

Inhaltsverzeichnis

○ **SPORTLICHES REGLEMENT**

- ORGANISATION
 - ..1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
 - ..2 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN
 - ..3 NAME DES VERANSTALTERS /PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN DER PORSCHE ESPORTS ENDURANCE TROPHY NÜRBURGRING (PEETN)
 - ..4 SERIENKOORDINATOR / SPORTLICHE AUSRICHTUNG
 - ..5 LISTE DER OFFIZIELLEN (PERMANENTE SPORTWARTE)
 - ..6 VERWENDETE SIMULATION
- BESTIMMUNGEN DER SERIE
 - ..1 OFFIZIELLE SPRACHE
 - ..2 SIMRACING INTERNAL GUIDELINE
 - ..3 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG, ABSAGE DER VERANSTALTUNG
- NENNUNGEN
 - ..1 NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
DNLS - Einstufung Realer Rennfahrer (Real - Driver)
Nenngebühr pro Team
 - ..2 BESTIMMUNGEN ZU EINZELNEN PRÄDIKATEN/WERTUNGEN
SP9 - Wertung
Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN) – Wertung
SP10 – Wertung
SP3T – Wertung
SP3 – Wertung
 - ..3 TEAMLEITER / TEAMS / TEILNEHMER
Teamleiter
Teams
Teilnehmer / Driver line-up
Mindestfahrzeit für Fahrer
 - ..4 STARTNUMMERN
- LIZENZEN
- VERSICHERUNG
- VERANSTALTUNGEN
 - ..1 SERIEN-TERMINKALENDER
 - ..2 ZEITPLAN
 - ..3 MAXIMALE GRIDGRÖÙE / WARTELISTE / GASTSTART
Gridgröße
Gaststart
 - ..4 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE
Training
Anwesenheitspflicht - Rennserver
Zeittraining (Qualifying) für die Startaufstellung des Rennens
Ablauf des Zeittrainings:
Einführungsrunde / Formationsrunde:
Startfreigabe/Rennstart
Rennen
Pflichtboxenstopp und Mindestboxenstandzeit
Online - Fahrerwechsel
Boxengasse
Reifenwechselpflicht
Richtlinien für die Verwendung von FastRepair(s) (FR)
 - ..5 ZUGELASSEN FAHRZEUGE / FAHRZEUGKLASSENWECHSEL
Fahrzeugklassen/Fahrzeuge
Fahrzeugklassenwechsel
Fahrzeugwechsel
Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen
 - ..6 WERTUNG
Punktetabelle und Wertungsmodus
Punktegleichheit
Streicherergebnisse
 - ..7 PRIVATE TRAININGS UND TESTS
 - ..8 FAHRERBESPRECHUNG (BRIEFING)

- Fahrerbesprechung (Briefing)
- ..9 TITEL, PREISGELD UND POKALE
 - Titel und Auszeichnungen
 - Titel und Auszeichnungen PEETN
 - Preisgeld, Sachpreise & Pokal
 - Siegerehrung
 - Preisgelder und Pokale der PEETN
- ..10 PROTEST / RENNLEITUNG / SICHTUNGSBEREICHE / STRAFEN / STRAFENKATALOG
 - Protest
 - Rennleitung / Sichtungsbereiche
 - Strafen
 - Ablauf eines Boxengassenstarts
- ..11 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
- ..12 TV-RECHTE / WERBE- UND FERNSEHRECHTE
 - Livestream Teilnehmer
- ..13 BESONDERE BESTIMMUNGEN

O TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

- BESONDERE BESTIMMUNGEN
 - ..1 WERBUNG AN WETTBEWERBSFAHRZEUG
 - Car - Templates
 - Fristen:
 - Richtlinien für die Car - Templates
 - Eigene Logos / eigenes Design
 - ..2 KOMMUNIKATION & ZOOM-MEETING
 - Teamspeak
 - Discord
 - Zoom-Meeting
 - Siegerinterview
 - Chat- und Kommunikationsrichtlinien
 - ..3 SAFETY-CAR
 - ..4 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
 - Allgemeines Verhalten
 - Kommunikation
 - Verhalten gegenüber Offiziellen
 - ..5 VERHALTEN AUF DER STRECKE
 - Streckenbegrenzung
 - Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen
 - ..6 UNTERBRECHUNG ODER ABBRUCH EINES RENNENS
 - Serverausfall und technische Probleme
 - Die Unterbrechung eines Rennens nach Zurücklegen von 75% der Renndistanz oder Renndauer
 - Rennabbruch
 - ..7 BEENDIGUNG DES RENNENS
 - ..8 TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN
 - ..9 WETTER / TAGESZEIT / STRECKENBESCHAFFENHEIT
 - Wetter
 - InGame Datum & Uhrzeiten
 - Wetter und Streckenbeschaffenheit
 - ..10 INCIDENT LIMIT
 - ..11 FLAGGENREGELN
 - Schwarz-weiß karierte Zielflagge
 - Schwarze Flagge
 - Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe
 - Gelbe Flagge
 - Weißer Flagge
 - Grüne Flagge
 - Blaue Flagge
 - ..12 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO
 - Abbau von Strafpunkten
 - Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)
 - ..13 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN
 - ..14 iRACING SERVER EINSTELLUNGEN

O SALVATORISCHE KLAUSEL

SPORTLICHES REGLEMENT

Organisation

..1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

VLN VV GmbH & Co.KG, nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2024/25 die Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie aus. Es werden sechs separate Wertungen ausgetragen:

DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 Gesamt - Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 SP9 - Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 PEETN - Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 SP10- Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 SP3T - Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>
DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2024/2025 SP3 - Wertung	<input checked="" type="checkbox"/>

..2 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten

VLN VV GMBH & Co.KG Christian Vormann
Otto-Flimm-Straße E-Mail: vormann@vln.de
53520 Nürburg

..3 Name des Veranstalters /Promoters, Adresse und Kontaktdaten der Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN)

Manthey Racing GmbH Julia Klee
Rudolf-Diesel-Str. 11-13 Telefon: +49 151 54320820
53520 Meuspath Mail: j.klee@manthey-racing.de

..4 Serienkoordinator / Sportliche Ausrichtung

VLN Sport GmbH & Co. KG
Gunnar Miesen
Serienkoordinator DNLS
Nürburgring Boulevard 2
53520 Nürburg
dnls@vln.de

..5 Liste der Offiziellen (permanente Sportwarte)

Rennleiter: Dominik Ramb / Lukas Unger / Christian Vormann
Sportkommissar: Werden im jeweiligen Briefing-Dokument gelistet.

..6 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation iRacing verwendet.

Bestimmungen der Serie

..1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch. Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.
Englische Übersetzungen dienen lediglich der Integration internationaler Teilnehmer.

..2 SimRacing Internal Guideline

Die SimRacing Internal Guideline ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

..3 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, sofern kein Haftungsausschluss gemäß dieser Ausschreibung vereinbart ist. Grundsätzlich darf die Ausschreibung nur vom Serienausschreiber und der genehmigenden Stelle geändert werden. Nach Genehmigung der Ausschreibung/Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins lediglich durch den Serienkoordinator oder den sportlichen Ausrichter vorgenommen werden. Dies ist jedoch nur zulässig, wenn es aus Gründen der Sicherheit, höherer Gewalt, aufgrund behördlicher Anordnung notwendig ist, oder wenn die Änderung Angaben über Streckenlänge, Renndauer, Rundenzahl und Sportwarte betrifft oder offensichtliche Fehler in der Ausschreibung vorliegen.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen, sofern der Kalender betroffen ist. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

○ Nennungen

..1 Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Die Teilnahme an der Meisterschaft erfolgt per Online-Nennung als Saisonnennung (4 Rennen). Die jeweilige Saisonnennung erfolgt als Team in den Klassen SP9, PEETN, SP10, SP3T und SP3. Die Saisonnennung eines Teams mit mehreren Fahrzeugen ist sowohl Klassenintern als auch Klassenübergreifend möglich. Die finale Bestätigung einer Nennung obliegt dem Ermessen des Veranstalters.

Der offizielle Nennungszeitraum startet am **16. November 2024 18:00 Uhr und endet am 01. Dezember 2024**. Auch nach Ablauf dieses Zeitraums sind Nennungen, sei es als verspätete Saisonnennung oder für einen Gaststart, weiterhin möglich.

Der Veranstalter kann die Annahme einer Nennung ohne Angabe von Gründen ablehnen.

Die Bestätigungen für die Einschreibungen werden ab dem **03. Dezember 2024** per Mail an die genannten Teamleiter versendet.

Bearbeitung von Saisonnennungen:

Die eingereichten Saisonnennungen werden gemäß dem chronologischen Datum ihres Eingangs verarbeitet.

Entscheidungsbefugnis des Veranstalters:

Die endgültige Bestätigung einer Saisonnennung liegt im alleinigen Ermessen des Veranstalters. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, eine Saisonnennung ohne Angabe von Gründen nicht zu bestätigen.

In den Klassen SP9 und SP10 gibt es verschiedene Fahrzeughersteller zur Auswahl. Der Veranstalter legt großen Wert darauf, eine ausgewogene Vielfalt der verschiedenen Hersteller sicherzustellen.

Wartelistenverfahren:

Teams, deren Saisonnennungen nicht bestätigt wurden, werden automatisch in die Warteliste aufgenommen. Ein Platz in der Warteliste garantiert nicht die Teilnahme an der Saison, sondern dient lediglich als vorübergehende Maßnahme bis zur endgültigen Entscheidung des Veranstalters.

Bei den Veranstaltungen ist die Anzahl der Fahrzeuge auf 60 Stück limitiert. Sollte die Anzahl der Starter die Grenze von 60 Fahrzeugen überschreiten oder eine signifikante Nennungsüberhang bei den Nennungen für bestimmte Fahrzeugklassen auftreten, behält sich der Veranstalter vor, Anpassungen an den Regeln vorzunehmen.

Grundsätzlich ist keine Event-Qualifikation erforderlich, mit Ausnahme der PEETN. Sollte es erforderlich sein, kann der Veranstalter in der Zeit vom **10.12. bis zum 16.12.2024** eine Vorqualifikation durchführen. Die genauen Bestimmungen und Details zur Vorqualifikation werden den Teamleitern rechtzeitig per E-Mail mitgeteilt.

Die Saisonnennung ist online über folgendes Formular vorzunehmen.

Link:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=Q_Aa4oIzPUmYSYqGKLQuXdsBD8UT7StFq09fLRuwfbpUOU1QTDIzV1ZMVzVGTUJOTIVHNIJRWFQTC4u

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie bei weniger als 50 genannten Teams nicht durchzuführen.

Veröffentlichung von Informationen zur Serie:

Alle relevanten Informationen werden auf der offiziellen Webseite der NLS veröffentlicht.

Hier gelangen Sie zum Teilnehmerbereich: <https://www.nuerburgring-langstrecken-serie.de/de/dokumente-fuer-dnls-teilnehmer/>

DNLS - Einstufung Realer Rennfahrer (Real - Driver)

Teams der Klasse „SP9“ müssen im Einschreibeformular sowie für jedes Rennen mindestens einen realen Fahrer („Real-Driver“) benennen. Der genannte „Real-Driver“ kann jederzeit unter Berücksichtigung der Meldefrist durch einen anderen „Real-Driver“ ersetzt werden. Der „Real-Driver“ ist verpflichtet, sowohl das Zeittraining als auch den Rennstart zu absolvieren.

Die entscheidende Bedingung für die Einstufung als „Real-Driver“ ist der Besitz einer internationalen C-Automobil-Lizenz, die nicht älter als zwei Jahre ist. Zusätzlich muss mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:

Voraussetzungen:

- Gelistet in der FIA Driver Categorisation (Platinum, Gold, Silver, Bronze).
- Teilnahme an mindestens fünf realen NLS/VLN-Wertungsläufen oder an einem offiziellen 24-Stunden-Rennen auf der Nürburgring Nordschleife, das in Wertung beendet wurde.

Regelungen für Inhaber einer Superlizenz (Formel-1-Lizenz):

Fahrern, die innerhalb der letzten fünf Jahre im Besitz einer Superlizenz waren, wird automatisch der Status eines „Real-Driver“ zuerkannt. Diese Regelung tritt ohne zusätzliche Bestimmungen oder Bedingungen in Kraft.

Der schriftliche Nachweis ist fristgerecht per E-Mail an dnls@vln.de zu übermitteln. Der Nachweis muss spätestens eine Woche vor dem jeweiligen Rennen eingereicht werden. Nur innerhalb dieser Frist eingereichte Nachweise werden berücksichtigt.

Nenngebühr pro Team

Das Nenngeld für die Saison sowie für einzelne Veranstaltungen ist nach Erhalt der Rechnung per Banküberweisung an den Veranstalter zu entrichten. Die Zahlung ist auf das folgende Konto zu leisten:

Kontoinhaber: VLN VV GmbH & Co. KG
Bankverbindung: Kreissparkasse Ahrweiler
IBAN: DE04 5775 1310 0000 2592 59
Swift-BIC: MALADE51AHR
Verwendungszweck: Startnummer und Teamname

Nach der schriftlichen Einschreibebestätigung durch den Veranstalter erhalten alle Teams eine ordnungsgemäße Rechnung, die per E-Mail an den Teamleiter gesendet wird. Eine Nennung gilt erst als angenommen und verbindlich, wenn sie schriftlich vom Veranstalter bestätigt wurde und der Zahlungseingang erfolgt ist.

Es obliegt dem Team, den Nachweis über die Nenngeldzahlung zu erbringen und die Zahlung eindeutig dem/den genannten Fahrzeug(en) zuzuordnen. Bitte stellen Sie sicher, dass die Zuordnung auf der Überweisung klar ersichtlich ist.

Das Nenngeld wird zu Beginn der Saison als Jahresgebühr erhoben und beträgt pro Fahrzeug je nach Fahrzeugklasse wie folgt:

Klasse	Jahresnennung	Einzelstarter/ Gaststarter
SP9	275€	60€
PEETN	225€	50€
SP10	225€	50€
SP3T	175€	40€
SP3	175€	40€

Alle Preise verstehen sich inklusive der jeweils gültigen Mehrwertsteuer.

Sollte ein Team eine bereits angenommene Nennung absagen oder (teilweise) nicht in Anspruch nehmen, erfolgt keine (Teil-)Rückerstattung. Sollte ein Team trotz bestätigter Jahresnennung ohne Entschuldigung nicht an einem oder mehreren Rennen teilnehmen, behält sich der Veranstalter das Recht vor, den Startplatz neu zu vergeben.

Eine Nicht-Teilnahme muss mindestens fünf Tage vor dem jeweiligen Rennen schriftlich gemeldet werden.

..2 Bestimmungen zu einzelnen Prädikaten/Wertungen

SP9 - Wertung

Teams der Klasse „SP9“ sind verpflichtet, im Einschreibeformular und für jedes Rennen mindestens einen realen Fahrer („Real-Driver“) zu benennen. Der „Real-Driver“ kann unter Einhaltung der Meldefrist jederzeit durch einen anderen „Real-Driver“ ersetzt werden. Der „Real-Driver“ ist verpflichtet, sowohl am Zeittraining als auch den Rennstart zu absolvieren.

Mindestfahrzeit für SP9 – Real-Driver

Die Mindestfahrzeit für den „Real-Driver“ beträgt sieben (7) Rennrunden, welche durch Fahrerwechsel unterbrochen werden können.

Teams, die das Rennen ohne einen „Real-Driver“ bestreiten oder die geforderte Mindestfahrzeit nicht einhalten, erhalten entweder während des Rennens eine 60-Sekunden-Stop-and-Hold-Strafe oder nach dem Rennen eine Zeitstrafe von 85 Sekunden.

Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN) – Wertung

1. Allgemeines

Die Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN), wird im Rahmen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie (DNLS) ausgetragen wird. Die PEETN umfasst Team-, Fahrer- und AM-Fahrer-Wertungen und zielt darauf ab, eine breite Teilnehmerbasis und faire Wettbewerbsbedingungen für alle Teilnehmer zu schaffen.

2. Regelung zu Qualifikationszeiten und -verfahren

2.1 Qualifikationsserver:

Die Qualifikationsserver werden im sogenannten Lone-Qualifying mit optimalen und reproduzierbaren Strecken- und Wetterbedingungen zur Verfügung gestellt. Die detaillierten Serverzeiten und -bedingungen werden den Teamleitern per E-Mail mitgeteilt.

2.2 Vor dem ersten Rennen:

Alle Fahrer, die an der PEETN teilnehmen möchten, sind verpflichtet, eine Qualifikationszeit zu setzen. Diese muss im Rahmen einer Vorqualifikation im Zeitraum vom 10.12. bis zum 16.12.2024 erfolgen.

Der Veranstalter stellt in diesem Zeitraum ausreichend Serverkapazitäten zur Verfügung, um das Absolvieren der Qualifikationszeit sicherzustellen.

Auf Anfrage besteht die Möglichkeit, gesonderte iRacing-Server für Teilnehmer bereitzustellen, die die regulär bereitgestellten Qualifikationsserver nicht nutzen können.

2.3 Während der Saison:

Es besteht die Möglichkeit, dass weitere Fahrer während der laufenden Saison eine Qualifikationszeit setzen.

Neue Fahrer müssen dem Veranstalter spätestens fünf Tage vor dem nächsten Rennen gemeldet werden.

Der Veranstalter wird diesen Fahrern mindestens zwei Gelegenheiten bieten, eine Qualifikationszeit zu setzen.

2.4 Einschränkende Bedingungen für AM-Fahrer:

Fahrer, die nach der Vorqualifikation den Status eines AM-Fahrers erhalten, dürfen ihre um 2 Sekunden reduzierte Qualifikationszeit in allen weiteren Rennen nicht unterschreiten. Dies umfasst auch sogenannte "off-Track"-Rundenzeiten. Sollte ein AM-Fahrer diese reduzierte Zeit im Wertungsrennen unterschreiten, erhält die Fahrerpaarung für diesen Rennlauf keine Punkte in der AM-Fahrer-Wertung. Die Punkte in der Fahrer- und Team-Wertung werden dennoch vergeben. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Änderungen dieser Regelung vorzunehmen.

Beispielrechnung:

Angenommen, die Qualifikationszeit eines Fahrers beträgt 8 Minuten und 10 Sekunden (8:10 Minuten).

Die maßgebliche Zeit mit dem Abzug von 2 Sekunden beträgt somit: 8 Minuten und 10 Sekunden - 2 Sekunden = 8 Minuten und 8 Sekunden (8:08 Minuten).

Ein AM-Fahrer darf diese Zeit von 8:08 Minuten in allen weiteren Rennen nicht unterschreiten.

3. Wertungen

3.1. Team-Wertung

Alle teilnehmenden Teams sammeln während der Saison Meisterschaftspunkte basierend auf den Rennergebnissen. Die Punktevergabe erfolgt nach den offiziellen Rennplatzierungen und berücksichtigt gegebenenfalls Strafzeiten. Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als PEETN Team-Champion ausgezeichnet.

3.2. Fahrer-Wertung

Die Fahrer-Wertung erfasst die individuell erzielten Punkte aller Fahrer in der PEETN. Die Punkte, die ein Fahrer im Rahmen der Team-Klassenwertung einfährt, werden in die Fahrer-Wertung übertragen. Bei einem Wechsel des Teams behalten Fahrer ihre bereits erzielten Punkte. Der bestplatzierte Fahrer bzw. die bestplatzierte Fahrerpaarung wird am Ende der Saison als PEETN Fahrer-Champion ausgezeichnet.

3.3. AM-Fahrer-Wertung

Die AM-Fahrer-Wertung ist eine Sonderwertung für Fahrer, die als Amateure (AM) eingestuft werden. Die Punktevergabe erfolgt nach den offiziellen Rennplatzierungen, ausschließlich unter Berücksichtigung der AM-Fahrer. Fahrer mit AM-Status sammeln Punkte nur, wenn ihr Fahrzeug bei einem Rennen ausschließlich mit AM-Fahrern besetzt ist. Der bestplatzierte AM-Fahrer bzw. die bestplatzierte AM-Fahrerpaarung wird am Jahresende als PEETN AM-Fahrer-Champion ausgezeichnet.

4. Einstufung als AM-Fahrer:

Die Einstufung als AM-Fahrer erfolgt durch den Veranstalter der PEETN sowohl vor dem ersten Rennen, basierend auf den Ergebnissen der Vorqualifikation, als auch während der laufenden Saison.

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, Änderungen an dieser Regelung vorzunehmen sowie den AM-Status von Fahrern im Laufe der Saison anzupassen.

SP10 – Wertung

Teams müssen keinen speziellen Nachweis erbringen, um in den Klassen SP10 der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie zu starten.

SP3T – Wertung

Teams müssen keinen speziellen Nachweis erbringen, um in den Klassen SP3T der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie zu starten.

SP3 – Wertung

Teams müssen keinen speziellen Nachweis erbringen, um in den Klassen SP3 der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie zu starten.

..3 Teamleiter / Teams / Teilnehmer

Sollte ein Team aus beliebigen Gründen nicht weiter an der Rennserie teilnehmen können, ist es verpflichtet, den Veranstalter unverzüglich darüber zu informieren.

Teams, die sich nicht fristgerecht von einer Veranstaltung abmelden, können ihre Startberechtigung für den Rest der Saison verlieren.

Teamleiter

Der Teamleiter oder ein benannter Stellvertreter trägt die Hauptverantwortung für das gemeldete Team. Jegliche Änderungen dürfen ausschließlich durch sie vorgenommen werden.

Ein Teamleiter kann sowohl die Rolle des Teamleiters als auch die des Fahrers innerhalb seines Teams einnehmen. Zudem ist es ihm gestattet, als Fahrer in einem anderen Team tätig zu sein.

Wichtige Informationen, wie beispielsweise Nennbestätigungen, Serverpasswörter usw., werden dem Teamleiter per E-Mail zugesandt. Es liegt in seiner Verantwortung, diese Informationen an sein Team weiterzuleiten.

Teams

Teams müssen die folgenden Bestimmungen zwingend einhalten:

1. Teams müssen mit dem angegebenen Fahrzeug und der eingetragenen iRacing Team-ID dem Server beitreten. Der Teamname muss dabei erkennbar dem eingeschriebenen Teamnamen ähneln.
Verstoß: Drive-Through Penalty (Durchfahrtsstrafe) im Rennen
2. Teams müssen die vom Veranstalter bestätigte Startnummer verwenden.
1. Verstoß: 3 Penalty Points
Ab dem 2. Verstoß: 10 Sekunden Stop-and-Hold-Penalty im Rennen
3. Teams müssen das korrekte Fahrzeugtemplate in iRacing auswählen, damit die Startnummer korrekt dargestellt wird.
1. Verstoß: 3 Penalty Points
Ab dem 2. Verstoß: 10 Sekunden Stop-and-Hold-Penalty im Rennen

Ein Team besteht aus mindestens zwei Fahrern. Die Teams können das Fahrzeug frei mit den gewünschten Fahrern besetzen, müssen jedoch die „Real-Driver“-Bestimmungen der Klasse SP9 beachten.

Teilnehmer / Driver line-up

Alle Teams sind verpflichtet, ihre Einsatzfahrer für das jeweilige Rennen zu benennen. Die Nennfrist für die Fahrer endet am Mittwoch um 12:00 Uhr vor dem Rennen und muss über das dafür vorgesehene Onlineformular erfolgen. Teams, die ihre Fahrernennung nicht fristgerecht einreichen, bleiben startberechtigt, erhalten jedoch eine Durchfahrtsstrafe, die nach dem Rennstart von der Rennleitung ausgesprochen wird.

Nachträgliche An- oder Abmeldungen von Fahrern sind straffrei möglich, müssen jedoch bis spätestens am Veranstaltungstag um 9:00 Uhr per E-Mail an dnl@vln.de eingereicht werden.

Mindestfahrzeit für Fahrer

Die Mindestfahrzeit für Fahrer wird wie folgt berechnet:

Formel:

$(\text{Anzahl der Rennrunden} \div \text{Anzahl der Fahrer}) \div 2$

Beispiel:

Bei 20 Rennrunden und 3 Fahrern ergibt sich: $20 \text{ Runden} \div 3 \text{ Fahrer} \div 2 = 3,33 \text{ Runden}$

Die Mindestfahrzeit wird aufgerundet, sodass jeder Fahrer mindestens 4 Runden absolvieren muss.

Teams, die die Mindestfahrzeit nicht einhalten, werden nicht gewertet (DNC). Diese Teams behalten ihre eingefahrene Position im Rennergebnis, erhalten jedoch keine Meisterschaftspunkte.

Bestimmungen zur Teilnahme am Rennen mit einem Simulator:

Teams, die von einem Simulator (Rig) aus an einem Rennen teilnehmen, sind verpflichtet, den Fahrerwechsel nachzuweisen. Dieser Wechsel muss per Video dokumentiert werden, das die gesamte Dauer von der Boxeneinfahrt bis zur Boxenausfahrt umfasst. Im Video müssen sowohl der Fahrer vor dem Boxenstopp als auch der Fahrer nach dem Boxenstopp klar erkennbar sein. Zusätzlich muss der In-Game iRacing Video-Timer während des Boxenstopps für mindestens 5 Sekunden im Video sichtbar sein.

Der Nachweis ist innerhalb von 5 Minuten nach dem Fahrerwechsel an die Rennleitung zu senden. Die genaue Einsendestelle des Nachweises ist im Briefing-Dokument aufgeführt.

Teams, die den Nachweis nicht fristgerecht erbringen, werden nicht gewertet (DNC). Diese Teams behalten zwar ihre Platzierung im Rennergebnis, erhalten jedoch keine Meisterschaftspunkte.

Teams mit dieser Konfiguration müssen dies dem Veranstalter bis zum Renntag um 9:00 Uhr per E-Mail an dnl@vln.de melden. Die endgültige Genehmigung erfolgt durch den Veranstalter.

..4 Startnummern

Die Startnummern können gemäß den folgenden Startnummern, analog der NLS-Nummernkreise, je Klasse ausgewählt werden:

SP9:	#2 - #50
PEETN:	#100 - #150
SP10:	#161 - #193
SP3T:	#800 - #840
SP3:	#269 - #293

Die Startnummer #1 ist dem Klassensieger der SP9 aus der vorherigen Saison vorbehalten.

○ Lizenzen

Für die Klasse SP9 müssen die „Real-Driver“-Bestimmungen beachtet werden.
Für die Klassen PEETN, SP10, SP3T und SP3 sind keine Lizenzen erforderlich.

○ Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

○ Veranstaltungen

..1 Serien-Terminkalender

Datum	Rennen	Rennlänge	Streckenvariante
Samstag, 21. Dezember 2024	Rennen 1	3h	VLN - Variante
Samstag, 01. Februar 2025	Rennen 2	3h	VLN - Variante
Samstag, 15. Februar 2025	Rennen 3	3h	VLN - Variante
Samstag, 08. März 2025	Rennen 4	3h	VLN - Variante

..2 Zeitplan

Was	Uhrzeiten
Training	08:00 bis 10:00 Uhr (Separater Server)
Warm-Up:	09:00 bis 11:05 Uhr (Race Server)
Briefing:	11:10 bis 11:35 Uhr (Pflicht für alle Teams)
Qualifying:	11:35 bis 12:15 Uhr (PEETN, SP10, SP3T, SP3)
Qualifying:	12:30 bis 12:45 Uhr (SP9)
Rennstart:	13:00 Uhr

* Alle Rennzeiten sind in Mitteleuropäischer Zeit (CET) angegeben.

..3 Maximale Gridgröße / Warteliste / Gaststart

Gridgröße

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 60 Fahrzeuge, die vorgesehene Klassenverteilung ist wie folgt.

- SP9: 19 Fahrzeuge (4x BMW, 7x Mercedes, 3x Porsche, 2x Ferrari, 1x Lamborghini, 2x Ford)
- PEETN: 16 Fahrzeuge (Porsche)
- SP10: 11 Fahrzeuge (4x BMW, 4x AMG, 3x Aston Martin)
- SP3T: 7 Fahrzeuge (Hyundai Veloster N TCR)
- SP3: 7 Fahrzeuge (Renault Clio)

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Anzahl der Fahrzeuge und Fahrzeugmarken innerhalb einer Fahrzeugklasse anzupassen.

Von den insgesamt 60 verfügbaren Startplätzen werden 50 durch Season-Nennungen vergeben. Die verbleibenden zehn (10) Plätze sind als Wildcards dem Veranstalter vorbehalten und können nach dessen Ermessen entweder für zusätzliche Season-Nennungen oder für Gaststarts vergeben werden. Sollte die maximale Gridgröße nicht erreicht sein, kann der Veranstalter nach eigenem Ermessen mehr als zehn (10) Wildcards vergeben.

Gaststart

Ein Gaststart kann jederzeit während der Saison beantragt werden. Die Entscheidung über die Zulassung eines Gaststarters liegt im Ermessen des Veranstalters. Gaststarter sind berechtigt, Meisterschaftspunkte zu sammeln.

..4 Durchführung der Wettbewerbe

Alle Formate werden:

online durchgeführt

zentral durchgeführt

dezentral in Simulatoren Center durchgeführt, welche online miteinander verbunden sind

Training

Es stehen sowohl offizielle Trainings-Server, die vom Veranstalter bereitgestellt werden, als auch privat gehostete Trainings-Server zur Verfügung. Für jedes Rennen stellt der Veranstalter mindestens drei offizielle Trainings-Server bereit. Die Termine dafür werden im Briefing-Dokument bekanntgegeben.

Anwesenheitspflicht - Rennserver

Alle Teams sollten sich am Veranstaltungstag bis spätestens um 10:30 Uhr auf dem Rennserver registrieren und diesem beitreten. Nur so kann sichergestellt werden, dass alle Teams am Rennen teilnehmen können.

Zeittraining (Qualifying) für die Startaufstellung des Rennens

Es gibt keine vorgeschriebene Mindestfahrzeit im Qualifying. Teams oder Fahrer, die keine gültige Rundenzeit im Qualifying erzielen, werden am Ende ihrer jeweiligen Fahrzeugklasse durch die Simulation positioniert, sind jedoch berechtigt, zu starten. Wenn mehrere Teams im Qualifying keine gültige Rundenzeit setzen, bestimmt die Simulation ihre Startposition innerhalb der jeweiligen Fahrzeugklasse.

Das Fahrzeug darf während des Zeittrainings nur innerhalb der Boxengasse verlassen werden, indem die ESC-Taste gedrückt wird. Wenn das Fahrzeug außerhalb der Boxengasse verlassen oder zurückgesetzt wird, darf das Zeittraining nicht fortgesetzt werden. Sollte ein Fahrzeug während des Qualifyings auf der Strecke zum Stillstand kommen und den nachfolgenden Verkehr behindern, muss ebenfalls die ESC-Taste gedrückt werden. Eine Fortsetzung des Zeittrainings unter diesen Umständen ist untersagt.

Die Startaufstellung für das Rennen basiert auf den Ergebnissen des Zeittrainings.

Ablauf des Zeittrainings:

Die Freigabe der Strecke wird durch die Rennleitung über den InGame Chat mitgeteilt.

Im Zeittraining muss die Boxeneinfahrt stets über den Grand-Prix Kurs (Kurzanbindung) direkt hinter der Veedol-Schikane befahren werden.

Bei Nichtbeachtung dieser Regel wird eine Drive Through Penalty verhängt.

Während des Zeittrainings dürfen Fahrzeuge, die sich auf einer gezeiteten Runde befinden, nicht aufgehalten oder behindert werden. Es ist stets darauf zu achten, dass diesen Fahrzeugen ausreichend Raum gewährt wird.

Während des Zeittrainings ist es zulässig, eine gezeitete Runde nach einer "Kurzurunde" über den Grand Prix-Kurs durch die "Hyundai N-Kurve" zu starten. Wenn die Start-/Zielgerade über die "Hyundai N-Kurve" befahren wird, gilt bis zur Start-/Ziellinie ein Rechtsfahrgebot. Darüber hinaus ist es erlaubt, mehrere Runden über diese Kurzanbindung zu absolvieren.

Aufnahme Zeitrunde über den Grand Prix-Kurs (Penalty aufheben)

Eine Rundenbegrenzung über die Kurzurunde besteht nicht. Wird jedoch eine gezeitete Runde über die „Kurzurunde“ des Grand Prix-Kurses durch die „Hyundai N-Kurve“ begonnen, wird von der Simulation iRacing eine Strafe ausgesprochen, die von der Rennleitung gelöscht wird.

Hier ist wie folgt vorzugehen:

- Chatbefehl via Chat: Drücken Sie die Taste „T“, um den Chat zu öffnen.

- Nach dem Durchfahren der „Hyundai N-Kurve“ muss auf der Start-/Zielgeraden ein Chatbefehl an die RaceControl gesendet werden. Dieser Befehl muss über den Textchat erfolgen, wobei die Startnummer anzugeben ist. Der Chatbefehl kann vom Fahrer oder einem Teamkollegen gesendet werden.
- Im Textchat ist Folgendes einzutragen: /rc123 (wobei „123“ die Startnummer darstellt).

Zeittraining (PEETN, SP10, SP3T und SP3)

Mit Beginn der Qualifying-Session seitens iRacing können die Klassen PEETN, SP10, SP3T und SP3 das Zeittraining nach eigenem Ermessen starten. Das Zeittraining wird nach 40 Minuten durch die Rennleitung im iRacing-Textchat mit der Meldung „Finished Qualifying PEETN, SP10, SP3T & SP3“ beendet. Alle bis zu diesem Zeitpunkt begonnenen Runden dürfen zu Ende gefahren werden und werden nach den iRacing-Rahmenbedingungen gewertet.

Fahrer, die am Zeittraining teilgenommen haben, sind berechtigt, den Rennstart durchzuführen, sind jedoch nicht verpflichtet, dies tatsächlich zu tun.

Zeittraining (SP9)

Der Real-Driver ist verpflichtet, sowohl das Zeittraining als auch den Rennstart zu absolvieren!

Die Rennleitung gibt das Zeittraining der SP9-Klasse im iRacing-Textchat mit der Meldung „Start Qualifying SP9-Class“ frei.

Das Zeittraining der SP9-Klasse wird nach 15 Minuten von der Simulation iRacing beendet. Alle bis zu diesem Zeitpunkt begonnenen Runden dürfen zu Ende gefahren werden und werden gemäß den iRacing-Rahmenbedingungen gewertet.

Einführungsrunde / Formationsrunde:

Die Einführungs-/Formationsrunde wird in drei (3) Startgruppen absolviert.

Alle Fahrzeuge beginnen die Einführungsrunde auf der Fahrbahnseite, die durch das Ergebnis des Zeittrainings und seitens iRacing bestimmt wird.

Übersicht Startgruppen

Startgruppe 1: SP9

Startgruppe 2: PEETN

Startgruppe 3: SP10, SP3T und SP3

Die Startgruppe 1 (SP9 – Klasse) beginnt ihre Einführungsrunde zeitgleich mit dem PaceCar.

Alle nachfolgenden Startgruppen beginnen ihre Einführungsrunde mit einem Abstand von etwa 100 Sekunden zur jeweils schnelleren Startgruppe.

Die Rennleitung gibt über den iRacing Textchat bekannt, zu welcher InGame Sim-Time die weiteren Startgruppen ihre Einführungsrunde beginnen müssen.

Die Sim-Time wird im Cockpit in der „Lap Time Black Box (F1)“ dargestellt.

Bis zur Startfreigabe müssen die Pole-Setter der einzelnen Fahrzeugklassen eine konstante Geschwindigkeit zwischen 70 und 85 km/h fahren. Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, 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 ist verboten. In solchen Fällen obliegt es der Entscheidung des Rennleiters, 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 die Boxengasse erst verlassen, nachdem ihre Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungs- / Formationsrunde und beim Start nicht durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge 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.

Bis spätestens zur Bilstein Brücke am Ende der Döttinger Höhe müssen alle Fahrzeuge jeder Startgruppe eine geordnete und geschlossene 2x2 Formation einnehmen!

Startfahrer müssen den VoiceChat aktivieren, um ggf. Anweisungen der Rennleitung zu verstehen!

Startfreigabe/Rennstart

Der Start zum Rennen erfolgt rollend in drei Startgruppen

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.

Die Pole-Setter haben die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.

Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start-Area.

Die Grüne Flagge seitens iRacing ist zu ignorieren!

Startfreigabe

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

Text-Chat-Befehl:

Startgruppe 1: "SP9 ---> GREEN GREEN GREEN <---"

Startgruppe 2: "PEETN ---> GREEN GREEN GREEN <---"

Startgruppe 3: "SP10, SP3T, SP3 ---> GREEN GREEN GREEN <---"

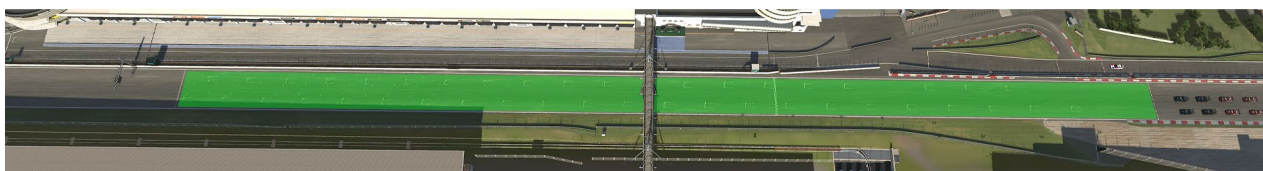


Sobald die Rennleitung den o.g. InGame Text-Chat-Befehl ausgibt, ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und die 2x2 Formation darf verlassen werden.

Ausnahme Regelung

Sollte es aufgrund technischer Probleme der Rennleitung nicht möglich sein, die o.g. Textchatbefehle auszugeben, erfolgt der Rennstart automatisch ab Ende der Start-Area durch das Führungsfahrzeug. Sobald der Polesetter das Ende der Start-Area erreicht, ist das Rennen für die Startgruppe freigegeben und es darf überholt werden.

Start-Area



Rennen

Das Ende des Rennens wird jedem Team durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden zunächst der Zeitschnellste und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahl, abgewinkt. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewinkt, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.

Nachdem der Gesamtführende das Rennen durch Überfahren der Start/Ziellinie beendet hat, wird die Boxenausfahrt geschlossen und die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden.

Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewinkt sind. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden. Verstöße werden von der Rennleitung geahndet.

Nach Abschluss des Rennens müssen alle Teams eigenständig über die Boxeneinfahrt des GP-Kurses in die Boxengasse fahren. Erst nachdem sie dort zum Stehen gekommen sind, dürfen sie die ESC-Taste betätigen. Zuwiderhandlungen jeglicher Art führen automatisch zu einer Nichtwertung des betreffenden Teams.

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

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 und nicht in der Boxengasse.

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.

Pflichtboxenstopp und Mindestboxenstandzeit

Jedes Team/Fahrzeug ist verpflichtet, im Rennen bis zum Rennende zwei (2) Pflichtboxenstopps zu absolvieren. Die Mindestboxenstandzeit beträgt jeweils 30 Sekunden. Maßgeblich ist die Mindestboxenstandzeit, die durch den In-Game Video-Timer angezeigt wird. Ein Online-Fahrerwechsel wird stets als Pflichtboxenstopp gewertet.

Das Boxenstopfenster öffnet mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie nach dem Rennstart.

Eine Unterschreitung der Mindeststandzeit wird grundsätzlich mit einer Stop-and-Hold-Strafe geahndet. Bei mehr als zwei Boxenstopps wird für die Strafzeit der Boxenstopp mit der längsten Standzeit herangezogen. Der Zeitfaktor für die Stop-and-Hold-Strafe ergibt sich aus der Zeitspanne, um die ein Pflichtboxenstopp zu kurz war, wobei die Zeit stets aufgerundet wird.

Beispiel:

Wurden 0,2 Sekunden zu kurz gestanden, wird eine Stop-and-Hold-Strafe von 1 Sekunde durch die Rennleitung verhängt. Das nicht korrekte Durchführen der Pflichtboxenstopps wird mit einer Disqualifikation geahndet.

Online - Fahrerwechsel

Jedes Team/Fahrzeug ist verpflichtet, mindestens einen (1) Online-Fahrerwechsel während des Rennens durchzuführen.

Teams/Fahrzeuge, die keinen Online-Fahrerwechsel durchführen, werden disqualifiziert.

Ausnahmen

Teams, die ein Wertungsrennen von einem Simulator (Rig) aus bestreiten, sind von dieser Regel ausgenommen. Für diese Konstellation gelten gesonderte Bestimmungen.

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 können von der Rennleitung bestraft.

Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist für 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 Reifenaufwärmen in Form von Burnouts ist verboten. Ausnahme ist das Losfahren vom eigenen Boxenplatz.

Reifenwechselflicht

Es besteht keine Reifenwechselflicht.

Richtlinien für die Verwendung von FastRepair(s) (FR)

Die Anzahl der FastRepair ist wie folgt

RENNLÄNGE	ANZAHL
3H BIS 4H	3 FR

Für jeden eingesetzten FastRepair ist eine Durchfahrtsstrafe in der direkt anschließenden Runde zu absolvieren. Es liegt in der Verantwortung jedes Teams, diese Durchfahrtsstrafe eigenständig und unmittelbar in der nächsten Runde nach der Verwendung des FastRepair auszuführen. Für jede Rennrunde, die zusätzlich gefahren wird, ohne die Strafe abzuleisten, wird dem Team ein Strafpunkt auferlegt. Eine FastRepair-Strafe darf nicht in Kombination mit einem regulären Boxenstopp durchgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um ein verunfalltes Fahrzeug, das einen weiteren FastRepair benötigt. In diesem Fall wird die Runde, in der die FastRepair-Strafe absolviert werden muss, entsprechend verschoben. Wird ein FastRepair unbeabsichtigt verwendet oder durch die Simulation nicht angerechnet, ist die Durchfahrtsstrafe gleichermaßen zu absolvieren.

Die Rennleitung prüft alle Teams während und nach dem Rennen.

Melden von FastRepair (FR-Report)

Ein FastRepair muss nicht gemeldet werden.

FastRepair Nachweis

Ein Nachweis über nicht verwendete FastRepair muss grundsätzlich nicht erbracht werden. Sollte jedoch ein Team behaupten, einen FastRepair nicht verwendet zu haben, obliegt es der Verantwortung des Teams, dies gegenüber der Rennleitung nachzuweisen.

..5 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

Es kommt eine DNLS-BOP zur Anwendung. Anpassungen der Balance of Performance (BOP) können zu jedem Zeitpunkt vom Veranstalter vorgenommen werden.

Änderungen der BOP werden im Briefing-Dokument bekanntgegeben. Die Einstufung der Fahrzeuge kann bis zu 24 Stunden vor der Veranstaltung angepasst werden.

Jedes Team kann den gewünschten Fahrzeugtyp aus der folgenden Fahrzeugliste für die gesamte Rennserie auswählen.

Vehicle class	Vehicle	Fuel in %	Power ADJ %	Additional weight in kg
SP9	BMW M4 GT3	100	100	0
	Lamborghini Huracan GT3 EVO	100	100	0
	Mercedes-AMG GT3 2020	100	100	0
	Porsche 911 GT3 R (992)	100	100	0
	Ferrari 296 GT3	100	100	0
	Ford Mustang GT3	100	100	0

PEETN	Porsche 911 GT3 CUP (992)	95	95,00	0
SP10	Mercedes-AMG GT4	85	100,00	0
	BMW M4 GT4	85	100,00	0
	Aston Martin Vantage GT4	85	100,00	0
	Hyundai Veloster N TC	75	100,00	0
SP3T	Hyundai Veloster N TC	75	100,00	0
SP3	Renault Clio	75	100,00	0

Fahrzeugklassenwechsel

Ein Wechsel der Fahrzeugklasse zwischen den Rennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie ist erlaubt. Die erzielten Punkte können allerdings nicht von einer in die andere Klasse übertragen werden. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

Fahrzeugwechsel

Grundsätzlich ist ein (1) Fahrzeugwechsel innerhalb einer Fahrzeugklasse nach Nennungsbestätigung möglich. Ein Antrag auf Fahrzeugwechsel kann jeweils bis sieben Tage vor dem nächsten Wertungsrennen, schriftlich per E-Mail an dnl@vln.de gestellt werden. Hierbei sind die Gründe eines Fahrzeugwechsels aufzuführen. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Keine Einschränkungen

..6 Wertung

Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger ist das Team, das die vorgesehene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit oder die längste Distanz in der vorgeschriebenen Zeit unter Berücksichtigung aller eventueller Strafen zurückgelegt hat.

Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt. Maßgeblich für das Punktesystem ist die Anzahl von mindestens sieben (7) Startern in der jeweiligen Klasse. Starten mehr als sieben (7) Fahrzeuge in einer Klasse, erhält man ab Position acht (8) 1 Punkt für die Gesamtwertung der jeweiligen Fahrzeugklassen. Starten allerdings weniger als sieben (7) Fahrzeuge reduziert sich die Zahl der zu erreichenden Punkte gemäß dem folgenden Punktetafel:

		Starter in der Klasse						
		1	2	3	4	5	6	ab 7
Platzierung	1	2	3	4	6	8	11	15
	2		2	3	4	6	8	11
	3			2	3	4	6	8
	4				2	3	4	6
	5					2	3	4
	6						2	3
	7							2
	ab 8							1

Das verwendete Punkteraster wird für jede einzelne Fahrzeugklasse angewendet.

Bei allen Rennen kommen nur die Fahrzeuge in die Wertung, die zumindest 75% der vom Sieger gefahrenen Distanz zurückgelegt haben. Diese Regelung gilt jeweils innerhalb einer Fahrzeugklasse.

Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Teams wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. Das Team mit den wenigsten Strafpunkten über die Saison hinweg erhält die bessere Platzierung. Sollten die Betroffenen keine

Strafpunkte während der Saison erhalten haben, entscheidet die größere Anzahl an ersten Plätzen, gefolgt von den zweiten Plätzen und so weiter, basierend auf allen gewerteten Rennen.

Streichergebnisse

Im Rahmen der Rennserie gibt es keine Streichresultate. Alle erzielten Ergebnisse jeder Veranstaltung fließen in die Gesamt- und Klassenwertungen ein und werden vollständig berücksichtigt. Eine Streichung einzelner Resultate oder die Nichtberücksichtigung von Rennergebnissen ist ausgeschlossen.

..7 Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

..8 Fahrerbesprechung (Briefing)

Fahrerbesprechung (Briefing)

Die Fahrerbesprechung findet im TeamSpeak-Server von Simracing Deutschland statt und wird von dem Rennleiter Zusammenarbeit mit dem Vorsitzenden der Rennkommission durchgeführt.

Teamspeak-Zugangsdaten:

Server-Adresse: ts.simracing-deutschland.de

Passwort: abtabt

Die Fahrerbesprechung wird primär in deutscher Sprache durchgeführt. Es wird angestrebt, zu jedem Rennen optional eine Fahrerbesprechung in englischer Sprache anzubieten, jedoch kann dies nicht in jedem Fall garantiert werden.

Es wird empfohlen, dass alle Fahrer an der Fahrerbesprechung teilnehmen. Es ist jedoch ausreichend, wenn mindestens ein Fahrer oder Teamvertreter anwesend ist. Es ist verpflichtend, dass im TeamSpeak die Startnummer vor dem realen Vor- und Nachnamen des Fahrers bzw. Teamvertreters angezeigt wird.

Alle Teilnehmer müssen während der Fahrerbesprechung stummgeschaltet sein und der Besprechung aufmerksam folgen.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder unvollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung wird durch die Rennkommission mit einer 10-Sekunden-Stop-and-Hold-Strafe oder einer Wertungsstrafe von 35 Sekunden für das Wertungsrennen belegt.

Für jedes Wertungsrennen wird ein gesondertes Briefing-Dokument mit Informationen zur Fahrerbesprechung veröffentlicht. Alle Bestimmungen, die in diesem Briefing-Dokument aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.

Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver verboten.

Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihre dafür vorgesehenen Team-Channels wechseln.

..9 Titel, Preisgeld und Pokale

Titel und Auszeichnungen

- Das Team der SP9 – Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: Champion SP9 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.
- Das Team der PEETN Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: Champion PEETN | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.
- Das Team der SP10 Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: Champion SP10 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.
- Das Team der SP3T Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: Champion SP3T | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.

- Das Team der SP3 Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: Champion SP3 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.
- Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl aller Klassen, nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: DNLS Meister 2024/25 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.

Titel und Auszeichnungen PEETN

Die folgenden Titel und Auszeichnungen werden am Ende der Saison vergeben:

PEETN Team-Champion:

Das Team der PEETN Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: PEETN Team-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.

PEETN Fahrer-Champion:

Der Fahrer bzw. die Fahrerpaarung der PEETN Fahrerwertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: PEETN Fahrer-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.

PEETN AM-Fahrer-Champion:

Der Fahrer bzw. die Fahrerpaarung der PEETN AM-Fahrerwertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025 erhält den Titel: PEETN AM-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2024/2025.

Preisgeld, Sachpreise & Pokal

Preisgeld

Für die drei bestplatzierten Teams in den ausgeschriebenen Klassenwertungen wird zum Saisonende ein Preisgeld ausgelobt. Die Verteilung des Preisgeldes erfolgt gemäß der folgenden Tabelle:

Preisgelder Klassenwertung				
<i>Platzierung</i>	SP9	SP10	SP3T	SP3
<i>1. Platz</i>	1000,00 EUR	750,00 EUR	750,00 EUR	750,00 EUR
<i>2. Platz</i>	750,00 EUR	500,00 EUR	500,00 EUR	500,00 EUR
<i>3. Platz</i>	500,00 EUR	250,00 EUR	250,00 EUR	250,00 EUR

DNLS-Meister

Der Gesamt-Meister der DNLS erhält ein Preisgeld von 1500€ und zusätzlich eine Einladung zur offiziellen NLS-Jahressiegerehrung im November 2025

Siegerpokal

Die jeweiligen Klassensieger erhalten zudem einen Siegerpokal.

Sachpreise

Der Veranstalter behält sich vor, Sachpreise von Sponsoren auszugeben. (Details dazu sind bei Veröffentlichung dieses Dokuments noch nicht bekannt und werden ggf. im Nachgang veröffentlicht)

Siegerehrung

Die Sieger der ausgeschriebenen Klassenwertungen werden im Rahmen einer der ersten drei realen NLS-Veranstaltung am Nürburgring auf dem Podium geehrt. Pro Fahrer und Teamchef (falls abweichend) wird ein kostenfreies Ticket vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Der Veranstalter übernimmt keine weiteren Reisekosten, Hotelkosten, etc. Diese müssen durch den Teilnehmer selbst getragen werden. Die Sieger werden automatisch vom Veranstalter benachrichtigt.

Preisgelder und Pokale der PEETN

Die folgenden Preisgelder und Prämien werden am Ende der Saison vergeben:

Für die drei bestplatzierten Teams der PEETN werden zum Saisonende Preisgelder mit folgender Verteilung ausgelobt:

Preisgelder PEETN

Platzierung	
1. Platz	3600,00 EUR
2. Platz	2250,00 EUR
3. Platz	1300,00 EUR

- Für die PEETN AM-Fahrer-Champions wird ein Preisgeld in Höhe von 750€ ausgelobt.
- Die drei bestplatzierten Teams erhalten bei der Jahressiegerehrung jeweils einen Pokal.
- Die drei bestplatzierten Fahrer bzw. Fahrerpaarungen der Fahrerwertung erhalten bei der Jahressiegerehrung jeweils eine Medaille pro Fahrer.
- Die bestplatzierte AM-Fahrerpaarung erhält bei der Jahressiegerehrung jeweils eine Medaille pro Fahrer.

Die folgenden Prämien werden zu allen Wertungsläufen vergeben:

- Pokalvergabe für die Bestplatzierten
 - o Die drei bestplatzierten Fahrerkonstellationen erhalten zu allen Wertungsläufen jeweils einen Pokal pro Fahrer.
 - o Die bestplatzierte AM-Fahrerkonstellation erhält zu allen Wertungsläufen jeweils einen Pokal pro Fahrer.
- Meldung der Kontakt- und Adressdaten
 - o Es ist zwingend erforderlich, dass die teilnehmenden Fahrer ihre Kontakt- und Adressdaten innerhalb von 48 Stunden nach dem jeweiligen Rennen eigenständig per E-Mail an die Veranstalterin der PEETN, Frau Julia Klee, übermitteln.
 - o Erfolgt die Übermittlung der Daten nicht fristgerecht, verfällt der Anspruch auf den Siegerpokal.

Jahres-Siegerehrung

Die drei bestplatzierten Teams und Fahrerkonstellationen sowie die bestplatzierte AM-Fahrerkonstellation der PEETN werden im Rahmen einer der ersten drei Veranstaltungen der Porsche Endurance Trophy Nürburgring am Nürburgring geehrt.

..10 Protest / Rennleitung / Sichtungsbereiche / Strafen /Strafenkatalog

Protest

Proteste können während dem Rennen, aber bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden. Die Protestfrist für einzelne Vorfälle beträgt 30 Minuten. Proteste, die nach den o.g. Protestfristen eingesendet werden, können nicht mehr bearbeitet werden.

Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.

Proteste können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Team gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Teams sind unzulässig.

Der Protest muss zwingend die genaue Current Time (CT) enthalten.

Rennleitung / Sichtungsbereiche

Die Rennkommission hat die unumschränkte Vollmacht, im Rahmen der Veranstaltung, für welche sie benannt wurden, die Beachtung der Reglements, Kodizes und den Bestimmungen der Veranstaltungs- und Serienausschreibung durchzusetzen.

Die Rennkommission besteht mindestens aus dem Rennleiter und einem Sportkommissar. Es findet eine Bewertung von Vorfällen während der Rennen (Live Rennkommission) statt.

Pflichten der Rennkommission

Die Rennkommissare bewerten Verstöße entsprechend des Strafenkatalogs der Veranstaltung/Serie. Bei Verstößen, die nicht vom Strafenkatalog aufgeführt sind, erfolgt eine Ermessensentscheidung. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden.

Entscheidungsfindung

Bei einer Live-Rennkommission darf auch der Renndirektor unabhängig von der Rennkommission Strafen gemäß Strafenkatalog aussprechen.

Sichtungsbereiche

Komplett-Sichtung:

Interne Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log. Hierzu kann auch Software von Dritt Anbietern genutzt werden.

Startphase:

Die Rennkommission sichtet die Startphase.

Zufallsichtung:

Es kann ein komplettes Rennen eines oder mehrerer Fahrer gesichtet werden.

Grundsätzlich gilt folgende Regelung:

Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Protest eingereicht werden. Die Rennkommission (REKO) hat jedoch weiterhin das Recht, solche Vorfälle eigenständig zu bewerten. Wenn ein drittes Fahrzeug in den Vorfall involviert ist, bewertet die REKO diesen Vorfall eigenständig. Ein Protest ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.

Die Rennkommission kann bei festgestellten Verstößen außerhalb dieser Sichtungsbereiche eigenständig tätig werden.

Strafen

Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden.

Alle von der Renn Rennleitung /Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.

Ausnahmen

Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Direkte Anweisungen können über Teamspeak (Voice) oder dem iRacing InGame Textchat übermittelt werden.

Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.

Ausschließlich Strafen, welche über die InGame Funktion mittels schwarzer Flagge vergeben werden, unabhängig ob von der Rennkommission oder der InGame Incident Regelung ausgesprochen, dürfen mit einem Boxenstopp kombiniert werden.

Aufgrund der iRacing Rahmenbedingungen wird automatisch eine zusätzliche Standzeit von 25 Sekunden addiert.

Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!

iRacing Strafen

Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.

iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.

Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer/in muss z. B.

Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.

Wenn die schwarze Flagge ausgeklappt angezeigt wird, bedeutet dies eine Strafe von iRacing oder der Rennkommission. Der Fahrer/in muss in seine Box zurückkehren, um die Strafe zu absolvieren.

iRacing oder die Rennleitung kann drei Arten von Strafen mit der schwarzen Flagge verhängen:

- A) Drive Through: - Diese Strafe erfordert, dass das bestrafte Team durch die Boxengasse fahren muss. Es darf nicht am Boxenplatz oder in der Boxenstraße angehalten werden.
- B) Stop-and- Hold: - Diese Strafe erfordert, dass das bestrafte Team seine Box ansteuern muss und auf seinem Boxenplatz anhält. Die Simulation iRacing hält das Team für eine bestimmte Zeitdauer auf seinen Boxenplatz fest, bevor das Rennen wieder freigegeben wird.
- C) Disqualifikation

Wenn ein Team in einer Session von iRacing oder der Rennleitung mit einer Strafe (schwarze Flagge) belegt wird, muss dieses in die Box zurückkehren, um die Strafe zu verbüßen.

Ablauf eines Boxengassenstarts

Teams, die ein Boxengassenstart absolvieren müssen, dürfen erst ihr Rennen aus der Boxengasse beginnen, wenn die gesamte Fahrzeugklasse, in der sie starten, an der Boxenausfahrtslinie vorbeigefahren ist. Das Team darf sich am Ende der Boxengasse, auf der rechten Fahrbahnseite aufstellen.

..11 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, des Vorsitzenden der Rennleitung, oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

Aus Maßnahmen und Entscheidungen des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.

Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Bewerber und Fahrer erklären mit Abgabe dieser Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen und zwar gegen Simracing Deutschland, deren Organe und Geschäftsführer den Veranstalter, die Mitglieder der Reko und alle anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung, auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung, auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises beruhen.

Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

..12 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Liveübertragungen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie, sowohl für terrestrische Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber.

Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Serienausschreibers verboten.

Livestream Teilnehmer

Teams, die ihr Rennen live im Internet/TV übertragen, sind verpflichtet die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Fahrzeugtemplates (SkinPack) zu verwenden.

..13 Besondere Bestimmungen

Die Besonderen Serienbestimmungen sind in den Anhängen veröffentlicht.

Es gibt keine weiteren Besonderen Serienbestimmungen.

○ TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

○ Besondere Bestimmungen

..1 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug

Car - Templates

Die Fahrzeugtemplates werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt. Die auf den Vorlagen enthaltenen Serien-Partner dürfen grundsätzlich nicht in Position und Größe verändert werden.

Der Veranstalter hat die Möglichkeit, die Pflichtsponsoren auf den Fahrzeugen zu ändern. Alle Teams sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeugtemplates fristgerecht per E-Mail einzusenden.

○ **Fristen:**

Zum ersten Wertungsrennen

Fahrzeuglackierungen (Skins) müssen bis zum **10. Dezember 2024, 18:00** Uhr, per E-Mail an dnls@vln.de eingendet werden. Im Betreff sind zwingend die Fahrzeugklasse, die Startnummer und der Teamname anzugeben. Skins, die nicht zugeordnet werden können oder nicht den Bestimmungen entsprechen, werden nicht bearbeitet.

Ab dem zweiten Wertungsrennen

Fahrzeuglackierungen (Skins) müssen bis spätestens dienstags um 18:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung per E-Mail an dnls@vln.de eingendet werden. Im Betreff sind zwingend die Fahrzeugklasse, die Startnummer und der Teamname anzugeben. Skins, die nicht zugeordnet werden können oder nicht den Bestimmungen entsprechen, werden nicht bearbeitet.

Richtlinien für die Car - Templates

Für die Pflichtsponsoren der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie gilt, dass diese zu keiner Zeit:

- verschoben werden,
- in Größe oder Format geändert werden,
- von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden,
- farblich geändert werden
- ausgeblendet werden und müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

! Das Windscreen Banner muss ausschließlich den Logoschriftzug des Hauptsponsors enthalten. Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet.

Eigene Logos / eigenes Design

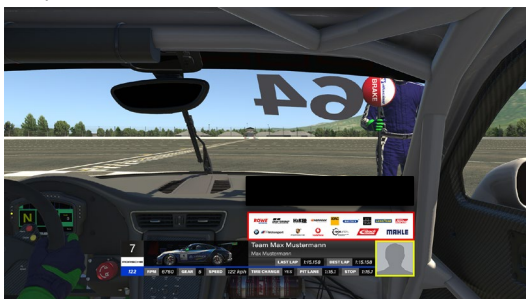
Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die o.g. Vorgaben zu beachten. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Teilnehmer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Teamleiter. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie.

Teambezogene Sponsoren/Partner

Der Veranstalter hat die Möglichkeit das Teamlogo des jeweiligen Teams im Livestream darzustellen. Die Vorlagen werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt.

Beispielbild OnBoard



Hierfür müssen folgende Bedingungen erfüllt sein.

- Das Team muss mit seiner genannten iRacing Team ID und Startnummer den Rennserver beitreten.
- Die Vorlage muss richtig abgespeichert und benannt sein.

..2 Kommunikation & Zoom-Meeting

Teamspeak

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend für alle aktiven Teilnehmer zu verwenden.

Ab der Fahrerbesprechung ist Anwesenheit Pflicht für alle aktiven Teilnehmer im Teamspeak von Simracing Deutschland.

Teamspeak Bestimmungen

Alle Teilnehmer müssen ihren realen Vor-/ Zuname im TS verwenden. Weiterhin ist es verpflichtend, die Startnummer vor dem realen Namen zu platzieren.

Beispiel: #14 Max Mustermann

Zugangsdaten

Adresse: ts.simracing-deutschland.de

Port: leer lassen

Passwort: abtabt

Die Kommunikation mit allen Teams ist unerlässlich und muss gewährleistet sein.

Verstöße können mit einer Stop-and-Hold Penalty von 30 Sekunden - geahndet werden.

Discord

Wir nutzen für die DNLS den Discord-Server von Simracing Deutschland. Er dient hauptsächlich zur Kommunikation zwischen Teams und Fahrern.

Obwohl die Serienkoordinatoren, Gunnar Miesen und Ricardo Edelmann, keine offiziellen Dokumente über Discord veröffentlichen, wird im Kanal "useful-information" darauf hingewiesen, wenn Informationen per E-Mail versendet worden sind. Offizielle Dokumente werden ausschließlich per E-Mail an die Teamleiter gesendet.

Discord Link: <https://discord.gg/NSb5tXJ>

Zoom-Meeting

Es ist für alle aktiven Fahrer verpflichtend, im Zeittraining und Rennen dem vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Zoom-Meeting beizutreten und ein dauerhaftes Livebild von sich zu übertragen.

Verstoß: Verwarnung

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

Name: Startnummer und Fahrername

Beispiel: 00 Max Mustermann

Mikrofon: Muten

Siegerinterview

Die Siegerinterviews werden ausschließlich über Zoom durchgeführt.

Chat- und Kommunikationsrichtlinien

InGame Chat

Mit Beginn der Fahrerbesprechung ist das Chatverbot (Text/Voice) einzuhalten. Ausnahme ist Pass Left / Pass Right & Pit-In im Text Chat.

InGame Voice Chat

Die InGame VoiceChat-Funktion muss eingerichtet und aktiviert sein.

..3 Safety-Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz.

..4 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Allgemeines Verhalten

Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch des Veranstalters. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander. Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitsstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert. Diese Regelung betrifft

den Fahrbetrieb im Rahmen aller Wettbewerbsteile, den Chat oder Voice Chat sowie die Renn-Nachbesprechung im Forum und jegliche weitere externe Kommunikation der Fahrer, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Fahrer, die durch ihre Fahrweise andere Fahrer behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen der Veranstaltung nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung disqualifiziert werden. Fahrer, die andere Fahrer offensichtlich behindern, blockieren, abdrängen oder gefährden, können mit Wertungsstrafen belegt werden. Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug aus einer gefährlichen Position gebracht werden muss.

Kommunikation

Das Chatten, sowohl mit dem Voice- wie auch mit Textchat, ist Fahrern nur während der Trainingssession und dort nur in notwendigen Fällen sowie im Rahmen der Fahrerbesprechung erlaubt. Darüber hinaus ist Chatten während laufender Sessions grundsätzlich untersagt, es sei denn, die Rennkommission gibt eine ausdrückliche Chatfreigabe. Ebenfalls ist ab dem Qualifying das Wechseln der Text- und Voice-Chat-Kanäle ohne Zustimmung untersagt. Die Voice- und Textchatfunktion ist generell (auch im Cockpit) zu aktivieren, da beide als Kommunikationskanal der Rennkommission genutzt werden können.

Verhalten gegenüber Offiziellen

Direkten Anweisungen durch die Offiziellen (Renndirektor, Rennkommission) während einer Veranstaltung ist unmittelbar Folge zu leisten. Bewusste Zuwiderhandlung gegen die Anweisung der Offiziellen führt zur sofortigen Disqualifikation.

Die Offiziellen werden in der Veranstaltungsausschreibung oder Eventinfo bzw. Fahrerbesprechung benannt.

..5 Verhalten auf der Strecke

Streckenbegrenzung

Die Strecke wird durch die weißen Streckenbegrenzungslinien sowie Curbs definiert. Die grundsätzlichen iRacing-Rahmenbedingungen und die "Off-Track-Regelung" gelten. Es müssen jederzeit mindestens zwei Reifen innerhalb oder auf der Strecke sein, solange noch ein Teil des Reifens Kontakt zur Strecke hat. Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um Unfälle zu vermeiden. Eine Vorteilsnahme durch Abkürzen wird nur geahndet, wenn dadurch ein eindeutiger Vorteil wie ein Überholmanöver erzielt wird. Spezielle Streckenregelungen können in Fahrerbesprechungen bekanntgegeben werden.

Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen

Fahrzeugkontrolle und Rennübersicht

Es wird eine gute Kontrolle über das Fahrzeug und eine klare Übersicht über das Renngeschehen erwartet. Sollte die Rennkommission feststellen, dass diese nicht ausreichen, können Strafen bis hin zur Disqualifikation während oder nach dem Rennen erfolgen.

Fairer Umgang und Respekt

Alle Teilnehmenden sind zu einem fairen und respektvollen Umgang miteinander verpflichtet. Dies gilt sowohl für schnellere als auch für langsamere Fahrer. Behandelt andere stets so, wie ihr auch behandelt werden möchtet.

Überholen

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine wesentliche Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen auf einer Geraden und vor einer Bremszone gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch, einen Fahrer auszubremsen, muss der Vorgang abgebrochen und die Ideallinie freigegeben werden, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Die Einfahrt in die Kurve darf nur in passendem Tempo erfolgen, um die eigene Linie zu halten. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

Überrunden

Der überholende Fahrer trägt die Verantwortung für ein sauberes Überholmanöver. Im Zweifel ist die Überrundung abzubrechen. Ein Verlassen der Ideallinie durch das zu überrundende Fahrzeug ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

Bremspunkte und Fahrverhalten in der Bremsphase

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass ein Auffahren auf den Vordermann jederzeit vermieden wird. Besonders in der Startphase und bei sich ändernden Bedingungen ist Vorsicht geboten. Während der Bremsphase muss die Linie gehalten werden, und außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Bewusstes Auflaufenlassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

Verlassen der Fahrbahn

Sollte ein Fahrer von der Strecke abkommen, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren wird durch die Rennkommission bestraft.

Anhalten auf der Fahrbahn

Ein Fahrzeug darf grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn verlassen werden. Es muss in die Boxengasse oder an eine sonstige befestigte Stelle abseits der Rennstrecke gefahren werden.

Überholversuche und Verteidigung

Bei Überholversuchen ist sicherzustellen, dass der Abstand zum vorderen Fahrzeug angemessen ist. Ein Richtungswechsel zur Verteidigung der Position ist nur einmal erlaubt. Fahrweisen, die andere behindern könnten, sind verboten.

Verbot von Zickzack-Fahren (Multiple Weaving)

Das Zickzack-Fahren auf einer Geraden, um den nachfolgenden Fahrzeugen den Windschatten zu entziehen, ist verboten, da es gefährlich ist und gegen den Geist des fairen Wettbewerbs verstößt.

Verbot von Bump Drafting

Es ist verboten, das vorausfahrende Fahrzeug auf der Geraden zu schieben. Diese Praxis kann gefährlich sein und das Unfallrisiko erhöhen. Ein sicherer Abstand ist einzuhalten, um die Sicherheit aller auf der Strecke zu gewährleisten.

Sportlichkeit und Rücksichtnahme

Es wird sportliches Verhalten und gegenseitige Rücksichtnahme von allen Teilnehmenden erwartet. Der Ziehharmonika-Effekt auf der Strecke kann Bremspunkte verschieben, daher ist erhöhte Aufmerksamkeit notwendig.

Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie die Strecke befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer darstellt, muss der Fahrer in die Boxengasse einfahren oder das Training/Zeittraining/Rennen durch Betätigen der ESC-Taste beenden.

Qualifikation

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

ESC-Gebot

Sollte man in der Qualifikation oder einem Rennen auf oder neben der Strecke zum Stehen kommen, so dass ein Platz machen nicht mehr möglich ist und dadurch eine Behinderung des nachfolgenden Verkehrs eintritt, ist die ESC-Taste zu benutzen. Die Wiederaufnahme der Qualifikation oder des Rennens ist danach nicht gestattet, vorbehaltlich abweichender Bestimmungen.

..6 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens

Serverausfall und technische Probleme

Sollte es technische Probleme mit dem Server oder der Simulation geben, so dass das Rennen nicht ordnungsgemäß stattfinden kann, kann die Rennkommission das Rennen oder den Server neustarten oder absagen und ggf. zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen. Bei einem Neustart des Rennens wird das Ergebnis der Qualifikation übernommen, sofern diese bereits stattgefunden hat und der Rennkommission vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens muss mindestens eine Practice Session von zehn Minuten stattfinden, um allen Fahrern die Chance zu geben, sich mit der neuen Session zu verbinden.

Die Unterbrechung eines Rennens nach Zurücklegen von 75% der Renndistanz oder Renndauer

Hatte das führende Fahrzeug bei Unterbrechung des Rennens mindestens 75% (aufgerundet auf die nächste volle Runde oder Minuten) der ursprünglich vorgesehenen Renndistanz oder Renndauer zurückgelegt, so kann das Rennen als abgebrochen und beendet erklärt werden. Die Wertung erfolgt zu dem Zeitpunkt, zu dem das (gesamt-) führende Fahrzeug das vorletzte Mal die Ziellinie überquert hat, bevor das Rennen unterbrochen wurde.

Rennabbruch

Ein Rennen kann von der Rennkommission unterbrochen werden.

Die Rennkommission darf ein Rennen nach eigenem Ermessen abbrechen. Dabei ist im weiteren Verlauf nach Art. „ ..7 Beendigung des Rennens“ zu verfahren.

..7 Beendigung des Rennens

Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden zunächst der Zeitschnellste und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahl, abgewinkt. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewinkt, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.

Der Veranstalter kann festlegen, dass das Rennen nach Ablauf einer bestimmten Zeit endet, auch wenn die vorgesehene Distanz nicht erreicht wurde. Nach Beginn der Veranstaltung bedarf eine derartige Entscheidung der Genehmigung der Rennkommission.

Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewinkt sind. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden. Verstöße werden von der Rennkommission geahndet.

..8 Technische Voraussetzungen

Hardware

Jeder Fahrer muss über adäquate Hardware verfügen, die geeignet ist, im Zusammenspiel mit entsprechenden Einstellungen der verwendeten Simulation auch bei vollem Starterfeld eine flüssige Bilddarstellung zu gewährleisten. Die Benutzung eines Headsets oder Mikrofons wird zur Kommunikation per Voice Chat insbesondere mit der Rennkommission benötigt.

Software und Einstellungen

Fahrer müssen, den von der Simulation angebotenen Text- und Voice Chat aktiviert haben. Dieser ist während der gesamten Veranstaltung aktiviert zu halten, um Anweisungen der Rennkommission erhalten zu können. Es ist vorgeschrieben, eine Sprachkonferenz-Software (Teamspeak) installiert und zur Benutzung eingerichtet zu haben, um eventuelle Interviews nach dem Rennen geben zu können. Verpasst ein Fahrer für ihn wichtige Informationen aufgrund eines nicht aktivierten Text- und Voice Chats, sind Strafen möglich.

Verbindung zum Server

Der Fahrer muss über eine stabile Internetanbindung verfügen. Jeder Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Verbindung zum Server keine hohen Latenzen oder Latenzschwankungen aufweist und er die anderen Fahrer nicht durch Verbindungsprobleme gefährdet oder behindert. Erweist sich die Verbindung eines Fahrers zum Server während einer laufenden Veranstaltung als nicht ausreichend stabil, so kann der Fahrer durch die Rennkommission zum Verlassen des Servers aufgefordert werden. Kommt der Fahrer der Aufforderung nicht nach, wird er vom Server entfernt; in diesem Fall sind weitere Strafen möglich.

Technische Einstellungen der Fahrer

Jeder Fahrer ist dafür verantwortlich, seine Hard- und Software so zu konfigurieren, dass eine reibungslose Teilnahme am Rennen gewährleistet ist. Bei Unfällen, die durch falsche oder unzureichende Maßnahmen eines Fahrers entstehen, erhält der Fahrer die dem Vergehen entsprechenden Verwarnungen/Strafen.

Alle Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem Verhalten verpflichtet. Sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.

#myraceisfairplay

..9 Wetter / Tageszeit / Streckenbeschaffenheit

Wetter

Das Wetter ist in Training, Qualifying und Rennsession dynamisch eingestellt.

InGame Datum & Uhrzeiten

Race	Date Race	Date Practice	Practice	Qualifying	Race
Race 1:	Apr 26. 2025	Apr 25. 2025	15:00	14:00	15:00
Race 2:	May 24. 2025	May 23. 2025	12:00	10:30	12:00
Race 3:	Jun 21. 2025	Jun 20. 2025	17:00	15:30	17:00
Race 4:	Aug 02. 2025	Aug 01. 2025	13:00	11:30	13:00

Wetter und Streckenbeschaffenheit

Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

..10 Incident Limit

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.

Rennen

Die erste Stop-and-Hold Penalty wird mit dem 30. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen.

Jede weitere Stop-and-Hold Penalty erfolgt nach 5 INC. Die Rennleitung behält sich vor, die INC Limits je nach Fahrweise und Umgang miteinander sowohl nach oben, als auch nach unten anzupassen.

..11 Flaggenregeln

Schwarz-weiß karierte Zielflagge

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation/eines Warm-up oder des Rennens an.

Schwarze Flagge

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren oder zu einem in der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung aufgeführten Platz fahren muss.

Sollte ein Fahrer dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt.

Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

Gelbe Flagge

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, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

Weißer Flagge

Der Fahrer befindet sich in der letzten Runde.

Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden.

Die Flagge kann auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben, wenn die Rennkommission dies für erforderlich hält.

Blaue Flagge

Mit einer geschwenkten blauen Flagge wird dem Fahrer angezeigt, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Trainings / Qualifyings und des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

Während des Trainings / Qualifying:

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.

..12 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennleitung mit Strafpunkten sowie weiteren Strafen, wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen, geahndet werden. Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) des jeweiligen Teams gesammelt und sind in der offiziellen Auswertung unter der Spalte "Strafen" (Strafpunkte) und "Konto" (Strafpunktekonto) ersichtlich.

Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält das Team automatisch eine Stop-and-Go-Penalty von 30 Sekunden für das nächste Wertungsrennen oder in Form einer Zeitstrafe nach dem letzten Rennen. Das SPK wird nach dem Absitzen dieser Strafe nicht genullt, sondern erhöht sich mit den nächsten Strafpunkten weiter auf 11, 12, usw. Die nächste Strafe erfolgt dann bei Erreichen von 20 Strafpunkten. Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen zusammen.

Abbau von Strafpunkten

Offene Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Saison auf 0 gesetzt.

Full-Course Yellow (Virtuelles Safety-Car)

Das Ausrufen eines 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 einer FCY-Phase, eine Höchstgeschwindigkeit von 120 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 Formation ist abgebrochen.
 - o Es muss eine Single-File Formation eingenommen werden.
- Während einer FCY-Phase sind ständige Fahrtrichtungswechsel erlaubt um die Reifen zu erwärmen, starkes Verzögern oder Beschleunigen ist zu unterlassen.
- Fahrzeuge, die sich zu diesem Zeitpunkt nicht in ihrer Fahrzeugklasse befinden, dürfen an Fahrzeugen anderer Fahrzeugklassen mit angemessener Geschwindigkeit vorbeifahren.
Hierbei muss folgendes beachtet werden.
 - o Vor jedem Überholmanöver muss mindestens einmal Flashlight betätigt werden, bevor überholt werden darf.
 - o Der Geschwindigkeitsunterschied während einem Überholmanöver darf nicht mehr als 15 km/h betragen.

- Während einer FCY-Phase ist die Boxengasse grundsätzlich geöffnet. Es dürfen während einer FCY-Phase Boxenstopps und FastRepairs straffrei vollzogen werden. Es ist nicht erlaubt, offene strafen der Rennleitung während einer FCY-Phase zu absolvieren.
- Ca. 30 Sekunden vor dem Ende eine FCY-Phase muss das Tempo des jeweils Führenden jeder Fahrzeugklasse von 120 km/h auf 60 km/h reduziert werden. Die Durchsage erfolgt durch den Rennleiter über Teamspeak Whisper.
- Das Ende einer Full-Course Yellow wird über TeamSpeak (Whispern) mit einem Countdown und einem „Green Flag - Track Clear“ durch die Rennleitung ausgerufen.
- Der Restart erfolgt im Single-File hinter dem Führungsfahrzeug. 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.

..13 Teamnamen Bestimmungen

Der Teamname kann ein (1) Mal pro Season geändert werdet.

Bestimmungen Teamname

Die Gesamtlänge des Teamnamens darf 24 Zeichen, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.

..14 iRacing Server Einstellungen

Hosted iRacing:	Team Session
Lobby Name:	DNLS - Rennen #x
Weather:	Dynamic
Sky:	Dynamic
Time of Day	xxxx
Setup:	frei
Fast-Repair:	Variierend
Start:	fliegend
Incident	Variierend

○ SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerkes undurchführbar sein bzw. undurchführbar werden, so wird dadurch die Wirksamkeit des Regelwerkes im Übrigen nicht berührt. Die vorstehende Bestimmung gilt entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.