

GRIDMATES – Reglement DSL Saison 2026

GRIDMATES – Swiss Simracing League | www.gridmates.ch

Dokument	GRIDMATES Reglement DSL Saison
Version	1.2
Änderungsdatum	07.09.2026
Freigegeben	Roger Marte

Version	Datum	Autor	Änderung
1.0	12.08.2026	Roger Marte	Freigegebene Version
1.1	31.08.2026	Roger Marte	Boxenstopp-Definition, Open Setup-Definition,
1.2	06.09.2026	Roger Marte	Briefing gestrichen, #1 Autoauswahl ab 2. Rennen angepasst

1 Organisation

1.1 Allgemeines

Organisationskomitee: GRIDMATES.CH

Datum: 10.08.2026

Veranstaltungen / Serien: DSL

1.2 Organisationskomitee

Für das Organisationskomitee zeichnen verantwortlich: René Grob, Martin Fuchs-Meier

Das Sekretariat ist erreichbar unter: info@gridmates.ch

Offizielle: Rennleiter: Roger Marte | Vize-Rennleiter: Tobias Schmid | Sportkommissare: Adrian Thomi, Tobias Schmid, Roger Marte

1.3 Offizielles Anschlagbrett

Alle offiziellen Mitteilungen und Beschlüsse der Rennleitung und/oder der Sportkommissare werden im GRIDMATES Discord im folgenden Kanal angeschlagen: DSL: #anschlagbrett-dsl

In iRacing (Liga DSL) sind die provisorischen Rennresultate ersichtlich; die jeweils gültige, definitive Renn- und Saisonwertung wird im Kanal #anschlagbrett-dsl publiziert (vgl. Ziff. 8.7).

2 Allgemeine Bestimmungen

2.1 Veranstaltungs-Grundlagen

Mit ihrer Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer, alle Vorschriften des Reglements von GRIDMATES, des Code of Conducts von iRacing und der Fairness zu befolgen.

2.2 Strecken & Wetter

Die Rundstreckenrennen der Liga DSL werden gemäss folgendem Rennkalender durchgeführt:

Nr.	Strecke	Layout	Datum	Wetter
1	Hockenheimring Baden- Württemberg	Grand Prix	03.09.2026	Timeline Weather
2	Autodromo Nationale Monza	Grand Prix	24.09.2026	Timeline Weather
3	Spa Francorchamps	Grand Prix	15.10.2026	Timeline Weather
4	Silverstone Circuit	Grand Prix	05.11.2026	Timeline Weather
5	Circuit Gilles Villeneuve	Grand Prix	26.11.2026	Timeline Weather
6	Red Bull Ring	Grand Prix	17.12.2026	Timeline Weather

Das genaue Wetter wird jeweils 2 Wochen vor dem Event im Discord gepostet.

2.3 Zugelassene Fahrer

Zugelassen sind alle Fahrer, welche über Renn-Erfahrungen in iRacing oder mit iRacing vergleichbaren Simulationen verfügen. Ein Safety-Rating von mindestens C ist Pflicht bei jedem Rennen. Der Veranstalter behält sich vor, Fahrer aufgrund ihrer Fahrweise und ihrer Renndisziplin aus einer Veranstaltung auszuschliessen. Die Ausgeschlossenen können gegenüber dem Veranstalter keinerlei Entschädigungsansprüche geltend machen.

2.4 Anmeldungen

Anmeldungen werden ab Veröffentlichung der Ausschreibung entgegengenommen. Sie haben mittels offizieller Anmeldeprozedur des Veranstalters zu erfolgen. Eine Anmeldung ist erst gültig, wenn das Nenngeld vollständig bei GRIDMATES eingegangen ist. Erfolgt innert 7 Kalendertagen nach Anmeldung kein Eingang des Nenngeldes, wird die Anmeldung automatisch und kommentarlos gelöscht. Der Anmeldeschluss wird jeweils pro Serie in der Ausschreibung bekanntgegeben. Die aktuelle Zahl der Anmeldungen wird laufend in der Ausschreibung aktualisiert. Die Anmeldungen werden in chronologischer Reihenfolge abgearbeitet. Wird die maximale Teilnehmerzahl einer Serie vor Anmeldeschluss erreicht, werden neue Anmeldungen auf die Warteliste gesetzt und der betreffende Teilnehmer informiert. Er kann dann entscheiden, ob er die Anmeldung zurückzieht und das Nenngeld zurückerhält, oder ob er zuwarten will. Nach dem zweiten Rennen der Saison werden für die auf der Warteliste verbleibenden Teilnehmer die Nenngelder ausbezahlt und die Warteliste gelöscht. Wird die minimale Teilnehmerzahl von 20 Teilnehmer bis zum Anmeldeschluss nicht erreicht, wird die Serie abgesagt. Die Nenngelder werden zurückbezahlt.

2.5 Nenngeld

Die Höhe des Nenngeldes wird in der Ausschreibung der jeweiligen Serie festgelegt und ist gemäss Ziff. 2.4 mit der Anmeldung zu entrichten. Bei einer Abmeldung zur Serie kann der Veranstalter gemäss Reglement das Nenngeld vollständig zurückbehalten. Abmeldungen für einzelne Rennen einer Serie berechtigen nicht zur Rückerstattung des Nenngeldes oder Teilen davon.

2.6 Verantwortung und Versicherung

Jeder Teilnehmer fährt auf eigene Verantwortung und Gefahr. Der Veranstalter lehnt gegenüber Teilnehmern und Dritten jede Haftung für Personen- und Sachschäden ab. Durch seine Teilnahme an der Veranstaltung verzichtet jeder Teilnehmer auf irgendwelche Entschädigungsansprüche aus Unfällen und anderen Vorfällen, die den Teilnehmern oder Dritten während einer Veranstaltung zustossen können. Dieser Verzicht gilt gegenüber dem Veranstalter als auch gegenüber den verschiedenen Funktionären und den anderen Teilnehmern.

2.7 Vorbehalte, offizieller Text

Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Ausschreibung jederzeit zu ergänzen oder zusätzliche Bestimmungen oder Weisungen zu erlassen, die einen integrierenden Bestandteil der Ausschreibung bilden. Ebenfalls behält sich der Veranstalter das Recht vor, die Veranstaltung bei ungenügender Beteiligung, höherer Gewalt oder unerwarteten Ereignissen ohne jegliche Entschädigungspflicht zu annullieren oder abubrechen. Alle Änderungen oder Nachtragsbestimmungen werden den Teilnehmern so schnell als möglich mittels datierter und nummerierter Beilagen, die offiziell im Discord angeschlagen werden, mitgeteilt. Unter Beginn des Wettbewerbs versteht man den Beginn des Trainings am Tag

der Veranstaltung. Für jeden durch das Standardreglement und die Ausschreibung nicht vorgesehenen Fall hat das Organisationskomitee zu entscheiden.

2.7.1 Reglementsanpassungen während der Saison

Während einer laufenden Saison kann einmalig ein einzelner Punkt dieses Reglements zur Abstimmung gebracht werden. Vom Abstimmungsverfahren ausgenommen sind das Strecken & Wetter (Ziff. 2.2), Wertungssystem (Ziff. 8) sowie das Dokument «Rules & Penalties»; deren Anpassung bleibt dem Organisationskomitee vorbehalten. Die Abstimmung wird den eingeschriebenen Teilnehmern mindestens 7 Tage vor Abstimmungsbeginn über das offizielle Anschlagbrett im GRIDMATES Discord angekündigt. Das Abstimmungsfenster dauert 72 Stunden. Stimmberechtigt sind alle für die DSL Saison 2026 gültig eingeschriebenen Teilnehmer. Die Abstimmung ist nur gültig, wenn mindestens 50 % der Stimmberechtigten ihre Stimme abgeben (Quorum); wird das Quorum verfehlt, gilt die Anpassung als abgelehnt. Über die Annahme entscheidet die Mehrheit der gültig abgegebenen Stimmen; bei Stimmgleichheit gilt die Anpassung als abgelehnt. Das Ergebnis wird innert 48 Stunden nach Ende des Abstimmungsfensters publiziert. Die beschlossene Anpassung wird als datierte und nummerierte Nachtragsbestimmung veröffentlicht und tritt frühestens ab dem darauffolgenden Rennen in Kraft.

2.8 Startnummern

Die Wahl der Startnummer ist frei. Vorgabe ist eine Startnummer zwischen 2 und 999 in ganzen Zahlen sowie Eindeutigkeit. Die Startnummer 1 ist dem Sieger der Vorsaison vorbehalten, falls er sie verwenden möchte; da die Saison 2026 die erste Austragung der DSL ist, wird die Startnummer 1 in dieser Saison nicht vergeben. Sind die gewählten Startnummern von anderen Teilnehmern schon beansprucht, wird der Teilnehmer vom Veranstalter für die Wahl einer neuen Nummer kontaktiert. Bei der Anmeldung können drei mögliche Startnummern angegeben werden. Die definitive Zuteilung der Startnummern unterliegt dem Ermessen des Veranstalters. Entscheidend für die Zuteilung der Startnummer ist der Zeitpunkt der Nennung inklusive Bezahlung des Nenngeldes.

2.9 Startaufstellung

Die Fahrer sind selbst verantwortlich, wenn sie Bestimmungen oder Zeitplanänderungen nicht erfahren, die in der dem Start vorangehenden Zeit beschlossen werden könnten.

2.10 Werbung

Werbeaufschriften auf den Fahrzeugen sind freigestellt, sofern sie nicht: gegen die nationalen Gesetze verstossen; gegen den guten Geschmack und das sittliche Empfinden verstossen; gegen die Rechte des Rechteinhabers der Werbeaufschrift verstossen; gegen die Richtlinien von GRIDMATES verstossen.

2.11 Fahrzeugskins und Trading Paints

Die Verwendung von Fahrzeugskins über Trading Paints ist für alle Teilnehmer erlaubt. Die eingesetzten Lackierungen müssen den Vorgaben von iRacing, Trading Paints sowie den Richtlinien von GRIDMATES entsprechen. Unzulässig sind insbesondere beleidigende, diskriminierende, politische, gewaltverherrlichende, obszöne oder anderweitig anstössige Inhalte. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, die Entfernung oder Anpassung eines Skins jederzeit zu verlangen. Kommt ein Teilnehmer dieser Aufforderung nicht nach, können sportliche Sanktionen bis hin zum Ausschluss von der Veranstaltung ausgesprochen werden.

3 Serien

3.1 Serien pro Saison

Für die DSL Saison 2026 ist folgende Liga definiert:

Saison	Liga	Beschreibung
2026	DSL	Liga mit 60-minütigen Rennen gemäss DSL-Rennkalender.

3.1.1 Simulationsgrundlagen DSL Saison 2026

Die folgenden Grundlagen gelten für alle Rennen der Liga DSL in der Saison 2026.

Bereich	Festlegung
Simulation	iRacing
Liga	DSL
Teilnehmerzahl	Maximal 60 Fahrer (vgl. Ziff. 2.4)
Rennkalender	Gemäss Rennkalender in Ziff. 2.2 dieses Reglements (inkl. Streckenlayout und Wetter)
Format	19:30–20:00 CET Practice (30 Min.) 20:00–20:15 CET Open Qualifying (15 Min.) 20:15–21:15 CET Race (60 Min.) Rennende: provisorisches Resultat in iRacing
Startprozedere	Stehender Start (Standing Start; Startvorgang gemäss Rules & Penalties R31)
Fahrzeuge	Gemäss Ziff. 3.1.2 dieses Reglements
Fahrhilfen	Clutch Assist: Erlaubt ABS: Erlaubt TC: Erlaubt Schaden: Aktiviert Flaggen & Strafen: Aktiviert
Incidents	Pro Rennen und Fahrer gilt: ab 18 Incident-

	Punkten (18x) Durchfahrtsstrafe (Drive-Through), ab 25 Incident-Punkten (25x) Disqualifikation (DSQ). Die Strafen werden automatisch durch die Simulation verhängt
Setup	Open Setup, Spritmenge frei wählbar
Boxenstopp in DTM-Modus	2 Pflichtboxenstopps mit Reifenwechsel (alle 4 Reifen) pro Rennen: 1x zwischen Min. 10–25 und 1x zwischen Min. 39–45 (vgl. Rules & Penalties R57). Nachtanken & zusätzliche Boxenstopps sind jederzeit erlaubt.
Fast Repair	1x pro Rennen
Qualify Conduct Scrutiny	Moderate
Wetter	Gemäss Rennkalender in Ziff. 2.2 dieses Reglements
Streckenbedingungen	Practice Starting Track State: 100%, restliche Sessions mit Carry Over, Leave Marbles on Track aktiviert
Time of Day	In-Game-Zeit während der Rennen: Datum 01.08.2026; Practice 13:00 Uhr, Qualifying 13:30 Uhr, Race 14:00 Uhr. Time Accelerator Multiplier 1x
Jury	Rennleiter und zwei Sportkommissare; Bewertung der Proteste auf Basis des Replays; Publikation innert 7 Tagen nach dem Rennen
Protestfenster	Gemäss Ziff. 5 dieses Reglements
Punktesystem	Gemäss Ziff. 8 dieses Reglements (Rennpunkte für die Plätze 1–25, Qualifying-Punkte P1–P3, Zusatzpunkt für die schnellste Rennrunde)
Preise	Gemäss Serienwebseite bzw. Ausschreibung der Liga DSL
Trainingsserver	Gemäss Ausschreibung bzw. Kommunikation der Liga DSL

3.1.2 Zugelassene GT3-Fahrzeuge

Für die DSL Saison 2026 sind ausschliesslich die folgenden GT3-Fahrzeuge zugelassen:

- iRacing GT3-Class

Massgebend ist die zum Zeitpunkt des jeweiligen Rennens in iRacing verfügbare Fahrzeugversion. Änderungen am offiziellen GT3-Fahrzeugangebot von iRacing können vom Organisationskomitee für die laufende Saison mittels offizieller Mitteilung berücksichtigt werden. Es muss ab dem 2. Rennen immer dasselbe Fahrzeug für den Rest der Saison verwendet werden.

4 Regeln während dem Rennen

Die im Dokument «Rules & Penalties – DSL Saison 2026» in der jeweils gültigen Fassung aufgeführten Regeln sind während einem Rennen zwingend zu beachten. Sie sind die Grundlage für Proteste, welche ein Geschädigter einreichen kann.

5 Proteste

Das Zeitfenster für die Eingabe von Protesten ist jeweils am Tag nach dem Rennen von 11:00 bis 13:00 Uhr geöffnet.

- Proteste müssen sich auf einen im Dokument «Rules & Penalties» (jeweils gültige Fassung) angegebenen Regelabsatz (Rxx) beziehen.
- Proteste müssen schriftlich über den Protest-Link eingereicht werden.
- Zwingend erforderlich ist ein Bezug auf einen Regelabsatz (Rxx). Proteste ohne korrekten Bezug werden nicht zugelassen.
- Protesteingaben ausserhalb des Protestfensters werden nicht angenommen.
- Proteste können nur von direkt betroffenen Fahrern eingereicht werden.
- Kollektivproteste sind unzulässig und werden nicht angenommen.
- Fahrer können nach Ermessen der Sportkommissare für das Einreichen ungerechtfertigter oder leichtfertiger Proteste mit einem Strafpunkt belegt werden.
- Berufungen und Revisionsrekurse sind explizit ausgeschlossen.
- Die Schwere des Vergehens (Anzahl der Strafpunkte) wird durch die Sportkommissare festgelegt.
- Ausstand: Ist ein Mitglied der Jury (Rennleiter oder Sportkommissar) an einem zu beurteilenden Vorfall selbst beteiligt oder von diesem direkt betroffen, tritt es für die Beurteilung des betreffenden Protests in den Ausstand. Die verbleibenden Jury-Mitglieder entscheiden; bei Bedarf bezeichnet das Organisationskomitee einen Ersatz (z. B. den Vize-Rennleiter).

6 Abnahmen

6.1 Technische Abnahme

Jeder Fahrer muss über eine für Online-Rennen geeignete Internet-Verbindung mit genügend Up- und Downloadkapazitäten sowie einer geringen Latenz verfügen. Die Verbindung des Computers mit dem Modem/Router läuft über ein Kabel; kabellose Verbindungen sollten vermieden werden. Der Rennleiter/die Jury kann über die Zulassung zum Rennen entscheiden, falls die Vorgaben nicht erfüllt werden und Mitbewerber dadurch behindert werden. Entscheide sind endgültig und unanfechtbar; sie brauchen den Bewerbern und Fahrern gegenüber nicht begründet zu werden. Bei ungenügender Verbindungsqualität kann iRacing auch direkt eingreifen und den Fahrer vom Rennen

eliminieren und in die Box platzieren oder die Verbindung trennen. Die Eliminierten können gegenüber dem Veranstalter keinerlei Entschädigungsansprüche geltend machen.

7 Verlauf der Veranstaltung

7.1 Start, Ziel, Zeitnahme

Die Startplätze werden aufgrund der besten Qualifikationszeiten zugeteilt. Der Fahrer mit der schnellsten Zeit erhält den besten Startplatz. Wenn verschiedene Fahrer die gleiche Zeit erreicht haben, entscheidet die Simulation, welcher Fahrer Vorrang hat. Pro Renntag der Liga DSL wird ein einzelnes Rennen ausgetragen (kein Format mit Sprint- und Hauptrennen). Jedem Wagen wird seine Position bei der Startaufstellung zugewiesen. Es fällt in die Verantwortlichkeit des Fahrers, sich über diese Startposition zu informieren. Das Rennen wird mit stehendem Start (Standing Start) gestartet. Ampelsignale und Startvorgang erfolgen gemäss Kapitel «Starting» im iRacing Official Sporting Code. Jeder Fahrer, der einen Fehlstart begeht (sich vor dem Startsignal aus seiner Startposition bewegt), wird bestraft. Die Bestrafung durch die Simulation erfolgt gemäss Kapitel «Starting» des iRacing Official Sporting Codes.

7.2 Qualifikation

Die offizielle Qualifikation findet gemäss detailliertem Zeitplan des Veranstalters statt. Zur Qualifikation werden nur Fahrzeuge zugelassen, die der definierten Klasse gemäss Ausschreibung entsprechen. Für die Zuteilung der Startplätze zum Rennlauf ist die schnellste Qualifikationsrunde massgebend. Für die drei bestklassierten Fahrer der Qualifikation werden zusätzlich Punkte gemäss Ziff. 8.2 vergeben. Die ESC Taste ist während des gesamten Quali verboten. Wenn die ESC Taste genutzt wird, darf nicht mehr auf die Strecke gefahren werden. Verstösse werden gemäss Rules & Penalties R39 sanktioniert.

7.3 Rennen

Die Rennläufe finden gemäss detailliertem Zeitplan des Veranstalters statt. Die ESC Taste ist während des gesamten Rennen verboten. Wenn die ESC Taste genutzt wird, darf nicht mehr auf die Strecke gefahren werden. Verstösse werden gemäss Rules & Penalties R39 sanktioniert.

7.4 Reparaturen und Boxen

Reparaturen und deren Umfang und Möglichkeiten werden von der Simulation vorgegeben. Der Teilnehmer hat Anspruch auf einen angemessenen Boxenraum. Die Zuteilung erfolgt automatisch durch die Simulation. Bei Strecken mit weniger als 60 Boxenräumen (Pit Stalls) kann die Simulation einen Boxenraum an mehrere Teilnehmer zuweisen.

8 Wertung

Die Wertung der DSL Saison 2026 erfolgt gemäss dem offiziellen iRacing-Resultat und den nachfolgenden Bestimmungen. Das iRacing-Resultat dient dabei als Datengrundlage; die Berechnung der Renn- und Saisonwertung (inkl. Qualifying- und Zusatzpunkten, Streichresultat, Strafen und Disqualifikationen) erfolgt manuell durch die Rennleitung ausserhalb von iRacing. Punktiert werden die Rennpositionen 1 bis 25; der Sieger erhält 30 Punkte. Zusätzlich werden Punkte für die Qualifikation vergeben. Eine Teamwertung wird nur vorgenommen, wenn dies in der Ausschreibung ausdrücklich vorgesehen ist.

8.1 Punktetabelle Rennen

Für jedes Rennen der Liga DSL werden die Punkte gemäss folgender Tabelle vergeben:

Position	Punkte	Position	Punkte	Position	Punkte
1.	30	10.	16	19.	7
2.	27	11.	15	20.	6
3.	25	12.	14	21.	5
4.	23	13.	13	22.	4
5.	21	14.	12	23.	3
6.	20	15.	11	24.	2
7.	19	16.	10	25.	1
8.	18	17.	9		
9.	17	18.	8		

Ab Position 26 werden keine Punkte mehr vergeben.

8.2 Punktetabelle Qualifying

Für das offizielle Qualifying werden zusätzlich folgende Punkte vergeben:

Qualifying-Position	Punkte
1. (Pole-Position)	3
2.	2
3.	1
4. und folgende	0

Massgebend ist das offizielle iRacing-Qualifying-Resultat. Die Qualifying-Punkte werden unabhängig vom Rennresultat vergeben; sie bleiben auch dann bestehen, wenn der Fahrer das Rennen nicht beendet. Behinderungen im Qualifying werden gemäss Rules & Penalties R41 mit Strafpunkten sanktioniert (ab 4 akkumulierten Strafpunkten: keine Qualifikation am nächsten Rennen); das offizielle iRacing-Qualifying-Resultat bleibt unverändert bestehen.

8.3 Zusatzpunkte

- 1 Zusatzpunkt für die schnellste Rennrunde im Rennen. Die Vergabe erfolgt manuell durch die Rennleitung auf Basis des offiziellen iRacing-Resultats.

8.4 Klassierung und Wertungsvoraussetzungen

- Rennpunkte erhält nur, wer als klassiert gilt. Als klassiert gilt, wer gemäss offiziellem iRacing-Resultat mindestens 75 % der Renndistanz des Siegers (abgerundet auf ganze Runden) zurückgelegt hat; eine Zieldurchfahrt ist dafür nicht erforderlich.
- Bei Nichtantritt (DNS), Ausfall (DNF) ohne Erfüllung der Klassierungsvoraussetzungen oder Disqualifikation (DSQ) werden 0 Rennpunkte vergeben. Bei einer Disqualifikation verfallen auch allfällige Qualifying-Punkte des betreffenden Rennwochenendes. Disqualifikationen werden durch die Rennleitung bzw. die Sportkommissare ausgesprochen oder erfolgen bei Erreichen des Incident-Limits automatisch durch die Simulation (vgl. Ziff. 3.1.1); in der publizierten Wertung werden sie in jedem Fall manuell durch die Rennleitung umgesetzt.
- Sind weniger als 25 Fahrer klassiert, werden nur die tatsächlich belegten Positionen punktiert; die Punktwerte der nicht besetzten Positionen verfallen.
- Nachträgliche Strafen der Sportkommissare (z. B. Zeitstrafen, Positionsstrafen, Punkteabzüge) werden in der Saisonwertung berücksichtigt. Massgebend ist das nach Ablauf des Protest- und Jury-Verfahrens publizierte Endresultat.

8.5 Streichresultate

Von den sechs Rennen der Saison wird das schlechteste Resultat jedes Fahrers als Streichresultat nicht gewertet. Massgebend ist dabei das Total aus Renn-, Qualifying- und Zusatzpunkten des betreffenden Rennwochenendes. Gewertet werden somit die fünf besten Rennwochenenden. Nichtantritt (DNS) und Ausfall (DNF) werden dabei gleich behandelt: Beide können als Streichresultat verwendet werden. Einzig Rennwochenenden mit einer Disqualifikation (DSQ) können nicht als Streichresultat verwendet werden. Das Streichresultat wird von der Rennleitung manuell ermittelt und in der publizierten Saisonwertung ausgewiesen.

8.6 Punktgleichheit

Bei Punktgleichheit in der Saisonwertung entscheidet in dieser Reihenfolge: die höhere Anzahl erster Plätze, danach zweiter Plätze, danach dritter Plätze usw. Besteht danach

weiterhin Gleichstand, entscheidet die höhere Anzahl Pole-Positions, anschliessend das Resultat des letzten Saisonrennens.

8.7 Publikation der Wertung

Die provisorische Rennwertung wird unmittelbar nach dem Rennen in iRacing publiziert. Die definitive Rennwertung sowie die aktualisierte Saisonwertung werden nach Abschluss des Protest- und Jury-Verfahrens (Publikation innert 7 Tagen nach dem Rennen) im Kanal #anschlagbrett-dsl veröffentlicht.

9 Preise und Pokale, Siegerehrung

Entsprechende Informationen werden in der Ausschreibung auf der Webseite der jeweiligen Serie kommuniziert.

10 Sonderbestimmungen des Veranstalters

10.1 Wartung / Aktualisierung der Simulation

Wird für den vorgesehenen Renntag ein Wartungsfenster seitens iRacing angekündigt, wird der Renn-Server mit einem Versatz von +1 Std. gegenüber dem Zeitplan gemäss Ziff. 3.1.1 aufgesetzt. Dies wird im offiziellen Discord-Anschlagbrett kommuniziert. Dauert das Wartungsfenster länger oder kann der konfigurierte Server auch mit Versatz nicht gestartet werden, entscheidet die Rennleitung über Verschiebung, Ersatztermin oder ersatzlosen Entfall des Rennens. Ein Anspruch auf Rückerstattung des Nenngeldes oder eines Anteils davon besteht nicht.

10.2 Kommunikation

- Die Software Discord ist obligatorisch für die Kommunikation zwischen Teilnehmern und dem Rennleiter an Renntagen.
- Die Verwendung des realen Namens (Vor- und Nachname) auf dem GRIDMATES Discord Server ist obligatorisch.
- Von allen Teilnehmern wird eine professionelle und respektvolle schriftliche und mündliche Kommunikation erwartet.
- Der iRacing Voice Kanal darf während den offiziellen Trainings, Qualifyings und Rennen nur von der Rennleitung/Jury zur Kommunikation mit den Teilnehmern benutzt werden.
- Der Rennleiter kann während den offiziellen Qualifyings und Rennen über iRacing Voice und Chat Informationen/Strafen an die Teilnehmer kommunizieren.
- Die Jury kann Teilnehmer bei Nichteinhaltung der Vorgaben bestrafen.

10.3 Streaming

Jeder Teilnehmer ist dazu berechtigt, den Renntag auf eigenen Kanälen zu streamen, unter Einhaltung der Fairness und des gegenseitigen Respektes. Bei Zuwiderhandlungen kann die Jury den betroffenen Teilnehmer bestrafen. Jeder Teilnehmer akzeptiert mit seiner Teilnahme, dass er in Streams anderer Fahrer oder des Veranstalters sichtbar sein kann.

10.4 Code of Conduct

Die Richtlinien von GRIDMATES gelten als Code of Conduct für alle Teilnehmer.