

ADAC Digital Motorsport Cup 2018/2019

Verhaltens- und Strafenkatalog

1. Verhaltenskatalog

1.1 Verhalten auf der Rennstrecke

- Der Wagen auf der Rennstrecke hat grundsätzlich Vorfahrt vor dem Wagen, der die Boxengasse verlässt. Sofern sich an der Ausfahrt der Boxengasse auf der Strecke eine weiße oder andersfarbige Linie befindet, darf diese bei der Ausfahrt aus der Boxengasse befahren aber nicht überfahren werden.
- Die Rennstrecke wird jeweils auf beiden Seiten der Fahrbahn durch eine weiße Linie begrenzt. Die Kerbs sind nicht Bestandteil der Rennstrecke im Sinne dieses Artikels. Die Fahrer dürfen die Rennstrecke innerhalb der weißen Linien auf der gesamten Breite nutzen. Befindet sich ein Fahrzeug mit allen vier Rädern außerhalb der weißen Linien, gilt dies als Verlassen der Rennstrecke. Fahrer, die sich durch das Verlassen der Rennstrecke einen Vorteil, wie zum Beispiel Platzierungs- oder Zeitvorteile, verschaffen, können dafür mit einer Strafe belegt werden. Besondere Streckenteile (Bremskurven, Schikanen, Boxeneinfahrt, Boxenausfahrt) können von der Jury gesichtet werden. Grundsätzlich werden die Grenzen der Strecke mit dem Tracker überwacht. Im Rennen darf die Strecke fünfmal verlassen werden (cuts). Sollte die Strecke öfter als fünfmal verlassen werden, wird eine Durchfahrtsstrafe durch die Simulation ausgesprochen. In Sonderfällen können immer noch durch die Rennleitung Strafen ausgesprochen werden.
- Fahrer, die sich im Qualifying auf einer schnellen Runde befinden, ist grundsätzlich immer freie Fahrt einzuräumen, es sei denn, man befindet sich selbst auf einer schnellen Runde. Angriffe, Überholvorgänge oder Überholversuche auf vorliegende Fahrer, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht gestattet.
- Beim Überholen gilt der Grundsatz, dass derjenige Vorfahrt hat, der beim Kurveneingang vorne ist. Zur Abwehr eines Angriffs darf die Linie einmal gewechselt werden. Ein nochmaliger Wechsel zurück auf die Ideallinie ist nicht zulässig. Der Überholende und der Überholte haben sich gegenseitig so viel Platz zu lassen, dass keine Berührung erfolgt und dass kein Fahrer die Strecke verlassen muss. Das Behindern/Abdrängen des anderen Fahrers beim Überholen oder überholt werden ist strikt verboten. Der Überholende Fahrer trägt die größere Verantwortung für ein kontaktfreies und faires Überholmanöver.
- Beim Übrunden hat der Übrundete möglichst auf einer Geraden seine Linie beizubehalten. Ein unerwarteter Wechsel von der Ideallinie ist riskanter, als die Linie beizubehalten. Das Überholen kann dann vor bzw. während der Kurve erfolgen. Ein abruptes Verlangsamen auf der Geraden ist zu vermeiden, da dadurch Auffahrunfälle entstehen können.
- Übrundete Fahrer dürfen den vor ihnen liegenden Fahrer nicht angreifen, wenn dieser eine oder mehr Runden Vorsprung hat, es sei denn, der Vordermann gibt durch ein eindeutiges Signal (Verlassen der Ideallinie, Drosseln der Geschwindigkeit o.ä.) zu verstehen, dass er dem Übrundeten bereitwillig vorbei lässt..
- Allgemein gilt der Grundsatz, dass das eigene Verhalten beim Übrunden für den Gegen einschätzbar sein soll.

- Wenn ein Fahrer die blaue Flagge gezeigt bekommt, muss er das Überehrenden zeitnah ermöglichen. Wenn bei einer Überehrendung der Abstand weniger als 1 Sekunde beträgt, muss der zu überehrende Fahrer innerhalb von 3 Kurven die Überehrendung ermöglichen. Das Ignorieren der blauen Flagge kann mittels eines Protestes an die Rennleitung per Whatsapp Nachricht übermittlel werden.
- Bei einem Unfall, Dreher oder Verlassen der Strecke, hat der betreffende Fahrer dafür Sorge zu tragen, dass er andere nicht behindert, wenn er mit seinem Fahrzeug auf die Strecke zurückkehrt, bzw. sich wieder ins Rennen eingliedern will. Verursacht ein Fahrer den Dreher oder Unfall eines anderen Fahrers oder hat er einen anderen Fahrer von der Strecke abgedrängt, gilt ausdrücklich kein sog. „Gentlemen Agreement“ (Warten auf den anderen Fahrer).
- Verunfallte, Beschädigte oder durch technischen Defekt bzw. Spritmangel ausgefallene Fahrzeuge haben unverzüglich die Strecke zu räumen, bzw. abseits der Ideallinie die Box anzusteuern. Sollte eine Weiterfahrt aus eigener Kraft nicht mehr möglich bzw. nicht mehr sinnvoll sein, ist die Rennaufgabe verpflichtend.
- Während der gesamten Veranstaltung ist das Chatten im Ingame-Chat nicht gestattet.
- Für das Teamrennen wird eine Mindeststandzeit (Boxendurchfahrtszeit) eingeführt. Diese ist für jedes rennen auf 90 Sekunden festgelegt und wird von „Speed limiter Aktivierung“ zu „speed limiter Deaktivierung“ gemessen. Bei Unterschreitung dieser Zeit wird eine Durchfahrtsstrafe verhängt. Das Unterschreiten der vorgegebenen Boxendurchfahrtszeit wird mit dem Faktor 5 geahndet und auf das Endergebnis aufgerechnet. Für das erste Rennen wird eine Toleranz von einer Sekunde gewährt. Für die restlichen Rennen wird bei einer Unterschreitung seitens der Rennleitung eine Zeitstrafe auf das Rennergebnis aufaddiert. Eine Stoppuhr ist von jedem Team selbst mitzubringen.
- Während des freien Trainings darf die „ESC“-Taste jederzeit verwendet werden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.
- Im Qualifying darf die „ESC“-Taste nur am Boxenplatz betätigt werden. Sollte ein Team auf Grund eines technischen Defektes (z.B. Motorschaden) im Qualifying die „ESC“ Taste betätigen darf das Qualifying danach nicht fortgesetzt werden. Wer aus anderen Gründen außerhalb des Boxenplatzes „ESC“ darf das Training nicht weiter fortsetzen und muss aus der Boxengasse starten.
- Vor, während oder nach dem Rennen darf die „ESC“-Taste nicht betätigt werden und ist mit einer Aufgabe des Teams gleichzusetzen.
- Nach dem Zieleinlauf haben die Fahrer mit normaler Geschwindigkeit zurück in die Box zu kehren. Während dieser Runde können einzelne Teams von den Kommentatoren interviewt werden.
- Teams die mehrfach durch gefährdende Fahrweise auffallen können von der Rennleitung von der Strecke genommen werden.
- Beim Fahrerwechsel haben die Fahrer bis zum vollständigen Stillstand angeschnallt sitzen zu bleiben. Durch die Mindeststandzeit hat jedes Team genügend Zeit den Fahrerwechsel zu absolvieren. Erst nachdem der neue Fahrer wieder angeschnallt ist darf die Fahrt wieder aufgenommen werden.

1.2. Verhalten im direkten Zweikampf

- Linienwechsel, z.B. der Wechsel auf die sogenannte „Kampflinie“, sind grundsätzlich erlaubt. Hierbei wird folgende Situationsunterscheidung getroffen:
 - Es ist – ohne vorangegangenes Angriffsmanöver eines Gegners – jederzeit gestattet, frei die Linie zu wechseln. Dies gilt im Wesentlichen für den Fall des „Abschüttelns“ des Gegners aus dem Windschatten, sowie für sämtliche Manöver, bei denen der Linienwechsel nicht als direkte Folgeaktion aus dem Linienwechsel eines Angreifers erfolgt.

- Es ist – als Reaktion auf ein Angriffsmanöver – einmal erlaubt, zum Zwecke der Abwehr die Spur zu wechseln („Kampflinie“). Ein weiterer Linienwechsel ist verboten, wenn der Gegner sich in unmittelbarer Nähe befindet. Dies gilt in besonderem Maße für Bremszonen.

1.3. Verhalten in der Arena

Die Simulatoren müssen den Sportwarten frei zugänglich sein. Um dies zu ermöglichen wird ein Bereich um die Geräte abgesperrt. In dem abgesperrten Bereich dürfen sich jeweils nur der Fahrer sowie ein Teammitglied befinden.

2. Strafenkatalog

2.1 Strafsystem:

- Grundsätzlich werden die Strafen in 3 Kategorien unterteilt:
 1. **Fahrlässig:** Verhalten des Fahrers lässt ein Versehen vermuten. Fahrer wird auf sein Fehlverhalten hingewiesen und verwarnt.
 2. **Gleichgültig:** Obwohl der Fahrer sich des Risikos bewusst ist, verursacht er eine Kollision. Fahrer wird auf sein Fehlverhalten hingewiesen und erhält eine milde Strafe.
 3. **Vorsätzlich:** Fahrer provoziert vorsätzlich eine Kollision. Fahrer wird auf sein Fehlverhalten hingewiesen und erhält eine harte Strafe.
- Bei mehrfachen Verstößen einer Kategorie gilt die folgende Regelung:
 - 3x Verwarnung = 1x Milde Strafe
 - 3x Milde Strafe = 1x Harte Strafe
 - 3x Harte Strafe = Fahrer wird von der Veranstaltung ausgeschlossen

2.2 Erläuterung:

- **Verwarnung:** Fahrer/Team wird mündlich/schriftlich verwarnt für sein Verhalten und auf sein Fehlverhalten hingewiesen.
- **Milde Strafe:** Fahrer/Team bekommt auf das Rennergebnis eine Strafe indem er eine Position nach hinten versetzt wird.
- **Harte Strafe:** Fahrer/Team wird für das folgende Rennen von der Qualifikation ausgeschlossen und startet resultierend daraus von der letzten Position und muss aus der Boxengasse starten.

2.3 Proteste:

- **Sichtungen durch die Rennleitung erfolgen bis zur Beendigung der zweiten Rennrunde automatisch. Nach Beendigung der zweiten Rennrunde erfolgen Sichtungen von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung nur aufgrund eines schriftlichen Protests des Fahrers/Teams an die Rennleitung.**

Dieser Protest hat per Whatsapp-Nachricht unter der Nummer: 0170-914 6610 unter Angabe von Runde, beteiligte Fahrer und Art des Zwischenfalls zu erfolgen. Ein mündlicher Protest ist nicht ausreichend.

- Ausgenommen davon sind: Abkürzen, Frühstart, Überhöhte Geschwindigkeit in der Box. Hier regelt die Simulation selbstständig und verhängt die Strafe umgehend. Das Abkürzen wird nach dem sechsten Vergehen geahndet.
- Proteste sind bis 30 Minuten nach Rennende zulässig. Standardmäßig werden durch die Rennleitung die Boxendurchfahrtszeiten und Mindestfahrzeiten (25 Minuten) im Teamrennen und die Drive-Through-Strafen kontrolliert. Das Nichteinhalten der Mindestfahrzeiten wird mit Disqualifikation geahndet. Das Unterschreiten der vorgegebenen Boxendurchfahrtszeit wird mit dem Faktor 5 geahndet.

Drive-Through-Strafe

Der betroffene Fahrer muss zum Absolvieren der Drive-Through-Strafe in die Boxengasse unter Beachtung der zulässigen Höchstgeschwindigkeit und ohne anzuhalten durch die Boxengasse fahren und anschließend das Rennen wieder aufnehmen.

Nach Erhalt der Drive-Through-Strafe ist der betroffene Fahrer aufgefordert diese Strafe sofort anzutreten. Die Ziellinie darf nach dem ersten Anzeigen der Strafe maximal zweimal außerhalb der Boxengasse überfahren werden. Wird die Aufforderung die Drive-Through-Strafe anzutreten nicht befolgt, erfolgt die Disqualifikation. Erfolgt die Anzeige der Drive-Through-Strafe 3 Runden oder weniger vor Beendigung der Renndistanz, so wird bei Nichtbefolgung eine Drive-Through-Strafe in eine 30 Sekunden Ersatzstrafe umgewandelt.

2.4 Verstöße:

- Folgende Verstöße werden geahndet:
 - Missachtung von Flaggensignalen
 - Rammen / Stoßen beim Start und während der Rennen
 - Mehrfacher Spurwechsel im Zweikampf oder zu aggressives Verteidigen (Verstappen-Move)
 - Fehlverhalten als bereits Überrundeter
 - Unachtsames Zurückkehren auf die Rennstrecke
 - Abruptes Abbremsen auf der Ideallinie
 - Behinderung anderer Teilnehmer während des Qualifyings
 - Überfahren der Boxenausgangslinie
 - Verstöße gegen den Umgangston

Keep in Mind: „Racing unter Freunden!“