

Reglement



VIRTUALRACING.ORG
G T S P R I N T



VIRTUALRACING e.V.

1. Vorwort

Die GT Serie im iRacing Bereich ist die wohl traditionsreichste Serie bei der Virtual Racing e.V. vor gut als 9 Jahre wurde die erste Saison ins Leben gerufen und verspricht packende Zweikämpfe und Geschick bei der Wahl der richtigen Taktik. Mit seinen 3 Formaten aus Sprint, Heat und Endurance kommt jeder Geschmack auf seine Kosten und für spannende Rennen wird jederzeit gesorgt. Die Live-Rennkommission sorgt im Laufe der Saison dafür, dass die Rennen nach dem GTS-Reglement und dem Sportlichen Reglement eingehalten werden.

2. Veranstalter

Über Virtual Racing e.V.

Seit 20 Jahren organisiert der Virtual Racing e.V. Jahr für Jahr Rennserien zusammen mit der Community und für die Community. Aktuell werden in den Simulationen Assetto Corsa, iRacing, RaceRoom Racing Experience und rFactor2 verschiedene Rennserien mit kommentierten Livestreams angeboten, sowohl in Form von kurzen und knackigen Sprintrennen, als auch in 24 Stunden Langstreckenrennen. Darunter befinden sich beispielsweise Serien in den Rennklassen GT3, WTCR, DTM, sowie Multiclass Rennen, um nur ein paar zu nennen.

Homepage: www.virtualracing.org

Facebook: www.facebook.com/virtualracing

Livestream: www.youtube.com/user/Virtualracing

3. Rahmen- und Teilnahmebedingungen

3.1 Verwendete Simulation

Die verwendete Simulation ist iRacing. iRacing ist eine Online-Plattform in der regelmäßig offizielle Rennen in verschiedenen Rennklassen stattfinden. Auf Basis des fahrerischen Könnens werden die Fahrer beurteilt und erhalten dafür ein sogenanntes iRating und Safety Rating. Bei sauberer Fahrweise steigt das Safety-Rating, wodurch der Fahrer in höhere Lizenzklassen aufsteigt und somit die Erlaubnis erhält an Rennserien mit höheren (schwierigeren) Fahrzeugklassen teilzunehmen. Dies soll sicherstellen, dass die Rennen in einem homogenen Starterfeld mit hoher Leistungsdichte ausgetragen werden. Für die Verwendung von iRacing ist immer zwingend eine Internetverbindung erforderlich. Mehr Informationen gibt es auf der Webseite:

www.iracing.com

Inhaltsverzeichnis

§ 1 Serieninformation	5
§ 1.1 Anmeldung.....	6
§ 1.1.1 Anmeldung zur Serie	6
§ 1.1.2 Abmeldungen von Einzelveranstaltungen	6
§ 1.1.3 Sanktionen bei Nichterscheinen eines nicht regulär abgemeldeten Fahrer.....	6
§ 1.1.4 Saisonale Pre-Qualifying	6
§ 1.1.5 Gaststarter	6
§ 1.1.6 Nutzungsrechte der Werke und Logos von Dritten der Fahrzeug Skins.....	6
§ 1.2.1 Anwesenheit.....	7
§ 1.2.2 Definition inoffizieller und offizieller Teil.....	7
§ 1.2.3 Gültigkeit der Veranstaltung	7
§ 1.2.4 Fahrerbesprechung.....	7
§ 1.3 Fahrzeuge.....	8
§ 1.3.1 Fahrzeugwahl	8
§ 1.3.3 Fahrzeugwechsel	8
§ 1.3.4 Spritmengenbegrenzung.....	8
§ 2 Sessions	8
§ 2.1 Freies Training	8
§ 2.2 Qualifikation.....	8
§ 2.3 Rennmodus	8
§ 2.3.1 Startreihenfolge.....	9
§ 2.3.2 Fliegender Start.....	9
§ 2.3.3 Rennende	9
§ 3 Startplätze	9
§ 4 Streckenverhältnisse	9
§ 5 Teams	10
§ 5.1 Anzahl Fahrer	10
§ 5.2 Teammeldung.....	10
§ 5.3 Teamwechsel/-abgang/-beitritt	10
§ 5.3.1 Wechselfristen	10
§ 5.3.2 Wertungssperren bei Teamwechsel.....	10
§ 5.3.3 Teamneuzugänge.....	10
§ 5.3.4 Fahrzeugwahl im Team	10
§ 6 Wertung	10
§ 6.1 Ausgeschriebene Wertungen.....	10

§ 6.2 Wertungspunkte.....	11
§ 6.3 Zusatzpunkte	11
§ 6.4 Streichergebnisse.....	11
§ 6.5 Teamwertung.....	11
§ 6.5.1 Punktevergabe bei Teamwechsel.....	11
§ 7 Sichtungsbereich und Strafpunkte + Strafpunkte-Konto ...	11
§ 7.1 Strafpunkte-Konto (SPK).....	12
§ 7.1.2 Abbau von Strafpunkten	12
§ 7.2 Höhe der Strafen	12
§ 7.2.1 Höhe der Strafen bei Überschreitung des Festgelegte Incident Limit:	12
§ 8 Sonstiges	13
§ 8.1 Hosting	13

§ 1 Serieninformation

Renntyp	GTE
Fahrzeuge	Ford GT 2017
	Ferrari 488 GTE
	Porsche RSR
	BMW M8 GTE
	Chevrolet Corvette C8.R GTE
Anzahl der Startplätze pro Grid	35 - 60
Grid pro Rennen	1
Anzahl der Rennen	8-10
Wertung	<ul style="list-style-type: none"> • Fahrerwertung • Teamwertung
Zeitplan	<ul style="list-style-type: none"> • 19:00 Serverstart • 19:00-20:10 Uhr Training • 20:10-20:25 Uhr Qualifikation • 20:30-21:00 Uhr Rennen • 23:00 Veranstaltungsende
Startaufstellung	<ul style="list-style-type: none"> • Stehend Endurance und Heat • Fliegender Start Sprint
Kalender <ul style="list-style-type: none"> • Pre-Qualifikation • Training • Saison 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Termine ○ Termine ○ Termine
Sprint Tankinhalt	3 x 20 Minuten Sprit: 45%
Heat Tankinhalt	2 X 40 Minuten Sprit: 45%
Endurance Tankinhalt	90 Minuten Sprit: 57%

§ 1.1 Anmeldung

§ 1.1.1 Anmeldung zur Serie

Die Anmeldung zur Serie wird vor Saisonstart auf dem Portal freigeschaltet. Eine Anmeldung zur Serie ist anschließend auch in der laufenden Saison jederzeit möglich.

Mit der Anmeldung zur Serie ist der Fahrer automatisch für die Teilnahme an allen Einzelrennen angemeldet. Jeder Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass er sowohl im Forum/Portal, als auch Ingame seinen offiziellen Namen verwendet. Sollte sich ein Fahrer ohne Klarnamen für die Serie einschreiben, so wird die Nennung abgelehnt. Ein Fahrer gilt als vollständig angemeldet sobald die Halb/Jahrespauschale entrichtet wurde, diese ist bis spätestens 2 Tage vor dem ersten Lauf zu entrichten. Im Fahrerprofil im Virtual Racing e.V. Portal müssen die jeweiligen Sim-Daten (Name, iRacing ID etc.) hinterlegt sein.

Mit der Anmeldung zur Serie, erklärt der Fahrer automatisch die Gültigkeit des Reglement sowie das Sportlichen Reglement als gelesen an.

§ 1.1.2 Abmeldungen von Einzelveranstaltungen

Die Fahrer sind verpflichtet, sich bei Nichtteilnahme fristgerecht von einer Einzelveranstaltung abzumelden. Die Frist hierfür endet am Abend des jeweiligen Events um 18:00 Uhr. Die Abmeldung erfolgt im Portal Dashboard des Virtual Racing e.V. unter <https://www.virtualracing.org/>

§ 1.1.3 Sanktionen bei Nichterscheinen eines nicht regulär abgemeldeten Fahrer

Bei zwei aufeinanderfolgenden Nichtteilnahmen ohne vorherige Abmeldung wird der Serienausstieg des Fahrers angenommen und dieser aus der Serie entfernt. Ein späterer Start kann dann nur durch erneute reguläre Anmeldung gemäß § 1.2.1 erfolgen. Automatisch rutscht der Fahrer auf die Warteliste des Fahrerfeldes und muss aktiv eine Freigabe bei Serienadmin anfordern.

§ 1.1.4 Saisonale Pre-Qualifying

Als Aufnahmekriterium für die Liga muss vor Saisonbeginn die Teilnahme an einer saisonalen Pre-Qualifikation erfolgt sein. Potentielle Teilnehmer der Serie müssen auf der Pre-Saisonstrecke ihre Qualifikationszeit setzen. Die gesetzte Zeit bestimmt die Teilnahme und das Grid für die kommende Saison. Um Chancengleichheit zu gewähren werden die Server zur saisonalen Pre-Qualifikation gleiche Einstellungen erhalten

§ 1.1.5 Gaststarter

In der Jubiläumssaison sind keine Gaststarts möglich.

§ 1.1.6 Nutzungsrechte der Werke und Logos von Dritten der Fahrzeug Skins

Mit dem Hochladen des Carfiles sichert der Fahrer Virtual Racing e.V. zu, dass er die Rechte an sämtlichen verwendeten Logos, Bildern und Darstellungen, etc. besitzt bzw. die Erlaubnis zu deren Nutzung vom Urheber eingeholt hat oder diese für die Allgemeinheit vom Urheber erteilt worden sind. Diese Erlaubnis muss schriftlich vorliegen und der Teilnehmer erklärt mit der Anmeldung bei zur Serie das §8.6 vorliegt. Sollte es zu Unstimmigkeiten kommen behält sich die VR etwaige Klagen wegen Urheberrecht an die Angemeldete Person weiter zu leiten. Im Forum werden Logos von den

Partnern bereitgestellt die verwendet werden können und bei denen eine Freigabe vorliegt und die ohne Bedenken verwendet werden können.

§ 1.1.7 Briefing

Das Briefing findet am Renntag in iRacing statt. Siehe §3.2.2 Kommunikation im VR Reglement

§ 1.2 Anwesenheitspflicht, Inoffizieller und offizieller Teil der Veranstaltung

§ 1.2.1 Anwesenheit

Während des gesamten offiziellen Teils, insbesondere während der Fahrerbesprechung, besteht Anwesenheitspflicht. Fahrern, die der Fahrerbesprechung nicht beiwohnen, kann der Start verweigert werden. Die Anwesenheitspflicht endet mit dem Ende des Rennens beziehungsweise mit dem Ausfall des Teilnehmers.

§ 1.2.2 Definition inoffizieller und offizieller Teil

Kommt es im Ablauf zu Zeitverzögerungen, zum Beispiel durch technische Probleme oder Nichtverfügbarkeit des iRacing-Service und kann der vorgesehene Zeitplan nicht eingehalten werden, so wird die Veranstaltung fortgesetzt. Der gesamte verbleibende Zeitplan verschiebt sich analog, allerdings maximal bis zum Erreichen des offiziellen Veranstaltungsendes (siehe § 1 Zeitplan). Kann das offizielle Veranstaltungsende mit den vorgesehenen Sessionlängen nicht eingehalten werden, so ist im Einzelfall - nach Bekanntgabe im Forum - eine Verkürzung der Sessions möglich.

§ 1.2.3 Gültigkeit der Veranstaltung

Wird die Veranstaltung trotz Zeitverzögerung vor dem offiziellen Veranstaltungsende abgeschlossen, so wird diese Veranstaltung in jedem Falle voll gewertet.

Die Rennleitung behält sich vor, im Falle einer übermäßigen Verspätung die Veranstaltung am Rennabend abubrechen und zu verschieben oder zu annullieren.

Wird ein Ersatztermin anberaumt, wird dieser zeitnah im Forum bekanntgegeben.

§ 1.2.4 Fahrerbesprechung

Im Rahmen der Fahrerbesprechung werden durch die Rennleitung wichtige Informationen an die Fahrer weitergegeben, wie zum Beispiel streckenspezifische Besonderheiten, Beschlüsse der Rennleitung, durch die ReKo verhängte Strafen, etc. Aus diesem Grunde ist die Anwesenheit bei der Fahrerbesprechung verpflichtend (siehe § 3.1). Die Fahrerbesprechung findet grundsätzlich im Ingame-Voicechat statt. Während der gesamten Dauer der Fahrerbesprechung herrscht auf der Strecke absolutes Fahrverbot! **Jegliche Aufzeichnungen der Fahrerbesprechung sind untersagt.**

Die Fahrerbesprechung ist ein optionaler Programmpunkt. Sieht die Rennleitung keinen Anlass, um auf Besonderheiten bei der aktuellen Veranstaltung hinzuweisen, und kündigt sie die Fahrerbesprechung nicht rechtzeitig während der Trainingssession an, so läuft das Training normal weiter und das o.a. Fahrverbot in diesem Zeitraum entfällt.

§ 1.3 Fahrzeuge

Im Rahmen der GTE werden zum Saisonstart 4 Fahrzeuge angeboten: Ford GT 2017, Ferrari 488 GTE , Porsche RSR, BMW M8 GTE, Chevrolet Corvette C8.R GTE

§ 1.3.1 Fahrzeugwahl

Bei der erstmaligen Teilnahme an einem Rennen der Saison muss vom Fahrer/Team ein Fahrzeug gewählt werden. Dieses ist grundsätzlich bis zum Ende der Saison beizubehalten.

§ 1.3.3 Fahrzeugwechsel

Wechselt ein Fahrer innerhalb der Saison sein Fahrzeug, so erhält er bei der ersten Veranstaltung nach dem Wechsel keine Punkte für die Meisterschaft.

Ausnahme bildet hier ausschließlich des Release von neuen Fahrzeugen innerhalb des IRacing-Service. In diesem Fall kann ein Fahrer innerhalb der laufenden Release-Kalenderwoche straffrei auf eben dieses neue Fahrzeug wechseln.

§ 1.3.4 Spritmengenbegrenzung

Zur Herbeiführung eines Zwangsboxenstopps ist die Spritmenge limitiert. Zur Angleichung der voraussichtlichen Boxenstopzeit ist die verfügbare Tankgröße begrenzt. Siehe (§ 1)

§ 2 Sessions

§ 2.1 Freies Training

Das freie Training dient den Fahrern zum Einfahren und Testen. Die Session hat keine Auswirkungen auf jedwede Wertung.

§ 2.2 Qualifikation

Die Qualifikation dient zur Ermittlung der Startreihenfolge des ersten Laufes. Während der Qualifikation darf nur innerhalb der eigenen Box das Fahrzeug verlassen oder resettet werden (durch ESC-Taste oder alternative Befehlsbelegung). Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Resetten des Fahrzeugs außerhalb der eigenen Box in jedem Fall ausgeschlossen. Wird die Qualifikation nicht erneut aufgenommen, z.B. wenn keine weiteren gezeiteten Runden mehr möglich sind, so ist ein Verlassen des Fahrzeugs innerhalb der Boxengasse, aber auch außerhalb der eigenen Box gestattet.

Gefahren wird im Open-Qualifier Modus. Nach 15 Minuten wird die Qualifikation über die "Checkered-Flag" beendet.

§ 2.3 Rennmodus

Je nach Veranstaltung werden verschieden viele Wertungsläufe ausgefahren.

- Im Normalen-Rennmodus (Heat) gibt es 2 Wertungsläufe, mit jeweils 40 Minuten Distanz.

- Im Sprint-Rennmodus (Tournament) gibt es 3 Wertungsläufe mit jeweils 20 Minuten Distanz.
- Im Endurance-Modus gibt es 1 Wertungslauf mit 90 Minuten Distanz.

§ 2.3.1 Startreihenfolge

Der Start erfolgt in Lauf 1,2 und 3 (je nach Format) stehend oder fliegend.

- In Lauf 1 wird die Startreihenfolge durch das Qualifying ermittelt.
- In Lauf 2 werden die ersten 12 Fahrer des Grids entsprechend des Zieleinlaufs von Lauf 1 invertiert aufgestellt. Die restlichen Fahrer im Grid starten entsprechend ihrer Endplatzierung aus Lauf 1.
- In Lauf 3 werden die ersten 6 Fahrer des Grids entsprechend des Zieleinlaufs von Lauf 2 invertiert aufgestellt. Die restlichen Fahrer im Grid starten entsprechend ihrer Endplatzierung aus Lauf 2.
- Normal (Heat) = stehend
- Endurance = stehend
- Sprint (Tournament) = fliegend

§ 2.3.2 Fliegender Start

- Generell gilt Pace Car Geschwindigkeit in der Formation Lap.
- Abstand zum Pace Car nicht mehr als 2 Wagenlängen.
- Double File muss in der Formation Lap eingehalten werden.
- Max. Abstand zum Vordermann = ca. 1 Wagenlänge
- Leader gibt die Pace vor, sobald das Pace Car Richtung Box abbiegt.
- Leader entscheidet über Rennfreigabe (gem. iRacing Official Service)

Bei Missachtung greift §8.2 auf Protest. Absprachen bzw. Jumpstarts sind mit schwerem Vergehen oder Rennsperre zu bestrafen.

§ 2.3.3 Rennende

Nach dem Erreichen der Ziellinie ist eine eigenständige Rückkehr zur Box zwingend erforderlich. In der sog. Auslaufrunde ist mit angepasstem Tempo zu fahren. Vorfälle in der Auslaufrunde werden grundsätzlich genauso geahndet, wie solche während des laufenden Rennens.

Bei Zuwiderhandlung erfolgt eine Bestrafung in Höhe von 10 Strafpunkten.

§ 3 Startplätze

Die Anzahl der Startplätze ist auf die Anzahl der auf der jeweiligen Rennstrecke verfügbaren Startplätze begrenzt. Sollten sich mehr Fahrer als Startplätze für ein Rennen registrieren, so bekommen die in der laufenden Meisterschaft Bestplatzierten den Vortritt. Gaststarter erhalten die Startfreigabe, solange noch Startplätze zur Verfügung stehen.

§ 4 Streckenverhältnisse

In allen Sessions wird variables Wetter genutzt. Zu Beginn jeder Session wird mit einer grünen Strecke gestartet. Der Zustand der Strecke verändert sich anschließend dynamisch entsprechend der Streckennutzung durch die Teilnehmer.

§ 5 Teams

§ 5.1 Anzahl Fahrer

Ein GTS-Team besteht aus mindestens einem und maximal zwei Fahrern. Eine doppelte Fahrerbesetzung in unterschiedlichen Teams ist nicht möglich. Es muss ein Teamchef ernannt werden der in dem Team eingeschrieben ist.

§ 5.2 Teammeldung

Die jeweilige Teamzusammensetzung muss am Vorabend des Renntags um 23 Uhr feststehen und fristgerecht per PN an den Serien Admin genannt worden sein. Teamänderungen, die nach dieser Meldefrist erfolgen, haben keine Auswirkungen auf die Wertung des Rennens. Ändert sich die Zusammensetzung von Rennen zu Rennen nicht, ist keine erneute Meldung notwendig.

§ 5.3 Teamwechsel/-abgang/-beitritt

§ 5.3.1 Wechselfristen

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 § 5.2 eingehalten werden.

§ 5.3.2 Wertungssperren bei Teamwechsel

Wechselt ein Fahrer von einem Team in ein anderes, so bewirkt das eine Wertungssperre für ein Rennen. Der Fahrer kann dann beim kommenden Rennen nur Punkte für die Fahrermeisterschaft nicht aber für sein neues Team einfahren.

§ 5.3.3 Teamneuzugänge

Fahrer, die in der laufenden Saison erstmals für die Teamwertung genannt werden, werden sofort mit in die Teamwertung einbezogen.

§ 5.3.4 Fahrzeugwahl im Team

Innerhalb der Teams ist die Fahrzeugwahl frei.

§ 6 Wertung

§ 6.1 Ausgeschriebene Wertungen

Die kumulierten Punkte eines Rennabends fließen als Eventergebnis in die Fahrerwertung ein. Der Fahrer mit den meisten Punkten ist am Ende der Saison ist "GT Series Champion". Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Saison ist "GT Series Teamchampion".

Punkte gemäß § 6.2. erhält ein Fahrer nur, wenn er 60% der vorgegebenen Renndistanz absolviert hat. Dabei zählen nur vollständige Runden.

§ 6.2 Wertungspunkte

Je nach Anzahl der Grids verschieben sich die Punkte

Sprint	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	150	148	146	144	142	140	138	136	134	132	130	128	126	124	122	120	je -2 Punkt
Heat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	225	222	219	216	213	210	207	204	201	198	195	192	189	186	183	180	je -3 Punkt
Endu.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	450	444	438	432	426	420	414	408	402	396	390	384	378	372	366	360	je -6 Punkt

§ 6.3 Zusatzpunkte

Die schnellste Rennrunde:

- Sprint: 2 Punkte
- Heat: 3 Punkte
- Endurance: 6 Punkte

Highest Climber: 3 Punkte

§ 6.4 Streichergebnisse

Für die Gesamtwertung werden, ausgehend von der Maximalanzahl an Veranstaltungen das schlechtesten Eventergebnisse eines Fahrers gestrichen.

§ 6.5 Teamwertung

Bei jeder Veranstaltung fließen die Eventergebnisse der zwei Fahrer eines Teams als Teamergebnis in die Teamwertung ein. In der Teamwertung werden keine Streichergebnisse gewährt.

§ 6.5.1 Punktevergabe bei Teamwechsel

- Bei Teamwechsel einzelner Fahrer gem. § 5.3.1 bleiben Punkte im alten Team und Wertungssperre gem. § 5.3.2
- Kommt es zu einem gesamten Wechsel in einem Team von beiden Fahrern werden die Punkte mit in das neue Team genommen und die eingefahrene Punkte für das alte Team bleiben bestehen es gilt weiterhin § 5.3.2

§ 7 Sichtungsbereich und Strafpunkte + Strafpunkte-Konto

Es werden alle Fahrzeugkontakte während der Veranstaltung aufgenommen. Dem Fahrer steht es frei das Protestformular zu nutzen um eventuelle Vorfälle der Rennkommission zu melden. Bei Verstößen gegen das Reglement und speziell durch fahrlässiges oder rücksichtsloses Verhalten auf der Rennstrecke kann es zu Erteilung von Strafpunkten und weiteren Strafen wie Start aus der Box oder Durchfahrtsstrafen durch die Rennkommission kommen. Diese Strafpunkte werden vom Rennergebnis abgezogen oder weitere Strafen müssen im nächsten Lauf abgesessen werden. Alle Strafpunkte werden auf dem Strafpunktekonto (SPK) gesammelt zusehen im Portal unter Spalte

Strafen und Konto (Spalte Strafen = Strafpunkte) (Spalte Konto = Strafpunktekonto). Bei Erreichen der max. Anzahl an Strafpunkten von 35 Punkten erfolgt eine Rennsperre. Das Konto wird nach absitzen der Strafe um 35 Punkte reduziert. Überzählige Strafpunkte werden weiterhin dem SPK angerechnet. Erreicht der Fahrer zwei straffreie Renntage hintereinander wird das Konto genullt. Die Rennkommission wird ausschließlich auf Grund von Protesten tätig.

§ 7.1 Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von 35 Strafpunkten erhält der Fahrer automatisch eine Rennsperre für den nächsten Lauf.

Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen zusammen. Der Abbau der Punkte ist nur über den unten genannten Ablauf möglich.

§ 7.1.2 Abbau von Strafpunkten

Nach 2 straffreien Renntagen wird das Konto auf 0 gesetzt.

- An beiden Rennen muss teilgenommen werden
- Die Renndistanz von mind. 60% muss absolviert werden
- Keine neuen Strafen

§ 7.2 Höhe der Strafen

Verwarnung: zwei Verwarnungen -> leichtes Vergehen. Eine Verwarnung verfällt am Ende des Renntags.

Leichtes Vergehen: 6 Strafpunkte auf die Gesamtwertung

Mittleres Vergehen: 12 Strafpunkte auf die Gesamtwertung

Schweres Vergehen: 24 Strafpunkte auf die Gesamtwertung

ESC/Sprit Vergehen: 15 Strafpunkte

Startvergehen gem. §2.3.2: 10 Strafpunkte

Höchststrafe: Rennsperre! Ihr werdet für den Nächsten Renntag gesperrt.

§ 7.2.1 Höhe der Strafen bei Überschreitung des Festgelegte Incident Limit:

Das Incident Limit liegt bei 20 Punkten. Nach Überschreitung erfolgt eine Durchfahrtsstrafe im nächsten Lauf. Sollte es zu unverschuldeten Incident Punkten im Rennen kommen muss der Vorfall per Protestformular an die Reko gesendet werden.

§ 8 Sonstiges

§ 8.1 Hosting

Das iRacing-Hosting-Interface weist derzeit einige signifikante Fehler auf, die im Einzelfall zu fehlerhaften und vom Reglement abweichenden Einstellungen führen können. Dies beinhaltet z.B. falsche Sessionzeiten (zumeist tritt dies im Qualifying auf), die Zutrittsverweigerung gegenüber einzelnen im Starterfeld registrierten Fahrern, Abweichungen in den Wettereinstellungen und Abweichungen in den Fahrzeugrestriktionen.

Erlangt die Rennleitung frühzeitig (konkret: vor Start der offiziellen Sessions gemäß § 2) Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird in jedem Falle ein neuer Server erstellt.

Erlangt die Rennleitung im Laufe des offiziellen Teils der Veranstaltung nachträglich Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird, sofern das off. Veranstaltungsende gem. der §1 eingehalten werden kann, in einer Einzelfallentscheidung die Veranstaltung fortgesetzt oder ein neuer Server erstellt.

Erlangt die Rennleitung nach Ende der Veranstaltung Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so gilt diese Veranstaltung unter den gegebenen Bedingungen als offiziell und wird voll gewertet.

Version 1.0.0

Stand: 10.02.2021