



## Reglement

### 3. SimRC GT3 Rookie Cup

#### Inhalt

§1 Nennung.....	2
§2 Rennkalender.....	2
§3 User Votes.....	2
§4 Servereinstellungen.....	3
§5 Lackierungen & Decals.....	3
§6 Qualifikation zur Saison.....	3
§7 Eventablauf.....	4
§8 Fahrerbriefing.....	4
§9 Training.....	4
§10 Qualifikation.....	4
§11 Warmup.....	5
§12 Rennen.....	5
§13 Boxengasse.....	5
§14 Full Course Yellow (FCY).....	5
§15 Überholen & Überrunden.....	6
§16 Bremspunkte & Verlassen der Fahrbahn.....	6
§17 Rennende.....	7
§18 Wertung und Aufstieg.....	7
§19 Verhaltensregeln.....	7
§20 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens.....	8
§21 Signalgebung.....	8
§22 Technische Voraussetzungen.....	9
§23 Rennleitung.....	10
§24 Protest.....	10
§25 Strafenkatalog.....	11
§26 Hosting.....	13
§27 Einverständnis Streaming.....	13
§28 Salvatorische Klausel.....	13

## §1 Nennung

- Die Nennung ist gemäß dem geplanten Event in der vorgeschriebenen Form bis zum **07.01.2025 um 18 Uhr** abzugeben.
- Teilnahmeberechtigt sind alle Fahrer, welche zum Anmeldeschluss maximal ein iRating von 2000 Punkten und eine Fahrerlizenz von D 1.0 oder besser besitzen. Zudem darf das iRating zu keiner Zeit über 2200 Punkten liegen. Entscheidend ist hierfür die Sports Cars Kategorie.
- Fahrer aus der GT3 Meisterschaft dürfen im Rahmen der oben genannten Kriterien an der GT3 Cup Saison teilnehmen.
- Die Nennung muss im Forenbereich „Bewerbung“ erfolgen und folgende Daten enthalten:
  - o iRacing Name (Vor- und Zuname)
  - o Startnummer
  - o Fahrzeug
  - o Team (optional)
  - o iRacing ID
- Folgende Fahrzeuge stehen zur Auswahl:
  - o Porsche 911 GT3 R (992)
  - o Mercedes AMG GT3 2020
  - o Audi R8 LMS Evo II GT3
  - o Ferrari 296 GT3
  - o BMW M4 GT3
  - o Lamborghini Huracán GT3 Evo
  - o McLaren MP4-12C GT3
  - o Ford Mustang GT3
  - o Chevrolet Corvette Z06 GT3 R
  - o Acura NSX GT3 Evo 22
- Die Teilnehmerzahl wird auf 22 Fahrer limitiert.
- Nach dem Ende der Anmeldephase bekommen die ersten 22 Fahrer mit einer gültigen Bewerbung eine Einladung in eine iRacing League. Diese Anmeldung ist binnen 48 Stunden anzunehmen. Andernfalls ist keine Teilnahme an den Ligarennen möglich.

## §2 Rennkalender

Der 3. SimRC GT3 Rookie Cup wird an 4 Events, jeweils ab 19:05 Uhr, ausgetragen.

Diese finden statt am: (InGame Zeit in Klammern)

10.01.2025 Oulton International (10.01.2025, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 15.00)

17.01.2025 User Vote (17.01.2025, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 15.00)

24.01.2025 Laguna Seca Full Course (24.01.2025, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 15.00)

31.01.2025 Winton National (03.01.2025, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, R: 15.00)

### §3 User Votes

- Die Strecke für das Rennen 3 wird durch eine bei den Anmeldungen ausgewählt.
- Die Abstimmung und Strecke wird zusammen mit dem Ligastart veröffentlicht.
- Diese Abstimmungen werden bis zum Anmeldeschluss laufen.
- Es wird eine offene Abstimmung sein und ausschließlich die Stimmen der angemeldeten Fahrer sind gültig.
- Nach dem Ende der Abstimmung, wird das Ergebnis zeitnah veröffentlicht.

### §4 Servereinstellungen

- Fahrzeugklasse: Laut §1
- Strecke: Laut §2
- License Range: D 1.0 – PRO/WC 4.0
- iRating Limit: 2200
- Car Incident Limit: No Limit
- Incidents before first Warning: 15
- Warning every: 10
- Weather: Forecasted weather (all "auto" and on)
- Track Conditions: Generate / leave marbles on
- Start Type: Rolling Start
- Restart Type: Single File Back
- Fast Repair: 1
- Fuel Capacity: 70%, Weight Penalty: 0, Engine Power: 100%
- Maximum Tire Changes: No Limit
- Disable Car Damage: Off
- Wave around: aktiv
- Fixed Setup: on (Medium Downforce)

### §5 Lackierungen & Decals

- In der SimRC Liga wird anstatt Trading Paints ein Livery Paket verwendet, um den Umgang mit den Liveries für den Stream und die Liga zu erleichtern. Dieses Paket wird euch ebenfalls im Forum im Bereich Ligaleitung zur Verfügung gestellt.
- Lackierungen dürfen frei gewählt 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.
- Decals sind für alle Fahrer in der Liga verpflichtend!  
Diese Decals werden von uns mittels der car\_decals\_iRacingID.tga Datei hinzugefügt und müssen somit von euch nicht selbst erstellt oder angebracht werden.
- Alle weiteren Informationen findet ihr bei uns im Forum.

## §6 Qualifikation zur Saison

- Qualifiziert sind die ersten 22 Anmeldungen, welche eine gültige Bewerbung haben. Diese ist gültig, sobald alle in §1 genannten Bedingungen erfüllt sind.
- Ab der 23. gültigen Bewerbung, öffnen wir eine Warteliste, von der ihr bis zum Beginn des 3. Rennens nachrücken könnt. Sollte ein Fahrer ausfallen oder sich kurzfristig abmelden.

## §7 Eventablauf

- Jeder angemeldete Fahrer verpflichtet sich an jedem Rennen teilzunehmen. Ist dies für den Fahrer nicht möglich, so muss er (oder ein Vertreter) seine Nichtteilnahme für das folgende Rennen im #abmeldung Channel im Discord kundtun. Fehlt ein Fahrer unentschuldigt, wird dies bestraft.
- Die finale Wettervorhersage wird am Dienstag vor dem Rennen veröffentlicht.
- Eine Abmeldung ist bis spätestens 19:00 Uhr am Renntag möglich und nur mit der Startnummer gültig. Jeder Fahrer muss den Server bis zum Ende des Trainings betreten.
- Ein erstmaliger Beitritt des Servers in der Qualifikation ist nur nach vorheriger Meldung beim zuständigen Renndirektor (im Rennkalender zu finden) möglich.
- Folgende Serverzeiten sind zu beachten:
  - o Serverstart: 19:05 Uhr
  - o Training: 55 Minuten
  - o Qualifikation: 20 Minuten
  - o Warmup: 5 Minuten
  - o Rennen: 40 Minuten

## §8 Fahrerbriefing

- Vor allen Rennen wird es um 19:50 Uhr ein **verpflichtendes** Briefing geben. In diesem wird euch der Renndirektor die letzten Informationen für das anstehende Rennen mitteilen und euch über finale Verhaltensvorschriften informieren. Wer verhindert ist, wird gebeten, sich bei uns abzumelden und zu einem späteren Zeitpunkt (bis 20:30 Uhr) bei uns im Discord vorbeizukommen.

## §9 Training

- Das Training beginnt um 19:05 Uhr und endet um 20:00 Uhr
- Während der Trainingssession ist die Benutzung des ESC-Befehls erlaubt

## §10 Qualifikation

- Die Qualifikation beginnt um 20:00 Uhr und endet um 20:20 Uhr
- Der Ingame Voice Chat muss ab Beginn der Qualifikation (bis zum Rennende) aktiviert sein
- 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.
- 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.
- 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.

## §11 Warmup

- Das Warmup beginnt um 20:20 Uhr und endet um 20:25 Uhr.
- Im Warmup habt ihr die Möglichkeit, die Bedingungen auf der Strecke zu testen.
- Jeder Fahrer darf bis zu 2 Runden fahren, welche jeweils in der Boxengasse beginnen UND enden.
- Ein Überfahren der Startlinie, sowie das Fahren von über 2 Runden wird pro Vergehen mit einer 5 Sekunden Zeitstrafe im Rennen geahndet.

## §12 Rennen

- Das Rennen beginnt um 20:25 Uhr und endet um 21:05 Uhr
- Die Startart ist der Rollende Start.  
Das Fahrerfeld wird sich auf der Strecke aufstellen und der von iRacing gesteuerten Startprozedur folgen.  
Der Führende hält dabei das Tempo des Safety-Cars bis zur Freigabe des Rennens durch die iRacing Prozedur.  
Der Abstand zum Vordermann muss bei der Anfahrt und auf der Startgeraden zu jeder Zeit eingehalten werden, ein absichtliches Abstand lassen, um bei Grün mit mehr Anlauf zu starten, ist nicht erlaubt.
- 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.
- Wenn ein Fahrzeug durch eine Beschädigung merklich langsamer wie das restliche Feld ist, so hat er das Fahrzeug abseits der Ideallinie zu bewegen. Wenn eine Weiterfahrt nicht möglich ist, muss das Fahrzeug abseits der Strecke abgestellt werden.
- Ein Fortsetzen des Rennens ist nach dem Abschleppen des Fahrzeugs erlaubt, sofern der Fahrer NICHT die Schuld an einem Unfall trägt. Ein Fortsetzen des Rennens ist nicht erlaubt, wenn der Fahrer sein Fahrzeug auf den eigenen Boxenplatz fahren hätte können.

## §13 Boxengasse

- Es ist gewünscht, dass der Fahrer die Fastlane so lange wie möglich benutzt und nach dem Verlassen der eigenen Box, schnellstmöglich in die Fastlane einschert. Dabei ist zu beachten, dass Fahrzeuge auf der Fastlane IMMER Vorfahrt haben.
- 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.

## §14 Full Course Yellow (FCY)

- Kommt es zu einem größeren Unfall oder zu vielen kleineren Unfällen, wird eine FCY ausgesprochen. Während der FCY Phase sichtet die Rennleitung den Unfall.
- 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 absichtlich hartes Bremsen um den Hintermann auffahren zu lassen.
- Eine FCY Phase wird vom Renndirektor angekündigt, daraufhin sammelt das Standard iRacing Safety-Car 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 für die Strecke übliche Geschwindigkeit über die Strecke fahren.
- Eine FCY Phase wird immer mindestens 3 Runden dauern, bei einer Verlängerung der FCY Phase seitens der Rennleitung, wird die gesetzte Rundenzahl nicht mehr gekürzt.
- Ein Restart wird vom Renndirektor frühzeitig angekündigt, dabei hat der Führende das Tempo zu bestimmen. Ein Überholen vor dem Überfahren der Startlinie ist nicht erlaubt.

## §15 Überholen & Überrunden

- 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.

- Eine Überrundung wird dem Überrundenden, durch die Blaue Flagge (mit gelben Diagonalstreifen) angezeigt. Der zu Überrundende Fahrer trägt die Verantwortung, dem schnelleren Fahrer bei der ersten Gelegenheit die Möglichkeit zur Überrundung zu geben.
- 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.

## §16 Bremspunkte & Verlassen der Fahrbahn

- 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.
- 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.
- Grundsätzlich gilt, die Streckenbegrenzungen werden durch die Simulation automatisch kontrolliert und dementsprechend von der Simulation selbst sanktioniert.

## §17 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.
- Ist das Rennen für den Fahrer mit der Schwarz-weiß-karierten Zielflagge abgewunken, muss dieser eine komplette Auslaufrunde fahren und mit eigener Motorkraft die Boxengasse erreichen. Entscheidend ist hierfür die Boxeneinfahrtslinie.
- 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.
- 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.

## §18 Wertung und Aufstieg

- Für den erreichten Platz erhält der Fahrer folgende Punkte:

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punkte	35	31	27	24	21	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

*Für die schnellste Rennrunde, sowie für die Pole Position gibt es jeweils einen weiteren Meisterschaftspunkt.*

- Der Fahrer, welcher nach den 4 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.
- Bei allen Rennen werden nur Fahrzeuge gewertet, welche selbstständig fahrend das Rennen auf der Strecke beendet haben.
- Die 5 besten Fahrer, qualifizieren sich direkt für die GT3 Meisterschaft. Sollte ein Fahrer bereits für die GT3 Meisterschaft qualifiziert sein, rückt der nächste Platz hier nach. Dieser „Aufstieg“ ist freiwillig.

## §19 Verhaltensregeln

- Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch der SimRC. 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.
- 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.
- Sollte man nach einem Verbindungsabbruchs wieder auf den Rennserver zurückkehren, ist ein Verlassen der Box erlaubt.
- 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.
- Das nachgewiesene Nutzen von Drittsoftware, die grundlegende Spielmechaniken beeinflusst oder verändert (Cheaten) führt zum sofortigen Ausschluss der Meisterschaft. Die Benutzung von Exploits oder bugs in der Simulation ist zu jeder Zeit verboten. Fahrer die absichtlich und nachweislich diese Fehler in der Simulation benutzen, müssen damit rechnen, aus der Meisterschaft ausgeschlossen zu werden.



## §20 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens

- 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.
- 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 dem Ergebnis der Qualifikation.
- Wird das Rennen zwischen der zweiten Runde und vor 75% der Renndistanz abgebrochen, wird das Rennen mit der halben Punktzahl gewertet. Die Wertung erfolgt zu dem Zeitpunkt, zu dem das führende Fahrzeug das vorletzte Mal die Ziellinie überquert hat, bevor das Rennen unterbrochen wurde.
- 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 führende Fahrzeug das vorletzte Mal die Ziellinie überquert hat, bevor das Rennen unterbrochen wurde.
- Der Renndirektor darf ein Rennen nach eigenem Ermessen abbrechen.
- Ein Neustart des Servers oder des Rennens wegen fehlender Fahrer oder das Warten auf Fahrer ist ausgeschlossen.

## §21 Signalgebung

- Schwarz-weiß karierte Zielflagge: Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation oder des Rennens an.
- Schwarze Flagge: Signalisiert dem Fahrer dass er zu grobe oder zu viel 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.
- 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.
- Rote Flagge: Wenn der Renndirektor, das Training/Qualifikation/Rennen aufgrund eines Unfalles oder wegen Witterungsbedingungen mit der roten Flagge unterbricht, haben die Teilnehmer unverzüglich die Geschwindigkeit herabzusetzen und in die Boxengasse einzufahren. Es besteht Überholverbot.
- 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.
- Weiße Flagge: Zeigt, dass die letzte Rennrunde angebrochen ist.

- 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.
- Meatball-Flagge: Zeigt dem Fahrer an, dass sein Fahrzeug zu sehr beschädigt ist und er die Box anfahren muss. Bei Missachtung erfolgt eine Disqualifikation.

## §22 Technische Voraussetzungen

- 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 zB. des Lenkrads auf der Strecke ist nicht erlaubt.
- 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.
- 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.

## §23 Rennleitung

- Verantwortliche Organisatoren:
  - o Jonas (Organisation / Admin)
  - o Burkhard (Organisation / Streamer)
  - o Nico (Organisation / Admin)
  - o Chris (Decals)
- Verantwortliche Renndirektoren:
  - o Danny
  - o Jonas
  - o Nico
- Der Renndirektor muss in permanenter Abstimmung und in ständiger Zusammenarbeit mit der Rennkommission arbeiten.
- In den nachfolgenden Punkten ist der Renndirektor der Rennkommission übergeordnet:
  - o Überwachung des Trainings, der Qualifikation und der Rennen
  - o Verhängung von Wertungsstrafen in Absprache mit der Rennkommission.
  - o Startprozedur
  - o Abwicklung eines eventuellen Re-Starts
  - o Absprache und Kontrolle der Safety-Car Aktivitäten
- Der Renndirektor stellt bei Bedarf vor einem Ligarennen die letzten Informationen zu dem kommenden Ligarennen zusammen. Diese werden im Discord Channel #rennleitung. Diese Informationen sind für alle Fahrer **bindend**.
- Wenn eine Strafe des Strafenkatalogs in der Höhe dem Vergehen nicht angemessen ist, darf der Renndirektor diese Strafe reduzieren.
- 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.
  
- Sichtungsbereiche:
  - o Startphase: Die Rennkommission sichtet die Startphase entsprechend den Vorgaben
  - o Bewertet wird das komplette Rennevent. Von der Qualifikation bis zum Ende des Rennens inkl. der Auslaufrunde bis zum Überfahren der Boxenlinie.
  - o Live-Sichtung: Es wird das komplette Rennevent über den "Watch-Mode", wie auch der Stream gesichtet

## §24 Protest

- 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.
- 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:
  - o Grund: Als Protest Grund können Situationen angeführt werden, die gegen das Reglement, die Veranstaltungs- und/oder Serien Ausschreibung verstoßen
  - o Form: Ein Protest ist über [DIESES Formular](#) einzureichen
  - o Nur vollständig ausgefüllte Formulare sind gültig
- Die Protestfrist endet um **12 Uhr** am Tag nach dem Ende der Veranstaltung. Beginn und Ende der Veranstaltung werden in der Veranstaltungsausschreibung bekanntgeben. Protest Entscheidungen durch die Rennleitung, sofern nicht anders angegeben, treten unmittelbar nach Bekanntgabe in Kraft. Fehlerhafte oder fehlende Angaben lassen den Protest unzulässig werden.

## §25 Strafenkatalog

- Absichtlicher herbeigeführter Unfall
  - Disqualifikation vom Event und aus dem Wettbewerb
- Regelverstoß in der Qualifikation
  - Ein zu frühes ausfahren aus der Boxengasse oder ein zu spätes einfahren in die Boxengasse. Beitritt auf den Rennserver nach Beginn der Qualifikation: **5 Sekunden Zeitstrafe**
  - Potenziell Unfall verursachendes Verhalten oder ausbremsen eines anderen Fahrers auf der „Hot-Lap“: **5 Sekunden Zeitstrafe**
  - Unfall in der Qualifikation verursacht: **10 Sekunden Zeitstrafe**
- Regelverstoß im Warmup
  - Überfahren der Startlinie: **5 Sekunden Zeitstrafe**
  - Fahren von über 2 Runden: **5 Sekunden Zeitstrafe**
- Startprozedur
  - Potenziell Unfall verursachendes Fahren oder nicht einhalten des richtigen Abstands in der Einführungsrunde: **Drive Through**
  
- Unfall in der Startphase (Erste Runde)
  - mit Ausfall von anderen Fahrern und bei größerem Schaden am Fahrzeug: **Stopp&Go 10 Sekunden**
  - mit Positionsverlust von anderen Fahrern: **Drive Through**
  - Bei außergewöhnlich schweren Startunfällen kann im Nachhinein ein Qualifikationsverbot für das nächste, vom Fahrer teilgenommene Rennen, ausgesprochen werden.
  - Löst ein Fahrer durch sein Verhalten eine Rote Flagge aus, muss dieser Fahrer beim Neustart vom letzten Platz starten.
- Unfall außerhalb der Startphase / Unsicheres Wieder Auffahren auf die Strecke
  - mit Ausfall von anderen Fahrern oder starker Schaden am Fahrzeug: **Stopp&Go 5 Sekunden**
  - mit Positionsverlust von anderen Fahrern: **Drive Through**
  - mit Zeitverlust von anderen Fahrern: **10 Sekunden Zeitstrafe**
  - Ohne Zeitverlust von anderen Fahrern: **5 Sekunden Zeitstrafe**
  - Bei außergewöhnlich schweren Unfällen kann im Nachhinein ein Qualifikationsverbot für das nächste, vom Fahrer teilgenommene Rennen, ausgesprochen werden.
- Driving Standards
  - U.a.: Abdrängen, auflaufen lassen, Dive bomben, Weaving, Moving Under Breaking, nicht ausreichend Platz lassen, missachten blauer Flaggen. Jeweils ohne Unfall. **Verwarnung, danach 10 Sekunden Zeitstrafe**
- Cutting / unverhältnismäßiges Ausnutzen der Streckenbegrenzung
  - Missachtung der Streckenlimits wird simulationsseitig bestraft.
  - Gewinn einer Position durch fahren Abseits der Strecke (Ausnutzen eines Offtracks): **10 Sekunden Zeitstrafe**
  - Forcing Offtrack (Wenn der rausgedrückte Fahrer dadurch einen Nachteil hat): **5 Sekunden Zeitstrafe**

- Verhalten unter Full Course Yellow (FCY)
  - Verursachen eines Unfalls unter FCY: **Stopp&Go 10 Sekunden**
  - Provokantes Fahrverhalten (mehrmaliges neben ein anderes Fahrzeug fahren, unnötig dicht auffahren, oder absichtliches auffahren lassen): **Verwarnung**
- Verstoß gegen ESC-Verbot
  - Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing in der Qualifikation: **Verwarnung, wenn keine schnelle Runde begonnen wird. Ansonsten Drive Through im Rennen**
  - Unerlaubtes Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing im Rennen: **Disqualifikation**
- Verstoß gegen die Auslaufrunden Pflicht
  - Nicht erreichen der Boxeneinfahrtslinie am Ende der Auslaufrunde: **1 Runde Abzug von der gefahrenen Distanz**
- Nicht Abmeldung bei nicht Antritt zum Event
  - Keine Abmeldung entsprechend des vorgegebenen Zeitrahmens: **Qualifikationsverbot im nächsten vom Fahrer teilgenommenen Rennen**
- Beschimpfung / Verunglimpfung
  - **Ausschluss aus dem Wettbewerb und von der SimRC Plattform**
  
- Vollziehung der Strafen:
  - Sollte innerhalb der letzten 3 Runden im Rennen eine Strafe vergeben werden, kann das Rennen ohne absitzen der Strafe beendet werden, dann wird die Strafe vom Server auf die Rennzeit angerechnet.
  - Zeitstrafen werden von der Rennkommission **allen** Fahrern über den Ingame Chat mitgeteilt und nach dem Rennen auf die Rennzeit aufgerechnet.
  - Verwarnungen bleiben bis zum Ende des Renntages bestehen. Dies schließt auch die Auslaufrunde mit ein.
  - Eine Verwarnung wird dem Fahrer umgehend im Rennen mitgeteilt.
  - Drive Through und Stopp&Go Strafen, welche nach dem Rennen vergeben werden, werden in Zeitstrafen umgerechnet.
  - Alle Strafen werden während des Rennens oder kurz danach im Discord Kanal #reko-meldungen niedergeschrieben.

## §26 Hosting

- Sollte es seitens des Veranstalters zu fehlerhaften oder vom Reglement abweichenden Servereinstellungen kommen, kann die Rennleitung wie folgt vorgehen:
  - o Erlangt die Rennleitung vor dem Start der offiziellen Sessions Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird ein neuer Server erstellt.
  - o 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.
  - o 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.

## §27 Einverständnis Streaming

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

## §28 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.