

VRES | Reglement

Dieses Reglement gilt im Zusammenhang mit dem [allgemeinen VR-Reglement](#).

§ 1 Meisterschaft

Die VRES wird auf Basis von rFactor 2 in Einzelrennen ausgeführt. Eine Meisterschaftswertung ist nicht vorgesehen.

§ 2 Eingesetzte Simulations-Software

Für die VRES kommt die Software rFactor2 von Studio397 zur Anwendung.

§ 3 Obligatorische Konfiguration der Simulations-Software

Fahrer, die einen Umlaut (ä, ö, ü) oder sonstige Sonderzeichen (ß) in ihrem Namen tragen, sind dazu verpflichtet, den Namen in der Simulation entsprechend anzupassen, d.h. ä -> ae, ö -> oe, ü -> ue, ß -> ss.

§ 4 Teilnehmer

Teilnahmeberechtigt sind alle Mitglieder eines Teams, welche für ein angemeldetes Team starten.

§ 5 Anmeldung

Die Anmeldung zur Serie erfolgt über das Forum. Der Teamchef eines Teams meldet für jedes Einzelevent sein Team im entsprechenden Anmeldethread, nach der dort beschriebenen Art und Weise, an.

§ 5.1 Grideinteilung

Die Grideinteilungen werden in den jeweiligen Anmeldethread bekannt gegeben.

§ 5.2 Teams

Ein Team besteht aus beliebig vielen Fahrern, aber mindestens zwei (2).

§ 5.3 Gaststarter

Gaststarter sind nicht zulässig.

§ 6 Rennbedingungen

Die verwendeten Servereinstellungen werden in den Rennankündigungsthreads bekannt gegeben.

§ 6.1 Wetter

In allen offiziellen Sessions (vgl. §8) werden mithilfe des "rFactor2 Weather Tools" in Echtzeit Wetterdaten von der realen Rennstrecke bzw. der der Rennstrecke nächstgelegenen, geeigneten Wetterstation in den Server eingespielt.

Wenn anhand der Wettervorhersagen die zu erwartenden Temperaturen am Rennabend unter 10°C liegen könnten, werden die tatsächlichen Temperaturen mithilfe der Funktion 'Temperature offset' um einen vor dem Event festzulegenden Wert erhöht, um fahrbare Verhältnisse sicherzustellen. Die Prüfung der Wettervorhersage und eine ggf. notwendige Anpassung finden 24 bis 48 Stunden vor dem jeweiligen Event statt. Die Höhe einer möglichen Anpassung wird im Briefingthread bekanntgegeben.

Der Briefingthread enthält ebenso einen Link zu einem Wetter Forecast (Wettervorhersage). Die dort einsehbaren Vorhersagen bzw. aktuellen Werte bieten jedoch allenfalls eine Orientierung. Eine Garantie hinsichtlich der Übereinstimmung zwischen den dortigen Angaben und den Bedingungen auf dem Server gibt es nicht.

§ 6.2 Real Road

Beim ersten Laden der neuen Strecke wird ein Real-Road-Preset geladen, welches etwa mittleres Grip-Niveau aufweist, anschließend wird die Real-Road-Konfiguration auf Autosave umgestellt. Infolgedessen werden bei jedem Session-Wechsel die Gripverhältnisse gespeichert und beim Laden der neuen Session eingespielt. Damit soll ein der Realität nahe kommendes Wechselspiel von Gripverhältnissen gewährleistet werden.

§ 6.3 Rejoin

Der Server ist so eingestellt, dass in der Rennsession ein Rejoinen möglich ist. Die Rejoin-Funktion ist so konfiguriert, dass kein Schaden mehr vorhanden ist. Das Setup muss jedoch neu geladen werden.

§ 7 Briefing

Im Rennankündigungsthread werden eventspezifische Regelungen bekannt gegeben. Das Rennankündigungsthread erscheint spätestens eine Woche vor dem Rennen im rFactor VRES-Unterforum.

§ 8 Sessions

§ 8.1 Zeitlicher Ablauf

Die Zeiten der einzelnen Sessions (Freies Training, Qualifikation, etc.) werden im jeweiligen Rennankündigungsthread bekannt gegeben.

§ 8.2 Gültigkeit der Veranstaltung

Durch technisch bedingten Nachlauf von einigen Minuten nach dem offiziellen Ende der jeweiligen Sessions verschiebt sich der Beginn der darauffolgenden Sessions entsprechend. Dies hat keinen Einfluss auf die Gültigkeit der Veranstaltung.

§ 8.3 Warmup

Das Warmup dient den Fahrern zum Betreten des Servers sowie zum Einfahren und Testen. Die Session hat keine Auswirkungen auf jedwede Wertung.

§ 8.4 Qualifikation / Bestimmung der Startreihenfolge

§ 8.4.1 Generelles

Während der Qualifikation darf nur auf dem eigenen Boxenplatz das Fahrzeug verlassen oder resettet werden (durch ESC-Taste oder alternative Befehlsbelegung). Ausnahmen gelten nur zur akuten Vermeidung von Behinderungen anderer Fahrer durch ein zu stark beschädigtes Fahrzeug. Eine Wiederaufnahme der Qualifikation ist nach Verlassen oder Resetten des Fahrzeugs außerhalb der eigenen Box jedoch in jedem Fall ausgeschlossen (Esc-Regel).

Während der Qualifikation ist kein Fahrerwechsel erlaubt.

§ 8.4.2 Startaufstellung für das Rennen

Das Qualifikationstraining dient nur der Ermittlung der Startreihenfolge des Rennens. Dauer und Ablauf werden im jeweiligen Rennankündigungsthread bekannt gegeben. Die Abfolge der Qualifikationsabschnitte wird im Rennankündigungsthread bekannt gegeben.

§ 8.4.3. Verhalten nach Qualifikationsende

Die Fahrer werden aus Gründen der Außendarstellung im Stream gebeten, die Inlap nach Qualifikationsende aus eigener Kraft zurück in die Box zu fahren. Der Server ist erst zu verlassen, wenn sämtliche Fahrer der Klasse ihre Qualifikation beendet haben (ersichtlich in der Standing-Tabelle). Bei Zuwiderhandlung wird keine Strafe erteilt, die Einhaltung wird als Bestandteil des Gentlemen Agreement angesehen.

§ 8.5 Rennen

Es wird ein Rennen über die im Rennankündigungsthread bekannt gegebene Dauer gefahren.

§ 8.5.1 Einführungsrunde

Vor dem eigentlichen Start des Rennens wird eine manuelle Einführungsrunde gefahren. Der Start der jeweiligen Startgruppen wird durch einen Chat Befehl bekannt gegeben.

Bei grober Verletzung der Richtwerte behält sich die Ligaleitung vor, dies mit einem Strafmaß ‚Leichtes Vergehen‘ zu ahnden.

§ 8.5.2 Start

Der Start zum Rennen erfolgt fliegend nach Einführungsrunde. Die Startfreigabe erfolgt durch eine Chatmeldung für jede Startgruppe. Das genaue Startprozedere wird im jeweiligen Rennankündigungsthread bekannt gegeben.

§ 8.5.3 Verhalten nach Rennende

Die Fahrer werden aus Gründen der Außendarstellung im Stream gebeten, die Inlap nach Rennende aus eigener Kraft zurück in die Box zu fahren. Der Server ist erst zu verlassen, wenn sämtliche Fahrer ihr Rennen beendet haben (ersichtlich in der Standing-Tabelle). Bei Zuwiderhandlung wird keine Strafe erteilt, die Einhaltung wird als Bestandteil des Gentlemen Agreement angesehen.

§ 8.5.4 Massendisconnect/Serverabsturz

Der Server ist so konfiguriert das die Positionen der einzelnen Fahrzeuge jede Runde, sobald der Führende die Startziellinie überquert, mitprotokolliert.

Sollte es zu einer Situation kommen, die es erfordert, den Server neu zu starten, werden die dann folgenden Schritte und Uhrzeiten im Rennankündigungsthread so schnell wie möglich

bekanntgegeben. Sollte ein Server-Neustart erforderlich sein, wird mindestens eine Pause von 20 Minuten folgen. Eine angemessene Joinphase auf dem Server wird mindestens 15 Minuten lang sein.

§ 9 Strafen

Für die im allgemeinen VR-Reglement unter § 5.3 festgelegten Strafkategorien gelten in der Serie folgende Zeitstrafen:

- Verwarnung: -
- Leichtes Vergehen: Durchfahrtsstrafe
- Mittleres Vergehen: 10 Sekunden Stop & Go
- Schweres Vergehen: 30 Sekunden Stop & Go

Abweichend von § 5.3 im allgemeinen VR-Reglement werden die folgenden Vergehen auch ohne vorherigen Protest bestraft und mit nachfolgendem Strafmaß geahndet:

Chatten in Qualifikation oder Rennen: Durchfahrtsstrafe.

§ 9.1 Cutting-Definition - in Ergänzung zum allgemeinen VR-Reglement

Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens zwei Reifen innerhalb bzw. auf der die Strecke begrenzenden weißen Linie befinden.

Möglicherweise hiervon abweichende streckenspezifische Regelungen können vor dem jeweiligen Event im Ermessen der Admins festgelegt und im Rennankündigungsthread bekannt gegeben werden.

§ 10 Fahrzeuge

Die zur Verfügung stehenden Fahrzeuge und Fahrzeugklassen werden im jeweiligen Ankündigungsthread bekannt gegeben.

§ 11 Fahrzeuglackierungen

Alle fest eingeschriebenen Teams müssen mit einer individualisierten Fahrzeuglackierung antreten.

§ 11.1 Designvorgaben

Das Design soll sich an der im Motorsport üblichen Gestaltung von Rennwagen orientieren. Es sind die von der VR gestellten Templates zu verwenden.

Sind weitere Designvorgaben für ein Einzelevent einzuhalten, werden diese im Thread "Rund um die Fahrzeuglackierung" für das jeweilige Event bekannt gegeben.

Scheibendesigns werden durch den Virtual Racing e.V. ersetzt.

Weitere Informationen sind im Forum zu finden.

§ 11.2 Startnummer

Alle Teilnehmer können sich ihre Wunschnummer aus den jeweiligen Fahrzeugklassen Bereichen, welche im jeweiligen Anmeldethread bekannt gegeben werden, wählen. Durch die Admins wird im Eingangspost eine Liste bereits vergebener Startnummern geführt.

Die Startnummer ist durch das zur Verfügung gestellte Template auf den beiden Türen sowie der Motorhaube zu platzieren.

§ 11.3 Rechte und Copyrights

Mit dem Hochladen bzw. Bereitstellen der Fahrzeuglackierung sichert der Fahrer der VR zu, dass er die Rechte an sämtlichen verwendeten Logos besitzt bzw. die Erlaubnis zu deren Nutzung. Der Einreichende eines Designs räumt der VR das Recht zur Nutzung des Designs ohne Einschränkung ein.