

DAS REGELWERK DER VO-RENNSERIEN

A INHALTSVERZEICHNIS

INHALT

| | |
|---|-----------|
| DAS REGELWERK DER VO-RENNSERIEN | 1 |
| <i>A Inhaltsverzeichnis</i> | <i>1</i> |
| <i>B Regelwerk</i> | <i>2</i> |
| 1 ALLGEMEINES | 2 |
| 1.1 VORAUSSETZUNGEN ZUR TEILNAHME | 2 |
| 1.2 FAHRERNAME..... | 2 |
| 1.3 CARFILE..... | 2 |
| 1.4 STARTNUMMER | 3 |
| 2 MEISTERSCHAFT | 3 |
| 2.1 FAHRERWERTUNG | 3 |
| 2.2 TEAMWERTUNG..... | 3 |
| 2.3 ROOKIEWERTUNG | 4 |
| 2.4 FAIR-PLAY-AWARD | 4 |
| 2.5 PROVISIONALS..... | 4 |
| 3 RENNTERMINE..... | 4 |
| 3.1 DIE RENNSERIEN INNERHALB DER VO | 5 |
| 3.2 PUNKTESYSTEM IN DEN SERIEN..... | 5 |
| 4. TEILNAHME AM RENNEN | 6 |
| 4.1 RENNANMELDEVERFAHREN | 6 |
| 4.2 GELTUNG DER IRACING REGELN | 7 |
| 4.3 START DES RENNENS..... | 7 |
| 4.4 LINIENWAHL | 8 |
| 4.5 GEFÄHRLICHE / UNFAIRE FAHRWEISE | 8 |
| 4.6 BOXENSTOPP | 9 |
| 4.7 ÜBERRUNDUNGEN | 9 |
| 4.8 CHATTEN..... | 10 |
| 4.9 DISQUALIFIKATION | 10 |
| 5. VERHALTEN BEI CAUTIONS (GELBLICHTPHASEN)..... | 10 |
| 6 AHNDUNG UND STRAFEN | 10 |
| 6.1 AUSLÖSEN VON GELBLICHTPHASEN (CAUTIONS)..... | 10 |
| 6.2 PROTESTE | 11 |
| 6.3 EINSPRÜCHE | 11 |
| 6.4 ALLGEMEINE STRAFENREGELUNGEN | 11 |
| 6.5 STRAFPUNKTE | 12 |
| 6.6 RENNSPERREN | 12 |
| 6.7 DEFINITIONEN | 13 |
| 6.8 STRAFENKATALOG | 13 |
| 7. DIE RENNLEITUNG..... | 13 |
| 7.1 ZUSAMMENSETZUNG DER RENNLEITUNG | 13 |
| 7.2 AUFGABEN DER RENNLEITUNG..... | 14 |
| 7.3 SELBSTBETROFFENHEIT DER RENNLEITUNG | 14 |

| | |
|---|-----------|
| Virtual-Oval | Regelwerk |
| 7.4 VERFAHREN BEI CAUTIONS ODER PROTESTEN | 14 |
| 7.5 EINSPRÜCHE GEGEN DIE RENNAUSWERTUNG | 14 |
| Anlage: Strafenkatalog..... | 15 |

B REGELWERK

1 ALLGEMEINES

Virtual-Oval (VO) ist eine virtuelle Motorsport Organisation. Unter dem Dach von Virtual-Oval werden primär virtuelle Rennserien mit Schwerpunkt Oval-Racing angeboten.

Basis für die Rennserien der VO ist die Rennsimulation „iRacing Motorsport.com Simulations“ (www.iracing.com) in der jeweils aktuellen Version.

Die angebotenen Serien können der iRacing-Serien Übersicht auf unserer Homepage entnommen werden.

1.1 VORAUSSETZUNGEN ZUR TEILNAHME

Teilnahmeberechtigt ist grundsätzlich jeder, der einen gültigen iRacing Account besitzt. Ferner muss jeder Teilnehmer die Fahrzeuge und Strecken bei iRacing erwerben, um an den einzelnen Veranstaltungen der VO teilnehmen zu können.

Neben den rein technischen Voraussetzungen müssen die Fahrer ihr Fahrzeug sicher führen können. Dies weisen sie durch Rennerfahrung im Oval und durch ihre erworbene Lizenz sowie ihr „iRacingSafety-Rating“ nach. Eine Starterlaubnis erhält man grundsätzlich mit der entsprechenden Lizenz passend zur Serie (Class A Series = Class A iRacing Lizenz usw.).

1.2 FAHRERNAME

Der Fahrername in iRacing und auf der VO Homepage muss identisch sein. Es besteht Realnamenpflicht.

Bei der Anmeldung im Forum braucht der reale Name nicht verwendet werden. In diesem Fall ist der Realname in die Signatur einzufügen.

1.3 CARFILE

Ein eigenes Carfile ist keine Pflicht, aber dennoch erwünscht. Dabei sind die [allgemeinen Regeln für Designs](#) zu beachten.

Wer kein eigenes Design einreicht, muss sein in iRacing eingestelltes Design nutzen. Das Design darf während der Saison nicht geändert werden. Ein ständiger Wechsel des Designs ist nicht erlaubt.

1.4 STARTNUMMER

Jeder Fahrer kann sich bei seiner Anmeldung eine freie Nummer aussuchen. Ein Wechsel der Nummer während der Saison ist nicht gestattet.

Diese Startnummer ist im iRacing Profil auszuwählen und bei allen Veranstaltungen der VO zu nutzen. Sie muss sich deutlich sichtbar vom übrigen Design des Fahrzeugs abheben.

Ein Einloggen auf dem Rennserver mit einer falschen oder nicht sichtbaren Startnummer wird durch die Rennleitung bestraft.

2 MEISTERSCHAFT

Sofern keine äußeren Einwirkungen den regulären Rennbetrieb behindern, gehen alle Rennen des Kalenders in die jeweilige Gesamtwertung der Serie ein.

Steht der iRacing Service an einem Renntag 30 Minuten vor dem regulären Rennstart nicht zur Verfügung oder ist der Server zu diesem Zeitpunkt nicht gestartet, fällt das Rennen aus. Soweit möglich wird das Rennen zu einem späteren Zeitpunkt nachgeholt.

2.1 FAHRERWERTUNG

Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl in seiner Serie ist am Ende der Saison **Champion**.

Wer an sechs Rennen in Folge nicht teilgenommen hat und sich in dieser Zeit auch nicht abgemeldet hat, kann von der jeweiligen Rennleitung aus der Fahrerliste **gestrichen werden**. Der Fahrer verbleibt aber in der Wertung. Damit wird seine Startnummer (siehe 1.4) wieder frei.

2.2 TEAMWERTUNG

Es besteht keine Pflicht einem Team anzugehören. Die Anzahl der Teammitglieder ist auf 6 Fahrer beschränkt. Wechselt ein Fahrer das Team während der laufenden Saison, bleiben seine bis dahin erzielten Punkte komplett bei dem bisherigen Team.

Innerhalb eines Teams müssen alle Fahrer mit einem Fahrzeug des gleichen Typs antreten, soweit iRacing für die entsprechende Meisterschaft verschiedene Fahrzeuge vorsieht. Dies gilt auch serienübergreifend.

Folgendes Wertungssystem gilt für die Teamwertung:
Für die Teamwertung zählt der bestplatzierte Fahrer eines Teams.
Das Team mit der höchsten Punktzahl am Ende der Saison ist in seiner Serie **Team Champion**.

2.3 ROOKIEWERTUNG

Fahrer, die in einer Serie neu oder in der Vorsaison nicht mehr als drei Rennen gefahren sind, werden als Rookie geführt. Dies gilt nicht für neu eingeführte Serien.

Am Ende der Saison wird in der jeweiligen Serie anhand des Gesamtstands der **Rookie of the Year** ermittelt.

Rookies werden in der Fahrerwertung mit einem **R** gekennzeichnet.

2.4 FAIR-PLAY-AWARD

Der Fahrer mit dem besten FPI (Fair Play Index) erhält den „Fair Play Award“ seiner Serie.

Unter FPI versteht man den Schnitt aus gefahrenen Runden und gesammelten Gelben Karten und Strafpunkten. Nur Fahrer, die zu min. 75 % der Rennen in der jeweiligen Serie angetreten sind, werden für die Wertung berücksichtigt.

2.5 PROVISIONALS

Jeder Fahrer bekommt eine begrenzte Anzahl an **Provisionals** pro Saison.

Durch ein Provisional bekommt ein Fahrer auch dann Punkte in der Meisterschaft, wenn er in einem Rennen nicht mitgefahren ist. Diese Punktzahl ist für alle Fahrer, die ein Provisional in Anspruch nehmen, gleich und entspricht immer dem Platz hinter dem letztplatzierten Fahrer des Rennens.

Beispiel: Nehmen 20 Fahrer an einem Rennen teil, erhalten die Fahrer mit Provisional die Punkte für den 21. Platz.

In jeder Serie steht dem Fahrer eine unterschiedliche Anzahl von Provisionals zu. Diese werden **automatisch** für die ersten Rennen, an denen man nicht teilnimmt, eingesetzt.

Wer seine Provisionals aufgebraucht hat, bekommt keine Punkte für ein Rennen, an dem er nicht teilnimmt. Für ein **gesperstes Rennen** kann kein Provisional genommen werden.

3 RENNTERMINE

Die Renntermine und Einstellungen sind den **Rennkalendern** der jeweiligen Serie bzw. der Serienübersicht zu entnehmen.

Weitere verbindliche Renninformationen erhalten die Fahrer vor jedem Rennen per Mail von der Rennleitung.

3.1 DIE RENNREIEN INNERHALB DER VO

| | Class A | Class B | Class C | Class D |
|---------------------------|---|---|----------------------------------|---------------------|
| Renntag | sonntags | 14tägig mittwochs | 14tägig mittwochs | mittwochs |
| Fahrzeug | Class A Gen 6 Ford / Chevy / Toyota | Class B Xfinity Ford / Chevy / Toyota | Class C CTS Chevy / Toyota | Super Late Model |
| Distanz* | bis 60 % der Cup Distanz | bis 50% der Cup Distanz | 50% der Cup Distanz | bis 100% PASS |
| Max. Anzahl der Rennen | 18 | 10 | 10 | 8 |
| Serverstart* | 17:55 Uhr | 18:55 Uhr | | |
| Beginn des Qualifying | 19:55 Uhr | 20:25 Uhr | | |
| Qualifying | Oval: 5 min und 2 schnelle Runden Road: 5 oder 10 min und 1 schnelle Runde | | | |
| Setup | fixed | fixed | | |
| Cautions | Oval: Full Course Yellow, Road: Temporär | | | |
| Provisionals | 4 | 2 | 2 | 2 |
| Fast Repairs | 0 | | | |
| Wetter | Default Wetter | | | |
| Track Conditions | Automatically clean marbles - deaktiviert | | | |
| Practice | Automatically generate starting track state - aktiviert | | | |
| Qualifying | Carry over track state from previous session – aktiviert | | | |
| Rennen | Carry over track state from previous session – aktiviert | | | |

*Die Angaben dienen der Orientierung und können im Einzelfall abweichen

3.2 PUNKTESYSTEM IN DEN SERIEN

In den Serien Class A, B, C und D gilt das **NASCAR Punktesystem**:

| | |
|-----------|---------|
| 1. Platz | 43 Pkt. |
| 2. Platz | 42 Pkt. |
| 3. Platz | 41 Pkt. |
| 4. Platz | 40 Pkt. |
| 5. Platz | 39 Pkt. |
| 6. Platz | 38 Pkt. |
| 7. Platz | 37 Pkt. |
| 8. Platz | 36 Pkt. |
| 9. Platz | 35 Pkt. |
| 10. Platz | 34 Pkt. |
| 11. Platz | 33 Pkt. |
| 12. Platz | 32 Pkt. |

... je 1 Pkt. weniger

Für den Sieg eines Rennens werden 3 Bonuspunkte auf addiert.

Für mindestens eine Führungsrunde bekommt man je Rennen 1 Bonuspunkt. Für die meisten Führungsrunden innerhalb eines Rennens wird ein weiterer Bonuspunkt gutgeschrieben.

4. TEILNAHME AM RENNEN

Um an einem Rennen teilzunehmen, muss man sich am Renntag rechtzeitig, das heißt **spätestens zur Qualifikation**, auf dem Server einloggen. Maximal 40 Fahrer können an einem Rennen teilnehmen. Bei mehr Anmeldungen als zulässig gilt: Wer sich auf dem Server einloggt hat einen Startplatz sicher. Ein Pre-Qualifying findet nicht statt. Es ist also rechtzeitig zu erscheinen. Dies gilt für alle Serien ohne Anmeldeverfahren.

Die Rennleitung versendet vor jedem Rennen die entsprechenden Renndaten.

4.1 RENNANMELDEVERFAHREN

Derzeit findet diese Regel für keine Serie Anwendung.

Besteht für eine Serie eine Rennanmeldepflicht gilt folgendes Prozedere:

Grundsätzlich startberechtigt sind die Top 30 der laufenden Saison nach dem 4. Rennen. Bis dahin gilt die Vorjahreswertung.

Die Rennanmeldung ist sieben Tage vor dem jeweiligen Rennen ab 0:00 Uhr frei geschaltet und wird am Renntag um 10:00 Uhr geschlossen. Grundsätzlich sind 40 Startplätze zu vergeben. Die Fahrer können sich sowohl anmelden, als auch abmelden.

Sollte die Abmeldung oder Anmeldung nach 10:00 Uhr am Renntag erfolgen (über das Forum), so trägt ein Rennleiter oder Admin den Fahrer aus der Starterliste aus oder ein.

Die Top 30 Startberechtigung gilt für Anmeldungen nach 10 Uhr nicht mehr.

Wer sich für ein Rennen anmeldet, dann jedoch nicht an den Start geht, erhält Strafpunkte. Dies gilt auch für denjenigen, der ohne Anmeldung an den Start geht.

1. Vergehen: 2 Strafpunkte
2. Vergehen: 4 Strafpunkte
3. Vergehen: 6 Strafpunkte
4. Vergehen: 8 Strafpunkte usw.

Die Strafregelung greift jedoch nur, wenn alle Startplätze vergeben worden sind und weitere Fahrer dadurch nicht starten konnten.

Derzeit gilt die Rennanmeldung für folgende Serien: derzeit für keine

4.2 GELTUNG DER IRACING REGELN

Im Rennen gelten die Regeln der jeweiligen iRacing Simulation in Verbindung mit den hier aufgeführten Änderungen und Ergänzungen.

Zu den iRacing Regeln gehören u.a.:

- **„Wave Around“**
Überrundete Fahrer, die während einer Gelbphase nicht die Boxengasse (Pitlane) aufgesucht haben und somit beim nächsten Neustart (Restart) direkt vor den Fahrern in der Führungsrunde fahren, dürfen das Pace Car überholen und sich wieder hinter dem Feld einreihen. Die Überrundeten erhalten somit eine Runde zurück, **müssen dafür aber ohne frische Reifen oder einen vollen Tank weiter fahren, d.h. ein Pitstop in der oder den Re-Lap-Runde(n) ist verboten!** Der "Wave Around" wird von iRacing, abhängig von der Streckenlänge, ein oder zwei Runden vor dem Restart durchgeführt.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

- **„Double File Restart“**
Die Fahrer in der Führungsrunde starten direkt nebeneinander (Double File). Dahinter reihen sich dann die überrundeten Fahrer ein.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

- **„Caution“**
Ovalrennen werden mit Gelblichtphasen ausgetragen.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

Spezifische Regeln finden sich unter Punkt 7 dieses Regelwerks und im Anhang zum Strafenkatalog.

- **„Lucky Dog“**
Der erste überrundete Fahrer erhält in einer Caution einen „Wave by“ und kann sich eine Runde zurückrunden. Den „Lucky Dog“ Anweisungen von iRacing ist zu folgen.

4.3 START DES RENNENS

Alle Rennen werden mit einer Pace Lap gestartet. Bis zur "Green Flag" sollte der Abstand zum Vordermann bzw. Pace Car ein bis zwei Wagenlängen betragen.

Bei fehlenden Fahrern in der Startaufstellung wird während der Pace Lap aufgerückt.

Sollte ein anderer Wagen kurz- oder langfristig- verschwinden, ist das Tempo beizubehalten. Bitte nicht beschleunigen!

Der Polesitter gibt die Geschwindigkeit bis zur Green Flag vor und muss das Tempo beibehalten, das während der Pace Lap vom Pace Car gefahren wurde (Toleranz: +/- 5 mph).

Wer schon vor dem Schwenken der grünen Flagge beschleunigt, um sich so einen Vorteil zu verschaffen, begeht einen Jumpstart/Frühstart und wird bestraft.

Das gleiche Startprozedere gilt für einen Restart nach einer Caution.

4.4 LINIENWAHL

Jeder Fahrer hat eine **saubere, berechenbare Linie** zu fahren. Dem Gegner ist - auch im Zweikampf - genügend Raum zu lassen!

Ein Spurwechsel ist nur erlaubt, wenn dadurch andere Fahrer nicht gefährdet werden. Die Ansagen des Spotters sind hierbei hilfreich, aber **nicht allein maßgeblich!**

Grundsätzlich hat sich der Hintermann auf die Fahrweise des Vordermannes einzustellen.

Eine Besonderheit stellen die Superspeedways Daytona und Talladega dar. Das Überholen unterhalb der gelben Linie ist verboten! Sobald ein oder mehrere Räder die gelbe Linie bei einem Überholmanöver überqueren, macht sich der Fahrer strafbar.

Ein Fahrer darf seine Position verteidigen, indem er Kampflinie fährt. Blocken dagegen ist nicht erlaubt. Wer einen Überholversuch startet, hat sich bereits **vor dem Einlenken** in die nächste Kurve bzw. vor der Anbremszone der Kurve neben den Gegner zu setzen. Gelingt dies nicht, ist der Überholversuch abubrechen.

Kampflinie: Das Wählen einer Linie (und auch Geschwindigkeit), welche es dem Gegner schwermacht, sich für ein Überholmanöver zu positionieren oder dieses durchzuführen.

Blocken: Mehrfaches Wechseln der Linie, um den Überholversuch eines Gegners zu erschweren; ferner einmaliges Wechseln in die Linie des Gegners, wenn dieser bereits mit deutlicher Überschussgeschwindigkeit zum Überholen angesetzt hat.

4.5 GEFÄHRLICHE / UNFAIRE FAHRWEISE

Oberstes Ziel in dieser Liga sind faire, "grüne" Rennen. Deshalb erwarten wir von jedem Fahrer ausreichende Rennvorbereitung, Regelkunde, umsichtiges Verhalten auf der Strecke und die Bereitschaft, in einer heiklen Situation lieber mal zurückzustecken als "draufzuhalten" und einen Unfall in Kauf zu nehmen.

Wir **dulden deshalb keine Fahr- oder Verhaltensweisen**, mit denen leichtfertig oder gar absichtlich andere Fahrer benachteiligt, behindert oder gefährdet werden oder allgemein eine unfallträchtige Situation hervorgerufen wird.

Gefährliche oder unfaire Fahrweisen sind unter anderem:

- Mit zu hoher Geschwindigkeit bzw. ungebremst durch einen Crash zu fahren, auch wenn man selbst schadlos durchkommt.
- Nach einem Unfall oder Dreher - dazu gehört auch Wallriding - ohne Rücksicht auf den Verkehr wieder auf die Strecke oder Ideallinie zurückzukehren. Hier reicht schon eine Behinderung aus, um bestraft zu werden.
- Durch sein Fahrverhalten während einer Gelbphase andere in Schwierigkeiten zu bringen oder zu behindern, zum Beispiel durch Black Flag, Nachteile beim Restart oder Pitten.
- Nach einem Unfall mit einem Wrack auf der Strecke stehen zu bleiben (hier ist umgehend der Tow Truck zu rufen).
- Beim Pit Out gleich auf die Ideallinie zurückzukehren und dabei schnellere Fahrzeuge zu behindern.
- Keine kontrollierte/berechenbare Linie zu fahren, beispielsweise wegen mangelnder Fahrzeugbeherrschung oder Streckenkenntnis oder um andere Fahrer zu blocken.
- Ein übertrieben risikobereiter Fahrstil, das heißt ein Fahrer nimmt leichtfertig in Kauf, dass Unfälle oder unfallträchtige Situationen entstehen.

4.6 BOXENSTOPP

Wer in die Boxengasse fahren will, muss dabei die streckenspezifischen Angaben für Boxeneinfahrt und Boxenausfahrt berücksichtigen. Dazu kann auf der Homepage jeweils in den Streckendetails eingesehen werden, wo unter grün bzw. unter gelb die Box anzusteuern ist bzw. ab wann wieder auf die Strecke gefahren werden darf.

Grundsätzlich gilt in der VO für alle Strecken –außer den Straßenkursen- Pit out ist unter Grün auf der Backstretch! Abweichungen von dieser Regel können in den Streckendetails auf der Homepage eingesehen werden. Während einer Gelbphase ist der Pitout frei gestellt.

Ein gezielt falscher Pit in oder Pit out, um sich einen Vorteil zu verschaffen, wird bestraft.

In der **Boxengasse** ist die **äußere Spur** zu **befahren**, um erst kurz vor der eigenen Box in diese zu ziehen.
Beim **Verlassen** der eigenen **Box** ist schnellstmöglich in die **äußere Spur** zu **wechseln**. Dabei hat der **rückwärtige Verkehr** immer **Vorfahrt**, ggf. muss auf dem Boxenplatz gewartet werden.

4.7 ÜBERRUNDUNGEN

Fahrer, die überrundet sind oder zur Überrundung anstehen ("Lapper"), ermöglichen schnelleren Fahrern aus der Führungsrunde ("Lead Lapper") ein **zügiges, gefahrloses Überholen**.

Allerdings fahren auch die Lapper ihr Rennen, so dass sich hier situationsbedingt Ausnahmen ergeben können.

Bewährte Praxis für das Übrunden ist, wenn das langsamere Fahrzeug auf den Geraden auf der Ideallinie bleibt, **in den Kurven aber außen fährt und die Schnelleren innen durchlässt.**

Dies gilt nicht für deutlich langsamere Fahrzeuge, beispielsweise wegen beschädigten Motors. Diese haben immer so zu fahren, dass die übrigen Fahrzeuge im Renntempo nicht gefährdet werden.

4.8 CHATTEN

Während der Qualifikation und im Rennen unter Grün ist das Chatten verboten!

Während des Rennens unter Grün dürfen nur **für Mitfahrer relevante Nachrichten** verschickt werden. Beispiele: 'Pass low/high', 'Slow car ahead', 'EOLL', 'Driver X, pass me'.

4.9 DISQUALIFIKATION

Wird ein Fahrer von der Rennleitung disqualifiziert, erhält er keine Punkte für dieses Rennen.

5. VERHALTEN BEI CAUTIONS (GELBLICHTPHASEN)

Wird aufgrund eines Vorfalls auf der Strecke eine Caution ausgerufen, haben alle Fahrer umgehend ihre Geschwindigkeit zu reduzieren und sich gem. den Anweisungen der Simulation hinter ihrem Vordermann einzureihen.

6 AHNDUNG UND STRAFEN

6.1 AUSLÖSEN VON GELBLICHTPHASEN (CAUTIONS)

Das **Auslösen einer Gelbphase** wird bestraft. Kann der Auslöser einer Gelbphase nicht eindeutig zugeordnet werden, werden alle bestraft, deren Verhalten die Gelbphase ausgelöst haben könnte.

Ausgenommen davon sind lediglich Situationen die von dem Verursacher nicht beeinflusst werden können. Dazu gehört z.B. ein Motorplatzer oder ein Warpcrash.

Unter einem Warpcrash versteht man einen Unfall, der aufgrund eines Fehlers / Aussetzers in der Datenübertragung ausgelöst wird.

Typische Warpcrashes:

Ein Wagen „springt“ plötzlich zur Seite und trifft dabei einen anderen Wagen oder bei zwei nebeneinander fahrenden Wagen fliegt plötzlich einer ab, obwohl auf dem Replay kein Kontakt zu sehen ist.

6.2 PROTESTE

Kommt es im **Rennen** zu **Unfällen**, die **keine Gelblichtphase** zur **Folge** haben, kann ein unmittelbar betroffener Fahrer bei der Rennleitung eine Auswertung und Ahndung beantragen (Protest).

Betroffen ist ein Fahrer dann, wenn er infolge des Vorfalles einen Fahrzeugschaden erhält oder aus der Bahn gedrängt wird (z.B. Dreher oder Fahren in das Gras), soweit er dieses nicht in geeigneter Weise (z.B. durch Bremsen) hätte verhindern können.

Ein Protest ist jedoch nur zulässig, wenn der Fahrer durch die Situation einen erkennbaren Nachteil hatte.

Dies gilt auch, wenn er durch eine gefährliche oder unfaire Fahrweise seines Vordermanns behindert wird (z.B. durch verbotenes Blocken vgl. Punkte 6.4, 6.5 dieses Regelwerks).

Im Falle eines Regelverstoßes gegen die Boxenstopp Regeln und Start / Restart Regeln kann auch von einem unbeteiligten Fahrer ein Protest eingereicht werden.

Ein Fahrer der einen Protest einreicht, kann ebenfalls von der Rennleitung mit Strafe bedacht werden, wenn er selbst an dem Vorfall zu gleichen Teilen beteiligt war oder den Vorfall gar selbst ausgelöst hat.

Proteste sind über die Nutzung der Ticket Funktion im Forum einzureichen. In der Betreffzeile ist deutlich zu machen, dass es sich um einen Protest handelt. Der Protest muss mindestens folgende Angaben erhalten: Grund des Protestes, Runde des Vorfalles, Protestgegner.

Bei Bedarf kann die Rennleitung einen Videobeweis des Protestierenden verlangen (Ausschnitt aus dem Clientreplay). Kann dieser nicht erbracht werden, ist der Protest unzulässig.

Proteste sind frühestens ab 10 Uhr des Folgetages nach dem Rennen einzureichen, ab da innerhalb von 24h.

6.3 EINSPRÜCHE

Einspruch gegen eine Strafe ist möglich. Dieser Einspruch **muss** von dem **bestraften Fahrer** innerhalb von 48 Stunden nach Bekanntgabe der Strafe über **das Ticket-System im Forum** eingereicht und begründet werden. Die Rennleitung wird sich dann noch mal mit dem Verstoß auseinandersetzen.

Dem Einspruch ist vorzugsweise ein **Replay** des betroffenen Vorfalles mit an zu hängen, welches vom Client des betroffenen Fahrers stammt und eine Runde **vor** dem Vorfall beginnt und eine Runde **nach** dem Vorfall endet.

6.4 ALLGEMEINE STRAFENREGELUNGEN

Verstöße gegen dieses Regelwerk oder das Regelwerk der Serien werden durch die Rennleitung bestraft. Sie kann dazu **Strafpunkte, Gelbe Karten, Verwarnungen, Rennsperren, Disqualifikation und Ligaausschluss** aussprechen.

Cautions werden immer durch „**Gelbe Karten**“ und **Strafpunkte** geahndet. Bei **zulässigen Protesten** verhängt die Rennleitung **Strafpunkte**.

Sind mehrere Fahrer zu gleichen Teilen an dem Vorfall beteiligt so wird die Rennleitung die Strafpunkte für ein Vergehen auf diese Fahrer verteilen. Gelbe Karten können nicht geteilt werden. Sie werden für jeden Fahrer separat vergeben.

Die Rennleitung kann auch unabhängig von Protesten oder Cautions Strafen verhängen, wenn dies ihr angebracht erscheint.

Dies gilt nicht, wenn die Situation durch einen zulässigen Protest geahndet werden kann. Ein bloßes nichteinreichen eines Protestes durch den Betroffenen ermächtigt die Rennleitung nicht, von sich aus tätig zu werden.

Die Rennleitung hat aber das Recht insbesondere **bei grober Unsportlichkeit** von sich aus **tätig zu werden** (z.B. **absichtliches Herbeiführen** von Unfällen, Beleidigungen im Chat oder im Forum).

Technische Probleme der eigenen Hard- oder Software wirken sich nicht strafmindernd aus.

Ein Ligaausschluss kommt u. a. in Betracht, wenn sich ein Fahrer wiederholt nicht regelkonform verhält und auch trotz Strafen keine Besserung erkennbar oder zu erwarten ist.

6.5 STRAFPUNKTE

Alle Strafpunkte, die ein Fahrer für ein Rennen erhält, werden direkt von der im betreffenden Rennen erzielten Punktzahl abgezogen. Die Höhe der Strafpunkte sind den Strafenkatalogen im Anhang zu entnehmen.

6.6 RENNSPERREN

Ein Fahrer wird für ein Rennen gesperrt, wenn er zu viele Gelbe Karten gesammelt hat. Dies ist der Fall, wenn ein Fahrer in einem nach Rennteilnahmen bemessenen Zeitraum eine bestimmte Anzahl an gelben Karten gesammelt hat. Dieses richtet sich nach folgender Tabelle:

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 | 6 | 6 |

Die obere Zeile gibt die Anzahl der Rennteilnahmen an, die untere Zeile die Anzahl der Gelben Karten, ab der ein Fahrer für ein Rennen gesperrt wird. Mit jeder weiteren Sperre in einer Saison erhöht sich auch die Anzahl der gesperrten Rennen (2. Sperre = 2 Rennen gesperrt usw.).

Nach Absitzen einer Rennsperre beginnt das Zählwerk wieder bei null.

(Beispiel: Fahrer A erhält im 3. Rennen die dritte Gelbe Karte, er ist im vierten Rennen gesperrt.)

6.7 DEFINITIONEN

- *Gelbe Karte*
formelle Verwarnung, die ein Fahrer für das Auslösen einer Caution erhält.
- *Strafpunkte*
Punkte, die ein Fahrer für Regelverstöße in einem Rennen erhält.
- *Gesamtstrafpunkte*
Die Summe aller Strafpunkte, die ein Fahrer im Laufe einer Saison in einer Serie erhalten hat.
- *Disqualifikation*
Der Fahrer erhält für das Rennen null Punkte. Auf die Punktzahl / Platzierung / Statistik anderer Fahrer hat die Disqualifikation keine Auswirkung.
- *Rennsperre*
Der Fahrer wird für eine bestimmte Anzahl von Rennen gesperrt, beginnend mit dem nächsten Rennen.
- *Ligaausschluss*
Der Fahrer wird aus der Liga ausgeschlossen.
- *Grobe Unsportlichkeit*
Unter anderem: Absichtliches oder leichtfertig häufiges Herbeiführen von Unfällen oder gefährlichen Situationen; Beleidigen anderer Fahrer im Chat oder Forum; unfaires Verhalten; Stören des geregelten Rennablaufs

6.8 STRAFENKATALOG

Die im Strafenkatalog enthaltenen Strafpunkte werden auf die bezeichneten Regelverstöße angewendet. Die Höhe der Strafpunkte sind der Anlage der Regelwerkes zu entnehmen.

7. DIE RENNLEITUNG

Für jede Serie gibt es eine **Rennleitung**. Diese wertet die Rennen aus, ahndet Regelverstöße und trifft geeignete Maßnahmen, um für einen geordneten und qualitativ hochwertigen Ablauf der Rennen sowie für einen fairen und respektvollen Umgang der Fahrer miteinander zu sorgen.

Sie untersucht insbesondere Situationen, die zu einer Gelbphase führen und bestraft den oder die Verursacher.

Andere Vorfälle werden nur nach Protesten ausgewertet. Der Protest kann nur von betroffenen Fahrern eingelegt werden, es sei denn es geht um einen definierten Regelverstoß (z.B. falscher Pit-Exit).

7.1 ZUSAMMENSETZUNG DER RENNLEITUNG

Für eine Series gibt es zwei Rennleiter.

7.2 AUFGABEN DER RENNLEITUNG

Die Serienrennleiter sind für den gesamten Rennablauf verantwortlich. Zu ihren Aufgaben gehört es, die Einladungen an die Fahrer zu verschicken, den Server zu starten, Proteste und Einsprüche entgegen zu nehmen und die Rennauswertung an die Fahrer zu versenden. Die Serienrennleiter sind die zentralen Koordinatoren für den gesamten Rennbetrieb in ihrer jeweiligen Serie.

7.3 SELBSTBETROFFENHEIT DER RENNLEITUNG

Die Auswertung der Cautions, Proteste und Einsprüche obliegt den Rennleitern nur insoweit sie nicht selbst betroffen sind. Sind sie betroffen, sind sie von der Auswertung und Bewertung ausgeschlossen. An ihre Stelle tritt dann ein Ersatzrennleiter. Ist am Vorfall ein Fahrer aus dem Team des Rennleiters betroffen, sollte er nicht über diese Situation entscheiden. Für das Versenden der Rennauswertung sind die Serienrennleiter dennoch verantwortlich.

7.4 VERFAHREN BEI CAUTIONS ODER PROTESTEN

Ist über einen Protest oder eine ausgelöste Caution zu entscheiden, sichten und bewerten beide Rennleiter den Vorfall. Sollten beide Rennleiter sich über eine Situation nicht einig sein, können sie zwei weitere Rennleiter um eine Bewertung bitten. Ihre Stimmen zählen zusätzlich. Kommt auch dann keine Einigung zu Stande (z.B. bei Stimmengleichheit), lautet die Entscheidung auf Rennunfall.

7.5 EINSPRÜCHE GEGEN DIE RENNAUSWERTUNG

Erhebt ein bestrafter Fahrer Einspruch gegen eine Entscheidung der Rennleitung, entscheiden die Ersatzrennleiter und Fahrerkommissare nach erneuter Sichtung endgültig. Das Abstimmungsergebnis wird dem Fahrer bei einer Ablehnung mitgeteilt.

ANLAGE: STRAFENKATALOG

| Regelverstoß | Strafpunkte |
|---|-------------------------|
| 1. Einloggen mit falscher Startnummer Startnummer nicht sichtbar | 1 |
| 2. Pit in | |
| 2.1. Behinderung / Crash bei der Anfahrt zur Boxengasse | 4 |
| 3. Pitlane | |
| 3.1. Behinderung / Crash in der Boxengasse | 4 |
| 4. Pit out | |
| 4.1. Auf die Strecke fahren entgegen den spezifischen Regelungen | 10 |
| 4.2. Behinderung / Crash beim Zurückkehren auf die Strecke | 6 |
| 5. Race under Yellow | |
| 5.1. Gefährliche/unfaire Fahrweise | 6 |
| 5.2. Abstand zum Vordermann bzw. Pacecar zu gering oder zu groß | 1 |
| 5.3. Leader fährt langsamer oder schneller als das Pacecar Tempo | 1 |
| 5.4. Fahrer fährt in der letzten Caution Lap in der falschen Spur | 4 |
| 5.5. Fahrer sorgt für eine Verlängerung der Yellow | 4 |
| 5.6. Jumpstart | 8 |
| 6. Race under Green | |
| 6.1. Crash bzw. Unforced mit YF als Folge | 4 |
| 6.1. Crash bzw. Unforced mit YF als Folge und Gegnerschaden | 6 |
| 6.2. Crash mit Gegnerschaden ohne YF als Folge | 4 |
| 6.3. Crash bzw. Unforced in der Start- bzw. Restartrunde des Fahrers | +2 |
| 6.4. Crash bzw. Unforced in den letzten 10% des Rennens. (Maßgeblich für den Beginn der letzten 10% ist dabei der Führende zum Zeitpunkt seiner Start/Ziel-Überfahrt in die letzten 10% des Rennens. Bei der Berechnung der Rundenzahl der letzten 10% wird zugunsten der Fahrer abgerundet.) | +1 |
| 6.5. Blocken von anderen Fahrzeugen | 4 |
| 6.6. Überholen unterhalb der gelben Linie | 6 |
| 7. Wreck on Track | |
| 7.1. Nichtbenutzen des Tow Trucks obwohl das Fahrzeug nicht mehr bzw. nur noch unkontrolliert fahren kann | 4 |
| 8. Chat / Autochat | |
| 8.1. Chatten/Voicechat (auch Autochat) während der Qualifikation | 1 |
| 8.2. Chatten/Voicechat während des Rennens unter Grün für jede Nachricht (ausgenommen sind rennrelevante Informationen) | 1 |
| 8.3. Beschimpfung / Verunglimpfung anderer Fahrer | Einzelfallentscheidung |
| 9. Verwarnungen | |
| 9.1. Unsportliches Benehmen | u.a. Verwarnung möglich |
| 9.2. 3 Verwarnungen | 1 Rennen gesperrt |
| 9.3. weitere Verwarnungen | Ligaabschluss möglich |