

Es gelten zusätzlich zu den Bestimmungen dieses Reglements das AC-Reglement und das AC sportliche Reglement. Darüberhinausgehende Regelungen oder Regeländerungen werden von der Ligaleitung im Forum im Thread zur Saison bekanntgegeben.

Stand: 25.02.2017

## § 1 Teilnahme

### § 1.1 Qualifikation

§ 1.1.1 Die GTC ist eine geschlossene Liga. Die Teilnahme ist nur über eine Qualifikation möglich.

§ 1.1.2 Vor dem Saisonstart erfolgt die Qualifikation über die Preseason. Die besten ~~56~~-Fahrer aus der Preseason qualifizieren sich direkt für die GTC. Die Anzahl der qualifizierten Fahrer richtet sich nach in der Saisonplanung bekanntgegebenen Anzahl und Größe der Grids. Aktive Fahrer mit GTC Wildcard haben eine Startplatzgarantie, auch wenn sie im Ranking nicht zu den direkt qualifizierten Fahrern gehören. in den Top 56 sind. Dadurch können entsprechend andere Fahrer aus der Liste der qualifizierten Fahrer herausfallen, den Top 56 fallen. Zur Qualifikation muss mindestens eine gewertete Runde auf dem Preseason-Server absolviert worden sein. Weitere bzw. abweichende Kriterien zur Qualifikation zur GTC werden von der Ligaleitung pro Saison im entsprechendem Ankündigungs-Thread des VR-Forums bekannt gegeben.

§ 1.1.3 Während der Saison ist die Qualifikation zur GTC nicht möglich. Sind nicht alle Plätze belegt, ist nach Zulassung durch die Ligaleitung ein direkter Einstieg möglich. Andernfalls existiert eine Warteliste (siehe Wartelistenregelung), die das Nachrücken regelt. Ein Nachrücken in die GTC ist dabei nur möglich, wenn ein Stammfahrer ausscheidet.

### § 1.2 Grideinteilung

§ 1.2.1 Die GTC besteht aus einer durch die Ligaleitung festgelegten Anzahl von maximal 2 Grids zu je maximal 28 Fahrern.

§ 1.2.2 Die Grideinteilung zum Saisonauftakt der Saison erfolgt gemäß dem Ranking der Preseason.

§ 1.2.3 Im weiteren Saisonverlauf erfolgt die Grideinteilung bei einem Event in Abhängigkeit vom Gesamtergebnis des vorangegangenen Events je Grid. Dabei steigen die Fahrer auf den letzten ~~65~~ Gridplätzen ab und die Fahrer auf den Plätzen 1 bis ~~56~~ auf. Dieses Gridranking wird aus den Gesamtpunkten einschließlich etwaigen Strafpunkten gebildet. Es spielt dabei keine Rolle, ob in einem Grid tatsächlich alle Fahrer angetreten sind. Grundlage bildet hier die Grideinteilung.

§ 1.2.4 Nichtteilnahme an einem Event führt immer zum Abstieg. Eine Ausnahme bilden hier die Provisionals.

§ 1.2.5 Eine Absage bspw. wegen Urlaub oder Krankheit bzw. der Einsatz einer Provisional wird bei der Einteilung nicht berücksichtigt. Lediglich ein Ligausstieg führt zum Nachrücken bei der Einteilung. Nachrücken bedeutet in diesem Fall, dass aus etwaigeren tieferen Grids ein Fahrer mehr aufsteigt. Ins tiefste Grid rutscht ein Wartelistenfahrer nach. (Spezialfall siehe §1.2.7)

§ 1.2.6 Ein Absteigen aus dem tiefsten Grid der GTC ist nicht vorgesehen.

§ 1.2.7 Sollte es bei Auf- oder Abstieg zu Situationen kommen, bei denen 2 Fahrer gleich viele Punkte eingefahren haben, dann kommen folgende Tie-Breaker in der angegebenen Reihenfolge zum Einsatz: beste Einzelplatzierung im Rennen, Qualifying Rundenzeit, schnellste Rennrunde.

§ 1.2.8 Jeder Teilnehmer muss bei der Anmeldung in der Fahrerliste sowie bei seinem Profilenames in AC aus technischen Gründen auf Umlaute verzichten. Aus "ä" wird "ae", aus "ö" wird "oe" & "ü" zu "ue" & "ß" zu ss. Nichtbeachtung dieser Regel führt automatisch zur Disqualifikation.

### § 1.3 Ausscheiden

§ 1.3.1 Ein Fahrer kann auf eigenen Wunsch aus der GTC ausscheiden.

§ 1.3.2 Ein Fahrer scheidet nach 3 entschuldigtem oder 2 unentschuldigtem Nichtteilnahmen pro Saison automatisch aus bzw. wechselt auf die Warteliste. Eine Absage der Rennteilnahme muss seitens des Fahrers bis zum Renntag 19 Uhr erfolgt sein. Eine Nichtteilnahme ohne Absage führt zu einer Strafe (siehe Strafen). Auch Fahrer auf der Warteliste müssen absagen, falls sie am Renntag keine Zeit haben. Sollten sie aufrücken, aber unentschuldigtem fehlen, verlieren sie ihre Wartelistenposition.

§ 1.3.3 Ein ausgeschiedener Fahrer behält seine Punkte und wird weiter in der Wertung geführt, wird aber nicht mehr bei der Grideinteilung berücksichtigt.

§ 1.3.4 Aus dem Grid ausgeschiedene Fahrer werden durch Fahrer der Warteliste ersetzt. Die Reihenfolge der Warteliste bestimmt die Reihenfolge des Nachrückens.

### §1.4 Die Warteliste

§1.4.1 Sollten Teilnahmeabsagen (siehe 1.3.2) für ein Rennen vorliegen, werden freie Startplätze im tiefsten Grid entsprechend aus der Warteliste aufgefüllt.

§1.4.2 Fahrer der Warteliste sind ebenfalls verpflichtet, sich vor einem Rennen abzumelden, falls ihnen die Teilnahme nicht möglich ist. Sollte ein Fahrer der Warteliste einen Startplatz bekommen, dann aber unentschuldigtem nicht antreten, wird er ans Ende der Warteliste gesetzt.

§1.4.3 Wartelistenfahrer werden normal im GTC Grid geführt, sind aber dort als Gast markiert. Sie können somit auch eigene Skins hochladen. Jedoch dürfen sie nur auf den

Server, wenn sie tatsächlich in dem entsprechenden Thread für das Rennen zugelassen wurden.

§1.4.4 Fahrer von der Warteliste können nicht aufsteigen.

### §1.5 Gaststarter

Gaststarts sind für die regulären Serienrennen nicht möglich. An den Trainingsrennen kann jedoch jederzeit teilgenommen werden. Die Anmeldung erfolgt im Portal über die die Race Entry List.

### § 1.6 Fahrzeug

Zum Ende der Preseason muss vom Fahrer das Fahrzeug für die Saison bestimmt werden. Ein nachträglicher Wechsel des Fahrzeuges während der Saison ist bei Teambeitritt/-wechsel, welches ein anderes Fahrzeug benutzt möglich. Sollte ein Fahrzeugwechsel ohne Teamwechsel gewünscht sein, muss dieser durch die Ligaleitung genehmigt werden. In beiden Fällen erfolgt auf jeden Fall eine Sanktionierung gemäß §2.3.4. Eine Liste der erlaubten Fahrzeuge befindet sich im Abschnitt §6.7.

### § 1.7 Performance-Gewichte

Die Fahrzeuge werden über die gesamte Saison gemäß folgender Tabelle mit Zusatzgewichten belegt.

<b>Fahrzeug</b>	<b>Zusatzgewicht in kg</b>
Audi R8 LMS Ultra	<del>+50</del>
BMW Z4 GT3	<del>0</del>
Lamborghini Huracán GT3	<del>0+5</del>
McLaren 650S GT3	<del>+50</del>
McLaren MP4-12C GT3	<del>+0</del>
Mercedes AMG GT3	<del>05</del>
Mercedes SLS GT3	0
Nissan GT-R GT3	<del>+50</del>
Scuderia Glickenhaus 003	<del>05</del>
Ferrari 488 GT3	<del>0+5</del>
<u>Porsche 911 GT3 R</u> <u>2016</u>	<u>0</u>

Sollte sich durch ein Update von Assetto Corsa die Performance der Fahrzeuge während der Saison verändern, kann die Höhe der Zusatzgewichte nachträglich durch die Ligaleitung angepasst werden.

## **§1.8 Provisionals**

**§1.8.1** Die laut §1.2.3 bestimmte Anzahl von schlechtesten Fahrern steigen generell ab. Dazu gehören auch Fahrer, die dem Grid zugeteilt waren, aber nicht angetreten sind. Mit einer Provisional kann man diesen Abstieg bei Nichtteilnahme verhindern. Es steigen aber dennoch die gleiche Anzahl von Fahrern ab, was dazu führt, dass je nach Anzahl der gemeldeten Provisionals Fahrer mit entsprechend besseren Platzierungen absteigen.

**§1.8.2** Jedem Fahrer steht pro Saison eine Provisional zu. Diese muss bis spätestens 19 Uhr am Rennntag gemeldet worden sein. Die Meldung erfolgt in dem entsprechenden Thread im GTC Forum.

**§1.8.3** Eine Provisional kann generell nur gegen den Abstieg bei Nichtteilnahme eingesetzt werden. Nimmt der Fahrer trotz angemeldeter Provisional am Rennen teil, schützt die Provisional nicht vor einem etwaigen Abstieg.

**§1.8.4** Eine Provisional kann nicht eingesetzt werden, wenn der Fahrer aufgrund von Strafpunkten oder anderen Gründen für ein Event gesperrt ist.

**§1.8.5** Pro Grid können nur 3 Fahrer eine Provisional ziehen. Die Berücksichtigung erfolgt hier nach Reihenfolge der Meldung. Nimmt einer der Fahrer mit aktiver Provisional dennoch am Rennen teil und steht ein weiterer Wunsch eines Fahrers auf eine Provisional noch aus, wird diese automatisch wirksam.

**§1.8.6** Ein Fahrer, der eine Provisional einsetzt und auch wirklich nicht am Event teilnimmt, bekommt keine Punkte.

## **§ 2 Teams**

### **§ 2.1 Teamzusammensetzung**

Ein GTC-Team besteht aus mindestens 2 und maximal 3 Fahrern. Bei größeren Teams können bzw. müssen Subteams gebildet werden.

### **§ 2.2 Fahrzeug**

Alle Fahrer eines Teams dürfen nur mit den jeweils gleichen Fahrzeugmodellen eines Herstellers fahren.

### **§ 2.3 Teamwechsel/-abgang/-beitritt**

**§ 2.3.1** Ein Wechsel des Teams bzw. der Beitritt zu oder der Abgang aus einem Team ist auch während der Saison möglich. Hierbei müssen die Meldefristen unter § 2.4 eingehalten werden.

**§ 2.3.2** Ein taktischer Wechsel der Fahrer zwischen den Subteams eines großen Teams ist untersagt. Wechsel von Fahrern zwischen Subteams können in Ausnahme von der Ligaleitung

genehmigt werden, wenn Fälle "höherer Gewalt" vorliegen. Das können z.B. längere Krankheiten oder längere Ausfälle (Wochen) des Internetzuganges eines Fahrers sein (z.B. durch Umzug).

§ 2.3.3 Wechselt ein Fahrer von einem Team in ein anderes, so bewirkt das eine Wertungssperre für ein Event. Der Fahrer kann dann beim kommenden Event nur Punkte für die Fahrermeisterschaft aber nicht für sein neues Team einfahren. Das Gleiche gilt auch für den Wechsel eines Fahrers zwischen Subteams eines großen Teams bzw. Ersatzfahrer eines Teams.

§ 2.3.4 Erfolgt beim Teamwechsel auch ein Fahrzeugwechsel, so werden dem Fahrer beim ersten Event mit dem neuen Fahrzeug 20 Punkte abgezogen, aber nie mehr als er eingefahren hat.

§ 2.3.5 Fahrer, die bei dem Event vor der Meldung zu keinem Team gehört haben, werden sofort mit in die Teamwertung einbezogen.

#### § 2.4 Teammeldung

Die jeweilige Teamzusammensetzung muss um 19 Uhr am Renntag feststehen und in dem entsprechenden Thread im VR GTC Forum gemeldet worden sein. Teamänderungen, die nach dieser Meldefrist erfolgen, haben keine Auswirkungen auf die Wertung. Ändert sich die Zusammensetzung von Rennen zu Rennen nicht, ist keine erneute Meldung notwendig.

### § 3 Rennablauf

#### § 3.1 Renntag

Die GTC wird donnerstags im 2-Wochen-Rhythmus ausgetragen. Organisierte GTC-Trainingsrennen finden jeweils am rennfreien Donnerstag vor dem Rennen statt. Eine Anmeldung dazu muss über die Race Entry List im Portal erfolgen.

#### § 3.2 Rennformat

Ein GTC Event besteht in der Regel aus einem 60-minütigen Rennen mit vorherigen Practice- und Qualifying-Sessions. Außerdem können einzelnen Läufe als Endurance-Events durchgeführt werden. Hierfür gelten gesonderte Rennbedingungen und ein veränderter Zeitablauf. Die Rennformate der Läufe einer Saison werden von der Ligaleitung in der Saisonankündigung bekannt gegeben.

#### § 3.3 Zeitablauf

Zeitablauf für ein reguläres Event:

- 19:30 - 20:30 Freies Training 1 (Join Phase)
- 20:30 - 20:45 Qualifikation (unbegr. Runden)
- ~~20:45~~ - 22:00 Rennen (~~ea-~~60 Minuten + 1 Runde)

Zeitablauf für eine Endurance-Event:

- 19:30 - 20:15 Freies Training 1 (Join Phase)
- 20:15 - 20:30 Qualifikation (unbegr. Runden)
- 20:30 - 22:10 Rennen (~~ea-~~100 Minuten + 1 Runde)

Der zeitliche Ablauf ist stark an die technischen Möglichkeiten gekoppelt. Änderungen sind jederzeit möglich.

### §3.4 Qualifikation

**§3.4.1** Die Qualifikationssitzung zu einem GTC-Event dauert in der Regel 15 Minuten. In dieser Zeit kann jeder Fahrer so viele Runden fahren, wie es ihm möglich ist. Die schnellste seiner Runden ist ausschlaggebend für seine Startposition im Rennen.

**§3.4.2** Ein Qualifikationsversuch besteht aus einer Out-Lap, einer oder mehrerer gezeiteter Runden und einer In-Lap. Das heißt, dass jeder Fahrer bei jedem Versuch immer wieder aus eigener Kraft zurück an seine eigene Box fahren muss. Ausgenommen ist hier das Sessionende. Ist also ein Fahrer während des Sessionendes noch auf der Strecke, zählt der Versuch als regulär beendet.

**§3.4.3** Bei der In- und Out-Lap bleibt die Fahrzeugbeleuchtung aus, bei den gezeiteten Runden kann sie eingeschaltet werden.

### § 3.5 Rennstart

**§3.5.1** Mit Beginn der Rennsession hat jeder Fahrer 4 Minuten Zeit, um in die Startaufstellung zu wechseln.

**§3.5.2** Der Rennstart erfolgt fliegend.

**§3.5.3** Ein fliegender Start läuft wie folgt ab:

- Die Ampel geht auf grün bzw. die roten Lichter werden ausgeschaltet, das Feld setzt sich langsam in Bewegung.
- Der Pole Man ist verantwortlich für das Tempo. Die Vorgabe ist 70-100 km/h. Bei engen Schikanen kann natürlich langsamer gefahren werden.
- Gefahren wird Single File. Das heißt: Fahrer auf Pos 2 fährt hinter Pos 1. Dahinter dann Pos 3 usw., also ganz klar nacheinander!
- Beschleunigungs- und Bremsversuche sind ebenso wie Überholen verboten. Bremsen können durch gleichzeitiges Treten von Bremse und Gas erwärmt werden. Schlangenlinien sind in der Single File Phase erlaubt.
- Ab Punkt x (je Strecke festzulegen) geht der Pole Mann auf eine Geschwindigkeit von 80km/h und versucht diese möglichst gleichmäßig zu halten.
- Das Feld geht auf Double File. Pos 2 also jetzt neben Pos 1, Pos 3 hinter Pos 1. Pos 4 hinter Pos 2 usw.
- Der Pole Man darf ab Überfahren der Fahrbahnmarkierung für den letzten Startplatz das Rennen eröffnen und muss das bis spätestens zur Startlinie getan haben. Die Startlinie liegt in der Regel vor der Fahrbahnmarkierung für den ersten Startplatz. Sollte eine Startlinie fehlen, zählt die Fahrbahnmarkierung für den ersten Startplatz selbst als Startlinie.

- Hat der Pole Mann einmal den Start eingeleitet (Beschleunigung), darf er diesen nicht mehr abbrechen (Bremsen/Lupfen).
- Das Feld orientiert sich zwar generell am Pole-Mann, aber für jeden Einzelnen ist der Vordermann auf der eigenen Startseite entscheidend. Die Linie darf nicht gewechselt werden und die Fahrer der eigenen Startseite dürfen erst ab ~~der Startlinie Start/Ziel~~ überholt werden.
- Nimmt ein Fahrer bis zum Start seine Position nicht ein oder erfolgt ein Disconnect eines Fahrers noch während der Einführungsrunde, so rücken alle Fahrer dieser Startseite eine Position vor. Es erfolgt kein Kreuztauschen mit der anderen Startseite.

**§3.5.4** In der GTC erfolgt in der Regel eine automatische Sichtung der Startphase durch die Rennkommission (vgl. §2.d sportliches Reglement). Der Bereich dieser automatischen Sichtung wird vor dem Rennen durch die Ligaleitung im jeweiligen Vorbereitungs-Thread im GTC-Forum angegeben. Für Vorfälle in diesem Streckenabschnitt brauchen und sollen keine Proteste eingereicht werden.

### **§ 3.6 Renntermine**

Die Renntermine können dem Portal entnommen werden.

### **§ 3.7 Rennbedingungen**

**§3.7.1** Es wird mit aufbauendem Grip gefahren. Das bedeutet, dass die Practice-Session mit einem voreingestellten Grip-Level von 95% gestartet wird, wobei eine zufällige Abweichung um einen Prozentpunkt nach oben oder unten möglich ist. Der Grip-Level steigt mit der Anzahl von absolvierten Runden. Jeweils 100 absolvierte Runden steigern den Grip-Level um einen Prozentpunkt. Der so aufgebaute Grip-Level wird von einer Session in die nächste Session zu 90% übertragen.

**§3.7.2** Reifenverschleiß und Benzinverbrauch sind bei regulären Events auf 100% eingestellt. Bei Endurance-Events ~~werden wird der~~ Reifenverschleiß ~~und Benzinverbrauch~~ auf 200% eingestellt.

**§3.7.3** Der Schadenslevel wird auf 65% eingestellt.

**§3.7.4** Wetterbedingungen werden durch die Ligaleitung pro Strecke festgelegt.

### **§3.8 Rennabbruch**

**§3.8.1** Bei technischen Problemen, die verhindern, dass der Rennablauf in dem unter §3.4 vorgegebenen Rahmen abläuft (Steam- oder Serverprobleme), wird die Ligaleitung bis spätestens 20:30 Uhr die Entscheidung über einen Rennabbruch treffen. Bis zu diesem Zeitpunkt sind alle Fahrer dazu verpflichtet, online zu bleiben und sich im Forum über die Entscheidung zu informieren.

**§3.8.2** Kommt es während des Eventablaufes zu einem Serverabsturz oder vergleichbaren Schwierigkeiten, kann die Ligaleitung in Abhängigkeit vom Zeitpunkt (nach der Qualifikation - erstes Rennviertel) einen Neustart noch am gleichen Abend ansetzen. In dem Fall sieht der veränderte Eventablauf wie folgt aus:

- 0 Minuten Practice
- 5 Minuten Qualifying
- Rennen

### §3.9 Fahrzeugbeleuchtung

Es gilt für die GTC der §2.4 des allgemeinen AC-Reglements. Das Licht darf aber auch sonst eingeschaltet werden bzw. führt das Einschalten des Lichts nicht zu einer Strafe.

### §3.10 Pflichtboxenstopp

§3.10.1 Während der 60 minütigen Rennsession muss zwingend ein Pflichtstopp absolviert werden. Dazu muss mindestens in der Boxengasse einmal komplett angehalten werden. Ein Reifenwechsel oder Nachtanken ist nicht Pflicht.

§3.10.2 ~~Der Zeitpunkt des Stopps~~ Der Pflichtstopp darf frühestens in der ersten Rennrunde erfolgen. Das ist die Runde nach der Einführungsrunde. Somit darf der Pflichtstopp erst nach dem der Fahrer durch Überfahren der Startlinie auf der Rennstrecke die Einführungsrunde absolviert hat und demnach seine erste Rennrunde begonnen hat erfolgen. ist, nach Freigabe des Rennens durch den Führenden, jederzeit frei wählbar. Daraus resultiert, dass vor Freigabe kein Fahrer in die Box einbiegen darf. Reparaturstopps sind von dieser Regelung ausgenommen, zählen aber nicht als ausgeführter Pflichtstopp.

§3.10.3 Der Pflichtstopp darf nicht in der letzten Rennrunde eingelegt werden.

§3.10.4 Wird der Pflichtstopp ausgelassen, erhält derjenige Fahrer eine Zeitstrafe von 90 Sekunden.

### §3.11 Einsatz von ESC im Rennen

§3.11.1 Nach einem schweren Unfall oder Fahruntüchtigkeit aus anderen Gründen (z.B. techn. Defekt an der Hardware) muss die Strecke durch Drücken von "ESC->Zurück in die Box" verlassen werden, um anderer Fahrer nicht zu gefährden.

§3.11.2 Wurde einmal mittels ESC die Strecke verlassen, darf sie nicht mehr wieder befahren werden. Andernfalls wird der Fahrer für dieses Rennen disqualifiziert.

### §3.12 Nach dem Rennende

§3.12.1 Jeder Fahrer ist dazu verpflichtet, sein persönliches Logfile zu sichern. Das befindet sich im folgenden Verzeichnis:

"...\Eigene Dokumente\Assetto Corsa\out\race\_out.json"

Diese Datei ist nach dem Rennen sofort umzubenennen, da sie sofort überschrieben wird, wenn wieder eine Session startet. Der Name ist nach folgendem Muster zu bilden: JJJMMTT\_Gridx\_VN\_race\_out.json (VN sind die Initialen des Fahrers) also z.B.

20150204\_Grid1\_GR\_race\_out.json. Auf Wunsch muss diese Datei zur Verfügung gestellt werden.

**§3.12.2** Jeder Fahrer ist dazu verpflichtet, sein persönliches Replay zu sichern. Entweder man hat die Ergebnisliste nach dem Rennen aktiviert. Dann kann man den Button "Replay speichern" klicken. Oder man muss nach dem Rennen die cr-datei umbenennen. Diese befindet sich in

"...\Eigene Dokumente\Assetto Corsa\out\Replay"

Diese Datei ist nach dem Rennen sofort umzubenennen, da sie sofort überschrieben wird, wenn wieder eine Session startet. Der Name ist nach folgendem Muster zu bilden: JJJMMTT\_Gridx\_VN\_Replay.cr (VN sind die Initialen des Fahrers) also z.B. 20150204\_Grid1\_GR\_Replay.cr. Auf Wunsch muss diese Datei zur Verfügung gestellt werden. Die geringste Detailstufe ist ausreichend, die Größe der Files sollte hochgesetzt werden.

## **§ 4 Wertung**

### **§ 4.1 Wertungspunkte**

Fahrer der jeweiligen Grids erhalten absteigend von Platz 1 bis 28 folgende Punkte pro Rennen.

#### **Grid 1:**

108,103,99,96,94,92,90,88,86,84,82,80,78,76,74,73,72,71,70,69,68,67,66,65,64,63,62,61,70,64,59,56,54,52,50,48,46,44,42,40,38,36,34,33,32,31,30,29,28,27,26,25,24,23,22,21

#### **Grid 2:**

78,73,69,66,64,62,60,58,56,54,52,50,48,46,44,43,42,41,40,39,38,37,36,35,34,33,32,31,50,44,39,36,34,32,30,28,26,24,22,20,18,16,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

#### Grid 3:

48,43,39,36,34,32,30,28,26,24,22,20,18,16,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,148,43,39,36,34,32,30,28,26,24,22,20,18,16,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,4,3,2,1

### **§ 4.2 Platzierungsgewichte**

**§ 4.2.1** Abhängig von der Platzierung in einem Rennen kann sich die Höhe der Zusatzgewichte gegenüber der vorausgegangenen Veranstaltung entsprechend nachstehender Formel/Tabelle individuell verändern. Die Angabe gilt pro Rennen; die Änderung der Zusatzgewichte wird bei der folgenden Veranstaltung angewendet.

Position	Gewichtsänderung in kg
<del>11</del>	<del>20+20</del>
<del>22</del>	<del>15+15</del>
<del>33</del>	<del>15+10</del>
<del>44</del>	<del>10+10</del>
<del>55</del>	<del>10+5</del>
<del>66</del>	<del>10+5</del>
<del>77</del>	<del>5+5</del>
<del>88</del>	<del>5+5</del>
<del>9</del>	<del>5</del>
<del>10</del>	<del>5</del>

~~Ab Position 19 Die 17 Letztplatzierten erhalten -5 kg.~~

~~Ab Position 43 -10kg Die 11 Letztplatzierten erhalten zusätzlich -5 kg.~~

~~Ab Position 71 -15kg Die 5 Letztplatzierten erhalten nochmals zusätzlich -5 kg.~~

Fahrzeuge, die die Einführungsrunde nicht vollständig absolviert haben, werden in der Platzierung nicht berücksichtigt.

#### § 4.2.2 Die Höhe des Platzierungsgewichts beträgt pro Fahrzeug

maximal: 80 kg

minimal: 0 kg

Die Höhe des Performancegewichts wird durch Änderung der Platzierungsgewichte nicht beeinflusst.

§ 4.2.3 Zum Saisonstart werden die Fahrer mit einem initialen Zusatzgewicht von 30kg belegt, in Abhängigkeit ihres Fahrzeuges gemäß folgender Tabelle, ergänzend zu den in §1.8 angegebenen Performance Gewichten, mit Zusatzgewichten belegt.

Fahrzeug	Zusatzgewicht in kg
Audi RS LMS Ultra	15
BMW Z4 GT3	20
Lamborghini Huracán GT3	15
McLaren 650S GT3	15

McLaren MP4-12C GT3	10
Mercedes AMG GT3	5
Mercedes SLS GT3	0
Nissan GT-R GT3	15
Scuderia Glickenhaus 003	5
Ferrari 488 GT3	15

### § 4.3 Mindestrenndistanz

Punkte gemäß §4.1 erhält ein Fahrer nur, wenn der 80% der vorgegebenen Renndistanz absolviert hat. Dabei zählen nur vollständige Runden.

### § 4.4 Strafpunkte / Strafkonto

§ 4.4.1 Bei Verstößen gegen dieses sowie das allgemeine AC-Reglement oder das sportliche Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten auf der Rennstrecke kann es zu Erteilung von Strafpunkten durch die Rennkommission kommen. Diese Strafpunkte werden vom Rennergebnis abgezogen.

§ 4.4.2 Strafpunkte werden im Strafkonto des Fahrers vermerkt. Der aktuelle Stand kann in der Wertung eingesehen werden. Erreicht das Konto eine gewisse Strafpunktzahl, führt das zu einer Rennsperre. Dabei gelten folgende Regeln:

- Mehr als 20 Punkte auf dem Strafkonto führen zu einer Qualifikationssperre. Die Boxengasse darf in der Qualifikationssession nicht verlassen werden.
- Mehr als ~~320~~ Punkte auf dem Strafkonto führen zu einer Rennsperre.
- 2 straffreie Events führen zur Rücksetzung des Strafkontos.
- Eine Nichteilnahme auf Grund einer Rennsperre reduziert das Strafkonto um 20 Punkte.
- Sonstige Nichteilnahmen führen zu keiner Veränderung am Strafkonto.

Formatiert: Abstand Vor: Automatisch, Nach: Automatisch

Formatiert: Einzug: Links: 0,63 cm, Keine Aufzählungen oder Nummerierungen

§ 4.4.3 Tritt ein Fahrer bei einem Event nicht an und hat sich vorher nicht abgemeldet, erhält er 10 Strafpunkte. Bei Wiederholung erfolgt der Ligaausschluss. Ist eine termingerechte Abmeldung nicht möglich gewesen, ist das glaubhaft bei der Ligaleitung zu begründen.

#### § 4.5 Eventwertung

Die Gesamtwertung eines GTC-Events ergibt sich aus der durch die Platzierung gewonnenen Punkten und nach Abzug etwaiger Strafpunkte.

#### § 4.6 Teamwertung

Die Punkte der zwei besten Fahrer eines Teams des jeweiligen Events fließen in die Teamwertung ein.

#### § 4.7 Gesamtwertung

§ 4.7.1 Jeder Fahrer hat ein Streichresultat. Das Event, bei dem er die wenigstens Punkte bekommen hat (abzgl. Strafpunkte), wird aus der Gesamtwertung gestrichen. Hat ein Fahrer bei seinem Streichresultat Strafpunkte erhalten, bleiben diese erhalten und werden nach wie vor von der Gesamtpunktzahl abgezogen. Hat ein Fahrer an einem Event nicht teilgenommen, ist das automatisch das Streichresultat.

§ 4.7.2 Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach Abschluss der Saison ist GTC-Meister. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe aller erhaltenen Punkte abzüglich der Strafpunkte und abzüglich des Streichresultates. Sollte es zu einem Punktegleichstand bei den Top3 kommen, werden folgende Tie-Breaker in der angegebenen Reihenfolge angewandt:

- 1 Eventsiege
- 2 Plätze bei Rennen
- 3 Plätze bei Rennen
- 4 Pole Positions
- 5 weniger Strafpunkte

§ 4.7.3 Das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach Abschluss der Saison ist GTC-Team Meister. In der Teammeisterschaft gibt es keine Streichresultate.

### § 5 Wiederholungsrennen

#### § 5.1 Bedingung und Termin

Sollte die Rennkommission und die Ligaleitung im Falle eines Protestes zu der Entscheidung kommen, ein Rennen zu wiederholen, findet dieses direkt am darauffolgenden Donnerstag des zu wiederholenden Rennens statt. Die Qualifikation wird ebenfalls wiederholt. Es wird ausschließlich das Rennen desjenigen Grids wiederholt, gegen dessen Austragung protestiert wurde. Sollte die Wiederholung ebenfalls scheitern, wird das komplette ursprüngliche Rennevent für alle Grids nicht gewertet.

## **§ 5.2 Teilnahme**

Eine Teilnahme am offiziellen Renntermin ist Voraussetzung zur Teilnahme am Wiederholungsrennen. Eine Anwesenheit auf dem Server während der Joinphase am offiziellen Renntermin ist Voraussetzung zur Teilnahmeberechtigung am Wiederholungsrennen. Dieser Punkt entfällt nur bei Totalausfall oder Problemen mit dem Server/Lobby am offiziellen Renntermin während der Joinphase.

## **§ 5.3 Nichtteilnahme**

Fahrer, die beim Wiederholungsrennen nicht anwesend sind, erhalten keine Punkte. War der Fahrer jedoch beim ursprünglichen Renntermin anwesend, wird das Rennen nicht als Nichtteilnahme gemäß § 1.3.2 gewertet.

## **§ 6 Cardesign Regeln**

### **§ 6.1 Cardesign Pflicht**

Alle Teilnehmer der GTC starten mit einem angepassten Cardesign. Dieses ist rechtzeitig vor Teilnahme am ersten Rennen im Portal über den Fahrermanager hochzuladen. Sollte ein Fahrer nicht in der Lage sein, sich ein eigenes Cardesign zu erstellen bzw. erstellen zu lassen, bekommt er ein VR Standard Design von der GTC gestellt. Rückt ein Fahrer aus der Warteliste für ein Rennen nach, so fährt er mit einem der GTC-Standardautos.

### **§ 6.2 Designvorgaben**

Das Design soll sich an der im Motorsport üblichen Gestaltung von GT-Fahrzeugen orientieren. Es muss ein deutlicher Hauptsponsor auf dem Auto zu erkennen sein. Nebensponsoren sind erlaubt. Auch die Gestaltung des Autos im Teamdesing (Das Team selber als Hauptsponsor) ist erlaubt. Grundsätzlich sollte der Hauptsponsor mit dem GTC Carset Admin abgestimmt werden. Dieser teilt auch die Startnummern zu und fällt die letzte Entscheidung über die Zulassung eines Designs. Andere Simracing-Ligen als Sponsorschriftzug auf dem Auto sind nicht zulässig.

### **§ 6.3 Templates**

Bei der Erstellung eigener Designs sind die von der GTC gestellten Templates zu benutzen.

**§ 6.3.1** Die in diesen Templates als unveränderlich gekennzeichneten Elemente müssen unverändert bleiben. So darf der Seriensponsor auf den Seitenschwellern der Autos, nicht entfernt werden.

Die Nummerntafel auf dem Dach darf beliebig skaliert auf Dach ODER Motorhaube verwendet werden. Die Nummerntafeln an den Seiten der Wagen dürfen nicht verändert werden.

§ 6.3.2 Bei anderen Elementen wie dem Fahrernamen oder der Fahrzeugnummer darf zwar der Inhalt aber nicht die Form geändert werden. (Gelber Layer). So darf weder Font noch Fontgröße geändert werden. Bei kurzen Namen kann der Vorname ausgeschrieben werden bei langen ist er abzukürzen.

§ 6.3.3 Fahren alle Fahrer eines Teams mit dem gleichen Design, dann müssen sich die Autos an sichtbaren Stellen (zum Beispiel Außenspiegel, Seitenschweller, Lüftungsgitter) farblich unterscheiden. Die Umrandung der Startnummer kann auch zu diesem Zweck genutzt werden.

## § 6.4 Rechte und Copyrights

Mit dem Hochladen des Carfiles sichert der Fahrer der VR zu, dass er die Rechte an sämtlichen verwendeten Logos besitzt bzw. die Erlaubnis zu deren Nutzung. Der Einreicher eines Designs verzichtet bei Einreichung auf jedwede Rechte am Design zugunsten der Virtual Racing e.V..

## § 6.5 Startnummern

Die Fahrzeugnummer wird von der Ligaleitung zugeteilt. Im Normalfall entspricht die Startnummer der Endplatzierung der Pre- bzw. Vorsaison. Bei neuen Fahrern werden die Nummern fortlaufend nach Anfrage vergeben. Die Startnummer 1 wird an den Sieger der vorherigen Saison vergeben.

## § 6.6 Carfiles

Ein Cardesign besteht aus (mindestens) folgenden Dateien:  
livery.png (Bild der Startnummer, 48x48 Pixel)  
preview.jpg (Vorschaubild des Autos, 1024x576 Pixel)  
ui\_skin.json (Textdatei mit Fahrernamen, Startnummer usw.)  
Die ui\_skin.json hat folgende Struktur

```
{  
  "skinname": "GTCX_###_VN",  
  "drivername": "Vorname Name",  
  "country": "Land",  
  "team": "Teamname",  
  "number": ###  
}
```

X: ist die Saisonnummerierung in römischen Ziffern

###: ist die dreistelligen Startnummer

xxxxxxx.dds

Der Name der Datei ist abhängig vom Fahrzeug. Bitte den Namen beim Speichern des PSD-Templates ins DDS-Format beibehalten. Die Namen sollten wie folgt aussehen.

Audi R8 LMS: Skin\_00.dds  
BMW Z4 GT3: LIVERY\_d.dds  
Lamborghini Huracan: Body\_D.dds  
McLaren 650S GT3: skin.dds  
McLaren MP4-12C GT3: SKIN\_00.dds  
Mercedes AMG GT3: skin.dds  
Mercedes SLS GT3: Mercedes\_SLS\_GT3\_Skin\_00.dds  
Nissan GTR GT3: Skin\_00.dds  
SCG003: Skin00.dds  
[Porsche 911 GT3 R: Skin\\_00.dds](#)

Alle Dateien sind in eine ZIP-Datei mit dem Namen GTCX\_###\_VN.zip zu packen (X [Siasonnummer](#), ### Startnummer als dreistellige Zahl, V Anfangsbuchstabe Vorname, N Anfangsbuchstabe Nachname). Alle Dateien sollen direkt in dem Zip sein und sich nicht in Unterverzeichnissen befinden. Die Datei ist im Fahrermanager des VR-Portals hochzuladen. Nach der Kontrolle und Freigabe durch den GTC Paint Admin kann das Design über SimSync von allen GTC-Piloten geladen und installiert werden.

#### § 6.7 Erlaubte Fahrzeuge

Die folgenden Fahrzeuge dürfen benutzt werden.

- Audi R8 LMS Ultra
- BMW Z4 GT3
- Lamborghini Huracán GT3
- McLaren 650S GT3
- McLaren MP4 12C GT3
- Mercedes-Benz SLS AMG GT3
- Mercedes-Benz AMG GT3
- Nissan GT-R Nismo GT3
- Scuderia Glickenhaus SCG003
- [Ferrari 488 GT3](#)
- [Porsche 911 GT3 R 2016](#)