20.10.2026

Korrektur vom 20.10.2026: rot durchgestrichen = bisheriger, falscher Text; grün = korrekter Text.

Sportliches Briefing

1 Respekt

Bitte gehe mit anderen Fahrer*innen auf und neben der Rennstrecke respektvoll um. Vermeide „Dive Bombs" und nimm keine Spur- oder Linienwechsel vor, falls ein anderes Auto nahe oder nebenan ist.

2 Fahrregeln

Die Meisterschaft orientiert sich an den realen Gegebenheiten des Motorsports und dessen Regeln. Die Veranstaltung wird durchgeführt in Übereinstimmung mit dem Internationalen Sportgesetz der FIA und seinen Anhängen, dem Nationalen Sportreglement der ASS, den Bestimmungen der NSK, dem Standardreglement der NSK für virtuelle Rundrennen und der Ausschreibung (Links zu allen relevanten Reglements und Gesetzen findest du im Allgemeinen SSRS-Reglement unter Punkt 7).

3 Fahrhilfen und Fahrzeugeinstellungen

Fahrzeug: Gefahren wird der SSRS TC351 mit festem Setup. Anpassbar sind ausschliesslich ABS, TC, ESC und die Bremsbalance.
Hilfslinie: In den Kategorien PRO, LADIES, JUNIORS und Ü50 ist die Einblendung der Hilfslinie in Qualifikation und Rennen verboten.
~~**Unterschied Qualifikation / Rennen:** In der Qualifikation sind ABS, TC, ESC und Bremsbalance frei wählbar, Reifenabnutzung und Schaden stehen auf 0 %. In den Rennen gilt~~ **An den Renntagen gilt im Training, im Qualifying und im Rennen:** ESC 0 %, die Reifenabnutzung liegt bei 100 % und der Schaden bei 50 %. **ABS, TC und Bremsbalance bleiben frei wählbar.** Plane den Reifenabbau **bereits im Qualifying und** über die Renndistanz ein und fahre nach einem Kontakt entsprechend vorsichtig weiter.
Weitere Servereinstellungen: Reifenmischung Medium, Tankfüllung 30 l, Benzinverbrauch 0 %, Grip Level Optimum.
Keine eigenen Einstellungen: Alle Simulatoren sind zentral auf identische Werte eingestellt (Lenkwinkel 900°, Force-Feedback-Stärke 50 %). Eigene Anpassungen an Hardware, Software oder im Spiel sind nicht erlaubt. Sitz- und Pedalposition darfst du selbstverständlich auf dich einstellen.

4 Technische Probleme mit dem Simulator

Falls du ein technisches Problem mit dem Simulator hast, melde dich sofort beim Center Manager, bzw. beim technischen Kommissar. Bei technischen Problemen während einer Session hebe bitte den Arm und mach dich bemerkbar ohne die anderen Fahrer*innen zu stören. Bei einem Defekt im Qualifying ist eine Übernahme der bereits gefahrenen Rundenzeit aus technischen Gründen nicht möglich. Bei einem Defekt während des Rennens muss die Fahrer*in mit dem Simulator oder Ersatzsimulator (sofern vorhanden) aus der Boxengasse ins Rennen zurückkehren.

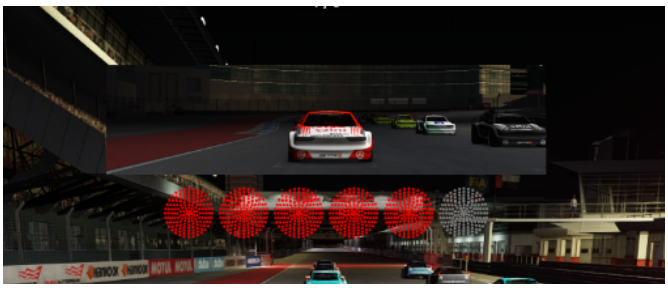
5 Sessiondauer

Im Qualifying hast du nach Ablauf der Sessiondauer noch so viel Zeit, wie 105 % der bis dahin schnellsten Rundenzeit des Servers entsprechen, um deine laufende Runde zu beenden. Im Rennen beträgt die maximale Restzeit nach Überqueren der Ziellinie 100 Sekunden.

6 Rennstart

Startaufstellung: Rennen 1 bzw. 3 starten nach dem Ergebnis der Qualifikation. Rennen 2 bzw. 4 starten mit Top-5-Reverse-Grid: Die ersten fünf des vorangegangenen Rennens stehen in umgekehrter Reihenfolge auf dem Grid.

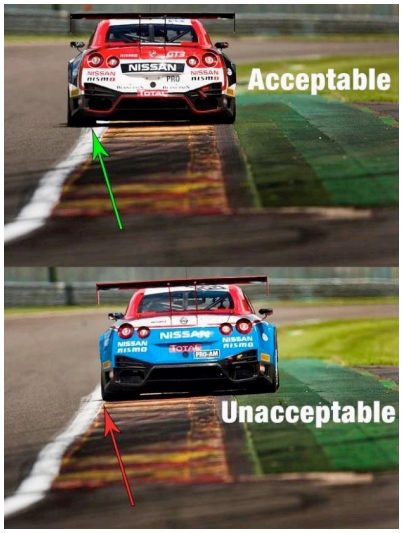
Nach dem Wechsel von der 30-Sekunden Pause in das Grid hast du 4 Minuten Zeit, bis die roten Lichter nacheinander erscheinen. Stelle unbedingt sicher, dass dein Lenkrad gerade ausgerichtet ist. Der Start wird als „Locked Start" durchgeführt. Das bedeutet, dass alle deine Inputs (Gas, Schalten) erst nach dem Einblenden und Erlöschen der letzten roten Lampe der Startampel funktionieren.



Beim Start befinden sich die Fahrzeuge sehr dicht beieinander, insbesondere auf dem Weg zur ersten Kurve. Wenn sich Fahrzeuge vor dir befinden, musst du deutlich früher als gewöhnlich bremsen. Das Rennen wird nicht in der ersten Kurve entschieden – du hast im weiteren Verlauf noch viele Gelegenheiten zum Überholen.

7 Offtracks im Qualifying und Rennen

Im Qualifying ist eine Runde ungültig, wenn sich die Rundenzeit rot färbt. Die Tracklimits sind so eingestellt, dass mindestens zwei Räder innerhalb der weissen Streckenlinien sein müssen. Auch im Rennen werden Verletzungen der Tracklimits geahndet.



8 Slowzones

Im Rennen werden alle Stellen mit Möglichkeiten zur Vorteilnahme (Bsp. Betonflächen neben dem grünen Teppich) mit einer Slowzone versehen sein. Dies bedeutet, dass sich die Geschwindigkeit bei Verlassen der Strecke bis zum Wiedereintritt reduziert. Die Rennleitung schaut sich dennoch das Fahrverhalten an und bestraft Vorteilnahmen durch Verlassen oder Abkürzen der Strecke.



9 Positionstausch

Falls du eine andere Fahrerin oder einen anderen Fahrer mit unfairen Mitteln von der Strecke schiebst oder abschiesst, kannst du einer Bestrafung durch die Rennleitung in der Regel entgehen, indem du den Platz unverzüglich zurückgibst.

10 Drive-Through Strafen

Eine Drive-Through-Strafe muss innerhalb von 3 Runden nach der Anzeige durch die Rennleitung angetreten werden. Die Fahrer*in darf also maximal drei vollständige Runden nach der Mitteilung fahren, bevor sie durch die Boxengasse fahren muss. Bei Missachtung wird eine Zeitstrafe von 45 Sekunden nach Rennende verhängt. Die Durchfahrt muss gemäss Systemmeldung mindestens 14 Sekunden dauern. Halte dich an das Tempolimit in der Boxengasse, sonst wird die Strafe nicht angerechnet.

Die Drive-Through Penalty wird bei der Vergabe und bei jeder darauffolgenden Überfahrung der Start/Ziel Linie am oberen Bildschirmrand automatisch angezeigt.



11 Anzeige Verwarnungen und Zeitstrafen der Rennleitung

Alle Zeitstrafen und Verwarnungen der Rennleitungen werden am oberen Bildrand direkt über dem virtuellen Spiegel angezeigt. Die Einblendung erfolgt 2-mal für 4 Sekunden, immer auf Start/Ziel nachfolgendem Schema: „NACHNAME + 10“ oder „NACHNAME - WARNING“ direkt an die Fahrer*in.

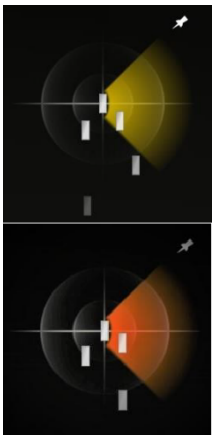




12 In-Game-Hilfen

12.1 Nutzung des Helicorsa

Nutze das „Helicorsa“ (Radar) um zu sehen, wo sich die Konkurrenz befindet. Das sogenannte „Helicorsa“ ist eine Radar Funktion, welche dir die Position der gegnerischen Fahrzeuge um dich herum zeigt. Der Radar erscheint nur auf deinem Bildschirm, wenn andere Fahrzeuge wirklich sehr nahe sind. Der Radar erscheint oben mittig im Bildschirm.

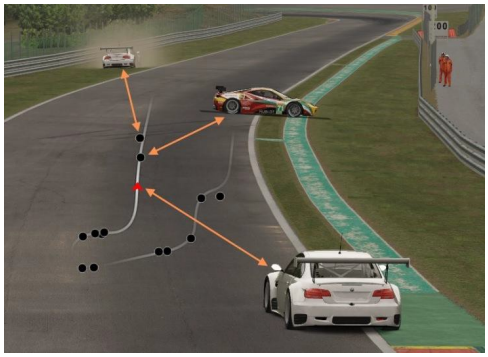


Leicht versetzt
Sobald der Gegner die Front seines Fahrzeuges nahe an deine Stossstange platziert, wird das mit einem gelben Radarschein angezeigt. Ab diesem Punkt ist ein Spur- oder Linienwechsel nicht mehr erlaubt und du musst in den Kurven Platz für das gegnerische Fahrzeug lassen.

Direkt nebeneinander
Sobald sich der Gegner neben deinem Fahrzeug befindet, wird dies mit einem orangenen Radarschein angezeigt. Ab diesem Punkt ist ein Spur- oder Linienwechsel nicht mehr erlaubt und du musst in den Kurven Platz für das gegnerische Fahrzeug lassen.

12.2 Kartenausschnitt

Der Kartenausschnitt ist unten, leicht rechts der Mitte auf deinem Bildschirm sichtbar.
Er zeigt den Streckenabschnitt, auf dem du dich gerade befindest. Andere Fahrzeuge werden als schwarze Punkte dargestellt. Nutze diese Karte, um einen „unsafe Return" zu vermeiden. Wenn du die Strecke aufgrund eines Unfalls oder Fahrfehlers verlassen hast, musst du sicherstellen, dass du beim Zurückkehren auf die Strecke keine anderen Fahrzeuge behinderst.



13 Blaue Flagge

Die blaue Flagge zeigt an (auf dem Bildschirm oder deine Anzeige blinkt blau), dass du überrundet wirst. Du musst das nahende Fahrzeug vorbeilassen, ohne um die Position zu kämpfen, damit der Wettkampf zwischen den besten Fahrer*innen nicht beeinflusst wird.



14 Gelbe Flagge

Die gelbe Flagge zeigt an (auf dem Bildschirm oder deine Anzeige leuchtet gelb), dass es auf der Strecke vor dir einen Zwischenfall gibt. Dies kann ein gestopptes Fahrzeug auf der Strecke, ein Unfall oder Autoteile, Öl usw. sein. Du musst die Geschwindigkeit reduzieren und vorsichtig fahren. Überholen ist in dem Moment nicht erlaubt.



Achtung: In der Simulation erscheint die gelbe Flagge jedes Mal, wenn das Fahrzeug vor dir ausserhalb der „Track Limits" fährt. Die gelbe Flagge erscheint dann nur einen kurzen Moment.

15 Bedienung Simulatoren

15.1 Simulator-Einstellung

Alle Teilnehmer*innen werden auf identisch eingestellten Simulatoren mit derselben Hardware fahren, dadurch entsteht Chancengleichheit für alle.



1	Gas und Bremspedal: Nachdem du in dem Simulator Platz genommen hast, kannst du selbstständig durch das nach oben ziehen eines Zughebels zwischen deinen Beinen die Position der Pedale verstellen.
2	Sollte das Lenkrad für dich nicht die optimale Höhe haben, dann stellt es der Center-Manager für dich korrekt ein. Achte bitte darauf, dass du dich beim Ein- und Aussteigen nicht am Lenkrad abstützt, um es nicht zu beschädigen.

15.2 Tastatur- und Escape-Verbot

Es ist verboten, per Tastatur jegliche Änderungen vorzunehmen, wie z. B. die Ansicht zu wechseln oder AC-Apps aufzurufen. Darüber hinaus ist es verboten, sich während der laufenden Session in die Box zurückzusetzen.

16 Disconnect und Rejoining

Im Training, Qualifying und Rennen kann trotz niedriger Wahrscheinlichkeit ein Disconnect passieren. Du hast jedoch die Möglichkeit, innerhalb von nur wenigen Sekunden wieder in den Ladebildschirm und somit auf die Strecke zu gelangen. Der Center-Manager kann dir hierbei helfen.

Training und Qualifikation: Bei einzelnen Disconnects oder Defekten findet kein Neustart oder keine Verzögerung statt. Nur bei einem Ausfall eines gesamten Centers vor Ablauf von 50 % der Trainings- und Qualifikationssession darf die Session neu gestartet werden.

Rennen: Bei einzelnen Disconnects, Startunfällen oder Defekten findet kein Neustart oder keine Verzögerung statt. Bei einem Ausfall eines gesamten Centers vor Rennstart darf die Session verzögert werden. In dem Fall wird die Session neu gestartet, da ein Server-Neustart nicht durchgeführt werden kann. Die Fahrzeuge starten ggf. aus der letzten Startreihe. Bei einem Massencrash in T1 mit mehr als 9 Fahrzeugen (33%) des Feldes, darf ein Restart in Erwägung gezogen werden. Die Race-Control setzt alle Fahrer*innen wieder in das Grid.

Generell gilt: Die Rennleitung darf den Start der folgenden Session verzögern, bis die betroffenen Fahrer*innen wieder auf dem Server sind. Dies geschieht anhand eines Session-Restarts, bei dem die Fahrer*innen die Strecke immer wieder befahren dürfen.