

# ACC-PC offizielles Reglement - Season 6

Vorwort	1
§1. Fahrerkodex	1
§2. Rahmenbedingungen	1
1. Allgemeines	1
2. Ablauf Rennwochenende	2
3. Fahrhilfen und Servereinstellungen	2
4. Technische Voraussetzungen	2
§3. Anmeldung und Teilnahme an Ligarennen	3
1. Fahrerlizenz	3
2. Fahrzeuganmeldung	3
3. Stammfahrer und Ersatzfahrer	3
4. Renn-Termine und Kalender-Anmeldungen	4
5. Ersatzfahrer - Anmeldung zum Rennen	4
6. Gaststarter-Regelung	5
7. Punktevergabe	5
8. Voice-Chat (SimRC Teamspeak Server)	6
§4. Qualifikation	6
§5. Rennen	7
1. Allgemeines Fahrverhalten	7
2. Einführungsrunde und Rennstart	7
3. Überholmanöver	8
4. Überrundungsmanöver	9
5. Kollisionen	9
6. Boxenstopp	9
7. Flaggenregeln	10
8. Rennende	10
9. Serverausfall und technische Probleme	11
§6. Rennleitung und Strafen	11
1. Rennleitung und Stewards	11
2. Strafanträge und Strafen	12
3. Urteilsfindung und - Verkündung	12
4. Strafpunkte und die Fahrerlizenz	13
Wie ich einen Strafantrag einreiche	13
Begriffserklärungen	14
Strafenübersicht (Tabelle)	15
<u>Stand 08.03.2022 - 18:15 Uhr</u>	

## Vorwort

Dieses Reglement gilt für die 6. Saison der SimRC ACC PC Liga. Einige Regelungen sind aus dem "DMSB-Rundstreckenreglement für SimRacing 2021" inspiriert. Wir wollen ein faires Racing ermöglichen, an dem alle gleichermaßen Spaß haben!

## §1. Fahrerkodex

Die SimRC ist eine offene und gesellige Racing-Community.

Daher verlangen wir von allen Fahrern einen freundlichen und sachlichen Umgang miteinander. Was natürlich auch bedeutet auf Beleidigungen oder Diskriminierung jeglicher Art zu verzichten. Unterstellungen, Anschuldigungen und toxisches Verhalten (Böswilligkeit) sind ebenso zu unterlassen. Es gilt immer zu beachten, dass es sich beim Gegenüber um einen anderen Menschen handelt.

### Voice-Chat (TeamSpeak / Discord)

Im Voice-Chat sollte während der Rennen jeder Fahrer in der Lage sein, aus Rücksicht der anderen Fahrer gegenüber, still zu sein. Ist einem dies nicht möglich, gibt es die Mute-Funktion oder Push-To-Talk. Wer ein hitziges Gemüt hat, sollte versuchen strittige Szenen mit etwas Abstand zum Rennen zu klären und nicht direkt danach. Strittige Rennsituationen, Fehlverhalten anderer Fahrer oder sonstige Streitthemen können jederzeit mit der Ligaleitung als Schlichter besprochen werden.

### Twitch / Social Media / Forum / Discord

Auch hier gilt es, einen freundlichen Umgangston zu wahren. Differenzen mit anderen Fahrern oder Diskussionen über Rennsituationen sollten nicht auf öffentlichen Plattformen ausgetragen werden. Weiterhin ist es zu unterlassen andere Fahrer während des Live-Streams im Twitch-Chat oder im Discord persönlich anzugreifen. Dies gilt sowohl für die SimRC Kanäle, als auch für eigene Kanäle auf denen Ligarennen der SimRC gestreamt werden.

### Ligarennen

Motorsport ist eine Sportart welche vom gegenseitigen Respekt lebt. Es sollte immer bedacht werden, dass gegen echte Menschen gefahren wird, welche genauso für ein Rennen trainiert und Zeit investiert haben.

Bei uns fahren keine professionellen Rennfahrer, also sollte auch nicht vorausgesetzt werden, dass jeder fahren kann wie einer. Weiterhin gehört es zum guten Ton auch jene Rennen zu Ende zu fahren, welche einem persönlich keinen Vorteil mehr bringen (außerhalb der Punkteränge). Eine Aufgabe vieler Fahrer während eines Rennens senkt nicht nur die allgemeine Moral, sondern auch die Ansehlichkeit im Stream.

### Verstöße gegen den Fahrerkodex

Verstöße gegen den Fahrerkodex werden bei leicht fahrlässigen Fällen mit einer Verwarnung bestraft. Bei Wiederholungen oder grob fahrlässigen Verstößen können zusätzlich Strafpunkte addiert werden. Besonders schwere Verstöße können auch mit Rennsperren, Disqualifikationen oder dem Ligaausschluss bestraft werden.

## §2. Rahmenbedingungen

### 1. Allgemeines

- Zugelassene Fahrzeugklassen: GT3 - Es gilt die BoP der Simulation.
- Der in ACC angezeigte Teamname und die Lackierung muss mit der Teamanmeldung übereinstimmen.
- Ein Beitritt der SimRC ACC-Server ist nur mit einer SA von mindestens 70 Punkten möglich.
- Der ACC Ingame-Chat ist während der Sessions Qualifikation und Rennen der Rennleitung vorbehalten.

### 2. Ablauf Rennwochenende

Uhrzeit / Samstag	Uhrzeit / Sonntag	Session
Ab ca. 17:30 Uhr	Ab ca. 12:30 Uhr	Freies Training - 30-120 Minuten (je nach Serverstart)
17:55 Uhr	12:55 Uhr	Fahrerbriefing - Dabei herrscht absolutes Fahrverbot!
18:00 Uhr	13:00 Uhr	Qualifikation - 20 Minuten
ca. 18:25 Uhr	ca. 13:25 Uhr	Rennen Pro - 80 Minuten + ca. 8 Minuten. (Start- / In- / Outlap) Rennen Pro-AM - 70 Minuten + ca. 8 Minuten. (Start- / In- / Outlap)
ca 19:55 Uhr	ca. 14:55 Uhr	Podien - Interviews

### 3. Fahrhilfen und Servereinstellungen

Einstellung	Wert	ServerSetting (event.json)
Pause nach der Qualifikation in Sekunden	180	"postQualySeconds"
Pause vor dem Rennen in Sekunden	240	"preRaceWaitingTimeSeconds"
Pause nach dem Rennen in Sekunden	300	"postRaceSeconds"
Automatikgetriebe: erlaubt	0	"disableAutoGear"
Automatische Kupplung: erlaubt	0	"disableAutoClutch"
Automatischer Motorstart: deaktiviert	1	"disableAutoEngineStart"
Automatischer Scheibenwischer: deaktiviert	1	"disableAutoWiper"
Automatisches Licht: deaktiviert	1	"disableAutoLights"
Automatischer Boxengassenbegrenzer: erlaubt	0	"disableAutoPitLimiter"
Ideallinie: erlaubt	0	"disableIdealLine"
Stabilitätskontrolle: deaktiviert	0	"stabilityControlLevelMax"

- Am Donnerstag vor einem Rennen wird eine Wettervorhersage für das Rennwochenende im Forum veröffentlicht. Die Wetterkonditionen auf dem Server werden entsprechend der Vorhersage eingestellt. Dabei handelt es sich, wie bei realen Wettervorhersagen, um keine 100%ige Vorhersage

### 4. Technische Voraussetzungen

- Für die Teilnahme an Ligarennen muss der Fahrer über eine Hardware verfügen, die eine reibungslose Teilnahme an den Rennen ermöglicht. Insbesondere muss sichergestellt sein, dass durch die Simulation ausreichend Fahrzeuge (mindestens 15) flüssig angezeigt werden können.
- Der Server am Renntag ist nur mit einer korrekten Steam64Id betretbar (Entrylist). Änderungen an der Steam64Id durch einen Steam-Accountwechsel sind der Rennleitung im VORFELD mitzuteilen.
- Für die Kommunikation während der Events ist die Software Teamspeak 3 Client notwendig. Zusätzlich ist es hilfreich die Teamspeak Zugangsdaten bereits als Favorit zu speichern. Server Nickname oder Adresse: **ts.simrc.de**, es ist sinnvoll im Favorit direkt den eigenen Nicknamen zu setzen. (Siehe [§3 Nr. 8 lit. e](#))

d) Es muss eine stabile Internetverbindung vorhanden sein, um andere Fahrer durch schwankende Latenzen nicht zu gefährden. Die Rennleitung kann einen Fahrer zum Verlassen des Servers auffordern, sollte seine Verbindung nicht ausreichend stabil sein. Kommt der Fahrer der Aufforderung nicht nach, bekommt er von der Rennleitung die schwarze Flagge gezeigt und wird vom Server entfernt.

e) Der Einsatz von Cheat-Programmen oder das Ausnutzen von offensichtlichen Spielfehlern (z. B. nicht erkannte Strecken-Abkürzungen, Manipulation der Spieldateien) ist untersagt und wird bei Kenntnisaufnahme mit einem Ligaausschluss bestraft.

## **§3. Anmeldung und Teilnahme an Ligarennen**

### **1. Fahrerlizenz**

a) Bevor Bewerber am Ligabetrieb teilnehmen dürfen, müssen sie an zwei Testrennen teilnehmen, um Ihre Fahrerlizenz zu erwerben und in eine der beiden Ligen eingeteilt zu werden. Kein Neuling darf ohne vorherigen Test am Ligabetrieb teilnehmen. Testrennen finden am Donnerstag vor jedem Ligarennen, sowie vor jeder Saison, statt.

b) Die Fahrerlizenz ist immer nur gültig für einen der beiden Leistungssplits PRO oder PRO-AM. Die Einteilung wird in der Regel während der Saisonvorbereitung durch die Ligaleitung vorgenommen. Während einer laufenden Saison werden die Thursday-Events zur Einteilung von neuen Fahrern genutzt.

c) Die Einteilung wird anhand mehrerer Faktoren vorgenommen. Darunter fallen Ergebnisse der Vorsaison, Leistungsindikatoren der Vorsaison und der Einteilungsrennen/Thursday-Events und Eindrücke der Ligaleitung zur Fahrerentwicklung.

d) Bestehen objektive Bedenken an der Einteilung, welche offensichtlich durch sogenanntes Sandbagging (Zurückhalten von Leistung) entstanden sind, behält sich die Ligaleitung Korrekturen an der Einteilung vor. Die Frist für solche Anpassungen ist in Saison 6 vor dem Start des vierten Ligarennens.

### **2. Fahrzeuganmeldung**

a) Jeder der beiden Leistungssplits hat 36 Stammfahrerplätze. Wenn diese durch Anmeldungen gefüllt sind, werden nachfolgende Fahrer zu Ersatzfahrern. Es sind pro Liga 6 Ersatzfahrer zugelassen. Weitere Anmeldungen kommen auf die Warteliste. Stammfahrer haben ein Vorrecht auf Anmeldungen an Ligarennen. Stamm- und Ersatzfahrer erhalten Punkte. Fahrer, die nicht aktiv an der Liga teilnehmen wollen, können sich als Gaststarter bei der Ligaleitung bewerben. Gaststarter erhalten keine Punkte.

b) Fahrer können sich alleine oder als Team mit einem weiteren Fahrer in der gleichen Liga anmelden. Gemeinsame Teamanmeldungen mit Fahrern aus unterschiedlichen Leistungssplits sind nicht zugelassen. Es muss für jeden Split eine eigene Anmeldung erstellt werden.

c) Die Anmeldung eines Fahrzeugs für eine Liga kann ein Fahrer nach seiner Einteilung über das Forum durchführen. Teamanmeldungen erfolgen gemeinsam in einem Beitrag. Die Anmeldung enthält Startnummer(n), Teamnamen, Fahrzeugtyp und Lackierung. Fahrzeugwechsel während einer Saison und nach der Teamanmeldung sind nicht möglich.

d) Der Weltmeister der Pro-Liga hat alleiniges Anrecht auf die Fahrernummer "1".

e) Die Anmeldung wird durch die Ligaleitung durch die Aufnahme in die Fahrerliste bestätigt. Die Ligaleitung informiert in der Fahrerliste über den aktuellen Status (Stammfahrer, Ersatzfahrer, Gaststarter, Warteliste) eines Fahrers.

## 3. Stammfahrer und Ersatzfahrer

- a) Die Reihung der Ersatzfahrer und der Warteliste basiert auf dem Zeitpunkt der Fahrzeuganmeldung (siehe [§3 Nr.4 lit. d-f](#)).
- b) Ersatzfahrer können einem bereits bestehenden Team eines Stamm- oder Ersatzfahrers beitreten oder ein eigenes Team gründen, und bereits Punkte für das Team sammeln.
- c) Sobald ein Platz als Stammfahrer frei wird, wird der erstgereichte Ersatzfahrer von der Ligaleitung benachrichtigt.
- d) Sobald ein Platz als Ersatzfahrer frei wird, erhält diesen der Fahrer mit Wartelistenposition 1.
- e) Nimmt ein Stammfahrer nicht mehr aktiv am Ligabetrieb teil (d.h. keine Teilnahme an zwei aufeinanderfolgenden Rennen und keine Reaktion auf eine darauffolgende PN durch die Ligaleitung), wird er zu einem Ersatzfahrer. Dabei wird er hinter die bereits vorhandenen Ersatzfahrer gereiht.
- f) Reagiert ein Fahrer in vier aufeinanderfolgenden Rennen nicht auf den Kalendertermin, wird dessen Fahrerlizenz vorübergehend ausgesetzt. Um wieder am Ligabetrieb teilzunehmen, muss er sich bei der Ligaleitung melden, es besteht kein Anspruch auf einen Platz als Fahrer. Die Regelungen aus [§3 Nr. 2 lit. a](#) werden angewendet. .Etwaige gesammelte Strafpunkte bleiben erhalten.

## 4. Renn-Termine und Kalender-Anmeldungen

- a) Die Termine der Rennen richten sich nach dem Rennkalender.
- b) Die Anmeldemöglichkeiten werden bis spätestens Sonntag vor dem Rennen freigeschaltet, sodass eine reibungslose Anmeldung bis Samstag/Sonntag, zwei Stunden vor dem jeweiligen Rennbeginn, gewährleistet ist.
- c) Pro Ligarennen und Leistungssplit existieren 36 Startplätze.
- d) Stammfahrer haben nur bei der Anmeldung ein Vorrecht auf die 36 Startplätze. Gaststarter sind nur erlaubt, wenn diese sich vor Beendigung der Anmeldefrist mit der Ligaleitung abgesprochen haben. Nach der Anmeldefrist werden keine Anmeldungen mehr berücksichtigt. Für Ersatzfahrer siehe [§3 Nr. 5](#).
- e) Ein Stammfahrer behält den angemeldeten Platz bis spätestens 5 Minuten in der Qualifikation. Ist er bis zu diesem Zeitpunkt weder Ingame noch auf dem TS anwesend, wird sein Platz an einen Ersatzfahrer vergeben.
- f) Wer sich nicht bis zum Ablauf des Anmeldezeitraums angemeldet hat, hat sein Recht auf eine Rennteilnahme verwirkt. Teamanmeldungen sind nicht zulässig, d.h. jeder Fahrer meldet sich selbst an. Eine Teilnahme ohne vorherige Anmeldung wird verworfen.
- g) Sollte ein Stammfahrer einen Termin nicht wahrnehmen können, muss ein Kommentar, der die Begründung für die Absage beinhaltet, unter dem Termin verfasst werden.
- h) Stammfahrer, die im Anmeldezeitraum nicht auf den Termin reagieren (d.h. Anmeldestatus ist "unentschlossen" ohne weiteren Kommentar) oder sich erst nach der Deadline abmelden, werden zunächst verworfen und bei mehrfacher Wiederholung bestraft. Ebenfalls wird eine fehlende Teilnahme am Rennen trotz Anmeldung im Termin verworfen oder bei Wiederholung bestraft.

## 5. Ersatzfahrer - Anmeldung zum Rennen

- a) Ein Ersatzfahrer kann sich zum Termin des Rennens mit dem Status "Unentschlossen" und der Begründung "Ersatzfahrer" eintragen.
- b) Nach Anmeldeschluss veröffentlicht die Ligaleitung, welche Ersatzfahrer einen Platz für das Rennen haben. Bei mehreren Ersatzfahrer-Anmeldungen entscheidet die Ersatzfahrer-Reihung (ersichtlich in der Fahrerliste).
- c) Die restlichen zum Rennen angemeldeten Ersatzfahrer können sich am Renntag vor Qualifikationsbeginn im TS einfinden und bis zum Start der Qualifikation auf einen kurzfristig freigewordenen Startplatz warten. Hier gilt eine 5-minütige Frist nach Start der Qualifikation. Falls während dieser Frist verspätete Stammfahrer eintreffen und damit alle Plätze belegen, kann der Ersatzfahrer nicht am Event teilnehmen. Er wird dann von der Ligaleitung aufgefordert, den Server zu verlassen.
- d) Fahrer auf der Warteliste können nicht an den Ligarennen teilnehmen.

## 6. Gaststarter-Regelung

- a) Ein Gaststarter kann sich zum Termin des Rennens mit dem Status "Unentschlossen" und der Begründung "Gaststarter" eintragen.
- b) Gibt es nach Anmeldeschluss mehr Anmeldungen als Startplätze, veröffentlicht die Ligaleitung, welche Gaststarter einen Platz für das Rennen haben. Gaststarter sind dabei in der Priorität hinter den Ersatzfahrern.
- c) Ein Gaststarter erhält keine Punkte und taucht nicht im Ranking auf. Sein Ergebnis wird aus dem Endergebnis gestrichen, sodass alle Fahrer hinter ihm eine Position aufrücken.
- d) Bei den Podiums-Interviews wird im Falle eines Gaststarter Podiums das reguläre Podium inklusive der Gaststarter interviewt.
- e) Gaststarter müssen ein festes Fahrzeug und eine feste Fahrernummer anmelden für die Saison, eine Teilnahme ohne vorherige Anmeldung ist nicht möglich.
- f) Als Gaststarter werden nur Fahrer angenommen, welche bereits Liga-Erprobt sind und denen zugetraut wird, das Rennergebnis nicht auf böswillige oder fahrlässige Weise zu beeinflussen.
- g) Gaststarter können keine Teams mit anderen Stamm-, Ersatzfahrer oder Gaststartern bilden.
- h) Gaststarter sammeln keine Strafpunkte. Für Gaststarter gilt ein Strike-System. Für ein leicht fahrlässiges Vergehen wird 1 Strike, für grob fahrlässige Vergehen und Startunfälle 2 Strikes vergeben. Nach Ermessen der Rennleitung können für ein besonders grob fahrlässiges Vergehen auch 3 Strikes vergeben werden. Strikes verfallen nach 9 Monaten.
- f) Ein Gaststarter, der 3 Strikes gesammelt hat, ist vom Ligabetrieb dieser Saison ausgeschlossen und kann sich nicht als Stamm- oder Ersatzfahrer anmelden.
- h) Entscheidet sich ein Gaststarter, zu einer regulären Anmeldung als Stamm- oder Ersatzfahrer, werden erst ab dem Zeitpunkt der Anmeldung als Stamm- oder Ersatzfahrer Punkte vergeben. Gesammelte Strikes werden in Strafpunkte umgewandelt. Jeder Strike wird in 2 Strafpunkte umgewandelt.

## 7. Punktevergabe

a) Die Punkteverteilung in den beiden Ligen Pro-AM und Pro ist wie folgt aufgebaut:

Platz	Punkte	Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	50	10	21	19	7
2	44	11	19	20	6
3	40	12	17	21	5
4	37	13	15	22	4
5	34	14	13	23	3
6	31	15	11	24	2
7	28	16	10	25	1
8	25	17	9		
9	23	18	8		

b) Ist ein Fahrer im finalen Klassement außerhalb der 90% Regel, hat er unabhängig von der Endplatzierung keinen Anspruch auf Punkte.

c) Gaststarter werden aus dem Endergebnis entfernt, alle Fahrer rücken im offiziellen Ergebnis entsprechend auf und erhalten auch entsprechend diese Punkte.

d) Das geringste Punkt-Ergebnis (ausgenommen DSQ) eines Fahrers in der Saison wird gestrichen.

e) Der Fahrer mit den meisten Punkten nach Abschluss des letzten Ligarennen ist Weltmeister. Haben zwei oder mehr Fahrer die gleiche Gesamtpunktzahl erzielt, so wird die Rangfolge nach Anzahl der Siege und ggf. (weitere Gleichheit) zweiten Plätze, dritten Plätze und so weiter ermittelt. Belegen mehrere Fahrer den gleichen Rang (ex-aequo-Wertung), zählt das bessere Streichergebnis.

## 8. Voice-Chat (SimRC Teamspeak Server)

a) Während eines Rennens müssen alle Teilnehmer im TS-Channel verfügbar sein, um für die Rennleitung erreichbar zu sein. Verpasst ein Fahrer für ihn wichtige Informationen aufgrund fehlender Anwesenheit im Teamspeak, sind Strafen möglich.

b) Es herrscht Push-To-Talk-Pflicht! Alternativ kann man sich vor Beginn der Session muten. Eine Missachtung der Push-To-Talk-Pflicht wird mit einer Verwarnung bestraft. Leichte Atemgeräusche bilden hier keine Ausnahme. Der Push-To-Talk-Pflicht ist unter allen Umständen zu befolgen!

c) Während der Qualifikation und des Rennens darf im offiziellen TS Channel nicht gesprochen werden.

d) Während der Qualifikation darf man andere Channel zum Reden benutzen, hierzu zählt auch Discord etc. Jedoch müssen sich zur Rennsession alle im offiziellen TS Channel befinden.

e) Für ein offizielles Ligarennen müssen Startnummer und Fahrername im Teamspeak erkennbar sein. Jeder Fahrer muss anhand seiner Fahrer Nummer identifizierbar sein. Beispiel:  
Gscheida\_Bua | P. Filz | #47

f) Vor jedem Ligarennen, behält sich die Rennleitung vor, in einer kurzen Ansage (Briefing) an die Fahrer Zwischenfälle oder streckenspezifische Regeln anzusprechen. Diskussionen der Fahrer mit der Rennleitung zu diesen Ansprachen können NACH dem Event durchgeführt werden. Den mündlichen Hinweisen und Anweisungen ist Folge zu leisten.

## §4. Qualifikation

- a) Der Server startet spätestens 30 Minuten vor dem Qualifying. Gegebenenfalls sind leicht verschobene Startzeiten möglich, jedoch wird über diese rechtzeitig informiert.
- b) Sobald der Server gestartet ist, wird er bis zum Abschluss des Rennens nicht mehr gestoppt. Die Zeit läuft, sobald die jeweilige Session angefangen hat. Neustarts werden nur bei Fehlern in der Entrylist in Erwägung gezogen, solange noch ausreichend Zeit in der Trainingssession besteht. Etwaige "Rituale" (z.B. Neustart des PCs) müssen bereits vor Ablauf des Qualifyings vollzogen werden. Wer sich bis zum Start des Rennens nicht auf dem Server eingeloggt hat, hat seinen Startplatz verwirkt und darf an diesem Rennen nicht teilnehmen.
- c) Behinderung eines Fahrers während der Qualifikation wird mit Strafpunkten und/oder nachträglichen Strafversetzung bestraft. In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap), sowie ungültige Runden durch verlassen der Streckengrenzung. Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden. Wenn ein Fahrer selbst auf einer schnellen Runde ist, muss er keinen vorbeilassen! Es ist die Aufgabe jedes Fahrers, für genügend Abstand vor Beginn der schnellen Runde zu sorgen.
- d) Das offensichtliche Liegenbleiben nach oder während der Qualifikation ohne Sprit, auf oder neben der Strecke, wird mit bis zu fünf Plätzen Strafversetzung bestraft. Es ist immer genug Sprit für die Inlap einzuplanen.
- e) Während der Qualifikation darf nur innerhalb des eigenen Boxenplatzes das Fahrzeug verlassen werden (durch ESC-Taste). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der eigenen Box ausgeschlossen. Sollte man in der Qualifikation auf oder neben der Strecke zum Stehen kommen, so dass ein Platz machen nicht mehr möglich ist und dadurch eine Behinderung des nachfolgenden Verkehrs eintritt, ist die ESC-Taste zu benutzen. Die Wiederaufnahme der Qualifikation ist danach nicht gestattet.

## §5. Rennen

### 1. Allgemeines Fahrverhalten

- a) Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann 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.
- b) Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird bestraft, bei Kontakt als grob fahrlässige Kollision.
- c) ESC-Taste: Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Rennstrecke verlassen, sondern muss es in die Boxengasse fahren. Anderweitiges zurücksetzen wird mit fünf Plätzen Strafversetzung und Strafpunkten bestraft. Die Wiederaufnahme des Rennens ist danach nicht gestattet.
- d) Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Fahrzeugs oder seiner Hardware verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte er das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie halten oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer darstellt, muss der Fahrer in die Boxengasse einfahren oder das Rennen durch Betätigen der ESC-Taste beenden.

e) Fahrzeuge die einen "Totalschaden" erleiden bzw. fahrunfähig sind aber dennoch weiterfahren, bekommen von der Rennleitung die schwarze Flagge gezeigt. Bei Missachtung wird das Fahrzeug vom Server entfernt und der Fahrer nachträglich bestraft.

f) Fahrer die, in egal welcher Session, ein verunfalltes Fahrzeug auf oder neben der Strecke sehen, haben das Fahrzeug zu respektieren. Sie müssen dafür sorgen den Verunfallten auf sichere Art und Weise zu überholen. Folge-Unfälle sind nicht immer vermeidbar, aber es zählt in jedem Fall der gute Wille.

## 2. Einführungsrunde und Rennstart

a) Der Start erfolgt als rollender Start, auch Indianapolis-Start genannt.

b) Die Fahrzeuge werden hinter dem Führungsfahrzeug über die Rennstrecke zur Startlinie geführt (Einführungsrunde). Das Zurückfallenlassen und Startübungen sind verboten und werden bestraft.

c) Die Einführungsrunde wird in einer Schlange (Single-File) gestartet. Die Geschwindigkeit des Führenden darf 140 km/h nicht überschreiten. Der Abstand zwischen den einzelnen Fahrzeugen darf grundsätzlich nicht mehr als ca. vier Fahrzeuglängen betragen. Es darf nicht absichtlich in andere Fahrzeuge geghostet werden.

d) Ein Überholen während der Einführungsrunde ist nur erlaubt wenn: 1. Ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten. 2. Ein Fahrzeug sich neben der Rennstrecke befindet. Die Lücke des Fahrzeuges wird in beiden Fällen von den anderen Fahrern offen gelassen. Es wird nicht aufgerückt.

e) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position. Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde.

f) Ab Double-File (Ansage vom Spiel) muss der Führende eine Geschwindigkeit von maximal 90 km/h einhalten und alle hinterher fahrenden Autos müssen auf ca. eine Fahrzeuglänge aufschließen und die korrekte Position (links/rechts) in der Formation einnehmen. Eine Veränderung der Position sowie plötzliche Richtungswechsel, u.a. zum Aufwärmen der Reifen sind verboten.

g) Spätestens ab der vorletzten Kurve vor der Start-/Ziel-Geraden bremst der Führende das Feld auf maximal 70 km/h. Alle Fahrzeuge sind generell dazu verpflichtet neben der Geschwindigkeit, sowohl den Abstand zum Vordermann als auch zum Nebenmann einzuhalten. Dabei gilt zum Vordermann ca. eine Fahrzeuglänge und zum Nebenmann die eingezeichneten Startboxen (Streckenmarkierungen). Eine überhöhte Geschwindigkeit sowie eine falsche Position während der Startphase kann bestraft werden.

g) Das Startzeichen wird mit der Startampel gegeben, indem die Startampel von Rot auf Grün schaltet.

h) Mit der Startfreigabe ist das Überholen erlaubt. Unfälle innerhalb der ersten Kurven nach dem Start werden generell als grob fahrlässig geahndet. **Vorfälle in der ersten Runde geben erhöhte Strafpunkte.**

i) Ein gravierendes Fehlverhalten in der Einführungsrunde kann mit dem Zeigen der schwarzen Flagge oder einer nachträglichen Disqualifikation geahndet werden.

## 3. Überholmanöver

a) Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Es sind Manöver zu vermeiden, bei denen der gute oder schlechte Ausgang des Manövers ausschließlich vom anderen Fahrer abhängt (zum Beispiel Dive-Bombs).

b) Beim Versuch einen Fahrer auf der Bremse zu Überholen, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das angreifende Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen, so dass die eigene Linie gehalten werden kann.

c) In einem direkten Zweikampf, Abstand kleiner als drei Fahrzeuglängen, ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung einhalten. Am Ausgang muss der Platz für beide Fahrer ausreichen ohne Gefahr, größeren Zeitverlust oder Cut Warning fahren zu können.

d) Beim Überholen und Verteidigen außerhalb der Streckenbegrenzung ist die Position wieder zurückzugeben, ansonsten droht eine Strafe wegen unerlaubten Blockieren / Überholen neben der Strecke.

e) Beim Überholen und Verteidigen mit starkem Fahrzeugkontakt, welcher das gegnerische Fahrzeug in erheblichem Umfang von seiner Linie oder von der Strecke drängt, ist die Position wieder zurückzugeben, ansonsten droht eine Strafe wegen unerlaubten Blockieren / Überholen durch Kontakt.

## 4. Überrundungsmanöver

a) Bei Überrundungen haben beide Fahrer das jeweils andere Rennen und die Position zu respektieren. Sollte es dennoch unbeabsichtigt zu Berührungen und damit Drehern kommen, ist die Position wieder zurückzugeben, ansonsten droht eine Strafe wegen unerlaubten Blockieren / Überholen durch Kontakt.

b) Bei einer Überrundung hat der zu Überrundende dafür zu sorgen, den schnelleren Fahrer ohne größeres Blockieren vorbeizulassen. Der schnellere Fahrer hat dafür zu sorgen, dass die Überrundung sauber und ohne Berührung oder sonstigen Gefahren abläuft! Ein Fahrer, welcher vom Spiel die blaue Flagge gezeigt bekommt, darf sich nicht gegen das Überrundungsmanöver verteidigen.

c) Ein Zurückrudern ist eine normale Zweikampfsituation, mit der Besonderheit, dass der überrundete Fahrer eine besondere Sorgfalt beim Überholen an den Tag legen muss. So wird in der Straffindung eher eine grobe Fahrlässigkeit unterstellt.

## 5. Kollisionen

a) Leichte Berührungen gehören, im Gegensatz zum Formel (Single-Seater) Sport, im Bereich von GT Fahrzeugen dazu. Die Fahrzeuge sind in der Lage, einen kleinen Lackaustausch ohne einen Leistungsverlust zu verkraften. Eine Kollision besteht bei unverhältnismäßig starken Kontakten, Kontakten die zu Drehern führen, sowie Kontakten die zu einer abrupten Änderung der Linie des Gegnerfahrzeuges führen.

b) Kommt es zu einem Unfall oder Dreher, hat der verunfallte Fahrer als erstes dafür zu sorgen, keine Gefahr für andere Fahrer darzustellen. Jeder Fahrer hat zu verhindern, dass sein Fahrzeug unkontrolliert auf die Strecke zurückrollt oder andere Fahrzeuge kreuzt. Ein stehendes Fahrzeug ist, meist unabhängig vom Standort, für andere Fahrer berechenbarer als ein langsam fahrendes Fahrzeug. So gilt es, immer das Fahrzeug zum Stehen zu bringen (Bremsen) und dies so lange zu halten, bis sich eine gute Lücke zur Weiterfahrt / Wendung ergibt.

c) Kollisionen werden immer nach Ihrer Fahrlässigkeit und der Schwere der Kollision bewertet. Dabei werden etwaige Platz-Verluste oder aufgetretene Beschädigungen des Autos außen vor gelassen. Es wird immer zwischen einer leicht und einer grob fahrlässigen Kollision unterschieden. Eine leichte Fahrlässigkeit besteht prinzipiell bei einer kurzen, spontanen Unachtsamkeit („Das kann ja mal passieren.“). Als grobe

Fahrlässigkeit wird dagegen ein Verhalten eingestuft, mit dem ein Fahrer ein deutliches Vernachlässigen der Sorgfalt an den Tag legt. („Das darf nicht passieren!“).

d) Wichtig zur Abgrenzung der Fahrlässigkeit ist zudem, dass der Schaden nicht das Ziel des Handelns gewesen ist. Der Fahrer nimmt zwar die Möglichkeit in Kauf, dass er entstehen könnte, legt sein Handeln aber nicht aktiv darauf an. Andernfalls spricht man von Vorsatz. Eine vorsätzliche Kollision wird immer mindestens mit einer Disqualifikation und Strafpunkten in Höhe einer zusätzlichen Rennsperre bestraft.

## 6. Boxenstopp

a) Während der Rennen ist ein Boxenstopp zu tätigen (Pflicht-Boxenstopp). Der Zeitraum, in der dieser Stopp getätigt werden muss, ist jedem Fahrer selbst überlassen. Ein Reifenwechsel ist nicht verpflichtend, es muss jedoch an der Box für einen Stopp angehalten werden. Das Nachtanken von mindestens einem Liter ist Pflicht und im Server als "Mandatory" gekennzeichnet. Ein Stopp ohne Nachtanken wird vom Server nicht als Pflichtstopp gewertet und vom Spiel am Ende des Rennens automatisch bestraft.

b) Bei der Ein- und Ausfahrt aus der Boxengasse ist darauf zu achten, sich nicht in ein anderes Fahrzeug zu Ghosten. Strafen für überhöhte Geschwindigkeit werden vom Spiel vergeben und werden je nach Schwere mit einer Durchfahrtsstrafe oder bis zu 30 sekündigen Stopp & Go Strafe belegt.

## 7. Flaggenregeln

a) Schwarz-weiß karierte Zielflagge - Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende eines Trainings/einer Qualifikation oder des Rennens an.

b) Schwarze Flagge - Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde die Box anfahren muss und das Rennen dort beendet. Sollte ein Fahrer dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt. Die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge liegt bei der Rennleitung.

c) Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe - Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss innerhalb von 3 Runden seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

d) Gelbe Flagge - Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben, ganz 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. Sowohl Überholmanöver als auch vermeidbare Kollisionen unter gelber Flagge werden generell schwerer bestraft als normal. Ein allgemeines Ignorieren der Flagge wird ggf. mit Strafpunkten bestraft.

e) Weiße Flagge - Diese Flagge zeigt ein übermäßig langsames Fahrzeug auf der Strecke an. In der Nähe dieser Fahrzeuge ist ein eventuell begonnener Überholvorgang abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen des betroffenen Fahrzeuges abgeschlossen werden kann. Das betroffene Fahrzeug ist mit ausreichend Abstand und erhöhter Aufmerksamkeit zu passieren.

f) Blaue Flagge - Diese Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überrundet wird und sich das schnellere Fahrzeug innerhalb von einer Sekunde befindet. Sie hat während des Trainings / der Qualifikation / des Rennens unterschiedliche Bedeutungen:

Während des Trainings / der Qualifikation: Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen und dieser sich nach [§4 lit c.](#) überholen lassen muss. Während des Rennens: Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug, wie in [§5 Nr. 3](#) beschrieben, überholen lassen muss.

g) 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/weiße Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden. Die Flagge kann auch verwendet werden, um den Start zu einer Einführungs- /Formationsrunde oder zu einem Training / zur Qualifikation / zum Warm-up freizugeben.

h) Unfälle unter geschwenkten Flaggen werden, soweit keine mildernden Umstände existieren, generell als grob fahrlässiges Verursachen einer Kollision bestraft.

## 8. Rennende

a) Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der Schwarz-weiß karierten Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt.

b) Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewunken sind. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden.

c) Nach dem Rennen muss das Fahrzeug eigenständig und sicher zurück an die Box gefahren werden. Bei Manövern zum Feiern des Ergebnisses (z. B. Donuts) ist darauf zu achten, keine anderen Fahrzeuge zu gefährden. Das Zurücksetzen des Fahrzeuges in die Boxengasse und das nicht Erreichen der Boxengasse wird mit bis zu fünf Plätzen Strafversetzung bestraft.

d) Nach dem Rennen werden Kollisionen weiterhin bestraft, dabei kann wegen der Verhältnismäßigkeit auf eine Strafversetzung verzichtet werden. Wer nach dem Rennen absichtlich eine Kollision verursacht, wird eventuell nachträglich disqualifiziert.

e) Das Podium biegt nach dem Rennen nicht in die Box ein, sondern stellt sich an die Startlinie für Fotos und Interviews auf. (von links nach rechts [Fahrerperspektive]: Platz 3 - Platz 1 - Platz 2)

## 9. Serverausfall und technische Probleme

a) 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 wird das Ergebnis der Qualifikation übernommen, sofern diese bereits stattgefunden hat und der Rennleitung vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens wird mindestens eine Trainings Session von zehn Minuten stattfinden.

b) Ein laufendes Rennen kann von der Rennleitung unterbrochen oder abgesagt werden. Dies kann bei technischen Problemen am Server oder den Lobby-Servern von Kunos geschehen, die einen Beitritt einiger Fahrer nicht zulässt.

c) Hat das führende Fahrzeug bei Unterbrechung des Rennens weniger als zwei Runden zurückgelegt, gilt der Start als nicht erfolgt. Es erfolgt eine erneute Startaufstellung nach der ursprünglichen Startaufstellung. Eventuell freibleibende Startplätze dürfen nicht mehr aufgefüllt werden. Freibleibende Startreihen werden jedoch durch Aufrücken geschlossen.

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

e) Haben mindestens 50% der teilnehmenden Fahrzeuge innerhalb von zwei Rennrunden einen Disconnect (Verbindungsstrennung), kann das Rennen von der Rennleitung abgebrochen werden. Anders als unter c) erfolgt die Wertung zu dem Zeitpunkt, zu dem das (gesamt-) führende Fahrzeug das vorletzte Mal die Ziellinie überquert hat, bevor das Rennen unterbrochen wurde. Die Punkte für das Rennen werden in diesem Fall halbiert außer es treffen c) oder d) zu.

## §6. Rennleitung und Strafen

### 1. Rennleitung und Stewards

- a) Die Ligaleiter der ACC-PC in der SimRC bilden zusammen mit den Stewards, bestehend aus F1-PC, F1-PS4 und ACC-PS4 Ligaleiter, die Rennleitung.
- b) Bei eingereichten Beschwerden entscheidet die Rennleitung darüber, ob eine entsprechende Beschwerde akzeptiert wird.
- c) Sollte es notwendig sein, können auch möglichst unbeteiligte Fahrer als zusätzliche Stewards bei der Bewertung der Beschwerden berufen werden.
- d) Ein Mitglied der Rennleitung hat selbst anzugeben, wenn es bei einem Strafantrag befangen ist (zum Beispiel: Teamzugehörigkeit/Verwandschaft/enge Freundschaft mit/zu Antragsteller oder Beschuldigten, selbst Antragsteller oder Beschuldiger) und verliert in diesem Fall das Stimm- und Mitspracherecht.

### 2. Strafanträge und Strafen

- a) Strafbare Zwischenfälle nach diesem Reglement sind über das Strafenformular, welches in der Renndiskussion im Forum verlinkt wird, einzureichen. Die Frist zum Einreichen läuft am Dienstag nach dem Rennwochenende um 15 Uhr ab. Strafanträge können auch mit der Bitte um Anonymität eingereicht werden.
- b) Ungerechtfertigte Strafanträge (Einreichung eines Strafantrags ohne strafbaren Zwischenfall nach Reglement) können zu einer Verwarnung und bei Wiederholung zu Strafpunkten führen.
- c) Bei fehlenden oder falschen Angaben behält sich die Rennleitung vor, Strafanträge abzuweisen.
- d) Die Rennleitung behält sich vor, selbst Strafanträge gegen Fahrer zu stellen, sollten sie das Verhalten während des Rennens, im Stream oder im Replay zufällig beobachtet haben. Gibt es einen begründeten Verdacht, wird die Rennleitung das Replay explizit nach einem Vorfall durchsuchen.

### 3. Urteilsfindung und - Verkündung

- a) Die Rennleitung diskutiert über die Beschwerde und mögliche Strafen. Auch der Antragsteller oder sonstige im Vorfall verwickelte Fahrer können hier bestraft werden, wenn sie im gemeldeten Fall einen strafbaren Zwischenfall verursachen.
- b) Die Rennleitung wird, sofern zeitlich und organisatorisch vertretbar, die beschuldigten und / oder beteiligten Fahrer für eine Stellungnahme mündlich oder schriftlich kontaktieren.
- c) Die Rennleitung spricht Strafen gem. dem Reglement aus, kann bei besonderer Schwere (Vorsatz) oder mildernden Umständen (Bugs etc.) aber auch abweichende Strafen aussprechen. Je nach Schwere des Vergehens, kann die Rennleitung zusätzlich zu einer Strafe durch das Spiel, Strafen gegen den betreffenden Fahrer aussprechen.
- d) Bei Feststellung einer groben Fahrlässigkeit wird die ausgesprochene Strafe idR. verdoppelt.

e) Ein Urteil gilt als gültig, sobald die Mehrheit der Rennleitung sich für ein Urteil ausgesprochen hat und das Urteil öffentlich verkündet wurde. Die Verkündung erfolgt mit einer Begründung im Forum.

f) Das Urteil ist vom Antragsteller und Beschuldigten zu akzeptieren und ggf. im nachfolgenden Rennen ohne weitere Hinweise anzuwenden. Beide Parteien haben, innerhalb von zwei Kalendertagen nach der Veröffentlichung, die Möglichkeit Fragen bezüglich der Strafe an die Rennleitung zu stellen. Dies sollte per Foren-Konversation mit einem ACC-PC Ligaleiter oder per Discord-Direktnachricht geschehen.

g) Die Ligaleitung gibt das offizielle Rennergebnis (inkl. berücksichtigter Strafen) im entsprechenden Renndiskussions-Thread bekannt. Ausgesprochene Strafen können ggf. auf das nächste Rennen übertragen werden falls die Strafe auf das betreffende Rennen nicht angewendet werden kann. (DNF des Fahrers nach 90% Regel aus [§3 Nr. 7 lit. b](#), oder DSQ durch Rennsperre)

## 4. Strafpunkte und die Fahrerlizenz

a) Strafpunkte werden nach dem Aussprechen der Strafe auf das Datum des Renntages datiert. Die Strafpunkte verfallen jeweils nach 6 Monaten. Eine Übersicht über vergebene Strafpunkte ist [im Forum](#) zu finden.

b) Strafpunkte können auch zusätzlich zu anderen Strafen ausgesprochen werden, um zwischen der Schwere verschiedener Vorfälle zu unterscheiden.

c) Bei 6 gesammelten Strafpunkten wird eine Rennsperre ausgesprochen und die angesammelten Strafpunkte verfallen. Bei einem erneuten Ansammeln von 6 Strafpunkten wird die Ligaleitung über den Entzug der Lizenz entscheiden.

d) Eine Rennsperre gilt für das auf die Strafenverkündung folgende Rennen. Die Rennsperre wird für das Streichergebnis als DSQ und nicht als DNS gewertet.

e) Wird die Lizenz entzogen, ist man für die restliche Saison ausgeschlossen. Zur neuen Saison muss man ein Testrennen und ein Gespräch mit der Ligaleitung führen um eine neue Lizenz zu erhalten. Nur bei einem Lizenzentzug und Ausschluss von der aktiven Saison beginnt der Fahrer mit einer neuen, leeren, Fahrerlizenz.

## Wie ich einen Strafantrag einreiche

Ein Strafantrag wird über das Strafantragsformular eingereicht. Der Link zum Strafantragsformular wird in der Renndiskussion im Forum veröffentlicht. Für jedes Rennen wird ein neues Formular veröffentlicht.

Die Frist zum Einreichen läuft am Dienstag nach dem Rennwochenende um 15 Uhr ab.

Ein Strafantrag muss folgende Angaben des Formulars beinhalten:

- Liga
- Angaben zum Antragsteller (Forenname und Fahrzeugnummer)
- Beschuldigte Fahrzeugnummer
- Runde des eigenen Fahrzeuges in der sich der Vorfall ereignete
- Stelle auf der Strecke (Kurve / Sektor)
- Beschreibung des Vorfalls
- Punkt aus dem Reglement (Welches Vergehen wird zur Anklage gebracht)

Optionale Angaben:

- Weitere beteiligte Fahrzeuge
- Videomaterial (zum Beispiel Twitch Clip aus dem off. Stream falls dort zu sehen, oder eigenes Video)
- Minuten: Sekunden aus dem Replay

Bei Fragen zum Einreichen von Strafanträgen stehen angelnoir und SnOw im Forum per Konversation oder im Discord zur Verfügung.

## Begriffserklärungen

### Quali-, Rennsperren

Bei einer Qualisperre darf der Fahrer der Qualifikation beiwohnen, aber nicht die Boxengasse verlassen. Zum Rennen ist er normal zugelassen und startet voraussichtlich vom letzten Platz.

Bei einer Rennsperre darf der Fahrer nicht an dem folgendem Ligarennen teilnehmen. Er darf den Server in keiner Session betreten.

### Ligaausschluss

Bei schweren Vergehen behält die Ligaleitung sich vor, Fahrer aus dem Ligabetrieb auszuschließen, dass bedeutet, dass ein Fahrer in der laufenden Saison an keinem offiziellen Ligarennen teilnehmen darf. Dies gilt, ohne weitere Ansage der Ligaleitung, nicht für Spezial- oder den Thursday-Events

### Stammfahrer

Fahrer, der einen Stammplatz erhalten hat und regelmäßig am Ligabetrieb teilnimmt. Bis zu 36 Stammfahrer sind pro Leistungssplit zugelassen. Stammfahrer haben ein Vorrecht auf eine Teilnahme an Ligarennen.

### Ersatzfahrer

Ein Ersatzfahrer hat keinen festen Platz für die Ligarennen und kann nur teilnehmen, wenn ein Stammfahrer auf die Teilnahme verzichtet. Ein Ersatzfahrer kann zum Stammfahrer werden, wenn ein Platz frei wird.

### Gaststarter

Ein Gaststarter ist ein erfahrener Fahrer, der an Ligarennen teilnimmt, ohne Punkte zu sammeln. Als Gaststarter kommen nur Fahrer in Frage die von der Ligaleitung eine explizite Erlaubnis haben als solche am Ligabetrieb teilzunehmen.

### BoP - Balance of Performance

Durch eine BoP wird versucht unterschiedliche Fahrzeuge auf einen ähnlichen Leistungslevel zu bringen, um einen fairen Wettkampf zu ermöglichen. Dafür wird Fahrzeugen beispielsweise mehr Ballast oder Air-Restriktoren gegeben.

## Strafenübersicht (Tabelle)

Diese Tabelle stellt eine Übersicht von möglichen oder üblichen Strafen nach diesem Reglement dar. Sie hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit und dient lediglich der Übersicht für die Rennleitung und die Fahrer.

Regelwerk Bezug	Vergehen	Strafe
§1	Verstöße gegen den Fahrerkodex - Sonderfall: besonders schwere Verstöße	Verwarnung, bei Wiederholung oder besonderer Schwere Strafpunkte - Rennsperren, Disqualifikationen, Ligaausschluss
§3 Nr. 8 lit. b	Missachtung der Push-to-Talk Pflicht im TS	Verwarnung, bei Wiederholung 1 Strafpunkt
§3 Nr. 8 lit. f	Missachtung der Anweisungen der Rennleitung	1 Strafpunkt
§3 Nr. 4 lit. f-h	Fehlende Reaktion von Stammfahrern auf Termine innerhalb des Anmeldezeitraum, Abmeldung nach Deadline, Teilnahme am Rennen ohne Anmeldung im Termin	Verwarnung, bei Wiederholungen Strafpunkte
§4 lit. c	Beeinflussung der Qualifikation - grob fahrlässig	Verwarnung, bei Wiederholung 1 Strafpunkt - 1 Platz Strafversetzung und 1 Strafpunkt, bei Wiederholung 2 Plätze und 2 Strafpunkte
§4 lit. e §5 Nr. 1 lit. c-e §5 Nr. 8 lit. c	Zurücksetzen des Fahrzeuges in die Boxengasse im Quali oder Rennen - Sonderfall: nach einem Unfall	2 Plätze Strafversetzung - ohne Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§4 lit. e §5 Nr. 1 lit. c-e	Abstellen des Fahrzeuges auf der Rennstrecke im Quali oder Rennen	5 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§4 lit. d §5 Nr. 8 lit. c	Ohne Sprit außerhalb der Box liegen bleiben nach dem Quali oder Rennen	2 Plätze Strafversetzung
§5 Nr. 2	Missachtung der Regeln zur Einführungsrunde	1-6 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§5 Nr. 2	Gravierendes Fehlverhalten in der Einführungsrunde	2-6 Strafpunkte oder DSQ
§5 Nr. 2 lit. g	Überhöhte Geschwindigkeit vor der Grün-Phase	1-6 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§5 Nr. 1. 4-5 §5 Nr. 5 lit. a-b	Verursachen einer Kollision - Sonderfall: grob fahrlässig - Sonderfall: nach dem Rennen	1-3 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt - 2-6 Plätze Strafversetzung und 2 Strafpunkte - Strafversetzung kann entfallen
§5 Nr. 1. 4-5 §5 Nr. 5 lit. a-b §5 Nr. 5 lit. d	Vorsätzliches Verursachen einer Kollision	DSQ und 8 Strafpunkte
§4 lit. e §5 Nr. 1 lit. c-e	Weiterfahren nachdem im Rennen ESC genutzt wurde -im Quali	DSQ und 1 Strafpunkt - 4 Strafplätze und 1 Strafpunkt
§5 Nr. 3 lit. a-b, d-e §5 Nr. 4 lit. a	Unerlaubtes Überholmanöver	2 - 6 Plätze Strafversetzung und bis zu 2 Strafpunkte
§5 Nr. 3 lit. a, c-e §5 Nr. 4 lit. b	Unerlaubtes Verhindern/Blockieren eines Überholmanövers	1- 3 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§5 Nr. 4 lit. a-b, Nr. 7 lit. d-f	Ignorieren der Flaggenregeln (Blau, Gelb, Weiß)	Verwarnung, bei Wiederholung oder besonderer Schwere bis zu 2 Strafpunkten
§5 Nr. 1 lit. b §5 Nr. 5 lit. b	Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke und daraus resultierende Behinderung anderer Fahrer	1 Strafpunkt, bei resultierenden Unfällen zusätzlich Strafe für grob fahrlässige Kollision
§5 Nr. 8 lit. b, d	Missachtung der Regeln zur Auslaufrunde	1-2 Strafpunkte
§6 Nr. 2 lit. b	Ungerechtfertigte Strafanträge	Verwarnung, bei Wiederholung oder besonderer Schwere bis zu 1 Strafpunkt