## VRES 10h Petit Le Mans | Reglement

Dieses Reglement gilt im Zusammenhang mit dem [allgemeinen VR-Reglement](https://www.virtualracing.org/home/racing/reglement).

**§ 1 Meisterschaft**

Die 10 Stunden von Road Atlanta (Petit Le Mans) wird auf Basis von rFactor2 als Einzelrennen ausgetragen.

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

**§ 2 Eingesetzte Simulations-Software**

Für das Petit Le Mans Eventdie VRES Einzelrennen 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 das Event Registrierten Fahrer/Fahrerpaarungen ein angemeldetes Team starten.

Um hier die Übersicht zu gewähren meldet nur der Teamchef das gewünschte Fahrzeug im Portal und im entsprechenden Thread an.

Die Nennung des Teams im Anmelde-Thread erfolgt wie nachstehend:

* Teamname: Musterteam
* Startnummer

**§ 5 Anmeldung**

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

**§ 5.1 Grideinteilung**

Das Petit Le Mans Event besteht aus einem (1) Grid mit max. 50 Fahrzeugen.

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**

Es werden folgende Servereinstellungen verwendet:

* Schaden: 60%
* Technische Defekte: Servereinstellung "Normal"
* Setups: Frei
* Startzeit (ingame): wird im Briefing zum Event bekanntgegeben
* Zeitmultiplikator: 1x
* Reifen- und Spritverbrauch: "Normal"
* Reconnaissance Lap: Nein
* Formation Lap: Ja
* Startform: Fliegender Start (Rolling)
* Autokupplung: Ja
* ABS: Fahrzeugspezifisch
* TC: Fahrzeugspezifisch
* Fahreransicht: Cockpit

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. In Folge dessen 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 Briefing Rennankündigungsthread werden eventspezifische Regelungen bekannt gegeben. Das Briefing Rennankündigungsthread erscheint spätestens eine Woche vor dem Rennen im rFactor Specialevent/Trophy VRES-Unterforum.

**§ 8 Sessions**

**§ 8.1 Zeitlicher Ablauf**

* 12:00 - 13:00 Freies Training (60 Min.)
* 13:00 - 13:45 Qualifikation GTE/LMP3/LMP2 (45 Min.) \*
* 13:45 - 14:00 Warmup (15 Min.)
* ab 14:00 Rennen (600 Min.)

\* Die Qualifikationssession ist in drei Abschnitte à 15 Minuten geteilt:

* 1. Abschnitt: GTE
* 2. Abschnitt: LMP3
* 3. Abschnitt: LMP2

Die Warmupphasen dienen zum Joinen bzw. verlassen des Servers.

Sollte es Abweichungen geben, wird dies spätestens im Briefing eine Woche vor der Veranstaltung bekannt gegeben.

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). Eine Zuwiderhandlung wird mit einer Qualifikationssperre im nächsten Rennen, an dem der Fahrer/das Team teilnimmt, geahndet. Eine Zuwiderhandlung im letzten Rennen der Saison oder durch Nichtteilnahme am letzten Lauf nicht abgesessene Qualifikationssperren werden in Punktstrafen umgewandelt.

Während der Qualifikation ist kein Fahrerwechsel erlaubt.

**§ 8.4.2 Startaufstellung für das Rennen**

Das Qualifikationstraining mit einer Dauer von 15 Minuten dient nur der Ermittlung der Startreihenfolge des Rennens. Dauer und Ablauf werden im jeweiligen Rennankündigungsthread bekannt gegeben.

**§ 8.4.3. Abfolge der Qualifikationsabschnitte**

Die Qualifikationssession ist in drei Abschnitte eingeteilt, in denen jeweils die Klassen ihre Startpositionen herausfahren.

* 1. Abschnitt: GTE
* 2. Abschnitt: LMP3
* 3. Abschnitt: LMP2

Das Ende und der Beginn eines Abschnittes sind durch die Sessiondauer terminiert.

Die Abfolge der Qualifikationsabschnitte wird im Rennankündigungsthread bekannt gegeben.

**§ 8.4.43. Verhalten nach Qualifikationsende**

Die Fahrer werden aus Gründen der Außendarstellung im Stream gebeten, die Inlap nach Rennende 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. Bei Zuwiderhandlung wird eine Strafe erteilt.

**§ 8.65 Rennen**

Es wird ein (1) Rennen über eine Distanz von 10 Stunden gefahren.

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

**§ 8.65.1 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.

**§ 8.65.2 Start**

Der Start zum Rennen erfolgt fliegend nach Einführungsrunde. Die Startfreigabe erfolgt durch eine Chatmeldung für jede Startgruppe. Falls keine Startfreigabe erfolgt, wird eine weitere Einführungsrunde absolviert.

Das genaue Startprozedere wird im jeweiligen Rennanküdigungsthread bekannt gegeben.

**§ 8.65.3 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. Die Zuwiderhandlung hat die Disqualifikation des Teams zur Folge.

**§ 8.65.4 Massendisconnect/Serverabsturz**

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

Im Fall eines Massendisconnect oder Serverabsturzes wird der Server in eine Warmup Session gestartet. Sobald alle Teilnehmer auf dem Server gejoint haben werden die alten Positionen und Runden eingespielt. Nach einer Formation Lap darf der Führende das Rennen wieder eröffnen. Der Rennfreigabebereich ist im Ankündigungsthread ausgewiesen.

Nach einem großen Startunfall (Big One) gibt es keinen Rennabruch bzw. Neustart.

Sollte es zu einer Situation kommen, die es erfordert, den Server neu zu starten, werden die dann folgenden Schritte und Uhrzeiten im Rennanküdigungsthread 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 Event Rennankündigungsthread bekannt gegeben werden.

**§ 10 Fahrzeuge**

Es stehen drei verschiedene Fahrzeug-Klassen zur Auswahl:

**LMP2-Klasse:**

* Oreca 07

**LMP3-Klasse:**

* Norma M30
* Ligier JS P3

**GTE-Klasse:**

* Aston Martin Vantage GTE
* BMW M8 GTE
* Corvette C7R
* Corvette C8R
* Ferrari F488 GTE
* Porsche 991 RSR

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.

Die Klassendesignvorgaben (siehe § 11.3) sind einzuhalten.

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 zwischen 01 und 99 aus den jeweiligen Fahrzeugklassen Bereichen, welche im jeweiligen Anmeldethread bekannt gegeben werden, wählen, zudem wird gebeten eine Alternativnummer anzugeben, für den Fall, dass die Wunschnummer bereits vergeben ist. Zu diesem Zweck wird im Forum ein entsprechender Thread bereitgestellt. Durch die Admins wird im Eingangspost eine Liste bereits vergebener Startnummern geführt. Änderungswünsche der Startnummer nach der Anmeldung werden nicht angenommen, es sei denn die ursprünglich angegebenen Wunschnummern sind bereits beide vergeben.

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

**§ 11.3 Klassendesignvorgaben**

**§ 11.3.1 LMP2 Klasse**

Die Klassenfarbe ist: #3A5DAE (Pantone 7455)

Die Spiegel müssen in der Klassenfarbe eingefärbt werden.

**§ 11.3.2 LMP3 Klasse**

Die Klassenfarbe ist: #F56600 (Pantone 165)

Die Seitenspiegel sowie Flügel - Endplates müssen in der Klassenfarbe eingefärbt werden.

**§ 11.3.2 GTE Klasse**

Die Klassenfarbe ist: #CB333B (Pantone Red 1797C)

Die Seitenspiegel sowie Flügel - Endplates müssen in der Klassenfarbe eingefärbt werden.

**§ 11.43 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.