Wichtige Information - Ausschreibung der Veranstaltung

Briefing-Dokument - F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 2024

Round 03 |Misano World Circuit Marco Simoncelli Grand Prix (26.06.2024)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	20.06.2024		Ersterstellung

➢ TIME SCHEDULE

Free practice		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	F4 German – FP X	
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
Donnerstag	20. Juni 2024 - FP 1.1 – 1.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Freitag	21. Juni 2024 - FP 2.1 – 2.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Sonntag	23. Juni 2024 - FP 3.1 – 3.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Dienstag	25. Juni 2024 - FP 4.1 – 4.2	18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Race-Day	26. Juni 2024	
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername Race 1	F4 German – Race 1	
Servername Race 2	F4 German – Race 2	
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
Open Practice		18:20 – 19:40 Uhr
Briefing	TS -> Drivers-Briefing	19:45 – 20:00 Uhr
Qualifying	Lone Quali 10M/4L	20:05 – 20:15 Uhr
Gridding Time	~3 Minuten	~20:15 – 20:18 Uhr
Race 1	*30 Minuten + Overtime*	~20:18 – 20:50 Uhr
Siegerinterview	*Optional*	~20:50 – 20:55 Uhr
	Serverwechsel – Race 2	
Gridding Time	~3 Minuten	~21:00 – 21:03 Uhr
Race 2	*30 Minuten + Overtime - (Top 10 Reversed)*	~21:03 – 21:35 Uhr
Siegerinterview	Top 3	~21:35 – 21:45 Uhr

➢ Weather & SimTime

Set Weather	
Sky:	Is generated automatically
Temperature:	Is generated automatically
Relative Humidity:	Is generated automatically
Wind Speed:	Is generated automatically

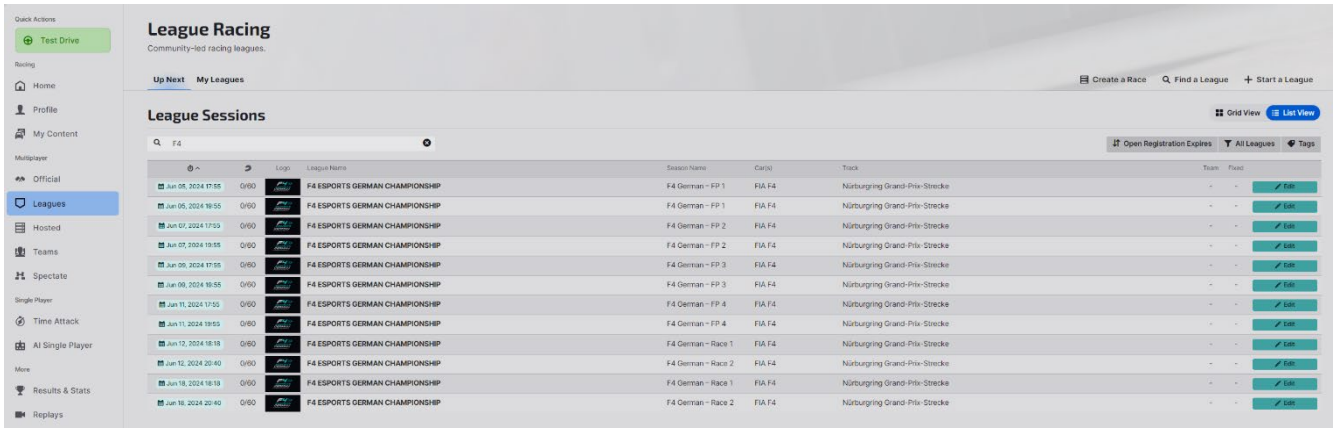
Die detaillierte Wettervorhersage kann in den Ligasessions eingesehen werden.

Session	**Dynamic Sky**	**SimTime**	**Track Conditions**
Open Practice	Dynamisch	Jun. 19. 2024 12:00 Uhr	61%
Race 1			
Practice	dynamisch	Jun. 19. 2024 11:00 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	Jun. 19. 2024 ~12:00 Uhr	Carry Over
Race	dynamisch	Jun. 19. 2024 ~12:30 Uhr	Carry Over
Race 2			
Practice	dynamisch	Jun. 19. 2024 12:00 Uhr	61%
Race	dynamisch	Jun. 19. 2024 ~13:30 Uhr	Carry Over

➢ Offizielle iRacing-Server

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

Password: kein Passwort erforderlich



➢ 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:

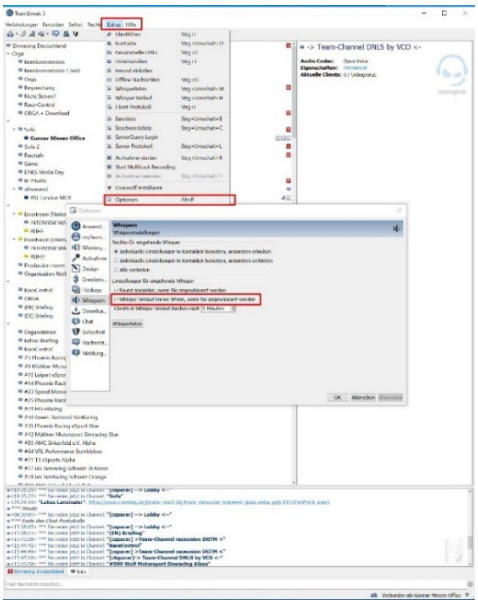
- Name: Startnummer und Fahrernamen
- Beispiel: 00 Max Mustermann
- Mikrofon: Muten
- Zugangsdaten
  Link: https://us06web.zoom.us/j/85451986061?pwd=3qoDvzqp0xOxzaW6yOZZrIZPKbHwSS.1
  Meeting-ID: 854 5198 6061
  Kenncode: DSRC

➢ 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!

➢ Linksammlung

iRacing Driver ID und DMSBnet ID im DSRC-Portal eintragen (Verpflichtend):	KLICK HIER
Rennabmeldung R03 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 R03:	KLICK HIER

➢ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
  In der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
  In der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 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 (RL & SK)
  - Sebastian Wunsch (Spotter & SK)
  - Remo Zemp (SK)
  - Simon Ehses (Operator RaceControl)
  - Gunnar Miesen (Operator Technik)

➢ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

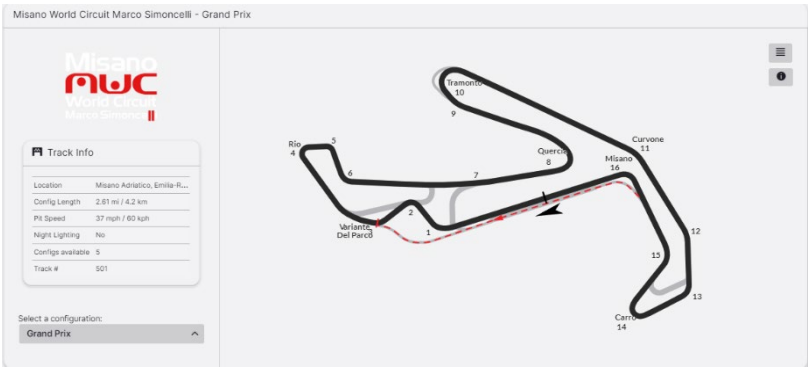
1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**
   Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das Renngeschehen. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichend sind, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen 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 abzubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.
4. **Sportlichkeit und Rücksichtnahme:**
   Wir erwarten von allen Teilnehmenden sportliches Verhalten und gegenseitige Rücksichtnahme. Der Ziehharmonika-Effekt auf der Strecke kann Bremspunkte verschieben, also bleibt aufmerksam!
5. **Fahrverhalten in der Bremsphase:**
   Während der Bremsphase müsst ihr immer eure Linie halten. Frühzeitig eine klare Linienwahl im Zweikampf zu treffen und zu halten ist entscheidend.
6. **Überholversuche und Verteidigung:**
   Achtet darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist. Es ist nur ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Eine Fahrweise, die andere behindern könnte, ist strikt verboten.

7. **Verbot von Zickzack-Fahren (Multiple Weaving):**
   Das Zickzack-Fahren auf einer Geraden, mit dem Ziel, dahinterfahrenden Fahrzeugen keinen Windschatten zu geben, ist verboten. Dieses Verhalten ist nicht nur gefährlich, sondern auch gegen den Geist des fairen Wettbewerbs. Bitte haltet euch immer an die geradlinige Fahrlinie und ermöglicht ein faires Überholen.
8. **Verbot von Bump Drafting:**
   Es ist verboten, dem vorausfahrenden Fahrzeug auf der Geraden zu schieben. Diese Praxis kann gefährlich sein und das Risiko von Unfällen erhöhen. Achtet darauf, einen sicheren Abstand zu halten, um die Sicherheit aller auf der Strecke zu gewährleisten.

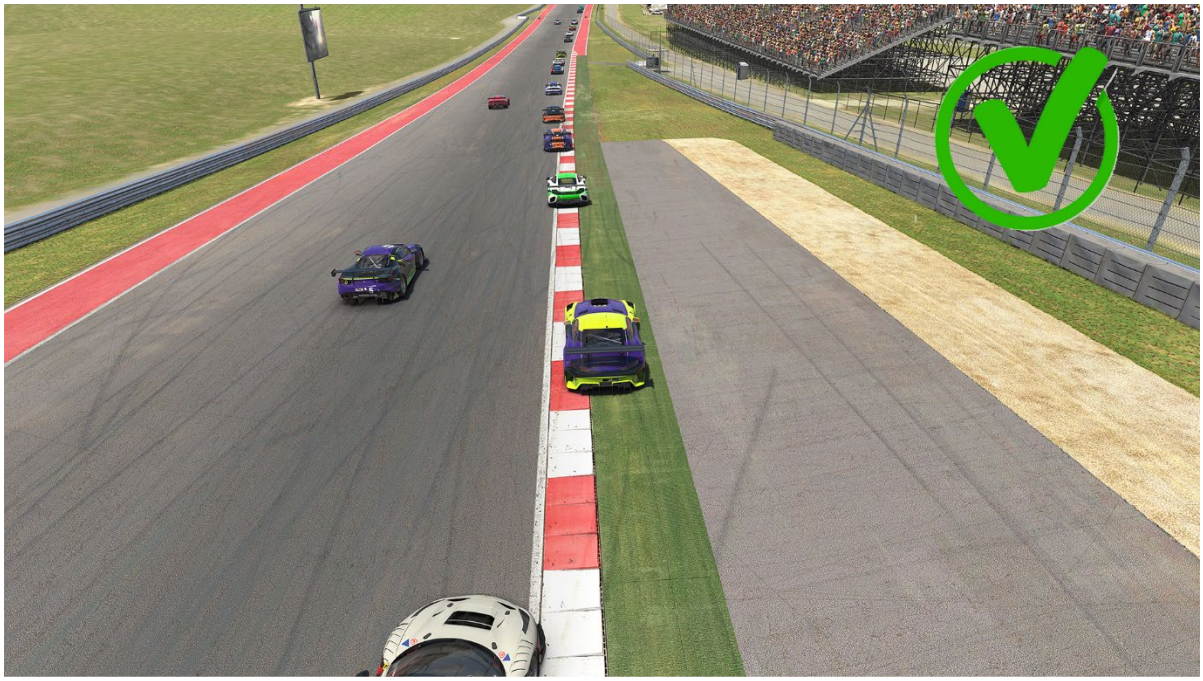
➢ Chat- und Quickchatverbot

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

➢ Track Map



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



➢ ESC-Verbot und Gebot

In der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 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.
- 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.

➢ Zeittraining (Qualifying)

- Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Fahrer, 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.
- Startaufstellung
    - Rennen 1
      Die Startaufstellung für das erste Rennen wird direkt durch die Ergebnisse des Zeittrainings bestimmt. Fahrer werden in der Reihenfolge ihrer erzielten Zeiten aufgestellt, wobei der Schnellste an der Pole Position startet.
    - Rennen 2
      Für das zweite Rennen erfolgt die Startaufstellung ebenfalls basierend auf den Ergebnissen des Zeittrainings. Allerdings wird für die zehn schnellsten Fahrer eine umgekehrte Startreihenfolge angewandt: Der schnellste Fahrer aus dem Zeittraining startet von der zehnten Position, der zweitschnellste von der neunten Position, und so weiter, bis zum zehntschnellsten Fahrer, der von der Pole Position startet.

➢ Rennstart

- Stehender Start

➢ Rennen

- Bei den Veranstaltungen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP werden jeweils zwei Wertungsläufe über eine Distanz von 30 Minuten ausgetragen.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Wenn der Führende das Rennen durch das Überqueren der Ziellinie beendet, wird die Boxenausfahrt geschlossen, und die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden. Entscheidend dafür sind die Positionen der Ziellinie und der Boxenausfahrtslinie. Dies bedeutet, dass nach dem Rennende keine Fahrzeuge mehr aus der Boxengasse auf die Strecke zurückkehren dürfen.
- Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
    - 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 F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 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 verboten. Es ist 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.

- 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 beitritt 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 abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

➢ Protests

- Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 10 Minuten nach dem Rennen 2 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
#89 Chris Rosenkranz	Pitlane start Race 1	Event 2 – Race 2

Keep Simracing