

Das dreckige Dutend (DdD)

Reglement für

Porsche-Cup

Mit freundlicher Unterstützung der Sim Racing League (SRL)
Assetto Corsa Competizione (PS5)




Inhaltsverzeichnis

	Seite	
§1	Grundlegendes	4
§1.1	Anmeldung zur Saison	4
§1.2	Startgebühr	4
§1.3	Teamkonstellationen	5
§1.4	Lackierungen/Designs	5
§1.5	Gastfahrer	5
§1.6	Teilnahmevoraussetzungen	6
§1.7	An- und Abmeldung zum Rennen	6
§1.8	Platzierung	7
§1.9	Rennkalender	7
§1.10	Serverinformation	7
§1.11	Renneinstellungen	7
§1.12	Eventablauf	8
§1.13	Punkteverteilung	8
§1.14	Strafeneinstellungen	10
§1.15	Fahroptionen	10
§2	Strafen Katalog	11
§2.1	Leichter Kontakt	11
§2.2	Rennunfall	11
§2.3	Auffahrunfall	11
§2.4	Hineinbremsen "DiveBomb"	12
§2.5	Moving under breaking	13
§2.6	Abdrängen	13
§2.7	Blockieren	14
§2.8	Zurückfahren auf die Strecke (Back on Track)	15
§2.9	Verhalten bei Überehndungen	16
§2.10	Bewusstes Abkürzen	17
§2.11	Absichtliche Kollision	18
§2.12	Beschädigte / Verunfallte Fahrzeuge	18

§2.13	Zeitstrafen	18
§2.14	Verstoß Hotlapmodus	19
§2.15	Zusätzliche Vergehen	19
§2.16	Verstoß Anmeldung	19
§2.17	Meldung & Proteste	20
§2.18	Strafabstufung	21
§3	Generelle Fahrvorschriften & Verhaltensregeln	22
§3.1	Gentlemens's Agreement	22
§3.2	Regeln im Zweikampf	22
§3.3	Verhalten beim Zurückrudern	23
§3.4	Verhalten in und nach der Boxengasse	23
§3.5	Verhalten nach einem Unfall	23
§3.6	Flaggensignale	24
§3.7	Neustart ja oder nein	24
§3.8	Abkürzen	24
§3.9	Springen in die Box	24
§3.9.1	Während eines Rennens	24
§3.9.2	Während eines Qualifyings	25
§3.10	Punktevergabe nach Ausscheiden	25
§3.11	Rennabbruch	26
§3.12	Stabile Internetverbindung	26
<hr/>		
§4	Ansprechpersonen	27

§1 Grundlegendes

§1.1 Anmeldung zum Porsche-Cup

Die Anmeldung für die gesamte (Rest-)Saison wird über unser **Google Formular** durchgeführt. Der Link zu dem genannten Formular ist auf unserem Discordserver (#  *anmeldung*) zu finden.

Für jede Meisterschaft ist eine eigene Anmeldung notwendig. Auch nach Saisonbeginn ist es möglich, in die Meisterschaft einzusteigen, wenn entsprechende Plätze frei sind/werden.

Im Zweifelsfall behält sich die Liga- bzw. Rennleitung vor, eine individuelle Lösung zu finden.

Sollte der Teilnehmer Änderungen zu einer bereits erfolgten Anmeldung haben, wie z. Bsp.:

- Meldung des Teamkollegen
- Änderungen des Einsatzfahrzeuges
- Änderungen des Teamnamen
- usw

so ist diese grundsätzlich über das Googleformular zu erledigen. Hierfür sind die Anweisungen in der automatisch erstellen Antwortmail zu befolgen. Individuallösungen bleiben hiervon unberührt.

§1.2 Startgebühren

Aktuell entfallen für diese Meisterschaft **keine** Startgebühren.

Eine "kleine Spende", für die Refinanzierung des Servers werden dankend entgegengenommen. Bitte wenden Sie sich bei Bedarf an die Ligaleitung.

Änderungen werden Zeitnah veröffentlicht.

§1.3 Teamkonstellationen

Ein Rennteam besteht grundsätzlich aus zwei Ligafahrern / Einsatzfahrzeuge. Fahrzeugmarke bzw Fahrzeugtyp sind im Team identisch zu wählen. Es ist gewünscht, dass Teams gebildet werden. Sie haben sich dann auf einen Teamnamen und eine gemeinsame Lackierung zu einigen. Weiterführende Regelungen bezüglich der Lackierung, siehe §1.4.

Einzelfahrer sind nur in Ausnahmefällen gestattet. Der betreffende Teilnehmer hat sich selbstständig und ohne schuldhaftes Verzögern um einen Teamkollegen zu bemühen. Sanktion siehe §2.16

§1.4 Lackierungen/Designs

Jedes Team hat sich auf eine einheitliche Lackierung bzw. Design bezüglich ihres Einsatzfahrzeuges zu einigen. Ausgenommen hiervon sind die folgenden Punkte:

- Felgenfarbe
- Ausführungen oder Aktzente

§1.5 Gastfahrer

Angemeldete Gastfahrer können, bei einem freien Startplatz am Ligarennen teilnehmen. Ligafahrer haben einen grundsätzlichen **Anspruch** auf einen Startplatz in dem angesetzten Rennen.

Gastfahrer werden organisatorisch gleich behandelt, wie ein Ligafahrer, jedoch mit **folgenden Ausnahmen:**

1. Der Gastfahrer hat während dem Rennen gegenüber den Ligafahrern Rücksicht zu nehmen. Eine Einflussnahme auf die laufende Meisterschaft ist zu vermeiden. Bei Nichtbeachtung kann dies zum Ausschluss führen.
2. Meisterschaftspunkte werden den Gastfahrern nicht vergeben.

Sollte ein Gastfahrer aufgrund des Rennergebnisses Punkte erhalten, so wird dieser keine Punkte erhalten.

Die Ligafahrer rutschen somit die entsprechende Position im Rennergebnis auf.

§1.6 Teilnahmevoraussetzungen

a) Party-Chat

Es wird gewünscht, dass die Teilnehmer via Sprachchat kommunizieren. Es wird daher empfohlen, dass jeder Fahrer ein funktionsfähiges Headset mit Mikrofon hat. Ein Sprachchat über unseren Discordserver wird angeboten.

b) DLC (Erweiterungspakete ACC)

Für einen reibungslosen Ligabetrieb ist es notwendig, dass alle Teilnehmer die entsprechenden Erweiterungen, die für die Meisterschaft benötigt werden, installiert haben.

c) Hardware

Der Teilnehmer zur Meisterschaft wird vorgeschrieben, dass das Fahrzeug mit einem Lenkrad zu fahren ist.

Die Verwendung eines Controllers obliegt **NUR** den Gastfahrern.

§1.7 An- und Abmeldung zum Rennen

Für die An- und Abmeldung zu den einzelnen Ligarennen ist ein gleichnamiger Kanal eingerichtet. Dort werden für das bevorstehende Rennen, etwa 6 Tage vor der Veranstaltung, ein Termin veröffentlicht. Der Teilnehmer hat, durch setzen der entsprechenden Reaktion

- Teilnahme Ligafahrer
- Teilnahme Gastfahrer
- Abgelehnt
- Vorläufig

seine Absicht anzuzeigen.

Wenn man sich regelmäßig, mehrmals hintereinander nicht an- oder abmeldet, kann dies zum Ligaausschluss führen.

- 3 Mal hintereinander nicht An/Abmelden ►► Verwarnung,
- Nach erfolgter Verwarnung erneuter Verstoß ►► Ausschluss aus der Liga)

Eine Mindestanzahl von Rennteilnehmer für das anstehende Event ist nicht vorhanden.

§1.8 Platzierung

Ausgetragen wird eine Einzel- und Teammeisterschaft.

Die Meisterschaft hat der Einzelfahrer bzw. das Team gewonnen, dass am Ende der Saison, nach Abzug seiner Strafen, die meisten Punkte erreicht hat.

Bei Punktegleichstand entscheidet die Anzahl der Siege, Anzahl der zweiten Plätze, Anzahl der dritten Plätze usw.

§1.9 Rennkalender

Der Rennkalender wird in angemessenem Abstand vor Saisonbeginn bekannt gegeben. In ihm enthalten sind alle Rennen mit Veranstaltungsdaten und die wichtigsten Infos zu den Servereinstellungen.

Individuelle Anpassungen, wie z. Bsp. Verlegung eines Rennens, werden von der Liga- bzw. Rennleitung kommuniziert.

§1.10 Serverinformationen

Lobbyname / Passwort: siehe hierzu Kanal *#serverdaten* (Discord)

Eine Änderung des Passwortes behalten wir uns vor. Wird in jedem Fall entsprechend im Discord kommuniziert.

§1.11 Renneinstellungen

Die Daten zu den Rennen, wie Wetter, Umgebungstemperatur bzw. Uhrzeit, sind im Rennkalender ersichtlich. Aufgrund der unten eingestellten Wetterdynamik, können die tatsächlichen Bedingungen am Veranstaltungstag variieren.

Aktuelle Einstellung:

Wetteroption 1  fairly realistic weather

Die Liga bzw. Rennleitung behält sich das Recht vor, die Wetterdynamik für einzelne Rennen zu ändern. Geänderte Einstellungen werden in den entsprechenden Anmeldebeiträgen mitgeteilt.

§1.12 Eventablauf

Für ein Rennevent im Porsche-Cup stehen maximal zwölf (12) Reifensätze zu Verfügung. Die Rennen werden ohne Pflichtboxenstop abgehalten.

- Renntag: Donnerstag (14tägiger Rhythmus)
- ➔ 20:00 Lobby Öffnung
- Training 20min (Ingame>Samstag)
- Qualifikation f. Rennen 1 >> 20min (Ingame>Samstag)
- Vorbereitungszeit zum Start des Rennens: 5min
- Rennen 1: 30min (Ingame>Samstag)
- Qualifikation f. Rennen 2 >> 3-5min (Ingame>Sonntag)
- Vorbereitungszeit zum Start des Rennens 5min
- Rennen 2: 30min. (Ingame>Sonntag)

Die Qualifikation für das Rennen 2 wird im Hotlapmodus abgehalten.

Der folgende Ablauf wird hier entsprechend festgelegt:

Die Fahrer haben in ausreichendem Abstand auf die Strecke zu fahren. Der Abstand untereinander kann selbst gewählt werden, jedoch ist eine Behinderung anderer Teilnehmer auszuschließen. Die Fahrer haben nach der Outlap eine einzige Hotlap. Im Anschluss ist folgt sofort eine Inlap.

Verstoß gegen die Regelung, siehe §2.14.

§1.13 Punktevergabe

Grundsätzliches zur Punktevergabe:

Jeder soll Punkte bekommen und es sich auch somit lohnen im „hinteren“ Feld, um Positionen zu kämpfen

In der unten stehenden Tabelle ist die Punktevergabe erkennbar. Um Punkte zu erhalten, müssen mindestens **75% der Gesamtrenndistanz** (in Runden gerechnet) des Erstplatzierten zurückgelegt worden sein.

Platzierung	Punktevergabe
1	50
2	45
3	41
4	38
5	36
6	34
7	32
8	30
9	28
10	26
11	24
12	22
13	20
14	18
15	16
16	15
17	14
18	13
19	12
20	11
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30	1

Für die Polezeit und die schnellste Rennrunde werden jeweils zusätzlich 2 Punkte vergeben.

§1.14 Strafeinstellungen

Es werden die Standardeinstellungen des ACC-Servers für Strafen angewendet. Bitte beachtet, dass diese zum Teil empfindliche Zeitstrafen nach sich ziehen, deshalb empfiehlt die Rennleitung den Abbau der Strafen während des Rennens.

Beispiele:

- 180 Sekunden Strafe nach dem Rennen bei nicht eingelöster 30 Sekunden Stop & Go
- 120 Sekunden bei nicht eingelöster Durchfahrtsstrafe (DT)
- Nicht durchgeführter Pflicht-Boxenstopp führt zur Disqualifikation.

§1.15 Fahroptionen

Fahroptionen haben wir bewusst relativ offen gelassen.

Dazu gehört zum Beispiel eine individuelle Sichteinstellungen.

Des Weiteren sind die folgenden Kontrollen automatisiert zugelassen:

- Motorstart
- Kupplung
- Licht
- Schweißwischer

Die „Stabilitätskontrolle“ muss jedoch zu jedem Zeitpunkt ausgeschaltet (den Wert 0 haben) sein.

Die Rennleitung ist befugt, dieses unangekündigt zu kontrollieren. Hierzu muss ein entsprechender Beweis durch den Teilnehmer vorgelegt werden. Die Kontrollen können unangekündigt und Anlassunabhängig durchgeführt werden.

Wir wünschen, dass alle Fahrer die Einstellungen so realistisch wie möglich vornehmen, da wir Simulation betreiben wollen, wollen aber auch möglichst wenig Fahrer ausschließen.

Weitere Anpassungen behalten wir uns vor.

§2 Strafen Katalog

§2.1 Leichter Kontakt

Leichter Kontakt zwischen 2 Fahrzeugen sind im Rahmen des GT3 Rennsports erlaubt, solange kein eindeutiger Nachteil bzw. Vorteil entsteht.

§2.2 Rennunfall

Kollisionen, bei denen beide Fahrer eine annähernd gleiche Schuld an dem Unfall haben oder die dadurch zustande kommen, dass einer der beiden Fahrer ungewollt die Kontrolle über sein Fahrzeug verliert.

§2.3 Auffahrunfall

Auffahren des Hintermanns auf den Vordermann durch zu spätes Bremsen (auf die Bremspunkte des Vordermanns ist Rücksicht zu nehmen).

Verwarnung:

Leichter Kontakt ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden,
Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder
Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte
mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder
Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x
schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.4 Hineinbremsen ("Dive Bomb")

Als zulässiges Hineinbremsen gilt, wenn der Hintermann in der Kurve mit seinem Vorderreifen bis auf Höhe der Außenspiegel des Vorausfahrenden und dabei in der Lage ist, seine Linie zu halten. Lässt der führende Fahrer beim Anbremsen die innere Linie offen, muss er damit rechnen, dass sich der Hintermann sich sein Recht auf die Linie erkämpft. Sobald sich die Außenspiegel bzw. Vorderräder leicht überschneiden, muss der Hinterherfahrende seine Linie, im Normalfall ganz innen, halten können und der Vordermann muss dem Hintermann innen genügend Platz lassen. Folgende Strafen sind hier möglich:

Verwarnung:

Leichter Kontakt ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden,
Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder
Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte
mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder
Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x
schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.5 Moving under breaking

„moving under breaking“ ist die Bezeichnung dafür, dass ein Fahrer während der Bremsphase seine Richtung so stark ändert, dass er damit andere Fahrer abdrängt und oder gefährdet. Bei einer Kollision der beiden Fahrzeuge wird wie folgt bestraft:

Verwarnung:

Leichter Kontakt ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden,
Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder
Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte
mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder
Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x
schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.6 Abdrängen

Sobald der Hinterherfahrende auf Geraden mit einem Bruchteil seines Fahrzeuges neben dem Vorfahrenden ist, muss ihm ausreichend Platz gelassen werden. Ist dies nicht der Fall und es kommt dadurch zur Kollision, gilt dies als Abdrängen.

Verwarnung:

Leichter Kontakt ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden,
Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder
Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.7 Blockieren

Dazu zählt mehrfaches Wechseln der Linie zum Zweck der Positionsverteidigung (1x ist erlaubt). Ein Verteidigen ist dann gegeben, wenn man die Linie wechselt um dem Hintermann keinen Windschatten zu geben oder den Hintermann zwingt, seine Linie zu wechseln. Ebenfalls als Blockieren gilt zu spätes Verteidigen, so dass der Hinterherfahrende nicht mehr reagieren kann oder das Wechseln der Linie zur Verteidigung im Bremsvorgang. Siehe auch §2.4 - *Hineinbremsen ("Dive Bomb")*:

Verwarnung:

Blockieren ohne Kollision und kein Positionsverlust oder Zeitverlust

Leichtes Vergehen:

Blockieren mit Kollision und leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Blockieren mit Kollision und schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Blockieren mit Kollision und min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.8 Zurückfahren auf die Strecke ("Back-on-Track")

Nachdem ein Fahrer von der Strecke abgekommen ist, darf er nur auf die Strecke zurückfahren, wenn die Gefährdung bzw. Behinderung anderer Renn Teilnehmer ausgeschlossen ist. Der Verlauf der Ideallinie ist hier zur berücksichtigen. Notfalls muss angehalten bzw. gewartet werden.

Fahrzeuge auf der Rennstrecke haben immer VORRANG

Verwarnung:

Behinderung oder Kollision durch Zurückfahren auf die Strecke, ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden, Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Behinderung oder Kollision durch Zurückfahren auf die Strecke und Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Behinderung oder Kollision durch Zurückfahren auf die Strecke und Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder Positionsverlust > 1 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Behinderung oder Kollision durch Zurückfahren auf die Strecke und Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.9 Verhalten bei Überrundungen (Blaue Flagge)

Die blaue Flagge signalisiert einem Fahrer, dass er selbst überrundet wird. Der zu Überrundende soll die Ideallinie in jedem Fall beibehalten. Der Überholende muss Rücksicht auf die Linie des zu Überrundenden nehmen.

Bei Überrundungen hat der Fahrer des vorausfahrenden Fahrzeuges dennoch die Pflicht, den Überrundenden an geeigneter Stelle (Kurvenausfahrt, Gerade) vorbei zu lassen und falls nötig dafür auch die Geschwindigkeit leicht zu verringern. Abrupte Bremsmanöver sind dabei untersagt und sollten vermieden werden.

Die Rennleitung empfiehlt, mit Blinksignalen anzuzeigen, dass der zu Überrundende den schnelleren Hintermann wahrgenommen hat und ihm mit den Blinksignalen anzeigt, wo er sich auf der Strecke zu platzieren gedenkt.

Des Weiteren hat der Überholende die Pflicht, mit Vorsicht zu agieren, da das Überrunden nicht immer sofort und an jeder Stelle möglich ist. Er sollte dem zu Überrundenden nicht zu knapp auffahren, nicht mehr als den Umständen entsprechend bedrängen und sein Vorhaben ggf. durch Lichthupe ankündigen. Unnötige Zweikämpfe sind in diesem Fall zu vermeiden.

Verwarnung:

Behinderung mit leichtem Kontakt ohne Folgen für den Geschädigten - Kein Schaden, Positions- bzw. Zeitverlust < 2 Sekunden

Leichtes Vergehen:

Behinderung und Kontakt mit leichten Folgen für den Geschädigten - Leichter Schaden oder Platzverlust < 2 bzw. Zeitverlust < 5 Sekunden

Mittleres Vergehen:

Behinderung und Kontakt mit schweren Folgen für den Geschädigten oder min. 2 Geschädigte mit leichten Folgen - Schwerer Schaden für den Geschädigten oder Positionsverlust > 2 Plätze oder Zeitverlust < 15 Sekunden.

Schweres Vergehen:

Behinderung und Kontakt mit min. 2 Geschädigten mit schweren Folgen für einen - min. 1x schwerer Schaden + min. 1x leichter Schaden

§2.10 Bewusstes Abkürzen

Als bewusstes Abkürzen zählt die absichtliche Inkaufnahme einer Assetto Corsa Competizione-Strafe, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen, der im Rennverlauf selbstständig wieder abgebaut wird. *Siehe auch §3.12 - Zeitstrafen*

Verwarnung:

Geringes Abkürzen ohne Positionsgewinn

Leichtes Vergehen:

Starkes Abkürzen mit Positionsgewinn oder Abkürzen nur zum Ziel des Positionsgewinnes

§2.11 Absichtliche Kollision

Eine absichtliche Kollision ist ein Unfall, bei dem **bewiesen** werden kann, dass sie mit Absicht, und nur zum Zweck der Schädigung des Unfallgegners, herbeigeführt wurde.

Qualifikationssperre (nächstes Rennen):

Der Versuch, eine absichtliche Kollision herbeizuführen, führt dazu, nicht aktiv am Qualifying des folgenden Rennens teilnehmen zu dürfen.

Sperrung (nächstes Rennen):

Absichtlich herbeigeführte Kollision mit Einsicht nach dem Rennen +
Schweres Vergehen: 12 – 15 Punkte Strafe

Sperrung (Saison):

Absichtlich herbeigeführte Kollision ohne Einsicht nach dem Rennen ->
Aberkennung aller Meisterschaftspunkte

§2.12 Beschädigte/verunfallte Fahrzeuge

Nicht mehr fahrtüchtige Fahrzeuge (verunfallt, beschädigt, Spritmangel, usw.) die über keinen eigenen Antrieb mehr verfügen, haben unverzüglich die Strecke bzw. die Ideallinie zu verlassen.

Die Fahrzeugführer sind angehalten, wenn das Fahrzeug noch steuerbar ist, die Box anzufahren, oder ihr Fahrzeug an einer geeigneten Stelle abzustellen. *Siehe auch §4.5 Verhalten nach einem Unfall*

Leichtes Vergehen:

Bewegbares Fahrzeug steht auf der Strecke und hat einen Wettbewerber behindert.

Mittleres Vergehen:

Bewegbares Fahrzeug steht auf der Strecke und hat nicht unmittelbar mehrere Wettbewerber behindert.

Schweres Vergehen:

Bewegbares Fahrzeug steht auf der Strecke und ein Wettbewerber ist zu Schaden gekommen.

§2.13 Zeitstrafen

Wird durch einen Rennvorfall ein Platz gewonnen, so ist dieser Platz umgehend bei erstbestmöglicher Gelegenheit an den betroffenen Fahrer zurückzugeben (Nichtbeachtung siehe Strafenkatalog am Ende des Paragraphen)

Ist dies nicht möglich (z.B. durch schweren Unfall des betroffenen Fahrers) behält die Rennleitung sich nach Meldung des Vorfalls vor, zusätzlich zur Beurteilung der Rennsituation eine Zeitstrafe gegen den Verursacher auszusprechen.

Strafmildernd wirkt sich aus, wenn der Verursacher sichtbar verlangsamt, um sich einen Überblick zu verschaffen, welches Ausmaß seine Aktion für den Geschädigten hatte, und er mit dieser Verlangsamung dem Geschädigten gleichzeitig die Möglichkeit gibt, wieder vor ihn zu kommen.

§2.14 Verstoß Hotlapmodus

Für die Qualifikation für das Rennen 2 wird ein Hotlapmodus gefahren. Die Kontrollen hierzu werden sporadisch und unangekündigt durchgeführt.

Wird durch einen Fahrer eine zweite schnelle Runde gefahren, so wird dies folgendermaßen geahndet:

Feststellung vor Rennen 2 ►► Rückversetzung an das Ende des Starterfeldes für Rennen 2

Feststellung nach dem Rennstart zum Rennen 2 ►► 12 Strafpunkte

Erhebliche Behinderung eines anderen Teilnehmers während des Quali ►► 5 Strafpunkte

§2.15 Zusätzliche Vergehen

Das bewusste und absichtliche An- oder Überfahren von Schildern sämtlicher Art ist nicht gestattet, und kann daher zu einer Verwarnung oder Strafe führen. Besonders kritisch sind beispielweise die Zeichen für die zugelassene Höchstgeschwindigkeit an der Boxeneinfahrt sowohl als auch an der Boxenausfahrt. Die Rennleitung behält sich vor, Situationen, die nicht im Strafenkatalog festgelegt sind, auch noch in der laufenden Saison in diesen aufzunehmen.

§2.16 Verstoß Anmeldung

Löst sich ein Team auf, so werden die bis zu diesem Zeitpunkt erlangten **Meisterschaftspunkte der Teammitglieder halbiert**. Bei ungeradem Ergebnis wird auf die nächste ganze Zahl aufgerundet.

§2.17 Meldungen & Proteste

Sollen Rennzwischenfälle untersucht werden oder Anfragen an die Rennleitung gestellt werden, so kann dies über den Discordkanal (*#report-racecontrol*) durchgeführt werden. Pro Zwischenfall /Anfrage ist ein "Ticket" zu eröffnen. In dem nun folgenden privaten Kanal ist der Zwischenfall / Anfrage zu beschreiben.

Rennzwischenfälle müssen spätestens **72 Stunden** nach dem Rennen gemeldet werden.

Es ist wünschenswert, zuerst den Kontakt zu der betroffenen Person zu suchen, um eventuelle Missverständnisse zu vermeiden. Weiterhin wird die Empfehlung ausgesprochen, die Meldung an die Rennleitung erst am nächsten Tag durchzuführen - damit eine objektive Schilderung erfolgen kann.

Zur Dokumentation des Vorfalls ist der meldende Fahrer angewiesen, einen Video-Beweis mitzuliefern.

Die Meldung muss folgende Informationen beinhalten:

1. Schilderung der Situation
2. Zeitpunkt im Rennen ist zu nennen (mind. die entsprechende Runde plus Zeitangabe im Videobeweis)
3. Video-Beweis, Beispielsweise den Ausschnitt speichern, Video Uploaden oder abfilmen und im entsprechenden Kanal uploaden bzw. LINK zum Video veröffentlichen.

Eine Automatische Sichtung/Kontrolle durch die Rennleitung wird nicht durchgeführt.

§2.18 Strafabstufung

Die folgenden Vergehen werden mit den folgenden Punktabzügen in der Meisterschaft bestraft

Verwarnung:	kein Abzug, Fahren unter Beobachtung
Leichtes Vergehen:	1 - 3 Punkte Abzug
Mittleres Vergehen:	4 - 6 Punkte
Schweres Vergehen:	7 - 10 Punkte

Die Strafpunkte werden von den erfahrenen Punkten aus den Rennen abgezogen, somit üben die Strafen einen direkten Effekt auf die Fahrerwertung aus.

Ergänzung:

Die Rennkommission, die gemeldeten Vorfälle sichtet, behält sich vor, höhere Punktestrafen als in diesem Paragrafen aufgeführt, auszusprechen. Diese höheren Strafen sind nur für Härtefälle vorgesehen und werden bei Aussprechen der Strafe entsprechend begründet.

§3 Generelle Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Es gelten die im Rennsport üblichen anerkannten Grundsätze und Verhaltensregeln. Es ist mit Fairness und Übersicht zu agieren. Unfälle und Kollisionen sind mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln zu vermeiden - auch dann, wenn ein Fehlverhalten eines anderen Teilnehmers unmittelbar ersichtlich ist. Als Anhaltspunkt gelten die 10 Gebote der SRL, die im Forum überall einsichtbar sind!

§3.1 Gentlemen's Agreement

Sollte ein Fahrer einen anderen drehen oder von der Strecke drängen und sich dadurch einen Vorteil verschaffen, sollte er diesen Vorteil an den Fahrer zurückgeben, d.h. er muss an geeigneter Stelle den Geschädigten innerhalb einer Runde wieder passieren lassen.

Erwartet wird (trotz allen Ehrgeizes) ein respektvoller und rücksichtsvoller Umgang der Fahrer untereinander. Beschimpfungen oder Beleidigungen anderer Fahrer werden hier nicht toleriert und umgehend sanktioniert (bis hin zum Ligaausschluss). Meinungsverschiedenheiten werden auf sachlicher Basis ausgetragen und **nicht** auf persönlicher Ebene.

§3.2 Regeln im Zweikampf

Im Zweikampf ist die Linie des Gegners zu jeder Zeit zu respektieren.

Hat ein Fahrer es geschafft, sich gleichberechtigt neben einem anderen zu positionieren, so haben beide ihre Linie zu halten. Gleichberechtigt sind die Fahrer in der Regel, wenn sich beide Fahrzeuge **auf gleicher Höhe befinden bzw. sie sich mindestens zur Hälfte überlappen**.

Zur Verteidigung der eigenen Position ist es gestattet, die sogenannte Kampflinie zu fahren.

Vor Kurven ist ein einmaliger Linienwechsel zulässig; ein zweiter ausschließlich dann, wenn für den Gegner ausgeschlossen ist, dabei seinerseits zu einem Linienwechsel oder außerordentlichen Bremsmanöver gezwungen zu werden. Ein mehrfaches Wechseln der Linie, um den Gegner zu blockieren, ist untersagt.

§3.3 Verhalten beim Zurückrunden

Wenn ein schneller überrundeter Fahrer versucht sich zurückzurunden, sollte ihm das aus Gründen der Fairness auch gestattet werden, unnötige Kämpfe sind zu vermeiden.

§3.4 Verhalten in und nach der Boxengasse

Fahrzeuge, die aus der Box kommen, müssen auf jeden Fall darauf achten, herankommende schnellere Fahrzeuge nicht zu behindern. Es ist verpflichtend mit dem gesamten Wagen innerhalb der durchgezogenen weißen/gelben Linie, welche die verlängerte Boxenausfahrt markiert, zu bleiben, bis diese endet. Auch ein Blockieren anderer Fahrer unmittelbar nach Ende der verlängerten Boxenausfahrt ist untersagt.

Ein **Überfahren** der weißen Linie und Behindern herankommender schnellerer Fahrzeuge wird bei eingelegtem Protest nach Strafen Katalog §2.8 *Zurückfahren auf die Strecke ("Back-on-Track")* geahndet. Das Vortäuschen von Boxenstopps, d.h. Richtung Boxeneinfahrt fahren und kurz vor der Box auf die Strecke zurückkehren, ist untersagt.

§3.5 Verhalten nach einem Unfall

Ist ein Fahrer in einen Unfall involviert ist folgendes zu beachten:

- Während des gesamten Unfallhergangs ist die Bremse zu betätigen um ein unkontrolliertes zurückrollen auf die Strecke zu verhindern
- Ein sicheres Zurückkehren auf die Strecke ist zu gewährleisten (siehe auch §2.8 *Zurückfahren auf die Strecke ("Back-on-Track")*)
- Falls das verunfallte Fahrzeug auf der Strecke zum Stehen kommt, ist der Fahrer verpflichtet die restlichen Fahrzeuge im Feld sicher passieren zu lassen oder eine entsprechend große Lücke abzuwarten. Erst im Anschluss darf das Rennen wieder aufgenommen werden.

§3.6 Flaggensignale

Die Flaggen sind auf jeden Fall zu beachten!

Hinweis: Sobald eine Gelbphase herrscht, ist absolutes Überholverbot und die Geschwindigkeit ist angemessen anzupassen.

Ist auf der Strecke ein Unfall passiert, herrscht im entsprechenden Streckenabschnitt gelb. Die Unfallstelle sollte vorsichtig und umsichtig passiert werden.

§3.7 Neustart Ja oder Nein

Ein Neustart ist generell **nicht vorgesehen**.

Die Rennleitung weist darauf hin, dass die Fahrer den Start mit erhöhter Vorsicht begehen.

§3.8 Abkürzen

Das Überfahren der Streckenbegrenzungen ist, sofern nicht durch zusätzliche Regeln begrenzt, in dem Maße erlaubt, wie es Assetto Corsa Competizione zulässt.

Das mutwillige und/oder absichtliche "Abkürzen" von ganzen Streckenpassagen oder Kurven hingegen fällt nicht unter "Cutten".

Im Rennen bekannt gewordene Vorfälle führen zu entsprechend hohen Zeitstrafen, Punktestrafen, bis hin zum Ausschluss (DQ) aus dem Wertungslauf.

Zusätzlich greifen hier die Standard-Einstellungen in ACC (Drittes Abkürzen führt zu Boxenstrafe).

§3.9. Springen in die Box

§3.9.1 Während eines Rennens

Ist das Fahrzeug in einem schwer beschädigten Zustand, der ein Erreichen der Box aus eigener Kraft verhindert und/oder ein Erreichen der Box nur unter Gefährdung anderer Rennteilnehmer ermöglicht, ist ein Springen in die Box erlaubt.

Ein Weiterfahren, nach dem Springen in die Box ist **nicht erlaubt**.

Regelabstufungssatz liegt bei 5 Punkten pro Sprung.

Die Rennleitung behält sich vor, individuell über Einzelfälle zu entscheiden.

§3.9.2 Während eines Qualifyings

Das zurückspringen in die Box ist während des gesamten Qualifyings untersagt. Wenn dieser Vorgang jedoch beobachtet wird, wird er im Nachhinein von der Rennkommission geahndet. Man darf erst im Menü die Option „Zurück zur Garage“ auswählen, wenn man **in der Boxengasse vor seiner entsprechenden Box** steht. Regelahndungssatz liegt bei 5 Punkten pro Sprung.

§3.10 Punktevergabe nach Ausscheiden

Bei einem Ausscheiden durch Disconnect müssen für eine Wertung des Rennens mindestens 50% der Gesamtstrecke zurückgelegt worden sein, um auch Punkte zu bekommen. Je nach Zeitpunkt des Disconnects wird man am Ende des Feldes positioniert.

Sollte ein Fahrzeug einen Defekt haben, besteht die Möglichkeit in die Box zu fahren und den Schaden zu reparieren.

Ist der Defekt so stark, dass die Pace der Wettbewerber nicht mitfahren werden kann und man auf den Weg zur Box ist, ist abseits der Ideallinie zu fahren

§3.11 Rennabbruch

Erfolgt innerhalb von wenigen Sekunden ein Disconnects von mehr als vier Teilnehmern eines Rennens, so wird dies in der Regel abgebrochen. Der Rennabbruch erfolgt durch Weisung der Rennleitung.

Das Rennen wird dann mit der restlichen Rennzeit neu gestartet. Rennzeit bzw. Neuaufnahme des Rennens wird durch die Rennleitung geregelt und bekanntgegeben. Bei Wiederaufnahme des Rennens, werden die Startpositionen, zum Zeitpunkt des Abbruchs (letzte Zieldurchfahrt des Führenden) eingenommen. Die Startpositionen für den Restart wird dann im Discord (#Racecontrol) veröffentlicht.

Bestehende Fahrzeugschäden, Reifen und Übertreibungen werden automatisch zurückgesetzt.

Der Server wird mit einem 2-minütigem Qualifikation gestartet. Dies dient zum Verbinden der Teilnehmer. Im Anschluss wird, nach der Wartezeit das Rennen mit einer vollen Einführungsrunde gestartet. Bis zum Sektor 3 muss die reguläre Startposition eingenommen werden. Wird die Startposition des Teilnehmers nicht richtig eingenommen, droht hier die Streichung des Ergebnisses.

§3.12 Stabile Internetverbindung

Es wird vorausgesetzt, dass eine stabile Internetverbindung vorliegt. Sollte ein Fahrzeug einen schlechten Ping haben bzw. auf der Strecke stets "springen", behält sich die Rennleitung vor, den Fahrer vom Rennen auszuschließen.

Durch ein Springen eines Fahrzeuges werden alle Fahrer benachteiligt und das Unfallrisiko steigt unverhältnismäßig.

Somit sollte dieser Fahrer **nicht** mitfahren.

§4.1 Ansprechpersonen

§4.1.1 Ligaleitung

Timo Ellerböck (Leiter)

Werner Haberl (Stellvertreter)

§4.1.2 Rennleitung

Uli Bauchspies

Tobias Zinnen

Martin Sterlinger

Simon Berghahn

Georg Pfleger

Steve Bonk

Gez.

Ligaleitung

Stand:24.04.2023