



**CCM**

CompCup Masters 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
2.1.1 Boxenstopp	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 Ersatzfahrer	6
2.2.1.5 Fahrzeugwechsel	7
2.2.2 Bestätigung der Teilnahme	7
2.2.3 Entfernung von inaktiven Teams	7
2.2.4 Fahrzeuglieferung	7
2.4 Wertung	8
<b>3. Zeitplan während eines Events</b>	<b>9</b>
<b>4. Verhalten auf der Strecke</b>	<b>9</b>
4.1. Ingame Chat	9
4.2. Porten / ESC	9
4.3. Verhalten im Qualifying	9
4.4.1 Hotlap	10
4.4.2 Porten	10
4.5. Verhalten im Rennen	11
4.5.1 Streckenbegrenzung	11
4.5.1.1 Abkürzen der Strecke	11
4.5.1.2 Während des Kampfes	11
4.5.1.3 Boxenlinie	11
4.5.2. Während eines Zweikampfes	11
4.5.2.1. Angriff	11
4.5.2.2. Verteidigung	12
4.5.3. Nach einem Unfall	12
4.5.4.1 Während einer Überrundung	13
4.5.4.2 Während einer Rücküberrundung	13
4.5.5. Flaggen	14
4.5.5.1 Blaue Flagge	14
4.5.5.2 Weiße Flagge	14
4.5.5.3 Gelbe Flagge	14
<b>5. Verhalten außerhalb der Simulation</b>	<b>15</b>
5.1. Gegenüber der Rennleitung	15

5.2. Während des Rennens	15
5.3 Im eigenen Stream	15
6. Melden von Vorfällen	16
<b>7. Rennablauf</b>	<b>17</b>
7.1. Briefing	17
7.2 Das Rennen	17
7.4 Nach dem Rennen	17
<b>8. Discord</b>	<b>17</b>

## Abkürzungen

<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

# 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 und die jeweiligen Ligaleitung anpingen.

## 2. Liga-Ablauf

### 2.1. Renn- & Qualifformat

Auf allen Strecken beträgt die Qualifikationszeit 20 Minuten.

Auf den Strecken COTA, Nürburgring, Brands Hatch, Paul Ricard und Misano beträgt die Renndauer 60 Minuten.

#### 2.1.1 Boxenstopp

Im 60-minütigen Rennen liegt das Boxenstopp-Zeitfenster zwischen der 26. und der 36. Minute.

**Ein Fahrerwechsel und Boxenstopp muss erfolgen**

## 2.2. Teilnahme

### 2.2.1 Anmeldung

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

#### 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 zwei Fahrern bestehen. **Einzelfahrer sind nicht erlaubt.**

#### 2.2.1.4 Ersatzfahrer

Es darf in der Season **nur ein Ersatzfahrer** eingesetzt werden, der für den ganzen Season dabei ist.

#### 2.2.1.5 Fahrzeugwechsel

Das Fahrzeug darf **während der Saison 1 mal gewechselt werden!** Während der Season ist dies **jedoch mit einem Punktverlust von 50% behaftet.**

#### 2.2.2 Bestätigung der Teilnahme

Ihr bekommt die entsprechende Rolle auf dem Discord, wenn eure Anmeldung durchgegangen ist und bearbeitet wurde.

#### 2.2.3 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.

#### 2.2.4 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.



## 2.4 Wertung

Platzierung	Punkte	Platzierung	Punkte
P1	60	P26	5
P2	55	P27	4
P3	50	P28	3
P4	46	P29	2
P5	42	P30	1
P6	38	P31	0
P7	34		
P8	30		
P9	28		
P10	26		
P11	24		
P12	22		
P13	20		
P14	18		
P15	16		
P16	15		
P17	14		
P18	13		
P19	12		
P20	11		
P21	10		
P22	9		
P23	8		
P24	7		
P25	6		

### 2.4.1 Anspruch auf Punkte

Die Rennen werden voll gewertet, wenn ein **Rennabbruch erst nach 75%** der Gesamt-Rundenanzahl erfolgt. Bei unter 75% wird die Rennleitung den weiteren Verlauf/Punktevergabe im Discord bekanntgeben.

Ein Team hat erst Anspruch auf Punkte, **wenn es 75% der Gesamtdistanz des Erstplatzierten Teams zurückgelegt hat.**

## 3. Zeitplan während eines Events

Server Start: 18:15 Uhr mit 60min Training am Anfang (optional)

Briefing: 19:15 - 19:25 Uhr

Qualifikation: 19:30 - 19:50 Uhr Wartezeit: 19:55 - 20:00 Uhr

Rennen: 20:00 - 21:00 Uhr (60 Min. Rennen) bzw. 21:30 Uhr (90 Min. Rennen)

## 4. 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 (Nur in der FP Phase).

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. )

### 4.1. Ingame Chat

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

### 4.2. Porten / ESC

Training: Im freien Training ist Porten erlaubt

Qualifying: Im Qualifying gilt **Portverbot** und ist für diesem Season beendet und darf nicht mehr rausfahren.

### 4.3. 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.

#### 4.4.1 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>

#### 4.4.2 Porten

Porten in der **Qualifying** ist **strengstens Verboten**.

---

<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

## 4.5. Verhalten im Rennen

### 4.5.1 Streckenbegrenzung

Die Streckenbegrenzung muss während des Rennens eingehalten werden. Strafen, die die Simulation aufgrund zu vieler Überschreitungen vergibt, werden nicht zurückgenommen.<sup>4</sup> Allgemein darf sich **kein Vorteil** durch das Verletzen der Streckenbegrenzung erschlichen werden.

#### 4.5.1.1 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>5</sup>

#### 4.5.1.2 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**.

#### 4.5.1.3 Boxenlinie

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

### 4.5.2. 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>6</sup> strafbar.

Exzessives & penetrantes Flashen ist nicht erlaubt.

#### 4.5.2.1. 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.

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.

---

<sup>4</sup> Ausnahmen können in besonderen Fällen getroffen werden. Dazu muss sich das Team schnellstmöglich mit der Reko in Kontakt setzen.

<sup>5</sup> Der erschlichene Vorteil muss nicht zwingend von zeitlicher Natur sein.

<sup>6</sup> Wechseln der Linie während des Bremsens, ausgenommen zur Kollisionsverhinderung

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>7</sup> des angreifenden Fahrzeugs mindestens **auf der Höhe der Tür des verteidigenden Fahrzeuges beim Eingang der Bremszone** ist.<sup>8</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.

#### 4.5.2.2. 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.

#### 4.5.3. 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.

#### 4.5.4. 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.

---

<sup>7</sup> Aero-Teile ausgenommen

<sup>8</sup> Dann "gehört" die Kurve sozusagen dem Angreifer.

#### 4.5.4.1 Während einer Überrundung

##### **Überrundende Fahrzeuge**

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

##### **Zu überrundende Fahrzeug**

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

Sobald das überrundende Fahrzeug sich angekündigt hat, muss das zu überrundende Fahrzeug ab der letzten Blauen Flagge bei der nächstmöglichen Gelegenheit<sup>9</sup> oder spätestens nach **einer halben Runde** das überrundende Fahrzeug vorbeilassen. Dies gilt auch, wenn das zu überrundende Fahrzeug in einem Zweikampf ist.

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

#### 4.5.4.2 Während einer Rücküberrundung

Die Rücküberundung erfolgt analog zur Überrundung wie in [4.5.4.1](#) beschrieben, mit dem Unterschied, dass das Fahrzeug, welches zurück überrundet werden soll, keinen Platz machen muss, wenn es sich im Zweikampf<sup>10</sup> befindet.

Auch wenn keine blaue Flagge von der Simulation angezeigt wird, gilt auch hier analog [4.5.5.1](#) und die Mindestanforderungen für eine Strafe, falls Rücküberundung blockiert werden.

---

<sup>9</sup> Wenn es möglich ist, das zu überholende Fahrzeug sicher vorbeizulassen, ohne selber zu sehr Zeit verlieren zu müssen

<sup>10</sup> Wenn der Abstand unter 1 Sekunden zwischen den beiden kämpfenden Fahrzeugen liegt

## 4.5.5. 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.

### 4.5.5.1 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 [4.5.4.1](#) 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 [4.5.4.1](#) definiert vorbei.

### 4.5.5.2 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>11</sup> hat nachweislich **keine Vorsicht** walten lassen, kann das ankommende Fahrzeug dafür bestraft werden.

### 4.5.5.3 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>12</sup>.

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

---

<sup>11</sup> Das Fahrzeug, dass sich dem langsamen Fahrzeug nähert

<sup>12</sup> Hiervon ausgenommen sind verunfallte und auf die Strecke zurückkehrende Fahrzeuge.

## 5. 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 Community-Ausschluss möglich ist.

### 5.1. 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.

### 5.2. 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>13</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.

### 5.3 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>13</sup> Mit der Ausnahme, wenn dies von beiden Seiten ausdrücklich gewünscht ist



## 6. Melden von Vorfällen

Das Melden von Vorfällen kann frühestens 24 Stunden nach dem Rennen durchgeführt werden. Den Link zum Report findet Ihr im Strafantrag stellen. Jeder gemeldete Vorfall wird von der Reko bearbeitet.

- Antrag stellen möglich ab einen Tag nach dem Rennen (Donnerstag) ab 20 Uhr
- Einreichen möglich bis 4 Tage nach dem Rennen (Samstag) bis 20 Uhr
- Anträge werden bis 7 Tage nach dem Rennen (Mittwoch) von der REKO bearbeitet.
- Einspruch möglich bis 10 Tage nach dem Rennen (Samstag) bis 20 Uhr
- Einsprüche werden bis 11 Tage nach dem Rennen (Sonntag) bearbeitet

Woche 1							Woche 2							
Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag	Samstag	Sonntag	
		Renntag												
			Antrag stellen möglich von Donnerstag 20Uhr bis Samstag 20Uhr											
							REKO Bearbeitungszeit							
									Einspruch möglich bis Samstag 20Uhr					
									REKO Bearbeitungszeit für Einsprüche					

Anträge oder Einsprüche, die außerhalb der Zeiten eingereicht werden, werden nicht bearbeitet.

## 7. Rennablauf

### 7.1. Briefing

Das Briefing ist eine Information Session für alle FahrerInnen vor dem Rennen, wo die Rennleitung 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.

### 7.2 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 **Rennleitung** 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**.

### 7.4 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>14</sup> Wir bitten euch, eine komplette Inlap zu fahren.

## 8. Discord

Teilnahmeberechtigte Fahrer müssen im Besitz eines Headsets oder einer Kombination Mikrofon + Kopfhörer sein.

Zudem besteht eine Anwesenheitspflicht auf dem Discord Server, damit Absprachen und Koordination erfolgen können.

Im Hauptchannel (Briefing) ist Push-To-Talk zwang, weil keiner von Umgebungsgeräuschen oder dergleichen gestört werden möchte.

Im Hauptchannel ist die Kommunikation auf ein Minimum beschränkt. Allen Fahrern steht es frei für das Rennen in einen anderen Channel oder auf einen anderen Discord zu wechseln.

Der Übersicht halber haben alle Fahrer ihre Fahrzeugnummer vor dem Namen zu tragen.

Es ist gerne gesehen den Ingame-Namen zu benutzen, jedoch keine Pflicht

Beispiele für Namen im Discord:

#1 Max Mayer

#1 M. Mustermann / Max Mayer

---

<sup>14</sup> Manche Fahrer haben eine DD und unvorhersehbare Kollisionen können hier zu Verletzungen führen.