



Serien-Reglement ASRC Sports Cup

(Stand: 27.10.2025)

Name der Serie:

ASRC Sports Cup 2026

ADAC Südbayern -Genehmigungs-Nummer:

C-908/25

Status der Serie/Veranstaltungen: Community Sport

Die ASRC Sports Cup richtet sich an ADAC-Mitglieder, ADAC Ortsclubmitglieder sowie SimRacer allgemein 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 14 Seiten.

Inhaltsverzeichnis:

Teil 1 Sportliches Reglement

1. Einleitung
2. Teilnahme
3. Meisterschaft
4. Kommunikation
5. Verhalten auf der Strecke
6. Rennleitung
7. Strafen
8. Protestverfahren
9. Titel und Pokale
10. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung
11. TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte
12. Hosting

Teil 2 Technisches Reglement

1. Allgemeines/Präambel
2. Software Bestimmungen

Teil 3 Anlagen

1. Neutralisation von Rennen

Teil 1 Sportliches Reglement

1. Einleitung

Die Serie **ASRC Sports Cup** wird soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsinformation (Eventinfo) nichts anderes bestimmt ist in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 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 2025 & 2026 die ADAC SimRacing Cup – Sports Cup 2026 aus. Auch ASRC Sports Cup oder ASRC SC genannt.

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

Diese Serie unterliegt den folgenden Bestimmungen:

- DMSB-Veranstaltungsreglement für SimRacing 2025
- DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 2025
- 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

E-Mail: info@dmsb.de

1.2 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum 27.10.2025 unter Reg.-Nr.: C-908/25 registriert.

1.3 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	simracing@sby.adac.de

1.4 Zusammensetzung des Organisationskomitees

Kevin Meinhardt (Serienkoordination)

Denise Kehrer (Media & PR)

Clemens Beha (Skinpacks & Design)

Marcus Maleck (Sportwarte & Berater Sport)

1.5 Verwendete Simulation

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

1.6 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch.

Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

1.7 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 Organisator 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.

Interessierte Teams müssen sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis zum **17.11.2025 23:59 Uhr** um die Zulassung zum ASRC Sports Cup bewerben. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Die Einschreibung hat mittels Online-Formular über die Seite [www.adac-sport.com](https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_Sports_Cup_Einschreibung__11718/TW_ON_Nennung.php) (https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_Sports_Cup_Einschreibung__11718/TW_ON_Nennung.php) zu erfolgen.

Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragt und bevollmächtigt der Teamleiter den Serienausschreiber, das gemeldete Team, Nennungen zu den Veranstaltungen bei denen Wertungsläufen zum ASRC Sports Cup durchzuführen und abzugeben (Blocknennung).

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

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die ASRC Sports Cup bei weniger als 20 eingeschriebenen Teams nicht durchzuführen oder mit anderen Ausgeschriebenen Serien zusammenzulegen.

2.1.1 Einschreibung/Nennung Gaststarter

Interessierte Teams müssen sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Antrag auf Einschreibung“ bis eine Woche (7 Tage) vor der Veranstaltung (23:59 Uhr) um die Zulassung zum Gaststart im ASRC Sports Cup bewerben. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Die Einschreibung hat mittels Online-Formular über die Seite [www.adac-sport.com](https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_Sports_Cup_Einschreibung__11718/TW_ON_Nennung.php) (https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_Sports_Cup_Einschreibung__11718/TW_ON_Nennung.php) zu erfolgen. Die Bewerbung kann für einen oder mehrere Läufe zum ASRC Sports Cup erfolgen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, beim Erreichen der maximalen Starteranzahl, Bewerbungen für einen Gaststart abzulehnen.

2.2 Fahrer Kategorien

Alle in einem Team genannten Fahrer erhalten basierend auf Ihrem iRating eine Fahrer-Kategorie. Die Fahrer Kategorien werden wie folgt aufgeteilt:

- **Platin:** ≥ 4.000 iRating
- **Gold:** 3.000 –3.999 iRating
- **Silber:** 2.000 –2.999 iRating
- **Bronze:** < 1.999 iRating

An den Stichtagen 26.11.2025 und 30.01.2026 wird das durchschnittliche iRating der letzten 12 Monate überprüft; dieser Durchschnittswert ist maßgeblich für die Fahrereinstufung.

2.3 Nenn gelder

Für die Serie gilt die folgende Nenn geld Übersicht:

Art der Nennung	Team
ADAC Ortsclub Team (Blocknennung)	75€
Freies Team	90€
Gaststart – 2h Rennen	10€
Gaststart – 4h Rennen	20€

*Alle Nenn gelder sind Brutto-Summen.

Die Einschreibebühr ist bei Abgabe der Nennung 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

Im Verwendungszweck ist der **Name** des entsprechenden **Teams** zusammen mit dem Begriff **ASRC Sports Cup 2026** als Verwendungszweck/Nachricht anzugeben.

2.4 Startnummern

Die Teams erhalten von der Serienorganisation permanente Startnummern für die gesamte Saison. Die Teams 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.

Die Wertungsklassen, nutzen die folgenden Nummernkreise:

GT3: #2 bis #199

992 Cup: #1 & #901 bis #999

GT4: #201 bis #399

TC: #401 bis #599

Die Startnummer #1 bleibt dem Sieger Team der Cup 2 Klasse aus der Saison 2025 vorbehalten.

3. Meisterschaft

Der ASRC Sports Cup besteht aus insgesamt 7 Veranstaltungen, davon ein Pre-Event das als offizieller Test und Medien Tag ebenfalls zum Terminkalender gehört.

3.1 Serien-Terminkalender

Event	Termin	Strecke	Distanz/Dauer
Pre-Event (<i>Offizieller Test/Medien Tag</i>)	So. 16.11.2025	Hockenheimring – Grand Prix	TBA
Aztec Endurance – 4H México	So. 30.11.2025	Autódromo Hermanos Rodríguez - Grand Prix	4h
4H Eifel Trophäe	So. 11.01.2026	Nürburgring - VLN-Variante	4h
Twin Ring 250	Mi. 21.01.2026	Mobility Resort Motegi - Grand Prix	2h 15min
Interlagos 250	Mi. 04.02.2026	Autodromo Jose Carlos Pace - Grand Prix	2h 15min
Aragon 250	Mi. 18.02.2026	Motorland Aragon - Grand Prix	2h 15min
4H von Hockenheim	So. 15.03.2026	Hockenheimring - Grand Prix	4h

3.2 Event Zeitplan

Der offizielle Zeitplan wird jeweils eine Woche vor der Veranstaltung mit der Eventinfo veröffentlicht. Der Zeitplan für das Pre-Event wird ebenfalls mit der Eventinfo eine Woche vorher veröffentlicht, die Zeiten orientieren sich dabei an den regulären Eventzeiten es können jedoch Produktionsbedingte Ausnahmen gemacht werden.

Vorläufiger Zeitplan 2H-Rennen:

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

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
18:00	19:00	Freies Training	60 Minuten
19:00	19:15*	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:20	19:35	Zeittraining GT4 & TC	15 Minuten + Overtime
<i>Im Anschluss</i>		<i>Interview Polesetter GT4 & TC</i>	
19:45	20:00	Zeittraining GT3 & 992 Cup	15 Minuten + Overtime
<i>Im Anschluss</i>		<i>Interview Polesetter GT3 & 992 Cup</i>	
20:10	20:15	Gridding	~5 Minuten
20:15	22:30	Rennen	135 Minuten
22:35	23:00	Interviews (Stream & Social Media; Klassen Podien)	ca. 25 Minuten
23:00		vorraussichtliches Veranstaltungsende	

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

Vorläufiger Zeitplan 4H-Rennen:

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

Start	Ende	Session	Dauer/Distanz
12:00	13:30	Freies Training	60 Minuten
13:30	13:45	Fahrerbesprechung	15 Minuten
14:00	14:15	Zeittraining GT4 & TC	15 Minuten + Overtime
<i>Im Anschluss</i>		<i>Interview Polesetter GT4 & TC</i>	
14:25	14:40	Zeittraining GT3 & 992 Cup	15 Minuten + Overtime
<i>Im Anschluss</i>		<i>Interview Polesetter GT3 & 992 Cup</i>	
14:55	15:00	Gridding	~5 Minuten
15:00	19:00	Rennen	240 Minuten
19:10	19:45	Interviews (Stream & Social Media; Klassen Podien)	ca. 35 Minuten
20:00		vorraussichtliches 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 **60-Teams** zum Start zugelassen, davon sind **15 Plätze** für die **Wertungsklassen GT3 & 992 Cup** und jeweils **10 Plätze** für die **Wertungsklassen GT4 und TC reserviert**. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor diese Aufteilung nach dem Ende der Nennfrist anzupassen.

3.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe der Meisterschaft werden ausschließlich online durchgeführt.

a) Training

Vor jeder Veranstaltung werden den Teilnehmern der Serie am Wochenende vor der Veranstaltung (Samstag/Sonntag) jeweils ein offizieller Trainingsserver pro Tag über die Dauer von 6 Stunden zur Verfügung gestellt. Zusätzlich stellt der Veranstalter am Vortag der Veranstaltung einen offiziellen Trainingsserver für 4 Stunden zur Verfügung. Bestandteil jeder Veranstaltung ist ein freies Training. (siehe 7.1.1 Event Zeitplan)

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 zweigeteiltes Zeittraining (Qualifying). Die Session wird in zwei Teile wie folgt aufgeteilt:

<i>Session Zeit</i> _(Min:sec)	<i>Wertungsklasse(n)</i>	<i>Status</i>	<i>Session Restzeit</i> _(Min:sec)
00:00	GT4 & TC Session	Start	40:00
00:00	GT4 Pit Exit	<i>Pit Exit green light (opens)</i>	40:00
00:40	TC Pit Exit	<i>Pit Exit green light (opens)</i>	39:20
05:00	GT4 & TC	<i>Pit Exit red light (closed)</i>	35:00
15:00	GT4 & TC	<i>Chequered Flag</i>	25:00
18:00	GT4 & TC	<i>Session End (Track clear)</i>	22:00
25:00	GT3 & 992 Cup Session	Start	15:00
25:00	GT3 Pit Exit	<i>Pit Exit green light (opens)</i>	15:00
25:40	992 Cup Pit Exit	<i>Pit Exit green light (opens)</i>	14:20
30:00	GT3 & 992 Cup	<i>Pit Exit red light (closed)</i>	10:00
40:00	GT3 & 992 Cup	<i>Chequered Flag</i>	00:00
43:00	GT3 & 992 Cup	<i>Session End (Track clear)</i>	00:00

Die Teams der einzelnen Klassen dürfen ausschließlich innerhalb der Abschnitte Ihrer Klasse an der Session teilnehmen. In beiden Abschnitten wird jeweils 5 Minuten nach Start des Abschnitts, die Boxenausfahrt (Pit Exit) geschlossen (red light/closed), ab diesem Zeitpunkt dürfen alle teilnehmenden Fahrzeuge die Boxengasse zwar befahren aber nicht mehr verlassen. Nach der Beendigung des ersten Abschnitts (Chequered Flag), wird den teilnehmenden Fahrzeugen eine Overtime von 3 Minuten eingeräumt, um eine vor dem Ende des Abschnitts begonnene Runde noch zu beenden.

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

c) Rennstart

Der Rennstart erfolgt rollend, die Fahrzeuge werden in Startgruppen in Abhängigkeit Ihrer Wertungsklasse aufgeteilt. - Siehe Eventinfo.

Beim Start muss der Fahrer im Auto sitzen, welcher das Team im Zeittraining mit der schnellste Zeit qualifiziert hat.

d) Rennen

Bestandteil jeder Veranstaltung im ADAC SimRacing Cup Sports Cup ist ein Rennen mit einer Dauer von mindestens 2 Stunden. - siehe Rennkalender/Eventinfo.

e) Fahrzeiten und Fahrerwechsel

Bei allen Rennen des ASRC Sports Cup, gilt die von iRacing automatisiert umgesetzte *Fair Share Rule*. Diese Regel stellt sicher, dass alle im Team gemeldeten Fahrer aktiv am Renngeschehen teilnehmen und nicht nur nominell im Team gelistet sind. So muss jeder aktive Fahrer eines Teams mind. $\frac{1}{4}$ der Runden absolvieren, die einen gleichen Anteil der insgesamt vom Team absolvierten Runden ausmachen.

Beispiel: Team Gelb besteht aus zwei Fahrer und absolviert im Rennen 200 Runden. So teilt man die gesamte Rundenanzahl des Teams durch die Anzahl der Fahrer und nimmt von dieser Rundenanzahl ein Viertel ($\frac{1}{4}$).

Formel: $\frac{n}{d} * \frac{1}{4} = \text{Fair Share minimum}$

n = Gesamte Rundenanzahl des Teams | d = Anzahl der aktiven Fahrer des Teams

Die Anwendung und Überwachung dieser Regel erfolgt vollständig durch das iRacing-System – eine vorherige Fahrer-Registrierung oder -Deklaration durch die Teams ist nicht erforderlich. Alle während des Rennens eingesetzten Fahrer unterliegen automatisch der Fair Share Rule. Es liegt in der Verantwortung jedes Teams, die regelkonforme Fahrzeitaufteilung sicherzustellen.

In jedem Rennen ist mindestens 1 Fahrerwechsel vorgeschrieben. Jedes Team kann einmalig in der Saison eine Joker von dieser Regelung ziehen, und unter Beachtung und Einhaltung der maximal Fahrzeiten, das Rennen ohne Fahrerwechsel bestreiten. Dieser Joker bedarf keiner vorhergehenden Anmeldung, er wird von der Serienorganisation selbstständig überprüft.

f) Fahrhilfen und Schadensmodell

automatische Kupplung und Schaltung **deaktiviert**

Schaden **100%**

Reifenverschleiß **aktiv**

Benzinverbrauch **aktiv**

3.5 Wertungen

Im ASRC Sports Cup werden vier eigenständige Wertungen für die verschiedenen Wertungsklassen basierend auf den eingesetzten Fahrzeugen ausgefahren. Zusätzlich werden in jeder Wertungsklasse die Teams in Wertungskategorien aufgeteilt. Alle als Dauerstarter eingeschriebenen Teams werden in Ihrer jeweiligen Wertungsklasse gewertet.

3.5.1 Wertungsklassen

Im ASRC Sports Cup werden folgende Wertungsklassen ausgeschrieben:

- GT3
- 992 Cup
- GT4
- TC

3.5.2 Wertungskategorien

Wertungskategorien werden innerhalb der zuvor aufgeführten Wertungsklassen ausgetragen und gewertet.

Im ASRC Sports Cup werden folgende Wertungskategorien ausgeschrieben:

- **PRO:** Teams obliegen keinen zusätzlichen Beschränkungen.
- **PRO/AM:** Teams dürfen keinen Platin-Fahrer einsetzen und müssen in jedem Rennen mindestens einen aktiven Bronze-Fahrer einsetzen. Ziel ist bei diesen Teams ein durchschnittliches iRating von ~3.000 Punkten somit sind folgende Konstellationen erlaubt:

Teamgröße	Erlaubte Struktur
2 Fahrer	Gold + Bronze, Silber + Bronze, Bronze + Bronze
3 Fahrer	Bronze + Bronze + Silber, Bronze + Silber + Silber, Bronze + Bronze + Gold, Bronze + Silber + Gold
4 Fahrer	Bronze + Bronze + Silber + Silber, Bronze + Bronze + Silber + Gold, Bronze + Silber + Silber + Gold
5 Fahrer	Bronze + Bronze + Silber + Silber + Gold, Bronze + Silber + Silber + Gold + Gold

3.6 Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist das Team, welches die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Berücksichtigung aller Strafen zurückgelegt hat. Alle Teams, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mindestens 50 % der Distanz des Siegers ihrer Klasse zurückgelegt haben. Wird ein Rennen vorzeitig beendet und nicht wieder aufgenommen, entfällt die Wertung. Eine Wertung erfolgt nur, wenn mindestens zwei Teilnehmer in der jeweiligen Klasse zum Rennen gestartet sind.

In allen Wertungsklassen wird folgendes **Punkteschema** angewendet:

135 Minuten Rennen

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	35	30	26	22	19	16	14	12	10	8	6	5	4	3	2

Ab dem 16. Platz erhalten alle gewerteten Teilnehmer 1 Punkt.

240 Minuten Rennen

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Punkte	50	42	36	32	28	25	22	19	16	14	12	10	8	6	4

Ab dem 16. Platz erhalten alle gewerteten Teilnehmer 2 Punkt.

Die Wertungskategorien werden nach den in der Klassenwertung erzielten Punkten gewertet.

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.

3.6.2 Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Fahrern, entscheidet die größere Anzahl 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) oder über den offizielle [Discord Channel](#) statt. Offizielle Kommunikation beinhaltet Dinge wie die Veröffentlichung von Reglements, Bulletins, Teilnehmerlisten 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

Im ASRC Sports Cup ist die Wiederaufnahme eines Rennens nach Nutzung der ESC-Taste unter Einhaltung einer Mindestwartezeit, die sogenannte „Towing Time“ erlaubt. 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 Sports Cup steht pro Wertungslauf jedem Team ein (1) Fast Repair zur Verfügung, wird dieser Fast Repair gezogen, erhält das Team eine 30s Stop&Hold Strafe.

5.5 Track Limits

Es gelten die iRacing Track Limits (TL). Es werden alle Offtracks (x1) gezählt. Das wiederholte verlassen der Strecke wird wie folgt geahndet:

Zeittraining	Jedes TL Streichung der aktuellen Runde		
Rennen	1. – 9. TL (Car) iRacing Offtrack 10. TL: Warning for Track Limits (kein Strafpunkt für Team & Fahrer)	15. TL (Car) 5s Zeitstrafe 20. TL 10s Zeitstrafe	Ab 25 TL (Car) Durchfahrtstrafe, für alle 10 weiteren TL

TL=Offtrack (x1)

6. Rennleitung

6.1 Eingesetzte Rennleitung

Im ASRC Sports Cup wird eine Live-Rennleitung mit mind. 2 Sportwarten eingesetzt. Alle Wertungssessions werden 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. Die Teams müssen sich bis zum Start des Zeittrainings auf dem Rennserver registriert haben.

7. Strafen

Im ASRC Sports 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)

Weiter können Teilnehmer für Ihr Fehlverhalten auch von der Rennleitung mit einer Verwarnung („Warning“) belegt oder per Disqualifikation (DSQ) oder auch „nicht Wertung“ (DNC) 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 Sports Cup führt für seine Veranstaltungen ein „Strafpunkte-Register“. Das Register dient der Bestrafung der Teams 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.

Bei 6 Punkten = persönliches Gespräch (Teamleiter) mit Renndirektor

Bei 8 Punkten = Start aus der Box

Bei 12 Punkten = Drive Through in den ersten 3 Runden des Rennens

Bei 14 Punkten = Aussetzen eines Rennens o. Punkte Abzug nach Entscheidung der Serienorganisation

8. Incident Reports

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

9. Titel und Pokale

9.1 Titel Gesamtsieger

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Gesamtwertung des ASRC Sports Cup, erhält den Titel:

Sieger ASRC Sports Cup 2026

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Klasse „992 Cup“ des ASRC Sports Cup, erhält den Titel:

Sieger ASRC Sports Cup Klasse „992 Cup“ 2026

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Klasse „GT4“ des ASRC Sports Cup, erhält den Titel:

Sieger ASRC Sports Cup Klasse „GT4“ 2026

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Klasse „TC“ des ASRC Sports Cup, erhält den Titel:

Sieger ASRC Sports Cup Klasse „TC“ 2026

Außerdem erhält in jeder Wertungsklasse das bestplatzierte Team der Wertungskategorien PRO/AM & AM, den Titel:
Bestes „Wertungskategorie“-Team ASRC Sports Cup Klasse „Wertungsklasse“ 2026

9.2 Preise und Pokale

Es werden für die Plätze 1 bis 3 jeder Wertungsklasse Pokale ausgegeben. Jeweils 1 Pokal für das Team und 1 Minipokal je gewertetem Fahrer.

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 verwendete 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 Sports Cup übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ASRC Sports 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.

1.2 Fahrzeugkategorien und Fahrzeugmodelle

GT3:

- Aston Martin Vantage GT3 EVO
- BMW M4 GT3
- Ferrari 296 GT3
- Ford Mustang GT3
- Lamborghini Huracan GT3 EVO
- McLaren 720S GT3 EVO
- Mercedes-Benz AMG GT3 (2020)
- Porsche 911 GT3 R (992)

992 Cup:

- Porsche 911 (992) GT3 Cup

GT4:

- BMW M4 GT4 Evo (G82)
- Ford Mustang GT4
- Mercedes AMG GT4
- Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport

TC:

- Audi RS3 LMS TCR
- Hyundai Elantra N TCR
- Honda Civic Type-R TCR

1.3 Fahrzeugsetup, Balance of Performance (BoP)

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

Die BOP wird vom Veranstalter in der Eventinfo vor der jeweiligen Veranstaltung veröffentlicht.

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 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 2024, Art. 20).

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.

1.5.1 Templates

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.

1.5.2 Richtlinien für die Templates

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

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos des ASRC Sports 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 verboten.

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 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 sich während der offiziellen Sessions im zugewiesenen Sprachkanal „Paddock“ befinden. 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 (50 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 2024 (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 „Virtual Safety Car in 10 Seconds“ an, es folgt ein entsprechender Countdown bis zum Signal „Virtual Safety Car Deployed“. Bereits ab dem ersten Countdown-Kommando gilt ein Überholverbot, angefangene Überholmanöver müssen abgebrochen werden.
- (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.