

Wichtige Information

Standard – FAHRERBESPRECHUNG 2022

Version: 0.0.8

Linksammlung:

[Rennabmeldung und Fahrernennung: klick hier](#)

[Protest: klick hier](#)

[Übersicht Reko: klick hier](#)

[Verhaltens & Strafenkatalog / DMSB Reglement: klick hier](#)

[Serienausschreibung: klick hier](#)

Offizielle Personen

Serienleitung

- Gunnar Miesen
- Ricardo Edelman

Rennleitung

- Dominik Ramb (RL)
- Simon Eheses (SK)
- Remo Zemp (SK)
- Danny Kolleth (Spotter)
- Gunnar Miesen (Operator)

1. Der Serien und Termin-Kalender

22. April	Round-01	22 Laps / 3H	VLN - Variante
20. Mai	Round-02	22 Laps / 3H	VLN - Variante
10. Juni	Round-03	22 Laps / 3H	VLN - Variante
05. August	Round-04	22 Laps / 3H	VLN - Variante
30. September	Round-05	22 Laps / 3H	VLN - Variante
04. November	Round 06	22 Laps / 3H	VLN - Variante

2. Die Rennstrecke

Nürburgring Nordschleife

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	18:00 – 19:10 Uhr
Briefing	→ Pflicht/Fahrerverbot	19:15 – 19:30 Uhr~
Zeittraining (Qualifying)	→ 20 Min/LoneQuali /4 Laps	19:35 – 19:55 Uhr~
GriddingTime	→ 3 Minuten	19:55 – 19:58 Uhr~
Rennen	→ 22 Runden / 3 Stunden	20:00 – 23:00 Uhr~

4. Allgemeines

Die Veranstaltungen der Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2022 werden nach den Bestimmungen der Virtual Racing School (VRS) | DNLS Community CUP 2021 Rahmen-Ausschreibung 2022, 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 schnellerer 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

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.



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)

- 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 20 Minuten und wird im "Lone Quali / 4 Laps" absolviert.
- Keine Beschränkungen zur Fahrerwahl.
- Im Zeittraining darf die ESC-Taste betätigt werden und dürfen weitere Runden begonnen werden.
- Das Ergebnis des Qualifyings dient der Startaufstellung für das Rennen.

8. Die Einführungsrunde / Formationsrunde

- Alle Fahrzeuge beginnen die Einführungsrunde auf der Fahrbahnseite, die durch das Ergebnis des Zeittrainings und seitens iRacing bestimmt wird.
- Wird im DoubleFile (2x2 Formation) gefahren.
- Bis zur Startfreigabe müssen die Pole-Setter der einzelnen Fahrzeugklassen eine konstante Geschwindigkeit zwischen 60- bis 85 km/h fahren
- Es gilt ein Überholverbot bis zur Startfreigabe.

- Der Abstand zwischen Fahrzeugen darf grundsätzlich nicht mehr als ca. zwei Fahrzeuglängen betragen.
- 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/innen die aufgrund eines Defektes ihres Fahrzeuges in die Boxengasse einfahren, müssen sich an das Ende des Starterfeldes zurückfallen lassen.
- Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge aufgefüllt werden.
- Fahrzeuge, die aus der Box starten dürfen erst die Boxengasse verlassen, nachdem ihre Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.
- Die Startgruppe 1 (SP9)
Die Startgruppe 1 (SP9) beginnt die Einführungsrunde hinter dem Pace-Car.
- Die Startgruppe 2 (CUP2)
Beginn der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.
- Die Startgruppe 3 (SP10)
Beginn der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.
- Die Startgruppe 4 (SP3T)
Beginn der Einführungsrunde wird anhand der virtuellen Sim-Time bestimmt. Die Rennleitung kommuniziert die Sim-Time über den InGame Chat.
- InGame Chat



9. Der Start

- Die jeweilige Startgruppe nähert sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der **Start-Area**. Dabei ist eine geordnete, geschlossene parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
- **Die Grüne flagge seitens iRacing ist zu ignorieren!!!**
- 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.
- Der Polsetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.

Startfreigabe

Die Startfreigabe der einzelnen Fahrzeugklassen erfolgt durch die Rennkommission via InGame Text-Chat-Befehl innerhalb der Start-Area.

Text-Chat-Befehl

SP9 - class: "SP9 ---> GREEN GREEN GREEN <---"

CUP2 - class: "CUP2 ---> GREEN GREEN GREEN <---"

SP10 - class: "SP10 ---> GREEN GREEN GREEN <---"

SP3T - class: "SP3T ---> GREEN GREEN GREEN <---"

STARTFREIGABE



Sobald die Rennkommission den o.g. InGame Text-Chat-Befehl ausgibt, ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und die 2x2 Formation darf verlassen werden.

Ausnahme Regelung

Sollte es aufgrund technischer Probleme der Rennkommission nicht möglich sein, die o.g. Textchatbefehle auszugeben,

erfolgt der Rennstart automatisch ab Ende der Start-Area durch das Führungsfahrzeug. Sobald der Pole-Setter das Ende der Start Area erreicht, ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und es darf überholt werden.

START AREA



2X2 FORMATION



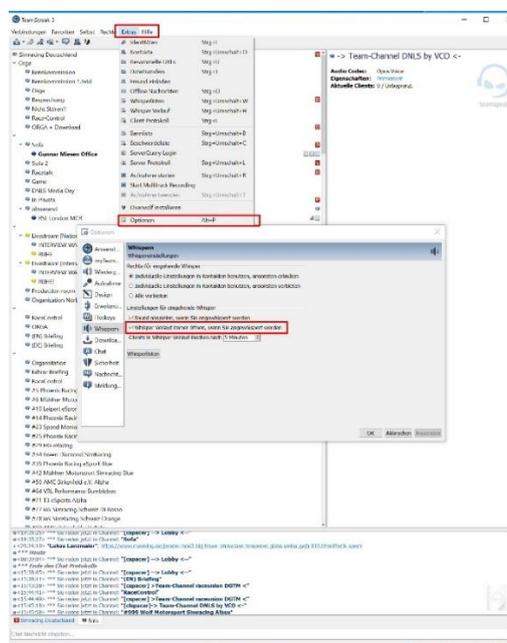
10. Das Rennen

- Nach Ablauf der vorgesehenen Distanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.
- 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.
- Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke

- 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.
- Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet !
- 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.
- Es müssen mindestens zwei (2) Pflichtboxenstopps im Rennen absolviert werden. Die Mindestzeit für jeden der beiden Pflichtboxenstopps beträgt 30 Sekunden. Es besteht keine Reifenwechselflicht.

11. Kommunikation

- **InGame Chat**
Mit Beginn der Qualifikation ist das Chatverbot (Text/Voice) einzuhalten. Ausnahme ist Pass Left / Pass Right im Text Chat.
- **InGame Voice Chat**
Die InGame VoiceChat-Funktion muss eingerichtet und aktiviert sein. (Startfahrer)
- **Teamspeak**
Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht im Teamspeak von Simracing Deutschland.
- **Teamspeak Einstellungen (Whisper)**
Es sollte der Hacken bei „Whisper Verlauf immer öffnen, wenn Sie angewispert werden“ herausgenommen werden.



- 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.

- 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

13. Fastpair und Strafen

- Jedem Team stehen drei (3) FastRepairs pro Veranstaltung zur Verfügung.
- Die Inanspruchnahme eines FastRepair ist während einer Full-Course Yellow (FCY) straffrei.
- Die Inanspruchnahme von einem FastRepair muss mit einer Durchfahrtsstrafe ausgeglichen werden.
- Teams, die FastRepairs in Anspruch nehmen, müssen in der darauffolgenden Runde eine Durchfahrtsstrafe absolvieren.
- Die Durchfahrtsstrafe darf nicht mit einem Boxenstopp verbunden werden.
- Das Nichtbeachten der Durchfahrtsstrafe während der Veranstaltung kann zum Serienausschluss führen!

Melden von FastRepair (FR-Report)

Alle verwendeten FastRepairs müssen nicht gemeldet werden.

Die Auswertung erfolgt durch ATVO und sind verbindlich. Bei Unklarheiten kann die Rennleitung einen Screenshot während dem Rennen von Teams anfordern.

14. Höchstfahrzeit

- 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.

15. Boxenstopps /Boxengasse

- 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.
- Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist Maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- 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.
- Das wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.
- Das Reifenaufwärmen in Form von Burnouts ist verboten. Ausnahme ist das Losfahren vom eigenen Boxenplatz.
- 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

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

- Grundlegend werden Vorfälle mit nur zwei involvierten Fahrzeugen notiert, es ist für eine Untersuchung ein Protest notwendig. Die Rennleitung hat weiterhin das Recht, auch diese Vorfälle eigenständig zu untersuchen.
 - o Für Vorfälle mit mindestens drei beteiligten Parteien wird die Rennleitung eigenständig die Vorfälle untersuchen.
 - o Für folgende Vorfälle muss kein Protest eingereicht werden, weil die Rennleitung diese eigenständig prüft.
 - Rennstart
 - FastRepair
 - Fahrerwechsel und Standzeit
- 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

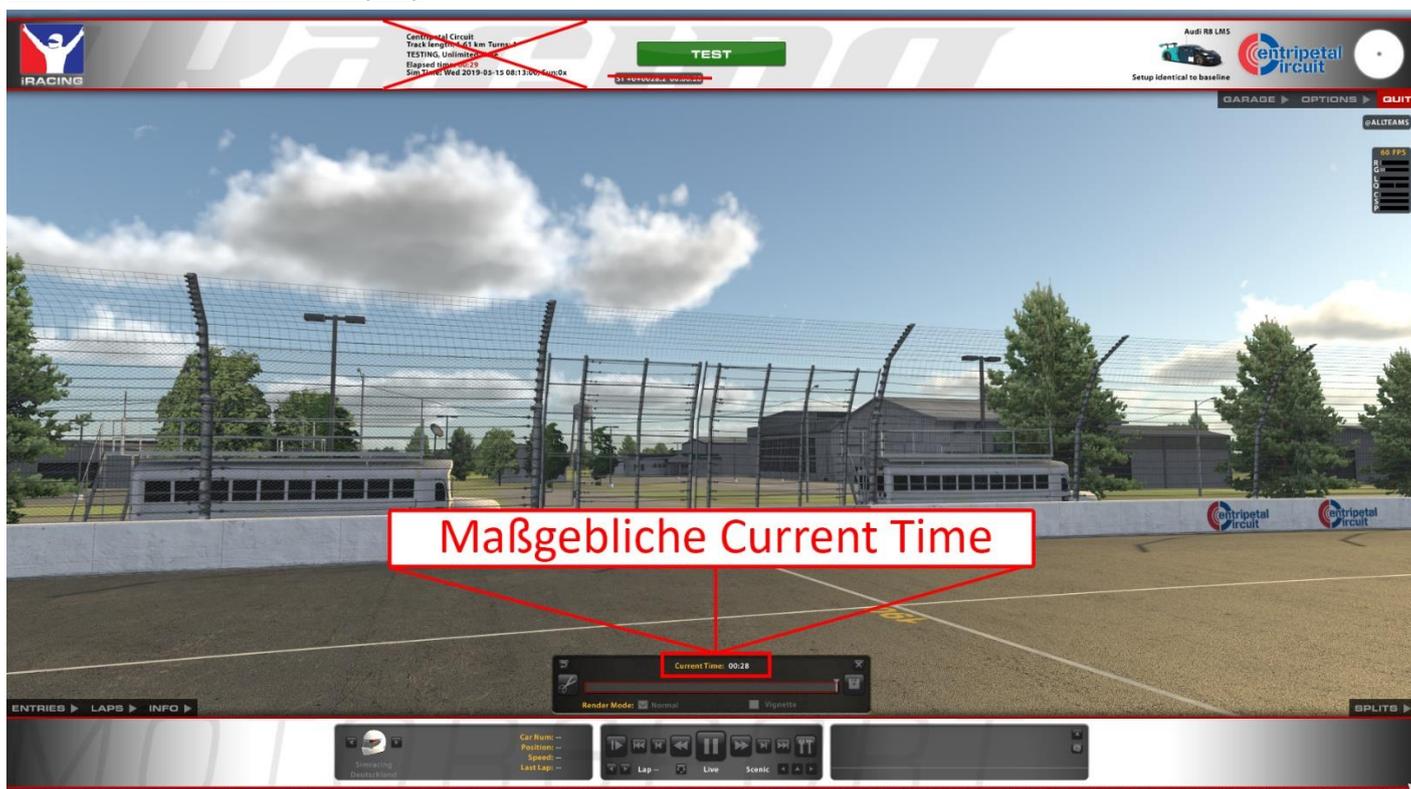
Eine Full-Course Yellow (FCY) wird von der Rennleitung über TeamSpeak (Whispern) mit „**Yellow Flag Yellow Flag Full-Course Yellow**“ ausgerufen.

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.
 - o Der reguläre start in einer 2x2 Formationen ist abgebrochen
 - o 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.
 - o 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.

Proteste Current Time (CT)



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