



## Simracing.Center NOS Wednesday Series Season 3

Weiter geht unsere überaus erfolgreiche Nordschleifen Serie mit Season 3. Im zwei Wochen Rhythmus fahren wir abwechselnd die Konfigurationen VLN und 24h. Die Rennen gehen über eine Distanz von 90 Minuten und über das Fuel Limit wird ein Pflichtboxenstopp garantiert.

**TV Style Stream nur über Simracing.CenterTV, sonst nur Cockpit Stream erlaubt.**

Im Stream und Live Timing werden Name des Teams und des Fahrers angezeigt. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklären sich die Teams und die Fahrer damit einverstanden.

Link zum Live Timing:

<https://livetiming.simracingcenterserien.de/#/timingscreen>

Link zur Serien Website:

Bei jedem Cockpitstream muss das Serienlogo und das Logo des Sponsors SRS eingeblendet werden.

## 1) KALENDER

18.05.2022 – Nordschleife VLN – Sim Date 18.05.2022 – 15:30/ 16:30/ 17:00

01.06.2022 – Nordschleife 24h – Sim Date 01.06.2022 – 08:00/ 09:00/ 09:30

15.06.2022 – Nordschleife VLN – Sim Date 14.06. - 15.06.2022 – 18:00/ 06:00/  
06:30

29.06.2022 – Nordschleife 24h – Sim Date 29.06.2022 – 11:00/ 12:00/ 12:30

13.07.2022 – Nordschleife VLN – Sim Date 13.07.2022 – 19:30/ 20:30/ 21:00

27.07.2022 – Nordschleife 24h – Sim Date 26.07. - 27.07.2022 – 20:00/ 21:00/  
05:00

### **Alle Rennen:**

*Generate Weather – Dynamic Sky - Track Usage immer zu Practice Start 50%*

## 2) Anmeldung – Startnummern – Gebühr – Ausschüttung

- Anmeldung via Eventdiscord SRC NOS SERIES

- Anmeldung als Team

**→ Keine Änderung von Teamnamen, Startnummer oder KFZ während der laufenden Saison.**

- GT3 mindestens 2 Fahrer pro Team.

- PCup, GT4 und TCR weiterhin nur 1 Fahrer pro Veranstaltung nötig.

- Startnummern der einzelnen Klassen:

- GT3: 100-199 (25)

- PCup: 200-299 (10)

- GT4: 300-399 (15)

- TCR: 400-499 (10)

- Startgebühr gestaffelt:
  - GT3: 10 €
  - PCup, GT4 und TCR 5 €
- pro Rennen werden 1 x 15, 1 x 10 und 3x 5 \$ iRacing Dollars an die Teams verlost

- Plätze pro Klasse:

- GT3: 25
- PCup: 10
- GT4: 15
- TCR: 10

### **3) ZEITPLAN DER EVENTS**

19:20 Uhr – Practice – 60 min

20:30 Uhr – Qualy – 30 min

21:00 Uhr – Race – 90 min

### **QUALY-FORMAT**

#### **Simracing.Center Big-Q**

- 30:00 – 29:00 Minuten Restzeit GT3 CLASS Top 10 der Gesamttabelle
- 29:00 – 27:30 Minuten Restzeit GT3 CLASS 11-26 der Gesamttabelle
- 27:30 – 27:00 Minuten Restzeit CUP CLASS
- 27:00 – 26:30 Minuten Restzeit GT4 CLASS
- 26:30 – 26:00 Minuten Restzeit TCR CLASS

- Jedes Team darf nur einmal aus der Box fahren, hat nach der Outlap 2 Runden und muss bei einem Unfall sofort die Strecke per ESC verlassen und darf nicht mehr die Box verlassen!
- Nach Beendigung der zweiten fliegenden Runde am Ende der Start Ziel per ESC die Strecke verlassen.
- Ein Vergehen in der Qualifikation wird automatisch mit einer Drive Through im Rennen bestraft

#### **4) STARTERFELD**

Fahrzeug – Tank in %/ Leistung in %/ Zusatzgewicht

BMW M4 GT3 – 90/100/0

AMG MERCEDES GT3 – 90/100/0

Porsche 911 GT3R – 90/100/0

Porsche 911 GT3 CUP 992 – 90/100/0

Porsche Cayman GT4 – 90/100/0

Aston Martin GT4 – 90/100

Audi RS3 LMS – 65/100/0

Hyundai Elantra N TC – 65/ 100/ 0

#### **5) SERVEREINSTELLUNGEN**

##### **Setup, Tank, Reifen sind frei!**

Setup kann frei gewählt werden, ebenso Tankstopps und Reifenwechsel!

##### **Startprozedere**

Fliegender Start

**ABSTAND DER KLASSEN MINDESTENS 30 SEKUNDEN. DAFÜR IST DER  
POLEMANN ZUSTÄNDIG IN DER JEWEILIGEN KLASSE. DIESER GIBT AUCH DAS  
RENNEN IN DER STARTZONE JEWEILS FREI!**

**STARTZONE:**



**Inc Limit und Fast Repair**

Drive Through 17 Inc, danach alle weiteren 8 Inc

1 Fast Repair

**6) PUNKTESYSTEM:**

**Qualifying:**

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

**Rennen:**

80	73	67	62	58	54	50	46	43	40
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

37	34	31	28	25	22	19	16	14	12
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Punkteanspruch haben Teams, die mit „Running“ im Ergebnis geführt werden und eine Distanz von 75% zurückgelegt haben.

## **7) SONDERPUNKTE – TEILNAHME AN RENNEN**

Teams, die an 5 oder 6 von 6 Rennen Teilnehmen und mindestens 50% der Distanz absolvieren erhalten 50 Punkte am Ende der Saison Extra

Teams, die an 4 von 6 Rennen Teilnehmen und dort mindestens 50% der Distanz absolvieren erhalten 25 Punkte am Ende der Saison Extra

Teams die zwei Mal unentschuldigt fehlen werden ausgeschlossen.

## **8) FAHRZEUGLACKIERUNGEN**

Es ist Teilnehmern, die an internationalen Wettbewerben teilnehmen, nicht gestattet, an ihren Fahrzeugen Werbung anzubringen, die politischer oder religiöser Natur ist.

## **9) Wichtige Flaggensignale iRacing**

Gelbe Flagge – Erhöhte Aufmerksamkeit, Tempo anpassen und Überholverbot.

Kollision unter gelb wird höher bestraft.

Blaue Flagge – Das zu überrundende Fahrzeug muss das schnellere Fahrzeug zeitnah, innerhalb von 3-4 Kurven, passieren lassen. Hier gilt das Fahrzeug bleibt auf der Ideallinie, macht keine unvorhersehbaren Manöver wie starkes verzögern oder Linienwechsel. Leichtes Lupfen ist erwünscht!

## **10) PROTESTE**

Es sind jedem Team während des Rennens 2 Proteste pro Renntag erlaubt. Diese werden entweder sofort oder nach dem Rennen nach dem Strafenkatalog von SRC bewertet und gegebenenfalls sanktioniert. Auch nach dem Rennen können noch

Proteste eingereicht werden (innerhalb von 24H nach Ende des Rennens).

Grundsätzlich gilt das Reglement von SRC. Der Protest wird über ein Formular gestellt dessen Link im Vorfeld des Wertungslaufes bekannt gegeben wird.

## **11) STRAFENKATALOG**

### **1. Strafen und Strafmaß**

Die Rennleitung richtet sich nach dem nachfolgenden Strafmaß und den nachfolgenden Strafen. Sollte ein Vergehen nicht aufgeführt sein, kann die Rennleitung ein angemessenes Strafmaß festlegen. Grundsätzlich gilt, dass die höhere Klasse bei Vergehen gegen eine niedrigere Klasse höher bestraft wird.

Da wir in der NOS Serie keine Live Rennkommission einsetzen, werden Drive Through Strafen, Pit Stop Penaltys und Stop and Hold Strafen in der Regel nach dem Rennen ausgesprochen und im folgenden Wertungslauf abgesessen. Durch dies soll auch ein gewisser Lerneffekt angestoßen werden, um mehr Disziplin in das Feld zu bekommen. Ebenso ist es möglich Vergehen durch Platzverluste im Rennergebnis angemessen zu bestrafen. Wir versuchen, im finalen Lauf 6 eine Live Reko aufzustellen. Somit werden dort alle Strafen sofort oder direkt im Anschluss des Rennens aufgearbeitet.



Strafen können eingereicht werden:

- Lauf 1-5 bis 24H nach Rennende
- Lauf 6 bis 60 Minuten nach dem Rennen

### 1. **Überrundung / Kollision bei Überrundung**

Das schnellere Fahrzeug muss sich einen Weg vorbei suchen. Bei einer Überrundung muss das langsamere Fahrzeug dem schnelleren Fahrzeug das Überrunden zeitnah ermöglichen. Achtung! Sollten Teams im Zweikampf sein ist hier Rücksicht zu nehmen. Egal ob es sich um die schnelleren oder langsameren Fahrzeuge handelt. Wir erwarten das hier Fairness großgeschrieben wird!

Das Strafmaß bei einer Kollision wird je nach Schwere individuell durch die Rennkommissare festgelegt.

Möglich: Rückversetzung im Ergebnis, Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden



## 1. **Frühstart**

Sollte ein Fahrzeug einer Klasse einen Frühstart durchführen, wird dieses Fahrzeug mit einer Drive Through Strafe belegt.

## 1. **Defekt oder Slowdown**

Bei einem Defekt der Hardware oder einer Slowdown die abgesehen werden muss und das Fahrzeug somit unkontrolliert oder unsicher abgebremst werden muss, darf der Voice Chat benutzt werden, um nachfolgende Fahrzeuge zu warnen. Das Nutzen des Voice Chats ist nur in einer Gefahrenlage erlaubt und wird in diesem Falle nicht bestraft.

Sollte es durch ein gefährliches und unkontrolliertes Fahren zu einer Kollision kommen, erhält das schuldige Fahrzeug mindestens eine Drive Through, in besonders schweren Fällen kann es bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden geben.

## 1. **Unsave Rejoin**

Ein „Unsave Rejoin“, also das Gefährden anderer Fahrzeuge nach dem Verlassen und wieder Auffahren auf die Strecke wird bei der Verursachung eines Unfalls generell mit 30 Sekunden Stop- and Hold bestraft. Dies gilt nur wenn das Fahrzeug kontrollierbar war.

## 1. **Unerlaubte Kommunikation**

Das Nutzen des Voice Chats ist während der Qualifikation und des Rennens strengstens untersagt und darf nur in Gefahrensituationen benutzt werden. Auch der In-Game-Chat darf während des Rennens nur

von der Rennleitung oder den Rennkommissaren genutzt werden.

Ein Chat oder Voice vergehen wird mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet.

#### 1. **Track Limits**

Sollte ein Fahrzeug absichtlich eine Abkürzung nehmen um sich so einen Vorteil gegenüber einem anderen Fahrzeug zu verschaffen (Überholvorgang, Verteidigung), kann das abkürzende Fahrzeug mit einer 10 Sek. Stop- and Go Strafe belegt werden. Die Race Control kann aber auch einen Platztausch anordnen. Sobald der Abkürzende allerdings sichtbar seine Position aufgibt und freiwillig direkt nach der Situation den Platz zurück gibt wird keine Untersuchung durchgeführt.

#### 1. **Anhalten, Stehen auf der Fahrbahn**

Das Anhalten oder Stehenbleiben auf der Strecke ist strengstens untersagt. Wir bitten eindringlich alle Fahrer in einer Abschleppzone oder Einbuchtung zu halten und das Fahrzeug wenn nötig zu stoppen. Sollte es zu einer Kollision kommen, wird das verursachende Fahrzeug mit einer Strafe belegt.

Möglich: Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden

#### 1. **Gefährliche Fahrweise**

Sollte ein Fahrzeug mehrmals der Rennleitung oder den Kommissaren durch eine gefährliche Fahrweise auffallen, kann die Rennleitung das Fahrzeug disqualifizieren. Jedes Team ist dafür verantwortlich, dass das Fahrzeug nur von Teammitgliedern gefahren wird, die das Fahrzeug

kontrollieren können.

### 1. **Sonstige Kollisionen**

Bei sonstigen Kollisionen, die nicht in diesen Strafen festgehalten sind oder werden, hat die Rennkommission die Möglichkeit Strafen auszusprechen.

Möglich: Rückversetzung im Ergebnis, Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden

### 1. **Abdrängen oder Abschießen von Konkurrenten**

Das absichtliche Abdrängen oder Abschießen eines Konkurrenten wird mit dem höchsten Strafmaß belegt und das abdrängende Fahrzeug erhält eine Stop- and Go Strafe von 60 Sekunden. In schweren Fällen darf die Rennkommission das Team sofort disqualifizieren.

### 1. **Divebombing**

Sogenanntes „Divebombing“ also das Stechen in eine vermeintliche Lücke, wo die Kurve dem vorausfahrenden Fahrzeug gehört wird von den Rennkommissaren mit einer Stop- and Go Strafe von mindestens 30 Sekunden belegt, Alternativ kann es auch zu einer Rückversetzung im Ergebnis kommen.

1. **Waving** – Maximal sind 2 Spurwechsel erlaubt auf der Geraden. Bei Vergehen wird eine Zeitstrafe von 5 Sekunden vergeben.

## 1. **Beleidigungen / Unsportliches Verhalten**

Jegliche Beleidigungen oder gar rassistische Äußerungen im Voice oder Text Chat werden von der Rennleitung nicht geduldet. Ebenso bei persönlichen PNs. Für ein Vergehen wird das gesamte Team mit sofortiger Wirkung vom Rennen disqualifiziert.

1. Falsche Startnummer – Fahrzeuge mit der falschen Startnummer erhalten eine Drive Through Strafe

1. Wiederaufnahme der Qualifikation nach ESC oder nach zu später Ausfahrt aus Boxengasse – Drive Through.

1. DQ – Nutzung eines falschen Fahrzeugs wird mit Disqualifikation bestraft.

Bei anderen Vergehen gegen das Reglement sowie bei unkorrektem Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern oder den Liga Verantwortlichen können ebenfalls Strafen durch die Rennkommission verhängt werden. Das Strafmaß wird entsprechend des Vergehens angepasst.