



Simracing.Center GT3 World Tour Season Two

SRC startet in die zweite Season! Ein paar Änderungen haben wir vorgenommen. Hier die neue Ausschreibung:

TV Style Stream nur über Simracing.CenterTV – Greenhelldriver, sonst nur Cockpit Stream erlaubt.

Im Stream und Live Timing werden Name des Teams und des Fahrers angezeigt. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklären sich die Teams und die Fahrer damit einverstanden.

Link zum Live Timing:

<https://livetiming.simracingcenterserien.de/#/timingscreen>

Bei jedem Cockpitstream muss das Serienlogo und das Logo des Sponsors SRS eingeblendet werden.

1) SEASON 2 – KALENDER – RENN LÄNGE 180 MIN + EINFÜHRUNGSRUNDE 5 MIN

28.01.2022 Circuit Villeneuve – SIM Time Race Start 28.01.2022 14:00 Uhr

18.02.2022 Bathurst (SE) – SIM Time Race Start 25.02.2022 vor Sonnenaufgang
11.03.2022 Sebring (SE) – SIM Time Race Start 18.03.2022 Rennen endet im Dunkeln
01.04.2022 Nordschleife 24H Layout (SE) - SIM Time Race Start 15.04.2022 12:00 Uhr
13.05.2022 Le Mans - SIM Time Race Start 13.05.2022 Rennen endet im Dunkeln
10.06.2022 Watkins Glen (SE) – SIM Time Race Start 17.06.2022 14:00 Uhr

Alle Rennen:

Track Usage 50% - Wetter und Himmel dynamisch – Tankvolumen 80%

2) TRAININGS

Dienstags und donnerstags vor den Rennen wird ein Server von 20:00-24:00 Uhr bereitgestellt. An den Trainings dürfen nur gemeldete Fahrer teilnehmen. Entweder im Teamfahrzeug oder im eigenen Team. Allerdings muss der Teamname ersichtlich sein.

3) ZEITPLAN DER EVENTS

15 Minuten Briefing im Discord (18:45 Uhr) **PFLICHT FÜR JEDES TEAM EIN MITGLIED**

10 Minuten Practice für das Joinen (19:05 Uhr)

45 Min Open Quali (19:15 Uhr)

Qualifying Format: Open Quali, 20 Min. AM Teams, 5 Min. Pause 25-45 Pro Teams. Aufgeteilt in zwei Gruppen. AM Teams dürfen Runde zu Ende fahren wenn Runde vor den 20 Min gestartet wurde.

Achtung! Im Quali ist die Nutzung von ESC nur erlaubt bei Unfall und wenn kein weiterfahren möglich ist. Damit ist das Qualifying beendet für dieses Team.

185 Min Rennen (20:00 Uhr) Rolling Start

Nach der Chequered Flag muss das Fahrzeug aus eigener Kraft bis in die Box zurückgefahren werden. Ein ESC auf der Strecke ist nicht erlaubt.

4) STARTERFELD/FAHRZEUGWAHL

Startplätze bis zu 60 insgesamt für PRO und AM

Wertung nur Team AM/PRO

Fahrer Pro Team 2 bis 4 (Pro Event MÜSSEN 2 Fahrer eingesetzt werden, max. 75% der Runden für den Fahrer mit der längsten Fahrzeit in einem Rennen, sonst DQ)

Wenn ein Rennteam mehrere Fahrzeuge meldet, kann ein Fahrer auch in unterschiedlichen Rennen in unterschiedlichen Fahrzeugen sitzen. Ausnahme: ein PRO Fahrer kann nur in einem AM Team eingesetzt werden wenn er unter dem CUT von 2500 iR liegt.

Die Wahl des Fahrzeugs ist bis zum ersten Start des Teams frei. Das Fahrzeug das hier eingesetzt wird ist für die Saison Pflicht. Ein Fahrzeugwechsel innerhalb der Saison ist nicht möglich. Ausnahme wenn ein EVO Modell kommt und ein bestehendes Fahrzeug ersetzt wird (Beispiel AMG GT3 → AMG GT3 EVO).

Unterscheidung AM / PRO Durchschnitt aller Teamfahrer / Fair Share Rule

Season TWO – AM Klasse bis 2500 iR im Schnitt. Teams mit Einzel-Fahrern über 3K starten automatisch in der PRO Klasse. Wenn ein Fahrer in der Saison über 3.5 K kommt, muss er entweder ersetzt werden oder das Team erhält nur 50% der erzielten Punkte in den folgenden Rennen. Generell kann jedes AM Team auf Wunsch auch in der PRO Serie gemeldet werden sollte man am Anfang der Saison schon bedenken haben, das einer die 3.5 K in der Saison übertrifft. Teams mit Fahrern der Plätze 1-3 der Season ONE in der AM Klasse starten automatisch in PRO. Einzelentscheidungen bei Fahrerwechsel möglich nach Absprache mit der Rennleitung.

Beide Klassen fahren in einer unabhängigen Wertung. Kämpfe sind nicht notwendig, ein notwendiger Überholvorgang zählt generell als „Überrundung“. **Dies gilt in beide Richtungen PRO → AM aber auch AM → PRO.** Als Faustregel gilt hier ein Überholen in 1-4 Kurven zu ermöglichen. Sollten sich Fahrzeuge in Zweikämpfen befinden muss mit Rennintelligenz versucht werden die Situation zu lösen. Fehlverhalten wird hier bestraft wie bei einer Überrundung. Für PRO und AM!

Um den Schnitt der Teams einzuhalten, gibt es folgende Regelungen:

- PRO Teams sind frei was den Einsatz der gemeldeten Fahrer angeht. Innerhalb der Saison kann ein Fahrer ersetzt oder nachgemeldet werden. Egal welches iRating, die Einstufung bleibt als PRO Team.

- bei den AM Teams werden wir am Ende der Saison darauf achten, dass die Teams den Cut von 2500 auch einhalten. Bedeutet Fahrer die im Team das iR nach unten drücken MÜSSEN auch mindestens in 2 verschiedenen Rennen eingesetzt werden (min. je 40 Min). Innerhalb der Saison kann ein Fahrer ersetzt oder nachgemeldet werden. Das iRating für diesen Fahrer muss unter 2500 liegen. Die Rennleitung kann Ausnahmen bestimmen.

Am Ende der Saison steigen die Plätze 1-3 der AM Klasse in die PRO Klasse auf und starten in Season 3 als PRO Team. Unabhängig vom iRating!

Alle anderen Teams die in Season 3 starten werden neu eingestuft. Teams die ausscheiden ersetzt.

5) SERVEREINSTELLUNGEN - RENNSTART

Setup, Tank, Reifen sind frei!

Setup kann frei gewählt werden, ebenso Tankstopps und Reifenwechsel!
Tankvolumen begrenzt auf 80%.

Startprozedere

START IST MANUELL – EINFÜHRUNGSRUNDE – ROLLEND DOUBLE FILE - SERVER EINSTELLUNG STEHEND – JEWEILIGER POLESITTER BESTIMMT DAS TEMPO

- Nach dem Anfahren gilt Single File!

- Die Fahrzeuge der PRO Klasse fahren nach dem Anfahren auf die linke Seite der Strecke, die Fahrzeuge der AM Klasse fahren auf die rechte Seite der Strecke.

GESCHWINDIGKEIT PRO Fahrzeuge 40 km/h – AM Fahrzeuge 20 km/h

- Danach kommt das Teilen des Feldes in PRO und AM. Das Kommando der Race Control per Simulations Chat kommt schriftlich mit „PRO KLASSE AM AM FELD VORBEI FAHREN“. Bei diesem Vorgang ist es wichtig das KEIN FAHRZEUG DER PRO KLASSE EIN ANDERES DER PRO KLASSE ÜBERHOLT (bei Nichtbeachtung nach dem Rennen 30 Sekunden Strafe).

- An einem per Bild vor dem Rennen mitgeteilten Ort wird auf Double File gewechselt
Der Polesitter fährt auf die Seite in die die erste Kurve geht! Die folgenden Fahrzeuge reihen sich ein.

- Polesitter AM sorgt für den Abstand von 30 Sekunden zwischen PRO und AM.

- Startfreigabe erfolgt durch die jeweiligen Polesitter in der Startzone. Diese wird in der Woche des Wertungslaufes per Bild bekannt gegeben.

Fast Repair 1

INC Warnung bei 25 – dann alle 10 (Strafe, kein DQ Limit)

Wichtige Flaggensignale iRacing

Gelbe Flagge – Erhöhte Aufmerksamkeit, Tempo anpassen und Überholverbot.
Kollision unter gelb wird höher bestraft.

Blaue Flagge – Das zu überrundende Fahrzeug muss das schnellere Fahrzeug zeitnah, innerhalb von 3-4 Kurven, passieren lassen. Hier gilt das Fahrzeug bleibt auf der Ideallinie, macht keine unvorhersehbaren Manöver wie starkes verzögern oder Linienwechsel. Leichtes Lupfen ist erwünscht!

6) FULL COURSE YELLOW – SAFETY CAR

Bei Bedarf kann eine SC Phase oder eine FCY Phase ausgerufen werden.

Verhalten bei der FCY Phase:

Der Rennleiter kündigt die Full Course Yellow mit dem Ort der gefährlichen Stelle an. Hiermit gilt auf der kompletten Strecke Gelb und ein Überholverbot. Danach kommt ein Countdown 5-4-3-2-1 Limit. Bei Limit muss der Pit Limiter gesetzt sein. Ab jetzt wird elektronisch das Tempo aller Fahrzeuge gemessen. Sobald die Unfallstelle wieder frei ist kommt 5-4-3-2-1 Green. Bei Green kann der Limiter wieder ausgeschaltet werden. Eine Geschwindigkeitsübertretung in der Zeit wird mindestens mit einer Drive Through geahndet.

7) PUNKTESYSTEM – PRO / AM GETRENNT:

Qualifying:

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

Rennen:

80	73	67	62	58	54	50	46	43	40
37	34	31	28	25	22	19	16	14	12
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Punkteanspruch haben Teams die mit „Running“ im Ergebnis geführt werden und eine Distanz von 75% zurückgelegt haben.

8) SONDERPUNKTE – TEILNAHME AN RENNEN

Teams, die an 5 oder 6 von 6 Rennen Teilnehmen und mindestens 50% der Distanz absolvieren erhalten 50 Punkte am Ende der Saison Extra

Teams, die an 4 von 6 Rennen Teilnehmen und dort mindestens 50% der Distanz absolvieren erhalten 25 Punkte am Ende der Saison Extra

Teams die zwei Mal unentschuldigt fehlen werden ausgeschlossen.

9) FAHRZEUGLACKIERUNGEN - TEAMNAMEN

Es ist Teilnehmern, die an internationalen Wettbewerben teilnehmen, nicht gestattet, an ihren Fahrzeugen Werbung anzubringen, die politischer oder religiöser Natur ist. Ebenso müssen die Teamnamen einem professionellen Anspruch genügen. Namen wie z.B. „Wir Tanzen unseren Namen“ oder Ähnliches ist nicht erwünscht. Bei Bedarf werden wir Teams bei der Anmeldung darauf hinweisen.

10) Proteste und Live Entscheidungen der Rennkommission

Während der Rennen steht eine mit mindestens 3 Personen starke Rennkommission zur Verfügung, die die Reports während des Rennens bearbeitet. Die Proteste werden nach Ihrem Eingang abgearbeitet. Für jedes Rennen wird ein Protestprotokoll freigeschaltet, was im Briefing bekanntgegeben wird.

Folgende Communitys stellen einen Verantwortliches RC Mitglied:

- Simracing.Center
- PWA eSports
- GSE eSports
- Deutsche Payment
- MedicusKiwiRacing

Pro Rennen gibt es auch einen Rennleiter. Dieser wird von den Communitys abwechselnd bestellt und vor Rennbeginn bekannt gegeben. Dieser kann im Rennen direkt angeschrieben werden für Fragen zum Renngeschehen oder zum Reglement. Diskussionen zu Strafen sind nicht Teil dieser Aufgabe.

Die Entscheidung der Rennkommission ist unantastbar und besteht. Diskussionen über eine Strafe werden sofort erneut bestraft. Eine Entscheidung wird immer von mindestens 3 Personen getroffen.

Proteste, die bis ca. 30 Minuten vor Zieleinlauf eingereicht sind, werden durch die Live-Rennkommission bearbeitet. Danach werden eingehende Proteste nicht mehr durch die Live-Rennkommission bearbeitet, sondern werden durch die Rennleitung im Anschluss entschieden. Generell werden nur Vorfälle bewertet die eingereicht werden.

1. Strafen und Strafmaß

Die Live Rennkommission richtet sich nach dem nachfolgenden Strafmaß und den nachfolgenden Strafen. Sollte ein Vergehen nicht aufgeführt sein, kann sich die Rennkommission mit der Rennleitung verständigen und ein angemessenes Strafmaß festlegen. Grundsätzlich gilt, dass die höhere Klasse bei Vergehen gegen eine niedrigere Klasse höher bestraft wird.

1.1. Strafpunkte

Für jedes schuld bare Vergehen werden dem Team Strafpunkte auferlegt. Diese werden nach dem nachfolgenden Strafmaß-Katalog vergeben und bewertet. Sollte ein Team innerhalb der Saison 10 oder mehr Strafpunkte erreichen, kann dieses Team von der Teilnahme an der Serie ausgeschlossen werden.

Verstoß	Strafpunkte
Verwarnung	1
Unabsichtliches Verursachen eines	2

Unfalls	
Absichtliches Verursachen eines Unfalls	5
Unsportliches Verhalten	10

1.2. Überrundung / Kollision bei Überrundung

Das schnellere Fahrzeug muss sich einen Weg vorbei suchen. Bei einer Überrundung muss das langsamere Fahrzeug dem schnelleren Fahrzeug das Überrunden zeitnah ermöglichen. Achtung! Sollten Teams im Zweikampf sein ist hier Rücksicht zu nehmen. Egal ob es sich um die schnelleren oder langsameren Fahrzeuge handelt. Wir erwarten das hier Fairness großgeschrieben wird!

Das Strafmaß bei einer Kollision wird je nach Schwere individuell durch die Rennkommissare festgelegt.

Möglich: Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden

1.3. Frühstart

Sollte ein Fahrzeug einer Klasse einen Frühstart durchführen, wird dieses Fahrzeug mit einer Drive Through Strafe belegt.

1.4. Defekt oder Slowdown

Bei einem Defekt der Hardware oder einer Slowdown die abgesehen werden muss und das Fahrzeug somit unkontrolliert oder unsicher abgebremst werden muss, darf der Voice Chat benutzt werden, um nachfolgende Fahrzeuge zu warnen. Das Nutzen des Voice Chats ist nur in einer Gefahrenlage erlaubt und wird in diesem Falle nicht bestraft.

Sollte es durch ein gefährliches und unkontrolliertes Fahren zu einer Kollision kommen, erhält das schuldige Fahrzeug mindestens eine Drive Through, in besonders schweren Fällen kann es bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden geben.

1.5. Unsave Rejoin

Ein „Unsave Rejoin“, also das Gefährden anderer Fahrzeuge nach dem Verlassen und wieder Auffahren auf die Strecke wird bei der Verursachung eines Unfalls mit der höchsten Strafe von 60 Sekunden Stop- and Go

bestraft. Dies gilt nur wenn das Fahrzeug kontrollierbar war.

1.6. Unerlaubte Kommunikation

Das Nutzen des Voice Chats ist während der Qualifikation und des Rennens strengstens untersagt und darf nur in Gefahrensituationen (siehe Punkte 10.1.4) benutzt werden. Auch der In-Game-Chat darf während des Rennens nur von der Rennleitung oder den Rennkommissaren genutzt werden.

Ein Chat oder Voice vergehen wird mit einer Durchfahrtsstrafe geahndet.

1.7. Track Limits

Sollte ein Fahrzeug absichtlich eine Abkürzung nehmen um sich so einen Vorteil gegenüber einem anderen Fahrzeug zu verschaffen (Überholvorgang, Verteidigung), kann das abkürzende Fahrzeug mit einer 10 Sek. Stop- and Go Strafe belegt werden. Die Race Control kann aber auch einen Platztausch anordnen. Sobald der Abkürzende allerdings sichtbar seine Position aufgibt und freiwillig direkt nach der Situation den Platz zurück gibt wird keine Untersuchung durchgeführt.

1.8. Anhalten, Stehen auf der Fahrbahn

Das Anhalten oder Stehenbleiben auf der Strecke ist strengstens untersagt. Wir bitten eindringlich alle Fahrer in einer Abschleppzone oder Einbuchtung zu halten und das Fahrzeug wenn nötig zu stoppen. Sollte es zu einer Kollision kommen, wird das verursachende Fahrzeug mit einer Strafe belegt.

Möglich: Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden

1.9. Gefährliche Fahrweise

Sollte ein Fahrzeug mehrmals der Rennleitung oder den Kommissaren durch eine gefährliche Fahrweise auffallen, kann die Rennleitung das Fahrzeug disqualifizieren. Jedes Team ist dafür verantwortlich, dass das Fahrzeug nur von Teammitgliedern gefahren wird, die das Fahrzeug kontrollieren können.

1.10. Sonstige Kollisionen

Bei sonstigen Kollisionen, die nicht in diesen Strafen festgehalten sind oder werden, hat die Rennkommission die Möglichkeit Strafen auszusprechen.

Möglich: Pit-Stop Strafe bis zu einer Stop and Go von 30 Sekunden

1.11. Abdrängen oder Abschießen von Konkurrenten

Das absichtliche Abdrängen oder Abschießen eines Konkurrenten wird mit dem höchsten Strafmaß belegt und das abdrängende Fahrzeug erhält eine Stop- and Go Strafe von 60 Sekunden. In schweren Fällen darf die Rennkommission das Team sofort disqualifizieren.

1.12. Divebombing

Sogenanntes „Divebombing“ also das Stechen in eine vermeintliche Lücke, wo die Kurve dem vorausfahrenden Fahrzeug gehört wird von den Rennkommissaren mit einer Stop- and Go Strafe von mindestens 30 Sekunden belegt.

1.13. Beleidigungen / Unsportliches Verhalten

Jegliche Beleidigungen oder gar rassistische Äußerungen im Voice oder Text Chat werden von der Rennleitung nicht geduldet. Ebenso bei persönlichen PNs. Für ein Vergehen wird das gesamte Team mit sofortiger Wirkung vom Rennen disqualifiziert.

1.14. Falsche Startnummer – Fahrzeuge mit der falschen Startnummer erhalten eine Drive Through Strafe

1.15. Wiederaufnahme der Qualifikation nach ESC – Drive Through im Rennen

1.16. ESC am Ende des Rennens auf der Strecke, Outlap nicht beendet – 5 Plätze nach hinten

DQ – Nutzung eines falschen Fahrzeugs wird mit Disqualifikation bestraft.

DQ – AM Teams die den iRating Schnitt nicht einhalten werden am Ende der Serie aus der Wertung genommen.

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

Änderungen:

16.12.2021 unter 4. Starterfeld:

Wenn ein Rennteam mehrere Fahrzeuge meldet, kann ein Fahrer auch in unterschiedlichen Rennen in unterschiedlichen Fahrzeugen sitzen. Ausnahme: ein PRO Fahrer kann nur in einem AM Team eingesetzt werden wenn er unter dem CUT von 2500 iR liegt.

19.12.2021 Punkt 10. Strafen

Komplett neu, noch in Bearbeitung

19.12.2021 Kein ESC mehr im Quali

19.12.2021 Kein ESC auf der Strecke nach dem Rennen. Fahrzeug muss an die Box zurückgefahren werden

19.12.2021 Punktesystem angepasst.

04.01.2022 3) Fahrzeug muss aus „eigener Kraft“ die Outlap nach dem Rennen beenden.

06.01.2022 Strafenkatalog aktualisiert, Rennleiter, Flaggen

27.01.2022 Zeitplan korrigiert