



Reglement

2. SimRC GT3 Endurance

Inhalt

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

§1 Nennung

- Die Nennung ist gemäß dem geplanten Event in der vorgeschriebenen Form bis zum **26.09.2026 um 18 Uhr** abzugeben.
- Zur Nennung steht im Forenbereich „**GT3 Endurance**“ ein Formular zum Ausfüllen zur Verfügung.
- Ihr könnt aus allen Fahrzeugen der iRacing GT3 Klasse wählen.
- Bei der Anmeldung kann eine freie Startnummer zwischen 2 und 99 gewählt werden.
- Stammteams haben ein Vorrecht auf ihre Startnummer aus der Vorsaison.
- Im Rahmen der Anmeldung könnt ihr ebenfalls für eine Strecke der beiden User-Votes abstimmen. Hier zählen am Ende nur die teilnehmenden Teams.
- Die geplante Teilnehmerzahl sind **50 Teams**.
- Eine Teilnahme an allen zur Saison gehörenden Events ist nur mit den in der Bewerbung genannten Daten erlaubt. Dazu gehören die genannten Fahrer, Startnummer und das Fahrzeug.
- 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.
- Nachmeldungen werden bis zum Freitag vor einem Rennen um 23:59 Uhr akzeptiert.
- Nachmeldungen dürfen den iRating Schnitt des Teams nicht über/unter den Median der eigenen Klasse bewegen.
- Eine Nachmeldung ist nur bis zum vorletzten Rennen möglich.
- Ein Fahrer darf nur in einem Team gemeldet werden.
- Scheidet ein gemeldeter Fahrer aus einem Team aus, darf das Team den Fahrer abmelden. Das erste Abmelden ist straffrei, ab der zweiten Abmeldung wird die Abmeldung bestraft. Der Ersatzfahrer muss aber ebenfalls das Gleichheitsprinzip erfüllen (§15).
- Für eine gültige Anmeldung muss das Fahrzeug, die Startnummer und mindestens 2 Fahrer gemeldet werden.
- Die Stammteams der Vorsaison (6 von 8 gefahrenen Rennen) haben einen festen Startplatz, danach wird nach Anmelde Reihenfolge aufgefüllt, bis 50 Teams erreicht sind.
- Die Einteilung in die Klassen erfolgt durch den iRating Schnitt der gemeldeten Fahrer.

§2 Rennkalender

Die SimRC GT3 Endurance wird an 5 Events ausgetragen.

Diese finden statt am:

29.08.2025	UV 1 – IMSA 2026 Nord Amerika	240 Minuten
26.09.2025	Sonoma Raceway – Sportscar Variante	240 Minuten
24.10.2025	Homestead Miami – Road Course B	240 Minuten
14.11.2026	UV 2 – WEC 2026	360 Minuten
05.12.2026	Adelaide Street Circuit	240 Minuten

§3 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: 30
- 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
- Wave around: aktiv
- Sporting Regulations: default Ruleset
- Fixed Setup: Off

§4 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 Rennklassen

- Gold Klasse
 - o Die Teams über dem Team iRating Median fahren in dieser Klasse.
 - o Der Meister der Vorsaison erhält automatisch die Startnummern #1
- Silber-Klasse
 - o In dieser Klasse fahren alle Teams unter dem Team iRating Median.
 - o Teams in dieser Klasse bekommen vor ihre gewählte Startnummer eine 1 gesetzt.

§7 Eventablauf

- Kann ein Team an einem Rennen nicht teilnehmen, so muss die Nichtteilnahme für das folgende Rennen im #abmeldung Channel im Discord kundtun.
Fehlt ein Team unentschuldigt oder meldet sich zu spät ab, wird dies bestraft.
- Eine Abmeldung ist bis spätestens **15:00 Uhr** am Renntag möglich und nur mit der Startnummer laut Teamliste (Forum) gültig.
- Der Fahrer, welcher die schnellste Zeit im Qualifying für das Team fährt, muss auch den Rennstart fahren.
- Folgende Serverzeiten sind zu beachten:
 - o Serverstart: 17:35 Uhr (15:35 Uhr beim 360min Rennen)
 - o Training: 85 Minuten
 - o Qualifikation: 2x15 Minuten
 - o Warmup: 5 Minuten
 - o Rennen: nach Minuten Rennzeit (siehe §2)

§8 Teambriefing

- Vor allen Rennen wird es beim 240min Rennen um **18:50 Uhr** (beim ersten Rennen um **18:45 Uhr**) und beim 360min Rennen um **16:50 Uhr** ein Briefing geben.
- Das Fahren ist während des Briefings untersagt. Hierbei zählt der Zeitraum zwischen dem oben genannten Beginn des Briefings und dem offiziell ausgesprochenen Ende durch den Renndirektor.

§9 Qualifikation

- Der Ingame Voice Chat muss ab Beginn der Qualifikation aktiviert sein.
- Während der Qualifikation darf nur innerhalb der eigenen Box der ESC-Befehl benutzt werden. Andernfalls ist eine Wiederaufnahme der Qualifikation nicht zulässig.
- Die Qualifikation wird für die einzelnen Klassen getrennt abgehalten.
 - o Minute 00-15: Am-Klasse
 - o Minute 15-30: Pro-Klasse
- Im jeweiligen Zeitraum begonnene Runden dürfen zu Ende gefahren werden.

§10 Rennen

- Die Startart ist der Rollende Start.
- Das Fahrerfeld wird der von iRacing gesteuerten Startprozedur folgen.
- Während der Formation Lap hält das Feld das Tempo des Safety-Cars bis zur Korridor-Linie und hält möglichst auch die 2x2 Formation ein. Die Korridor-Linie findet ihr für jede Strecke auf der Website unter dem Rennkalender.
- Ab der Korridor-Regel gilt für den Führenden bis zur grünen Ampel der iRacing Prozedur eine Geschwindigkeitsvorgabe zwischen 65km/h bis 80 km/h (in engen Kurven <65 km/h erlaubt). Ein Verstoß gilt als Frühstart.
- Ab der Korridor-Linie herrscht ein Weaving-Verbot sowie ein Verbot von plötzlichen Brems- und Beschleunigungsvorgängen.
- Ab dieser Korridor Linie schließt das Feld kompakt und kontrolliert auf den Führenden in eine ordentliche Double-File-Formation auf.

- Ist das Gridding nach der Korridor-Linie, gelten die Regelungen von Beginn an der Startprozedur.
- Die Rennleitung behält sich das Recht 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.
- 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.
- Ein Fortsetzen des Rennens nach dem Abschleppen des Fahrzeugs ist NICHT erlaubt.
- Jedes Team darf 3 Fast Repairs nutzen. Der erste Fast Repair kann ohne weitere Bedingungen genutzt werden. Die Fast Repairs 2 und 3 werden von uns mit einer Drive Through bestraft.

§11 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.
- Das Blockieren der Fast-Lane ist zu jeder Zeit untersagt.

§12 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.
- Sämtliche Vergehen in dieser Phase werden besonders hart bestraft.
- 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.
- 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 des Safety-Cars bis 2 Kurven vor der Startgeraden zu halten und darf dann die Geschwindigkeit und den Beschleunigungspunkt selbst bestimmen.
- Wenn die Geschwindigkeit einmal über die Safety Car Geschwindigkeit erhöht wurde, darf sie nicht mehr reduziert werden.
- Der Restart erfolgt mit iRacing Green und erst ab dann ist eine Überlappung und Überholen erlaubt.

§13 Überholen & Überrunden

- Ein Überholen durch Offtracks ist nicht erlaubt. Der Fahrer, der sich einen Vorteil erfährt, muss den Platz innerhalb von drei Kurven wieder zurückgeben haben. Andernfalls wird dies bestraft.
- 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. Beide Fahrer sind in der Verantwortung einen Unfall zu vermeiden.
- 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. 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.
- 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.

§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.
- Grundsätzlich gilt: Die Streckenbegrenzungen werden durch die Simulation automatisch kontrolliert und sanktioniert.

§15 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. Sollte dies nicht eingehalten werden, werden dem Team 25 Punkte pro Fahrer abgezogen.
- Das erste Abmelden eines Fahrers aus der Serie ist straffrei, ab der zweiten Fahrerabmeldung gibt es eine 30 Sekunden Stopp & Go Strafe im kommenden vom Team teilgenommenen Rennen.
- Das Streichen eines Fahrers ist nach dem Nennschluss (siehe §1) zum letzten Rennen nicht mehr möglich.
- Ein Fahrer zählt erst als am Rennen teilgenommen, wenn er im Rennergebnis ausgewiesen wird. Hierzu muss er im Rennen gefahren sein.
- Führt ein Team ein Rennen mit nur einem Fahrer, so wird dieses Rennen für das Team nicht gewertet.

§16 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.
- Ein Rennen zählt nur dann als beendet, wenn der Fahrer das Rennen aus eigener Motorkraft auf der Rennstrecke beendet hat, ein beenden durch Überfahren der Boxeneinfahrtslinie wird als DNF gewertet.
- 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. Ein Abkürzen jeglicher Art ist nicht erlaubt.
- 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.

§17 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.

- Das Team, welches nach den 5 Wertungsläufen die meisten Punkte eingefahren hat, wird als Meister gekürt.
- Belegen mehrere Teams in der Meisterschaftswertung denselben Rang, entscheiden die besten Einzelplatzierungen über das Meisterschaftsergebnis.
- Hierbei zählen die Punkte incl. Sonderpunkten.
- Rookie-Wertung
 - Hier werden alle neuen Teams mit einem iRating Schnitt von unter 2400 Punkten gewertet.
 - Nur Teams der Silberwertung kommen in diese Wertung.

§18 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**
- Teams, welche sich für ein Rennen nicht abmelden, haben keinen Anspruch auf einen Preis am Ende der Saison.

§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. Jegliche Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert.
- 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 ausgeschlossen werden.
- Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen.
- Nimmt ein Fahrer durch sein Verhalten ein Unfall billigend in Kauf, muss mit einer Strafe gerechnet werden.
- Beim Verursachen eines Unfalls werden bei der Strafe ausschließlich Fahrzeuge der eigenen Rennklasse gewertet.
- Ein Positionsverlust liegt dann vor, wenn der geschädigte Fahrer einen weiteren Platz in der eigenen Klasse verliert als nur gegen den Unfallgegner.
- Die Fairplay Regel wird bei Unfällen nicht mehr angewendet.
- 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.
- Teams mit 2 Rennen ohne Abmeldung, werden von der Teilnahme an der aktuellen UND folgenden Saison ausgeschlossen.
- Das nachgewiesene Nutzen von Drittsoftware, die grundlegende Spielmechaniken beeinflusst oder verändert (Cheaten) oder die Benutzung von Exploits oder Bugs führt zum sofortigen Ausschluss der Meisterschaft.

§20 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens

- Sollte es technische Probleme mit dem Server oder der Simulation geben, kann die Rennleitung das Rennen neu starten oder absagen und ggf. zu einem späteren Zeitpunkt wiederholen. Bei einem Neustart des Servers vor Ende der Qualifikation muss diese neu gefahren werden.
- Wenn der Renndirektor, das Training/Qualifikation/Rennen mit der roten Flagge unterbricht, haben die Teilnehmer unverzüglich die Geschwindigkeit herabzusetzen und in die Boxengasse einzufahren.
- Es besteht Überholverbot.
- Renndistanzen und Wertung:
 - o Der Führende hat weniger als zwei Runden zurückgelegt: Rennen zählt als nicht gestartet und es erfolgt eine erneute Startaufstellung nach dem Ergebnis der Qualifikation.
 - o Abbruch zwischen der 2. Runde und vor 75% Renndistanz: halbe Punktzahl
 - o Abbruch ab 75% Renndistanz: volle Wertung
- 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.

§21 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.
- 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.

§22 Rennleitung

- Verantwortliche Organisatoren:
 - o Jonas (Organisation / Admin)
 - o Burkhard (Organisation / Streamer)
 - o Nico (Organisation / Admin)
 - o Sascha (Organisation)
 - o Chris (Decals)
- Verantwortliche Renndirektoren: siehe Forum
- 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 Überwachen der 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 #GT3M Rennleitung veröffentlicht.
- Wenn eine Strafe des Strafenkatalogs in der Höhe dem Vergehen nicht angemessen oder nicht abgebildet ist, darf der Renndirektor eine adäquate Strafe aussprechen
- Die Rennkommissare bewerten Verstöße entsprechend des Strafenkataloges der Veranstaltung/Serie.
- Im Nachgang eines Rennens bewertet der Renndirektor alle noch offenen Situationen und bearbeitet die Proteste (siehe §23).
- Sichtungsbereiche:

- Bewertet wird das komplette Rennevent. Von der Qualifikation bis zum Ende des Rennens inkl. der Auslaufrunde bis zum Ende des Servers.
- Live-Sichtung: Es wird das Rennevent in der ersten und letzten Stunde über den “Watch-Mode”, wie auch der Stream gesichtet.
- Protest-Sichtung: In den Stunden dazwischen ist die Rennleitung für Proteste offen, welche von Teams über das Protest Formular an die Rennleitung gemeldet werden.

§23 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.
- Gegen bereits durch die Rennkommission bewertete 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:
 - Grund: Als Protest Grund können Situationen angeführt werden, die gegen das Reglement, die Veranstaltungs- und/oder Serien Ausschreibung verstoßen
 - Form: Ein Protest ist über [DIESES Formular](#) einzureichen
 - Nur vollständig ausgefüllte Formulare incl. Zeitstempel sind gültig
- Die Protestfrist endet um **24 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.

§24 Strafenkatalog

- Pre-Event
 - Keine Abmeldung entsprechend des vorgegebenen Zeitrahmens: **Qualifikationsverbot** im nächsten vom Team teilgenommenen Rennen
 - Bei zwei Rennen ohne Abmeldung: Disqualifikation aus der Saison
 - Fahren während des Briefings: **Drive Through**
 - Beitritt auf den Rennserver mit falscher Startnummer: **Drive Through**
 - Beitritt auf den Rennserver mit einem abweichenden Fahrzeug: **Qualifikationsverbot im aktuellen oder dem nächsten, vom Team teilgenommene Rennen.**
- 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: **Drive Through**
- Potenziell Unfall verursachendes Verhalten oder ausbremsen eines anderen Fahrers auf der „Hot-Lap“: **Drive Through**
- Unfall in der Qualifikation verursacht: **Drive Through**
- Fahren trotz Qualifikationsverbot: **Stopp&Go 30 Sekunden**
- Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing in der Qualifikation: **Verwarnung, wenn keine schnelle Runde begonnen wird. Ansonsten Drive Through im Rennen**
- Startprozedur
 - Potenziell Unfall verursachendes Fahren, Frühstart und Verstoß gegen die Korridorregel in der Einführungsrunde: **Drive Through**
- Verursachen eines Unfalls
 - mit Ausfall von anderen Fahrern oder bei größerem Schaden am Fahrzeug (muss an die Box): **Stopp&Go 20 Sekunden**
 - mit Positionsverlust von anderen Fahrern: **Stopp&Go 10 Sekunden**
 - mit Zeitverlust 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.
- Unsicheres wieder Auffahren auf die Strecke
 - mit Positionsverlust oder verursachen eines Unfalls: **Stopp&Go 10 Sekunden**
 - mit Zeitverlust von anderen Fahrern: **Drive Through**
 - ohne Zeitverlust von anderen Fahrern: **Verwarnung**
- Driving Standards
 - U.a.: Abdrängen, auflaufen lassen, Dive bomben, Weaving, Moving Under Breaking, nicht ausreichend Platz. **Verwarnung, danach 15 Sekunden Zeitstrafe**
 - Missachten blauer Flagge: **Drive Through**
 - Unerlaubtes Ausfahren aus der Boxengasse nach Towing im Rennen: **Disqualifikation**
- Cutting / unverhältnismäßiges Ausnutzen der Streckenbegrenzung
 - Gewinn einer Position durch fahren Abseits der Strecke (Ausnutzen eines Offtracks): **Drive Through**
 - Forcing Offtrack (Wenn der rausgedrückte Fahrer dadurch einen Nachteil hat): **Drive Through**
- Sonderstrafen (Endurance)
 - 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: **25 Punkte Abzug pro Fahrer**
 - Keine Abmeldung entsprechend des vorgegebenen Zeitrahmens: **Qualifikationsverbot im nächsten vom Team teilgenommenen Rennen**
- 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): **Verwarnung**
- Nicht einhalten der Single File Formation vor dem Neustart (grün) des Rennens: **Drive Through**
- Rennende
 - Nicht erreichen der Boxeneinfahrtslinie am Ende der Auslaufrunde: **1 Runde Abzug von der gefahrenen Renndistanz**
 - Schieben eines anderen Fahrzeugs in der eigenen Auslaufrunde: **15 Sekunden Zeitstrafe**
 - Beenden des Rennens in der Box oder Nicht-Erreichen der Ziellinie aus eigener Motorkraft: **DNF**
- Beschimpfung / Verunglimpfung
 - **Ausschluss aus dem Wettbewerb und von der SimRC Plattform**
- Vollziehung der Strafen:
 - Sollte innerhalb der letzten 3 Runden im Rennen oder nach dem Rennen eine Strafe vergeben werden, kann das Rennen ohne Absitzen der Strafe beendet werden, dann wird die Strafe vom Server auf die Rennzeit angerechnet oder in Zeitstrafen umgerechnet.
 - Verwarnungen und Zeitstrafen werden von der Rennkommission allen Fahrern über den Ingame Chat mitgeteilt
 - Zeitstrafen werden nach dem Rennen auf die Rennzeit aufgerechnet.
 - Verwarnungen bleiben bis zum Ende des Renntages bestehen. Dies schließt auch die Auslaufrunde mit ein.
 - Ein Fahrer kann nur eine Verwarnung pro Rennen bekommen.
 - 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.

§25 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 von Montag bis Donnerstag jeweils ab 19 Uhr offizielle Trainingsserver.

§26 Einverständnis Streaming

- Jeder Fahrer, der sich für dieses Event registriert, erklärt sich ausnahmslos damit einverstanden namentlich, mit seinem realen Namen, genannt und aufgeführt zu werden. Mit der Anmeldung zur Liga, wird das Einverständnis erteilt, auch auf unserem Discord Server, 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 und VODs.
- 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.
- Das Streamen/aufzeichnen von Briefings und offiziellen Gesprächen ist ausdrücklich verboten. Sollten wir davon Kenntnis erlangen, kann der Fahrer eine Strafe bis hin zum Ausschluss aus der SimRC erhalten (siehe §18 Verhaltensregeln).

§27 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 Reglements Wortlaut abweichende Entscheidung getroffen werden. Tritt dieser Fall ein, werden die Organisatoren den Reglements Wortlaut anschließend so präzisieren, ändern oder ergänzen, dass er für alle folgenden Veranstaltungen allgemeine Gültigkeit erlangt.