

# Briefing-Dokument - DSRC Endurance Series 2026

## Round 04 | Hockenheimring Grand Prix (31.08.2026)

### DOKUMENTVERSIONEN

| Versionsnr. | Datum             | Autor | Änderungsgrund / Bemerkungen |
|-------------|-------------------|-------|------------------------------|
| 0.1         | 25.08.2026        |       | Ersterstellung               |
| <i>0.2</i>  | <i>26.08.2026</i> |       | <i>BoP Aktualisiert</i>      |

### ➤ TIME SCHEDULE

|                             |                                 |                                  |
|-----------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| <b><u>Free practice</u></b> |                                 |                                  |
| Server Host                 | Simracing Deutschland           |                                  |
| Servename                   | DSRC-Endurance – FP X           |                                  |
| Password                    | dsrc                            |                                  |
| Dienstag                    | 25. August 2026 - FP 1          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| Mittwoch                    | 26. August 2026 - FP 2          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| Donnerstag                  | 27. August 2026 - FP 3          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| Freitag                     | 28. August 2026 - FP 4          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| Samstag                     | 29. August 2026 - FP 5          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| Sonntag                     | 30. August 2026 - FP 6          | 16:00 – 24:00 Uhr – TEAM SESSION |
| <b><u>Race-Day</u></b>      |                                 |                                  |
|                             | 31. August 2026                 |                                  |
| Server Host                 | Simracing Deutschland           |                                  |
| Servename                   | DSRC-Endurance R04 – Hockenheim |                                  |
| Password                    | dsrc-endu-r04                   |                                  |
| Open Practice               |                                 | 17:00 – 18:40 Uhr                |
| Briefing                    | Via Team Speak                  | 18:45 – 19:00 Uhr                |
| Qualifying                  | 30 Min Open                     | 19:05 – 19:35 Uhr                |
| Gridding Time               | 2 Minuten                       | ~19:38 – 19:40 Uhr               |
| Race                        | 135 Minuten inkl.               | ~19:40 – 21:55 Uhr               |
|                             | Formation Lap + Overtime        |                                  |
| Siegerinterview             | Klassensieger                   | ~21:55 – 22:00 Uhr               |

### ➤ Weather & SimTime

|                           |                            |                       |            |                                |
|---------------------------|----------------------------|-----------------------|------------|--------------------------------|
| <b><u>Set Weather</u></b> |                            |                       |            |                                |
| Sky:                      | Is generated automatically |                       |            |                                |
| Temperature:              | Is generated automatically |                       |            |                                |
| Relative Humidity:        | Is generated automatically |                       |            |                                |
| Wind Speed:               | Is generated automatically |                       |            |                                |
| <b><u>Session</u></b>     | <b><u>Dynamic Sky</u></b>  | <b><u>SimTime</u></b> |            | <b><u>Track Conditions</u></b> |
| Open Practice             | dynamisch                  | Aug. 30. 2026         | 16:00 Uhr  | 61%                            |
| <b><u>Race</u></b>        |                            |                       |            |                                |
| Practice                  | dynamisch                  | Aug. 30. 2026         | 16:00 Uhr  | 61%                            |
| Qualifying                | dynamisch                  | Aug. 31. 2026         | ~16:00 Uhr | Carry Over                     |
| Race                      | dynamisch                  | Aug. 31. 2026         | ~17:00 Uhr | Carry Over                     |

### ➤ Series-Specific Sporting Regulations & Branding (Tanken und Reifenwechsel)

Die „Series-Specific Sporting Regulations & Branding“ sind serverseitig standardmäßig auf „None“ gesetzt.

Die iRacing-Bestimmungen lauten entsprechend wie folgt: None (Global / Default) - Global / Default vehicle branding and global pit stop regulations. Fuel service will be completed before tire service begins.

#### ➤ Driver line-up

Alle Teams sind verpflichtet, ihre Einsatzfahrer für die jeweiligen Wertungsrennen zu benennen. Die Nennfrist für die Fahrer endet am Sonntag um 18:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung und muss über den vorgesehene Bereich im DSRC-Portal eingereicht werden. Teams, die ihre Fahrernennung nicht fristgerecht einreichen, können vom Rennen ausgeschlossen werden. Diese Entscheidung obliegt dem Rennleiter.

**Link Round 04:** <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/meisterschaftswertung?lc=1&season=65&event=299&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](https://www.simracing-championship.de/fileadmin/dsrc/dsrc-endu/2025/How-To/_DE_how-to_fahrer-teamnennung_2025.pdf)

#### ➤ Balance of Performance (BOP)

*Der Veranstalter kann die BoP bis zum Veranstaltungstag um 16:00 Uhr anpassen.*

| <b>Fahrzeugklasse</b> | <b>Fahrzeug</b>              | <b>Fuel in %</b> | <b>Zusatzgewicht in kg</b> | <b>Power ADJ %</b> |
|-----------------------|------------------------------|------------------|----------------------------|--------------------|
| GT3                   | BMW M4 GT3 EVO               | 98               | 0                          | 100,00             |
|                       | Lamborghini Huracán GT3 EVO  | 99               | -3                         | 100,00             |
|                       | Mercedes-AMG GT3 2020        | 98               | 0                          | 100,00             |
|                       | Porsche 911 GT3 R (992)      | 99               | -6                         | 100,00             |
|                       | Ferrari 296 GT3              | 98               | 7                          | 100,00             |
|                       | Ford Mustang GT3             | 98               | 7                          | 100,00             |
|                       | McLaren 720S GT3 EVO         | 98               | -3                         | 100,00             |
|                       | Acura NSX GT3 EVO 22         | 98               | 2                          | 100,00             |
|                       | Aston Martin Vantage GT3 EVO | 100              | -3                         | 100,00             |
| CUP2                  | Porsche 911 Cup (992.2)      | 100              | 0                          | 95,00              |
| GT4                   | Porsche 718 Cayman GT4       | 100              | 12                         | 100,00             |
|                       | Clubsport MR                 |                  |                            |                    |
|                       | McLaren 570S GT4             | 100              | 4                          | 100,00             |
|                       | Aston Martin Vantage GT4     | 100              | 5                          | 100,00             |
|                       | Mercedes-AMG GT4             | 100              | 0                          | 100,00             |
|                       | BMW M4 G82 GT4 Evo           | 100              | 10                         | 100,00             |
|                       | Ford Mustang GT4             | 99               | 0                          | 99,50              |

#### ➤ Offizielle iRacing-Server

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

**Passwort Trainingsserver: dsrc**

#### ➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- (1) Das Fahrerbriefing findet am Renntag im Teamspeak „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing satt. Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver verboten. Alle Fahrer sind verpflichtet an der Fahrerbesprechung von Anfang bis zum Ende teilzunehmen.

- (2) Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden im ersten Rennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.
- (3) Für jede Veranstaltung wird eine separate Veranstaltungsausschreibung veröffentlicht. Die Bestimmungen, die in der Veranstaltungsausschreibung aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Bewerber verbindlich und strikt einzuhalten.
- (4) Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Bewerber in ihren dafür vorgesehenen TeamSpeak - Team-Channel 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

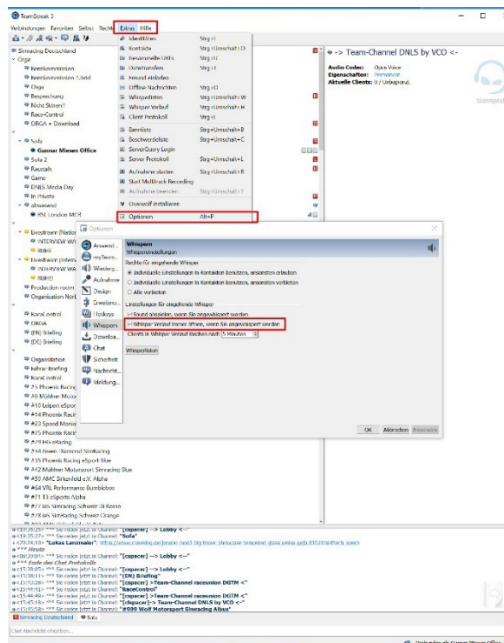
Address: ts.simracing-championship.de:9989

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 angewhispt werden“ herausgenommen werden.



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

## ➤ Linksammlung

|                                                                            |                            |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| iRacing Driver ID und Lizenz Nr. im DSRC-Portal eintragen (Verpflichtend): | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| <b>Rennabmeldung R04 bis 18:00 Uhr am Renntag:</b>                         | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Fahrennennung / Driver line-up                                             | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Incident-Report – Formular:                                                | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Live-Übersicht RaceControl:                                                | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| SimSync SkinPack:                                                          | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| SkinPack & Grafik Public Folder:                                           | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Live-Timing:                                                               | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Virtueller Aushang:                                                        | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Teilnehmerübersicht:                                                       | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Teamspeak & Discord                                                        | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| <b>Race Facts R04:</b>                                                     | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| <b>Telemetriedaten hochladen R04:</b>                                      | <a href="#">KLICK HIER</a> |

## ➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)  
In der DSRC – Endurance Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche  
Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Incident Report oder 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 Incident

Report ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.

- 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. Gunnar Miesen (RL)
  2. Thomas Groener (SK)
  3. Alina Kaulen (SK)
  4. Jonas Overmann (SK)
  5. Lukas Unger (SK)
  6. Simon Christmann (SK)
  7. Simon Ehses (Operator)

## ➤ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

### 1. Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:

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

### 2. Fairer Umgang und Respekt:

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

### 3. Überholmanöver:

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und **vor** einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsen, ist der Vorgang 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 Streckengrenzung (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,

8. sofern keine anderen Fahrzeuge gefährdet werden

9. und nicht das Ziel verfolgt wird, den Windschatten zu unterbinden.

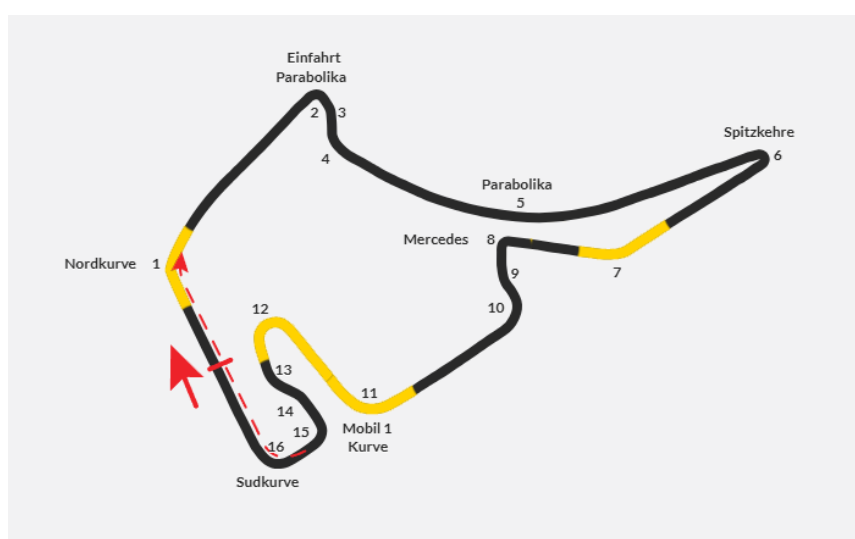
9. **Verbot von Bump Drafting:**

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 orangen 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.

- 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 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.

➤ Incident Limit

- Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

- Rennen

Die erste S/H Strafe wird mit dem 35. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.

➤ Zeittraining (Qualifying)

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 im Zeittraining die schnellste Runde gefahren ist, ist verpflichtet, den Rennstart zu absolvieren.**

➤ 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 drei (3) Startgruppen gefahren. Der Abstand zwischen den beiden Gruppen beträgt ca. 10 Sekunden.
  1. Startgruppe 1 beginnt ihre Einführungsrunde mit der Startampel.
  2. Startgruppe 2 & 3 wird per Teamspeak-Whisper vom Rennleiter auf die Strecke geschickt.

Startgruppe 1: GT3

Startgruppe 2: CUP2

Startgruppe 3: GT4

- Die Einführungsrunde beginnt, sobald die Startampel von Rot auf Grün springt. Sie wird im Single-File bis zum virtuellen Grid-Schild gefahren, das sich nach **Turn 10** 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.
- 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 10): **Richtgeschwindigkeit ca. 120 km/h**
- Ab dem virtuellen Grid-Schild (Turn 10): **60 km/h – diese Richtgeschwindigkeit** ist bis zum Rennstart einzuhalten.

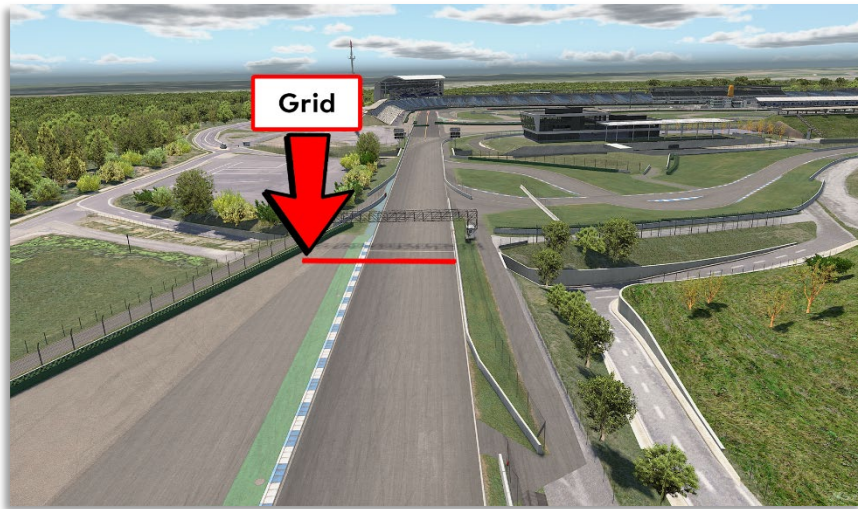
Hinweis: Die genannten Geschwindigkeiten sind Richtwerte, dienen der Orientierung und sollen einen gleichmäßigen Ablauf der Formationsrunde sicherstellen.

- 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 10**



### ➤ 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 Rennstart erfolgt innerhalb der Start-Area.
- **Startfreigabe**

Die Startfreigabe der drei Stargruppen erfolgt einzeln durch die Rennleitung via InGame Text-Chat-Befehl innerhalb der Start-Area.

Text-Chat-Befehl:

Startgruppe 1: ---> **GT3 – Class - GREEN GREEN GREEN** <---

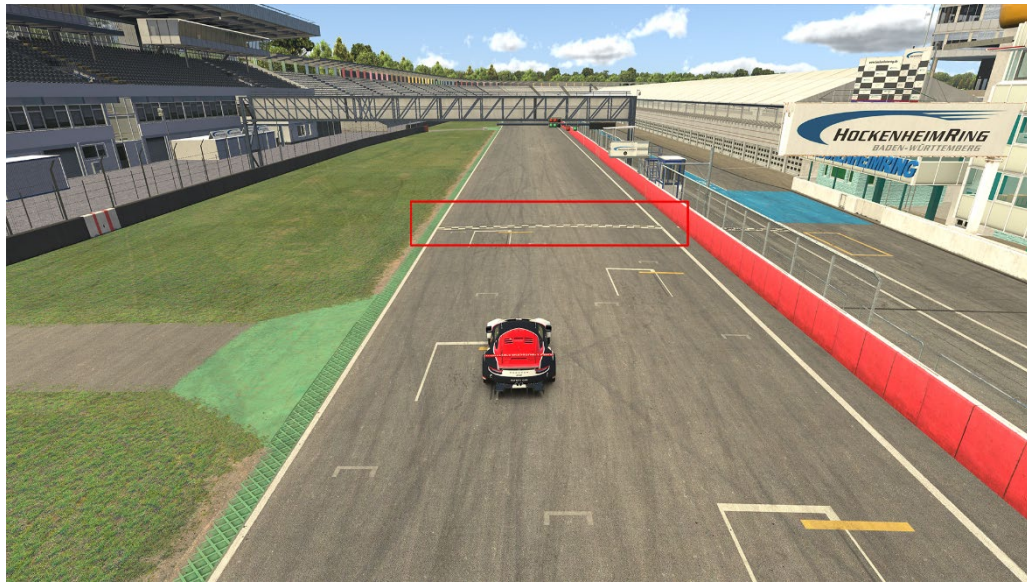
Startgruppe 2: ---> **CUP2 – Class - GREEN GREEN GREEN** <---

Startgruppe 3: ---> **GT4 – Class - GREEN GREEN GREEN** <---

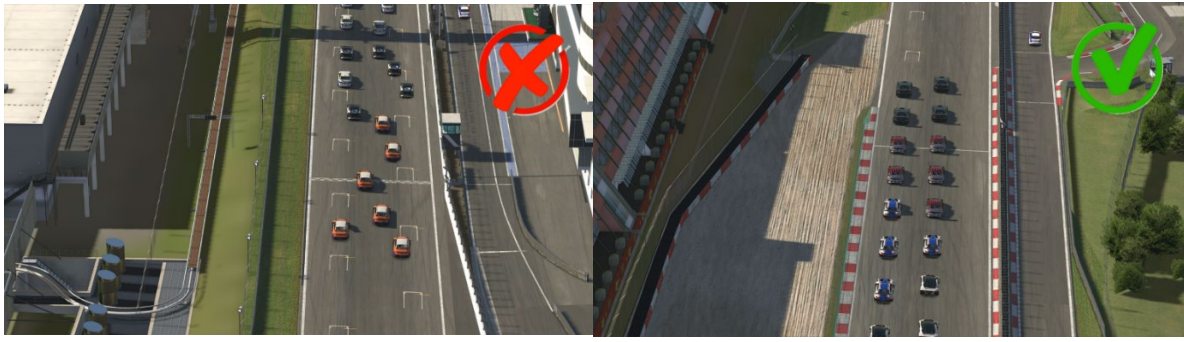
### Start-Area - Rennstart



### Startlinie – Restart



### 2X2 FORMATION



#### ➤ Rennen

- Das Rennen hat eine Gesamtdistanz von 135 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 ist es wünschenswert nach Rennende mindestens bis **Turn 1** weitergefahren werden. Erst danach sollte 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 zwei (2) 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 2026 und Artikel 7 des DMSB-SimRacing-Reglements 2026 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 Startlinie überfahren haben.

➤ 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)

- (1) Incident Reports können bis zum Folgetag 12:00 Uhr eingereicht werden. Der Veranstalter stellt den Bewerben nach dem Rennen die Replays aus der Simulation zur Verfügung.
- (2) Am Dienstag um 18:00 Uhr nach dem Rennen bieten wir auf freiwilliger Basis eine Nachbesprechung der Vorfälle per Discord-Meeting an. Der Veranstalter kann Bewerber verpflichten, daran teilzunehmen.
- (3) Incident Reports sind gebührenfrei. Das Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- (4) Nur direkt am Vorfall beteiligte Bewerber dürfen einen Incident Report einreichen. Reports von unbeteiligten Bewerbern sind nicht zulässig.

#### ➤ Proteste (gebührenpflichtig – Protestkaution)

- (1) Proteste können bis spätestens 15 Minuten nach dem Ende des Wertungsrennens schriftlich über ein PDF-Formular per Mail an [info@simracing-championship.de](mailto:info@simracing-championship.de) eingereicht werden. Proteste, die nach den genannten Fristen eingereicht werden, werden nicht mehr berücksichtigt oder bearbeitet. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
- (2) Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- (3) Proteste können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Team gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Teams sind unzulässig.

#### ➤ Strafen

- Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
- Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden. Alle von der Rennleitung /Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.
- Ausnahmen  
Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Direkte Anweisungen können über Teamspeak (Voice) oder dem iRacing InGame Textchat übermittelt werden.  
Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.
- Ausschließlich Strafen, welche über die InGame Funktion mittels schwarzer Flagge vergeben werden, unabhängig ob von der Rennkommission oder der InGame Incident Regelung ausgesprochen, dürfen mit einem Boxenstopp kombiniert werden. Aufgrund der iRacing 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 abzusitzen.
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.

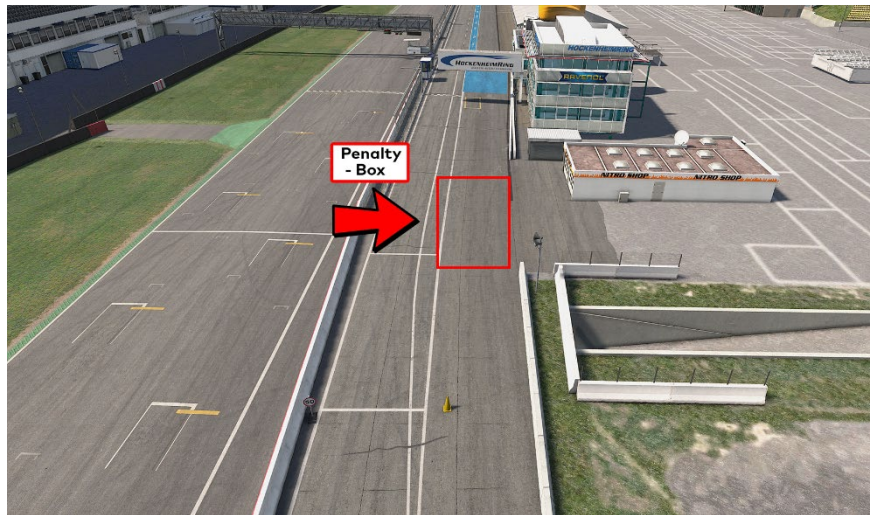
4. Die Rennleitung überprüft die Standzeit anhand des Ingame Video-Timers.

Wird die vorgeschriebene Standzeit unterschritten, gilt die Zeitstrafe als nicht absolviert und muss beim nächsten regulären Boxenstopp erneut vollständig abgesessen 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 alle Fahrzeuge der Fahrzeugklassen GT3 und GT4 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

#### ➤ Strafen

| Team                        | Strafe            | Strafe von                                            |
|-----------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------|
| #51 Greek Freaks Racing     | Qualifying-Verbot | Telemetriedaten zweimal nicht vollständig hochgeladen |
| #63 Franken eSports e.V. 2  | Qualifying-Verbot | Telemetriedaten zweimal nicht vollständig hochgeladen |
| #277 smillaesportsAcademy   | Qualifying-Verbot | Telemetriedaten zweimal nicht vollständig hochgeladen |
| #288 Staubkörnchen AC Mayen | Qualifying-Verbot | Telemetriedaten zweimal nicht vollständig hochgeladen |