DMSB-Rundstrecken-Reglements 2024 und Artikel 7 des DMSB-SimRacing-Reglements 2024 für Rundstreckenrennen eingesetzt. Dabei gelten die Bestimmungen von iRacing.

Während einer iRacing Safety-Car-Phase gelten die Rahmenbedingungen und Strafen von iRacing. Alle InGame-Anweisungen von iRacing müssen zwingend befolgt werden!

Das Wedeln zum Erwärmen der Reifen ist während einer Safety-Car-Phase erlaubt, vorausgesetzt, es behindert keine anderen Fahrzeuge und führt nicht zu Kollisionen. Es ist jedoch ausdrücklich untersagt, in dieser Phase stark zu verzögern oder zu beschleunigen, um die Sicherheit aller Teilnehmer zu gewährleisten.

Ablauf

- Nachdem das Safety-Car (iRacing PaceCar) von der Rennleitung ausgerufen wurde, ist das Überholverbot strikt einzuhalten. Zudem ist das Tempo innerhalb von 20 Sekunden auf maximal 140 km/h zu reduzieren.
- Boxengassen Ein -und Ausfahrt:
Die Ein- oder Ausfahrt in die Boxengasse ist gestattet, solange die Rennleitung über TeamSpeak-Whisper oder InGame Chat nicht mitteilt, dass sie geschlossen ist.
- Restart
Sobald das Safety-Car (iRacing PaceCar) in die Boxengasse einfährt, darf der führende Fahrer nach eigenem Ermessen beschleunigen und dadurch das Rennen wieder freigeben. Die Freigabe des Rennens für alle Teilnehmer erfolgt mit der Anzeige der grünen Flagge durch iRacing. Das Überholen ist für alle Fahrer erst erlaubt, nachdem sie die Start-/Ziellinie überfahren haben.

- Virtual Safety Car (VSC)

Der Rennleiter/Renndirektor kann ein Rennen neutralisieren. Davon wird Gebrauch gemacht, wenn die Rennstrecke blockiert ist, langsam fahrende Fahrzeuge auf der Strecke sind, bzw. bei verunfallten Fahrzeugen am Streckenrand, jedoch ein Rennabbruch nicht nötig erscheint.

- (1) Wenn diese Entscheidung getroffen wurde, kündigt die ReKo über In-Game Chat und Teamspeak die Neutralisation mit „Yellow Flag Yellow Flag VSC- deployed“ an.
- (2) Alle Teilnehmer/-innen sind angewiesen ihr Tempo angemessen zu reduzieren. Das Führungsfahrzeug darf 20 Sekunden nach Beginn einer VSC-Phase eine Geschwindigkeit von 100 Km/h +/- 5 Km/h nicht überschreiten. Alle nachfolgenden Fahrzeuge haben sich der Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Fahrzeugs anzupassen.
- (3) Drive-Through-/Stop & Go-/Zeitstrafen sowie Pflicht-Boxenstopps dürfen während einer Neutralisation nicht angetreten werden.
- (4) Dies gilt nicht für den Fall, dass sich das Fahrzeug zu Beginn der Neutralisation bereits in der Einfahrt zur Boxengasse befunden hat.
- (5) Es darf in die Box gefahren werden, aber die Ausfahrt darf erst dann erfolgen, wenn dieses durch einen Offiziellen erlaubt wird. Das wieder einfahrende Fahrzeug kann der Formation in moderater Geschwindigkeit folgen, bis es zum letzten Fahrzeug aufgeschlossen hat.
- (6) Wenn der Rennleiter/Renndirektor entscheidet, die Neutralisationsphase zu beenden, werden die Teilnehmer/-innen per In-Game Chat und Teamspeak rechtzeitig über den Restart informiert.
- (7) Das Ende einer Neutralisationsphase wird über Teamspeak mit „Letzte Runde VSC“ durch die Rennleitung ausgerufen. Die Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit ist Streckenabhängig und wird beim Fahrer Briefing bekannt gegeben. Das Führungsfahrzeug darf ab dem letzten Sektor beschleunigen. Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden.
- (8) Jede während der Neutralisationsphase gefahrene Runde zählt als Rennrunde.
- (9) Wird das Rennen während der Neutralisationsphase beendet, wird an der Ziellinie die karierte Flagge gezeigt.

- Rote Flagge

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

- (1) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak und In-Game Chat die Rote-Flagge an „Red Flag - Red Flag - Red Flag“.
- (2) Alle Fahrzeuge müssen unmittelbar ihre Geschwindigkeit verringern.
- (3) Überholen ist verboten und alle Fahrer/-innen müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement 2023 Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).
- (4) Die Rennkommission gibt über Teamspeak und In-Game Chat bekannt, ob die Session wieder aufgenommen oder neu gestartet wird.
- (5) In diesem Fall wird ein neuer Rennserver erstellt mit der ursprünglichen Startaufstellung erstellt (hierbei können ggf. Strafen für einen identifizierten Verursacher der Roten Flagge angewendet werden). Sollten mehr als 25% der Renndistanz absolviert worden sein, kann die Rennkommission die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
- (6) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak den neuen Server an und ein beitriff kann erfolgen.
- (7) Es beginnt erneut ein freies Training von ca. 10 min.
- (8) Das Rennen wird neu gestartet und durchgeführt.

➤ Flaggenregeln

- Blaue Flagge

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

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

- Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern/innen 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.

➤ Protests

- Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem Main Race für das Hyper Sprint Race und dem Main Race über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden.
- Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
- Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Proteste können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Fahrern gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Fahrern sind unzulässig.

➤ Strafen

- Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
- Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden. Alle von der Rennleitung /Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.
- Ausnahmen
Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Direkte Anweisungen können über Teamspeak (Voice) oder dem iRacing InGame Textchat übermittelt werden.
Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.
- Ausschließlich Strafen, welche über die InGame Funktion mittels schwarzer Flagge vergeben werden, unabhängig ob von der Rennkommission oder der InGame Incident Regelung ausgesprochen, dürfen mit einem Boxenstopp kombiniert werden. Aufgrund der iRacing Rahmenbedingen wird automatisch eine zusätzliche Standzeit von 25 Sekunden addiert. Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!
- iRacing Strafen
Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.

Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer/in muss z. B. Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.

Wenn die schwarze Flagge ausgeklappt angezeigt wird, bedeutet dies eine Strafe von iRacing oder der Rennkommission. Der Fahrer/in muss in seine Box zurückkehren, um die Strafe zu absolvieren.

iRacing oder die Rennleitung kann drei Arten von Strafen mit der schwarzen Flagge verhängen:

- A) Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Teilnehmende durch die Boxengasse fahren muss. Es darf nicht am Boxenplatz oder in der Boxenstraße angehalten werden.
- B) Stop-and-Hold: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Teilnehmende seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält den Teilnehmenden für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.

C) Disqualifikation

Wenn Teilnehmende in einer Session von iRacing oder der Rennleitung mit einer Strafe (schwarze Flagge) belegt wird, muss dieses in die Box zurückkehren, um die Strafe zu verbüßen.

- Ablauf eines Boxengassenstart

Teilnehmende, die ein Boxengassenstart absolvieren, dürfen erst ihr Rennen aus der Boxengasse beginnen, wenn die gesamte Fahrzeugklasse, in der sie starten, an der Boxenausfahrtslinie vorbeigefahren ist. Der Teilnehmende darf sich am Ende der Boxengasse, auf der rechten Fahrbahnseite aufstellen.

➤ Siegerbilder (Freiwillig)

Nach jedem jeweiligen Rennen können die drei Erstplatzierten die Inlap absolvieren und positionieren sich dann auf Höhe der Start-/Ziellinie in Podestformation für das Siegerfoto.

Sobald die drei Erstplatzierten in der vorgegebenen Aufstellung stehen, können sie nach etwa 10 Sekunden straffrei die ESC-Taste betätigen.

Die Aufstellung erfolgt in Fahrtrichtung wie folgt:

Platz 1: Mitte

Platz 2: Rechts

Platz 3: Links

Driver	Strafe	Strafe von

Keep Simracing