

Reglement

ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY

Winter Series

1 Allgemeine Informationen

1.1 Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Fahrer aller im ADAC Nordrhein e.V. organisierten Ortsclubs. Gefahren wird die Meisterschaft ausschließlich auf Actoracer Simulatoren in den teilnehmenden Centern. Voraussetzung für die Teilnahme ist eine Körpergröße von mindestens 140 cm. Teilnehmer, welche nicht bereits das 18. Lebensjahr vollendet haben, benötigen eine unterschriebene Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten.

1.2 Termine

| | |
|----------|---|
| 18.12.22 | Zandvoort |
| 22.01.23 | Brands Hatch GP |
| 05.02.23 | Spa Francorchamps |
| 12.03.23 | Circuit Zolder |
| 26.03.23 | Voting-Strecke (Nordschleife/Hockenheimring/Bathurst) |

1.3 Ablaufplan

| | |
|-------------------|--|
| 17:00 – 17:10 Uhr | Eintreffen der Teilnehmer un Anmeldung im SIM-Center |
| 17:10 – 17:25 Uhr | Briefing |
| 17:25 – 17:45 Uhr | Freies Training (20 Minuten) |
| 17:50 – 18:10 Uhr | Qualifikation (20 Minuten) |
| 18:15 – 19:00 Uhr | Rennen (45 Minuten) |

1.4 Fahrzeug- und Wertungsklassen

Gentlemen-Class: Lotus Evora GTC

Teilnehmer: ab 45 Jahren

Open-Class AM: Audi TT Cup

Teilnehmer: Offen für alle (auch Ü45, Ladies, Kids möglich)

Open-Class PRO: Porsche 911 GT1-98

Teilnehmer: Offen für alle (auch Ü45, Ladies, Kids möglich)

Ladies-Class: Audi TT Cup

Teilnehmer: Ladies

Kids-Class: Audi TT Cup

Teilnehmer: Kids

Die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY wird als Multi-Class-Serie ausgetragen, aber getrennt nach Wertungsklassen gewertet.

Die Gentlemen-Class ist für Teilnehmer ab 45 Jahren – Am Saison-Ende findet eine Sonderwertung für die Ü60-Teilnehmer statt, sofern mindestens 3 Teilnehmer in der Altersklasse mitfahren.

Die Open-Class AM ist offen für alle (auch Ü45, Ladies, Kids) – Auch hier wird es am Ende der Saison eine Sonderwertung für Ladies sowie für Kids geben, sofern mindestens 3 Teilnehmer in der jeweiligen Sonderkategorie teilnehmen.

Für die Pro-Class ist eine Qualifikation (Permit) erforderlich. Dieses Permit muss zu Beginn der Saison auf dem Trainingsserver von jedem Pro-Teilnehmer erfahren werden. Hierzu wird auf der Rennstrecke in Zandvoort *durch Leon Harhoff* eine Richtzeit gesetzt. Für die Teilnahme an der Pro-Serie ist ein Abweichen von max. 7% der gesetzten Zeit gestattet (107%-Regelung). Erzielt ein Teilnehmer die notwendige Zeit nicht, wird er automatisch eine Fahrzeug-Klasse heruntergestuft (Open AM oder Gentlemen). Die Anzahl der Trainings- und Qualifikationsrunden ist frei wählbar, muss allerdings bis eine Woche vor Saison-Beginn abgeschlossen sein (25.11.2022).

Ein Wechsel der Wertungsklassen innerhalb der Saison ist nicht möglich.

1.5 Verwendete Hard- und Software

Verwendete Simulation

Die ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY wird in der Simulation Assetto Corsa gefahren.

Hardware

In den SIM-Centern wird ausschließlich auf Actoracer®-Simulatoren gefahren.

1.6 Trainingsserver

Zur Vorbereitung auf die jeweiligen Veranstaltungen wird seitens AbA-eSport ein Trainingsserver zur Verfügung gestellt, der von den eingeschriebenen Teilnehmern kostenfrei genutzt werden kann.

1.7 Allgemeines Verhalten

Wir erwarten von allen Teilnehmern ein sportlich faires Verhalten. Eine freundliche, zuvorkommende und höfliche Umgangsform wird jederzeit vorausgesetzt. Dieses schließt neben den Fahrern auch Freiwillige und Offizielle ein. Obszöne Ausdrücke und Beleidigungen jedweder Form und Güte werden nicht toleriert und können Strafpunkte zur Folge haben. Diese Regelung betrifft die Qualifikationen sowie den Rennbetrieb, Voicechat (Teamspeak) sowie die Örtlichkeiten. Zuwiderhandlung kann in schweren Fällen den Ausschluss aus der ADAC Nordrhein SimRacing-TROPHY 2022/2023 zur Folge haben. Das Mitbringen von eigenen Speisen und Getränken ist nicht gestattet.

2 Lackierung / Skins

Es werden vom Veranstalter Templates zum skinnen zur Verfügung gestellt. Startnummerntafeln sowie Sponsoren dürfen nicht verschoben werden und sind gefixt. Die Skins müssen bis zum 20.11.2022 eingereicht werden. Die Startnummern vergibt der Veranstalter.

2.1 Skin Pflicht

Es ist verpflichtend, eine eigene Lackierung für das Fahrzeug gemäß der o.g. Vorgaben bereitzustellen. Sollte hierfür das notwendige Know-How fehlen, können Ansprechpartner vermittelt werden, die hierbei unterstützen. Sollte kein Skin bereitgestellt werden, so wird dieser

durch die AbA GbR bereitgestellt. Hierfür wird dann eine Aufwandsentschädigung i.H.v. 50€ in Rechnung gestellt.

3 Notwendige Applikationen

3.1 Teamspeak

Für alle Fahrer, die sich während der Veranstaltung auf der Strecke befinden, gilt Teamspeak Pflicht. Das Teamspeak muss auf Push-to-talk eingestellt sein.

3.2 Apps

3.2.1 pTracker

Für alle Fahrer gilt eine pTracker-Pflicht. Dies wird beim Betreten des Servers überprüft.

3.2.2 PitlanePenaltyApp (PLP)

Für alle Fahrer gilt eine PLP-Pflicht. Die PLP-App benachrichtigt Fahrer über ausstehende Strafen. Sollte die App nicht aktiv sein und/oder ein Teilnehmer eine Strafe ignorieren, wird nach dem Rennen eine Punktstrafe von -4 Meisterschaftspunkten angewendet.

4 Fahrhilfen, Schäden und Fahrzeugsetup

4.1 Fahrhilfen

Es werden serverseitig nur die Factory-Fahrhilfen erlaubt. Fahrzeuge, die in der Realität mit ABS und TC ausgestattet sind, haben dies auch in der Simulation. Die Stabilitätshilfe ist ausgeschaltet. Die automatische Schaltung ist serverseitig deaktiviert, die Verwendung der automatischen Kupplung ist erlaubt.

4.2 Schäden

Das Schadensmodell steht auf 75 % mechanischer Schaden.

4.3 Verschleiß

Reifenverschleiß und Benzinverbrauch werden serverseitig auf 100% eingestellt.

5 Fahrzeug-Setup

AM Kategorie (Audi TT Cup)

Das von der Simulation vorgegeben Standard-Setup des Fahrzeuges kann nicht verändert werden. Lediglich die Fahrhilfen, der Luftdruck der Reifen, die Bremsbalance und die Bremskraft können angepasst werden. Es ist ausschließlich die harte Reifenmischung (Slick Hard) zugelassen. Das Push to Pass System des TT Cup darf im Training und während des Rennens verwendet werden. Die Anzahl der erlaubten Aktivierungen hängt von der Startposition ab, und wird von der Simulation automatisch geregelt.

PRO Kategorie (Porsche 911 GT1-98)

Sämtliche Setup-Einstellungen, die innerhalb von Assetto Corsa am Fahrzeug vorgenommen werden können, sind freigestellt. Die gewählte Reifenmischung ist freigestellt.

Gentlemen Kategorie (Lotus Evora GTC)

Beim Lotus wird im Vorfeld ein angepasstes Standardsetup zur Verfügung gestellt. Dieses vorgegebene Setup kann nicht verändert werden, mit Ausnahme der Aerodynamik, Fahrhilfen,

Luftdruck der Reifen, Bremsbalance und Bremskraft. Es ist ausschließlich die mittlere Reifenmischung (Slick Medium) zugelassen.

6 Allgemeine Regeln

Grundsätzlich kommt das DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing in der aktuell gültigen Fassung zur Anwendung. Den Download-Link finden Sie auf Homepage des ADAC Nordrhein:

[www.https://motorsport-nordrhein.de](https://motorsport-nordrhein.de)

6.1 Briefing

Vor Beginn des Freien Trainings findet im Teamspeak ein Briefing statt. Die Teilnahme ist für alle Teilnehmer verpflichtend.

6.2 Fahrer

Die Fahrer verpflichten sich, sich am Veranstaltungstag um 17:00 Uhr im jeweiligen Center einzufinden. Sollte ein Fahrer nicht anwesend sein oder unentschuldigt fehlen, ist er für das Rennen disqualifiziert.

6.3 Flaggenregeln

Es gelten die allgemeinen Flaggenregeln des internationalen Motorsports, so wie sie von der Simulation Assetto Corsa angewandt werden.

6.4 Streckenbegrenzungen

Die vorhandenen Streckenbegrenzungen müssen eingehalten werden, dies gilt auch für Boxenein- und ausfahrt. Auf In- und Outlaps oder bei langsamer Fahrt aus anderen Gründen (techn. Defekt, Boxenein- oder ausfahrt, o.ä.) hat der fließende Verkehr Vorrang und darf nicht behindert werden.

6.5 Verhalten auf der Strecke

6.5.1 Allgemeine Verhaltensregeln

In allen Sessions ist mit „Sinn und Verstand“ zu fahren. Insbesondere bei Überholvorgängen ist höchste Aufmerksamkeit erfordert. Ferner gelten die im Rennsport üblichen anerkannten Grundsätze und Verhaltensregeln. Es ist mit Fairness und Übersicht zu agieren. Unfälle und Kollisionen sind mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu vermeiden – auch dann, wenn ein Fehlverhalten eines anderen Teilnehmers unmittelbar ersichtlich ist. Wenn ihr durch einen unerlaubten Vorteil überholt, lasst den Überholten wieder vorbei.

6.5.2 Abkürzen

Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Sollte sich dies nicht verhindern lassen, muss der Teilnehmer die Geschwindigkeit kurzzeitig verlangsamen, um den Vorteil wieder zu neutralisieren. Wiederholtes Abkürzen kann von der Rennleitung geahndet werden und bis hin zu Bestrafungen führen. In den Qualifikationsphasen werden nur gültige Runden gewertet.

6.5.3 Linie

Kampflinie fahren, wie z.B. das nach Innen ziehen vor dem Bremspunkt, ist zur Abwehr einzelner Überholversuche grundsätzlich erlaubt. Es ist nur einmal erlaubt, zur Abwehr von Überholmanövern, die Spur zu wechseln. Ein anschließender Wechsel – egal in welche Richtung – ist zu unterlassen.

6.5.4 Verlassen der Strecke

Teilnehmer, die von der Strecke abkommen, dürfen nur so wieder auf die Strecke fahren, dass andere Teilnehmer dadurch nicht gefährdet oder behindert werden. Dies hat in möglichst spitzem Winkel zur Fahrbahn und – sofern möglich – abseits der Ideallinie zu geschehen. Fahrzeuge auf der Strecke haben Vorrang.

6.5.5 Schäden

Ist ein Fahrzeug beschädigt, so hat der Fahrer abseits der Ideallinie und mit größter Sorgfalt die Box aufzusuchen. Wird ein Fahrzeug im Rennen irreparabel beschädigt, so ist die Strecke durch Abbruch mit der ESC-Taste zu verlassen. Nach der automatischen Penalty von 60-360 Sekunden kann das Rennen fortgesetzt werden. Es ist nicht gestattet, ein Fahrzeug auf oder neben der Rennstrecke stehen zu lassen.

6.5.6 Überrundungen

Steht eine Überrundung an, so trägt primär der überrundende Fahrer Sorge für ein sauber zustande kommendes Überholmanöver. Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Bei Überrundungen hat der Fahrer des vorausfahrenden Fahrzeuges dem Überrundenden an geeigneter Stelle das Vorbeifahren zu ermöglichen und die Geschwindigkeit ggfs. angemessen zu verringern. Abrupte Bremsmanöver sind untersagt. Der zu überrundende Fahrer hat darauf zu achten, dass seine Absicht unmissverständlich erkannt werden kann und dass der Überrundende ohne jede Behinderung vorbeifahren kann. Der Überholende hat seinerseits darauf zu achten, dass das Überrunden nicht sofort und nicht an jeder Stelle auf der Rennstrecke möglich ist, dass er dem zu Überrundenden nicht zu knapp auffährt und dass der zu Überrundende nicht mehr als den Umständen entsprechend behindert wird. Siehe dazu auch Strafen Punkt §7.1.

6.5.7 Verhalten bei Strafen

Die Strafen sind in den darauffolgenden drei Runden anzutreten. Alle Stopp&Go- Strafen sind innerhalb der Boxengasse, aber außerhalb des eigenen Boxenplatzes, abzusetzen. Ein Boxenstopp während eines Penalty ist verboten.

6.5.8 Start aus der Boxengasse

Sollte jemand aus der Box starten, egal ob unverschuldet oder nicht, muss er sich hinter dem Fahrerfeld einordnen. Es ist in diesem Fall so lang an der Boxenausfahrt zu warten, bis das komplette Feld das Ende der Boxengasse passiert hat. Bei Nichtbeachtung wird eine Punktstrafe von -6 Meisterschaftspunkten verhängt.

6.5.9 Boxenstops

Es sind keine Pflichtboxenstops vorgeschrieben. Eventuelle Wartungs- und Reparaturstops dürfen jederzeit durchgeführt werden. In der Boxengasse hat der fließende Verkehr Vorrang gegenüber Fahrzeugen am Boxenplatz und in der Garage.

7 Strafen

7.1 Allgemeine Information

Alle Strafen werden von der Rennleitung individuell gesichtet und eingestuft und können je nach Situation, Härte oder Häufigkeit im Rahmen variieren. Generell findet eine aktive Beurteilung der Rennsituation seitens der Rennleitung nur nach gezieltem Protest des Fahrers statt. Es können folgende Strafen von der Rennleitung ausgesprochen werden:

- Verwarnung
- 2 Verwarnungen an einem Rennevent = -2 Strafpunkte
- Leichtes Vergehen = -3 Strafpunkte
- Schweres Vergehen (Absichtliches reinfahren / Abdrängen etc.) = -6 Strafpunkte

Alternativ kann die Rennleitung bzw. der Sport Kommissar ersatzweise auch Zeitstrafen aussprechen. Diese richten sich nach der Schwere des Vergehens. Wird eine Zeitstrafe während des Rennens ausgesprochen, so wird der Fahrer seitens der Rennleitung darüber informiert, zu welchem Zeitpunkt die Strafe in welcher Form abzuleisten ist. Zeitstrafen, welche aufgrund von Protesten durch den Sport Kommissar ausgesprochen werden, werden auf die Gesamtrennzeit des Fahrers aufaddiert.

7.2 Verhalten und Strafe bei Nichteinhaltung der Blauen Flagge

Sollte derjenige, der die blaue Flagge erhält, sich nicht in einem Zweikampf befinden, ist während der nächsten 1 1/2 Runden auf einer Geraden zur Seite zu fahren und durch Gas wegnehmen den Überrundenden Fahrzeugen ein sicheres Vorbeifahren zu ermöglichen. Befindet man sich selbst in einem Zweikampf, so sollte dennoch ein zeitnahes und sauberes Vorbeilassen ermöglicht werden, zum Beispiel nach einer langen Geraden ersichtlich auf die innere Seite zu fahren und früher anzubremsten. Wird die blaue Flagge nicht beachtet, kann durch einen vorliegenden Protest eine Strafe von - 2 Strafpunkten erfolgen.

7.3 Gentlemen-Regelung

Sollte es zu einem Rennunfall, z.B. durch einem Verbremser kommen, und der Verursacher lässt den dadurch verunfallten Fahrer Überholen, in dem er wartet, tritt bei einem evtl. Protest die Gentlemen-Regelung ein. Das Verhalten wird von der Reko entsprechend bei der Bewertung berücksichtigt.

7.4 Rennleitung

Die Rennleitung kann bei gesichteten Vergehen auch ohne vorliegenden Protest über Strafen entscheiden.

7.5 Protest

Proteste können nach dem Rennen über das Protestformular bis 23:59 Uhr am jeweiligen Veranstaltungstag eingereicht werden. In einem Protest müssen folgende Informationen enthalten sein: - Name des Protestierenden - Name des Gegners - Rennzeit (Restrennzeit) - Kurze Erläuterung zum Unfallhergang Sollte eine oder mehrere der genannten Informationen fehlen, wird keine Sichtung des Protests erfolgen.