

ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital Reglement

Name der Serie:

ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 – Season 1

DMSB Genehmigungs-Nummer:

C-901/25

Die Serie ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital wird in Übereinstimmung mit den Bestimmungen des DMSB SimRacing Reglements und den nationalen Wettbewerbsbestimmungen des DMSB durchgeführt. Die Wettbewerbe werden nach dem Veranstaltungs- und Rundstreckenreglement des DMSB für SimRacing durchgeführt, soweit nachfolgend oder in der jeweiligen Veranstaltungsausschreibung nichts anderes bestimmt ist.

Status der Serie: Community-Sport

Ausschreiber / Organisation: ADAC Weser-Ems e.V.

Ansprechpartner: Martin Raube
Tel.-Nr.: +49 421 4994 121
Fax-Nr.: +49 421 4994 124
Homepage: <https://www.tourenwagenjuniorcup.de>
E-Mail: martin.raube@wem.adac.de

Gender Disclaimer:

Zur besseren Lesbarkeit wird in dieser Ausschreibung das generische Maskulinum verwendet. Die in diesem Dokument verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

INHALTSVERZEICHNIS

1 EINLEITUNG

2 ORGANISATION

- 2.1 EINZELHEITEN ZU DEN TITELN UND PRÄDIKATEN DER SERIE
 - 2.1.1 WERTUNGEN
 - 2.1.2 SONDERWERTUNGEN
- 2.2 NAME DES ZUSTÄNDIGEN ASN
- 2.3 ASN-VISUM/GENEHMIGUNGS-NUMMER
- 2.4 NAME DES VERANSTALTERS AUSRICHTUNG, ADRESSE UND KONTAKTDATEN
- 2.5 NAME DES SPORTLICHE AUSRICHTUNG, ADRESSE UND KONTAKTDATEN (PERMANENTES BÜRO)
- 2.6 LISTE DER OFFIZIELLEN (RENNLEITER UND SPORTKOMMISSARE)
- 2.7 VERWENDETE SIMULATION

3 BESTIMMUNGEN DER SERIE

- 3.1 OFFIZIELLE SPRACHE
- 3.2 VERANTWORTLICHKEIT, ÄNDERUNGEN DER AUSSCHREIBUNG
- 3.3 VERHALTENS- & STRAFENKATALOG / SIMRACING INTERNAL GUIDELINE

- 3.4 LIZENZEN
- 3.5 VERSICHERUNG

4 NENNUNGEN

- 4.1 EINSCHREIBUNGEN/NENNUNGEN, NENNUNGSSCHLUSS UND TEILNAHMEVERPFLICHTUNG
 - 4.1.1 EINSCHREIBUNG
 - 4.1.2 WARTELISTENVERFAHREN:
 - 4.1.3 ANMELDUNG IM DMSBNET:
 - 4.1.4 EINSCHREIBUNG GASTSTARTER
- 4.2 NENNGELDÜBERSICHT – ADAC TOURENWAGEN JUNIOR CUP DIGITAL
 - 4.2.1 RÜCKERSTATTUNG DER EINSCHREIBEGEBÜHR
- 4.3 STARTNUMMERNVERGABE

5 VERANSTALTUNGEN

- 5.1 SERIEN-TERMINKALENDER
- 5.2 EVENT ZEITPLAN
- 5.3 MAXIMALE ANZAHL DER ZULÄSSIGEN FAHRZEUGE
- 5.4 DURCHFÜHRUNG DER WETTBEWERBE

6 WERTUNG

- 6.1 PUNKTETABELLE UND WERTUNGSMODUS
- 6.2 PUNKTEGLEICHHEIT

7 DOKUMENTENABNAHME

- 7.1 FAHREREINSATZBESTÄTIGUNG
- 7.2 FAHRERBESPRECHUNG/BRIEFING

8 RENNEN

- 8.1 RENNEN
- 8.2 ART DER RENNKOMMISSION (REKO)
- 8.3 SICHTUNGSBEREICHE
- 8.4 KOLLISIONSABFRAGE
- 8.5 SAFETY-CAR
- 8.6 VIRTUAL SAFETY CAR (VSC)
- 8.7 BOXENGASSE
- 8.8 ROTE FLAGGE
- 8.9 ESC-VERBOT UND GEBOT
- 8.10 RÜCKKEHR IN DIE BOXENGASSE NACH RENNENDE:
- 8.11 INCIDENT REPORT
- 8.12 STRAFEN

9 TITEL, PREISGELD, POKALE UND SIEGEREHRUNG

- 9.1 TITEL, PREISGELD UND POKAL

10 RECHTSWEGAUSSCHLUSS UND HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

11 TV-RECHTE/WERBE- UND FERNSEHRECHTE

12 BESONDERE BESTIMMUNGEN

- 12.1 SERIEN MANAGEMENT
- 12.2 FAHRZEUGBELEUCHTUNG
- 12.3 WETTERVORHERSAGE & VIRTUELLE UHRZEIT
- 12.4 KOMMUNIKATION
- 12.5 EINFÜHRUNGSRUNDE / FORMATIONSRUNDE RACE 1:

- 12.6 RENNSTART
- 12.7 RACE 1
- 12.8 RACE 2
- 12.9 STRECKENBEGRENZUNG
- 12.10 DISZIPLINARISCHE MAßNAHMEN
- 12.11 TEAMNAMEN BESTIMMUNGEN

1 TECHNISCHE HARDWARE BESTIMMUNGEN DER SERIE

- 1.1 SICHTSYSTEM (MONITORE)
- 1.2 PEDALERIE
- 1.3 LENKRAD (BASE)
- 1.4 AUDIOSYSTEM

2 WERBUNG AN FAHRERAUSTRÜSTUNG/WETTBEWERBSFAHRZEUG UND STARTNUMMERN

- 2.1 FAHRZEUG-TEMPLATES
- 2.2 FAHRZEUGLACKIERUNG
- 2.3 RICHTLINIEN FÜR DIE FAHRZEUG-TEMPLATES
- 2.4 EIGENE LOGOS / EIGENES DESIGN

3 SOFTWARE BESTIMMUNGEN

- 3.1 SOFTWARE
- 3.2 KOMMUNIKATION/STREAMING - ZOOM-MEETING
 - 3.2.1 KOMMUNIKATION
 - 3.2.2 STREAMING - ZOOM-MEETING
- 3.3 ÜBERWACHUNG DER STRECKENBEGRENZUNGEN
- 3.4 PENALTY APPLIKATION
- 3.5 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 3.6 CUSTOM SHADER PATCH
- 3.7 AC – ONLINESERVER
- 3.8 COMPUTER SYSTEM VORAUSSETZUNGEN
- 3.9 ZUGELASSEN FAHRZEUGE / FAHRZEUGKLASSENWECHSEL
 - 3.9.1 FAHRZEUG
 - 3.9.2 FAHRZEUGSETUP UND FAHRZEUGEINSTELLUNGEN

4 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

5 SALVATORISCHE KLAUSEL

Teil 1 Sportliches Reglement

1 Einleitung

Der ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital wird gemäß dem ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital Reglement, den Prädikatsbestimmungen (DMSB SimRacing-Prädikate) des DMSB, dem DMSB-Veranstaltungsreglement SimRacing, dem DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke, der Rechts- und Verfahrensordnung des DMSB (RuVO), den Beschlüssen und Bestimmungen des DMSB für die jeweilige Veranstaltung, dem Anti-Doping-Regelwerk der nationalen und internationalen Anti-Doping-Agenturen (WADA/NADA-Code), dem Ethikkodex des DMSB sowie den sonstigen Bestimmungen des DMSB durchgeführt.

Die Überschriften in diesem Dokument dienen lediglich der Veranschaulichung und Orientierung und sind nicht Bestandteil dieses Reglements.

Der ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital richtet sich speziell an ADAC-Ortsclubs, SimRacer sowie Fahrer des ADAC Tourenwagen Junior Cup. Die Serie bietet eine ideale Plattform, um digitalen Motorsport entweder aus dem Vereinsheim oder bequem von zu Hause aus hautnah zu erleben.

Im Rahmen dieses Programms erhalten zahlreiche ADAC-Ortsclubs finanzielle Unterstützung von ihren jeweiligen ADAC-Regionalclubs für die Anschaffung von SimRacing-Hardware. Interessierten ADAC-Ortsclubs wird empfohlen, sich direkt bei ihrem Regionalclub über mögliche Zuschüsse zu informieren.

Das Hauptziel des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital besteht darin, ADAC-Ortsclubs die Möglichkeit zu bieten, ihr Angebot für bestehende Mitglieder zu erweitern und gleichzeitig neue Mitglieder durch ein modernes und innovatives Motorsportkonzept zu gewinnen.

2 Organisation

2.1 Einzelheiten zu den Titeln und Prädikaten der Serie

Der ADAC Weser-Ems e.V. im Folgenden als "Serienausschreiber" bezeichnet, schreibt für das Jahr 2025 den "ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital" aus. Die Koordination der Serie wird vom ADAC Mittelrhein e.V. - Abteilung Sport übernommen.

2.1.1 Wertungen

Im Rahmen dieser Meisterschaft werden unterschiedliche Wertungen ausgetragen:

1. Fahrerwertung

Diese Wertung richtet sich an individuelle Teilnehmer der Meisterschaft. Jeder Fahrer sammelt durch seine Leistungen in den einzelnen Rennen Punkte, die seiner persönlichen Fahrerwertung zugeschrieben werden. Die Punkteverteilung erfolgt nach einem vordefinierten Schlüssel, der die Platzierungen im Ziel reflektiert. Am Ende der Saison wird der Fahrer mit der höchsten Punktzahl zum Champion der Fahrerwertung gekrönt.

2. Teamwertung:

In der Teamwertung werden die Leistungen von Fahrern, die unter einem gemeinsamen Teamnamen antreten, zusammengefasst bewertet. Pro Rennen fließen nur die Punkte des bestplatzierten Fahrers eines Teams in die Teamwertung ein. Dies fördert den Teamgeist sowie die strategische Planung innerhalb der Teams.

Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl am Ende der Saison wird als Teamchampion ausgezeichnet.

2.1.2 Sonderwertungen

1. Real-Fahrer Wertung:

Diese Sonderwertung gilt ausschließlich für Fahrer der realen Rennserie des ADAC Tourenwagen Junior Cups. Punkteberechtigt sind Fahrer, die in dieser Serie mindestens ein Rennen absolviert haben, unabhängig von der Saison, in der die Teilnahme erfolgte. Sie ermöglicht einen direkten Vergleich zwischen SimRacing- und realem Rennsport. Die Punktevergabe erfolgt analog zur regulären Fahrerwertung, wobei nur die Ergebnisse der berechtigten Fahrer berücksichtigt werden. Am Saisonende wird der bestplatzierte Fahrer als Champion der ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital Real-Driver Wertung ausgezeichnet.

2. ADAC Ortsclub-Fahrer Wertung

Diese Sonderwertung richtet sich an Fahrer, die offiziell einem ADAC-Ortsclub angehören. Sie soll den Motorsport innerhalb der Ortsclubs fördern und Fahrern aus Vereinsstrukturen eine zusätzliche Wettbewerbsmöglichkeit bieten. Die Punktevergabe erfolgt analog zur regulären Fahrerwertung, wobei ausschließlich die Ergebnisse der für einen ADAC-Ortsclub startenden Fahrer berücksichtigt werden. Am Ende der Saison wird der bestplatzierte Fahrer als Champion der ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital Ortsclub-Wertung ausgezeichnet.

2.2 Name des zuständigen ASN

DMSB – Deutscher Motor Sport Bund e.V.

Hahnstraße 70, 60528 Frankfurt

Homepage: www.dmsb.de

E-Mail: international_series@dmsb.de

2.3 ASN-Visum/Genehmigungs-Nummer

Die ausgeschriebene Serie mit dem vorliegenden sportlichen und technischen Reglement ist vom Deutschen Motor Sport Bund mit Datum am 06.11.2025 unter Reg.-Nr.: C-901/25 registriert.

2.4 Name des Veranstalters Ausrichtung, Adresse und Kontaktdaten

ADAC Weser-Ems e.V.	Martin Raube
Bennigsenstr. 2-6	Telefon: +49 421 4994 124
28207 Bremen	Mail: martin.raube@wem.adac.de

2.5 Name des Sportliche Ausrichtung, Adresse und Kontaktdaten (permanentes Büro)

ADAC Mittelrhein e.V.	Gunnar Miesen
Viktoriastraße 15	Telefon: 0261 1303 130 / +49 170 9146610
56068 Koblenz	Mail: gunnar.miesen@mrh.adac.de

2.6 Liste der Offiziellen (Rennleiter und Sportkommissare)

Die Offiziellen, einschließlich Rennleiter und Sportkommissare, werden im Rahmen des Fahrerbriefings oder im dazugehörigen Briefing-Dokument bekannt gegeben.

2.7 Verwendete Simulation

Im Rahmen des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital wird die Simulation Assetto Corsa verwendet.

3 Bestimmungen der Serie

Diese Serie unterliegt den in der Präambel genannten Bestimmungen, sowie weiteren Bestimmungen des DMSB und der Serienorganisation.

3.1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache ist Deutsch. Nur der deutsche Reglementtext ist verbindlich. Englische Übersetzungen dienen lediglich der Integration internationaler Teilnehmer.

3.2 Verantwortlichkeit, Änderungen der Ausschreibung

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 Rennkommission (ReKo) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von AC-Server Wartungsarbeiten 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.

3.3 Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline

Der Verhaltens- & Strafenkatalog / SimRacing Internal Guideline ist die Grundlage für Entscheidungen Rennleitung.

3.4 Lizenzen

Es ist keine Lizenz erforderlich, jedoch müssen sich alle Teilnehmer im DMSBnet registrieren und ihre Kundennummer an den Veranstalter übermitteln.

3.5 Versicherung

Keine Versicherung erforderlich.

4 Nennungen

4.1 Einschreibungen/Nennungen, Nennungsschluss und Teilnahmeverpflichtung

Grundsätzlich sind Fahrer startberechtigt, die das **13. Lebensjahr vollendet haben** und mindestens eine der folgenden Voraussetzungen erfüllen:

- Mitglied in einem ADAC-Ortsclub,
- Teilnehmer der realen Rennserie oder
- ADAC-Mitgliedschaft.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, einen Antrag auf Teilnahme per E-Mail zu stellen, wenn der Teilnehmer weder einem ADAC-Ortsclub angehört noch ADAC-Mitglied ist. Die Altersregelungen orientieren sich an der Jahrgangsregelung.

In begründeten Einzelfällen kann der Veranstalter Ausnahmegenehmigungen erteilen. Der Antrag hierfür ist direkt beim Veranstalter einzureichen.

4.1.1 Einschreibung

Ab dem **03.11.2025 bis zum 13.11.2025** besteht die Möglichkeit, Einschreibungen über das folgende Onlineformular vorzunehmen. Eine Einschreibung nach dem **14.11.2025** ist weiterhin möglich.

Link:

https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=Q_Aa4olzPUmYSYqGKLQuXdsBD8UT7StFq09fLRuwfbpURDJFOIAwUjcwTUM1WUwwNks5S1ZaMzZVMi4u

Für die Einschreibung sind in erster Instanz folgende Angaben zu tätigen:

1. Bewerbername (Fahrername)
2. E-Mail Adresse
3. Geburtstag
4. Rechnungsadresse
5. Teamname
6. Teamleiter
7. E-Mail Adresse Teamleiter
8. ADAC Regionalclub
9. ADAC Ortsclub
10. Wertung
11. Gewünschte Startnummer

Sollte die maximale Anzahl an eingeschriebenen Teilnehmern überschritten werden, behält sich der Veranstalter das Recht vor, eine Begrenzung der Startplätze vorzunehmen. In diesem Fall wird sichergestellt, dass mindestens 50 % des Fahrerfeldes aus Fahrern bestehen, die einem ADAC-Ortsclub angehören.

Diese Regelung dient der Förderung des regionalen Vereinswesens und der aktiven Einbindung von ADAC-Ortsclubs in den digitalen Motorsport. Die Auswahl der Teilnehmer erfolgt durch den Veranstalter, basierend auf den Einschreibungen und unter Berücksichtigung der genannten Vorgaben.

Die Teilnahmebestätigung erfolgt per Mail ab dem **14.11.2025**.

Alle Bewerber, die nach diesem Einschreibeprozess durch den Serienbetreiber angenommen werden, erhalten eine Einschreibebestätigung per Mail.

Mit dem „Antrag auf Einschreibung“ beauftragt und bevollmächtigt der Bewerber den Serienbetreiber, in seinem Namen Nennungen für die Veranstaltungen der Wertungsläufe des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital zu bearbeiten (Blocknennung).

Mit der Einschreibung verpflichtet sich der Bewerber an allen Wertungsläufen mit seinen genannten Mannschaften teilzunehmen.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, den ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital bei weniger als 18 eingeschriebenen Teilnehmern nicht durchzuführen.

Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung unter Angabe von Gründen ablehnen.

4.1.2 Wartelistenverfahren:

Bewerber, deren Saisonnennungen nicht bestätigt wurden, werden automatisch in die Warteliste aufgenommen. Ein Platz in der Warteliste garantiert nicht die Teilnahme an der Saison, sondern dient lediglich als vorübergehende Maßnahme bis zur endgültigen Entscheidung des Veranstalters.

Bei den Veranstaltungen ist die Anzahl der Fahrzeuge auf 40 Stück limitiert. Sollte die Anzahl der Starter die Grenze von 40 Fahrzeugen überschreiten oder eine signifikante Nennungsüberhang bei den Nennungen auftreten, behält sich der Veranstalter vor, Anpassungen an den Regeln vorzunehmen. Auch wenn grundsätzlich keine Event-Qualifikation vorgesehen ist, behält sich der Veranstalter vor, bei Bedarf am **19. November 2025** eine Vorqualifikation durchzuführen.

4.1.3 Anmeldung im DMSBnet:

Für alle Teilnehmende ist die Erstellung eines Benutzerkontos unter <https://www.dmsbnet.de/> verpflichtend. Dieses muss unter dem im Personalausweis geführten Namen angelegt und mit den folgenden notwendigen Daten hinterlegt werden: vollständiger Vor- und Zuname, Geburtsdatum, E-Mail-Adresse.

Teilnehmer, die bereits ein Benutzerkonto beim DMSB führen, dürfen kein zweites, neues Konto eröffnen. Die Kundennummer muss bis spätestens fünf Tage vor dem Event per E-Mail an den Sportlichen Ausrichter gesendet werden.

4.1.4 Einschreibung Gaststarter

- 1) Der Veranstalter kann Gaststarter zu den Wertungsläufen zulassen. Die eingeschriebenen Teilnehmer behalten ihre Startberechtigung. Gaststarter sind ebenfalls punkteberechtigt.
- 2) Um als Gaststarter an der Veranstaltung teilzunehmen, muss der Fahrer bis spätestens Sonntag vor der Veranstaltung bei der Serienorganisation einen Antrag auf Teilnahme als Gaststarter stellen. Hierfür ist das entsprechende Einschreibeformular zu verwenden.
- 3) Dem Veranstalter obliegt es, Gaststarter nach eigenem Ermessen zuzulassen oder unter Angabe von Gründen nicht zum Start zuzulassen.

4.2 Nenngeldübersicht – ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital

Für die Teilnahme an der Serie ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital gelten die folgenden Nenngelder:

Art der Einschreibung	Brutto-Summe in €
Season-Nennung für Teilnehmer der realen Serie oder Mitglieder eines ADAC-Ortsclubs	30 €
Season-Nennung für sonstige Teilnehmer	50 €
Gaststart-Nennung	10 €

Die Einschreibebühr wird nach gültiger Nennbestätigung in Rechnung gestellt.

4.2.1 Rückerstattung der Einschreibebühr

Eine Rückerstattung der Einschreibebühr ist grundsätzlich ausgeschlossen, unabhängig von den Gründen für eine Nichtteilnahme oder einen Rücktritt nach erfolgter Einschreibung.

4.3 Startnummernvergabe

Die Teilnehmer haben die Möglichkeit, ihre Wunschstartnummer bei der Nennung anzugeben. Die Vergabe der Startnummern erfolgt gemäß der gewählten Wertungskategorie.

Hinweis: Die Startnummer #1 wird nicht vergeben.

Die Nummernbereiche sind wie folgt festgelegt:

Wertungskategorie	Startnummernbereich
Fahrer ohne besonderen Bezug	#100 – #199
ADAC-Ortsclub-Fahrer	#200 – #299
Real-Fahrer (Teilnehmer der realen Serie)	#300 – #399

Die Zuteilung der Startnummern erfolgt nach Verfügbarkeit und wird vom Veranstalter bestätigt.

Teilnehmer erhalten die Möglichkeit im Nennformular eine Wunschstartnummer zu hinterlegen, jedoch besteht kein Anspruch auf diese Wunschstartnummer. Die Nummern werden nach der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben.

5 Veranstaltungen

5.1 Serien-Terminkalender

Event	Termin	Strecke
Testtag / Vorqualifikation	19.11.2025	OSCHERSLEBEN
Event 1	03.12.2025	OSCHERSLEBEN
Event 2	17.12.2025	NÜRBURGRING SPRINT
Event 3	14.01.2026	RED BULL RING

Event 4	28.01.2026	SALZBURGRING
Event 5	11.02.2026	HOCKENHEIM
Event 6	25.02.2026	NÜRBURGRING GRAND PRIX
Event 7	11.03.2026	TRACK-VOTE

Folgende Strecken stehen für das Track-Vote zur Verfügung:

Autodrom Most, Barcelona, Imola, Kyalami, Monza, Ring, Spa-Francorchamps, Watkins Glen, Zandvoort.

5.2 Event Zeitplan

	Was	Start (HH:MM)	Dauer (HH:MM)	Ende (HH:MM)
	<i>Freies Training</i>	17:00	00:55	18:55
	<i>Fahrereinsatzbestätigung</i>	19:00	00:15	19:30
	<i>Race 1 - 20 Minuten Rennen + 1 Lap (rollender Start)</i>			
	<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	19:35	00:20	19:55
	<i>Overtime</i>	19:55	00:03	19:58
	<i>Gridding Time</i>	19:58	00:02	20:00
	<i>Start Formation Lap</i>	20:00	00:02	20:02
	<i>Start Rennen</i>	20:02	00:20	20:22
	<i>Race Overtime</i>	20:22	00:03	20:25
	<i>Serverwechsel Race 2</i>	20:25	00:05	20:30
	<i>Race 2 - 20 Minuten Rennen + 1 Lap (stehender Start)</i>			
	<i>Freies Training</i>	20:30	00:05	20:35
	<i>Zeittraining (Qualifying)</i>	20:35	00:20	20:55
	<i>Overtime</i>	20:55	00:03	20:58
	<i>Gridding Time</i>	20:58	00:02	21:00
	<i>Start Rennen</i>	21:00	00:20	21:20
	<i>Race Overtime</i>	21:20	00:03	21:23
	<i>Siegerinterviews</i>	21:23	00:10	21:33

5.3 Maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge

Die maximale Starterfeldgröße beträgt 40 Fahrzeuge.

Die maximale Anzahl der zulässigen Fahrzeuge ist wie folgt festgelegt. Die Verteilung ist vorläufig und kann vom Veranstalter aufgrund der Einschreibungen angepasst werden.

Fahrzeuge mit ADAC Ortsclub-Fahrer	20 - Fahrzeuge
Fahrzeuge mit Simracer und realen Fahren	20 - Fahrzeuge

Ist die maximale Anzahl an Fahrer erreicht, wird eine Warteliste gebildet.

5.4 Durchführung der Wettbewerbe

Die Läufe des Wettbewerbs werden Online durchgeführt.

1. Training

Es stehen offizielle Trainingsserver, bereitgestellt vom Veranstalter, zur Verfügung. Auf diesen Trainingsservern wird kein Live-Timing angeboten. Zu jedem Wertungsrennen stellt der Veranstalter 7 Tage vor der Veranstaltung entsprechende Trainingsserver bereit.

2. Private Trainings und Tests

Private Trainings und Tests sind erlaubt.

3. Training

Pro Veranstaltung sind ein freies Training und zwei (2) Zeittrainings vorgesehen. (siehe 5.2 Event Zeitplan).

4. Zeittraining (Qualifying)

Das Zeittraining wird im Open-Quali-Format durchgeführt. Alle Teilnehmenden bestreiten das Zeittraining gleichzeitig auf der Strecke. Sobald der AC-Server in den Zeittrainingsmodus wechselt, können alle Fahrer eigenständig mit ihrem Zeittraining beginnen. Es gibt kein festgelegtes Qualifikationsminimum.

Die Startreihenfolge für die 20-Minuten-Rennen wird basierend auf den Ergebnissen des Zeittrainings festgelegt: Die schnellste Runde eines Fahrers bestimmt seine Position in der Startaufstellung. Fahrer, die während des Zeittrainings keine gültige Runde absolvieren, sind dennoch startberechtigt. Sie starten jedoch vom Ende des Starterfeldes.

Verhalten während des Qualifyings

Während des Qualifyings ist es entscheidend, Fahrern, die sich auf einer schnellen Runde befinden, freie Fahrt zu gewähren, es sei denn, man selbst befindet sich ebenfalls auf einer schnellen Runde. Angriffe, Überholmanöver oder Überholversuche gegenüber Fahrern, die sich auf einer schnellen Runde befinden, sind nicht erlaubt. Es ist von höchster Bedeutung, ausreichend Platz zu lassen, um allen Fahrern die Möglichkeit zu geben, ihre schnellen Runden unter fairen Wettbewerbsbedingungen zu absolvieren.

5. Startarten

Die Wertungsläufe werden wie folgt gestartet:

Race 1: rollender Start

Race 2: stehender Start

6. Wertungsrennen

Die Wertungsrennen haben eine Gesamtdauer von 20 Minuten, einschließlich der Einführungs- und Formationsrunde. Ein Pflichtboxenstopp ist nicht vorgeschrieben.

7. Teamspeak

An den Renntagen ist es für alle Teilnehmer des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital verpflichtend, im offiziellen Teamspeak des ADAC Digital Cup anwesend zu sein. Die Anwesenheitspflicht beginnt ab der Einsatzbestätigung und gilt für die gesamte Veranstaltung.

Die Zugangsdaten zum Teamspeak werden mit der Einschreibebestätigung an die Teilnehmer übermittelt.

8. Chat- und Quickchatverbot

Mit dem Beitritt der offiziellen Trainingssession ist, striktes Chat- und Quickchatverbot solange bis JEDER Teilnehmer das Rennen beendet hat. Die Nutzung von „Pass Left/Right“ sowie „Pitting IN“ ist gestattet.

Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge. Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung.

6 Wertung

6.1 Punktetabelle und Wertungsmodus

Sieger eines Wertungsrennen ist der Fahrer, welches die gefahrene Distanz mit dem Fahrzeug in der kürzesten Zeit unter Einbeziehung aller Strafen zurückgelegt hat.

Alle Fahrer, die das Rennen gestartet haben, werden in der Wertung berücksichtigt, sofern sie mindestens 75% der Renndistanz absolviert haben. Im Falle einer Distanzkürzung oder eines Rennabbruchs, wenn das Rennen nicht wieder aufgenommen wird, erhalten die Fahrer 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 folgende Punkte für die einzelnen Fahrzeugklassen vergeben:

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Punkte	25	18	15	12	10	8	6	4	2	1

Bonuspunkte

Der Fahrer, der die schnellste Zeit im Zeittraining fährt, erhält einen Bonuspunkt für die Gesamtwertung.

Streichresultat

Jedem Fahrer stehen zwei (2) Streichresultate im Zeitraum von Event 1 bis Event 6 zu. Dabei werden die zwei schlechtesten Einzel-Rennergebnisse gestrichen. Die Berücksichtigung der Streichresultate erfolgt ab Event 3.

6.2 Punktegleichheit

Bei Punktegleichheit in der Endauswertung zwischen mehreren Fahrern oder in den Sonderwertungen wird zunächst das Strafpunkte-Konto betrachtet. Der Fahrer mit den wenigsten Strafpunkten über die Saison hinweg erhält die bessere Platzierung. Sollten die Betroffenen keine Strafpunkte während der Saison erhalten haben, entscheidet die größere Anzahl an ersten Plätzen, gefolgt von den zweiten Plätzen und so weiter, basierend auf allen gewerteten Rennen. Dabei kann auch das Streichresultat berücksichtigt werden.

7 Dokumentenabnahme**7.1 Fahrereinsatzbestätigung**

Alle Fahrer sind automatisch für alle Veranstaltungen angemeldet. Sollte ein Fahrer nicht in der Lage sein, an einer Veranstaltung teilzunehmen, ist er verpflichtet, sich bis spätestens 15:00 Uhr am Tag der Veranstaltung abzumelden. Teilnehmer, die sich für mehr als zwei Veranstaltungen nicht abmelden oder sich zu keinem Zeitpunkt bei den Verantwortlichen melden, können vom Veranstalter von der Serie ausgeschlossen werden.

7.2 Fahrerbesprechung/Briefing

Das Fahrerbriefing findet immer am Veranstaltungstag um 19:00 Uhr über Teamspeak statt. Es ist verpflichtend, dass jeweils Teilnehmer anwesend sind.

Die Überprüfung der Anwesenheit erfolgt mit Beginn der Fahrerbesprechung. Teilnehmer, die unentschuldig der Fahrerbesprechung fernbleiben, erhalten eine Durchfahrtsstrafe im ersten Rennen. Die Strafe wird von Rennleitung nach dem Rennstart über Teamspeak ausgesprochen und muss innerhalb von drei Runden absolviert werden.

Für jede Veranstaltung wird ein separates Briefing-Dokument veröffentlicht. Die Bestimmungen, die im Briefing-Dokument aufgeführt sind oder in der Fahrerbesprechung kommuniziert werden, sind für alle Teilnehmer verbindlich und strikt einzuhalten.

8 Rennen**8.1 Rennen**

1. Die Rennen werden als Single-Driver Rennen 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.

8.2 Art der Rennkommission (ReKo)

In der Series wird eine Live-Rennkommission mit mind. 2 Sportwarten und einen Rennleiter eingesetzt.

8.3 Sichtungsbereiche

Die Sichtung von einzelnen Rennsituationen durch die Rennleitung, erfolgt grundsätzlich nur aufgrund eines schriftlichen Incident Report durch den Teilnehmer oder Teamleiter an die Rennleitung. Die Rennleitung behält sich das Recht vor bei festgestellten Verstößen eigenständig tätig zu werden.

8.4 Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

8.5 Safety-Car

Es wird keine Safety-Car eingesetzt.

8.6 Virtual Safety Car (VSC)

Der Rennleiter kann eine virtuelle Safety Car Phase ausrufen und das Rennen für eine bestimmte Zeit unter Full Course Yellow weiter laufen lassen.

Full-Course Yellow wird über Teamspeak mit „Yellow Flag! Yellow Flag! Full-Course Yellow“ ausgerufen. Jeder Teilnehmer ist angewiesen das Tempo der jeweiligen Situation anzupassen. Es besteht absolutes Überholverbot. Es muss im Single-File hinter dem Führenden gefahren werden.

Das Führungsfahrzeug darf eine Geschwindigkeit von ca. 80 Km/h +/- 5 Km/h ab der Start-/Ziel Linie nicht überschreiten. Nachfolgende Fahrzeuge dürfen mit mäßigem, der Situation angepassten Geschwindigkeitsüberschuss aufschließen.

Das Ende einer Full-Course Yellow Phase wird spätestens 20 sec vor dem Erreichen der Start-/Ziellinie durch den/die Führenden/Führende über Teamspeak mit „Green Flag - Track Clear“ ausgerufen. Ab diesem Zeitpunkt gelten die Verhaltensweisen wie beim rollenden Start, mit Ausnahme der Single-File Regelung.

Unfälle, die sich während einer Full-Course Yellow Phase ereignen, werden als schweres Vergehen geahndet.

8.7 Boxengasse

1. Die Boxenausfahrtslinie darf befahren jedoch nicht überfahren werden.
2. Innerhalb der Boxengasse müssen Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis sich das Fahrzeug zwei Wagenlängen vor dem eigenen Boxenplatz 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 des eigenen Boxplatzes müssen Fahrer das Fahrzeug sofort in die Fast Lane lenken 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, dürfen Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn das Renntempo erreicht ist und keine anderen Fahrer behindert werden.

8.8 Rote Flagge

Es wird nach Ermessen der Rennkommission eine rote Flagge unter folgenden Bedingungen eingesetzt:

1. Die Rennkommission kündigt über Team Speak 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. (vgl. DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke Art 13.3 und Art 13.4).
4. Die Rennkommission gibt über den Team Speak Server 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 Rennkommission die Renndistanz um 25% oder 50% kürzen. Dann würde die Startaufstellung gemäß der Reihenfolge der vorletzten Runde erfolgen.
6. Die Rennkommission kündigt über Team Speak 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.

8.9 ESC-Verbot und Gebot

In der Series ist es erlaubt, nach der Nutzung der ESC-Taste wieder ins Training, Zeittraining oder Rennen zurückzukehren. Es ist jedoch verpflichtend die Mindestwartezeit einzuhalten, die als "Towing Time" bezeichnet wird. Eine zeitliche Vorteilnahme wird von der Rennleitung geahndet.

8.10 Rückkehr in die Boxengasse nach Rennende:

Es ist nicht erforderlich, dass Fahrzeuge nach dem Überqueren der Ziellinie mit eigener Motorkraft in die Boxengasse zurückkehren.

Verwendung der ESC-Taste:

Die Betätigung der ESC-Taste ist ausschließlich abseits der Ideallinie gestattet, um mögliche Kollisionen mit anderen Fahrzeugen nach dem Rennende zu vermeiden.

Verhalten nach dem Rennen:

Es ist strengstens untersagt, das Fahrzeug nach Rennende vorsätzlich zu beschädigen oder absichtlich Kollisionen mit anderen Fahrzeugen herbeizuführen. Verstöße gegen diese Regel werden mit einem höheren Strafmaß geahndet als reguläre Kollisionen während des Rennverlaufs. Die exakte Höhe des Strafmaßes liegt im Ermessen der Rennleitung und wird im Einzelfall festgelegt.

8.11 Incident Report

Incident Reports können während des Rennens und bis spätestens 15 Minuten nach dem Zieleinlauf eines Wertungsrennens über das entsprechende Onlineformular eingereicht werden. Reports, die nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig.

Incident Reports sind gebührenfrei. Das Formular ist vollständig und korrekt auszufüllen.

Nur direkt am Vorfall beteiligte Fahrer dürfen einen Incident Report einreichen. Reports von unbeteiligten Teilnehmern sind nicht zulässig.

Der Incident Report muss zwingend die genaue Current Time (CT) des Vorfalls enthalten.

8.12 Strafen

Es gelten die Rahmenbedingungen der Simulation.

Eine während eines Rennens von der Rennleitung verhängte Strafe wird der ADAC-Ortsclub-Mannschaft über Teamspeak mitgeteilt. Die ADAC-Ortsclub-Mannschaft hat drei Runden Zeit um die Strafe in der dafür gegenzeichneten Fläche (Penalty Box) in der Boxengasse anzutreten. Sollte dieses nicht geschehen oder gegen Ende des Rennens aus Zeit- oder Distanzgründen nicht mehr möglich sein, verhängt die Reko eine Wertungs-Ersatzstrafe.

Strafen dürfen erst nach dem Rennstart (Ende der erster Rennrunde) absolviert werden.

Ausnahmen

Ausnahmen sind immer direkte Anweisungen der Rennleitung, diese müssen unmittelbar Folge geleistet werden. Verstöße gegen direkte Anweisungen der Rennleitung führen unmittelbar zur Disqualifikation. Die Rennleitung behält sich weitere Sanktionen vor.

Sollten während- oder nach dem Rennen offene Fragen zu Entscheidungen der Rennleitung bestehen, sind diese direkt nach dem Rennen zu besprechen. Spätere Anfragen bleiben unbeantwortet.

9 Titel, Preisgeld, Pokale und Siegerehrung

9.1 Titel, Preisgeld und Pokal

(1) Titel Gesamtsieger

Der Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Serie erhält den Titel: **ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 - Gesamtsieger**

Die Top-3-Platzierten erhalten jeweils einen Siegerpokal

Der bestplatzierte Teilnehmer der Gesamtwertung, der bisher weder im realen VW up! GTI Cup gefahren ist noch am ADAC Tourenwagen Junior Cup teilgenommen hat, erhält als exklusive Prämie einen Test im VW up! GTI Cup Rennfahrzeug auf einer Rennstrecke.

Der Test erfolgt unter der Anleitung eines professionellen Fahrercoaches, um dem Fahrer wertvolle Einblicke in den realen Motorsport zu ermöglichen. Der genaue Termin sowie die Rennstrecke werden nach Abschluss der Saison bekannt gegeben.

(2) ADAC Ortsclub-Fahrer

Der ADAC Ortsclub-Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Serie - ADAC Ortsclub-Fahrer -Wertung erhält den Titel: **ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 - ADAC Ortsclub-Fahrer Meister**

Der Sieger erhält einen Siegerpokal.

(3) Real-Fahrer

Der Real-Fahrer mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen in der Serie - Real-Fahrer -

Wertung erhält den Titel: **ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 – Real-Fahrer Meister**
Der Sieger erhält einen Siegerpokal.

(4) Teamwertung

Das Team mit der insgesamt höchsten Punktzahl nach allen Wertungsläufen der Series, erhält den Titel:
ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 – Team Meister

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 erklären mit Abgabe dieser Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen und zwar gegen den ADAC Weser-Ems e.V. und ADAC Mittelrhein e.V., 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.

11 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte

Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital übernommen werden.

Alle Fernsehrechte des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital, 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 Besondere Bestimmungen

12.1 Serien Management

Sämtliche Serienformate des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital werden fortan über die Plattform ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital angeboten. Auf dem Portal ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital (www.tourenwagenjuniorcup.de) sind sämtliche Informationen zu den Serien sowie alle notwendigen Formulare (z.B. Nennformular/Incident Report Formulare) verfügbar. Während der Rennen sind dort auch z.B. eingesandte Incident Reports und/oder Vorfälle, welche durch die Rennleitung untersucht werden, einzusehen.

Informationen über die Serien des ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital, beispielsweise Ergebnislisten, Rennberichte, Fahrergrafiken, Spotterguide usw. sind frei einsehbar.

12.2 Fahrzeugbeleuchtung

Die Fahrzeugbeleuchtung muss während aller Sessions stets ausgeschaltet bleiben. Sie darf zu keinem Zeitpunkt verwendet werden.

Auch der Einsatz der Lichthupe (Flashen) ist ausdrücklich verboten.

Jeder Verstoß gegen dieses Verbot wird wie folgt geahndet.

Erster Verstoß: 3x Penalty Points

Zweiter Verstoß: Durchfahrtsstrafe + 3x Penalty Points

Ab dem dritten Verstoß: 30-Sekunden S/H Penalty + 5x Penalty Points

12.3 Wettersvorhersage & Virtuelle Uhrzeit

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

12.4 Kommunikation

(1) Teamspeak

Alle Teilnehmenden müssen sich mit Betritt des Rennservers am Veranstaltungstag in ihrem zugewiesenen Teamspeak-Channel befinden.

Teilnehmende, die sich bis zum Beginn des Zeittrainings nicht im Teamspeak-Channel eingefunden haben, erhalten im Rennen eine 10-Sekunden Stop-and-Go-Strafe.

(2) InGame Chat

Mit Beginn des freien Trainings ist das Chatverbot (Textchat) einzuhalten. Ausnahme bilden folgende Hinweise: Pass Left / Pass Right und Pitting im Textchat

12.5 Einführungsrunde / Formationsrunde Race 1:

1. Die Startaufstellung der einzelnen Fahrzeugklasse erfolgt nach dem Ergebnis des Zeittrainings. Strafen der Rennleitung können in der Startaufstellung berücksichtigt werden.
2. Die Einführungsrunde beginnt, wenn die Startampel von rot zu grün wechselt. Die Einführungsrunde wird bis zum virtuellen „Grid“ Schild im Single-File gefahren. Ab dem virtuellen „Grid“ Schild ist die Grid-Formation einzunehmen. Die Grid-Formation ist in der Reihenfolge einzunehmen, wie die Fahrzeuge in die Einführungsrunde gestartet sind. Mit Einnahme der Gridposition sind sowohl schnelle Fahrtrichtungswechsel mit dem Ziel die Reifen aufzuwärmen als auch starkes Verzögern oder Beschleunigen verboten.
Richtlinien der Einführungsrunde
Die Richtlinien der Einführungsrunde sind dem jeweiligen Briefing-Dokument zu entnehmen.
3. In der Einführungsrunde / Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als fünf (5) Fahrzeuglängen betragen.
4. Der Rennleiter hat die Möglichkeit den Rennstart während der Einführungsrunde / Formationsrunde abzubrechen. In diesem Fall wird eine weitere Einführungsrunde / Formationsrunde gefahren. Sollte ein Startabbruch erfolgen wird dies über Teamspeak den Fahrern mitgeteilt.
5. Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, wenn ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten.
6. Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position.
7. Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.
8. Freibleibende Startplätze dürfen in der Einführungsrunde / Formationsrunde und beim Start durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge nicht aufgefüllt werden, da hierdurch eine kreuzweise Gridverschiebung eintreten würde. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken der anderen Fahrzeuge geschlossen.

12.6 Rennstart

12.7 Race 1

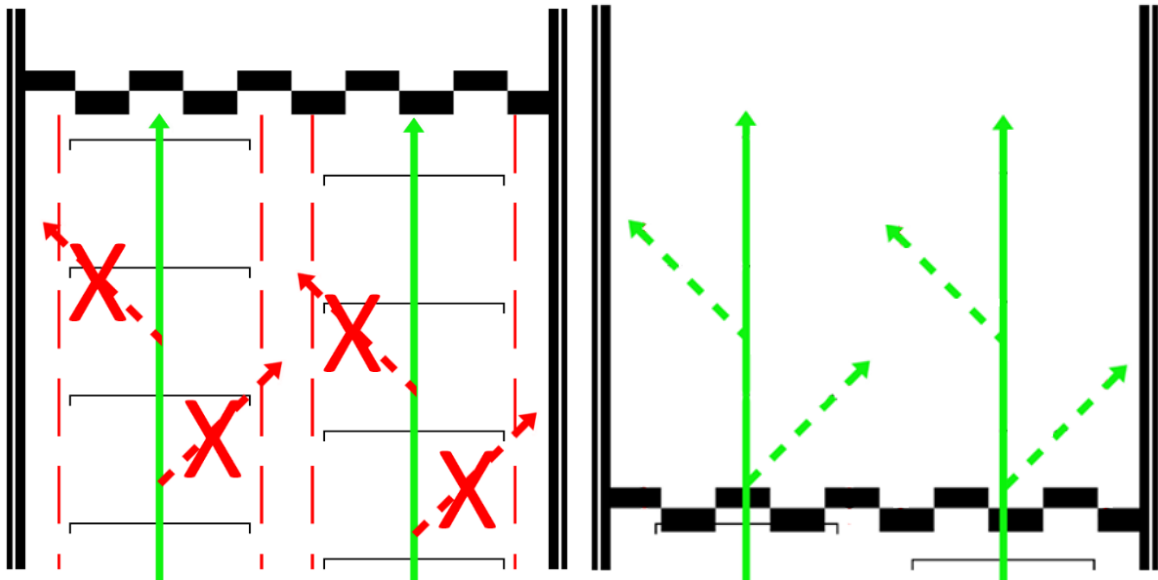
1. Der Start zum Rennen erfolgt rollend.
2. Die Fahrzeuge nähern sich unter Führung des Fahrzeugs auf der Pole Position mit gleichbleibender Geschwindigkeit der Startlinie. Dabei ist eine geordnete, geschlossene, parallele Startposition mit zwei Startreihen strikt einzuhalten.
3. Ist der Versatz zum Vordermann größer als 1/3 der Wagenbreite, gilt es als verlassen der Startposition und kann entsprechend von der Reko bestraft werden.
4. Der Polesetter hat die vorgegebene Geschwindigkeit einzuhalten. Alle dahinterfahrenden Fahrzeuge haben sich dieser Geschwindigkeit anzupassen. Hierbei ist die Abstandsregelung zu beachten.
Der Start ist individuell erst ab dem jeweiligen Überqueren der Start-/Ziellinie freigegeben. Hierbei darf die

Geschwindigkeit dem davor fahrenden Fahrzeug angepasst werden.

Das Verlassen der geschlossenen parallelen Startposition ist erst mit dem Überfahren der Start-/Ziellinie erlaubt. Für Fahrzeuge mit technischen Problemen, ist es verpflichtend die Startformation umgehend zu verlassen. Beim Verlassen der Startformation darf kein anderes Fahrzeug behindert werden. Fahrzeuge, die die Startaufstellung verlassen, dürfen überholt werden.

5. Der Rennstart erfolgt mit dem Überqueren der Start-/Ziellinie durch das Fahrzeug auf der Poleposition. Dem Polesitter wird eine Toleranz von einer halben Fahrzeuglänge vor der Start-/Ziellinie gewährt.

Beispielbilder, die Startseite kann je nach Strecke variieren



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

12.8 Race 2

Der Rennstart erfolgt stehend und wird von der Simulation automatisch durchgeführt.

Frühstarts werden von der Simulation automatisch erkannt und mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet.

12.9 Streckenbegrenzung

Es gelten die Rahmenbedingungen und Strafen der Simulation.

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

Detaillierte Informationen zu spezifischen Bestimmungen werden im jeweiligen Briefing-Dokument veröffentlicht.

12.10 Disziplinarische Maßnahmen

Bei Verhalten von Teilnehmern, das geeignet ist, den Ruf oder das Ansehen des ADAC oder des Motorsports in der Öffentlichkeit zu schädigen 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/-in, Teammitglieder, usw.) zurechnen lassen.

Über einen Ausschluss aus dem Cup entscheidet die Organisationsleitung in Rücksprache mit den Sportausschüssen des ADAC Weser-Ems e.V. und des ADAC Mittelrhein e.V.

12.11 Teamnamen Bestimmungen

(1) Der Teamname kann ein (1) Mal pro Season geändert werden.

(2) Bestimmungen Teamname

Die Gesamtlänge des Teamnamens darf **12 Zeichen**, einschließlich aller Satzzeichen, nicht überschreiten.

Teil 2 Technisches Reglement

1 Technische Hardware Bestimmungen der Serie

Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch dieses Reglement Erlaubte ist verboten.

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

1.1 Sichtsystem (Monitore)

Keine Bestimmungen. Sowohl Monitor/-e als auch VR Brillen sind zulässig.

1.2 Pedalerie

Ein Pedal System bestehend aus einer Bremse und Gaspedal wird vorausgesetzt.

1.3 Lenkrad (Base)

Ein Lenkrad wird vorausgesetzt.

1.4 Audiosystem

Teilnehmende müssen eine vollständige Kommunikation über Teamspeak mit der Rennleitung/Veranstalter gewährleisten.

2 Werbung an Fahrerausrüstung/Wettbewerbsfahrzeug und Startnummern

Die aktuellen DMSB-Vorschriften für Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen und Startnummern im SimRacing sind einzuhalten (s. DMSB-SimRacing-Reglement Rundstrecke, 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.

2.1 Fahrzeug-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.

Alle Teilnehmer sind dazu verpflichtet, die Änderung umzusetzen und die Fahrzeuglackierung fristgerecht einzureichen.

2.2 Fahrzeuglackierung

Die Fahrzeuglackierungen (Paint-Skins) werden über den von dem ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital zur Verfügung gestellten SimSync gehandelt. Skins dürfen von Teilnehmer zu jedem Zeitpunkt verändert werden.

Die eingesendeten Fahrzeuglackierungen werden geprüft und anschließend im SimSync freigegeben. Weitere Informationen dazu findet ihr im Serienbereich.

Abgabefristen:

Paint-Skins zum ersten Wertungslauf müssen bis zum **19.11.2025 -23:59** Uhr per Mail eingesendet werden.

Paint-Skins für alle weiteren Rennen müssen bis 10 Tage vor dem Start des jeweiligen Rennevents eingereicht werden.

2.3 Richtlinien für die Fahrzeug-Templates

Das Windscreen Banner darf ausschließlich den im Template vorgegebenen Logoschriftzug des ADAC Tourenwagen Junior Cup enthalten.

Weitere Werbung ist auf den Scheiben nicht gestattet. Darüber hinaus gilt für die Logos, 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.

2.4 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

3 Software Bestimmungen

3.1 Software

Jeder Teilnehmer ist selbst dafür verantwortlich, die erforderliche Simulation sowie weitere vorgeschriebene Software Dritter zu beschaffen und die entsprechenden Lizenzen dafür zu besitzen.

3.2 Kommunikation/Streaming - Zoom-Meeting

3.2.1 Kommunikation

Das VOIP Kommunikationssystem Teamspeak ist verpflichtend zu verwenden. Die Mannschaften sind dafür verantwortlich, zusammen mit dem Simulatoren Center dafür zu sorgen, dass der jeweilige Simulator und die betreffende Mannschaft im korrekten, der Mannschaft zugewiesenen Teamspeak Kanal sind.

Teamspeak

Download: [Link](#)

Server Adresse: ts.adac-digital-cup.de:9988

3.2.2 Streaming - Zoom-Meeting

Wir bieten ein Zoom-Meeting für eine Livestream-Präsenz an. Die Teilnahme an diesem Zoom-Meeting ist freiwillig und nicht verpflichtend. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass das von ihrer Webcam übertragene Bild für Streaming-Zwecke verwendet wird.

Folgende Bedingungen sind zwingend einzuhalten:

Name: Startnummer und Fahrername

Beispiel: 00 Max Mustermann

Mikrofon: Muten

3.3 Überwachung der Streckenbegrenzungen

Die Überwachung der Streckenbegrenzungen erfolgt durch die Simulation, VR-LiveTiming und durch die Rennleitung.

3.4 Penalty Applikation

-

3.5 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

3.6 Custom Shader Patch

Die Verwendung des Custom Shader Patch ist verpflichtend zu verwenden.

3.7 AC – Onlineserver

Freies Training inoffiziell

7 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung werden Trainingsserver online geschaltet. Die Trainingsserver werden,

- 24 Stunden erreichbar sein
- die Server sind mit dem Passwort: **TJC** zugänglich
- es wird keine Live-Timing zur Verfügung gestellt

Rennserver

Die Rennserver sind den teilnehmenden Fahrern vorbehalten. Hierbei werden die GUIDs der jeweiligen Fahrer per Entry-List hinterlegt und kann nur von diesen genutzt werden. Die Rennserver werden 7 Tage vor der jeweiligen Veranstaltung online geschaltet und können genutzt werden.

3.8 Computer System Voraussetzungen

Der Rechner des jeweiligen Simulators muss die Mindestanforderungen der Simulation im Wettbewerbsmodus (60 Rennfahrzeuge im Wettbewerb) entsprechen.

3.9 Zugelassen Fahrzeuge / Fahrzeugklassenwechsel

3.9.1 Fahrzeug

In der Serie wird der VW up! GTI Cup eingesetzt. Das Fahrzeug ist Eigentum von MRD und wird allen Teilnehmern kostenlos für den ADAC Tourenwagen Junior Cup Digital 2025 zur Verfügung gestellt.

Die öffentliche Nutzung des Fahrzeugs ist streng auf diese Serie beschränkt. Eine Weitergabe an Dritte oder die Nutzung in anderen Rennserien, auch wenn sie privat ausgetragen werden, ist ausdrücklich untersagt.

Das Fahrzeug kann zu Trainingszwecken von MRD unter der E-Mail-Adresse info@tourenwagenjuniorcup.de angefordert werden.

3.9.2 Fahrzeugsetup und Fahrzeugeinstellungen

Änderungen am Fahrzeugsetup und an den Fahrzeugeinstellungen sind im Rahmen der vom Veranstalter freigegebenen Anpassungsmöglichkeiten zulässig.

Eine detaillierte Auflistung der erlaubten Einstellungen wird im Briefing-Dokument veröffentlicht.

4 STRAFPUNKTE + STRAFPUNKTE-KONTO

Verstöße gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten verursachte Vorfälle auf der Rennstrecke können durch die Rennleitung mit Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen geahndet werden.

Weitere Strafen werden beim nächsten Start berücksichtigt. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) des jeweiligen Fahrers gesammelt. Diese sind in der offiziellen Auswertung unter Spalte Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto) ersichtlich. Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von 10 Strafpunkten erhält der Fahrer automatisch gemäß Verhaltens- und Strafenkatalog eine Start from Pitlane Penalty für das nächste Wertungsrennen. Das SPK wird nach absitzen dieser Strafe genullt.

Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen zusammen. Der Abbau der Punkte ist nur über den unten genannten Ablauf möglich.

Abbau von Strafpunkten

Offene Strafpunkte werden erst nach der abgelaufenen Saison auf 0 gesetzt. (offene Strafen sind ausgenommen)

5 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.