Briefing-Dokument - DSRC Sprint Series 2026

Round 07 | Suzuka Circuit - Grand Prix (28.09.2026)

DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	22.09.2026	GM	Ersterstellung

TIME SCHEDULE

Free practice		
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	DSRC Sprint – FP XX	
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“	
Dienstag	22.09.2026 - FP 1	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Mittwoch	23.09.2026 - FP 2	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Donnerstag	24.09.2026 - FP 3	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Freitag	25.09.2026 - FP 4	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Samstag	26.09.2026 - FP 5	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Sonntag	27.09.2026 - FP 5	16:00 – 24:00 Uhr – LEAGUES SESSION
Race-Day	28. September 2026	
Server Host	Simracing Deutschland	
Servername	*DSRC Sprint - Race 1 / DSRC Sprint - Race 2*	
Open Practice		17:00 – 18:40 Uhr
Briefing	TS -> Drivers-Briefing	18:45 – 19:00 Uhr
	Race 1 - 1x Pflichtboxenstopp	
Race 1 Servername	*DSRC Sprint - Race 1*	
Qualifying	10 Minuten / Lone Quali 4 Laps	19:05 – 19:15 Uhr
Gridding	~1 Minuten	19:15 – 19:16 Uhr
Race 1	55 Min. inkl. Formation Lap + Overtime	19:16 – 20:11 Uhr
Siegerinterviews		20:13 – 20:20 Uhr
	Serverwechsel Race 2 - 2x Pflichtboxenstopps	
Race 2 Servername	*DSRC Sprint - Race 2*	
Practice		19:30 – 20:20 Uhr
Qualifying	20 Minuten Open Quali + Overtime	20:20 – 20:40 Uhr
Gridding	1 Minuten	20:43 – 20:44 Uhr
Race 2	55 Min. inkl. Formation Lap + Overtime	20:44 – 21:39 Uhr
Siegerinterviews		21:42 – 21:55 Uhr

Weather & SimTime

Set Weather	
Sky:	Is generated automatically
Temperature:	Is generated automatically
Relative Humidity:	Is generated automatically
Wind Speed:	Is generated automatically

Session	***Dynamic Sky***	***SimTime***	***Track Conditions***
Open Practice	Dynamisch	Sep. 27. 2026 12:00 Uhr	61%
Race			
Practice	dynamisch	Sep. 27. 2026 12:00 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	Sep. 28. 2026 ~13:00 Uhr	Carry Over
Race	dynamisch	Sep. 28. 2026 ~14:00 Uhr	Carry Over

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

Die „Series-Specific Sporting Regulations & Branding“ sind serverseitig auf „DTM“ gesetzt.

Die iRacing-Bestimmungen lauten entsprechend wie folgt: DTM - Global / Default vehicle branding. Fuel service and tire service are completed simultaneously, additional crew are available for substantially faster tire changes.

Offizielle iRacing-Server

Die vom Veranstalter bereitgestellten Trainings- und Rennserver finden Sie unter "League Sessions".

Password: kein Passwort erforderlich

Pflichtrunden auf den offiziellen Trainingsservern

(1) Alle Bewerber müssen auf den offiziellen Trainingsservern einen 10-Runden-Stint absolvieren und die entsprechenden Telemetriedaten einsenden. Ausgenommen hiervon ist die Nürburgring Nordschleife, auf der ein 4-Runden-Stint zu absolvieren ist.
(2) Die Pflichtrunden müssen jeweils bis Samstag, 23:59 Uhr, vor einer Veranstaltung absolviert werden. Die dazugehörigen Telemetriedaten sind per E-Mail an info@simracing-championship.de einzureichen. Sollten die Pflichtrunden nicht fristgerecht absolviert werden, entscheidet der Rennleiter über die Startfreigabe.
(3) Sollte es einem Bewerber nicht möglich sein, die Pflichtrunden auf den terminierten Servern zu absolvieren, kann er den Veranstalter kontaktieren. In diesem Fall wird ein Server zu einem Wunschtermin zur Verfügung gestellt.

Balance of Performance (BoP)

Die BoP wird grundsätzlich fünf Tage vor dem jeweiligen Event veröffentlicht. Der Veranstalter kann die BoP bis zum Veranstaltungstag um 16:00 Uhr anpassen.

Fahrzeugklasse	*Fahrzeug*	*Fuel in %*	*Zusatzgewicht in kg*	*Power ADJ %*
GT3	BMW M4 GT3 EVO	99	8	99,00
	Lamborghini Huracán GT3 EVO	97	-2	99,50
	Mercedes-AMG GT3 2020	97	0	99,75
	Porsche 911 GT3 R (992)	98	-5	100,25
	Ferrari 296 GT3	99	1	99,50
	Audi R8 LMS EVO II GT3	97	-2	99,50
	Chevrolet Corvette Z06 GT3.R	100	5	99,50
	Ford Mustang GT3	99	-1	99,75
	McLaren 720S GT3 EVO	97	6	100,00
	Acura NSX GT3 EVO 22	98	0	99,50
	Aston Martin Vantage GT3 EVO	97	0	100,25

Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 18:45 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.

➢ 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

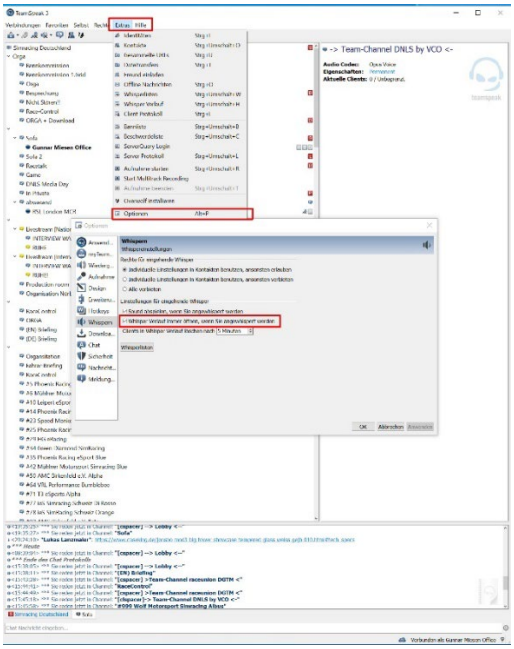
Teamspeak

- 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 Bewerbern ist unerlässlich und muss gewährleistet sein.
  Verstöße können mit einer Wertungsstrafe 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):	KLICK HIER
Rennabmeldung Event 07 bis 12:00 Uhr am Renntag:	KLICK HIER
Telemetriedaten hochladen – Race 1	KLICK HIER
Telemetriedaten hochladen – Race 2	KLICK HIER
Incident-Report – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl & Race Control Guidline V1:	KLICK HIER
Ausschreibung	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Teamspeak & Discord	KLICK HIER
SkinPack & Grafik Public Folder:	KLICK HIER
Live-Timing:	KLICK HIER
Standings	KLICK HIER

Rennkommission

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

- Offizielle Personen
  - Domink Ramb (RL)
  - Gunnar Miesen (SK)
  - Simon Ehses (SK)
  - Gregor Kaczmarczyk (SK)
  - Peter Brings (SK)
  - Simon Christmann (Spotter & SK)
  - Simon Ehses (Operator RaceControl)

Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

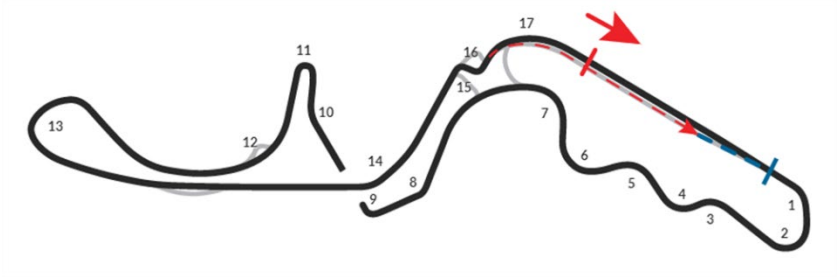
1. **Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht:**
   Wir erwarten von euch eine gute Kontrolle über euer Fahrzeug sowie eine klare Übersicht über das Renngeschehen. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichend sind, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen 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 abzubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.
4. **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

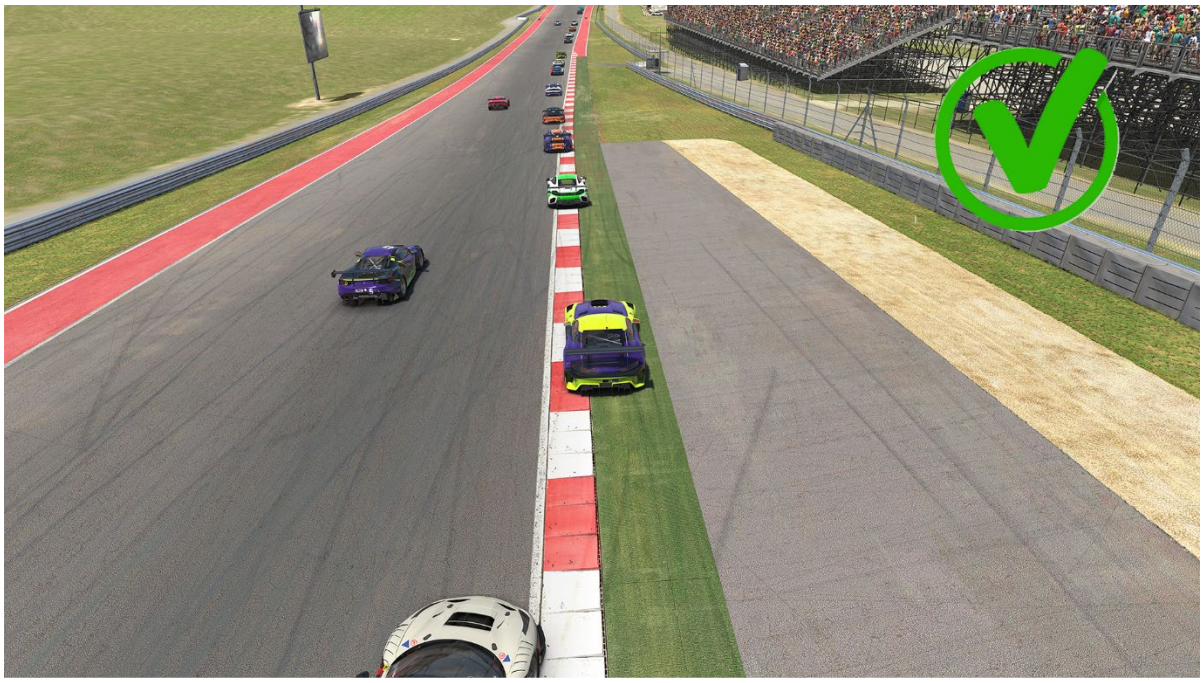
Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen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

Track Map



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

  Eine nachweisliche und wiederholte Vorteilsnahme durch Überschreiten der Streckenbegrenzung kann von der Rennleitung unabhängig von iRacing-Strafen sanktioniert 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.
- Die erste S/H Strafe wird mit dem 25. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.

Zeittraining (Qualifying)

- Pro Rennen ist jeweils ein (1) Zeittrainings vorgesehen. Details zum Zeitplan findet ihr im TIME SCHEDULE.
- Das Zeittraining Race 1 wird im sogenannten „Lone Quai“ Format durchgeführt.
- Das Zeittraining Race 2 wird im sogenannten „Open Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Vewerber, 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.

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 beginnt, sobald die Startampel von Rot auf Grün springt. Sie wird im Single-File bis zum virtuellen Grid-Schild gefahren, das sich nach **Turn 13** befindet. Lenkbewegungen zum Aufwärmen der Reifen sind erlaubt, starkes Beschleunigen oder Verzögern jedoch nicht.
- Während der Einführungsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen bis zum virtuellen Grid-Schild nicht mehr als ca. fünf (5) Fahrzeuglängen betragen. Ab dem virtuellen Grid-Schild darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen 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. Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen schneller fahren, um aufzuschließen.
- Bis zum virtuellen Grid-Schild (Turn 13): Richtgeschwindigkeit ca. 120 km/h
- Ab dem virtuellen Grid-Schild (Turn 13): 60 km/h – diese Richtgeschwindigkeit ist bis zum Rennstart einzuhalten. Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen schneller fahren, um aufzuschließen.

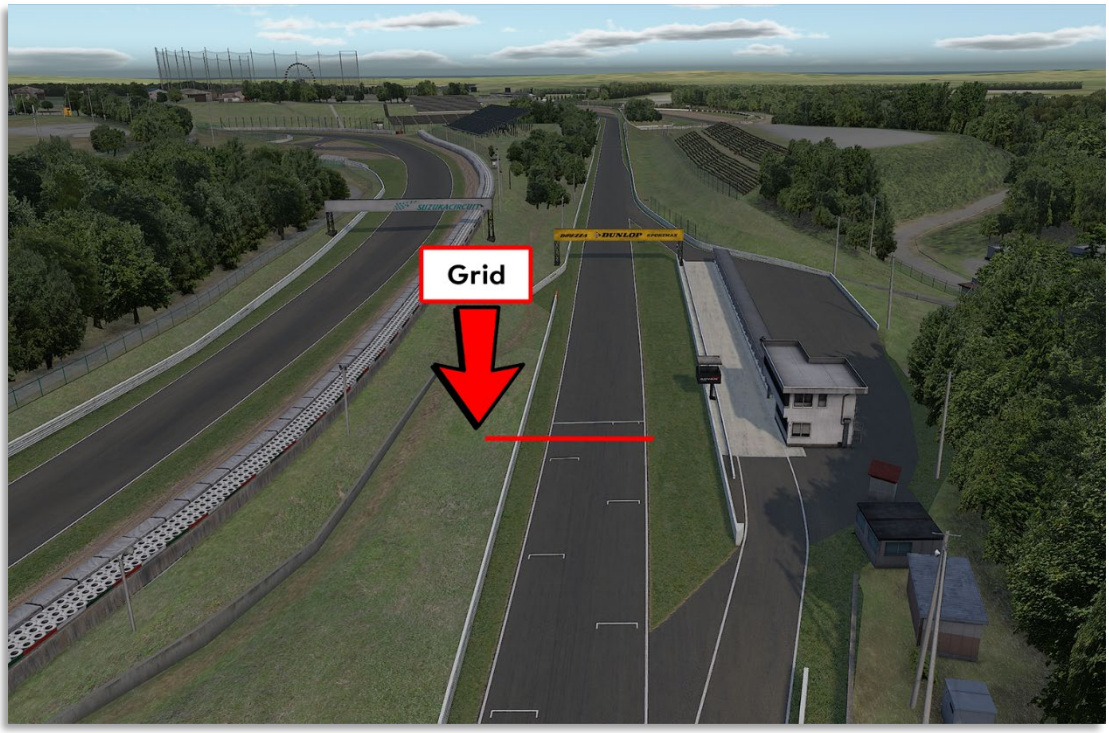
  Hinweis: Die genannten Geschwindigkeiten sind Richtwerte, dienen der Orientierung und sollen einen gleichmäßigen Ablauf der Formationsrunde sicherstellen.

- 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.

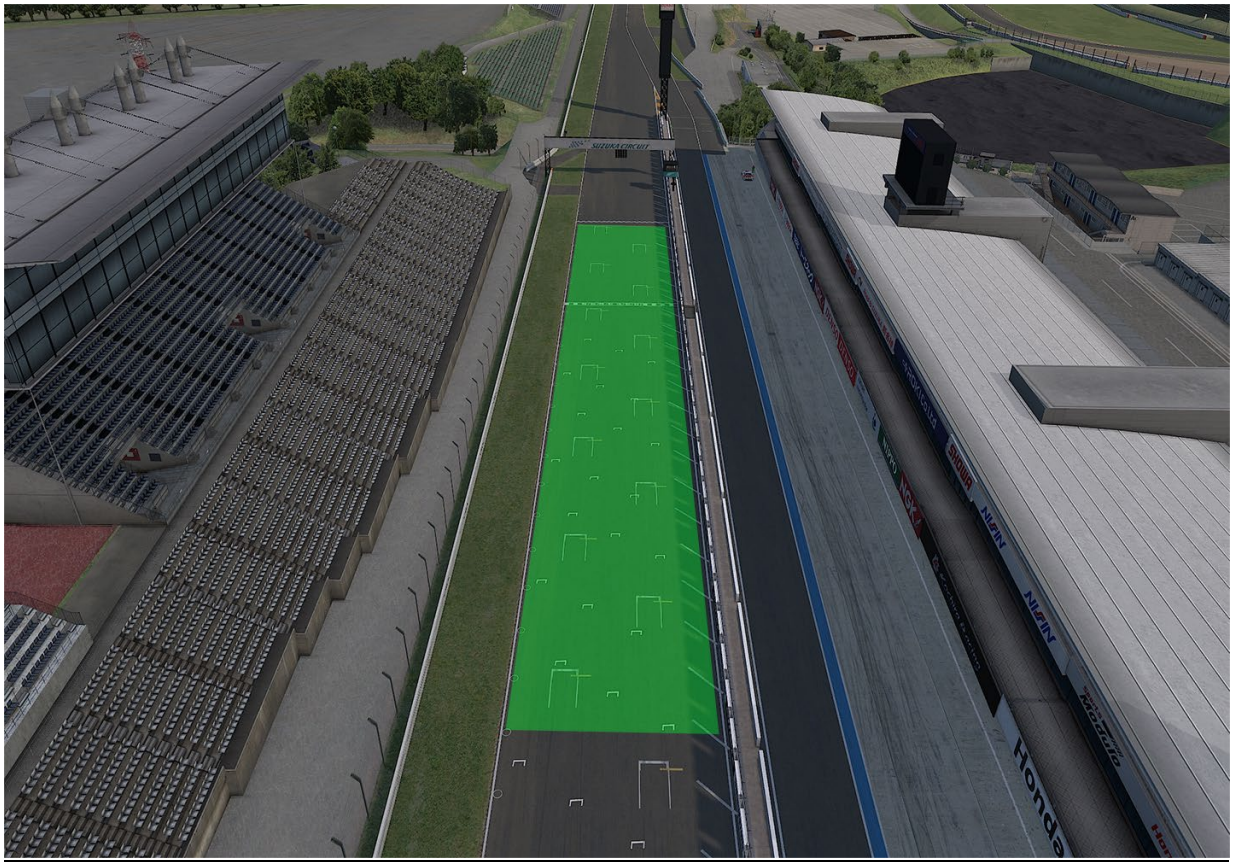
Virtuelles Grid Schild



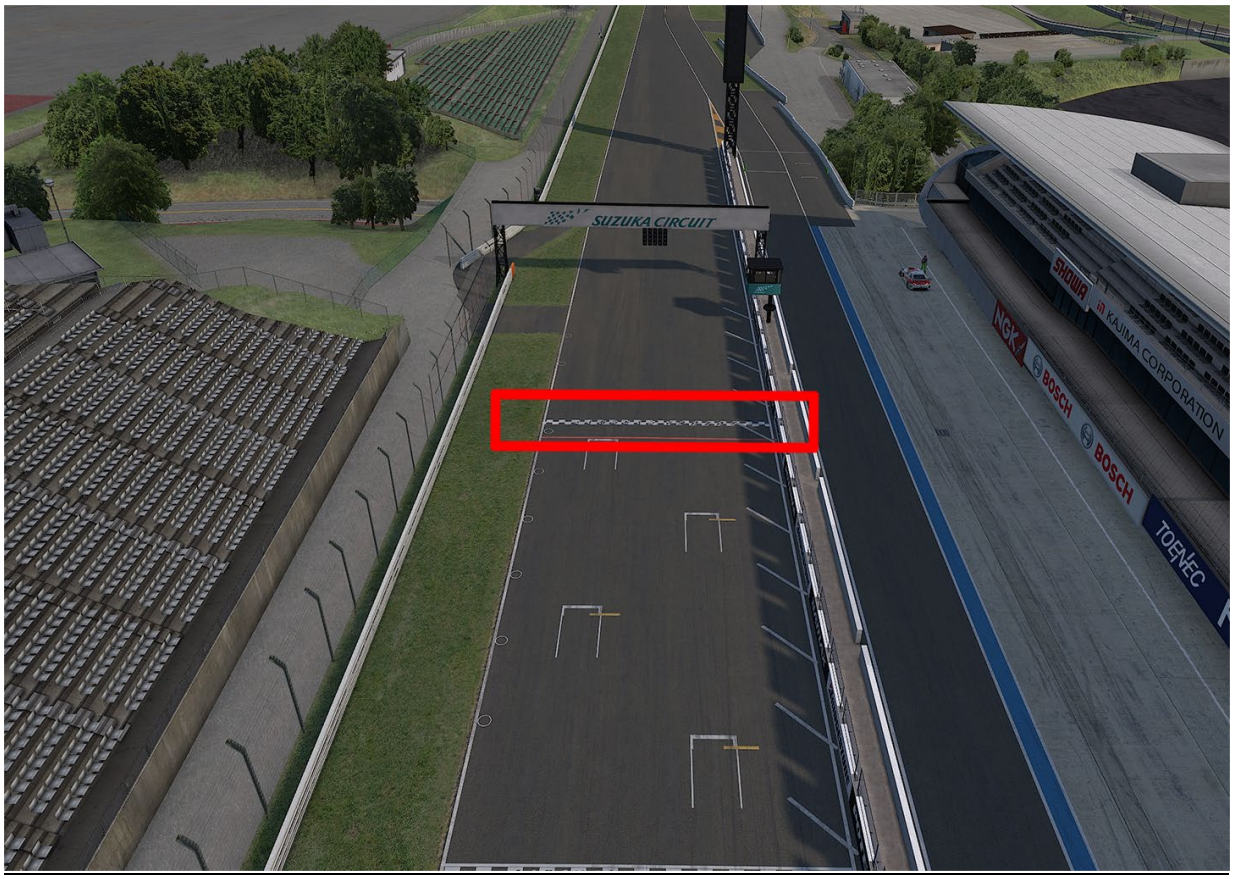
Rennstart – Ablauf und Regeln

- Der Start zum Rennen erfolgt rollend in einer (1) Startgruppen.
- Die Fahrzeuge haben sich, unter der Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position in der jeweiligen Startgruppe, mit gleichbleibender Geschwindigkeit in einer geordneten und geschlossenen parallelen Formation in zwei Startreihen der Start-Area zu nähern.
- Der Pole-Setter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
- Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start-Area.
- Startfreigabe
  Die Startfreigabe erfolgt durch die Rennleitung via InGame Text-Chat-Befehl innerhalb der Start-Area.
  Text-Chat-Befehl: **---> GREEN GREEN GREEN <---**
- Sobald die Rennleitung den o.g. InGame Text-Chat-Befehl ausgibt, ist das Rennen für die freigegeben und die 2x2 Formation darf verlassen werden.
- Ausnahme Regelung
  Sollte es aufgrund technischer Probleme der Rennleitung nicht möglich sein, die o.g. Textchatbefehle auszugeben, erfolgt der Rennstart automatisch ab Ende der Start-Area durch das Führungsfahrzeug. Sobald der Polesetter das Ende der Start-Area erreicht, ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und es darf überholt werden.

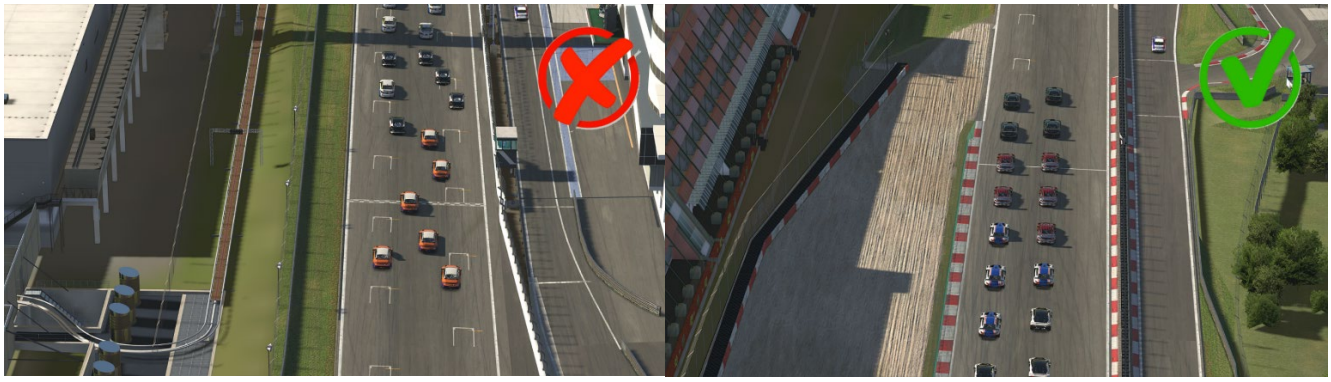
Start-Area



Startlinie – Restart



2X2 FORMATION



Renndistanz & Ablaufregelungen

- Die zwei Rennen gehen jeweils über eine Gesamtdistanz von **55 Minuten**. Die Einführungs- bzw. Formationsrunde ist in dieser Zeit enthalten.
- Pflichtboxenstopps
    - Rennen 1: 1x Pflichtboxenstopp
    - Rennen 2: 2x Pflichtboxenstopps
    - Bei jedem Pflichtboxenstopp ist der Wechsel aller vier (4) Reifen verpflichtend.
    - Das Nachtanken während des Pflichtboxenstopps ist erlaubt.
    - Das Boxenstoppfenster öffnet sich nach dem Rennstart im Anschluss an die Formation Lap, sobald jeder Bewerber die Startlinie einmal überquert hat. Die Pflichtboxenstopps müssen absolviert sein, bevor der Führende das Rennen beendet. Ein Pflichtboxenstopp gilt als absolviert, sobald das Fahrzeug die Boxengasse wieder verlassen hat.
    - Pflichtboxenstopps werden während einer iRacing-Safety-Car-Phase nicht gewertet.
        - Eine Ausnahme gilt, wenn sich ein Fahrzeug zum Zeitpunkt des Ausrufens des Safety Cars bereits in der Boxengasse oder in der Boxeneinfahrt befindet und eine sichere Rückkehr auf die Rennstrecke nicht mehr möglich ist. In diesem Fall wird der Boxenstopp als gültiger Pflichtboxenstopp gewertet.
- Die Ziellinie gilt ausschließlich auf der Strecke und darf 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:
    - Es ist nicht erforderlich, dass die Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie aus eigener Kraft in die Boxengasse zurückkehren. Allerdings möchten wir, dass nach Rennende mindestens bis Turn 1 weitergefahren werden. Erst danach darf das Fahrzeug abseits der Ideallinie mithilfe der ESC-Taste zurückgesetzt werden. Bei Verstößen werden keine Strafen ausgesprochen, solange dabei keine Unfälle entstehen.
    - Alle Bewerber, 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 2026 und Artikel 6 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

- 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.

Zeitstrafen (Time Penalties) der Rennleitung

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

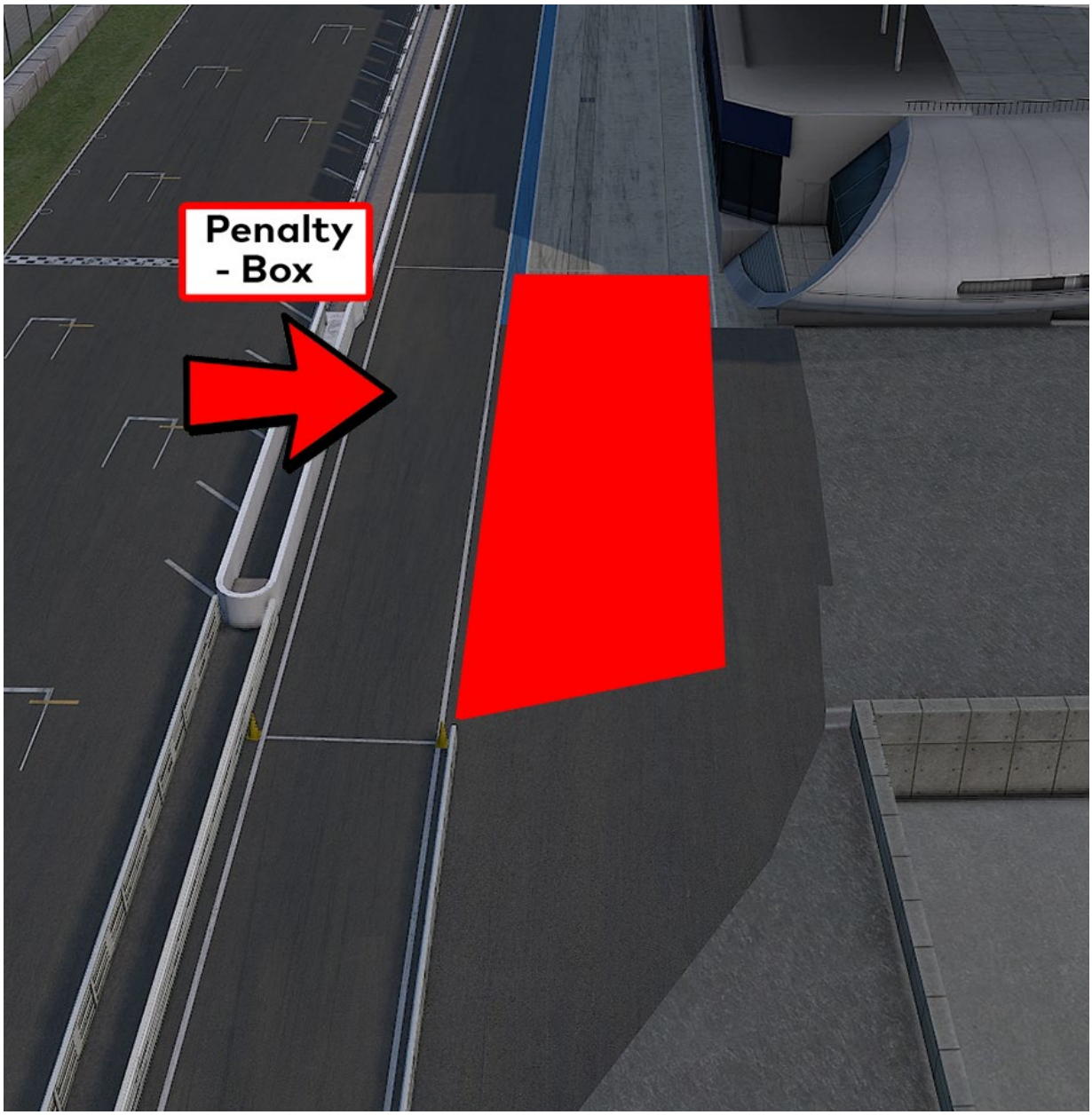
- Wichtig: Zeitstrafen dürfen nicht während einer VSC-Phase absolviert werden.
- Die Zeitstrafe ist eigenständig in der Penalty Box abzusitzen.
- Die Rennleitung überprüft die Standzeit anhand des Ingame Video-Timers.

Wird die vorgeschriebene Standzeit unterschritten, gilt die Zeitstrafe als nicht absolviert und muss beim nächsten 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 Boxenstopp mehr erfolgen, wird die Zeitstrafe nachträglich auf das Rennergebnis aufgeschlagen.

Penalty Box



Flaggenregeln

- Blaue Flagge
  Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächstmöglichen sicheren Gelegenheit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überholen ermöglichen.
  Fahrer, die offensichtlich systematisch blaue Flaggen ignorieren oder wiederholt diese missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe belegt werden.
- Gelbe Flagge / Dangerous Situation
  Die gelbe Flagge signalisiert eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Sie wird geschwenkt gezeigt. In diesem Bereich gilt Überholverbot, und die Geschwindigkeit ist der Situation angemessen zu reduzieren. Richtungswechsel sind erlaubt, sofern sie zur Gefahrenvermeidung notwendig sind. Ein bereits begonnener Überholvorgang muss abgebrochen werden, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen ist.

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

Incident-Report (Online-Formular & Gebührenfrei)

- Incident Reports können bis zum Folgetag 12:00 Uhr eingereicht werden. Der Veranstalter stellt den Bewerben nach dem Rennen die Replays aus der Simulation zur Verfügung.
- 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.

Proteste (gebührenpflichtig – Protestkaution)

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

Es gelten die Bestimmungen des DMSB-Handbuchs 2026 – Grüner Teil: DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing.

Strafen

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

  Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer/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.

- <u>Ablauf eines Boxengassenstart</u>
  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 Bewerber ihre lokal gespeicherten Telemetriedaten aus iRacing über das DSRC-Portal hochladen.

Damit die Daten im Portal hochgeladen werden können, müssen sie zunächst in einen Ordner gepackt und anschließend als ZIP-Datei komprimiert werden. Die Upload-Links findet ihr in der oben genannten Linkübersicht.

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 darf der Bewerber beim kommenden Event nicht am Zeittraining für Rennen 1 teilnehmen.

Siegerbilder (Freiwillig)

Nach jedem Rennen können die drei Erstplatzierten die Inlap absolvieren und positionieren sich dann auf Höhe der Start-/Ziellinie in Podestformation für das Siegerfoto.
Sobald die drei Erstplatzierten in der vorgegebenen Aufstellung stehen, können sie nach etwa 10 Sekunden straffrei die ESC-Taste betätigen.

Die Aufstellung erfolgt in Fahrtrichtung wie folgt:
Platz 1: Mitte
Platz 2: Rechts
Platz 3: Links

Strafen

Strafen dürfen erst ab Ende der ersten Rennrunde absolviert werden. Die Strafe muss bis zum Ende der dritte Rennrunde absolviert sein.

Bewerber	Strafe	Hinweis

Keep Simracing