

Bulletin #4 12/04/2021

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

1. SPORTLICHES REGLEMENT

1.6.4 Durchführung der Wettbewerbe

• **Richtlinien der Einführungsrunde**

- Muss im DoubleFile mit einer Geschwindigkeit von ca. 85km/h gefahren werden
- ~~Es gilt ein Überholverbot bis zur Startfreigabe~~
- **Ab der Bilsteinbrücke gilt ein Überholverbot bis zur Startfreigabe**
- Der Abstand zwischen Fahrzeugen darf grundsätzlich nicht mehr als ca. drei Fahrzeuglängen betragen
- Eine Veränderung der Position sowie plötzliche Richtungswechsel, u.a. zum Aufwärmen der Reifen sind Verboten
- ~~Die SP9 Klasse beginnt die Einführungsrunde hinter dem PaceCar, Alle nachfolgenden Startgruppen beginnen ihre Einführungsrunde mit einer zeitlichen Differenz von ca. 70 Sekunden zu der jeweils schnelleren Fahrzeugklasse.~~

• **Ablauf Einführung/Formationsrunde (Quali- und Hauptrennen)**

Die Fahrzeuge werden in drei (3) Startgruppen ihre Einführungsrunde / Formationsrunde absolvieren.

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.)

○ **Richtlinien der Startposition**

- Der Polesetter jeder Fahrzeugklasse startet immer von der rechten Fahrbahnseite. Der Polesetter der Klasse SP9 wird von der Simulation auf der richtigen Startseite platziert. Die iRacing Startaufstellung der Klassen CUP2, SP10 und SP3T können abweichen. In diesem Fall tauschen alle Fahrzeuge einer Fahrzeugklasse mit dem Beginn der Einführungsrunde die Startseite.
- 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, über die Whisper-Funktion im Teamspeak durchsagen.



○ **Allgemeine Bestimmungen**

- Alle Startgruppen fahren mit Beginn der Einführung/Formationsrunde los!
- Fahrzeuge, die sich nicht in ihrer Startgruppe befinden dürfen nach rechts oder links ausscheren, um an Fahrzeugen vorbeizufahren, die sich nicht in ihrer Startgruppe befinden. Die Fahrzeuge reihen sich ans Ende ihrer jeweiligen Startgruppe ein. Hierbei ist die vorgegebene Startseite zu beachten!
- Bis zu Startfreigabe gilt PaceCar Speed Ca. 85 Km/h.
- Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt,
 - a) bis zur Bilstein Brücke.
 - b) 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. Eine Veränderung der Position sowie plötzliche Richtungswechsel, u.a. zum Aufwärmen der Reifen sind verboten. In solchen Fällen obliegt es der Entscheidung des Renndirektors, den Start nicht freizugeben, eine weitere Einführungs-/Formationsrunde fahren zu lassen oder eine Strafe zu verhängen. Fahrer die aufgrund eines Defektes ihres Fahrzeuges in die Boxengasse einfahren, müssen sich an das Ende des Starterfeldes zurückfallen lassen. Fahrzeuge, die aus der Box starten dürfen erst die Boxengasse verlassen, nachdem ihre Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.
- 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.
- Spätestens ab der Bilstein Brücke am Ende der Döttinger Höhe müssen alle Fahrzeuge einer jeden Startgruppe eine geordnete und geschlossene 2x2 Formation einnehmen!

o Die Startgruppe 1

- Die Startgruppe 1 „SP9“ folgt dem PaceCar bis zur Startfreigabe. Der Abstand zum PaceCar darf einen Abstand von ca. vier (4) Wagenlängen nicht überschreiten.
- Fahrzeuge, die sich nicht in ihrer Startgruppe befinden dürfen nach rechts oder links ausscheren, um an Fahrzeugen vorbeizufahren, die sich nicht in ihrer Startgruppe befinden. Die Fahrzeuge reihen sich ans Ende ihrer jeweiligen Startgruppe ein. Hierbei ist die vorgegebene Startseite zu beachten!

o Die Startgruppe 2

- Die Startgruppe 2 „CUP2“ folgt den Fahrzeugen der SP9 bis zur Grid Position.
- Die erste Startreihe der Startgruppe 2 „Cup2“ und alle dahinterfahrenden Fahrzeuge der Startgruppe 2 „Cup2“ **Stoppen** ihre Fahrzeuge innerhalb der vergebenen Grid Position. (Siehe Bild) Die korrekte Startseite ist bis zur Grid Position einzunehmen!
- Die Aufreihung der 2x2 Formation bis zur Grid Position ist nur innerhalb der Fahrbahnmitte gestattet. Die linke und rechte Fahrbahnseite ist den Fahrzeugen vorbehalten, die sich ihrer Startgruppe anschließen müssen. Die rechte und linke Fahrbahnseite ist zwingend freizuhalten!
- Das fortsetzen der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.

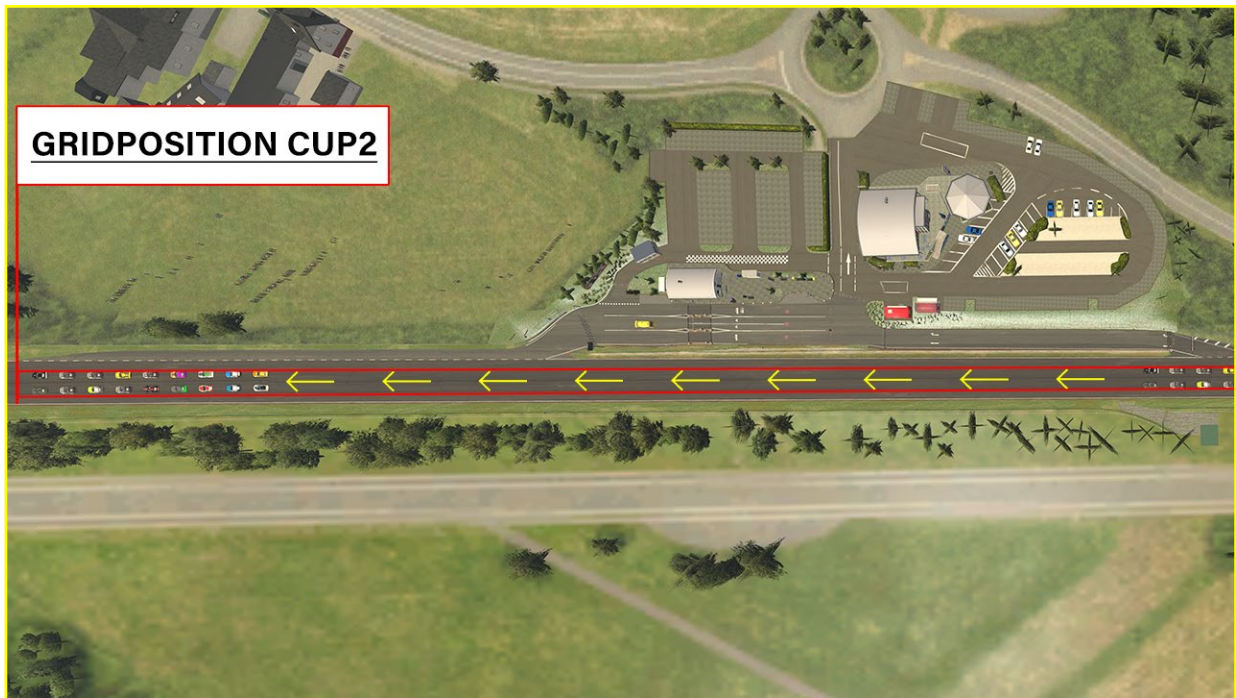


o Die Startgruppe 3

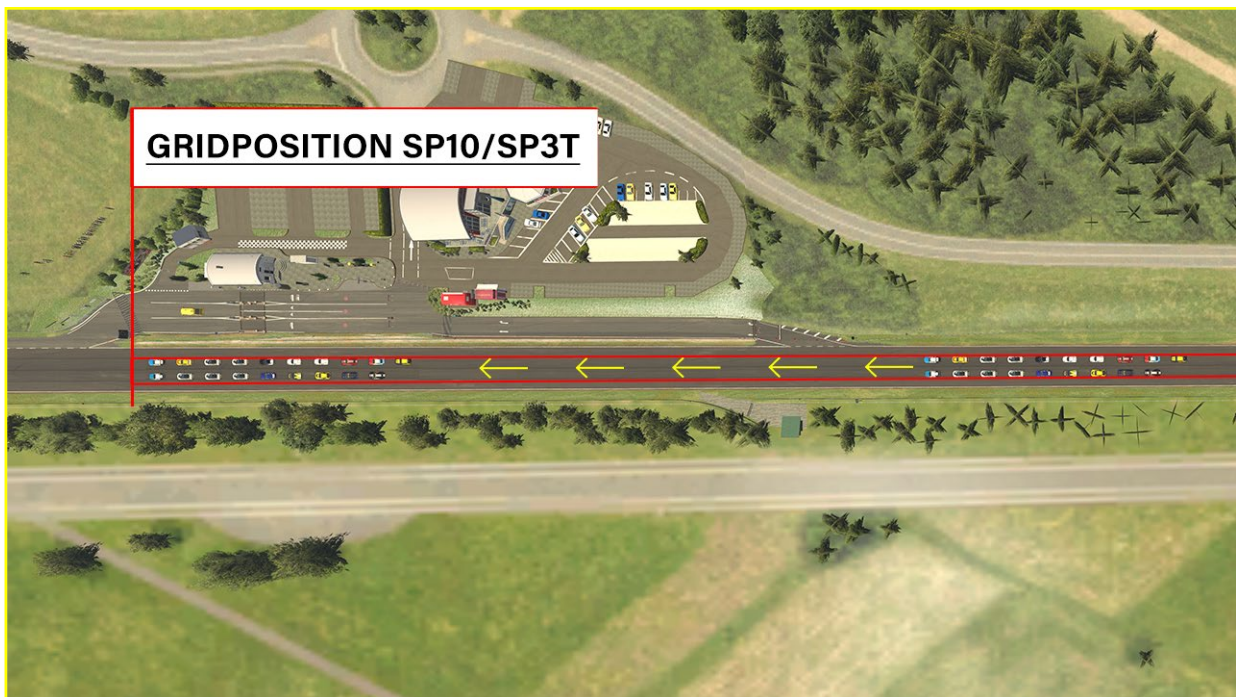
- Die Startgruppe 3 „SP10/SP3T“ folgt den Fahrzeugen der Cup2 bis zur Grid Position.
- Die erste Startreihe der Startgruppe 3 „SP10/SP3T“ und alle dahinterfahrenden Fahrzeuge der Startgruppe 3 „SP10/SP3T“ **Stoppen** ihre Fahrzeuge innerhalb der vergebenen Grid Position. (Siehe Bild) Die korrekte Startseite ist bis zur Grid Position einzunehmen!
- Die Aufreihung der 2x2 Formation bis zur Grid Position ist nur innerhalb der Fahrbahnmitte gestattet. Die linke und rechte Fahrbahnseite ist den Fahrzeugen vorbehalten, die sich ihrer Startgruppe anschließen müssen. Die rechte und linke Fahrbahnseite ist zwingend freizuhalten!
- Das fortsetzen der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.



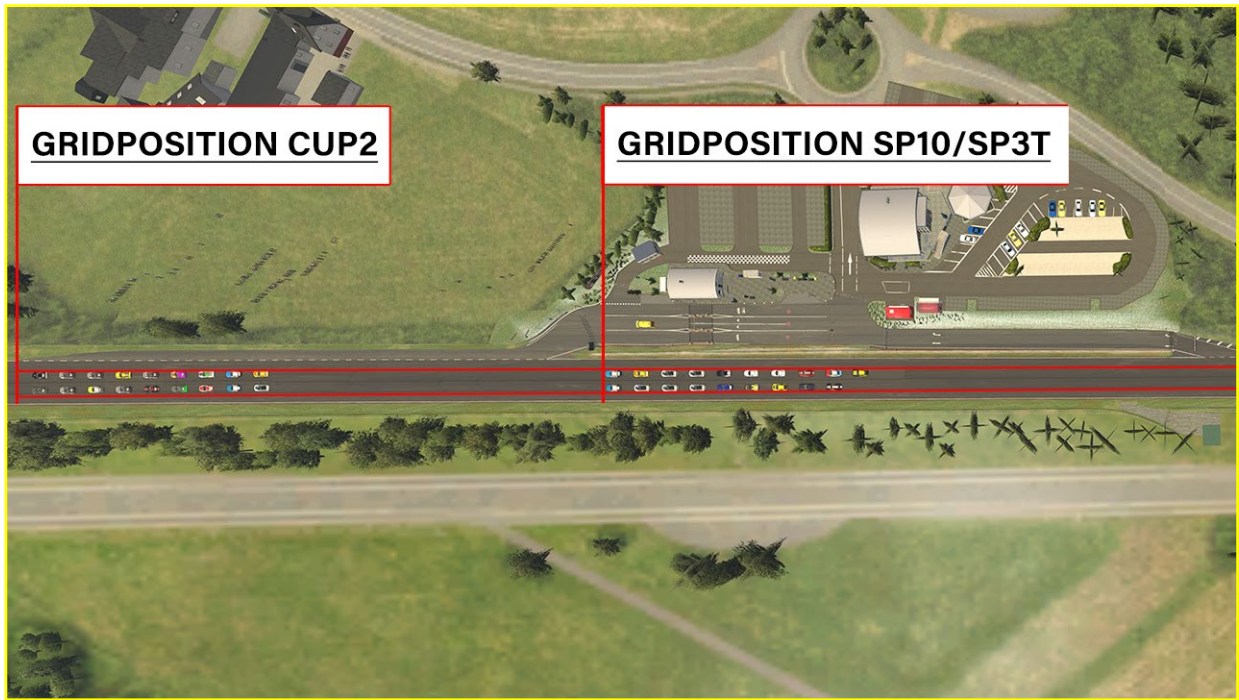
Grid Position CUP2



Grid Position SP10/SP3T



Grid Position CUP2 und SP10/SP3T



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

1. SPORTLICHES REGLEMENT

Punkt 1.6.5 Zugelassen Fahrzeugklassen/Fahrzeuge & Fahrzeuglackierungen

- Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

<i>Fahrzeugklasse</i>	<i>Fahrzeug</i>	<i>Fuel in %</i>	<i>Power ADJ %</i>	<i>Zusatzgewicht in kg/lb</i>
<i>SP9</i>	Lamborghini Huracán GT3 EVO	100	100	7/15 3/7
	BMW M4 GT3 - Prototype	100	96,5 97,5	12/26 16/35
	Mercedes AMG GT3	100	100	-
<i>CUP2</i>	Porsche 911 GT3 Cup (991)	82	100	-
<i>SP10</i>	Porsche Cayman GT4	82	100	-
<i>SP3T</i>	BMW M4 GT4	80	99	-
	Audi RS3 LMS	80	100	-