Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie Reglement

Name der Serie:

Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/27

DMSB Genehmigungs-Nummer:

---/--

Die VLN VV GmbH & Co. KG schreibt die Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/27 (Status: National A) gemäß der DMSB Bestimmungen insbesondere für SimRacing unter den nachstehenden Bedingungen aus.

Gender Disclaimer:
Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Ausschreiber / Organisation: VLN VV GMBH & Co.KG

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

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG

2 ORGANISATION

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie
2.2 Name des zuständigen ASN
2.3 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer
2.4 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten
2.5 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten der Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN)
2.6 Zusammensetzung des Organisationskomitees Serienkoordinator
2.7 Liste der Offiziellen
2.8 Verwendete Simulation

3 BESTIMMUNGEN DER SERIE

3.1 Offizielle Sprache
3.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung
3.3 Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline
3.4 Lizenzen
3.5 Versicherung

4 NENNUNGEN

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

4.2 Bearbeitung von Saisonnennungen:
4.3 Entscheidungsbefugnis des Veranstalters:
4.4 Wartelistenverfahren:
4.5 Vorqualifikation
4.5.1 Bestimmungen Vorqualifikation
4.6 Einschreibeformular
4.7 Einstufung Realer Rennfahrer (Real - Driver) – Klasse SP9
4.8 Nenngebühr pro Team

5 BESTIMMUNGEN ZU EINZELNEN WERTUNGEN

5.1 SP9 - Wertung
5.2 Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN) – Wertung und Qualifikation
5.3 SP10 – Wertung
5.4 BMW M2 – Wertung
5.5 Startnummern

6 VERANSTALTUNGEN

6.1 Serien-Terminkalender
6.2 Event Zeitplan
6.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge Maximale Gridgröße / Warteliste / Gaststart
6.4 Gaststart
6.5 Durchführung der Wettbewerbe

7 WERTUNG

7.1 Punktetabelle und Wertungsmodus
7.2 Punktegleichheit

8 DOKUMENTENABNAHME

8.1 Eventnennung (Team)
8.2 Fahrerbesprechung (Briefing)

9 RENNEN

9.1 Art der Rennkommission (ReKo)
9.2 Sichtungsbereiche
9.3 Kollisionsabfrage
9.4 Fast Repair
9.5 ESC-Verbot und Gebot
9.6 Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:
9.7 Protest (Kostenpflichtig)
9.8 Incident Report
9.9 Strafen

10 TITEL, PREISGELD UND POKALE

10.1 Titel und Auszeichnungen
10.2 Titel und Auszeichnungen PEETN
10.3 Preisgeld, Sachpreise & Pokal

11 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

12 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE

13 BESONDERE BESTIMMUNGEN

13.1 Teamleiter / Teams / Teilnehmer
13.2 Fahrernennung (Driver Line-up) und Lizenzprüfung

ENTWURF

13.3 Mindestfahrzeit
13.4 Bestimmungen zur Teilnahme am Rennen mit einem Simulator:
13.5 Ablauf des Zeittraining
13.6 Einführungsrunde / Formationsrunde:
13.7 Startfreigabe/Rennstart
13.8 Online - Fahrerwechsel
13.9 Rennen
13.10 Boxengasse
13.11 Pflichtboxenstopp und Mindestboxenstandzeit
13.12 Streckenbegrenzung
13.13 Disziplinarische Maßnahmen
13.14 Wetter und Streckenbeschaffenheit
13.15 Incident Limit
13.16 Teamnamen Bestimmungen
13.17 Verhaltensregeln
13.18 Verhalten auf der Strecke

2 TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

2.1 Allgemeines/Präambel
2.2 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern
2.3 Fahrzeug-Templates
2.4 Fahrzeuglackierung
2.5 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates
2.6 Eigene Logos / eigenes Design
2.7 Teambezogene Sponsoren/Partner
2.7.1 Technische Voraussetzungen

3 SOFTWARE BESTIMMUNGEN

3.1 Allgemeines
3.2 Software
3.3 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting
3.4 Siegerinterview
3.5 Computer System Voraussetzungen
3.6 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

4 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

5 SALVATORISCHE KLAUSEL

ENTWURF

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Die Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie (nachfolgend DNLS genannt) wird auf Grundlage der Bestimmungen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie, des FIA Esports International Sporting Code, des DMSB-Veranstaltungsreglements SimRacing, des DMSB-SimRacing-Reglements, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), der Beschlüsse und Bestimmungen des DMSB, des Anti-Doping-Regelwerks der nationalen und internationalen Anti-Doping-Agenturen (WADA/NADA-Code) sowie der Anti-Doping-Bestimmungen der FIA, der Veranstaltungsausschreibung, des Ethik- und Verhaltenskodexes der FIA, des Ethikkodexes des DMSB und der weiteren Bestimmungen der FIA und des DMSB durchgeführt.

2 Organisation

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

VLN VV GmbH & Co.KG, nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2026/27 die Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie aus. Es werden fünf (5) separate Wertungen ausgetragen:

1) DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2026/2027 Gesamt - Wertung
2) DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2026/2027 SP9 - Wertung
3) DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2026/2027 PEETN - Wertung
4) DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2026/2027 SP10- Wertung
5) DIGITALE NÜRBURGRING LANGSTRECKEN-SERIE 2026/2027 BMW M2 - Wertung

2.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.
Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt
Homepage: www.dmsb.de
E-Mail: international_series@dmsb.de

2.3 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum am 21.10.2026 unter Reg.-Nr.: ---/-- genehmigt.

2.4 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten

VLN VV GMBH & Co.KG
Otto-Flimm-Straße
53520 Nürburg

Christian Vormann
E-Mail: vormann@vln.de

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

Manthey Racing GmbH
Rudolf-Diesel-Str. 11-13
53520 Meuspath

Julia Klee
Telefon: +49 151 54320820
Mail: j.klee@manthey-racing.de

2.6 Zusammensetzung des Organisationskomitees Serienkoordinator

Serienkoordinator
ADAC Mitterhein e.V.
Gunnar Miesen
Serienkoordination
Telefon: +49170 9146610
E-Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de

2.7 Liste der Offiziellen

Die Liste der offiziellen Rennleiter und Sportkommissare wird zusammen mit der Veranstaltungsausschreibung zu jeder Veranstaltung veröffentlicht. Kurzfristige Änderungen werden in der Fahrerbesprechung bekanntgegeben.

2.8 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation iRacing.com verwendet. Alle notwendigen Lizenzen, Fahrzeuge und Rennstrecken für die Teilnahme müssen zum Selbstkostenpreis erworben werden.

3 Bestimmungen der Serie

Diese Serie unterliegt den in der Präambel genannten Bestimmungen, sowie weiteren Bestimmungen des DMSB und der Serienorganisation.

3.1 Offizielle Sprache

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

3.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung

1) Die Bewerber (Fahrer) nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung vereinbart wird.
2) Die Ausschreibung darf grundsätzlich nur durch den Serienausschreiber und die genehmigende Stelle geändert werden. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch Organisator oder den Vorsitzenden der Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von iRacing Wartungsarbeiten/ oder aufgrund behördlicher Anordnung notwendig ist bzw. die in der Ausschreibung enthaltenen Angaben über Streckenlänge, Renndauer, Rundenzahl und Sportwarte oder offensichtliche Fehler in der Ausschreibung betrifft.
3) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

3.3 Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline

Der Verhaltens- & Strafenkatalog (SimRacing Internal Guideline) bildet die Grundlage für Entscheidungen der Rennleitung. Dieses Dokument wird den Teamleitern vor dem ersten Rennen per E-Mail zugesandt.

3.4 Lizenzen

1) Fahrer müssen im Besitz einer für das Jahr 2026 (Rennen 1); 2027 (Rennen 2,3&4) gültigen Fahrer-/Bewerberlizenz des DMSB oder eines anderen der FIA angeschlossenen ASN sein, mit den Stufen:
   - Internationalen Fahrer-/Bewerberlizenz Stufe D Circuit oder höher
   - SimRacing National oder höher

   sein.
   Hinweis: In einer Internationalen Fahrer-/Bewerberlizenz Stufe D Circuit oder höher ist die Lizenz SimRacing National bereits inbegriffen.

2) Die SimRacing National des DMSB kann ausschließlich von Fahrern/Bewerbern beantragt werden, die die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen oder einen Wohnsitz in Deutschland nachweisen können.

3) Fahrer/Bewerber, die weder die deutsche Staatsangehörigkeit besitzen noch ihren Wohnsitz in Deutschland haben, müssen bei ihrer zuständigen ASN eine entsprechende SimRacing-Lizenz beantragen.
   Bietet die jeweilige ASN keine SimRacing-Lizenz an, gelten die folgenden Bestimmungen gemäß dem FIA Esports International Sporting Code:

   10.8 Ein ASN kann mit vorheriger Genehmigung der FIA auch einem Ausländer, der einem Land angehört, das noch nicht in der FIA vertreten ist, eine E-Sport-Lizenz erteilen. Der ASN hat die FIA über jede Ablehnung eines Antrags dieser Art zu informieren.

   10.9 Ein ASN kann einem Ausländer, dessen übergeordneter ASN keine E-Sport-Lizenzen ausstellt, mit vorheriger Genehmigung des übergeordneten ASN ebenfalls eine E-Sport-Lizenz erteilen.

4) Die DMSB-Lizenz SimRacing National kann über das DMSBnet beantragt werden: https://dmsbnet.de/
   Bei offenen Fragen kontaktiert gerne den DMSB per E-Mail unter: lizenz@dmsb.de
5) Jeder Fahrer/Bewerber muss seine Lizenznummer einmalig pro Kalenderjahr über das entsprechende Formular einreichen. Die Einreichungsfrist endet jeweils sieben Tage vor dem jeweiligen Event.
   Link zum Formular: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd5mM8iDdMwW19QiI-TQxMbK8fXh4VfXDCihjOP8mhyfBgdYw/viewform?usp=publish-editor

3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

1) Grundsätzlich sind Bewerber ab 13 Jahren startberechtigt.

2) 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, und BMW M2. Die Saisonnennung eines Teams mit mehreren Fahrzeugen ist sowohl Klassenintern als auch Klassenübergreifend möglich.
3) Der offizielle Nennungszeitraum startet am **08.November 2026 18:00 Uhr** und endet am **15.November 2026**. Auch nach Ablauf dieses Zeitraums sind Nennungen, sei es als verspätete Saisonnennung oder für einen Gaststart, weiterhin möglich.
4) Die Bestätigungen für die Einschreibungen werden ab dem **16.November 2026** per Mail an die genannten Teamleiter versendet.

4.2 Bearbeitung von Saisonnennungen:

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

4.3 Entscheidungsbefugnis des Veranstalters:

Die endgültige Bestätigung einer Saisonnennung liegt im alleinigen Ermessen des Veranstalters. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, eine Saisonnennung unter Angabe von Gründen nicht zu bestätigen.
In den Klassen SP9 und SP10 stehen verschiedene Fahrzeughersteller zur Auswahl. Der Veranstalter legt dabei besonderen Wert auf eine ausgewogene Verteilung und Markenvielfalt innerhalb der Klassen.

4.4 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.

4.5 Vorqualifikation

Der Veranstalter wird bei einer signifikante Nennungsüberhang bei den Nennungen in den einzelnen Fahrzeugklassen eine Vorqualifikation im Zeitraum vom **17.11.2026 bis 30.11.2026** durchführen.
Eine Ausnahme bilden die Bewerber der Klasse PEETN: Diese müssen im genannten Zeitraum an der Vorqualifikation teilnehmen, um eine Einstufung in die Fahrer- und AM-Fahrer-Wertungen zu ermöglichen.

4.5.1 Bestimmungen Vorqualifikation

Die Vorqualifikation zur Feststellung der Startberechtigung für die Saison der DNLS 2026/27 findet – falls erforderlich – online im Zeitraum vom **17.11.2026 bis 30.11.2026** statt. Jeder Qualifikationstag umfasst mehrere Zeitfenster (Time-Slots), in denen jeweils zwei (2) parallele iRacing-Sessions abgehalten werden. Die genauen Termine, Uhrzeiten, Serverpasswort usw. werden den Teamleitern per E-Mail mitgeteilt.
Teams, die nicht an der Vorqualifikation teilnehmen möchten, müssen dies umgehend dem Veranstalter per E-Mail an dnls@vln.de mitteilen.

1) Gültige Qualifying Rundenzeiten
   Eine gültige Rundenzeit ergibt sich aus den durchschnittlichen Rundenzeiten zweier Fahrer eines gemeldeten Teams und eines Time-Slots. Die beiden gültigen Rundenzeiten aus den jeweiligen iRacing Lone-Quali-Sessions werden addiert und durch zwei (2) geteilt. Auf diese Weise wird die durchschnittliche Rundenzeit eines Teams ermittelt und gewertet.
   Um die gefahrenen Rundenzeiten korrekt zuordnen zu können, ist es unerlässlich, dass die iRacing-Sessions mit dem genannten iRacing-Team und der zugehörigen iRacing-ID betreten werden.
2) <u>Weitere Bestimmungen</u>
   (1) Teilnahmeberechtigung
   Zur Teilnahme berechtigt sind ausschließlich Teams, die sich über das Online-Formular für die Serie angemeldet haben.
   (2) Qualifying-Sessions
   Die Qualifying-Sessions werden im iRacing Lone-Quali-Modus absolviert. Das Qualifying Conduct Scrutiny ist bei allen Quali-Sessions auf "Strict" eingestellt. Die Anzahl der gewerteten Runden ist nicht begrenzt.
   (3) Teamzusammensetzung
   Ein Team besteht aus zwei (2) Fahrern, die beide innerhalb eines Time-Slots in den parallelen iRacing-Sessions jeweils eine gültige Rundenzeit erzielen müssen, um eine gültige Team-Durchschnittszeit zu ermitteln.
   Ein Team kann mehr als zwei Fahrer an der Vorqualifikation teilnehmen lassen, ohne dass eine gesonderte Anmeldung der Fahrer erforderlich ist.

Die beiden Fahrer, die die schnellste Team-Durchschnittszeit erzielt haben, müssen an mindestens einem der ersten beiden Rennen der Saison teilnehmen.

Strafe bei Verstoß:
Eine 30-Sekunden-Stop-and-Hold-Strafe wird unmittelbar nach dem Rennstart für die verbleibenden beiden Rennen verhängt.

(4) Fahrzeugwahl
Teams müssen die Vorqualifikation mit dem gemeldeten Fahrzeug absolvieren. Teams, die mit einem falschen Fahrzeug dem Server beitreten und dabei gültige Rundenzeiten erzielen, werden von der Serie ausgeschlossen.

(5) Fahrzeugwechsel
Ein Fahrzeugwechsel ist bis zum **16.11.2026 um 18:00** Uhr per E-Mail an dnls@vln.de möglich.
Fahrzeugwechsel, die nach diesem Zeitpunkt erfolgen, sind für die Vorqualifikation ausgeschlossen.

(6) Account-Sharing in iRacing
Das Teilen von iRacing-Accounts ist untersagt. Bei Verstößen werden sowohl das betroffene Team als auch die betroffenen Fahrer von der Serie ausgeschlossen. Teams, die mehrere Fahrzeuge für die Serie gemeldet haben, werden ebenfalls ausgeschlossen.

(7) Ranking
Das Ranking wird in regelmäßigen Abständen den Teams per E-Mail zur Verfügung gestellt.

(8) Balance of Performance (BoP)
Die Vorqualifikation wird unter Berücksichtigung der in der Serienausschreibung aufgeführten Balance of Performance (BoP) durchgeführt.

3) Bestimmungen zur Rangfolge und Bestätigung der Teams

(1) Das Ranking der Teams erfolgt anhand der schnellsten durchschnittlichen Teamzeiten innerhalb eines Fahrzeugherstellers über alle Time-Slots hinweg. Die erzielten Zeiten der Teams werden miteinander verglichen und entsprechend ihrer Schnelligkeit eingestuft. Dabei wird die Leistung der Teams im Vergleich zu anderen Teams desselben Herstellers berücksichtigt.

(2) Die Anzahl der Startplätze, die über die Vorqualifikation vergeben werden, ergibt sich aus der Gesamtzahl der angemeldeten Fahrzeuge bzw. Fahrzeughersteller in den einzelnen Fahrzeugklassen, abzüglich der vergebenen Wildcards.

(3) Die genaue Anzahl der Fahrzeuge bzw. Fahrzeughersteller, die sich über die Vorqualifikation für die Saison qualifizieren können, wird den Teamleitern bis zum **17.11.2026** bekanntgegeben.

4.6 Einschreibeformular

1) Die Saisonnennung ist online über folgendes Formular vorzunehmen.
Link:
https://forms.cloud.microsoft/Pages/ResponsePage.aspx?id=Q_Aa4oIzPUmYSYqGKLQuXdsBD8UT7StFq09fLRuwfbpUQlRPMTlKRTdBRVpGRkdJT1dHVk5BUVlPQy4u

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

3) 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/

4.7 Einstufung Realer Rennfahrer (Real - Driver) – Klasse SP9

1) 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.

2) Die entscheidende Bedingung für die Einstufung als „Real-Driver“ ist der Besitz einer Internationalen Fahrer-/Bewerberlizenz Stufe C Circuit, die nicht älter als zwei Jahre ist (2025). Zusätzlich muss mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllt sein:
Voraussetzungen:
   a. Gelistet in der FIA Driver Categorisation (Platinum, Gold, Silver, Bronze).
   b. Teilnahme an mindestens fünf realen NLS/VLN-Wertungsläufen oder an einem offiziellen 24-Stunden-Rennen auf der Nürburgring Nordschleife, das in Wertung beendet wurde.

3) Regelungen für Inhaber einer Superlizenz (Formel-1-Lizenz):
Bewerber, die innerhalb der letzten fünf Jahre (2022) im Besitz einer Superlizenz waren, wird automatisch der Status eines „Real-Drivers“ zuerkannt. Diese Regelung tritt ohne zusätzliche Bestimmungen oder Bedingungen in Kraft.

4) Der schriftliche Nachweis ist fristgerecht per E-Mail an dnls@vln.de bis jeweils Mittwochs 12:00 Uhr in der Rennwoche zu übermitteln.

4.8 Nenngebühr pro Team

1) 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:
   (1) Kontoinhaber: VLN VV GmbH & Co. KG
   (2) Bankverbindung: Kreissparkasse Ahrweiler
   (3) IBAN: DE04 5775 1310 0000 2592 59
   (4) Swift-BIC: MALADE51AHR
   (5) Verwendungszweck: Startnummer und Teamname
2) 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.
3) Es obliegt dem Team, den Nachweis über die Nenngeldzahlung zu erbringen und die Zahlung eindeutig dem/den genannten Fahrzeug(en) zuzuordnen. Bitte stellet sicher, dass die Zuordnung auf der Überweisung klar ersichtlich ist.
4) Das Nenngeld wird zu Beginn der Saison als Jahresgebühr erhoben und beträgt pro Fahrzeug je nach Fahrzeugklasse wie folgt:

Klasse	Jahresnennung	Einzelstarter/ Gaststarter
SP9	315€	80€
PEETN	270€	70€
SP10	270€	70€
BMW M2	220€	60€

*Alle Preise verstehen sich inklusive der jeweils gültigen Mehrwertsteuer.

5) 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.
6) Eine Nicht-Teilnahme muss mindestens fünf (5) Tage vor dem jeweiligen Rennen schriftlich gemeldet werden.

5 Bestimmungen zu einzelnen Wertungen

5.1 SP9 - Wertung

1) 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.
2) Mindestfahrzeit für SP9 – Real-Driver
   Die Mindestfahrzeit für den „Real-Driver“ beträgt sieben (7) Rennrunden, welche durch Fahrerwechsel unterbrochen werden können.
3) 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.

5.2 Porsche Esports Endurance Trophy Nürburgring (PEETN) – Wertung und Qualifikation

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) Wertungen
   (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.

   (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) 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:
Ziel der AM-Wertung ist es, Fahrern mit geringerer Erfahrung bzw. geringerem Leistungsniveau eine eigene sportliche Wertung und damit einen möglichst ausgeglichenen Wettbewerb innerhalb der Serie zu ermöglichen.
Die Einstufung als AM-Fahrer erfolgt durch den Veranstalter der PEETN vor dem ersten Rennen auf Grundlage des iRatings des jeweiligen Fahrers in der Simulation iRacing.
Für die Einstufung wird ausschließlich der Hauptaccount des jeweiligen Fahrers berücksichtigt. Zweit- oder Drittaccounts werden nicht herangezogen.
Der für die Einstufung maßgebliche iRating-Grenzwert wird nach Abschluss der Fahrernennung und vor dem ersten Rennen bekanntgegeben.
Der iRating-Grenzwert kann im Verlauf der Saison angepasst werden, sofern dies aus sportlichen Gründen erforderlich ist, um eine möglichst faire und nachvollziehbare Einteilung der Fahrer sicherzustellen.
Der Veranstalter behält sich zudem das Recht vor, den AM-Status einzelner Fahrer während der Saison neu zu bewerten und entsprechend anzupassen.

5.3 SP10 – Wertung

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

5.4 BMW M2 – Wertung

Teams müssen keinen speziellen Nachweis erbringen, um in den Klassen BMW M2 der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie zu starten.

5.5 Startnummern

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

SP9:	#2 - #50
PEETN:	#900 - #950
SP10:	#161 - #193
BMW M2:	#870 - #899

2) Die Startnummer #1 ist dem Klassensieger der SP9 aus der vorherigen Saison vorbehalten.
3) Startnummern dürfen nicht mit 0 beginnen.
4) Die Teams erhalten die Möglichkeit im Nennformular eine Wunschstartnummer zu hinterlegen, jedoch besteht kein Anspruch auf diese Wunschstartnummer. Die Nummern werden nach der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben.

6 Veranstaltungen

6.1 Serien-Terminkalender

Event	Termin	Strecke	Configuration	Race	Ingame Date
Event 1	19.12.2026	Nürburgring Combined - Gesamtstrecke	VLN	3 Stunden	Apr 25.
Event 2	09.01.2027	Nürburgring Combined - Gesamtstrecke	VLN	3 Stunden	May 23.
Event 3	20.02.2027	Nürburgring Combined - Gesamtstrecke	VLN	3 Stunden	Jun 20.
Event 4	06.03.2027	Nürburgring Combined - Gesamtstrecke	VLN	3 Stunden	Aug 01.

6.2 Event Zeitplan

Samstag

Die InGame Zeiten werden mit den Briefing-Dokument für die einzelnen Veranstaltungen veröffentlicht.

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

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
08:00	10:00	Freies Training (Separater Server)	120 Minuten
09:00	11:05	Warm-Up (Race Server)	125 Minuten
11:10	11:30	Fahrerbriefing / Pflicht für alle Teams / Fahrer	20 Minuten
11:35	12:15	Qualifying (PEETN, SP10, BMW)	40 Minuten + Overtime
12:30	12:45	Qualifying (SP9)	15 Minuten + Overtime
13:00	16:00	Rennen	180 Minuten + Overtime

6.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge Maximale Gridgröße / Warteliste / Gaststart

1) Gridgröße
   Die maximale Starterfeldgröße beträgt 60 Fahrzeuge, die vorgesehene Klassenverteilung ist wie folgt.
   (1) SP9: 20 Fahrzeuge
   (BMW M4 GT3 EVO, Mercedes-AMG GT3 2020, Porsche 911 GT3 R (992), Ferrari 296 GT3, Lamborghini Huracan GT3 EVO, Ford Mustang GT3, Aston Martin Vantage GT3 EVO, Audi R8 LMS EVO II GT3)
   (2) PEETN: 16 Fahrzeuge *(Porsche 911 Cup (992.2)*
   (3) SP10: 12 Fahrzeuge *(BMW M4 G82 GT4, Mercedes-AMG GT4, Aston Martin Vantage GT4)*
   (4) BMW M2: 12 Fahrzeuge *(BMW M2 Racing (G87)*
2) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Anzahl der Fahrzeuge und Fahrzeugmarken innerhalb einer Fahrzeugklasse anzupassen.
3) 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.

6.4 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.

6.5 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe des Wettbewerbs werden ausschließlich online durchgeführt.

1) Training
   Es gibt offizielle (vom Veranstalter) bereitgestellte Trainings-Server und privat gehostete Trainings-Server.
   Es werden zu jedem Wertungsrennen mindestens drei Trainingsserver vom Veranstalter zur Verfügung gestellt. Die Trainingstermine werden über die „Briefing-Dokument“ veröffentlicht.
2) Private Trainings und Tests
   Private Trainings und Tests sind erlaubt.
3) Training
   Pro Veranstaltung sind ein freies Training und ein Zeittraining vorgesehen. (siehe 6.2 Event Zeitplan).
4) 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.
5) Zeittraining (Qualifying)
   Es gibt keine vorgeschriebene Mindestfahrzeit im Qualifying. Teams / 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.

6) Startarten
Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:
rollender Start (Indianapolis-Start)

7) Wertungsrennen
Alle Wertungsrennen werden als Teamrennen durchgeführt und gehen über eine Distanz von 3 Stunden. Jedes Team/Fahrzeug muss mindestens 2 und höchstens 4 Fahrer am Rennen teilnehmen.

8) Teamspeak
An den Renntagen ist es Pflicht, dass mindestens ein Vertreter des Teams im Teamspeak von der Fahrerbesrechung bis zum Ende der Protestfrist anwesend ist und seinen Realnamen (#Nr Vorname Name) verwendet.

9) Fahrhilfen und Schadensmodell

Fahrhilfen:	Disallow all driving aids (but clutch assist OK)
Schaden:	aktiv
Reifenverschleiß:	aktiv
Benzinverbrauch:	aktiv

7 Wertung

7.1 Punktetabelle und Wertungsmodus

1) 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.

2) 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 Punktetableau:

		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

3) Das verwendete Punkteraster wird für jede einzelne Fahrzeugklasse angewendet.

4) 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.

5) Streichresultat
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.

6) Bonuspunkte
Für die einzelnen Fahrzeugklassen werden folgende Bonuspunkte vergeben:
Pole-Position: 2 Punkt
Schnellste Rennrunde: 1 Punkt

7.2 Punktegleichheit

1) <u>Strafpunkte-Konto:</u>
Vorrangig wird das Strafpunkte-Konto betrachtet. Das Team mit der geringeren Anzahl an Strafpunkten über die gesamte Saison erhält die bessere Platzierung.

2) <u>Anzahl der Siege:</u>
Haben die betroffenen Parteien keine Strafpunkte erhalten, entscheidet die Anzahl der ersten Plätze aus allen gewerteten Rennen. Bei erneutem Gleichstand folgen die Anzahl der zweiten Plätze, anschließend dritte Plätze usw.

3) <u>Incident-Punkte (iRacing):</u>
Sollte weiterhin Gleichstand bestehen, wird die Gesamtanzahl der Incident-Punkte aus allen iRacing-Rennen der Saison herangezogen. Die niedrigere Gesamtzahl führt zur besseren Platzierung.

8 Dokumentenabnahme

8.1 Eventnennung (Team)

1) Alle Teams sind automatisch für alle Wertungsrennen gemeldet.
2) Eine Abmeldung von einem Rennen muss bis montags, 18:00 Uhr in der jeweiligen Rennwoche per E-Mail an dnls@vln.de erfolgen.
3) Kann ein Team aus bestimmten Gründen nicht am Rennen teilnehmen, ist dies dem Veranstalter umgehend per E-Mail an dnls@vln.de mitzuteilen.

8.2 Fahrerbesprechung (Briefing)

1) Die Fahrerbesprechung findet im TeamSpeak-Server von Simracing Deutschland statt und wird von dem Rennleiter Zusammenarbeit mit dem Vorsitzenden der Rennkommission durchgeführt.
2) Teamspeak-Zugangsdaten:
   Server-Adresse: ts.simracing-deutschland.de
   Passwort: abtabt
3) 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.
4) Alle Fahrer müssen an der Fahrerbesprechung teilnehmen. Es ist verpflichtend, dass im TeamSpeak die Startnummer vor dem realen Vor- und Nachnamen des Fahrers bzw. Teamvertreters angezeigt wird.
5) Alle Teilnehmer sollten während der Fahrerbesprechung stummgeschaltet sein und der Besprechung aufmerksam folgen.
6) Eine festgestellte Nichtteilnahme oder unvollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung wird durch die Rennkommission mit einer 10 Sekunden Zeitstrafe für das Wertungsrennen belegt.
7) 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 / Teams verbindlich und strikt einzuhalten.
8) Während der Fahrerbesprechung ist das Fahren auf dem offiziellen Rennserver verboten.
9) Nach der Fahrerbesprechung müssen alle Teilnehmer in ihre dafür vorgesehenen Team-Channels wechseln.

9 Rennen

9.1 Art der Rennkommission (ReKo)

In der Serie wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

9.2 Sichtungsbereiche

In der Series wird die Rennsessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log). Grundsätzlich gilt folgende Regelung: Wenn nur zwei Fahrzeuge in einen Vorfall verwickelt sind, wird dieser Vorfall notiert, aber es muss zusätzlich ein Incident Report oder 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 Incident Report ist jedoch immer hilfreich, da es gelegentlich vorkommen kann, dass Vorfälle von der REKO übersehen werden.

9.3 Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

9.4 Fast Repair

1) In der Serie steht pro Wertungslauf jedem Team drei (3) Fast Repair zur Verfügung.
2) Für jeden eingesetzten Fast Repair ist in der unmittelbar darauf folgenden Runde eine Durchfahrtsstrafe zu absolvieren.
3) Es liegt in der Verantwortung jedes Teams bzw. Fahrers, diese Strafe eigenständig und ohne Verzögerung in der nächsten Runde nach Verwendung des Fast Repairs auszuführen. Für jede zusätzlich gefahrene Rennrunde, in der die Durchfahrtsstrafe nicht abgeleistet wird, erhält das Team einen Strafpunkt.
4) 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.
5) Wird ein FastRepair unbeabsichtigt verwendet oder durch die Simulation nicht angerechnet, ist die Durchfahrtsstrafe gleichermaßen zu absolvieren.
6) Die Rennleitung prüft alle Teams während und nach dem Rennen.
7) Melden von FastRepair (FR-Report)
   Ein FastRepair muss nicht gemeldet werden.
8) FastRepair Nachweis
   Ein Nachweis über nicht verwendete Fast Repairs muss grundsätzlich nicht erbracht werden.
   Behauptet jedoch ein Team, keinen Fast Repair verwendet zu haben, liegt die Beweislast beim Team. Es ist in diesem Fall die Verantwortung des Teams, den Nachweis gegenüber der Rennleitung zu erbringen.

9.5 ESC-Verbot und Gebot

1) In der Serie ist es erlaubt, nach der Nutzung der ESC-Taste wieder in das Training, Qualifying oder Rennen zurückzukehren. Dabei ist jedoch verpflichtend die jeweilige Mindestwartezeit („Towing Time“) einzuhalten.
2) Eine zeitliche Vorteilnahme wird von der Rennleitung geahndet.
3) Die Betätigung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie gestattet (sofern möglich), um Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach Rennende zu vermeiden.

9.6 Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:

1) Es ist erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.
2) Es ist strengstens untersagt, das Fahrzeug nach Rennende vorsätzlich zu beschädigen oder absichtlich Kollisionen mit anderen Fahrzeugen herbeizuführen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem höheren Strafmaß geahndet als reguläre Kollisionen während des Rennverlaufs. Die exakte Höhe des Strafmaßes liegt im Ermessen der Rennleitung und wird im Einzelfall festgelegt.

9.7 Protest (Kostenpflichtig)

1) Proteste können bis spätestens 15 Minuten nach dem Ende des Wertungsrennens schriftlich über ein PDF-Formular per Mail an dnls@vln.de eingereicht werden. Proteste, die nach den genannten Fristen eingereicht werden, werden nicht mehr berücksichtigt oder bearbeitet. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.
2) Das Protestformular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
3) Proteste können nur von einem direkt am Vorfall beteiligten Team gemeldet werden. Proteste von unbeteiligten Teams sind unzulässig.

9.8 Incident Report

1) Incident Reports können bis spätestens 15 Minuten nach Ende des Wertungsrennens schriftlich über das dafür vorgesehene Onlineformular eingereicht werden.
2) Einzelne Vorfälle werden nur berücksichtigt, wenn der Incident Report:
    (1) innerhalb von 30 Minuten nach dem Auftreten des Vorfalls und
    (2) innerhalb der Einreichungsfrist von 15 Minuten nach Rennende eingereicht wird.
3) Reports, die nach Ablauf dieser Frist eingereicht werden, sind unzulässig und werden nicht mehr berücksichtigt oder bearbeitet.
4) Das Incident-Report-Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.
5) Incident Reports dürfen ausschließlich von einem direkt am Vorfall beteiligten Team eingereicht werden; Meldungen unbeteiligter Teams sind nicht zulässig.

9.9 Strafen

1) Es gelten iRacing Rahmenbedingungen.
2) Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden.
   Alle von der Rennleitung / Simulation ausgesprochenen Strafen müssen grundsätzlich innerhalb von drei (3) Runden absolviert werden.
    (1) 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.
3) 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 Rahmenbedingen wird automatisch eine zusätzliche Standzeit von 25 Sekunden addiert. Alle anderen Strafen, insbesondere Drive Through Penalties dürfen nicht mit einem Boxenstopp kombiniert werden!
4) iRacing Strafen
    (1) iRacing Strafen sind durch eine schwarze Flagge im Sichtfeld zu erkennen.
    (2) Wenn die schwarze Flagge aufgerollt angezeigt wird, weist dies auf eine Warnung hin und der Fahrer muss z. B. Abbremsen, um eine Strafe während der Session zu vermeiden.
    (3) Wenn die schwarze Flagge ausgeklappt angezeigt wird, bedeutet dies eine Strafe von iRacing oder der Rennkommission. Der Fahrer muss in seine Box zurückkehren, um die Strafe zu absolvieren.
5) iRacing oder die Rennleitung kann drei Arten von Strafen mit der schwarzen Flagge verhängen:
    (1) Durchfahrtsstrafe: - Diese Strafe erfordert, dass das bestrafte Team durch die Boxengasse fahren muss. Es darf nicht am Boxenplatz oder in der Boxenstraße angehalten werden.

(2) 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.

(3) Disqualifikation

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

7) Ablauf eines Boxengassenstart
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.

10 Titel, Preisgeld und Pokale

10.1 Titel und Auszeichnungen

1) Das Team der SP9 – Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: Champion SP9 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
2) Das Team der PEETN Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: Champion PEETN | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
3) Das Team der SP10 Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: Champion SP10 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
4) Das Team der BMW M2 Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: Champion BMW M2 | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
5) Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl aller Klassen, nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: DNLS Meister | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.

10.2 Titel und Auszeichnungen PEETN

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

1) PEETN Team-Champion:
Das Team der PEETN Wertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: PEETN Team-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
2) PEETN Fahrer-Champion:
Der Fahrer bzw. die Fahrerpaarung der PEETN Fahrerwertung mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsrennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027 erhält den Titel: PEETN Fahrer-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.
3) 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 2026/2027 erhält den Titel: PEETN AM-Champion | Digitale Nürburgring Langstrecken-Serie 2026/2027.

10.3 Preisgeld, Sachpreise & Pokal

1) 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:

Platzierung	*SP9*	*SP10*	*BMW M2*
1.Platz	1200,00 EUR	950,00 EUR	950,00 EUR
2.Platz	900,00 EUR	650,00 EUR	650,00 EUR
3.Platz	600,00 EUR	350,00 EUR	350,00 EUR

2) DNLS-Meister
Der Gesamt-Meister der DNLS erhält ein Preisgeld von € 2.000 und zusätzlich eine Einladung zur offiziellen NLS-Jahressiegerehrung im November 2027

3) Siegerpokal
Die jeweiligen Klassensieger erhalten zudem einen Siegerpokal.

4) 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)

5) 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 Anreisekosten, Hotelkosten, etc. Diese müssen durch den Teilnehmer selbst getragen werden. Die Sieger werden automatisch vom Veranstalter benachrichtigt.

6) Preisgelder und Pokale der PEETN
(1) 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

(2) Für die PEETN AM-Fahrer-Champions wird ein Preisgeld in Höhe von 850€ ausgelobt.
(3) Die drei bestplatzierten Teams erhalten bei der Jahressiegerehrung jeweils einen Pokal.
(4) Die drei bestplatzierten Fahrer bzw. Fahrerpaarungen der Fahrerwertung erhalten bei der Jahressiegerehrung jeweils eine Medaille pro Fahrer.
(5) Die bestplatzierte AM-Fahrerpaarung erhält bei der Jahressiegerehrung jeweils eine Medaille pro Fahrer.
(6) Die folgenden Prämien werden zu allen Wertungsläufen vergeben:
1. Pokalvergabe für die Bestplatzierten
Die drei bestplatzierten Fahrerkonstellationen erhalten zu allen Wertungsläufen jeweils einen Pokal pro Fahrer.
2. Die bestplatzierte AM-Fahrerkonstellation erhält zu allen Wertungsläufen jeweils einen Pokal pro Fahrer.
3. Meldung der Kontakt- und Adressdaten
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.
Erfolgt die Übermittlung der Daten nicht fristgerecht, verfällt der Anspruch auf den Siegerpokal.

(7) 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.

11 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

(1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, der Rennkommission, des Renndirektors oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
(2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sowie des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.
(3) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Team und Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar
(1) gegen den Serienausschreiber, und iRacing.com, deren Organe und Geschäftsführer
(2) die Sportwarte
(3) und allen 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
(4) 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.
(4) 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 Teams / Fahrer

Teams / Fahrer, die ihr Rennen live im Internet oder im TV übertragen, müssen folgende Bestimmungen beachten:

(1) Sie müssen die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Fahrzeuglackierungen (SkinPack) verwenden.
(2) Sie müssen den offiziellen Namen der Veranstaltung darstellen.
(3) Sie müssen den offiziellen Livestream-Link in der Beschreibung des Streams angeben.
(4) Sie müssen den Twitch Command verlinken.
(5) Livestream Teams/Fahrer PEETN:
Sie müssen den Link der PEETN-Website (https://www.porscheendurancetrophy.de/porsche-esports-endurance-trophy-nuerburgring) in der Beschreibung des Streams angeben. Sie müssen den Hashtag #PETNBR angeben.

13 Besondere Bestimmungen

13.1 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.

1) Teamleiter
   (1) Der Teamleiter oder ein benannter Stellvertreter trägt die Hauptverantwortung für das gemeldete Team. Jegliche Änderungen dürfen ausschließlich durch sie vorgenommen werden.
   (2) 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.
   (3) 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.
2) 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.
   Registriert ein Team ein falsches Team oder verwendet eine nicht eingeschriebene iRacing-Team-ID auf dem Rennserver, erhält es im Rennen eine Drive-Through-Penalty (Durchfahrtsstrafe).

   (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) Ein Team besteht aus mindestens zwei Fahrern. Die Zusammensetzung des Fahreraufgebots kann frei gewählt werden, dabei sind die „Real-Driver"-Bestimmungen der Klasse SP9 einzuhalten.

13.2 Fahrernennung (Driver Line-up) und Lizenzprüfung

1) Alle Teams sind verpflichtet, ihre Einsatz- sowie optionalen Ersatzfahrer für das jeweilige Rennen zu benennen.
   Die Nennfrist endet jeweils mittwochs um 12:00 Uhr der jeweiligen Veranstaltungswoche. Die Meldung muss über das dafür vorgesehene Onlineformular erfolgen.
2) Im Onlineformular sind für jeden genannten Fahrer folgende Angaben erforderlich:
   (1) Vor- und Nachname
   (2) Nationalität
   (3) iRacing Driver ID
   (4) Lizenznummer
   (5) E-Mail-Adresse
   (6) Geburtsdatum

3) Teams, die ihre Fahrernennung nicht fristgerecht einreichen, sind nicht startberechtigt.
   Nachträgliche Änderungen der Einsatz- oder Ersatzfahrer sind nicht zulässig.
4) Nehmen Fahrer am Rennen teil, die nicht fristgerecht genannt wurden, erfolgt eine Disqualifikation sowie der Ausschluss aus der Serie.
5) Fahrer – Lizenzprüfung
   Die Lizenzprüfung und damit die Überprüfung der Startberechtigung für die Rennen erfolgt durch den DMSB.
   Mit der Fahrernennung bestätigen alle genannten Fahrer, dass die oben aufgeführten Daten vom Veranstalter an den DMSB zur Lizenzprüfung übermittelt werden dürfen.

13.3 Mindestfahrzeit

1) Die Mindestfahrzeit für jeden Fahrer beträgt sechs (6) Rennrunden.
2) Die gefahrenen Runden werden anhand des offiziellen iRacing-Ergebnisses ausgewertet.
3) Unterschreitet ein Fahrer die Mindestfahrzeit, erhält das Team bzw. Fahrzeug eine Zeitstrafe von 85 Sekunden auf das Rennergebnis.

13.4 Bestimmungen zur Teilnahme am Rennen mit einem Simulator:

1) Teams, die von einem Simulator (Rig) aus an einem Rennen teilnehmen, sind verpflichtet, den Fahrerwechsel nachzuweisen. Dieser Nachweis muss durch ein Video erfolgen, das die gesamte Dauer von der Boxeneinfahrt bis zur Boxenausfahrt umfasst.
2) Im Video müssen sowohl der Fahrer vor dem Boxenstopp als auch der Fahrer nach dem Boxenstopp eindeutig erkennbar sein. Zusätzlich muss der In-Game-iRacing-Video-Timer während des Boxenstopps für mindestens fünf Sekunden sichtbar sein.
3) Der Nachweis ist innerhalb von fünf Minuten nach dem Fahrerwechsel an die Rennleitung zu übermitteln. Die Bestätigung bzw. Teams, die den Nachweis nicht fristgerecht erbringen, werden nicht gewertet (DNC). Diese Teams behalten zwar ihre Platzierung im Rennergebnis, erhalten jedoch keine Meisterschaftspunkte.
4) Teams mit dieser Konfiguration müssen dies dem Veranstalter spätestens am Renntag bis 9:00 Uhr per E-Mail an dnls@vln.de melden. Die endgültige Genehmigung erfolgt durch die Rennleitung.

13.5 Ablauf des Zeittraining

1) 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.
2) 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.
3) Während des Zeittrainings ist es zulässig, eine gezeitete Runde nach einer "Kurzrunde" 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.
4) Aufnahme Zeitrunde über den Grand Prix-Kurs (Penalty aufheben)
   (1) Eine Rundenbegrenzung über die Kurzrunde besteht nicht. Wird jedoch eine gezeitete Runde über die „Kurzrunde“ des Grand Prix-Kurses durch die „Hyundai N-Kurve“ begonnen, wird von der Simulation iRacing eine Strafe ausgesprochen, die von der Rennleitung gelöscht wird.
   (2) 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).
5) Zeittraining (PEETN, SP10 und BMW M2)
   (1) Mit Beginn der Qualifying-Session seitens iRacing können die Klassen PEETN, SP10, und BMW M2 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, & BMW M2“ beendet. Alle bis zu diesem Zeitpunkt begonnenen Runden dürfen zu Ende gefahren werden und werden nach den iRacing-Rahmenbedingungen gewertet.
   (2) Fahrer, die am Zeittraining teilgenommen haben, sind berechtigt, den Rennstart durchzuführen, sind jedoch nicht verpflichtet, dies tatsächlich zu tun.
6) Zeittraining (SP9)
   (1) Der Real-Driver ist verpflichtet, sowohl das Zeittraining als auch den Rennstart zu absolvieren!
   (2) Die Rennleitung gibt das Zeittraining der SP9-Klasse im iRacing-Textchat mit der Meldung „Start Qualifying SP9-Class“ frei.

(3) 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.

13.6 Einführungsrunde / Formationsrunde:

1) 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 und BMW M2
2) Die Startgruppe 1 (SP9 – Klasse) beginnt ihre Einführungsrunde zeitgleich mit dem PaceCar.
3) Alle nachfolgenden Startgruppen beginnen ihre Einführungsrunde mit einem Abstand von etwa 100 Sekunden zur jeweils schnelleren Startgruppe.
4) Die Rennleitung gibt über den iRacing Textchat bekannt, zu welcher InGame Sim-Time die weiteren Startgruppen ihre Einführungsrunde beginnen müssen.
5) Die Sim-Time wird im Cockpit in der „Lap Time Black Box (F1)“ dargestellt.
6) 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.
7) 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.
8) Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem ihre Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.
9) 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.
10) In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei (3) Fahrzeuglängen betragen.
11) Bis spätestens zur Bilstein Brücke am Ende der Döttinger Höhe müssen alle Fahrzeuge jeder Startgruppe eine geordnete und geschlossene 2x2 Formation einnehmen!
12) Startfahrer müssen den VoiceChat aktivieren, um ggf. Anweisungen der Rennleitung zu verstehen!

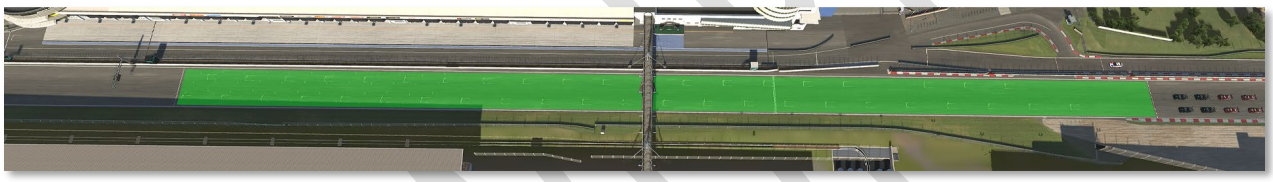
13.7 Startfreigabe/Rennstart

1) Der Start zum Rennen erfolgt rollend in drei Startgruppen.
2) Die Fahrzeuge haben sich, unter der Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position in der jeweiligen Startgruppe, mit gleichbleibender Geschwindigkeit in einer geordneten und geschlossenen parallelen Formation in zwei Startreihen der Start-Area zu nähern.
3) Die Pole-Setter haben die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
4) Der Rennstart erfolgt innerhalb der Start-Area. Die Grüne Flagge seitens iRacing ist zu ignorieren!
5) Startfreigabe
   Die Startfreigabe der einzelnen Fahrzeugklassen erfolgt durch die Rennleitung via InGame Text-Chat-Befehl innerhalb der Start-Area.
   1) Text-Chat-Befehl:
      Startgruppe 1: "SP9 ---> GREEN GREEN GREEN <---"
      Startgruppe 2: "PEETN ---> GREEN GREEN GREEN <---"
      Startgruppe 3: "SP10, BMW M2 ---> GREEN GREEN GREEN <---"



6) 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.
7) 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



13.8 Online - Fahrerwechsel

1) Jedes Team/Fahrzeug ist verpflichtet, mindestens einen (1) Online-Fahrerwechsel während des Rennens durchzuführen.
2) Teams/Fahrzeuge, die keinen Online-Fahrerwechsel durchführen, werden disqualifiziert.
3) Ausnahmen
   Teams, die ein Wertungsrennen von einem Simulator (Rig) aus bestreiten, sind von dieser Regel ausgenommen. Für diese Konstellation gelten gesonderte Bestimmungen.

13.9 Rennen

1) 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.
2) Nachdem der Gesamtführende das Rennen durch Überfahren der Start/Ziellinie beendet hat, wird die Boxenausfahrt geschlossen und die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden.
3) Nach dem Abwinken des Gesamtführenden gilt in der Auslaufrunde ein Überholverbot gegenüber allen Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und ihr Rennen noch nicht beendet haben. Mit dem Zieleinlauf des Gesamtführenden ist die Boxenausfahrt geschlossen; die Boxengasse darf nicht mehr verlassen werden. Die Ziellinie darf in der Auslaufrunde nur einmal überquert werden. Verstöße gegen diese Bestimmungen werden durch die Rennleitung geahndet.
4) 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.
5) Teams, die ein Rennen ohne ersichtlichen Grund aufgeben, können ihre Startberechtigung für die restliche Saison verlieren. Der Grund für die Aufgabe des Rennens ist der Rennleitung mündlich über Teamspeak mitzuteilen. Ein Anhalten ohne zwingenden Grund vor der Ziellinie ist verboten und kann von der Rennleitung mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden geahndet werden.
6) Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.
7) 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.

13.10 Boxengasse

1) Innerhalb der Boxengasse ist grundsätzlich in der Fast Lane zu fahren. Kommt es zu einer Kollision mit einem anderen Fahrzeug, die nachweislich einen Schaden verursacht, kann die Rennleitung eine Verwarnung oder eine Zeitstrafe von 10 Sekunden aussprechen.
2) Es ist verboten, den nachfolgenden Verkehr absichtlich zu blockieren oder außerhalb des eigenen Boxenplatzes anzuhalten.
3) Das Bewegen von Fahrzeugen entgegen der Fahrtrichtung (Rückwärtsfahren) ist nur bis zu einer maximalen Distanz von drei (3) Fahrzeuglängen erlaubt.
4) Beim Verlassen des eigenen Boxenplatzes muss der Fahrer unmittelbar in die Fast Lane einfahren und dieser folgen, bis das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist. Nähern sich beim Auffahren andere Fahrzeuge von hinten, darf der Fahrer erst dann auf die Ideallinie wechseln, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine Behinderung anderer Fahrzeuge besteht.
5) Das Aufwärmen der Reifen durch Burnouts ist untersagt. Eine Ausnahme gilt ausschließlich beim Anfahren vom eigenen Boxenplatz.

13.11 Pflichtboxenstopp und Mindestboxenstandzeit

1) Jedes Team bzw. Fahrzeug ist verpflichtet, im Rennen bis zur vorletzten Rennrunde 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.
2) Das Boxenstoppfenster öffnet mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie nach dem Rennstart.
3) 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:
   War der Pflichtboxenstopp 0,2 Sekunden zu kurz, wird eine Stop-and-Hold-Strafe von 1 Sekunde durch die Rennleitung verhängt.
4) Das fehlerhafte Durchführen eines Pflichtboxenstopps bis zur vorletzten Rennrunde wird von der Rennleitung mit einer Zeitstrafe sanktioniert.
5) Das nicht ordnungsgemäße Absolvieren beider Pflichtboxenstopps bis zur vorletzten Rennrunde führt zur Nichtwertung des Fahrzeugs.

13.12 Streckenbegrenzung

Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.
Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

13.13 Disziplinarische Maßnahmen

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

13.14 Wetter und Streckenbeschaffenheit

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

(1) Wetter
   Das Wetter ist in Training, Qualifying und Rennsession dynamisch eingestellt.
   Wolken / Dynamische Tageszeit (InGame)
(2) Streckenbeschaffenheit
   Adjust Track Condition (Automatically clean marbels): Dynamisch
   Starting Track State: 61%
   Carry over track state from previous sessions: Ja

13.15 Incident Limit

1) Es gelten die iRacing Rahmenbedingungen und Strafen.
2) Rennen
   Die erste S/H Strafe wird mit dem 30. INC ausgesprochen. Die Strafe wird von der Simulation ausgesprochen.
   Jede weitere S/H Strafe 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.

13.16 Teamnamen Bestimmungen

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

(1) Die Gesamtlänge des Teamnamens darf 24 Zeichen, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.
(2) Teams, die mehr als ein Team für die Saison einschreiben, müssen unterschiedliche Teamnamen verwenden.

3) iRacing Teamname
Der genannte Teamname sollte mit dem iRacing Teamnamen übereinstimmen.

13.17 Verhaltensregeln

1) 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 Mitstreiter 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 Teams und Fahrer, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Teams / Fahrer, die durch ihre Fahrweise andere Teams / Fahrer behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen der Veranstaltung nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung ausgeschlossen werden. Teams / Fahrer, die andere Teams / 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.

2) Kommunikation
Das Chatten, sowohl mit dem Voice- wie auch mit Textchat, ist Teams / 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.

3) 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.

13.18 Verhalten auf der Strecke

1) 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.

2) 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.

(1) <u>Fairer Umgang und Respekt</u>
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.

(2) <u>Überholen</u>
Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten.
Sobald auf einer Geraden oder vor einer Bremszone eine halbe Fahrzeuglänge Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen besteht, ist die eigene Linie beizubehalten. Beim Versuch, einen Gegner auszubremsen, ist der Vorgang abzubrechen, sofern das kurveninnere Fahrzeug vor dem Einlenkpunkt keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erzielt hat. 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 einhalten.

(3) Überrunden
Der überholende Fahrer ist für die ordnungsgemäße und sichere Durchführung des Überholmanövers verantwortlich. Im Zweifelsfall ist der Überholvorgang bzw. die Überrundung abzubrechen. Das zu überrundende Fahrzeug darf die Ideallinie nur dann verlassen, wenn dies rechtzeitig, eindeutig und vorhersehbar für den überrundenden Fahrer erfolgt.

(4) 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.

(5) 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.

(6) 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.

(7) 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.

(8) 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.

(9) Zeittraining
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.

Teil 2 Technisches Reglement

2 Technische Bestimmungen

2.1 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

2.2 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im SimRacing sind einzuhalten (DMSB-SimRacing-Reglement 2026 Rundstrecke). ACHTUNG: Abweichungen von den DMSB-Bestimmungen bedürfen einer Sondergenehmigung des Serienausschreiber.

2.3 Fahrzeug-Templates

Serieneigene Werbepartner werden bis 10 Tage vor dem Start der Veranstaltung bekanntgegeben. 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.
Alle Teams sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeuglackierung fristgerecht einzureichen.

2.4 Fahrzeuglackierung

1) Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über SimSync verwaltet.
2) Eine entsprechende Anleitung ist in jedem Fahrzeug-Template enthalten. Solltet ihr Fragen dazu haben, könnt ihr uns gerne per E-Mail kontaktieren dnls@vln.de
3) Teams dürfen ihre Skins jederzeit anpassen. Der Teamleiter ist verantwortlich, den finalen Paint-Skin fristgerecht per E-Mail an dnls@vln.de einzureichen.
4) Die eingesendeten Fahrzeuglackierungen werden durch das Organisationsteam geprüft und anschließend im SimSync freigegeben.
5) Abgabefrist für das erste Wertungsrennen

(1) Fahrzeuglackierungen (Skins) müssen bis zum 06. Dezember 2026, 18:00 Uhr, per E-Mail an dnls@vln.de eingereicht werden.
Im Betreff sind zwingend folgende Angaben zu machen:
- Fahrzeugklasse
- Startnummer
- Teamname

(2) Skins, die nicht zugeordnet werden können oder nicht den Bestimmungen entsprechen, werden nicht bearbeitet. Teams, die keinen Skin fristgerecht einreichen, erhalten eine Standard-Lackierung zugewiesen.

6) Abgabefristen ab dem zweiten Wertungsrennen
(1) Fahrzeuglackierungen (Skins) müssen bis spätestens montags um 18:00 Uhr vor der jeweiligen Veranstaltung per E-Mail an dnls@vln.de eingereicht werden.
(2) Auch hier sind im Betreff die Fahrzeugklasse, Startnummer und der Teamname anzugeben.
(3) Skins, die nicht zugeordnet werden können oder nicht den Bestimmungen entsprechen, werden nicht bearbeitet. Teams, die keinen Skin fristgerecht einreichen, erhalten eine Standard-Lackierung zugewiesen.

2.5 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

1) Alle im Fahrzeug-Template hinterlegten Nummerntafeln, Serien- und Sponsorlogos sind verpflichtend zu verwenden und müssen jederzeit klar erkennbar sein. Die entsprechenden Bereiche sind aus der Mip-.tga-Datei auszuschneiden.
2) Im Template sind zusätzlich Platzhalter vorgesehen, auf denen der Veranstalter jederzeit eigene Logos platzieren kann.
3) Alle Teilnehmenden sind verpflichtet, entsprechende Änderungen fristgerecht umzusetzen und ihre finalen Lackierungen rechtzeitig einzureichen.
4) Die vom Veranstalter vorgegebenen Nummerntafeln, Serien- und Sponsorlogos dürfen ohne schriftliche Genehmigung zu keinem Zeitpunkt:
(1) verschoben werden
(2) in Größe oder Format geändert werden
(3) von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden
(4) farblich geändert werden
(5) ausgeblendet werden dürfen. Sie müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben

2.6 Eigene Logos / eigenes Design

1) Eigene Logos und individuelle Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gelten jedoch die unter Punkt 1.3.3 genannten Vorgaben. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der jeweiligen Rechteinhaber vorliegen. Mit dem Anbringen der Logos auf dem Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen eingeholt wurden.
2) Im Schadensfall haftet der Teamleiter. Der Serienausschreiber übernimmt keine Haftung für mögliche Ansprüche Dritter. Eine Prüfung der Rechtmäßigkeit der verwendeten Logos durch den Veranstalter erfolgt nicht.
3) Designs oder Schriftzüge, die einen Bezug zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten herstellen, sind strikt untersagt und führen zum Ausschluss aus der Serie. Darüber hinaus ist Werbung für Tabak, E-Zigaretten, Alkohol oder Waffen verboten.

2.7 Teambezogene Sponsoren/Partner

1) Wir haben die Möglichkeit das Teamlogo des jeweiligen Teams im Livestream darzustellen. Die Vorlagen werden vom Veranstalter als Download bereitgestellt.
2) Beispielbild OnBoard



3) Hierfür müssen folgende Bedingungen erfüllt sein.
(1) Das Team muss mit seiner genannten iRacing Team ID und Startnummer den Rennserver beitreten.
(2) Die Vorlage muss richtig abgespeichert und benannt sein.

2.7.1 Technische Voraussetzungen

1) 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.
2) 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.
3) 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.
4) 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.

3 Software Bestimmungen

3.1 Allgemeines

Zusätzlich zum Technischen Reglement gemäß Teil 2 dieser Ausschreibung gelten darüber hinaus nachfolgende Softwarebestimmungen.

3.2 Software

Jede Fahrer ist selbst dafür verantwortlich, die zu verwendende Simulation und weitere Software Dritter (falls vorgeschrieben), sowie deren Lizenzen zu besitzen.

3.3 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting

1) Kommunikation Teamspeak
   Die Nutzung des VOIP-Kommunikationssystems TeamSpeak ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Ab dem freien Training besteht Anwesenheitspflicht im TeamSpeak für alle Fahrer, die sich im Fahrzeug auf der Rennstrecke befinden.
   (1) 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
   (2) Die Kommunikation mit allen Teams ist unerlässlich und muss gewährleistet sein. Verstöße können mit einer 30 Sekunden Zeitstrafe - geahndet werden.
   (3) Teamspeak Zugangsdaten
   Adresse: ts.simracing-deutschland.de
   Port: leer lassen
   Passwort: abtabt
2) Kommunikation Discord
   (1) Wir nutzen für die DNLS den Discord-Server von Simracing Deutschland. Er dient hauptsächlich zur Kommunikation zwischen Teams und Fahrern. Obwohl die Serienkoordinatoren, 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.
   (2) Discord Link: https://discord.gg/NSb5tXJ
3) Streaming - Zoom-Meeting
   (1) Es ist für alle aktiven Fahrer verpflichtend, während des Zeittrainings und des Rennens dem vom Veranstalter bereitgestellten Zoom-Meeting beizutreten und ein dauerhaftes Livebild von sich zu übertragen.
   (2) Eine Untersuchung durch die Rennleitung kann ausschließlich anhand dieses Livebilds erfolgen.
   (3) Alle Teilnehmer müssen während des Meetings stummgeschaltet (gemutet) sein.

(4) Allen beteiligten Organen der Rennserie, insbesondere Teilnehmern und Teamleitern, ist es strengstens untersagt, das Zoom-Meeting aufzuzeichnen oder Screenshots zu erstellen.

(5) Mit ihrer Teilnahme willigen alle Teilnehmer ein, dass ihr Livebild für die Livestream-Übertragung verwendet werden darf.

(6) Verstöße werden grundsätzlich mit einer Verwarnung geahndet. Stellt die Rennleitung fest, dass ein Teilnehmer absichtlich oder wiederholt kein Livebild bereitstellt, kann eine Zeitstrafe von 10 Sekunden ausgesprochen werden.

(7) Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:
Name: Startnummer und Fahrername
Beispiel: 00 Max Mustermann
Mikrofon: Muten

4) Chat- und Kommunikationsrichtlinien

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

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

3.4 Siegerinterview

Die Siegerinterviews werden ausschließlich über Zoom durchgeführt.

3.5 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

3.6 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

1) Fahrzeugklassen/Fahrzeuge

(1) Für jede Veranstaltung wird in unserem Auftrag eine Balance of Performance (BoP) erstellt.

(2) Die BoP wird spätestens 2 Tage vor dem jeweiligen Event im Briefing-Dokument veröffentlicht.

(3) Anpassungen an der BoP sind bis zum Veranstaltungstag um 08:00 Uhr möglich.

(4) Ausgenommen davon sind kurzfristige Änderungen durch die Simulation iRacing, zum Beispiel im Rahmen von Week 13-Updates oder ähnlichen Patches.

(5) Kann aufgrund fehlender Daten keine BoP bereitstellen werden, gilt die Standard-BoP von iRacing.

Vehicle class	Vehicle	Fuel in %	Power ADJ %	Additional weight in kg
SP9	Aston Martin Vantage GT3 EVO	90	100	0
	Audi R8 LMS EVO II GT3	90	100	0
	BMW M4 GT3 EVO	90	100	0
	Lamborghini Huracán GT3 EVO	90	100	0
	Mercedes-AMG GT3 2020	90	100	0
	Porsche 911 GT3 R (992)	90	100	0
	Ferrari 296 GT3	90	100	0
	Ford Mustang GT3	90	100	0
PEETN	Porsche 911 Cup (992.2)	80	95,00	0
SP10	Mercedes-AMG GT4	70	100,00	0
	BMW M4 G82 GT4	70	100.00	0
	Aston Martin Vantage GT4	70	100.00	0
BMW M2	BMW M2 Racing (G87)	70	100.00	0

2) Telemetriedaten einsenden SP9 und SP10 Klasse

(1) Einsendung der Telemetriedaten für die Klassen SP9 und SP10 vor der ersten Veranstaltung
Alle Teams, die an der ersten Veranstaltung teilnehmen möchten, müssen im Zeitraum vom 15.12. bis 17.12.2026 auf den offiziellen iRacing-Servern des Veranstalters einen vollständigen Tankstint absolvieren und die dazugehörigen Telemetriedaten per Download-Link per E-Mail an den Veranstalter übermitteln.
Der Stint muss von einem Fahrer absolviert werden, der auch bei der ersten Veranstaltung eingesetzt wird.
Teams, die die erforderlichen Telemetriedaten nicht fristgerecht bis spätestens 18.12.2026, 08:00 Uhr, einreichen, sind für die erste Veranstaltung nicht startberechtigt.

(2) Zur Verifizierung der Leistungsdaten und zur Gewährleistung einer fairen und fortlaufend angepassten BoP sind nach jedem Rennen alle Fahrer der Klassen SP9 und SP10 verpflichtet, ihre lokal gespeicherten Telemetriedaten aus dem Zeittraining und dem Rennen eigenständig per Download-Link an dnls@vln.de zu übermitteln.

(3) Mit der Teilnahme an der Serie erklären sich alle Fahrer damit einverstanden, dass die übermittelten Telemetriedaten zu Analysezwecken an einen externen Dienstleister weitergegeben werden dürfen.

(4) Die Telemetriedaten müssen bis spätestens 24:00 Uhr am jeweiligen Veranstaltungstag eingereicht werden. Beim ersten Verstoß wird eine Verwarnung ausgesprochen. Ab dem zweiten Verstoß muss das betroffene Team das darauffolgende Rennen aus der Boxengasse starten.

3) Fahrzeugklassenwechsel
Ein Wechsel der Fahrzeugklasse zwischen den Rennen der Digitalen Nürburgring Langstrecken-Serie ist zulässig. Die dabei erzielten Punkte können jedoch nicht zwischen den Klassen übertragen werden. Die finale Bestätigung eines Klassenwechsels obliegt dem Veranstalter.

4) 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 dnls@vln.de gestellt werden. Hierbei sind die Gründe eines Fahrzeugwechsels aufzuführen. Die finale Bestätigung obliegt dem Veranstalter.

5) Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen
Keine Einschränkungen

4 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 und 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. Diese sind in der offiziellen Auswertung unter Spalte Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto) ersichtlich. Strafpunkte-Konto (SPK)
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. Der Abbau der Punkte ist nur über den unten genannten Ablauf möglich.
Abbau von Strafpunkten
Offene Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Saison auf 0 gesetzt. (offene Strafen sind ausgenommen)

5 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.

ENTWURF