

# Briefing-Dokument - dmsj – SimRacing-Junior-Cup 2024

## Event 4 - Tsukuba Circuit - 2000 Full (JPN)(11.12.2024)

### DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	28.11.2024		Ersterstellung

### ➤ TIME SCHEDULE

<b><i>Free practice</i></b>		
<i>Server Host</i>	Simracing Deutschland	
<i>Servername</i>	dmsj - Practice	
<i>Password</i>	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
<i>Samstag</i>	07.12.2024 - FP 1.1 – 1.2	16:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Sonntag</i>	08.12.2024 - FP 2.1 – 2.2	16:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Montag</i>	09.12.2024 - FP 3.1 – 3.2	16:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Dienstag</i>	10.12.2024 - FP 4.1 – 4.2	16:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<b><i>Race-Day</i></b>		
<i>Server Host</i>	11. Dezember 2024	
	Simracing Deutschland	
<i>Servername Rennen 1 – U15</i>	U15 - dmsj - Race	
<i>Servername Rennen 2 – U19</i>	U19 - dmsj - Race	
<i>Password</i>	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
<i>Open Practice</i>		17:00 – 18:35 Uhr
<i>Briefing</i>	TS -> Drivers-Briefing U15 & 19	18:40 – 18:55 Uhr
<b><i>Race – U15</i></b>		
<i>Qualifying</i>	Lone Quali 10M/4L	19:00 - 19:10 Uhr
<i>Gridding Time</i>	3 Minuten	19:10 - 19:13 Uhr
<i>Rennen</i>	30 Minuten + Overtime	19:13 - 19:43 Uhr
<i>Overtime</i>	~3 Minuten	19:43 - 19:46 Uhr
<i>Siegerinterview</i>	Top 3	19:46 - 19:52 Uhr
<b><i>Race – U19</i></b>		
<i>Qualifying Rennen</i>	Lone Quali 10M/4L	19:50 - 20:00 Uhr
<i>Gridding Time</i>	3 Minuten	20:00 - 20:03 Uhr
<i>Rennen</i>	30 Minuten + Overtime	20:03 - 20:33 Uhr
<i>Overtime</i>	~3 Minuten	20:33 - 20:36 Uhr
<i>Siegerinterview</i>	Top 3	20:35 - 20:40 Uhr

### ➤ Weather & SimTime

<b><i>Set Weather</i></b>			
<i>Sky:</i>	Is generated automatically		
<i>Temperature:</i>	Is generated automatically		
<i>Relative Humidity:</i>	Is generated automatically		
<i>Wind Speed:</i>	Is generated automatically		
<b><i>Session</i></b>			
<i>Open Practice</i>	<b><i>Dynamic Sky</i></b>	<b><i>SimTime</i></b>	<b><i>Track Conditions</i></b>
	Dynamisch	Dec. 11. 2024 12:00 Uhr	61%
<b><i>Race</i></b>			
<i>Practice</i>	dynamisch	Dec. 11. 2024 12:00 Uhr	61%
<i>Qualifying</i>	dynamisch	Dec. 11. 2024 ~14:30 Uhr	Carry Over
<i>Race</i>	dynamisch	Dec. 11. 2024 ~14:45 Uhr	Carry Over

## ➤ Fixed Setup Qualify & Race

Fahrzeug	Fuel level	Power ADJ %	Zusatzgewicht in kg	Setup name Qualifying & Race
Renault Clio	25.0 L	100,00	0	Fixed.sto

## ➤ Offizielle iRacing-Server

Die vom Veranstalter bereitgestellten Trainings- und Rennserver findet ihr unter "League Sessions".

**Password:** kein Passwort erforderlich

The screenshot shows the 'League Sessions' page on the iRacing website. The left sidebar is visible with various options like Home, Profile, My Content, etc. The 'Leagues' option is selected and highlighted in blue. The main area displays a table of sessions for the 'dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024' league. The table includes columns for Date, Time, Logo, League Name, Season Name, Car(s), Track, Team, and Fixed. Each session row has an 'Edit' button. A search bar at the top is set to 'tsukuba'. The table shows sessions from Dec 07 to Dec 18, 2024, at Tsukuba Circuit, mostly for Renault Clio cars.

Date	Time	Logo	League Name	Season Name	Car(s)	Track	Team	Fixed	Edit
Dec 07, 2024	16:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 07, 2024	19:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 08, 2024	16:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 08, 2024	19:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 09, 2024	16:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 09, 2024	19:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 10, 2024	16:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 10, 2024	19:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	dmsj - Practice	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 11, 2024	17:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	U15 - dmsj - Race	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 11, 2024	17:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	U19 - dmsj - Race	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 18, 2024	17:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	U15 - dmsj - Race	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	
Dec 18, 2024	17:00	0/60	dmsj - SimRacing-Junior-Cup 2024	U19 - dmsj - Race	Renault Clio	Tsukuba Circuit	-	-	

## ➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 18:40 Uhr **für beide Altersklassen** 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.

## ➤ ZOOM – Meeting

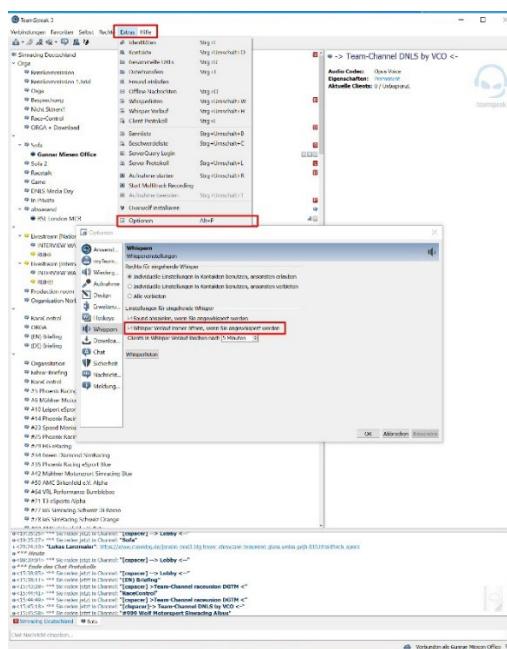
Wir bieten ein Zoom-Meeting für eine Livestream-Präsenz an. Die Teilnahme an diesem Zoom-Meeting ist freiwillig und nicht verpflichtend. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass das von ihrer Webcam übertragene Bild für Streaming-Zwecke verwendet wird.

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>

## ➤ Teamspeak

- Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend für alle Teilnehmer zu verwenden.
- Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht für alle Teilnehmer im Teamspeak.
- **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 angewhispt werden“ herausgenommen werden.



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

## ➤ Linksammlung

iRacing Driver ID im Portal eintragen (Verpflichtend):	<a href="#">KLICK HIER</a>
Rennabmeldung Event 04 bis 15:00 Uhr am Renntag:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Protest – Formular:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Live-Übersicht RaceControl:	<a href="#">KLICK HIER</a>
SimSync SkinPack:	<a href="#">KLICK HIER</a>
SkinPack & Grafik Public Folder:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Ausschreibung & SimRacing Internal Guideline:	<a href="#">KLICK HIER</a>

Sportliches Reglement SimRacing:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Live-Timing:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Virtueller Aushang:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Teilnehmerübersicht:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Driver Standings:	<a href="#">KLICK HIER</a>
Team Standings	<a href="#">KLICK HIER</a>
U19 Standings	<a href="#">KLICK HIER</a>
U15 Standings	<a href="#">KLICK HIER</a>
Teamspeak & Discord	<a href="#">KLICK HIER</a>
Race Facts Event 04:	<a href="#">KLICK HIER</a>

## ➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)

Im dmsj – SimRacing-Junior-Cup wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

- Sichtungsbereiche

Im dmsj – SimRacing-Junior-Cup 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 (SPA1145850) (RL)
- Simon Chrsitmann (SPA1402076) (SK)
- Simon Ehses (SPA1199118) (SK)
- Gunnar Miesen (SPA1208694) (Operator)

## ➤ 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 Fahrzeulgänge 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 Fahrzeugsbreite 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.

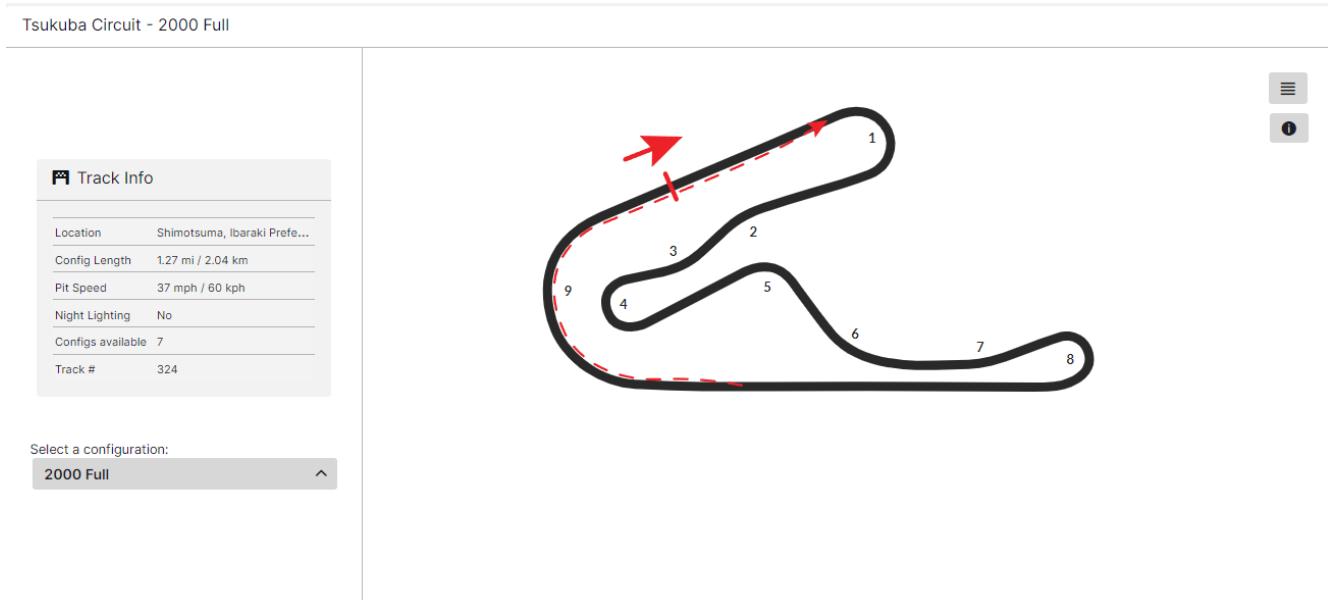
#### 8. Verbot von Bump Drafting:

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. Zu widerhandeln 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.

## ➤ ESC-Verbot und Gebot

Im dmsj – SimRacing-Junior-Cup 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.

## ➤ 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.

## ➤ Incident Limit

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

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 und Altersklasse ist ein (1) Zeittraining vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE.
- Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teilnehmer, 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.

## ➤ Startfreigabe/Rennstart

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

## ➤ Rennen

### Rennlängen

- Die Rennen haben eine reguläre Dauer von 30 Minuten, zuzüglich einer Overtime. Die Startaufstellung basiert auf den Ergebnissen des jeweiligen Zeittrainings.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden, dürfen diese nicht mehr verlassen. Sie erhalten Meisterschaftspunkte gemäß dem Rennergebnis, sofern sie mindestens 75% des Rennens absolviert haben.

- **FastRepair Bestimmungen**

Im dmsj – SimRacing-Junior-Cup 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.

- **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 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 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 Beitreten 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 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 15 Minuten nach dem U19 - Race für das U15 - Race und dem U19 - 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 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 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**