



CCS

Sprint Liga
Regelwerk

1. Verhaltenskodex	4
2. Ansprechpartner	4
3. Zeitplan	5
3.1.1 Zeitplan während eines Events	5
3.2.1 Fahrerbesprechung (Briefing)	5
3.3.1 Startprozedur (Fliegender Start)	5
4. Fahrzeug und Lackierung	6
4.1.1 Fahrzeuge	6
4.2.1 Fahrzeugwechsel in der laufenden Saison	7
4.2.2 Neue Fahrzeuge	7
4.2.3 Fahrzeuglackierungen	7
5. Teilnahme	8
5.1.1 Bewerber	8
5.2.1 Einteilung	8
5.2.2 Neue Fahrer	8
5.3.1 Fahrername	8
5.4.1 Anmeldeverfahren	8
5.5.1 Klasseneinteilung	9
6. Wertung	10
6.1.1 Klassenwertung	10
6.2.1 Teamwertung	10
6.2.2 Fahrerwertung	10
6.2.2.1 Wertungssystem Rennen	11
6.2.2.2 Wertungssystem Qualifying	11
6.3.1 Erfolgsgewicht	12
6.4.1 Streichergebnis	12
6.5.1 Anspruch auf Punkte	12
7. Generelles Verhalten	13
7.1.1 Allgemeines	13
7.2.1 Discord	13
7.3.1 Server Chat	13
7.4.1 Server verlassen	13
7.5.1 ESC-Verbot	14
7.5.1.1 Porten in der Box	14
7.6.1 Unerlaubte Hilfsmittel	14
7.7.1 Cheats	14
8. Verhalten im Rennen	15
8.1.1 Grundsätzliches	15
8.2.1 Streckenbegrenzung	15
8.3.1 Überholen	15
8.4.1 Überrunden/Blaue Flaggen	16
8.5.1 Gelbe Flaggen/Gefahr	16

8.6.1 Zurückkehren auf die Strecke	16
8.7.1 Verhalten in der Boxengasse	17
8.7.1.2 Boxenstopp Pflichten für 60 Minuten Rennen	17
8.7.1.3 Boxenstopp Pflichten für 90 Minuten Rennen	17
8.7.2 Ausfahrt aus der Boxengasse	18
8.8.1 Bremspunkte	18
8.9.1 Qualifying	18
9. Strafen	19
9.1.1 Allgemeine Information	19
9.2.1 Strafanträge	19
9.3.1 Ablauf eines Strafverfahrens	20
9.4.1 Einsprüche	20
10. Verwarnkatalog	21
10.1.1 Zeitstrafen	21
10.2.1 Verwarnpunkte	21
10.3.1 Anmeldung zum Rennen	22
10.4.1 Strafenkatalog Qualifying	22
10.4.2 Strafenkatalog Rennen	23
10.5.1 Trainingsrennen	23
10.6.1 Unsportlichkeit	24
10.7.1 Übernahme der Strafpunkte	24

1. Verhaltenskodex

Wir freuen uns, unsere gemeinsame Leidenschaft und unser Hobby mit euch zu teilen! Bei uns sollen Spaß am Simracing und das gemeinsame Racing im Mittelpunkt stehen. Daher möchten wir gerne unsere Vorstellungen zum Umgang miteinander und unser Regelwerk mit euch teilen.

Auf der Website sowie auf allen Servern und Kanälen unserer Community CompetizioneCup soll ein respektvoller Umgang vorherrschen. Wir möchten einen freundlichen und hilfsbereiten Umgang sowie eine angenehme Diskussionskultur fördern und Mitgliedern zur Teilnahme am aktiven Austausch einladen. Hierbei soll der Spaß im Vordergrund stehen! Unser Ziel ist es, eine angenehme Wohlfühlatmosphäre für ALLE zu schaffen, in der Fahrer sich aktiv einbringen können. Feedback und Ideen finden bei uns ein Gehör und werden gerne aufgenommen. (Dabei stehen nicht Eigeninteressen im Vordergrund, sondern unsere Community.)

Im Umkehrschluss möchten wir darauf hinweisen, dass wir keinen negativen Umgang untereinander dulden. Daher möchten wir nicht, dass beleidigende Kommentare, provokatives und/oder aggressives sowie unsportliches Verhalten jeglicher Art in unserer Community Einzug halten. Gerne kann die Ligaleitung zur Beilegung einer Meinungsverschiedenheit beitragen.

Es gilt grundsätzlich für alle Fahrer, dass wir uns auf der Strecke mit höchstmöglichem Respekt begegnen! Wir lassen uns immer ausreichend Platz, vor allem in der ersten Runde. Als Fahrer fahren wir umsichtig und stecken lieber einmal mehr zurück, als einen Unfall zu riskieren. Im Zweikampf ist die Linie des Gegners zu jeder Zeit zu respektieren. Sollte ein Fahrer einen anderen drehen oder von der Strecke drängen und sich dadurch einen Vorteil verschaffen, sollte er diesen Vorteil, an geeigneter Stelle, an den Fahrer zurückgeben. Wir respektieren jeden auf der Strecke, ob langsam oder schnell, ist absolut unerheblich. Nach Zwischenfällen reden wir zuerst miteinander, anstatt sich anzuklagen. Jeder von uns sollte bemüht sein, Unstimmigkeiten zu einem schnellstmöglichen Zeitpunkt zu beseitigen. Beim Überehrenden geben wir uns gegenseitig genug Platz und lassen den Fahrer dabei an einer geeigneten Stelle vorbei. Andersherum muss der hintere Wagen, den zu Überehrenden genug Zeit geben, sich passend zu positionieren. Drängeln und Quetschen wollen wir nicht sehen. Wenn ein schneller überehrender Fahrer versucht, sich zurückzurunden, sollte ihm das aus Fairness auch gestattet werden.

2. Ansprechpartner

Für alle Fragen bitte das Ticketsystem auf dem Discord benutzen.

3. Zeitplan

Die genauen Termine findest du bei uns auf dem Discord im Channel 🏁cc-liga-terminen🏁

3.1.1 Zeitplan während eines Events

Die PRO und die AM fahren in abwechselnden Wochen. Die Rennen finden im zweiwöchigen Rhythmus statt.

Server Start: 18:30 Uhr mit 60min Training am Anfang (optional)
Briefing: 19:15 - 19:25 Uhr (Details siehe 3.1.2)
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)

3.2.1 Fahrerbesprechung (Briefing)

Die Teilnahme an der Fahrerbesprechung ist Pflicht. Diese Besprechung findet in der Regel, sofern nicht anders verkündet, vor der Qualifikation statt. **Alle Autos haben während des Briefings in der Boxengasse zu sein.** Hier werden grundsätzlich folgende Einzelheiten beschrieben bzw. erläutert:

- Anwesenheit der Fahrer
- Verhaltensregeln
- Klären von Fragen
- Schlüsselpunkte auf den Strecken (bspw. Boxengasse Ein- und Ausfahrt)
- Besonderheiten

Bei Nichtteilnahme am Briefing wird ein Qualiverbot fürs aktuelle Rennen, im spätesten Fall für das Folgerennen ausgesprochen.

Diese Strafe kann noch am selben Tag ausgesprochen werden oder wird in der Strafenmitteilung ausgesprochen.

3.3.1 Startprozedur (Fliegender Start)

Es wird eine volle Einführungsrunde gefahren. Die Einführungsrunde erfolgt im "Single-File" mit Systemunterstützung. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Position, die ACC vorgibt, einzuhalten ist. Sobald der letzte Abschnitt der Strecke erreicht wurde, erfolgt "Double-File" mit Systemunterstützung und die Fahrer müssen sich auf der angezeigten Seite einreihen.

Des Weiteren ist trotz Positionsanzeige darauf zu achten, seine eigene Startposition nicht zu verändern. Dies bedeutet, dass man im grünen Bereich der Anzeige sein muss, um weder den Vordermann noch den Hintermann zu stören.

Die Ligaleitung hält sich das Recht vor, entsprechende Strafanträge mit Strafen zu versehen. Nach der letzten Kurve herrscht ein Tempolimit von 70 km/h (43 mph). Da wir die Einführungsrunde mit der Systemunterstützung nutzen, ist die Kollision zwischen Fahrzeugen deaktiviert. Es ist strengstens verboten, diese Kollision auszunutzen und durch andere Fahrzeuge zu fahren.

4. Fahrzeug und Lackierung

4.1.1 Fahrzeuge

Folgende Fahrzeuge sind zugelassen:

- AMR V8 Vantage GT3
- Audi R8 LMS EVO
- Audi R8 LMS EVO II
- Bentley Continental GT3 (2018)
- BMW M4 GT3
- BMW M6 GT3
- Ferrari 488 GT3
- Ferrari 488 GT3 EVO
- Ferrari 296 GT3
- Lamborghini Huracan GT3 EVO
- Lamborghini Huracan GT3 EVO II
- Lexus RC-F GT3
- McLaren 650s GT3

- McLaren 720s GT3
- Mercedes AMG GT3
- Mercedes AMG EVO GT3 (2020)
- Nissan GT-R Nismo GT3
- Porsche 991.II GT3 R
- Porsche 992 GT3 R
- McLaren 720s GT3 Evo


4.2.1 Fahrzeugwechsel in der laufenden Saison

Ein Fahrzeugwechsel während der Saison ist möglich, jedoch nur mit einem Punktverlust von 100%. Zwischen dem 4. und 5. Saisonrennen kann das Auto einmal bei vollem Punktverlust gewechselt werden.

4.2.2 Neue Fahrzeuge

Sollten neue Fahrzeuge ins Spiel kommen, werden sie in den Rennkalender mit aufgenommen, sobald eine BoP für das Fahrzeug erschienen ist. Die Ligaleitung kann das Fahrzeug auch früher sowie später für den Rennkalender freigeben.

4.2.3 Fahrzeuglackierungen

Custom-Liveries werden unterstützt, jedoch müssen Custom-Liveries unseren Vorgaben entsprechen. Alle weiteren Details findet ihr im Discord-Channel  custom-liveries

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.

Die Custom-Liveries müssen bis Freitag 20:00 Uhr vor dem Rennen eingereicht werden.

5. Teilnahme

5.1.1 Bewerber

Teilnahmeberechtigt sind Fahrer, die Assetto Corsa Competizione legal erworben haben und im Besitz aller DLC sind.

5.2.1 Einteilung

Fahrer der vorigen Saison behalten Ihren Platz im Split und müssen keine Einteilungszeiten fahren. Die ersten 3 Fahrer der letzten Saison werden aufgestuft. **Jedoch behält sich die Ligaleitung vor, auch mehr als 3 Fahrer aufzustufen.**

5.2.2 Neue Fahrer

Neue Fahrer, die noch keine Einteilungszeiten gefahren haben, müssen diese auf dem Nürburgring und in Silverstone ablegen. Dabei müssen 10 Runden in Folge gefahren werden, wovon 7 gültig sein müssen. Beim Herausfahren sind 100L im Tank mitzuführen. Gewertet wird die schnellste Runde. Nach spätestens 12 Runden ist wieder in die Box reinzufahren. Danach kann wieder rausgefahren werden, um das Prozedere zu wiederholen.

Server Name: CompCup | CCSS | S8 | Saisonqualifikation | Strecke | [www.compcup.de]
Password: compQuali

Server Name: CompCup | CCSP | S8 | Trainingsserver | Strecke | Wetter |
[www.compcup.de]
Password: compTrain

5.3.1 Fahrername

Der Fahrername muss ein Klarname bzw ein fiktiver Klarname sein, der authentisch und angemessen ist. Namen wie z.B. Donald Trump, Angela Merkel oder Lewis Hamilton wären unangebracht.

5.4.1 Anmeldeverfahren

Die Anmeldung findest du unter <https://compcup.de/unsere-ligen/>. Es werden maximal 100 Fahrer teilnehmen können. Bei mehr als 100 Fahrern wird es eine Warteliste geben. Fahrer die mind. 75% der Vorigen Saison mitgefahren sind, haben den Platz für die nächste Saison sicher und dürfen ihre Startnummer auch behalten. Die Anmeldungen laufen bis 4 Tage vor dem Start des 6. Rennens.

5.5.1 Klasseneinteilung

Die Klasseneinteilung in PRO und AM erfolgt nach den Einteilungszeiten sowie Ergebnissen wie in Punkt 5.2.1 Einteilung beschrieben. Zwischen dem 3. und 4. Ligarennen können Ab- und Aufstufungen vorgenommen werden, sofern nötig.

Die Aufstufung erfolgt automatisch durch die Ligaleitung. Eine Abstufung erfolgt nur nach Prüfung eines Abstufungsantrags. Der Antrag wird dann über das Ticketsystem auf dem Discord gestellt. Die Ligaleitung wird dann prüfen, ob dem Antrag stattgegeben wird.

Sollte ein Antrag abgelehnt werden, ist dem Folge zu leisten.

6. Wertung

6.1.1 Klassenwertung

Das Fahrerfeld ist in 2 Klassen aufgeteilt. Die PRO-Klasse und die AM-Klasse.

6.2.1 Teamwertung

Ein Team darf aus maximal 2 Fahrern bestehen. Die Teamwertung ist Split-Übergreifend. Die Teamwertung setzt sich aus den Punkten von den Fahrern eines Teams zusammen.

Bei Teamwechsel bleiben die bereits erzielten Punkte beim Team. Einer Punkt-Mitnahme wird nicht stattgegeben.

6.2.2 Fahrerwertung

CCS-Meister ist, wer in der Addition aller Grands Prix einer Saison die meisten Punkte gesammelt hat. Sollte bei den Punkten zwischen zwei oder mehreren Fahrern Gleichheit herrschen, dann entscheidet das jeweils beste Einzelresultat. Ein Sieg sticht also einen zweiten Platz aus, ein zweiter Platz einen dritten, ein dritter einen vierten und so weiter. Das gleiche gilt für die Teamwertung.

6.2.2.1 Wertungssystem Rennen

Platzierung	Punkte	Platzierung	Punkte
P1	50	P16	15
P2	44	P17	14
P3	39	P18	13
P4	36	P19	12
P5	33	P20	11
P6	30	P21	10
P7	28	P22	9
P8	26	P23	8
P9	24	P24	7
P10	22	P25	6
P11	20	P26	5
P12	19	P27	5
P13	18	P28	5
P14	17	P29	5
P15	16	P30	5

Die schnellste Runde im Rennen gibt zusätzlich einen Punkt

6.2.2.2 Wertungssystem Qualifying

Platzierung	Punkte
P1	3
P2	2
P3	1

6.3.1 Erfolgsgewicht

Die Top 3 des jeweiligen Splits erhalten für das nächste Rennen Zusatzgewichte.
Wenn das darauffolgende Ligarennen ausgelassen wird, erlischt auch das Zusatzgewicht.

Platzierung	Gewicht
P1	+30Kg
P2	+20Kg
P3	+10Kg

6.4.1 Streichergebnis

Das schlechteste Ergebnis wird am Ende der Saison gestrichen und geht nicht in die Wertung ein.

6.5.1 Anspruch auf Punkte

Die Rennen werden voll gewertet, wenn ein Rennabbruch erst nach 75% der Gesamt-Rundenanzahl erfolgt. Bei unter 75% entscheidet die Lobby, ob das Rennen verschoben, gestrichen oder neu gestartet wird. Maximal werden 2 ausgefallene Rennen der Saison nach hinten verschoben und jedes weitere wird gestrichen.

Ein Fahrer hat erst Anspruch auf Punkte, wenn dieser 75% der Gesamtdistanz des Erstplatzierten zurückgelegt hat.

7. Generelles Verhalten

7.1.1 Allgemeines

In allen Sessions ist darauf zu achten, dass kein Fahrer den anderen behindert, vermeidet Kamikaze Aktionen.

7.2.1 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:

#86 Sir Error404_UserNotFound¹

#86 D. Gräber / Sir Error404_UserNotFound²

7.3.1 Server Chat

Das Benutzen der InGame-Chat Funktion ist in keiner Session eines Events gestattet, ausgenommen sind die Veranstalter sowie Rennleiter. Die Benutzung der Chat-Funktion kann von den Stewards bestraft werden.

7.4.1 Server verlassen

Das absichtliche Verlassen des Servers ist erst dann gestattet, wenn einen alle noch aktiven Teilnehmer bereits überholt haben und man als letzter klassifiziert ist.

¹ Pflicht: So muss der Name im DC aussehen

² Optional: Diese Form ist jedem Nutzer frei

7.5.1 ESC-Verbot

Grundsätzlich herrscht ESC-Verbot, sprich das Zurückporten in die Box, während man sich auf der Strecke befindet. Das Fahrzeug darf nur während des Aufenthalts in der eigenen Box, oder falls es aus eigener Kraft nicht mehr im Stande ist, zu dieser zurückzukehren, verlassen werden. (Durch die ESC-Taste).

7.5.1.1 Porten in der Box

Das Porten in die eigene Box ist erst erlaubt, sobald man mit den Vorderreifen die Pitbox berührt, welche am nächsten zur Boxeneinfahrtslinie ist. Wer vorher portet, sei es auf der Strecke oder in der Box (vor der letzten Box), beendet seine Session und darf nicht wieder rausfahren.

7.6.1 Unerlaubte Hilfsmittel

Alle Programme bzw. Funktionen eines Programms, die automatisiert, ohne direkte Eingabeaufforderung einer Person (Verbal oder physisch) Veränderungen am Fahrzeug vornehmen, sind ausdrücklich verboten. Das Missachten dieser Regel gilt als Unsportlichkeit und wird bestraft.

7.7.1 Cheats

Das Benutzen jeglicher Software/Modifikationen (gemeint sind Cheats) zur Vorteilsverschaffung ist strengstens untersagt. Die Ligaleitung entscheidet, was ein Cheat ist. Besteht der ernste Verdacht, dass ein Mitglied unserer Community cheatet und dies nicht widerlegen kann, wird das Mitglied mit sofortiger Wirkung für immer aus der gesamten Community ausgeschlossen.

8. Verhalten im Rennen

8.1.1 Grundsätzliches

Fahrer dürfen jederzeit einen Zweikampf führen, solange diese Fahrer sich in der gleichen Runde befinden und keine gelben Flaggen geschwenkt werden. Bei einem Überholmanöver oder einer Überrundung gelten die allgemeinen Regeln für ein Überholmanöver oder der Überrundung.

8.2.1 Streckenbegrenzung

Die Streckenbegrenzung wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Curbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrichtungen, gelten nicht als Strecke.

Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens 2 Reifen innerhalb bzw. auf der Strecke befinden. Ein Reifen befindet sich auf der Strecke, solange noch ein Teil des Reifens mit der Strecke in Kontakt ist. Die Streckenbegrenzung darf nur verlassen werden, um einen Unfall zu vermeiden.

Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden. Straffreiheit tritt dann ein, wenn der erlangte Vorteil unmittelbar rückgängig gemacht wird. Bei einem Unfall wird das Verlassen der Strecke nicht geahndet.

8.3.1 Überholen

Wie es die Umstände zulassen, darf sowohl Links wie auch Rechts überholt werden. Das Brechen des Windschattens mithilfe "Zickzack" fahren ist nicht erlaubt, lediglich EIN Seitenwechsel ist hier gestattet. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen auf einer Geraden und vor einer Bremszone gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten.

Ein Überholmanöver muss so angesetzt sein, dass eine übermäßige Gefährdung des Gegners ausgeschlossen ist, so trägt grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver.

Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur erlaubt. Ein gefahrloses Zurückkehren auf die Ideallinie ist gestattet.

Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten. Movement under braking ist strengstens verboten.

8.4.1 Überrunden/Blaue Flaggen

Ein allein fahrendes Fahrzeug darf die komplette Breite der Strecke benutzen. Sobald sich ein schnelleres Fahrzeug nähert, das überrunden möchte, muss innerhalb einer Runde ab der letzten blauen Flagge dieses Fahrzeug bei einer sich bietenden, sicheren Gelegenheit (z. B. eine Gerade) die Möglichkeit zum Überrunden gegeben werden.

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver. Wenn der schnellere Fahrer die Überrundung nicht ohne Gefährdung des langsameren Fahrers durchführen kann, muss er auf eine Möglichkeit warten, bei der die Überrundung ohne Gefahr ausgeführt werden kann.

Jeder Fahrer, der ein langsames Fahrzeug gefährdet, bedrängt oder einen Unfall verursacht, kann den Stewards gemeldet werden. Über das Strafmaß entscheiden situationsbedingt die jeweiligen Stewards.

8.5.1 Gelbe Flaggen/Gefahr

Bei gelber Flagge muss jeder Fahrer mit erhöhter Vorsicht fahren, jederzeit bremsbereit sein und es gilt absolutes Überholverbot - Es sei denn, man muss einem Kontrahenten ausweichen, um einen Unfall zu vermeiden.

Dieser so gewonnene Platz ist umgehend zurückzugeben. Das Missachten kann den Stewards gemeldet werden. Bei doppelter gelber Flagge ist die Geschwindigkeit sofort deutlich ersichtlich zu reduzieren, ein rechtzeitiges Anhalten muss jederzeit möglich sein.

8.6.1 Zurückkehren auf die Strecke

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird. Rücksichtsloses Auffahren auf die Strecke wird durch die Stewards bestraft.

8.7.1 Verhalten in der Boxengasse

Die auf der zu fahrenden Strecke vorgegebene Höchstgeschwindigkeit für die Boxengasse ist in keiner Session zu überschreiten. Dafür ist die Verwendung des Pit-Limiters Pflicht.

Die Boxengasse besteht aus der Fast Lane und der Working Lane. Working Lane meint den Bereich, in dem man sich aufhält, wenn der Boxenstopp stattfindet.

Grundsätzlich soll jeder Fahrer in der Fast Lane fahren. Lediglich für die unmittelbare Ein- und Ausfahrt in die eigene Box darf man die Fast Lane verlassen und die Working Lane befahren werden.

Fahrer, die sich in der Fast Lane befinden, haben immer Vorfahrt gegenüber Fahrern, die gerade aus der Working Lane kommen. Fahrer müssen sich in der Fast Lane einsortieren, ohne dass die Autos sich überlappen (Ghosting ist in der Boxengasse aktiviert). Selbst eine minimalste Überlappung/Streifen (wäre in der Realität eine Kollision) hat zur Folge, dass der aus der Working Lane kommende Fahrer sich zurückfallen und einsortieren muss. Wird dies missachtet, gilt dies als unsichere Freigabe und wird nach Strafenkatalog bestraft.

8.7.1.2 Boxenstopp Pflichten für 60 Minuten Rennen

Während eines 60-Minuten Rennens ist ein Boxenstopp Pflicht, beim Boxenstopp müssen alle 4 Reifen einmal gewechselt werden. Nachtanken ist möglich, aber keine Pflicht. Die Boxengasse ist während des Rennens die ganze Zeit über geöffnet.

8.7.1.3 Boxenstopp Pflichten für 90 Minuten Rennen

Während eines 90-Minuten Rennens sind 2 Boxenstopps Pflicht. Die Reifenwechsel Pflicht entfällt. Für jeden Pflicht Stop muss mindestens 1 Liter getankt werden. Die Boxengasse ist während des Rennens die ganze Zeit über geöffnet.

8.7.2 Ausfahrt aus der Boxengasse

Das Überfahren der weißen Linie nach der Boxenausfahrt ist von einem Fahrzeug, welches aus der Boxengasse kommt, nicht erlaubt (Quali und Rennsession). Zum Überfahren zählt, sobald ein Reifen die Linie komplett überfährt.

Das Fahrzeug, welches aus der Box auf die Rennstrecke zurückkommt, ist als normales Gegnerfahrzeug anzusehen, sobald es das Ende der weißen Linie erreicht hat. Hier zählt gegenseitige Rücksichtnahme. Als Beispiel wäre hier die Boxenausfahrt in Brands Hatch zu nennen, wo direkt nach der Ausfahrt die Ideallinie gekreuzt wird. Das Überfahren der weißen Linie wird, je nach schwere, mit mindestens einem Verwarnpunkt geahndet.

8.8.1 Bremspunkte

Jeder Fahrer hat die Bremspunkte und das Tempo so zu wählen, dass er das Auffahren auf den Vordermann jederzeit verhindern kann. Gerade in der Startphase ist besondere Vorsicht geboten, da sich hier veränderte Bremspunkte ergeben können. Außergewöhnliche Bremspunkte ohne Notwendigkeit sind strikt zu unterlassen. Ein bewusstes Auflaufen lassen des Hintermanns ist ausdrücklich verboten.

8.9.1 Qualifying

Jeder Fahrer hat das Recht auf seine schnelle Runde, auch wenn ein schnellerer Fahrer hinter ihm ist. Es ist nicht gestattet, einen Fahrer, welcher sich auf einer Hotlap befindet, zu überholen. Blauen Flaggen sind unverzüglich und ohne übermäßiges Behindern anderer Fahrer folge zu leisten. Fahrer, die nicht auf einer Hotlap sind, haben ebenfalls unverzüglich den Fahrern auf einer schnellen Runde Platz zu machen und die Ideallinie freizugeben.

9. Strafen

9.1.1 Allgemeine Information

Der Verhaltensleitfaden ist auch ein Inhalt, um Strafen nach dem Verwarnkatalog zu beurteilen. Eventuelle Vorfälle in der Liga sollten zuerst mit der betroffenen Person geklärt werden, es besteht aber keine Pflicht. Gibt es keine Einigung, kann ein Strafantrag gestellt werden. Strafanträge werden im Discord unter #strafantrag-erstellen gestellt. Dieser Bereich ist nur für Stewards, Antragsteller, Angeklagten und in letzter Instanz an die Ligaleiter gedacht und nur diese sind schreibberechtigt.

Im Strafantrag muss die Stelle im Replay detailliert angegeben werden. Eine eigene Stellungnahme ist Pflicht. Sollten die Stewards nichts finden, wird der Strafantrag fallen gelassen. Alternativ können auch Videos hochgeladen werden.

Die getroffenen Entscheidungen der Stewards sind zu jeder Zeit zu respektieren. Fühlt sich ein Fahrer ungerecht behandelt, so kann ein Einspruch innerhalb von 2 Tagen nach Bekanntgabe der Entscheidung über ein Ticket eingereicht werden.

9.2.1 Strafanträge

Die Ligaleiter und Stewards sind berechtigt, einen Strafantrag, im Sinne der Liga, zu stellen. Strafanträge können ebenfalls von in Vorfällen involvierten Fahrern gestellt werden.

Strafanträge werden im Discord unter #strafantrag-erstellen gestellt. Dieser Bereich ist nur für Stewards, Antragsteller, Angeklagten und in letzter Instanz an die Ligaleiter gedacht und nur diese sind schreibberechtigt.

Im Strafantrag muss die Stelle im Replay detailliert angegeben werden. Eine eigene Stellungnahme ist Pflicht. Sollten die Stewards nichts finden, wird der Strafantrag fallen gelassen. Alternativ können auch Videos hochgeladen werden. Eine eigene Stellungnahme ist Pflicht.

Ein Strafantrag darf frühestens 24 Stunden nach Eventbeginn (Mi. 20 Uhr) gestellt werden und muss spätestens 72 Stunden nach Eventbeginn (Fr. 20 Uhr) gestellt sein. Zu früh oder zu spät gestellte Anträge werden unbearbeitet abgelehnt!

9.3.1 Ablauf eines Strafverfahrens

- Renntag 20:00 Uhr (Eventbeginn)
- (Optional) Gespräch mit der betroffenen Person
- Mittwoch 20:00 Uhr bis Freitag 20:00 Uhr Einreichungszeitraum
- Stewards bearbeiten innerhalb von 7 Tagen den Strafantrag
- Späteste Bekanntgabe Fr. 20:00 Uhr vor dem nächsten Rennen³
- Bis spätestens Sonntag⁴ 20:00 Uhr können Einsprüche eingereicht werden

9.4.1 Einsprüche

Einsprüche gegen Entscheidungen der Stewards sind nur zulässig, wenn eindeutige Beweise vorgelegt werden können, die eine Fehlentscheidung belegen, ansonsten ist die Entscheidung zu respektieren und der Einspruch wird abgelehnt. Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Stewards muss gut überlegt sein. Ein Ausnutzen oder zu häufige ungerechtfertigte Einsprüche können als Unsportlichkeit eingestuft und durch die Ligaleitung ebenfalls bestraft werden.

Die Einsprüche werden durch die Ligaleiter bearbeitet.

³ Bezogen auf die jeweilige Klasse (PRO bzw. AM)

⁴ Der Sonntag nach der Bekanntgabe der Entscheidungen der Stewards

10. Verwarnkatalog

10.1.1 Zeitstrafen

Die Stewards können für jeden Rennvorfall eine Zeitstrafe aussprechen. Zeitstrafen können in folgenden Schriften ausgesprochen werden: 5 Sekunden, 10 Sekunden, 15 Sekunden und 20 Sekunden. Die Zeitstrafen werden auf das Ergebnis angewendet, indem der Zwischenfall passiert ist. Zeitstrafen sollen das bevorzugte Strafmaß sein.

10.2.1 Verwarnpunkte

Die Verwarnpunkte rücken in den Hintergrund und sind zu vergleichen mit dem Punktekonto in Flensburg. Stewards können, müssen aber nicht zu jeder Zeitstrafe zusätzliche Verwarnpunkte aussprechen.

Verwarnpunkte	Strafen
+3 Verwarnpunkte	1. Qualiverbot (Folgerennen ^{**})
+6 Verwarnpunkte	2. Qualiverbot (Folgerennen ^{**})
+8 Verwarnpunkte	1. Rennverbot (Folgerennen ^{***})
+10 Verwarnpunkte	3. Qualiverbot (Folgerennen ^{**})
+12 Verwarnpunkte	2. Rennverbot (Folgerennen ^{***})
+15 Verwarnpunkte	Saisonausschluß

Grundsätzlich wird hier zwischen Strafenverteilung durch die Ligaleitung und Strafenverteilung durch die Stewards (nach gestelltem Strafantrag oder auf eigene Untersuchung) unterschieden. Es folgt zuerst der Strafenkatalog der Ligaleitung. Darunter wird die Richtlinie der Strafenverteilung nach Entscheidung der Stewards zu finden sein.

^{**} Bezieht sich auf das nächste Ligarennen, an dem der Fahrer teilnimmt

^{***} Bezieht sich auf das unmittelbar folgende Rennen

10.3.1 Anmeldung zum Rennen

Wer dreimal hintereinander nicht zum Rennen erscheint, ohne Rücksprache mit der Ligaleitung zu halten, wird aus dem Ligabetrieb ausgeschlossen.

10.4.1 Strafenkatalog Qualifying

- Negative Beeinflussung des Qualifyings (0-4 Verwarnpunkte)
- Absichtliches Zerstören des Fahrzeugs (+3 Verwarnpunkte)
- Absichtliches Cutten (Qualiverbot im Folgerennen**)
- Absichtliches Zerstören anderer Fahrzeuge (+8 Verwarnpunkte)
- Absichtliches Verlassen des Servers (+1 Verwarnpunkt)
- Zurückkehren auf die Fahrbahn (0-6 Verwarnpunkte)
- Verstöße gegen 8.3.1 (Überholen) und/oder 8.4.1 (Überrunden/Blaue Flaggen) und/oder 8.5.1(Gelbe Flaggen/Gefahr) können von den Stewards bestraft werden (0-6 Verwarnpunkte)
- Unerlaubtes Überfahren der weißen Linie bei Boxen Ein-/ und Ausfahrt (ab 0 Verwarnpunkten)
- Unsichere Freigabe in der Box (Unsafe Release)(1 Verwarnpunkte + 5 Sekunden)

10.4.2 Strafenkatalog Rennen

- Verursachen einer Kollision (0-8 Verwarnpunkte)
- Vorsätzliches Zerstören des Fahrzeugs (+3 Verwarnpunkte)
- Unfares Zweikampfverhalten (0-6 Verwarnpunkte)
- Ignorieren blauer Flaggen (0-6 Verwarnpunkte)
- Ignorieren gelber Flaggen (0-6 Verwarnpunkte)
- Zurückkehren auf die Fahrbahn (0-6 Verwarnpunkte)
- Absichtliches cutten, um eine Disqualifikation zu provozieren (Rennverbot im Folgerennen***)
- Verstöße gegen 8.3.1 (Überholen) und/oder 8.4.1 (Überrunden/Blaue Flaggen) und/oder 8.5.1(Gelbe Flaggen/Gefahr) können von den Stewards bestraft werden (0-6 Verwarnpunkte)
- Unerlaubtes Überfahren der weißen Linie bei Boxen Ein-/ und Ausfahrt (ab 0 Verwarnpunkten)
- Unsichere Freigabe in der Box (Unsafe Release)(1 Verwarnpunkte + 5 Sekunden)

10.5.1 Trainingsrennen

Die Trainingsleiter haben die Befugnis Zwischenfälle die während eines offiziellen Trainingsrennens passieren, zu bestrafen. Die Strafen haben unmittelbar einfluss auf das nächste Ligarennen des Fahrers. Trainingsleiter können maximal eine Qualisperre aussprechen. Strafen über eine Qualisperre hinaus werden von der Ligaleitung beschlossen.

10.6.1 Unsportlichkeit

Hier wird ausschließlich die Ligaleitung je nach Schwere des Vergehens entschieden (+1-15 Verwarnpunkte) Sollte ein Ligaleiter selbst der Unsportlichkeit beschuldigt werden, so werden die Stewards der jeweiligen Liga den Fall zugewiesen bekommen.

Das sogenannte "Bug-Abusing", also das Ausnutzen von Fehlerhafter Programmierung in der Simulation zu seinem eigenen Vorteil, wird grundsätzlich als grob unsportlich eingestuft. Die Ligaleitung behält sich vor, außerhalb dieses Kataloges Strafen zu verteilen (z.B.: Wiederholungstäter, Unsportlichkeit , etc.).

- Absichtliches abräumen der Strecken Beschilderungen (1VP)
- Absichtliches abräumen der Strecken Beschilderungen (bei Wiederholung/in besonders harten Fällen) (2-3VP)

10.7.1 Übernahme der Strafpunkte

Verwarnpunkte, die im letzten Rennen zustande gekommen sind, werden mit in die nachfolgende Saison übertragen. Sollte es im letzten Saisonrennen zu einer Strafe kommen, wird diese im ersten Rennen der nachfolgenden Saison abgesehen.