

# ACC-PC offizielles Reglement - Season 7

Vorwort	1
§1. Fahrerkodex	1
§2. Rahmenbedingungen	2
1. Allgemeines	2
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	4
4. Renn-Termine und Kalender-Anmeldungen	4
5. Ersatzfahrer - Anmeldung zum Rennen	5
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	10
7. Flaggenregeln	10
8. Rennende	11
9. Serverausfall und technische Probleme	11
§6. Rennleitung, Rennkommission und Strafen	12
1. Rennkommission und Stewards	12
2. Strafanträge und Strafen	12
3. Urteilsfindung und - Verkündung	12
4. Strafpunkte und die Fahrerlizenz	13
§7. Fahrzeuglackierungen	15
1. Abgrenzung zu Standardlackierungen	15
2. Rahmenbedingungen Custom Liveries	15
3. Anforderungen an die Custom Liveries	15
Begriffserklärungen	16
Post-Race Strafenübersicht (Tabelle)	17
Renndirektor Strafenübersicht (Tabelle)	18

## 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. 17:30 Uhr	Freies Training - 30-120 Minuten (je nach Serverstart)
17:55 Uhr	17:55 Uhr	Fahrerbriefing - Dabei herrscht absolutes Fahrverbot!
18:00 Uhr	18:00 Uhr	Qualifikation - 20 Minuten
ca. 18:25 Uhr	ca. 18:25 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 19:55 Uhr	Podien - Interviews

### 3. Fahrhilfen und Servereinstellungen

Einstellung	Wert	ServerSetting (event.json)
Pause nach der Qualifikation in Sekunden	160	"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 RECHTZEITIG 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 Programmen zur Manipulation der Spieldateien oder des Arbeitsspeichers, das Ausnutzen von offensichtlichen Spielfehlern (z. B. Strecken-Abkürzungen) und Dritt-Anbieter Programme die automatisiert Einstellungen am Fahrzeug (ABS / TC / BB) vornehmen sind untersagt und wird bei Kenntnisnahme 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. Dabei gilt in unserem ACC-Bereich ein Mindestalter von 16 Jahren, jüngere Teilnehmer benötigen aus rechtlichen Gründen eine Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten.

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 Ligaleitungen 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 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. Beide Fahrer in einem Team müssen dasselbe Fahrzeug nutzen.

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

e) Die Anmeldung wird durch die Ligaleitung mit der 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) Stammfahrer haben nur bei der Anmeldung ein Vorrecht auf die vorhandenen 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. Teamanmeldungen sind nicht zulässig, d.h. jeder Fahrer meldet sich selbst an. Für Ersatzfahrer siehe [§3 Nr. 5](#).
- d) 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 Ersatz- / Gaststarter vergeben.
- e) Sollte ein Stammfahrer einen Termin nicht wahrnehmen können, muss ein Kommentar, der die Begründung für die Absage beinhaltet, unter dem Termin verfasst werden.
- f) Stammfahrer, die im Anmeldezeitraum nicht auf den Termin reagieren (d.h. Anmeldestatus ist "unentschlossen" ohne triftigen Grund als Kommentar) oder sich erst nach der Deadline abmelden, werden zunächst verwahrt und bei Wiederholung durch Punktabzug in der Meisterschaft bestraft. Eine Teilnahme ohne vorherige Anmeldung wird verwahrt und bei Wiederholung durch Punktabzug in der Meisterschaft 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.

## 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) Gaststarter müssen ein festes Fahrzeug und eine feste Fahrernummer anmelden für die Saison, eine Teilnahme ohne vorherige Anmeldung ist nicht möglich.

e) 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.

f) Gaststarter können keine Teams mit anderen Stamm-, Ersatzfahrer oder Gaststartern bilden.

g) 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.

h) Ein Gaststarter, der 3 Strikes gesammelt hat, ist vom Ligabetrieb dieser Saison ausgeschlossen und kann sich nicht als Stamm- oder Ersatzfahrer anmelden.

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

- 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 (abzüglich Streichergebnis) ist Pro oder Pro-AM Meister. 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 sein, um für die Rennleitung erreichbar zu sein. Verpasst ein Fahrer für ihn wichtige Informationen aufgrund fehlender Anwesenheit im Teamspeak, ist es möglich Strafen oder erhöhte Strafen zu erhalten weil den Anweisungen der Rennleitung nicht gefolgt wurde.
- b) Vor jedem Ligarennen und Thursday-Event wird ca. 5 Minuten vor Beginn der Qualifikation ein Briefing abgehalten. Dazu sammeln sich die Fahrer im Channel "Training / Briefing".
- c) Zum Beginn der Qualifikation werden die Fahrer von der Rennleitung in einen TS Channel verschoben, in dem nur die Rennleitung Rechte zum sprechen hat. Push-to-Talk oder Muten der Mikrofone ist daher nicht notwendig.
- d) Während der Sessions dürfen neben dem Teamspeak auch andere Programme zum Reden genutzt werden, hierzu zählt auch Discord etc. Jedoch müssen sich ab 5 Minuten vor Start der Qualifikation bis zum Ende des Rennens alle im 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) Im Briefing werden Zwischenfälle oder Strecken spezifische Regeln angesprochen, zudem ist es möglich eventuelle Fragen zu klären. 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 der Qualifikation. 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 und während der Trainingssession. Etwaige "Rituale" (z.B. Neustart des PCs) müssen bereits vor Ablauf der Qualifikation 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

Streckenbegrenzung. 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 nachträglich 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 mindestens 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. Es wird das ACC Startsystem mit voller Einführungsrunde genutzt.

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 wird von der Simulation begrenzt. Der Abstand zwischen den einzelnen Fahrzeugen darf grundsätzlich nicht mehr als ca. vier Fahrzeuglängen betragen. Es darf nicht absichtlich in andere Fahrzeuge gehostet werden.

d) Sollte aufgrund von Verbindungsproblemen ein Startplatz frei bleiben, wird während der Einführungsrunde von der Simulation die Startreihenfolge durch aufrücken angeglichen. Es ist notwendig den Anweisungen den On-Screen-Displays der Simulation zu folgen um eine automatische Strafe zu verhindern. Die automatischen Strafen reichen von Durchfahrtsstrafen bis zu 30s Stopp&Go. Von der Simulation ausgesprochene Strafen werden nicht zurückgenommen.

e) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position. Die Simulation passt die Startreihenfolge im Laufe der Einführungsrunde automatisch an. 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) Das Startzeichen wird mit der Startampel gegeben, indem die Startampel von Rot auf Grün schaltet.

g) Mit der Startfreigabe ist das Überholen erlaubt. Unfälle innerhalb der ersten Kurven nach dem Start können aufgrund resultierender großer Positionsverluste härter bestraft werden. Dies liegt im Ermessen der Rennkommission. Vorfälle in der ersten Runde geben erhöhte Strafpunkte.

h) 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.

f) Erkennt die Live Rennkommission ein unerlaubtes Überholmanöver/Verteidigen, so kann sie den Fahrer auffordern, die Position zurückzugeben oder das Verhalten zu unterlassen. Wird dem nicht Folge geleistet, resultiert eine Strafe. Die Aufforderung der Rennleitung nicht bemerkt zu haben ist dabei keine gültige

Entschuldigung. Den Fahrer zu einer Positionsrückgabe aufzufordern, liegt im Ermessen der Rennleitung und muss daher nicht zwingend erfolgen.

g) Auch bei unerlaubten Überholmanövern kann die Rennleitung Strafen nach ihrer Fahrlässigkeit vergeben. Im Gegensatz zu Kollisionen, kann die Strafe bei unerlaubten Überholmanövern durch Rückgabe der Position komplett entfallen, solange es sich nicht gleichzeitig um eine strafbare Kollision handelt.

## 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 weitestgehend 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.

e) Während dem Rennen stehen der Rennkommission für strafbare Kollisionen 3 verschiedene Strafhöhen zur Verfügung: leicht fahrlässig (15 Sekunden Zeitstrafe), Grenzbereich leicht/grob fahrlässig (Durchfahrtsstrafe) und grob fahrlässig (10 Sekunden Stop & Go Strafe).

f) Unter besonderen Umständen kann das Strafmaß reduziert werden (z.B. warten auf den Unfallgegner), jedoch bei Kollisionen nicht komplett entfallen. Das bedeutet, Die Rennleitung kann die Strafen für Kollisionen auf ein Mindeststrafmaß von: 5 Sekunden (leicht fahrlässig), 15 Sekunden (Grenze leicht/grob fahrlässig), bzw. Durchfahrtsstrafe (grob fahrlässig) reduzieren.

## 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 abubrechen, 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 abubrechen, 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 (Verbindungstrennung), 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, Rennkommission und Strafen**

### **1. Rennkommission und Stewards**

a) Die Ligaleiter der ACC-PC in der SimRC bilden zusammen mit den Stewards die Rennkommission.

b) Die Rennkommission wird während der Qualifikation und des Rennens über den Zuschauermodus das Renngeschehen beobachten um strafbare Zwischenfälle zu bewerten, zusätzlich werden Kontakte über das Tool "ACC RaceControl" der Rennleitung zur Einsicht im Replay angezeigt. Bei eingereichten Beschwerden nach dem Rennen entscheidet die Rennleitung darüber, ob eine Beschwerde akzeptiert wird.

c) Die Rennkommission kann sowohl aus Ligaleitern der SimRC, als auch für das jeweilige Rennen dazu berufene Fahrer bestehen. Sie setzt sich aus einem Rennleiter und seinen Stewards zusammen. Dem Rennleiter obliegt die Leitung und Koordinierung der Rennkommission. Diese Position wird üblicherweise durch einen Ligaleiter besetzt. Fahrer haben die Möglichkeit, sich bei der Ligaleitung freiwillig als Steward zu melden. Welche Fahrer letztendlich Berufen werden, wird durch die Ligaleitung entschieden.

d) Ein Mitglied der Rennkommission hat selbst anzugeben, wenn es bei einem Zwischenfall befangen ist und verliert in diesem Fall das Stimm- und Mitspracherecht.

### **2. Strafanträge und Strafen**

a) Strafbare Zwischenfälle nach diesem Reglement werden durch die Rennkommission während der Ligarennen bewertet und ggf. bestraft. Nachträgliche Beschwerden 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. Bereits durch die Rennkommission während des Rennens bearbeitete Zwischenfälle dürfen nicht eingereicht werden und werden ausnahmslos abgelehnt.

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 Rennkommission vor, Strafanträge abzuweisen.

d) Die Rennkommission behält sich vor, selbst nachträglich Strafanträge gegen Fahrer zu stellen, sollten sie erst nach dem Rennen auf das Vergehen aufmerksam werden, oder ihr während dem Rennen/Qualifying Zwischenfälle auffallen, die nicht während dem Rennen sinnvoll bestraft werden können.

### **3. Urteilsfindung und - Verkündung**

a) Die Rennkommission diskutiert über den Zwischenfall und mögliche Strafen..

b) Die Rennkommission wird bei nachträglichen Beschwerden, sofern zeitlich und organisatorisch vertretbar, die beschuldigten und / oder beteiligten Fahrer für eine Stellungnahme mündlich oder schriftlich kontaktieren.

c) Die Rennkommission spricht Strafen gem. dem Reglement während des Rennens aus, kann bei besonderer Schwere (Vorsatz) oder mildernden Umständen (Bugs etc.) aber auch abweichende Strafen aussprechen. Je nach Schwere des Vergehens kann die Rennkommission zusätzlich zu einer Strafe durch das Spiel eine weitere Strafe aussprechen.

d) Bei Feststellung einer groben Fahrlässigkeit wird die ausgesprochene Strafe idR. verdoppelt.

e) Ein Urteil ist gültig, sobald die Mehrheit der Rennkommission sich für ein Urteil ausgesprochen hat und das Urteil entweder während des Rennens ausgesprochen oder nachträglich im Forum verkündet wurde. Alle während des Rennens bearbeiteten Zwischenfälle werden nach dem Rennen in einer Übersicht den Fahrern zur Verfügung gestellt.

f) Das Urteil ist vom Antragsteller und Beschuldigten zu akzeptieren und ggf. Strafen 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)

h) Von der Live-Reko vergebene Strafen, welche nicht abgesessen werden (vorzeitige Aufgabe, etc.), werden in eine Post-Race Platzstrafe für das folgende Rennen umgewandelt. Die Umrechnung erfolgt nach folgendem Schlüssel:

- je 5s → 1 Platz
- DT → 4 Plätze
- SG10 → 6 Plätze
- SG30 → 8 Plätze

Durchfahrtsstrafen & Stop&Go Strafen, die bei Beenden des Rennens automatisch durch das Spiel in Zeitstrafen umgewandelt werden, sind hiervon natürlich nicht betroffen. Diese gelten als abgesessen.

## 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 eine nachträgliche Beschwerde einreiche

Eine nachträgliche Beschwerde 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 angeInoir und SnOw im Forum per Konversation oder im Discord zur Verfügung.

## §7. Fahrzeuglackierungen

### 1. Abgrenzung zu Standardlackierungen

a) Neben den vorgefertigten Lackierungen der Simulation und dem Lackierungseditor des Spiels sind auch so genannte "Custom Liveries" erlaubt. Diese werden über sogenannte Photoshop Template-Dateien bearbeitet und in das Spiel importiert. Informationen dazu können dem Forum entnommen werden.

b) Während bei den vorgefertigten Lackierungen und dem Lackierungseditor keine weiteren Einschränkungen bestehen, gibt es im ACC-PC Bereich der SimRC einige Besonderheiten zu den "Custom Liveries". Einzig das Fahrzeug Lexus ist aus rechtlichen Gründen von den Custom Liveries ausgenommen.

c) Lackierungen jeglicher Art dürfen während der laufenden Saison nicht verändert werden.

### 2. Rahmenbedingungen Custom Liveries

a) Die letzte Frist zur Abgabe der Custom Livery ist der 11.08.2022. Für Fahrer die in der laufenden Saison dazu kommen, gilt immer der Freitag vor dem Rennen als Frist für die Abgabe der Lackierung.

b) Die Custom Livery muss per Konversation im Forum oder per Discord Direktnachricht an @xxmanuux oder @hawkger (Jan Blume) geschickt werden. Um die Custom Livery vollständig abzugeben müssen folgende Dateien übermittelt werden:

"cars.JSON" ( aus [...]Dokumente\Assetto Corsa Competizione\Customs\Cars) , "decals.json", "sponsors.json", "sponsors.png" (aus [...]Dokumente\Assetto Corsa Competizione\Customs\Liveries).

c) Am Tag des Ligarennens wird vor den Rennen ein Ordner mit allen Custom Liveries zur Verfügung gestellt. Diese Pakete können, aber müssen nicht, von den Fahrer genutzt werden. Wer Bedenken bezüglich möglicher "Join-Lags" hat, lädt dieses Ordner nicht herunter. In diesen Pakete werden auch die .dds Dateien erhalten, was Join-Lags für Nutzer des Paketes ausschließen sollte, allerdings entsprechend groß sind.

d) Da eventuell Lackierungen auch in anderen Events genutzt wurden, z.B. Endurance Rennen, kann es sein das sich Dateien überschneiden. Dazu ist es sinnvoll vor Ligarennen den Ordner "Liveries" im o.g. ACC Pfad von Fremdlackierungen zu bereinigen. Auch dies kann mögliche "Join-Lags" verhindern.

### 3. Anforderungen an die Custom Liveries

a) An das Design der Custom Livery stellen wir eine Reihe von Anforderungen welche wir prüfen werden. Die folgenden Anforderungen und Pflicht-Logos sind zudem im Forum zu finden.

b) Die SimRC Logos müssen in Summe mindestens 3x auf dem Fahrzeug vorkommen, dabei sollten die Logos in der TV Kamera gut erkennbar sein. Die Position und Größe der Logos ist dabei frei, solange sie erkennbar bleiben.

c) Es dürfen keine eingetragenen Marken und Logos oder anderweitig unter dem Urheberrecht geschützte Bilder verwendet werden, eventuelle selbst erstellte Fantasie Logos von nicht existierenden Firmen dürfen aber verwendet werden um die Lackierung mit Leben zu füllen.

d) Es dürfen keine gewaltverherrlichenden, sexistische oder rassistische Bilder oder Texte und keine Werbung für Alkohol, Tabak oder andere Drogen mit Altersbeschränkung genutzt werden.

e) Die originalen Sponsoren der Simulation müssen in der ursprünglichen Position und Größe auf dem Fahrzeug verbleiben. Dies umfasst die Marken: ACC, 505 Games, AK Informatika, SRO und Pirelli. Genauso muss das aktuelle TotalEnergies-Logo verwendet werden. (Siehe Forum)

# Begriffserklärungen

## Quali-, Rennsperrn

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 Rennsperrn 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.

## Rennleiter

Dem Rennleiter obliegt die Leitung der Rennkommission. Dieser bleibt wenn möglich die meiste Zeit Live auf dem Renngeschehen. Sein Aufgabengebiet beinhaltet: Koordination der Rennkommission, Verteilung der Aufgaben an Stewards, Veto-Recht, Veröffentlichung der Strafen, evtl. Vorauswahl der Zwischenfälle für Stewards und Stewards-Briefing.

## Steward

Die Stewards unterstehen dem Rennleiter. Sie halten eigenständig nach Unfällen Ausschau, vor allem aber arbeiten Sie die aufgezeichneten Strafen unter Zuhilfenahme des Replays ab. Die Stewards sind daher nicht immer Live auf dem Renngeschehen. Die Aufgaben der Stewards beinhalten: Abarbeitung der Zwischenfälle, Vorschlag des Strafmaßes an Rennleiter und weitere Aufgaben nach Aufforderung des Rennleiter.

## Post-Race Strafenübersicht (Tabelle)

Diese Tabelle stellt eine Übersicht von möglichen oder üblichen Strafen nach diesem Reglement dar, die nach Rennen ausgesprochen werden. Sie dient lediglich der Übersicht für die Rennleitung und die Fahrer, es besteht kein Anspruch auf Vollständigkeit.

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. f	Missachtung der Anweisungen der Rennleitung	1 Strafpunkt
§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	Gravierendes Fehlverhalten in der Einführungsrunde	2-6 Strafpunkte oder DSQ
§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

## Renndirektor 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
§5 Nr. 5 e-f	Verursachen einer Kollision - leicht fahrlässig - Grenzbereich leicht/grob - grob fahrlässig	Ingame Strafe - 15s ZS + 1SP (min. 5s ZS + 1SP) - DT + 1SP (min. 15s ZS + 1SP) - SG10 + 2SP (min DT + 2SP) - Erhöhung bis auf SG30 möglich
§5 Nr 4 f-g	Unerlaubtes Überholmanöver/Blockieren (ohne strafbare Kollision)	- 15s ZS + 1SP (kann bei Positionsrückgabe entfallen) - Strafmaß kann bei schwereren Zwischenfällen erhöht werden.
§5 Nr 4 f-g	Unerlaubtes Überholmanöver/Blockieren (inkl. strafbare Kollision)	Strafmaß siehe Verursachen einer Kollision
§5 Nr. 1 lit. b §5 Nr. 5 lit. b	Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke und daraus resultierende Behinderung anderer Fahrer	1 SP, bei resultierenden Unfällen zusätzlich Strafe für grob fahrlässige Kollision

Verwendete Abkürzungen:

- TP- Time Penalty/Zeitstrafe
- PS - Positionsstrafe/Platzstrafe
- SP - Strafpunkte
- DT - Drive-Through/Durchfahrtsstrafe
- SG - Stop&Go Strafe
- min. - minimales Strafmaß