

Saison 6

Shobbel.de - F1 Raceliga - Reglement



Shobbel ☺

Shobbel.de

Saison 6 stand 16.05.20



Inhaltsverzeichnis

§1. Anzahl der Rennen	2
§2. Punktesystem	2
§2.1 schnellste Rennrunde	3
§2.2 Sonderpunkte für die 2. Fahrer	3
§3. Renndistanz.....	3
§4. Fahrertausch	3
§5. Startaufstellung	3
§6. Qualifying.....	4
§7. Training	5
§7.1 Einzeltraining nach Ausfall	5
§7.2 Reconnecten im Trainig	5
§7.3 Anwesenheitspflicht	5
§8. Parc-Ferme-Regel	5
§8.1 Setups / Autoeinstellungen.....	6
§9. Safety-Car	6
§10. Wertung bei Ausfall eines Fahrers.....	6
§11. Neustart einer Session / eines Rennen.....	6
§11.1 Verhaltensregel bei einem Neustart:	7
§12. Zeitstrafen und Sanktionen.....	7
§13. Geschwindigkeitsbegrenzung.....	7
§13.1 Manuelle Schaltung	7
§14. Strafen	8
§14.1 Verhalten.....	8
§14.2 Einreichen eines Strafantrages + Beweise	8
§14.3 Ausführung / Abhandlung der Strafe	9
§14.4 Was ist nicht gestattet.....	9
§14.5 Strafgüte	10
§15. Der Ausschuss	11
§15.1 Was ist der Ausschuss	11
§15.2 Ablauf bei einem Strafantrag.....	11
§15.3 Aufgaben außerhalb eines Strafantrages	11
§16. Sonstiges Regeln.....	11
§16.1 Tankstand	11
§16.2 Teamfunk	12
§16.3 Ghosting	12
§16.4 Schadensmodell	12
§17. Ligaeinstellungen und Rennzeiten	13
§17.1 Allgemeine Einstellungen	13
§18. Teams	13



F1 2019 – Shobbel.de Raceliga – Reglement und Strafenkatalog

Jeder Fahrer erhält eine feste Startnummer, wenn er zum ersten Mal bei einem Grand Prix startet. Diese muss er im Laufe seiner Karriere immer verwenden. Für den amtierenden Weltmeister gibt es eine Ausnahme: Er darf auf Wunsch die Nummer 1 verwenden. Sollte eine Nummer bereits verwendet werden, muss eine andere Zahl genommen werden.

§1. Anzahl der Rennen

Eine Formel-1-Weltmeisterschaft besteht mindestens aus acht, aber maximal aus 21 Rennen. Stehen in einer Saison mehr Grands Prix im Kalender, ist dafür eine Sondergenehmigung erforderlich. Eine Absage des Streams kann aufgrund unvorhergesehener Ereignisse einmal vorkommen. Das Rennen fällt dann nicht aus, sondern wird am nächsten Rennstreamtag (dieser ist meistens Sonntag) nachgeholt.

§2. Punktesystem

- 01. Platz: 25 Punkte
- 02. Platz: 18 Punkte
- 03. Platz: 15 Punkte
- 04. Platz: 12 Punkte
- 05. Platz: 10 Punkte
- 06. Platz: 8 Punkte
- 07. Platz: 6 Punkte
- 08. Platz: 4 Punkte
- 09. Platz: 2 Punkte
- 10. Platz: 1 Punkt

Bei einem Rennabbruch werden keine Punkte vergeben, wenn der Führende zwei Runden oder weniger beendet hat. Halbe Punkte gibt es, wenn der Führende mehr als zwei Runden, aber weniger als 75 Prozent der Renndistanz absolviert hat. In allen anderen Fällen gibt es volle Punkte.

Weltmeister ist, wer in der Addition aller Grands Prix einer Saison am 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. Sollten all diese Resultate komplett identisch sein, werden die meisten schnelle Runden gewertet, anschließend die Ausfälle. Sollte dies alles identisch sein, zählt die schnellste Runde im letzten Rennen.

Für die Konstrukteurs-WM werden die Punkte aller Fahrer eines Teams addiert. Bei Punktegleichheit gelten die gleichen Kriterien wie in der Fahrer-WM.



Der Fahrer mit den meisten Pole-Position innerhalb einer Saison erhält den Titel „Flitzpiepe der Saison X (wobei das „X“ für die jeweilige Season steht). Haben zwei Piloten die gleiche Anzahl erzielt, entscheiden die weiteren Positionen.

§2.1 schnellste Rennrunde

Ab Season 5 bekommt der Fahrer, der im Rennen die schnellste Rennrunde gefahren hat, einen zusätzlichen Punkt auf sein Konto gutgeschrieben. Er muss sich jedoch in den TOP-10 befinden.

Sollte der Fahrer außerhalb der Punkte sein, so fällt der Punkt weg.

§2.2 Sonderpunkte für die 2. Fahrer

Alle Infos zu den Teams gibt es in **§18 Teams**

§3. Renndistanz

Für einen Grand Prix wird auf jeder Strecke die geringstmögliche Rundenzahl bemessen, die eine Distanz von 305 Kilometern überschreitet. Für Monaco wird wegen der niedrigen Durchschnittsgeschwindigkeit eine Ausnahme gemacht. Dies bezieht sich auf eine Renndistanz von 100%. In der F1-Raceliga fahren wir in der Regel nur 50% der tatsächlichen Renndistanz. In Ausnahmefällen kann es im Rahmen eines Streamevents auch mal zu höheren Renndistanzen kommen. Jedoch wird kein Rennen länger als 2 Stunden dauern.

§4. Fahrertausch

Während der Saison darf kein Team seine Fahrer wechseln. Fälle "höherer Gewalt" werden normalerweise nicht als Fahrertausch gewertet. In den Trainingssession können beide Fahrer eingesetzt werden.

§5. Startaufstellung

Die Autos stehen nach dem Ergebnis des Qualifyings (inklusive Berücksichtigung etwaiger Rückversetzungs-Strafen) gestaffelt im Acht-Meter-Abstand versetzt zueinander. Sollten Fahrer Strafen haben, die aus früheren Rennen entstanden sind, werden diese manuelle vor dem Rennstart durchgeführt. (Der Rennleiter speichert die aktuelle Session und eröffnet eine neue Lobby mit dem eben gespeicherten Spielstand. Es darf keinerlei Änderungen vorgenommen werden, mit Ausnahme den zu bestrafenden Fahrer. Sollte es vorkommen das nach einem Qualifikationslauf zwei oder mehr Fahrer eine Versetzung aufgrund des Strafenkatalogs erhalten, wird mit dem Fahrer begonnen, der in dieser Qualifikation der schnellste war, dann der zweitschnellste usw. Der Rennleiter hat dafür Sorge zu tragen, dass alles seine Richtigkeit hat, sollte ein Fehler nach Session Beginn erkannt werden, wird dieser nicht mehr behoben!



§6. Qualifying

Das Qualifying beginnt in der Regel um 19:15 Uhr Ortszeit am Renntag und läuft wie folgt ab: In den ersten 18 Minuten dürfen alle Autos auf die Strecke gehen. Am Ende dieser ersten Session dürfen die langsamsten Fahrer (fünf von 20 Teilnehmern) nicht weiter an der Qualifikation teilnehmen. Diese Autos nehmen die letzten Startpositionen (in der Reihenfolge ihrer gefahrenen Zeiten ein, wobei der schnellste Pilot die beste Startposition der nicht für Q2 qualifizierten Piloten zugewiesen bekommt.

Sollte ein Fahrer im ersten Qualifying keine Zeit erreichen, die innerhalb von 107 Prozent mit der Q1-Bestzeit liegt, ist er nicht berechtigt, am Rennen teilzunehmen. Die Rennkommissare können jedoch eine Ausnahmegenehmigung erteilen, zum Beispiel, wenn ein Fahrer in einem freien Training eine angemessene Rundenzeit erreicht hat. Sollten mehrere Fahrer mittels Ausnahmegenehmigung zugelassen werden, entscheidet ihre Platzierung in Q1 über die Startreihenfolge. In jedem Fall werden sie aber an das Ende der Startaufstellung gesetzt.

Die Bestzeiten der verbleibenden 15 Autos werden für die zweite Qualifikationseinheit gestrichen. Am Ende der zweiten Session mit einer Länge von 15 Minuten scheidet erneut die fünf Langsamsten aus und werden von der dritten Session ausgeschlossen. Diese Autos bilden die Startpositionen elf bis 15. Der Schnellste nimmt den elften Rang ein, der Langsamste den 15. Platz.

Fahrer, die eine Strafe durch den Ausschuss erhalten haben und nicht am Q3 teilnehmen dürfen, müssen Ihren Motor abstellen. Sie dürfen jedoch nicht die Session verlassen!

Die verbleibenden zehn Autos gehen erneut mit zurückgesetzten Zeiten in den letzten Qualifying-Abschnitt. Die Fahrer haben zwölf Minuten Zeit, die Top-10-Startplatzierungen unter sich auszumachen. Der Schnellste gewinnt die Pole-Position.

Es gibt im Qualifying keine Rundenbegrenzung.

§6.1 Teilnahme an der Qualifikation

Sollte es zu der Situation kommen, dass einmal nicht mehr Fahrer anwesend sind, als benötigt werden für einen Qualifikationsabschnitt, so muss jedoch jeder Fahrer, eine gezeitete Runde gefahren sein. Sollte ein Fahrer dies nicht tun, so darf dieser im nächsten Abschnitt nicht mehr an der Qualifikation teilnehmen und behält somit den letzten Startplatz. – Dies gilt für Q1, Q2 und Q3

Bei Missachtung wird der Fahrer für dieses Rennen ausgeschlossen.

§6.2 Reifen und Zeiten

Sollten einmal nicht genügend Fahrer anwesend sein um alle drei Qualifikationen als Wettkampf auszutragen, so muss im Q1 jeder Fahrer eine gezeitete Runde absolvieren. Die Zeiten müssen aber nachvollziehbar und im Verhältnis zum Training sein! D.h. ein Fahrer der im Training eine 1:23.456



gefahren ist und auf einmal eine Runde ohne Fehler fährt mit 1:34.567 ist nicht im Verhältnis und verboten.

Ebenso muss die Reifenwahl dem Wetter entsprechend sein.

§7. Training

Es gibt im Freien Training keine Rundenbegrenzung.

§7.1 Schadensmodell im Training [Einzeltraining nach Ausfall]

Ab dem GP von China Season 6, wird es im Training kein Schadensmodell mehr geben. Dadurch ist es nur noch möglich durch eine Disqualifizierung vom Training ausgeschlossen zu werden.

[sollte ein Fahrer im Training disqualifiziert werden, so darf er ab Season 6 das Training nicht mehr verlassen. Ab 18Uhr am Renntag darf nur noch das öffentliche Training (welches um 18Uhr vom Hoster eröffnet wird) genutzt werden! Sollte sich ein Fahrer nicht daranhalten, so wird er von der Qualifikation ausgeschlossen.]

§7.2 Reconnecten im Training

Jeder Fahrer hat das Recht sein Spiel im Training neu zu starten.

§7.3 Anwesenheitspflicht

Generell ist das Training freiwillig und kann zur Vorbereitung des Rennens genutzt werden. Jedoch haben die Fahrer, die nicht am Training teilnehmen, die Pflicht bis 19Uhr im TS anwesend zu sein. Hierzu zählt ebenfalls §7.1

§8. Parc-Ferme-Regel

Die Autos befinden sich von dem Moment an, an dem sie das letzte Freie Training beendet haben, bis zum Start des Rennens unter Parc-Ferme-Bedingungen, es darf also nichts mehr am Auto gearbeitet werden. Nicht hiervon betroffen sind Reifenwechsel und Tanken. Im Parc Ferme darf an den Autos nicht mehr gearbeitet werden. Lediglich Reparaturen dürfen nach Erlaubnis der Rennleitung durchgeführt werden, die Elektronik darf umprogrammiert werden und der Frontflügel verstellt werden. Entsprechend eines detaillierten FIA-Katalogs sind auch weitere kleine Arbeiten erlaubt. – Dies wird durch das Spiel selbst geregelt und alle verbotenen Aktionen sind bereits deaktiviert. Sollte es aufgrund eines Neustarts oder des gleichen dazu führen, dass wieder alle Einstellungen verfügbar sind, müssen ALLE Fahrer ihre Einstellungen von der Qualifikation übernehmen. Sollte der Verdacht bestehen das ein Fahrer sich dies zum Vorteil macht und andere Einstellungen verwendet als in der Qualifikation, so droht ihm eine Strafe und das Rennen wird in seiner Wertung als nicht teilgenommen deklariert. In solch einem Falle rücken die anderen Fahrer ein Platz vor und bekommen auch dementsprechend die Punkte für diesen Platz.



§8.1 Setups / Autoeinstellungen

Als neue Rubrik auf der Homepage, werden die Carsetups eingeführt. Hierzu werden die Fahrer gebeten ihre Setups NACH dem Rennen der Allgemeinheit anzubieten. Dies geschieht auf Vertrauensbasis. (Ob es die Setups vom Rennen sind) Hierzu gibt es dann für jedes Rennen ein Formular, welches die Fahrer per E-Mail erhalten und dann ausgefüllt an ligaleitung@shobbel.de schicken.

§9. Safety-Car

Wenn das Spiel das Safety-Car auf die Strecke schickt, wird dies rund um den Kurs mit "SC"-Zeichen signalisiert. Fahrzeuge, die gegebenenfalls zwischen dem Safety-Car und dem Führenden liegen, werden vorbeigewinkt und können hinten zum Feld aufschließen. Müssen jedoch auf die dementsprechende Anzeige warten. Gleiches gilt für überrundete Piloten. Spricht sonst nichts dagegen, biegt das Safety-Car nach dem Vorbeilassen sofort wieder in die Box ein und wartet nicht, bis sie zum Feldende aufgeschlossen haben. Die Box darf während einer Safety-Car-Phase angesteuert werden, allerdings nur unter Einhaltung eines Geschwindigkeitslimits. Ebenso dürfen Fahrer von hinten auf das Feld hinter dem Safety-Car aufschließen. Allerdings muss auch hierfür ein Geschwindigkeitslimit eingehalten werden. Dieses wird den Fahrern in Form von Richtsektorenzeiten (auch Delta genannt) auf das Display geblendet. Verstößt ein Fahrer gegen das Limit, droht ihm eine Strafe.

In der Runde, bevor das Safety-Car wieder in die Boxengasse einschert, wird als Signal für die Piloten das Warnlicht ausgeschaltet. Das Safety-Car biegt dann in die Box ein und ein Neustart im Rollen ("Fliegender Start") erfolgt.

Alternativ gibt es das Virtuelle Safety-Car. Voraussetzung ist eine Gefahr, die keine klassische Safety-Car-Phase rechtfertigt. Im Falle einer VSC-Phase wird die Nachricht "VSC DEPLOYED" angezeigt. Während der VSC-Phasen müssen in einem Sektor mit Unfallgeschehen Vorgabezeiten eingehalten werden. Überholen ist verboten. Ausnahmen gibt es bei der Fahrt in die Boxengasse, der Rückkehr auf die Strecke und bei technischen Problemen eines anderen Autos. Sollte ein Fahrer erkennbar langsamer werden, darf er überholt werden.

Die Fahrt in die Boxengasse ist während einer VSC-Phase nur gestattet, wenn der Fahrer seine Box zum Reifenwechsel ansteuert. Jede Runde, die während einer VSC-Phase zurückgelegt wird, zählt als Rennrunde. Beim Auflösen der Situation wird "VSC ENDING" angezeigt, zehn bis 15 Sekunden später schaltet die Leuchtanzeigen "VSC" auf Grün um.

§10. Wertung bei Ausfall eines Fahrers

Hat ein Fahrer zum Zeitpunkt seines Ausfalls mindestens 75 Prozent der Renndistanz absolviert, wird er gewertet und ist theoretisch auch berechtigt, Punkte zu sammeln.

§11. Neustart einer Session / eines Rennen

Unter normalen Umständen wird es kein Neustart geben! Alle Fahrer haben im Rennen, das Recht, innerhalb der ersten drei Runden dem Season-Leiter eine Anmerkung zu



geben, wenn sie der Meinung sind, es liegt ein Fehler vor welches die Fahrer nicht SELBSTSTÄNDIG beheben können. Der Season-Leiter allein hat dann die Pflicht nach besten Wissen und Gewissen zu handeln. – Sollte er der Meinung sein, dass die Session einen Fehler hat und somit manche Fahrer benachteiligt sind, kann er zu einem Neustart einleiten.

§11.1 Verhaltensregel bei einem Neustart:

Es wird eine komplett neue Session aufgemacht, das Wetter wird so genau es machbar ist nachgestellt und es wird die Startaufstellung von der Qualifikation übernommen. Reifen und Benzin müssen identisch eingestellt werden und generell darf nichts Neues geändert werden. Sollte ein Fahrer dies missachten, so wird er vom Rennen ausgeschlossen bzw. ggf. rückwirkend das Rennen aberkannt.

§12. Zeitstrafen und Sanktionen

Die Rennleitung hat die Möglichkeit, einen Fahrer für ein Vergehen auf mehrere Arten zu bestrafen. Möglich sind eine Durchfahrtsstrafe durch die Boxengasse, bei der nicht vor der eigenen Box gehalten werden darf; eine Fünf- oder Zehn-Sekunden-Strafe, bei der der Fahrer vor seiner Box mit anschließenden Arbeiten am Fahrzeug stehen muss; eine zehn Sekunden lange, an der Box abgessene Strafe ohne anschließende Arbeiten am Fahrzeug (Stop-and-Go-Strafe); eine Rückversetzung in der Startaufstellung des nächsten Rennens. Eine Strafe ist innerhalb von drei Runden nach Bekanntmachung anzutreten.

Sollte eine Durchfahrts- oder Zehn-Sekunden-Strafe in den letzten fünf Runden eines Rennens oder erst nach dem Rennen ausgesprochen werden, so werden auf die Gesamtzeit des Fahrers 20 Sekunden respektive 30 Sekunden als Strafe addiert. Bei der Fünf- und Zehn-Sekunden-Strafe gilt: Kommt ein Fahrer nicht mehr regulär an die Box, so werden die fünf respektive zehn Sekunden auf seine Gesamtrennzeit aufgeschlagen. Das alles wird von dem Spiel selbst geregelt und die Fahrer bekommen alles im Spiel direkt angezeigt. Strafen durch den Ausschuss werden erst nach dem Rennen ausgesprochen und werden a) rückwirkend für das letzte Rennen ausgesprochen (z.B. Strafzeit auf die Rennzeit) oder b) für das nächste Rennen ausgesprochen. Sollte ein Fahrer nicht am nächsten Rennen teilnehmen, so zählt seine Strafe so lang, bis er wieder ein Rennen teilnimmt und seine Strafe abgearbeitet hat.

§13. Geschwindigkeitsbegrenzung

Das Geschwindigkeitslimit in der Boxengasse im Qualifying und Rennen beträgt 100 km/h. Sollte eine Strecke eine besonders enge Boxengasse haben, so kann das Geschwindigkeitslimit jedoch gesenkt werden. Dies ist zum Beispiel in Monaco notwendig. Zuwiderhandlung wird im Rennen mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet.

§13.1 Manuelle Schaltung

Ab der Season 6 wird das manuelle Einschalten des Boxengassenbegrenzer eingeführt. Die Fahrer müssen dann selbstständig rechtzeitig bremsen und diesen vor der Weißenlinie betätigen und dürfen ihn erst wieder am Ende der Boxengasse (ab der Weißenlinie) erneut drücken. Bei der Ausfahrt ist zu beachten, dass die Linie nicht überfahren werden darf. (Missachtung werden mit Strafen geahndet)



§14. Strafen

§14.1 Verhalten

Im Allgemeinen ist der Hauptfaktor Spaß zu haben. Jedoch kann es immer mal wieder passieren, dass die Emotionen die Überhand gewinnen. Damit der Spielspaß der anderen Fahrer nicht zu sehr darunter leidet und es zu vermeidbaren Situationen kommt, gibt es den Strafenkatalog. Dieser soll, auch in schwierigen - Moment für ein reibungsloses Spielvergnügen sorgen. Im weiteren Verlauf wird alles rund um den Strafenkatalog aufgelistet und muss von allen Fahrern akzeptiert werden. Der Ausschuss, bestehend aus zwei Fahrern, welche nicht mit involviert sind. „Shobbel“ überwacht und leitet die Strafprozesse. Bevor er diese im Namen des Ausschusses ausspricht, muss er dafür sorgen, dass alle Richtlinien die im „Reglement“ stehen, eingehalten werden. Sollte „Shobbel“ selbst involviert sein, übernimmt sein Platz ein Fahrer, der nichts mit dem Geschehen zu tun hat, dieser muss dann die Aufgabe übernehmen und im Sinne des „Reglements“ agieren.

§14.2 Einreichen eines Strafantrages + Beweise

Jeder Fahrer hat die Möglichkeit am Ende eines Rennens einen Strafantrag ein zu reichen. Damit dies aber geschehen kann, muss der Fahrer dies auch Belegen können. Aus diesem Grund werden ALLE Fahrer gebeten, das Rennen aufzuzeichnen. Es ist jedoch keine Pflicht. Sollte es aber einmal zu einem Unterfangen kommen und eine Partei hat weder Beweise dafür noch dagegen, kann der Ausschuss den Antrag ablehnen.

Strafanträge müssen binnen 24 Stunden nach Rennende an strafantrag@shobbel.de eingereicht werden. Das Eingangsdatum der E-Mail zählt. Sollte ein Strafantrag eingereicht werden, so bekommt ihr direkt eine Bestätigung.

In der E-Mail muss das Vergehen so genau wie möglich beschrieben werden, ebenso sollte die Rundenzahl und was genau beanstandet wird gut dargestellt werden. Videomaterial ist mit dem besten Beweismittel. Diese können im Teamspeak, in dem dafür erstellten Ordner, hochgeladen werden. (Alternativ auch auf anderen Plattformen und dann mit Link in der E-Mail)

Ebenso muss genau erkennbar sein, wer den Strafantrag stellt und an wen er gerichtet wird.

Sollten (Zeit)-Strafen vom Spiel vergeben werden, welche nachweislich fehlerhaft waren oder ungerechtfertigt, so können diese auch mit Nachweis beanstandet werden. Hierrüber entscheidet ein Ausschuss in Zusammenarbeit mit der Ligaleitung.



§14.3 Ausführung / Abhandlung der Strafe

Wenn der Ausschuss eine Strafe festgelegt hat und diese dem Reglement entspricht, muss der Fahrer dieses Akzeptieren und ausführen. Sollte der Fahrer sich weigern, so kann es zur Disqualifikation und/oder Aberkennung das letzte Rennen führen.

§14.4 Was ist nicht gestattet

Mit Season 5 wird der Strafenkatalog komplett überarbeitet. Allgemein gelten die offiziellen FIA Regeln, die ebenfalls im Spiel schon mit Integriert sind. Wie genau die Strafe aussieht und wie sie entsteht, wird in **§15 Der Ausschuss** genauer beschrieben.

Alle Fahrer müssen sich an die Regeln halten und dieses Respektieren!

Hier ein kleiner Auszug:

→ Leicht fahrlässige Fahrweise

Alle Fahrer werden gebeten, ein faires und vorrausschauendes Fahren zu gewährleisten. Das beinhaltet zum Beispiel das Fahren einer kompletten Runde ohne Benzin oder absichtliches ausbremsen einer KI. Sollte es jedoch zu solch einer Situation kommen, werden die Fahrer gebeten, größtenteils neben der Strecke zufahren, soweit dies möglich ist. Andernfalls ist die Ideallinie freizumachen!

→ Absichtliches Weiterdrücken

Generell leitet der Rennleiter immer die Session und sorgt dafür, dass alle gemeinsam in den nächsten Abschnitt kommen. Deshalb darf kein Fahrer als erstes in den neuen Abschnitt wechseln, ohne die Zustimmung des Rennleiters. Sollte sich ein Fahrer nicht daranhalten, kann dies mit Strafsekunden geahndet werden.

→ Absichtliches Zerstören des eigenen Fahrzeugs / Teilnahmeabbruch

Jeder Fahrer hat das Recht jederzeit ein Rennen abubrechen. Jedoch muss eine gewisse Abfolge eingehalten werden. Der Fahrer muss sein Fahrzeug in seine Box befördern, dies muss rasch geschehen und darf keine Auswirkung auf die anderen Fahrer haben. Es ist verboten sein Fahrzeug auf der Strecke zu demolieren oder abzustellen. Daraus entstehen unnötige Einschränkungen der anderen Fahrer, welches auch



direkt ins Quali- oder Renngeschehen eingreift und das Ergebnis eventuell fälscht.

→ **Falsche Reifenwahl nach einem Session Neustart**

Sollte aus einem technischen Grund, es einmal vorkommen das eine Session neugestartet werden muss und das Training, die Qualifikation oder das Rennen somit zurückgesetzt wird, ist der Fahrer verpflichtet dieselben Reifenwahl zu nehmen wie davor. Er muss Beispielsweise, wenn er in Q2 die Soft-Reifen hatte, auch auf diesen starten! Sollte er eine falsche Reifenwahl verwenden, bekommt dieser Fahrer eine Strafe!

→ **Grob Fahrlässiges Verhalten des Fahrers**

Wie oben schon erwähnt, soll jeder Fahrer für eine entspanntes Klima sorgen und soll sich an die Regeln halten. Es ist strengstens untersagt anderen Spielern, sowie auch der KI ein Hindernis zu sein. Dazu zählt alles, was gegen die Grundrichtlinien verstößt.! Bei schwerem Fehlverhalten muss sich der Ausschuss dies anschauen und muss darüber entscheiden, wie es geahndet wird. Grundsätzlich wird ein grob Fahrlässiges Verhalten nicht gestattet strengstens untersagt.

→ **Zerstören von anderen Fahrzeugen**

Das absichtliche Zerstören eines anderen Fahrzeugs ist NICHT gestattet! Der Ausschuss nimmt sich dieses an und wird über eine angemessene Strafe entscheiden. Diese wird individuell ausgesprochen und muss mit absoluter Mehrheit entschieden werden. (Alle im Ausschuss müssen der gleichen Meinung sein!) des Weiteren bekommt der bestrafte eine Qualifikationsspre im nächsten teilnehmenden Rennen. Ebenso muss der Fahrer eine Strafe von 10€uro verrichten. Diese muss dann als Donation auf der Streamseite: www.twitch.tv/shobbel verrichtet werden.

§14.5 Strafgüte

Wir alle sind nur Menschen und jeder macht auch mal einen Fehler. Kleinere ERSTFEHLER müssen nicht direkt bestraft werden, dies obliegt jedoch dem Ausschuss, der auch Gnade walten lassen kann, in Form einer Verwarnung. Jedoch gilt dies nur bei Erststrafen. Sollte ein Fahrer mehrmals auffallen, so wird die Strafe höher ausfallen!



§15. Der Ausschuss

§15.1 Was ist der Ausschuss

Der Ausschuss entscheidet in Streitfällen und sorgt dafür, dass das Reglement in jedem Rennen eingehalten wird. Wenn Strafanträge gestellt werden, beruft Shobbel zwei Fahrer, die an dem Renntag anwesend waren und nicht an dem Rennvorfall (der eingereicht wurde) beteiligt ist ein. Sollte an einem Renntag zwei oder mehr Strafanträge gestellt, so werden diese der Reihe nach abgearbeitet. In diesem Fall kann es auch vorkommen das auch mehr Fahrer sich daran beteiligen müssen. – Wenn ein Fahrer einberufen wird, muss er diesem Nachkommen!

§15.2 Ablauf bei einem Strafantrag

Wenn ein Strafantrag eingereicht wird, beruft Shobbel zwei Fahrer, die nicht involviert waren, ein. Shobbel leitet die Gespräche und sorgt dafür, dass alle Richtlinien eingehalten werden und alle Beweise angesehen werden. Beide Fahrer haben dann Zeit, darüber zu reden und eine eventuelle Strafe auszusprechen. Sollte es zu einer Strafe kommen, muss Shobbel diese überprüfen und mit dem Reglement abgleichen.

Am Schluss wird das Ergebnis den Fahrern mitgeteilt. – Wenn eine Strafe ausgesprochen wird, muss dem zu bestrafenden Fahrer mitgeteilt werden, ob die Strafe rückwirkend oder im nächsten Rennen abgehandelt werden muss.

§15.3 Aufgaben außerhalb eines Strafantrages

Generell soll das Fahren Spaß machen und nicht in Streitigkeiten enden. Jeder Fahrer sollte sich immer fair verhalten! Wenn einem Fahrer der Umgang oder das Verhalten der anderen Fahrer nicht zusagt oder er es für unangemessen hält, so kann er zu einem Gespräch bitten. Dort müssen sich dann alle Fahrer austauschen und versuchen eine Lösung zu finden. Dort kann auch eine Strafe an einen Fahrer ausgesprochen werden, wenn er mehrmals negativ auffällt.

§16. Sonstiges Regeln

§16.1 Tankstand

Alle Autos müssen mindestens Benzin für 4 Runden im Tank haben! Eine Missachtung dessen, wird vom Ausschuss bestraft.

Um dies zu kontrollieren arbeitet der Season-Leiter mit einem eigens dafür entwickelten Programm. Dies kontrolliert von allen Autos die Spritmenge und



speichert die Daten ab. Sollte dem Programm auffallen, dass ein Fahrer weniger als für 4 Runden dabei hat, so meldet es dies und der Betroffene Fahrer bekommt die Strafe.

Da die Daten in Echtzeit gelesen werden, kann unter Umständen die Strafe noch im Selben Rennen abgehandelt werden.

Diese Regelung betrifft alle Sessions außer das Rennen. Es werden alle Fahrer gebeten, noch einmal darauf hinzuweisen, da es sehr schnell vergessen werden kann.

§16.2 Teamfunk

Jedem Team / jedem Fahrer ist es gestattet sich im Teamspeak einen internen Funk einzurichten, um beispielsweise Taktiken oder Daten abzugleichen. Sollte es diesbezüglich Fragen geben, bitte an [@Shobbel](#) richten.

§16.3 Ghosting

Das Ghosting findet ab Season 5 keine Verwendung mehr und wird somit in allen kommenden Sessions ausgeschaltet.

§16.4 Schadensmodell

Das Schadensmodell wird zu Beginn der Season 6 auf „Komplett“ geschaltet und kann im Verlauf der Season vom Season-Leiter angepasst werden, wenn er der Meinung ist, es ist notwendig. Es kann ein Rennen vorher bekannt gegeben werden, muss aber nicht.

§16.5 Einführungsrunde

In der Einführungsrunde vor dem Rennstart, regelt der Führende das Tempo. Jeder Fahrer ist dafür verantwortlich, dass es zu keiner Kollision kommt. Es darf ein maximaler Abstand von 10 Autolängen zwischen den einzelnen Fahrer sein.

§16.6 Gelbe-Flaggen

Es dürfen keine (absichtlichen) gelben Flaggen verursacht werden. Alle Fahrer müssen dies beachten und respektieren. Was genau ist erlaubt und was nicht?

§16.6.1

Generell gilt immer, keine Gelben Flaggen verursachen, außer §16.6.2



§16.6.2

Eine Ausnahme gibt es, wenn Fahrer auf der Strecke sind, um Reifen aufzuwärmen oder auf dem Weg in die Box sind, dürfen sie anderen, schnelleren Fahrern Platz machen, um deren Runde nicht zu gefährden. Werden dadurch Gelbe-Flaggen verursacht, ist dies erlaubt.

Wenn durch eine Aktion eines Fahrers ein Unfall verhindert wird und dies zu einer Gelben Flagge führt, ist dies ebenfalls erlaubt.

§17. Ligaeinstellungen und Rennzeiten

§17.1 Allgemeine Einstellungen

- Die KI-Schwierigkeit beträgt 94% und kann gegebenenfalls vor jeder neuen Season angepasst werden. Dies wird den Fahrern vorab mitgeteilt.
- Die Motorenleistung wird auf „realistisch“ eingestellt
- Parc fermé Regeln sind eingeschaltet.
- Das so genannte „Ghosting“ wird ab Season 5 abgeschaltet (Autos werden nicht mehr transparent)
- Reifenabnutzung ist auf die „höchste Stufe“ eingestellt, welches der realistischsten am nächsten kommt.
- Die Ideallinie ist nur in den Kurven aktiv, kann aber vom Fahrer auch ausgeschaltet werden, sofern er dies möchte. (Diese Einstellung kann jederzeit unter den persönlichen Einstellungen geändert werden)
- Im Allgemeinen wird versucht, die „Raceliga“ der echten so gut es machbar ist, nach zu empfinden.
- Boxenstopp-Freigabe-Assistent (BFA) ist ausgeschaltet.
- Automatische Geschwindigkeitsregulierung bei Einfahrt in die Box, wird ab Season 6 deaktiviert

§18. Teams

§18.1 Zusammenstellung

Ab Season 6 wird die Teamzusammenstellung etwas abgeändert. Der Fahrermeister hat das Recht sein Fahrzeug zu behalten, oder sich ein andres Fahrzeug zu beanspruchen.

Der Vizemeister ist als nächstes an der Reihe und darf dann sein Fahrzeug wählen, jedoch darf er nur den Erstfahrer nehmen, was bedeutet, dass er nicht im selben Team, wie der Fahrermeister, fahren kann.

Das Ganze geht so weiter, bis zur Hälfte der Tabelle. Ab dort geht es dann in umgekehrter Reihenfolge wieder zurück.



BEISPIEL: Bei 20 Fahrer im Feld fahren dann Fahrer 10 und 11 zusammen, Fahrer 09 und 12 usw.

Jedoch gibt es hier eine kleine Zusatzregel, wenn das Skilllevel und die Fahrerpunkte 2er Fahrer eng beieinander liegen, so kann man auch kleine Änderungen vorgenommen werden.

BEISPIEL: Fahrer 17 und 18 sind gleichwertig, so kann Fahrer 17 auch mit Fahrer 04 zusammen fahren und 18 mit Fahrer03. Für die Mehrheit sollte dies aber in Ordnung sein, sollte es dort zu unübereinstimmungen kommen, muss die Ligaleitung einen Kompromiss finden, oder die Regel 1zu1 umsetzen.

§18.2 Besonderheiten für die 2. Fahrer

----- Diese Regel ist noch nicht fertig und hat vorerst keine Auswirkungen -----

§18.3 Extrapunkte die 2. Fahrer erfahren können

----- Diese Regel ist noch nicht fertig und hat vorerst keine Auswirkungen -----

§19. Änderungen am Reglement

Sollte sich herausstellen, dass eine / das mehrere Regeln Probleme mit sich ziehen, so kann die Ligaleitung ggf. Änderungen am Reglement vornehmen. Diese sind nach frühestens 7 Tagen aktiv, außer 4 von 5 Teams sind dafür. Sollte dies der Fall sein, kann eine sofortige Regeländerung vorgenommen werden.