



## Reglement

### 1. SimRC Endurance Meisterschaft

#### Inhaltsverzeichnis

§ 1	Nennung .....	2
§ 2	Rennkalender.....	3
2.	Session Zeiten.....	3
3.	User Votes .....	3
§ 3	Rennklassen .....	3
1.	GT3 Klasse.....	3
2.	LMP2 Klasse .....	4
3.	Gaststarter .....	4
5.	Lackierungen .....	4
6.	Decals .....	4
§ 4	Eventablauf.....	4
1.	Fahrerbesprechung (Briefing) .....	4
4.	Servereinstellungen am Renntag .....	5
5.	Boxen/Boxengasse .....	5
6.	Defekte .....	6
7.	Training .....	6
8.	Qualifikation .....	6
9.	Rennen.....	7
10.	Full Course Yellow.....	7
11.	Überholen.....	8
§ 5	Platzierung, Meisterschaftswertung, Preisgeld .....	9
1.	Platzierung.....	9

2.	Meisterschaftswertung .....	9
§ 6	Verhaltensregeln .....	10
§ 7	Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens .....	11
§ 8	Signalgebung/Flaggenzeichen .....	11
§ 9	Technische Voraussetzungen .....	12
§ 10	Rennleitung .....	12
	Verantwortlicher .....	12
	Renndirektor.....	12
	Rennkommission (Reko).....	13
§ 11	Protest .....	13
§ 12	Strafenkatalog .....	14
§ 13	Hosting.....	17
§ 14	Cheating und Verwendung externer Software.....	17
§ 15	Einverständnis Streaming (z.B. YouTube oder Twitch).....	17
§ 16	Salvatorische Klausel .....	17
§ 17	Kontakt .....	17

## § 1 Nennung

1. Die Nennung ist gemäß dem geplanten Event in vorgeschriebener Form und Frist abzugeben.
2. Die Nennfrist endet am **11.09.2022 um 24:00 Uhr**.
3. Eine Nennung ist ab einer Fahrerlizenz D 1.0 zulässig.
4. Die Nennung ist im dazugehörigen Forenbereich „Bewerbung“ vorzunehmen.
5. Die Nennung ist gültig, wenn folgende Daten korrekt angegeben wurden:
  - Team Name
  - iRacing Name und iRacing ID's aller Fahrer
  - Startnummer
  - Fahrzeug (siehe §3)
6. Die Teilnehmerzahl wird auf **60 Fahrzeuge** limitiert.  
Jede weitere Anmeldung, wird auf eine Warteliste gesetzt, aus dieser bis zum Start des ersten Rennens nachgerückt werden kann.
7. Diese Teilnehmerzahl ist entsprechend §3 Punkt 1 und 2 für die GT3- sowie LMP2 Klasse limitiert.
8. Jedes Team muss mindestens zwei und maximal fünf Fahrer melden.
9. Zusätzlich zu Punkt 8 darf nach dem ersten und vor dem vierten Rennen ein weiterer Fahrer nachgemeldet werden, sofern sein iRating maximal 10% über dem, des höchsten Fahrers des Teams liegt.

10. Jedes angemeldete Team verpflichtet sich an jedem Rennen teilzunehmen. Ist dies für das Team nicht möglich, so muss es sich für das folgende Rennen, im Kalender oder dem #abmeldung Channel im Discord abmelden.  
Fehlt ein Team unentschuldig, wird dies bestraft. Eine Abmeldung ist bis spätestens 14:00 Uhr am Renntag möglich.

## § 2 Rennkalender

1. Die 1. SimRC Endurance Meisterschaft wird an 5 Events, jeweils ab 14:00 Uhr, ausgetragen.

Diese finden statt am: (InGame Zeit in Klammern)

- 17.09.2022 Monza, Grand Prix (17.09.22, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 12.00)
- 22.10.2022 User Vote "European Classics" (22.10.22, P: xx:xx Uhr, Q: xx.xx, R: xx.xx)
- 19.11.2022 Le Mans, 24 Heures (18.11.22, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00) (19.11.22, R: 06.00)
- 10.12.2022 User Vote "Gulf Coast" (10.12.22, P: xx:xx Uhr, Q: xx.xx, R: xx.xx)
- 07.01.2023 Interlagos, Grand Prix (07.01.23, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 12.00)

2. [Session Zeiten](#)

Vor jedem Rennen werden ein Training, sowie ein Qualifying durchgeführt.

Die Dauer der jeweiligen Sessions ist wie folgt:

- Training: 90 Minuten
- Open Qualifying: 30 Minuten (je 15 Minuten für die GT3 und LMP2 Klasse)
- Rennen: 6 Stunden (incl. Einführungsrunde)

3. [User Votes](#)

- Die Strecken für die Rennen 2 und 4 werden durch eine Abstimmung im Forum ausgewählt.
- Die Abstimmungen und Strecken werden zusammen mit dem Anmeldestart veröffentlicht.
- Diese Abstimmungen werden dann bis eine Woche vor dem Anmeldeende laufen.
- Es wird eine offene Abstimmung sein und ausschließlich die Stimmen der angemeldeten Teams sind gültig.
- Nach dem Ende der Abstimmung, wird das Ergebnis zeitnah veröffentlicht.

## § 3 Rennklassen

1. [GT3 Klasse](#)

a) Fahrzeuge:

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

- b) Stannummern sind frei zu wählen.
- c) Es sind maximal 40 Fahrzeuge der GT3 Klasse startberechtigt.

## 2. LMP2 Klasse

- a) Fahrzeug:
  - Dallara P217
- b) Stannummern sind frei zu wählen.
- c) Es sind maximal 30 Fahrzeuge der LMP2 Klasse startberechtigt.

## 3. Gaststarter

- a) Gaststarter zählen entsprechend des angemeldeten Fahrzeugs zu einer der beiden unter §3 Punkt 1 und 2 aufgeführten Klassen und bekommen keine Meisterschaftspunkte.
- b) Eine Gastanmeldung ist im Forenbereich „Rennleitung“ möglich.
- c) Gaststarts sind solange möglich, bis die Teamanzahl 50 Teams erreicht.
- d) Ein Gaststart muss bis spätestens 14:00 Uhr am Renntag angemeldet werden.

## 5. Lackierungen

Lackierungen dürfen frei gewählt werden. Es darf Trading Paints verwendet werden. Einzige Vorgaben sind, dass keine gewaltverherrlichenden, sexistischen, rassistischen und politischen Bilder, sowie Tabakwaren und Alkohol oder Texte auf den Fahrzeugen zu sehen sind. Bei Verstößen werden die jeweiligen Teilnehmer von der Meisterschaft umgehend disqualifiziert. Für die verwendeten Logos muss eine Genehmigung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch das Anbringen der Logos auf dem verwendeten Fahrzeug bestätigt der Fahrer, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet der angemeldete Fahrer selbst. Der Veranstalter haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.

## 6. Decals

Die Decals für die Serie sind im Forum unter **Ligaleitung** zu finden. Dort ist ein **.zip Archiv** verlinkt, in welchem sich sämtliche Decals als .xcf Datei finden lassen. Diese können mit Gimp, Photoshop etc. geöffnet werden und dem Fahrzeug zugefügt werden.

**Es dürfen keine Elemente des Decals verändert werden.**

Es ist ebenfalls zu beachten, dass die Decals in der Spec Map berücksichtigt werden und keine Effekte wie z.B. Glanz aufgelegt werden dürfen.

## § 4 Eventablauf

### 1. Fahrerbesprechung (Briefing)

Vor dem **ersten** Rennen wird es um 15:00 Uhr ein **verpflichtendes** Briefing geben. In diesem wird euch der Renndirektor die letzten Informationen zum Regelement für die anstehende Saison mitteilen und euch über finale Verhaltensvorschriften informieren. Wer hierzu NICHT kommen kann, wird gebeten, sich bei uns abzumelden und zu einem späteren Zeitpunkt des Trainings (bis 15:30 Uhr) bei uns im Discord vorbeizukommen.

Bei den Rennen zwei bis fünf gibt es um 15:00 Uhr ein **freiwilliges** Briefing, in dem wir euch alle finalen Infos zum anstehenden Rennen geben.

- 2. Die erste Session wird an jedem Renntag, um 14:00 Uhr mit dem Serverstart, eröffnet. Jedes gemeldete Team muss spätestens zum Ende des Trainings (15:30 Uhr) auf den Server beitreten. Bei schriftlichen Anmeldungen, über Discord per PN oder über eine Foren PN, kann in Ausnahmefällen erst im Qualifying beigetreten werden (bis 16:00 Uhr).

3. Teams können während der gesamten Dauer des Trainings den Server betreten oder verlassen. Ab der Qualifikation ist nur noch ein Betreten des Servers erlaubt. Die Teams tragen Sorge, das richtige Fahrzeug auszuwählen. Die Teams betreten den Server mit einem Teamprofil, das dem gemeldeten Team entspricht. Ist der Name nicht korrekt, wird das Team von der Rennleitung darauf hingewiesen und es kann nach Korrektur gegebenenfalls erneut den Server betreten. Ein Neustart des Servers wegen fehlender Teams oder das Warten auf Teams ist ausgeschlossen.

#### 4. [Servereinstellungen am Renntag](#)

- Fahrzeugklasse: Laut §3
- Strecke: Laut Rennkalender
- License Range: D 1.0 – PRO/WC 4.0
- iRating Limit: No Limit
- Car Incident Limit: No Limit
- Incidents before first Warning: 60
- Warning every: 15
- Weather: Generate Weather, Dynamic Sky
- Start Type: Standing Start (Siehe §4 Absatz 9)
- Restart Type: Single File Back
- Fast Repair: 1
- Fuel Capacity: 100 %, Weight Penalty: 0, Engine Power: 100%
- Maximum Tire Changes: No Limit
- Disable Car Damage: Off
- Fixed Setup: Off

#### 5. [Boxen/Boxengasse](#)

- a) Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet.
- b) Beim Verlassen der eigenen Box fährt jeder Fahrer sofort in die Fast Lane und folgt dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.
- c) Fahrzeuge auf der Fastlane haben immer Vorfahrt, dies zählt auch beim Beginn der jeweiligen Qualifikationsfenster. Sollte man nach einem Boxenstopp auf gleicher Höhe neben einem vorbeifahrenden Fahrzeug wieder auf die Fastlane zurückkehren, muss man sich hinter diesen zurückfallen lassen.

## 6. Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie die Strecke befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn verlassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige befestigte Stelle abseits der Rennstrecke fahren. Sollte das Fahrzeug so beschädigt sein, dass es nicht mehr bewegt werden kann, **muss** das Fahrzeug (durch ESC-Taste) verlassen werden.

## 7. Training

- a) Trainingslaufzeit von 14:00 bis 15:30 Uhr (90 Minuten)
- b) Während der Trainingssession ist die Benutzung des ESC-Befehl erlaubt.

## 8. Qualifikation

- a) Qualifikationslaufzeit von 15:30 bis 16:00 Uhr (30 Minuten)
- b) Der Ingame Text-und Voice-Chat ist nicht zu benutzen.
- c) Die in der Qualifikation erzielten Zeiten, sind für die Startpositionen des jeweiligen Rennens ausschlaggebend. Eine gezeitete Runde ist dann gegeben, wenn die Runde außerhalb der Boxengasse begonnen und beendet wird.
- d) Während der Qualifikation darf nur innerhalb der eigenen Box der ESC-Befehl benutzt werden. Sollte man außerhalb der eigenen Box das Fahrzeug abschleppen müssen, ist eine Wiederaufnahme der Qualifikation nicht zulässig.
- e) In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.
- f) Die Qualifikation wird für die einzelnen Klassen getrennt abgehalten.  
Hierfür wird es eine 30 Minuten dauernde Qualifikation geben.  
Sollte man zum Ende seines Qualifikationszeitraums auf der Strecke sein, darf die Runde beendet werden und man muss danach schnellstmöglich an die Box fahren.

### **Ablauf**

Minute 0-15: GT3- Klasse Teams

Minute 15-30: LMP2- Klasse Teams

## 9. Rennen

- a) Rennlaufzeit von 16:00 bis 22:00 Uhr (6 Stunden)
- b) Die Startart ist der Rollende Start.

Das Fahrerfeld wird sich auf der Startgeraden aufstellen und die von iRacing gesteuerte Startprozedur ignorieren.

Sobald die Ampel grün anzeigt, setzt sich das **LMP2-Feld** langsam in Bewegung und wird am Ausgang der Boxengasse von unserem eigenen Safety-Car eingesammelt.

Das **GT3-Feld** folgt mit einem 10 Sekunden Abstand nach dem losrollen des letzten LMP2 Fahrzeugs und wird ebenfalls am Ende der Boxengasse von einem zweiten eigenen Safety-Car eingesammelt.

Hierbei ist das Double File einzuhalten, bis das Rennen gestartet wird.

Wenn das Safety-Car in die Boxengasse abbiegt, hat der Führende das Tempo des Safety-Cars so lange zu halten, bis er in den Startkorridor einfährt. Erst dann darf das Tempo erhöht (aber nicht verringert) werden und das Rennen ist freigegeben.

Sobald der Führende das Tempo erhöht, wird von der Rennleitung „green, green, green“ über den Ingame voice mitgeteilt.

Der Korridor sowie die Safety-Car Geschwindigkeit wird vor dem Rennen vom Renndirektor im Forenbereich „Rennleitung“ veröffentlicht.
- c) Der ingame Voice-Chat ist während des Rennens verpflichtend zu aktivieren und zu hören.
- d) Sollte das Fahrzeug aus eigener Kraft nicht mehr in die Boxengasse fahren können, so ist hier der ESC-Befehl zu nutzen, um das Auto von der Strecke zu entfernen. Sollte ein verzögern des Abschleppens den Nachfolgenden Verkehr behindern, kann dies mit einer Strafe belegt werden.

## 10. Full Course Yellow

- a) Kommt es zu einem größeren Unfall oder zu vielen kleineren Unfällen, wird eine FCY ausgesprochen. Während der FCY Phase sichtet die Rennleitung den Unfall. Nur Fahrzeuge, die nicht mehr aus eigener Motorkraft zurück zur Box fahren können, **dürfen und müssen** in diesem Fall die ESC-Taste benutzen und das Towing starten. Ein Verlassen der Box nach dem Towing ist nur erlaubt, wenn eine Freigabe der Rennleitung erfolgt ist. Diese wird im #reko-meldungen Textchat (discord) erteilt. Z.B. #76 Freigabe zur Boxenausfahrt. Bei Zuwiderhandlung fällt der Vorfall dann unter das ESC-Verbot.
- b) Während einer Full Course Yellow (FCY) Phase hat man sich defensiv und vorsichtig zu verhalten. Sämtliche Vergehen in dieser Phase werden besonders hart bestraft. Zusätzlich hat jeder Fahrer seine Position so zu halten, dass er keinen anderen Fahrer behindert oder anderweitig provoziert. Darunter fällt mehrmaliges 2-Wide fahren, unnötig dichtes Auffahren und absichtliches auffahren lassen des nachfolgenden Fahrers.
- c) Eine FCY Phase wird vom Renndirektor angekündigt, daraufhin sammelt der SC-Fahrer den führenden Fahrer ein und das nachfolgende Feld hat sich im Single File Back nach hinten einzuordnen, eine Sortierung nach Klasse oder Position erfolgt nicht.

Das Safety-Car wird hierbei mit der von der Rennleitung veröffentlichten Geschwindigkeit über die Strecke fahren.

Ein Restart wird ebenfalls frühzeitig angekündigt, dabei hat der Führende das Tempo zu bestimmen, ein überholen vor dem Überfahren der Startlinie ist nicht erlaubt.

- d) Folgende Ansagen erfolgen im Zusammenhang mit einer FCY Phase:
1. „**Full Course Yellow!!! Full Course Yellow!!!**“ Bedeutet ein sofortiges Überholverbot und das Tempo deutlich zu reduzieren.
  2. „**Safety-Car on Track**“ Bedeutet, das Safety-Car hat die Box verlassen und sammelt den Gesamtführenden ein.
  3. „**Safety-Car in this Lap**“ Sagt euch an, dass in dieser Runde das Safety-Car in die Box fährt.
  4. „**Lights Out!!! Lights Out!!!**“ Gibt dem Führenden Fahrer das Signal, selbst das Tempo zu wählen und das Feld zurück ins Rennen zu führen.

## 11. Überholen

Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten.

Existiert beim Beginn des Bremsvorgangs auf eine Kurve eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, ist sicherzustellen, dass dem jeweils anderen Fahrzeug genug Platz gelassen wird, damit beide nebeneinander durch die Kurve fahren können.

Es liegt in der Verantwortung von BEIDEN Fahrern, dem jeweils anderen Fahrer genug Platz zu lassen, um einen Unfall zu vermeiden.

Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können.

Befindet man sich beim Anfahren auf eine Kurve in einem Zweikampf mit einem anderen Fahrer, so hat man beim Verteidigen der Position, anderen Fahrern mindestens eine Fahrzeugbreite zum Streckenrand (weiße Linie) platz zu lassen, um einen Unfall zu verhindern.

Ein Überholen durch Offtracks ist nicht erlaubt. Der Fahrer, der sich einen Vorteil erfährt, muss bis spätestens drei Kurven später den Platz wieder zurückgeben. Andernfalls wird dies laut Strafenkatalog bestraft.

## 12. Überrunden

Eine Überrundung wird dem Überrundenden, durch die Blaue Flagge (mit gelben Diagonalstreifen) angezeigt. Es liegt in der Verantwortung von BEIDEN Fahrern, dem jeweils anderen Fahrer genug Platz zu lassen, um einen Unfall zu vermeiden. Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

## 13. Bremspunkte

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit verhindern kann. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

## 14. Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird durch die Rennkommission bestraft.



15. Rennende  
Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Erreichen der vorgeschriebenen Rundenzahl werden zunächst der Zeitschnellste und dann alle Nachfolgenden, unabhängig von deren bis dahin erreichten Rundenzahl, abgewunken. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewunken, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.
16. Ist das Rennen für den Fahrer mit der Schwarz-weiß karierten Zielflagge abgewunken, muss dieser eine komplette Auslaufrunde fahren und mit eigener Motorkraft seine eigene Box anfahren. Erst danach ist das Verlassen des Fahrzeugs erlaubt.

## § 5 Platzierung, Meisterschaftswertung, Preisgeld

### 1. Platzierung

- a) Sieger ist der Fahrer, der die vorgesehene Distanz mit seinem Fahrzeug in der kürzesten Zeit oder die längste Distanz in der vorgeschriebenen Zeit unter Berücksichtigung aller eventueller Strafen zurückgelegt hat.
- b) Bei Rennen über eine bestimmte Zeitdistanz hat der Fahrer gewonnen, der die höchste Rundenzahl erreicht hat. Bei gleicher Rundenzahl ist der Sieger, der die Rundenzahl zuerst erreicht hat.

### 2. Meisterschaftswertung

- a) Für den erreichten Platz im Rennen erhält der Fahrer folgende Punkte:

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte	50	43	38	33	29	25	22	19	16	13	10	8	6	4	2	1

*Für die schnellste Rennrunde, sowie die Pole Position gibt es jeweils einen weiteren Meisterschaftspunkt. Diese Punkte werden in beiden Rennklassen vergeben.*

*Die Punkteverteilung kann nach Ende der Anmeldungsphase noch angepasst werden. Hierfür ist die Anzahl der Anmeldungen entscheidend.*

- b) Der Fahrer, welcher nach den 5 Wertungsläufen die meisten Punkte eingefahren hat, wird als Meister gekürt. Belegen in der Meisterschaft mehrere Fahrer den gleichen Rang, werden die Anzahl der besten Renn Platzierung herangezogen.
- c) Die Rennklassen werden getrennt voneinander gewertet. Für jede Klasse gibt es eine eigene Meisterschaftswertung.
- d) Bei allen Rennen werden nur Fahrzeuge gewertet, welche selbstständig fahrend das Rennen auf der Strecke beendet haben.

## § 6 Verhaltensregeln

1. Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch der eSports Racing Community. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander. Die Bestimmungen des DMSB-Ethikkodex sind zu beachten. Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert. Diese Regelung betrifft den Fahrbetrieb im Rahmen aller Wettbewerbsteile, den Chat oder Voice Chat sowie die Renn-Nachbesprechung im Forum und jegliche weitere externe Kommunikation der Fahrer, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Fahrer, die durch ihre Fahrweise andere Fahrer behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen der Veranstaltung nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung disqualifiziert werden. Fahrer, die andere Fahrer offensichtlich behindern, blockieren, abdrängen oder gefährden, können mit Wertungsstrafen belegt werden. Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug aus einer gefährlichen Position gebracht werden muss.
2. Verhalten gegenüber Offiziellen  
Direkten Anweisungen durch die Offiziellen (Renndirektor, Rennkommission) während einer Veranstaltung ist unmittelbar Folge zu leisten. Bewusste Zuwiderhandlung gegen die Anweisung der Offiziellen führt zur sofortigen Disqualifikation. Die Offiziellen werden in der Veranstaltungsausschreibung benannt.
3. Streckenbegrenzung  
Grundsätzlich gilt, die Streckenbegrenzungen werden durch die Simulation automatisch kontrolliert und dementsprechend von der Simulation selbst sanktioniert.  
Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Kerbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Kerbs, gelten nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens zwei Reifen innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Ein Reifen befindet sich auf der Strecke, solange noch ein Teil des Reifens mit der Strecke in Kontakt ist.
3. Wiedereinstieg nach Verbindungsabbruch  
Sollte man nach einem Verbindungsabbruchs wieder auf den Rennserver zurückkehren, ist ein Verlassen der Box erlaubt. Dies muss bei der Rennleitung vor dem Einsteigen ins Auto gemeldet werden. Andernfalls fällt ein erneutes Verlassen der Box unter das ESC-Verbot.
4. Fairness Grundsatz  
Sollte sich ein Fahrer durch eine unfaire Aktion, einen Vorteil erfahren haben und diesen durch umgehendes Herstellen des vorherigen Zustandes rückgängig machen, kann die für das Vergehen fällige Strafe halbiert werden. Diese Entscheidung obliegt dann der Rennleitung.

## § 7 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens

### 1. Serverausfall und technische Probleme

Sollte es technische Probleme mit dem Server oder der Simulation geben, so dass das Rennen nicht ordnungsgemäß stattfinden kann, kann die Rennleitung das Rennen neu starten oder absagen und ggf. zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen. Bei einem Neustart des Rennens muss die Qualifikation erneut (evtl. verkürzt, wird durch die Rennleitung bestimmt) ausgetragen werden. Vor dem Neustart des Rennens muss mindestens eine Practice Session von fünf Minuten stattfinden, um allen Fahrern die Chance zu geben, sich mit der neuen Session zu verbinden.

### 2. Unterbrechung (technisches Problem) vor Vollendung der zweiten Rennrunde (optional)

Hat das führende Fahrzeug bei Unterbrechung des Rennens weniger als zwei Runden zurückgelegt, gilt der Start als nicht erfolgt. Es erfolgt eine erneute Startaufstellung nach der Wiederholung der Qualifikation. Die Renndistanz wird um die verstrichene Zeit gekürzt.

### 3. Die Unterbrechung eines Rennens nach mindestens 75% der Renndistanz oder Renndauer

Hatte das führende Fahrzeug bei Unterbrechung des Rennens mindestens 75% (aufgerundet auf die nächste volle Runde oder Minuten) der ursprünglich vorgesehenen Renndistanz oder Renndauer zurückgelegt, so kann das Rennen als abgebrochen und beendet erklärt werden. Die Wertung erfolgt zu dem Zeitpunkt, zu dem das (gesamt-) führende Fahrzeug das vorletzte Mal die Ziellinie überquert hat, bevor das Rennen unterbrochen wurde.

### 4. Rennabbruch

Der Renndirektor darf ein Rennen nach eigenem Ermessen abbrechen.

## § 8 Signalgebung/Flaggenzeichen

1. Schwarz-weiß karierte Zielflagge: Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation oder des Rennens an.
2. Schwarze Flagge: Signalisiert dem Fahrer, dass er zu grob oder zu viele Vorfälle begangen hat. Wenn diese Flagge einem Fahrer gezeigt wird, muss er innerhalb der nächsten 3 Runden die Box anfahren und eine Strafe absitzen oder er wird dort disqualifiziert.
3. Gelbe Flagge: Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.
4. Blaue Flagge (mit gelbem Diagonalstreifen): Diese Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ihm von hinten ein schnelleres Fahrzeug nähert. Der Fahrer ist verpflichtet der Flagge Folge zu leisten. Es muss dem Überrunder vor bzw. nach einer Kurve die Möglichkeit gegeben werden, den Überrundeten zu überholen. Bei Missachtung der blauen Flagge wird eine Strafe ausgesprochen.
5. Weiße Flagge: Zeigt, dass die letzte Rennrunde angebrochen ist.

6. Grüne Flagge: Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden. Die Flagge wird auch verwendet, um den Start zu einer Einführungs-/Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation freizugeben.
7. Meatball-Flagge: Zeigt dem Fahrer an, dass sein Fahrzeug zu sehr beschädigt ist und er die Box anfahren muss. Bei Missachtung erfolgt eine Disqualifikation.

## § 9 Technische Voraussetzungen

### 1. Hardware

Jeder Fahrer muss über adäquate Hardware verfügen, die geeignet ist, im Zusammenspiel mit entsprechenden Einstellungen der verwendeten Simulation auch bei vollem Starterfeld eine flüssige Bilddarstellung zu gewährleisten. Die Benutzung eines Headsets oder Mikrofons wird zur Kommunikation per Voice Chat insbesondere mit der Rennkommission benötigt.

Sollte ein Defekt bei der Hardware vorliegen und das Fahrzeug noch fahrbar sein, muss an die Box gefahren werden, um gegebenenfalls die Hardware zu reparieren. Danach kann das Rennen wieder aufgenommen werden. Ein Ausschalten z.B. des Lenkrads auf der Strecke ist nicht erlaubt.

### 2. Verbindung zum Server

Der Fahrer muss über eine stabile Internetanbindung verfügen. Jeder Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Verbindung zum Server keine hohen Latenzen oder Latenzschwankungen aufweist und er die anderen Fahrer nicht durch Verbindungsprobleme gefährdet oder behindert. Erweist sich die Verbindung eines Fahrers zum Server während einer laufenden Veranstaltung als nicht ausreichend stabil, so kann der Fahrer durch die Rennkommission zum Verlassen des Servers aufgefordert werden. Kommt der Fahrer der Aufforderung nicht nach, wird er vom Server entfernt; in diesem Fall sind weitere Strafen möglich.

### 3. Technische Einstellungen der Fahrer

Jeder Fahrer ist dafür verantwortlich, seine Hard- und Software so zu konfigurieren, dass eine reibungslose Teilnahme am Rennen gewährleistet ist. Bei Unfällen, die durch falsche oder unzureichende Maßnahmen eines Fahrers entstehen, erhält der Fahrer die dem Vergehen entsprechenden Verwarnungen/Strafen.

## § 10 Rennleitung

### Verantwortlicher

Jonas Hartung: Orga / Admin / Host  
Simon Rohowski: Stellvertreter Orga

### Renndirektor

Renndirektoren sind Jonas Hartung und Simon Rohowski.

Der Renndirektor muss in permanenter Abstimmung und in ständiger Zusammenarbeit mit der Rennkommission arbeiten.

In den nachfolgenden Punkten ist der Renndirektor der Rennkommission übergeordnet:

- Überwachung des Trainings, der Qualifikation und der Rennen - Verhängung von Wertungsstrafen in Absprache mit der Rennkommission.
- Startprozedur
- Abwicklung eines eventuellen Re-Starts
- Absprache und Kontrolle der Safety-Car Aktivitäten

Der Renndirektor stellt vor einem Ligarennen die letzten Informationen zu dem kommenden Ligarennen zusammen. Diese werden im Forenbereich „Rennleitung“ veröffentlicht. Diese Informationen sind für alle Fahrer **bindend**.

### Rennkommission (Reko)

Falls kein Renndirektor benannt wurde, hat die Rennkommission die uneingeschränkte Vollmacht.

#### 1. Pflichten der Rennkommission

Die Rennkommissare bewerten Verstöße entsprechend des Strafenkataloges der Veranstaltung/Serie. Bei Verstößen, die nicht vom Strafenkatalog aufgeführt sind, erfolgt eine Ermessensentscheidung. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Renndirektors.

#### 2. Sichtungsbereiche

- a) Startphase: Die Rennkommission sichtet die Startphase entsprechend den Vorgaben.
- b) Bewertet wird das komplette Rennevent. Vom Training bis zum Ende des Rennens inkl. der Auslaufrunde bis zum Überfahren der Boxenlinie.
- c) Live-Sichtung: Es wird das komplette Rennevent über den “Watch-Mode”, wie auch der Stream gesichtet.

## § 11 Protest

#### 1. Protest gegen Entscheidungen der Rennkommission/Renndirektor

Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sind endgültig und nicht anfechtbar. Ein Protest gegen das Ergebnis des Qualifyings ist nicht zulässig. Bei Beschwerden über die Entscheidungen der Rennleitung, wird der Fahrer auf diesen Paragraphen hingewiesen.

Sachliche Kritik darf jederzeit vorgebracht werden. Zwar haben diese keinen Einfluss auf die bereits ausgesprochenen Strafen, können jedoch die Qualität für die kommenden Rennen verbessern.

#### 2. Protest gegen andere Fahrer

Gegen bereits durch die Rennkommission bestrafte Vergehen, kann nicht zusätzlich durch einen Fahrer protestiert werden.

Das Recht zum Protest haben nur Fahrer. Möchte ein Fahrer gegen einen anderen Fahrer einen Protest einlegen, sind folgende Formalien zu berücksichtigen:

##### a) Grund

Als Protest Grund können Situationen angeführt werden, die gegen das Reglement, die Veranstaltungs- und/oder Serien Ausschreibung verstoßen.

#### b) Form

Ein Protest ist im Forum im Bereich „Rennleitung“ einzureichen.

Mindestangaben des Protestes sind:

- Protestführer
- Protest Gegner
- Protestgrund
- Event
- Runde/Zeitstempel

#### c) Frist

Die Protestfrist endet **12 Stunden** nach dem Ende der Veranstaltung, Beginn und Ende der Veranstaltung werden in der Veranstaltungsausschreibung bekanntgegeben. Protest Entscheidungen durch die Rennleitung, sofern nicht anders angegeben, treten unmittelbar nach Bekanntgabe in Kraft. Fehlerhafte oder fehlende Angaben lassen den Protest unzulässig werden.

## § 12 Strafenkatalog

### 1. Absichtlicher herbeigeführter Unfall

Disqualifikation vom Event und aus dem Wettbewerb.

### 2. Unfall in der Startphase

2a) mit Ausfall von anderen Fahrern

**Stopp&Go 45 Sekunden**

2b) mit Positionsverlust von anderen Fahrern

**Stopp&Go 25 Sekunden**

2c) Bei außergewöhnlich schweren Startunfällen kann im Nachhinein ein Qualifikationsverbot für das nächste, vom Fahrer teilgenommene Rennen, ausgesprochen werden.

### 3. Unfall außerhalb der Startphase

3a) mit Ausfall von anderen Fahrern oder starker Schaden am Fahrzeug.

**Stopp&Go 30 Sekunden**

3b) mit Positionsverlust von anderen Fahrern

**Stopp&Go 15 Sekunden**

3c) mit Zeitverlust von anderen Fahrern

**10 Sekunden Zeitstrafe bis Drive Through**

#### 4. Fehlverhalten beim Überrunden

4a) Der zu Überrundende: Fahren einer Kampfline oder absichtlich langsames fahre, Missachtung der blauen Flagge.

##### **Drive Through**

4b) Der zu Überrundende: Anschieben des Überrundenden nach der Überrundung mit Zeitverlust und/oder Unfall des Überrundenden

##### **Stopp&Go 10 Sekunden**

4c) Der Überrunder: Aggressives Überrunden, Divebomben, Bremsen in die Linie des zu Überrundenden.

##### **Verwarnung, danach 20 Sekunden Zeitstrafe**

#### 5. Regelverstoß in der Qualifikation (Zeittraining)

Ein zu frühes ausfahren aus der Boxengasse oder ein zu spätes einfahren in die Boxengasse. Beitritt auf den Rennserver nach Beginn der Qualifikation.

##### **15 Sekunden Zeitstrafe**

#### 6. Start

Überholen vor der Startlinie, potenziell Unfall verursachendes Fahren in der Einführungsrunde.

##### **Drive Through**

#### 7. Fehlverhalten beim Überholen / Verteidigen

Abdrängen, auflaufen lassen, Divebomben, mehrfacher Spurwechsel, bremsen in die Linie des Gegners, nicht ausreichend Platz lassen.

Jeweils ohne Unfall. Ansonsten siehe Punkt 2 und 3.

##### **Verwarnung, danach 10 Sekunden Zeitstrafe**

#### 8. Unsicheres Wieder Auffahren auf die Strecke

8a) mit verursachen eines Unfalls

##### **Stopp&Go 20 Sekunden**

8b) mit Platzverlust eines anderen Fahrers

##### **Drive Through**

8c) mit Zeitverlust eines anderen Fahrers

##### **10 Sekunden Zeitstrafe**

#### 9. Beschimpfung / Verunglimpfung

##### **Ausschluss aus dem Wettbewerb**

#### 10. Cutting / unverhältnismäßiges Ausnutzen der Streckenbegrenzung

10a) Missachtung der Streckenlimits wird simulationsseitig bestraft.

10b) Gewinn einer Position durch fahren Abseits der Strecke (Ausnutzen eines Offtracks)

#### **10 Sekunden Zeitstrafe**

#### 11. Verhalten unter Full Course Yellow (FCY)

11a) Überholen eines anderen Fahrers unter FCY

#### **10 Sekunden Zeitstrafe**

11b) Verursachen eines Unfalls unter FCY

#### **Stopp&Go 10 Sekunden**

11c) Provokantes Fahrverhalten (mehrmaliges neben ein anderes Fahrzeug fahren, unnötig dicht auffahren, oder absichtliches auffahren lassen)

#### **Verwarnung**

#### 12. Verstoß gegen ESC Verbot

12a) Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing in der Qualifikation

**Verwarnung, wenn keine schnelle Runde begonnen wird.**

**Ansonsten Drive Through im Rennen**

12b) Unerlaubtes Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing im Rennen.

#### **Disqualifikation**

#### 13. Verstoß gegen die Auslaufrunden Pflicht

**1 Runde Abzug von der gefahrenen Distanz.**

#### 14. Nicht Abmeldung bei nicht Antritt zum Event

**Qualifikationsverbot im nächsten vom Fahrer teilgenommenen Rennen.**

#### Vollziehung der Strafen:

- Drive Through und Stopp&Go Strafen müssen innerhalb von 3 Rennrunden durchgeführt werden.
- Sollte innerhalb der letzten 3 Runden im Rennen eine Strafe vergeben werden, kann das Rennen ohne absitzen der Strafe beendet werden, hierbei wird die Strafe vom Server auf die Rennzeit angerechnet.
- Zeitstrafen werden von der Rennkommission nach dem Rennen auf die Rennzeit aufgerechnet.
- Alle Strafen werden während des Rennens oder kurz danach im Discord Kanal #rekommendungen, sowie im Forum niedergeschrieben
- Drive Through und Stopp&Go Strafen, welche nach dem Rennen vergeben werden, werden in Zeitstrafen umgerechnet.



- Verwarnungen bleiben bis zum Ende des Renntages bestehen. Dies schließt auch die Auslaufrunde mit ein.  
Eine Verwarnung wird dem Team umgehend im Rennen mitgeteilt.

## § 13 Hosting

1. Sollte es seitens des Veranstalters zu fehlerhaften oder vom Reglement abweichenden Servereinstellungen kommen, kann die Rennleitung wie folgt vorgehen:
  - a) Erlangt die Rennleitung vor dem Start der offiziellen Sessions Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird ein neuer Server erstellt.
  - b) Erlangt die Rennleitung nach dem Start der offiziellen Sessions Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird, sofern das offizielle Veranstaltungsende gemäß der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung eingehalten werden kann, in einer Einzelfallentscheidung die Veranstaltung fortgesetzt oder ein neuer Server erstellt.
  - c) Erlangt die Rennleitung nach Ende der Veranstaltung Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so gilt diese Veranstaltung unter den gegebenen Bedingungen als offiziell und wird voll gewertet

## § 14 Cheating und Verwendung externer Software

Das nachgewiesene Nutzen von Drittsoftware, die grundlegende Spielmechaniken beeinflusst oder verändert (Cheaten) führt zum sofortigen Ausschluss der Meisterschaft.

## § 15 Einverständnis Streaming (z.B. YouTube oder Twitch)

Jeder Fahrer, der sich für dieses Event registriert, erklärt sich ausnahmslos damit einverstanden namentlich, mit seinem registrierten Namen, genannt und aufgeführt zu werden. Mit der Anmeldung zur Liga, wird das Einverständnis erteilt, auch auf unserem Discordchannel, auf unserer Homepage: <https://simrc.de/> und im dortigen Forum namentlich in die Startaufstellung sowie in die Ligatabelle aufgenommen zu werden. Jede Anmeldung zum jeweiligen SimRC Event beinhaltet das Einverständnis zum Streamen und der Namensnennung im Stream.

Jedes Team darf sein eigenes Rennen aufzeichnen und verbreiten, sofern er dabei klar auf die Meisterschaft (durch Verlinkung, Logo oder Banner) hinweist.

## § 16 Salvatorische Klausel

Basis für die komplette Durchführung, sowie alle Entscheidungen im Rahmen dieser Serien, ist ausschließlich dieses Reglement in der zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Fassung. Sollte der Wortlaut im Einzelfall nicht geeignet sein, eine Situation oder Entscheidung herbeizuführen, die dem Grundgedanken der sportlichen Fairness entspricht, so kann in diesem Falle mithinreichender Begründung eine vom Reglementswortlaut abweichende Entscheidung getroffen werden. Tritt dieser Fall ein, werden die Organisatoren den Reglementswortlaut anschließend so präzisieren, ändern oder ergänzen, dass er für alle folgenden Veranstaltungen allgemeine Gültigkeit erlangt.

## § 17 Kontakt

Website: <https://simrc.de/>