



Reglement

1. SimRC GT3 Endurance

Inhalt

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

§1 Nennung

- Die Nennung ist gemäß dem geplanten Event in der vorgeschriebenen Form **bis zwei Tage vor einem Rennen abzugeben. Ein offizieller Anmeldeschluss existiert nicht, jedoch werden für die letzten beiden Rennen keine neuen Teams akzeptiert.**
- Zur Nennung steht im Forenbereich „Bewerbung“ ein Formular zum Ausfüllen zur Verfügung. Es sind alle Punkte zwingend auszufüllen.
- Folgende Fahrzeuge stehen zur Auswahl:
 - Porsche 911 GT3 R (992)
 - Mercedes AMG GT3 2020
 - Audi R8 LMS Evo II GT3
 - Ferrari 296 GT3
 - BMW M4 GT3 Evo
 - Lamborghini Huracán GT3 Evo
 - McLaren 720S GT3 Evo
 - Ford Mustang GT3
 - Chevrolet Corvette Z06 GT3 R
 - Acura NSX GT3 Evo 22
 - Aston Martin Vantage EVO GT3
- Ein Team muss mindestens 2 Fahrer bis maximal 5 Fahrer melden.
- Es dürfen so lange Fahrer nachgemeldet werden, bis das Limit von 5 Fahrern erreicht ist. Diese muss mit seinem iRating im iRating Bereich der qualifizierten Klasse liegen.
- Ein Fahrer darf nur in einem Team gemeldet werden.
- Scheidet ein gemeldeter Fahrer aus einem Team aus, so darf das Team diesen Fahrer ersetzen, unabhängig seiner bisherigen Rennteilnahmen. Dies ist einmal pro Saison möglich. Der Ersatzfahrer muss aber ebenfalls das Gleichheitsprinzip erfüllen (§18).
- Für eine gültige Anmeldung muss das Fahrzeug, die Startnummer und mindestens 2 Fahrer gemeldet werden.
- Eine Teilnahme an allen zur Saison gehörenden Events ist nur mit den in der Bewerbung genannten Daten erlaubt. Dazu gehören der Teamname, Fahrer, die Startnummer und das Fahrzeug.
- Die Teilnehmerzahl wird auf **50 Teams** limitiert.

§2 Rennkalender

Die 1. SimRC GT3 Endurance wird an 8 Events, jeweils ab 15:35 Uhr, ausgetragen.

Diese finden statt am: (InGame Zeit in Klammern)

27.09.2025	Le Mans - 24 Heures du Mans	(27.09.25, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 28.09.25 R: 10.00)
25.10.2025	Indianapolis – Road Course	(25.10.25, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 26.10.25 R: 10.00)
22.11.2025	Spa-Francorchamps – Endu Pits	(22.11.25, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 23.11.25 R: 10.00)
10.01.2026	UV 1 – “Mauern sind nah”	(10.01.26, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 11.01.26 R: 10.00)
07.02.2026	UV 2 “Bella Italia”	(07.02.26, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 08.02.26 R: 10.00)
07.03.2026	The Bend – GT Circuit	(07.03.26, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 08.03.26 R: 10.00)
11.04.2026	Montreal – Grand Prix	(11.04.26, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 12.04.26 R: 10.00)
09.05.2026	Nürburgring – Grand Prix	(09.05.26, P: 09:00 Uhr, Q: 11.00, 10.05.26 R: 10.00)

§3 User Votes

- Die Strecken für die User Vote (UV) Rennen werden durch eine Abstimmung im Anmeldeformular ausgewählt.
- Diese Abstimmungen laufen bis zum **19.09.2025**.
- Nach dem Ende des Qualifikationsevents wird das Ergebnis zeitnah veröffentlicht.
- Es zählen nur die Stimmen der qualifizierten Teams.

§4 Servereinstellungen

- Fahrzeugklasse: Laut §1
- Strecke: Laut §2 Rennkalender
- License Range: D 1.0 – PRO/WC 4.0
- iRating Limit: No Limit
- Car Incident Limit: No Limit
- Incidents before first Warning: 50
- Warning every: 12
- Weather: Forecasted weather (all “auto” and on)
- Track Conditions: Generate / leave marbles on
- Start Type: Rolling Start
- Restart Type: Single File Back
- Fast Repair: 3 (siehe §13)
- Fuel Capacity: 100% Weight Penalty: 0, Engine Power: 100%
- Maximum Tire Changes: No Limit
- Disable Car Damage: Off
- Wave around: aktiv
- Fixed Setup: Off

§5 Lackierungen & Decals

- In der SimRC Liga wird ein Decals Paket verwendet, um die Decals der Liga auf den Fahrzeugen anzubringen. Dies erleichtert den Umgang mit den Lackierungen für den Stream und die Liga. 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 das Team, dass diese Genehmigungen vorliegen. Im Schadensfall haftet das angemeldete Team selbst. Der Veranstalter haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter.
- Alle weiteren Informationen findet ihr **bei uns im Forum**.

§6 Qualifikation zur Saison

- Vor der Saison führen wir für alle neuen Teams oder Teams mit unter 6/8 Rennen in der letzten Saison ein Qualifikationsevent durch.
- Dieses Qualifikationsevents findet am 20.09.2025 ab 19 Uhr statt.

- Stammteams werden von uns anhand ihres iRatings in eine der beiden Klassen eingeteilt und nehmen nicht am Qualifikationsevent teil.
- In dieser Saison werden wir ausnahmsweise die ersten 25 Anmeldungen direkt zur Saison zulassen. Voraussetzung ist hierbei eine gültige Anmeldung entsprechend §1 und das Team muss uns bekannt sein.
- Während dieses Events wird die Aufteilung in die Pro- und Am- Klasse ausgefahren. Die schnellsten Teams bekommen hierbei die freien Plätze der Pro-Klasse, die weiteren Teams bekommen die freien Plätze der Am-Klasse, bis das Feld voll ist. Alle weiteren Teams sind nicht für die reguläre Saison qualifiziert.
- Die Qualifikation wird im Hotlap Prinzip ausgefahren. Dementsprechend müsst ihr mindestens eine gültige Runde auf einem unserer offiziellen Qualifikationsserver fahren.
- Die Qualifikation wird von der Rennleitung live verfolgt.
- Sollten wir bei der Überwachung Ungereimtheiten feststellen, muss der Fahrer uns sämtliche Telemetrie aus seinen Trainingseinheiten bereitstellen. Sollten diese zusätzlichen Daten nicht zur Klärung beitragen, behalten wir uns vor, diese Fahrer aus der Meisterschaft auszuschließen.
- Dieses Event wird im Qualifikationsformat ausgetragen.
- Abweichend von den üblichen Serversettings wird das Qualifikationsevent bei gleichbleibenden Streckenbedingungen durchgeführt. Die genauen Einstellungen werden einige Tage vor dem Event veröffentlicht.
- Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, Teams, welche deutlich langsamer sind, nicht zur Meisterschaft zuzulassen, sowie Teams mit der passenden Pace zusätzlich zur Liga zuzulassen.

§7 Rennklassen

- Pro Klasse
 - o Die Stammteams der vergangenen Saisons, sowie die schnellsten Teams aus dem Qualifikationsevent, welche über der iRating Grenze liegen, bilden die Pro-Klasse.
 - o Diese Klasse besteht aus bis zu 25 Teams
 - o Startnummern #1 - #3 sind für die Top3 der vorherigen Saison reserviert
- Am-Klasse
 - o Die weiteren Teams aus dem Qualifikationsevent, sowie die Stammteams unterhalb der iRating Grenze bilden die Am-Klasse.
 - o Diese Klasse besteht aus bis zu 25 Teams
 - o Teams in der Am-Klasse bekommen vor ihre gewählte Startnummer eine 1 gesetzt, um damit eine 3-stellige Nummer zu haben.
- Gaststarter
 - o Gaststartplätze werden im Rahmen eines Forenbeitrags in der Woche vor dem jeweiligen Rennen veröffentlicht.

§8 Eventablauf

- Jedes angemeldete Team verpflichtet sich an jedem Rennen teilzunehmen. Ist dies für ein Team nicht möglich, so muss es (oder ein Vertreter) seine Nichtteilnahme für das folgende Rennen im #abmeldung Channel im Discord kundtun. Fehlt ein Team unentschuldigt, wird dies bestraft.

- Eine Abmeldung ist bis spätestens **15:00 Uhr** am Renntag möglich und nur mit der Startnummer gültig.
- Jedes Team 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.
- Der Fahrer, welcher die Qualifikation fährt, muss auch den Rennstart fahren.
- Folgende Serverzeiten sind zu beachten:
 - o Serverstart: 15:35 Uhr
 - o Training: 85 Minuten
 - o Qualifikation: 2x15 Minuten
 - o Warmup: 5 Minuten
 - o Rennen: 360 Minuten

§9 Fahrerbriefing

- Vor allen Rennen wird es um 16:50 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 17:30 Uhr) bei uns im Discord vorbeizukommen.
- Hierbei reicht ein Fahrer pro Team, dieser muss aber **eindeutig dem Team zugeordnet** werden können. Entweder durch den Teamnamen oder das Kürzel vor dem realen Namen.
- Die pünktliche Anwesenheit zum Briefing wird kontrolliert und bei verpasstem Briefing bestraft. Hierbei trägt das Team die Verantwortung, mit seinem Namen im Discord identifiziert werden zu können.
- Das Fahren ist während des Briefings untersagt. Hierbei zählt der Zeitraum zwischen dem Beginn des Briefings und dem offiziell ausgesprochenen Ende durch den Renndirektor.

§10 Training

- Das Training beginnt um 15:35 Uhr und endet um 17:00 Uhr
- Während der Trainingsssession ist die Benutzung des ESC-Befehls erlaubt

§11 Qualifikation

- Die Qualifikation beginnt um 17:00 Uhr und endet um 17:30 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.

- Die Qualifikation wird für die einzelnen Klassen getrennt abgehalten.
 - o Minute 00-15: Am-Klasse und Gaststarter
 - o Minute 15-30: Pro-Klasse
- Sollte man zum Ende seines Qualifikationszeitraums auf der Strecke sein, darf die Runde beendet werden und man muss danach schnellstmöglich an die Box fahren.

§12 Warmup

- Das Warmup beginnt um 17:30 Uhr und endet um 17:35 Uhr.
- Das Warmup findet 15 Ingame Minuten vor dem Rennen statt.
- Im Warmup habt ihr die Möglichkeit, die Bedingungen auf der Strecke zu testen.

§13 Rennen

- Das Rennen beginnt um 17:35 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 grüne Ampel der 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.
- Bei unfahrbaren Wetterbedingungen zum Rennstart behält sich die Rennleitung vor, den Start um bis zu 5 Runden zu verschieben. Dabei wird die Formation Lap verlängert und die Fahrer haben bis zur Ankündigung des eigentlichen Starts im Singlefile zu fahren. Vor dem Ende der 5 Runden trifft die Rennleitung eine Entscheidung über das weitere Vorgehen.
- 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 mit anderen Fahrern trägt. Ein Fortsetzen des Rennens ist nicht erlaubt, wenn der Fahrer sein Fahrzeug auf den eigenen Boxenplatz fahren hätte können.
- Jedes Team darf 3 Fast Repairs nutzen. Das erste Fast Repair darf ohne weitere Bedingungen genutzt werden. Die Fast Repairs 2 und 3 werden von uns mit einer Drive Through bestraft.

§14 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.

§15 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.
- Während einer FCY Phase dürfen sich Fahrer um bis zu einer Runde zurückrunden. Hierbei ist die iRacing Anzeige zu beachten.
- 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.

§16 Überholen & Überrunden

- Ist eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen auf einer Geraden gegeben, ist die eigene Linie zu halten.
- Im Zweikampf zweier Fahrer darf eine offene Lücke genutzt werden, solange man in der Lage ist die eigene Linie vor und in der Kurve halten zu können. Ab einer Überlappung zwischen zwei oder mehr Fahrzeugen ist den anderen Fahrzeugen genug Platz zu lassen, damit alle unfallfrei durch die Kurve fahren können. Hierbei ist die Streckenbegrenzungslinie zu beachten.
- 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.
- Ein Überholen durch Offtracks ist nicht erlaubt. Hat sich ein Fahrer einen Vorteil erfahren, muss den Platz innerhalb von drei Kurven wieder zurückgeben haben. 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.

§17 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.

§18 Gerechtigkeitsprinzip

- iRacing Fairshare ist aktiv
- Darüber hinaus darf kein Fahrer über 60% der Runden des Teams gefahren haben.
- Jede Runde über 60% wird von den gefahrenen Runden des Teams wieder abgezogen.
- Jeder angemeldete Fahrer muss mindestens an zwei Rennen teilnehmen.
- Meldet ein Team über einen (2+) Fahrer von der Saison ab und meldet dafür einen Ersatzfahrer an, muss das Team im folgenden Rennen eine 30 Sekunden Stopp & Go Strafe absitzen.
- Führt ein Team ein Rennen mit nur einem Fahrer, so wird dieses Rennen für das Team nicht gewertet.

§19 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.
- Es muss innerhalb der Verbleibenden Zeit (iRacing remaining Time) die Boxenlinie überfahren werden, sonst zählt die Auslaufrunde als unvollständig.
- 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.

§20 Wertung und Aufstieg

- Für den erreichten Platz erhält das Team 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 8 Wertungsläufen die meisten Punkte eingefahren hat, wird als Meister gekürt. Belegen mehrere Fahrer in der Meisterschaftswertung denselben Rang, entscheiden die besten Einzelplatzierungen über das Meisterschaftsergebnis.
- Bei allen Rennen werden nur Fahrzeuge gewertet, welche das Rennen aus eigener Kraft auf der Strecke beendet haben.
- Es gibt KEINE gemeinsame Meisterschaftswertung. Pro- und Am-Klasse werden ausschließlich getrennt gewertet.

§21 Teilnahmegebühr

- Für eine Teilnahme muss ein Team eine Teilnahmegebühr von **20€** bezahlen.
- Diese Gebühr muss bis spätestens **zwei Tage vor dem Rennen** gezahlt werden.
- Diese wird über Paypal auf das folgende Konto überwiesen: **iracing@simrc.de**
- Die Teilnahmegebühr wird für folgende Ausgaben verwendet:
 - o Kosten der Trainingsserver (Mo-Do vor dem Rennen)
 - o Kosten der Renn- und Qualifikationsserver
 - o Pokale für die Top3 beider Klassen
 - o 100€ gehen als Spende an die SimRC Plattform
 - o Benötigte Strecken und Taschengeld für die Streamer und Orga

§22 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 Verbindungsabbruch wieder auf den Rennserver zurückkehren, ist ein Verlassen der Box erlaubt.
- Sollte sich ein Fahrer durch eine unfaire Aktion oder einen Bug in der Simulation, 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.
- Teams mit 2 Rennen ohne Abmeldung, werden von Seiten der Ligaleitung disqualifiziert und von der Teilnahme an der weiteren Saison ausgeschlossen.
- Der Ingame Chat darf für private Nachrichten an andere Teams genutzt werden. Nachrichten (egal ob Voice oder Text) welche an alle gerichtet sind, sind verboten.
- 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.

§23 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.

§24 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 abubrechen, 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. Er hat spätestens bei einem Abstand von 0,5sek oder weniger, bis zu 3 Kurven (oder Kurvenkombinationen) Zeit das schnellere Fahrzeug vorbeizulassen. 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.

§25 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.

§26 Rennleitung

- Verantwortliche Organisatoren:
 - o Jonas (Organisation / Admin)
 - o Burkhard (Organisation / Streamer)
 - o Nico (Organisation / Admin)
 - o Sascha (Organisation)
 - 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 veröffentlicht.
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.
- Im Nachgang eines Rennens bewertet der Renndirektor alle noch offenen Situationen und bearbeitet die Proteste (siehe §26).

- Sichtungsbereiche:
 - o Bewertet wird das komplette Rennevent. Von der Qualifikation bis zum Ende des Rennens inkl. der Auslaufrunde bis zum Ende des Servers.
 - o Live-Sichtung: Es wird das Rennevent in Stunde 1 und 6 über den "Watch-Mode", wie auch der Stream gesichtet.
 - o Protest-Sichtung: In den Stunden 2 bis 5 ist die Rennleitung für Proteste offen, welche von Fahrern über den Discord Voice an die Rennleitung gemeldet werden.

§26 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 das Team 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 bewertete Vergehen, kann nicht zusätzlich durch einen Fahrer protestiert werden.
- Das Recht zum Protest haben nur Teams. Möchte ein Team gegen ein anderes Team 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 incl. Zeitstempel 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.

§27 Strafenkatalog

- Absichtlicher herbeigeführter Unfall
 - o Disqualifikation vom Event und aus dem Wettbewerb
- Briefingstrafen
 - o Fehlen beim Briefing: **20 Sekunden Zeitstrafe**
 - o Fahren während des Briefings: **20 Sekunden Zeitstrafe**
- Regelverstoß in der Qualifikation
 - o Ein zu frühes ausfahren aus der Boxengasse oder ein zu spätes einfahren in die Boxengasse. Beitritt auf den Rennserver nach Beginn der Qualifikation: **10 Sekunden Zeitstrafe**
 - o Potenziell Unfall verursachendes Verhalten oder ausbremsen eines anderen Fahrers auf der „Hot-Lap“: **10 Sekunden Zeitstrafe**
 - o Unfall in der Qualifikation verursacht: **Drive Through**
- Startprozedur
 - o 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 20 Sekunden**
 - mit Positionsverlust von anderen Fahrern: **Stopp&Go 10 Sekunden**
 - 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 dieses Team 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 10 Sekunden**
 - mit Positionsverlust von anderen Fahrern: **Stopp&Go 5 Sekunden**
 - mit Zeitverlust von anderen Fahrern: **15 Sekunden Zeitstrafe**
 - Ohne Zeitverlust von anderen Fahrern: **10 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 15 Sekunden Zeitstrafe**
 - Beitritt auf den Rennserver mit einem abweichenden Fahrzeug: **Qualifikationsverbot im aktuellen oder dem nächsten, vom Team teilgenommene Rennen und zusätzlich 20 Sekunden Wartezeit.**
- Cutting / unverhältnismäßiges Ausnutzen der Streckenbegrenzung
 - Missachtung der Streckenlimits wird simulationsseitig bestraft.
 - Gewinn einer Position durch fahren Abseits der Strecke (Ausnutzen eines Offtracks): **20 Sekunden Zeitstrafe**
 - Forcing Offtrack (Wenn der rausgedrückte Fahrer dadurch einen Nachteil hat): **10 Sekunden Zeitstrafe**
- Sonderstrafen (Endurance)
 - Nutzen der Ingame Chatfunktion: **Verwarnung, bei Wiederholung 10 Sekunden**
 - Benutzen des zweiten und dritten Fast Repairs: **Drive Through**
 - Mit unter 2 Fahrern ein Rennen gefahren / Unangemelder Fahrer eingesetzt: **DSQ vom Rennen**
 - Ein Fahrer hat unter 2 Rennen teilgenommen: **DSQ von Saison**
 - Keine Abmeldung entsprechend des vorgegebenen Zeitrahmens: **Qualifikationsverbot im nächsten vom Team teilgenommenen Rennen**
 - Bei zwei Rennen ohne Abmeldung: Disqualifikation aus der Saison
- Verhalten unter Full Course Yellow (FCY)
 - Verursachen eines Unfalls unter FCY: **Stopp&Go 20 Sekunden**
 - Provokantes Fahrverhalten (mehrmaliges neben ein anderes Fahrzeug fahren, unnötig dicht auffahren, oder absichtliches auffahren lassen): **Verwarnung**
 - Überholen vor der Ziellinie bei einem Restart: **Drive Through**

- 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**
 - Bei zwei Rennen ohne Abmeldung: Disqualifikation aus der Saison
- 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** Teams 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 Team 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 Reko Log veröffentlicht.

§28 Hosting

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

- In der Woche vor dem Rennen stellen wir offizielle Trainingsserver
 - o Mo-Mi sind es reine Trainingsserver von 19 bis 22 Uhr
 - o Donnerstags gibt es einen Trainingsserver mit Quali+Rennen, wobei beides in etwa zur ingame Rennzeit stattfindet.
 - o Der Rennserver wird zusammen mit den Trainingsservern erstellt.
 - o Die finalen Rennbedingungen werden zeitnah danach veröffentlicht.

§29 Einverständnis Streaming

- Jedes Team, das sich für dieses Event registriert, erklärt sich ausnahmslos damit einverstanden namentlich, mit dem Namen des Teams und seiner Fahrer 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.
- Das Streamen/aufzeichnen von Briefings und offiziellen Gesprächen ist ausdrücklich verboten. Sollten wir davon Kenntnis erlangen, kann das Team eine Strafe bis hin zum Ausschluss aus der SimRC erhalten (siehe §21 Verhaltensregeln).

§30 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.