



Rennregeln für Events des Real Sim Group Team für ACC

§ 1. Grundsätzliches

1.1. Jegliche Fahrer/in, die sich für Events anmelden, erkennen die Regeln der Real Sim Group an. Bei Unklarheiten im Regelwerk wenden sich die Fahrer/in an die Event-Leitung.

Ansprechpartner: *Jens Sünderhauf & Markus Stevens*

1.2. Angemeldete Fahrer/in haben sich stets angemessen zu verhalten. Jegliche diskriminierenden oder beleidigenden Handlungen, Wörter, Beiträge oder Inhalte sind verboten und können zum dauerhaften Ausschluss vom Wettbewerb führen.

1.3. Bei einem Nachweis das sich ein Fahrer/in durch Veränderungen an der Software des Spiels oder durch andere Programme einen Vorteil verschafft, wird vom Event-Betrieb sofort ausgeschlossen.

1.4. Anmeldungen müssen über den Login bei der Real Sim Group erfolgen. Hier sind korrekte Angaben zu machen. Sollten Teilnehmer/in sich unter anderem Namen registrieren oder andere falsche Angaben machen werden diese vom Event-Betrieb ausgeschlossen.

1.5. Entscheidungen der Event-Leitung sind bindend. Hierzu werden Fahrer/in per Mail angeschrieben, in Sonderfällen werden auch persönliche Gespräche per PS4 Sprachkommunikation getätigt.

1.6. Jeder Fahrer der sich anmeldet, hat auch eine Pflicht teilzunehmen. Wichtig ist auch das er sich mit einem Fahrzeug anmeldet, was er dann auch fährt. Also merke: Fahrer/in & Fahrzeug müssen auch am Start stehen.

§ 2. Einverständniserklärung

3.1. Die Teilnehmer/in sind damit einverstanden, dass Ihre Namen über die verschiedenen Social-Media – Kanäle in Ergebnissen und Berichten genutzt werden. Ebenso sind die Teilnehmer mit der Übertragung eines Live Streams und die spätere Archivierung und Bereitstellung der Rennen als Video einverstanden. Dies gilt auch für Interviews und Fotos der Veranstaltungen.

§ 3. Sportliches Reglement

§ 3.a. Teilnahme

3.a.1. Teilnahmevoraussetzungen und Gebühren

Für die Teilnahme am Event-Betrieb müssen die Fahrer/in das entsprechende Spiel mit den Inhalten besitzen. Auch die technischen Voraussetzungen der Hardware muss für den ordentlichen Betrieb ausreichen. Teilnehmer/in bei denen Hardware und Online Verbindung nicht ausreichen und den Ligabetrieb behindern, können ausgeschlossen werden.

Aktuell werden keine Teilnahmegebühren erhoben, dies kann aber jederzeit geändert werden und wird rechtzeitig kommuniziert.

3.a.2. Auswahl des Fahrzeugs und des Teams

Nach erfolgreicher Auswahl und Registrierung an einem Event ist ein Wechsel des Herstellers, des Modells und der Zusammensetzung eines Teams ausgeschlossen. Teams die mehrere Mannschaften pro Event melden stimmen die Teamnamen mit der Rennleitung ab.

Ausnahmen:

- Ein nicht vollständiges Team kann einen Fahrer nachnominieren.
- Ein Fahrer ohne Team kann nachträglich in ein Team wechseln, er kann auch einen bestehenden Fahrer ersetzen. Damit verfallen aber alle Punkte des ausscheidenden Fahrers für das Team.

3.a.3. Folge Serie einer Meisterschaft

Bei einer Neuauflage eines Events bekommen alle in der Vorsaison gemeldeten Fahrer, die mindestens an 60% der Rennen teilgenommen haben, ein Vorrecht für einen Startplatz in der neuen Saison.

3.a.4. Event Server-Einstellungen

Alle Einstellungen des jeweiligen Events werden durch die Event-Leitung festgesetzt und im Event-Bereich der Homepage mitgeteilt. Temperaturen werden auf einen Wert angegeben und sind natürlich durch die verschiedenen virtuellen Tage und Uhrzeiten schwankend.

Auch wechselhaftes Wetter wird sich immer ändern, damit kein Einfahren stattfindet.

Grundsätzlich erlauben wir den Fahrern gewünschte Hilfen zu nutzen, dies dient der Sicherheit, wenn Hilfen geblockt werden, wird die Event-Leitung das gesondert bekannt geben.

3.a.5. „Hausrecht“

Die Event-Leitung behält sich vor, Teilnehmer ohne Angaben von Gründen vom Wettbewerb auszuschließen.

3.a.6. Gaststarter

Gastfahrer/in können nur zugelassen werden wenn Sie zuvor der Event-Leitung einen fahrerischen Nachweis erbracht haben, das Sie Strecke und Fahrzeug sicher über eine Renndistanz bewegen können. Die Gaststarter/in hat sich auf der Strecke so zu verhalten, dass feste Teilnehmer/in im Event nicht beeinträchtigt werden. Zweikämpfe, die einen Unfall verursachen können, sind strikt zu unterlassen. schnelleren Fahrer/in ist unaufgefordert Platz zu machen. Die Gaststarter/in erhält für seine Teilnahme keine Punkte, sofern welche erfahren wurden. Den nachfolgenden Fahrern/in werden die Punkte zugewiesen, die Ihnen ohne Gastfahrer/in zugestanden wären. Bewerbungen für einen Gastplatz müssen bei der Event-Leitung mit folgenden Informationen eingereicht werden:

Name:

Vorname:

Fahrzeug: (inkl. Nummer)

Event: (Datum, Strecke)

Ein Gaststarter/in kann durch die Event-Leitung abgelehnt werden, wenn er durch negatives Verhalten oder vermehrten Strafen aufgefallen ist.

§ 3.b. Formate der Meisterschaften

3.b.1. Klassen

GT3 (Sprint-Cups mit 2 Läufen)

GT4 (Sprint-Cups mit 2 Läufen)

Gemischt GT3 & GT4 (Langstrecke)

3.b.2. Servereinstellungen

Die Server Settings der Events sind unter der Detailansicht im Eventbereich zu entnehmen.

Ab dem Start des Rennens ist die Servereinstellung bindend für die Wertung, auch wenn die Einstellung vom Event Modus abweicht (z. B. Boxenstop, Renndauer etc.).

3.b.3. Serverinformationen

Serverinformationen und Passwörter bekommen die angemeldeten Fahrer/in durch die Event-Leiter.

Die Passwörter für die Trainingsserver sind allen registrierten Usern zugänglich.

Passwörter der Server für die Events, dürfen nicht an außenstehende Personen weitergegeben werden.

Wer diese Passwörter nicht vertraulich behandelt, kann von der Event-Leitung ausgeschlossen werden.

3.b.4. Server betreten und verlassen

Der Beitritt zum Server muss im Training zu Beginn des Events erfolgen.

Das Verlassen des Servers vor dem Übertragen der Ergebnisse ist nicht zulässig.

In diesem Fall werden keine Punkte gutgeschrieben, wer wiederholt dieses Verhalten an den Tag legt, wird an keinen Events mehr teilnehmen.

3.b.5. Rennergebnisse

Die Renndaten werden durch die Event-Leitung auf den Webserver übertragen.

Die Ergebnisse und Tabellen sind spätestens 24h nach dem Event ersichtlich.

3.b.6. Wertungspunkte

Die Punkte werden pro Lauf vergeben.

Je nach Event sind verschiedene Punkte-Systeme möglich (Sprint Cup & Langstrecke)

Punktsystem:

Sprint-Cup:

Pro Lauf:

P1/33-P2/28-P3/25-P4/22-P5/20-P6/18-P7/16-P8/14-P9/12-P10/11

P11/10-P12/9-P13/8-P14/7-P15/6-P16/5-P17/4-P18/3-P19/2-P20/1

Langstrecke:

3h:

P1/38-P2/33-P3/30-P4/27-P5/25-P6/23-P7/21-P8/19-P9/17-P10/16

P11/15-P12/14-P13/13-P14/12-P15/11-P16/10-P17/9-P18/8-P19/7-P20/6

Langstrecke:

6h:

P1/43-P2/38-P3/35-P4/32-P5/30-P6/28-P7/26-P8/24-P9/22-P10/21

P11/20-P12/19-P13/18-P14/17-P15/16-P16/15-P17/14-P18/13-P19/12-P20/11

Langstrecke:

12h:

P1/53-P2/48-P3/45-P4/42-P5/40-P6/38-P7/36-P8/34-P9/32-P10/31

P11/30-P12/29-P13/28-P14/27-P15/26-P16/25-P17/24-P18/23-P19/22-P20/21

Langstrecke:

24h:

P1/73-P2/68-P3/65-P4/62-P5/60-P6/58-P7/56-P8/54-P9/52-P10/51

P11/50-P12/49-P13/48-P14/47-P15/46-P16/45-P17/44-P18/43-P19/42-P20/41

§ 4. Verhalten auf der Rennstrecke

4.1. Netiquette im Online Rennen

Alle Teilnehmer/in müssen den Sport, den Wettbewerb und ihre Konkurrenten/in respektieren. Die Fahrer/in müssen immer darauf fahren, in jedem Rennen das beste Ergebnis für sich zu erzielen, dabei die Regeln und das Fairplay einzuhalten.

4.2. Training

Das Training findet immer am virtuellen Freitag statt, zur selben virtuellen Zeit wie das Rennen am virtuellen Sonntag, d.h.:

Im Sprint-Cup werden 2 Trainingseinheiten à 20 Minuten gefahren, virtuelle Startzeit in den Event-Details zu lesen.

In der Langstrecke wird 1 Trainingseinheit von 40 Minuten absolviert, virtuelle Startzeit ebenfalls nachlesen in den Event-Details.

Trainings dienen dem Einfahren für Qualy & Rennen, letzte Abstimmungen vorzunehmen an Setups. *Dort gilt die gleiche Regelung der Fairness wie in allen anderen Seasons.*

4.3. Qualifikation

Qualifikation im Sprint-Cup, hier wird vor jedem Lauf ein Qualy für das folgende Rennen in Dauer von 20 Minuten gefahren.

Qualifikation in der Langstrecke, hier gibt es nur ein Qualy für das folgende Rennen in Höhe von 40 Minuten.

In der Qualifikation ist jeder für eine „freie Runde“ selber verantwortlich. Fahrzeuge die sich auf einer Hotlap befinden, müssen schnelleren keinen Platz machen. Nur bei der In- und Outlap muss den folgenden Fahrzeugen freie Fahrt gewährt werden. Der folgende Fahrer kann dies mit Lichthupe anzeigen. Man darf nicht während des Qualifyings die Escape-Taste drücken, um in die Box zurückzukehren. Ist der Bolide nicht mehr fahrtüchtig, dann ist es erlaubt das Fahrzeug zu Reseten per ESC, danach darf man aber nicht mehr am Qualy teilnehmen.

Bei wiederholtem Verstoß bestraft die Event-Leitung solch ein Verhalten.

4.4. Rennstart

Beim Start ist besondere Vorsicht geboten. Mit kalten Reifen ist es sehr leicht einen Unfall mit vielen Beteiligten auszulösen.

Denke daran: Man gewinnt das Rennen nicht vor der ersten Kurve!

FLIEGENDER START

- Kontrolle wird an jeden einzelnen Fahrer abgegeben, jedem wird ein Widget eingeblendet um seine Position und Geschwindigkeit zu halten.
- Die Fahrer setzen sich in Bewegung und der Polesitter bestimmt das Tempo das zwischen Widget-Vorgabe km/h liegen soll. In Schikanen oder Kurven kann die Geschwindigkeit natürlich reduziert werden.
- Kein starkes abbremsen oder beschleunigen, Erwärmung der Reifen durch Schlangenlinien , erwärmen der Bremsen durch gleichzeitig bremsen und gasgeben.
- Das Feld fährt in Double File Formation (zweireihig). Alle Fahrer/in nehmen ihren Platz im Grid ein. Sollte ein oder mehrere Fahrzeuge durch einen disconnect oder Unfall aus dem Grid fallen, können Si neu joinen und aus der Boxengasse starten. Fahrer die einen Dreher oder Unfall haben müssen sich am Ende des Feldes einreihen.
- Denkt daran! Das Rennen, gewinnt man nicht in der ersten Kurve. Man kann es sich und anderen aber komplett ruinieren. Versucht also beim ersten fliegenden Start unseres Events extrem gesittet zu fahren um einen Startunfall zu vermeiden.

4.5. Überholen und Verteidigen

Einer der wichtigsten Bausteine des Rennsports ist das Überholen. Auch hier muss dem Gegner Respekt entgegengebracht werden.

Die wichtigsten Regeln:

- Dem Gegner genügend Platz lassen
- In der Bremszone die Linie nicht verändern
- Kontakt vermeiden
- Direkt nach einem Cutten der Rennstrecke darf der Gegner nicht überholt werden. Sollte dies passieren muss der Platz umgehend zurückgegeben werden. Andernfalls kann ein Punktverlust (nach dem Rennen) verhängt werden.

Beim Verteidigen seiner Position gilt zu beachten:

- Dem Gegner genügend Platz lassen
- In der Bremszone die Linie nicht verändern
- Keine Schlangenlinien, nur ein Spurwechsel ist erlaubt

4.6. Abgrenzung der Rennstrecke

Die Rennstrecke ist zur Seite mit den weißen Linien begrenzt. Strafen werden automatisch vom Spiel vergeben. Die In-Game Begrenzungen gelten als Grundlage. Die Server werden mit der Option Slow Down eingestellt. Der Fahrer ist selber dafür verantwortlich die Strafe abzuleisten und keine anderen Fahrzeuge dabei zu behindern. Wird die Strafe nicht angetreten, wird der Fahrer/in automatisch disqualifiziert. Nach Verlassen der Rennstrecke und einer folgenden Rückkehr muss der Fahrer auf die folgenden Fahrzeuge achten die sich auf der Renn-Linie befinden und mit höherer Geschwindigkeit sich nähern. Ein Verteidigen seines Platzes ist nur bedingt erlaubt. Sollte sich ein Fahrer durch das Verlassen der Rennstrecke für ein Überholmanöver in eine bessere Position bringen, kann er zusätzlich nach dem Rennen bestraft werden. Ausnahme, er lässt den Überholten sofort wieder vorbei.

Wenn ein Fahrer/in nicht 50 % der Distanz gültige Runden im Ergebnis hat erhält er nachträglich eine Durchfahrtsstrafe. Diese wird nach dem Lauf in Form einer Korrektur der Endzeit mit + 30 Sekunden abgegolten. Diese kann auch erhöht werden, sollte sich der Fahrer über die Rundenzeiten einen höheren Zeitvorteil damit verschafft haben.

4.7. Überrundungen

Bitte darauf achten eine für den Überrundenden „vorhersehbare Fahrweise“ beizubehalten. Extremes Bremsen oder Ausweichen birgt zusätzliches Risiko. Der zu überrundende Pilot/in bleibt auf der Ideallinie und lässt den überrundenden Fahrer/in passieren durch einen früheren Bremspunkt in der Bremszone oder durch leichte Gaswegnahme auf der Geraden. Das Ignorieren der Blauen Flagge über mehrere Kurven kann nach dem Spiel mit einer Strafe belegt werden. Ebenso hat der Überrundende Fahrer/in darauf zu achten, den zu überrundenden Fahrer/in nicht zu gefährden sowie ihm genügend Platz zu lassen. Unpassendes Verhalten kann auch hier bestraft werden.

4.8. Rennabbruch

Du darfst während des Rennens die Escape-Taste drücken, um an die Box zurückzukehren. Damit endet das Rennen für den Fahrer.

Das Verlassen des Servers ist nicht gestattet, da es bei PS 4 zu Performance Einbrüchen führen kann.

§ 5. Flaggensignale

5.1. Gelbe Flagge

Eine gelbe Flagge zeigt einen Unfall oder eine gefährliche Situation an. Seien Sie besonders vorsichtig, wenn Sie eine gelbe Flagge auf Ihrem Bildschirm sehen. Sollte im Gefahrenbereich deswegen ein weiterer Unfall entstehen kann dies eine Strafe nach sich ziehen. Im Gefahrenbereich herrscht Überholverbot. Nichtbeachtung führt ebenfalls zu einer Strafe.

5.2. Blaue Flagge

Eine blaue Flagge zeigt an, dass sich ein schnelleres Auto von hinten nähert. Lassen Sie den Fahrer sicher passieren, um eine Strafe zu vermeiden. Das Ignorieren der blauen Flaggen führt zu einer Strafe.

5.3. Schwarz-Weiß-Diagonale Flagge

Eine diagonale schwarzweiße Flagge signalisiert, dass man die Rennstrecke verlassen hatte. Siehe 3.4.

5.4. Schwarze Flagge

Eine schwarze Flagge zeigt eine Disqualifikation an.

§ 5. Rennzwischenfällen

5.1. Definition

Alle Zwischenfälle, die nicht durch das Spiel geahndet werden und bei denen sich ein Teilnehmer ungerecht behandelt fühlt können gemeldet werden. Grundlage für die Meldung ist aber, dass Bestandteile des Reglements verletzt werden.

5.2. Meldung von Vorfällen

Die Meldungen von Vorfällen können der Event-Leitung gemeldet werden, per Mail mit Videobeweis oder Foto.

Um die Emotionen etwas abkühlen zu lassen, können Meldungen frühestens 24 Stunden und bis spätestens 48 Stunden nach dem Rennen eingereicht werden.

Folgende Informationen müssen angegeben werden:

Dein Name:

Beteiligte(r) Fahrer:

Veranstaltung und Rennen:

Rennzeit:

Kurze Beschreibung des Vorfalls:

Die Rennkommission entscheidet zuerst ob der Protest zulässig ist und verhandelt wird.

Die Event-Leitung ist vorerst auch die Rennkommission, bei wachsende Events, kann es zu einer gesonderten Rennkommission kommen.

Die Kommission wird nur aktiv, wenn eine Meldung vorliegt. Bei außergewöhnlichen Zwischenfällen darf die Kommission auch ohne einer Meldung aktiv werden.

Beispiel, nichteinhalten der Boxenlinie.

5.3. Berufung

Die Entscheidungen der Event-Lleitung und der Rennkommission sind bindend und endgültig.

5.4. Strafenkatalog

1. Abdrängen ohne Platzverlust = 1 Punkt
2. Abdrängen mit Platzverlust = 2 Punkte
3. Unfall ohne Platzverlust = 3 Punkte
4. Unfall mit Platzverlust = 5 Punkte
5. Überholen / gefährliches Fahren unter Gelb = 2 Punkte
6. Überfahren der weißen Linie an der Boxenausfahrt im Rennen = Zeitstrafe 30 Sekunden (entspricht Durchfahrtsstrafe)
7. Im Endergebnis nicht 50 % gültige Rundenzeiten = Zeitstrafe 30 Sekunden (Sollte sich der Fahrer nachweislich über die Rundenzeiten mehr Vorteil verschafft haben kann diese Strafe angepasst werden)
8. Bei sonstigen Vergehen oder unfaiem Verhalten kann dem Fahrer eine Stop and Go Strafe im nächsten Rennen auferlegt werden. Diese wird nach dem Boxenstopp am Ende der Boxengasse abgesessen. Die Dauer wird durch die Rennkommission bestimmt.

In der Startphase (erste Runde) gilt besondere Vorsicht und das Punktesystem wird in dieser Runde mit Faktor 1,5 angewendet.

8 Punkte = Durchfahrtsstrafe innerhalb der ersten drei Runden das darauffolgenden Rennens.

10 Punkte = Quali Sperre im darauf folgenden Lauf der nächsten Teilnahme

15 Punkte = zur Quali Sperre eine Rennsperre für Rennen 1 im darauf folgenden Lauf der nächsten Teilnahme

30 Punkte = Liga Ausschluss.

Die Strafpunkte werden vom Punktekonto subtrahiert.

Bleibt man 3 Rennen straffrei, werden die Strafpunkte symbolisch genullt. D.h. die Strafpunkte werden nur noch von den Meisterschaftspunkten subtrahiert, aber nicht mehr für die zusätzlich Bestrafung herangezogen.

Bei anderen Vergehen gegen das Reglement sowie bei unkorrektem Verhalten gegenüber anderen Teilnehmern oder den Liga Verantwortlichen können ebenfalls Strafen durch die Rennkommission verhängt werden. Das Strafmaß wird entsprechend des Vergehens angepasst.

5.5. Bekanntgabe der Entscheidungen der Rennkommission

Die Entscheidungen der Rennkommission werden im Discord Channel unter Verwarnungen und Strafen von RSG veröffentlicht.

Real Sim Group behält sich Änderungen des Regelbuchs zu jeder Zeit vor.

§ 6. Sonstiges

6.1. Event-Leitung

Die Event-Leitung kann jederzeit das Reglement erweitern oder verändern. Damit Fahrer immer auf dem laufenden sind, wird ein Zeitstempel aufschluss darüber geben, wann die Regeln verändert worden. Es ist immer das aktuelle Reglement bindend das am Renntag zur Verfügung steht.

6.2. Hobby und keine berufliche Wirtschaftsform

Wir sind die Real Sim Group eine menschliche Gruppe die sich in ihrer Freizeit mit Sim-Racing beschäftigt, somit ist es ein Hobby. Selbst wenn die Gruppe wächst wird man damit kein 24/07 Betrieb hier führen. Das soll heißen wir sind alle zeitlich eingegrenzt und nicht immer in der Lage, alles sofort für Euch umzusetzen. Wir sind Privatleute und werden auch unsere Privatsphäre erhalten und auch von anderen respektieren. Es ist keinem geholfen hier über die Grenzen heraus, Personen oder Verhalten von Situationen nach außen hin so darzustellen, dass Menschen hier im Privatleben angegriffen werden. Wer Internet Arbeiten im Hobby Bereich kennt, weiß das es eine Menge Zeit und auch Geld kostet um immer einen guten Service zu bieten. Dies möchten wir an dieser Stelle einbinden und euch bitten dies zu respektieren.

6.3. Kommunikation

Wir fahren unsere Events nur auf der PS4, dort ist die typische Kommunikation die PS Party. Diese Partys die wir erstellen dienen nicht zu Kommunikation des täglichen Betriebes. Gerne kann man sich mal melden, doch wollen wir als Team-Fahrer auch uns austauschen und optimal für und in Rennen bewegen.

Die Kommunikationen die wir anbieten ist Discord in schriftlicher Form und in gesonderten Fällen auch per Sprachnachricht.

Weitere Kommunikation bietet die Kontakt Rubrik unserer Homepage, dies ermöglicht den direkten Weg per Mail.

Wer uns bei Facebook oder Twitter abonniert hat, kann dort gerne seine Kommentare hinterlassen. Doch da diese Plattformen uns nur als Darstellung dienen werden wir dort nicht jedes Thema beantworten.

Alle Kommunikationen sollte wie auch schon beschrieben sachlich und mit der nötigen Respekt Darstellungen über die Bühne gehen. Kommunikationen die außerhalb der Netiquette sind, werden sofort gestoppt und mit Bans auf allen Plattformen geahndet.

Mit freundlichen Grüßen

Eure Real Sim Group