dmsj – SimRacing-Junior-Cup Reglement

Name der Serie:

dmsj – SimRacing-Junior-Cup 2026

DMSB Genehmigungs-Nummer:

918/26

Der Deutsche Motor Sport Bund e. V. schreibt das DMSB-SimRacing-Prädikat „dmsj – SimRacing-Junior-Cup“ (Status: National A) nach dmsj-Level 2 der allgemeinen DMSB-Prädikatsbestimmungen für Jugendliche zwischen 13 und 19 Jahren (Jahrgänge 2007 bis 2013) den dmsj – SimRacing-Junior-Cup 2026 zu nachstehenden Bedingungen aus:

Ausschreiber / Organisation: ADAC SimRacing GbR

Sportliche Ausrichtung: Gunnar Miesen
Telefon: +49170 9146610
E-Mail: info@simracing-championship.de
E-Mail: 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 dmsj
3.4 Lizenzen
3.5 Versicherung

4 NENNUNGEN

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtung
4.1.1 Einschreibung Fahrerwertung
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 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

10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE

12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

12.1 TEILNEHMER
12.2 RENNSTART
12.3 STRECKENBEGRENZUNG
12.4 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
12.5 WETTER UND STRECKENBESCHAFFENHEIT
12.6 INCIDENT LIMIT

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

Der dmsj – SimRacing-Junior-Cup (Nachfolgend auch SimRacing-Junior-Cup genannt) wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des Internationalen Sportgesetzes und seiner Anhänge (das Gesetz), den nationalen Wettbewerbsbestimmungen des DMSB, den Prädikatsbestimmungen (DMSB SimRacing-Prädikate) des DMSB, dem DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing, dem DMSB-SimRacing Reglement, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), den Beschlüssen und Bestimmungen des DMSB, den Umweltrichtlinien des DMSB, dem 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. Sie findet in Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen und den Technischen Bestimmungen der Serie statt.
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 2026 die " dmsj – SimRacing-Junior-Cup 2026" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Nordrhein e.V. im Bereich Sport, Jugend und Ortsclubs übernommen.

Im Rahmen dieser hochkarätigen Meisterschaft werden vier (4) separate Wertungen ausgetragen:

1. **Fahrerwertung - Gesamt:**
   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. **Fahrerwertung – U15:**
   Diese Wertung richtet sich an U15 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 Sieger der Fahrerwertung U15 gekrönt.

3. **Fahrerwertung – U19:**
   Diese Wertung richtet sich an U19 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 Sieger der Fahrerwertung U19 gekrönt.

2.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.

Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt
Homepage: www.dmsb.de
E-Mail: 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 28.10.2026 unter Reg.-Nr.: 918/26 genehmigt.

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

ADAC GbR	Gunnar Miesen
Viktoriastraße 15	+49 151 42448612
56068 Koblenz	info@simracing-championship.de

2.5 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung

Sportliche Ausrichtung	**Serienkoordinator**
ADAC Mittelrhein e.V.	ADAC Nordrhein e.V.
Gunnar Miesen	Alexander Zäpernick
Serienkoordination	Serienkoordination
Telefon: +49170 9146610	Telefon: +49 221 47 27 27 707
E-Mail: info@simracing-championship.de	E-Mail: alexander.zaepernick@nrh.adac.de
E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de	

2.6 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Die Liste der offiziellen Sportwarte wird mit der Eventinfo zu jeder Veranstaltung veröffentlicht.

2.7 Verwendete Simulation

Für die Serie wird die Simulation von iRacing.com genutzt.

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.

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 dmsj

Der Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline „dmsj“ ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

3.4 Lizenzen

Für die Teilnahme an der Serie müssen die Fahrer/Bewerber mindestens im Besitz einer gültigen Fahrer-/Bewerberlizenz des DMSB oder eines anderen der FIA angeschlossenen ASN, mit den folgenden Stufen sein:
- SimRacing National oder höher
- Internationale Lizenz Stufe D Circuit / Road oder höher

Die Jahreslizenz des DMSB kostet 15,50 € und kann über das DMSBnet beantragt werden.
Link: https://dmsbnet.de/

Jeder Teilnehmer muss seine Lizenznummer bis spätestens 3 Tage vor der Veranstaltung in den Accounteinstellungen des Serienportals eintragen.
Link: https://www.simracing-championship.de/account/einstellungen

3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich dürfen Fahrer im Alter von 13 bis 19 Jahren (Stichtagsregelung) teilnehmen.

4.1.1 Einschreibung Fahrerwertung

Die Teilnehmer können sich für folgende Altersklassen einschreiben und werden wie folgt gewertet:
Gesamtwertung – alle eingeschriebenen Fahrer
U19 – Fahrer der Jahrgänge 2007 – 20010.
U15 – Fahrer der Jahrgänge 2011 – 2013.

Der Fahrer ist verpflichtet, sich mit dem offiziellen „Antrag auf Einschreibung“, der vom Veranstalter herausgegeben wird, bis spätestens **25.10.2026, 23:59** Uhr, für die Teilnahme an dem dmsj – SimRacing-Junior-Cup zu bewerben.

Die Einschreibung erfolgt ausschließlich über ein Online-Formular auf der Webseite https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsj-simracing-junior-cup/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 zum dmsj – SimRacing-Junior-Cup 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 20 eingeschriebenen Teilnehmern nicht durchzuführen.

Die Einschreibungen werden in der Reihenfolge ihres Eingangs bearbeitet. Eine Einschreibung gilt erst dann als angenommen und verbindlich, wenn sie vom Veranstalter schriftlich bestätigt wurde. Gehen mehr als 30 Einschreibungen für den dmsj – SimRacing Junior Cup ein, behält sich der Veranstalter das Recht vor, die Teilnehmenden nach Altersklassen zu trennen und pro Event jeweils ein separates Rennen auszutragen.

Die Altersklassen U15 und U19 werden separat ausgerichtet, wenn die Gesamtzahl der Anmeldungen beider Altersklassen mehr als 30 beträgt. In diesem Fall finden die Rennen der jeweiligen Altersgruppen nacheinander statt, um eine faire und transparente Wettbewerbsstruktur zu gewährleisten.

Die maximale Teilnehmerzahl pro Altersklasse beträgt 35 Fahrerinnen und Fahrer.

Sinkt im Verlauf der Saison die Gesamtzahl der Teilnehmenden beider Altersklassen bei einzelnen Rennen unter 30, behält sich der Veranstalter das Recht vor, die Altersklassen U15 und U19 wieder zusammenzuführen und in einem gemeinsamen Rennen antreten zu lassen. Die Entscheidung über eine Zusammenlegung wird spätestens bis 16:00 Uhr am Renntag über eine aktualisierte Version des Briefing-Dokuments bekanntgegeben.

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 am **25.10.2026** ebenfalls per E-Mail verschickt.

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

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 Mittwoch 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

Der dmsj – SimRacing-Junior-Cup ist kostenfrei

4.3 Startnummern

Den Teilnehmern stehen die folgenden Startnummern zur Auswahl:
Teilnehmer der U19: Startnummern #2 - #99
Teilnehmer der U15: Startnummern #100 - #199
Die Startnummer #1 steht ausschließlich dem Meister der vorherigen Saison zur Wahl.

Teilnehmer 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

dmsj – SimRacing-Junior-Cup

Event	Termin	Strecke	Vaiante
Testtag	04.11.2026	Motorsport Arena Oschersleben	Grand Prix
Event 1	05.11.2026	Motorsport Arena Oschersleben	Grand Prix
Event 2	26.11.2026	Lime Rock Park	Grand Prix
Event 3	02.12.2026	Tsukuba Circuit	2000 Full
Event 4	10.12.2026	Circuit de Lédenon	
Event 5	17.12.2026	Oulton Park Circuit	International

5.2 Event Zeitplan

Donnerstag | dmsj – SimRacing-Junior-Cup
Die InGame Zeiten werden mit dem Briefing-Dokument für die einzelnen Veranstaltungen veröffentlicht.

Event-Zeitplan A: Gemeinsames Rennen der Altersklassen U15 und U19

Start	Ende	Was	Information
17:00	18:35	Freies Training	95 Minuten
18:40	18:55	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:00	19:10	Qualifying	10 Minuten/4Laps (Lone Quali)
19:10	19:13	Gridding	3 Minuten
19:13	19:43	Race	30 Minuten + Overtime
19:43	19:46	Race - Overtime	3 Minuten
19:48	19:55	Siegerinterviews	

Event-Zeitplan B: Getrennte Rennen für die Altersklassen U15 und U19

Start	Ende	Was	Information
17:00	18:35	Freies Training	95 Minuten
18:40	18:55	Fahrerbesprechung	15 Minuten (U15 & U19)
19:00	19:10	Qualifying Race - U15	10 Minuten/4Laps (Lone Quali)
19:10	19:13	Gridding	3 Minuten
19:13	19:33	Race - U15	20 Minuten
19:33	19:36	Race - U15 - Overtime	3 Minuten
19:38	19:42	Siegerinterviews U15	
19:40	19:50	Qualifying Race - U19	10 Minuten/4Laps (Lone Quali)
19:50	19:53	Gridding	3 Minuten
19:53	20:13	Race - U19	20 Minuten
20:13	20:16	Race - U19 - Overtime	3 Minuten
20:18	20:25	Siegerinterviews U19	

5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt pro Grid 35 Fahrzeuge.

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

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

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.
Zu jeder Veranstaltung stellt der Veranstalter mindestens drei Trainingsserver bereit. Die Termine für die Trainingseinheiten werden im "Briefing-Dokument" bekanntgegeben.

(2) Private Trainings und Tests
Private Trainings und Tests sind erlaubt.

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

(4) Zeittraining (Qualifying)
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.

(5) Startarten
Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:
Stehender Start

(6) Wertungsrennen
Bei den Veranstaltungen der Serie beträgt die Rennlänge 20 oder 30 Minuten. (siehe 5.2 Event Zeitplan)

(7) Team Speak
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.

(8) 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.

(9) 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, welches 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 eins Rennens, soweit dieses nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

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

Punkteschema A: Gemeinsames Rennen der Altersklassen U15 und U19

Platz	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**
Punkte	45	40	37	34	31	29	27	25	23	21	20	19	18	17	16
Platz	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**
Punkte	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Punkteschema B: Getrennte Rennen für die Altersklassen U15 und U19

Punkteschema Altersklasse U15

Position	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Punkte	40	35	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	1	0

Punkteschema Altersklasse U19

Position	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Punkte	40	35	31	29	27	25	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	2	1	0

Altersklassen- und Gesamtwertung der Fahrer

Die Gesamtwertung ergibt sich aus den Ergebnissen aller Wertungsläufe, unabhängig von der Altersklasse. Dabei wird nicht unterschieden, ob die Altersklassen ihre Rennen gemeinsam oder getrennt bestreiten.

Streichresultat

Streichergebnisse werden für die Saison nicht berücksichtigt.

In Fällen, in denen aufgrund eines offensichtlichen Versehens oder Irrtums nach Veröffentlichung der Meisterschaft- bzw. Serienwertung durch den Serienausschreiber eine nachträgliche Korrektur notwendig wird, kann diese von dem Serienausschreiber vorgenommen werden. Jegliche Fragen oder Beschwerden bezüglich der Meisterschaftswertung müssen schriftlich an den Serienorganisator gerichtet werden und innerhalb von fünf Tagen nach der ersten Veröffentlichung der betreffenden Meisterschaftswertung eingehen. Gegen die Entscheidung des Serienausschreibers ist kein Rechtsmittel möglich.

6.2 Punktegleichheit

Bei Punktgleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Fahrern wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. 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 Wertungsrennen gemeldet. Falls ein Fahrer nicht in der Lage ist, an einem Wertungsrennen teilzunehmen, muss es sich bis 15:00 Uhr am Veranstaltungstag abmelden. Fahrer, die sich für mehr als zwei Wertungsrennen nicht abmelden bzw. sich zu keinem Zeitpunkt bei den Verantwortlichen melden, werden automatisch von der Serie abgemeldet.

7.2 Fahrerbesprechung/Briefing

Das Fahrerbriefing findet am Renntag im Teamspeak „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing satt. Die Teilnahme am Fahrerbriefing ist für alle Teilnehmer verpflichtend.

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 Rennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.

Für jedes Wertungsrennen 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 vorgesehen TeamSpeak - Driver-Channel wechseln.

8 Rennen

8.1 Art der Rennkommission (ReKo)

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

8.2 Sichtungsbereiche

In der Serie wird die Rennsession 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

Nach Ermessen der Rennkommission kann ein Safety-Car (iRacing PaceCar) eingesetzt werden. Es gelten die iRacing-Rahmenbedingungen sowie die Strafen der Simulation. Weitere Bestimmungen können im „Briefing-Dokument“ veröffentlicht werden.

8.4.1 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 2026 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 beitritt 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

Im dmsj – SimRacing-Junior-Cup steht pro Wertungsrennen den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

1. FastRepair während einer Safty-Car Phase
   Die Inanspruchnahme eines Fastrepair ist während einer Safty-Car Phase ist 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/-in 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 Serie 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.

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

<u>Verhalten nach dem Rennen:</u>
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. Sammelproteste sind nicht zulässig.
Der Protest muss zwingend die genaue Current Time (CT) enthalten.

8.8 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 sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese muss 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 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:
Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass das bestrafte Fahrer durch die Boxengasse fahren muss. Es darf nicht am Boxenplatz oder in der Boxenstraße angehalten werden.
Stop-and-Hold: - Diese Strafe erfordert, dass das bestrafte Fahrer seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält das für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
Disqualifikation: - Wenn ein Fahrer 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.

<u>Ablauf eines Boxengassenstart</u>
Fahrer, die ein Boxengassenstart absolvieren müssen, dürfen erst ihr Rennen aus der Boxengasse beginnen, wenn die gesamte Fahrzeugklasse, in der sie starten, an der Boxenausfahrtslinie vorbeigefahren ist. Der Fahrer darf sich am Ende der Boxengasse, auf der rechten Fahrbahnseite aufstellen.

9 Titel

9.1 Titel

Der Fahrer, der am Ende der Saison die höchste Punktzahl nach Durchführung aller Wertungsrennen erreicht hat, erhält den Titel

„Sieger dmsj – SimRacing-Junior-Cup 2026“

Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen einer Wertungsklasse erhalten den Titel:

Klasse U19: **„Sieger U19-Klasse“**
Klasse U15: **„Sieger U15-Klasse“**

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 des dmsj – SimRacing-Junior-Cup übernommen werden.
Alle Fernsehrechte des dmsj – SimRacing-Junior-Cup, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber.
Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Serienausschreibers verboten.

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

Sollte ein 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, fairen 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 25. 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, vor einer Veranstaltung, sowohl nach oben, als auch nach unten anzupassen.

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 2026 Rundstrecke, Art. 20).

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

☒ 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 dmsj – SimRacing-Junior-Cup 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 **30.10.2026 -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

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug des dmsj – SimRacing-Junior-Cup enthalten.

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.

Designs oder Schriftzüge, die einen Bezug zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten herstellen, sind strikt untersagt und führen zum Ausschluss aus der Serie.
Darüber hinaus ist Werbung für Tabak, E-Zigaretten, Alkohol oder Waffen verboten.

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 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.

2.3.2 Streaming - Zoom-Meeting

Im Rahmen der Serie bieten wir ein optionales Zoom-Meeting an, das die Möglichkeit zur Teilnahme an unserer Livestream-Präsenz ermöglicht. Die Teilnahme an diesem Meeting ist freiwillig und nicht verpflichtend. Mit der Teilnahme erklären sich die Teilnehmer jedoch damit einverstanden, dass das Bild ihrer Webcam für Streaming-Zwecke genutzt wird.

Folgende Bedingungen sind dabei 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 dieser Serie wird ausschließlich der BMW M2 Racing (G87) als Rennfahrzeug eingesetzt. Da dieses Fahrzeug kein Standard-Content ist, muss es von den Teilnehmenden zum Selbstkostenpreis erworben werden.

2.6 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Alle Rennen werden mit einem festgelegten Setup (Fix-Setup) gefahren. Dieses Setup kann entweder ein iRacing-Standardsetup sein oder ein vom Veranstalter bereitgestelltes Setup. Mit der Veröffentlichung des Briefing-Dokuments wird das entsprechende Setup bekannt gegeben.

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.
<u>Abbau von Strafpunkten</u>
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.