Wichtige Information

Standard – FAHRERBESPRECHUNG 2021

Version: 0.1.2

Linksammlung:

Rennabmeldung und Fahrernennung: klick hier
Protest und FastRepair: klick hier
Übersicht Reko: klick hier
Verhaltens & Strafenkatalog / DMSB Reglement: klick hier
Serienausschreibung: klick hier
SRD Portal: klick hier

Offizielle Personen

Serienleitung
- Gunnar Miesen
- Ricardo Edelmann

Rennleitung
- Frank Taller
- Simon Ehses
- Remo Zemp
- Gunnar Miesen

1. Der Serien und Termin-Kalender

~~12. März~~	~~Round 00 - Testtag~~	~~3 Laps & 3 Stunden~~	~~VLN - Variante~~
~~19. März~~	~~Round 01~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~VLN - Variante~~
~~16. April~~	~~Round 02~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~VLN - Variante~~
~~28. Mai~~	~~Round 03~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~VLN - Variante~~
~~09. Juli~~	~~Round 04~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~VLN - Variante~~
~~20. August~~	~~Round 05~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~VLN - Variante~~
~~15. Oktober~~	~~Round 06~~	~~3 Laps & 22 Runden~~	~~24h - Variante~~
30. Oktober	Round 07	8 Stunden	24h - Variante

2. Die Rennstrecke

Nürburgring Nordschleife - 24h Variante
In Kombination mit der Sprintstrecke (Kurzanbindung) des Grand Prix-Kurses mit Mercedes-Arena und Motorrad-Schikane

Streckenlänge: 24,358km
Rennrichtung: Mit dem Uhrzeiger
Pole Position: iRacing Richtlinien

3. Der Standard Zeitplan

Training (Rennserver)	→ Rennserver mit Passwort	13:00 – 13:55 Uhr
Briefing	→ Pflicht/Fahrerverbot	14:00 – 14:20 Uhr~
Zeittraining (Qualifying)	→ 35 Min/LoneQuali /4 Laps	14:20 – 14:55 Uhr~
GriddingTime	→ 5 Minuten	14:55 – 15:00 Uhr~
Rennen	→ 8 Stunden	15:00 – 23:10 Uhr~
Siegerinterview	→	23:10 Uhr~

4. Allgemeines

Die Veranstaltungen des Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 werden nach den Bestimmungen Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Rahmen-Ausschreibung 2021, dem Verhaltens & Strafenkatalog, dem DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 2021 durchgeführt.

Alle Fahrer sind verpflichtet, sich mit diesen Bestimmungen und Reglements vertraut zu machen und diese zu beachten.

5. Die Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

In dem VRS | DNLS Community CUP kommen Fahrzeuge mit unterschiedlichen Leistungen zum Einsatz. Das verlangt von allen Teilnehmern, insbesondere von den Fahrern, einen ausgeprägt fairen Umgang miteinander und ein besonders rücksichts- und respektvolles Verhalten untereinander.

Beachten und respektieren Sie die anderen Teilnehmer und behandeln Sie andere Teilnehmer so, wie Sie auch selbst beachtet, respektiert und behandelt werden möchten.

Fahrer der schnellen Fahrzeuge beachten und respektieren die langsameren Fahrzeuge !

Fahrer der langsamen Fahrzeuge beachten und respektieren die schnelleren Fahrzeuge !

Lassen Sie sich beim Überholen gegenseitig genug Platz und fahren Sie nicht in Lücken die keine sind.

Langsame Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass schnellere Fahrzeuge den Platz nutzen und in eine Lücke hineinfahren.

Langsame Fahrzeuge sollten einem schnelleren Fahrzeug den Platz und eine Lücke nicht zufahren !

Langsame Fahrzeuge sollten nicht in eine Gruppe schnellere Fahrzeuge hineinfahren !

Schnelle Fahrzeuge müssen damit rechnen, dass langsame Fahrzeuge den Platz und eine Lücke zufahren.

Schnelle Fahrzeuge sollten nicht in jede Lücke hineinfahren und sich auch mal zurückhalten !

Sicheres Überholen liegt in der Verantwortung sowohl des Überholenden als auch des Überholten !

Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer bei einer VRS | DNLS Community CUP -Veranstaltung !

6. Die FLAGGENSIGNALE

6.1 Gelbe Flagge

Diese Regelung gilt innerhalb der jeweiligen Fahrzeugklassen. Fahrzeuge die nicht in der gleichen Fahrzeugklasse fahren dürfen nach der Unfallstelle überholt werden.
Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen.

Ein gelber Sektor ist immer dann gegeben, wenn sich verunfallte Fahrzeuge auf oder neben Strecke befinden

Die gelbe Flagge ist noch für die zwei darauffolgenden Kurven wirksam. Erst nachdem die zweite kurve durchfahren ist, ist die gelbe Flagge aufgehoben und es darf wieder überholt werden.

6.2 Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Trainings / der Qualifikation und des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

Während des Trainings / der Qualifikation
Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.

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.

7. Das Zeittraining (Qualifying)

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

7.2 Das Qualifying am Renntag dauert 35 Minuten und wird im “Lone Quali / 4 Laps” absolviert.

7.3 Keine Beschränkungen zur Fahrerwahl

7.4 Im Zeittraining darf die ESC-Taste betätigt werden

7.5 Das Ergebnis des Qualifyings dient der Startaufstellung für das Rennen.

8. Die Einführungsrunde / Formationsrunde

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

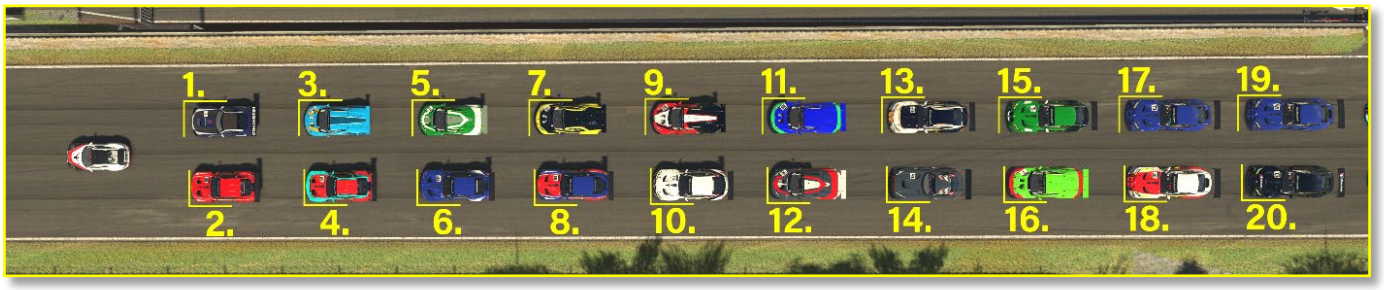
8.2 Startgruppen

- Startgruppe 1: SP9
- Startgruppe 2: CUP2
- Startgruppe 3: SP10 & SP3T (Der Abstand zwischen den beiden Fahrzeugklassen darf maximal 10 Fahrzeuglängen betragen. Die Startfreigabe erfolgt jeweils durch den Polesetter der beiden Fahrzeugklassen innerhalb der Start-Area.)

8.3 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.



8.4 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. 70 Km/h.

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 Reihen-folge 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 Auf-rücken 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!

8.4 Die Startgruppe 1

Die Startgruppe 1 „SP9“ beginnt die Formation mit dem Pace Car. 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!

8.5 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 fortsetzten der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.

8.5 Die Startgruppe 3

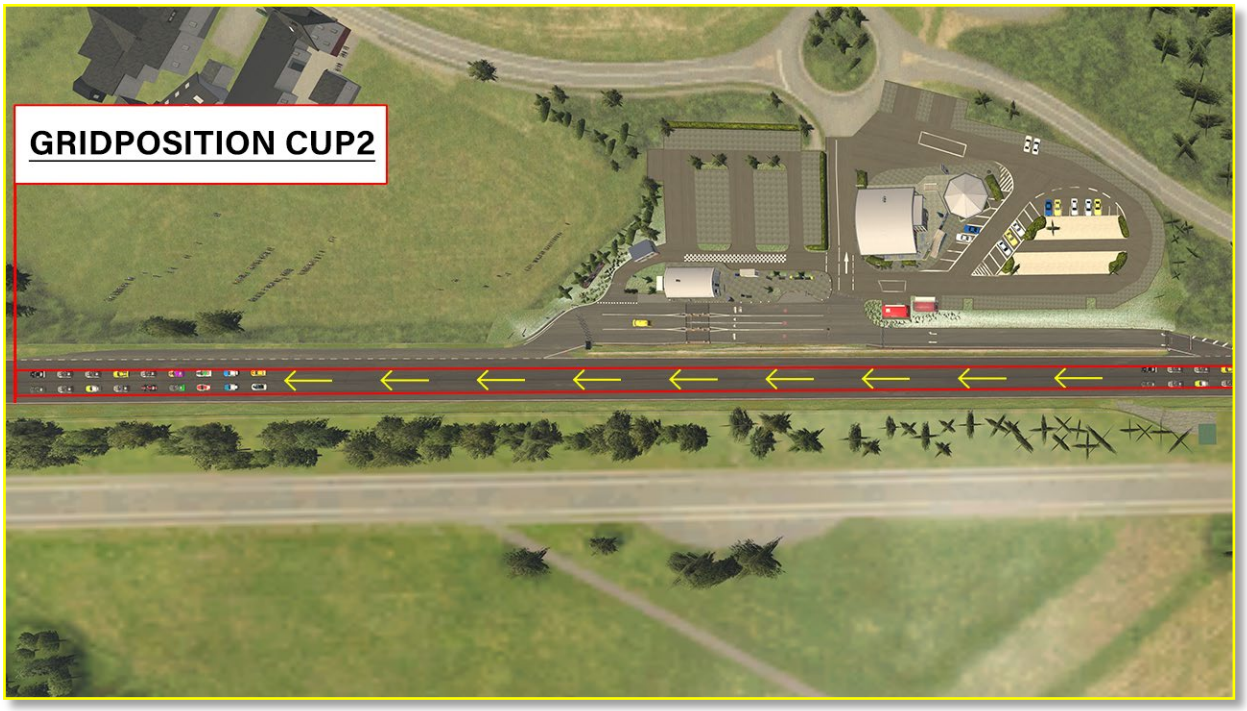
Die Startgruppe 3 „SP10/SP3T“ folgt den Fahrzeugen der Cup2 bis zur Grid Position.

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 Start-seite ist bis zur Grid Position einzunehmen!

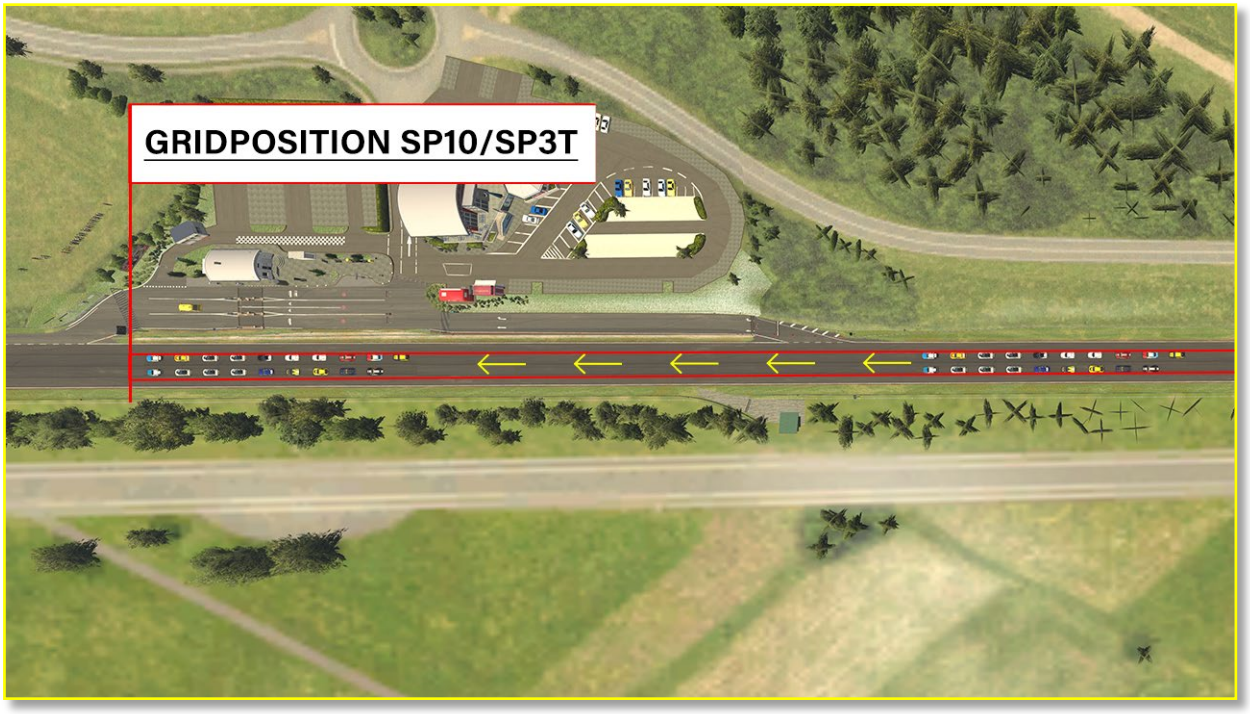
Die Aufreihung der 2x2 Formation bis zur Grid Position ist nur innerhalb der Fahrbahnmitte gestattet. Die linke und rechte Fahrbahnseite ist den Fahrzeugen vorbehalten, die sich ihrer Startgruppe anschließen müssen. Die rechte und linke Fahrbahnseite ist zwingend freizuhalten!

Das fortsetzten der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.

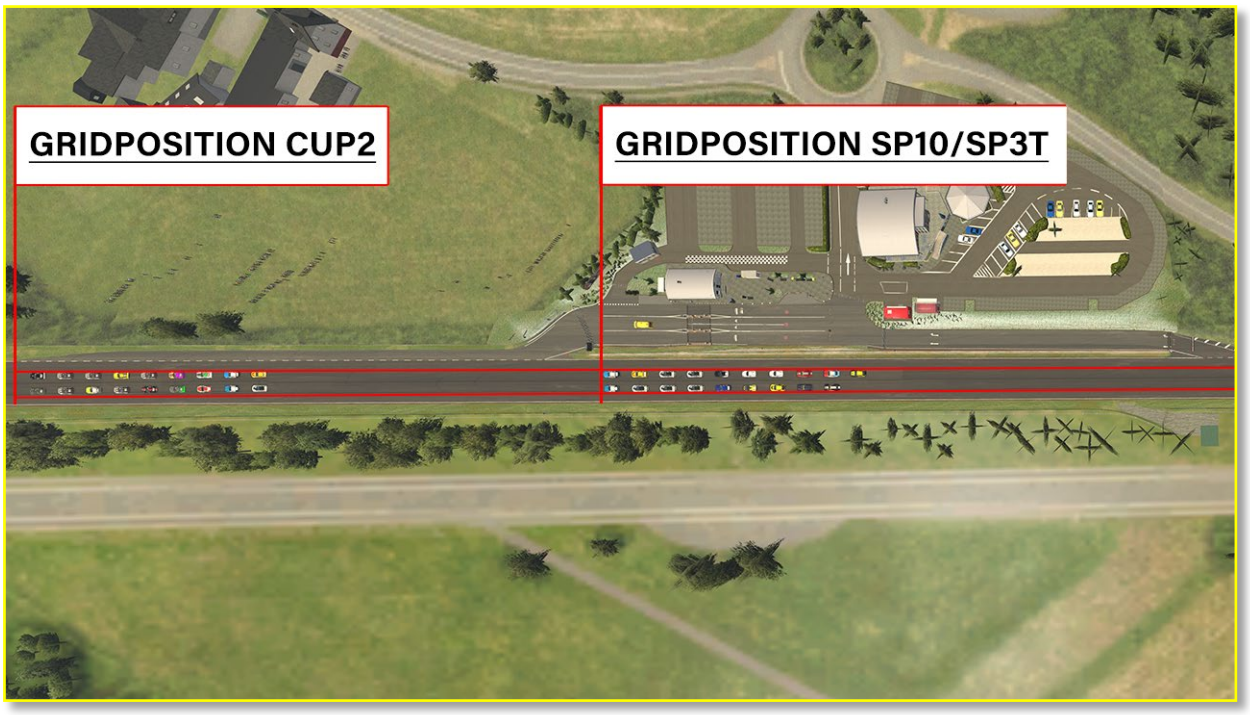
Grid Position CUP2



Grid Position SP10/SP3T



Grid Position CUP2 und SP10/SP3T



9. Der Start

9.1 Der Start zum Rennen erfolgt rollend in drei Startgruppen

9.2 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.

9.3 Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start Area.

9.4 Die Startfreigabe erfolgt durch das Fahrzeug auf der Pole Position in der jeweiligen Startgruppe. Sobald der Polesitter innerhalb der Start Area anfängt zu beschleunigen ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und es darf überholt werden.

9.5 Wird während des Rennstarts eine Strafe seitens iRacing ausgesprochen, kontaktiert bitte die Rennleitung. Die Rennleitung wird prüfen, ob die Strafe gerechtfertigt ist und sie ggf. löschen.

10. Das Rennen

10.1 Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz Stunden wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.

10.2 Ein langsam fahren und/ oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/ oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Nichtwertung zur Folge.

10.3 Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke

10.4 Es werden nur die Fahrzeuge gewertet, die das Rennen mit eigener Motorkraft über die Ziellinie in der Boxengasse beendet haben.
Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.

10.5 Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet !

10.6 Definition Nichtwertung und Disqualifikation
Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, das Teams wird in der Wertung an das Ende seiner Fahrzeugklasse gesetzt.

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

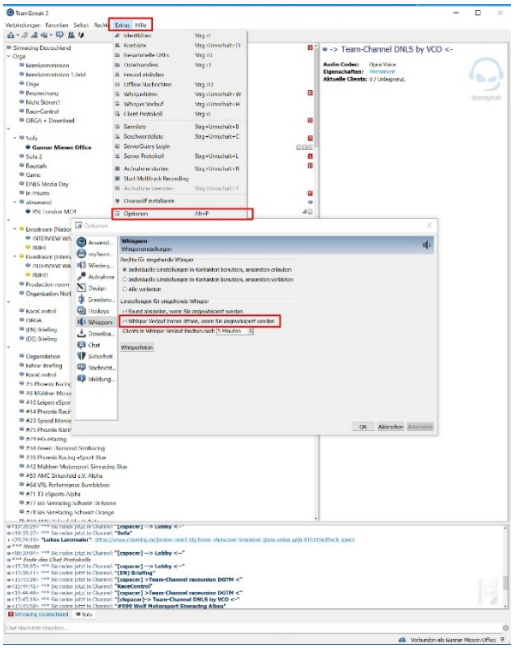
11. Kommunikation

11.1 InGame Chat
Mit Beginn der Qualifikation ist das Chatverbot (Text/Voice) einzuhalten. Ausnahme ist Pass Left / Pass Right im Text Chat.

11.2 InGame Voice Chat
Die InGame VoiceChat-Funktion muss eingerichtet und aktiviert sein. (Startfahrer)

11.3 Teamspeak
Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht im Teamspeak von Simracing Deutschland.

11.4 Teamspeak Einstellungen (Whisper)
Es sollte der Hacken bei „Whisper Verlauf immer öffnen, wenn Sie angewhispert werden“ herausgenommen werden.



11.5 Es ist nicht gestattet während der Veranstaltung andere Teamspeak-Channel zu betreten und die Teilnehmer zu stören.

12. Incident-Limit

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

➔ **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

13. Fastrpair und Strafen

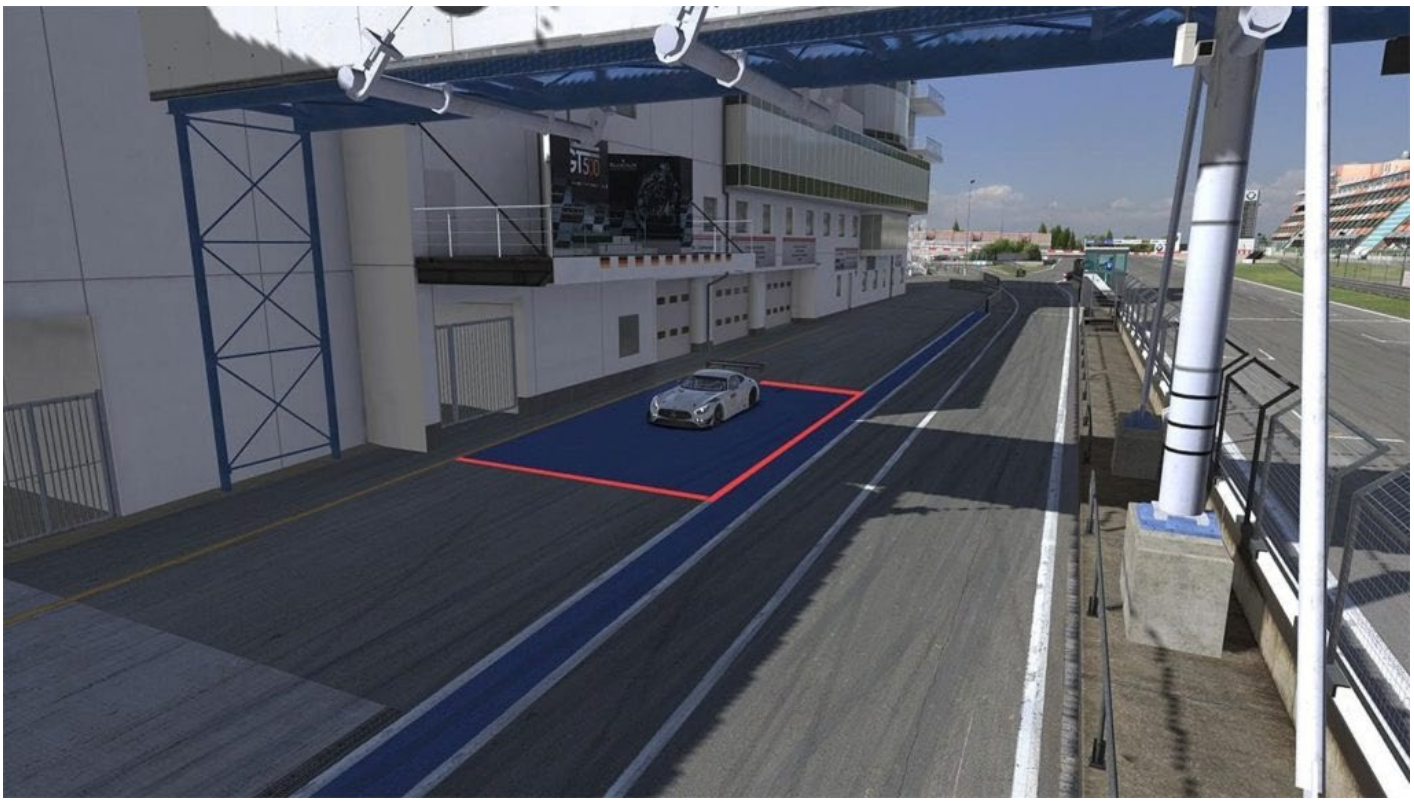
13.1 Richtlinien FastRepair im Qualifikationsrennen

- Für die Anwendung eines FastRepair im Qualifikationsrennen muss mit einer Durchfahrtstrafe ausgeglichen werden.
- Die Durchfahrtsstrafe muss in der darauffolgenden Runde absolviert werden.
- Teams, die ihre Strafe nicht absolvieren müssen im Hauptrennen aus der Box starten.

13.2 Richtlinien FastRepair im Hauptrennen
Für jeden verwendeten FastRepair muss eine 2 Minuten Stop&Hold Penalty in der gekennzeichneten Fläche (Penalty Box) innerhalb der Boxengasse absolviert werden.
Wird ein FastRepair ausversehen verwendet oder durch die Simulation nicht angerechnet, ist die 2 Minuten Stop&Hold Penalty gleichermaßen zu absolvieren.
Jedes Teams ist dafür verantwortlich, die 2 Minuten Stop&Hold Penalty eigenständig und in der darauffolgenden Runde zu absolvieren. Ein anschließender Boxenstopp ist unzulässig.
Die Rennkommission prüft sporadisch alle Teams und Rennen.

Das Nichtbeachten der 2 Minuten Stop&Hold Penalty während der Veranstaltung führt zum Ausschluss aus der VRS | DNLS CC 2021.

Penalty Box (FastRepair/2min Strafe absitzen)



13.3 Melden von FastRepair (FR-Report)
Alle verwendeten FastRepair müssen der Rennkommission über das entsprechende Formular vollständig und fristgerecht gemeldet werden. FastRepair's können während dem Rennen gemeldet werden. Alle verwendeten FastRepair`s müssen bis spätestens einer Stunde nach Rennende eingereicht sein.

13.4 FastRepair Nachweis (Bild)
Ein Nachweis über nicht verwendete FastRepair muss grundsätzlich nicht erbracht werden.

14. Höchstfahrzeit

~~**14.1** Nach einer Fahrzeit von 2,5 Stunden (150 Minuten) muss der Fahrer eine Pause von mindestens 30 Minuten einlegen.~~

~~**14.2** 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.~~

15. Boxenstopps /Boxengasse

15.1 Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.

15.2 Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist Maximal eine Wagenlänge erlaubt.

15.3 Beim Verlassen der eigenen Box fährt jeder Fahrer sofort in die Fast Lane und folgt dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.

15.4 Das wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.

15.5 Das Reifenaufwärmen in Form von Burnouts ist verboten. Ausnahme ist das Losfahren vom eigenen Boxenplatz.

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

16. Rennkommission & Proteste

16. 1 Die Reko besteht aus dem Rennleiter und einem permanenten Steward. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Veranstaltung (Live Reko) statt.

16.2 Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlaufes eines Wertungslaufs über das entsprechende Online Formular auf www.simracing-deutschland.de eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

Folgendes ist zu beachten:
→ Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen
→ Das Proteste von unbeteiligten Fahrern werden nicht akzeptiert
→ Die Proteste müssen von einem direkt am Vorfall beteiligten Fahrer/Team gemeldet werden
→ Der Proteste muss zwingend die genaue Current Time (CT) enthalten

17. Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)

Das Ausrufen einen Full-Course Yellow (FCY) obliegt der Rennleitung.

Eine Full-Course Yellow (FCY) kann unter folgenden Situationen ausgerufen werden.

- Bei Unfällen mit mehr als vier beteiligten Fahrzeugen

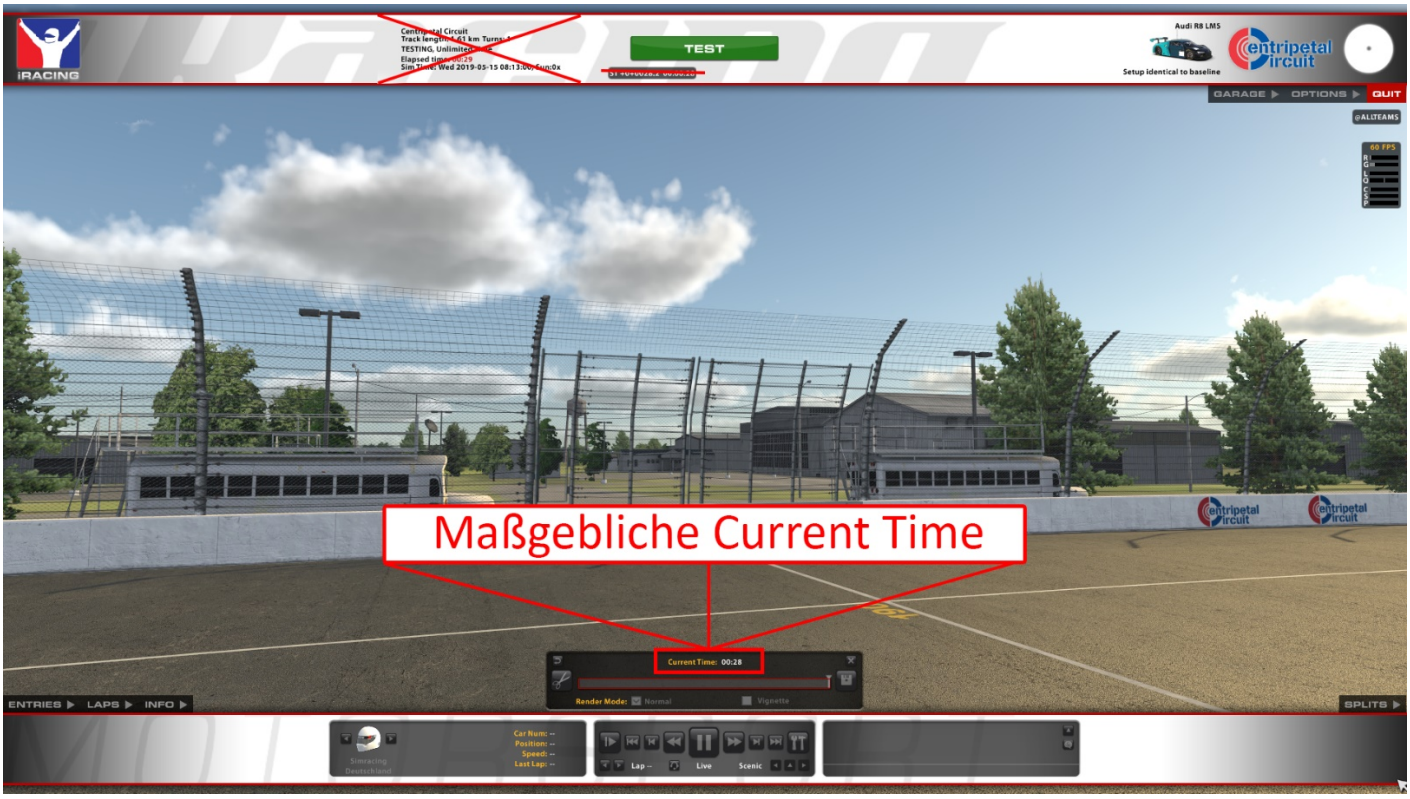
Eine Full-Course Yellow (FCY) wird von der Rennleitung über TeamSpeak (Whispern) mit „**Yellow Flag Yellow Flag Full-Course Yellow**“ ausgerufen.

Ab diesem Zeitpunkt gelten folgende Bestimmungen für alle Teams.

- Teams sind angewiesen das Tempo angemessen zu verlangsamen.
- Es besteht absolutes Überholverbot und es muss im Single-File hinter dem Führenden der Klasse gefahren werden.
- Der Führende jeder Fahrzeugklasse muss spätestens 20 Sekunden nach dem Ausrufen eine FCY-Phase, eine Höchstgeschwindigkeit von 120 Km/h +/- 5 Km/h einnehmen. Der Führende jeder Fahrzeugklasse darf die

vorgegebene Höchstgeschwindigkeit bis zum Ende einer FCY-Phase nicht überschreiten. Alle Fahrzeuge hinter dem Führungsfahrzeug dürfen aufschließen.

- Für Fahrzeugklassen, die nach dem Start das Rennen noch nicht gestartet haben, ist folgendes zu beachten.
    - Der reguläre start in einer 2x2 Formationen ist abgebrochen
    - Es muss eine Single-File Formation eingenommen werden
- Während einer FCY-Phase ist es das „Wedeln“, um die Reifen zu erwärmen erlaubt, starkes Verzögern oder
  Beschleunigen ist zu unterlassen.
- Fahrzeuge, die sich zu diesem Zeitpunkt nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen an Fahrzeuge, die sich nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, mit angemessener Geschwindigkeit vorbeifahren.
  Hierbei muss folgendes beachtet werden.
    - Vor jedem Überholmanöver muss mindestens einmal Flashlight betätigt werden, bevor überholt werden darf.
    - Der Geschwindigkeitsunterschied während einem Überholmanöver darf nicht größer als 15 km/h betragen.
- Während einer FCY-Phase ist die Boxengasse grundsätzlich geöffnet. Es dürfen während eine FCY-Phase Boxenstopps und FastRepair-Strafen vollzogen werden. Es ist nicht erlaubt, offene strafen der Rennleitung während einer FCY-Phase zu absolvieren.
- Vor dem Ende eine FCY-Phase wird die Rennleitung eine „CODE 60“ via TS-Whisper ausrufen. Die Führenden jeder Fahrzeugklasse müssen ihr Tempo auf 60 km/h reduzieren, alle dahinterfahrenden Fahrzeuge müssen ihre Geschwindigkeit dem vor ihm fahrenden Fahrzeug anpassen.
- Das Ende einer Full-Course Yellow wird über TeamSpeak (Whispern) mit „Green Flag - Track Clear“ durch die Rennleitung ausgerufen.
- Der Restart erfolgt im Single-File hinter dem Führungsfahrzeug. Nach der Durchsage „Green Flag - Track Clear“ obliegt es dem Führungsfahrzeug jeder Fahrzeugklasse das Rennen innerhalb von 20 Sekunden nach eigenem Ermessen zu starten. Das Überholen ist erst wieder erlaubt, sobald die darauffolgende Kurve in
  Renngeschwindigkeit durchfahren ist.
- Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow ereignen werden als schweres Vergehen geahndet.



Strafen

Strafen dürfen erst ab Ende der ersten Rennrunde absolviert werden. Die Strafe muss bis zum Ende der dritte Rennrunde absolviert sein. Es darf nicht getankt und keine reifen gewechselt werden.

Team	Strafe	Was

Keep Simracing