



AMF POKAL

AUSTRIAN SIMRACING TEAM TROPHY 2022



SIMULATION

Software: iRacing
Fahrzeugklasse: GT3

VERANSTALTER

Veranstalter: Martin Potocnik
E-Mail-Adresse: martin.potocnik@sr-competition.at
Discord Server: [DISCORD LINK](#)

PROMOTER

Name: BG Sportpromotion

INHALT

Simulation	i
Veranstalter	i
Promoter	i
1 Präambel.....	1
2 Serieninformationen 2022	2
2.1 Veranstaltungstermine 2022.....	2
2.2 Preise.....	3
2.3 Kommunikation	4
2.4 Nennung	5
2.5 Wertung	6
2.6 Nennschluss.....	6
2.7 Einschreibegebühr	7
2.8 Teamzusammenstellung	7
2.9 Fahrzeuge	7
3 Fahrzeuggestaltung.....	8
4 Ablauf der Veranstaltung	9
4.1 Wetterbedingungen.....	9
4.2 Trainingsmöglichkeiten.....	9
5 Ablauf am Renntag.....	10
5.1 Fahrerbesprechung.....	10
5.2 Training.....	10
5.3 Qualifikation	10
5.4 Rennen	11
5.5 Bekanntgabe des Wertungsstands.....	11
5.6 Proteste.....	11
5.7 Live – Rennkommission	12
5.8 Strafenkatalog	12
Anhang 1 – offizielle Kommunikationswege.....	A

1 PRÄAMBEL

Die SimRace Competition (SRC) hält in Zusammenarbeit mit Austria Motorsport die erste offiziell anerkannte SIMRacing Trophy in Österreich ab, gefahren wird um den Austrian SIMRacing Pokal der AMF. Die Trophy wird in der Simulation iRacing ausgetragen. Im Rahmen jeder Veranstaltung beobachten offizielle AMF Simracing-Rennkommissare das Renngeschehen, um einen fairen Ablauf der einzelnen Events gewährleisten zu können. Alle Rennen werden von der Firma „getquu“ live mit Moderation übertragen. Darüber hinaus nutzt die ASTT diverse Social-Media-Kanäle, um eine entsprechende Medienwirksamkeit zu garantieren.



2 SERIENINFORMATIONEN 2022

2.1 VERANSTALTUNGSTERMINE 2022

Datum	Dauer	Rennstrecke
02. April	2h Rennen	Nürburgring - Grand Prix
30. April	2h Rennen	Autódromo José Carlos Pace - Grand Prix
18. Juni	2h Rennen	Red Bull Ring - Grand Prix
10. September	2h Rennen	Mount Panorama Circuit
19. November	2h Rennen	Hungaroring

2.2 PREISE

Der Veranstalter schreibt folgende Preise für das Team mit den meisten Punkten der gesamten Rennserie aus:

- Verleihung des Austrian SIMRacing Pokal der AMF 2022
- Einladung zur offiziellen Ehrung der Austrian Motorsport Federation
- kostenlose Teilnahme an der Saison 2023
- Die Firma TrenCar und Sim4race stellen dem Gesamtsieger der ASTT2022 folgenden Preis zur Verfügung: eine X-Bow Experience im Rahmen eines Track-Days für zwei Fahrer des Siegerteams (Ort und Fahrzeiten werden noch definiert).

Der Veranstalter schreibt folgende Preise für das Team des 2. Gesamtranges der gesamten Rennserie aus:

- kostenlose Teilnahme an der Saison 2023
- Die Firma Zellhofer Motorsport stellt dem zweitplatzierten Team, nach 5 von 5 Rennen der ASTT2022 folgenden Preis zur Verfügung: eine Suzuki Cup Experience im Rahmen eines Track-Days für zwei Fahrer (Ort und Fahrzeiten werden noch definiert).

Der Veranstalter schreibt den folgenden Preis für das Team am 3. Gesamtrang der Rennserie aus:

- Kostenlose Teilnahme an der Saison 2023
- Die Organisatoren der ASTT stellen dem drittplatzierten Team, nach 5 von 5 Rennen der ASTT2022 folgenden Preis zur Verfügung: einen Gutschein eines Elektrofachmarktes im Wert von 100€

Das Team verliert die Berechtigung die Preise zu erhalten, wenn dieses beim finalen Lauf des Pokals nicht an den Start geht. Sollte ein Team am Finallauf nicht teilnehmen und dennoch die ASTT2022 unter den ersten 3 Plätzen in der Gesamtwertung nach dem 5. Lauf abschließen, wird dieses auf den 4. Gesamtrang zurückgereiht.

Der Veranstalter kann nach Möglichkeit weitere Preise während der Saison ankündigen.

2.3 KOMMUNIKATION

Die Kommunikation zwischen Rennleitung, Veranstalter und Teilnehmer geschieht über Discord.

Der offizielle Discord Server ist unter folgendem Link erreichbar:

[Discord Server – Austrian SIMRacing Team Trophy](#)

Den Teams wird je ein privater Sprachchannel zur Verfügung gestellt.

Lediglich dem Veranstalter dürfen private Nachrichten geschickt werden. Mitglieder der Rennkommission, dem Caster und der Moderation sind nicht dazu verpflichtet, auf private Nachrichten zu reagieren. Diese Personen können über die jeweiligen Textchannel erreicht werden.

Die Organisatoren, Martin Potocnik und Sandra Kiefl sind auf dem Discord Server dementsprechend markiert und dürfen auch direkt angeschrieben werden. Die offiziellen Simracing-Rennkommissare werden vor dem jeweiligen Event bekannt gegeben. Direkte Nachrichten an diese werden NICHT beantwortet.

Eine Übersicht aller offiziellen Kommunikationswege für verschiedene Anliegen können dem Anhang 1 entnommen werden.

2.4 NENNUNG

Die Nennung der Austrian SIMRacing Team Trophy erfolgt über das nachstehende Nennformular.

[Nennformular](#)

Eine Nennung zählt immer für ein Team. Das Team kann entscheiden, ob es an einzelnen Rennen oder der gesamten Saison teilnehmen möchte. Es stehen abhängig von den Boxenplätzen der Strecke unterschiedlich viele Startplätze zur Verfügung. Die Reihung der Teams basiert auf dem Absenkezeitpunkt der Nennung. Nennungen für die gesamte Saison werden Nennungen von Teams, welche einzelne Rennen fahren möchten, bevorzugt. Die Anzahl der möglichen Startplätze ist in der folgenden Tabelle dargestellt. Jedes Team ist unabhängig von der Anzahl an Rennstarts für die Meisterschaft punkteberechtigt. Wenn mehr Nennungen als verfügbare Startplätze bei dem Veranstalter eingehen, wird automatisch eine Warteliste mit diesen Teams eingerichtet.

Strecke	Startplätze
Nürburgring - Grand Prix	38
Autódromo José Carlos Pace - Grand Prix	39
Red Bull Ring - Grand Prix	32
Mount Panorama Circuit	44
Hungaroring	36

Im Anschluss an die Nennung kontaktiert der Veranstalter den Teamchef innerhalb von 48 Stunden. Dies geschieht vorzugsweise über Discord. Den Teamchefs steht es aber frei, weitere Kontaktdaten im Nennformular anzugeben, um eine Kontaktaufnahme zu ermöglichen.

2.5 WERTUNG

Alle Teams sind wertungsberechtigt. Die Wertung besteht aus 5 Ergebnissen. Die nachstehende Tabelle beschreibt die Punktevergabe entsprechend der Teamplatzierung im Rennen. Für die Gesamtwertung werden die besten 4 Ergebnisse aus 5 Rennen gewertet. Ein 0-Punkte Ergebnis aufgrund einer Disqualifikation wird nicht als Streichergebnis herangezogen. In diesem Fall wird das nächstbeste Ergebnis gestrichen.

Position	Punkte	Position	Punkte	Position	Punkte	Position	Punkte
1	90	9	42	17	26	25	10
2	75	10	40	18	24	26	8
3	60	11	38	19	22	27	6
4	55	12	36	20	20	28	5
5	50	13	34	21	18	29	4
6	48	14	32	22	16	30	3
7	46	15	30	23	14	31	2
8	44	16	28	24	12	32	1

2.6 NENNSCHLUSS

Der Nennschluss für jedes Rennen ist immer am 2. Tag vor der Veranstaltung. Sollte eine Nennung innerhalb von 2 Tagen vor dem Rennen eingehen, so ist der Teamchef des Teams verantwortlich, so schnell wie möglich mit dem Veranstalter über Discord Kontakt aufzunehmen. Ein Startplatz kann dabei nicht garantiert werden.

Rennen	Nennschluss
Rennen 1	31. März 2022 – 23:55 Uhr
Rennen 2	28. April 2022 – 23:55 Uhr
Rennen 3	16. Juni 2022 – 23:55 Uhr
Rennen 4	08. September 2022 – 23:55 Uhr
Rennen 5	17. November 2022 – 23:55 Uhr

2.7 EINSCHREIBEGEBÜHR

Die SRC möchte den Teilnehmern eine professionelle Rennserie bieten können. Dazu ist es notwendig, eine Startgebühr der Teams einzuheben.

Um eine Teilnahmeberechtigung an das jeweilige Team aussprechen zu können, muss eine Einschreibegebühr von € 50,- für die gesamte Saison eingehoben werden. Sollte ein Team nur an einzelnen Rennen teilnehmen, wird pro Rennen eine Gebühr von € 12,- eingehoben. Die Nennung ist erst mit eingegangener Einschreibegebühr gültig. Die folgende Tabelle gibt Auskunft über die Kontodaten, an welche die Gebühr überwiesen werden muss.

Kontoinhaber	Bank	IBAN
BG Sportpromotion GmbH	Raika Leibnitz	AT15 3820 6000 0020 8470

2.8 TEAMZUSAMMENSTELLUNG

Ein Team besteht aus mindestens 2 und maximal 3 Fahrern sowie einem Teamchef. Der Teamchef darf gleichzeitig ein Fahrer des eigenen Teams sein.

Das Team kann die Fahrerezusammenstellung nach Belieben verändern. Allerdings darf ein Fahrer der ASTT das Team nur einmal wechseln. Sollte ein Team die ASTT nicht fortsetzen, kann der Fahrer einen weiteren Teamwechsel beim Veranstalter beantragen. Der Teamchef muss dem Veranstalter bis spätestens zwei Tage vor dem jeweiligen Event die Änderungen bekanntgeben.

Für die Fahrer besteht kein Mindestalter, es wird jedoch vorausgesetzt, dass jeder Fahrer das nötige Verhalten auf und neben der Strecke mitbringt.

Der Veranstalter und die Rennkommission haben das Recht, Fahrer aufgrund von Fehlverhalten laut Strafenkatalog zu bestrafen.

Fahrer, die an der ASTT teilnehmen, dürfen nicht am selben Tag am CUP teilnehmen.

2.9 FAHRZEUGE

Jedes Team kann ein Fahrzeug aus der Klasse GT3 aus dem iRacing Pool wählen. Dieses Fahrzeug darf während der gesamten Saison nicht gewechselt werden. Sollte ein Team auf einen Fahrzeugwechsel bestehen, so verliert dieses alle bisher gesammelten Meisterschaftspunkte.

Zur Auswahl stehen folgende Fahrzeuge:

- BMW M4 GT3
- Ferrari 488 GT3 Evo 2020
- Ford GT GT3
- Lamborghini Huracán GT3 EVO
- McLaren MP4-12C GT3
- Mercedes AMG GT3
- Porsche 911 GT3 R
- Audi R8 LMS

3 FAHRZEUGGESTALTUNG

Bei der Fahrzeuggestaltung ist das nationale Sportgesetz der AMF, vers. 01 2022 einzuhalten.

Unter nachstehendem Link kann das Dokument in voller Länge heruntergeladen werden:

[Nationales Sportgesetz der AMF](#)

Bei der Lackierung müssen folgende Punkte des nationalen Sportgesetzes der AMF eingehalten werden:

Seite 34 Artikel 10.6.2

“Es ist Teilnehmern, die an internationalen Wettbewerben teilnehmen, nicht gestattet, an ihren Fahrzeugen Werbung anzubringen, die politischer oder religiöser Natur ist, oder die den Interessen der FIA/AMF entgegensteht.”

Für jedes Fahrzeug wird eine Vorlage zu Verfügung gestellt. Die Logos der Seriensponsoren dürfen nicht in Form und Position geändert werden. Für jedes Logo wird eine helle und dunkle Version zu Verfügung gestellt. Vorzugsweise muss die voreingestellte Logovariante verwendet werden, sollte diese nicht sichtbar sein, muss die alternative Variante des Logos verwendet werden.

Die Vorlagen der Fahrzeuglackierungen können unter den folgenden Links heruntergeladen werden:

Fahrzeug	Photoshop – Vorlage	GIMP - Vorlage
BMW M4 GT3	Download	Download
Ferrari 488 GT3 Evo 2020	Download	TBD
Ford GT GT3	Download	Download
Lamborghini Huracán GT3 EVO	Download	Download
McLaren MP4-12C GT3	Download	Download
Mercedes AMG GT3	Download	Download
Porsche 911 GT3 R	Download	Download
Audi R8 LMS	Download	Download

Die fertigen Fahrzeugdesigns müssen im Dateiformat .tga an den Veranstalter gesendet werden.

[Abgabe des Fahrzeugdesigns](#)

4 ABLAUF DER VERANSTALTUNG

4.1 WETTERBEDINGUNGEN

Das Wetter für den Renntag wird am Montag der Rennwoche bekanntgegeben. Alle offiziellen Trainingssessions werden mit diesen Wettereinstellungen bereitgestellt. Als Grundlage für die Wettereinstellungen dient der Wetterdienst www.foreca.at. Zu beachten ist, dass die Temperatur in iRacing zu keinem Zeitpunkt unter 18°C und über 32°C liegen kann.

Sollte die Simulation iRacing während der Saison 2022 Regen implementieren, so wird dieser frühestens beim übernächsten Rennen eingesetzt. Der Organisator behält sich das Recht vor, Regen erst zu einem späteren Zeitpunkt in der ASTT einzubinden.

4.2 TRAININGSMÖGLICHKEITEN

Zusätzlich zu der Trainingssession am Renntag stellt der Veranstalter 3 Trainingsserver in der Rennwoche zu Verfügung.

Die Trainingssessions werden mit den gleichen Einstellungen konfiguriert wie der kommende Rennserver.

Die Ergebnisse jeder Trainingssession werden im Discord unter #ergebnisse-training veröffentlicht.

Die Trainingsserver sind in der Rennwoche an folgenden Tagen online:

Tag	Uhrzeit
Montag	19 bis 21 Uhr
Mittwoch	19 bis 21 Uhr
Freitag	19 bis 21 Uhr

Auch in den Trainingssessions ist das sportliche Reglement zu beachten.

5 ABLAUF AM RENN TAG

Uhrzeit	Aktivität
17:45	Fahrerbesprechung
18:00	Trainingsbeginn (45 min)
ca. 18:45	Qualifikation (15 min)
ca. 19:00	Rennstart (2 Stunden)

5.1 FAHRERBESPRECHUNG

Die Fahrerbesprechung findet im Vorfeld des Trainings in Discord statt.

[Fahrerbesprechung](#)

Die Besprechung ist für jedes Team verpflichtend. Es muss mindestens ein Fahrer pro Team bei der Fahrerbesprechung anwesend sein. Sollte eine Anwesenheit nicht möglich sein, so muss dies im Vorfeld dem Veranstalter kommuniziert werden. Bei Abwesenheit eines Teams muss ein Ersatzgespräch mit dem Veranstalter durchgeführt werden. Nähere Informationen werden dem jeweiligen Team bekannt gegeben.

5.2 TRAINING

Die Teilnahme an der Trainingssession ist nicht verpflichtend. Ab dem Training (am Renntag) ist die Live-Rennkommission tätig.

5.3 QUALIFIKATION

Die Teams haben 15 Minuten Zeit, um sich für das Rennen zu qualifizieren. Der Modus der Qualifikation ist auf "Open Qualifier" eingestellt. Alle Teams befinden sich zur gleichen Zeit gemeinsam auf der Strecke. Teams, die sich gerade in der Out- oder Inlap befinden, haben dafür Sorge zu tragen, dass sie keine anderen Teams auf der Strecke behindern.

In der Qualifikation ist es verboten, sich mittels ESC-Taste an die Box zu befördern. Sollte ein Team nicht über das Befahren durch die Boxeneinfahrt zu seinem Boxenplatz gelangen, so darf dieses Team nicht nochmals auf die Strecke fahren.

5.4 RENNEN

Der Rennstart erfolgt fliegend, die Startfreigabe erfolgt durch die Simulation über ein grünes Licht. Ein zu spätes Beitreten zur Rennsession wird von der Simulation mit dem Start aus der Boxengasse bestraft.

Damit ein Team das Rennen offiziell beendet, muss es zumindest 70% der Rundenzahl des Siegerteams absolviert haben.

Während dem Rennen ist ein Pflichtfahrerwechsel vorgesehen. Beendet ein Team ohne Fahrerwechsel das Rennen, so wird es im Anschluss disqualifiziert.

5.5 BEKANNTGABE DES WERTUNGSTANDS

Am Ende des Rennens werden das vorläufige Rennergebnis sowie die vorläufige Gesamtwertung veröffentlicht.

Das offizielle und gültige Rennergebnis und die Gesamtwertung werden erst nach vollständiger Bewertung aller eingereichten Proteste des jeweiligen Renntages durch die Rennkommissare bekanntgegeben. Frühestens erfolgt die Bekanntgabe mit dem Ende der Protestfrist.

5.6 PROTESTE

Jeder Fahrer ist dazu berechtigt, im Namen seines Teams Proteste gegen ein anderes Team oder einen Fahrer einzureichen.

Proteste können über das bereitgestellte Formular eingereicht werden.

[Antragsformular Protest](#)

Proteste, welche die offiziellen Trainingssessions betreffen, können bis 1 Stunde nach Ende der Session eingereicht werden. Proteste, welche eine offizielle Session am Renntag betreffen, können bis 24 Stunden nach Rennende eingereicht werden.

Das Protestformular muss vollständig und sachlich und in deutscher oder englischer Sprache ausgefüllt werden.

Die Entscheidungen der Rennleitung und Rennkommission werden im Anschluss in Discord veröffentlicht. Im Zuge dessen wird auch der offizielle und gültige Wertungsstand bekannt gegeben

5.7 LIVE – RENNKOMMISSION

Während des Trainings (am Renntag), dem Qualifying und dem Rennen werden 2 Simracing - Rennkommissare der AMF das Verhalten auf der Strecke beobachten. Sie sind dazu befugt, Strafen gemäß dem Strafenkatalog während, vor und nach der Session auszusprechen.

Die Entscheidungen der Rennleitung und der Rennkommission werden auf dem Discordserver unter #offizielle-entscheidungen veröffentlicht.

5.8 STRAFENKATALOG

Szenarien, welche hier nicht genannt werden, werden von der Rennkommission unabhängig und sachlich bearbeitet und bewertet.

Strafen, welche mit einem * markiert sind, können von iRacing ohne Einfluss der Rennkommission automatisch an das Team während der jeweiligen Session vergeben.

Sollte die Rennkommission ein besonders schwerwiegendes Vergehen bemerken, so können die Strafen deutlich höher ausfallen. Um über längeren Zeitraum möglichst konsistent bei der Urteilsfindung zu bleiben, steht den Rennkommissaren eine Liste aller zuvor beurteilten Zwischenfälle inkl. dem ausgesprochenen Strafmaß zu Verfügung.

Ein Protest kann nur gegen andere Teams eingebracht werden. Gegen eine durch die Simracing Rennkommissare oder Simulation iRacing automatisiert ausgesprochene Strafe kann nicht protestiert werden. Auch gegen die Zeitnahme, welche durch iRacing bereitgestellt wird, kann nicht protestiert werden.

Vergehen	Strafmaß
Zu spätes Beitreten zur Rennsession	Start aus der Boxengasse am Ende des Starterfeldes*
Überschreiten der maximalen Boxengassengeschwindigkeit	Stop and Go*
Rücksichtsloses Fahren	im Ermessen der Rennleitung
(Fahren gegen die Fahrtrichtung)	Disqualifikation* und zusätzliche Untersuchung der Rennkommission
Nichteinhalten der Startposition in der Einführungsrunde	Stop and Go*
mit ESC-Taste an die Box beamen (Training, Qualifying)	Disqualifikation aus der Session bei verlassen der Box Straffreiheit bei Verbleib auf Boxenplatz
inadäquates Verhalten im Text- und/oder Sprachchat (Discord und iRacing)	1. Vergehen: Verwarnung 2. Vergehen: einmalige Rennsperre des Fahrers weitere Vergehen: Ausschluss des Fahrers aus der Meisterschaft
ignorieren blauer Flaggen	im Ermessen der Rennleitung
ignorieren des Pflichtfahrerwechsels	Disqualifikation von dem Rennen
Frühstart	Stop and Go
Überholen neben der Strecke (Tracklimits)	im Ermessen der Rennleitung
Ignorieren des Fahrerwechsels	Disqualifikation am Ende des Rennens

ANHANG 1 – OFFIZIELLE KOMMUNIKATIONSWEGE

Personen des Organisationsteams und des AMF, welche in der folgenden Tabelle nicht angeführt werden, sollen nicht direkt angeschrieben werden. Diese sind nicht verpflichtet auf Fragen zu reagieren.

Anliegen	Plattform	Person/Personengruppe
Nennung einreichen	Website	Formular
Protest einreichen	Website	Formular
organisatorische Fragen	Discord	Martin Potocnik, Sandra Kiefl, #fragen_questions
Abgabe des Fahrzeugdesignes	Website	Formular
Änderung der Fahrerzusammensetzung	Discord	Martin Potocnik, Sandra Kiefl
Änderung der Startnummer	Discord	Martin Potocnik, Sandra Kiefl
sonstige Änderungen	Discord	Martin Potocnik, Sandra Kiefl
Bekanntgabe von SocialMedia Links	Formular , Discord	#wichtige-links
Hochladen von Eventfotos	Formular , Discord	#wichtige-links
sonstige Anliegen	Discord	Martin Potocnik, Sandra Kiefl