



# ASRC GT3 Cup Serien-Reglement

(Stand: 13.01.2026)

Name der Serie:

**ASRC GT3 Cup 2026**

DMSB-Genehmigungs-Nummer:

**924/26**

**Status der Serie/Veranstaltungen: National**

Der ASRC GT3 Cup richtet sich an ADAC-Mitglieder, ADAC Ortsclubs und SimRacing-Cups und bietet den Teilnehmern und Vereinen die Möglichkeit, mit nur geringem Kostenaufwand digitalen Motorsport zu betreiben. Hier kann beliebige Hardware zum Einsatz kommen. Der ASRC umfasst mehrere Serien und Cups deren Wettbewerbe für die jeweilige Gesamtwertung zählen.

Ausschreiber / Organisation: ADAC Südbayern e.V.

Ansprechpartner: Kevin Meinhardt  
Serienkoordination  
T +49 89 51 95 115  
F +49 89 51 95 478  
simracing@sby.adac.de

**Diese Ausschreibung besteht aus 15 Seiten inkl. 1 Anhang.**

## Teil 1 Sportliches Reglement

### 1. Einleitung

Die Serie **ASRC GT3 Cup** wird soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsinformation (Eventinfo) nichts anderes bestimmt ist, in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des DMSB für SimRacing, dem DMSB Veranstaltungsreglement für SimRacing, den DMSB Prädikatsbestimmungen und dem DMSB SimRacing Reglement - Rundstrecke durchgeführt. Sie findet in Übereinstimmung mit den sportlichen und den technischen Bestimmungen der Serie statt.

#### 1.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Die ADAC Regionalclubs

- ADAC Berlin-Brandenburg e.V.
- ADAC Hansa e.V.
- ADAC Hessen-Thüringen e.V.
- ADAC Mittelrhein e.V.
- ADAC Nieders./Sachsen-Anhalt e.V.
- ADAC Nordbaden e.V.
- ADAC Nordbayern e.V.
- ADAC Nordrhein e.V.
- ADAC Ostwestfalen-Lippe e.V.
- ADAC Pfalz e.V.
- ADAC Saarland e.V.
- ADAC Sachsen e.V.
- ADAC Schleswig-Holstein e.V.
- ADAC Südbaden e.V.
- ADAC Südbayern e.V.
- ADAC Weser-Ems e.V.
- ADAC Westfalen e.V.
- ADAC Württemberg e.V.

schreiben für das Jahr 2026 den ADAC SimRacing Cup – GT3 Cup 2026 aus. Auch ASRC GT3 Cup oder GT3 Cup genannt. Im Rahmen des ADAC SimRacing GT3 Cup schreibt der DMSB in Zusammenarbeit mit dem Serienausschreiber den DMSB SimRacing Cup 2026 aus. Für die Teilnahme an dieser Wertung gelten die DMSB Prädikatsbestimmungen 2026.

Die Serienkoordination liegt beim ADAC Südbayern e.V. Sport, Jugend und Ortsclubs.

Diese Serie unterliegt den folgenden Bestimmungen:

- DMSB Prädikatsbestimmungen des DMSB SimRacing Cup
- DMSB-Veranstaltungsreglement für SimRacing
- DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing
- Anti-Doping Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping Agentur (WADA/NADA-Code) sowie den Anti-Dopingbestimmungen der FIA
- dem Ethikkodex und Verhaltenskodex der FIA und dem Ethikkodex des DMSB

#### 1.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.

Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt

Homepage: [www.dmsb.de](http://www.dmsb.de)

E-Mail: [international\\_series@dmsb.de](mailto:international_series@dmsb.de)

#### 1.3 ASN Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum am **13.01.2026** unter Reg.-Nr.: **94/25** genehmigt.

#### 1.4 Name des Veranstalters/Promoters, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| ADAC Südbayern e.V.         | Kevin Meinhardt  |
| Sport, Jugend und Ortsclubs | Serienkoordination   |
| Ridlerstr. 35               | T +49 89 51 95 115   |
| 80339 München               | <a href="mailto:simracing@sby.adac.de">simracing@sby.adac.de</a> |

## 1.5 Zusammensetzung des Organisationskomitees

Kevin Meinhardt (Serienkoordination)

Marcus Maleck (Sportwarte & Berater Sport)

Denise Kehrer (Media & PR)

Clemens Beha (PR & Design)

## 1.6 Verwendete Simulation

Im Rahmen des ASRC GT3 Cup wird die Simulation iRacing.com verwendet.

## 1.7 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch.

Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

## 1.8 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung, Absage der Veranstaltung

- (1) Die Teilnehmer (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 **einen SimRacing Official** oder den Vorsitzenden der Rennleitung (o. Race Control) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von iRacing Wartungsarbeiten/Maintenance 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.

## 2. Teilnahme

### 2.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich sind Fahrer ab 13 Jahren (Jahrgangsregelung) startberechtigt. Für den ASRC GT3 Cup benötigen die Teilnehmer ein **iRacing Safety Rating der Stufe C** sowie im Besitz eine gültige **DMSB SimRacing Lizenz National** oder höherwertig bzw. eine **Startfreigabe eines anderen FIA ASN** im SimRacing.

Interessierte Teilnehmer müssen sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum **19.01.2026 23:59 Uhr** um die Zulassung zum GT3 Cup bewerben.

Die Einschreibung hat mittels Online-Formular über die Seite [www.adac-sport.com](https://www.adac-sport.com) ([https://www.adac-sport.com/ADAC\\_SimRacing\\_GT3\\_Cup\\_Einschreibung\\_15639/](https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_GT3_Cup_Einschreibung_15639/)) zu erfolgen. Bei minderjährigen ist eine Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten notwendig. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragt und bevollmächtigt der Fahrer den Serienausschreiber, in seinem Namen Nennungen zu den Veranstaltungen bei denen Wertungsläufen zum ADAC SimRacing GT3 Cup durchzuführen und abzugeben (Blocknennung).

Mit der Einschreibung verpflichtet sich der Fahrer an allen Wertungsläufen teilzunehmen. Kann ein Teilnehmer an einer Veranstaltung nicht teilnehmen, ist er verpflichtet sich im Discord Channel „GT3 Cup Notice Board“ von dieser Veranstaltung abzumelden. Bleibt ein Teilnehmer drei (3) Veranstaltungen ohne Abmeldung fern, bzw. meldet sich zu keinem Zeitpunkt bei der Serienorganisation, behält sich der Serienausschreiber vor diesen Teilnehmer von der Serie abzumelden. – Preise und Ehrungen entfallen für diesen Teilnehmer

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie ASRC GT3 Cup bei weniger als 20 eingeschriebenen Teilnehmern nicht durchzuführen oder mit anderen Ausgeschriebenen Serien zusammenzulegen. Sollten mehr Nennungen eingehen als verfügbare Startplätze (Art. 3.3) angeboten werden, so werden die Startplätze gemäß Teil 3 Art. 2 vergeben.

Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Hierbei werden nur Einschreibungen bearbeitet, bei denen die Einschreibengebühr eingegangen ist. Die Einschreibung ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienausschreiber angenommen und verbindlich.

### 2.1.1 Einschreibung Wertungsklasse Junior Wertung

Eingeschriebene Teilnehmer des GT3 Cups haben die Möglichkeit sich ebenfalls für die Sonderwertung „Junior Wertung“ einzuschreiben. Hier sind alle eingeschriebenen Teilnehmer startberechtigt, die im Jahr 2008 oder später geboren sind und ein maximales iRating von  $\leq 3.500$  Punkten (in den letzten 12 Monaten) vorweisen können und *in den letzten 5 Saisons nicht unter den Top 5 Plätzen der Gesamtwertung* des ASRC GT3 Cups gewertet wurden. – Stichtag hierfür ist der 19.01.25 23:59 Uhr.

### 2.1.2 Einschreibung Wertungsklasse Trophy Wertung

Eingeschriebene Teilnehmer des GT3 Cups haben die Möglichkeit sich ebenfalls für die Sonderwertung „Trophy Wertung“ einzuschreiben. Hier sind eingeschriebene Teilnehmer startberechtigt, die vor oder im Jahr 1995 geboren sind und maximal ein Simulationsbasiertes durchschnittliches iRating von  $\leq 3.000$  Punkten (in den letzten 12 Monaten) vorweisen können und *in den letzten 5 Saisons nicht unter den Top 10 Plätzen der Gesamtwertung* des ASRC GT3 gewertet wurden. – Stichtag hierfür ist der 19.01.25 23:59 Uhr.

### 2.1.3 Einschreibung Ortsclub- & Teamwertung

Auch erhalten, für die Meisterschaft eingeschriebene Teilnehmer (ggf. nach der Qualifikation) die Möglichkeit, Teams bestehend aus bis zu drei (3) Ortsclub- oder Teamkollegen für die Ortsclub- & Teamwertung einzuschreiben. Gewertet werden je Event die zwei (2) Punktbesten Fahrer des Teams. Die Einschreibung ist ohne weitere Kosten über einen Link in der Nennbestätigung, bis zum 30.01.25 möglich.

## 2.2 Nenn gelder

Für die Serie gilt die folgende Nenn geld Übersicht:

| Art der Nennung                 | ADAC-Mitglieder | Nicht ADAC-Mitglieder |
|---------------------------------|-----------------|-----------------------|
| Saison – Nennung (Blocknennung) | 45€             | 55€                   |
| Gaststart (Einzelnenennung)     | 10€             |                       |

\*Alle Nenn gelder sind Brutto-Summen.

Die Einschreibengebühr ist bei Abgabe der Nennung entweder per Paypal an [sport@sby.adac.de](mailto:sport@sby.adac.de) oder per Banküberweisung auf das Konto des ADAC Südbayern e.V. zu entrichten:

Bankverbindung: ADAC Südbayern e.V. | Commerzbank AG München

IBAN: DE46 7008 0000 0381 0161 00

Swift-BIC: COBA DE FF 700

Bei beiden Varianten ist bitte der **Name** des entsprechenden **Fahrers** zusammen mit dem Begriff **ASRC 2026** als Verwendungszweck/Nachricht anzugeben.

Sollte sich ein Teilnehmer nicht für die Meisterschaft qualifizieren oder bis spätestens zum 19.01.2026 23:59 Uhr abmelden so werden 80 % des Nenn geldes zurückerstattet. Bei nicht fristgerechter oder unverzüglicher Ausübung des Rücktrittsrechts entfällt der Anspruch auf Nenn geldrückzahlung.

Die angenommenen Teilnehmer erhalten eine schriftliche Bestätigung der Einschreibung. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor „Anträge auf Einschreibung“ ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

### 2.3 Startnummern

Die Teilnehmer erhalten von der Serienorganisation permanente Startnummern für die gesamte Saison. Die Fahrer erhalten die Möglichkeit im Nennformular eine Wunschstartnummer zu hinterlegen, jedoch besteht kein Anspruch auf diese Wunschstartnummer. Die Nummern werden in der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben. Für die Startnummernvergabe gelten in den Wertungsklassen folgende Nummernbereiche:

- Gesamtwertung: #1 - #99
- Junior Wertung: #101 - #199
- Trophy Wertung: #201 - #299

Die folgenden Startnummern sind den jeweiligen Teilnehmern vorbehalten:

- #1 dem Sieger ASRC GT3 Cup Saison 2025
- #101 dem Sieger ASRC GT3 Cup Junior Wertung Saison 2025
- #201 dem Sieger ASRC GT3 Cup Trophy Wertung Saison 2025

### 3. Meisterschaft

Der ADAC SimRacing GT3 Cup besteht aus insgesamt 6 Veranstaltungen.

#### 3.1 Serien-Terminkalender

| Event                         | Termin         | Strecke    |
|-------------------------------|----------------|------------|
| Qualifikations Tage*          | 23.-25.01.2026 |            |
| Hockenheimring                | 04.02.2026     | Grand Prix |
| Miami International Autodrome | 04.03.2026     | Grand Prix |
| Red Bul Ring                  | 01.04.2026     | Grand Prix |
| Track Vote                    | 15.04.2026     | TBA        |
| Autódromo Nazionale Monza     | 06.05.2026     | Grand Prix |
| Autódromo Hermanos Rodriguez  | 27.05.2026     | Grand Prix |

\*vorbehaltlich der Anmeldezahlen am 20.01.25

#### 3.2 Event Zeitplan

Der offizielle Zeitplan wird jeweils eine Woche vor der Veranstaltung mit der Eventinfo veröffentlicht.

Vorläufiger Zeitplan:

*Die InSim-Zeiten werden mit der Eventinfo der jeweiligen Veranstaltung veröffentlicht.*

| Start        | Ende         | Session   | Dauer/Distanz                |
|--------------|--------------|---|------------------------------|
| 18:20        | 19:00        | Freies Training   | 40 Minuten                   |
| <b>19:00</b> | <b>19:15</b> | <b>Fahrerbesprechung</b>  | <b>15 Minuten</b>            |
| <b>19:20</b> | <b>19:35</b> | <b>Zeittraining</b>   | <b>15 Minuten + Overtime</b> |
| 19:35        | 19:40        | Gridding  | ~5 Minuten                   |
| <b>19:40</b> | <b>20:30</b> | <b>Rennen 1</b>   | <b>50 Minuten + Overtime</b> |
| 20:35        | 20:50        | Interviews (Stream & Social Media)<br>Serverwechsel -> Rennen 2 | ca. 15 Minuten               |
| 20:50        | 21:05        | Warm Up   | 15 Minuten                   |
| 21:00        | 21:05        | Gridding  | ~5 Minuten                   |
| <b>21:10</b> | <b>22:00</b> | <b>Rennen 2</b>   | <b>50 Minuten + Overtime</b> |
| 22:05        | 22:20        | Interviews (Stream & Social Media)                              | ca. 15 Minuten               |
| 22:30        |              | vsl Veranstaltungsende  |                              |

Zeit nach Beendigung der Fahrerbesprechung und vor Beginn des Zeittrainings dient als weitere Zeit zum Freien Training.

### 3.3 Maximale Anzahl Starter

Es sind maximal **40**-Starter zum Start zugelassen.

### 3.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe der Meisterschaft werden ausschließlich online durchgeführt.

#### a) Training

Vor jeder Veranstaltung steht den Teilnehmern der Serie ab drei Tage vor der Veranstaltung, täglich ein Trainingsserver ab 18 Uhr zur Verfügung.

Sämtliche Trainingszeiten sind ausgenommen von der Sportrechtlichen Überwachung durch eine Rennleitung. Der Serienausschreiber behält sich aber das Recht vor bei unsportlichen Verstößen (Beleidigungen o. ä.) Strafen gegen eingeschriebene Teilnehmer auszusprechen.

#### b) Qualifikation

Bestandteil jeder Veranstaltung ist ein Zeittraining zur Qualifikation für die Startaufstellung der Rennen.

Für die Zulassung zum Start muss ein Teilnehmer mind. eine gewertete Runde innerhalb des Zeittrainings (Qualifying) vorweisen können. Teilnehmer, die dieses Qualifikationsminimum nicht erreichen, müssen einen mündlichen Antrag für eine Startgenehmigung bei der Rennleitung stellen – Die Entscheidung über den Antrag wird schriftlich festgehalten.

Das Ergebnis des Zeittrainings ergibt die Startaufstellung für Rennen 1. *Für Rennen 2 werden die Plätze 1. bis 10. des Zeittrainings nach dem „Reverse-Grid“-Verfahren in umgekehrter Reihenfolge starten, sämtliche folgende Plätze behalten Ihre Position vom Zeittraining.*

#### c) Rennstart

Der Rennstart erfolgt rollend. Das Feld wird von dem Pace Car in die Startzone geführt, der Start erfolgt auf das iRacing Startsignal.

#### d) Rennen

Bei den Veranstaltungen des GT3 Cup werden jeweils zwei Rennen als Wertungsläufe über eine **Distanz von 50 Minuten** ausgetragen.

*Ein Rennen muss grundsätzlich vom Teilnehmer nach passieren der Zielflagge und absolvieren einer vollständigen Auslaufrunde aus eigener Motorkraft in der Boxengasse beendet werden. Solange ihm dieses vom System ermöglicht wird. Bei Zuwiderhandlung kann der Teilnehmer von der Rennleitung bestraft werden.*

#### e) Pflichtboxenstopp

In beiden Wertungsläufen ist es verpflichtend, einen Boxenstopp zwischen der 10. und 40. Rennminute mit einer *Mindestdauer* durchzuführen. *Die Mindestdauer wird vom Veranstalter in der Eventinfo festgelegt. Die Mindestdauer ergibt sich aus den Linien an Boxeneinfahrt und Ausfahrt für Beginn und Ende der Zeitmessung welche von iRacing als Boxengasse mit Tempolimit definiert sind. Maßgebend ist der Beginn eines Pflichtboxenstopp mit dem Überfahren der Linie, die den Beginn der Zeitmessung in der Boxengasse markiert.*

Der Pflichtboxenstopp darf nicht unter Safety Car oder Virtual Safety Car Bedingungen angetreten werden, bereits angetretene Boxenstopps dürfen regulär durchgeführt werden. Boxenstopfenster wird bei SC verschoben.

#### f) Fahrhilfen und Schadensmodell

automatische Kupplung und Schaltung **deaktiviert**

Schaden **100%**

Reifenverschleiß **aktiv**

Benzinverbrauch **aktiv**

### 3.5 Wertungen

Im ADAC SimRacing GT3 Cup werden grundsätzlich alle als Dauerstarter eingeschriebenen Teilnehmer in einer Gesamtwertung gewertet.

#### 3.5.1 Wertungsklassen

Die Ergebnisse der Sonderwertungen „Junior Wertung“ (siehe 2.1.1) & Trophy Wertung (siehe 2.1.2) werden separat ausgewertet.

### 3.6 Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist der Teilnehmer, welcher die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat. Alle Teilnehmer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 75 % der Distanz des Siegers zurückgelegt haben. Gaststarter erhalten keine Punkte. Die nachfolgenden Platzierungen rücken auf.

Nicht gestartete Teilnehmer werden als „*Did not Start*“ - DNS ausgewiesen. Liegt für diese Teilnehmer keine fristgerechte Abmeldung bei der Rennleitung vor, werden diese als DNS-X ausgewiesen.

Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eines Rennens, soweit dieses nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

|                                     |   |              |
|-------------------------------------|---|--------------|
| mind. 50 % der vorgesehenen Distanz | = | volle Punkte |
| unter 50 % der vorgesehenen Distanz | = | keine Punkte |

Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens zwei Teilnehmer in der jeweiligen Klasse zum Rennen gestartet sind.

#### Punkteschema

|           | Gesamt- & Teamwertung | Junior & Trophy Wertung |
|-----------|-----------------------|-------------------------|
| 1. Platz  | 35                    | 25                      |
| 2. Platz  | 33                    | 20                      |
| 3. Platz  | 31                    | 16                      |
| 4. Platz  | 29                    | 13                      |
| 5. Platz  | 27                    | 11                      |
| 6. Platz  | 25                    | 10                      |
| 7. Platz  | 23                    | 9                       |
| 8. Platz  | 21                    | 8                       |
| 9. Platz  | 19                    | 7                       |
| 10. Platz | 17                    | 6                       |
| 11. Platz | 15                    | 5                       |
| 12. Platz | 13                    | 4                       |
| 13. Platz | 11                    | 3                       |
| 14. Platz | 9                     | 2                       |
| 15. Platz | 7                     | 1                       |
| 16. Platz | 5                     |                         |
| 17. Platz | 4                     |                         |
| 18. Platz | 3                     |                         |
| 19. Platz | 2                     |                         |
| 20. Platz | 1                     |                         |

Zusätzlich werden folgende Punkte vergeben:

Zeittraining: Hier bekommen die Plätze 1. Bis 5. wie folgt Bonuspunkte: **5 - 4 - 3 - 2 - 1**

In Fällen, in denen aufgrund eines offensichtlichen Versehens oder Irrtums nach Veröffentlichung der Meisterschaft- bzw. Serienwertung durch den Serienausschreiber eine nachträgliche Korrektur notwendig wird, kann diese von dem Serienausschreiber vorgenommen werden. Beschwerden zur Serienwertung sind an den Serienausschreiber zu richten. Gegen die Entscheidung des Serienausschreibers ist kein Rechtsmittel möglich.

### 3.6.1 Streichergebnisse

Den Teilnehmern steht in den **ersten Fünf (5) Veranstaltungen ein (1) Streichresultat** zu. Das Streichresultat wird nach der vierten Veranstaltung berücksichtigt. Gestrichen wird den Teilnehmern das punkt niedrigste Ergebnis einer gesamten Veranstaltung (inkl. Qualifying).

Wird ein Teilnehmer bei einer Veranstaltung in einer Wertungssession disqualifiziert, muss dieses Ergebnis in die Gesamtwertung mit eingerechnet werden, d.h. dieses Ergebnis kann nicht als Streichergebnis verwendet werden.

### 3.6.2 Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Fahrern, entscheidet die größere Anzahl der Punkte aus dem Qualifying dann der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller gewerteten Läufe.

## 4. Kommunikation

### 4.1 Allgemein

Die offizielle Kommunikation zum ADAC SimRacing Cup findet via E-Mail (Die ASRC-E-Mail-Adresse lautet: [simracing@sby.adac.de](mailto:simracing@sby.adac.de)) oder über den offiziellen [Discord Channel](#) statt. Offizielle Kommunikation beinhaltet Dinge wie die Veröffentlichung von Reglements, Bulletins, Teilnehmerlisten und das Ändern von Fahrzeugen, Startnummern oder andere allgemeine Bekanntmachungen des Serienausschreibers. Alle Informationen in Privatnachrichten die über iRacing oder Discord gesendet werden, gelten nicht als offiziell.

### 4.2 In-Race Kommunikation

Während der Rennen wird die iRacing-Funkoption von der Rennleitung für die Kommunikation genutzt. Dies schließt Anweisungen der Rennleitung während Safety-Car oder VSC-Phasen ein. Alle Fahrer müssen das virtuelle iRacing Funkgerät aktiviert und ihren @RACECONTROL-Empfänger eingeschaltet haben. Fahrer oder Teams, die ihren Race Control-Empfänger nicht eingeschaltet haben, sind nicht von Strafen befreit, die aufgrund einer solchen Nachlässigkeit entstehen.

Während des Qualifyings oder des Rennens darf keine Kommunikation zwischen den Teams über öffentliche Funk- oder Textkanäle im Simulator stattfinden. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ ist im Training oder bei einem durch die Rennleitung angeordneten Platztausch im Rennen gestattet. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

Die Rennleitung wird für jede nicht unbedingt notwendige Kommunikation den Discord-Server verwenden. Um die Rennleitung zu kontaktieren, müssen die Teilnehmer den Discord-Sprachkanal „Wartezimmer“ betreten. Ein offizieller der Rennleitung wird dann bei nächster Gelegenheit auf den Teilnehmer zu kommen. Während der Rennen haben die Teilnehmer keinen Anspruch auf einen direkten Austausch mit der Rennleitung, die Verfügbarkeit der Rennleitung während eines Rennens ist durch den Renndirektor immer individuell zu beurteilen.

## 5. Verhalten auf der Strecke

### 5.1 Kollisionsabfrage

Für die Entscheidungen der Rennleitung ist ausschließlich die Kollisionsabfrage der Simulation ursächlich. Dies schließt Ghost Kontakte und Kontakte in der Boxengasse ebenso mit ein.

### 5.2 ESC-Verbot und Gebot

Es gelten die Bestimmungen gemäß Art.9 h) DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing.

Im ASRC GT3 Cup ist die Wiederaufnahme eines Rennens nach Nutzung der ESC-Taste nur dann erlaubt, wenn die ESC-Taste während des Einsatzes eines Safety-Cars oder während einer VSC-Phase benutzt wurde und unter Einhaltung einer Mindestwartezeit, die sogenannte „Towing Time“. Diese ist abhängig von der Position auf der Rennstrecke.

### 5.3 Antreten von Strafen

Bei ausgesprochenen Strafen während des Rennens ist ggf. den Anweisungen der Simulation Folge zu leisten.

## **5.4 Fast Repair**

Im ASRC GT3 Cup steht pro Wertungslauf jedem Teilnehmer ein (1) Fast Repair zur Verfügung.

## **6. Rennleitung**

### **6.1 Eingesetzte Rennleitung**

Im ASRC GT3 Cup wird eine Live-Rennleitung mit einem permanenten Renndirektor eingesetzt. Im ASRC GT3 Cup werden alle Wertungssessions komplett gesichtet (Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß Simulations-Log).

### **6.2 Liste der offiziellen Sportwarte (permanente Sportwarte)**

Die Liste der offiziellen Sportwarte wird mit der Eventinfo zu jeder Veranstaltung veröffentlicht

### **6.3 Fahrerbesprechung/Briefing**

Das Briefing findet im Sprachkanal „Fahrerbesprechung/Briefing“ auf dem ADAC SimRacing Cup Discord Channel statt. Die Teilnehmer müssen sich selbstständig zu der in der Eventinfo genannten Zeit in dem Sprach-/Videokanal einfinden.

Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung/Briefing (gemäß Präsenz im Voice Chat) kann von der Rennleitung bestraft werden.

### **6.4 Fahrereinsatzbestätigung**

Alle eingeschriebenen Teilnehmer sind automatisch für alle Veranstaltungen gemeldet. Falls ein Fahrer nicht in der Lage ist, an einer Veranstaltung teilzunehmen, muss sich die betroffene Person bis 18:00 Uhr am Veranstaltungstag abmelden.

Die Abmeldung hat im Discord Channel „GT3 Cup Notice Board“ zu erfolgen. Bleibt ein Fahrer unentschuldig einem Event fern, wird dieses Event nicht als mögl. Streichresultat berücksichtigt. Bleibt ein Teilnehmer drei (3) Veranstaltungen ohne Abmeldung fern, bzw. meldet sich zu keinem Zeitpunkt bei der Serienorganisation, behält sich der Serienausschreiber vor diesen Teilnehmer von der Serie abzumelden

## **7. Strafen**

Im ASRC GT3 Cup finden folgende Wertungsstrafen Anwendung:

- Zeitstrafen (definiert per Reglement oder durch die Rennleitung)
- Durchfahrtstrafe
- Stop & Go – Strafe (kann auch an eine zusätzliche Zeitstrafe gebunden sein)
- Start aus der Boxengasse
- Positionswechsel

Weiter können Teilnehmer für Ihr Fehlverhalten auch von der Rennleitung mit einer Verwarnung („Warning“) belegt oder per Disqualifikation von der Wertung ausgeschlossen werden.

Eine Übersicht der von der Rennleitung ausgesprochenen Strafen ist als Online-Tabelle in der Eventinfo verlinkt.

## 7.1 Strafpunkte

Der ASRC GT3 Cup führt für seine Veranstaltungen ein „Strafpunkte-Register“. Das Register dient der Bestrafung der Teilnehmer bei mehrmaligen Verstößen. Strafpunkte verfallen mit Ablauf der aktuellen Saison, in der der Verstoß begangen wurde.

| Verstoß                    | Strafpunkte |
|----------------------------|-------------|
| Warning for Driving action | 1           |
| Zeitstrafe                 | 1           |
| Drive Through              | 1           |
| Stop & Go und höher        | 1           |

Die Vergabe Strafpunkten liegt im Ermessen der Rennleitung oder Sportkommissare.

Bei 4 Punkten = persönliches Gespräch mit Renndirektor

Bei 6 Punkten = Start aus der Box

Bei 9 Punkten = Drive Through in den ersten 3 Runden des Rennens

Bei 11 Punkten = Aussetzen eines Rennens o. Punkte Abzug nach Entscheidung der Serienorganisation

## 8. Protestverfahren

Proteste können bis 15 Minuten nach dem Zieleinlauf des jeweiligen Wertungslaufs über das entsprechende Online-Formular (in der jeweiligen Eventinfo verlinkt) eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Alle Teilnehmer haben bis zum Ende der Protestfrist im Discord Channel erreichbar zu sein. Bereits abgehandelt Fälle, sowie ausgesprochen Strafen sind einem Protest nicht zugänglich. Ein Protest kann lediglich eingelegt werden, wenn der Protestführer direkt in den Vorfall involviert oder hierdurch unmittelbar benachteiligt ist.

## 9. Titel und Pokale

### 9.1 Titel Gesamtsieger

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen im ASRC GT3 Cup, erhält den Titel:

#### **Sieger ASRC GT3 Cup 2026**

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Wertungsklasse „Junior Wertung“ des ASRC GT3 Cup, erhält den Titel:

#### **Sieger ASRC GT3 Cup Junior Wertung 2026**

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Wertungsklasse „Trophy Wertung“ des ASRC GT3 Cup, erhält den Titel:

#### **Sieger ASRC GT3 Cup Trophy Wertung 2026**

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Ortsclub- & Teamwertung des ASRC GT3 Cup, erhält den Titel:

#### **Beste Mannschaft im ASRC GT3 Cup 2026**

### 9.2 Preise und Pokale

Es werden für Platz 1 bis 3 der Gesamtwertung der Meisterschaft, sowie für Platz 1 der Sonderwertungsklassen Pokale ausgegeben.

Der Veranstalter behält sich darüber hinaus die Ausgabe von Sonderpreisen vor.

## **10. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung**

- (1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, der Rennleitung, des Renndirektors oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- (2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennleitung und des Renndirektors sowie der Beauftragten des ADAC und des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.
- (3) Der ADAC und der Serienausschreiber übernehmen keine Haftung/Verantwortung für die im ASRC GT3 Cup verwendeter Software von dritt Anbietern, hier gelten die Bestimmungen der Service Anbieter. Die Teilnehmer nutzen diese läuft auf eigene Gefahr.
- (4) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Team/Ortsclub und Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar
  - gegen die ADAC Regionalclubs, den Serienausschreiber, und iRacing.com, deren Organe und Geschäftsführer
  - die Sportwarte
  - 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
  - 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.
- (5) 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.

## **11. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte**

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ASRC GT3 Cup übernommen werden.

Alle Fernsehrechte ASRC GT3 Cup, 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.

## **12. Hosting**

Menschliche oder technische Fehler bei der Erstellung der Server sind nicht grundsätzlich auszuschließen. So ist es möglich, dass einzelne Sessions trotz größter Sorgfalt bei der Erstellung nicht mit den im Reglement verankerten Einstellungen online gehen. Erlangt die Rennleitung frühzeitig (konkret: vor/während der Fahrerbesprechung bzw. nach einem Serverwechsel bis zum Beginn der Startprozedur) Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird in jedem Falle ein neuer Server erstellt. Erlangt die Rennleitung im Laufe des offiziellen Teils der Veranstaltung nachträglich Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird, sofern das off. Veranstaltungsende gem. §1 eingehalten werden kann, in einer Einzelfallentscheidung die Veranstaltung fortgesetzt oder ein neuer Server erstellt. Erlangt die Rennleitung nach Ende der Veranstaltung Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so gilt diese Veranstaltung unter den gegebenen Bedingungen als offiziell und wird vollständig gewertet, sofern für alle Fahrer identische Bedingungen vorherrschten und keine Bevorzugung oder Benachteiligung einzelner Fahrer vorliegt.

## Teil 2 Technisches Reglement

### 1. Allgemeines/Präambel

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

#### 1.1 Fahrzeugwahl

Das Fahrzeug mit welchem der Teilnehmer die Saison bestreiten wird, muss bis zum **28.01.2026** über das Nennformular eingetragen werden.

Wenn das gewählte Fahrzeug während der Saison nicht mehr gepflegt wird & von der Simulation den „Legacy-Status“ erhält, ist ein Fahrzeugwechsel gestattet. Der Fahrzeugwechsel betrifft dann nur diejenigen Teilnehmer, die ein entsprechendes Fahrzeug gewählt haben. Wird ein Fahrzeug von der Simulation durch eine neue Modell Generation ersetzt, darf der Modellwechsel nur auf die neue Generation erfolgen.

#### 1.2 Fahrzeugkategorien und Fahrzeugmodelle

| Fahrzeugkategorie                | Fahrzeuge in der Simulation   |
|----------------------------------|---|
| GT-Rennwagen<br>(der GT3-Klasse) | <ul style="list-style-type: none"><li>• Acura NSX GT3 Evo 22</li><li>• Aston Martin Vantage GT3 EVO</li><li>• Audi R8 LMS EVO II GT3</li><li>• BMW M4 GT3 EVO</li><li>• Chevrolet Corvette Z06 GT3.R</li><li>• Ferrari 296 GT3</li><li>• Ford Mustang GT3</li><li>• Lamborghini Huracan GT3 EVO</li><li>• McLaren 720S GT3 EVO</li><li>• Mercedes-Benz AMG GT3 (2020)</li><li>• Porsche 911 GT3 R (992)</li></ul> |

#### 1.3 Fahrzeugsetup, Balance of Performance (BoP)

Es bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen. Sämtliche Änderungen sind zulässig, vorbehaltlich den Vorgaben der BOP.

#### 1.4 Fahrerausrüstung

Es wird vorausgesetzt, dass ein kompatibles Lenkrad sowie Pedale verwendet werden. Für die Kommunikation ist ein Mikrofon und Kopfhörer obligatorisch.

#### 1.5. Fahrzeuglackierung (Skins &Livery)

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über die ASRC Homepage als Skinpack zur Verfügung gestellt. Skins dürfen von Teilnehmern zu jedem Zeitpunkt verändert werden. Der Teilnehmer ist eigenständig dafür verantwortlich, den Paint-Skin mit einem integrierten ASRC-Template über das Ticket-System im ASRC Discord, Kanal Livery/Fahrzeug-Upload (Link zum Kanal: <https://discord.com/channels/1093446926202052629/1141775569395142686>) hochzuladen. Eine Anleitung ist unter „Fahrzeugdesigns“ auf der ASRC-Homepage verfügbar. Bei Fragen zur Fahrzeuglackierung steht den Teilnehmern Clemens Beha (@clemensbeha) als Verantwortlicher gerne im Ticket-Chat oder via Discord Privatnachricht.

#### Abgabefristen:

Paint-Skins zum ersten Wertungslauf müssen bis zum **28.01.2026 -23:59 Uhr** über das Ticket-System eingereicht sein. Paint-Skins für alle weiteren Rennen müssen bis zum Mittwoch vor dem jeweiligen Rennevent eingereicht werden.

### **1.5.1 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern**

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im SimRacing sind einzuhalten (s. DMSB- Rundstreckenreglement für SimRacing 2025, Art. 18).

ACHTUNG: Abweichungen von den DMSB-Bestimmungen bedürfen einer Sondergenehmigung des Serienausschreiber.

Unter Beachtung der DMSB Vorschriften für Startnummern und Werbung an Fahrzeugen im SimRacing ist folgende verbindliche Werbung am Wettbewerbsfahrzeug vorgeschrieben. (siehe Art. 1.3.1 ff Teil 2 dieser Ausschreibung). Für die Fahrerausrüstung werden keine besonderen Werbevorschriften festgelegt. 13 ADAC SimRacing Cup Serien-Reglement

### **1.5.2 Pflichtsponsoren & Serientemplate**

Serieneigene Werbepartner werden bis 10 Tage vor dem Start der Veranstaltung bekanntgegeben. Die Platzierung der serieneigenen Werbepartner ist durch eine separate Ebene im Template vorgegeben.

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug des ASRC Carrera Cup enthalten.

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des ASRC Carrera Cup, dass diese zu keiner Zeit:

verschoben werden,

in Größe oder Format geändert werden,

von anderen Grafiken überdeckt oder in der Sichtbarkeit eingeschränkt werden,

farblich geändert werden

ausgeblendet werden dürfen. Sie müssen, so wie in den Templates vorgegeben, sichtbar im Fahrzeugdesign verbleiben.

### **1.5.3 Eigene Logos / eigenes Design**

Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die unter Punkt 1 genannten Vorgaben zu beachten. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Fahrer. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter. Der Veranstalter ist nicht verpflichtet, zu prüfen, ob die entsprechenden Logos verwendet werden dürfen.

Sämtliche Designs oder Schriftzüge, welche eine Verbindung zu parteipolitischen, pornographischen oder fremdenfeindlichen Inhalten assoziieren, sind verboten und führen zum Ausschluss aus der Serie. Darüber hinaus ist Tabak-/E-Zigaretten-, Alkohol- und Waffenwerbung

## **2. Software Bestimmungen**

### **2.1 Allgemeines**

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

### **2.2 Software**

Jeder Fahrer ist selbst dafür verantwortlich, folgende Software sowie deren Lizenzen zu besitzen:

- iRacing.com\* (Mitgliedschaft + benötigter Content)
- Discord\* (kostenloser Nutzer Account + Mitglied auf dem ADAC SimRacing Cup Server)

\*Hier handelt es sich um Software von dritt Anbietern, bei denen die eigenen Allgemeinen Geschäfts- und Nutzungsbedingungen gelten.

### **2.3 Kommunikation/Streaming**

Das VOIP Kommunikationssystem Discord ist verpflichtend zu verwenden. Die Fahrer sind dafür verantwortlich, dass sie während der gesamten Veranstaltung über Discord erreichbar sind. Teilnehmer, die ihren Webcam Stream zur Verfügung stellen, sind damit einverstanden, dass dieser auch für weitere Streaming-Zwecke verwendet werden kann.

### **2.4 Computer System Voraussetzungen**

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (45 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

## **Teil 3 Anlagen**

### **1. Neutralisation von Rennen**

Die Rennleitung kann Rennen mit den folgenden Mitteln entweder zwischenzeitlich oder auch ganzheitlich neutralisieren, sollte dies aus Sicht des Renndirektors notwendig und angebracht sein.

#### **1.1 Safety-Car**

Es wird nach Ermessen der Rennleitung ein Safety-Car gemäß Art.7 DMSB-SimRacing-Reglement 2026 (Rundstrecke) eingesetzt.

#### **1.2 Virtual Safety Car (VSC)**

Der Rennleiter/Renndirektor kann ein Rennen neutralisieren. Davon wird Gebrauch gemacht, wenn die Rennstrecke blockiert ist, langsam fahrende Fahrzeuge auf der Strecke sind, bzw. bei verunfallten Fahrzeugen am Streckenrand, jedoch ein Rennabbruch nicht nötig erscheint.

- (1) Wenn diese Entscheidung getroffen wurde, kündigt die Rennleitung über In-Game Chat und den @RACECONTROL-Funk die Neutralisation mit „Yellow Flag VSC- deployed“ an.
- (2) Alle Teilnehmer/-innen sind angewiesen ihr Tempo angemessen zu reduzieren. Das Führungsfahrzeug darf 20 Sekunden nach Beginn einer VSC-Phase eine Geschwindigkeit von 100 Km/h +/- 5 Km/h nicht überschreiten. Alle nachfolgenden Fahrzeuge haben sich der Geschwindigkeit des vor ihm fahrenden Fahrzeugs anzupassen.
- (3) Drive-Through-/Stop & Go-/Zeitstrafen sowie Pflicht-Boxenstopps dürfen während einer Neutralisation nicht angetreten werden.
- (4) Dies gilt nicht für den Fall, dass sich das Fahrzeug zu Beginn der Neutralisation bereits in der Einfahrt zur Boxengasse befunden hat.
- (5) Es darf in die Box gefahren werden, aber die Ausfahrt darf erst dann erfolgen, wenn dieses durch einen Offiziellen erlaubt wird / das komplette Feld die Boxenausfahrt passiert hat. Das wieder einfahrende Fahrzeug kann der Formation in moderater Geschwindigkeit folgen, bis es zum letzten Fahrzeug aufgeschlossen hat.
- (6) Wenn der Rennleiter/Renndirektor entscheidet, die Neutralisationsphase zu beenden, werden die Teilnehmer/-innen per In-Game Chat und @RACECONTROL-Funk rechtzeitig über den Restart informiert.
- (7) Das Ende einer Neutralisationsphase wird über den @RACECONTROL-Funk mit „Letzte Runde VSC“ durch die Rennleitung ausgerufen. Die Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit ist Streckenabhängig und wird beim Fahrer Briefing bekannt gegeben. Das Führungsfahrzeug darf ab dem letzten Sektor beschleunigen. Es darf erst ab der Start-Ziellinie überholt werden.
- (8) Jede während der Neutralisationsphase gefahrene Runde zählt als Rennrunde.
- (9) Wird das Rennen während der Neutralisationsphase beendet, wird an der Ziellinie die karierte Flagge gezeigt.

Der Renndirektor kann über die Eventinfo oder über die Briefingnotes der Fahrerbesprechung jederzeit Anpassungen an der VSC-Reglung vornehmen.

#### **1.3 Rote Flagge**

Es wird nach Ermessen der Rennleitung eine rote Flagge unter folgenden Bedingungen eingesetzt:

- 1) Die Rennleitung kündigt über den iRacing @RACECONTROL-Funk und In-Game Chat die Rote-Flagge an „Red Flag - Red Flag - Red Flag“.
- 2) Alle Fahrzeuge müssen unmittelbar ihre Geschwindigkeit verringern.
- 3) Überholen ist verboten und alle Fahrer müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen. (vg. DMSB Rundstrecken Reglement für SimRacing Art 13.3 und Art 13.4).
- 4) Die Rennleitung gibt über den @RACECONTROL-Funk und In-Game Chat bekannt, ob die Session wieder aufgenommen oder neu gestartet wird.

- 5) In diesem Fall wird ein neuer Rennserver erstellt mit der ursprünglichen Startaufstellung erstellt (hierbei können ggf. Strafen für einen identifizierten Verursacher der Roten Flagge angewendet werden). Sollten mehr als 25% der Renndistanz absolviert worden sein, kann die Rennleitung die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
- 6) Die Rennleitung kündigt über den @RACECONTROL-Funk den neuen Server an und ein beitriff kann erfolgen.
- 7) Es beginnt erneut ein freies Training von ca. 10 min.
- 8) Das Rennen wird neu gestartet und durchgeführt.

## **2. Qualifikation zur Meisterschaft**

Sollten nach Ablauf der Nennfrist, mehr als 40 bestätigte Einschreibungen eingegangen sein, so wird eine sportliche Qualifikation zur Vergabe der permanenten Startplätze ausgetragen. Ausgenommen hiervon sind die Plätze 1 bis 10. der ADAC SimRacing GT3 Cup Saison 2025, sowie die Plätze 1 bis 5 der ADAC SimRacing GT4 Cup Saison 2025, diese erhalten bei ordnungsgemäßer Nennung eine Wildcard für die Saison 2026. Für alle weiteren Bewerber gilt folgender Modus:

Im Zeitraum der Qualifikation (Siehe Terminkalender) gehen täglich *mind.* in drei zeitlich versetzte iRacing Server mit drei verschiedenen Rennstrecken online. Die Server beinhalten ein 20-minütiges Freies Training und eine Lone Qualifying mit max. 4 Runden/ Teilnehmer (40 Minuten). Jeder Teilnehmer muss mind. 1 Server-Session je Strecke absolvieren, wenn Teilnehmer mehrere Sessions auf einer Strecke absolvieren, wird das Beste Ergebnis gewertet. Die Summe der besten Rundenzeit je Strecke jedes Teilnehmers wird für die Qualifikation hergenommen.