

Briefing-Dokument - DSRC Sprint Series 2023

Round 01 | Red Bull Ring - Grand Prix (08.05.2023)

Version: 0.0.1

➤ TIME SCHEDULE

<u>Free practice</u>	
Server Host	Simracing Deutschland
Servername	DSRC-Sprint – FP X
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“
<i>Dienstag</i>	02. Mai. 2023 - FP 1 18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Donnerstag</i>	04. Mai. 2023 - FP 2 18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Samstag</i>	06. Mai. 2023 - FP 3 18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<i>Sonntag</i>	07. Mai. 2023 - FP 4 18:00 – 22:00 Uhr – LEAGUES SESSION
<u>Race-Day</u>	08. Mai 2023
Server Host	Simracing Deutschland
Servername Hyper Sprint Race	DSRC-Sprint - Hyper Sprint Race
Servername Main Race	DSRC-Sprint - Main Race
Password	Kein Passwort erforderlich – „IRACING LEAGUES SESSION“
Open Practice	18:10 – 19:40 Uhr
Briefing	Via Zoom-Meeting 19:45 – 20:00 Uhr
Qualifying Main Race	Lone Quali 10M/4L 20:05 – 20:15 Uhr
Serverwechsel - Hyper Sprint Race	
Qualifying Hyper Sprint Race	Lone Quali 10M/2L 20:25 – 20:35 Uhr
Gridding Time	~3 Minuten ~20:35 – 20:38 Uhr
Hyper Sprint Race	20 Minuten + Overtime ~20:38 – 21:00 Uhr
Siegerinterview	Optional ~21:00 – 21:05 Uhr
Serverwechsel - Main Race	
Warm Up	20:15 – 21:10 Uhr
Gridding Time	~3 Minuten ~21:10 – 21:13 Uhr
Main Race	60 Minuten + Overtime ~21:13 – 22:15 Uhr
Siegerinterview	Top 3 ~22:15 – 22:20 Uhr

➤ Weather & SimTime

<u>Set Weather</u>			
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	May. 08. 2023 13:00 Uhr	61%
<u>Hyper Sprint Race</u>			
Practice	dynamisch	May. 08. 2023 13:00 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	May. 09. 2023 ~14:00 Uhr	Carry Over
Race	dynamisch	May. 09. 2023 ~14:30 Uhr	Carry Over
<u>Main Race</u>			
Practice	dynamisch	May. 08. 2023 13:00 Uhr	61%
Qualifying	dynamisch	May. 08. 2023 ~15:15 Uhr	Carry Over
Warm Up	dynamisch	May. 09. 2023 ~13:00 Uhr	Carry Over
Race	dynamisch	May. 09. 2023 ~15:30 Uhr	Carry Over

➤ Balance of Performance (BOP)

Fahrzeugklasse	Fahrzeug	Fuel in %	Power ADJ %	Zusatzgewicht in kg
GT3	Lamborghini Huracan GT3 EVO	77	98,75	15
	BMW M4 GT3	77	98,25	10
	Mercedes-AMG GT3 2020	77	99,00	12
	Porsche 911 GT3 R	77	99,00	5
	Audi R8 LMS GT3	77	98,75	15
	Ferrari 488 GT3 EVO 2020	77	99,00	10
	McLaren MP4-12C GT3	77	99,00	10

➤ Offizielle iRacing-Server

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

Password: kein Passwort erforderlich

The screenshot displays the 'League Sessions' page in the iRacing interface. On the left is a navigation menu with options like 'AI Racing', 'Store', 'My Content', 'Teams', 'Leagues', and 'Results & Stats'. The main content area shows a table of league sessions. The table has columns for date and time, registration status (0/60), logo, league name, season name, cars (7 Cars), track (Red Bull Ring), team, and fixed status. The sessions listed are for 'DMSB SimRacing' on 'Red Bull Ring' at '6:10 pm' on 'May 08, 2023' and 'May 15, 2023'. At the top right, there are buttons for 'Create a Race' and 'Start a League'. A search bar at the top left contains the text 'DMSB'.

➤ Fahrerbesprechung/Briefing

- Das Fahrerbriefing findet am Renntag um 19:45 Uhr über ein ZOOM-Meeting statt.
- 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 Rennen an dem jeweiligen Veranstaltungstag belegt.
- Die Bestimmungen, die im Briefing-Dokument aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Teilnehmer/-innen verbindlich und strikt einzuhalten.
- Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer/-innen in ihren dafür vorgesehen Teamspeak - Driver-Channel wechseln.

➤ ZOOM – Meeting

- Zugangsdaten
Link: <https://us06web.zoom.us/j/85451986061?pwd=dFg3NUJ5VFBRM21pKzRMTVZZVkp3QT09>
Meeting-ID: 854 5198 6061
Kenncode: DRSC2023
- Es ist für alle aktiven Fahrer/-innen verpflichtend, im Zeittraining und Rennen dem vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Zoom-Meeting beizutreten und ein dauerhaftes Livebild von sich zu übertragen.

Verstoß

1. Verstoß: Verwarnung
2. Verstoß: Durchfahrtsstrafe

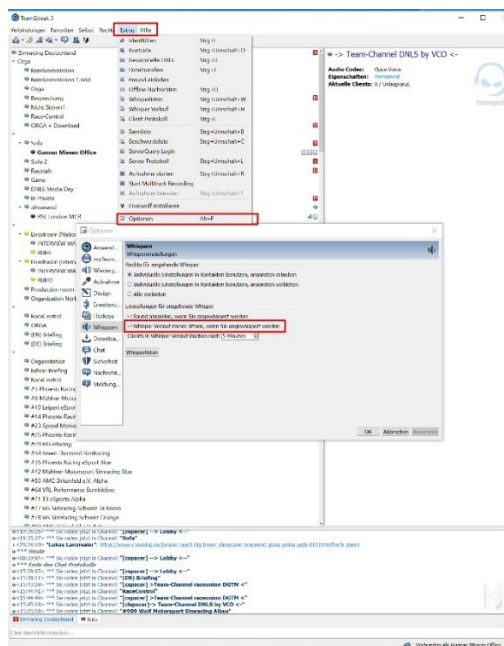
Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

Darstellung: #Startnummer und Fahrername

Beispiel: #00 Max Mustermann
Mikrofon: Muten

➤ Teamspeak

- Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend für alle Teilnehmer/-innen zu verwenden.
- Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht für alle Teilnehmer/-innen im Teamspeak.
- Teamspeak Bestimmungen
Alle Teilnehmer/-innen müssen ihren realen Vor-/ Zuname im TS verwenden. Weiterhin ist es verpflichtend, die Startnummer vor dem realen Namen zu platzieren. Beispiel: #14 Max Mustermann
- Die Kommunikation mit allen Teilnehmern ist unerlässlich und muss gewährleistet sein. Verstöße können mit einer Stop & Hold Strafe von 30 Sekunden - geahndet werden.
- Access data
Address: ts.simracing-championship.de:9989
Password: dsrc
Link Portal: <https://www.simracing-championship.de/teamspeak/-/discord>
- Teamspeak Einstellungen (Whisper)
Es sollte der Hacken 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 Teilnehmer/innen zu stören!

➤ Fahrzeugtemplate

- Es liegt in der Verantwortung der Teilnehmenden, das richtige Fahrzeugtemplate in iRacing auszuwählen, damit die Startnummer korrekt dargestellt wird. Eine Anleitung ist im DSRC-Portal unter „Fahrzeugdesigns -> Fahrzeug-Templates -> Anleitungen hinterlegt.

Link: <https://www.simracing-championship.de/meisterschaften/dmsb-simracing-championship-sprint-series/fahrzeugdesigns>

Direkt Link: https://www.simracing-championship.de/fileadmin/dsrc/Dokumente/ DE_iRacing_Template_Einstellen.pdf

1. Verstoß: 3x Penalty Points
2. Verstoß: 10 Sekunden Stopp & Go Penalty im Rennen

➤ Linksammlung

iRacing Driver ID im Portal eintragen (Verpflichtend):	KLICK HIER
Rennabmeldung bis 18:00 Uhr am Renntag:	KLICK HIER
Protest – Formular:	KLICK HIER
Live-Übersicht RaceControl:	KLICK HIER
SimSync SkinPack:	KLICK HIER
SkinPack & Grafik Public Folder:	KLICK HIER
Ausschreibung & SimRacing Internal Guideline:	KLICK HIER
Sportliches Reglement SimRacing:	KLICK HIER
Live-Timing:	KLICK HIER
Virtueller Aushang:	KLICK HIER
Teilnehmerübersicht:	KLICK HIER
Driver Standings:	KLICK HIER
Team Standings	KLICK HIER
Teamspeak & Discord	KLICK HIER
Race Facts R01:	KLICK HIER

➤ Rennkommission

- Art der Rennkommission (ReKo)
In der DSRC – Sprint Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.
- Sichtungsbereiche
In der DSRC – Sprint Series wird die Rennsessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log).
Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein 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 Protest ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.
- Offizielle Personen
 - Frank Taller (RL)
 - Lukas Unger (SK)
 - Timo Kolleth (Spotter & SK)
 - Remo Zemp (Spotter & SK)
 - Simon Ehes (Operator RaceControl)
 - Gunnar Miesen (Operator Technik)

➤ Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

- Wir setzen stets gute Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht voraus. Sollten diese der Rennkommission als nicht ausreichend erscheinen, können Strafen jeglicher Art bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.
- In der DSRC – Sprint Series kommen viele Fahrzeuge zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmenden einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.


- Beachten und respektieren Sie die anderen Teilnehmenden und behandeln Sie andere so, wie Sie auch selbst beachtet, respektiert und behandelt werden möchten.
 - ➔ **Schnellere Fahrer/-innen beachten und respektieren die langsameren!**
 - ➔ **Langsamer Fahrer/-innen beachten und respektieren die schnelleren!**
- Lassen Sie sich beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahren Sie nicht in Lücken, die keine sind.
- Langsamere Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass schnellere den Platz nutzen und in eine Lücke hineinfahren.
 - ➔ **Schnellere Fahrer/-innen müssen damit rechnen, dass langsamere den Platz und eine Lücke zufahren.**
 - ➔ **Schnellere Fahrzeuge sollten nicht in jede Lücke hineinfahren und sich auch mal zurückhalten!**
- **Sicheres Überholen liegt in der Verantwortung sowohl der Überholenden als auch der Überholten!**
- **Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmenden bei einer DSRC – Sprint Series.**
- Beachten Sie den Ziehharmonika-Effekt. Bei vielen Fahrzeugen auf der Strecke verschiebt sich der Bremspunkt gewaltig!
- In und während der Bremsphase muss immer die Linie gehalten werden (sog. Verstappen Move)!
- Im Zweikampf ist frühzeitig eine klare Linienwahl zu treffen und zu halten!
- Achten Sie darauf, dass bei einem Überholversuch der Abstand zum vorderen Fahrzeug nicht zu groß ist!
- Überraschende Überholversuche (Dive Bomb):
Bei einem Überholversuch ist das Fahrzeug maßgeblich, welches überholen will. Es muss seine Linie beim Einfahren der Kurve halten.
- Es ist nicht mehr als ein Richtungswechsel zur Verteidigung einer Position erlaubt. Jede FahrerIn oder jeder Fahrer, die oder der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem sie oder er zuvor ihre oder seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen dem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung belassen. Eine Fahrweise, die andere Fahrer/-innen behindern könnte, wie zum Beispiel das absichtliche Drängen eines Fahrzeugs über den Streckenrand hinaus oder jeder andere ungewöhnliche Richtungswechsel, ist strikt verboten.



➤ Chat- und Quickchatverbot

Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer/-innen 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

Red Bull Ring - Grand Prix



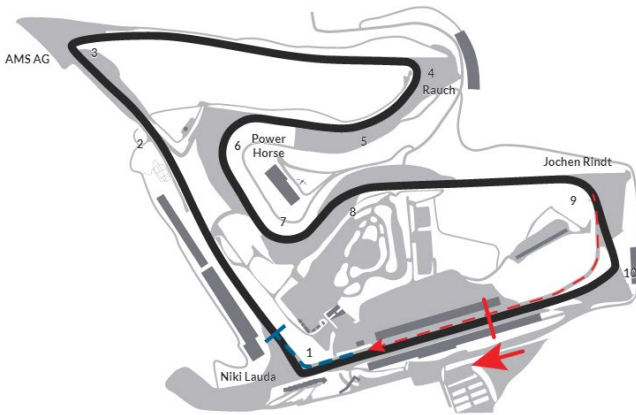



Track Info

Location	Spielberg, Austria
Config Length	2.68 mi / 4.31 km
Night Lighting	No
Configs available	3
Track #	403

Select a configuration:

Grand Prix ^



- Track Informationen
 - Gridding Zone: vor Turn 7
 - PaceCar Speed: 97 km/h
 - Pit Speed: 80 km/h
 - Startfreigabe: Green Flag
 - Startseite Pole: Links

- Streckenbegrenzung

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

Beispielbild



➤ ESC-Verbot und Gebot

In der DSRC-Sprint 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.
- Hyper Sprint Race - 20 Minuten
Die erste S/H Strafe wird mit dem 17. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC.
- Main Race - 60 Minuten
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)

- Das Zeittraining wird im sogenannten „Lone Quali“ Format durchgeführt.
- Es gibt kein Qualifikationsminimum. Teilnehmer/-innen, 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.

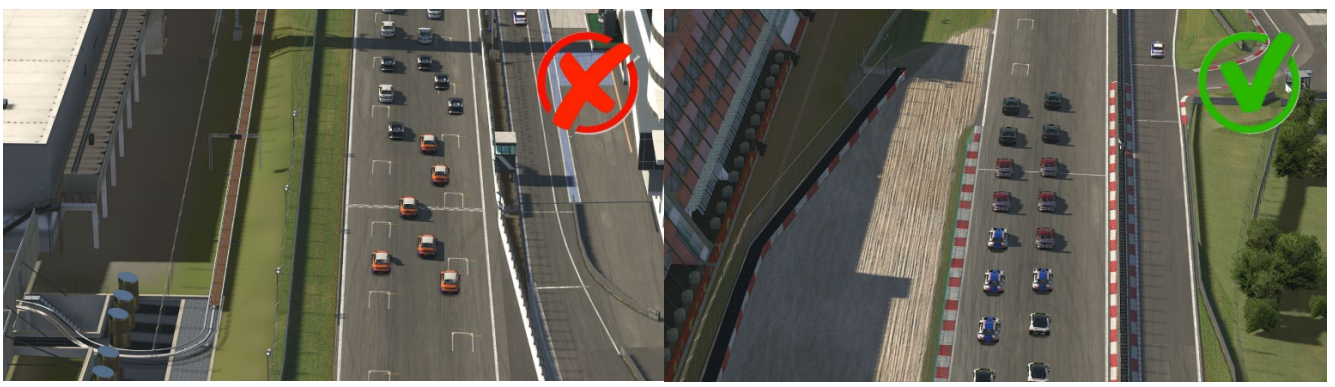
➤ Einführungsrunde / Formationsrunde

- Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen von iRacing.
- Es wird eine kurze Einführungsrunde gefahren.
- Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, wenn ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten.
- Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position. Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.
- Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.
- In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.

➤ Startfreigabe/Rennstart

- Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
- Der Rennstart wird von iRacing mit der grünen Flagge signalisiert.
- Vor der Freigabe muss das Führungsfahrzeug die geschwindigkeitsabhängige Pace-Car-Geschwindigkeit gemäß den Streckenvorschriften einhalten. Dem Führungsfahrzeug wird eine Geschwindigkeitstoleranz von +/- 5 km/h gewährt.
- Die Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten. Das Fahren innerhalb der Startboxen auf der Start-/Zielgeraden ist nicht verpflichtend. Ist der Versatz zum Vordermann größer als 1/3 der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden. Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit der Startfreigabe erlaubt. Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.
- Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem die Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

2X2 FORMATION



➤ Rennen

- Hyper Sprint Race

Das Hyper Sprint Race geht über eine Distanz von 20 Minuten. Die Startaufstellung erfolgt nach dem Ergebnis vom Qualifying Hyper Sprint.

- Main Race

Das Main Race geht über eine Distanz von 60 Minuten, in diesem Rennen ist es verpflichtend, einen Boxenstopp durchzuführen. Der Pflicht-Boxenstopp gilt als absolviert, wenn dieser zwischen 5. Und 50. Rennminute im Pit-Window angetreten wird. Die genauen Serverzeiten für das Pit-Window werden von der Rennleitung über den InGame Text Chat kommuniziert, basierend auf der InGame Zeit. Maßstab für das Antreten ist die Boxeneinfahrtslinie.

- Es besteht keine Reifenwechselflicht.

- Alle Fahrer/-innen sind verpflichtet, nach Abschluss des Rennens eigenständig in die Boxengasse zu fahren und erst dort die ESC-Taste zu betätigen. Verstöße gegen diese Regel führen automatisch zu einer Disqualifikation.

- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und darf nur einmal überquert werden.

- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden, dürfen diese nicht mehr verlassen. Sie erhalten Meisterschaftspunkte gemäß dem Rennergebnis, sofern sie mindestens 75% des Rennens absolviert haben.

- FastRepair Bestimmungen

In der DSRC – Sprint Series steht pro Wertungslauf den Teilnehmern ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

(1) FastRepair während einer VSC-Phase (Virtual Safety Car)

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

(2) FastRepair während dem Rennen

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

Das Nichtbeachten der Durchfahrtsstrafe während der Veranstaltung kann zum Ausschluss aus der Serie führen.

(3) Melden von FastRepair (FR-Report)

Die Verwendung von FastRepairs muss nicht gesondert gemeldet werden.

(4) FastRepair Nachweis

Ein Nachweis über nicht verwendete FastRepairs muss grundsätzlich nicht erbracht werden. Sollten jedoch Unstimmigkeiten zwischen dem Teilnehmer/-in und der Rennleitung auftreten, ist der/die Fahrer/in in der Beweispflicht.

(5) FastRepair Prüfung

Die Prüfung erfolgt seitens der Rennleitung.

- Virtual Safety Car (VSC)

Der Rennleiter/Renndirektor kann ein Rennen neutralisieren. Davon wird Gebrauch gemacht, wenn die Rennstrecke blockiert ist, langsam fahrende Fahrzeuge auf der Strecke sind, bzw. bei verunfallten Fahrzeugen am Streckenrand, jedoch ein Rennabbruch nicht nötig erscheint.

(1) Wenn diese Entscheidung getroffen wurde, kündigt die ReKo über In-Game Chat und Teamspeak die Neutralisation mit „Yellow Flag Yellow Flag VSC- deployed“ an.

(2) Alle Teilnehmer/-innen sind angewiesen ihr Tempo angemessen zu reduzieren. Das Führungsfahrzeug darf 20 Sekunden nach Beginn einer VSC-Phase eine Geschwindigkeit von 100 Km/h +/- 5 Km/h nicht überschreiten. Alle nachfolgenden Fahrzeuge haben sich der Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Fahrzeugs anzupassen.

(3) Drive-Through-/Stop & Go-/Zeitstrafen sowie Pflicht-Boxenstopps dürfen während einer Neutralisation nicht angetreten werden.

- (4) Dies gilt nicht für den Fall, dass sich das Fahrzeug zu Beginn der Neutralisation bereits in der Einfahrt zur Boxengasse befunden hat.
- (5) Es darf in die Box gefahren werden, aber die Ausfahrt darf erst dann erfolgen, wenn dieses durch einen Offiziellen erlaubt wird. Das wieder einfahrende Fahrzeug kann der Formation in moderater Geschwindigkeit folgen, bis es zum letzten Fahrzeug aufgeschlossen hat.
- (6) Wenn der Rennleiter/Renndirektor entscheidet, die Neutralisationsphase zu beenden, werden die Teilnehmer/-innen per In-Game Chat und Teamspeak rechtzeitig über den Restart informiert.
- (7) Das Ende einer Neutralisationsphase wird über Teamspeak mit „Letzte Runde VSC“ durch die Rennleitung ausgerufen. Die Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit ist Streckenabhängig und wird beim Fahrer Briefing bekannt gegeben. Das Führungsfahrzeug darf ab dem letzten Sektor beschleunigen. Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden.
- (8) Jede während der Neutralisationsphase gefahrene Runde zählt als Rennrunde.
- (9) Wird das Rennen während der Neutralisationsphase beendet, wird an der Ziellinie die karierte Flagge gezeigt.

- Rote Flagge

Es wird nach Ermessen der Rennkommission eine rote Flagge unter folgenden Bedingungen eingesetzt:

- (1) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak und In-Game Chat die Rote-Flagge an „Red Flag - Red Flag - Red Flag“.
- (2) Alle Fahrzeuge müssen unmittelbar ihre Geschwindigkeit verringern.
- (3) Überholen ist verboten und alle Fahrer/-innen müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement 2023 Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).
- (4) Die Rennkommission gibt über Teamspeak und In-Game Chat bekannt, ob die Session wieder aufgenommen oder neu gestartet wird.
- (5) In diesem Fall wird ein neuer Rennserver erstellt mit der ursprünglichen Startaufstellung erstellt (hierbei können ggf. Strafen für einen identifizierten Verursacher der Roten Flagge angewendet werden). Sollten mehr als 25% der Renndistanz absolviert worden sein, kann die Rennkommission die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
- (6) Die Rennkommission kündigt über Teamspeak den neuen Server an und ein beitritt kann erfolgen.
- (7) Es beginnt erneut ein freies Training von ca. 10 min.
- (8) Das Rennen wird neu gestartet und durchgeführt.

➤ Flaggenregeln

- Blaue Flagge

Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächstmöglichen sicheren Gelegenheit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überholen ermöglichen.

Fahrer, die offensichtlich systematisch blaue Flaggen ignorieren oder wiederholt diese missachten, können mindestens mit einer Wertungsstrafe belegt werden.

- Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern/innen einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

➤ Protests

- Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 10 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden.
- Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
- Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.

- Proteste können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Fahrern gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Fahrern sind unzulässig.

➤ Strafen

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

Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer/in muss z. B. Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.

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

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

- A) Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Teilnehmende durch die Boxengasse fahren muss. Es darf nicht am Boxenplatz oder in der Boxenstraße angehalten werden.
- B) Stop-and-Hold: - Diese Strafe erfordert, dass der bestrafte Teilnehmende seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält den Teilnehmenden für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
- C) Disqualifikation

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

- Ablauf eines Boxengassenstart
Teilnehmende, die ein Boxengassenstart absolvieren, dürfen erst ihr Rennen aus der Boxengasse beginnen, wenn die gesamte Fahrzeugklasse, in der sie starten, an der Boxenausfahrtslinie vorbeigefahren ist. Der Teilnehmende darf sich am Ende der Boxengasse, auf der rechten Fahrbahnseite aufstellen.

Driver	Strafe	Strafe von

Keep Simracing