

DSRC Sprint Series Reglement

Name der Serie:

DMSB SimRacing Championship Sprint Series 2026

DMSB Genehmigungs-Nummer:

934/26

Der Deutsche Motor Sport Bund e. V. schreibt in Zusammenarbeit mit dem Promoter ADAC SimRacing GbR das DMSB-SimRacing-Prädikat „DMSB SimRacing Championship – Sprint 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 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-SPRINT
 - 3.4 LIZENZEN
 - 3.5 VERSICHERUNG
- 4 **NENNUNGEN**
 - 4.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
 - 4.2 EINSCHREIBUNG FAHRERWERTUNG
 - 4.3 EINSCHREIBUNG TEAMWERTUNG (SONDERWERTUNG)
 - 4.4 TEAMWERTUNG:
 - 4.5 SONDERWERTUNGEN – JUNIOR & GENTLEMAN
 - 4.6 EINSCHREIBUNG GASTSTARTER

- 4.7 ANZAHL DER ZU VERGEBENDEN STARTPLÄTZE, WILDCARDS UND WARTELISTENVERFAHREN
- 4.8 WILDCARDS TOP 3:
- 4.9 WILDCARDS VERANSTALTER:
- 4.10 WARTELISTENVERFAHREN:
- 4.11 VORQUALIFIKATION
- 4.12 VORQUALIFIKATION 1 – 17. BIS 22. MÄRZ 2026 (HOTLAP-QUALIFIKATION)
- 4.12.1 BESTIMMUNGEN VORQUALIFIKATION
- 4.13 VORQUALIFIKATION 2 – 23. MÄRZ 2026 (QUALIFIKATIONRENNEN)
- 4.14 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG
- 4.15 STARTNUMMERN

5 VERANSTALTUNGEN

- 5.1 SERIEN-TERMINKALENDER
- 5.2 EVENT ZEITPLAN (2X 55 MINUTEN RENNEN)
- 5.3 EVENT ZEITPLAN VORQUALIFIKATION 23.03.2026 (3x 30 MINUTEN RENNEN)
- 5.4 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
- 5.5 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE

6 WERTUNG

- 6.1 PUNKTETABELLE UND WERTUNGSMODUS
- 6.2 PUNKTESCHEMA:
- 6.3 BONUSPUNKTE
- 6.4 STREICHRESULTAT
- 6.5 POLE POSITION AWARD
- 6.6 PUNKTEGLEICHHEIT

7 DOKUMENTENABNAHME

- 7.1 FAHREREINSATZBESTÄTIGUNG
- 7.2 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 TEAMWERTUNG
- 9.3 JUNIOR - WERTUNG
- 9.4 GENTLEMAN - WERTUNG
- 9.5 PREISE, POKALE UND SIEGEREHRUNG

9.6 PREISGELDÜBERSICHT

9.7 SIEGEREHRUNG

10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE

12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

12.1 BEWERBER

12.2 PFLICHTRUNDEN AUF DEN OFFIZIELLEN TRAININGSSERVERN

12.3 EINFÜHRUNGSRUNDE / FORMATIONSRUNDE:

12.4 RENNSTART

12.5 PFLICHTBOXENSTOPP

12.6 STRECKENBEGRENZUNG

12.7 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN

12.8 WETTER UND STRECKENBESCHAFFENHEIT

12.9 INCIDENT LIMIT

12.10 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN

1 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

1.1 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL

1.2 FAHRERAUSRÜSTUNG

1.3 WERBUNG AN FAHRERAUSRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN

1.4 FAHRZEUG-TEMPLATES

1.5 FAHRZEUGLACKIERUNG

1.6 ABGABEFRISTEN:

1.7 RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUG-TEMPLATES

1.8 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

1.9 FAHRER PORTRAITBILDER & 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

2.5.2 TELEMETRIEDATEN EINSENDEN

2.5.3 FAHRZEUGWECHSEL

2.5.4 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

3 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

4 SALVATORISCHE KLAUSEL

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Die Serie DMSB SimRacing Championship – Sprint Series (Nachfolgend auch DSRC - Sprint 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 Sprint Series 2026" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Südbayern 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 03.03.2026 unter Reg.-Nr.:934/26 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 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung

Sportliche Ausrichtung	Serienkoordinator
ADAC Mittelrhein e.V.	ADAC Südbayern e.V.
Gunnar Miesen	Kevin Meinhardt
Serienkoordination	Serienkoordination
Telefon: +49170 9146610	Telefon: +49 89 51 95 115
E-Mail: info@simracing-championship.de	E-Mail: kevin.meinhardt@sby.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-Sprint

Der Verhaltens- und Strafenkatalog (SimRacing Internal Guideline) bildet die Grundlage für die Entscheidungen der Rennleitung. Dieser wird gemeinsam mit allen Bewerbern am **13.04.2026 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.

4.2 Einschreibung Fahrerwertung

- (1) Die Teilnahme an der Meisterschaft erfolgt per Online-Nennung als Saisonnennung. Bewerber müssen sich auf der genannten Plattform registrieren. Bei minderjährigen Teilnehmern ist zusätzlich eine schriftliche Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten erforderlich, die per E-Mail an info@simracing-championship.de zu senden ist.

Einschreibung: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-sprint-series/einschreibung>

Folgende Angaben sind bei der Einschreibung verpflichtend anzugeben:

- 1) Art der Nennung (Saisonnennung / Gaststarter)
- 2) Vollständiger Name des Bewerbers
- 3) E-Mail-Adresse
- 4) Wohnanschrift (gleichzeitig Rechnungsanschrift)
- 5) Geschlecht

- 6) Geburtsdatum
- 7) Nationalität
- 8) Erfolge / Referenzen (optional: Social-Media-Links)
- 9) iRacing Custom ID
- 10) Teamname – Teamleiter
- 11) Sonderwertungen
- 12) ADAC-Mitgliedsnummer (Optional)

- (2) Der offizielle Nennungszeitraum startet am **01. März 2026 18:00 Uhr** und endet am **15. März 2026**. Auch nach Ablauf dieses Zeitraums sind Nennungen, sei es als verspätete Saisonnennung oder für einen Gaststart, weiterhin möglich. Die schriftlichen Bestätigungen der Einschreibung werden ab dem **24. März 2026** per E-Mail versendet.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Mit dem "Antrag auf Einschreibung" beauftragt und bevollmächtigt der Bewerber den Serienausschreiber, in ihrem oder seinem Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei denen Wertungsläufe zur DSRC - Sprint Series abgehalten werden, abzugeben (Blocknennung).

Durch die Einschreibung verpflichtet sich der Bewerber zur Teilnahme an allen Wertungsläufen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie bei weniger als 25 eingeschriebenen Bewerbern nicht durchzuführen.

Die Bearbeitung der Einschreibungen erfolgt in der Reihenfolge ihres Eingangs. Eine Einschreibung gilt erst dann als angenommen und verbindlich, wenn sie vom Veranstalter schriftlich bestätigt wurde.

Sollten mehr als 30 Einschreibungen für die DSRC Sprint Series eingehen, wird vom **17. bis 23. März 2026** eine Vorqualifikation zur Ermittlung Startplätze durchgeführt.

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

- (3) Fahrerwertung:

In der Fahrerwertung werden die individuellen Leistungen der Bewerber bewertet. Pro Rennen werden Punkte gemäß dem festgelegten Punkteschlüssel vergeben. Am Saisonende wird der Bewerber mit der höchsten Gesamtpunktzahl Meister der Fahrerwertung.

4.3 **Einschreibung Teamwertung (Sonderwertung)**

Bewerber, die bei der Einschreibung einen Teamnamen angeben, sind automatisch für die Teamwertung eingeschrieben. Voraussetzung hierfür ist, dass im Einschreibeformular ein Teamleiter mit vollständigem Namen und Kontaktdaten benannt wird.

4.4 **Teamwertung:**

In der Teamwertung werden die Leistungen der Bewerber eines Teams, die unter dem gleichen Teamnamen antreten, gemeinsam bewertet.

Die in den einzelnen Rennen erzielten Punkte der Teammitglieder fließen in eine gemeinsame Wertung ein. Dabei werden pro Rennen nur die zwei bestplatzierten Bewerber eines Teams für die Teamwertung berücksichtigt. Für diese Sonderwertung finden keine Streichergebnisse Anwendung.

Ein Bewerber darf das Team einmal pro Saison wechseln. Die bis dahin eingefahrenen Punkte verbleiben jedoch beim zuvor gemeldeten Team.

Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Teammeister ausgezeichnet.

4.5 **Sonderwertungen – Junior & Gentleman**

Für diese Sonderwertung finden keine Streichergebnisse Anwendung.

- (1) Junior Wertung:

- 1) Die Junior-Wertung wird als separate Sonderwertung geführt. Hierfür werden die in den einzelnen Rennen erzielten Meisterschaftspunkte herangezogen und in einer gesonderten Wertung dargestellt.
- 2) Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Bewerber des Jahrgangs 2007 oder jünger.
- 3) Der Bewerber mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird am Saisonende als Junior-Meister ausgezeichnet.

(2) Gentleman Wertung:

- 1) Die Gentleman-Wertung wird als separate Sonderwertung geführt. Hierfür werden die in den einzelnen Rennen erzielten Meisterschaftspunkte herangezogen und in einer gesonderten Wertung dargestellt.
- 2) Teilnahmeberechtigt sind ausschließlich Bewerber des Jahrgangs 1995 oder älter.
- 3) Der Bewerber mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Gentleman-Meister ausgezeichnet.

4.6 Einschreibung Gaststarter

- (1) Der Veranstalter kann Gaststarter zu den Wertungsläufen zulassen. Die eingeschriebenen Teilnehmer behalten ihre Startberechtigung. Gaststarter sind ebenfalls punkteberechtigt.
- (2) Um als Gaststarter an der Veranstaltung teilzunehmen, muss der Bewerber 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.

4.7 Anzahl der zu vergebenden Startplätze, Wildcards und Wartelistenverfahren

Die Anzahl der Startplätze ist auf 35 Fahrzeuge festgesetzt. Es werden 28 feste Startplätze mittels der Eingeschriebenen Bewerber über die Saisonnennung / Vorqualifikation fest vergeben.

4.8 Wildcards Top 3:

Den drei bestplatzierten Bewerbern (Peter Biedert, Michael Kaibach und Jan Sentkowski) der Gesamtwertung aus der vorjährigen Saison wird eine Wildcard angeboten. Sie müssen sich regulär für die neue Saison einschreiben, sind jedoch von der Vorqualifikation befreit und erhalten einen festen Startplatz.

4.9 Wildcards Veranstalter:

Der Veranstalter kann die verbleibenden vier Startplätze nach eigenem Ermessen und ohne Angabe von Gründen in Form von Saisonnennungen oder Gaststarts vergeben.

4.10 Wartelistenverfahren:

- 1) Bewerber, deren Saisonnennungen nicht bestätigt wurden, werden automatisch auf die Warteliste gesetzt. Ein Platz auf der Warteliste begründet keinen Anspruch auf eine Teilnahme an der Saison.
- 2) Sollte sich ein Bewerber vor oder während der Saison von der Serie abmelden, wird der freiwerdende Startplatz entsprechend dem Ranking der Vorqualifikation oder dem Eingang der Nennungen vergeben.
- 3) Zusätzlich besteht die Möglichkeit, Gaststarts zu absolvieren, sofern sich Bewerber von einzelnen Veranstaltungen abmelden.

4.11 Vorqualifikation

Bei mehr als 30 eingeschriebenen Bewerbern führt der Veranstalter im Zeitraum vom **17. bis 23. März 2026** eine Vorqualifikation durch. Diese erfolgt in zwei Stufen. Die Teilnahme an der Vorqualifikation ist kostenfrei.

4.12 Vorqualifikation 1 – 17. bis 22. März 2026 (Hotlap-Qualifikation)

- 1) Die erste Vorqualifikation wird in Form einer Hotlap-Challenge ausgetragen. Hierfür stellt der Veranstalter täglich mehrere iRacing-Server bereit. Die Hotlap-Challenge wird im Lone-Qualifying-Format durchgeführt.
- 2) Sollten mehr als 45 teilnahmeberechtigte Bewerber an der Vorqualifikation teilnehmen, wird das Vorqualifikationsrennen am 23.03.2026 aufgeteilt. Die Einteilung der Grids erfolgt auf Basis des Gesamtrankings der ersten Vorqualifikation.
- 3) Die jeweils zeitschnellsten Bewerber pro Fahrzeughersteller werden nach Abschluss der ersten Vorqualifikation für die Saison bestätigt und müssen nicht an der zweiten Vorqualifikation teilnehmen.

4.12.1 Bestimmungen Vorqualifikation

Die Vorqualifikation 1 (Hotlap-Qualifikation) zur Feststellung der Grideinteilung für das Qualifikationsrennen findet online im Zeitraum vom 17. bis 22. März 2026 statt. Jeder Qualifikationstag umfasst mehrere Zeitfenster (Time-Slots). Die genauen Termine, Uhrzeiten, Serverpasswörter sowie weitere Informationen werden den Bewerbern per E-Mail mitgeteilt.

Bewerber, die nicht an der Vorqualifikation teilnehmen möchten, müssen dies unverzüglich per E-Mail an info@simracing-championship.de dem Veranstalter mitteilen.

- (1) Teilnahmeberechtigung
Zur Teilnahme berechtigt sind ausschließlich Bewerber, die sich über das Online-Formular für die Serie angemeldet haben.
- (2) Qualifying-Sessions

Die Qualifying-Sessions werden im iRacing Lone-Quali-Modus absolviert. Das Qualifying Conduct Scrutiny ist bei allen Quali-Sessions auf "Strict" eingestellt. Die Anzahl der gewerteten Runden ist nicht begrenzt.

- (3) Fahrzeugwahl
- (4) Bewerber müssen die Vorqualifikation mit dem gemeldeten Fahrzeug absolvieren. Bewerber, die mit einem falschen Fahrzeug dem Server beitreten und dabei gültige Rundenzeiten erzielen, werden von der Serie ausgeschlossen.
- (5) Fahrzeugwechsel
Ein Fahrzeugwechsel ist bis zum 16.03.2026 um 18:00 Uhr per E-Mail an info@simracing-championship.de möglich. Fahrzeugwechsel, die nach diesem Zeitpunkt erfolgen, sind für die Vorqualifikation ausgeschlossen.
- (6) Account-Sharing in iRacing
Das Teilen von iRacing-Accounts ist untersagt. Bei Verstößen werden sowohl der betroffene Bewerber als auch das betroffene Team von der Serie ausgeschlossen. Teams, die mehrere Fahrzeuge für die Serie gemeldet haben, werden ebenfalls ausgeschlossen.
- (7) Ranking
Das Ranking wird in regelmäßigen Abständen den Teams per E-Mail zur Verfügung gestellt.
- (8) Balance of Performance (BoP)
Die Vorqualifikation wird unter Berücksichtigung einer Balance of Performance (BoP) durchgeführt. Diese wird ca. 7 Tage vor Beginn veröffentlicht. Während der Vorqualifikation 1 (Hotlap-Qualifikation) erfolgen grundsätzlich keine BoP-Anpassungen.
- (9) Telemetriedaten einsenden
Das Einsenden der Telemetriedaten ist verpflichtend, wenn Zeiten auf den Vorqualifikationsservern gefahren werden. Die Daten müssen unmittelbar nach Verlassen der Session per Download-Link an info@simracing-championship.de übermittelt werden.

Im Betreff ist die Startnummer, der Name des Bewerbers sowie der Time-Slot anzugeben. Können die Daten nicht eindeutig zugeordnet werden, wird die entsprechende Session nicht gewertet.

4.13 Vorqualifikation 2 – 23. März 2026 (Qualifikationsrennen)

Das Qualifikationsrennen wird in Form von drei (3) Rennen ausgetragen (siehe Event-Zeitplan Vorqualifikation 23.03.2026 – 3 x 30 Minuten Rennen).

Sollten mehr als 45 teilnahmeberechtigte Bewerber am Qualifikationsrennen teilnehmen, werden zwei oder mehr Grids gebildet, sodass die maximale Gridgröße von 30 Fahrzeugen pro Grid nicht überschritten wird. Die Einteilung der Grids erfolgt auf Basis des Gesamtrankings der ersten Vorqualifikation.

- (1) Wertung – Punktevergabe
Die Wertung der einzelnen Rennen erfolgt nach dem Punkteschema der Meisterschaft.
- (2) Streichergebnis
Jedem Bewerber wird das schlechteste Rennergebnis gestrichen.
- (3) Punktegleichstand
Bei Punktegleichstand entscheidet die bessere Platzierung im Zeittraining von Rennen 3.
- (4) Anzahl der zu vergebenen Startplätze für die Saison
Die Anzahl der zu vergebenen Startplätze ergibt sich wie folgt:
Zu vergebende Startplätze (28) abzüglich der bereits bestätigten bestplatzierten Bewerber (Fahrzeughersteller) aus der Vorqualifikation 1.

4.14 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung

Für die Serie DSRC – Sprint Series gilt die folgende Nenngeld Übersicht:

Art der Einschreibung	Brutto-Summe in €
Saison – Nennung für Bewerber mit gültiger ADAC-Mitgliedschaft	50€
Saison – Nennung für Bewerber ohne ADAC-Mitgliedschaft	100€
Gaststart - Nennung	15€

Eine Übersicht der eingeschriebenen Bewerber wird im Serienbereich der DSRC-Sprint-Serie aufgelistet.

<https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-sprint-series/teilnehmer-liste>

Mit der Einschreibebestätigung erhält jeder Bewerber alle relevanten Informationen, einschließlich der Zahlungsmodalitäten für die Einschreibegebühr. Zur Sicherstellung der Teilnahme muss die Einschreibegebühr spätestens 48 Stunden vor dem ersten Wertungsrennen entrichtet werden, sofern die entsprechende Rechnung dem Teilnehmer zuvor per E-Mail übermittelt wurde.

4.15 Startnummern

Die Teilnehmer können ihre Wunschstartnummer bei der Nennung angeben.

Die Startnummernvergabe richtet sich nach der jeweils gewählten Wertung:

Bewerber ohne Sonderwertung: #2 - #99

Junior-Wertung: #100 - #199

Gentleman-Wertung: #200 - #299

Teilnehmer 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.

Die Startnummer #1 steht ausschließlich dem Meister der vorherigen Saison zur Wahl.

5 Veranstaltungen

5.1 Serien-Terminkalender

Event	Termin	Strecke	Variante	Rennformat	Ingame Date
Hot-Lap Quali	17-22.03.26	Sebring International Raceway	International	-	23.03.2026
Vorqualifikation	23.03.2023	Sebring International Raceway	International	3x 30 Minuten	23.03.2026
Event 1	20.04.2026	Track Vote		2x 55 Minuten	20.04.2026
Event 2	04.05.2026	Nürburgring	24h	2x 55 Minuten	04.05.2026
Event 3	08.06.2026	Track Vote		2x 55 Minuten	08.06.2026
Event 4	29.06.2026	Watkins Glen International	Boot	2x 55 Minuten	29.06.2026
Event 5	17.08.2026	Circuit de Spa-Francorchamps	Grand Prix Pits	2x 55 Minuten	17.08.2026
Event 6	07.09.2026	Track Vote		2x 55 Minuten	07.09.2026
Event 7	28.09.2026	Suzuka International Racing Course	Grand Prix	2x 55 Minuten	28.09.2026

5.2 Event Zeitplan (2x 55 Minuten Rennen)

Montag | DSRC – Sprint Series

Die In-Game-Zeiten werden mit der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung für die einzelnen Events veröffentlicht.

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
17:00	18:40	Freies Training	115 Minuten
18:45	19:00	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:05	19:15	Qualifying Race 2	10 Minuten Lone Quali 4 Laps
Serverwechsel Race 1			
19:20	19:40	Qualifying Race 1	20 Minuten Open Quali + Overtime
19:42	19:43	Gridding	1 Minuten
19:43	20:38	Race 1	55 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime
20:40	20:45	Siegerinterviews	
Serverwechsel Race 2			
20:49	20:50	Gridding	1 Minuten
20:50	21:45	Race 2	55 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime

21:48	21:55	Siegerinterviews
-------	-------	------------------

5.3 Event Zeitplan Vorqualifikation 23.03.2026 (3x 30 Minuten Rennen)

Die In-Game-Zeiten werden mit der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung für die einzelnen Events veröffentlicht.

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
17:00	18:40	Freies Training	115 Minuten
18:45	19:00	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:05	19:15	Qualifying Race 1	10 Minuten Lone Quali 4 Laps
19:15	19:16	Gridding	1 Minuten
19:16	19:46	Race 1	30 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime
Serverwechsel Race 2			
19:55	20:05	Qualifying Race 2	10 Minuten Lone Quali 4 Laps
20:05	20:06	Gridding	1 Minuten
20:06	20:36	Race 2	30 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime
Serverwechsel Race 3			
20:45	20:55	Qualifying Race 3	10 Minuten Lone Quali 4 Laps
20:45	20:46	Gridding	1 Minuten
20:46	20:16	Race 3	30 Minuten inkl. Formation Lap + Overtime

5.4 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 35 Fahrzeuge.

5.5 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 „Race Facts“ veröffentlicht.

(2) Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

(3) Training

Pro Veranstaltung sind ein (1) freies Training und zwei (2) Zeittrainings vorgesehen (siehe 5.2 Event-Zeitplan).

(4) Zeittraining (Qualifying)

Das Zeittraining wird wie folgt durchgeführt.

Zeittraining Rennen 1

Lone Qualifying – 10 Minuten / Max 4 Runden

Zeittraining Rennen 2

Open Qualifying – 20 Minuten + Overtime

Es gibt kein Qualifikationsminimum. Bewerber, 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.

- (5) Startarten
Die Wertungsläufe werden im rollenden Startverfahren (Indianapolis-Start) gestartet.
Detaillierte Richtlinien zum Ablauf des rollenden Starts werden in der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung bekanntgegeben.
- (6) Wertungsrennen
Pro Veranstaltung werden zwei Wertungsrennen mit jeweils einer Renndauer von 55 Minuten inklusive Formation Lap ausgetragen.
- (7) Pflichtboxenstopps
Rennen 1: 1x Pflichtboxenstopp
Rennen 2: 2x Pflichtboxenstopps
- (8) Teamspeak
An Renntagen ist es verpflichtend, dass alle Bewerber beim Beitritt zum Rennserver im DSRC-Teamspeak anwesend sind und ihren Realnamen im Format „#Nr Vorname Name“ verwenden.
- (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

- (1) Sieger eines Wertungslaufes ist der Bewerber, welches die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat.
- (2) Alle Bewerber, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten volle Punkte.
- (3) Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eins 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

6.2 Punkteschema:

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	45	40	37	34	31	29	27	25	23	21	20	19	18	17	16
Platz	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Punkte	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

6.3 Bonuspunkte

Für besondere Leistungen während eines Events werden folgende Bonuspunkte vergeben:

- Pole-Position: 3 Punkte
- Schnellste Rennrunde im Rennen: 3 Punkte

6.4 Streichresultat

Jeder Bewerber verfügt im Zeitraum von Event 1 bis Event 6 über ein Streichresultat, das ausschließlich in der Gesamtwertung berücksichtigt wird. Das System streicht automatisch das punktemäßig schlechteste Ergebnis innerhalb dieser sechs Veranstaltungen.

6.5 Pole Position Award

Der Bewerber, der in der Saison 2026 die meisten Pole Positions erzielt hat, erhält den 'Pole Position Award'.

6.6 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 Bewerber sind automatisch für alle Veranstaltungen genannt. Sollte ein Bewerber nicht in der Lage sein, an einer Veranstaltung teilzunehmen, ist er verpflichtet, sich bis spätestens 18:00 Uhr am Tag der Veranstaltung abzumelden. Bewerber, die sich für mehr als zwei Veranstaltungen nicht abmelden oder sich zu keinem Zeitpunkt bei den Verantwortlichen melden, können vom Veranstalter von der Serie ausgeschlossen werden.

7.2 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.
- (5) Digitaler Aushang: Der digitale Aushang ist auf <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-sprint-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 Series steht pro Wertungsrennen den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

- (1) FastRepair während einer SC-Phase

Die Inanspruchnahme eines Fastrepair ist während einer SC-Phase straffrei.

- (2) FastRepair während dem Rennen

Die Inanspruchnahme eines FastRepairs während des Rennens ist mit einer Durchfahrtsstrafe verbunden. Sollte ein Teilnehmer einen FastRepair in Anspruch nehmen, so muss in der darauffolgenden Runde eine Durchfahrtsstrafe absolviert werden. Die Durchfahrtsstrafe darf nicht mit einem Boxenstopp verbunden werden.

- a. 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 Teilnehmer und der Rennleitung auftreten, ist der Bewerber 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 19:00 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 erster 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 Rahmenbedingungen 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

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

9.2 Teamwertung

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Sprint Series, erhält den Titel: DSRC-Sprint Series Team Meister 2026

9.3 Junior - Wertung

Der Bewerber mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Sprint Series, erhält den Titel: DSRC-Sprint Series Gesamtsieger Junior - Wertung 2026

9.4 Gentleman - Wertung

Der Bewerber mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der DSRC – Sprint Series, erhält den Titel: DSRC-Sprint Series Gesamtsieger Gentleman - Wertung 2026

9.5 Preise, Pokale und Siegerehrung

Die ersten drei Bewerber der Gesamtwertung erhalten jeweils einen Pokal.

Die ersten drei Teams der Teamwertung erhalten jeweils einen Mannschaftspokal.

Der Gesamtsieger der Junior - Wertung erhält einen Pokal.

Der Gesamtsieger der Gentleman - Wertung erhält einen Pokal.

Der Bewerber, mit den meisten Pole Positions erhält einen Pokal.

9.6 Preisgeldübersicht

Platzierung	Fahrerwertung	Teamwertung	Junior - Wertung	Gentleman-Wertung
1. Platz	200,00 EUR	200,00 EUR	100,00 EUR	100,00 EUR
2. Platz	150,00 EUR	150,00 EUR		
3. Platz	100,00 EUR	100,00 EUR		

9.7 Siegerehrung

Die Siegerehrung findet 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 Entscheidungen 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 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 eigenen Teilnehmern (anderslautende Vereinbarungen zwischen den Teilnehmern gehen vor!) und Helfern,
 - den jeweils anderen Teilnehmern, den Eigentümern und Haltern aller an der Veranstaltung teilnehmenden Fahrzeuge und deren Helfern,
 - der FIA, der CIK, 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, deren Präsidenten, Organen, Geschäftsführern, Generalsekretären,
 - dem Promotor/Serienorganisator,
 - dem Veranstalter, den Sportwarten, den Rennstreckeneigentümern, den Rechtsträgern der Behörden, Renndiensten und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen,
 - den Straßenbauaustärkern und
 - 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 Haftungsverzicht 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 - Sprint Series übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der DSRC - Sprint 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:

- (1) Sie müssen die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Fahrzeuglackierungen (SkinPack) verwenden.
- (2) Sie müssen den offiziellen Namen der Veranstaltung darstellen.
- (3) Sie müssen den offiziellen Livestream-Link in der Beschreibung des Streams angeben.
- (4) Sie müssen den Twitch Command verlinken.

12 Besondere Bestimmungen

12.1 Bewerber

Sollte eine Bewerber aus beliebigen Gründen nicht am weiteren Verlauf der Rennserie teilnehmen können, ist es dazu verpflichtet, dieses zeitgerecht anzuzeigen.

Bewerber, die sich von einer Veranstaltung nicht fristgerecht abmelden, können ihre Startberechtigung für die Restliche Saison verlieren.

Bewerber sind dafür verantwortlich folgende Bestimmungen zwingend einzuhalten.

- (1) mit dem genannten Fahrzeug dem Server beizutreten
Verstöße: Durchfahrtsstrafe im Rennen
- (2) die vom Veranstalter bestätigte Startnummer zu verwenden
 1. Verstoß: 3x Penalty Points
 2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen
- (3) 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

12.2 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 Freitag, 23:59 Uhr, vor einer Veranstaltung absolviert werden. Die dazugehörigen Telemetriedaten sind per E-Mail an info@simracing-championship.de einzureichen.
- (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.

12.3 Einführungsrunde / Formationsrunde:

- (1) Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen gemäß der Simulation.
- (2) Die Einführungs-/Formationsrunde wird in einer (1) Startgruppen absolviert. Alle Fahrzeuge beginnen die Einführungsrunde auf der Fahrbahnseite, die durch das Ergebnis des Zeittrainings und seitens iRacing bestimmt wird.
- (3) Die Einführungsrunde beginnt, sobald die Startampel von Rot auf Grün springt. Sie wird im Single-File bis zum virtuellen Grid-Schild gefahren. Lenkbewegungen zum Aufwärmen der Reifen sind erlaubt, starkes Beschleunigen oder Verzögern jedoch nicht.
- (4) Abstände während der Einführungsrunde:
Während der Einführungsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen bis zum virtuellen Grid-Schild ca. fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
- (5) 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.
- (6) Ab dem virtuellen Grid-Schild: Es ist eine geschlossene 2x2-Formation (Double-File) einzunehmen, in der Reihenfolge und Fahrbahnseite, 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.
- (7) Ab dem virtuellen Grid-Schild darf der Abstand grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
- (8) Geschwindigkeitsvorgabe (Richtwerte):
 - a. Die folgenden Richtgeschwindigkeiten gelten in erster Linie für die Polesetter (Leading Car) der jeweiligen Startgruppen. Alle nachfolgenden Fahrzeuge dürfen schneller fahren, um aufzuschließen.
 - b. Bis zum virtuellen Grid-Schild: Richtgeschwindigkeit ca. 120 km/h
 - c. Ab dem virtuellen Grid-Schild: ca. 60 km/h – diese Richtgeschwindigkeit ist bis zum Rennstart einzuhalten.
 - d. Hinweis: Die genannten Geschwindigkeiten sind Richtwerte, dienen der Orientierung und sollen einen gleichmäßigen Ablauf der Formationsrunde sicherstellen.
- (9) Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem ihre Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.
- (10) Startabbruch durch die Rennleitung
 - a. 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.

(11) Alle Bewerber müssen zusätzlich den Ingame VoiceChat aktivieren, um ggf. Anweisungen der Rennleitung zu verstehen!

12.4 Rennstart

- (1) Der Start zum Rennen erfolgt rollend in einer (1) Startgruppen.
- (2) 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.
- (3) Der Pole-Setter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
- (4) Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start-Area.
- (5) Startfreigabe
Die Startfreigabe erfolgt durch die Rennleitung via InGame Text-Chat-Befehl innerhalb der Start-Area.
 - a. Text-Chat-Befehl:
---> *GREEN GREEN GREEN* <---
- (6) Sobald die Rennleitung den o.g. InGame Text-Chat-Befehl ausgibt, ist das Rennen für die freigegeben und die 2x2 Formation darf verlassen werden.
- (7) 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.

12.5 Pflichtboxenstopp

In der Serie sind Pflichtboxenstopps wie folgt vorgeschrieben:

- (1) Rennen 1: 1 × Pflichtboxenstopp
- (2) Rennen 2: 2 × Pflichtboxenstopps
- (3) Bei jedem Pflichtboxenstopp ist der Wechsel aller vier (4) Reifen verpflichtend.
- (4) Das Nachtanken während des Pflichtboxenstopps ist erlaubt.
- (5) Das Boxenstopfenster öffnet sich nach dem Rennstart, sobald jeder Bewerber die Startlinie einmal überfahren 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.
- (6) Pflichtboxenstopps sind auch während einer Safety-Car-Phase erlaubt.

12.6 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.

12.7 Disziplinarische Maßnahmen

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

12.8 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

12.9 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.

12.10 Teamnamen Bestimmungen

- (1) Der Teamname kann ein (1) Mal pro Season geändert werden.
- (2) Bestimmungen Teamname
Die Gesamtlänge des Teamnamens darf 24 Zeichen, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.

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 (s. DMSB-SimRacing-Reglement 2026 Rundstrecke, Art. 20).

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.

1.4 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 Bewerber sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeuglackierung fristgerecht einzureichen.

1.5 Fahrzeuglackierung

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über den von der DSRC zur Verfügung gestellten SimSync gehandelt. Skins dürfen von Bewerbern 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.

1.6 Abgabefristen:

Paint-Skins zum ersten Wertungslauf müssen bis zum **06.04.2026 -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.

1.7 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug enthalten.

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos DSRC, dass diese zu keiner Zeit:

- 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.

1.8 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 Bewerber, dass diese Genehmigungen eingeholt wurden.

Im Schadensfall haftet der Bewerber. 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.

1.9 Fahrer Portraitbilder & Sponsoren/Partner

Wir haben die Möglichkeit Portraitbilder des jeweiligen Teilnehmers im Livestream darzustellen.

Die Vorlagen werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt.

Beispielbild OnBoard



2 Software Bestimmungen

2.1 Allgemeines

Zusätzlich zum Technischen Reglement gemäß Teil 2 dieser Ausschreibung gelten darüber hinaus nachfolgende Softwarebestimmungen.

2.2 Software

Jeder Bewerber 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 Bewerber zu verwenden.

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

Teamspeak Bestimmungen

Alle Bewerber 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.

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 (35 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>
GT3	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
Audi R8 LMS EVO II GT3	100	0	100,00
Chevrolet Corvette Z06 GT3.R	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

2.5.2 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 Analysezwecken 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.

2.5.3 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.

2.5.4 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.