

Bulletin #2 14/03/2021

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.5 Zugelassen Fahrzeugklassen/Fahrzeuge & Fahrzeuglackierungen

- Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

Fahrzeugklasse	Fahrzeug	Fuel in %	Power ADJ %	Zusatzgewicht in kg/lb
SP9	Lamborghini Huracán GT3 EVO	100	100	7/15
	BMW M4 GT3 - Prototype	100	97 96,5	12/26
	Mercedes AMG GT3	100	100	-
CUP2	Porsche 911 GT3 Cup (991)	91 82	100	-
SP10	Porsche Cayman GT4	85 82	100	18/40 0/0
	BMW M4 GT4	85 80	99	-
SP3T	Audi RS3 LMS	80	100	-

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.6 Wertungsläufe

- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 3 Runden
- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 5 Runden
- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 3 Stunden
- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 8 Stunden

- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke

- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 3 Runden
- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 22 Runden
- Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von 8 Stunden

- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.7 Wertung

- Punktetabelle und Wertungsmodus

Faktor für die einzelnen Rennformate

Qualifikationsrennen 3/5 Runden: 0,5
 Hauptrennen 3 Stunden: 1,0
 Hauptrennen 8 Stunden: 1,5

Faktor für die einzelnen Rennformate

Qualifikationsrennen 3 Runden: 0,5
 Hauptrennen 22 Runden: 1,0
 Hauptrennen 8 Stunden: 2,0

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.2 Serien-Terminkalender

Date	Lauf	Qualifikation	Qualifikationsrennen	Hauptrennen	Strecken Variante
12. März	Testtag	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
19. März	Round 01	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
16. April	Round 02	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
28. Mai	Round 03	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
09. Juli	Round 04	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
20. August	Round 05	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	VLN
15. Oktober	Round 06	15 Min /Lone Quali	3 Runden	3 Stunden	24h
30. Oktober	Round 07	15 Min /Lone Quali	5 Runden	8 Stunden	24h

Date	Lauf	Qualifikation	Qualifikationsrennen	Hauptrennen	Strecken Variante
12. März	Testtag	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
19. März	Round 01	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
16. April	Round 02	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
28. Mai	Round 03	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
09. Juli	Round 04	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
20. August	Round 05	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	VLN
15. Oktober	Round 06	15 Min /Lone Quali	3 Runden	22 Runden	24h
30. Oktober	Round 07	35 Min / Lone Quali/4 Runden		8 Stunden	24h

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.2 Zeitlicher Ablauf

3h 22 Runden Veranstaltungen (Freitag)

Training:	17:00 bis 18:55 Uhr (Separater Server)
Briefing:	18:55 bis 19:10 Uhr - (Pflicht)
Qualifikation	19:15 bis 19:30 Uhr (15 Minuten Lone Quali)
Gridding Time	19:30 bis 19:35 Uhr (5 Minuten)
Qualifikationsrennen	19:25 bis 20:00 Uhr (3 Runden) 19:35 bis 20:10 Uhr (3 Runden)
Warm-Up	20:10 bis 20:12 Uhr (2 Minuten)
Gridding Time	20:12 bis 20:17 Uhr (5 Minuten)
Hauptrennen	20:25 bis 23:35 Uhr (3 Stunden) 20:17 bis 23:20 Uhr 22 Runden
Siegerinterviews	23:35 Uhr 23:20 Uhr

8h Veranstaltungen (Samstag)

Training:	12:00 bis 12:55 Uhr 13:00 bis 13:55 Uhr
Briefing:	12:55 bis 13:05 Uhr (Pflicht) 14:00 bis 14:20 Uhr – (Pflicht)
Qualifikation	13:05 bis 13:20 Uhr (15 Minuten Lone Quali) 14:20 bis 14:55 Uhr 35 Minuten / Lone Quali / 4 Runden
Qualifikationsrennen	13:25 bis 14:20 Uhr (5 Runden)
Gridding Time	14:55 bis 15:00 Uhr (5 Minuten)
Hauptrennen	14:30 bis 23:45 Uhr (3 Stunden) 15:00 bis 23:10 Uhr (8 Stunden)
Siegerinterviews	23:45 Uhr 23:10 Uhr

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.4 Durchführung der Wettbewerbe

- Qualifikation

Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer bzw. Teams, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten vom Ende ihrer Fahrzeugklasse, sind aber startberechtigt.

Das Qualifying am Renntag dauert 15 Minuten und wird im "Lone Quali" absolviert.

Qualifying Conduct Scrutiny: Moderate

Das Ergebnis des Qualifyings dient der Startaufstellung für das Qualifikationsrennen.

Keine Beschränkungen zur Fahrerwahl

Im Zeittraining darf die ESC-Taste betätigt werden

• Qualifikationsrennen

~~Der Start des Rennens erfolgt rollend in vier Startgruppen. Der Abstand zwischen jeder Fahrzeugklasse beträgt ca. 70 Sekunden. Fahrzeuge, die sich in der Startaufstellung nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen mit Beginn der Einführungsrunde, an der linken oder rechten Fahrbahnseite vorbeifahren und sich ans Ende ihrer Fahrzeugklasse aufreihen. Die Startseite ist abhängig von der jeweiligen Startposition.~~

~~Der Fahrer des Qualifikationsrennen kann frei gewählt werden.~~

~~Das Qualifikationsrennen geht über eine Distanz von 3 bzw. 5 Runden.~~

~~Das Rennergebnis der einzelnen Fahrzeugklassen sind maßgeblich für die Startposition im Hauptrennen.~~

~~Teams, die das Rennen ohne ersichtlichen Grund aufgeben, können ihre Startberechtigung für die Restliche Season verlieren.~~

~~Der Grund zur Aufgabe des Rennens kann der Rennleitung mündlich im TS mitgeteilt werden.~~

Der Start des Rennens erfolgt rollend in drei (3) Startgruppen.

Startgruppen

- *Startgruppe 1: SP9*
- *Startgruppe 2: CUP2*
- *Startgruppe 3: SP10 & SP3T (Der Abstand zwischen den beiden Fahrzeugklassen darf maximal 6 Fahrzeuglängen betragen. Die Startfreigabe erfolgt jeweils durch den Polesetter der beiden Fahrzeugklassen innerhalb der Start-Area.)*

Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 70 Sekunden. Fahrzeuge, die sich in der Startaufstellung nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen mit Beginn der Einführungsrunde, an der linken oder rechten Fahrbahnseite vorbeifahren und sich ans Ende ihrer Fahrzeugklasse aufreihen.

Die Startseite ist abhängig von der jeweiligen Startposition. Die Rennleitung wird die Startnummern der einzelnen Fahrzeugklassen, für Fahrzeuge, die von der rechten Fahrbahnseite aus das Rennen starten müssen im Teamspeak über die Whisper-Funktion durchsagen.

Das Qualifikationsrennen geht über eine Distanz von 3 Runden. Der Fahrer des Qualifikationsrennen kann frei gewählt werden.

Das Rennergebnis der einzelnen Fahrzeugklassen sind maßgeblich für die Startposition im Hauptrennen.

Teams, die das Rennen ohne ersichtlichen Grund aufgeben, können ihre Startberechtigung für die Restliche Season verlieren. Der Grund zur Aufgabe des Rennens kann der Rennleitung mündlich im TS mitgeteilt werden.

• Hauptrennen

Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Rennergebnis vom Qualifikationsrennen. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.

~~Der Start des Rennens erfolgt rollend in vier Startgruppen. Der Abstand zwischen jeder Fahrzeugklasse beträgt ca. 70 Sekunden. Fahrzeuge, die sich in der Startaufstellung nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen mit Beginn der Einführungsrunde, an der linken oder rechten Fahrbahnseite vorbeifahren und sich ans Ende ihrer Fahrzeugklasse aufreihen. Die Startseite ist abhängig von der jeweiligen Startposition.~~

~~Das Qualifikationsrennen geht über eine Distanz von 3 bzw. 8 Runden. Der Startfahrer im Hauptrennen darf frei gewählt werden.~~

~~Teams, die das Rennen ohne ersichtlichen Grund aufgeben, können ihre Startberechtigung für die Restliche Season verlieren. Der Grund zur Aufgabe des Rennens kann der Rennleitung mündlich im TS mitgeteilt werden.~~

Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Rennergebnis vom Qualifikationsrennen. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.

Der Start des Rennens erfolgt rollend in drei (3) Startgruppen.

Startgruppen

- Startgruppe 1: SP9
- Startgruppe 2: CUP2
- Startgruppe 3: SP10 & SP3T (Der Abstand zwischen den beiden Fahrzeugklassen darf maximal 6 Fahrzeuglängen betragen. Die Startfreigabe erfolgt jeweils durch den Polesetter der beiden Fahrzeugklassen innerhalb der Start-Area.)

Der Abstand zwischen jeder Startgruppe beträgt ca. 70 Sekunden. Fahrzeuge, die sich in der Startaufstellung nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen mit Beginn der Einführungsrunde, an der linken oder rechten Fahrbahnseite vorbeifahren und sich ans Ende ihrer Fahrzeugklasse aufreihen.

Die Startseite ist abhängig von der jeweiligen Startposition. Die Rennleitung wird die Startnummern der einzelnen Fahrzeugklassen, für Fahrzeuge, die von der rechten Fahrbahnseite aus das Rennen starten müssen im Teamspeak über die Whisper-Funktion durchsagen.

Das Hauptrennen geht über eine Distanz von 22 Runden (~3 Stunden) bzw. 8 Stunden. Der Startfahrer im Hauptrennen darf frei gewählt werden.

Teams, die das Rennen ohne ersichtlichen Grund aufgeben, können ihre Startberechtigung für die Restliche Season verlieren. Der Grund zur Aufgabe des Rennens kann der Rennleitung mündlich im TS mitgeteilt werden.

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.3.3 Teamleiter / Teams / Teilnehmer

• Teilnehmer (Fahrer)

Fahrer müssen nicht an- oder abgemeldet werden.

Fahrer müssen keinen speziellen Nachweis erbringen um in der VRS | DNLS - Community Cup2021 zu starten.

Fahrer dürfen in allen Klassen starten.

Höchstfahrzeit für Fahrer

Wird die Höchstfahrzeit überschritten, wird das Team nachträglich disqualifiziert.

- Nach einer Fahrzeit von 2,5 Stunden (150 Minuten) muss der Fahrer eine Pause von mindestens 30 Minuten einlegen.
- Als Fahrzeit gilt die Zeit, in welcher der Fahrer ohne eine Unterbrechung von mindestens 120 Minuten am Rennen teilnimmt. Einführungsrunde/n / Formationsrunde/n und Auslaufrunde werden nicht zur Fahrzeit hinzugerechnet.

• Ausnahmen

- Alle Teams erhalten einen Joker. Der Joker kann für folgenden vergehen gezogen werden. Überschreitung der Höchstfahrzeit oder für Teams die einen Wertungslauf mit nur einem Fahrer absolvieren.
- Teams die den Wertungslauf von einem Standort (Rig) aus bestreiten. Solche Konstellationen müssen dem Veranstalter vor dem Wertungslauf gemeldet werden. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter. Der Fahrerwechsel muss mittels Bilder mit Zeitstempel oder einem Video umgehend zugesendet werden.

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

2 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

Punkt 2.1.10 Flaggenregeln

• Blaue Flagge

Während des Rennens:

Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug bei der erstbesten Gelegenheit überholen lassen muss.

Wenn ein Fahrer die blaue Flagge gezeigt bekommt, muss er das Überrunden innerhalb von einer Runde ermöglichen. Wenn bei einer Überrundung der Abstand weniger als vier Wagenlängen beträgt, muss der zu überrundende Fahrer innerhalb von 3 Kurven die Überrundung ermöglichen.

Während des Rennens:

Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.

Ein Fahrer, der blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignoriert oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachtet, kann mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

2 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

Punkt 2.1.13 Pflichtboxenstopp & Mindeststandzeit (neuer Paragraph)

Es müssen mindestens zwei (2) Pflichtboxenstopps im Hauptrennen absolviert werden. Die Mindeststandzeit für jeden der beiden Pflichtboxenstopps beträgt 30 Sekunden. Es besteht keine Reifenwechselflicht.

Änderung Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Serienausschreibung

2 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

Punkt 2.1.9 Incident Limit

~~Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.~~

Qualifikationsrennen / 3 Stunden Rennen

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

Qualifikationsrennen / 8 Stunden Rennen

Die erste S/H Strafe wird mit dem 60 INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

Qualifikationsrennen / 22 Runden Rennen

Die erste S/H Strafe wird mit dem 26 INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC

8 Stunden Rennen

Die erste S/H Strafe wird mit dem 60 INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen. Jede weitere S/H Strafe erfolgt nach 5 INC