

DSRC Endurance Series Reglement

Name der Serie:

DMSB SimRacing Championship Endurance Series 2026

DMSB Genehmigungs-Nummer:

933/26

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: National) 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

INHALTSVERZEICHNIS

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 UND GT4 CLASSES
 - 4.1.2 FAHRERWERTUNG
 - 4.1.3 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 FAHREREINSATZBESTÄTIGUNG
- 7.2 FAHRERNENNUNG / DRIVER LINE-UP
- 7.3 FAHRERBESPRECHUNG/BRIEFING/DIGITALER AUSHANG

8 RENNEN

- 8.1 ART DER RENNKOMMISSION (REKO)
- 8.2 SICHTUNGSBEREICHE
- 8.3 KOLLISIONSABFRAGE
- 8.4 SAFETY-CAR
- 8.5 FAST REPAIR
- 8.6 ESC-VERBOT UND GEBOT
- 8.7 RÜCKKEHR IN DIE BOXENGASSE NACH RENNENDE:
- 8.8 VERWENDUNG DER ESC-TASTE:
- 8.9 VERHALTEN NACH DEM RENNEN:
- 8.10 PROTEST (KOSTENPFLICHTIG)
- 8.11 BERUFUNGSVERFAHREN
- 8.12 INCIDENT REPORT
- 8.13 STRAFEN
- 8.14 IRACING STRAFEN
- 8.15 ABLAUF EINES BOXENGASSENSTART

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 EINFÜHRUNGSRUNDE / FORMATIONSRUNDE:
- 12.4 RENNSTART
- 12.5 STRECKENBEGRENZUNG
- 12.6 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
- 12.7 WETTER UND STRECKENBESCHAFFENHEIT
- 12.8 INCIDENT LIMIT

12.9 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN

1 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

1.1 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL

1.2 FAHRERAUSRÜSTUNG

1.3 WERBUNG AN FAHRERAUSRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN

1.3.1 FAHRZEUG-TEMPLATES

1.3.2 FAHRZEUGLACKIERUNG

1.3.3 RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUG-TEMPLATES

1.3.4 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

1.3.5 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 TELEMETRIEDATEN EINSENDEN

2.7 FAHRZEUGKLASSENWECHSEL

2.8 FAHRZEUGWECHSEL

2.9 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

4 SALVATORISCHE KLAUSEL

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Die Serie DMSB SimRacing Championship – Endurance Series (Nachfolgend auch DSRC - Endurance Series genannt) wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des Internationalen Sportgesetzes und seiner Anhänge (das Gesetz), den nationalen Wettbewerbsbestimmungen des DMSB den Prädikatsbestimmungen (DMSB SimRacing-Prädikate) des DMSB, dem DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing, dem DMSB-SimRacing Reglement, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), den Beschlüssen und Bestimmungen des DMSB, den Umweltrichtlinien des DMSB, dem Anti-Doping Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping Agentur (WADA/NADA-Code) sowie den Anti Dopingbestimmungen der FIA, der Veranstaltungsausschreibung, dem Ethikkodex und Verhaltenskodex der FIA und dem Ethikkodex des DMSB und den sonstigen Bestimmungen der FIA und des DMSB durchgeführt. Für die DMSB-SimRacing-Prädikate gelten zusätzlich die allgemeinen Prädikatsbestimmungen des DMSB. Sie findet in Übereinstimmung mit den Wettbewerbsbestimmungen und den Technischen Bestimmungen der Serie statt.

Die Überschriften in diesem Dokument dienen lediglich der Veranschaulichung und Orientierung und sind nicht Teil dieses Reglements.

2 Organisation

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC SimRacing GbR, im Folgenden als "Serienausschreiber" bezeichnet, schreibt für das Jahr 2026 die "DMSB SimRacing Championship Endurance Series 2026" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Mittelrhein e.V. im Bereich Sport, Jugend und Ortsclubs übernommen.

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 22.05.2026 unter Reg.-Nr.: 933/26 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 Mitterhein 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 Rennleiter und Sportkommissare wird zusammen mit der Veranstaltungsausschreibung zu jeder Veranstaltung veröffentlicht. Kurzfristige Änderungen werden in der Fahrerbesprechung bekanntgegeben.

2.7 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation iRacing.com verwendet. Alle notwendigen Lizenzen, Fahrzeuge und Rennstrecken für die Teilnahme müssen zum Selbstkostenpreis erworben werden.

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 Bewerber (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/ 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- und Strafenkatalog (SimRacing Internal Guideline) bildet die Grundlage für die Entscheidungen der Rennleitung. Dieser wird gemeinsam mit allen Bewerbern am **27.05.2026 um 19:00** Uhr in einem gemeinsamen Meeting erarbeitet und ist maßgeblich für die Saison.

3.4 Lizenzen

- (1) Bewerber müssen im Besitz einer für das Jahr 2026 gültigen Fahrer-/Bewerberlizenz des DMSB oder eines anderen der FIA angeschlossenen ASN sein, mit den Stufen:
- (2) Internationalen Fahrer-/Bewerberlizenz Stufe D Circuit oder höher
- (3) SimRacing National oder höher sein.

Hinweis: In einer Internationalen Fahrer-/Bewerberlizenz Stufe D Circuit oder höher ist die Lizenz SimRacing National bereits inbegriffen.

- (4) Die SimRacing National des DMSB kann ausschließlich von Fahrern/Bewerbern beantragt werden, die die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder einen Wohnsitz in Deutschland nachweisen können.
- (5) Fahrer/Bewerber, die weder die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen noch ihren Wohnsitz in Deutschland haben, müssen bei ihrer heimischen ASN eine entsprechende SimRacing-Lizenz beantragen. Bietet der jeweilige ASN keine SimRacing-Lizenz an, ist eine Teilnahme an der Serie nicht möglich. Alternativ kann auch eine Internationale Fahrerlizenz eines FIA angeschlossenen ASN akzeptiert werden.
- (6) Die DMSB-Lizenz SimRacing National kann über das DMSBnet beantragt werden: <https://dmsbnet.de/>
Bei offenen Fragen kontaktiert gerne den DMSB per E-Mail unter: lizenz@dmsb.de
- (7) Jeder Fahrer/Bewerber muss seine Lizenznummer bis spätestens 3 Tage vor der Veranstaltung in den Accounteinstellungen des Serienportals eintragen.
Link: <https://www.simracing-championship.de/account/einstellungen>

3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich sind Bewerber ab 13 Jahren (Jahrgangsregelung) startberechtigt.

4.1.1 Einschreibung Teamwertung – GT3, CUP2 und GT4 classes

Der Teamleiter muss sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum **20.05.2026, 23:59** Uhr um die Zulassung zur DSRC - Endurance Series (Saisoneinschreibung) bewerben.

Auch nach dem **20.05.2026** sind Einschreibungen als Saisonnennung und Gaststarts weiterhin möglich. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Die Einschreibung hat mittels Online-Formular über die Seite <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/einschreibung> 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.

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 Einschreibegebühr eingegangen ist. Die Einschreibung ist erst nach schriftlicher Bestätigung durch den Serienausschreiber angenommen und verbindlich. Wenn mehr als 56 Einschreibungen für die Series eingehen wird eine Warteliste gebildet.

Alle Teams, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per E-Mail. Die Teilnahmebestätigung erfolgt am **21.05.2026** per Mail an den Teamleiter.

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

4.1.2 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.

4.1.3 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 Einschreibegebühr. Um die Teilnahme an unserer Veranstaltung zu sichern, muss die Einschreibegebühr 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 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
 GT4 - class: #200 - #299

Startnummern dürfen nicht mit 0 beginnen.

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	Configuration	Ingame Date
Event 1	01.06.2026	Track Vote	Endurance	01.06.2026
Event 2	22.06.2026	Watkins Glen International	Boot	22.06.2026
Event 3	10.08.2026	Circuit de Spa-Francorchamps	Grand Prix	10.08.2026
Event 4	31.08.2026	Track Vote		31.08.2026
Event 5	21.09.2026	Suzuka Circuit	Grand Prix	21.09.2026

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
17:00	18:40	Freies Training	115 Minuten
18:45	19:00	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:05	19:35	Qualifying	30 Minuten Open Quali
19:38	19:40	Gridding	2 Minuten
19:40	21:55	Race	135 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime
21:55	22:00	Siegerinterviews	

5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 56 Fahrzeuge, die vorgesehene Klassenverteilung ist wie folgt.

GT3-class:	19 Fahrzeuge
CUP2-class:	18 Fahrzeuge
GT4-class:	19 Fahrzeuge

Von den insgesamt 56 zur Verfügung stehenden Startplätzen werden 49 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.

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 „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.

(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 enthalten.

Jedes Team/Fahrzeug muss mindestens 2 und höchstens 4 Fahrer pro Rennen haben.

(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 mindestens absolviert haben.
- Teams, die die Mindestfahrzeit unterschreiten werden nach dem Rennen von der Rennleitung disqualifiziert.

(8) Team Speak

An den Renntagen ist es Pflicht, dass mindestens ein Vertreter des Teams im DSRC Teamspeak von der Fahrerbesprechung 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 eines 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.

Es werden ausschließlich Punkte für die einzelnen drei (3) Fahrzeugklassen vergeben. Die eingefahrenen Meisterschaftspunkte werden für die Gesamtwertung und die Sonderwertungen über alle Fahrzeugklassen übertragen und gesondert dargestellt.

Folgendes Punkteschema ist vorläufig. Sollte sich herausstellen, dass die Anzahl der Fahrzeuge in den Klassen 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
Punkte	50	36	30	25	21	18	15	12	9	6	4	2	0	0	0

Punkteschema | CUP2-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	50	36	30	25	21	18	15	12	9	6	4	2	0	0	0

Punkteschema | GT4-class Wertung

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	50	36	30	25	21	18	15	12	9	6	4	2	0	0	0

Streichresultat

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

Für die Sonderwertungen 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.

Gesamtwertung

Die Gesamtwertung setzt sich aus den eingefahrenen Punkten der Fahrzeugklassenwertungen zusammen und werden gesondert gelistet.

Sonderwertungen

Sonderwertungen setzen sich aus den eingefahrenen Punkten der Fahrzeugklassenwertungen zusammen und werden gesondert gelistet.

6.2 Punktegleichheit

(1) Strafpunkte-Konto:

Vorrangig wird das Strafpunkte-Konto betrachtet. Der Bewerber bzw. das Team mit der geringeren Anzahl an Strafpunkten über die gesamte Saison erhält die bessere Platzierung.

(2) Anzahl der Siege:

Haben die betroffenen Parteien keine Strafpunkte erhalten, entscheidet die Anzahl der ersten Plätze aus allen gewerteten Rennen. Bei erneutem Gleichstand folgt die Anzahl der zweiten Plätze, anschließend dritte Plätze usw.

(3) Berücksichtigung des Streichresultats:

Bei der Auswertung können auch die Ergebnisse des gestrichenen Events berücksichtigt werden.

(4) Incident-Punkte (iRacing):

Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, wird die Gesamtanzahl der Incident-Punkte aus allen iRacing-Rennen der Saison herangezogen. Die niedrigere Gesamtzahl führt zur besseren Platzierung.

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 Fahrernennung / 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 das vorgesehene Bereich im DSRC-Portal eingereicht werden. Teams, die ihre Fahrernennung nicht fristgerecht einreichen, können vom Rennen ausgeschlossen werden. Diese Entscheidung obliegt dem Rennleiter.

Fahrer können straffrei nachträglich angemeldet oder abgemeldet werden. Diese Änderungen müssen bis zum Veranstaltungstag um 19:00 Uhr über das DSRC-Portal eingereicht werden.

7.3 Fahrerbesprechung/Briefing/Digitaler Aushang

(1) Das Fahrerbriefing findet am Renntag im Teamspeak „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing“ statt. 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 ein separates 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 vorgesehen TeamSpeak - Team-Channel wechseln.

Digitaler Aushang: Der digitale Aushang ist auf <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-endurance-series/virtueller-aushang> zu finden. Die Fahrer sind verpflichtet, sich regelmäßig am Aushang zu informieren.

8 Rennen

8.1 Art der Rennkommission (ReKo)

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

8.2 Sichtungsbereiche

In der 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 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.

8.3 Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

8.4 Safety-Car

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

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 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.

8.8 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.

8.9 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.

8.10 Protest (Kostenpflichtig)

- (1) Proteste können bis spätestens 15 Minuten nach dem Ende des Wertungsrennens schriftlich über ein PDF-Formular per Mail an 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.

8.11 Berufungsverfahren

- (1) Das Berufungsverfahren wird im Internationalen und Nationalen Lizenzsport durch die Vorschriften des FIA ISG gemäß Art. 15 und ergänzend durch die RuVO geregelt. Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- (2) Im Internationalen und Nationalen Lizenzsport ist die Berufung innerhalb von 60 Minuten nach Verkündung/Bekanntgabe der Entscheidung oder der Maßnahme bei den Sportkommissaren schriftlich anzukündigen.
- (3) Die Berufungskautionssummen sind der jeweiligen DMSB genehmigten Veranstaltungsausschreibung zu entnehmen.
- (4) Das Recht der Berufung endet 96 Stunden nach der schriftlichen Berufungsankündigung (die Sportkommissare müssen auf dem Berufungsankündigungsschreiben die Uhrzeit der Entgegennahme vermerken). Berufungen sind schriftlich einzulegen und innerhalb von einer Woche nach Einlegen der Berufung schriftlich zu begründen. Die Berufung kann per Telefax oder mit jedem anderen elektronischen Kommunikationsmittel mit Empfangsbestätigung eingelegt und begründet werden; die Einlegungen der Berufung muss durch Schreiben vom selben Datum bestätigt werden. Der Vorsitzende des Berufungsgerichts kann die Berufungsbegründungsfrist auf Antrag verlängern.

8.12 Incident Report

- (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.

8.13 Strafen

- (1) Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
- (2) 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.
- (3) 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.
- (4) 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.
- (5) Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!

8.14 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 Bewerber 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 Bewerber 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 Bewerber 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 Bewerber seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält den Bewerber für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
- C) Disqualifikation

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

8.15 Ablauf eines Boxengassenstart

Bewerber, die ein Boxengassenstart absolvieren müssen, dürfen erst ihr Rennen aus der Boxengasse beginnen, wenn die gesamte Fahrzeugklasse, in der sie starten, an der Boxenausfahrtslinie vorbeigefahren ist. Der Bewerber 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 2026

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Endurance Series, erhält den Titel: DSRC-Endurance Series Fahrer Meister 2026

9.2 Preise, Pokale und Siegerehrung

- 1) Die ersten drei Teams der Gesamtwertung erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.
- 2) Die ersten drei Teams der einzelnen Fahrzeugklassen erhalten ebenfalls jeweils einen Mannschaftspokal.
- 3) Der erstplatzierte Fahrer der Fahrerwertung wird mit einem Siegerpokal ausgezeichnet.

Preisgeldübersicht

Platzierung	GT3 - Klasse	CUP2 - Klasse	GT4 - Klasse
1. Platz	50,00 EUR	50,00 EUR	50,00 EUR
2. Platz	45,00 EUR	45,00 EUR	45,00 EUR
3. Platz	40,00 EUR	40,00 EUR	40,00 EUR
4. Platz	35,00 EUR	35,00 EUR	35,00 EUR
5. Platz	30,00 EUR	30,00 EUR	30,00 EUR
6. Platz	25,00 EUR	25,00 EUR	25,00 EUR

Siegerehrung

Die Siegerehrung findet voraussichtlich im Rahmen der SimRacing Expo in Dortmund am 17.10.2026 statt. Der Veranstalter stellt die Tickets zur Verfügung. Die Sieger werden vom Veranstalter per E-Mail informiert.

10 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- (1) Bei Entscheidung der FIA, des DMSB, deren Gerichtsbarkeiten, der Sportkommissare, 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 des DMSB bzw. seiner Sportgerichtsbarkeit sowie der Beauftragten des DMSB, 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 der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden.
Sie erklären den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit der Veranstaltung entstehen, und zwar gegenüber

den anderen Teilnehmern,

- den anderen Teilnehmern,
- der FIA, dem DMSB, den Mitgliedsorganisationen des DMSB, deren Präsidenten, Organen, Geschäftsführern und Generalsekretären,
- dem ADAC e. V., den ADAC Regionalclubs, den ADAC-Ortsclubs und den mit dem ADAC e. V. verbundenen Unternehmen, deren Präsidenten, Organen, Geschäftsführern, Generalsekretären,
- den sonstigen DMSB-Mitgliedsorganisationen, iRacing.com sowie deren Präsidenten, Organen, Geschäftsführern, Generalsekretären,
- dem Promotor/Serienausschreiber,
- dem Veranstalter, den Sportwarten, und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen,
- den Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen, den gesetzlichen Vertretern, den haupt- und ehrenamtlichen Mitarbeitern aller zuvor genannten Personen und Stellen sowie deren Mitgliedern.

- (4) Der Haftungsverzicht gilt nicht für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, und für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung beruhen sowie nicht für Schäden aus der Verletzung einer wesentlichen Vertragspflicht durch den enthafteten Personenkreis. Bei Schäden, die auf einer leicht fahrlässigen Pflichtverletzung von wesentlichen Vertragspflichten beruhen ist die Haftung für Vermögens- und Sachschäden der Höhe nach auf den typischen, vorhersehbaren Schaden beschränkt.

Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam und gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere also für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher und außervertraglicher Haftung und 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 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: GT4-class

- (4) Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 10 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.

12.4 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 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.

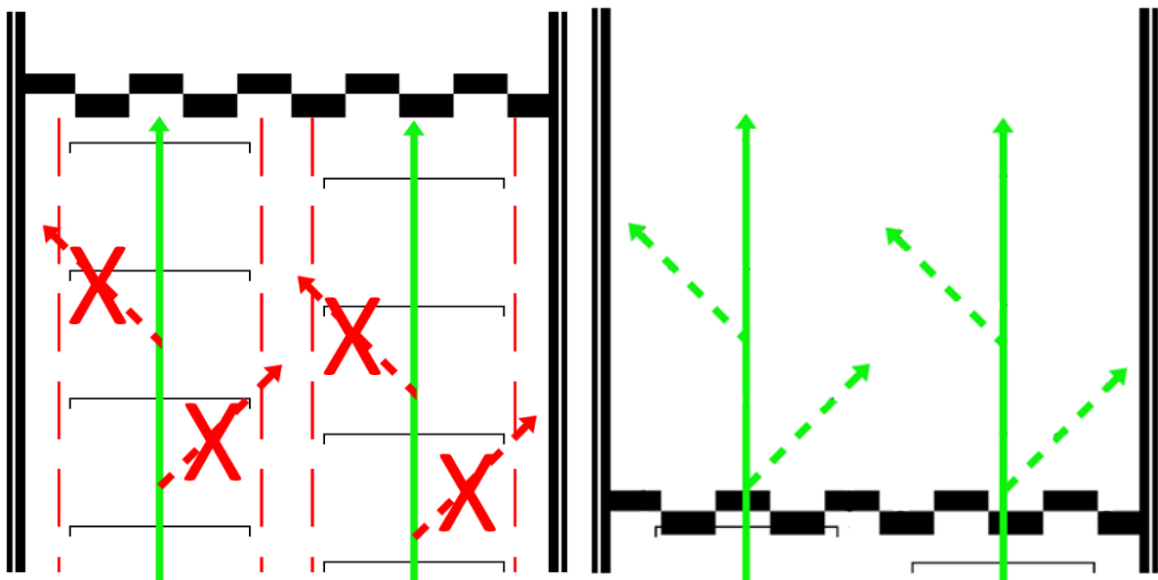
Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.

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.

12.5 Streckenbegrenzung

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

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

12.6 Disziplinarische Maßnahmen

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

12.7 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

12.8 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.

12.9 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 (DMSB-SimRacing-Reglement 2026 Rundstrecke).

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 **28.05.2026 -23:59** Uhr über das DSRC-Portal eingereicht sein. Paint-Skins für alle weiteren Rennen müssen bis 62 Std. vor dem Start des jeweiligen Rennevents eingereicht werden.

1.3.3 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

Alle im Fahrzeug-Template hinterlegten Nummerntafeln, Serien- und Sponsorlogos sind verpflichtend zu verwenden und müssen jederzeit klar erkennbar sein. Die entsprechenden Bereiche sind aus der Mip-.tga-Datei auszuschneiden.

Im Template sind zusätzlich Platzhalter vorgesehen, auf denen der Veranstalter jederzeit eigene Logos platzieren kann. Alle Teilnehmenden sind verpflichtet, entsprechende Änderungen fristgerecht umzusetzen und ihre finalen Lackierungen rechtzeitig einzureichen.

Die vom Veranstalter vorgegebenen Nummerntafeln, Serien- und Sponsorlogos dürfen ohne schriftliche Genehmigung zu keinem Zeitpunkt:

- 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 individuelle Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gelten jedoch die unter Punkt 1 genannten Vorgaben. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber vorliegen. Mit dem Anbringen der Logos auf dem Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen eingeholt wurden.

Im Schadensfall haftet der Fahrer. Der Serienausschreiber übernimmt keine Haftung für mögliche Ansprüche Dritter. Eine Prüfung der Rechtmäßigkeit der verwendeten Logos durch den Veranstalter erfolgt nicht.

Designs oder Schriftzüge, die einen Bezug zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten herstellen, sind strikt untersagt und führen zum Ausschluss aus der Serie.

Darüber hinaus ist Werbung für Tabak, E-Zigaretten, Alkohol oder Waffen verboten.

1.3.5 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

Jeder Fahrer ist selbst dafür verantwortlich, die zu verwendende Simulation und weitere Software Dritter (falls vorgeschrieben), sowie deren Lizenzen zu besitzen.

2.3 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting

2.3.1 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend für alle Teilnehmer zu verwenden.

Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht für alle Teilnehmer im Teamspeak.

Teamspeak Bestimmungen

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

Beispiel: #14 Max Mustermann

Die Kommunikation mit allen 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

- (1) Für jede Veranstaltung wird in unserem Auftrag von einem externen Anbieter eine Balance of Performance (BoP) erstellt.
- (2) Die BoP wird grundsätzlich fünf Tage vor dem jeweiligen Event veröffentlicht. Der Veranstalter kann die BoP bis zum Veranstaltungstag um 16:00 Uhr anpassen.
- (3) Ausgenommen davon sind kurzfristige Änderungen durch die Simulation iRacing, zum Beispiel im Rahmen von Week 13-Updates oder ähnlichen Patches.
- (4) Sofern der externe Dienstleister aufgrund fehlender Daten keine BoP erstellen kann, gilt die Standard-BoP von iRacing.

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

2.6 Telemetriedaten einsenden

- (1) Zur Verifizierung der Leistungsdaten und zur Gewährleistung einer fairen und fortlaufend angepassten BoP sind nach jedem Rennen alle Bewerber verpflichtet, ihre lokal gespeicherten Telemetriedaten aus dem Zeittraining und dem Rennen eigenständig im DSRC Portal hochzuladen.
- (2) Mit der Teilnahme an der Serie erklären sich alle Bewerber damit einverstanden, dass ihre übermittelten Telemetriedaten zu Analyse Zwecken an den externen Dienstleister weitergegeben werden.
- (3) Die Telemetriedaten der jeweiligen Veranstaltung sind spätestens bis 24:00 Uhr am Veranstaltungstag über das DSRC-Portal einzureichen. Beim ersten Verstoß erfolgt eine Verwarnung. Ab dem zweiten Verstoß startet der betroffene Bewerber im ersten Rennen der folgenden Veranstaltung aus der Boxengasse.

2.7 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.

2.8 Fahrzeugwechsel

- (1) Ein Fahrzeugwechsel ist grundsätzlich nur straffrei während der iRacing „Week 13“ möglich. Die genauen Fristen hierfür werden den Bewerbern rechtzeitig per E-Mail mitgeteilt.
- (2) Ein Fahrzeugwechsel während der laufenden Saison ist nur mit vorheriger Genehmigung des Veranstalters zulässig und muss mindestens eine Woche vor dem jeweiligen Event per E-Mail beantragt werden.
- (3) Strafe bei Fahrzeugwechsel während der Saison:
Nimmt ein Bewerber mit einem neuen Fahrzeug an einem Event teil, so erhält er für das erste Event mit dem neuen Fahrzeug keine Meisterschaftspunkte.
- (4) Ausnahme – „Legacy“-Fahrzeuge:
Sollte das ursprünglich gewählte Fahrzeug im Verlauf der Saison nicht mehr unterstützt werden und den Legacy-Status erhalten, muss der Bewerber das Fahrzeug wechseln. Dieser Wechsel erfolgt straffrei und bedarf keiner Genehmigung.

2.9 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Keine Einschränkungen

3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

- (1) Verstöße gegen das Reglement, insbesondere durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke, werden von der Rennleitung mit Strafpunkten sowie weiteren Strafen (z. B. Start aus der Boxengasse oder Durchfahrtsstrafe) geahndet.
- (2) Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) des jeweiligen Bewerbers gesammelt. Diese sind in der offiziellen Auswertung in den Spalten „Strafen“ (Strafpunkte) und „Konto“ (Strafpunktekonto) ersichtlich.
- (3) Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält der Bewerber eine Rennsperre für die nächste Veranstaltung. Nach Absitzen dieser Strafe wird das SPK auf null gesetzt.
- (4) Das SPK setzt sich aus den Strafen der einzelnen Rennen zusammen. Ein Abbau der Strafpunkte ist ausschließlich über den nachfolgend beschriebenen Ablauf möglich.
- (5) Abbau von Strafpunkten
Offene Strafpunkte werden erst nach Abschluss der Saison auf 0 gesetzt. Offene Strafen sind hiervon 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.