Stand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Teichmann-Racing-Cup**

**Reglement 2025**

**INHALTSVERZEICHNIS**

1. Präamble

2. Simulation

3. Technische Voraussetzung

4. Einschreibung

5. Veranstaltungskalender

6. Fahrzeugklassen

7. Custom Liveries

8. Organisation

9. Ablauf Veranstaltung

1. Server

2. Fahrerbesprechung

3. Training/ Qualifikation

4. Rennen

Startart

Flaggenregelung

Verhalten auf der Strecke

Fahrzeit

Boxenstopp

Beendigung des Rennens

Mindestdauer

Punkte

Strafen

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Präamble

Der TeichmannRacing Virtual Grand Prix ist eine Sim-Racing Serie von TeichmannRacing - VRT. Das vorliegende Reglement gilt für alle Veranstaltungen der ausgeschriebenen Serien von TeichmannRacing - VRT.

1. Simulation

Verwendete Simulation: Assetto Corsa Competizione

1. Technische Voraussetzung

Es ist sicherzustellen, dass die Teilnehmer eine stabile Internetverbindung sowie Hardware nutzen. Apps und Tools, die einen Vorteil verschaffen sind verboten und werden mit einer Disqualifikation des entsprechenden Teilnehmers vollzogen.

1. Einschreibung

Die Einschreibung erfolgt über Raceapp.eu <https://raceapp.eu/TRV/Series/6344?tab=booking> oder über den Reiter Anmeldung TeichmannRacing Grand Prix

https://teichmannracingvirtual.de/?page\_id=466

Es gelten die in der Serienausschreibung aufgeführten Fristen und Regelungen zu Einschreibung für Fahrer/Bewerber

Die Benötigten Passwörter (Server usw.) werden nach regulärer Einschreibung bereitgestellt.

1. Veranstaltungskalender

Ort: Datum:

Nürburgring-GP 22.03.2025

Hungaroring 05.04.2025

Silverstone 19.04.2025

Monza 03.05.2025

Donington Park 17.05.2025

Barcelona 31.05.2025

Zolder 14.06.2025

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Fahrzeugklassen

Folgende Fahrzeugklassen stehen zur Verfügung:

* GT3
* GT2
* Porsche 992 GT3 CUP

Bei Einschreibung erfolgt die Fahrzeugwahl. Ein Wechsel der Klasse oder des Fahrzeuges, muss der Rennleitung mitgeteilt werden und ist von dieser genehmigen zu lassen.

1. Custom Liveries

Custom-Liveries müssen der Rennleitung vorgelegt und zugelassen werden. Die Vorgeschriebenen Fristen müssen bei der Abgabe der Liverie eingehalten werden.

Die Bestimmungen einer Custom-Liverie müssen den Vorschriften der Simulation Assetto Corsa Competizione eingehalten werden.

1. Organisation

Rennleitung: Georg Stieglmeier

Rennkommission: David Oppermann, Andreas Tix, Andreas Käferlein,

Daniel Anthes

Entscheidungen der Rennkommission sind unanfechtbar.

Proteste können bei der Rennleitung und / oder der Rennkommision bis 23:59 Uhr am Folgetag der entsprechenden Veranstaltung eingereicht werden. Dieser Protest wird in einer angemessenen Zeit von der Rennkommission untersucht und bewertet.

Ist ein Rennkommissar in einem Protest beteiligt, dann ist dieser bei der Beurteilung des Protestes ausgeschlossen.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. Ablauf Veranstaltung

**Server:**

Der Server ist unter dem Namen TeichmannRacing - VRT #1 https://discord.gg/EsBfB7tKSu Seasonserver in der ACC Lobby hinterlegt.

Servereinstellungen:

Je nach Land und Strecke, mit Regen ist z.B in Silverstone zu rechnen

**Fahrerbesprechung:**

Die Fahrerbesprechung findet bei jeder Veranstaltung vor der Qualifikation statt.

Folgende Einzelheiten die angesprochen werden:

* organisatorischer Ablauf
* Besonderheiten der Strecke der anstehenden Veranstaltung
* Streckenlimits
* Ablauf des Starts
* Flaggenzeichen
* Abbruch/ Unterbrechung des Rennens
* Verhaltensregeln

**Training/ Qualifikation:**

Vor der Qualifikation findet ein Training/ Warm-up statt. Die Trainingsdauer beträgt 60 Minuten. Die Teilnahme der Fahrer ist nicht zwingend.

Zum Rennen wird ein Fahrer/ Teilnehmer nur zugelassen, wenn dieser an der Qualifikation teilgenommen hat. Nur unter einer Antragstellung zu einer vorgeschriebenen Frist, kann sich ein Fahrer/ Teilnehmer für die Qualifikation freistellen lassen (Beruf usw.), muss aber als letzter starten.

**Rennen:**

Startart

Das Rennen wird nach einer Einführungsrunde mit einem rollenden Start (Indianapolis-Start) gestartet. Die Abstände sind nach Angabe der Simulation einzuhalten.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Flaggenregelung

**Schwarz-weiß karierte Zielflagge**

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

**Schwarze Flagge**

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren oder zu einem in der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung aufgeführten Platz fahren muss. Sollte ein Fahrer dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt. Ist eine Live-Rennleitung im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennleitung.

**Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe**

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

**Schwarz-weiß, diagonal unterteilte Flagge**

Diese Flagge bedeutet für den betreffenden Fahrer eine Verwarnung wegen unsportlichen Verhaltens.

**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

abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann. Der Fahrer MUSS bremsbereit sein.

**Blaue Flagge**

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

a) Während des Trainings / der Qualifikation:

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.

**Weiße Flagge**

Der Fahrer befindet sich in der letzten Runde.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**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 kann auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation freizugeben, wenn die Rennleitung dies für erforderlich hält.

Verhalten auf der Strecke

**Streckenbegrenzung**

Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Curbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrichtungen, gelten nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens zwei Reifen innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Ein

Reifen befindet sich auf der Strecke, solange noch ein Teil des Reifens mit der Strecke in Kontakt ist.

Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um einen Unfall zu vermeiden. Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Straffreiheit tritt dann ein, wenn der erlangte Vorteil unmittelbar rückgängig gemacht wird. Bei einem Unfall wird das Verlassen der Strecken nicht

geahndet.

In Ergänzung zu dieser Regelung kann es pro Strecke spezielle Festlegungen geben, die jeweils in der Fahrerbesprechung bekannt gegeben werden. Fahrer, die sich durch das Verlassen der Rennstrecke einen Vorteil verschaffen, werden durch die Rennleitung bestraft.

**Überholen**

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine wesentliche Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsen, ist der Vorgang abzubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Überrunden**

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

**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. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

**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 durch die Rennleitung bestraft.

**Anhalten auf der Fahrbahn**

Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn verlassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige befestigte Stelle abseits der Rennstrecke fahren.

**Defekte**

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig 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. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer darstellt, muss der Fahrer in die Boxengasse einfahren oder das Rennen durch

Betätigen der ESC-Taste beenden.

**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.

**ESC-Gebot**

Die ESC-Taste ist nur nach Antrag zu benutzen. Die Wiederaufnahme der Qualifikation oder des Rennens ist danach nicht gestattet, vorbehaltlich abweichender Bestimmungen.

Quelle der Flaggen und Verhaltensregeln:

<https://www.dmsb.de/de/automobilsport/simracing#c1999>

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Fahrzeit

Training/ Warm-up: 60 min

Qualifikation: 20 min

Rennen: 60 min

Boxenstopp

In der Boxengasse ist die Fast Lane zu nutzen bis kurz vor dem Boxenplatz des Fahrers.

Die Weiße Linie bei Boxeneinfahrt und Ausfahrt darf nicht überfahren werden.

Bei Ausfahrt aus der Boxengasse muss der Fahrer mit erhöhter Vorsicht nach erreichen des Renntempos sich wieder in die Ideallinie einfädeln.

Beendigung des Rennens

Das Rennen ist beendet, wenn die Zielflagge bei überfahren der Ziellinie angezeigt wird.

Mindestdauer

Die Veranstaltung wird nach einer Distanz von 20 Minuten gewertet. Sollte die Dauer nicht erreicht werden, dann wird von der Rennleitung entschieden, ob das Rennen erneut gestartet wird oder ein neuer Termin festgelegt wird.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Punkte

Die Punktevergabe ergibt sich aus der nachfolgender Tabelle:

|  |  |
| --- | --- |
| Platzierung | Punkte |
| 1 | 25 |
| 2 | 18 |
| 3 | 15 |
| 4 | 12 |
| 5 | 10 |
| 6 | 8 |
| 7 | 6 |
| 8 | 4 |
| 9 | 2 |
| 10 | 1 |
| Fastest Race Lap | 0 |
| Fastest Quali Lap | 0 |

Den Teilnehmern steht ein Streichergebnis zur Verfügung.

Bei Punktegleichheit nach Abzug der Streichergebnisse am Ende der Saison bei den ersten drei Platzierungen ergibt sich der bessere Platz nach der Anzahl der Siege der jeweiligen Fahrer. Wenn auch hier Gleichheit besteht, zählen die zweiten Plätze, danach die dritten Plätze, usw.

Ein Bild, das Logo, Grafiken, rot enthält.

Automatisch generierte BeschreibungStand: 09.03.2025

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Strafen

Strafen die nicht von der Simulation selbst ausgesprochen wurden, werden von der Rennkommission nach Rennende für die Folgeveranstaltung berücksichtigt und ausgesprochen.

Sollte eine Live-Rennkommission eingesetzt werden, wird der betroffene Fahrer während des Rennens bestraft. Sollte der Fall eintreten, dass die Strafe nicht mehr während des Rennens absolviert werden kann, wird diese für die Folgeveranstaltung berücksichtigt.