

Briefing-Dokument - DSRC Endurance Series 2025

Round 03 | Autodromo Enzo e Dino Ferrari GP (17.08.2025)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	10.08.2025		Erstellung

➤ TIME SCHEDULE

Free practice		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	DSRC-Endurance – FP X	
Password	dsrc	
Dienstag	12. August 2025 - FP 1	16:00 – 23:00 Uhr – TEAM SESSION
Mittwoch	13. August - FP 2	16:00 – 23:00 Uhr – TEAM SESSION
Donnerstag	14. August 2025 - FP 3	16:00 – 23:00 Uhr – TEAM SESSION
Freitag	15. August 2025 - FP 4	16:00 – 23:00 Uhr – TEAM SESSION
Samstag	16. August 2025 - FP 5	16:00 – 23:00 Uhr – TEAM SESSION
Race-Day		
17. August 2025		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	DSRC-Endurance R03 – Imola	
Password	dsrc-endu-25-r03	
Open Practice		09:15 – 11:15 Uhr
Briefing	Via Team Speak	11:20 – 11:40 Uhr
Qualifying	GTP und LMP2	11:45 – 12:15 Uhr
Qualifying	GT3	12:15 – 12:45 Uhr
Gridding Time	2 Minuten	~12:48 – 12:50 Uhr
Race	240 Minuten + Overtime	~12:50 – 16:50 Uhr
Siegerinterview	Top 3 der Klassen	~16:55 – 17:05 Uhr

➤ Weather & SimTime

Set Weather			
Sky:	Is generated automatically		
Temperature:	Is generated automatically		
Relative Humidity:	Is generated automatically		
Wind Speed:	Is generated automatically		
Session	Dynamic Sky	SimTime	Track Conditions
Open Practice	dynamisch	Aug. 16. 2025 15:00 Uhr	61%
Race			
Practice	dynamisch	Aug. 16. 2025 15:00 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	Aug. 17. 2025 ~12:00 Uhr	Carry Over
Race	dynamisch	Aug. 17. 2025 ~14:00 Uhr	Carry Over

➤ Driver line-up

Alle Teams sind, verpflichtet ihre Einsatzfahrer für den jeweiligen Wertungslauf zu nennen. Die Fahrernennung muss bis **Freitag 12:00** Uhr vor der Veranstaltung über das entsprechende Onlineformular erfolgen.

Link Round 03: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/meisterschaftswertung?lc=1&season=56&event=256&action=evententrylist#navigationStart>

Ein How-to zur Fahrernennung ist im Virtuellen Aushang veröffentlicht:

Link: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/virtueller-aushang>

Direkt Link PDF: https://www.simracing-championship.de/fileadmin/dsrc/dsrc-endu/2025/How-To/ DE how-to_fahrer-teamnennung_2025.pdf

➤ Balance of Performance (BOP)

Die Einstufung der Fahrzeuge kann bis zu 24 Stunden vor der Veranstaltung angepasst werden.

Fahrzeugklasse	Fahrzeug	Fuel in %	Zusatzgewicht in kg	Power ADJ %
GTP	Acura ARX-06 GTP	100	6	100,00
	Cadillac V-Series.R GTP	98	0	100,00
	BMW M Hybrid V8	98	2	100,00
	Porsche 963 GTP	100	6	100,00
	Ferrari 499P	100	2	100,00
LMP2	Dallara P217	100	0	100,00
GT3	Acura NSX GT3 Evo 22	100	5	100,00
	Audi R8 LMS GT3 EVO II	100	5	100,00
	BMW M4 GT3	100	0	100,00
	Chevrolet Corvette Z06 GT3.R	100	0	100,00
	Ferrari 296 GT3	98	3	100,00
	Ford Mustang GT3	100	10	100,00
	Lamborghini Huracán GT3 EVO	100	5	100,00
	McLaren 720S GT3 EVO	98	7	100,00
	Mercedes-AMG GT3 EVO	98	0	99,00
	Porsche 911 GT3 R (992)	100	3	100,00

➤ Offizielle iRacing-Server

Die vom Veranstalter bereitgestellten Trainings- und Rennserver finden Sie unter "Hosted Races".

Passwort Trainingsserver: dsrc

➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 11:20 Uhr im Teamspeak-Kanal „Teamspeak-Channel → Drivers-Briefing“ statt.
Die Teilnahme ist verpflichtend – es muss mindestens ein Fahrer oder ein Teamvertreter pro Team anwesend sein. Bitte achtet darauf, dass im Teamspeak die Startnummer sowie der echte Vor- und Nachname verwendet werden.
- Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver untersagt.
- 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.
- Die im Briefing-Dokument aufgeführten Bestimmungen sowie die in der Fahrerbesprechung kommunizierten Regelungen sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.
- Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihren jeweils vorgesehenen Teamspeak-Kanal für wechseln.

➤ ZOOM – Meeting (Livestream)

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

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

- Name: Startnummer und Fahrernamen
- Beispiel: 00 Max Mustermann
- Mikrofon: Muten
- Zugangsdaten

Link: <https://us06web.zoom.us/j/85451986061?pwd=3qoDvzqp0xOxzaW6yOZZrIZPKbHwSS.1>

Meeting-ID: 854 5198 6061

Kenncode: DSRC

➤ Teamspeak

- Die Nutzung des VOIP-Kommunikationssystems Teamspeak ist für alle Teilnehmer verpflichtend.
- Für alle Teilnehmer, die sich auf dem offiziellen iRacing-Rennserver befinden, ist die Anwesenheit ab der Fahrerbesprechung erforderlich.

Teamspeak Bestimmungen

Alle Teilnehmer müssen ihren realen Vor-/ Zuname im TS verwenden. Weiterhin ist es verpflichtend, die Startnummer vor dem realen Namen zu platzieren. Beispiel: #14 Max Mustermann

- Die Kommunikation mit allen Teilnehmern ist unerlässlich und muss gewährleistet sein. Verstöße können mit einer Stop & Hold Strafe von 30 Sekunden - geahndet werden.

- Access data

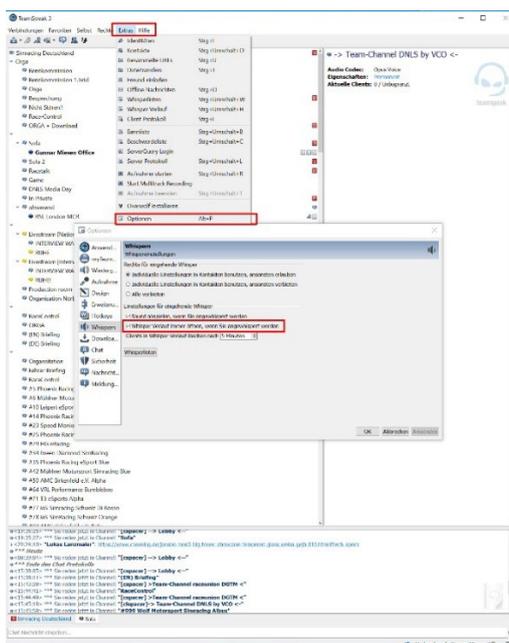
Address: ts.simracing-championship.de:9989

Password: dsrc

Link Portal: <https://www.simracing-championship.de/teamspeak/-/discord>

- Teamspeak Einstellungen (Whisper)

Es sollte der Haken bei „Whisper Verlauf immer öffnen, wenn Sie angewhispert werden“ herausgenommen werden.



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

➤ Fahrzeugtemplate

- Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmenden Teams, das richtige Fahrzeugtemplate in iRacing auszuwählen, damit die Startnummer korrekt dargestellt wird. Eine Anleitung ist im DSRC-Portal unter „Fahrzeugdesigns -> Fahrzeug-Templates -> Anleitungen hinterlegt.

Link: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/fahrzeugdesigns>

Direkt Link: https://www.simracing-championship.de/fileadmin/dsrc/dsrc-endu/2025/How-To/ DE_iRacing_Template_Einstellen_Teamrennen_2025.pdf

1. Verstoß: 3x Penalty Points
2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen

➤ Linksammlung

iRacing Driver ID und Lizenz Nr. im DSRC-Portal eintragen (Verpflichtend):	KLICK HIER
Rennabmeldung R03 bis 09:00 Uhr am Renntag:	KLICK HIER
Incident-Report – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
SimSync SkinPack:	KLICK HIER
SkinPack & Grafik Public Folder:	KLICK HIER
Live-Timing:	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Teamspeak & Discord	KLICK HIER
Race Facts R03:	KLICK HIER
Telemetriedaten hochladen R03:	KLICK HIER

➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
In der DSRC – Endurance Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
In der Serie werden alle Rennsessions vollständig gesichtet. Dabei werden Fahrzeugkontakte anhand der Logs der Simulation ausgewertet und dokumentiert.
Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Alle Vorfälle werden untersucht und gegebenenfalls sanktioniert.
- Ein Incident Report ist generell hilfreich – auch bei allgemeinen Vorfällen – da es vereinzelt vorkommen kann, dass etwas durch die Rennkommission übersehen wird.
- Offizielle Personen
 1. Dominik Ramb
 2. Lukas Unger (RL)
 3. Simon Christmann (Spotter & SK)
 4. Simon Ehse (Spotter & SK)
 5. Gunnar Miesen (Spotter & SK)

➤ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

1. Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:

Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das Renngeschehen. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichend sind, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.

2. Fairer Umgang und Respekt:

Aufgrund der vielen Teilnehmenden ist ein besonders fairer Umgang und respektvolles Verhalten untereinander erforderlich. Behandelt andere so, wie ihr auch behandelt werden möchtet. Dies gilt sowohl für schnellere als auch für langsamere Fahrer.

3. Überholmanöver:

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und **vor** einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsen, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

4. Überrundungen

Beim Überrunden von Fahrzeugen langsamerer Klassen gilt grundsätzlich:

- Das überrundete Fahrzeug bleibt auf seiner normalen Rennlinie.
- Das schnellere Fahrzeug ist dafür verantwortlich, abseits der Ideallinie einen sicheren Weg zum Überholen zu finden – ohne das langsamere Fahrzeug zu gefährden.

Grundsätzlich gilt:

Es ist rechtzeitig eine klare Linienwahl zu treffen, und unvorhersehbare Manöver sind zu vermeiden.

Ergänzende Hinweise:

- Beide Seiten tragen Verantwortung für eine faire und sichere Überrundung. Auch das überrundete Fahrzeug sollte situativ mitdenken – etwa durch leichtes Lupfen auf Geraden, wenn es die Situation sicherer macht (kein Zwang, aber Rücksicht).
- Überrundungen sind kein Recht auf Vorfahrt. Sie müssen mit Geduld, Übersicht und Rücksichtnahme durchgeführt werden.
- Kommunikation innerhalb eines Teams oder über Spotter kann helfen, kritische Situationen zu vermeiden.
- In engen Streckenabschnitten (z. B. technische Sektoren) ist es sinnvoll, mit dem Überholmanöver bis zu einer geeigneteren Stelle zu warten.

5. Sportlichkeit und Rücksichtnahme:

Wir erwarten von allen Teilnehmenden sportliches Verhalten und gegenseitige Rücksichtnahme. Der Ziehharmonika-Effekt auf der Strecke kann Bremspunkte verschieben, also bleibt aufmerksam!

6. Fahrverhalten in der Bremsphase:

Während der Bremsphase müsst ihr immer eure Linie halten. Frühzeitig eine klare Linienwahl im Zweikampf zu treffen und zu halten ist entscheidend.

7. Überholversuche und Verteidigung:

Achtet darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist. Es ist nur ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Eine Fahrweise, die andere behindern könnte, ist strikt verboten.

8. Verbot von Zickzack-Fahren (Multiple Weaving):

Das Zickzack-Fahren auf einer Geraden, mit dem Ziel, dahinterfahrenden Fahrzeugen keinen Windschatten

zu geben, ist verboten. Dieses Verhalten ist nicht nur gefährlich, sondern auch gegen den Geist des fairen Wettbewerbs. Bitte haltet euch immer an die geradlinige Fahrlinie und ermöglicht ein faires Überholen.

Ausnahme – nach dem Boxenstopp:

Zickzack-Fahren zum Aufwärmen der Reifen ist erlaubt,

6. sofern keine anderen Fahrzeuge gefährdet werden
7. und nicht das Ziel verfolgt wird, den Windschatten zu unterbinden.

9. **Verbot von Bump Drafting:**

Es ist verboten, dem vorausfahrenden Fahrzeug auf der Geraden zu schieben. Diese Praxis kann gefährlich sein und das Risiko von Unfällen erhöhen. Achtet darauf, einen sicheren Abstand zu halten, um die Sicherheit aller auf der Strecke zu gewährleisten.

➤ **Chat- und Quickchatverbot**

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

➤ **Track Map**



- Orange Zone

Die orange markierten Bereiche auf der Track Map kennzeichnen Zonen, in denen besondere Vorsicht geboten ist – insbesondere bei Überrundungen.

Kommt es in diesen Bereichen zu einer Kollision, wird die Strafe doppelt so hart ausfallen wie normalerweise vorgesehen.

Ausnahme:

Eine Durchfahrtstrafe wird in diesen Fällen nicht verdoppelt, sondern in eine 10-Sekunden Stop-&-Hold-Strafe umgewandelt.

- Track Informationen

1. Gridding Zone: Start/-Zielgerade
2. Startfreigabe: Individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Startlinie

- Streckenbegrenzung

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

Beispielbild



➤ ESC-Verbot und Gebot

In der Serie ist die Rückkehr ins Training, Qualifying oder Rennen nach Nutzung der ESC-Taste grundsätzlich erlaubt – unter Einhaltung der vorgeschriebenen Mindestwartezeit ("Towing Time")

Verwendung der ESC-Taste Qualifying:

Das Zurücksetzen des Fahrzeugs per ESC-Taste ist erlaubt. Wird das Fahrzeug auf der Strecke zurückgesetzt, darf das Qualifying fortgesetzt werden.

Verwendung der ESC-Taste im Rennen:

Die Verwendung der ESC-Taste während des Rennens ist nur nach Freigabe durch die Rennleitung erlaubt. Folgendes Vorgehen ist zwingend einzuhalten:

Vorgehensweise:

1. Im InGame-Chat muss folgender Befehl eingegeben werden:
/rc123 (wobei „123“ für die eigene Startnummer steht)
2. Die Rennleitung erteilt die Freigabe per Whisper über Teamspeak.
Erst nach dieser Freigabe darf die ESC-Taste betätigt werden.

➤ Incident Limit

- Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.
- Rennen
Die erste S/H Strafe wird mit dem 75. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.

➤ Zeittraining (Qualifying)

Pro Rennen ist ein (1) geteiltes Zeittrainings vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE. Das Zeittraining wird im sogenannten „Open 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, der das Zeittraining absolviert hat, ist verpflichtet, den Rennstart zu fahren.

➤ Einführungsrunde / Startfreigabe / Rennstart

Ablauf der Einführungsrunde und Startprozedere

- Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen gemäß iRacing-Reglement.
- Die Startaufstellung erfolgt auf Basis des Ergebnisses aus dem Zeittraining. Strafen der Rennleitung können vor dem Start berücksichtigt werden.
- Die Einführungsrunde wird in zwei (2) Startgruppen gefahren. Der Abstand zwischen den beiden Gruppen beträgt ca. 30 Sekunden.
 1. Startgruppe 1 beginnt ihre Einführungsrunde mit der Startampel.
 2. Startgruppe 2 wird per Teamspeak-Whisper vom Rennleiter auf die Strecke geschickt.

Startgruppe 1: GTP & LMP2

Startgruppe 2: GT3

- Die Einführungsrunde beginnt, sobald die Startampel von Rot auf Grün springt. Sie wird im Single-File bis zum virtuellen Grid-Schild gefahren, das sich am Ausgang von **Kurve 12** befindet. Lenkbewegungen zum Aufwärmen der Reifen sind erlaubt, starkes Beschleunigen oder Verzögern jedoch nicht.
- Abstände während der Einführungsrunde
Während der Einführungsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen bis zum virtuellen Grid-Schild ca. fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
Ab dem virtuellen Grid-Schild darf der Abstand grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
Ausnahme: In Startgruppe 1 ist zwischen den GTP- und LMP2-Fahrzeugen ein Abstand von ca. zehn (10) Fahrzeuglängen zulässig.
- Überholen ist grundsätzlich nicht erlaubt. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug die Startaufstellung verspätet verlässt und ein Überholen notwendig ist, um den Ablauf nicht zu behindern. Fahrzeuge, die vom gesamten Feld überholt werden, müssen sich am Ende des Starterfeldes einreihen und aus der letzten Position starten. Sind mehrere Fahrzeuge betroffen, erfolgt die Einreihung in der Reihenfolge des Verlassens der Startaufstellung. Freibleibende Startplätze dürfen nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen hingegen dürfen durch Aufrücken der nachfolgenden Fahrzeuge geschlossen werden.

Geschwindigkeitsvorgabe (Richtwerte):

- Die folgenden Richtgeschwindigkeiten gelten in erster Linie für die Polesetter (Leading Car) der jeweiligen Startgruppen. Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen schneller fahren, um aufzuschließen.
- Bis zum virtuellen Grid-Schild (Turn 12): Richtgeschwindigkeit ca. 120 km/h
- Ab dem virtuellen Grid-Schild (Turn 27): Max. 60 km/h – diese Richtgeschwindigkeit ist bis zum Rennstart einzuhalten.

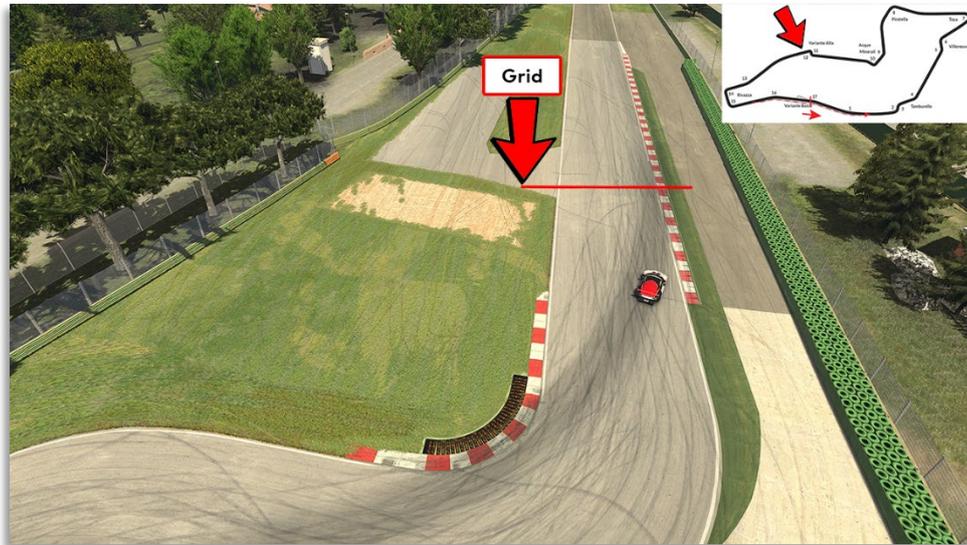
Hinweis: Die genannten Geschwindigkeiten sind Richtwerte, dienen der Orientierung und sollen einen gleichmäßigen Ablauf der Formationsrunde sicherstellen.

- Ab dem virtuellen Grid-Schild:
Es ist eine geschlossene 2x2-Formation (Double-File) einzunehmen, in der Reihenfolge, in der die Fahrzeuge die Startaufstellung verlassen haben. Lenkbewegungen zum Reifenaufwärmen sind ab diesem Punkt nicht mehr erlaubt. Auch starkes Beschleunigen oder Verzögern ist ab dann untersagt.

Startabbruch durch die Rennleitung

- Der Rennleiter kann den Start während der Einführungsrunde abbrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde gefahren.
- Ein Startabbruch wird euch über TeamSpeak-Whisper kommuniziert.

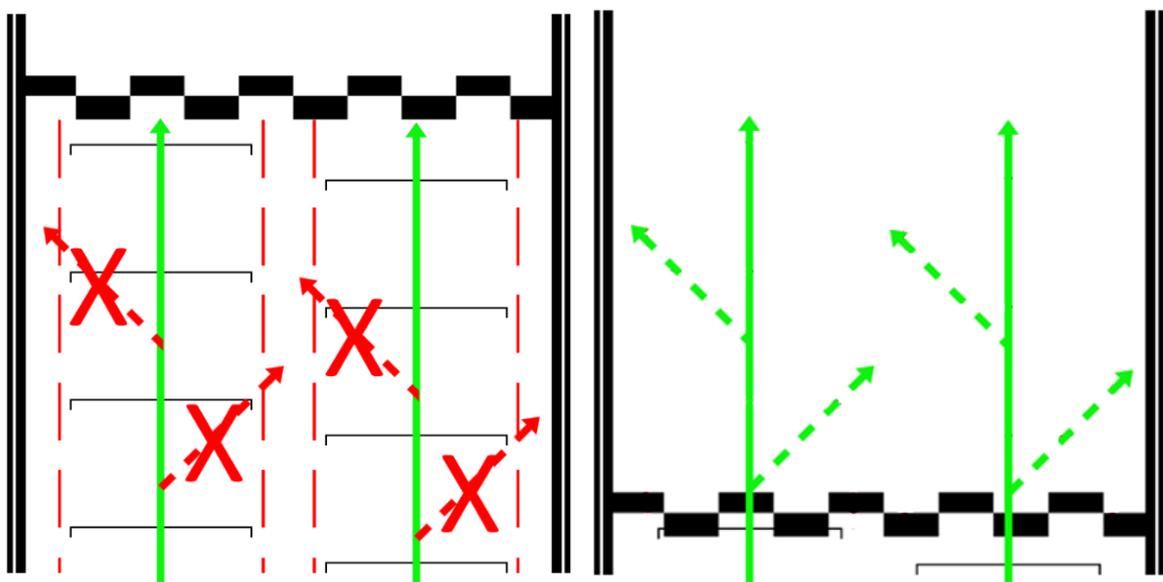
Virtuelles Grid Schild Turn 12



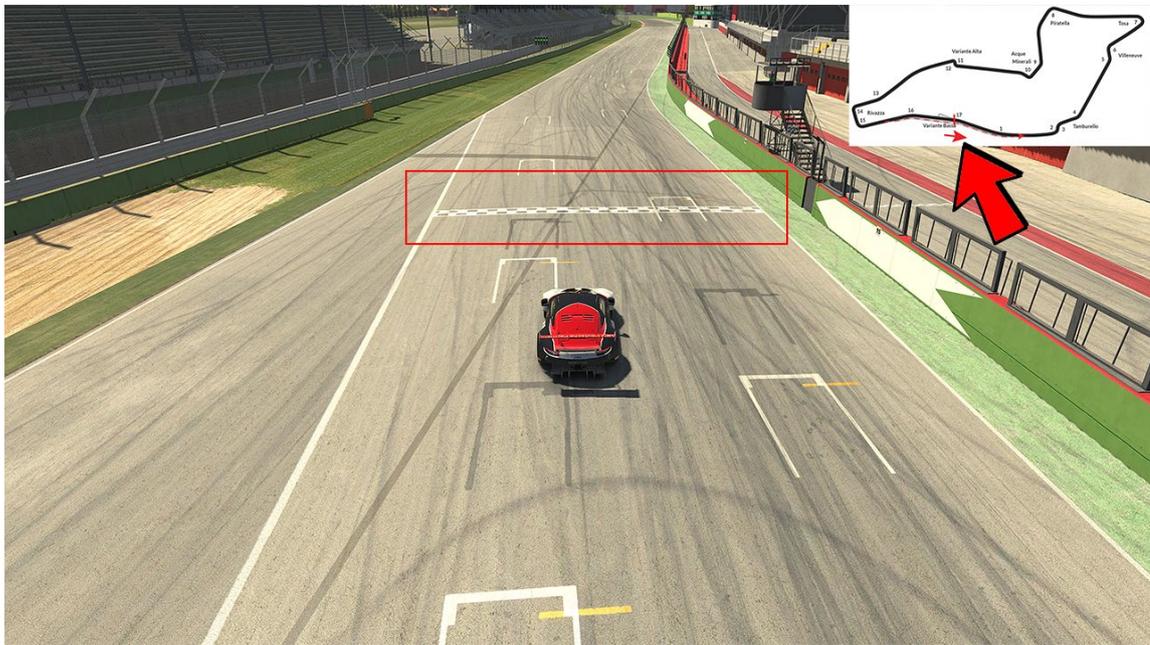
Rennstart – Ablauf und Regeln

- Der Start erfolgt rollend, angeführt vom Polesetter.
- Alle Fahrzeuge nähern sich unter der Führung des Polesetters in gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene 2x2-Formation strikt einzuhalten. Ein Versatz zum Vordermann von mehr als einem Drittel der Fahrzeugbreite gilt als Verlassen der Startposition und kann von der Rennleitung geahndet werden.
- Es ist nicht erforderlich, innerhalb der aufgemalten Startboxen zu bleiben.
- Der offizielle Rennstart gilt für alle Fahrzeuge erst mit dem Überqueren der Startlinie. Die 2x2-Formation darf erst danach aufgelöst werden.
- Dem Polesetter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Startlinie für den Startvorgang eingeräumt.

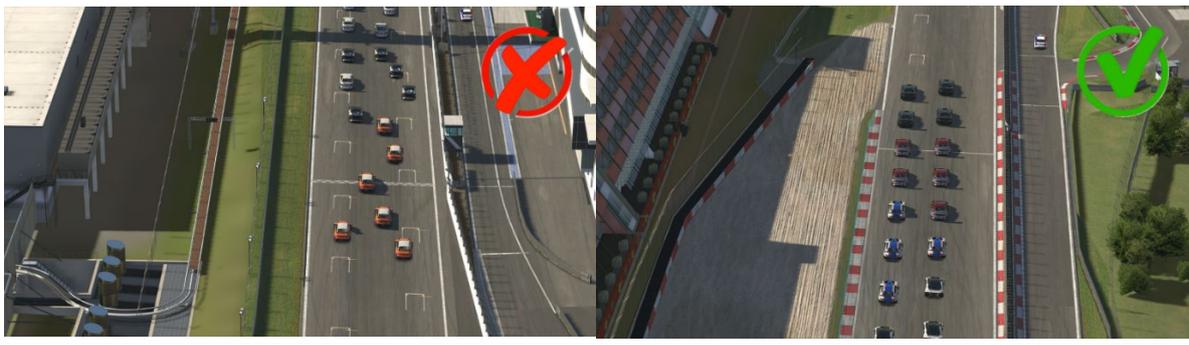
Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



Startlinie



2X2 FORMATION



➤ Rennen

- Das Rennen hat eine Gesamtdistanz von 240 Minuten. Die Einführungs- bzw. Formationsrunde ist in dieser Zeit enthalten.
- Die Ziellinie gilt ausschließlich auf der Strecke und darf nach Rennende nur einmal überquert werden.
- Sobald der Führende die Ziellinie überquert und das Rennen beendet, wird die Boxenausfahrt geschlossen. Ab diesem Zeitpunkt dürfen keine Fahrzeuge mehr aus der Boxengasse auf die Strecke zurückkehren. Maßgeblich sind dabei die Positionen der Ziellinie und der Boxenausfahrtslinie.
- **Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:**
 1. Es ist nicht erforderlich, dass die Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie aus eigener Kraft in die Boxengasse zurückkehren. Allerdings muss nach Rennende mindestens bis **Turn 2** weitergefahren werden. Erst danach darf das Fahrzeug abseits der Ideallinie mithilfe der ESC-Taste zurückgesetzt werden.
 2. Alle Teams, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.
- **FastRepair Bestimmungen**

In der Series stehen pro Wertungsrennen den Teams **drei (3) Fast Repairs** zur Verfügung.

 1. FastRepair während einer VSC-Phase (Virtual Safety Car) oder einer iRacing Safety Car Phase sind straffrei.

2. FastRepair während dem Rennen

Wenn während des Rennens ein FastRepair genutzt wird, führt dies zu einer obligatorischen Durchfahrtsstrafe. Teilnehmer, die einen FastRepair beanspruchen, müssen in der nächsten Runde durch die Boxengasse fahren, ohne einen Boxenstopp zu machen. Diese Durchfahrtsstrafe darf nicht in der letzten Runde absolviert werden, da bei Rennende durch den führenden Fahrer die Boxengasse geschlossen wird und kein Austritt mehr möglich ist. In solchen Fällen wird die Durchfahrtsstrafe in eine Zeitstrafe von 30 Sekunden umgewandelt, die im Rennergebnis berücksichtigt wird. Die Nichteinhaltung der Durchfahrtsstrafe kann zum Ausschluss aus der Rennserie führen.

3. Melden von FastRepair (FR-Report)

Die Verwendung von FastRepairs muss nicht gesondert gemeldet werden.

4. FastRepair Nachweis

Ein Nachweis über nicht verwendete FastRepairs muss grundsätzlich nicht erbracht werden. Sollten jedoch Unstimmigkeiten zwischen dem Teilnehmer und der Rennleitung auftreten, ist der Fahrer in der Beweispflicht.

5. FastRepair Prüfung

Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.

- Safety-Car (iRacing Pace-Car)

Entsprechend dem Ermessen der Rennkommission wird ein Safety-Car (iRacing PaceCar) gemäß Artikel 11 des DMSB-Rundstrecken-Reglements 2025 und Artikel 7 des DMSB-SimRacing-Reglements 2025 für Rundstreckenrennen eingesetzt. Dabei gelten die Bestimmungen von iRacing.

Während einer iRacing Safety-Car-Phase gelten die Rahmenbedingungen und Strafen von iRacing. Alle InGame-Anweisungen von iRacing müssen zwingend befolgt werden!

Das Wedeln zum Erwärmen der Reifen ist während einer Safety-Car-Phase erlaubt, vorausgesetzt, es behindert keine anderen Fahrzeuge und führt nicht zu Kollisionen. Es ist jedoch ausdrücklich untersagt, in dieser Phase stark zu verzögern oder zu beschleunigen, um die Sicherheit aller Teilnehmer zu gewährleisten.

Ablauf

1. Nachdem das Safety-Car (iRacing PaceCar) von der Rennleitung ausgerufen wurde, ist das Überholverbot strikt einzuhalten. Zudem ist das Tempo entsprechend zu reduzieren.

2. Boxengassen Ein- und Ausfahrt:

Die Ein- oder Ausfahrt in die Boxengasse ist gestattet, solange die Rennleitung über TeamSpeak-Whisper oder InGame Chat nicht mitteilt, dass sie geschlossen ist.

3. Restart

Sobald das Safety-Car (iRacing PaceCar) in die Boxengasse einfährt, darf der führende Fahrer nach eigenem Ermessen beschleunigen und dadurch das Rennen wieder freigeben. Die Freigabe des Rennens für alle Teilnehmer erfolgt mit der Anzeige der grünen Flagge durch iRacing. Das Überholen ist für alle Fahrer erst erlaubt, nachdem sie die Start-/Ziellinie überfahren haben.

- Virtual Safety Car (VSC)

Der Rennleiter kann ein Rennen per VSC neutralisieren.

Dies erfolgt, wenn z. B. die Strecke blockiert ist, Fahrzeuge langsam auf der Strecke unterwegs sind oder verunfallte Fahrzeuge am Streckenrand stehen – ohne dass ein vollständiger Rennabbruch notwendig ist.

Eine VCY-Phase mit Zusammenführung des gesamten Starterfeldes und Gridsortierung ist nur bis spätestens 30 Minuten vor Rennende möglich. In den letzten 30 Minuten kann lediglich eine kurze VSC-Phase

ausgerufen werden, um havarierte Fahrzeuge sicher in die Boxengasse zurückzuschleppen. Die Boxengasse bleibt in diesem Fall für alle Fahrzeuge geöffnet.

Kommunikation:

- Start der VSC-Phase:
Über Teamspeak-Whisper mit dem Hinweis: „Yellow Flag, Yellow Flag, VSC deployed“
- Ankündigung des Endes der VSC-Phase:
Über Teamspeak-Whisper mit: „Letzte Runde VSC“

Ablauf und Bestimmungen einer VSC-Phase bis 30 Minuten vor Rennende

1. Regelung zur ESC-Taste im Rennen bleibt weiterhin gültig und ist zu beachten.
2. Die Boxengasse bleibt auch nach dem Ausrufen einer VSC-Phase mindestens für eine (1) weitere Runde geöffnet, sofern der Gesamtführende bereits die Start-/Ziellinie überquert hat. Boxenstopps dürfen in dieser Zeit regulär durchgeführt werden.
3. **Ab dem Moment der VSC-Ankündigung gilt ein generelles Überholverbot – unabhängig von Fahrzeugklassen. Es muss im Single-File gefahren werden, eine Überlappung von Fahrzeugen ist nicht erlaubt. Kommt es dennoch zu einer Überlappung, muss sich das dahinter fahrende Fahrzeug unverzüglich zurückfallen lassen, um wieder eine klare Reihenfolge herzustellen. Lenkbewegungen zum Reifenaufwärmen sind ab diesem Punkt nicht mehr erlaubt. Auch starkes Beschleunigen oder Verzögern ist ab dann untersagt.**

Bereits begonnene Überholmanöver innerhalb derselben Klasse müssen abgebrochen werden.

- Ausnahme bei klassenübergreifenden Situationen:
Sollte ein sicheres Verzögern nicht möglich sein und eine Kollision drohen, darf aus Sicherheitsgründen überholt werden.
In solchen Fällen gilt:
- Das Überholen muss ausschließlich der Unfallvermeidung dienen.
- Wird dabei eine Position gewonnen, ist diese eigenständig wieder zurückzugeben, sobald es die Situation zulässt.

4. Mit dem Ausrufen der VSC-Phase („Yellow Flag, Yellow Flag, VSC deployed“) beginnt ein Countdown von 10 bis 0, der von der Rennleitung über Teamspeak angesagt wird.

In dieser Zeit müssen alle Fahrzeuge ihr Tempo kontrolliert reduzieren und auf Pitlimiter-Geschwindigkeit abbremesen.

Der Pitlimiter ist verpflichtend zu aktivieren.

Wichtig:

Die Sicherheit hat oberste Priorität – insbesondere das Vermeiden von Auffahrunfällen.

Signifikante Verstöße oder eine bewusste Vorteilsnahme können von der Rennleitung mit Verwarnung bis zur Durchfahrtsstrafe geahndet werden.

5. Sobald sich alle Fahrzeuge im Pitlimiter befinden, gibt die Rennleitung die Freigabe zur Verwendung der ESC-Taste. Diese erfolgt wie gewohnt über Teamspeak-Whisper.
6. Sobald sich die havarierten Fahrzeuge in der Box befinden, erteilt die Rennleitung über Teamspeak-Whisper die Freigabe zum Aufschließen auf den Gesamtführenden.
 - Der Gesamtführende bleibt weiterhin im Pitlimiter.

- Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen mit einer Richtgeschwindigkeit von 200 km/h fahren, um aufzuschließen.
 - Die Rennleitung behält sich vor, die erlaubte Höchstgeschwindigkeit situativ über Teamspeak-Whisper anzupassen.
7. Etwa 1 bis 2 Runden, nachdem alle Teams ausreichend Gelegenheit hatten, ihren Boxenstopp durchzuführen und das gesamte Starterfeld wieder zusammengeführt wurde, wird die Rennleitung die Boxengasse schließen und mit dem Sortieren des Feldes beginnen.
8. Zurückrunden „Lucky Dog“-Regelung innerhalb der Fahrzeugklassen:
Alle Teams, die innerhalb ihrer Fahrzeugklasse eine Runde Rückstand haben, erhalten eine „Lucky Dog“-Chance und dürfen sich eine Runde zurückrunden.
- In dieser Phase fahren alle Fahrzeuge auf der rechten Fahrbahnseite.
 - Die betroffenen Teams werden einzeln durch die Rennleitung über Teamspeak aufgerufen und dürfen auf der linken Fahrbahnseite an den anderen Fahrzeugen vorbeifahren. Sie absolvieren eine vollständige Runde in sicherem Tempo, um wieder an das Feld aufzuschließen. Sobald alle „Lucky Dog“-Fahrzeuge aufgeschlossen haben, wird das Feld nach Fahrzeugklassen sortiert.
9. Nach dem Sortieren der Fahrzeugklassen wird zwischen den einzelnen Klassen ein Abstand von ca. 20 Sekunden hergestellt.
Die Abstände sowie die Reihenfolge werden durch die Rennleitung per Ansage koordiniert und kommuniziert.
Anschließend wird für die führenden Fahrzeuge jeder Klasse eine Richtgeschwindigkeit von ca. **120 km/h** freigegeben.
Ab diesem Zeitpunkt sind Lenkbewegungen zum Reifenaufwärmen erlaubt.
Starkes Beschleunigen oder Verzögern ist jedoch untersagt.
10. Das Ende einer VSC-Phase kann auf zwei verschiedene Arten erfolgen:
- Variante 1: Restart beim Überfahren der Startlinie
 1. Die Rennleitung kündigt den Restart über TeamSpeak-Whisper mit dem Hinweis „Letzte Runde VSC“ an.
 2. Bis zur letzten Kurve gilt für alle Fahrzeugklassen eine Richtgeschwindigkeit von ca. 120 km/h.
 3. Ab der letzten Kurve darf der Führende jeder Fahrzeugklasse das Tempo eigenständig bestimmen und das Rennen durch Beschleunigen freigegeben.
 4. Bis zur Startlinie ist strikt im Single-File zu fahren.
 5. Überholen ist erst nach Überqueren der Startlinie erlaubt.
 - Variante 2: Restart auf der Strecke
 1. Alle Fahrzeuge befinden sich im Pitlimiter.
 2. Die Rennleitung kündigt den Restart über TeamSpeak-Whisper mit dem Hinweis „Noch eine Minute VSC“ an.
 3. Im Anschluss erfolgt ein Countdown von 10 auf 1 – ebenfalls über Whisper.
 4. Nach dem Countdown gibt die Rennleitung mit dem Hinweis „VSC Ending“ das Rennen frei. Ab diesem Moment dürfen alle Fahrzeuge den Pitlimiter deaktivieren und wieder beschleunigen.

Ablauf und Bestimmungen einer VSC-Phase ab 30 Minuten vor Rennende

1. Regelung zur ESC-Taste im Rennen bleibt weiterhin gültig und ist zu beachten.
2. Die Boxengasse bleibt auch nach dem Ausrufen einer VSC-Phase geöffnet.
3. **Ab dem Moment der VSC-Ankündigung gilt ein generelles Überholverbot – unabhängig von Fahrzeugklassen. Es muss im Single-File gefahren werden, eine Überlappung von Fahrzeugen ist nicht erlaubt. Kommt es dennoch zu einer Überlappung, muss sich das dahinter fahrende Fahrzeug unverzüglich zurückfallen lassen, um wieder eine klare Reihenfolge herzustellen. Lenkbewegungen zum Reifenaufwärmen sind ab diesem Punkt nicht mehr erlaubt. Auch starkes Beschleunigen oder Verzögern ist ab dann untersagt.**

Bereits begonnene Überholmanöver innerhalb derselben Klasse müssen abgebrochen werden.

- Ausnahme bei klassenübergreifenden Situationen:
Sollte ein sicheres Verzögern nicht möglich sein und eine Kollision drohen, darf aus Sicherheitsgründen überholt werden.
In solchen Fällen gilt:
- Das Überholen muss ausschließlich der Unfallvermeidung dienen.
- Wird dabei eine Position gewonnen, ist diese eigenständig wieder zurückzugeben, sobald es die Situation zulässt.

4. Mit dem Ausrufen der VSC-Phase („Yellow Flag, Yellow Flag, VSC deployed“) beginnt ein Countdown von 10 bis 0, der von der Rennleitung über Teamspeak angesagt wird.

In dieser Zeit müssen alle Fahrzeuge ihr Tempo kontrolliert reduzieren und auf Pitlimiter-Geschwindigkeit abbremesen.

Der Pitlimiter ist verpflichtend zu aktivieren.

Wichtig:

Die Sicherheit hat oberste Priorität – insbesondere das Vermeiden von Auffahrunfällen.

Signifikante Verstöße oder eine bewusste Vorteilsnahme können von der Rennleitung mit Verwarnung bis zur Durchfahrtsstrafe geahndet werden.

5. Sobald sich alle Fahrzeuge im Pitlimiter befinden, gibt die Rennleitung die Freigabe zur Verwendung der ESC-Taste. Diese erfolgt wie gewohnt über Teamspeak-Whisper.

6. Ablauf des Endes einer VSC-Phase (Restart auf der Strecke):

1. Alle Fahrzeuge befinden sich im Pitlimiter.
2. Die Rennleitung kündigt den Restart über TeamSpeak-Whisper mit dem Hinweis „Noch eine Minute VSC“ an.
3. Im Anschluss erfolgt ein Countdown von 10 auf 1 – ebenfalls über Whisper.
4. Nach dem Countdown gibt die Rennleitung mit dem Hinweis „VSC Ending“ das Rennen frei. Ab diesem Moment dürfen alle Fahrzeuge den Pitlimiter deaktivieren und wieder beschleunigen.

- Rote Flagge

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

- (1) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak und In-Game Chat die Rote-Flagge an „Red Flag - Red Flag - Red Flag“.
- (2) Alle Fahrzeuge müssen unmittelbar ihre Geschwindigkeit verringern.

- (3) Überholen ist verboten und alle Fahrer müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement 2025 Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).
- (4) Die Rennkommission gibt über Teamspeak und In-Game Chat bekannt, ob die Session wieder aufgenommen oder neu gestartet wird.
- (5) In diesem Fall wird ein neuer Rennserver erstellt mit der ursprünglichen Startaufstellung erstellt (hierbei können ggf. Strafen für einen identifizierten Verursacher der Roten Flagge angewendet werden). Sollten mehr als 25% der Renndistanz absolviert worden sein, kann die Rennkommission die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
- (6) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak den neuen Server an und ein beitriff kann erfolgen.
- (7) Es beginnt erneut ein freies Training von ca. 10 min.
- (8) Das Rennen wird neu gestartet und durchgeführt.

➤ Flaggenregeln

- Blaue Flagge

Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächstmöglichen sicheren Gelegenheit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überholen ermöglichen.

Fahrer, die offensichtlich systematisch blaue Flaggen ignorieren oder wiederholt diese missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe belegt werden.

- Gelbe Flagge / Dangerous Situation

Die gelbe Flagge signalisiert eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Sie wird geschwenkt gezeigt. In diesem Bereich gilt Überholverbot, und die Geschwindigkeit ist der Situation angemessen zu reduzieren. Richtungswechsel sind erlaubt, sofern sie zur Gefahrenvermeidung notwendig sind. Ein bereits begonnener Überholvorgang muss abgebrochen werden, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen ist.

Eine Dangerous Situation liegt zum Beispiel vor, wenn ein Fahrzeug neben oder auf der Strecke steht, wenn es eine starke Rauchentwicklung gibt (z. B. durch durchdrehende Reifen), oder wenn Trümmerteile sichtbar sind. In solchen Fällen ist besonders vorsichtig zu fahren, um weitere Unfälle zu vermeiden. Die Sicherheit aller Beteiligten hat hier oberste Priorität.

➤ Incident-Report (Online-Formular & Gebührenfrei)

- Incident-Reports können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem letzten dem letzten Rennen über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden.
- Incident-Reports, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
- Das Incident-Reportformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Incident-Reports können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Teams gemeldet werden. Incident-Reports von unbeteiligten Teams sind unzulässig.

➤ Proteste (gebührenpflichtig – Protestkaution)

Proteste können schriftlich während des Rennens oder bis spätestens 15 Minuten nach dem letzten Rennen per E-Mail an info@simracing-championship.de eingereicht werden. Das offizielle Protestformular steht im virtuellen Aushang als Download bereit.

Es gelten die Bestimmungen des DMSB-Handbuchs 2025 – Grüner Teil: DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing.

➤ Strafen

- Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
- Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden. Alle von der Rennleitung /Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.
- Ausnahmen
Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Direkte Anweisungen können über Teamspeak (Voice) oder dem iRacing InGame Textchat übermittelt werden.
Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.
- Ausschließlich Strafen, welche über die InGame Funktion mittels schwarzer Flagge vergeben werden, unabhängig ob von der Rennkommission oder der InGame Incident Regelung ausgesprochen, dürfen mit einem Boxenstopp kombiniert werden. Aufgrund der iRacing Rahmenbedingen wird automatisch eine zusätzliche Standzeit von 25 Sekunden addiert. Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!
- iRacing Strafen
Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.

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

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

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

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

Wenn Teilnehmende in einer Session von iRacing oder der Rennleitung mit einer Strafe (schwarze Flagge) belegt wird, muss dieses in die Box zurückkehren, um die Strafe zu verbüßen.

- Zeitstrafen (Time Penalties) der Rennleitung

Zeitstrafen, die während des Rennens durch die Rennleitung ausgesprochen werden, müssen beim nächsten regulären Boxenstopp in der Penalty Box abgesessen werden.

1. Wichtig: Zeitstrafen dürfen nicht während einer VSC-Phase absolviert werden.
2. Die Zeitstrafe ist eigenständig in der Penalty Box abzusetzen.
3. Die Rennleitung muss im TeamSpeak (Sprach-Channel) informiert werden – entweder eine Runde vor oder eine Runde nach dem Absitzen der Strafe.

Wichtig:

Wird die Meldung „Strafe absolviert“ nicht gemacht, gilt dies als Verstoß. In diesem Fall wird die

Zeitstrafe automatisch verdoppelt, und die Rennleitung verhängt diese serverseitig als Stop-and-Hold-Penalty mit der entsprechenden Standzeit.

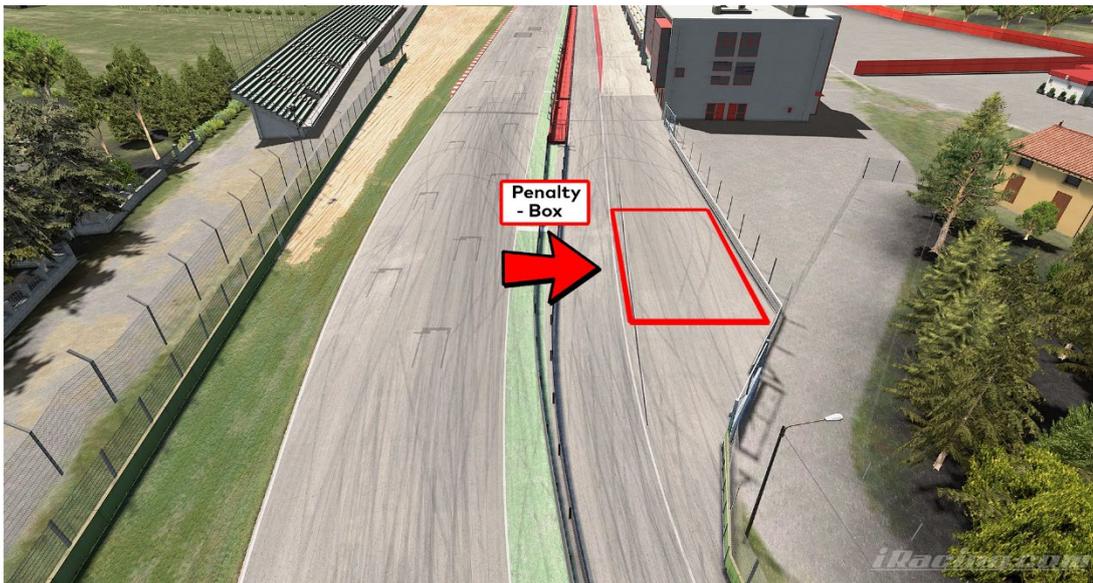
4. Die Rennleitung überprüft die Standzeit anhand des Ingame Video-Timers.

Wird die vorgeschriebene Standzeit unterschritten, gilt die Zeitstrafe als nicht absolviert und muss beim nächsten regulären Boxenstopp erneut vollständig abgesehen werden.

Wird die Strafe ignoriert, erfolgt automatisch eine Verdopplung der ursprünglichen Zeitstrafe und die Rennleitung verhängt diese serverseitig als Stop-and-Hold-Penalty (S/H) mit der entsprechenden Standzeit.

Sollte kein regulärer Boxenstopp mehr erfolgen, wird die Zeitstrafe nachträglich auf das Rennergebnis aufgeschlagen.

Penalty Box



- Ablauf eines Boxengassenstart

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

➤ Telemetriedaten einsenden

Um die Daten zu verifizieren und eine faire sowie kontinuierlich angepasste BoP sicherzustellen, müssen nach jedem Rennen die drei bestplatzierten Fahrzeuge jeder Fahrzeugmarke in den Klassen GTP und GT3 ihre lokal gespeicherten Telemetriedaten aus iRacing über das DSRC-Portal hochladen.

Die Daten müssen innerhalb von 48 Stunden nach dem jeweiligen Rennen hochgeladen werden.

Beim ersten Verstoß erfolgt eine Verwarnung, ab dem zweiten Verstoß startet der betroffene Fahrer beim nächsten Rennen aus der Boxengasse.

➤ Siegerbilder

Die drei Erstplatzierten jeder Klasse haben die Möglichkeit, sich auf der Start-/Zielgeraden in einer Podestformation aufzustellen, um das Siegerfoto zu machen. (Freiwillig)

Die Aufstellung erfolgt in Fahrtrichtung wie folgt:

Platz 1: Mitte
Platz 2: Rechts
Platz 3: Links

Team	Strafe	Strafe von

Keep Simracing