



SRN GT7 WORLD SERIES #1 REGELWERK

BY SIMRACING NETWORK | FON [GT7]

I VERHALTENSKODEX	4
I.1 ALLGEMEINER VERHALTENSKODEX DES SIMRACING NETWORKS	4
I.1.1 SIMRACING NETWORK – CODE OF CONDUCT [V.1.00]	4
I.1.1.1 GEGENSEITIGER RESPEKT	4
I.1.1.2 FAIRPLAY	4
I.1.1.3 SICHERE FAHRWEISE	5
I.1.1.4 KOLLISIONEN VERMEIDEN	5
I.1.1.5 KOMMUNIKATION	5
I.1.1.6 REGELMAESSIGE TEILNAHME	5
I.1.1.7 PUNKTlichkeit	5
I.1.1.8 RENNvORBEREITUNG	5
I.2 VERHALTENSKODEX AUF DER STRECKE	6
I.2.1 STRECKENBEGRENZUNGEN BEACHTEN	6
I.2.2 FAIRES ZWEIKAMPFVERHALTEN	7
I.2.2.1 UEBERHOLMANOEVR	7
I.2.2.1.1 VERTEIDIGENDES FAHRZEUG	7
I.2.2.1.2 UEBERHOLENDES FAHRZEUG	8
I.2.2.3 UEBERRUNDUNGEN	9
I.2.3 BOXENGASSE	9
I.2.3.1 EINFART BOXENGASSE	9
I.2.3.2 AUSFART BOXENGASSE	10
II ALLGEMEINE SRN-MEISTERSCHAFTSINFORMATIONEN	11
II.1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN + ANMELDUNG ZUR MEISTERSCHAFT	13
II.1.1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN	13
II.1.2 ANMELDUNG ZUR MEISTERSCHAFT	13
II.1.3 ANMELDUNG ZUM LIGARENNEN	14
II.2 PUNKTEWERTUNG	15
II.2.1 SONDERREGELUNG BEI GT7-LOBBY-ABSTURZ	16
II.3 FAHRZEUGE, STARTNUMMERN UND LACKIERUNGEN	17
II.3.1 FAHRZEUGLISTE</	



2.3.4 FAHRZEUGWAHL	19
2.3.5 FAHRZEUGWECHSEL	19
3 LOBBYEINSTELLUNGEN	21
3.1 RAUMEINSTELLUNGEN	21
3.2 STRECKENEINSTELLUNGEN	21
3.3 ZEIT- UND WETTEREINSTELLUNGEN	22
3.4 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER FESTEN LIGEN	22
3.5 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER GT7 ACADEMY	23
3.6 RENNEINSTELLUNGEN	24
3.7 FAHRZEUG-EINSTELLUNGSOPTIONEN [BOP]	24
3.8 REGLEMENTEINSTELLUNGEN	25
3.9 EINSTELLUNGEN DER STRAFEN	25
3.10 ZULAESSIGE FAHRHILFEN	26
4 ABLAUFPROZEDUR	27
4.1 ABLAUFPROZEDUR LIGA-BETRIEB	27
4.1.1 ABLAUFPROZEDUR DER ENDURANCE RENNEN	27
4.1.2 ABLAUFPROZEDUR DER SPRINT RENNEN	28
4.1.3 ABLAUFPROZEDUR DES MID-SEASON SHOWDOWNS	28
4.1.4 ABLAUFPROZEDUR DES SEASON FINALE	28
4.2 REGELUNG ZUM ABLAUF DER GT7 ACADEMY	29
4.2.1 QUALIFYING-SYSTEM	29
4.2.2 STARTAUFSSTELLUNG UND LOBBYZUWEISUNG	29
4.2.3 ABLAUFPROZEDUR DER RENNEN	29
4.3 ABLAUFPROZEDUR DES SHOOTOUTS	29
4.4 ABLAUFPROZEDUR DER RELEGATION	30
4.5 VERGABE VON STAMMPLAETZEN	32
5 RENNLEITUNG / FON	33
6 STRAFENKATALOG ALLGEMEIN	33
6.1 STRAFENKATALOG	34
6.1.1 ALLGEMEINER STRAFENKATALOG	34
6.1.2 SCHWEREGRAD DER VERGEHEN	34
6.1.3 SOFORTBESTRAFUNGEN	35
6.1.4 UNSPORTLICHES VERHALTEN	36
6.1.5 STRAFPUNKTE-KONTO	37
6.2 EINREICHEN VON STRAFANTRAGEN	38



6.5 STRAFBARE VERGEHEN IM RENNEN	39
6.6 SONDERREGELUNGEN	41
6.6.1 VERLETZUNG DER PFLICHTREIFENREGELUNG	41
6.6.2 STARTPHASE	41
6.6.3 WIEDERHOLUNGSTAETER	41
7 EINVERSTAENDNISERKLAERUNG	42
8 HAFTUNGSAUSSCHLUSS	42

I VERHALTENSKODEX

- (1) Das SimRacing Network legt bewusst den Fokus auf ein respektvolles und konstruktives Miteinander.
- (2) Der Fairplay-Gedanke, die Hilfsbereitschaft bilden neben dem konstruktiven Miteinander und Füreinander die vier Säulen der SimRacing Network-Philosophie.

Grundsätzlich ist jeder Mensch, unabhängig seiner Herkunft, seines Glaubens, seiner Sexualität, politischen Orientierung oder sonstigen Identitätsformen herzlich willkommen.

Damit wir Vielfalt auch nachhaltig leben können, gibt es einige Grundregeln, die wir als Schutz des inneren Friedens der Community festgelegt haben.

Diese Grundregeln sind im **SimRacing Network – Code of Conduct** definiert.

I.1 ALLGEMEINER VERHALTENSKODEX DES SIMRACING NETWORKS

Unser SimRacing Network basiert auf Respekt, Fairness und Zusammenarbeit. Dieser Verhaltenskodex soll sicherstellen, dass alle Mitglieder, unabhängig von ihrem Können oder Hintergrund, ein positives und unterstützendes Umfeld erleben.

Der folgende **SimRacing Network – Code of Conduct** gilt sowohl auf als auch neben der Rennstrecke.

I.1.1 SIMRACING NETWORK – CODE OF CONDUCT [V.1.00]

I.1.1.1 GEGENSEITIGER RESPEKT

- (1) Behandle andere Fahrer so, wie sie behandelt werden möchten.
(Achtung: Nicht jeder tickt so wie Du!)
- (2) Respektiere ihre Fähigkeiten und ihre Bemühungen.
Langsamere Fahrer haben die gleiche Daseinsberechtigung wie Du.
- (3) Wenn Du schneller bist, nimm Rücksicht auf die langsameren Fahrer und ihre Schwachstellen.
- (4) Übernimm Verantwortung, besonders im Bremsvorgang, in Kurven und am Kurvenausgang.

I.1.1.2 FAIRPLAY

- (1) Halte dich an die Regeln und fahre stets fair.
- (2) Verzichte auf unsportliches Verhalten wie absichtliches Rammen oder Blockieren.
- (3) Verzichte auf unsportliche Aktionen wie Blockieren, um dem Teamkollegen einen Vorteil zu verschaffen.
- (4) Sollte ein Fahrer deutlich schneller sein und ggf. die besseren Reifen haben, halte denjenigen nicht unnötig auf.
- (5) Wenn sich Fahrer im Meisterschaftskampf befinden und Du nicht mehr darin involviert bist, nimm Rücksicht auf alle Beteiligten im Meisterschaftskampf.

I.I.I.3 SICHERE FAHRWEISE

- (1) Fahre vorausschauend und vermeide riskante Manöver, die andere Fahrer gefährden könnten.
- (2) Wir verwenden keine Brechstange. Im Zweifel stecken wir zurück und suchen uns eine andere Stelle zum Überholen.
- (3) Achte bei der Boxenausfahrt auf vorbeifahrende Autos.
- (4) Beobachte die Streckenkarte zu jedem Zeitpunkt Deiner Outlap bzw. Inlap und mach frühzeitig Platz, um niemanden zu stören.
- (5) Bei Reifen- oder Setup-Problemen verteidige nicht bis zum Limit, sondern fokussiere Dich auf eine saubere Fahrweise.

I.I.I.4 KOLLISIONEN VERMEIDEN

- (1) Versuche Kollisionen zu vermeiden und übernimm Verantwortung, wenn Du einen Unfall verursachst.
- (2) Unser Selbstverständnis ist, keine Manöver im SimRacing durchzuführen, die im realen Motorsport zu Kollisionen oder Schäden führen würden.
Wir wollen ein realitätsnahes Erlebnis sicherstellen.

I.I.I.5 KOMMUNIKATION

- (1) Verwende die Kommunikationskanäle respektvoll und konstruktiv. Vermeide Beschimpfungen oder aggressive Sprache.
- (2) Für Unstimmigkeiten gibt es für jeden Bereich einen offiziellen Ansprechpartner, an den Du Dich wenden kannst.

I.I.I.6 REGELMAESSIGE TEILNAHME

- (1) Nimm regelmäßig am Community-Leben teil.
- (2) Nutze die Vielfalt des Angebotes, um zu trainieren, mit den Anderen Dein Auto zu individualisieren, zu optimieren oder um einfach zu entspannen.
- (3) Beachte dabei, dass Du Spaß am SimRacing haben sollst.
Kenne die Grenzen Deiner eigenen Kapazitäten – Jeder fährt so viel wie er Zeit hat.

I.I.I.7 PÜNKTLICHKEIT

- (1) Sei pünktlich zu den Rennen und halte dich an den Zeitplan.
- (2) Unsere Network-Mitglieder zeichnen sich durch Zu

1.2 VERHALTENSKODEX AUF DER STRECKE

Verstöße gegen den Verhaltenskodex auf der Strecke werden durch die Stewards der FON analysiert, bewertet und gemäß der gültigsten Fassung des Strafenkataloges geahndet.

Um einen fairen und sportlichen Wettbewerb zu ermöglichen, muss jeder Teilnehmer die folgenden Verhaltensgrundsätze während des Rennbetriebes einhalten.

Fühlt sich ein Teilnehmer während des Rennens durch ein Renngeschehen benachteiligt, hat der Fahrer das Recht eine Überprüfung durch die **Federation of Network** einzuleiten. Hierfür steht in der GT7 World auf Discord der Kanal „gt7-liga-x-vorfälle“ zur Verfügung.

Damit eine ordentliche Überprüfung der FON erfolgt, sind den Anleitungen des Ticketsystems Folge zu leisten. Ist ein Ticket nicht vollständig ausgefüllt, so obliegt der FON das Recht, die Überprüfung des Vorfalls abzulehnen.

1.2.1 STRECKENBEGRENZUNGEN BEACHTEN

Die Streckenbegrenzungen werden durch Gran Turismo 7 vorgegeben. In Abschnitt 3 „Lobbyeinstellungen“ des Regelwerkes wird die Schwere der Abkürzungsstrafe festgelegt. Für die aktuelle Saison ist die Abkürzungsstrafe auf „schwach“ gestellt.

- (1) Die Streckenbegrenzungen sind einzuhalten. Das regelmäßige Überschreiten der Streckenbegrenzungen ist verboten und wird gemäß der aktuellen Fassung des Strafenkataloges durch die FON geahndet.
- (2) Die Streckenbegrenzung ist überschritten, wenn sich das Auto mit weniger als einem Reifen auf der Fahrbahn befindet. Markiert wird die Fahrbahnbegrenzung durch die Streckenbegrenzungslinie oder die Curbs.
- (3) Streckenspezifische Ausnahmen werden im Fahrerbriefing von der Liga-Leitung in Rücksprache mit der FON gesondert erläutert.
- (4) Verlässt ein Fahrer die Streckenbegrenzung vollständig, hat er die Kontrolle über das Auto sicherzustellen, bevor er die Strecke wieder befährt.
- (5) Kehrt ein Fahrer auf die Strecke zurück, hat er sicherzustellen, dass er keine nachfolgenden Fahrer behindert oder gefährdet.
- (6) Die Rückkehr muss unter größter Vorsicht vollzogen werden. Wenn erforderlich, hat der Fahrer an der Streckenbegrenzung anzuhalten und zu warten, bis eine sichere Lücke zum Zurückkehren vorhanden ist.
- (7) Sollte ein Fahrer durch das Verlassen einer Streckenbegrenzung einen Vorteil erlangt haben, so hat er durch Reduktion der Geschwindigkeit den

1.2.2 FAIRES ZWEIKAMPFVERHALTEN

Das faire Zweikampfverhalten hat im SimRacing Network oberste Priorität. Entsprechend der Priorität, setzt die Federation of Network (FON) in ihrer Urteilsfindung eine besonders konsequente Ahndung um.

- (1) Die Nutzung der **MFD-Seite „Radar“** wird ausdrücklich **empfohlen**. Sollte bei der Überprüfung eines Rennunfalls die FON zu dem Entschluss kommen, dass die Kollision durch die Nutzung des Radars hätte verhindert werden können, kann dies zur **Verschärfung des Urteils** gemäß dem Strafenkatalog führen.
- (2) Verschafft sich ein Fahrer durch unsportliches oder unachtsames Verhalten einen Positionsvorteil, so hat er den Platz an der nächstsichersten Stelle an den Benachteiligten Fahrer zurückzugeben.
- (3) Verliert ein Fahrer die Kontrolle über sein Fahrzeug, so hat er sicherzustellen, dass er den nachfolgenden Verkehr nicht behindert und die Fahrbahn schnellstmöglich freiräumt.
 - 3.1. Während der nachfolgende Verkehr überholt, ist eine Neupositionierung des Fahrzeuges strengstens verboten.
 - 3.2. Die Korrektur der Wagenposition darf unter keinen Umständen andere Fahrer irritieren, gefährden oder blockieren.
 - 3.3. Im Zweifel hat der Fahrer so lange an Ort und Stelle anzuhalten, bis der nachfolgende Verkehr überholt hat.
- (4) Ist ein Fahrzeug stark beschädigt, sodass das Fahrverhalten stark beeinträchtigt ist, muss der Fahrer die Ideallinie verlassen und dem nachfolgenden Verkehr ein sicheres Überholen ermöglichen.
- (5) Ein Auto ist **stark beschädigt**, wenn **mehr als zwei Autoteile oder der Motor** beschädigt sind. Dies wird im Spiel durch ein rotes Aufblinken des defekten Autoteils signalisiert.
- (6) Das beschädigte Auto hat auf den Zustand seines Autos durch die Benutzung der Warnblinker hinzuweisen.

Die FON des SRN behält sich das Recht vor, Wiederholungstäter aus dem Netzwerk auszuschließen.

1.2.2.1 UEBERHOLMANOEUVRE

Eine Kollision ist zu jedem Zeitpunkt des Renngeschehens von allen Fahrern zu vermeiden, auch wenn die Rücksichtnahme einen Positionsverlust zur Folge hat.

Die folgenden Regeln sind bei Überholmanövern **von beiden Fahrern zu befolgen**.

- (2) Die Streckenbegrenzungen sind einzuhalten. Überschreitet der verteidigende Fahrer die Streckenbegrenzungen und erhält dadurch einen Platzvorteil, so hat er den Platz an der nächstsichersten Stelle an den benachteiligten Fahrer zurückzugeben.

Wird durch das Vergehen eine Kollision oder ein Rennunfall verursacht, verschärft sich die Strafe entsprechend des Strafenkataloges.

1.2.2.1.2 UEBERHOLENDES FAHRZEUG

- (1) Das überholende Fahrzeug darf das verteidigende Fahrzeug nicht in Gefahr bringen.
- (2) Sofern ein Überholmanöver ein Mitwirken des verteidigenden Fahrers erzwingt, ist der Überholvorgang abubrechen und an einer sichereren Stelle erneut anzusetzen.
- (3) Das Berühren eines gegnerischen Fahrzeuges beim Überholvorgang ist untersagt.
- (4) Das Abdrängen, das Kollidieren, unberechenbare Richtungsänderungen oder zu spätes Anbremsen eines Gegners ist verboten. (z.B. sogenannte „Divebombs“)
- (5) Die Streckenbegrenzungen sind einzuhalten. Überschreitet der überholende Fahrer die Streckenbegrenzungen und erhält dadurch einen Platzvorteil, so hat er den Platz an der nächstsichersten Stelle an den benachteiligten Fahrer zurückzugeben.
- (6) Verlässt ein Fahrer die Streckenbegrenzung vollständig, hat er die Kontrolle über das Auto sicherzustellen, bevor er die Strecke wieder befährt.
Kehrt ein Fahrer auf die Strecke zurück, hat er sicherzustellen, dass er keine nachfolgenden Fahrer behindert oder gefährdet. Die Rückkehr muss unter größter Vorsicht vollzogen werden.
Wenn erforderlich, hat der Fahrer an der Streckenbegrenzung anzuhalten und zu warten, bis eine sichere Lücke zum Zurückkehren vorhanden ist.

Wird durch das Vergehen eine Kollision oder ein Rennunfall verursacht, verschärft sich die Strafe entsprechend des Strafenkataloges.

1.2.2.2 ZWEIKAMPFVERHALTEN IN KURVEN

- (1) Weicht ein Fahrer von der Ideallinie ab, um seine Position zu verteidigen, so hat er **am Kurveneingang mindestens eine Autobreite Abstand** zwischen dem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (innen oder außen) zu **lassen**.
- (2) Befindet man sich im Zweikampf, so ist dem gegnerischen Fahrer am Kurveneingang eine Fahrspur breit Platz zu lassen.
Dies ist der Fall, wenn ein wesentliches Bauteil (z.B

1.2.2.3 UEBERRUNDUNGEN

- (1) Wird einem Fahrer durch die blaue Flagge signalisiert, dass sich ein überrundendes Fahrzeug nähert, hat der Fahrer eine Stelle auszusuchen, an dem er das schnellere Fahrzeug passieren lassen kann.
- (2) Blockiert ein zu überrundendes Auto einen anderen Fahrer über mehrere Streckenpassagen, wird die FON das Blockieren gemäß Strafenkatalog ahnden.
- (3) Bei Überrundungen hat das zu überrundende Fahrzeug schnellstmöglich die Ideallinie zu verlassen und nach Möglichkeit das Tempo zu reduzieren. Die Verringerung des Tempos erfolgt, in dem die Beschleunigung gedrosselt wird, bis das überrundende Fahrzeug den Überholvorgang abgeschlossen hat.
- (4) Sollten mehrere Fahrzeuge zur Überrundung ansetzen, ist der gesamte Zug an überrundenden Fahrzeugen passieren zu lassen.
- (5) Die Nutzung der Bremse zur Reduktion der Geschwindigkeit ist untersagt, da die Unfallgefahr durch schnellere heranfahrende Fahrzeuge deutlich wächst.
- (6) Das überrundete Fahrzeug hat mindestens zwei Autolängen Abstand zum Vordermann sicherzustellen, bevor es sich wieder hinter das überrundende Fahrzeug einordnet.
- (7) Verursacht der überrundete Fahrer durch zu dichtes Hinterherfahren eine Kollision, wird das Strafmaß durch die FON entsprechend des Ausmaßes des Rennunfalls verschärft.
- (8) Der überrundende Fahrer hat sich bei einer Überrundung darauf einzustellen, dass der gegnerische Fahrer deutlich früher anbremst, eine unsicherere Kurvenführung hat oder Schwierigkeiten bei der Herausbeschleunigung hat. Der schnellere Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass der langsamere Fahrer nicht unter Druck gerät.
- (9) Der überrundende Fahrer hat sich in zum Überholen ungünstigen Streckenabschnitten zurückzunehmen und zu warten, bis eine sichere Stelle zur Überrundung gegeben ist. Sollte der Überrundete durch die Überrundung von der Strecke abkommen oder einen sonstigen massiven Nachteil erleiden, wird die FON gemäß dem Strafenkatalog konsequent urteilen.

1.2.3 BOXENGASSE

- (1) Während der Meisterschaft sind Boxenstopps Pflicht. (siehe Reifenregelung)
Bei der Teilnahme an einer Renn

- (3) Wird eine Begrenzungslinie der Boxeneinfahrt überfahren und eine Kollision oder sonstige maßgebliche Beeinträchtigung des sonstigen Fahrerfeldes verursacht, behält sich die FON die sofortige Disqualifizierung im Rennen vor.
- (4) Das frühzeitige Einsetzen des Blinkers, um die Absicht des Boxenstopps zu signalisieren, wird empfohlen. Die FON behält sich das Recht vor, das Strafmaß eines Vorfalles zu verringern, wenn die frühzeitige Verwendung des Blinkers nachgewiesen werden kann.

1.2.3.2 AUSFAHRT BOXENGASSE

- (1) Bei Abschluss des Boxenstopps hat der Fahrer während der Ausfahrt stets die Positionen der anderen Rennteilnehmer auf der Streckenkarte zu beobachten.
- (2) Deutet sich nachfolgender Verkehr an, ist gedanklich ein sofortiger Bremsvorgang vorzubereiten und zur Not auch durchzuführen.
Aggressive Boxenstopp-Ausfahrten, die andere Fahrer verunsichern oder behindern könnten, sind verboten. Der nachfolgende Verkehr darf durch die Boxenausfahrt unter keinen Umständen gefährdet werden.
- (3) Wird eine Begrenzungslinie der Boxenausfahrt überfahren und eine Kollision oder sonstige maßgebliche Beeinträchtigung des sonstigen Fahrerfeldes verursacht, behält sich die FON die sofortige Disqualifizierung im Rennen vor.

2 ALLGEMEINE SRN- MEISTERSCHAFTSINFORMATIONEN

- (1) Das SimRacing Network trägt den **Meisterschaftswettbewerb** in der GT7 World unter dem Titel „**SRN GT 7 World - Series #1**“ in einem **Liga-Betrieb** aus.
- (2) Es gibt sowohl eine Fahrermeisterschaft als auch eine Teammeisterschaft. Die Bildung von Teams ist freiwillig.
- (3) Die Fahrerwertung basiert auf einem Punktesystem, das in **Abschnitt 2.3 Punktwertung** erläutert wird.
Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der Punkte, die die Fahrer eines Teams in der Fahrerwertung einfahren.
Beispiel: Fahrer 1 hat 20 Punkte und Fahrer 2 hat 14 Punkte, so hat das Team 34 Punkte.
- (4) Ein Team besteht immer aus 2 Fahrern.
- (5) Fahrer innerhalb des Teams müssen **nicht** dasselbe Fahrzeug fahren.
- (6) Gefahren werden die Fahrzeuge der Klassifizierung Gruppe 3, kurz Gr.3.
- (7) Gran Turismo 7 regelt die Fahrzeugstärken durch die sogenannte „Balance of Performance“ (BOP).
Die BOP stellt bei Rennveranstaltungen sicher, dass Konkurrenten innerhalb eines definiert begrenzten Leistungsrahmen antreten.
Die erlaubten Fahrzeug

- ii. Doppelsprint Rennen á 30min (2x)
(gleiche Strecke; Reverse Grid beim 2. Sprint nach Rennergebnis des 1. Rennens)
- iii. Mid-Season Showdown á 90min (1x)
(Startreihenfolge = Reverse Grid nach aktuellem Meisterschaftsstand)
- iv. Season Finale á 120min (1x)
(Startreihenfolge = Reverse Grid nach aktuellem Meisterschaftsstand)

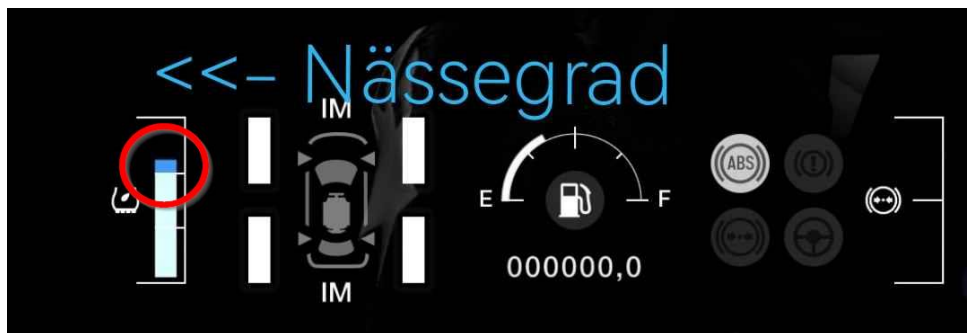
Die Anzahl der Pflichtboxenstopps bei Endurance Rennen beträgt:	1.
Die Anzahl der Pflichtboxenstopps bei Sprint Rennen beträgt:	0.
Die Anzahl der Pflichtboxenstopps beim Mid-Season Showdown beträgt:	1.
Die Anzahl der Pflichtboxenstopps beim Season Finale beträgt:	1.

- (17) Die Anzahl der verpflichtenden Reifenmischungen bei Endurance Rennen beträgt: 2.
- Die Anzahl der verpflichtenden Reifenmischungen bei Sprint Rennen beträgt: 1.
- Die Anzahl der verpflichtenden Reifenmischungen beim Mid-Season Showdown beträgt: 2.
- Die Anzahl der verpflichtenden Reifenmischungen beim Season Finale beträgt: 2.

- (18) Die Pflichtboxenstopp- und Reifenmischungen-Regelung gelten nur bei trockenen Streckenbedingungen.
 Die Regelungen werden automatisch außer Kraft gesetzt, wenn der Fahrer einen Intermediate- oder Fullwet-Reifen verwendet.

- (19) Verwendet ein Fahrer trotz Regenbedingungen keinen Regenreifen, so bleiben die Regelungen zu Pflichtboxenstopps und Reifenmischungen aktiv.

- (20) Ein Intermediate ist spätestens dann aufzuziehen, wenn der Nässegrad der Strecke das dritte Drittel (3/3) des HUDs erreicht hat. (siehe Bild)



2.1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN + ANMELDUNG ZUR MEISTERSCHAFT

2.1.1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- (1) Um an der SRN GT7 World Series teilnehmen zu dürfen, wird ein verifizierter Discord Account und die Anwesenheit auf dem offiziellen Discord Kanal des SimRacing Networks vorausgesetzt.
- (2) Die gesamte Organisation des Meisterschaftsbetriebes wird über Discord organisiert.
Hierzu gehören u.a. die Anmeldung zur Meisterschaft, zu den Qualifyings und Liga-Rennen, das Ticketsystem der Rennleitung und die Veröffentlichung der Statistiken und offizielle Informationen.
- (3) Das Mindestalter zur Teilnahme an der Meisterschaft beträgt 16 Jahre.
Erläuterung: Da in Regelmäßigkeit Rennen auf der Livestreaming Plattform „Twitch“ übertragen werden und die Terms of Service jener Plattform eine Darstellung von Personen, die das Alter von 13 Jahre nicht erreicht haben in jeglicher Form verbietet.
Wir lassen doppelte Vorsicht walten und wollen mit dem Mindestalter von 16 sicherstellen, dass das SRN aus jeglichen Haftungsansprüchen bei Verstößen gegen jene T

- (5) Änderungen zu Angaben aus der Anmeldung können bis 7 Tage vor Meisterschaftsbeginn bei der Liga-Organisation eingereicht werden.
Beispiele: Fahrernummerwechsel, Änderungen der Lackierung (ausgenommen Sonderlackierungen), Teamnamenwechsel, Teamwechsel
- (6) Änderungen ohne Zustimmung der Liga-Leitung sind unzulässig.
Bei Wiederholungsfällen erfolgt eine automatische Disqualifizierung.
- (7) Eine Ausnahme besteht beim Fahrzeugwechsel.
Die Regelungen zum Fahrzeugwechsel werden in den **Abschnitten 2.4** genauer erläutert.
- (8) In der Season #1 ist die Anzahl der Stammfahrer auf drei Ligen limitiert.
(3 x 14 Fahrer = 42 Stammfahrer-Plätze).
Alle weiteren Fahrer werden für die laufende Season in die GT7 Academy aufgenommen.

2.1.3 ANMELDUNG ZUM LIGARENNEN

- (1) Stammfahrer sind automatisch zu jedem Ligarennen angemeldet.
Kann ein Stammfahrer nicht teilnehmen, muss dieser sich explizit im Kanal „**gt7-liga-x-anmeldung**“ abmelden.
- (2) Der

2.2 PUNKTEWERTUNG

Die Punktevergabe der SRN GT7 World – Series #1 ist wie folgt:

#	Sprintrennen (30min)	60min- Rennen	90min-Rennen	120min-Rennen
1	12,5	25	31	37,5
2	11	22	27,5	33
3	9,5	19	23,5	28,5
4	8	16	20	24
5	7	14	17,5	21
6	6	12	15	18
7	5	10	12,5	15
8	4	8	10	12
9	3	6	7,5	9
10	2,5	5	6	7,5
11	2	4	5	6
12	1,5	3	3,5	4,5
13	1	2	2,5	3
14	0,5	1	1	1,5

Gastfahrer werden nicht gewertet. Sie sind „unsichtbar“ für die Punktevergabe in den festen Ligen.

(Bsp.: Landet ein Gastfahrer auf Platz 5, so rücken für die Punktevergabe alle Stammfahrer hinter dem Gastfahrer um einen Platz vor.)

Zusätzlich gibt es folgende Bonuspunkte:

In der GT7 Academy erfolgt die Punktevergabe lobbyübergreifend wie folgt:

Lobby	#	Sprintrennen (30min)	60min-Rennen	90min-Rennen	120min-Rennen
1	1	21	42	52,5	63
	2	20,5	41	51	61,5
	...	...	...	...	...
	13	15	30	37,5	45
	14	14,5	29	36	43,5
2	1	14	28	35	42
	2	13,5	27	33,5	

- (3) Stürzt die Lobby nach mehr als 50%, jedoch vor 75% der vorgesehenen Renndauer ab, so wird das Rennen mit 75% gemäß des gültigen Punktesystems gewertet. Dabei wird auf die nächsten X,5-Punkte **abgerundet**.
Das Ergebnis entspricht dem Stand zum Zeitpunkt des Lobby-Disconnects.

Folglich gilt ...

- | | |
|---|-----------------------|
| a. ... für Sprintrennen zwischen | 15:00min und 22:30min |
| b. ... für Endurance Rennen zwischen | 30:00min und 45:00min |
| c. ... für das Mid-Season Showdown zwischen | 45:00min und 67:30min |
| d. ... für das Season Finale zwischen | 60:00min und 90:00min |
- (4) Stürzt die Lobby nach mehr als 75% der gefahrenen Dauer ab, so wird das Rennen mit 100% der zu erreichenden Punkte bewertet.
Das Ergebnis entspricht dem Stand zum Zeitpunkt des Lobbycrashs.
Das Ergebnis entspricht dem Stand zum Zeitpunkt des Lobby-Disconnects.

2.3 FAHRZEUGE, STARTNUMM



FON eingereicht und abgenommen. Bitte auf die gesonderten Anweisungen auf Discord durch die FON achten.

- (5) Rassistische, sexuelle, beleidigende sowie Drogen-, Hass- bzw. Gewaltverherrlichende Inhalte oder Inhalte, die gegen den **SRN Code of Conduct** verstoßen, sind strengstens verboten. (siehe 1.1.1)
Zu widerhandlung führt zum sofortigen Ausschluss aus der Community!
- (6) Die Verwendung von urheberrechtlich geschützten Inhalten wie Markennamen, Markenlogos und/ oder ähnliches erfolgt auf eigene Verantwortung des Nutzers. Der Veranstalter haftet NICHT für Geltendmachung von rechtlichen Ansprüchen Dritter!
- (7) Jedem Fahrer/Team hat die Möglichkeit zwei beliebigen Meisterschaftsrennen Sonderlackierungen zu verwenden.
Die Regelungen zu Pflichtaufklebern und Nummerntafel bleiben davon unberührt. Die Regularien zu erlaubten Inhalten sind bei Sonderlackierungen strengstens einzuhalten.
- (8) Sonderlackierungen müssen bei der FON angemeldet werden und in Bildform zur Verfügung gestellt werden.
Die Abnahme der Sonderlackierung erfolgt durch die FON.
- (9) Jeder Fahrer hat die Möglichkeit,

Gegen das Urteil der GT7 FON kann bei der GT7-FON Widerspruch eingelegt werden. Der Widerspruch muss ausführlich begründet werden und binnen 24 Stunden nach Urteilsverkündung* eingereicht worden sein.

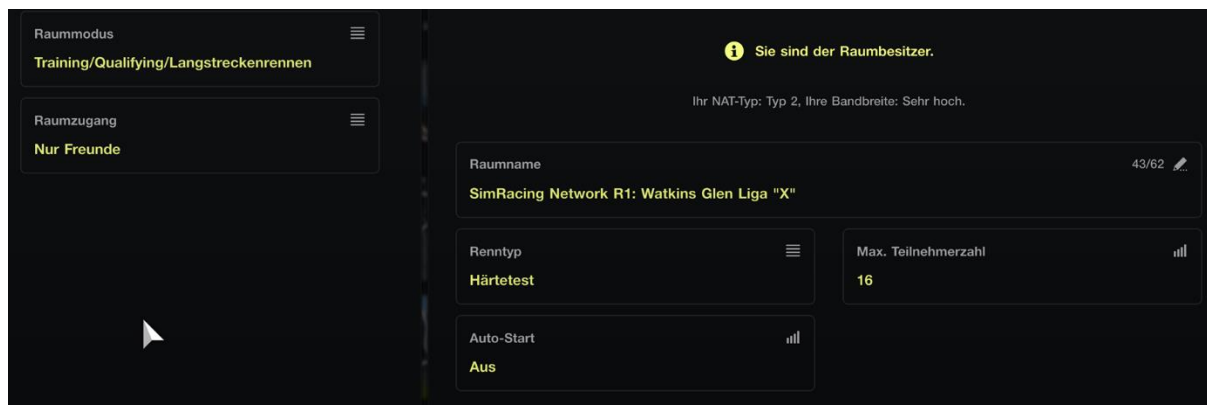
*Zeitpunkt der Veröffentlichung im offiziellen Discord-Kanal

Es muss begründet werden, warum die Ablehnung des Fahrzeugwechsels der FON eine Fehlbegründung ist. Lehnt die FON den Widerspruch ab, so ist der Fahrzeugwechsel endgültig abgelehnt. Bis zur finalen Urteilsverkündung muss der Antragsteller in seinem genehmigten Auto an der Meisterschaft teilnehmen. Eine Beanstandung des zugeteilten Fahrzeuges ist maximal 24 Stunden nach Bekanntgabe der Fahrzeugzuteilung möglich. Beanstandet werden können nur formale bzw. technische Fehlzuteilungen. Formale Fehler bzw. technische Fehler sind abweichende Fahrzeugzuteilungen wie z.B.

3 LOBBYEINSTELLUNGEN

3.1 RAUMEINSTELLUNGEN

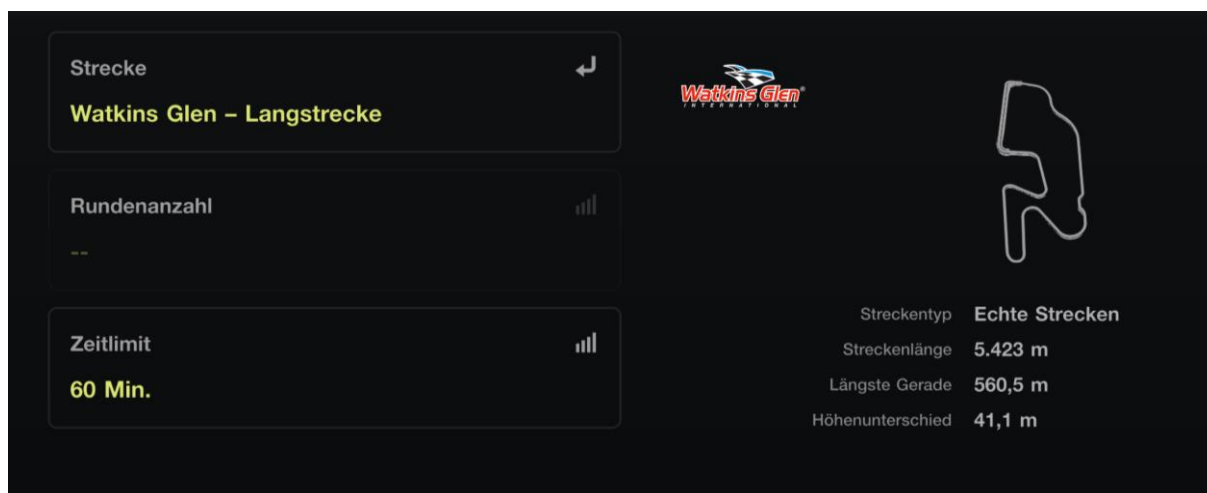
- (1) Alle Lobby- bzw. Raumnamen werden nach der gleichen Logik benannt:
- i. Meisterschaftsrennen: R1, R2, R3,..., R.12
 - ii. Liga-Einteilung: Liga 1, Liga 2, Liga 3, Academy Lobby 1, ...



3.2 STRECKENEINSTELLUNGEN

[JE NACH STRECKENKALENDER!]

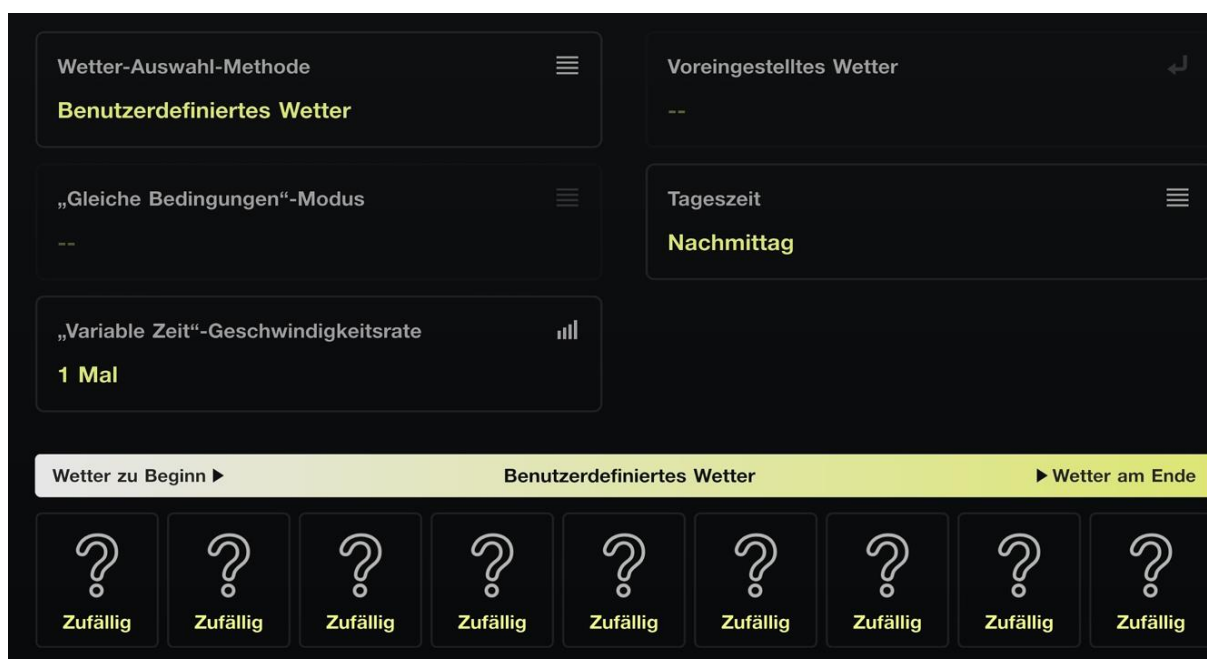
- (1) Das Zeitlimit wird entsprechend der Länge des Rennens angepasst, siehe Rennkalender.



3.3 ZEIT- UND WETTEREINSTELLUNGEN

[JE NACH STRECKENKALENDER!]

- (1) Die Wetterbedingungen für die jeweiligen Rennen sind zufällig.
 Das Wetter wird auf „benutzerdefiniertes Wetter“ festgelegt und die verfügbaren Slots auf zufällig eingestellt. Die Option „gleichbleibende Bedingungen“ wird nicht verwendet, um einen realitätsnahen dynamischen Wetterverlauf zu simulieren.
- (2) Bei einigen ausgewählten Strecken, können folglich per Zufallsprinzip auch Regenbedingungen vorkommen.
 Die Ligaorganisation wird vor den jeweiligen Rennen das Fahrerfeld in Kenntnis setzen.
- (3) Die jeweilige Tageszeit und Beschleunigung der Tageszeit ist im offiziellen Rennkalender aufgeführt.



The screenshot shows a dark-themed settings menu for weather. On

3.5 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER GT7 ACADEMY

Da die Qualifikation über drei Sessions in der GT7 Academy stattfindet, werden gleiche Bedingungen wie folgt eingestellt:

Wetter-Auswahl-Methode Voreingestelltes Wetter	Voreingestelltes Wetter S01 Trocken, wolkenlos und angenehm
„Gleiche Bedingungen“-Modus Ein	Tageszeit Nachmittag
„Variable Zeit“-Geschwindigkeitsrate --	

Zeitlimit 15 Min.	Fortdauer des Qualifying 180 Sekunde(n)
Reifenverschleiß (Qualifying) Aus	Treibstoffverbrauch (Qualifying) Aus
Treibstoffmenge zu Beginn Wie im Rennen	

3.6 RENNEINSTELLUNGEN

Starttyp Starterfeld mit Fehlstartprüfung	Startaufstellung Schnellster zuerst
BoP/Tuning verboten Ein	Einstellungsoptionen Einige
Boost Aus	Windschattenstärke Realistisch
Sichtbarer Schaden Aus	Mechanischer Schaden Schwer
Reifenverschleiß 3 Mal	Treibstoffverbrauch 2 Mal
Auftankgeschwindigkeit 3 Liter/Sek	Treibstoffmenge zu Beginn 75 Liter
Bodenhaftungsverlust abseits der Strecke Realistisch	Verzögerung des Rennendes 180 Sekunde(n)
Lachgas/Überholssystem-Einsatzdauer-Multiplikator Standard	

3.7 FAHRZEUG-EINSTELLUNGSOPTIONEN [BOP]

Aufhängung ☐ Höhenanpassung der Karosserie ☐ Stabilisator ☐ Dämpfungsgrad ☐ Eigenfrequenz ☐ Negativer Sturz ☐ Spurwinkel	Differenzial ☐ Differenzial ☐ Torque-Vectoring-Zentraldifferenzial Getriebe ☐ Getriebe (Ohne höchsten Gang) ☐ Getriebe (Höchster Gang)	Sonstige ☒ Abtrieb ☐ Anti-Lag ☒ Bremsbalance
---	---	---

3.8 REGLEMENTEINSTELLUNGEN

Nach Kategorie filtern Gr.3	LP-Begrenzung Ohne Limit
Max. Leistung Ohne Limit	Mindestgewicht Ohne Limit
Verwendbare Reifen Rennen	Verwendbare Reifen & Reifentypen Alle
Erforderlicher Reifentyp Keiner	Lachgas Kann nicht montiert werden
Kartnutzung Aus	Motorwechsel Verboten
Tuningteile Ohne Beschränkung	

3.9 EINSTELLUNGEN DER STRAFEN

[STRAFENKATALOG UNABHÄNGIG]

Abkürzungsstrafe Schwach	Wandkollisionsstrafe Aus
Fahrzeug nach Wandkollision wieder ausrichten Aus	Fahrzeugkollisionsstrafe Aus
Strafe für das Überfahren der Boxengassenlinie Ein	Ghosting während eines Rennens Aus
Flaggen-Regeln Ein	

3.10 ZULAESSIGE FAHRHILFEN

Fahroptionsbeschränkungen	
Gegenlenk-Hilfe Verboten	Aktive Stabilitätskontrolle (ASK) Verboten
Ideallinien-Hilfe Verboten	Traktionskontrolle Ohne Limit
ABS Ohne Limit	Autopilot Verboten

4 ABLAUFPROZEDUR

In dem folgendem Abschnitt werden die Abläufe der Ligarennen, der GT7 Academy, des Shootouts sowie der Relegation definiert.

4.1 ABLAUFPROZEDUR LIGA-BETRIEB

- (1) Der Meisterschaftsbetrieb hat vier verschiedene Modi, die gefahren werden.
Endurance Rennen haben eine Dauer von 60 Minuten.
- (2) Sprint Rennen haben eine Dauer von 30 Minuten. Die Strecke wird jedoch doppelt gefahren.
- (3) Das Mid-Season Showdown hat eine Dauer von 90min und beinhaltet kein Qualifying.
Die Startaufstellung entspricht der umgekehrten Reihenfolge (Reverse Grid) gemäß aktuellem Meisterschaftsstand.
- (4) Das Season Finale hat eine Dauer von 120min und beinhaltet ebenfalls kein Qualifying.
Die Startaufstellung entspricht der umgekehrten Reihenfolge (Reverse Grid) nach aktuellem Meisterschaftsstand.

Folglich haben diese vier Modi abweichende organisatorische Abläufe.

4.1.2 ABLAUFPROZEDUR DER SPRINT RENNEN

- (1) 19:30 Uhr: Eröffnung der offiziellen Lobby durch den zuständigen Host.
Beitritt für alle zum Testen der Internetverbindung, technischen Settings und Lobbyeinstellungen.
- (2) 20:00 Uhr: Fahrerbriefing
Dieses Briefing ist für alle Teilnehmer VERPFLICHTEND!
Im Fahrerbriefing werden wichtige Informationen zum Rennablauf, Wetterbedingungen, kritischen Streckenpunkten und Strafplatzstrafen besprochen.
- (3) Ort des Briefings: DISCORD Sprachchat.
Bitte den Informationen der Liga-Leitung Folge leisten.
- (4) 20:15 Uhr: Offizieller Start der Live-Übertragung und Start des zehnminütigen Qualifyings
- (5) 20:25 Uhr: Ende des Qualifyings und 5min Pause.
Set-Up-Einstellung und Reifenwahl prüfen!
- (6) 20:30 Uhr: Offizieller Start des 1. Sprint-Rennens (30 Minuten)
- (7) 21:00 Uhr: 10-minütige Pause und Vorbereitungsphase
Der Host stellt anhand der Ergebnisse aus Sprint 1 das „Reverse Grid“ ein.
- (8) 21:10 Uhr: Offizieller Start des 2. Sprint-Rennens (30 Minuten)
- (9) 21:40 Uhr:

4.2 REGELUNG ZUM ABLAUF DER GT7 ACADEMY

4.2.1 QUALIFYING-SYSTEM

- (1) Es gibt insgesamt drei Qualifying-Sessions, die immer montags ab 20 Uhr stattfinden.
Die Startzeiten der jeweiligen Qualifikations-Sessions sind: 20:00 Uhr, 20:30 Uhr, 21:00 Uhr
- (2) Jeder Fahrer hat das Recht, maximal an einer Session teilzunehmen.
- (3) Die Fahrer müssen sich bis spätestens 2h vor Session-Beginn anmelden.
Anmeldungen nach 18:00 Uhr werden nicht berücksichtigt.
- (4) Sollte sich herausstellen, dass grundsätzlich mehr als 15 Fahrer an einer Session teilnehmen möchten, so besteht die Möglichkeit, mehrere Qualifying-Lobbies parallel anzubieten.
Die Rennleitung wird in Kooperation mit der FON die Anmeldungen regelmäßig auswerten und ggf. auf das Fahrerfeld mit Lösungsansätzen zukommen.
- (5) Die Ergebnisse werden von der Rennleitung dokumentiert und der FON zur Verfügung gestellt.
Die Zuteilung in die offiziellen Lobbies erfolgt nach Abschluss aller Qualifying-Sessions.

4.2.2

- (3) Das Shootout besteht aus zwei Qualifikationen á 10min, inkl. 30min-Rennen.
- (4) Die vorgegebenen Fahrzeuge werden mit der Bekanntgabe der Fahrer veröffentlicht.
- (5) Die beiden Strecken werden unmittelbar vor den Lobby-Resets vor den jeweiligen Qualifyings bekannt gegeben.
- (6) Die Lobbyeinstellungen entsprechen den Lobbyeinstellungen für Season #1 definiert in Kapitel 3.

Der Ablauf des Shootouts ist wie folgt:

- (1) 19:45 Uhr: Eröffnung der offiziellen Lobby durch den zuständigen Host. Beitritt für alle zum Testen der Internetverbindung, technischen Settings und Lobbyeinstellungen.
- (2) 20:10 Uhr: Lobby-Reset, inkl. Bekanntgabe der ersten Strecke (Ab diesem Zeitpunkt darf nicht mehr aus der Box gefahren werden!)
- (3) 20:15 Uhr: Start der 1. Qualifikation (10min)
- (4) 20:30 Uhr: Start des 1. Rennens (30min)
- (5) 21:10 Uhr: Lobby-Reset inkl. Bekanntgabe der zweiten Strecke
- (6) 21:15 Uhr: Start der 2

03. Platz:	15 Punkte
04. Platz:	12 Punkte
05. Platz:	10 Punkte
06. Platz:	08 Punkte
07. Platz:	06 Punkte
08. Platz:	04 Punkte
09. Platz:	02 Punkte
10. Platz:	01 Punkt
DNF:	00 Punkte

- (8) Die 5 Fahrer mit den meisten Punkten am Ende der Relegation steigen in die höhere Liga auf.
Die restlichen 5 Fahrer fahren in der nächsten Saison in der nächsttieferen Liga.
- (9) Die Relegation muss mit dem Fahrzeug aus Season #1 gefahren werden.
- (10) Die designierten Strecken für die Relegation werden spätestens eine Woche vorher bekannt gegeben.
- (11) Die Relegation läuft über zwei Wochen ab.
In der ersten Woche finden die Relegationsrennen zwischen Liga 1 & Liga 2 sowie Liga 2 & Liga 3 parallel statt.
In der zweiten Woche finden die finalen Relegations-Wettbewerbe nacheinander ab.

Der Ablauf der

4.5 VERGABE VON STAMMPLÄTZEN

In der SRN GT7 World – Series #1 werden die initialen Stammplätze wie folgt vergeben:

- (1) Die höchste Priorisierung genießen Fahrer aus der Season #0, die mind. 5 Rennen abgeschlossen haben.
Innerhalb der designierten Fahrer wird ebenfalls nach Aktivität priorisiert.
- (2) Die zweithöchste Priorisierung genießen Fahrer, die in Season #0 an unter 5 Rennen teilgenommen haben und sich als Stammfahrer für Season #1 registriert haben.

Achtung: Aufgrund der unzureichenden Datenbasis zur Performance-Bewertung, müssen die Fahrer am Shootout teilnehmen.
Alle Informationen befinden sich in **Kapitel 4.2**.

- (3) Die dritte Prioritätsebene umfasst die übrigen Stammfahrer-Plätze, die nicht in Season #0 teilgenommen haben. Die Auswahl erfolgt auf Basis des Datums der Anmeldung zur aktuellen Season.

<

5 RENNLEITUNG / FON

- (1) Die Rennleitung und die Stewards werden von der FON gestellt.
Die Ansprechpartner werden dem Fahrerlager zur Verfügung gestellt.
- (2) Kommunikationswege werden vom SimRacing Network zur Verfügung gestellt, um eine reibungslose Kommunikation zwischen Teilnehmern und Rennkommission zu gewährleisten.
- (3) Urteilsverkündungen gemäß Regelwerk i.V.m. dem Strafenkatalog werden von der FON allgemein verkündet.
- (4) Der FON steht es zu jedem Zeitpunkt frei, Ermittlungen gegen einen Fahrer oder Team einzuleiten.
- (5) Die Fahrer sind angehalten das Ticketsystem der FON aktiv zu nutzen.
Es darf nicht erwartet werden, dass Ermittlungen bei Rennvorfällen stets eigenständig durch die FON eingeleitet werden. Hauptsächlich werden von Fahrern eingereichte Fälle beurteilt.
- (6) Mitglieder der Rennkommission, die unabhängig ob als Beschuldigter oder Betroffener in einer Untersuchung involviert sind, werden für diesen Fall aus den Ermittlungen ausgeschlossen.
Gleiches gilt für FON-Mitglieder, die am Liga-Betrieb teilnehmen und in einen Vorfall verwickelt sind.
- (7) Jeder Teilnehmer hat das Recht die FON über Vorfälle, Unfälle oder Un

6.1 STRAFENKATALOG

Der Strafenkatalog der Federation of Network (FON) bewertet Vorfälle jeglicher Art, die sich vor, während oder nach einer Veranstaltung des SimRacing Networks ereignen. Der Strafenkatalog in der aktuellsten Version dient den Stewards als Bewertungsgrundlage.

6.1.1 ALLGEMEINER STRAFENKATALOG

Die Federation of Network stuft strafbare Vergehen in fünf Kategorien ein.

Die Kategorien lauten:

- Minimales Vergehen
- Leichtes Vergehen
- Mittelschweres Vergehen
- Grobes Vergehen
- Stark unsportliches Vergehen

In diesem Absatz werden die Strafen je nach Schwere des Vergehens definiert. Wird ein Fahrer bestraft,

- Leichtes Vergehen: 03. Kollisionen mit geringem Zeitverlust des Gegners.
(ohne Kontrollverlust des Gegners)
04. Überfahren von Bremsschildern.
05. Abkürzen während der Outlap/ Inlap.
- Mittelschweres Vergehen: 06. Kollisionen mit Schaden bzw. erheblichem Zeitverlust des Gegners.
07. Behinderung eines Gegners im Qualifying.
08. Aufgeben auf der Strecke.
09. Überfahren der Boxenlinie, um sich einen Vorteil zu Verschaffen bzw. den Gegner zu Benachteiligen.
- Grobes Vergehen: 10. Kollisionen mit DNF des Opfers.
~~11. Zurücksetzen des Wagens auf die Strecke (deaktiviert)~~
12. Beleidigungen, Bedrohungen, Mobbing jeglicher Art.
- Grob unsportliches Vergehen: 13. Erkennbar absichtlich unsportliches Verhalten.

6.1.3 SOFORTBESTRAFUNGEN



	+ Liga-Ausschluss	bei 5. Vergehen*
• Verursachung Massencrash: (R.1 S1& S2, Neustart erforderlich) Massencrash = 1/3 Fahrerfeld	+ 15 Startplätze + DSQ	bei 1. Disconnect* bei Eigenverschulden** Bei 2. Disconnect*
• Schlechte Internetverbindung:	+ DSQ + <i>Liga-Ausschluss</i>	Nach Ermessen** <i>bei Wiederholung***</i>
• Grob unsportliches Verhalten: (Verhalten, das den Rennbetrieb massiv stört)	+ DSQ	Nach Rücksprache mit Liga-Admin und FON

** = je Saison*

*** = je Veranstaltung*

6.1.5 STRAFPUNKTE-KONTO

Jeder teilnehmende Fahrer startet mit +0 Strafpunkte in die neue Saison.
Das Limit für die Strafpunkte je Fahrer liegt bei +20 Strafpunkten.

Je nach Anzahl der Strafpunkte, erhält der Fahrer untenstehende Strafen:

- | | |
|-----------------------|---|
| • Bei 4 Strafpunkten | + 1-5 Endplatzierungen im nächsten Veranstaltungs-
Rennen.* |
| • Bei 8 Strafpunkten | + 6-10 Endplatzierungen im nächsten Veranstaltungs-
Rennen.* |
| • Bei 12 Strafpunkten | +11-15 Endplatzierung im nächsten Veranstaltungs-
Rennen.* |
| • Bei 16 Strafpunkten | + 1 Rennsperre (Anmeldung erforderlich!) |
| • Bei 20 Strafpunkten | + Ausschluss für (mindestens) die restliche Saison** |

Die Strafe gilt als abgegolten, wenn der Fahrer an der nächsten Veranstaltung teilnimmt und die Endplatz

6.2 EINREICHEN VON STRAFANTRÄGEN

- (1) Entsteht ein Zwischenfall vor, während oder nach einer Veranstaltung, haben alle Teilnehmer, sowie die Kommentatoren und andere Mitglieder der Liga die Möglichkeit, einen Strafantrag zu stellen.
- (2) Vorfälle, die während einer Veranstaltung entstanden sind, sind bis 23:59 Uhr des Folgetages einzureichen.
Anträge, die nach dieser Frist eingereicht werden, werden nicht mehr akzeptiert.
- (3) Vom Antragsteller ist ein Video in guter Qualität (Querformat und kompletter Bildschirm erkennbar) zu erstellen.
Über den Link im dafür vorgesehenen Discord-Kanal muss das Video hochgeladen werden.
- (4) Zusätzlich ist im entsprechenden Kanal ein Kommentar nach dem "WWWWW-Prinzip" hinzuzufügen.
Wer schreibt, Welche Runde, Wen betrifft es, Was wird angeklagt
- (5) Im Anschluss wird die Rennleitung das Gegenvideo des Beschuldigten anfordern.
- (6) Wird dem nicht Folge geleistet oder die Aufnahmepflicht nicht eingehalten, kann der Sachverhalt zu Ungunsten des Beschuldigten gewertet und folglich bestraft werden.
- (7) Anträge, die von der FON als unbegründet eingestuft werden,

6.4 STRAFBARE VERGEHEN IM QUALIFYING

Strafbare Vergehen, die während dem Qualifying begangen werden, werden in eine der oben beschriebenen Kategorien unterteilt und dementsprechend geahndet:

Leerer Benzintank: Das langsame Fahren auf der Strecke aufgrund eines leeren Benzintanks

Abkürzen während Outlap/ Inlap:	Absichtliches Überfahren der Streckenbegrenzung, um sich einen zeitlichen Vorteil zu verschaffen
Blockieren eines anderen Fahrers:	Negative Beeinflussung einer Rundenzeit eines anderen Fahrers, während man sich selbst auf keiner schnellen Runde befindet
Aufgeben auf der Strecke:	Das Wählen der Option „Session aufgeben“, während man sich auf der Strecke

- Gefährliches Zurückkehren a. d. Strecke:** Zurückkehren auf die Strecke, welches zu einer Kollision führt, oder andere Fahrer zu einer schnellen Reaktion zwingt, um eine Kollision zu vermeiden
- Zurücksetzen des Wagens:** Verwenden der Funktion „Auf die Strecke zurücksetzen“, um sich einen zeitlichen Vorteil zu verschaffen (nur gestattet, wenn der Fahrer keine Möglichkeit hat, selbstständig auf die Strecke zurückzukehren)
- Abgeben der Fahrzeugkontrolle an die KI:** Drücken der „Pause“-Taste, wodurch die Kontrolle des Wagens an die KI übergeht, um sich Informationen über andere Fahrer, oder eine kurze Pause zu verschaffen
- Gefährliches Einfahren in die Box:** Ignorieren der weißen Linien beim Einfahren in die Box, wodurch andere Wagen blockiert oder behindert werden
- Gefährliches Verlassen der Box:** Ignorieren der weißen Linien beim Verlassen der Box, wodurch andere Wagen blockiert oder behindert werden
- Langsames Fahren des Führenden vor einem SC-Restart:** Unnötig starke Verlangsamung des Tempos des Führenden vor einem Safety-Car Restart, welche zu einer Staubildung und möglichen Kollisionen im Feld führt
- Überholen unter gelber Flagge:** Unerlaubtes und nicht vom Spiel vorgegebenes Überholen eines anderen Wagens unter gelber Flagge, oder während einer SC/VSC Phase, welches gleichzeitig nicht vom Spiel bestraft wird
- Absichtliches DNF in der Box:** Das Abstellen

6.6 SONDERREGELUNGEN

6.6.1 VERLETZUNG DER PFLICHTREIFENREGELUNG

- (1) Hat ein Teilnehmer die verpflichtende zweite Reifenmischung nicht verwendet, wird dieser aus dem Rennen disqualifiziert und erhält für dieses Rennen keine Punkte.
- (2) Alle anderen Teilnehmer rücken im Endresultat um einen Platz vor.

6.6.2 STARTPHASE

- (1) Die erste Rennrunde wird von der FON besonders sensibel bewertet und geahndet. Das Gentleman-Agreement kann bei einem Vorfall mildernd auf die Strafvergabe wirken.

7 EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG

- (1) Das Reglement in seiner aktuellen Fassung ist für alle Teilnehmer der Meisterschaft verbindlich.
Der Veranstalter behält sich das Recht vor, jederzeit Änderungen an diesem Reglement vorzunehmen bzw. im Sinne des fairen Wettbewerbs und virtuellen Motorsports ggf. davon abzuweichen.
- (2) Die Liga-Leitung sowie die FON haben das Recht, Fehlverhalten auf und neben der Strecke, welches nicht explizit reglementiert wurde, bei der FON in Untersuchung zu geben.
- (3) Jeder Teilnehmer, der sich für die Meisterschaft anmeldet, erklärt sich bedingungslos mit diesem Reglement einverstanden.
- (4) Vorstand, Liga-Leitung und Rennkommission sind weisungsbefugt.
Weisungen, insbesondere der, der FON sind während einer laufenden Meisterschaft oder eines laufenden Events Folge zu leisten.
- (5) Der Teilnehmer erklärt sich ausdrücklich damit einverstanden, dass während der Rennveranstaltungen Aufnahmen getätigt werden und zu Werbezwecken im Rahmen der rechtlichen Bestimmungen verwendet werden dürfen.

8



- (9) Als Diensteanbieter sind wir gemäß §7 Abs.1 TMG für eigene Inhalte auf diesen Seiten nach den allgemeinen Gesetzen verantwortlich.
Nach§8 bis §10 TMG sind wir als Diensteanbieter jedoch nicht verpflichtet, übermittelte oder gespeicherte fremde Informationen zu überwachen oder nach Umständen zu forschen, die auf eine rechtswidrige Tätigkeit hinweisen.
Verpflichtungen zur Entfernung oder Sperrung der Nutzung von Informationen nach den allgemeinen Gesetzen bleiben hiervon unberührt.
Eine diesbezügliche Haftung ist jedoch erst ab dem Zeitpunkt der Kenntnis einer konkreten Rechtsverletzung möglich.
- (10) Bei Bekanntwerden von entsprechenden Rechtsverletzungen werden wir diese Inhalte umgehend entfernen.
- (11) Der Inhalt des Haftungsausschlusses stellt keine Rechtsberatung dar.
- (12) Das SimRacing Network übernimmt keine Verantwortung für Rechtskraft und rechtliche Zulässigkeit der Inhalte.

