

DSRC Endurance Series Reglement

Name der Serie:

DMSB SimRacing Championship Endurance Series 2024

DMSB Genehmigungs-Nummer:

248/24

Der Deutsche Motor Sport Bund e. V. schreibt in Zusammenarbeit mit dem Promoter ADAC SimRacing GbR das DMSB-SimRacing-Prädikat „DMSB SimRacing Championship – Endurance Series“ (Status: International) nach Level 1 der allgemeinen DMSB-Prädikatsbestimmungen zu nachstehenden Bedingungen aus:

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.

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

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 ZUSAMMENSETZUNG DES ORGANISATIONSKOMITEES 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 DSRC-ENDURANCE
- 3.4 LIZENZEN
- 3.5 VERSICHERUNG

4 NENNUNGEN

- 4.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
 - 4.1.1 EINSCHREIBUNG TEAMWERTUNG – GT3, CUP2 & SP3T CLASS
 - 4.1.2 EINSCHREIBUNG PRO-AM TEAMWERTUNG
 - 4.1.3 FAHRERWERTUNG
 - 4.1.4 EINSCHREIBUNG GASTSTARTER
- 4.2 TEAMLEITER
- 4.3 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG
- 4.4 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 UND WERTUNGSMODUS
 - 6.2 PUNKTEGLEICHHEIT
- 7 DOKUMENTENABNAHME**
 - 7.1 FAHREINSATZBESTÄTIGUNG
 - 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
 - 8.7 RÜCKKEHR IN DIE BOXENGASSE NACH RENNENDE:
 - 8.8 PROTEST
 - 8.9 STRAFEN
- 9 TITEL UND POKALE**
 - 9.1 TITEL GESAMTSIEGER
 - 9.2 PREISE, POKALE UND SIEGEREHRUNG
- 10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG**
- 11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE**
- 12 BESONDERE BESTIMMUNGEN**
 - 12.1 TEAMLEITER / TEAMS / TEILNEHMER
 - 12.2 TEAMS
 - 12.3 TEILNEHMER / DRIVER LINE-UP
 - 12.4 EINFÜHRUNGSRUNDE / FORMATIONSRUNDE:
 - 12.5 RENNSTART
 - 12.6 STRECKENBEGRENZUNG
 - 12.7 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
 - 12.8 WETTER UND STRECKENBESCHAFFENHEIT
 - 12.9 INCIDENT LIMIT
 - 12.10 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN
- 1 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN**
 - 1.1 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
 - 1.2 FAHREARAUSRÜSTUNG
 - 1.3 WERBUNG AN FAHREARAUSRÜSTUNG/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 TEAMBEZOGENE 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 FAHRZEUGE / FAHRZEUGKLASSENWECHSEL
 - 2.5.1 FAHRZEUGKLASSEN/FAHRZEUGE
 - 2.6 FAHRZEUGKLASSENWECHSEL
 - 2.7 FAHRZEUGWECHSEL
 - 2.8 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
- 3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO**
- 4 SALVATORISCHE KLAUSEL**

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Die DMSB SimRacing Championship – Endurance Series (Nachfolgend auch DSRC - Endurance Series genannt) werden nach dem DSRC Endurance Reglement, den Prädikatsbestimmungen (DMSB SimRacing-Prädikate) des DMSB, 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 in der aktuellen Pandemie-Lage, dem Hygiene- 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

ADAC Nordrhein e. V.
ADAC Mittelrhein e.V.
ADAC Südbayern e. V.

Die Serienkoordination liegt beim ADAC Mittelrhein e.V. Sport, Jugend und Ortsclubs

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 11.12.2023 unter Reg.-Nr.: 248/24 genehmigt.

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

ADAC SimRacing GbR	Gunnar Miesen
Viktoriastraße 15	+49 170 9146610
56068 Koblenz	info@simracing-championship.de

2.5 Zusammensetzung des Organisationskomitees Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung

Sportliche Ausrichtung	Serienkoordinator
ADAC Mittelrhein e.V.	ADAC Mittelrhein e.V.
Gunnar Miesen	Gunnar Miesen
Serienkoordination	Serienkoordination
Telefon: +49170 9146610	Telefon: +49170 9146610
E-Mail: info@simracing-championship.de	E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de
E-Mail: gunnar.miesen@mrh.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 DMSB SimRacing Championship – Endurance Series 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

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 DSRC-Endurance

Der Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline DSRC-Endurance ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

3.4 Lizenzen

Um an der DSRC teilnehmen zu können, wird mindestens ein Safety Rating der Class C 2.0 für den Straßenbereich in der Simulation iRacing vorausgesetzt.

3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich sind Fahrer ab 13 Jahren (Jahrgangsregelung) startberechtigt.

4.1.1 Einschreibung Teamwertung – GT3, CUP2 & SP3T class

Der Teamleiter muss sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum **05.01.2024 - 23.59** Uhr um die Zulassung zur DSRC - Endurance Series bewerben. (Saisoneinschreibung)

Die Einschreibung hat mittels Online-Formular über die Seite <https://simracing-championship.de/> zu erfolgen. Der Teamleiter muss sich hierfür auf der oben genannten Plattform registrieren.

Bei minderjährigen Teilnehmern ist eine Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten erforderlich. Diese muss eigenständig durch den Erziehungsberechtigten per E-Mail an info@simracing-championship.de gesendet werden, und zwar zeitgleich mit der Anmeldung des Teilnehmers.

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

Mit dem "Antrag auf Einschreibung" beauftragt und bevollmächtigt der Teamleiter den Serienausschreiber, in ihrem oder seinem Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei denen Wertungsläufe zur DSRC - Endurance Series abgehalten werden, abzugeben (Blocknennung).

Durch die Einschreibung verpflichtet sich das Team, an allen Wertungsläufen teilzunehmen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie bei weniger als 30 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen.

Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Hierbei werden nur Einschreibungen bearbeitet, bei denen die Einschreibgebühr eingegangen ist. Die Einschreibung ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienausschreiber angenommen und verbindlich. Wenn mehr als 60 Einschreibungen für die DSRC – Endurance Series eingehen, kann ein optionaler Qualifikationsentscheid für die 60 permanenten Startplätze abzüglich bestätigter Wildcard-Starter, ausgetragen.

Alle Teams, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per E-Mail. Die Teilnahmebestätigung erfolgt am **08.01.2024** per Mail an den Teamleiter.

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, Passfoto, 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 Pro-Am Teamwertung

- 1) Die Pro-Am-Wertung ist eine Sonderwertung, die alle drei Fahrzeugklassen in einer einzigen Wertung zusammenfasst. Die Punkte, die durch die Platzierungen in den Klassenwertungen erzielt wurden, werden dafür übertragen. Bonuspunkte sowie Streichresultate werden für die Sonderwertung nicht berücksichtigt.
- 2) Die "Pro-Am-Wertung" unterliegt bestimmten einschränkenden Bedingungen. Punkte werden ausschließlich an Teams vergeben, deren Team-iRating die festgelegten Grenzwerte nicht überschreitet:
 - Ein "Pro-Am-Team", bestehend aus einem (1) Fahrer, darf ein iRating von höchstens 3500 Punkten nicht überschreiten.
 - Ein "Pro-Am-Team", bestehend aus zwei (2) Fahrern, darf ein kumulatives iRating von höchstens 7000 Punkten nicht überschreiten.
 - Ein "Pro-Am-Team", bestehend aus drei (3) Fahrern, darf ein kumulatives iRating von höchstens 9000 Punkten nicht überschreiten.
 - Ein "Pro-Am-Team", bestehend aus vier (4) Fahrern, darf ein kumulatives iRating von höchstens 10500 Punkten nicht überschreiten.

Team-iRating

Das Team-iRating ergibt sich aus der Summe der iRatings aller Fahrer, am Renntag mit dem Serverbeitritt, die an dem Rennen teilnehmen.

4.1.3 Fahrerwertung

Die Fahrerwertung ist eine Sonderwertung, die alle drei Fahrzeugklassen in einer einzigen Wertung zusammenfasst. Die Punkte, die durch die Platzierungen in den Klassenwertungen erzielt wurden, werden dafür übertragen. Bonuspunkte fließen in diese Wertung nicht mit ein.

4.1.4 Einschreibung Gaststarter

- 1) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Gaststarter zu den Wertungsläufen zuzulassen. Eingeschriebene Teams behalten dabei ihre Startberechtigung. Gaststarter sind ebenfalls punkteberechtigt.
- 2) Um als Gaststarter an der Veranstaltung teilzunehmen, muss das Team vom Teamleiter 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 Teamleiter

Der Teamleiter ist der Hauptverantwortliche für sein benanntes Team. Jegliche Änderungen müssen ausschließlich über ihn vorgenommen werden. Einzelne Personen dürfen die Rolle des Teamleiters pro Serie nur einmal übernehmen. Der Teamleiter kann gleichzeitig als Teamleiter und Fahrer in seinem Team agieren. Zudem ist es einem Teamleiter erlaubt, auch als Fahrer in einem anderen Team zu fungieren.

Wichtige Informationen wie Nennbestätigungen, Serverpasswörter und ähnliches werden dem Teamleiter per E-Mail zugesandt. Es obliegt seiner Verantwortung, diese Informationen an alle Teammitglieder weiterzugeben.

4.3 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung

Für die Serie DSRC – Endurance Series gilt die folgende Nenngeld Übersicht:

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

Nach erfolgreicher Einschreibung erhält der Teamleiter innerhalb von 48 Stunden eine Eingangsbestätigung per E-Mail. Diese Bestätigung beinhaltet alle relevanten Informationen, einschließlich der Zahlungsmodalitäten für die Einschreibebühr. Um die Teilnahme an unserer Veranstaltung zu sichern, muss die Einschreibebühr bis zum Ablauf der Einschreibefrist entrichtet werden.

- 1) Ein Rücktritt vom Nennvertrag ist bis zum Ablauf der Einschreibefrist 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 **08.01.2024 23:59** Uhr abmelden so werden 80 % des Nenngeldes zurückerstattet.
- 3) Die angenommenen Teams erhalten eine schriftliche Bestätigung der Einschreibung. (offizielle Teilnehmerliste) Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor „Anträge auf Einschreibung“ ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

4.4 Startnummern

Die Startnummern können gemäß den folgenden Startnummernkreisen je Klasse ausgewählt werden:

GT3 - class: #2 - #99
 CUP2 - class: #100 - #199
 SP3T - class: #200 - #299

Die Teams 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

DMSB SimRacing Championship Endurance Series

Event	Termin	Strecke	Vaiane	Ingame Date
Event 1	22.01.2024	Daytona International Speedway	Road Course	22.01.2024
Event 2	05.02.2024	Autodromo Internazionale del Mugello	Grand Prix	05.02.2024
Event 3	04.03.2024	Sebring International Raceway	International	04.03.2024
Event 4	08.04.2024	Track Voting*		08.04.2024
Event 5	06.05.2024	Track Voting*		06.05.2024

* Das Track Voting erfolgt vom 02. bis 10. Februar 2024.

5.2 Event Zeitplan

Montag | DSRC – Endurance Series

Die InGame Zeiten werden mit den Race Facts für die einzelnen Veranstaltungen veröffentlicht.

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
17:25	19:25	Freies Training	120 Minuten
19:30	19:45	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:50	20:00	Zeittraining (Lone Qualifying)	10 Minuten / 2 Runden
20:05	22:25	Rennen	140 Minuten

5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 60 Fahrzeuge, die vorgesehene Klassenverteilung ist wie folgt.

GT3-class: 20 Fahrzeuge
 CUP2-class: 20 Fahrzeuge
 SP3T-class: 20 Fahrzeuge

Von den insgesamt 60 zur Verfügung stehenden Startplätzen werden 54 Startplätze über die Season-Nennung vergeben. Die restlichen sechs Startplätze behält sich der Veranstalter in Form von Wildcards vor. In den verschiedenen Fahrzeugklassen

stehen mehrere Fahrzeughersteller zur Auswahl. Der Veranstalter ist darauf bedacht, eine ausgeglichene Vielfalt der jeweiligen Hersteller abzubilden.

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

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

Sollte die maximale Gridgröße nicht erreicht sein, hat der Veranstalter die Möglichkeit mehr als sechs Wildcards nach eigenem Ermessen zu vergeben.

Optional

Der Veranstalter behält sich das Recht vor,

- ein Multi-Grid-Format einzuführen
- eine Vorqualifikation am **06. Januar 2024** durchzuführen

5.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe 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 „Briefing-Dokument“ veröffentlicht.

(2) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(3) Training

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

(4) Zeittraining (Qualifying)

Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.

Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teams, die im Zeittraining keine gezeitete Runde absolvieren, dürfen am Rennen teilnehmen, starten jedoch am Ende ihrer Fahrzeugklasse. Die Startaufstellung erfolgt nach den Rahmenbedingungen von iRacing.

Der Fahrer/in, der das Zeittraining absolviert hat, ist verpflichtet, den Rennstart zu fahren.

(5) Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

rollender Start (Indianapolis-Start)

(6) Wertungsrennen

Alle Wertungsrennen werden als Teamrennen durchgeführt und gehen über eine Distanz von 135 Minuten. Die manuelle Einführungs-/Formationsrunde ist in der Rennzeit von 135 Minuten enthalten.

Es ist ein (1) Pflichtboxenstopp mit einer Mindeststandzeit von 30 Sekunden erforderlich. Maßgeblich ist hierbei der InGame Video Timer. Ein Online-Fahrerwechsel wird stets als gültiger Pflichtboxenstopp gewertet.

(7) Mindestfahrzeit

Die Mindestfahrzeit wird durch die iRacing Fair Share Regelung bestimmt.

Es wird die iRacing „drive Fair Share“ Regelung angewendet:

- Formel: Anzahl Rennrunden „geteilt durch“ Anzahl Fahrer „geteilt durch“ 4
- Beispiel: 50 (Laps) / 2 (Fahrer) / 4 (fair share fraction) = 7 (Laps) muss jeder Fahrer/-in mindestens absolviert haben.
- Teams, die die Mindestfahrzeit unterschreiten werden nach dem Rennen von der Rennleitung disqualifiziert.

Ausnahmen Mindestfahrzeit (Joker-Regelung)

Es gibt Ausnahmen bezüglich der Mindestfahrzeit: Jedes Team verfügt während der gesamten Saison über zwei Joker.

Diese erlauben es, die Mindestfahrzeit zu unterschreiten oder ermöglichen es einem Team, zwei Rennen mit nur einem Fahrer ohne Strafen zu absolvieren und dabei volle Punkte für die Meisterschaft zu erhalten.

Für Teams, die von dieser Joker-Regelung Gebrauch machen, gelten folgende Bestimmungen:

- Es ist ein (1) Pflichtboxenstopp mit einer Mindeststandzeit von 30 Sekunden erforderlich. Maßgeblich ist hierbei der InGame Video Timer.
- Die Teams sind punkteberechtigt für die Pro-Am Wertung.

Teams, die ein Wertungsrennen von einem Simulator (Rig) aus bestreiten, sind verpflichtet, einen Nachweis des Fahrerwechsels zu erbringen. Der Fahrerwechsel muss mittels eines Videos dokumentiert und umgehend zugesendet werden.

Solche Konstellationen müssen dem Veranstalter vor dem Wertungslauf gemeldet werden. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

(8) Team Speak

An den Renntagen ist es Pflicht, dass mindestens ein Vertreter des Teams 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 und Wertungsmodus

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

Alle Teams, 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

Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens drei Teams in der jeweiligen Klasse zum Rennen gestartet sind.

Das Punkteschema ist vorläufig. Sollte sich herausstellen, dass die Anzahl der Fahrzeugklassen ungleichmäßig verteilt ist, kann das Punkteschema bis zum ersten Wertungslauf entsprechend angepasst werden

Punkteschema | GT3-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punkte	80	58	48	40	36	33	30	27	24	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

Punkteschema | CUP2-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punkte	80	58	48	40	36	33	30	27	24	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

Punkteschema | SP3T-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punkte	80	58	48	40	36	33	30	27	24	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

Streichresultat

Jedem Team steht in den ersten vier (4) Wertungsrennen eine Streichresultat zu. Das Streichresultat wird nach dem vierten Wertungsrennen berücksichtigt.

Wird ein Team bei einem Rennen disqualifiziert, muss dieses Ergebnis in die Gesamtwertung einfließen. Es kann jedoch als Streichergebnis verwendet werden

Für die Sonderwertungen „Pro AM – Wertung“ wird kein Streichresultat 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.

Sonderwertungen

Die beiden Sonderwertungen „Pro AM – Wertung & Fahrer – Wertung“ setzen sich aus den eingefahrenen Punkten des Teams zusammen und werden gesondert gelistet.

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 Teams sind automatisch für alle Wertungsrennen gemeldet. Falls ein Team nicht in der Lage ist, an einem Wertungsrennen teilzunehmen, muss es sich bis 18:00 Uhr am Veranstaltungstag abmelden. Teams, 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. 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 - Team-Channel wechseln.

8 Rennen

8.1 Art der Rennkommission (ReKo)

In der DSRC – Endurance Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

8.2 Sichtungsbereiche

In der DSRC – Endurance Series wird die Rennsessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log).

Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Protest eingereicht werden. Die Rennkommission (REKO) hat jedoch weiterhin das Recht, solche Vorfälle eigenständig zu bewerten. Wenn ein drittes Fahrzeug in den Vorfall involviert ist, bewertet die REKO diesen Vorfall eigenständig. Ein Protest ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.

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)

Der Rennleiter/Rennleiter 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 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 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.

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 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 DSRC – Endurance Series steht pro Wertungslauf jedem Team zwei (2) Fast Repair zur Verfügung.

1. FastRepair während einer VSC-Phase (Virtual Safety Car)
Die Inanspruchnahme eines Fastrepair während einer Safety-Car- oder VSC-Phase ist straffrei.
2. FastRepair während dem Rennen
Die Inanspruchnahme eines FastRepairs während des Rennens ist mit einer Durchfahrtsstrafe verbunden. Sollte ein Team 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 Team und der Rennleitung auftreten, ist das Team in der Beweispflicht.
5. FastRepair Prüfung
Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.

8.6 ESC-Verbot und Gebot

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

8.7 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.

8.8 Protest

Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 10 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden. Die Protestfrist für einzelne Vorfälle beträgt 30 Minuten. Proteste, die nach den o.g. Protestfristen eingesendet werden, können nicht mehr bearbeitet 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 Team gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Teams sind unzulässig.

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

8.9 Strafen

Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.

Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der ersten Rennrunde) absolviert werden.

Alle von der Rennleitung /Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.

Ausnahmen

Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Direkte Anweisungen können über Teamspeak (Voice) oder dem iRacing InGame Textchat übermittelt werden.

Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.

Ausschließlich Strafen, welche über die InGame Funktion mittels schwarzer Flagge vergeben werden, unabhängig ob von der Rennkommission oder der InGame Incident Regelung ausgesprochen, dürfen mit einem Boxenstopp kombiniert werden.

Aufgrund der iRacing Rahmenbedingen wird automatisch eine zusätzliche Standzeit von 25 Sekunden addiert.

Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!

iRacing Strafen

Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.

iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.

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

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

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

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

Wenn ein Team 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

Teams, 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. Das Team darf sich am Ende der Boxengasse, auf der rechten Fahrbahnseite aufstellen.

9 Titel und Pokale

9.1 Titel Gesamtsieger

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Endurance Series, erhält den Titel: DSRC-Endurance Series Meister 2024

Das Pro-AM Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Endurance Series, erhält den Titel: DSRC-Endurance Pro-AM Series Meister 2024

Die Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Endurance Series, erhält den Titel: DSRC-Endurance Series Fahrer/-in Meister 2024

9.2 Preise, Pokale und Siegerehrung

Die ersten drei Teams der Team- und Pro-Am Gesamtwertung erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

Der erstplatzierte Fahrer/-in der Fahrerwertung erhält einen Siegerepokal.

Der Veranstalter behält sich darüber hinaus die Ausgabe von Sonderpreisen vor.

Preisgeldübersicht

Platzierung	Teamwertung	Pro-Am 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. Team und 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 DSRC - Endurance Series übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der DSRC - Endurance Series, 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 Teamleiter / Teams / Teilnehmer

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

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

12.2 Teams

Teams sind dafür verantwortlich folgende Bestimmungen zwingend einzuhalten.

- mit dem genannten Fahrzeug, Team & dazugehörigen iRacing Team-ID dem Server beizutreten
Verstöße: Durchfahrtsstrafe im Rennen
- die vom Veranstalter bestätigte Startnummer zu verwenden
 1. Verstoß: 3x Penalty Points
 2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen
- das richtige Fahrzeugtemplate in iRacing auszuwählen damit die Startnummer korrekt dargestellt wird
 1. Verstoß: 3x Penalty Points
 2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen

Ein Team besteht mindestens aus zwei Fahrer.

Den Teams steht es frei, das Fahrzeug mit den Fahrern ihrer Wahl für die einzelnen Wertungsrennen zu besetzen.

12.3 Teilnehmer / Driver line-up

Alle Teams sind verpflichtet, ihre Einsatzfahrer für die jeweiligen Wertungsrennen zu benennen. Die Nennfrist für die Fahrer endet am Sonntag um 12:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung und muss über das vorgesehene Bereich im DSRC-Portal eingereicht werden. Teams, die ihre Fahrernennung nicht fristgerecht einreichen, können vom Rennen ausgeschlossen werden. Diese Entscheidung obliegt dem Veranstalter.

Fahrer können straffrei nachträglich angemeldet oder abgemeldet werden. Diese Änderungen müssen bis zum Veranstaltungstag um 18:00 Uhr über das DSRC-Portal eingereicht werden.

12.4 Einführungsrunde / Formationsrunde:

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

Richtlinien der Einführungsrunde

Die Richtlinien der Einführungsrunde sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

- (3) Die Einführungsrunde/Formationsrunde wird in drei (3) Startgruppen absolviert.

Startgruppen

Startgruppe 1: GT3-class

Startgruppe 2: CUP2-class

Startgruppe 3: SP3T-class

- (4) Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 15 Sekunden.

- (5) In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.

Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abzubrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Teams mitgeteilt.

12.5 Rennstart

- (1) Richtlinien Rennstart- und Starfreigabe

Die Richtlinien Rennstart- und Starfreigabe sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

- (2) Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten. Ist der Versatz zum Vordermann größer als $\frac{1}{3}$ der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.

- (3) Der Polesetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.

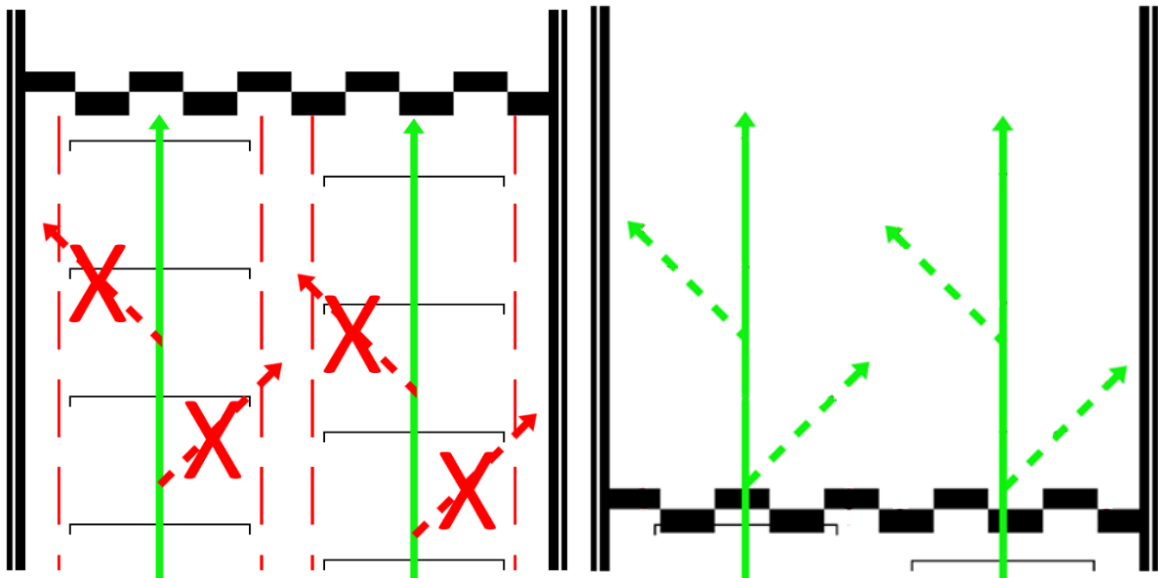
Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.

Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt.

Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.

- (4) Der Rennstart erfolgt mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie durch das Fahrzeug auf der Poleposition. Dem Polesitter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem die Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

12.6 Streckenbegrenzung

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

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

12.7 Disziplinarische Maßnahmen

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

12.8 Wetter und Streckenbeschaffenheit

(1) Wetter

Das Wetter ist in Training, Qualifying und Rennsession dynamisch eingestellt.
Wolken / Dynamische Tageszeit (InGame)

(2) Streckenbeschaffenheit

Adjust Track Condition (Automatically clean marbels): Dynamisch
Starting Track State: 61%
Carry over track state from previous sessions: Ja

12.9 Incident Limit

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

Rennen

Die erste S/H Strafe wird mit dem 30. 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.

12.10 Teamnamen Bestimmungen

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

(2) Bestimmungen Teamname:

a. Die Gesamtlänge des Teamnamens darf 24 Zeichen, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.

b. Teams, die mehr als ein Team für die Saison einschreiben, müssen unterschiedliche Teamnamen verwenden.

(3) iRacing Teamname

Der genannte Teamname sollte mit dem iRacing Teamnamen übereinstimmen.

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

1.3.2 Fahrzeuglackierung

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über den von der DSRC zur Verfügung gestellten SimSync gehandelt. Skins dürfen von Teams zu jedem Zeitpunkt verändert werden. Der Teamleiter 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 15.01.2024 -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

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug des DMSB SimRacing Championship enthalten.

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos DSRC, dass diese zu keiner Zeit:

- verschoben werden,
- in Größe oder Format geändert werden,
- von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden,
- farblich geändert werden
- ausgeblendet werden dürfen. Sie müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

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 Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Fahrer. 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 Teambezogene Sponsoren/Partner

Wir haben die Möglichkeit das Teamlogo des jeweiligen Teams im Livestream darzustellen.

Die Vorlagen werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt.

Beispielbild OnBoard



Hierfür müssen folgende Bedingungen erfüllt sein.

- Das Team muss mit seiner genannten iRacing Team ID und Startnummer den Rennserver beitreten.
- Die Vorlage muss richtig abgespeichert und benannt sein.

2 Software Bestimmungen

2.1 Allgemeines

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

2.2 Software

Jede Fahrer/-in 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 Teams 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 (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

2.5 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

2.5.1 Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, eine eigene Balance of Performance (BOP) anzuwenden. Änderungen an der BOP können zu jedem Zeitpunkt vorgenommen werden.

Diese BOP-Änderungen werden den Teilnehmern durch ein Bulletin im Briefing-Dokument bekannt gegeben.

Jedes Team hat die Möglichkeit, seinen gewünschten Fahrzeugtyp aus der bereitgestellten Fahrzeugliste für die gesamte Rennserie auszuwählen.

<i>Fahrzeugklasse</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Fuel in %</i>	<i>Zusatzgewicht in kg</i>	<i>Power ADJ %</i>
GT3	Audi R8 LMS EVO II GT3	75	0	100,00
	BMW M4 GT3	75	0	100,00
	Mercedes-AMG GT3 2020	75	0	100,00
	Porsche 911 GT3 R (992)	75	0	100,00
	Ferrari 296 GT3	75	0	100,00
	Lamborghini Huracán GT3 EVO	75	0	100,00
	McLaren MP4-12C GT3	75	0	100,00
CUP2	Porsche 911 GT3 Cup (992)	70	0	95,00
SP3T	Audi RS3 LMS	60	0	100,00
	Hyundai Elantra N TC	60	0	100,00
	Honda Civic Type R	60	0	100,00
	Hyundai Veloster N TC	60	0	100,00

2.6 Fahrzeugklassenwechsel

Ein Wechsel der Fahrzeugklasse zwischen den Rennen ist erlaubt.

Die erzielten Punkte können allerdings nicht von einer in die andere Klasse übertragen werden.

Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

2.7 Fahrzeugwechsel

Grundsätzlich ist ein (1) Fahrzeugwechsel innerhalb einer Fahrzeugklasse nach Nennungsbestätigung möglich. Ein Antrag auf Fahrzeugwechsel kann jeweils bis sieben Tage vor dem nächsten Wertungsrennen, schriftlich per Mail gestellt werden. Hierbei sind die Gründe eines Fahrzeugwechsels aufzuführen. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

Wenn das gewählte Fahrzeug während der Saison nicht mehr gepflegt wird „Legacy“ ist ein weiterer Fahrzeugwechsel gestattet. Der Fahrzeugwechsel betrifft dann nur diejenigen Teams bzw. Teilnehmer, die das entsprechende Fahrzeug gewählt haben.

2.8 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) des jeweiligen Teams 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 das Team 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.