



# CCE

Endurance Liga  
Regelwerk



# Inhalt

<b>Inhalt</b>	<b>2</b>
<b>Abkürzungen</b>	<b>4</b>
<b>1. Allgemein</b>	<b>5</b>
Ansprechpartner	5
<b>2. Liga-Ablauf</b>	<b>6</b>
2.1. Renn- & Qualifformat	6
2.2. Teilnahme	6
2.2.1 Anmeldung	6
2.2.1.1 Teamname	6
2.2.1.2 Fahrername	6
2.2.1.3. Teamgröße	6
2.2.1.4 Fahrzeugwechsel	7
2.2.2 Abmeldung	7
2.2.3 Bestätigung der Teilnahme	7
2.2.4 Entfernung von inaktiven Teams	7
2.2.5 Fahrzeuglivery	7
2.3 Gaststarter	7
2.4 Wertung	8
<b>3. Verhalten auf der Strecke</b>	<b>10</b>
3.1. Weisung der Rennleitung	10
3.2. Ingame Chat	10
3.3. Porten / ESC	10
3.4. Verhalten im Qualifying	10
3.4.1 Hotlap	11
3.4.2 Setzen einer Zeit	11
3.4.3 Porten	11
3.5. Verhalten im Rennen	12
3.5.1 Streckenbegrenzung	12
3.5.1.1 Abkürzen der Strecke	12
3.5.1.2 Während des Kampfes	12
3.5.1.3 Boxenlinie	12
3.5.2. Während eines Zweikampfes	12
3.5.2.1. Angriff	12
3.5.2.2. Verteidigung	13
3.5.3. Nach einem Unfall	13
3.5.4.1 Während einer Überrundung	14
3.5.4.2 Während einer Rücküberrundung	14
3.5.5. Flaggen	15

3.5.5.1 Blaue Flagge	15
3.5.5.2 Weiße Flagge	15
3.5.5.3 Gelbe Flagge	15
3.5.5.4 Full-Course Yellow	16
3.5.5.5 Technische Flagge	16
3.5.5.6 Schwarz-weiße Flagge	16
3.5.5.7 Rote Flagge	17
3.5.6.1 Safety Car Prozedur	17
3.5.6.2 Während des Safety Cars	17
3.5.6.3 Durchwinken Überrundeter	18
3.5.6.4 Ablauf der Stintzeit während des Safety Cars	18
3.5.6.5 Ende der Safety Car Phase	18
<b>4. Verhalten außerhalb der Simulation</b>	<b>20</b>
4.1. Gegenüber der Rennleitung	20
4.2. Während des Rennens	20
4.3 Im eigenen Stream	20
<b>5. Rennkommission</b>	<b>21</b>
5.1. Strafkatalog	21
5.2 Kommunikation	21
5.3. Melden von Vorfällen	22
5.3.1 Protest einreichen	22
5.3.2 Melden von Problemen und Nachfragen	22
<b>6. Rennablauf</b>	<b>23</b>
6.1. Briefing	23
6.1.1 Racenotes	23
6.2 Qualifying	23
6.3 Das Rennen	23
6.3.3 Racechannel	24
6.3.4 Rennunterbrechung	24
6.3.4.1 Rennabbruch	24
6.3.4.2 Rennwiederaufnahme	24
6.4 Nach dem Rennen	24

## Abkürzungen

<b>Reko</b>	Rennkommission
<b>ACC</b>	Assetto Corsa Competizione
<b>FCY</b>	Full-Course-Yellow
<b>DT</b>	Drive-Through
<b>SG</b>	Stop-And-Go
<b>DSQ</b>	Disqualification
<b>FP</b>	Free Practice Session
<b>Liften</b>	Vom Gas gehen
<b>ESC</b>	Escapen -> Zurück zur Garage
<b>Porten</b>	Teleportieren zurück zur Garage
<b>Hot Lap</b>	Schnelle Runde im Qualifying

# 1. Allgemein

Dieses Regelwerk soll dazu dienen, faire, spannende und interessante Rennen zu bieten. Änderungen können jederzeit erfolgen.

## Ansprechpartner

Für alle Fragen bitte das Ticketsystem auf dem Discord benutzen.

## 2. Liga-Ablauf

### 2.1. Renn- & Qualifformat

Alle wichtigen Details zum Renn- & Qualifformat findet ihr im offiziellen Liga-Discord, im Ligabereich.

### 2.2. Teilnahme

#### 2.2.1 Anmeldung

Die Anmeldung ist ausschließlich über Discord möglich, solange es freie Plätze gibt.

Für die letzten drei Rennen können sich interessierte Teams nur noch als Gaststarter anmelden.

##### 2.2.1.1 Teamname

Teamnamen dürfen frei gewählt werden. Anstößige, rassistische oder beleidigende Namen sind untersagt. Die Rennleitung behält sich vor, aus genannten oder anderen Gründen Teamnamen abzulehnen. Sollte ein Team nicht bereit sein, den Namen zu ändern, wird das Team nicht zur Liga oder Rennen zugelassen.

##### 2.2.1.2 Fahrername

FahrerInnen dürfen Fantasienamen als Namen auswählen, jedoch muss dieser einem realen Namen nahe kommen. Anstößige, rassistische oder beleidigende Namen sind untersagt.

Allgemein behält sich die Rennleitung vor, Namen aus oben genannten oder anderen Gründen abzulehnen. Sollten Fahrer-Innen nicht bereit sein, den Namen zu ändern, werden diese nicht zur Liga oder Rennen zugelassen.

##### 2.2.1.3 Teamgröße

Ein teilnehmendes Team muss aus mindestens zwei Fahrern bestehen. Einzelfahrer sind nicht erlaubt.

##### 2.2.1.4 Fahrzeugwechsel

Das Fahrzeug darf während der Saison 1 mal gewechselt werden! Während der Sommerpause ist dies jedoch mit einem Punktverlust von 75% behaftet. In Ausnahmefällen darf das Fahrzeug unter Absprache mit der Ligaleitung auch außerhalb der Sommerpause gewechselt werden. Solch ein Wechsel ist aber mit einem Punktverlust von 100% behaftet

## 2.2.2 Abmeldung

Teams werden gebeten, sich **frühzeitig abzumelden**, wenn sie an einem Rennen nicht teilnehmen können. Sollte ein Team nicht mehr an der Liga teilnehmen können, wird gebeten, sich von der Liga abzumelden.

Bitte erstellt dafür im Discord ein Support-Ticket und gebt uns über diesen Weg Euren Ausschluss aus der Liga bekannt.

## 2.2.3 Bestätigung der Teilnahme

Vor jedem Rennen müssen Teams ihre Teilnahme am Rennen bestätigen: Dazu wird im Discord im jeweiligen Eventbereich ein Formular für die Teilnahmebestätigung bereitgestellt und die Fahrer mit der Endu-Rolle werden dazu noch angepingt.

Die jeweilige Bestätigungsdeadline wird im Discord bekanntgegeben.

## 2.2.4 Entfernung von inaktiven Teams

Teams, die zwei Rennen hintereinander, weder ihre Teilnahme bestätigt, oder sich nicht abgemeldet haben, werden aus der Liga entfernt, jedoch ist eine spätere Teilnahme als Gaststarter wieder möglich.

## 2.2.5 Fahrzeugliverie

Es muss eine Ingame-Lackierung zu sehen sein. Full Carbon ist nicht gestattet. Fahrzeuge, die nicht dieser Vorgaben entsprechen, werden disqualifiziert. Des Weiteren wünschen wir uns keine "unifarbenen" Autos.

## 2.3 Gaststarter

Sollte es noch freie Plätze für ein Event geben, dürfen Gaststarter teilnehmen. Die Anmeldung erfolgt analog zu [2.2.1](#). Es können jedoch nur maximal 5 Gaststarter Teams antreten. Gaststarter fahren außerhalb der Punkte, dürfen aber trotzdem zu 100% am Renngeschehen teilnehmen. Sollte ein Gaststarter-Team Vorfälle verursachen, so werden diese generell härter bewertet.

Gaststarter, die sich nach dem Rennen dazu entscheiden, an der Liga teilzunehmen, können sich 50% (aufgerundet) der Punkte vom vorherigen Rennen sichern.

## 2.4 Wertung

<b>Platzierung</b>	<b>Punkte</b>	<b>Platzierung</b>	<b>Punkte</b>
P1	100	P26	15
P2	90	P27	14
P3	84	P28	13
P4	79	P29	12
P5	74	P30	11
P6	69	P31	10
P7	64	P32	9
P8	59	P33	8
P9	55	P34	7
P10	51	P35	6
P11	47	P36	5
P12	44	P37	4
P13	41	P38	3
P14	38	P39	2
P15	35	P40	1
P16	32		
P17	30		
P18	28		
P19	26		
P20	24		
P21	22		
P22	20		
P23	18		
P24	17		
P25	16		

## 3. Verhalten auf der Strecke

Es wird von allen Fahrern erwartet, dass Sie fair miteinander fahren und vorausschauend agieren. Zudem muss immer versucht werden, eine Kollision zu vermeiden.

Es darf nicht auf oder neben der Strecke angehalten werden, nur in der Box. Sollte trotzdem angehalten werden, müssen sofort Warnblinker angeschaltet werden, und die Reko sofort über den Grund informiert werden.

Mit Absicht verursachte Vorfälle oder unsportliches Verhalten führen zu Ausschluss aus der Liga und allen weiteren Events dieser Community. Dazu zählen auch Unfälle, die nach Ablauf eines Rennens provoziert werden. ( Nach dem Rennen mit Vollgas in stehende Fahrzeuge hineinfahren z.B. )

### 3.1. Weisung der Rennleitung

Den Anweisungen der Rennleitung ist Folge zu leisten. Sollte die Anweisung der Rennleitung mehrfach ignoriert werden, wird das Fahrzeug / Team entsprechend bestraft.

### 3.2. Ingame Chat

Während aller Sessions, ausgenommen FP, besteht ein allgemeines **Chatverbot**.

### 3.3. Porten / ESC

Training: Im freien Training ist Porten erlaubt

Qualifying: Im Qualifying gilt **Portverbot**. Jedoch ist Porten nach Anfrage erlaubt, wird aber bestraft. Sich in der Box auf in seine Pit zu porten ist erlaubt. Die Box beginnt mit überfahren der weißen Boxengassenlinie, ab der der Limiter gesetzt werden muss.

Rennen: Im Rennen ist Porten nur erlaubt, wenn das Auto stark beschädigt ist und abseits der Strecke sicher steht. In diesem Fall ist Porten ohne Rücksprache mit der Reko erlaubt.

### 3.4. Verhalten im Qualifying

Allgemein gilt während des Qualifyings, dass Rücksicht zueinander gehalten werden muss. Bitte beachtet dabei, dass das Qualifying kein Rennen ist, sondern es darum geht, die schnellste Zeit zu setzen und somit genügend Platz zu anderen gehalten werden sollte. Bei unsportlichem Verhalten wird nach dem **Strafenkatalog** bestraft.

### 3.4.1 Hotlap

Wenn ein Fahrzeug auf einer Hotlap<sup>1</sup> ist, hat es das Anrecht, diese frei auszuführen. Es darf **in keinster Weise behindert** werden.<sup>2</sup> Ausnahme ist, wenn jenes Fahrzeug auf ein anderes Fahrzeug aufläuft, das ebenfalls auf einer Hotlap ist, da dieses ebenfalls ein Anrecht auf eine unbehinderte Hotlap hat.

Ein Fahrzeug ist nicht mehr auf einer Hotlap, wenn es nachweisbar langsamer ist (z.B. aufgrund eines Fahrfehlers), auch wenn die Runde noch gewertet ist. Gleiches gilt für Fahrzeuge auf der Outlap und Inlap.

Sollte ein Fahrzeug nicht auf einer Hotlap sein, und ein anderes Fahrzeug auf einer Hotlap sich nähern, so muss das Fahrzeug **unbedingt Platz machen und die Ideallinie verlassen**. Jedoch muss sichergestellt werden, dass dabei keine Kollision mit anderen Fahrzeugen verursacht wird. Weiterhin dürfen Fahrzeuge, die nicht auf einer Hotlap sind, überholt werden.<sup>3</sup>

### 3.4.2 Setzen einer Zeit

Während des Qualifyings **muss eine Zeit gesetzt werden**. Sollte dies aufgrund eines Problems nicht möglich sein, muss die Reko darüber unterrichtet werden.

### 3.4.3 Porten

Das Porten erfolgt wie in [3.3](#) ausgelegt. Anschließend muss das Team **5 Minuten als Cooldown warten**, bis es wieder am Qualifying teilnehmen darf. Die Freigabe für die Wiederteilnahme erfolgt durch die Reko im Ingame-Chat.

Sollte ein Fahrzeug sich ohne Freigabe der Reko zurück zur Boxengasse porten, oder vor der Freigabe zur Wiederteilnahme am Qualifying losfahren, wird das Fahrzeug disqualifiziert.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Gewertete Qualifying-Runde

<sup>2</sup> Dies beinhaltet ein allgemeines Überholverbot von Fahrzeugen auf einer Hotlap.

<sup>3</sup> Es ist hier Fahrern selber überlassen, ob sie das Gentlemen's Agreement, im Qualifying andere Fahrzeuge auf einer Nicht-Hotlap nicht zu überholen, einhalten

<sup>4</sup> Start vom letzten Platz.

## 3.5. Verhalten im Rennen

### 3.5.1 Streckenbegrenzung

Die Streckenbegrenzung muss während des Rennens eingehalten werden. Strafen, die die Simulation aufgrund zu vieler Überschreitungen vergibt, werden nicht zurückgenommen.<sup>5</sup>

Allgemein darf sich **kein Vorteil** durch das Verletzen der Streckenbegrenzung erschlichen werden.

#### 3.5.1.1 Abkürzen der Strecke

Sollte ein Fahrzeug vorsätzlich die Strecke mehrfach so abkürzen, dass die Simulation keine Verwarnung vergibt, sich aber damit ein Vorteil erschlichen wurde, wird das Fahrzeug nach dem Strafenkatalog für das Abkürzen der Strecke bestraft.<sup>6</sup>

#### 3.5.1.2 Während des Kampfes

Sollte ein angreifendes oder verteidigendes Fahrzeug vorsätzlich während des Kampfes die Strecke verlassen und sich so eine Position erschleichen, muss dieses die illegal erkämpfte oder verteidigte Position innerhalb von **5 Kurven zurückgeben**.

#### 3.5.1.3 Boxenlinie

Allgemein darf die Boxenlinie am Boxenaus- und Eingang **nicht** überfahren werden.

### 3.5.2. Während eines Zweikampfes

Allgemein gilt im Zweikampf, dass gegenseitig respektiert, defensiv und vorhersehbar gefahren werden muss. Unsportliches Verhalten wird bestraft.

Weiterhin müssen sich beide Parteien immer genug Platz lassen während des Kampfes und die Rennlinie des anderen respektieren. Berührungen im Zweikampf werden bis zu einem gewissen Grad toleriert. Sobald aber für eine Partei ein Nachteil entsteht, wie z. B. das Abdrängen einer Partei wird dementsprechend bestraft. Weiterhin ist das Moving under Braking<sup>7</sup> strafbar.

Exzessives & penetrantes Flashen ist nicht erlaubt.

#### 3.5.2.1. Angriff

Im Zweikampf trägt das angreifende Fahrzeug die Verantwortung, das Überholmanöver sicher durchzuführen. Dies bedeutet, dass das angreifende Fahrzeug vorausschauend und defensiv fahren muss und erst überholen darf, wenn es sicher ist.

---

<sup>5</sup> Ausnahmen können in besonderen Fällen getroffen werden. Dazu muss sich das Team schnellstmöglich mit der Reko in Kontakt setzen.

<sup>6</sup> Der erschlichene Vorteil muss nicht zwingend von zeitlicher Natur sein.

<sup>7</sup> Wechseln der Linie während des Bremsens, ausgenommen zur Kollisionsverhinderung

Allgemein gilt, dass bei Auffahrunfällen die Schuld beim Angreifer liegt, mit der Ausnahme, wenn der Verteidiger zuvor unvorhersehbar agiert hat. Jedoch gilt hier, dass ein möglicher Skill Unterschied zu beachten ist.

Angreifer müssen das Angriffsmanöver so setzen, dass die Linie des Verteidigers nicht gekreuzt wird. Gleichzeitig haben Angreifer ein Anrecht auf Ihre Linie, wenn die Nase<sup>8</sup> des angreifenden Fahrzeugs mindestens **auf der Höhe der Tür des verteidigenden Fahrzeuges beim Eingang der Bremszone** ist.<sup>9</sup> In diesem Fall darf der Verteidiger nicht die Tür zu machen und muss dem Angreifer genug Platz lassen.

Weiterhin ist das Ausbremsen des Gegners in der Kurve legitim, solange die eigene Linie gehalten werden kann. Andernfalls wird hiermit der Fall des Divebombings erfüllt, was als gefährliches Fahren bestraft werden kann.

### 3.5.2.2. Verteidigung

Der Verteidiger muss im Zweikampf vorhersehbar fahren. Weiterhin muss der Verteidiger seine Linie halten, sobald der Angreifer nach [3.5.2.1](#) nah genug dran ist.

Auf Geraden darf der Verteidiger einmalig seine Linie wechseln und anschließend wieder auf die Ideallinie zurückkehren, um sich zu verteidigen. Jedoch darf nicht so gewechselt werden, dass der Angreifer gezwungen wird, vom Gas zu gehen (Blockieren) oder dass kurz vor oder in der Bremszone zurückgewechselt wird.

### 3.5.3. Nach einem Unfall

Sollte ein Fahrzeug in einen Unfall verwickelt sein, muss das Fahrzeug sicherstellen, sicher und ohne andere Fahrzeuge zu behindern, wieder auf die Strecke zurückzukehren. Auch darf es sich nicht verteidigen, bis es wieder auf Renngeschwindigkeit ist.

Sollte das Fahrzeug so stark verunfallt sein, dass es nicht mehr am Renngeschehen teilnehmen kann, muss es so weit wie möglich **von der Ideallinie wegbleiben** und den ankommenden Fahrzeugen Platz machen. Dazu darf auch die Strecke verlassen oder abgekürzt werden, jedoch darf dabei kein anderes Fahrzeug behindert oder gefährdet werden. Weiterhin sollten die **Warnblinker angeschaltet** sein, um anderen Fahrzeuge die Fahruntüchtigkeit zu signalisieren. Nachfolgende Fahrzeuge dürfen hier das verunfallte Fahrzeug überholen, wenn dies sicher ist. Sollte ein stark verunfalltes Fahrzeug keine Warnblinker an haben und versuchen, trotzdem am Renngeschehen teilzunehmen und dadurch andere Fahrzeuge gefährdet, kann dieses bestraft werden.

---

<sup>8</sup> Aero-Teile ausgenommen

<sup>9</sup> Dann "gehört" die Kurve sozusagen dem Angreifer.

#### 3.5.4. Bei Verkehr

Allgemein gilt bei Verkehr, dass **Vorsicht** geboten ist und wir **Wert auf defensives Fahren** legen. Jeder Fahrer hat ein Anrecht auf seine Linie und schnellere Fahrer müssen sicherstellen, dass sie sicher am Verkehr vorbeikommen. Auf der anderen Seite müssen langsamere Fahrzeuge sicherstellen, dass sie vorhersehbar fahren und ein sicheres Passieren ermöglichen.

##### 3.5.4.1 Während einer Übereindung

###### **Übereindende Fahrzeuge**

Während einer Übereindung ist das übereindende Fahrzeug analog zum Angreifer im [Zweikampf](#) in der Verantwortung, ein **sicheres Passieren sicherzustellen**. Dabei muss sich das übereindende Fahrzeug am besten mit **Lichthupe** ankündigen. Erst wenn das übereindende Fahrzeug sicherstellen kann, dass ein sicheres Überholen möglich ist, darf es überholen.

###### **Zu übereindende Fahrzeug**

Während einer Übereindung muss das zu übereindende Fahrzeug analog zum [Zweikampf](#) sicherstellen, dass es vorhersehbar fährt. Zudem darf sich das zu übereindende Fahrzeug nicht verteidigen,

Sobald das übereindende Fahrzeug sich angekündigt hat, muss das zu übereindende Fahrzeug ab der letzten Blauen Flagge bei der nächstmöglichen Gelegenheit<sup>10</sup> oder spätestens nach **einer halben Runde** das übereindende Fahrzeug vorbeilassen. Dies gilt auch, wenn das zu übereindende Fahrzeug in einem Zweikampf ist.

Wenn das zu übereindende Fahrzeug das übereindende Fahrzeug vorbeilassen möchte, sollte es **mithilfe des Blinkers ankündigen**, auf welcher Seite der Strecke es beim Überholvorgang bleiben wird.

##### 3.5.4.2 Während einer Rückübereindung

Die Rückübereindung erfolgt analog zur Übereindung wie in [3.5.4.1](#) beschrieben, mit dem Unterschied, dass das Fahrzeug, welches zurück übereindet werden soll, keinen Platz machen muss, wenn es sich im Zweikampf<sup>11</sup> befindet.

Auch wenn keine blaue Flagge von der Simulation angezeigt wird, gilt auch hier analog [3.5.5.1](#) und die Mindestanforderungen für eine Strafe, falls Rückübereinder blockiert werden.

---

<sup>10</sup> Wenn es möglich ist, das zu überholende Fahrzeug sicher vorbeizulassen, ohne selber zu sehr Zeit verlieren zu müssen

<sup>11</sup> Wenn der Abstand unter 1 Sekunden zwischen den beiden kämpfenden Fahrzeugen liegt

### 3.5.5. Flaggen

Im Allgemeinen müssen Fahrzeuge sowohl die Ingame-Flaggen, als auch die von der Reko ausgesprochenen Flaggen beachten. Diese dienen dazu, die Sicherheit des Fahrbetriebes sicherzustellen. Ein Missachten der Flaggen kann je nach Situation bestraft werden.

#### 3.5.5.1 Blaue Flagge

Blaue Flaggen werden direkt von ACC ausgesprochen. Die Flagge signalisiert, dass ein schnelleres Fahrzeug sich nähert und den Fahrer überrunden möchte. Der Überrundungsprozess ist in [3.5.4.1](#) beschrieben.

Sollte das zu überrundende Fahrzeug die blaue Flagge ignorieren, so kann eine Strafe für das Fahrzeug nach dem Strafenkatalog ausgesprochen werden.

Dabei gelten folgende **Mindestanforderungen**, die für eine Strafe erfüllt sein müssen:

- Das überrundende Fahrzeug hat sich mit Lichthupe angekündigt **und**
- Das zu überrundende Fahrzeug blockiert aktiv das überrundende Fahrzeug **oder**
- Das zu überrundende Fahrzeug lässt das überrundende Fahrzeug nicht innerhalb in [3.5.4.1](#) definiert vorbei.

#### 3.5.5.2 Weiße Flagge

Weiße Flaggen werden direkt von ACC ausgesprochen. Die Flagge signalisiert, dass ein langsames Auto auf der Strecke ist. Solange die Flagge aktiv ist, sollte **besondere Vorsicht** gewaltet werden, bis das langsame Fahrzeug passiert wurde.

Sollte es unter weißer Flagge zu einer Kollision oder gefährlichen Situation kommen, und das ankommende Fahrzeug<sup>12</sup> hat nachweislich **keine Vorsicht** walten lassen, kann das ankommende Fahrzeug dafür bestraft werden.

#### 3.5.5.3 Gelbe Flagge

Gelbe Flaggen werden direkt von ACC ausgesprochen. Die Flagge signalisiert, dass eine gefährliche Situation, z.b ein Unfall oder ein Fahrzeug abseits der Strecke, vorliegt.

Bei einer gelben Flagge, sowohl einfach als auch doppelt, müssen Fahrer besonders vorsichtig sein. Die **Geschwindigkeit** muss dabei der Situation so **angepasst werden**, dass im Notfall die gefährliche Situation umfahren werden kann, ohne einen Unfall oder eine weitere gefährliche Situation zu verursachen. Während gelber Flaggen gilt deshalb ein **generelles Überholverbot**<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Das Fahrzeug, dass sich dem langsamen Fahrzeug nähert

<sup>13</sup> Hiervon ausgenommen sind verunfallte und auf die Strecke zurückkehrende Fahrzeuge.

Sollte es unter gelber Flagge dennoch zu einer Kollision oder gefährlichen Situation kommen, weil ein Fahrzeug nachweislich unvorsichtig fährt, kann dieses bestraft werden.

#### 3.5.5.4 Full-Course Yellow

Sollte es zu einer Situation kommen, wo es zu gefährlich ist, den normalen Rennbetrieb weiterlaufen zu lassen, wird Full-Course-Yellow (FCY) von der Reko über den [Racechannel](#) ausgerufen. Ein [Safety Car](#) kann bei FCY ausgerufen werden.

##### **Full-Course Yellow Prozedur**

FCY wird wie folgt ausgerufen: "Achtung, Full-Course Yellow in **10 Sekunden**", und die Sekunden werden runtergezählt. Sobald "Jetzt" im Countdown ausgerufen wird, muss der **Pitlimiter aktiv** sein und die Geschwindigkeit **maximal 50km/h** betragen.<sup>14</sup>

Es muss nicht sofort bei dem Signaltone abgebremst werden.<sup>15</sup>

Gerade, wenn sich ein oder mehrere Fahrzeuge direkt hinter euch befinden.

Während FCY ist das **Überholen nicht erlaubt**,<sup>16</sup> Überholmanöver sind ab Ankündigung abzubrechen. Sollten Fahrer dennoch überholen, oder zu spät die Geschwindigkeit reduzieren, kann dies bestraft werden.

Sobald sich die Gefahr gelöst hat und der normale Rennbetrieb wieder möglich ist, wird die Durchsage "Achtung Full-Course Yellow endet in **5 Sekunden**" durchgegeben und anschließend werden die letzten Sekunden runtergezählt, welches mit "Jetzt" endet. Ab dem Wort "Jetzt" ist der Rennbetrieb wieder freigegeben. Bis dahin muss der Pitlimiter aktiv sein.

#### 3.5.5.5 Technische Flagge

Die technische Flagge (auch Meat-Ball Flagge genannt), ist eine Flagge, die von der Reko im [Racechannel](#) ausgerufen werden kann.<sup>17</sup> Sie wird Fahrzeugen gezeigt, wenn diese technische Probleme haben, die den Rennbetrieb gefährden. Fahrzeuge müssen dabei nach Erhalt der Flagge **sofort** in die Box fahren, um das Problem zu beheben.

Diese können unter anderem sein:

- Flackernde Lichter beim Anbremsen aufgrund Schaden
- Hoher Ping

#### 3.5.5.6 Schwarz-weiße Flagge

Die schwarz-weiße Flagge ist eine Flagge, die von der Reko im [Racechannel](#) ausgerufen wird. Sie signalisiert, dass das Fahrzeug eine letzte Warnung für wiederholtes Verursachen von Vorfällen erhält. Sollte das Team dennoch weitere Vorfälle verursachen, wird das

<sup>14</sup> Bedenkt, dass der Pitlimiter nur im 1 Gang funktioniert

<sup>15</sup> Jedes Fahrzeug muss **voraussehbar abbremsen**. Ein abruptes Abbremsen kann bestraft werden

<sup>16</sup> Außer das zu überholende Fahrzeug ist abseits der Strecke oder so stark beschädigt, dass es keine 50km/h fahren kann

<sup>17</sup> Ebenfalls kann von der Simulation die technische Flagge dem Fahrzeug gezeigt werden.

Fahrzeug mit einer zusätzlichen Strafe bestraft. Bei besonderer Schwere wird das Fahrzeug disqualifiziert.

### 3.5.5.7 Rote Flagge

Die rote Flagge ist eine Flagge, die von der Reko über den [Racechannel](#) ausgerufen wird. Sie signalisiert den [Rennabbruch](#).

### 3.5.6 Safety Car

Um den Rennbetrieb wiederherzustellen, hat die Reko die Möglichkeit, ein Safety Car über den [Racechannel](#) auszurufen.



Safety Car Fahrzeug

#### 3.5.6.1 Safety Car Prozedur

Dem Safety Car geht immer ein [FCY](#) voraus. Anschließend wird "Achtung, Safety Car out" ausgerufen. Dabei wird FCY aufgelöst, jedoch besteht weiterhin **absolutes Überholverbot**<sup>18</sup>. Anschließend dürfen Fahrzeuge **zügig, aber sicher** auf das Safety Car aufschließen, das 50km/h Limit und die Pitlimiter-Pflicht sind aufgehoben. Das Safety Car selber wird rausfahren, das nächstgelegene Fahrzeug einfangen und anschließend das Feld anführen, unabhängig von der Position des eingefangenen Fahrzeugs. Sobald das Safety Car auf die Strecke gefahren ist, darf es **nicht überholt** werden.

#### 3.5.6.2 Während des Safety Cars

Nachdem das Safety Car auf die Strecke gefahren ist, gibt es das Tempo vor. Es besteht **absolutes Überholverbot** und **Single File**<sup>19</sup> muss eingehalten werden. Dem Safety Car muss direkt gefolgt werden, mit einem Abstand zwischen min. 1. Bis max. 5. Wagenlängen dahinter.<sup>20</sup>

Das Pitten während des Safety Cars ist erlaubt. Plötzliches Abbremsen oder unvorhersehbares Fahren wird bestraft. **Verunfallte, die die Warnblinker an haben, dürfen nach [3.5.3](#) überholt werden.**

<sup>18</sup> Verunfallte Fahrzeuge und Fahrzeuge abseits der Strecke dürfen sicher überholt werden.

<sup>19</sup> Fahrzeuge müssen hintereinander fahren.

<sup>20</sup> Es besteht kein Ghosting, Fahrzeuge müssen selbstständig einen sicheren Abstand zum Vorderfahrzeug halten, um keinen Unfall oder gefährliche Situation zu verursachen

### 3.5.6.3 Durchwinken Überrundeter

Sollten zwischen dem Safety Car und dem führenden Fahrzeug weitere Fahrzeuge sein, werden diese eins nach dem anderen von der Reko durchgewunken. Dabei wird dann im Racechannel *“Fahrzeug mit der Nummer X darf jetzt das Safety Car überholen”* ausgerufen. Das genannte Fahrzeug darf dann das Safety Car überholen und **muss sich zügig, aber sicher** am Ende der Fahrzeugschlange wieder einreihen. Dabei besteht weiterhin **absolutes Überholverbot**.

### 3.5.6.4 Ablauf der Stintzeit während des Safety Cars

Sollte ersichtlich sein, dass die Stintzeit während des Safety Cars nicht rechtzeitig resettet werden kann, muss die Reko **frühzeitig darüber in Kenntnis gesetzt** werden. Dazu darf der Ingame-Chat genutzt werden. Folgende Nachricht wird erwartet: *“#<Fahrzeugnummer> Stinttime”*. Sollte dann anschließend eine Strafe von der Simulation ausgesprochen werden, wird diese von der Reko zurückgenommen. Dabei muss jedoch in der **gleichen Runde** der Boxenstopp absolviert werden. Sollte dies nicht geschehen, wird die Strafe dem Fahrzeug wiedergegeben.

### 3.5.6.5 Ende der Safety Car Phase

Das Ende der Safety Car Phase ist ähnlich dem der Formula1, [hier ein kurzes Video für das Verständnis](#). Die im Video angegebenen Abstände und Prozeduren sind dabei nur zur Veranschaulichung.

Das Ende der Safety Car Phase wird am Anfang der Runde über den [Racechannel](#) mit der Ansage *“Safety Car in this lap”* mitgeteilt. Damit wird signalisiert, dass das Safety Car am Ende dieser Runde in die Box fahren wird. Es besteht weiterhin **absolutes Überholverbot**.

Am Ende der Runde wird das Safety Car seine Lichter ausschalten und im Racechannel wird *“Safety Car Lights out”* durchgegeben. Das Safety Car wird sich dann vom Feld absetzen und in die Box fahren, ab diesen Zeitpunkt bestimmt der **Führende das Tempo**.<sup>21</sup> Dabei ist wichtig, dass der Führende ein **stetiges Tempo** setzen muss, sodass genügend Abstand zum Safety Car aufgebaut wird. Dahinter fahrende Fahrzeuge dürfen schnell und sicher aufschließen, aber müssen anschließend ebenfalls ein **stetiges Tempo halten**. Der Mindestabstand, sowie das Single File sind ab dem Zeitpunkt aufgehoben. Es gilt weiterhin **Überholverbot** und es darf **maximal Two-Wide**<sup>22</sup> gegangen werden. Der Maximalabstand beträgt weiterhin **5 Wagenlängen**.

**Es darf erst ab der Safety Car Linie überholt werden.**<sup>23</sup> Bis dahin gibt der Führende weiter das Tempo an, dabei kann er auch schon früher Gas geben und die Renngeschwindigkeit aufnehmen. Sobald der Führende jedoch einmal das Renntempo aufgenommen hat, darf er **nicht mehr verzögern**, gleiches gilt für dahinter liegende Fahrzeuge. Sobald dann ein Fahrzeug die **Safety Car Linie überfahren hat, beginnt**

---

<sup>21</sup> Das Safety Car darf erst überholt werden, wenn es in die **Boxeneinfahrt gefahren ist**

<sup>22</sup> Ein Fahrzeug darf sich neben dem anderen setzen, ohne es komplett zu überholen

<sup>23</sup> Dieser Punkt ist **Start-Ziel**, kann aber in den [Racenotes](#) vor jedem Rennen geändert werden.

**wieder der normale Rennbetrieb und es darf überholt werden.**<sup>24</sup> Sollte der Führende, oder dahinter liegende Fahrzeuge vor der Safety Car Linie beschleunigen, aber anschließend verzögern, z.b. aus taktischen Gründen oder weil der Führende das Safety Car erreicht hat, kann dies durch die Reko bestraft werden.

Wenn der Großteil der Fahrzeuge über die Safety Car Linie gefahren ist, wird die Reko im [Racechannel](#) mit der Ansage *“Rennbetrieb ist wieder aufgenommen”* allen Fahrzeugen, die nicht aufschließen konnten, mitteilen, dass der normale Rennbetrieb wieder aufgenommen ist und auch sie ab jetzt wieder überholen dürfen.

---

<sup>24</sup> Die Safety Car Linie muss dabei vom überholenden Fahrzeug überschritten werden.

## 4. Verhalten außerhalb der Simulation

Auch abseits der Strecke wird von allen Teams erwartet, dass sie sich gegenseitig fair und respektvoll behandeln. Rassistisches oder beleidigendes Verhalten wird nicht toleriert.

Fahrer werden daran erinnert, dass Sie als Teilnehmer auch die Liga und Community vertreten und dass bei groben Fehlverhalten, auch außerhalb der Community, ein Liga- bis Communityausschluss möglich ist.

### 4.1. Gegenüber der Rennleitung

Es wird von den Teams erwartet, dass sie sich konstruktiv und respektvoll gegenüber der Rennleitung verhalten. Dies beinhaltet z.B. eine Strafe nicht bis ins Bodenlose zu diskutieren und Entscheidungen zu akzeptieren.

### 4.2. Während des Rennens

Während des Rennens kochen oft verschiedene Emotionen hoch. Deshalb werden Teams und Fahrer gebeten, während des Rennens das Renngeschehen nicht auf dem Community-Discord zu diskutieren. Nachfragen und Meldungen technischer Probleme sowie Entschuldigungen sind jedoch weiterhin erlaubt.

Weiterhin ist es absolut untersagt, andere Teams während des Rennens ungefragt direkt anzuschreiben, um eine Rennsituation zu kommentieren oder zu diskutieren.<sup>25</sup> Hier wird gebeten, dass dies auf nach dem Rennen verschoben und dabei ein respektvoller Umgang angebracht wird. Sollte es zu einem großen Konflikt kommen, bietet die Rennleitung an, als Mediator aufzutreten.

### 4.3 Im eigenen Stream

Selbstverständlich schreiben wir niemanden vor, wie er seinen Stream zu gestalten hat. Sollten wir aber nachweislich merken, dass jemand in einem unserer Events beleidigend wird, egal ob anderen Fahrern, Reko, Zuschauern etc., führt dies zu einem permanenten Ausschluss aus der aktuellen Liga und allen zukünftigen Events.

---

<sup>25</sup> Mit der Ausnahme, wenn dies von beiden Seiten ausdrücklich gewünscht ist

## 5. Rennkommission

Zu jedem Rennen wird es eine "Live"-Reko geben. Diese hat zum Ziel, einen fairen, spannenden und sicheren Rennbetrieb zu gewährleisten.

**Es ist zu beachten, dass die Reko nicht von selbst aktiv wird, sondern Teams Vorfälle selber melden müssen.**

Nur in bestimmten Ausnahmen wird die Reko selbst tätig. Diese sind unter anderem:

- Untersuchung von Massen Crashes während des Rennens.
- Überwachung FCY und Safety Car Prozedur
- Sollte beim Antragsteller ein eigenes Fehlverhalten auftreten wird dieses ohne weiteren Report des Unfallgegners bestraft

### 5.1. Strafenkatalog

Die Reko wird Vorfälle anhand des Strafenkatalogs bewerten. Der Strafkatalog schließt mögliche Strafen für das Brechen der in diesem Dokument definierten Regeln. Es ist dabei zu beachten, dass der Katalog nur einen Leitfaden bildet und die Reko hat das Recht, etwaige Abweichungen sowohl zur Lockerung, als auch Verhärtung von Strafen vorzunehmen. Weiterhin können Strafen miteinander kombiniert oder umgewandelt werden, wenn die Reko dies als angebracht erachtet.

**Der Strafenkatalog ist nicht öffentlich einsehbar und am Ende obliegt es der Reko, ein faires und passendes Strafmaß für Vergehen zu finden.**

### 5.2 Kommunikation

Während des Qualifyings & Rennens gilt die absolute **TeamSpeak-Pflicht**. Mindestens ein Fahrer muss sich über die Zeit im "Race-Kanal" befinden.

Grundsätzlich wird die Reko im Ingame-Chat, Discord und Teamspeak kommunizieren.

Wichtige und dringende Durchsagen werden im Teamspeak-[Racechannel](#) durchgesagt.

**Die TS Adresse lautet: 94.250.223.29:15112**

Grundsätzlich werden alle Vorfallescheidungen der Reko im Discord bekanntgegeben.

Sollte die Reko eine Strafe aussprechen, so wird diese zusätzlich im Ingame-Chat mitgeteilt.

## 5.3. Melden von Vorfällen

Das Melden von Vorfällen kann über das Meldetool durchgeführt werden. Den Link zum Meldetool findet Ihr im REKO-Bereich unter meldetool. Jeder gemeldete Vorfall wird von der Reko bearbeitet.

### 5.3.1 Protest einreichen

Nach der Aussprache einer Strafe gegen ein Fahrzeug hat dieses die Möglichkeit, gegen die Strafe Protest einzulegen. Dies ist über den Racecontrol-VoiceChat im Teamspeak möglich. Dabei sollte das Team schnellstmöglich reagieren, wenn eine DT oder SG als Strafe ausgesprochen wurde.<sup>26</sup> Anschließend kann das Team ihre Sicht der Dinge schildern und die Reko entscheidet am Ende, ob sie ihre Entscheidung ändern oder beibehalten.

**Proteste, die über das Meldetool eingereicht werden, werden ignoriert.**

### 5.3.2 Melden von Problemen und Nachfragen

Sollte es zu technischen Problemen kommen, Nachfragen bei Entscheidungen oder Regeln geben, kann dies der Reko über den Racecontrol-VoiceChat gemeldet werden. Alternativ kann die Rennleitung auch direkt angepingt werden.

**Generell gilt, lieber einmal mehr nachfragen als einmal zu wenig.**

---

<sup>26</sup> In diesem Fall wird die Reko die Strafe aussetzen.

## 6. Rennablauf

### 6.1. Briefing

Das Briefing ist eine Informationssession für alle FahrerInnen vor dem Rennen, wo die Reko nochmal auf wichtige Punkte zu den Regeln, Verhalten und Strecke hinweist und erläutert. Die Teilnahme ist **verpflichtend**. Hier haben FahrerInnen auch nochmal die Möglichkeit Fragen zu stellen und eventuelle Unklarheiten zu klären. Es muss mindestens ein/eine FahrerInnen jedes Teams anwesend sein.

Die genaue Uhrzeit wird vorher im Discord mitgeteilt.

### 6.2 Qualifying

Unser Qualiformat besteht aus insgesamt 3 Sessions.  
Die ersten beiden Q-Sessions werden im Ausschlussverfahren bestritten.  
In der 3. Session wird dann um die Superpole gefahren.

#### **Besonderheit:**

**Jedem Team stehen für das gesamte Qualifying nur 3 Reifensätze zur Verfügung.**

Das Qualifying startet immer freitags vor dem Rennen um 19:30 Uhr mit dem Briefing und der anschließenden Joinphase.

#### **Qualiablauf**

Ingamesession Samstag

- 19:30 Uhr - Briefing im Teamspeak  
Ingame 13 Uhr
- 19:45 Uhr - Free Practice 1 = Joinphase (Fahrer 1 muss wie gewohnt immer zuerst joinen)
- 20:00 Uhr - Qualifying S1 = 25 Min. komplettes Fahrerfeld  
Ingame 14 Uhr
- 20:25 Uhr - Free Practice 2 = Die ersten 20 Teams bleiben auf dem Server  
Ingame 15 Uhr
- 20:30 Uhr - Qualifying S2 = 20 Min. die ersten 20 Teams  
Ingame 16 Uhr
- 20:50 Uhr - Free Practice 3 = Die ersten 10 Teams bleiben auf dem Server  
Ingame 17 Uhr
- 20:55 Uhr - Qualifying S3 = Superpole  
Ingame 18 Uhr

Das komplette Event wird in einer Session ausgetragen.  
Bedeutet, dass nach jeder Beendeten Session in die nächste gewechselt wird.  
Es gibt also keinen Server Neustart.

### **Disconnect**

Sollte ein Fahrer/Team während des Qualifying einen Disconnect haben, gilt dies als technischer Defekt. Somit scheidet das Team leider aus dem Qualifying aus. Hat das Team vorher noch eine Zeit gesetzt, gilt diese selbstverständlich weiterhin.

## 6.3 Das Rennen

Vor dem Rennen gibt es eine Join-Phase, wo nochmal alles getestet werden kann. Sollte es hier zu Problemen kommen, muss sich das Team sofort bei der Reko melden. Sollte es anschließend immer noch ein Problem geben, das von einem Team verursacht wurde, wie z.B. einer kaputten Entrylist, **wird der Start trotzdem durchgeführt.**

Im Rennen wird es eine maximale Stintzeit von **65 Minuten** für jedes Fahrzeug geben. Dabei müssen mindestens 2 Fahrer eines Teams fahren. Ein teilnehmendes Team muss aus mindestens zwei Fahrern bestehen. Einzelfahrer sind nicht erlaubt. Auch darf ein einzelner Fahrer nicht mehr als 60% des Rennens fahren. Die **genaue Zeit** wird vor dem Rennen in dem Discordchannel: **!INFOS!** bekannt gegeben.<sup>27</sup>

Sollte die maximale Fahrzeit eines einzelnen Fahrers überschritten werden, bekommt dieses Team eine **DSQ** und die gemeldeten Fahrer können sogar für zukünftige Events gesperrt werden.

### 6.3.3 Race Channel

Der Race Channel ist ein Teamspeak-Channel, auf dem die Reko wichtige Durchsagen an die Fahrzeuge durch gibt. Die IP des Teamspeak-Servers ist **94.250.223.29:15112.**

Aufgrund der Wichtigkeit ist jedes Fahrzeug **verpflichtet**, während des Rennens mindestens ein Teammitglied im Race Channel anwesend zu haben.<sup>28</sup> Hierüber hat die Reko auch die Möglichkeit, Mitglieder eines Teams zu sich zu bitten. Der Name im TeamSpeak **MUSS** in einer bestimmten Form geschrieben sein: #Fahrernummer Vor-/ und Nachname (#86 Max Mustermann).

### 6.3.4 Rennunterbrechung

Sollte es zu einer Rennunterbrechung (Serverseitig wird die Verbindung immer schlechter) kommen, wird das Ergebnis der letzten Runde vor dem erstmaligen Auftritt des technischen Problems gewertet, um den Neustart aufzunehmen. .

---

<sup>27</sup> Wird am Ende eines Rennens über die Server-Result-Datei ausgelesen und ausgewertet.

<sup>28</sup> Im Idealfall sollte der Fahrer im Race Channel anwesend sein.

#### 6.3.4.1 Rennabbruch

Sollte bei Rennabbruch die restliche Rennzeit weniger als eine Stunde betragen, wird der Rennbetrieb **nicht mehr aufgenommen** und das aufgenommene Ergebnis wird als Rennergebnis gewertet.

Sollte das Rennen nicht mehr am Renntag durchgeführt werden können, wird die Rennleitung den weiteren Verlauf im Discord bekanntgeben.

#### 6.3.4.2 Rennwiederaufnahme

Sollte die restliche Rennzeit mehr als eine Stunde betragen, wird der Rennbetrieb **abzüglich der unterbrochenen Zeit** weitergeführt, also z.B. Bei einer halben Stunde Rennunterbrechung wird die restliche Rennzeit minus einer halben Stunde gesetzt.

Der Neustart wird wie ein normaler Start ausgeführt. Die Startpositionen leiten sich aus dem aufgenommenen Ergebnis ab.

### 6.4 Nach dem Rennen

Weiterhin gilt es nach dem Rennen, sich fair und respektvoll gegenüber anderen Fahrern zu verhalten. Die vorsätzliche Verursachung von Kollisionen wird bestraft und kann zum Liga-Ausschluss führen.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Manche Fahrer haben eine DD und unvorhersehbare Kollisionen können hier zu Verletzungen führen.