

# F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP

## Reglement

Name der Serie:

**F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 2024**

DMSB Genehmigungs-Nummer:

**285/24**

Der Deutsche Motor Sport Bund e. V. schreibt in Zusammenarbeit mit dem Promoter ADAC SimRacing GbR die F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 2024 aus:

Ausschreiber / Organisation: ADAC SimRacing GbR

Sportliche Ausrichtung: Gunnar Miesen  
Telefon: +49 151 42448612  
E-Mail: [info@simracing-championship.de](mailto:info@simracing-championship.de)  
E-Mail: [gunnar.miesen@mrh.adac.de](mailto:gunnar.miesen@mrh.adac.de)

Gender Disclaimer:

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

### 1 EINLEITUNG

### 2 ORGANISATION

- 2.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
- 2.2 NAME DES ZUSTÄNDIGEN ASN
- 2.3 ASN-VISUM/GENEHMIGUNGS-NUMMER
- 2.4 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
- 2.5 SERIENKOORDINATOR / SPORTLICHE AUSRICHTUNG
- 2.6 LISTE DER OFFIZIELLEN (PERMANENTE SPORTWARTE)
- 2.7 VERWENDETE SIMULATION

### 3 BESTIMMUNGEN DER SERIE

- 3.1 OFFIZIELLE SPRACHE
- 3.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG
- 3.3 VERHALTENS- & STRAFENKATALOG / SIMRACING INTERNAL GUIDELINE
- 3.4 LIZENZEN
- 3.5 VERSICHERUNG

### 4 NENNUNGEN

- 4.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
  - 4.1.1 EINSCHREIBUNG FAHRER -UND TEAMWERTUNG
  - 4.1.2 EINSCHREIBUNG GASTSTARTER
- 4.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG
- 4.3 STARTNUMMERN

## **5 VERANSTALTUNGEN**

- 5.1 SERIEN-TERMINKALENDER
- 5.2 EVENT ZEITPLAN
- 5.3 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
- 5.4 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE

## **6 WERTUNG**

- 6.1 PUNKTETABELLE, WERTUNGSMODUS UND STREICHRESULTAT
- 6.2 PUNKTEGLEICHHEIT

## **7 DOKUMENTENABNAHME**

- 7.1 FAHREREINSATZBESTÄTIGUNG
- 7.2 FAHRERBESPRECHUNG/BRIEFING

## **8 RENNEN**

- 8.1 ART DER RENNKOMMISSION (REKO)
- 8.2 SICHTUNGSBEREICHE
- 8.3 KOLLISIONSABFRAGE
- 8.4 SAFETY-CAR
  - 8.4.1 VIRTUAL SAFETY CAR (VSC)
  - 8.4.2 ROTE FLAGGE
- 8.5 FAST REPAIR
- 8.6 ESC-VERBOT UND GEBOT
  - 8.6.1 RÜCKKEHR IN DIE BOXENGASSE NACH RENNENDE:
- 8.7 PROTEST
- 8.8 STRAFEN

## **9 TITEL**

- 9.1 TITEL
- 9.2 TITEL GESAMTSIEGER
- 9.3 PREISE, POKALE UND SIEGEREHRUNG

## **10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG**

## **11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE**

## **12 BESONDERE BESTIMMUNGEN**

- 12.1 TEILNEHMER/-INNEN
- 12.2 RENNSTART
- 12.3 STRECKENBEGRENZUNG
- 12.4 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
- 12.5 WETTER UND STRECKENBESCHAFFENHEIT
- 12.6 INCIDENT LIMIT
- 12.7 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN

## **1 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN**

- 1.1 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
- 1.2 FAHRERAUSRÜSTUNG
- 1.3 WERBUNG AN FAHRERAUSRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN
  - 1.3.1 FAHRZEUG-TEMPLATES
  - 1.3.2 FAHRZEUGLACKIERUNG
  - 1.3.3 RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUG-TEMPLATES
  - 1.3.4 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN
  - 1.3.5 FAHRER PORTRAITBILDER & SPONSOREN/PARTNER

## 2 SOFTWARE BESTIMMUNGEN

- 2.1 ALLGEMEINES
- 2.2 SOFTWARE
- 2.3 KOMMUNIKATION/STREAMING - ZOOM-MEETING
  - 2.3.1 KOMMUNIKATION
  - 2.3.2 STREAMING - ZOOM-MEETING
- 2.4 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 2.5 ZUGELASSEN FAHRZEUG / FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
  - 2.5.1 FAHRZEUG
- 2.6 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

## 3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

## 4 SALVATORISCHE KLAUSEL

### Teil 1 Sportliches Reglement

#### 1 Einleitung

Die F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP (Nachfolgend auch F4 GERMAN CHAMPIONSHIP genannt) werden nach dem F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP Reglement, dem DMSB-Veranstaltungsreglement, dem DMSB-SimRacing Reglement, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), den Beschlüssen und Bestimmungen des DMSB, den Umweltrichtlinien des DMSB, den Handlungsempfehlungen des DMSB für die Durchführung von Motorsportveranstaltungen und Sicherheitskonzept der jeweiligen Veranstaltung, den Anti-Doping Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping Agentur (WADA/NADA-Code) sowie den Anti Dopingbestimmungen der FIA, der Veranstaltungsausschreibung, dem Ethikkodex und Verhaltenskodex der FIA und dem Ethikkodex des DMSB und den sonstigen Bestimmungen der FIA und des DMSB durchgeführt. Für die DMSB-SimRacing-Prädikate gelten zusätzlich die allgemeinen Prädikatsbestimmungen des DMSB. Die Überschriften in diesem Dokument dienen lediglich der Veranschaulichung und Orientierung und sind nicht Teil dieses Reglements.

#### 2 Organisation

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

Die ADAC SimRacing GbR, im Folgenden als "Serienausschreiber" bezeichnet, schreibt für das Jahr 2024 die " F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP 2024" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Nordrhein e.V. Motorsport und Klassik übernommen.

Im Rahmen dieser hochkarätigen Meisterschaft werden zwei separate Wertungen ausgetragen:

##### 1. Fahrerwertung:

Diese Wertung richtet sich an individuelle Teilnehmer der Meisterschaft. Jeder Fahrer sammelt durch seine Leistungen in den einzelnen Rennen Punkte, die seiner persönlichen Fahrerwertung zugeschrieben werden. Die Punkteverteilung erfolgt nach einem vordefinierten Schlüssel, der die Platzierungen im Ziel reflektiert. Am Ende der Saison wird der Fahrer mit der höchsten Punktzahl zum Champion der Fahrerwertung gekrönt.

##### 2. Teamwertung:

In der Teamwertung werden die Leistungen von Fahrern, die unter einem Teamnamen antreten, zusammengefasst bewertet. Die in den einzelnen Rennen von den Teammitgliedern erzielten Punkte fließen in eine gemeinsame Teamwertung ein. Dies fördert den Teamgeist und die strategische Planung innerhalb der Teams. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Teamchampion ausgezeichnet.

## 2.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.  
Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt  
Homepage: [www.dmsb.de](http://www.dmsb.de)  
E-Mail: [international\\_series@dmsb.de](mailto:international_series@dmsb.de)

## 2.3 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum am 15.05.2024 unter Reg.-Nr.: 285/24 genehmigt.

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

ADAC SimRacing GbR	Gunnar Miesen
Viktoriastraße 15	+49 151 42448612
56068 Koblenz	<a href="mailto:info@simracing-championship.de">info@simracing-championship.de</a>

## 2.5 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung

### Sportliche Ausrichtung

ADAC Mittelrhein e.V.  
Gunnar Miesen  
Serienkoordination  
Telefon: +49 151 42448612  
E-Mail: [info@simracing-championship.de](mailto:info@simracing-championship.de)  
E-Mail: [gunnar.miesen@mrh.adac.de](mailto:gunnar.miesen@mrh.adac.de)

### Serienkoordinator

ADAC Nordrhein e.V.  
Alexander Zäpernick  
Serienkoordination  
Telefon: +49 221 47 27 27 707  
E-Mail: [alexander.zaepernick@nrh.adac.de](mailto:alexander.zaepernick@nrh.adac.de)

## 2.6 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Die Liste der Offiziellen wird im „Briefing-Dokument“ zu jeder Veranstaltung veröffentlicht.

## 2.7 Verwendete Simulation

Im Rahmen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP wird die Simulation iRacing.com verwendet.

## 3 Bestimmungen der Serie

Diese Serie unterliegt den in der Präambel genannten Bestimmungen, sowie weiteren Bestimmungen des DMSB und der Serienorganisation.

### 3.1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch. Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.  
Englische Übersetzungen dienen lediglich der Integration internationaler Teilnehmer/-innen.

### 3.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung

- 1) Die Teilnehmer (Fahrer) 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. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch Organisator oder den Vorsitzenden der Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von iRacing Wartungsarbeiten/Maintenance 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. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

### 3.3 Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline

Der Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline „F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP“ ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

### 3.4 Lizenzen

Um an der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP teilnehmen zu können, ist ein bestimmtes Maß an Erfahrung und Sicherheit in der virtuellen Rennumgebung erforderlich. Teilnehmer müssen daher ein Safety Rating der Klasse C mit einem Wert von mindestens 2.0 im Bereich der Sportwagen in der Rennsimulation iRacing nachweisen

### 3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

## 4 Nennungen

### 4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtung

Für die Teilnahme an der Serie sind Fahrer ab dem 13. Lebensjahr zugelassen, wobei die Berechtigung nach der Jahrgangsregelung bestimmt wird. Im Sinne der Förderung junger Talente werden mindestens 50% der Startplätze für Fahrer unter 25 Jahren reserviert, entsprechend der geltenden Jahrgangsregelung.

Darüber hinaus werden den Siegern des dmsj - SimRacing-Junior-Cups 2023 in den Altersklassen U15 und U19 Wildcards angeboten. Diese Wildcards sichern ihnen einen garantierten Startplatz in der Serie und unterstreichen unser Engagement für die Entwicklung junger Fahrertalente.

#### 4.1.1 Einschreibung Fahrer -und Teamwertung

Der Fahrer ist verpflichtet, sich mit dem offiziellen „Antrag auf Einschreibung“, der vom Veranstalter herausgegeben wird, bis spätestens **26.05.2024, 23:59** Uhr, für die Teilnahme an der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP zu bewerben.

Die Einschreibung erfolgt ausschließlich über ein Online-Formular auf der Webseite <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/f4-esports-german-championship/einschreibung>

Fahrer müssen sich dafür auf der genannten Plattform registrieren. Bei minderjährigen Teilnehmern ist zudem die Vorlage einer Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten erforderlich.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Durch den „Antrag auf Einschreibung“ erteilt der Teilnehmer dem Veranstalter die Vollmacht und den Auftrag, in seinem Namen Nennungen für die Veranstaltungen, die als Wertungsläufe zur F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP zählen, einzureichen (sogenannte Blocknennung).

Durch die Einschreibung verpflichtet sich der Teilnehmer zur Teilnahme an allen Wertungsläufen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie bei weniger als 15 eingeschriebenen Teilnehmern nicht durchzuführen.

Die Bearbeitung der Einschreibungen erfolgt in der Reihenfolge ihres Eingangs. Eine Einschreibung wird erst dann als angenommen und verbindlich betrachtet, wenn sie vom Veranstalter schriftlich bestätigt wurde. Für den Fall, dass mehr als 30 Einschreibungen für die F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP eingehen, behält sich der Veranstalter das Recht vor, eine Qualifikationsrunde am **29.05.2024** zur Ermittlung der 30 festen Startplätze auszutragen.

Alle Bewerber, die im Rahmen dieses Einschreibeprozesses vom Serienbetreiber akzeptiert werden, erhalten eine Bestätigung ihrer Einschreibung per E-Mail. Die offizielle Bestätigung der Teilnahme wird ab dem **27.05.2024** ebenfalls per E-Mail verschickt.

Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung unter Angabe von Gründen ablehnen.

**Anmeldung im DMSBnet:** <https://www.dmsbnet.de/>

Für alle Teilnehmende ist die Erstellung eines Benutzerkontos unter <https://www.dmsbnet.de/> verpflichtend. Dieses muss unter dem im Personalausweis geführten Namen angelegt und mit den folgenden notwendigen Daten hinterlegt werden: vollständiger Vor- und Zuname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse. Teilnehmer, die bereits ein Benutzerkonto beim DMSB führen, dürfen kein zweites, neues Konto eröffnen. Die Kundennummer muss bis spätestens fünf Tage vor dem Event per E-Mail an den Veranstalter gesendet werden.

#### 4.1.2 Einschreibung Gaststarter

- 1) Der Veranstalter kann Gaststarter zu den Wertungsläufen zulassen. Die eingeschriebenen Teilnehmer behalten ihre Startberechtigung. Gaststarter sind ebenfalls punkteberechtigt.
- 2) Um als Gaststarter an der Veranstaltung teilzunehmen, muss der Fahrer bis spätestens Montags vor der Veranstaltung bei der Serienorganisation einen Antrag auf Teilnahme als Gaststarter stellen. Hierfür ist das entsprechende Einschreibeformular zu verwenden.
- 3) Dem Veranstalter obliegt es, Gaststarter nach eigenem Ermessen zuzulassen oder unter Angabe von Gründen nicht zum Start zuzulassen.

### 4.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung

Für die F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP gilt die folgende Nenngeld Übersicht:

Art der Einschreibung	Brutto-Summe in €
Season - Nennung	50€
Gaststart - Nennung	10€

Eine Übersicht der eingeschriebenen Teilnehmer wird im Serienbereich der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP aufgelistet.

<https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/f4-esports-german-championship/teilnehmer-liste>

Nach erfolgreicher Einschreibung erhält der Teilnehmer ab dem **27.05.2024** eine Einschreibebestätigung per E-Mail. Diese Bestätigung enthält alle relevanten Informationen, einschließlich der Zahlungsmodalitäten für die Einschreibgebühr. Um die Teilnahme an der Veranstaltung zu sichern, muss die Einschreibgebühr spätestens 48 Stunden vor dem ersten Wertungsrennen entrichtet werden.

- 1) Ein Rücktritt vom Nennvertrag ist bis zum Ablauf der Einschreibfrist unter Erstattung des vollständigen Nenngeldes möglich. Bei nicht fristgerechter oder unverzüglicher Ausübung des Rücktrittsrechts entfällt der Anspruch auf Nenngeldrückzahlung.
- 2) Sollte sich ein Team nicht für die Meisterschaft qualifizieren oder bis spätestens zum **01.05.2024 23:59** Uhr abmelden so werden 80 % des Nenngeldes zurückerstattet.

Die angenommenen Teilnehmer erhalten eine schriftliche Bestätigung ihrer Einschreibung, die auch als offizielle Teilnehmerliste dient. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, „Anträge auf Einschreibung“ unter Angabe von Gründen abzulehnen.

#### 4.3 Startnummern

Den Teilnehmern stehen die folgenden Startnummern zur Auswahl: #2 - #99

Die Startnummer #1 steht ausschließlich dem Meister der vorherigen Saison zur Wahl.

Teilnehmer/-innen erhalten die Möglichkeit im Nennformular eine Wunschstartnummer zu hinterlegen, jedoch besteht kein Anspruch auf diese Wunschstartnummer. Die Nummern werden nach der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben.

## 5 Veranstaltungen

### 5.1 Serien-Terminkalender

#### F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP

Event	Termin	Strecke	Variante
Event 1	12.06.2024	Nürburgring (GER)	Grand Prix
Event 2	19.06.2024	Circuit Zandvoort (NLD)	Grand Prix
Event 3	26.06.2024	Misano World Circuit Marco Simoncelli (ITA)	Grand Prix
Event 4	03.07.2024	Red Bull Ring (AUT)	Grand Prix
Event 5	17.07.2024	Hockenheimring (GER)	Grand Prix

### 5.2 Event Zeitplan

Mittwoch | F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP

Die InGame Zeiten werden mit dem Briefing-Dokument für die einzelnen Veranstaltungen veröffentlicht.

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
18:00	19:40	Freies Training	100 Minuten
19:45	20:00	Fahrerbesprechung	15 Minuten
20:05	20:15	Zeittraining (Qualifying)	10 Minuten/4Laps (Lone Quali)
20:15	20:18	Gridding	3 Minuten
20:18	20:50	Rennen 1	30 Minuten + Overtime
<b>20:50</b>	<b>21:00</b>	<b>Serverwechsel für Rennen 2 – Die Startaufstellung der Top 10 erfolgt nach dem Zeittraining in umgekehrter Reihenfolge.</b>	
21:00	21:03	Gridding	3 Minuten
21:03	21:35	Rennen 2	30 Minuten + Overtime

### 5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 30 Fahrzeuge.

Von den insgesamt 30 verfügbaren Startplätzen werden 15 Plätze an Teilnehmer unter 25 Jahren vergeben, sofern sich mindestens 15 U25-Teilnehmer für der Serie angemeldet haben.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Anzahl der Fahrzeuge zu verändern.

Ist die maximale Anzahl an Fahrzeugen erreicht, wird eine Warteliste gebildet.

#### Optional

Der Veranstalter behält sich das Recht vor,

- ein Multi-Grid-Format einzuführen
- eine Vorqualifikation am **29.05. 2024** durchzuführen

### 5.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Rennen des Wettbewerbs werden ausschließlich online durchgeführt.

#### (1) Training

Es gibt offizielle (vom Veranstalter) bereitgestellte Trainings-Server und privat gehostete Trainings-Server.

Es werden zu jedem Wertungsrennen mindestens drei Trainingsserver vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Die Trainingstermine werden über die „Race Facts“ veröffentlicht.

#### (2) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

#### (3) Training

Pro Veranstaltung sind ein (1) freies Training und ein (1) Zeittraining vorgesehen. (siehe 5.2 Event Zeitplan).

#### (4) 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.

#### (5) 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.

(6) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:  
Stehender Start

(7) Wertungsrennen

Bei den Veranstaltungen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP werden jeweils zwei Wertungsläufe über eine Distanz von 30 Minuten ausgetragen.

(8) Teamspeak

An den Renntagen ist es Pflicht, dass alle Teilnehmer im DSRC Teamspeak von der Einsatzbestätigung bis zum Ende der Protestfrist anwesend ist und seinen Realnamen (#Nr Vorname Name) verwendet.

(9) 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.

(10) Fahrhilfen und Schadensmodell

Fahrhilfen:	Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
Schaden:	aktiv
Reifenverschleiß:	aktiv
Benzinverbrauch:	aktiv

## 6 Wertung

### 6.1 Punktetabelle, Wertungsmodus und Streichresultat

Sieger eines Wertungslaufes ist der Fahrer, welcher die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Teilnehmenden, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.

Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eines Rennens, soweit dieses nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer/-innen folgende Punkte:

mind. 50 % der vorgesehenen Distanz	=	volle Punkte
unter 50 % der vorgesehenen Distanz	=	keine Punkte

**Punkteschema:**

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

**Streichresultat**

Streichergebnisse werden für die Saison nicht berücksichtigt.

**Teamwertung**

Die Teamwertung innerhalb dieser Serie wird durch die Leistungen von maximal zwei Fahrern pro Team bestimmt. Für die Gesamtwertung eines Teams werden ausschließlich die Punkte dieser Fahrer aus allen Rennen kumuliert. Ein Team kann durchaus mehr als zwei Fahrer umfassen; in einem solchen Fall werden jedoch nur die Punkte der zwei am höchsten platzierten Fahrer jedes einzelnen Rennens für die Teamwertung herangezogen. Diese Regelung sorgt für eine gleichmäßige und faire Bewertung aller Teams, unabhängig von der Anzahl der Teammitglieder. Die Ergebnisse der Teamwertung werden separat aufgeführt und detailliert dokumentiert, um eine transparente Übersicht über die Leistungen der Teams zu bieten.“

### 6.2 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Teams oder in den Sonderwertungen wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. Das Team oder der Fahrer mit den wenigsten Strafpunkten über die Saison hinweg erhält die bessere Platzierung. Sollten die Betroffenen keine Strafpunkte während der Saison erhalten haben, entscheidet die größere

Anzahl an ersten Plätzen, gefolgt von den zweiten Plätzen und so weiter, basierend auf allen gewerteten Rennen. Dabei kann auch das Streichresultat berücksichtigt werden.

## **7 Dokumentenabnahme**

### **7.1 Fahrereinsatzbestätigung**

Alle Fahrer sind automatisch für alle Veranstaltungen angemeldet. Sollte ein Fahrer nicht in der Lage sein, an einer Veranstaltung teilzunehmen, ist er verpflichtet, sich bis spätestens 18:00 Uhr am Tag der Veranstaltung abzumelden. Fahrer, die sich für mehr als zwei Veranstaltungen nicht abmelden oder sich zu keinem Zeitpunkt bei den Verantwortlichen melden, können vom Veranstalter von der Serie ausgeschlossen werden.

### **7.2 Fahrerbesprechung/Briefing**

Das Fahrerbriefing findet am Renntag im Teamspeak „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing“ statt. Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver verboten.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden im 60 Minuten Rennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.

Für jede Veranstaltung wird ein separates Briefing-Dokument veröffentlicht. Die Bestimmungen, die im Briefing-Dokument aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.

Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihren dafür vorgesehenen TeamSpeak - Team-Channel wechseln.

## **8 Rennen**

### **8.1 Art der Rennkommission (ReKo)**

In der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

### **8.2 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.

### **8.3 Kollisionsabfrage**

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

### **8.4 Safety-Car**

Es wird nach Ermessen der Rennkommission ein Safety-Car (iRacing PaceCar) gemäß Art.11 DMSB-Rundstrecken-Reglement 2024 und Art.7 DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 2024 eingesetzt. Weitere Bestimmungen werden im „Briefing-Dokument“ veröffentlicht.

#### **8.4.1 Virtual Safety Car (VSC)**

Die Rennkommission 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 Team Speak die Neutralisation mit „Yellow Flag Yellow Flag VSC- deployed“ an.
- (2) Alle Teilnehmer 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 Team Speak rechtzeitig über den Restart informiert.
- (7) Das Ende einer Neutralisationsphase wird über Team Speak 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.

Der Renndirektor kann über die Briefingnotes in der Fahrerbesprechung jederzeit Anpassungen an der VSC-Reglung vornehmen.

#### 8.4.2 Rote Flagge

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

- (1) Die Rennkommission kündigt über Team Speak 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 müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement 2024 Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).
- (4) Die Rennkommission gibt über den Team Speak Server 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 Team Speak 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.

#### 8.5 Fast Repair

In der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP steht pro Wertungsrennen den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

1. FastRepair während einer VSC-Phase (Virtual Safety Car)  
Die Inanspruchnahme eines Fastrepair ist während einer VSC-Phase straffrei.
2. FastRepair während dem Rennen  
Die Inanspruchnahme eines FastRepairs während des Rennens ist mit einer Durchfahrtsstrafe verbunden. Sollte ein Teilnehmer/-in einen FastRepair in Anspruch nehmen, so muss in der darauffolgenden Runde eine Durchfahrtsstrafe absolviert werden. Die Durchfahrtsstrafe darf nicht mit einem Boxenstopp verbunden werden.  
Das Nichtbeachten der Durchfahrtsstrafe während der Veranstaltung kann zum Ausschluss aus der Serie führen.
3. Melden von FastRepair (FR-Report)  
Die Verwendung von FastRepairs muss nicht gesondert gemeldet werden.
4. 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.
5. FastRepair Prüfung  
Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.

#### 8.6 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.

##### 8.6.1 Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:

Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.

##### Verwendung der ESC-Taste:

Die Betätigung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie gestattet, um mögliche Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach dem Rennende zu vermeiden.

##### Verhalten nach dem Rennen:

Es ist strengstens untersagt, das Fahrzeug nach Rennende vorsätzlich zu beschädigen oder absichtlich Kollisionen mit anderen Fahrzeugen herbeizuführen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem höheren Strafmaß geahndet als reguläre Kollisionen während des Rennverlaufs. Die exakte Höhe des Strafmaßes liegt im Ermessen der Rennleitung und wird im Einzelfall festgelegt.

#### 8.7 Protest

Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 10 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens 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.

Der Protest muss zwingend die genaue Current Time (CT) enthalten.

#### 8.8 Strafen

Es gelten die 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 Rahmenbedingungen 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 die 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 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 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 Fahrer 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 Fahrer seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält der Fahrer für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
- C) Disqualifikation

Wenn ein Fahrer/-in 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

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

## 9 Titel

### 9.1 Titel

#### 9.2 Titel Gesamtsieger

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP, erhält den Titel: F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP - Fahrer Meister 2024

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP, erhält den Titel: F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP - Team Meister 2024

#### 9.3 Preise, Pokale und Siegerehrung

Die ersten drei Fahrer der Gesamtwertung erhalten jeweils einen Pokal.

Die ersten drei Teams der Teamwertung erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

Der Fahrer, mit den meisten Pole Positions erhält einen Pokal.

#### Preisgeldübersicht

Platzierung	Fahrerwertung	Teamwertung
1.Platz	50,00 EUR	50,00 EUR
2.Platz	45,00 EUR	45,00 EUR
3.Platz	40,00 EUR	40,00 EUR
4.Platz	35,00 EUR	35,00 EUR
5.Platz	30,00 EUR	30,00 EUR
6.Platz	25,00 EUR	25,00 EUR

#### Siegerehrung

Die Siegerehrung ist voraussichtlich im Rahmen der Simracing Expo in Dortmund angesetzt. Der Veranstalter wird die Tickets bereitstellen. Die Sieger werden vom Veranstalter per Mail informiert.

## 10 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- (1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, der Rennkommission, des Renndirektors oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- (2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sowie 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. Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar
  - gegen den Serienausschreiber, und iRacing.com, deren Organe und Geschäftsführer
  - die Sportwarte
  - und allen 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.

## 11 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP, 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.

#### Livestream Teilnehmer

Teilnehmer, die ihr Rennen live im Internet oder im TV übertragen, müssen folgende Bestimmungen beachten:

- Sie müssen die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Fahrzeuglackierungen (SkinPack) verwenden.
- Sie müssen den offiziellen Namen der Veranstaltung darstellen.
- Sie müssen den offiziellen Livestream-Link in der Beschreibung des Streams angeben.
- Sie müssen den Twitch Command verlinken.

## **12 Besondere Bestimmungen**

### **12.1 Teilnehmer/-innen**

Sollte eine Teilnehmer aus beliebigen Gründen nicht am weiteren Verlauf der Rennserie teilnehmen können, ist es dazu verpflichtet, dieses zeitgerecht anzuzeigen.

Teilnehmer, die sich von einer Veranstaltung nicht fristgerecht abmelden, können ihre Startberechtigung für die Restliche Saison verlieren.

### **12.2 Rennstart**

Der Rennstart erfolgt stehend und wird von iRacing mit der grünen Flagge signalisiert.

### **12.3 Streckenbegrenzung**

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

### **12.4 Disziplinarische Maßnahmen**

Alle Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem Verhalten verpflichtet. Sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.

### **12.5 Wetter und Streckenbeschaffenheit**

Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

### **12.6 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.

Die Rennleitung behält sich vor, die INC Limits je nach Fahrweise und Umgang miteinander sowohl nach oben, als auch nach unten anzupassen.

### **12.7 Teamnamen Bestimmungen**

(1) Der Teamname kann ein (1) Mal pro Season geändert werden.

(2) Bestimmungen Teamname

Der Teamname ist auf 24 Satzzeichen begrenzt.

## Teil 2 Technisches Reglement

### 1 Technische Bestimmungen

#### 1.1 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

#### 1.2 Fahrerausrüstung

Es wird vorausgesetzt, dass ein kompatibles Lenkrad sowie Pedale verwendet werden.

Für die Kommunikation ist ein Mikrofon und Kopfhörer obligatorisch.

#### 1.3 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im SimRacing sind einzuhalten (s. DMSB-SimRacing-Reglement 2024 Rundstrecke, Art. 20).

ACHTUNG: Abweichungen von den DMSB-Bestimmungen bedürfen einer Sondergenehmigung des Serienausschreiber.

Unter Beachtung der DMSB Vorschriften für Startnummern und Werbung an Fahrzeugen im SimRacing ist folgende verbindliche Werbung am Wettbewerbsfahrzeug vorgeschrieben. (siehe Art. 1.3.1 ff Teil 2 dieser Ausschreibung).

für die Fahrerausrüstung werden keine besonderen Werbevorschriften festgelegt.

##### 1.3.1 Fahrzeug-Templates

Serieneigene Werbepartner werden bis 14 Tage vor dem Start der Veranstaltung bekanntgegeben. Die Platzierung der serieneigenen Werbepartner ist durch eine separate Ebene im Template vorgegeben.

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeuglackierung fristgerecht einzureichen.

##### 1.3.2 Fahrzeuglackierung

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über den von dem F4 ESPORTS GERMAN CHAMPIONSHIP zur Verfügung gestellten SimSync gehandelt. Skins dürfen von Teilnehmenden zu jedem Zeitpunkt verändert werden. Der Teilnehmende ist eigenständig dafür verantwortlich, den Paint-Skin über das DSRC-Portal hochzuladen. Eine Anleitung ist in jedem Fahrzeug-Template enthalten. Solltet ihr Fragen dazu haben, könnt ihr uns gerne per E-Mail kontaktieren.

Die eingesendeten Fahrzeuglackierungen werden geprüft und anschließend im SimSync freigegeben. Weitere Informationen dazu findet ihr im Serienbereich.

##### Abgabefristen:

Paint-Skins zum ersten Wertungslauf müssen bis zum **05.05.2024 -23:59** Uhr über das DSRC-Portal eingereicht sein.

Paint-Skins für alle weiteren Rennen müssen bis 62 Std. vor dem Start des jeweiligen Rennevents eingereicht werden.

##### 1.3.3 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

Für die Pflicht-Werbefläche gelten folgende Bestimmungen:

- Sie dürfen nicht verschoben werden.
- Sie dürfen nicht in Größe oder Format geändert werden.
- Sie dürfen nicht von anderen Grafiken überdeckt oder in ihrer Sichtbarkeit eingeschränkt werden.
- Ihre Farben dürfen nicht geändert werden.
- Sie dürfen nicht ausgeblendet werden.

Die Pflicht-Werbefläche muss, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign bleiben.

##### 1.3.4 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 Teilnehmer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Teilnehmer. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter. Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, zu prüfen, ob die entsprechenden Logos verwendet werden dürfen.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie. Darüber hinaus ist Tabak-/E-Zigaretten-, Alkohol- und Waffenwerbung

### 1.3.5 Fahrer Portraitbilder & Sponsoren/Partner

Wir haben die Möglichkeit Portraitbilder des jeweiligen Teilnehmers im Livestream darzustellen.

Die Vorlagen werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt.

Beispielbild OnBoard



## 2 Software Bestimmungen

### 2.1 Allgemeines

Zusätzlich zum Technischen Reglement gemäß Teil 2 dieser Ausschreibung gelten darüber hinaus nachfolgende Softwarebestimmungen.

### 2.2 Software

Jeder Fahrer ist selbst dafür verantwortlich, die zu verwendende Simulation und weitere Software Dritter (falls vorgeschrieben), sowie deren Lizenzen zu besitzen.

### 2.3 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting

#### 2.3.1 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend für alle Teilnehmer/-innen zu verwenden.

Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht für alle Teilnehmer/-innen im Teamspeak.

Teamspeak Bestimmungen

Alle Teilnehmer/-innen 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.

#### 2.3.2 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 Fahrername

Beispiel: 00 Max Mustermann

Mikrofon: Muten

### 2.4 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (40 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

### 2.5 Zugelassen Fahrzeug / Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

#### 2.5.1 Fahrzeug

In der Serie kommt das iRacing FIA F4 Fahrzeug zum Einsatz.

#### 2.6 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Keine Einschränkungen

## 3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennleitung mit Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen geahndet werden.

Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) dem jeweiligen Fahrer/-in gesammelt. Diese sind in der offiziellen Auswertung unter Spalte Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto) ersichtlich. Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält der Fahrer automatisch gemäß Verhaltens- und Strafenkatalog eine Stopp and Go Penalty von 30 Sekunden für das nächste Wertungsrennen. Das SPK wird nach absitzen dieser Strafe genullt.

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

#### Abbau von Strafpunkten

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

#### **4 SALVATORISCHE KLAUSEL**

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