



Reglement für die erste Saison 2021

Stand: 29.12.2020 (Basis dieses Reglements ist das gültige DSMB-Rundstreckenreglement für Simracing 2019)

INHALTSVERZEICHNIS

- Art. 1 Simulation & Ablauf am Renntag
- Art. 2 Nennung, Meisterschaft & Team-Definition
- Art. 3 Fahrerbesprechung (Briefing)
- Art. 4 Training / Qualifikation / Warm-up
- Art. 5 Der Start
- Art. 6 Signalgebung/Flaggenzeichen
- Art. 7 Rennkalender und Wertung
- Art. 8 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln
- Art. 9 Verhalten auf der Strecke
- Art. 10 Mindestfahrzeit und max. Stintlänge
- Art. 11 Boxen/Boxengasse
- Art. 12 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens
- Art. 13 Beendigung des Rennens
- Art. 14 Platzierung
- Art. 15 Mindestdistanz, Mindestdauer
- Art. 16 Technische Voraussetzungen
- Art. 17 Renndirektor
- Art. 18 Vorfallmeldung und Protest
- Art. 19 Rennkommission (ReKo)
- Art. 20 Cardesign
- Art. 21 Hosting

Art. 1 Simulation & Ablauf am Renntag

Die verwendete Simulation ist Assetto Corsa Competizione inkl aller DLCs und dem jeweilig neusten Patch.

Renntage: Die Renntage sind für Freitag und Samstag angesetzt. Im Sprint = 1,5 Std. (Rennstart um 21.30Uhr) und die Endurancerennen = 3 Std. (Rennstart um 21:00Uhr).

Zeitlicher Ablauf:

- Die Fahrer müssen sich 1 Std vor Rennstart zur 15-minütigen Fahrerbesprechung im bereitgestellten Teamspeak-Kanal einfinden.
- 45 Minuten vor dem Start beginnt das offizielle Warm-Up (20 min) und die „Join-Phase“
- Im Anschluss beginnt das 20-minütige Qualifying
- 5 Minuten vor der vollen/halben Stunde beginnen die Startvorbereitung
- Start „Formationlap“ zur vollen/halben Stunde

	Sprint (Beginnzeit)	Endurance (Beginnzeit)	min
Fahrerbesprechung	20:30 Uhr	20:00 Uhr	15
Warm-Up (Join-Phase)	20:45 Uhr	20:15 Uhr	20
Qualifying	21:05 Uhr	20:35 Uhr	20
Startvorbereitung	21:25 Uhr	20:55 Uhr	5
Start Formationlap	21:30 Uhr	21:00 Uhr	verschieden

Art. 2 Nennung, Meisterschaft & Team-Definition

1. Die Nennung des Teams ist unter <https://raceapp.eu/> durchzuführen.
 2. Die Nennung erfolgt unter dem Realnamen der Fahrer (Vorname, Nachname); Pseudonyme sind nicht zugelassen; und dem Teamnamen.
 3. Eine Starter und Teamliste wird auf <https://raceapp.eu/> und www.monkeyboys-racing.de veröffentlicht.
 4. Die Meisterschaft teilt sich in eine GT3 und eine GT4 Liga mit eigener Wertung auf. Die Sprintrennen werden getrennt an den Rennwochenenden gefahren. Und die Endurance-Rennen werden in einem Multiclass-Feld (GT3+GT4) gestartet.
 5. Ein Team besteht aus mindestens 2 und maximal 3 Fahrern von denen an den Sprint-Renntagen jeweils 2 fahren, und an den Endurance-Rennen bis zu 3 Fahrer fahren dürfen.
 6. In den Sprintrennen werden vom jeweiligen Team zwei Fahrzeuge gefahren. In den Endurance-Rennen teilen sich die bis zu drei Fahrer eines Teams ein Fahrzeug.
 7. Die Teilnahme von nur einem Fahrer am Endurance-Rennen ist nicht zulässig.
- Rennkalender siehe Appendix A

Art. 3 Fahrerbesprechung (Briefing)

In der vorgeschriebenen Fahrerbesprechung (1 Std vor Rennstart), die in der Regel vor dem Warm-Up am Renntag stattfindet, werden den Fahrern grundsätzlich folgende organisatorische Einzelheiten beschrieben bzw. erläutert:

- • Besonderheiten der Veranstaltung und der zu befahrenden Strecke
- • Bremskurven, Schikanen, Streckenlimits
- • Ablauf des Starts
- • Flaggenzeichen
- • Abbruch/Unterbrechung des Rennens
- • Siegerehrung evtl Interviewablauf etc...
- • Verhaltensregeln

Grundsätzlich wird Zeit für Fragen der Fahrer eingeräumt. Fragen zu vorhergegangenen Strafen werden nicht beantwortet.

Weitere Punkte oder zusätzliche Fahrerbesprechungen werden in der Veranstaltungsausschreibung bekanntgeben.

Die Fahrerbesprechung erfolgt durch den Renndirektor (Ligaleiter) oder einem von ihm benannten Vertreter.

Im Fall, dass die Qualifikation und das Rennen an verschiedenen Tagen stattfinden, erfolgt sowohl vor der Qualifikation als auch vor dem Rennen eine Fahrerbesprechung.

Art. 4 Training / Qualifikation / Warm-up

1. Der Veranstalter stellt einen Trainingsserver zwischen den einzelnen Veranstaltungen (Ligarennen) zur Verfügung.
2. Zum Rennen (Sprint = jeder Fahrer / Endurance = 1 Fahrer pro Auto) wird grundsätzlich nur zugelassen, wer an der Qualifikation teilgenommen und dabei bzw. mindestens eine gezeitete Runde gefahren ist. Über Zulassung von nicht qualifizierten Fahrern entscheidet die Rennkommission auf Antrag des Fahrers.
3. Falls die Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung keine anderslautende Regelung vorsehen, sind die in der Qualifikation erzielten Zeiten für die Startpositionen des jeweiligen Rennens maßgebend.
4. Eine gezeitete Runde ist dann gegeben, wenn die Runde außerhalb der Boxengasse begonnen und beendet wird.
5. Am Ende der Qualifikation darf die Ziellinie auf der Strecke nur einmal überfahren werden.
6. Während der Qualifikation darf nur innerhalb der eigenen Box der ESC-Befehl benutzt werden. Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Reset des Fahrzeugs außerhalb der eigenen Box in jedem Fall ausgeschlossen. Sollten keine weiteren gezeiteten Runden mehr möglich sein, ist ein Verlassen des Fahrzeugs auch außerhalb der eigenen Box gestattet.
7. Für den Fall, dass eine Qualifikation nicht durchgeführt werden konnte, entscheidet die Rennkommission über die Startaufstellung.

Art. 5 Der Start

1. Ein Rennen wird mit rollendem/fliegendem Start (Indianapolis-Start) gestartet.
 - a) In der Einführungs-/Formationsrunde darf der Abstand zwischen den Fahrzeugen grundsätzlich nicht mehr als ca. drei Fahrzeuglängen betragen. (bzw. Spielvorgabe ist einzuhalten)
 - b) Die Fahrzeuge werden in der Regel hinter dem Führungsfahrzeug über die Rennstrecke zur Startlinie geführt (Einführungs-/Formationsrunde). Das Zurückfallenlassen und Startübungen sind verboten und werden von der Rennkommission bestraft.
 - c) Ein Überholen während der Einführungs-/Formationsrunde ist nur erlaubt, wenn ein Fahrzeug beim Verlassen der Startaufstellung verspätet war und die Fahrzeuge dahinter – um andere Fahrzeuge nicht zu behindern – ein Vorbeifahren nicht vermeiden konnten.
 - d) Fahrzeuge, die vom gesamten Fahrerfeld passiert werden, verbleiben am Ende des Starterfeldes und starten aus der letzten Position. Wenn mehr als ein Fahrzeug davon betroffen ist, müssen diese sich in der Reihenfolge am Ende des Feldes einreihen, in welcher die Startaufstellung verlassen wurde. In solchen Fällen obliegt es der Entscheidung des Renndirektors, den Start nicht freizugeben, eine weitere Einführungs-/Formationsrunde fahren zu lassen oder eine Strafe zu verhängen. Fahrer, die aufgrund eines Defektes ihres Fahrzeuges in die Boxengasse einfahren, müssen sich an das Ende des Starterfeldes zurückfallen lassen.
 - e) Das Startzeichen wird mit der Startampel gegeben, indem die Startampel in der Regel von Rot auf Grün schaltet.
 - f) Mit der Startfreigabe ist das Überholen erlaubt.

Art. 6 Signalgebung/Flaggenzeichen

1. Schwarz-weiß karierte Zielflagge

Diese Flagge wird geschwenkt und zeigt das Ende der Qualifikation / des Warm-up oder des Rennens an.

2. Schwarze Flagge

Mit dieser Flagge wird dem betreffenden Fahrer angezeigt, dass er in seiner nächsten Runde seine Box anfahren oder zu einem in der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung aufgeführten Platz fahren muss.

Sollte ein Fahrer dieser Anweisung aus irgendeinem Grund nicht folgen, wird diese Flagge höchstens über zwei aufeinander folgende Runden gezeigt.

Ist eine Live-Rennkommission im Einsatz, liegt die Entscheidung über die Verwendung dieser Flagge bei der Rennkommission.

3. Schwarze Flagge mit einer orangefarbenen Scheibe

Diese Flagge informiert den betreffenden Fahrer, dass sein Fahrzeug ein technisches Problem hat. Er muss unverzüglich seine Box anfahren und das Problem beheben lassen.

4. Gelbe Flagge

Diese Flagge zeigt eine Gefahr oder ein Hindernis neben oder teilweise auf der Strecke. Die Flagge wird den Fahrern einfach geschwenkt gezeigt. Die Geschwindigkeit ist zu verringern, es besteht Überholverbot, ein Richtungswechsel ist möglich. Ein eventuell begonnener Überholvorgang ist abzubrechen, wenn er nicht vor Erreichen der gelben Flagge abgeschlossen werden kann.

5. Blaue Flagge

Diese geschwenkt gezeigte Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er überholt oder überrundet wird. Sie hat während des der Qualifikation und dem Rennen unterschiedliche Bedeutungen:

- a) Während der Qualifikation / des Warm-up: Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug nähert und dabei ist, den Fahrer zu überholen.
- b) Während des Rennens: Die Flagge wird einem Fahrzeug gezeigt, das zur Überrundung ansteht. Die Flagge zeigt dem Fahrer an, dass er das nachfolgende Fahrzeug bei der erstbesten Gelegenheit überholen lassen muss. Dabei soll der zu Überrundende die Ideallinie nach Möglichkeit nicht verlassen.

6. Weißer Flagge

Der Fahrer befindet sich in der letzten Runde oder ein langsames Fahrzeug ist voraus.

7. Grüne Flagge

Durch diese Flagge wird angezeigt, dass die Strecke wieder frei ist. Die Flagge kann an dem Streckenabschnitt unmittelbar nach dem Zwischenfall, für den eine oder mehrere gelbe Flaggen gezeigt wurden, geschwenkt gezeigt werden.

Art. 7 Rennkalender und Wertung

1. Der Rennkalender und das Punktesystem (P1=xxx / P2=xxx etc...) werden auf www.Monkeyboys-Racing.com und www.Raceapp.eu veröffentlicht
2. Für das Fahrer der schnellsten Rennrunde erhält das jeweilige Team 2 Zusatzpunkte
3. Es wird nur das Teamergebnis nach Auswertung aller Strafen gezählt und für die Meisterschaft gewertet. Eine Einzelfahrerwertung wird geführt, ist aber nicht für die Meisterschaft maßgeblich.

Art. 8 Fahrvorschriften und Verhaltensregeln

Allgemeines Verhalten

Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch der MBRL. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander. Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert. Diese Regelung betrifft den Fahrbetrieb im Rahmen aller Wettbewerbssteile, den Chat oder Voice Chat sowie die Renn-Nachbesprechung im Forum und jegliche weitere externe Kommunikation der Fahrer, sofern die Rennkommission davon Kenntnis erlangt. In schweren Fällen kann eine Disqualifikation die Folge sein. Fahrer, die durch ihre Fahrweise andere Fahrer behindern oder gefährden oder sich den Anforderungen der Veranstaltung nicht gewachsen zeigen, können durch die Rennkommission von der weiteren Teilnahme an der Veranstaltung disqualifiziert werden. Fahrer, die andere Fahrer offensichtlich behindern, blockieren, abdrängen oder gefährden, können mit Wertungsstrafen belegt werden. Es ist verboten, ein Fahrzeug entgegen oder quer zur Fahrtrichtung zu bewegen. Eine Ausnahme besteht, wenn ein Fahrzeug aus einer gefährlichen Position gebracht werden muss.

2. Beitritt zum Rennen

Fahrer können bis zum Ende des Qualifyings den Server betreten oder verlassen. Die Fahrer tragen Sorge, das richtige Fahrzeug auszuwählen. Die Fahrer betreten den Server mit einem Fahrerprofil, das dem Realnamen entspricht (Vorname, Nachname). Ist der Name nicht korrekt, wird der Fahrer von der Rennkommission darauf hingewiesen und er kann nach Korrektur gegebenenfalls erneut den Server betreten. Ausnahmen sind Namen, die doppelt vorkommen und somit hochgezählt werden. Im Fahrerprofil der jeweiligen Nennung müssen die Daten (Name, Fahrer-/Team-ID etc.) hinterlegt sein. Ein Neustart des Servers wegen fehlender Fahrer oder das Warten auf Fahrer sind ausgeschlossen.

3. Kommunikation

Das Chatten, sowohl mit dem Voice- wie auch mit Textchat, ist Fahrern nur während der Trainingssession und dort nur in notwendigen Fällen sowie im Rahmen der Fahrerbesprechung erlaubt. Darüber hinaus ist Chatten während laufender Sessions grundsätzlich untersagt, es sei denn, die Rennkommission gibt eine ausdrückliche Chatfreigabe. Ebenfalls ist ab dem Qualifying das Wechseln

der Text- und Voice-Chat-Kanäle ohne Zustimmung untersagt. Die Voice- und Textchatfunktion ist generell (auch im Cockpit) zu aktivieren, da beide als Kommunikationskanal der Rennkommission genutzt werden können. Für die Kommunikation wird von Monkeyboys Racing ein Teamspeak-Server bereitgestellt.

4. Verhalten gegenüber Offiziellen

a) Direkten Anweisungen durch die Offiziellen (Renndirektor, Rennkommission) während einer Veranstaltung ist unmittelbar Folge zu leisten. Bewusste Zuwiderhandlung gegen die Anweisung der Offiziellen führt zur sofortigen Disqualifikation.

b) Die Offiziellen werden in den offiziellen Plattformen benannt.

Art. 9 Verhalten auf der Strecke

1. Streckenbegrenzung

Die Strecke wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Curbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrichtungen, gelten nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens zwei Reifen innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Ein Reifen befindet sich auf der Strecke, solange noch ein Teil des Reifens mit der Strecke in Kontakt ist. Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um einen Unfall zu vermeiden. Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Straffreiheit tritt dann ein, wenn der erlangte Vorteil unmittelbar rückgängig gemacht wird. Bei einem Unfall wird das Verlassen der Strecken nicht geahndet.

In Ergänzung zu dieser Regelung kann es pro Strecke spezielle Festlegungen geben, die jeweils in der Fahrerbesprechung bekannt gegeben werden. Fahrer, die sich durch das Verlassen der Rennstrecke einen Vorteil verschaffen, werden durch die Rennkommission bestraft.

2. Verhalten auf der Strecke und in Zweikämpfen

- a) Überholen

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. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsen, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt.

- b) Überrunden

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver. Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

- c) Bremspunkte

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann zu jederzeit verhindern kann. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

- d) Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird durch die Rennkommission bestraft.

- e) Anhalten auf der Fahrbahn

Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn verlassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige befestigte Stelle abseits der Rennstrecke fahren.

- f) Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens verhältnismäßig langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte das Fahrzeug außerhalb der Ideallinie die Strecke befahren 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 mit ESC beenden. Selbiges gilt auch bei defekten an der Hardware.

- g) Qualifikation

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

- h) ESC-Verbot und Gebot

Während der Qualifikation darf nur innerhalb der eigenen Box 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 der Strecke zum Stehen kommen, 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 mehr gestattet.

Art. 10 Mindestfahrzeit und max Stintlänge für die Endurance-Rennen

Jeder Fahrer hat eine Mindestfahrzeit von 50 Minuten einzuhalten. Die Stintlänge im Endurance-Rennen darf 65 Minuten nicht überschreiten.

Als Fahrzeit gilt die Zeit, in welcher der Fahrer ohne eine Unterbrechung am Rennen teilnimmt. Einführungsrunde/n / Formationsrunde/n und Auslaufrunde werden nicht zur Fahrzeit hinzugerechnet.

Art. 11 Boxen/Boxengasse

1. Innerhalb der Boxengasse muss der Fahrer in der Fast Lane bleiben, bis er sich zwei Wagenlängen vor seiner Box befindet. Es ist verboten, den Hintermann absichtlich zu blockieren oder abseits des eigenen Boxenplatzes stehen zu bleiben. Verstöße werden von der Rennkommission bestraft.
2. Das Bewegen von Fahrzeugen mit eigener Motorkraft entgegen der Fahrtrichtung ist verboten.
3. Beim Verlassen der eigenen Box fährt jeder Fahrer sofort in die Fast Lane und folgt dieser bis zu dem Teil der Strecke, an dem das Einfädeln auf die Rennstrecke wieder erlaubt ist. Sollten sich beim Auffahren auf die Rennstrecke andere Fahrzeuge von hinten nähern, darf der Fahrer erst dann wieder auf die Ideallinie fahren, wenn er das Renntempo erreicht hat und keine anderen Fahrer behindert.

Art. 12 Unterbrechung oder Abbruch eines Rennens

1. Serverausfall und technische Probleme

Sollte es technische Probleme mit dem Server oder der Simulation geben, so dass das Rennen nicht ordnungsgemäß stattfinden kann, kann die Rennkommission das Rennen neustarten 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 Rennkommission vorliegt. Vor dem Neustart des Rennens muss mindestens eine Practice Session von zehn Minuten stattfinden, um allen Fahrern die Chance zu geben, sich mit der neuen Session zu verbinden.

2. Unterbrechung vor Vollendung der zweiten Rennrunde (optional)

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. Die minimale Fahrzeit verkürzt sich entsprechend.

3. Die Unterbrechung eines Rennens nach Zurücklegen von 75% der Renndistanz oder Renndauer

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

4. Rennabbruch

- a) Ein Rennen kann von der Rennkommission unterbrochen werden.
- b) Die Rennkommission darf ein Rennen nach eigenem Ermessen abbrechen. Dabei ist im weiteren Verlauf nach Art. 13 zu verfahren.

Art. 13 Beendigung des Rennens

1. Das Ende des Rennens wird jedem Fahrer durch Zeigen der Zielflagge bei Überfahren der Ziellinie angezeigt. Bei Rennen über eine Zeitdistanz wird abgewinkt, wenn nach Ablauf der Zeit der Führende die Ziellinie passiert.
2. Der Veranstalter kann festlegen, dass das Rennen nach Ablauf einer bestimmten Zeit endet, auch wenn die vorgesehene Distanz nicht erreicht wurde. Nach Beginn der Veranstaltung bedarf eine derartige Entscheidung der Genehmigung der Rennkommission.
3. Nach Abwinken des Führenden gilt in der Auslaufrunde Überholverbot gegenüber den Fahrzeugen, die sich noch im Rennen befinden und noch nicht abgewinkt sind. Die Ziellinie darf nur einmal überquert werden. Verstöße werden von der Rennkommission geahndet.
4. Alle Fahrer müssen eigenständig in die Box fahren und dürfen erst dann die ESC-Taste betätigen.

Art. 14 Platzierung

1. Sieger ist der Fahrer, der die Ziellinie nach abgelaufener Zeit als erster überquert.
2. Die Platzierung der Fahrer erfolgt nach der Renndistanz und Überqueren der Ziellinie. Das Ergebnis wird von der Simulation und Raceapp.eu dokumentiert.

Art. 15 Mindestdistanz, Mindestdauer

Sofern in der jeweiligen Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung nichts anderes bestimmt ist, gilt ausschließlich folgender Wertungsmodus:

- a) Bei allen Rennen von weniger als vier Stunden Dauer werden nur die Fahrzeuge gewertet, die mindestens 90% der vom Sieger zurückgelegten Distanz absolviert haben.
- b) Bei allen Rennen von vier und mehr Stunden Dauer werden nur die Fahrzeuge gewertet, die mindestens 75% der vom Sieger zurückgelegten Distanz absolviert haben. Ergeben sich beim Errechnen von Anteilen der Gesamtrundenzahl Nachkommastellen, so werden diese nicht berücksichtigt.

Art. 16 Technische Voraussetzungen

1. Hardware

Jeder Fahrer muss über adäquate Hardware verfügen, die geeignet ist, im Zusammenspiel mit entsprechenden Einstellungen der verwendeten Simulation auch bei vollem Starterfeld eine flüssige Bildarstellung zu gewährleisten. Die Benutzung eines Headsets oder Mikrofons wird zur Kommunikation per Voice Chat insbesondere mit der Rennkommission benötigt.

2. Software und Einstellungen

Sofern vorhanden, muss der Fahrer, den von der Simulation angebotenen Text- und Voice Chat aktiviert haben. Dieser ist während der gesamten Veranstaltung aktiviert zu halten, um Anweisungen der Rennkommission erhalten zu können. Es ist vorgeschrieben, eine Sprachkonferenz-Software installiert und zur Benutzung eingerichtet zu haben, um eventuelle Interviews nach dem Rennen geben zu können. Verpasst ein Fahrer für ihn wichtige Informationen aufgrund eines nicht aktivierten Text- und Voice Chats, sind Strafen möglich. Ein Teamspeak-Server wird vom Veranstalter bereitgestellt.

3. Verbindung zum Server

Der Fahrer muss über eine stabile Internetanbindung verfügen. Jeder Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Verbindung zum Server keine hohen Latenzen oder Latenzschwankungen aufweist und er die anderen Fahrer nicht durch Verbindungsprobleme gefährdet oder behindert. Erweist sich die Verbindung eines Fahrers zum Server während einer laufenden Veranstaltung als nicht ausreichend stabil, so kann der Fahrer durch die Rennkommission zum Verlassen des Servers aufgefordert werden. Kommt der Fahrer der Aufforderung nicht nach, wird er vom Server entfernt; in diesem Fall sind weitere Strafen möglich.

4. Technische Einstellungen der Fahrer

Jeder Fahrer ist dafür verantwortlich, seine Hard- und Software so zu konfigurieren, dass eine reibungslose Teilnahme am Rennen gewährleistet ist. Bei Unfällen, die durch falsche oder unzureichende Maßnahmen eines Fahrers entstehen, erhält der Fahrer die dem Vergehen entsprechenden Verwarnungen/Strafen.

Art. 17 Renndirektor (Ligaleiter)

Der Renndirektor muss in permanenter Abstimmung und in ständiger Zusammenarbeit mit der Rennkommission arbeiten.

In den nachfolgenden Punkten ist der Renndirektor der Rennkommission übergeordnet:

- Überwachung der Qualifikation, des Warm-ups und der Rennen
- Einhaltung des Zeitplans. Wenn notwendig, unterbreitet der Renndirektor der Rennkommission Vorschläge zur Änderung des Zeitplans oder der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung
- Verhängung von Wertungsstrafen (bei Unstimmigkeiten der Rennkommissare)
- Startprozedur
- Abwicklung eines eventuellen Re-Starts
- Fahrerbesprechung (Briefing)

Art. 18 Vorfallmeldung und Protest

1. Protest gegen Entscheidungen der Rennkommission/Renndirektor sind ausgeschlossen.

Entscheidungen der Rennkommission und des Renndirektors sind endgültig und nicht anfechtbar.

2. Einreichen von Rennvorfällen

- Vorfälle können bis **12 Uhr am Folgetag** nach dem Rennen eingereicht werden.

Mindestangaben bei einreichen eines Vorfalls sind:

- Melder
- Beteiligte
- Was ist passiert
- bei welchem Rennen
- Runde/Zeitstempel

Art. 19 Rennkommission (ReKo)

Die Rennkommission hat die unumschränkte Vollmacht, im Rahmen der Veranstaltung, für welche sie benannt wurden, die Beachtung der Reglements, Kodizes und den Bestimmungen der Veranstaltungs- und Serienausschreibung durchzusetzen.

1. Zusammensetzung der Rennkommission

Die Rennkommission setzt sich aus zwei Headstewards, zwei MBR-Stewards und 3 Stewards anderer Teams.

- Rennen kann im Anschluss teilweise oder komplett von der Rennkommission gesichtet und bewertet (min. drei Rennkommissare) werden und/oder
- die Rennkommission wird nur bei fristgerecht eingereichten Vorfällen tätig (min. drei Rennkommissare).

2. Pflichten der Rennkommission

Die Rennkommissare bewerten Verstöße entsprechend des Strafenkatalogs der Veranstaltung/Serie. Bei Verstößen, die nicht vom Strafenkatalog aufgeführt sind, erfolgt eine Ermessensentscheidung. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Headstewards. Die Bewertung soll spätestens 1 Woche nach der Veranstaltung abgeschlossen und veröffentlicht sein.

3. Strafenkatalog siehe Appendix B

Art. 20 Cardesign

Es dürfen nur die Inhalte aus der Simulation ACC verwendet werden. Eine Verwendung von „Custom-Skins“ ist untersagt.

Art. 21 Hosting

Sollte es seitens des Veranstalters zu fehlerhaften oder vom Reglement abweichenden Servereinstellungen kommen, kann die Rennkommission wie folgt vorgehen:

- a) Erlangt die Rennkommission vor dem Start der offiziellen Sessions Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird ein neuer Server erstellt.

- b) Erlangt die Rennkommission nach dem Start der offiziellen Sessions Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird, sofern das offizielle Veranstaltungsende gemäß der Veranstaltungs- bzw. Serienausschreibung eingehalten werden kann, in einer Einzelfallentscheidung die Veranstaltung fortgesetzt oder ein neuer Server erstellt.
- c) Erlangt die Rennkommission nach Ende der Veranstaltung Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so gilt diese Veranstaltung unter den gegebenen Bedingungen als offiziell und wird voll gewertet.