

Rahmenausschreibung ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026

Stand: 31.12.2025

Teil 1: Sportliches Reglement

1. Präambel

Die ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 wird, soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsinformation (Gridmail) nichts anderes bestimmt ist, in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des aktuellen DMSB-SimRacing-Reglement durchgeführt. Sie findet in Übereinstimmung mit den sportlichen und den technischen Bestimmungen der Meisterschaft statt.

Aus Gründen der Lesbarkeit wurde im Text die männliche Form gewählt, nichtsdestoweniger beziehen sich die Angaben auf Angehörige aller Geschlechter.

2. Organisation

Der ADAC Nordbayern e.V. schreibt den „ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026“ aus.

Die Season wird in zwei Splits ausgetragen:

- ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 1
 - Kl. Hypercars
 - Kl. LMGT3
- ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 2
 - Kl. Hypercars
 - Kl. LMGT3

2.1. Termine & Strecken

- | | | |
|-------------|-------------------------------|--------------------------------|
| • 4.1.2026 | Bahrain International Circuit | (Qualifikation) |
| • 7.1.2026 | Bahrain International Circuit | (Qualifikation) |
| • 11.1.2026 | Bahrain International Circuit | (Qualifikation) |
| • 14.1.2026 | Bahrain International Circuit | (Qualifikation) |
| • 21.1.2026 | Rennen 1 | Fuji Speedway |
| • 4.2.2026 | Rennen 2 | Imola |
| • 18.2.2026 | Rennen 3 | Sebring International Raceway |
| • 4.3.2026 | Rennen 4 | Spa-Francorchamps |
| • 18.3.2026 | Rennen 5 | Circuit of The Americas |
| • 1.4.2026 | Rennen 6 | Circuit de la Sarthe (Le Mans) |

2.2. Liste der Offiziellen (Sportwarte)

Die Liste mit den Offiziellen wird mit der „Gridmail“ zu jeder Veranstaltung veröffentlicht. Es können weitere Mitglieder in der Rennkommission im Verlauf der Saison eingesetzt werden.

2.3. Verwendete Simulation

Im Rahmen der ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 wird die Simulation Le Mans Ultimate in der jeweils aktuellen Version verwendet.

Als Plattform wird ausschließlich der Personal Computer (PC) zugelassen.

3. Bestimmungen

Die Meisterschaft unterliegt den folgenden Bestimmungen:

- DMSB-SimRacing-Reglement
- Anti-Doping Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping Agentur (WADA/NADACode) sowie den Anti-Dopingbestimmungen der FIA
- dem Ethikkodex und Verhaltenskodex der FIA und dem Ethikkodex des DMSB

3.1. Offizielle Sprache

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

3.2. 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 Organisator geändert werden. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen in Form von Bulletins nur durch den Organisator oder den Vorsitzenden der Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von 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 Organisator behält sich das Recht vor, die Veranstaltung aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

4. Einschreibung

Die Meisterschaft ist als Einzelfahrer-Wettbewerb ausgeschrieben. Grundsätzlich sind Fahrer ab 12 Jahren (Jahrgangsregelung) startberechtigt.

Die Fahrer müssen sich mittels Online-Formular unter:

[Hier geht's zur Einschreibung!](#)

einschreiben.

Einschreibeschluss ist der **16.12.2025 - 23.59 Uhr**.

Mit der Einschreibung verpflichtet sich der Teilnehmer an allen Veranstaltungen der Meisterschaft teilzunehmen.

Bei minderjährigen Teilnehmern ist eine Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten notwendig.

Der Organisator behält sich das Recht vor, auch später eingehende Nennungen anzunehmen und die Meisterschaft bei zu geringer Starterzahl nicht durchzuführen.

4.1. Einschreibung Gastfahrer

Der Veranstalter kann Gastfahrer zu einzelnen Veranstaltungen zulassen. Die eingeschriebenen Teilnehmer behalten ihre Startberechtigung. Gaststarter werden nur für die Tageswertung berücksichtigt. Eine Berücksichtigung für die Gesamtwertung erfolgt nicht.

Das Nenngeld pro Veranstaltung beträgt 5,00 €.

Gastfahrer müssen bis 7 Tage vor der Veranstaltung dem ADAC Nordbayern e.V. gemeldet werden. Die Meldung erfolgt formlos per E-Mail an sport@nby.adac.de

Ein Gaststart ist bei den Rennen 4 und 6 möglich.

4.2. Einschreibebühr

Es wird eine Einschreibebühr in Höhe von 10,00 € erhoben.

Die Einschreibebühr ist bei Abgabe der Einschreibung zeitgleich mit Banküberweisung auf das Konto des ADAC Nordbayern e.V. zu entrichten:

Bankverbindung: ADAC Nordbayern e.V. | HypoVereinsbank Nürnberg

IBAN: DE85 7602 0070 0008 5165 88

BIC: HYVEDEMM460

Verwendungszweck: Name des Fahrers + SimRacing Experience

Oder per PayPal: https://paypal.me/ADACNbySpOc?country.x=DE&locale.x=de_DE

Verwendungszweck: Name des Fahrers + SimRacing Experience

Ein Rücktritt von der Einschreibung ist bis 24 Stunden vor der ersten Veranstaltung unter Erstattung des vollständigen Betrags möglich. Bei nicht fristgerechter oder unverzüglicher Ausübung des Rücktrittsrechts entfällt der Anspruch auf Rückzahlung

4.3. Lizenzen

Eine Lizenz ist für die Startberechtigung nicht vorausgesetzt.

5. Veranstaltung

Die Veranstaltungen werden als Einzelrennen in Splits online ausgetragen.

5.1. Vorläufiger Zeitplan

Für die Rennen 1,2,3 und 5

- 19.00 – 19.30 Uhr Freies Training (30min)
- 19.30 – 19.40 Uhr Briefing (10min)
- 19.40 – 20.00 Uhr Qualifying (20min)
- 20.00 – 21.00 Uhr Rennen (60min)

Für die Rennen 4 und 6

- 19.00 – 19.30 Uhr Freies Training (30min)
- 19.30 – 19.40 Uhr Briefing (10min)
- 19.40 – 20.00 Uhr Qualifying (20min)
- 20.00 – 21.30 Uhr Rennen (90min)

5.2. Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist auf **36 pro Wertung** begrenzt. Davon sind 14 Fahrzeuge für die Klasse Hypercars und 22 Fahrzeuge für die Klasse LMGT3.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor diese Aufteilung nach dem Ende der Einschreibefrist anzupassen.

5.3. Qualifikation

Die Qualifikation für die Splits erfolgt durch eine Hot-Lap Qualifikation an den vorgegebenen Terminen. Diese erfolgt nachfolgendem Modus:

- Die Qualifikation startet um 19:00 Uhr
- Gefahren wird mit dem in der Einschreibung angegebenen Fahrzeug
- Gefahren wird auf Bahrain International Circuit
- Gefahren wird im Privatmodus
- Jeder Teilnehmer hat die Möglichkeit innerhalb von 15 Runden seine schnellste Zeit zu setzen (Ein Run mit mehr als 15 Runden wird nicht gewertet)

5.4. Fahrerbesprechung/Briefing

Das Briefing findet über Discord statt.

[Discord Server](#)

Die Teilnahme am Briefing ist für alle Fahrer verpflichtend. Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung/Briefing führt zur Disqualifikation des Fahrers.

5.5. Trainings und Qualifying

Es ist ein freies Training von 30 Minuten und ein Qualifying von 20 Minuten vorgesehen (siehe 5.1. Vorläufiger Zeitplan).

5.6. Startart

Der Wertungslauf wird als rollender Start (Indianapolis-Start) gestartet.

Die Startaufstellung für das Rennen wird durch die schnellste im Qualifying erzielte Zeit bestimmt. Die Klassen werden automatisch durch die Simulation sortiert.

5.7. Wertungslauf

Der Wertungslauf geht über eine Distanz von 60 Minuten oder 90 Minuten (siehe 5.1. vorläufiger Zeitplan).

5.8. Fahrhilfen und Schadensmodell

- Fahrhilfen: deaktiviert
- Automatische Kupplung: aktiviert
- Schaden: 100%
- Reifenverschleiß: aktiv
- Benzinverbrauch: aktiv

5.9. Discord und Chatverbot

Während des Eventzeitraums ist die Anwesenheit mit Realnamen im Discord Pflicht.

Discord Server

Nachdem die Session (Qualifying und Rennen) gestartet ist, herrscht Chat- und Quickchatverbot so lange bis jeder Fahrer sein Rennen oder Training beendet hat. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

6. Wertung

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

Gaststarter erhalten keine Punkte. Die nachfolgenden Platzierungen rücken auf.

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

Es gilt ein variables Punkteschema, dass sich nach der Anzahl der am Rennen teilnehmenden Teilnehmer richtet.

Dabei wird zuerst ein Abstand von 5 Punkten von Platz 1 zu Platz 2, sowie ein Abstand von 3 Punkten zwischen Platz 2 und Platz 3, wie auch ein Abstand von 2 Punkten zwischen Platz 3 und Platz 4 festgelegt. Ab Platz 4 zu Platz 5 wird dann ein Punkt absteigend vergeben.

Beispiel bei 20 am Rennen teilnehmenden Teilnehmern:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
27	22	19	17	16	15	14	13	12	11

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
10	9	8	7	6	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 spätestens 7 Tage nach der Veranstaltung an den ADAC Nordbayern e.V. zu richten. Gegen die Entscheidung des Serienausschreibers ist kein Rechtsmittel möglich.

6.1. Punktgleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktgleichheit zwischen mehreren Fahrern, entscheidet die größere Anzahl der ersten, dann der zweiten und der weiteren Plätze aller durchgeführten Läufe.

7. Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

8. Rennkommission

Es findet eine Rennbegleitung (Race Control) statt. Es erfolgt eine Komplett-Sichtung der Events mit einer Auflistung der Fahrzeugkontakte gemäß SimulationsLog und der gemeldeten Vorfälle.

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

9. Titel und Preis

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in seiner Wertung erhält den Titel:

*Sieger ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 1 Kl.
Hypercars*

Sieger ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 1 Kl. LMGT3

*Sieger ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 2 Kl.
Hypercars*

Sieger ADAC Nordbayern SimRacing Experience Winter Season 2026 – Split 2 Kl. LMGT3

Die Wertung erfolgt nur bei Erreichen der Mindestanzahl von 5 Einschreibungen pro Klasse.

Die Plätze 1-3 der jeweiligen Wertungen und Klassen erhalten folgende Preise:

- 20 Stk. IGNITE 1yellow (Energy Boost) von IGNITION GmbH
- Gutschein für ein Setup zur Verfügung gestellt von Simracing Centre

10. Protest

Proteste können bis 24 Stunden nach dem Zieleinlauf am Tag des Rennens über Discord:

[Discord Server](#)

eingereicht werden.

Proteste, welche nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

11. Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

- 1) Bei Entscheidungen des Organitors, der Rennkommission oder des Renndirektors als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.
- 2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sowie der Beauftragten des ADAC und des Organitors 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. Die Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar
 - gegen den ADAC Regionalclub ADAC Nordbayern e.V, Studio 397, 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.

- 4) Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

12. TV-Rechte/Werbe und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Veranstalter bzw. Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen der ADAC Nordbayern SimRacing Experience Funday Cup übernommen werden. Alle Fernsehrechte der ADAC Nordbayern SimRacing Experience Funday 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 Veranstalter bzw. Serienausschreiber. Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Veranstalters bzw. Serienausschreibers verboten.

Teil 2: Technisches Reglement

1. Technische Bestimmungen

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

1.1 Fahrerausrüstung

Es darf ausschließlich ein kompatibles Lenkrad und kompatible Pedale verwendet werden. Für die Kommunikation ist ein Mikrofon und Kopfhörer obligatorisch.

1.2. Templates/Designs

Eigene Fahrzeugdesigns (Liveries/Templates) sind möglich. Für die Veranstaltung stehen aber auch die inGame Standard Skins zur Verfügung.

2. Softwarebestimmungen

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

2.1. Software

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

2.2. Kommunikation/Streaming

Discord ist verpflichtend zu verwenden. Die Fahrer sind dafür verantwortlich, dass sie sich korrekt im zugewiesenen Kanal befinden.

Discord Server

Teilnehmer, die ihren Webcam Stream zur Verfügung stellen, sind damit einverstanden, dass dieser auch für weitere Streaming-Zwecke verwendet werden darf.

2.3. Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators bzw. des Teilnehmers muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (38 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

Eine stabile unterbrechungsfreie Internetverbindung wird vorausgesetzt.

Wird während des laufenden Events festgestellt, dass der PC eines teilnehmenden Fahrers oder die Internetverbindung nicht den technischen Anforderungen entspricht, behält sich der Organisator vor, entsprechende Fahrer vom Server zu entfernen.

2.4. Fahrzeugwahl und Fahrzeugkategorie

Das Fahrzeug mit welchem der Teilnehmer die Saison bestreiten wird, muss bis zum Nennschluss in das Nennformular eingetragen werden. Wenn das gewählte Fahrzeug während der Saison nicht mehr gepflegt wird, ist ein weiterer 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.

Als Fahrzeuge stehen folgende Fahrzeugmodelle zur Auswahl:

Hypercars

Alpine A424

Aston Martin Valkyrie LMH

BMW M Hybrid V8

Cadillac V-Series.R

Ferrari 499P

Glickenhaus SCG 007

Isotta Fraschini Tipo 6

Lamborghini SC63

Peugeot 9X8 2024

Porsche 963

Toyota GR010 Hybrid

Vanwall Vandervell 680

LMGT3

Aston Martin Vantage AMR LMGT3

BMW M4 LMGT3

Corvette Z06 LMGT3.R

Ferrari 296 LMGT3

Ford Mustang LMGT3

Lamborghini Huracan LMGT3 Evo2

Lexus RCF LMGT3

McLaren 720S LMGT3 Evo

Mercedes AMG LMGT3

Porsche 911 GT3 R

2.5. Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Es bestehen keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Fahrzeugeinstellungen.

Teil 3: Regeln und Strafen

1. Flaggenzeichen

1.1. Schwarz-Weiß karierte Flagge

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation/eines Warm-ups oder des Rennens an.

1.2. Schwarze Flagge

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren muss. Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

Diese Flagge hat in der Regel eine Disqualifikation zur Folge.

1.3. Schwarze Flagge mit orangener Scheibe

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich innerhalb von 3 Runden seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

1.4. Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

1.5. Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des Trainings / der Qualifikation / des Warmups und des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

a) Während des Trainings / der Qualifikation / des Warm-ups:

Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.

b) Während des Rennens:

Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug bei der erstbesten Gelegenheit überholen lassen muss. Das heißt nicht, dass dies durch ein abruptes Bremsmanöver passieren muss. Ein einfaches Vorbeilassen auf der nächsten Geraden ist ausreichend.

1.6. Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden.

Die Flagge wird auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs- /Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben.

2. Verhalten auf der Rennstrecke

2.1. Überholen

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt.

2.2. Überrunden

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver! Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

2.3. Bremspunkte

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit verhindern kann. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können!

2.4. Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird mit direkter Disqualifikation durch die ggf. eingesetzte Rennleitung geahndet.

2.5. Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie die Strecke befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt.

2.6. Qualifikation

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

2.7. ESC (Escape) Taste

Während des Trainings ist das Verlassen der Strecke in die Box jederzeit mit der ESC-Taste gestattet solange man keinen anderen Teilnehmer behindert. Das Fahrzeug ist so von der Strecke zu fahren, dass es nicht im Weg steht und gefahrlos angehalten werden kann. Im Qualifying hat sich jedes Fahrzeug regulär aus eigener Kraft an die Box zu bewegen und bis an seinen Standplatz zu fahren und erst danach per ESC in die Garage zu wechseln. Nach dem Rennen hat sich jedes Fahrzeug regulär aus eigener Kraft an die Box zu bewegen und erst danach per ESC in die Garage zu wechseln.

Sollte ein Hardwareproblem oder eine schwere Behinderung auf der Strecke vorliegen darf in jedem Fall mit ESC das Spiel zur Box verlassen werden.

2.8. Startphase

Jeder Teilnehmer hat nach der Formationsrunde seinen korrekten Startplatz einzunehmen. Dieser ist beim verwendeten Indy-Start neben seinem in derselben Startreihe stehenden Kontrahenten und unmittelbar hinter dem vorausfahrenden Fahrzeug. Diese Startformation ist bei dem Signal „Double-File“ einzunehmen und es gelten die angezeigten Starthilfen. Die maximale Geschwindigkeit von 70km/h ist einzuhalten und es dürfen keine Bremsmanöver und/oder Schlangenlinien zum Aufwärmen der Reifen mehr durchgeführt werden.

3. Strafenkatalog

3.1. Ingame Strafen

Mögliche Strafen Ingame während des Rennens der Simulation LMU:

- a) Durchfahrtsstrafe
- b) Zeitstrafe (5 oder 15 Sekunden. Mehrere Strafen addieren sich)
- c) Stop & Go Strafen (10, 20, 30 Sekunden)
- d) Disqualifikation

3.2. Strafen durch die Rennkommission

Weitere mögliche Strafen durch die Rennkommission nach dem Rennen:

- a) Verwarnung
- b) Platzierungsstrafe
- c) Zeitstrafen
- d) Disqualifikationen
- e) Start aus der Boxengasse