

# Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing

Name der Serie:

Nürburgring eSports Championship 2023

Vorwort:

Die Nürburgring eSports Championship richtet sich an ADAC Ortsclubs und Einzelpersonen. Sie bietet den Vereinen und Personen die Möglichkeit, digitalen Motorsport in einem professionellen Umfeld zu betreiben. Hierfür kommen Full Motion Simulatoren zum Einsatz, welche den Fahrern in den Nürburgring eSports Bar's zur Verfügung gestellt werden.

Ausschreiber / Organisation:

Die Nürburgring eSports Championship wird von der Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG organisiert und ausgerichtet.

Ansprechpartner: Sebastian Fiedelak  
Tel.-Nr.: +49 (0) 151/ 57137597  
Homepage: [www.nuerburgring-esports.com](http://www.nuerburgring-esports.com)  
E-Mail: s.fiedelak@nuerburgring-esports.com

## DOKUMENTVERSIONEN

Versionsnr.	Datum	Autor	Änderungsgrund / Bemerkungen
0.1	25.11.2023		Ersterstellung
1.0	19.01.2023		Veröffentlichung

## Inhaltsverzeichnis

### 1 SPORTLICHES REGLEMENT

- 1.1 ORGANISATION
  - 1.1.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
  - 1.1.2 NAME DES VERANSTALTERS/PROMOTERS, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
  - 1.1.3 VERWENDETE SIMULATION
- 1.2 BESTIMMUNGEN DER SERIE
  - 1.2.1 OFFIZIELLE SPRACHE
  - 1.2.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG, ABSAGE DER VERANSTALTUNG
- 1.3 NENNUNGEN
  - 1.3.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
  - 1.3.2 NENNGELD FÜR DIE SAISON UND JE VERANSTALTUNG.
  - 1.3.3 STARTNUMMERN
- 1.4 LIZENZEN
  - 1.4.1 ERFORDERLICHE LIZENZSTUFEN
  - 1.4.2 ALTERSREGELUNG
- 1.5 VERANSTALTUNGEN
  - 1.5.1 SERIEN-TERMINKALENDER
  - 1.5.2 VORLÄUFIGER EVENT ZEITPLAN
  - 1.5.3 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
  - 1.5.4 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT
  - 1.5.5 KOMMUNIKATION
  - 1.5.6 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE
  - 1.5.7 WERTUNG
  - 1.5.8 TITEL, PREISGELD UND POKALE
  - 1.5.9 RENNKOMMISSION / PROTESTE / STRAFEN
  - 1.5.10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
  - 1.5.11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE
  - 1.5.12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

### 2 TECHNISCHES REGLEMENT

- 2.1 TECHNISCHE SOFTWARE BESTIMMUNGEN DER SERIE
  - 2.1.1 SIMULATION
  - 2.1.2 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
  - 2.1.3 KOMMUNIKATION
  - 2.1.4 SERVEREINSTELLUNGEN
- 2.2 ALLGEMEINES/PRÄAMBEL
  - 2.2.1 FAHRER/-INNEN AUSRÜSTUNG
  - 2.2.2 WERBUNG AN WETTBEWERBSFAHRZEUG

### 3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

- 3.1 BESONDERE BESTIMMUNGEN GEMÄß ART. 17 TEIL 1
  - 3.1.1 FAHRZEUGKLASSEN-SYSTEM
  - 3.1.2 FAHRZEUGE UND BALANCE OF PERFORMANCE
  - 3.1.3 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN
  - 3.1.4 SAFETY CAR
  - 3.1.5 SERIEN MANAGEMENT
  - 3.1.6 WERTUNGSSTRAFEN
  - 3.1.7 AC – ONLINESERVER
  - 3.1.8 STARTARTEN / START
  - 3.1.9 RENNEN
  - 3.1.10 STRECKENBEGRENZUNG
  - 3.1.11 BOXENSTOPPS / BOXENGASSE
  - 3.1.12 SIMULATOREN
  - 3.1.13 FAHRVORSCHRIFTEN UND VERHALTENSREGELN
  - 3.1.14 FLAGGENSIGNALE
  - 3.1.15 ESC-TASTE

- 3.1.16 PROTESTE
- 3.1.17 SIMULATOR CHECKRUNDE
- 3.1.18 FAHRER-BRIEFING

#### **4 SALVATORISCHE KLAUSEL**

# 1 SPORTLICHES REGLEMENT

## 1.1 Organisation

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

Die Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG, nachfolgend Serienausschreiber genannt, schreibt für das Jahr 2023 die Nürburgring eSports Championship aus.

Klasse: Porsche 911 GT3 Cup (992)

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

Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG  
Otto-Flimm Straße  
53520 Nürburg

Sebastian Fiedelak  
Telefon: +49 151 571375 97  
Mail: [s.fiedelak@nuerburgring-esports.com](mailto:s.fiedelak@nuerburgring-esports.com)

### 1.1.3 Verwendete Simulation

Im Rahmen der Serie wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

## 1.2 Bestimmungen der Serie

### 1.2.1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch. Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich.

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

- (1) Die Teilnehmer 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. Nach Genehmigung der Ausschreibung /Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Organisator vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt 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, sofern der Kalender betroffen ist, Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

## 1.3 Nennungen

### 1.3.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

#### Anmeldung der Teilnehmer

- Der oder Die jeweilige Teilnehmer/in muss sich mit dem vom Serienausschreiber herausgegebenen „Anmeldeformular“ bis zum 08.03.2023 um die Zulassung zur Nürburgring eSports Championship bewerben. Hierin muss der jeweilige Teilnehmer angeben, in welcher Bar er teilnehmen möchte.  
Anmeldeformular: [Klick hier](#)
- Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.
- Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Anmeldung mit Angabe von Gründen ablehnen. Die Anmeldungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Die Anmeldung eines Teilnehmers ist erst nach Zahlungseingang und

schriftlicher Bestätigung durch den Serienbetreiber angenommen und verbindlich.

### 1.3.2 Nenngeld für die Saison und je Veranstaltung.

- (1) Einschreibebühr Teilnehmer für **die gesamte Saison**  
Die Einschreibebühr für die Teilnahme an allen Veranstaltungen der Nürburgring eSports Championship beträgt 299 € (brutto) bei Vorabzahlung.
- (2) Die Einschreibebühr für die Teilnahme an **allen Veranstaltungen** der Nürburgring eSports Championship beträgt 320 € (40€ pro Veranstaltung) (brutto) bei Laufzahlung. Der Betrag ist jeweils 2 Wochen vor der nächsten Veranstaltung nach Rechnungsstellung durch den Veranstalter zu begleichen.
- (3) pro eingeschriebenem Teilnehmer.  
Die Einschreibebühr wird nach gültiger Nennbestätigung in Rechnung gestellt.
- (4) Einschreibebühr Teilnehmer für **eine Veranstaltung**  
Die Einschreibebühr für die Teilnahme an einer Veranstaltung der Nürburgring eSports Championship beträgt für 50 € (brutto)
- (5) Rückerstattung der Einschreibebühr  
Eine Erstattung der Einschreibebühr in voller Höhe erfolgt nur bei schriftlicher Abmeldung mindestens 2 Wochen vor dem Ersten Lauf. Eine anteilige Erstattung der Einschreibebühr erfolgt nicht.

### 1.3.3 Startnummern

Die Teilnehmer können ihre Wunschstartnummer bei der Nennung angeben.

Die finale Bestätigung der Startnummer erfolgt mit der Nennungsbestätigung.

## 1.4 Lizenzen

### 1.4.1 Erforderliche Lizenzstufen

Keine Lizenzen erforderlich.

### 1.4.2 Altersregelung

Teilnehmer/-innen, die das 12. Lebensjahr vollendet haben sind startberechtigt. Bei den angegebenen Altersregelungen gilt die Jahrgangsregelung ab 2011.

Im Einzelfall hat der Veranstalter die Möglichkeit Ausnahmegenehmigungen zu erteilen. Der Antrag auf eine Ausnahmegenehmigung muss beim Veranstalter gestellt werden.

## 1.5 Veranstaltungen

Die Veranstaltungen des Nürburgring eSports Championship werden nach den Bestimmungen der Rahmen-Ausschreibung für Rundstrecken-Serien im Simracing und dem Verhaltens- & Strafenkatalog durchgeführt.

Alle Fahrer/-innen sind verpflichtet, sich mit diesen Bestimmungen und Reglements vertraut zu machen und diese zu beachten.

[https://www.simracing-deutschland.de/fileadmin/srd/Download/DMSB/HB\\_DMSB\\_SimRacing\\_Reglement\\_-\\_Rundstrecke\\_2021.pdf](https://www.simracing-deutschland.de/fileadmin/srd/Download/DMSB/HB_DMSB_SimRacing_Reglement_-_Rundstrecke_2021.pdf)

### 1.5.1 Serien-Terminkalender

Veranstaltung	Date	Strecke	Variante
Lauf 1	Mittwoch, 22. März 2023	Imola	GP
Lauf 2	Mittwoch, 26. April 2023	Silverstone	GP
Lauf 3	Mittwoch, 24. Mai 2023	TBA – Community Vote	

Lauf 4	Mittwoch, 21. Juni 2023	Spa-Francorchamps	GP - 2022
Lauf 5	Mittwoch, 12. Juli 2023	Bahrain	GP - Nacht
Lauf 6	Mittwoch, 27. September 2023	Bathurst	
Lauf 7	Mittwoch, 25. Oktober 2023	Monza	GP
Lauf 8	Mittwoch, 15. November 2023	Nordschleife	VLN Variante

## 1.5.2 Vorläufiger Event Zeitplan

Zeitplan (2,5 Std. Simulator)

Was	Start	Dauer	Ende	Livestream
Einsatzbestätigung	18:30:00	00:10:00	18:40:00	Nein
Simulator-Check Runde	18:55:00	00:05:00	09:35:00	Nein
freies Training	19:15:00	00:30:00	19:45:00	Nein
Zeittraining (Qualifying) Rennen 1	19:45:00	00:08:00	19:53:00	Ja
Overtime	19:53:00	00:02:00	19:55:00	Ja
Griding Time	19:55:00	00:02:00	19:57:00	Ja
Start Rennen 1	19:57:00	00:30:00	20:27:00	Ja
Race Overtime	20:27:00	00:03:00	20:30:00	Ja
Zeittraining (Qualifying) Rennen 2	20:40:00	00:08:00	20:48:00	Ja
Overtime	20:48:00	00:02:00	20:50:00	Ja
Griding Time	20:50:00	00:02:00	20:52:00	Ja
Start Sprint Rennen	20:52:00	00:30:00	21:22:00	Ja
Race Overtime	21:22:00	00:03:00	21:25:00	Ja
Siegerinterviews	21:25:00	00:05:00	21:30:00	Ja

## 1.5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt.

eSports Bar Nürburgring	12 Fahrzeuge
eSports Bar Koblenz	10 Fahrzeuge
eSports Bar Roche	6 Fahrzeuge

## 1.5.4 Wettervorhersage & Virtuelle Uhrzeit

Die virtuelle Uhrzeit, sowie Luft- und Streckentemperatur als auch der Bewölkungsgrad werden anhand der jeweiligen Gridmail rechtzeitig vor der Veranstaltung veröffentlicht.

## 1.5.5 Kommunikation

- (1) Discord  
Alle Fahrer müssen sich mit Beginn der Simulator-Checkrunde im Discord Channel der Nürburgring eSports Championship befinden.
- (2) Es ist den Fahrern erlaubt nach eigenem Ermessen, nach dem Fahrerbriefing, den Discord Kanal zu verlassen.

## 1.5.6 Durchführung der Wettbewerbe

Alle Formate werden:

- online
- zentral durchgeführt
- dezentral in den Bars der Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG und deren Tochtergesellschaften durchgeführt, welche online miteinander verbunden sind

- (1) Training  
 Pro Veranstaltung sind ein freies Training von 30 Minuten und ein Zeittraining/Qualifying von 8 Minuten + Overtime vorgesehen.  
 Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe darf jeder Teilnehmer/innen auf Start drücken.
- (2) Qualifikation  
 Die Freigabe der Strecke erfolgt durch die Rennleitung. Erst nach der Freigabe darf jeder Teilnehmer/-innen auf Start drücken. Ein Qualifikationsminimum besteht nicht. Fahrer/-innen, die keine Runde in der Qualifikation absolvieren, starten vom Ende des Starterfeldes, sind aber startberechtigt.  
 Fahrer/-innen, 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/-innen, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht gestattet.
- (3) Startarten  
 Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:  
 rollender Start (Indianapolis-Start)  
 stehender Start mit versetzter Startaufstellung (GP-Start)
- (4) Wertungsläufe  
 Der/die Wertungsläufe gehen über eine Distanz von je 30 Minuten.  
 In der Rennzeit ist die Griding-Time, Einführungs-/Formationsrunde und die Inlap nach dem Rennen nicht enthalten.  
 Die Wertungsläufe, welche als Teamrennen bestritten werden gehen über eine Distanz von 3 Stunden. In der Rennzeit von 3 Stunden ist die Griding-Time, Einführungs-/Formationsrunde und die Inlap nach dem Rennen in der Rennzeit enthalten.  
 Boxenstopps mit Mindeststandzeit  
 Während der Events muss jedes Team 2-mal, für einen bestimmten Zeitwert in der Boxengasse sein.  
 Der Zeitwert ist dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.

### 1.5.7 Wertung

#### Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungslaufes ist der Teilnehmer, der die gefahrene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Einbeziehung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Teilnehmer, die gestartet sind, werden gewertet, sofern sie mit der Zielflagge das Rennen beenden. Bei Kürzung der Distanz oder Abbruch eines Rennens, soweit dieses nicht wiederaufgenommen wird, erhalten die Teilnehmer folgende Punkte:

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

Eine Wertung erfolgt nur dann, wenn ein nachvollziehbares Ergebnis, entweder mittels Replay oder Result / Timing vorliegt. Für die Wertungsläufe werden Klassenübergreifend folgende Punkte vergeben:

Rennen	
Position	Punkte
1	25
2	20
3	17
4	14
5	12
6	10
7	9
8	8

9	7
10	6
11	5
12	4
13	3
14	2
15	1

Für die schnellste Runde in jeder Qualifyingsitzung wird 1 (ein) Zusatzpunkt vergeben.

Für die schnellste Runde in jedem Wertungslauf gibt es jeweils 1 (ein) Zusatzpunkt.

- (1) Punktegleichheit  
Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Fahrern, so entscheidet die größere Anzahl der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller durchgeführten Läufe.
- (2) Private Trainings und Tests  
Private Trainings und Tests sind erlaubt.
- (3) Dokumentenabnahme  
Für die Nürburgring eSports Championship sind Nachnominierungen von Fahrer/-innen während der Saison bis vor der jeweiligen Veranstaltungstag grundsätzlich möglich.

### 1.5.8 Titel, Preisgeld und Pokale

- (1) Titel Gesamtsieger  
Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der Nürburgring eSports Championship – Pro erhält den Titel: **Nürburgring eSports Champion – 2023**
- (2) Preisgeld und Pokale  
Die ersten drei Fahrer der einzelnen Wertungsklassen erhalten jeweils einen Meisterschaftspokal.

### 1.5.9 Rennkommission / Proteste / Strafen

- (1) Die Reko besteht aus dem Rennleiter und mindestens einem permanenten Steward. Es findet keine Bewertung von Vorfällen während der Veranstaltung (Live Reko) statt.
- (2) Proteste können nach dem Rennen, aber bis spätestens 2 Stunden nach dem Zieleinlaufes eines Wertungslaufs über das entsprechende Online Formular eingereicht werden. Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Proteste sind fristgerecht über das Protestformular einzureichen.
- (3) Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Protests durch das Team an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.
- (4) Die Reko behält sich vor, offensichtlich unsinnige Proteste nicht zu berücksichtigen. Offensichtlich unsinnige Proteste können mit Strafpunkten für den Protestführer belegt werden.
- (5) Eine Strafe der Rennleitung wird vor der darauf folgenden Veranstaltung mitgeteilt.
- (6) Sollten während- oder nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, sind diese direkt nach dem Rennen zu besprechen. Später Anfragen bleiben unbeantwortet.

### 1.5.10 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- (1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, des Vorsitzenden der Reko, oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.



- (2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.
- (3) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Bewerber und Fahrer/-innen erklären mit Abgabe dieser Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen und zwar gegen die Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG, die Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG, deren Organe und Geschäftsführer den Veranstalter, die Mitglieder der Reko und alle anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung, auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung, auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises beruhen.
- (4) Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

### 1.5.11 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen der Nürburgring eSports Championships übernommen werden.

Alle Fernsehrechte der Nürburgring eSports Championships, 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.

### 1.5.12 Besondere Bestimmungen

- Die besonderen Serienbestimmungen sind in den Anhängen veröffentlicht.
- Es gibt keine weiteren besonderen Serienbestimmungen.

## 2 TECHNISCHES REGLEMENT

### 2.1 Technische Software Bestimmungen der Serie

#### 2.1.1 Simulation

Die Simulation Assetto Corsa von Kunos Simulazioni Srl.

#### 2.1.2 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation und durch die Rennleitung.

#### 2.1.3 Kommunikation

Das Kommunikationssystem Discord ist verpflichtend zu verwenden. Die Fahrer sind dafür verantwortlich, zusammen mit dem Simulatoren Center dafür zu sorgen, dass der jeweilige Simulator und der betreffende Fahrer im korrekten Kanal sind.

#### 2.1.4 Servereinstellungen

Damage multiplier – 50% (STBC)  
Tyre wear rate: 100%  
Fuel rate: 100%

## 2.2 Allgemeines/Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.

Erlaubte Änderungen dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Reglementverstöße nach sich ziehen.

### 2.2.1 Fahrer/-innen Ausrüstung

Aus hygienischen Gründen ist die Verwendung von Handschuhen während des Fahrens im Simulator vorgeschrieben. Hinsichtlich der Beschaffenheit der Handschuhe sind keine Voraussetzungen gegeben, jedoch wird empfohlen Rennsport Handschuhe oder spezielle Simracing Handschuhe zu verwenden. Simracing Handschuhe haben den Vorteil, dass das Touchpad an der Tastatur bedient werden kann, ohne den Handschuh ausziehen zu müssen.

### 2.2.2 Werbung an Wettbewerbsfahrzeug

#### 1. Templates

Die Templates werden mit der Nennungsbestätigung versendet und müssen bis spätestens 7 Tage vor dem Ersten Wertungslauf per Mail an [livery@nuerburgring-esports.com](mailto:livery@nuerburgring-esports.com) eingesendet werden.

#### 2. Richtlinien für die Templates

Das Windscreen Banner muss ausschließlich den Logoschriftzug des Nürburgring eSports Championship enthalten. Weitere Werbung auf den Scheiben ist nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos der Nürburgring eSports Championship, dass diese zu keiner Zeit:

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

#### 3. Eigene Logos / eigenes Design

Eigene Logos und eigene Designs sind zulässig und ausdrücklich erwünscht. Es gilt jedoch die unter Punkt 2.2.2 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/-innen, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der Fahrer. Der Serienausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.

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

## 3 TEIL 3 ANLAGEN/ ZEICHNUNGEN

### 3.1 Besondere Bestimmungen gemäß Art. 17 Teil 1

#### 3.1.1 Fahrzeugklassen-System

##### (1) Fahrzeugklassen-Servereinteilung

Die Nürburgring eSports Championship setzt sich aus einer Wertungsklasse zusammen.

#### 3.1.2 Fahrzeuge und Balance of Performance

##### (1) Das finale Fahrzeug für die Season, muss bis zum 08.03.2022 dem Veranstalter mitgeteilt werden. Nach dem 08.03.2022 obliegt die Zustimmung dem Veranstalter.

##### (2) Einsatzfahrzeuge

#### Fahrzeuge

Fahrzeug	Restriktor	Ballast
Porsche 911 GT3 Cup (992)	0	0

### 3.1.3 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Alle verfügbaren Fahrzeugeinstellungen sind zulässig und offen.

### 3.1.4 Safety Car

Es kommt kein Safety-Car zum Einsatz

### 3.1.5 Serien Management

Sämtliche Serienformate der Nürburgring eSports Championship werden fortan über die Plattform [www.nuerburgring-eSports.com/nec](http://www.nuerburgring-eSports.com/nec) angeboten. Auf dem Portal sind sämtliche Informationen zu den Serien der Nürburgring eSports Championship sowie alle notwendigen Formulare (z.B. Nennformular/Protestformulare) verfügbar.

Informationen über die Serien der Nürburgring eSports Championship, beispielsweise Ergebnislisten, Rennberichte, Teamgrafiken, Spotterguides usw. sind frei einsehbar.

### 3.1.6 Wertungsstrafen

Das sportliche Reglement und der dazugehörige Strafenkatalog werden vor dem ersten offiziellen Wertungslauf veröffentlicht. Sie sind Bestandteil dieser Ausschreibung.

(1) Disziplinarische Maßnahmen

Bei unsachgemäßem Umgang mit den Simulatoren sind die sportlichen Organisationsleiter angehalten, disziplinarische Maßnahmen zu ergreifen. Dies kann alle Wertungsstrafen umfassen und bis zum Ausschluss aus dem jeweiligen Wettbewerb oder aus dem Cup führen. Die Teilnehmer sind zu sportlichem, fairem Verhalten verpflichtet, sie müssen sich das Handeln oder Unterlassen ihrer Hilfspersonen (Betreuer, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen. Über einen Ausschluss aus der Meisterschaft entscheidet die Organisationsleitung.

### 3.1.7 AC – Onlineserver

(1) Freies Training inoffiziell

spätestens 14 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung werden die inoffiziellen Trainingsserver online geschaltet. Die inoffiziellen Trainingsserver werden,

- nur in den Bars erreichbar sein
- die Server sind ohne Passwort zugänglich
- es wird keine Live-Timing zur Verfügung gestellt

(2) Rennserver

Die Rennserver sind den Simulatoren aus den Bars der Nürburgring eSports Franchise GmbH & Co. KG vorbehalten. Hierbei wird die GUID des jeweiligen Simulators per Entry-List hinterlegt und kann nur von diesen genutzt werden. Die Rennserver werden am Tage der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können genutzt werden.

### 3.1.8 Startarten / Start

(1) Der Start zum Rennen erfolgt stehend.

(2) Fahrzeuge, die aus der Box starten, dürfen die Boxengasse erst verlassen, nachdem die Startgruppe die Boxenausfahrt vollständig passiert hat.

### 3.1.9 Rennen

(1) Die Rennen werden als Einzelrennen ausgetragen.

(2) Nach Ablauf der vorgesehenen Zeitdistanz wird zunächst das führende Fahrzeug und dann alle nachfolgenden Fahrzeuge abgewinkt, wenn sie über die Ziellinie fahren.

(3) Ein Langsam fahren und/oder Anhalten ohne zwingenden Grund vor dem Ziel und/oder auf der Zielgeraden ist verboten und hat eine Nichtwertung zur Folge.

- (4) Die Ziellinie gilt nur auf der Strecke und nicht in der Boxengasse.
- (5) Es werden nur die Fahrzeuge gewertet, die das Rennen mit eigener Motorkraft über die Ziellinie in der Boxengasse beendet haben.  
Dabei werden nur die Runden, die ein Fahrzeug mit eigener Motorkraft zurückgelegt hat, gewertet.
- (6) Fahrzeuge, die sich zum Zeitpunkt des Abwinkens des führenden Fahrzeugs in der Boxengasse befinden werden nicht gewertet!
- (7) Definition Nichtwertung und Disqualifikation:
  - Nichtwertung: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, die Position bleibt erhalten.
  - Disqualifikation: Die Meisterschaftspunkte aus dem Wertungslauf werden gestrichen, der Fahrer wird in der Wertung an das Ende seiner Wertungsklasse gesetzt.

### 3.1.10 Streckenbegrenzung

Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Die Curbs sind Bestandteil der Strecke und dürfen befahren werden.

### 3.1.11 Boxenstopps / Boxengasse

- (1) Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
- (2) Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer/-innen in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
- (3) Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist maximal eine Wagenlänge erlaubt.
- (4) Beim Verlassen der eigenen Box muss jeder Fahrer/-innen sofort in die Fast Lane fahren und dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist, folgen. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer/-innen erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer/-innen behindert.
- (5) Das Wechseln der Reifen ist während einem Boxenstopp optional und nicht verpflichtend.

### 3.1.12 Simulatoren

Wir bitten um behutsamen Umgang mit den Simulatoren in den jeweiligen Bars. Wenn technische Probleme auftreten, bitten wir sie Ruhe zu bewahren und sich an einen Mitarbeiter zu wenden. Es ist nicht erlaubt eigene Lenkräder an den Simulatoren zu verwenden.

### 3.1.13 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Sportliches und sicheres Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer der Nürburgring eSports Championship.

Leistungsunterschiede können sich sowohl in der Endgeschwindigkeit als auch in erheblich differierenden Kurvengeschwindigkeiten und Bremsperformance ergeben. Bitte seien Sie sich dessen stets bewusst!

Sicheres Überholen liegt in der Verantwortung sowohl des Überholenden als auch des Überholten!

Sportliches Verhalten, gegenseitige Rücksichtnahme und Fairness gelten für alle Teilnehmer dieser Veranstaltung!

### 3.1.14 Flaggensignale

- (1) Gelbe Flagge  
Die gelbe Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke an.  
Die Geschwindigkeit ist der jeweiligen Situation anzupassen, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich.  
Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen.

## (2) Blaue Flagge

Die geschwenkt gezeigte blaue Flagge zeigt dem Fahrer/-innen an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Qualifyings und dem Rennen unterschiedliche Bedeutungen:

### a. Qualifying

Im Qualifying zeigt die blaue Flagge dem Teilnehmer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer/-innen zu überholen.

### a. Rennen

Im Rennen wird die blaue Flagge dem Teilnehmer gezeigt, wenn er zur Überrundung ansteht.

Ein zu überrundender Fahrer, dem blaue Flaggen angezeigt werden, muss bei der nächst sicheren Möglichkeit dem hinter ihm fahrenden Fahrzeug das Überrunden ermöglichen.

Ein Fahrer, der blaue Flaggen augenscheinlich in systematischer Art und Weise ignoriert oder wiederholt offensichtlich blaue Flaggen missachtet, kann mindestens mit einer Wertungsstrafe bestraft werden.

## 3.1.15 ESC-Taste

Während des freien Trainings ist es gestattet die „ESC“-Taste jederzeit zu verwenden, solange dadurch keine anderen Teilnehmer behindert oder gefährdet werden.

Im Qualifying und im Rennen darf die „ESC“-Taste grundsätzlich nur in der Boxengasse betätigt werden.

### Ausnahmen

Sollte ein Team aufgrund eines Unfalls oder durch technische Defekte am Simulator ein weiterfahren unmöglich machen, ist es gestattet die ESC-Taste zu betätigen.

## 3.1.16 Proteste

Eingeseandete Proteste müssen zwingend die Current Time (CT) enthalten.

### Protest „Current Time“ (CT)



## 3.1.17 Simulator Checkrunde

Viele Einstellungen, wie z. B. die Position der App's, FOV, Sitzposition, Tastenbelegung (PushToTalk-Teamspeak) etc. sollten vor der Checkrunde schon überprüft ggf. angepasst sein.

Die Rennleitung erteilt via Discord die Startfreigabe für eine Checkrunde. Während der Checkrunde wird die Rennleitung dauerhaft auf dem Discord sprechen. Teams, die die Rennleitung nicht klar und deutlich hören können, bringen ihr Fahrzeug abseits der Ideallinie zum Stehen. Es können dort direkte Anpassungen vorgenommen werden wie z. B. die Discord Lautstärke erhöhen oder die Lautstärke von Assetto Corsa im Windows Lautstärke Mixer verringern.

### 3.1.18 Fahrer-Briefing

Es ist verpflichtend, dass der Fahrer anwesend ist. Sollte es einem Fahrer nicht möglich sein am Fahrer-Briefing teilzunehmen, so ist der Veranstalter zu kontaktieren und es wird ein Ersatz Termin gefunden.

Die Zugangsdaten für das Meeting sowie das Briefing-Dokument werden fristgerecht an die Teamleiter per Mail versendet.

## 4 SALVATORISCHE KLAUSEL

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