

# Regelwerk

## Regeln

[Salvatorische Klausel](#)

[Beschreibung der Liga](#)

[Anmeldung und Kader](#)

[Fahrerwechsel](#)

[Strafpunktekonten und Rennsperren](#)

[Gültigkeit der Veranstaltung](#)

[Kommunikation](#)

[Rennsession am Renntag, Wetter & Zeit](#)

[Fahrzeugwahl](#)

[Fahrzeugpool](#)

[Protest](#)

[Rennkalender](#)

[Streckenpool](#)

[Startgebühr](#)

[Fahrzeuglackierung](#)

[Setups](#)

[Punkte-Schema](#)

[Preise](#)

## Strafen

[§1 Abmeldungen](#)

[§2 ESC-Verbot \(Qualifikation\)](#)

[§3 Frühstart](#)

[§4 Rennende](#)

[§5 Strafmaß bei Unfallsituationen](#)

[§6 Vorsatz](#)

[§7 Beleidigung](#)

[§8 Rennvorbereitung und Streckenkenntnis](#)

[§9 Überholen](#)

[§10 Überrunden](#)

[§11 Anhalten auf der Fahrbahn](#)

[§12 Verlassen der Fahrbahn](#)

[§13 Defekte](#)

[§14 Behinderung \(Qualifikation\)](#)

[§15 Formationsrunde](#)

[§16 Startfreigabe](#)

[§17 Streckenlimits](#)



## Regeln

### Salvatorische Klausel

Basis für die komplette Durchführung, sowie alle Entscheidungen im Rahmen dieser Serie, ist ausschließlich dieses Reglement in der zum Zeitpunkt der Veranstaltung gültigen Fassung. Sollte der Wortlaut im Einzelfall nicht geeignet sein, eine Situation oder Entscheidung herbeizuführen, die dem Grundgedanken der sportlichen Fairness entspricht, so kann in diesem Falle mit hinreichender Begründung eine vom Reglementswordlaut abweichende Entscheidung getroffen werden. Tritt dieser Fall ein, werden die Organisatoren den Reglementswordlaut anschließend so präzisieren, ändern oder ergänzen, dass er für alle folgenden Veranstaltungen allgemeine Gültigkeit erlangt.

### Beschreibung der Liga

In der Dahara GT-Team Liga (DGTL) treten Teams gegeneinander an. Jedes Team stellt dabei pro Rennen zwei Fahrzeuge, die in 90min Sprint Rennen um den Sieg fahren. Jedes Fahrzeug wird dabei pro Rennen von einem einzelnen Fahrer geführt (Einzelrennen). Die BoP ist dabei so gestaltet, dass jedes Fahrzeug 3 Stints für die Beendigung eines Rennens benötigt. Gewinner ist das Team, dass am Ende einer Saison die meisten kumulierten Punkte der eigenen Fahrer aufweisen kann.

### Anmeldung und Kader

Teams müssen über das Anmeldeformular angemeldet werden. Die Frist für die jeweilige Saison kann der Webseite und dem Anmeldeformular selbst entnommen werden. Als Fahrer

kommen alle Fahrer des Kaders eines Teams in Frage. Um einen Fahrer zum Kader eines Teams hinzuzufügen muss der Teamleiter des Teams den Fahrer im Discord-Channel #anmeldung nach der dort hinterlegten Vorlage anmelden. Im Vorfeld muss der Fahrer dem Discord-Server<sup>1</sup> und der Liga<sup>2</sup> beigetreten sein. Um als Fahrer für ein Rennen zugelassen zu werden, muss die Anmeldung bis spätestens zum Vortag des Rennens erfolgen. Sobald ein Fahrer ein Rennen für ein Team gefahren ist, kann das Team für die laufende Saison nicht mehr gewechselt werden. Bevor ein Fahrer nicht an einem Rennen teilgenommen hat kann der Kader frei gewechselt werden.

## Fahrerwechsel

Während eines Rennens findet kein Fahrerwechsel statt. In verschiedenen Rennen kann ein Team seine Autos allerdings mit wechselnden Fahrern des eigenen Kaders ins Rennen schicken. Durch diese Flexibilität sollen Teams ihre Fahrzeuge bei jedem Rennen auch bei Ausfall einzelner Fahrer an den Start bringen können. Punkte können so weiter für die eigene Teamwertung gesammelt werden. Eine Einschränkung die beim Fahrereinsatz besteht ist, dass ein Fahrer nur für ein Team pro Saison antreten darf.

## Strafpunktekonto und Rennsperren

Strafpunkte werden durch das Brechen von Regeln gesammelt. Es gibt zwei Strafpunktekonto. Ein Strafpunktekonto für jeden einzelnen Fahrer, und ein Strafpunktekonto für jedes Team. Das Team-Strafpunktekonto enthält dabei die kumulierten momentanen Strafpunkte aller seiner Fahrer. Fahrer mit 10 oder mehr Strafpunkten haben eine Rennsperre. Teams müssen pro 20 Strafpunkte mit einem Fahrzeug weniger antreten. Pro Rennen verfällt ein Strafpunkt pro Fahrer-Strafpunktekonto. Der Verfall der Strafpunkte geschieht dabei nach Beendigung eines Rennens, aber vor Aussprache der Strafen für dieses Rennen. Um rücksichtslosem Verhalten am Ende einer Saison entgegenzuwirken, werden Strafpunkte mit in die nächste Saison übernommen. Strafpunkte des Team-Strafpunktekontos verfallen zum Ende einer Saison.

## Gültigkeit der Veranstaltung

Wird die Veranstaltung trotz Zeitverzögerung vor dem offiziellen Veranstaltungsende abgeschlossen, so wird diese Veranstaltung in jedem Fall voll gewertet. Die Rennkommission behält sich vor, im Falle einer übermäßigen Verspätung oder technischen Problemen die Veranstaltung am Rennabend abubrechen und zu verschieben oder zu annullieren. Wird ein Ersatztermin anberaumt, wird dieser zeitnah über Discord (#ankündigung) bekannt gegeben.

## Kommunikation

Die komplette Kommunikation der Liga findet über Discord<sup>3</sup> statt. Der Beitritt des Liga Discord-Servers ist für die Dauer der Teilnahme verpflichtend.

---

<sup>1</sup> <https://discord.gg/7qJGRQFDmZ>

<sup>2</sup> <https://members.iracing.com/membersite/member/LeagueView.do?league=6798>

<sup>3</sup> <https://discord.gg/7qJGRQFDmZ>

## Rennsession am Renntag, Wetter & Zeit

Die Rennsession am Renntag ist wie folgt aufgebaut:

- **(20.00 Uhr) 10min Briefing**
- **(20.10 Uhr) 20min OpenQualifier** zum Ermitteln der Startaufstellung
- **(20.30 Uhr) 90min Rennen**

**22.00 Uhr Ende der Veranstaltung / ggf. Interviews**

Der Trackstate wird über alle Sessions übernommen. Die InSim-Zeit entspricht möglichst der Realzeit. Das Wetter wird, soweit wie es in iRacing möglich ist, an der Wettervorhersage (zum Zeitpunkt der Einstellung des Servers) der reale Rennstrecke, für den Startzeitpunkt der Session, orientiert. Von dort entwickelt sich das Wetter durch die dynamische Einstellung von iRacing.

## Fahrzeugwahl

Die Wahl des Fahrzeugs ist nicht endgültig für den Rest der Saison. Jeder Fahrer kann das Fahrzeug (aus dem erlaubten Pool), selbstständig ohne Meldung, für jedes Rennen frei wählen.

## Fahrzeugpool

- Ferrari 488 GT3
- Mercedes-AMG GT3
- Lamborghini Huracán GT3 EVO
- BMW M4 GT3
- McLaren MP4-12C GT3
- Audi R8 LMS GT3
- Porsche 911 GT3 R

## Protest

Verstöße der Regeln können bis spätestens 24h nach Rennende im dafür vorgesehen Discord Channel (#protest) gemeldet werden. Nur Anträge die nach der angepinnten Vorlage verfasst sind werden bearbeitet. Liegen anderen als der meldenden Partei zusätzliche Informationen zum Vorfall vor können auch diese im Protest-Channel hinterlegt werden; dies bitte als Reply wie an der Vorlage im Channel gezeigt. Bitte achtet beim Verfassen eines Protests auf die Nutzung der Mention-Funktion (Discord), und darauf das die Runde im Formular aus Sicht des Verursachers anzugeben ist. Nach der 24h Frist werden die eingereichten Proteste gesichtet und nach Anpassung des vorläufigen Endergebnisses das offizielle Endergebnis veröffentlicht. Die Rennkommission hat nicht die Kapazität das Rennen live zu betreuen und vergibt Strafen daher hauptsächlich, aber nicht ausschließlich, als Konsequenz von Protestens. Die Rennkommission behält sich das Recht vor auch Vorfälle zu sanktionieren die der Rennkommission auf anderem Weg, wie zB einer eigenen Sichtung, bekannt werden (innerhalb der 24h Frist).

## Rennkalender

Die Termine und die Anzahl der Rennen der aktuellen Saison kann der "Rennen"-Seite der Homepage entnommen werden. Die Rennen der einzelnen Termine werden durch Abstimmung der Teamleiter im Discord Channel #abstimmungen entschieden. Zur Abstimmung stehen immer vier Strecken/Layout-Kombinationen die zufällig aus dem folgenden Streckenpool ausgewählt werden. Bei gleichstand der Stimmen entscheidet die Ligaleitung die nächste Strecke. Für die zur Auswahl stehenden Strecken werden kürzlich gefahrene Strecken niedriger gewichtet.

## Streckenpool

- Autodromo Internazionale Enzo e Dino Ferrari - Grand Prix
- Autodromo Nazionale Monza - Grand Prix
- Autódromo José Carlos Pace - Grand Prix
- Circuit de Barcelona Catalunya - Historic
- Circuit de Spa-Francorchamps - Classic Pits
- Daytona International Speedway - Road Course
- Detroit Grand Prix at Belle Isle
- Donington Park Racing Circuit - Grand Prix
- Hockenheimring Baden-Württemberg - Grand Prix
- Mount Panorama Circuit
- Nürburgring Grand-Prix-Strecke - BES/WEC
- Okayama International Circuit - Full Course
- Oulton Park Circuit - International
- Road America - Full Course
- Road Atlanta - Full Course
- Sebring International Raceway - International
- Suzuka International Racing Course - Grand Prix
- Watkins Glen International - Boot

## Startgebühr

Die Startgebühr beträgt pro Team pro Saison 10€. Damit kann ein Team zwei Fahrzeuge für die Saison stellen. Die Startgebühr wird verwendet um die Organisation, Server und Preisgelder zu finanzieren. Die Startgebühr muss bis spätestens 1 Woche vor Saisonstart eingegangen sein, sonst kann der Startplatz anderweitig vergeben werden. Für ein vorzeitiges Ausscheiden, egal ob durch Disqualifikation oder freiwilligen Rücktritt, gibt es keine Erstattung der Startgebühr. Wenn die Saison aus organisatorischen oder technischen Gründen abgesagt werden muss, werden bereits gezahlte Startgelder zurückerstattet. Alle Infos zum Zahlungsvorgang werden während des Anmeldeprozesses kommuniziert.

## Fahrzeuglackierung

Zur Verteilung der Lackierung wird der Service von tradingpaints.com verwendet. Bitte stellt sicher, dass eure Lackierung für die antretenden Fahrzeug rechtzeitig dort hochgeladen ist. Weiterhin ist sicherzustellen, dass beide Fahrer eines Teams gut erkennbar durch ihre Lackierung ihr eigenes Team repräsentieren.

## Setups

Das Setup für alle Renne der DGTL ist nicht vorgegeben. Es wird mit open Setup gefahren.

## Punkte-Schema

Punkte werden nach der Veröffentlichung des offiziellen Ergebnisses nach der folgenden Tabelle vergeben. Die Teamwertung ergibt sich aus den kumulierten Punkte ihrer Fahrer.

Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	75	21	20
2	70	22	19
3	65	23	18
4	61	24	17
5	58	25	16
6	55	26	15
7	52	27	14
8	49	28	13
9	46	29	12
10	43	30	11
11	40	31	10
12	38	32	9
13	36	33	8
14	34	34	7
15	32	35	6
16	30	36	5
17	28	37	4
18	26	38	3
19	24	39	2
20	22	40	1

## Preise

Das Gesamtpreisgeld ergibt sich aus der eingezahlten Startgebühr abzüglich der Kosten für die Durchführung der Liga. Das Gesamtpreisgeld wird wie folgt auf die Gewinner aufgeteilt:

**Platz 1: 55%**

**Platz 2: 30%**

**Platz 3: 15%**

Da die genaue Anzahl an Teilnehmern nicht im Vorfeld bekannt ist können keine fixen Preisgrößen beziffert werden. Das Preisgeld wird in Form von iRacing Credits ausgehändigt. Die Preise werden den Personen ausgezahlt, die bei der Anmeldung die Startgebühr für die gewinnenden Teams gezahlt haben. Auf Wunsch kann eine preisgeldberechtigte Person einen anderen iRacing Account als den eigenen benennen an den der Preis ausgehändigt werden soll. Mit der Veröffentlichung des Gesamtergebnisses einer Saison werden die preisgeldberechtigten Personen für die Preisübergabe über Discord kontaktiert. Können preisgeldberechtigte Personen nicht erreicht werden entfällt die Preisübergabe nach einer Frist von einer Woche. Preise werden pro Saison ausschließlich für die Teamwertung vergeben.

## Tie Breaker

Sollten Teams oder Fahrer am Ende der Saison Punktegleichstand haben, wird die Endplatzierung nach folgenden Kriterien, in folgender Reihenfolge entschieden. Sobald ein Kriterium einen Unterschied zwischen beiden Parteien zum Vorteil einer Partei ergibt erhält diese Partei die bessere der zu entscheidenden Platzierungen; mögliche weitere Kriterien werden dann nicht weiter betrachtet:

1. Vorteil für die Partei mit weniger gesammelten Strafpunkte in Verlauf der Saison. Für die Einzelwertung sind dabei das Strafpunktekonto des jeweiligen Fahrers relevant, für die Teamwertung die Summe der gesammelten Strafpunkte aller Fahrer und des Teams.
2. (Nur für die Teamwertung) Vorteil für die Partei mit mehr Rennteilnahmen.
3. (Nur für die Teamwertung) Vorteil für die Partei mit der niedrigsten Summe der Addierung aller Platzierungen in allen Rennen.
4. (Nur für die Einzelwertung) Vorteil für die meisten Siege im direkten Vergleich. Es werden dabei nur Rennen betrachtet bei denen beide Fahrer teilgenommen haben.
5. Reihenfolge der Anmeldung für die Saison; der Vorteil liegt dabei auf Seiten der früheren Anmeldung.

## Strafen

### §1 Abmeldungen

Teams müssen nicht an einem Rennen antretende Fahrzeuge rechtzeitig abmelden. Für die Abmeldung muss der dafür vorgesehene Discord Channel (#abmeldung) verwendet werden. Die Strafpunkte erhält das Team des nichtangetretenen Fahrzeugs.

**Strafe:** Abmeldung >24 Stunden vor Rennstart: 0 Strafpunkte

Abmeldung <24 Stunden vor Rennstart: 1 Strafpunkt

Nicht erschienen & nicht abgemeldet: 3 Strafpunkte

## §2 ESC-Verbot (Qualifikation)

Ein ESC-Verbot/Towing-Verbot/Reset-Verbot gilt für die Dauer der Qualifikation. Es darf sich kein Vorteil durch das Sparen der Inlap verschafft werden. ESC ist nur innerhalb der Pitlane erlaubt, um bspw. Schäden am Fahrzeug zu reparieren. Nachdem innerhalb einer Qualifikation resettet wurde, darf die Pit nicht mehr innerhalb der Quali-Session verlassen werden. Wird die Pit dennoch verlassen gelten folgende Strafen.

**Strafe:** 1 Strafpunkt + 3 Plätze Abzug im Rennergebnis

## §3 Frühstart

Als Frühstart zählt das Überholen eines anderen Fahrers bevor das Rennen freigegeben ist. Das Durchführen eines Frühstarts ist nicht erlaubt. X (siehe Strafe) ist dabei die Anzahl der gewonnen Plätze durch den Frühstart. Sollte iRacing selbst eine Strafe für den Frühstart aussprechen ist X=0.

**Strafe:** 1 Strafpunkte + X Plätze Abzug im Rennergebnis

## §4 Rennende

Nach dem Erreichen der Ziellinie ist eine eigenständige Rückkehr zur Box zwingend erforderlich. In der sog. Auslaufrunde ist mit angepasstem Tempo zu fahren. Vorfälle in der Auslaufrunde werden grundsätzlich genauso geahndet, wie solche während des laufenden Rennens. Wird der eigene Boxenplatz nicht eigenständig erreicht gilt folgende Strafe.

**Strafe:** 1 Strafpunkte

## §5 Strafmaß bei Unfallsituationen

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichen Unfalls weiterhin. Es werden bis auf die Unfallbeteiligten keine Fahrzeuge überholt bzw. andere Fahrer gefährdet.

**Keine Strafe**

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichen Unfalls weiterhin. Es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge überholt, andere Fahrer jedoch nicht gefährdet oder behindert.

**Strafe:** 1 Strafpunkte + X Plätze Abzug im Rennergebnis

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichen Unfalls weiterhin. Es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge überholt und andere Fahrer zusätzlich gefährdet oder behindert. (Ausweich- und/oder Bremsmanöver provoziert).

**Strafe:** 2 Strafpunkte + X Plätze Abzug im Rennergebnis

Fahrer beschleunigt trotz ersichtlichen Unfalls weiterhin. Es werden nicht am Unfall beteiligte Fahrzeuge überholt und es kommt zur Kollision mit mindestens einem weiteren Fahrzeug.

**Strafe:** 3 Strafpunkte + X Plätze Abzug im Rennergebnis



X ist jeweils die Anzahl überholter, nicht am Unfall beteiligter Fahrzeuge. Wird der Vorteil eigenständig innerhalb von zwei Kurven zurückgegeben ist X=0.

## §6 Vorsatz

Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitsreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert.

**Strafe:** 10 Strafpunkte + 40 Plätze Abzug im Rennergebnis + ggf. Ligaausschluss

## §7 Beleidigung

Beleidigung und andere einem angenehmen Miteinander abträgliche Verhaltensweisen sowohl auf der Strecke im Voice, Text oder Discord.

**Strafe:** Strafpunkte je nach Härte, ggf. Ausschluss

## §8 Rennvorbereitung und Streckenkenntnis

Ein Fahrer darf nur am Rennen teilnehmen, wenn er im Umgang mit Fahrzeug und Strecke eine ausreichende Sicherheit hat. Dies beinhaltet in besonderem Maße die Fahrzeugkontrolle im Verkehr und abseits der Ideallinie. Jeder Teilnehmer muss in der Lage sein, den rückwärtigen Verkehr im Spiegel im Blick zu haben. Fahrer, die im Rennen aufgrund unzureichender Rennvorbereitung, durch mangelnde Fahrzeugkontrolle oder Streckenkenntnis auffallen und dadurch den Rennverlauf negativ beeinflussen, können von der Rennkommission folgende Strafe erhalten.

**Strafe:** 2 Strafpunkte (Protest) oder DSQ wenn es live auffällt

## §9 Überholen

Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Sobald eine Überlappung zwischen zwei Fahrzeugen, auf einer Geraden und vor einer Bremszone, gegeben ist, ist die eigene Linie zu halten. Beim Versuch einen Fahrer auszubremsten, ist der Vorgang abubrechen und die Ideallinie freizugeben, wenn vor dem Einlenkpunkt das kurveninnere Fahrzeug keine halbe Fahrzeuglänge Überlappung erreicht. Des Weiteren darf die Einfahrt in die Kurve nur in passendem Tempo erfolgen. Es muss die eigene Linie gehalten werden können. In einem direkten Zweikampf ist ein einmaliges Wechseln der Spur (ausserhalb der Bremszone) erlaubt.

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

Mehrmaliges wechseln der Spur zwischen zwei Kurven (blockieren).

**Strafe:** 1 Strafpunkt

Wechseln der Linie innerhalb einer Bremszone in einem Überholmanöver.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

Nicht halten der Linie in einer Kurve in einem Überholmanöver.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

Unverhältnismäßig frühes Bremsen auf der Ideallinie, dass zu einem Unfall führt oder offensichtlich provoziert.

**Strafe:** 1 Strafpunkt

---

Auslösen einer Kollision ohne Positionsverlust (freiwilliges zurückgeben der Position innerhalb von zwei Kurven möglich) ohne bleibender Beschädigung am Unfallgegner durch Nichteinhaltung der oben beschriebenen Regeln.

**Strafe:** 0 Strafpunkte (+Strafpunkte der gebrochenen Regel)

Auslösen einer Kollision mit Positionsverlust für den Unfallgegner ohne bleibender Beschädigung am Unfallgegner durch Nichteinhaltung der oben beschriebenen Regeln.

**Strafe:** 1 Strafpunkt (+Strafpunkte der gebrochenen Regel)

Auslösen einer Kollision mit Positionsverlust für den Unfallgegner und bleibender Beschädigung am Unfallgegner durch Nichteinhaltung der oben beschriebenen Regeln.

**Strafe:** 2 Strafpunkte (+Strafpunkte der gebrochenen Regel)

## §10 Überrunden

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der zu überrundende Fahrer die Verantwortung das Überholen zu ermöglichen. Sollte der überrundete Fahrer jedoch Fahrer aus der Führungsrunde überholen lassen, ist hierbei die Renngeschwindigkeit möglichst beizubehalten. Insbesondere plötzliches Verzögern außerhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann. Ein Verlassen der Ideallinie ist nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht, dabei sollte dann möglichst die äußere Linie gewählt werden, um die Überrundung einfacher zu gestalten.

Unfall durch schwer zu antizipierendes Verhalten (siehe oben) auf der Ideallinie. Ausgelöst durch den zu Überundeten.

**Strafe:** 3 Strafpunkte

Blockieren des überundenen Fahrzeugs (Defensive Linie für mehr als 2 Kurven).

**Strafe:** 2 Strafpunkte

Für Überunden gelten dieselben Regeln und Strafen wie für normale Überholmanöver auch.

## §11 Anhalten auf der Fahrbahn

Ein Fahrer darf sein Fahrzeug grundsätzlich nicht auf der Fahrbahn stehen lassen, sondern muss es in die Boxengasse oder auf eine sonstige Stelle abseits der Rennstrecke fahren.

Kann das Fahrzeug nicht aus eigenem Antrieb von der Fahrbahn entfernt werden muss ESC werden.

**Strafe:** 5 Strafpunkte

## §12 Verlassen der Fahrbahn

Kommt ein Fahrer von der Strecke ab, muss er beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert wird.

Wiederauffahren das Ausweichmanöver zur Vermeidung von Unfällen nötig macht.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

Wiederauffahren das direkt oder indirekt einen Unfall auslöst.

**Strafe:** 4 Strafpunkte

## §13 Defekte

Wenn ein Fahrer aufgrund einer Beschädigung seines Wagens deutlich langsamer ist als andere Fahrzeuge, sollte er mit seinem Fahrzeug die Strecke außerhalb der Ideallinie befahren oder die Ideallinie an geeigneter Stelle frei machen, sobald ein schnelleres Fahrzeug aufschließt. Wenn das Fahrzeug nicht mehr sicher beherrschbar ist und somit eine Gefährdung für die anderen Fahrer darstellt, muss der Fahrer in die Boxengasse einfahren oder das Rennen beenden.

Langsames Befahren der Ideallinie, dass Ausweichmanöver zur Vermeidung von Unfällen nötig macht.

**Strafe:** 1 Strafpunkte

Langsames Befahren der Ideallinie, dass direkt oder indirekt einen Unfall auslöst.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

## §14 Behinderung (Qualifikation)

In der Einführungsrunde (Outlap) muss Fahrern auf einer schnellen Runde Platz gelassen werden. Gleiches gilt für die Auslaufrunde (Inlap). Die Boxengasse muss so verlassen werden, dass keine Fahrer auf einer schnellen Runde behindert werden.

Vermeidbare Behinderung eines Fahrzeugs auf einer Quali-Lap während der eigenen Out-Lap oder In-Lap.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

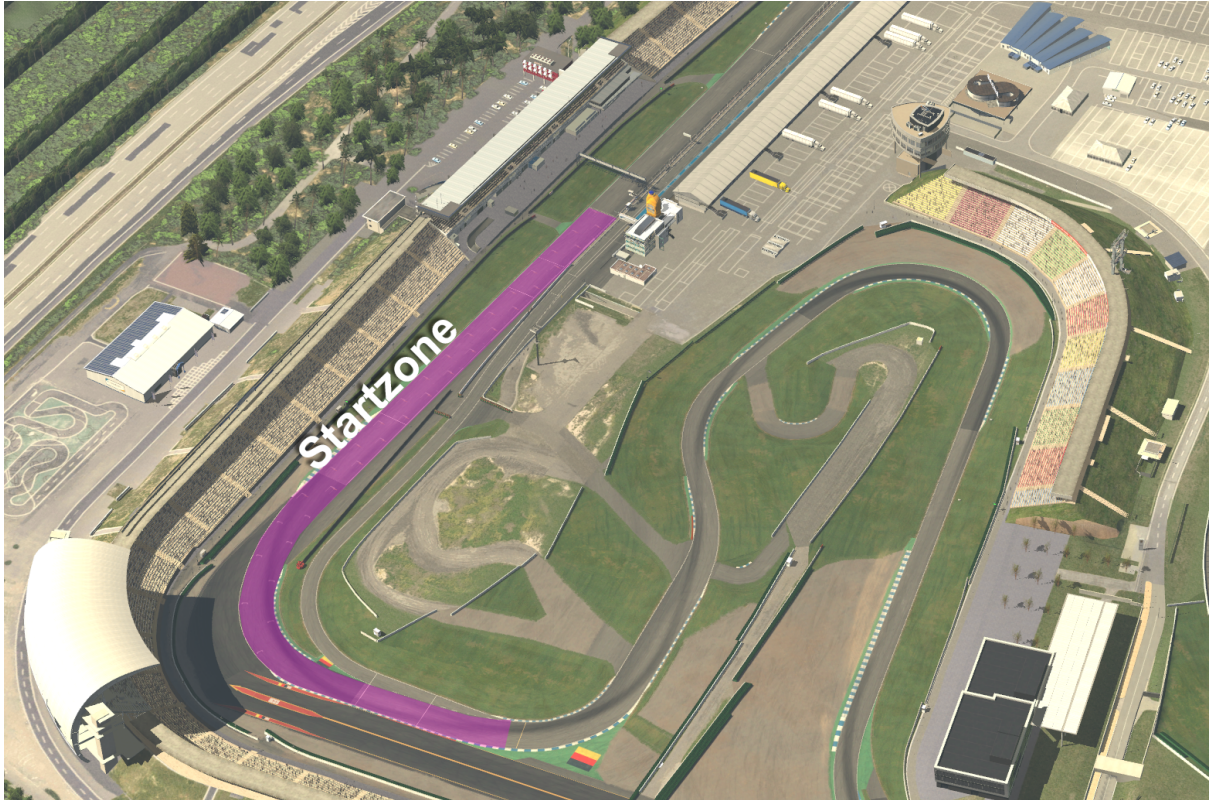
## §15 Formationsrunde

Das Rennen wird durch eine Formationsrunde eingeleitet. Alle Fahrzeuge dürfen während der Formationsrunde nach Erreichen der 3 letzten Kurven vor der Startzone den Abstand von 3 Fahrzeuglängen nicht überschreiten.

**Strafe:** 2 Strafpunkte

## §16 Startfreigabe

### Beispiel Startzone:



Der Start im Rennen wird **nicht** durch die iRacing Green Flag freigegeben. Der Führende der Formationsrunde gibt das Tempo hinter dem Pacecar vor. Die Startzone ist, sofern nicht streckenspezifisch anders durch die Rennleitung kommuniziert, der Bereich zwischen dem Anfang der Boxeneinfahrt und der Start-/Ziellinie. Spätestens drei Kurven vor der Boxeneinfahrt hat der Führende die eigene Geschwindigkeit auf die Geschwindigkeit des Pit Limiters bis zum Erreichen der Startzone anzupassen. Sobald der Führende innerhalb der Startzone die Geschwindigkeit des Pit Limiters überschreitet gilt das Rennen als Freigegeben. Sollte die Geschwindigkeit nicht durch den Führenden erhöht werden und das Rennen dadurch freigegeben werden, ist das Rennen spätestens mit Erreichen der Start-/Ziellinie freigegeben.

Bis zur Startfreigabe ist ein Abstand zum Vordermann von möglichst einer Autolänge, maximal aber drei Autolängen einzuhalten.

Als Verursacher für Unfälle vor der Startfreigabe wird jedes Verhalten gewertet das von Fahren mit gleichmäßigem Tempo innerhalb der vorgegeben Abstände abweicht. Dazu zählen plötzliches Beschleunigen oder Bremsen, das Fahren von Schlangenlinien oder anderen Startübungen.

Nicht angepasste Geschwindigkeit des Führenden.

**Strafe:** 2 Strafpunkte für den Führenden

Unfallverursachung vor Startfreigabe.

**Strafe:** 2 Strafpunkte für Verursacher

Lückenreisen (Autoabstände) vor Startfreigabe

**Strafe:** 2 Strafpunkte für Verursacher

## §17 Streckenlimits

Für alle Rennen gelten die Streckenlimits von iRacing. Da aus Zeitgründen nicht jedes Replay aller Fahrer gesichtet werden kann, wird angenommen, dass sich ein Fahrer systematisch einen Vorteil durch Abkürzen verschaffen will, wenn er mehr als  $\frac{1}{3}$  seiner Runden (aufgerundet) mit Off-Tracks fährt. Das systematische Verlassen der Strecke, um sich einen Vorteil zu verschaffen, ist verboten.

**Strafe:** 2 Strafpunkte + 1 Platz Abzug im Rennergebnis