

SRN GT7 WORLD SERIES #I

BY SIMRACING NETWORK | FON [GT7]

I	VERHALTENSKOOEX	4
	I.I ALLGEMEINER VERHALTENSKODEX DES SIMRACING NETWORKS	4
	I.I.I SIMRACING NETWORK — CODE OF CONDUCT [V.I.DO]	4
	I.I.I.I GEGENSEITIGER RESPEKT	4
	I.I.I.2 FAIRPLAY	
	I.I.I.3 SICHERE FAHRWEISE	5
	I.I.I.Y KOLLISIONEN VERMEIDEN	5
	I.I.I.S KOMMUNIKATION	5
	I.I.I.6 REGELMAESSIGE TEILNAHME	5
	I.I.I.7 PUENKTLICHKEIT	5
	I.I.I.B RENNVORBEREITUNG	5
	I.2 VERHALTENSKODEX AUF DER STRECKE	6
	I.2.I STRECKENBEGRENZUNGEN BEACHTEN	
	I.2.2 FAIRES ZWEIKAMPFVERHALTEN	
	I.2.2.I UEBERHOLMANOEVER	
	I.2.2.I.I VERTEIDIGENDES FAHRZEUG	7
	I.2.2.I.2 UEBERHOLENDES FAHRZEUG	
	I.2.2.3 LEBERRUNDUNGEN	
	I.2.3 BOXENGASSE	9
	I.2.3.I EINFAHRT BOXENGASSE	
	I.2.3.2 AUSFAHRT BOXENGASSE	
Ξ	! ALLGEMEINE SRN-MEISTERSCHAFTSINFORMATIONEN	II
	2.1 TEILNAHMEBEOINGUNGEN + ANMELDUNG ZUR MEISTERSCHAFT	
	2.I.I TEILNAHMEBEDINGUNGEN	13
	2.1.2 ANMELOUNG ZUR MEISTERSCHAFT	
	2.1.3 ANMELOUNG ZUM LIGARENNEN	
	2.2 PUNKTEWERTUNG	
	2.2.I SONDERREGELUNG BEI GT7-LOBBY-ABSTURZ	
	2.3 FAHRZEUGE, STARTNUMMERN UND LACKIERUNGEN	
	2.3.I FAHQZEUGLISTE	
	2.3.2 FAHRERNUMMERN	
	2.3.3 LACKIERUNGEN + PFLICHTAUFKLEBER	18



	2.3.4 FAHRZEUGWAHL	19
	2.3.5 FAHRZEUGWECHSEL	
=	LOBBYEINSTELLUNGEN	
	3.I RAUMEINSTELLUNGEN	
	3.2 STRECKENEINSTELLUNGEN	
	3.3 ZEIT- UND WETTEREINSTELLUNGEN	
	3.4 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER FESTEN LIGEN	
	3.5 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER GT7 ACADEMY	
	3.6 RENNEINSTELLUNGEN	
	3.7 FAHRZEUG-EINSTELLUNGSOPTIONEN [BOP]	24
	3.8 REGLEMENTEINSTELLUNGEN	
	3.9 EINSTELLUNGEN DER STRAFEN	
	3.IO ZULAESSIGE FAHRHILFEN	26
4	ABLAUFPROZEOUR	27
	4.I ABLAUFPROZEDUR LIGA-BETRIEB	27
	4.I.I ABLAUFPROZEOUR 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 SERSON FINALE	28
	4.2 REGELUNG ZUM ABLAUF DER GT7 ACADEMY	29
	4.2.I QUALIFYING-SYSTEM	29
	4.2.2 STARTAUFSTELLUNG UND LOBBYZUWEISUNG	
	4.2.3 ABLAUFPROZEDUR DER RENNEN	
	4.3 ABLANEPROZEDNA DEZ ZHOOTONZ	29
	4.4 ABLAUFPROZEDUR DER RELEGATION	30
	4.5 VERGABE VON STAMMPLAETZEN	
	RENNLEITUNG / FON	
E	STRAFENKATALOG ALLGEMEIN	33
	6.I STRAFENKATALOG	
	6.I.I ALLGEMEINER STRAFENKATALOG	
	6.1.2 SCHWEREGRADE DER VERGEHEN	
	6.I.3 SOFORTBESTRAFUNGEN	
	6.I.Y UNSPORTLICHES VERHALTEN	
	6.I.S STRAFPUNKTE-KONTO	
	6.2 EINREICHEN VON STRAFANTRAEGEN	
	6.3 STRAFBARE VERGEHEN VOR ODER NACH EINER VERANSTALTUN	
	6.4 STRAFBARE VERGEHEN IM QUALIFYING	
	A A A RECOURT VERMENTO III III III IE MONT	

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.16
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



	6.5 STRAFBARE VERGEHEN IM RENNEN	39
	6.6 SONDERREGELUNGEN	41
	6.6.I VERLETZUNG DER PFLICHTREIFENREGELUNG	41
	6.6.2 STARTPHRSE	41
	6.6.3 WIEDERHOLUNGSTRETER	41
7	EINVERSTRENDNISERKLRERUNG	42
_	HOETHNESOHSSCHI HSS	шэ

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANG: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE68, LOLOX



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.I ALLGEMEINER VERHALTENSKOOEX 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.I.I SIMRACING NETWORK - CODE OF CONDUCT [V.1.00]

I.I.I.I 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.I.I.2 FAIRPLAS

- (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.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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 PUENKTLICHKEIT

- (1) Sei pünktlich zu den Rennen und halte dich an den Zeitplan.
- (2) Unsere Network-Mitglieder zeichnen sich durch Zuverlässigkeit aus.
- (3) Solltest Du zu einer Rennveranstaltung verhindert sein, informiere bitte rechtzeitig die zuständige Rennleitung.
- (4) Pünktlichkeit und Verbindlichkeit verstehen wir als Grundsätze des respektvollen Umgangs miteinander.

I.I.I.B RENNVORBEREITUNG

- (1) Bereite dich auf die Rennen vor, indem du die Strecken und Regeln gut kennst.
- (2) Gehe nicht unvorbereitet in ein Rennwochenende.
 Deine Fehler haben häufig Auswirkungen auf andere Fahrer.

haben ein deutlich anderes Grip-Niveau als frische Reifen.

(3) Kenne Dein Setup! Setups müssen immer auf den individuellen Fahrstil angepasst werden, oder der Fahrstil auf das verwendete Setup.

Ein vollgetanktes Auto verhält sich anders als ein Auto im Qualifying-Modus. Verschlissene Reifen

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



I.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.

I.2.I 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 Vorteil eigenständig auszugleichen.

Die FON behält sich das Recht vor, eigenständige Überprüfungen durchzuführen und weitere Bestrafungen auszusprechen bzw. Maßnahmen zu ergreifen.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



I.2.2 FRIRES 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.

I.2.2.I LEBERHOLMANDEVER

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.

I.2.2.I.I VERTEIDIGENDES FAHRZEUG

(1) Das verteidigende Fahrzeug darf zur Verteidigung der Position auf einer Geraden lediglich ein einziges Mal die Fahrlinie/-Spur wechseln. Das Blockieren des überholenden Fahrzeuges durch mehrmaligen Spurwechsel ist strengstens untersagt. SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN: DARTHMIKE62, LOLOX



(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.

I.2.2.I.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 abzubrechen 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.

I.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. Stoßstange) auf Höhe des eigenen hinteren Kotflügels ist, bevor der Bremsvorgang eingeleitet wird.
- (3) Befindet sich der verteidigende Fahrer im Bremsvorgang oder im Einlenkprozess und der angreifende Fahrer befindet sich zu dem Zeitpunkt noch hinter dem verteidigenden Fahrzeug, hat der Angreifer keinen Anspruch auf eine freie Fahrspur.
- (4) Dem Angreifer ist es strengstens untersagt, ein zu spätes Bremsmanöver einzuleiten, das den verteidigenden Fahrer zur Vermeidung einer Kollision zwingt, seine Linienführung zu öffnen. (sogenannte "Divebombs")

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN: DARTHMIKE62, LOLOX



1.2.2.3 LEBERRUNDUNGEN

- (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.

I.2.3 BOXENGASSE

- (1) Während der Meisterschaft sind Boxenstopps Pflicht. (siehe Reifenregelung)
 Bei der Teilnahme an einer Rennveranstaltung des SRN setzt die FON von jedem
 Fahrer unabhängig seines Leistungsniveaus voraus, das Layout bzw. die
 Begrenzungslinien der Boxengasse zu kennen.
- (2) Rennvorfälle, die in Verbindung mit Boxenstopp-Interaktionen entstehen, werden im Nachgang von der Rennleitung ausgewertet. Ein Ausschluss aus dem SRN ist der FON bei groben Verstößen vorbehalten.

Neben den Spielstrafen für das Überfahren der Boxengasse, gelten darüber hinaus folgende Regelungen:

I.2.3.I EINFAHRT BOXENGASSE

- (1) Bei einem anstehenden Boxenstopp hat der Fahrer frühzeitig eine sichere Fahrlinie zu wählen. Der nachfolgende Verkehr darf durch die Einfahrt nicht gefährdet werden.
- (2) Plötzliche Boxenstopp-Einfahrten, die andere Fahrer verunsichern oder behindern könnten, sind verboten.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



- (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.

I.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 SRNMEISTERSCHAFTSINFORMATIONEN

- (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 Punktewertung** 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-Einstellungsmöglichkeiten für Saison O der SRN GT7 World Series #1 sind unter Punkt 3 Lobbyeinstellungen definiert.
- (8) Die Meisterschaftssaison dauert 16 Wochen und beinhaltet Event-Pausen sowie die Relegation.
- (9) Die Meisterschaft wird im Wochenrhythmus ausgetragen.
 - Das Qualifying und das Rennen in den festen Ligen findet immer donnerstags um 20:00 Uhr statt.
 - Das Qualifying in der GT7 Academy findet immer montags ab 20:00 Uhr statt.
 - Das Rennen in der GT7 Academy findet immer dienstags ab 20:00 Uhr statt.
- (10) Die Zuteilung in die richtige Rennlobby, erfolgt nach der Zuteilung der Stammfahrer in ihre jeweilige fest zugeteilte Liga.
 - Die Zuteilung in die richtige Rennlobby erfolgt in der GT7 Academy nach dem Qualifikationsergebnis vom Vortag (Montag).
- (11) In der SRN GT7 World Series #1 werden drei feste Ligen angeboten (Liga 1, Liga 2, Liga 3), welche nach Performance-Niveau aus Season #0 oder dem Shootout für neue Mitglieder festgelegt werden.
- (12) Der Ablauf des Shootouts wird in Kapitel 4.2 erläutert.
- (13) Neue oder unregelmäßige Fahrer nehmen zunächst in der parallellaufenden GT7 Academy teil. Mit Erhalt des Ersatzfahrer-Status, erhalten einen Stammplatz in einer festen Liga, sobald ein Platz in der niveautechnisch passenden Liga frei wird und die Teilnahme am festen Liga-Betrieb gewünscht wird.
- (14) Ein Stammplatz wird frei, wenn ein Stammfahrer den Platz aufgibt oder diesen aus anderen Gründen verliert.
- (15) Am Ende der Seasons wird eine Relegation durchgeführt. Der Ablauf ist näher in Kapitel 4.3 beschrieben
- (16) Die Meisterschaft beinhaltet 11 Rennveranstaltungen, die wie folgt strukturiert sind:
 - i. Endurance Rennen á 60min (7X)



- 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.

- (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)



Abbildung 1Nässegrad drittes Drittel - Intermediate Pflicht



2.1 TEILNAHMEBEDINGUNGEN + ANMELDUNG ZUR MEISTERSCHAFT

2.I.I TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Um an der SRN GT7 World Series teilnehmen zu dürfen, wird ein verifizierter Discord Account und die Anwesenheit auf dem offiziellem 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.

 <u>Erläuterung:</u> 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 sicher stellen, dass das SRN aus jeglichen Haftungsansprüchen bei Verstößen gegen jene TOS ausgeschlossen ist.

Mehr dazu unter: <u>https://safety.twitch.tv/s/article/Guide-Parents-Educators?language=de</u>

2.1.2 ANMELOUNG ZUR MEISTERSCHAFT

- (1) Die Anmeldung zur Meisterschaft befindet sich im Kanal "gt7-aktuelle-saison". Bitte befolgt alle Anweisungen des Registrierprozesses, um eine vollständige Registrierung abzuschließen.
 - Ein Anspruch zur Teilnahme besteht mit Abschluss der Registrierung nicht.
- (2) Für die vollständige Anmeldung zur Meisterschaft müssen folgende Daten angegeben werden:
 - i. Name des Fahrers.Es besteht keine Klarnamenspflicht!
 - ii. PlayStation Network ID (die angegebene PSN ID muss die ID sein, mit der man an der Meisterschaft teilnehmen möchte.
 - iii. Gewünschte Fahrernummer.
 - iv. Fahrzeuglackierung, ggf. Teamlackierung.
 <u>Hinweis</u>: Fahrzeuglackierungen werden auf Discord in einem separaten Kanal der FON eingereicht und abgenommen. Bitte auf die gesonderten Anweisungen auf Discord durch die FON achten.
 - v. Die Angabe, ob Interesse an einem Stammplatz in einer festen Liga vorhanden ist.
- (3) Eine unvollständige Anmeldung wird nicht berücksichtigt.
 Die Teilnehmer haben sicherzustellen, dass fehlende Angaben eigenständig bei der Ligaorganisation nachgereicht werden.
- (4) Die Liga-Leitung wird Euch die Vollständigkeit einer Anmeldung bestätigen. Die Liga-Leitung wird Euch nicht auf Unvollständigkeiten hinweisen.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.16
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



- (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 ANMELOUNG 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 aktuellen Fassung der Anleitung des Anmeldesystems ist Folge zu leisten. (siehe Discord Anmeldesystem via Bot)
- (3) Fahrer in der **GT7 Academy** müssen sich **explizit für jedes Qualifying** im Kanal "**gt7-academy-anmeldung**" anmelden.
- (4) Ein Academy-Fahrer ist automatisch zum Rennen dienstags angemeldet, nachdem eine Teilnahme an einer Qualifikations-Session für das jeweilige Rennen erfolgte.
 - a. Möchte ein Fahrer trotz gültiger Qualifikationszeit nicht am Rennen teilnehmen, so muss dieser sich explizit im Kanal "gt7-academyanmeldung" abmelden.
 - b. Möchte ein Fahrer **ohne Qualifikationszeit** am Rennen **teilnehmen**, so muss dieser sich **explizit** im Kanal "gt7-academy-anmeldung" **anmelden**.
- (5) Fällt ein Stammfahrer für ein Rennen aus, so kann ein Fahrer aus der GT7 Academy als Gaststarter teilnehmen.
 - Die Auswahl erfolgt auf Basis des Performance-Niveaus und dem Zeitpunkt der Anmeldung durch die GT 7-Liga-Leitung.
 - Academy-Fahrer haben jeden Donnerstag die Möglichkeit, sich als potenzielle Gastfahrer anzumelden.
- (6) Jede Liga ist auf maximal 14 Fahrer begrenzt.
- (7) Die Ligen sind in unterschiedliche Farbcodes eingeteilt, die sich in dem Pflichtaufkleber "Numberplate" (siehe GT7 Aufkleber SRNbot) widerspiegeln. Die Nummerntafel muss in der Farblackierung der entsprechenden Liga sein.

Liga 1: Gelb Liga 2: Grün Liga 3: Blau Liga 4: Orange Liga 5: Violett

GT7 Academy: Magenta

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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:

Schnellste Runde: 1 Punkt

Hinweis: Bei Doppelsprintrennen wird nur die schnellste Runde aus beiden Rennen betrachtet. Somit gibt es selbst bei zwei Rennen nur eine schnellste Runde.



In der GT7 Academy erfolgt die Punktevergabe lobbyübergreifend wie folgt:

Lobby	#	Sprintrennen (30min)	60min- Rennen	90min-Rennen	120min-Rennen
	1	21	42	52,5	63
	2	20,5	41	51	61,5
1					
	13	15	30	37,5	45
	14	14,5	29	36	43,5
	1	14	28	35	42
	2	13,5	27	33,5	40,5
2		•••			
	13	8	16	20	24
	14	7,5	15	18,5	22,5
	1	7	14	17,5	21
	12	6,5	13	16	19,5
3	•••				
	13	1	2	2,5	3
	14	0,5	1	1	1,5

Es gibt keine Bonuspunkte in der GT7 Academy.

2.2.1 SONDERREGELLING BEI GT7-LOBBY-ABSTURZ

Die "Sonderregelung bei GT7-Lobby-Absturz" tritt in Kraft, wenn über 50% der Teilnehmer einen Lobby-Disconnect haben.

Tritt der Fall ein, gelten folgende Regelungen, auf Basis des Zeitpunktes des Lobby-Disconnects:

(1) Stürzt die Lobby nach weniger als 25% der vorgesehenen Renndauer ab, so wird das Rennen direkt im Anschluss neu gestartet.

Folglich gilt ...

- a. ... für Sprintrennen vor 7:30min
- b. ... für Endurance Rennen vor 15:00min
- c. ... für das Mid-Season Showdown vor 22:30min
- d. ... für das Season Finale vor 30:00min
- (2) Stürzt die Lobby nach mehr als 25%, jedoch vor 50% der vorgesehenen Renndauer ab, so wird das Rennen mit 50% 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	07:30min und 15:00min
b.	für Endurance Rennen zwischen	15:00min und 30:00min
C.	für das Mid-Season Showdown zwischen	22:30min und 45:00min
d.	für das Season Finale zwischen	30:00min und 60:00min



(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.

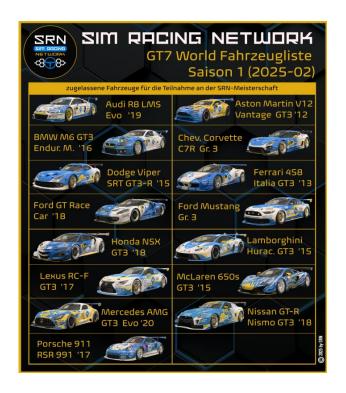
2.3 FAHRZEUGE, STARTNUMMERN UND LACKIERUNGEN

2.3.I FAHRZEUGLISTE

- (1) Für die Season #1 ist eine begrenzte Fahrzeugauswahl aus der Gruppe 3 in der Meisterschaft zulässig.
- (2) Davon ausgeschlossen sind alle "Vision Gran Turismo"-Fahrzeuge (VGT).
- (3) Ebenfalls ausgeschlossen sind Fahrzeuge, die real nicht existieren und keine Homologation besitzen.
- (4) Zugelassen sind die von Polyphony Digital Gran Turismo re-konzipierten Fahrzeuge, auf Basis realer GT3 Fahrzeuge.
- (5) Existieren von einem Fahrzeugmodell mehrere Varianten oder Evolutionsmodelle, so sind nur die aktuellsten Modelle zugelassen. (Bsp.: Audi R8)
- (6) **Achtung**: Jedes Fahrzeug darf im Ligasystem je 2x pro Liga verwendet werden. Die Fahrzeugzuteilung erfolgt nach Basis der Performance aus Season #0 bzw. dem Shootout.
 - Teams haben in der Fahrzeugwahl Vorrang, um garantieren zu können, dass ein Team zusammen dasselbe Fahrzeug verwenden kann.
 - In der GT7 Academy gibt es keine Restriktion, wie oft ein Fahrzeug gewählt werden darf.
- (7) Teammitglieder müssen nicht das gleiche Auto wählen. Allerdings sind **einheitliche Lackierungen** nach geltenden Vorschriften zu wählen.
- (8) Folgende Fahrzeuge sind für die Season #1 zugelassen:

Aston Martin V12 Vantage GT3 '12
Audi R8 LMS Evo '19 | BMW M6 GT3 '16 (Endurance)
Chevrolet Corvette Gr.3 | Dodge Viper SRT GT3-R '15
Ferrari 458 GT3 '13 | Ford GT Race Car '18 | Ford Mustang Gr.3
Honda NSX Gr.3 | Lamorghini Huracán GT3 '15 | Lexus RC-F GT3 '17
McLaren 650S GT3 '15 | Mercedes-AMG GT3 '20 | Nissan GT-R GT3 '18
Porsche 911 RSR (991) '17





2.3.2 FAHRERNUMMERN

- (1) Jeder Teilnehmer darf sich eine bis zu dreistellige Fahrernummer wünschen. Die niedrigste wählbare Ziffer ist die 002 und die höchste Ziffer die 999. Jeder Fahrernummer kann nur einmal vergeben werden.
- (2) Die Fahrernummer 1 ist dem Champion der vorausgegangenen Season vorbehalten.
- (3) Sollten sich mehrere Fahrer für dieselbe Fahrernummer entscheiden, bekommt der Fahrer den Vorzug, der nach Anmeldedatum und Vollständigkeit der Anmeldung zuerst gewählt hat.
- (4) Stammfahrer haben grundsätzlich auf ihre bestehende Fahrernummer Vorzugsrecht. Gleichzeitig haben sie zu jeder neuen Season die Möglichkeit eine neue Fahrernummer zu beantragen.

2.3.3 LACKIERUNGEN + PFLICHTAUFKLEBER

- (1) Die offiziellen SimRacing Network Lackierungen und Aufkleber können über den GT7 Präsentationsraum unter dem Suchbegriff "SRNbot" aufgerufen und gespeichert werden.
- (2) Jeder Teilnehmer ist dazu verpflichtet, mindestens einen SRN Logo Sticker auf seinem Fahrzeug gut sichtbar anzubringen. Die Auswahl des offiziellen Aufklebers steht dem Teilnehmer frei.
- (3) Jeder Teilnehmer hat die offizielle SRN-Nummerntafel gut sichtbar an seinem Fahrzeug anzubringen und mit seiner Fahrernummer und dem Teamnamen auszustatten.
 - Der jeweilige Lobbyfarbcode ist zu beachten!
- (4) Die Fahrzeuglackierungen müssen in Bildform bei der FON eingereicht und durch die FON abgenommen werden.
 - Hinweis: Fahrzeuglackierungen werden auf Discord in einem separaten Kanal der



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)
 - Zuwiderhandlung 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
- (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, einmal pro Saison die Hauptlackierung zu ändern. Die neue Lackierung muss über den in Abschnitt 2.3.3 (4) definierten Prozess bei der FON eingereicht und abgenommen werden, bevor sie im Wettbewerb verwendet werden darf. Weitere Änderungen, abseits von den Sonderlackierungen definiert in Abschnitt 2.3.3 (7), während der Saison sind nicht gestattet.

2.3.4 FAHRZEUGWAHL

einzuhalten.

- (1) Die Fahrzeugwahl in den festen Ligen findet nach der Anmeldung der Teams statt.
- (2) Die Fahrzeugwahl in der GT7 Academy findet direkt nach Zuteilung des Fahrers in die GT7 Academy statt.
- (3) Für die festen Ligen gilt:
 - Fahrer, die einem Team zugeteilt sind, haben Vorrang bei der Fahrzeugwahl.
 Dies soll Rennteams, die einheitliche Fahrzeuge fahren, ermöglichen, auch im SRN dasselbe Fahrzeug auswählen zu können.
 - b. Die Reihenfolge der Wahl ermittelt sich auf Basis des Performance-Niveaus der Fahrer aus Season #0 bzw. dem Shootout für neue Fahrer.
 - c. Fahrer mit dem niedrigsten Performance-Wert in einer Liga dürfen als erstes wählen.
 - Fahrer mit dem höchsten Performance-Wert als letzte.

2.3.5 FAHRZEUGWECHSEL

Ein gewünschter Fahrzeugwechsel muss bei der FON beantragt werden. Ein Fahrzeugwechsel darf maximal ein Mal (1) pro Saison durchgeführt werden und muss sachlich argumentiert werden. Die Entscheidung obliegt der FON.

Zusätzlich ist ein Fahrzeugwechsel erst nach Abschluss der ersten drei Saisonrennen und vor Start des drittletzten Saisonrennens erlaubt.

Ein Fahrzeugwechsel resultiert in 50% Abzug der zu dem Zeitpunkt erreichten Punkte in der Meisterschaftstabelle.

Der Fahrzeugwechsel kann Seitens der FON abgelehnt werden.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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 Fehlzuordnungen. Formale Fehler bzw. technische Fehler sind abweichende Fahrzeugzuteilungen wie z.B. die Zuteilung zu Fahrzeugwunsch (2), obwohl Hersteller (1) noch freie Kapazitäten hat, oder die Zuteilung eines anderen Herstellers, der nicht auf der Wunschliste stand, obwohl die Wunschhersteller noch freie Kapazitäten haben.

Fahrzeugänderungen, Widersprüche und Beanstandungen sind über das Ticketsystem für Rennvorfälle bei der FON einzureichen. Als Betreff bitte jeweils den Begriff "Fahrzeugwechsel" eintragen. Die Begründung wird im Textfeld für die Vorfall-Schilderung eingetragen. Die FON hat eine Rückmeldezeit von sieben Tagen (7).

Sollte ein Fahrzeug nach einem BoP-Update absolut nicht mehr konkurrenzfähig sein, so wird dies aktiv von der Ligaleitung verkündet. Die Beurteilung der Konkurrenzfähigkeit obliegt der GT7 Ligaleitung. Sollte dieser Fall eintreten, so dürfen betroffene Fahrer das Fahrzeug ohne Punktabzug wechseln.



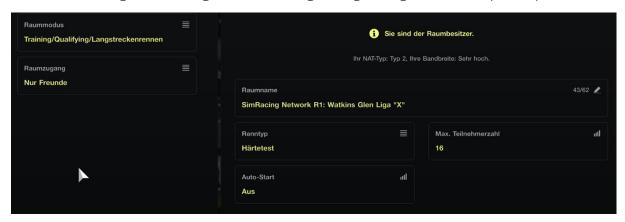
3 LOBBYEINZTELLUNGEN

3.I 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!]

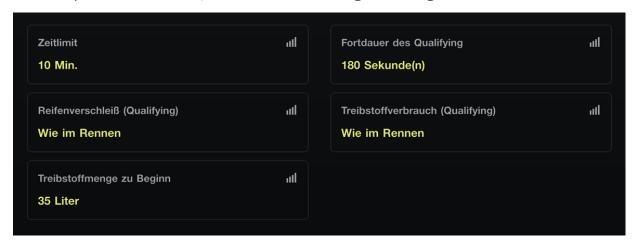
- (1) Die Wetterbedingungen für die jeweiligen Rennen sind zufällig.

 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.



3.4 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER FESTEN LIGEN

In den festen Ligen wird die Qualifikation direkt vor dem Rennen gefahren. Dementsprechend sind die Qualifikationseinstellungen wie folgt:

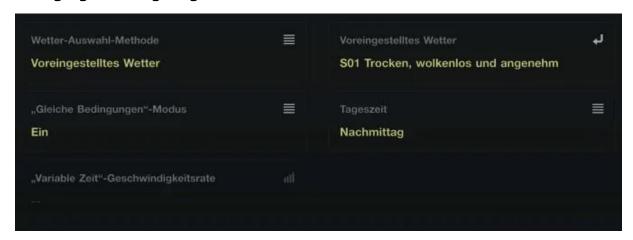


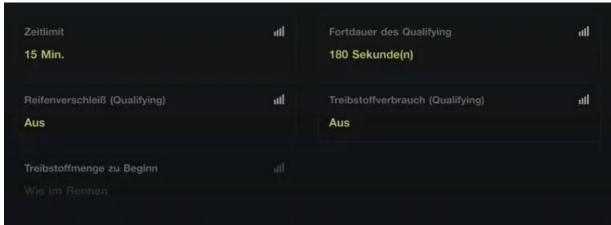
SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IS
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



3.5 QUALIFIKATIONSEINSTELLUNGEN DER GT7

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

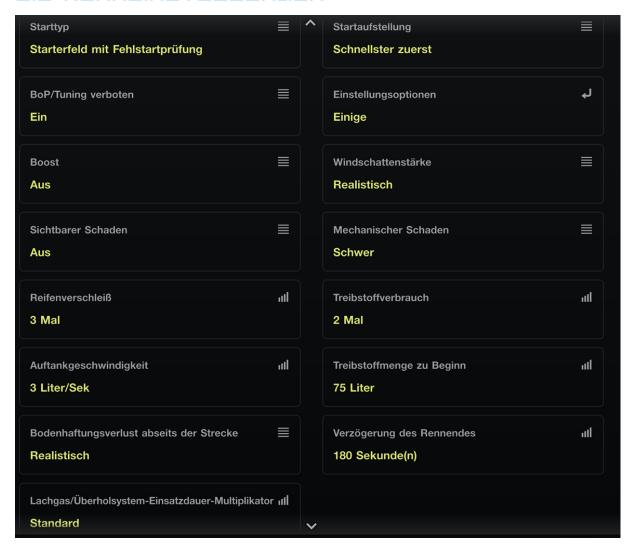




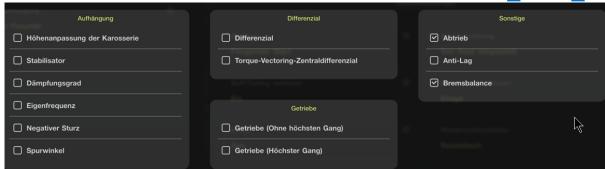
SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



3.6 RENNEINSTELLUNGEN



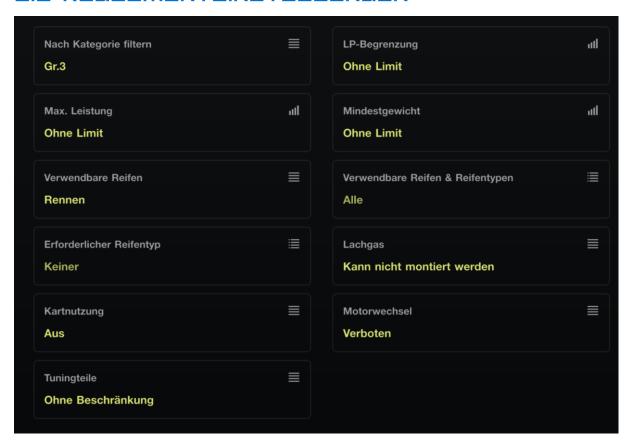
3.7 FAHRZEUG-EINSTELLUNGSOPTIONEN [BOP]



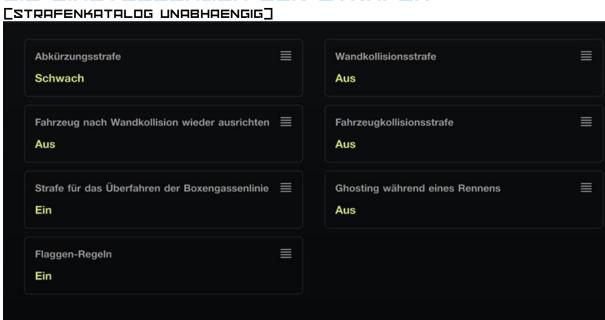
SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



3.8 REGLEMENTEINSTELLUNGEN



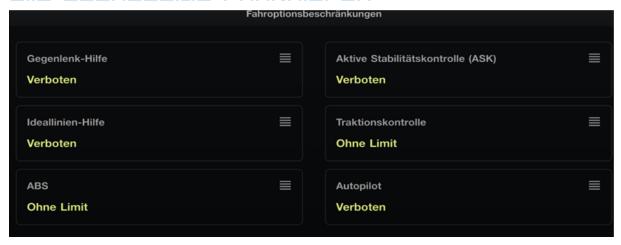
3.9 EINSTELLUNGEN DER STRAFEN



SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.16
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



3.10 ZULAESSIGE FAHRHILFEN



SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANG: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE68, LOLOX



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.

Die Ablaufprozedur dieser Modi wird im Folgenden genauer erläutert.

4.I.I ABLAUFPROZEDUR DER ENDURANCE 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 Endurance Rennens (60 Minuten)
- (7) 21:30 Uhr: Zieleinfahrt



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: Zieleinfahrt

4.1.3 PBLAUFPROZEDUR DES MID-SERSON SHOWDOWNS

- (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 Rennens
- (5) 21:45 Uhr: Zieleinfahrt

4.1.4 ABLAUFPROZEOUR DEZ ZERZON FINALE

- 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-Organisation Folge leisten.
- (4) 20:15 Uhr: Offizieller Start der Live-Übertragung und Start des Rennens
- (5) 22:15 Uhr: Zieleinfahrt

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



4.2 REGELUNG ZUM ABLAUF DER GT7 ACADEMY

4.2.I 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 alles Qualifying-Sessions.

4.2.2 STARTAUFSTELLUNG UND LOBBYZUWEISUNG

- (1) Die Startaufstellung erfolgt aus den Ergebnissen der Qualifying-Sessions und Korrekturen nach Strafenkatalog.
- (2) Sofern keine weiteren Strafen vorliegen, erfolgt die Einteilung der Lobbies nach Sortierung der persönlichen Bestzeit aus der offiziellen Qualifying-Session. Der schnellste Fahrer hat die Startplatzierung 1, der zweitschnellste Fahrer die Startplatzierung 2, etc.

Somit ergibt sich für die Academy-Rennen folgende Einteilung: **Lobby 1**: P1 – P14 | **Lobby 2**: P15 – P28 | **Lobby 3**: P29 – P42

4.2.3 ABLAUFPROZEDUR DER RENNEN

- (1) Die Ablaufprozedur des Rennbetriebes der GT7 Academy entspricht der Ablaufprozedur der festen Ligarennen, exklusive dem Qualifikations-System.
- (2) Folgende ergeben sich folgende Startzeiten für die Rennen:

a. Endurance Rennen: 20:30 Uhr
b. 1. Sprint-Rennen: 20:30 Uhr,
2. Sprint-Rennen: 21:10 Uhr
c. Mid-Season Showdown: 20:15 Uhr
d. Saisonfinale: 20:15 Uhr

4.3 ABLAUFPROZEDUR DEZ ZHOOTOUTZ

Das Shootout definiert sich durch folgende Grundregelungen:

- (1) Das Shootout ist für neu angemeldete Fahrer vorgesehen, die in Season #0 der SRN GT7 World keine oder unzureichende Statistiken gesammelt haben, wodurch sich eine qualitative Einschätzung des Fahrers nicht vornehmen lässt.
- (2) Alle Fahrer, die im Shootout teilnehmen, werden spätestens eine Woche vor dem Shootout bekannt gegeben.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



- (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. Qualifikation (10min)
- (7) 21:30 Uhr: Start des 2. Rennens (30min)

Die Bekanntgabe der Verteilung der Stammplätze für Season #1 erfolgt daraufhin wenige Tage später.

4.4 ABLAUFPROZEDUR DER RELEGATION

Die Relegation wird durch folgende Grundregelungen organisiert:

- (1) Die Relegation findet am Ende einer jeweiligen Season statt und kann dem Rennkalender entnommen werden.
- (2) Die Relegation dient dazu, Stammfahrern den Aufstieg in eine höhere Liga zu ermöglichen, bzw. langsameren Fahrern, im passenden Leistungskanal in einem Liga-Betrieb teilzunehmen.
- (3) Die 5 Fahrer mit den wenigsten Meisterschaftspunkten aus der höheren Liga sowie die 5 Fahrer mit den meisten Meisterschaftspunkten aus der niedrigeren Liga treten gemeinsam in der Relegation an.

Grundsätzlich gilt:

Platz 1-5: Qualifiziert für Relegation in höhere Liga (falls vorhanden)

Platz 6-9: Klassenerhalt in bestehender Liga

Platz 10-14: Qualifiziert für Relegation in niedrigere Liga (falls vorhanden)

- (4) Die Relegation wird als "Mini"-Meisterschaft interpretiert, bestehend aus 3 Rennen á 40min.
- (5) Vor jedem Rennen wird es ein fünfminütiges Qualifying geben.
- (6) Die Lobbyeinstellungen entsprechen den Lobbyeinstellungen für Season #1.
- (7) Jedes Rennen belohnt die Fahrer mit einer Anzahl an Punkten wie folgt:

O1. Platz: 25 PunkteO2. Platz: 18 Punkte

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IB
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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 Relegation ist wie folgt:

Woche 1:

(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 L	Jhr: Start	der 1. Qualifikation	(05min)
(3) 20:10 L	Jhr: Start	des 1. Rennens	(40min)
(4) 21:00 L	Jhr: Start	der 2. Qualifikation	(05min)
(5) 21:10 U	Jhr: Start	des 2. Rennens	(40min)

Woche 2:

(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:	Start der 3. Qualifikation für die niedrigere Relegation	(05min)
(3) 20:10 Uhr:	Start des 3. Rennens für die niedrigere Relegation	(40min)
(4) 21:00 Uhr:	Start der 3. Qualifikation für die höhere Relegation	(05min)
(5) 21:10 Uhr:	Start des 3. Rennens für die höhere Relegation	(40min)

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.16
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



4.5 VERGABE VON STAMMPLAETZEN

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.

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

(4) Alle Fahrer, die keinen Stammplatz erhalten haben, fahren in der Season in der GT7 Academy, bis ein entsprechender Stammfahrer-Platz am Ende einer Saison verfügbar wird.

Vergabe von Stammplätzen nach Saison 1:

- (1) Stammfahrer müssen aktiv an Rennen teilnehmen, um ihren Stammplatz zu erhalten bzw. behalten.
- (2) Auf Basis von verschiedenen Kriterien (u.a. Anzahl an Absagen, Absagen in Folge) wird ein Job-Sicherheits-Wert definiert.
- (3) Fällt dieser Wert am Ende einer Saison auf unter 50%, verliert der Fahrer seinen Stammplatz.
- (4) Dieser Stammplatz wird daraufhin einem Ersatzfahrer mit passendem Leistungs-Niveau mit der höchsten Job-Sicherheit der GT7 Academy zugeteilt.
- (5) Ein Stammfahrer kann auch freiwillig den Stammfahrer-Status aufgeben. In diesem Fall erfolgt die Vergabe des Platzes wie in (4) beschrieben.
- (6) Die Vergabe eines Stammplatzes erfolgt nach Ermessen der Liga-Leitung. Voraussetzung hierfür ist ein vorhandener Ersatzfahrer-Status.
- (7) Wird eine neue Liga eingeführt, werden die 14 aktivsten Fahrer der GT7 Academy für diese Plätze berücksichtigt und nach entsprechendem Leistungs-Niveau der passenden Liga zugeteilt.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



5 RENNLEITUNG / FON

- 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 Unstimmigkeiten mit der Liga-Leitung über das Ticketsystem zu kontaktieren. Hierfür muss ein Ticket in dem dafür vorgesehen Kanal (gt7-liga-x-vorfälle) gelöst werden.

6 STRAFENKATALOG ALLGEMEIN

Die aktuelle Version des Strafenkataloges gilt für alle Meisterschaften und Events der SRN GT7 World.

Um einen fairen Wettkampf zu gewährleisten, ein realitätsnahes Rennerlebnis zu gewährleisten und einen im Fahrerlager Lerneffekt zu erzielen, verwendet das SRN einen Strafenkatalog.

Der Strafenkatalog gilt als Richtlinie für die Rennkommissare.

Die FON behält sich das Recht vor, in Einzelfällen von den Regelungen abzuweichen. Eine Einzelfallentscheidung muss dem Fahrerlager in einer Stellungnahme gesondert erläutern.

Eine Gewähr auf Vollständigkeit des Regelwerkes gibt es nicht. Sollten im laufenden Betrieb Lücken des Regelwerkes identifiziert werden, so können diese durch **Zusatzregelungen** geschlossen werden.

Grundlegende Regeländerungen dürfen nur **nach Abschluss einer Saison** durchgeführt werden.

Für einen fairen Wettkampf und im Sinne des online Motorsports kann auch Fehlverhalten, welches im Reglement nicht erwähnt ist, mit nicht definierten Strafen geahndet werden. Mögliche Strafen für Folgerennen verfallen nicht bei Abwesenheit, sondern behalten bis zur Absolvierung ihre Gültigkeit.

Strafen werden von der Rennleitung nach der Auswertung der Rennen ausgesprochen. Die Strafen werden im Discord Kanal "gt7-liga-x-strafen" bekannt gegeben.



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, hat das Auswirkungen auf das folgende Qualifying oder Rennen.

Je nach Schwere des Vergehens wird wie folgt eingestuft und bestraft:

Qualifying

•	Minimales Vergehen:	Verwarnung		
•	Leichtes Vergehen:	+10s Rennen	8<	+ 1 Strafpunkt
•	Mittelschweres Vergehen:	Qualifikationssperre	8<	+ 2 Strafpunkte
•	Grobes Vergehen:	Durchfahrtsstrafe	8<	+ 3 Strafpunkte
•	Stark unsportliches Vergehen:	Rennsperre	8<	+ 4 Strafpunkte

Rennen:

Minimales Vergehen: Verwarnung

Leichtes Vergehen: + 1-2 Endplatzierungen & +1-2 Strafpunkt(e)
 Mittelschweres Vergehen: + 3-5 Endplatzierungen & +2-4 Strafpunkte
 Grobes Vergehen: + 6-14 Endplatzierungen & +3-6 Strafpunkte

Stark unsportliches Vergehen: DSQ / Qualifikationssperre /

Durchfahrtsstrafe / Rennsperre /

Stammplatzverlust & +5-8 Strafpunkte

6.1.2 SCHWEREGRADE DER VERGEHEN

Die Schweregrade der Vergehen werden durch folgende Richtwerte klassifiziert: (Richtwerte und Beispiele bei Vergehen)

Minimales Vergehen: 01. Berührungen ohne Schaden oder Nachteil des

Gegners.

02. Überfahren der Boxenlinie ohne sich einen Vorteil zu

Verschaffen. (In GT7 bereits durch das Spiel 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

In der Regel werden Vorfälle von der FON im Nachgang einer Rennveranstaltung untersucht und bewertet. In einigen Fällen, gewährt die FON den Liga-Admins das Recht, Sofortbestrafungen umzusetzen.

Die Liga-Admins weisen den Host an, diese direkt umzusetzen.

Folgende Vergehen, werden mit folgenden Sofortbestrafungen geahndet:

d Pitlane ignoriert: Restart)	Verwarnung bei erstma + 03 Startplätze + 15 Startplätze + DSQ	aligem Vergehen* bei 2. Vergehen* bei 3. Vergehen* ab 4. Vergehen*
d Pitlane ignoriert: t notwendig)	+ 15 Startplätze + DSQ	bei 1. und 2. Vergehen* bei 3. Vergehen*
tliche Konfrontationen: d, Social Media, Sprachkanäle)	+ 15 Startplätze + DSQ + Liga Ausschluss	bei 1. Vergehen* bei 2. Vergehen* bei 3. Vergehen*
itart: art erforderlich)	+ 15 Startplätze + DSQ	bei 1. Vergehen** Bei 2. Vergehen **
nnect Pre-Start: gerung Start)	Verwarnung bei erstma +15 Startplätze + DSQ	aligem Vergehen* bei 2. Vergehen* bei 3. Vergehen*
nnect Startphase: art erforderlich)	+15 Startplätze + DSQ	bei 1. Vergehen* bei 24. Vergehen*
	d Pitlane ignoriert: t notwendig) tliche Konfrontationen: rd, Social Media, Sprachkanäle) start: art erforderlich) nnect Pre-Start: gerung Start) nnect Startphase:	Restart) + 03 Startplätze + 15 Startplätze + DSQ d Pitlane ignoriert: + 15 Startplätze + DSQ t notwendig) + DSQ tliche Konfrontationen: + 15 Startplätze + DSQ + Liga Ausschluss etart: + 15 Startplätze + DSQ nnect Pre-Start: + 15 Startplätze + DSQ nnect Pre-Start: Verwarnung bei erstmaterung Start) + 15 Startplätze + DSQ nnect Startphase: + 15 Startplätze



+ Liga-Ausschluss	bei 5. Vergehen*
-------------------	------------------

•	Verursachung Massencrash:	+ 15 Startplätze	bei 1. Disconnect*
	(R.1 S1& S2, Neustart erforderlich)	+ DSO	bei Eigenverschulden*

Massencrash = 1/3 Fahrerfeld

Schlechte Internetverbindung:

+ DSQ Nach Ermessen**

+ Liga-Ausschluss bei Wiederholung***

• **Grob unsportliches Verhalten:** + DSQ Nach Rücksprache mit (Verhalten, das den Rennbetrieb massiv stört) Liga-Admin und FON

* = je Saison ** = je Veranstaltung ***= erfolgt per Antrag der Liga-Admins an die FON

Bei 2. Disconnect*

Das Vergehen wird im Nachgang der Veranstaltung von der FON geprüft und bewertet. Ergänzend der Sofortbestrafungen wird die FON anhand der Schwere des Vergehens die Anzahl der Strafpunkte festlegen.

6.I.4 UNSPORTLICHES VERHALTEN

Unsportliches Verhalten allgemein:

•	Unzuverlässigkeit	Verwarnung bei erstmaligem V + Qualifikationssperre + 2 Strafpunkte + 4 Strafpunkte + DSQ	Jergehen bei 2. Vergehen bei 3. Vergehen bei 4. Vergehen ab 5. Vergehen
•	Beleidigungen	Verwarnung bei erstmaligem Vergehen	
	(leichte Vergehen)	+ 5 Strafpunkte	ab 2. Vergehen
		+ Ausschluss Liga-Betrieb	ab 4. Vergehen
•	Beleidigungen, Mobbing (schwere Vergehen)	+ 14 tägiger Timeout	bei 1. und 2. Vergehen
		+ Ausschluss Liga-Betrieb	bei 3. Vergehen
		+ Ausschluss SRN	Nach Ermessen
•	Bedrohungen &	+ 30 tägiger Timeout	Nach Ermessen
	Sonstige Gefährdungen	+ Ausschluss Liga-Betrieb	Nach Rücksprache Liga-Leitung & FON
		+ Ausschluss SRN	Nach Rücksprache SRN Management & FON

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STAND: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN: DARTHMIKE62, LOLOX



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

Die Strafe gilt als abgegolten, wenn der Fahrer an der nächsten Veranstaltung teilnimmt und die Endplatzierung (bzw. Rennsperre) erhalten/abgesessen hat.

Achtung:

- Startplatzstrafen können <u>nicht</u> an Sprint-Veranstaltungen mit "Reverse Grid"-Einstellungen <u>abgegolten werden</u>.
 Startplatzstrafen werden auch bei Endurance-Veranstaltungen abgegolten. Eine Reduzierung anteilig der prozentualen Rennlänge gibt es nicht.
- Nimmt der verurteilte Fahrer an den folgenden Rennen nicht teil, so tritt die Strafregelung bei seiner nächsten Teilnahme in Kraft.

Sollte ein Teilnehmer gleichzeitig zwei der oben genannten Grenzen erreichen, werden beide in zwei verschiedenen Veranstaltungen abgesessen, beginnend mit der zuerst genannten.

Sollte ein Teilnehmer seine Sperre während einer Veranstaltung ignorieren, wird die Sperre für das nächste Rennen auf die nächsthöhere Stufe erhöht.

**Erreicht ein Fahrer +20 Strafpunkte, so wird er für mindestens die restliche Saison ausgeschlossen.

Die Dauer des Ausschlusses obliegt der Liga-Leitung in Rücksprache mit der FON.

Wichtiger Hinweis:

Strafpunkte der Kategorien "grobe Vergehen", "grob unsportliches Verhalten" und "unsportliches Verhalten allgemein", werden gesondert saisonübergreifend dokumentiert.

Bei Fahrern, die sich nicht an die SRN-Werte, den SRN-Kodex oder die FON-Vorgaben halten, können nach Ermessen der SRN-Führung oder der FON ausgeschlossen werden.

Die Dokumentation der eben genannten Kategorien dient hierfür als qualitative Basis.

(5)



6.2 EINREICHEN VON STRAFANTRAEGEN

- (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 "WWWW-Prinzip" hinzuzufügen.
 Wer schreibt, Welche Runde, Wen betrifft es, Was wird angeklagt
 - 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, können mit kurzer Begründung abgelehnt werden.
- (8) Der Antragsteller hat das Recht, gegen jede wFON-Entscheidung bei der SRN FON Widerspruch einzureichen.
- (9) Lehnt die SRN FON den Widerspruch ab, so gilt der Antrag als endgültig abgewiesen.
 - Die SRN FON wird ihre Entscheidung schriftlich begründen.
- (10) Jegliche Störung des professionellen und friedlichen Ligabetriebes wird Seitens der Liga-Leitung an die FON übermittelt.
 Nimmt die FON Ermittlungen gegen einen Fahrer auf, so wird die Liga-Leitung zum richtigen Zeitpunkt darüber in Kenntnis gesetzt.

Es erfolgt ein enger Austausch zwischen Liga-Leitung und wFON. Die Bewertung der Strafen erfolgt ausschließlich und unabhängig durch die FON.

6.3 STRAFBARE VERGEHEN VOR DOER NACH EINER VERANSTALTUNG

Strafbare Vergehen, die vor oder nach einer Veranstaltung entstehen, werden ausschließlich mit Verwarnungen und Strafpunkten geahndet:

Nicht erfolgte An- oder Abmeldung: 2 Strafpunkte
 Verspätete An- oder Abmeldung: 1 Strafpunkt
 Kurzfristige Absage nach Zusage: 1 Strafpunkt
 Nicht Erscheinen trotz Anmeldung: 3 Strafpunkte

• Keine Reaktion auf Anfrage der Stewards: Verwarnung oder 1 Strafpunkt

Nicht eingereichtes Gegenvideo: 2 Strafpunkte

(Keine Erhöhung, wenn von einem Rennen mehrere Videos fehlen.)

• Unangemessenes Verhalten jeglicher Art: Verwarnung oder bis zu 8 Strafpunkte

Fehlende Anwesenheit im Fahrerbriefing: 2 Strafpunkte

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANG: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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 befindet

Abräumen von Markierungen/ Schildern: Absichtliches Überfahren von Markierungen

und Schildern wie z.B. Boxen- und

Entfernungsindikatoren

6.5 STRAFBARE VERGEHEN IM RENNEN

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

Vermeidbarer Kontakt/ Kollision: Kontakt zwischen zwei Wagen, welcher aufgrund

der Gegebenheiten vermeidbar gewesen wäre

Blockieren/ mehrfache Spurwechsel: Mehrfache Spurwechsel um eine Position zu

verteidigen, welche einen Fahrer an einem

Überholversuch hindern

"Brake-Check"/ "Brake-Test": Unerwartetes und unnötiges Bremsen, wodurch

eine Kollision entsteht, oder ein schnelles

Lenkmanöver des Hintermanns erforderlich wird

"Divebomb": Ein zu optimistischer Versuch zu überholen,

welcher zu einer Kollision mit einem anderen Wagen führt, für gewöhnlich während eines

Bremsvorgangs

Rammen/ Stoßen eines and. Wagens: Kontakt zwischen zwei Wagen, wodurch der

Vordermann erheblich von der Ideallinie abkommt und/ oder Schaden davonträgt

Kollisionen durch "laggen": Kollisionen, die durch die schlechte

Internetverbindung eines Fahrers entstehen und somit unvorhersehbar für andere Beteiligte sind. Die Schuld geht hier ausnahmslos an den Fahrer

mit Internetproblemen

Ignorieren einer blauen Flagge: Grundloses Behindern oder Blockieren eines

Fahrers, welcher den Vordermann überrunden

möchte

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



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 des Wagens in der Box um die

Session zu beenden – nicht strafbar, wenn keine realistische Chance auf Punkte gegeben war

Absichtliches DNF auf der Strecke / Absichtliches Zerstören des Wagens:

Das Abstellen bzw. mutwillige Zerstören des Wagens auf der Strecke, wodurch andere Fahrer beeinträchtigt werden und/oder eine SC/VSC

Phase ausgelöst wird

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHOLT: REGELWERK
VERSION: V.I.I6
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN, DARTHMIKE62, LOLOX



6.6 SONDERREGELLINGEN

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.

6.6.3 WIEDERHOLUNGSTRETER

- (1) Bekommt ein Fahrer mehrere Strafen für dasselbe Rennen, so kann die Rennkommission die Strafen zu einer Gesamtstrafe zusammenfassen.
- (2) Erhält ein Teilnehmer innerhalb der laufenden Saison an mehreren aufeinander folgenden Rennwochenenden wiederholt eine Strafe gleicher oder ähnlicher Art, so kann das Strafmaß drastisch erhöht werden bis hin zum Ausschluss aus dem SRN.

SIMRACING NETWORK
BEREICH: FON GT7
INHALT: REGELWERK
VERSION: V.I.IG
STANO: 20.07.2025
ERSTELLER[IN]: NPYBLN: DARTHMIKE62, LOLOX



7 EINVERSTRENDNISERKLRERUNG

- (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 HAFTUNGSAUSSCHLUSS

- (1) Das SimRacing Network (SRN) übernimmt keine Verantwortung oder Haftung für mögliche Fehler oder Auslassungen in den bereitgestellten Inhalten. Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt auf eigenes Risiko.
- (2) Das SimRacing Network lehnt jegliche Haftung für Personen- oder Sachschäden ab, die während der Veranstaltung auftreten könnten. Ebenfalls haftet es nicht für unmittelbare oder mittelbare Folgeschäden und/ oder Datenverlust.
- (3) Der Teilnehmer übernimmt die volle Verantwortung und Haftung für Schäden, Verluste und Verletzungen, die durch die Nutzung des Produkts oder der Dienstleistung entstehen.
- (4) Der Betreiber übernimmt keine Haftung für Schäden jeglicher Art, die die durch die Nutzung der bereitgestellten Medien (Social Media, Apps, Websites, Foren) und das Herunterladen der Vorlagen entstehen.
- (5) Die Verwendung der Medien geschieht auf eigene Verantwortung des Nutzers.
- (6) Die durch das SimRacing Network erstellten und bereitgestellten Inhalte und Werke unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Die Vervielfältigung, Bearbeitung, Verbreitung und jede Art der Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtes bedürfen der schriftlichen Zustimmung des jeweiligen Autors bzw. Erstellers.
- (7) Downloads und Kopien dieser Inhalte sind nur für den privaten, nicht kommerziellen Gebrauch gestattet.
- (8) Das SimRacing Network übernimmt keine Gewähr für Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte. Es werden keine Garantien, Zusicherungen oder sonstige Rechtsansprüche begründet.



- (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.



FEDERATION OF NETWORK
BEREICH: GT7 WORLD



GT7 WORLD DIRECTOR



SIMRACING NETWORK
BEREICH: VORSTAND

Darth Mike

Lolox

NPYbln

Dieses Schreiben wurde maschinell erstellt und ist ohne Unterschrift gültig.