

ACC-PC offizielles Reglement - Season 10

Vorwort	1
§1. Fahrerkodex	1
§2. Rahmenbedingungen	2
1. Allgemeines	2
2. Ablauf Rennwochenende	2
3. Fahrhilfen und Servereinstellungen	2
4. Technische Voraussetzungen	3
§3. Anmeldung und Teilnahme an Ligarennen	3
1. Fahrerlizenz	3
2. Fahrzeuganmeldung	4
3. Stammfahrer und Ersatzfahrer	4
4. Renn-Termine und Kalender-Anmeldungen	4
5. Ersatzfahrer - Anmeldung zum Rennen	5
6. Gaststarter-Regelung	5
7. Punktevergabe	6
8. Voice-Chat (SimRC Teamspeak Server)	6
§4. Qualifikation	7
§5. Rennen	8
1. Allgemeines Fahrverhalten	8
2. Einführungsrunde und Rennstart	8
3. Überholmanöver	9
4. Überrundungsmanöver	9
5. Kollisionen	10
6. Boxenstopp	10
7. Flaggenregeln	10
8. Rennende	11
9. Serverausfall und technische Probleme	12
§6. Rennleitung, Rennkommission und Strafen	12
1. Rennkommission und Stewards	12
2. Strafanträge und Strafen	12
3. Urteilsfindung und - Verkündung	13
4. Strafpunkte und die Fahrerlizenz	13
§7. Fahrzeuglackierungen	14
1. Abgrenzung zu Standardlackierungen	14
2. Rahmenbedingungen Custom Liveries	14
3. Anforderungen an die Custom Liveries	15
Begriffserklärungen	15
Post-Race Strafenübersicht (Tabelle)	16

Vorwort

Dieses Reglement gilt für die 10. 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 möglichst alle Teilnehmer gleichermaßen Spaß haben!

§1. Fahrerkodex

Die SimRC ist eine offene Racing-Community, welche Ihre Plattform und Veranstaltungen "ehrenamtlich" in der Freizeit betreibt.

Wir verlangen von allen Fahrern einen möglichst respektvollen aber mindestens 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. Wer durch wiederholt unfreundliches und böswilliges Verhalten gegenüber anderen Mitgliedern auffällt, wird ggf. aus dieser Community entfernt.

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. Fahrer sind aufgefordert, auch ohne Eingreifen der Ligaleiter, schlichtend zwischen zwei offensichtlich Streitende zu treten und das Gespräch nach Möglichkeit zu moderieren oder ggf. zu Beenden. Wichtig ist hierbei auch die Neutralität zu wahren und nicht in der Gruppe gegen einzelne Teilnehmer zu agieren.

Twitch / Social Media / Forum / Discord

Auch hier gilt es, einen respektvollen Umgangston zu wahren. Differenzen mit anderen Fahrern oder Diskussionen über Rennsituationen sollten nicht auf öffentlichen Plattformen ausgetragen werden. Diese Diskussionen können gerne isoliert mit den Beteiligten und der Ligaleitung geführt 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. Wir reagieren natürlich auch auf bei uns eingereichte Clips oder Chat-Ausschnitte aus anderen Plattformen.

Ligarennen

Motorsport ist eine Sportart, welche vom gegenseitigen Respekt lebt. Es sollte immer bedacht werden, dass gegen echte Menschen gefahren wird, welche 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 in minderschweren Fällen mit einer schriftlichen Verwarnung bestraft. Bei Wiederholungen oder groben Verstößen können zusätzlich Strafpunkte ausgesprochen werden. Besonders schwere Verstöße können auch mit Rennsperren, Disqualifikationen oder dem Ligaausschluss bestraft werden. In diesen Fällen wird die Ligaleitung euch direkt ansprechen um die Situation aufzuklären.

§2. Rahmenbedingungen

1. Allgemeines

a) Zugelassen zur Teilnahme sind folgende Fahrzeuge:

Audi R8 LMS GT3 evo II || AMR V8 Vantage - 2019 || BMW M4 GT3 || Ferrari 296 GT3 || Honda NSX GT3 Evo
Lamborghini Huracan GT3 EVO2 || McLaren 720s GT3 Evo || Mercedes-AMG GT3 -2020 || Porsche 992 GT3 R
|| Nissan GT-R Nismo GT3 || Ford Mustang GT3 || Bentley Continental 2018

Diese Fahrzeuge werden Grundsätzlich nach der Balance Of Performance der [LFM](#) angeglichen. Dabei wird jeweils zur Anmeldefrist (48h vor Rennstart) die neueste dort veröffentlichte BoP verwendet. Die Trainingsserver werden entsprechend auch mit dieser BoP bestückt. Die Ligaleitung behält sich vor, bei besonderen Umständen diese BoP mit einer Begründung anzupassen.

b) Der in ACC angezeigte Teamname und die Lackierung muss mit der Teamanmeldung übereinstimmen.

c) Ein Beitritt der SimRC ACC-Server ist nur mit einer SA von mindestens 70 Punkten möglich.

d) Der ACC Ingame-Chat ist während der Sessions Qualifikation und Rennen der Rennleitung vorbehalten.

2. Ablauf Rennwochenende

Uhrzeit / Samstag	Session
Ab ca. 17:30 Uhr	Freies Training - 30-120 Minuten (je nach Serverstart)
18:25 Uhr	Fahrerbriefing - Dabei herrscht absolutes Fahrverbot!
18:30 Uhr	Qualifikation - 10-20min Pro Split (Siehe Kalendertermin)
ca. 18:55 Uhr	Rennen - 70-90 Minuten + ca. 8 Minuten. (Start- / In- / Outlap)
ca 20:35 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"

a) 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

a) 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.

b) 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.

c) 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 permanenten 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 Leistungsplits 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 Einteilung für einen der beiden Leistungsplits PRO oder PRO-AM 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 und Statistiken der Vorsaison, Eindrücke und Statistiken der Einteilungsrennen/Thursday-Events und Eindrücke der Ligaleitung zur Fahrerentwicklung.

d) Bestehen nachträglich 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 10 vor dem Start des vierten Ligarennens.

2. Fahrzeuganmeldung

a) Jeder der beiden Leistungsplits hat 22 Stammfahrerplätze. Wenn diese durch Anmeldungen gefüllt sind, werden nachfolgende Fahrer zu Ersatzfahrern. 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 im selben Split anmelden. Gemeinsame Teamanmeldungen mit Fahrern aus unterschiedlichen Leistungsplits sind nicht zugelassen.

c) Die Anmeldung eines Fahrzeugs kann ein Fahrer nach seiner Einteilung über das Formular durchführen. Teamanmeldungen erfolgen gemeinsam in einem Antrag. Die Anmeldung enthält Startnummer(n), Teamnamen, Fahrzeugtyp und [Lackierung](#). Ein einmaliger Fahrzeugwechsel während einer Saison und nach der Teamanmeldung ist grundsätzlich möglich, wenn beide Fahrer im Team das Fahrzeug wechseln. Der Wechsel des Fahrzeuges führt für beide Fahrer zu je 10 Punkten Abzug in der Gesamtwertung.

- d) Der Weltmeister der Pro-Liga hat alleiniges Anrecht auf die Fahrernummer "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) 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) Nimmt ein Stammfahrer nicht mehr aktiv am Ligabetrieb teil (d.h. keine Teilnahme an zwei aufeinanderfolgenden Rennen und keine Abmeldung bei der Ligaleitung), wird er zu einem Ersatzfahrer. Dabei wird er hinter die bereits vorhandenen Ersatzfahrer eingereiht.
- e) 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 im Termin werden zwei Wochen vor dem Rennen freigeschaltet, so dass eine reibungslose Anmeldung gewährleistet wird. Die Anmeldefrist endet 48 Stunden vor Rennbeginn.
- c) Stammfahrer vor Ende der Anmeldefrist ein Vorrecht auf die vorhandenen 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 Rangfolge der Ersatzfahrer siehe [§3 Nr. 5](#).
- d) Ein Stammfahrer behält den angemeldeten Platz bis spätestens 5 Minuten vor 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 kurzfristig einen Termin nicht wahrnehmen können, muss ein Kommentar, der die Begründung für die Absage beinhaltet, unter dem Termin verfasst werden. Alternativ kann die Ligaleitung per Discord informiert werden.
- f) Stammfahrer, die im Anmeldezeitraum nicht mit Zu-/Absage auf den Termin reagieren, 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, siehe [§3 Nr. 5](#).
- 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 für die Stammfahrer eine 5-minütige Frist vor dem Start der Qualifikation.

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	40	5	25	9	15	13	7
2	35	6	22	10	13	14	5
3	31	7	19	11	11	15	3
4	28	8	17	12	9	16	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 Mute 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: **Bloodsaw | A. Rehfeldt | #47**
- f) Im Briefing werden Zwischenfälle oder Strecken spezifische Regeln angesprochen, zudem ist es möglich 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 gemacht 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. Es ist die Aufgabe jedes Fahrers, für genügend Abstand vor Beginn der schnellen Runde zu sorgen. Dabei darf man sich auf ungültigen Runden, sowie der Outlap, nicht unter 1 Sekunde vor ein Auto auf der schnellen Runde zurückfallen lassen. Wenn sich ein Fahrer selbst auf einer gültigen schnellen Runde befindet, muss er keinen vorbeilassen!

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). Wird die ESC Funktion innerhalb der Box, aber außerhalb des Boxenplatzes eingesetzt, ist die Wiederaufnahme der Qualifikation nicht gestattet. Auf der Strecke ist die Nutzung der ESC Funktion strafbar, außer: Nach einem Unfall oder einer starken Beschädigung ein Platz machen nicht mehr möglich ist und dadurch eine Behinderung des nachfolgenden Verkehrs eintreten würde. Die Wiederaufnahme der Qualifikation ist auch hier nicht gestattet.

f) Die Qualifikation wird getrennt nach Leistungssplits in derselben Session ohne Server-Neustart ausgeführt. Dazu werden zuerst die Pro-AM Fahrer und danach die Pro-Fahrer aufgerufen. Jeder Leistungsplit hat je nach Rennen 10 - 20 Minuten Zeit für die Qualifikation. Während der Inlap der Pro-AM Fahrer werden die Pro Fahrer bereits in die Outlap geschickt, dies geschieht nach Aufruf durch die Rennleitung. Damit keine wechselhaften Bedingungen zwischen den Splits auftreten, wird der Server für gleichbleibende Wetter- und Streckenbedingungen während der Qualifikation konfiguriert.

§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) Das Wiederanfahren/-auffahren nach einem Unfall, Abflug oder Ausritt muss in sicherer Art und Weise stattfinden (angemessenes Tempo, Fahrzeug unter Kontrolle, spitzer Winkel). Dabei hat der Verkehr auf der Strecke grundsätzlich Vorfahrt. Flaggenregeln wirken ergänzend zu dieser Vorgabe. So muss der folgende Verkehr unter gelber Flagge dennoch sein Tempo verlangsamen und ggf. ausreichend Abstand zum stehenden Auto halten. Eine Missachtung wird generell als grob fahrlässiges Verhalten angesehen.

c) ESC-Taste: Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Rennstrecke verlassen, sondern muss dieses in die Boxengasse fahren. Anderweitiges Zurücksetzen (z.B. auch Disconnects) 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 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 geghostet 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 des 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 Blockierens / Überholens neben der Strecke. Dabei gilt wie in c), dass auch die Kerbs bei uns als Teil der Strecke angesehen werden, solange diese gefahrlos befahrbar sind. Für einen Verstoß muss sich das angreifende/verteidigende Auto den Großteil des Manövers außerhalb der Streckenbegrenzung befunden haben.

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 ein Überrundungsmanöver verteidigen. Innerhalb von einer halben Runde muss das schnellere Fahrzeug aktiv vorbeigelassen werden. Dabei gilt, dass die jeweils zwei längsten Geraden der Strecke und nicht die Kurven für das aktive vorbeilassen genutzt werden.

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 strafwürdige Kollision besteht bei unverhältnismäßig starken Kontakten, Kontakten welche zu einem Dreher 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. So gilt es, immer das Fahrzeug zum Stehen zu bringen (Bremsen) und dies so lange zu halten, bis sich eine ausreichend große Lücke zur sicheren Weiterfahrt / Wendung ergibt. Eine Missachtung wird generell als grob fahrlässiges Verhalten angesehen.

c) Kollisionen werden immer nach Ihrer Fahrlässigkeit und der Schwere der Kollision bewertet. Dabei wird versucht die Strafe auch mit dem Ausgang der Kollision in Einklang zu bringen, solange dies sinnvoll möglich ist. Es wird generell 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 sekundigen 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 bestraft. Dies gilt auch für von der Ligaleitung veranstaltete Trainingsrennen.
- 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 dieses bereits stattgefunden hat und der Rennleitung vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens wird mindestens eine Trainings Session von zehn Minuten stattfinden.
- b) Ein laufendes Event 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 zulassen.
- 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 entscheidet bei eingereichten Beschwerden nach dem Rennen 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. 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 sind über das Strafenformular, welches in der Renndiskussion im Forum verlinkt wird, einzureichen. Die Frist zum Einreichen läuft am Mittwoch nach dem Rennwochenende um 20 Uhr ab.
- 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) Alle durch das Tool "ACC Race Control" aufgezeichnete Kontakte während der Qualifikation und des Rennens werden durch die Rennkommission Post-Race bewertet. Bei diesen Fällen bedarf es keinem Strafantrag. Eine Liste der "zu bewertenden" Zwischenfälle wird im Forum spätestens am Montag nach dem Rennwochenende bereitgestellt.
- e) Die Rennkommission behält sich vor, selbst nachträglich Strafanträge gegen Fahrer zu stellen, sollten sie auf ein Vergehen aufmerksam werden.

3. Urteilsfindung und - Verkündung

- a) Die Rennkommission entscheidet gemeinsam über den Zwischenfall und mögliche Strafen.
- b) Die Rennkommission kann bei Beschwerden, die Beschuldigten und / oder beteiligten Fahrer für eine Stellungnahme mündlich oder schriftlich kontaktieren.
- c) Die Rennkommission spricht Strafen gem. diesem Reglement 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 im Forum verkündet wurde.
- 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)

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, dabei werden entsprechend 6 Strafpunkt, von alt nach neu, von der Lizenz wieder abgezogen. **Je nach Art und Weise der Vorfälle und dem Verhalten des Fahrers, kann die Ligaleitung über einen permanenten oder vorübergehenden Ausschluss vom Ligabetrieb verfügen.**

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 Beschwerde einreiche

Eine 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.

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 NF13 und Jan Blume 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. Ausgenommen sind Fahrzeugwechsel. Dabei ist die ursprüngliche Lackierung auf das neue Fahrzeug zu übertragen, ohne größere Änderungen an Design und Logos. Die neue Lackierung muss vorher eingereicht werden.

2. Rahmenbedingungen Custom Liveries

a) Die letzte Frist zur Abgabe der Custom Livery ist der 15.02.2024. 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 @xxmanuxx 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 dem Rennen ein Ordner mit allen Custom Liveries zur Verfügung gestellt. Diese Pakete können, müssen aber nicht von den Fahrer genutzt werden. Wer Bedenken bezüglich möglicher "Join-Lags" hat, lädt diese Ordner nicht herunter. In diesen Pakete sind auch die .dds Dateien enthalten, 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.

b) Die SimRC Logos müssen in Summe mindestens 3x auf das Fahrzeug aufgetragen werden. Dabei sollten diese 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. Selbst erstellte Fantasie-Logos von nicht existierenden Firmen dürfen verwendet werden, um die Lackierung mit Leben zu füllen.

d) Es dürfen keine gewaltverherrlichenden, sexistische oder rassistischen 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.

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 Rennsperrre darf der Fahrer nicht an dem folgenden Ligarennen teilnehmen. Er darf den Server in keiner Session betreten.

Ligaausschluss

Bei schweren Vergehen behält die Ligaleitung sich vor, Fahrer aus dem Ligabetrieb auszuschließen. Das 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 22 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 ein ähnliches Leistungslevel zu bringen, um einen fairen Wettkampf zu ermöglichen. Dafür werden Fahrzeugen beispielsweise mehr Ballast oder Air-Restriktoren gegeben.

Rennleiter

Dem Rennleiter obliegt die Leitung der Rennen. Dieser bleibt wenn möglich die meiste Zeit Live auf dem Renngeschehen. Sein Aufgabengebiet beinhaltet: Veröffentlichung der Strafen, Überwachen der Servergesundheit, besondere Vorkommnisse wie z.B. laggende Fahrer und ggf. Vorauswahl der Zwischenfälle für die Rennkommission und Stewards-Briefing.

Steward

Während einer Live-Rennkommission unterstehen die Stewards dem Rennleiter. Bei der Bearbeitung von Strafanträgen sind die Stewards ein gleichberechtigter Teil der Rennkommission und erhalten dasselbe Gewicht bei der Entscheidung über Strafen wie z.B. Ligaleiter. Stewards können sich freiwillig melden oder zu besonders schwerwiegenden oder komplizierten Fällen durch die Ligaleitung dazu berufen werden.

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 während des Quali oder Rennens (ohne Weiterfahrt)	1 Strafpunkt
§4 lit. e §5 Nr. 1 lit. c-e	Abstellen des Fahrzeuges auf der Fahrbahn, während des Quali oder Rennens	2 Plätze Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§4 lit. d §5 Nr. 8 lit. c	Ohne Sprit außerhalb der Box liegen bleiben, oder nach der Session ESC außerhalb der Box. Quali oder Rennen	1 Platz Strafversetzung und 1 Strafpunkt
§5 Nr. 2	Gravierendes Fehlverhalten in der Einführungsrunde	1-6 Strafpunkte oder DSQ
§5 Nr. 1. 4-5 §5 Nr. 5 lit. a-b	Verursachen einer Kollision - Sonderfall: grob fahrlässig - Sonderfall: nach dem Rennen	bis zu 3 Plätze Strafversetzung und bis zu 2 Strafpunkte - 3-6 Plätze Strafversetzung und ab 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 6 Strafpunkte (= Rennsperre für das nächste Rennen)
§4 lit. e §5 Nr. 1 lit. c-e	Weiterfahren nachdem ESC genutzt wurde -im Quali	DSQ und 2 Strafpunkte - 1 Platz Strafversetzung 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 Kontakten 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
	Wiederholt fehlende Reaktion auf die Kalendertermine	5 Punkte Abzug auf die Meisterschaftswertung.
	Fahrzeugwechsel während der Saison	10 Punkte Abzug auf die Meisterschaftswertung für beide Fahrer des Teams.