

Reglement



VIRTUALRACING.ORG
PORSCHE CUP



VIRTUALRACING e.V.

1. Vorwort

Der Porsche Cup im iRacing Bereich verspricht packende Zweikämpfe. Der Porsche verlangt das gesamte Können eines jeden Fahrers. Ohne ABS und TC gilt es den Hecktriebler unter Kontrolle zu halten. Aber genau diese Faktoren und dem Einsatz vom gleichen Material versprechen in der neuen Saison erneute Schweißperlen auf der Stirn der Piloten. Mit den Unterschiedlichen Tageszeiten wird es eine neue Herausforderung für das gesamte Fahrerfeld und ein Leckerbissen für jede Übertragung. Im zweiwöchigen Rhythmus könnt ihr am Dienstag euer Talent unter Beweis stellen.

Also seid dabei und sichert euch einen Platz, wenn es heißt: "Green, Green, Green...!"

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 und Anmeldung	5
§ 1.1 Anmeldung	5
§ 1.1.1 Anmeldung zur Serie	5
§ 1.1.2 Abmeldungen von Einzelveranstaltungen	6
§ 1.1.3 Sanktionen bei Nichterscheinen	6
§ 1.1.4 Saisonale Pre-Qaulifying.....	6
§ 1.1.5 Gaststarter.....	6
§ 1.1.6 Nutzungsrechte der Werke und Logos von Dritten der Fahrzeug Skins	6
§ 1.1.7 Briefing	7
§ 1.2 Anwesenheitspflicht, Inoffizieller und offizieller Teil der Veranstaltung.....	7
§ 1.2.1 Anwesenheit.....	7
§ 1.2.2 Definition inoffizieller und offizieller Teil.....	7
§ 1.2.3 Gültigkeit der Veranstaltung.....	7
§ 1.3 Grideinteilung.....	7
§ 1.3.1 Einteilung.....	7
§ 1.3.2 Auf- und Absteiger System.....	8
§ 1.3.3 Nachbesetzung des Grid 1.....	8
§ 1.3.4 Balancierung der Fahrerzahlen	8
§1.4 Provisionals	9
§ 1.4.1 Info Provisional.....	9
§ 1.4.2 Nutzung Provisional	9
§ 1.4.3 Provisional pro Rennen	9
§ 2 Sessions	9
§ 3 Startplätze	9
§ 4 Streckenverhältnisse	10
§ 4.1 Wetter	10
§ 4.2 Gummibelag auf der Strecke.....	10
§ 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.....	11
§ 6 Wertung	11
§ 6.1 Ausgeschriebene Wertungen	11
§ 6.2 Wertungspunkte	11
§ 6.3 Zusatzpunkte	11
§ 6.4 Streichergebnisse	11
§ 6.5 Teamwertung	11
§ 7 Sichtungsbereich und Strafpunkte + Strafpunkte-Konto	12
§ 7.1 Strafpunkte-Konto (SPK)	12
§ 7.1.2 Abbau von Strafpunkten	12
§ 7.2 Höhe der Strafen	13
§ 7.2.1 Höhe der Strafen bei Überschreitung des Festgelegte Incident Limit:	13
§ 7.3 Rennende	13
§ 8 Sonstiges	13
§ 8.1 Hosting	13

§ 1 Serieninformation und Anmeldung

Renntyp	Cupklasse nach Vorbild des Porsche Cup
Fahrzeug	Porsche 911 GT3 Cup (991)
Anzahl der Startplätze pro Grid	40 - 60
Grid pro Rennen	1-2
Anzahl der Rennen	20
Startoption	Stehender Start
Wertung	<ul style="list-style-type: none">• Fahrerwertung• Teamwertung
Zeitplan Heat Modus	<ul style="list-style-type: none">• 19:00 Serverstart• 19:00-20:10 Uhr Training 70 Min.• 20:10-20:25 Uhr offene Qualifikation 15 Min.• 20:25-20:50 Uhr Rennen 1 25 Min.• 20:50-21:05 Uhr Warmup 10 Min.• 21:07-21:42 Uhr Rennen 2 35 Min.• 23:00 Uhr offizielles Veranstaltungsende
Kalender <ul style="list-style-type: none">• Pre-Qualifikation• Training• Saison	Übersicht <ul style="list-style-type: none">• Termine• Termine• Termine

§ 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 und die Eingliederung erfolgt in das letzte Grid. 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/Jahrespause 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 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

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

Fahrer, die erstmals am VR-Ligabetrieb teilnehmen und nicht fest in die Serie eingeschrieben sind, können sich als Gaststarter zur Serie anmelden, sofern sie ihre Fähigkeiten in Bezug auf Fahrzeugbeherrschung und Rennübersicht nachweisen können. Ein Gaststart pro Saison ist frei. Jeder Gaststarter wird in das aktuelle letzte Grid eingegliedert. Gaststarter sollte sich bis 24 Stunden vor dem Rennen angemeldet haben. Gaststarts sind generell für das letzte Rennen ausgeschlossen. Gaststarter erhalten jedoch keine Punkte.

§ 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.

§ 1.3 Grideinteilung

§ 1.3.1 Einteilung

Die Liga besteht aus einer durch die Ligaleitung festgelegte Anzahl von Grids. Der Ligaleitung obliegt eine Balancierung der Fahrerzahlen (Grid-Ausgleich) bei der Grideinteilung vorgenommen werden. Die Grideinteilung orientiert sich anhand der

Anmeldezahlen zur Serie. Die Grideinteilung zum Saisonauftakt der Saison erfolgt gemäß der erfahrenen Qualifikationszeit der Preseason.

§ 1.3.2 Auf- und Absteiger System

Im weiteren Saisonverlauf erfolgt die Grideinteilung bei einem Event in Abhängigkeit vom Gesamtergebnis des vorangegangenen Events je Grid. Diese Grideinteilung wird aus der Eventplatzierung gebildet. Es spielt dabei keine Rolle, ob in einem Grid tatsächlich alle Fahrer angetreten sind. Die letzten 5 Platzierungen aus Grid 1 rutschen hierbei vorläufig aus Grid 1 (siehe §1.3.3 + §1.3.4) Pro Event, pro Grid, dürfen maximal 3 Provisionals genommen werden, jede weitere Abmeldung für das Event garantiert keinen Startplatz im gleichen Grid im nachfolgenden Event. Kommt es zu einer Verschiebung der Anzahl an Absteigern (nicht ordentliche Abmeldungen vom Event) wird die Anzahl an Aufsteiger automatisch erhöht bis die volle Gridgröße erreicht ist. Fahrer die unentschuldig fehlen rutschen automatisch in das nächsttiefere Grid.

§ 1.3.3 Nachbesetzung des Grid 1

Platz 1 und Provisional 1-3 haben einen garantierten Startplatz im nächst höheren Grid. Nach dem ersten Lauf stehen automatisch die Plätze 2-4 aus Grid 2 auf der Warteliste für Grid 1 und rutschen automatisch bei Nutzung der Provisionals (1-3 Grid 1) nach. Folgender Schlüssel erläutert die automatische Aufstiegsregel.

Sollten in Grid 1 mehr Fahrer sich abmelden als die 3 Provisionals, so werden #1 bis #11 nachrutschen/auffüllen gem. Rangfolge Warteliste (siehe Portal)

- Gesetzt => Platz 1 Grid 2/3
- Gesetzt => 1 Provisional Grid 1
- Gesetzt => 2 Provisional Grid 1
- Gesetzt => 3 Provisional Grid 1
- #1 => P2 Event Grid 2
- #2 => 4 Provisional (Absage) Grid 1
- #3 => P31 Event Grid 1
- #4 => 5 Provisional (Absage) Grid 1
- #5 => P3 Event Grid 2
- #6 => P32 Event Grid 1
- #7 => P4 Event Grid 2
- #8 => P33 Event Grid 1
- #9 => P5 Event Grid 2
- #10 => P34 Event Grid 1
- #11 => P35 Event Grid 1

§ 1.3.4 Balancierung der Fahrerzahlen

Sollte es aufgrund einer zu geringer Fahrerzahl im gesamten Starterfeld zu einem deutlichen Ungleichgewicht der Fahrerzahlen in einem Grid und dem nächsthöheren Grid kommen,

kann von der Ligaleitung eine Balancierung der Fahrerzahlen (Grid-Ausgleich) bei der Grideinteilung vorgenommen werden

§1.4 Provisionals

§ 1.4.1 Info Provisional

Die laut §1.4.2 bestimmte Anzahl von schlechtesten Fahrern steigt 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 steigt aber dennoch die gleiche Anzahl von Fahrern ab, was dazu führt, dass je nach Anzahl der gemeldeten Provisionals Fahrer mit entsprechend besseren Platzierungen absteigen.

§ 1.4.2 Nutzung Provisional

Jedem Fahrer stehen pro Saison zwei Provisional zu. Diese muss bis spätestens 18 Uhr am Renntag gemeldet worden sein. Die Meldung erfolgt durch Abmelden im Dashbord. 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. Eine Provisional kann nicht eingesetzt werden, wenn der Fahrer aufgrund von Strafpunkten oder anderen Gründen für ein Event gesperrt ist.

§ 1.4.3 Provisional pro Rennen

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.

§ 2 Sessions

Am Renntag wird eine Session als **Heat Modus** erstellt ein Serverwechsel ist nicht notwendig, alle Fahrer bleiben auf dem Server. Nach dem Qualifying 15 Min. startet der erste Lauf 25 Min. (Heat 1), nach diesem Heat wird es ein Warmup von 10 Min. geben im Anschluss startet der zweite Lauf 35 Min.(Heat 2).

§ 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

§ 4.1 Wetter

In allen Sessions wird variables Wetter genutzt.

§ 4.2 Gummibelag auf der Strecke

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

§ 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.

§ 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 "Porsche Cup Champion". Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Saison ist "Porsche Cup Teamchampion".

Punkte gemäß 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

1 Grid:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	100	95	93	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	70	68	66	je -2 Punkt
Grid I:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	100	95	93	90	88	86	84	82	80	78	76	74	72	70	68	66	je -2 Punkt
Grid II:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	jede weitere
Punkte:	37	35	33	31	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	je -1 Punkt

§ 6.3 Zusatzpunkte

Sauberes fahren (wenigsten Incs): Platz 1 = 3 Punkte / Platz 2 = 2 Punkte / Platz 3 = 1 Punkt

Highest Climber: 3 Punkte

Die schnellste Rennrunde: 1 Punkt

Top 3 aus der Qualifikation: Platz 1 = 3 Punkte / Platz 2 = 2 Punkte / Platz 3 = 1 Punkt

§ 6.4 Streichergebnisse

Für die Gesamtwertung werden, ausgehend von der Maximalanzahl an Veranstaltungen die schlechtesten Rennergebnisse 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 gesichtet und 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 weiter 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 30 Punkten erfolgt eine Rennsperre. Das Konto wird nach absitzen der Strafe genullt. Erreicht der Fahrer einen straffreien (Renntag) wird das Konto ebenfalls genullt.

§ 7.1 Strafpunkte-Konto (SPK)

Bei Erreichen von **30 Strafpunkten** erhält der Fahrer automatisch eine Rennsperre für den nächsten Lauf.

Das SPK setzt sich aus Strafen aus den Rennen und der Überschreitung des Inc. Limits 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

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

Die Definition findet anhand das allgemeinen Strafenkatalog §6 statt

§ 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.

§ 7.3 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.

§ 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 1.0.10 Stand: 05.08.2020

Änderungen: