

# Briefing-Dokument - DSRC Sprint Series 2025

## Vorqualifikation | Spa-Francorchamps (26.05.2025)

### DOKUMENTVERSIONEN

| Versionsnr. | Datum      | Autor | Änderungsgrund / Bemerkungen |
|-------------|------------|-------|------------------------------|
| 0.1         | 26.05.2025 |       | Erstellung                   |

### ➤ TIME SCHEDULE

|                      |                               |                   |
|----------------------|-------------------------------|-------------------|
| <b>Free practice</b> |                               |                   |
| Server Host          | Simracing Deutschland         |                   |
| <b>Race-Day</b>      |                               |                   |
|                      | 26. Mai 2025                  |                   |
| Server Host          | Simracing Deutschland         |                   |
| Servername           | DSRC-Sprint – Race 1          |                   |
|                      | DSRC-Sprint – Race 2          |                   |
|                      | DSRC-Sprint – Race 3          |                   |
| Password             | dsrc_2025                     |                   |
| Open Practice        |                               | 18:30 – 18:55 Uhr |
| Briefing             | TS -> Drivers-Briefing        | 19:00 – 19:15 Uhr |
| <b>Race 1</b>        |                               |                   |
| Qualifying           | 15 Minuten/4Laps - Lone-Quali | 19:20 – 19:35 Uhr |
| Gridding             | 2 Minuten                     | 19:35 – 19:37 Uhr |
| Race                 | 30 Minuten + Overtime         | 19:37 – 20:07 Uhr |
| <b>Race 2</b>        |                               |                   |
| Qualifying           | 15 Minuten/4Laps - Lone-Quali | 20:15 – 20:30 Uhr |
| Gridding             | 2 Minuten                     | 20:30 – 20:32 Uhr |
| Race                 | 30 Minuten + Overtime         | 20:32 – 21:02 Uhr |
| <b>Race 3</b>        |                               |                   |
| Qualifying           | 15 Minuten/4Laps - Lone-Quali | 21:10 – 21:25 Uhr |
| Gridding             | 2 Minuten                     | 21:25 – 21:27 Uhr |
| Race                 | 30 Minuten + Overtime         | 21:27 – 21:57 Uhr |

### ➤ Weather & SimTime

**Es werden die gleichen Wetterbedingungen wie in der Hotlap Challenge angewendet.**

| <b>Set Weather</b> |                      |                          |                  |  |
|--------------------|----------------------|--------------------------|------------------|--|
| Sky:               | Clear                |                          |                  |  |
| Temperature:       | 70°F                 |                          |                  |  |
| Relative Humidity: | 55%                  |                          |                  |  |
| Wind Speed:        | 2MPH – N             |                          |                  |  |
| Session            | Dynamic Sky          | SimTime                  | Track Conditions |  |
| Practice           | Dynamisch/Fixed-Time | May. 15. 2025 15:00 Uhr  | 100%             |  |
| Qualifying         | Dynamisch/Fixed-Time | May. 15. 2025 ~15:00 Uhr | 100%             |  |
| Race               | Dynamisch/Fixed-Time | May. 15. 2025 ~15:00 Uhr | 100%             |  |

### ➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 19:00 Uhr im Teamspeak-Kanal „Teamspeak-Channel -> Drivers-Briefing“ statt. Es ist zwingend erforderlich, dass alle Teilnehmer ihre Startnummer sowie ihren echten Vor- und Nachnamen im Teamspeak verwenden.
- Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver untersagt.

- Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme am Briefing wird durch die Reko mit einer Wertungsstrafe von 10 Sekunden im ersten Rennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.
- Die im Briefing-Dokument aufgeführten Bestimmungen sowie die in der Fahrerbesprechung kommunizierten Regelungen sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.
- Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihren jeweils vorgesehenen Teamspeak-Kanal für Fahrer wechseln.

## ➤ Teamspeak

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

### Teamspeak Bestimmungen

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

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

### - Access data

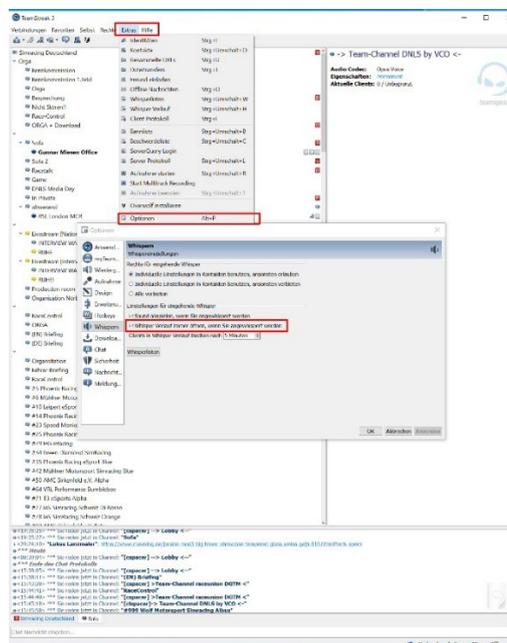
Address: ts.simracing-championship.de:9989

Password: dsrc

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

### - Teamspeak Einstellungen (Whisper)

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



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

## ➤ Linksammlung

|  |                            |
|--|----------------------------|
| iRacing Driver ID und Lizenz Nr. im DSRC-Portal eintragen (Verpflichtend): | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Incident-Report – Formular:  | <a href="#">KLICK HIER</a> |

|   |                            |
|---|----------------------------|
| Live-Übersicht RaceControl:                   | <a href="#">KLICK HIER</a> |
| Ausschreibung & SimRacing Internal Guideline: | <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> |

## ➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)  
In der DSRC – Sprint Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche  
In der DSRC – Sprint 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 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.
- Offizielle Personen
  - Ricardo Edelmann (RL)
  - Lukas Unger (SK)
  - Simon Christmann (Spotter & SK)
  - Timo Kolleth (Spotter & SK)
  - Sebastian Wunsch (Spotter & SK)
  - Simon Ehses (Operator RaceControl)
  - Gunnar Miesen (Operator Technik)

## ➤ 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. 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!

#### 5. 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.

#### 6. 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.

#### 7. 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.

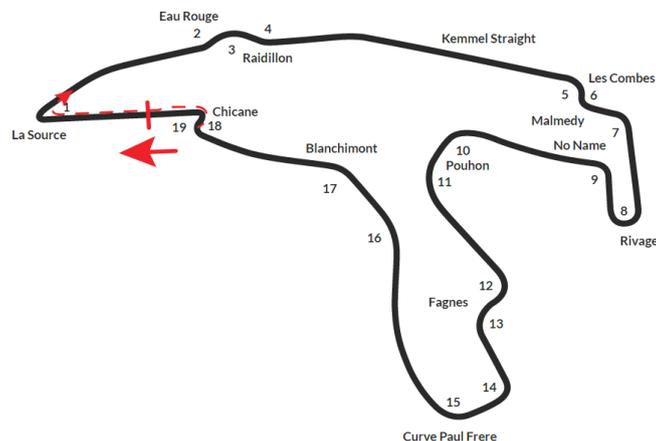
#### 8. Verbot von Bump Drafting:

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.

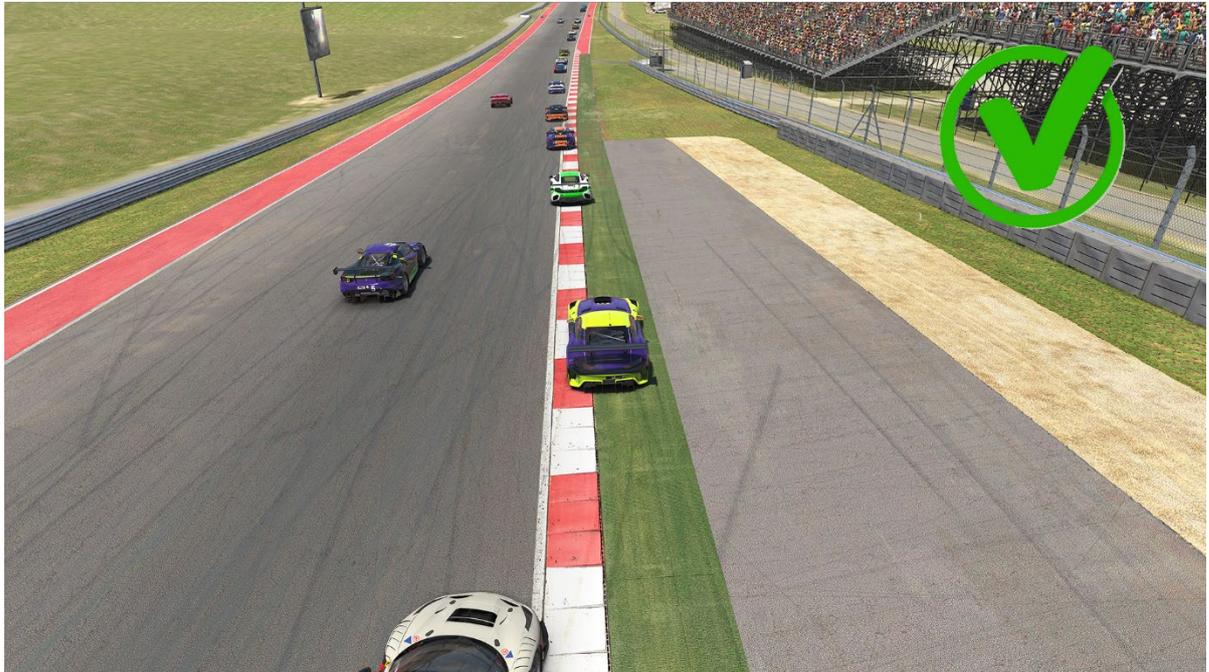
### ➤ Track Map



#### - Streckenbegrenzung

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

#### Beispielbild



### ➤ ESC-Verbot und Gebot

Während der Vorqualifikation 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.
- Race - 30 Minuten  
Die erste S/H Strafe wird mit dem 17. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.

### ➤ Zeittraining (Qualifying)

- Pro Rennen ist ein (1) Zeittrainings vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE.
- Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teilnehmer, die im Zeittraining keine gezeitete Runde absolvieren, dürfen am Rennen teilnehmen, starten jedoch am Ende des Starterfeldes. Die Startaufstellung erfolgt nach den Rahmenbedingungen von iRacing.

### ➤ Startprozedere – Einführungsrunde & Rennstart (Rollender Start)

- Einführungsrunde / Formationsrunde
  - Es gelten die offiziellen Rahmenbedingungen und Strafen von iRacing.
  - Die Startaufstellung erfolgt gemäß dem Qualifying-Ergebnis. Eventuelle Strafen der Rennleitung können vor dem Start berücksichtigt und umgesetzt werden.
  - Schnelle Spurwechsel zum Aufwärmen der Reifen, starkes Verzögern oder abruptes Beschleunigen sind untersagt. Das gilt für die gesamte Formationsrunde.
- Startfreigabe / Rennstart
  - Auch hier gelten die Standard-Regeln und Strafsysteme von iRacing.
  - Das Rennen wird rollend gestartet.
  - Wichtig: Alle Fahrer dürfen erst beschleunigen und überholen, wenn iRacing die grüne Flagge zeigt.

- Kein Frühstart.
  - Kein Überholen vor der Freigabe.
  - Gilt für alle Fahrer, egal ob vorne oder hinten.
- Konkret bedeutet das:
- Das Feld folgt dem Pace Car in der zugewiesenen Startposition.
  - Sobald das Pace Car in die Boxengasse abbiegt, bleibt das gesamte Feld geschlossen und in Formation.
  - Die Geschwindigkeit soll konstant bleiben – orientiert euch am Tempo des Pace Cars (ca. 65–100 km/h je nach Strecke/Serie).
  - Der Abstand zum Vordermann darf dabei maximal drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
  - Bis zum Rennstart ist eine geordnete, geschlossene Zweier-Startformation strikt einzuhalten. Dabei müssen die Fahrzeuge parallel in zwei Reihen fahren. Ein Versatz zum Vordermann, der größer ist als ein Drittel der Wagenbreite, gilt als Verlassen der Startposition und kann von der Rennkommission geahndet werden. Das Einhalten der aufgemalten Startboxen ist dabei nicht erforderlich.
  - Das Startsignal ist ausschließlich die grüne Flagge durch iRacing – vorher wird nicht beschleunigt oder überholt.



## ➤ Rennen

- Die drei Rennen umfasst eine Gesamtdistanz von jeweils 30 Minuten.
- Es besteht keine Reifenwechselflicht.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.
- Wenn der Führende das Rennen durch das Überqueren der Ziellinie beendet, wird die Boxenausfahrt geschlossen, und die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden. Entscheidend dafür sind die Positionen der Ziellinie und der Boxenausfahrtslinie. Dies bedeutet, dass nach dem Rennende keine Fahrzeuge mehr aus der Boxengasse auf die Strecke zurückkehren dürfen.
- Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
  - Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.
  - Alle Fahrer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.
- FastRepair Bestimmungen

In der Series steht pro Wertungsrennen den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

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

- Melden von FastRepair (FR-Report)

Die Verwendung von FastRepairs muss nicht gesondert gemeldet werden.

- 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.

- FastRepair Prüfung

Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.

- Safety-Car (iRacing Pace-Car)

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

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

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

#### Ablauf

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

- 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.

- Restart

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

## ➤ 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

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern/innen einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot,

ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

## ➤ Incident-Report

- Incident-Reports können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem letzten dem letzten Rennen über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden.
- Incident-Reports, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
- Das Incident-Reportformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
- Incident-Reports können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Fahrern gemeldet werden. Incident-Reports von unbeteiligten Fahrern 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/in muss z. B. Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.

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

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

- A) Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass 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.

- 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.

**Keep Simracing**