

Rules & Penalties

DSL Saison 2026 – V1.2

GRIDMATES – Swiss Simracing League

www.gridmates.ch | Discord: GRIDMATES – swiss simracing league

Dokument	Rules & Penalties DSL Saison 2026
Version	1.1
Änderungsdatum	07.09.2026
Freigegeben	Roger Marte

Version	Datum	Autor	Änderung
1.0	12.08.2026	Roger Marte	Freigegebene Version
1.1	06.09.2026	Roger Marte	R58 Fahrzeugbindung ab 2. Rennen ergänzt
1.2	07.09.2026	Roger Marte	R21 Fahrerbriefing gestrichen; R39 ESC-Taste ergänzt; R57 präzisiert (Zeitfenster, alle 4 Reifen, Strafe DSQ + 4 SP)

Regeln während dem Rennen

Die nachfolgend aufgeführten Regeln sind während einem Rennen zwingend zu beachten. Sie sind die Grundlage für Proteste, welche ein Geschädigter einreichen kann.

Strafpunktesystem

Strafpunkte werden bei stattgegebenen Protesten anhand dieses Kapitels vergeben. Die Strafpunkte werden laufend addiert. Bei Erreichen der nachfolgenden Limiten werden jeweils Strafen verhängt:

Total (akkumulierte Strafpunkte)	Verhängte Strafe
----------------------------------	------------------

4 / 14 / 24 / ...	Keine Qualifikation am nächsten Rennen
6 / 16 / 26 / ...	Start aus der Boxengasse ohne Qualifikation am nächsten Rennen
10 / 20 / 30 / ...	Ausschluss vom nächsten Rennen

Am Ende der Saison werden die verbleibenden Strafpunkte als Punkteabzug in der Schlussrangliste verrechnet. Beispiel: der Fahrer hat 8 Strafpunkte, die letzte Strafe erhielt er bei 6 Strafpunkten, es verbleiben 2 Strafpunkte. Diese werden vom erreichten Punkteresultat abgezogen.

iRacing Official Sporting Code

Jeder Teilnehmer kennt die wichtigsten Regelungen des jeweils gültigen «Official Sporting Code» von iRacing. iRacing verhängt selbstständig Strafen:

Black Flag – Siehe iRacing Sporting Code (Black Flag, Black Flag Procedures). Strafe während dem Rennen direkt durch iRacing.

R01 – Vorsätzliche und/oder vergeltende, zerstörerische Massnahmen

Siehe iRacing Sporting Code (Intentional, Retaliatory, and/or Wrecking). Strafe während dem Rennen direkt durch iRacing. Es können Proteste mit Bezug auf diese Regelung eingegeben werden. Zudem kann die Rennleitung im Rahmen der Reviews von Replays solche Vergehen feststellen und bestrafen. Jeder Verstoss gegen diese Vorschrift hat den Ausschluss aus der Serie zur Folge.

Einlösen von Strafen

R11 – Offene Strafen

Fahrer, welche eine offene Strafe haben, müssen diese unverzüglich bei der nächsten Rennteilnahme einlösen. Die Rennleitung prüft anhand des Replays das Einlösen der Strafe. Wird dies nicht befolgt, wird die Strafe dupliziert und der Fahrer muss diese in den nächsten zwei Rennteilnahmen einlösen. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss aus der Serie.

Verhalten auf der Strecke

R31 – Stehender Start (Startaufstellung und Startphase)

Das Rennen wird gemäss Reglement (Ziff. 3.1.1) mit stehendem Start (Standing Start) gestartet. Die Fahrzeuge werden durch die Simulation auf den zugewiesenen Startplätzen aufgestellt. Bis zum Startsignal darf sich das Fahrzeug nicht aus der Startposition bewegen

(Frühstart). Ampelsignale und Startvorgang erfolgen gemäss Kapitel «Starting» des iRacing Official Sporting Code; Strafen der Simulation bleiben vorbehalten. In der Startphase bis nach der ersten Kurve ist mit erhöhter Vorsicht zu fahren.

2 SP	Frühstart: Bewegung des Fahrzeugs vor dem Startsignal.
4 SP	Frühstart mit Positionsgewinn oder mit Behinderung/Gefährdung anderer Fahrer.

R32 – Schaden, der ein Weiterfahren verhindert

Muss ein Fahrer wegen mechanischen oder sonstigen Schäden seine Fahrt abbrechen, so hat er unverzüglich sein Fahrzeug ausserhalb der Strecke abzustellen und diese per «ESC/Exit» zu verlassen.

2 SP	Bei unnötig langem Verbleiben auf der Strecke und Behinderung anderer Fahrer.
4 SP	Bei unnötig langem Verbleiben auf der Strecke mit Kollisionsfolge.

R33 – Gelbe Flagge

Fahrer müssen sofort ihre Geschwindigkeit anpassen und bereit sein, jederzeit zu stoppen. Überholen ist unter gelber Flagge strikt verboten, es sei denn, ein zu überholendes Fahrzeug hat massive technische Probleme oder steht still.

4 SP	Überholen unter gelber Flagge.
------	--------------------------------

R34 – Blaue Flagge

Die Fahrer sollten ihre normale Rennlinie beibehalten, wenn sich Fahrer nähern, die sie überrunden wollen. Wenn sich einem Fahrer ein anderer Fahrer nähert, der ihn überrunden will, muss der führende Fahrer das Überholen erleichtern, indem er auf einer der nächsten beiden Geraden vor den Bremszonen vom Gas geht, sobald der Fahrer hinter ihm bis auf 0.8 Sekunden heran ist.

2 SP	Möglichkeit, sich überholen zu lassen, während einer vollen Runde nicht zugelassen.
4 SP	Möglichkeit, sich überholen zu lassen, während mehr als einer vollen Runde nicht zugelassen.

R35 – Einfahren Box

Fahrzeuge dürfen keine Konkurrenten in Boxeneingängen bedrängen oder ihnen absichtlich den Zugang verweigern.

6 SP	Ein erstmaliges Vergehen wird mit 6 Strafpunkten belegt. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss aus der Serie.
------	---

R36 – Ausfahren Box

Rückkehr auf die Ideallinie ohne Rücksicht auf den Verkehr, Verursachung von Ausweichmanövern oder Kollisionen.

1 SP	Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene.
2 SP	Bei einem Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R37 – Zurückkehren nach Ausritt oder Dreher

Ein Fahrer kehrt nach einem Ausritt oder Dreher unsicher auf die Strecke zurück, wodurch andere Fahrzeuge gefährdet oder behindert werden (unsafe rejoin). Rückkehr auf die Ideallinie ohne Rücksicht auf den Verkehr, Verursachung von Ausweichmanövern oder Kollisionen.

1 SP	Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene.
2 SP	Bei einem Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R38 – Bump Drafting

Bump Drafting (ein Fahrer berührt das Heck des Vordermanns absichtlich, um diesem einen Geschwindigkeitsvorteil zu verschaffen) ist erlaubt. Daraus entstehende Ausritte, Dreher oder Kollisionen gelten als Vergehen, insbesondere dann, wenn andere Fahrer betroffen sind.

1 SP	Klare Behinderung, keine Kollision und ohne Platzverlust für Betroffene.
2 SP	Klare Behinderung, keine Kollision, 1 Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R39 – ESC-Taste / Verlassen der Session

Gemäss Reglement (Ziff. 7.2 und 7.3) ist die ESC-Taste während des gesamten Qualifyings und des gesamten Rennens verboten. Wer die ESC-Taste betätigt (Verlassen des Fahrzeugs, Rückkehr in die Box/Garage bzw. Teleport), darf in der betreffenden Session nicht mehr auf die Strecke fahren. Das Verlassen der Session nach einem Schaden gemäss R32 bleibt zulässig, sofern danach nicht mehr auf die Strecke gefahren wird. Verstösse können mit Bezug auf diese Regel protestiert werden; zudem stellt die Rennleitung Verstösse im Rahmen der Replay-Auswertung fest und sanktioniert sie.

2 SP	Rückkehr auf die Strecke nach Betätigen der ESC-Taste im Qualifying.
DSQ + 4 SP	Rückkehr auf die Strecke nach Betätigen der ESC-Taste im Rennen: Disqualifikation vom betreffenden Rennen (Reglement Ziff. 8.4) und 4 Strafpunkte.

Qualifying

R41 – Behinderung im Qualifying

Im Qualifying ist jede Behinderung anderer Fahrer auf einer schnellen Runde untersagt. Als Behinderung gelten insbesondere: Blocking eines Fahrers auf schneller Runde, Aufwärmen oder Abkühlen auf der Ideallinie sowie unnötig langsames Fahren auf oder nahe der Ideallinie. Fahrer auf einer Out-, In- oder Aufwärmrunde müssen die Ideallinie für herannahende Fahrzeuge auf schneller Runde freihalten. Auf eine Streichung von Qualifikationszeiten wird verzichtet; massgebend sind die Strafpunkte gemäss Kapitel «Strafpunktesystem» – ab 4 akkumulierten Strafpunkten folgt daraus die Sperre für die Qualifikation am nächsten Rennen.

2 SP	Behinderung eines Fahrers auf schneller Runde.
4 SP	Behinderung mit Kollisionsfolge.

Zweikämpfe und Überholen

R51 – Blocking

Der führende Fahrer darf eine Verteidigungslinie fahren. Ein Blockieren liegt jedoch vor, wenn der führende Fahrer seine Fahrlinie aufgrund der Aktionen und/oder der Positionierung eines verfolgenden Fahrers mehr als einmal pro Gerade oder Kurve aktiv anpasst. Zudem als Blocking zu werten ist auch eine absichtlich langsame Fahrt, um den Angreifer hinter sich zu halten, ohne ein legitimes Tempo für das Rennen zu haben.

2 SP	Blocking durch 2-fachen Richtungswechsel und/oder Verlangsamung der Fahrt.
4 SP	Blocking durch mehrfachen Richtungswechsel und/oder Verlangsamung der Fahrt.

R52 – Ausbremsen / Dive Bomb

Ein Fahrer versucht, spät in einer Kurve auf der Innenbahn zu überholen, ohne ausreichend Kontrolle über sein Fahrzeug oder genügend Platz zum Gegner zu lassen. Typisch ist ein überambitioniertes Bremsen, das die Ideallinie oder ein anderes Auto schneidet.

Grundsätzlich zu beachten: die Vorderreifen müssen spätestens im Scheitelpunkt der Kurve neben dem zu überholenden Auto sein und der Überholende sollte dem Anderen genügend Platz lassen.

1 SP	Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene.
2 SP	Leichte Kollision und/oder Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R53 – Bewegen beim Bremsen / Move under braking

Ein Fahrer ändert die Linie während des Bremsens, um einen Gegner am Überholen zu hindern. Dies destabilisiert oft das nachfolgende Fahrzeug und kann zu gefährlichen Situationen führen.

1 SP	Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene.
2 SP	Bei einem Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R54 – Weaving

Weaving (oder das Brechen des Windschattens) ist grundsätzlich erlaubt. Ein Mitbewerber darf jedoch weder behindert werden, noch darf mehr als ein (1x) Richtungswechsel zur Verteidigung vom führenden Fahrzeug vollzogen werden. Es muss genügend Platz (mindestens eine Wagenbreite) für ein überholendes Fahrzeug auf der Strecke bleiben.

1 SP	Erlaubter Richtungswechsel, jedoch nicht genügend Platz für Angreifer.
2 SP	2-facher Richtungswechsel.
4 SP	Mehrfacher Richtungswechsel.

R55 – Überholen / Overtaking

Ein überholender Fahrer muss mindestens auf Höhe der B-Säule des Gegners sein, um Anspruch auf Raum in der Kurve zu haben. Beide Fahrer müssen sich gegenseitig ausreichend Platz lassen, um sicher durch die Kurve zu kommen, selbst wenn einer von der Ideallinie abweichen muss. Es darf kein absichtliches «Squeezing» (Abdrängen) geben, weder auf die Strecke noch in Auslaufzonen.

1 SP	Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene.
2 SP	Bei einem Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R56 – Auffahrkollision

Der hintere Fahrer muss saubere Manöver setzen und wenn notwendig entsprechend Abstand halten, damit er auf die Manöver des Vorausfahrenden reagieren kann. Fährt der hintere Fahrer dem Vorausfahrenden in die Seitenwand / Heckpartie mit Folgen für den Vorausfahrenden, gilt das als Auffahrnfall.

2 SP	Bei einem Platzverlust für Betroffene.
4 SP	Bei mehreren Platzverlusten und/oder Pitstopfolge für den Betroffenen.
10 SP	Kollision, offensichtliche Absicht.

R57 – Boxenstopppflicht nicht eingehalten

Gemäss Reglement (Ziff. 3.1.1) sind pro Rennen zwei Pflichtboxenstopps in den definierten Zeitfenstern zu absolvieren: einer im Fenster 1 (Min. 10:00 bis 25:00) und einer im Fenster 2 (Min. 39:00 bis 45:00), jeweils einschliesslich. Massgebend ist die Rennuhr ab dem Start des Rennens (Grün = Min. 0:00). Ein Boxenstopp liegt im Zeitfenster, wenn der gesamte Boxenbesuch – Einfahrt in die Boxengasse (Pit Entry), Halt an der eigenen Box und Ausfahrt aus der Boxengasse (Pit Exit) – vollständig innerhalb des Fensters liegt. Die Einfahrt in die Boxengasse allein genügt nicht. Ein Pflichtboxenstopp gilt als absolviert, wenn das Fahrzeug die Boxengasse vollständig durchfahren, an der eigenen Box angehalten und dabei alle vier Reifen gewechselt wurden. Boxenbesuche, die nicht vollständig innerhalb eines Zeitfensters liegen, ohne Reifenwechsel oder mit Wechsel von weniger als vier Reifen gelten nicht als Pflichtstopp. Nachtanken sowie zusätzliche Boxenstopps sind jederzeit erlaubt. Die Rennleitung prüft die Einhaltung anhand des Replays bzw. der Telemetrie; sie kann von den Fahrern einen Nachweis (Telemetrie) verlangen.

DSQ + 4 SP	Ein oder beide Pflichtboxenstopps nicht oder nicht regelkonform absolviert:
------------	---

	Disqualifikation vom betreffenden Rennen (Reglement Ziff. 8.4) und 4 Strafpunkte.
--	--

R58 – Fahrzeug nicht identisch wie in Rennen 2

Ein Fahrer wählt ein anderes Fahrzeug als er/sie im zweiten Rennen verwendet hat

4 SP	Bei anderem Fahrzeug
------	----------------------