
Reglement der VSR Tourenwagen Meisterschaft

Agenda

1 Allgemein	Seite 3
2 Event	Seite 3
3 Meisterschaft	Seite 3
4 Kalender	Seite 4
5 Teams und Fahrer	Seite 4
6 Verhalten neben der Strecke	Seite 4
7 Verhalten auf der Strecke	Seite 5
8 Strafen	Seite 5
9 Rennleitung	Seite 5
10 Servereinstellungen	Seite 6
11 Drag Reduction System	Seite 6
12 Training	Seite 6
13 Qualifikation	Seite 6
14 Rennen	Seite 6
15 Punkte	Seite 7
16 Saison - Vorbereitungstest	Seite 7

1 Allgemein:

- 1) Alle Fahrer stimmen mit der Anmeldung den Verhaltensregeln der VSR Gemeinschaft zu
- 2) Alle Bild- und Tonrechte gehören der Administration der VSR Gemeinschaft
 - a) Wer Bild oder Ton veröffentlichen möchte muss vorher die mündliche Erlaubnis einholen
 - b) Fahrer die sich anmelden erlauben automatisch, dass ihre Stimme und ihr Name öffentlich verbreitet wird
- 3) Es dürfen keine Änderungen an der Simulation oder sonstigen Dateien vorgenommen werden, die den Wettbewerb beeinflussen
- 4) Jeder Fahrer der sich anmeldet sichert gleichzeitig zu, an den einzelnen Rennen teilzunehmen und muss sich daher bei der Administration abmelden wenn er an einem Rennen nicht teilnehmen kann
- 5) Jeder Fahrer benötigt die Simulation „Assetto Corsa“ inklusive dem „Red Pack“ DLC, die Mod „T5 2018“ von United Racing Design und die Mods „Hockenheim“, „Hungaroring“, „Norisring“ und „Zolder“
- 6) Der Hauptverantwortliche für diese Meisterschaft ist Timo März, danach Alexej Cebula

2 Event:

- 1) Das Event startet um 19:15 mit dem Briefing der Fahrer
 - a) Das Briefing besteht aus dem Zusammenfinden der Fahrer und beinhaltet eine Besprechung zu den jeweiligen Rennen
- 2) Um 19:30 Uhr startet die Qualifikation, diese dauert 20 Minuten
- 3) Zwischen Qualifikation und Rennen gibt es eine Pause von 10 Minuten
 - a) In der Pause kann der Live-Streamer Interviews führen mit Fahrern, die damit einverstanden sind
- 4) Um 20:10 Uhr startet das Rennen mit einer Dauer von 60 Minuten
- 5) Direkt nach dem Rennen gibt es noch die Podest-Interviews
- 6) Dann gibt es noch eine unverbindliche Nachbesprechung des Rennens

3 Meisterschaft:

- 1) Alle von den Fahrern im Rennen eingefahrene Punkte werden zusammengerechnet und ergeben die Gesamtpunktzahl für den jeweiligen Fahrer in der Fahrerwertung
- 2) Alle von den beiden Fahrern im Team eingefahrenen Punkte werden zusammengerechnet und ergeben die Gesamtpunktzahl für das jeweilige Team in der Teamwertung
- 3) So viele Fahrzeuge einer Marke wie Fahrzeuge der am wenigsten vertretene Marke vorhanden sind werden zusammengerechnet und ergeben die Gesamtpunktzahl für die jeweilige Marke in der Markenwertung
- 4) Es können insgesamt maximal 30 Fahrer an der Meisterschaft teilnehmen, davon 15 Teams und 3 Marken

4 Kalender:

- 1) Rennen 1: Am 04.02.2019 auf dem Mugello
- 2) Rennen 2: Am 18.02.2019 auf dem Hungaroring
- 3) Rennen 3: Am 04.03.2019 auf dem Norisring
- 4) Rennen 4: Am 18.03.2019 auf dem Circuit Park Zandvoort
- 5) Rennen 5: Am 01.04.2019 auf dem Brands Hatch Circuit
- 6) Rennen 6: Am 15.04.2019 auf dem Zolder Circuit
- 7) Rennen 7: Am 29.04.2019 auf dem Vallelunga Circuit
- 8) Rennen 8: Am 13.05.2019 auf dem Nürburgring
- 9) Rennen 9: Am 27.05.2019 auf dem Red Bull Ring
- 10) Rennen 10: Am 10.06.2019 auf dem Hockenheimring

5 Teams und Fahrer:

- 1) Teams bestehen aus 2 Fahrern
- 2) Teams haben 2 Autos derselben Marke
- 3) Jeder Fahrer hat seine eigene Startnummer zwischen 2 und 999, die gut sichtbar auf dem Auto platziert werden muss
 - a) Ein Fahrer der eine Startnummer bei VSR reserviert hat, hat ein Anrecht auf die Startnummer, sobald er sich anmeldet
 - b) Es müssen die im Modpack vorhandenen Numberplates benutzt werden
- 4) Die Lackierung von zwei Fahrern eines Teams darf sich unterscheiden
- 5) Die Lackierungen dürfen nicht rassistisch oder gewaltverherrlichend sein und werden vorher von der Administration geprüft

6 Verhalten neben der Strecke:

- 1) Es ist verboten während eines Events andere Fahrer zu belästigen, dazu zählt auch ohne deren Erlaubnis in ihren privaten Kanal zu wechseln
 - a) Ausgenommen ist die Ligaleitung, wenn es dem Mitteilen von Informationen dient
- 2) Es ist verboten andere Beteiligte zu beleidigen
- 3) Während der Besprechungen hat man sich gesittet zu verhalten
 - a) Wer unangenehm auffällt kann von der Besprechung und dem Rennen ausgeschlossen werden
- 4) Es ist nicht verboten seine Emotionen zu zeigen oder Kritik zu äußern, solange diese nicht gegen Abschnitt 6 Absatz 2 verstoßen

7 Verhalten auf der Strecke:

- 1) Jeder Fahrer muss den anderen Fahrern so viel Platz lassen, dass diese nicht die Strecke verlassen müssen
- 2) Kollisionen jeglicher Art sind zu vermeiden und können bestraft werden, wenn ein hauptsächlich Schuldiger auszumachen ist
- 3) Zick-Zack fahren zum Verteidigen einer Position ist verboten
- 4) Wenn ein Fahrer die Strecke verlässt muss er so auf die Strecke zurück fahren, dass er keine anderen Fahrer behindert oder gefährdet
- 5) Wenn schon von weitem eine gefährliche Situation erkennbar ist, wie zum Beispiel ein Auto, das rückwärts auf der Strecke steht ist dort das Überholen verboten bis die Gefahrensituation passiert ist
- 6) Fahrer, die von einem besser platzierten Fahrer überholt werden haben diesen ohne Gegenwehr vorbeizulassen, dabei müssen sie vorhersehbar fahren
- 7) Fahrer müssen mit mindestens zwei Rädern auf der Strecke bleiben, außer es wurde in der Fahrerbesprechung etwas anderes gesagt

8 Strafen:

- 1) Die Administration bestraft Regelbrüche nach Abschnitt 6
- 2) Die Rennleitung bestraft Regelbrüche nach Abschnitt 7
- 3) Mögliche Strafen sind: Verwarnungen, Strafpunkte, Zeitstrafen, Positionsstrafen, Disqualifikationen und Ausschlüsse
- 4) Wenn 12 Strafpunkte gesammelt werden, erfolgt eine Rennsperre
- 5) Wenn 8 Strafpunkte in einem Rennen erteilt werden erfolgt eine Disqualifikation
- 6) Wenn ein Fahrer 24 Strafpunkte sammelt erfolgt der Ausschluss aus der Meisterschaft
- 7) Wenn ein technischer Defekt vorlag, wie zum Beispiel ein Lenkradausfall, oder Defekt des Bremspedals wird keine Strafe in Folge von Kollisionen ausgesprochen
- 8) Wenn ein Zwischenfall auf Grund eines Standbildes auftritt folgt vorerst keine Strafe, falls Standbilder öfters auftreten jedoch schon, denn dann werden andere Fahrer wissentlich gefährdet
- 9) Wenn in der Aufnahme keinerlei Defekte nach 8) oder 9) erkennbar sind und auch sonst keine Beweise erbracht werden können, kann die Rennleitung nicht von einem Defekt ausgehen

9 Rennleitung:

- 1) Die Rennleitung besteht aus Administration und 3 Fahrern, die wechseln können
- 2) Die Rennleitung untersucht alle angezeigten Vorfälle
- 3) Anzeigen müssen innerhalb von 7 Tagen nach einem Event erfolgen
- 4) Strafen können einmal angefochten werden, dann werden alle Beteiligten zum Gespräch geladen und der Vorfall neu beleuchtet

10 Servereinstellungen

- 1) Traktionskontrolle: Factory**
- 2) ABS: Factory**
- 3) Stabilitätskontrolle: Aus**
- 4) Schaden: 60%**
- 5) Spritverbrauch: 100%**
- 6) Reifenverschleiß: 100%**
- 7) Heizdecken: Aus**

11 Drag Reduction System

- 1) Zur Kontrolle des DRS Einsatzes muss jeder Fahrer die im Modpack vorhandene „ACRL DRS App“ installieren und in den Assetto Corsa Einstellungen durch setzen eines Hakens aktivieren**
- 2) DRS kann in den DRS Zonen eingesetzt werden**
- 3) Im Rennen darf DRS nur eingesetzt werden, wenn man unter eine Sekunde Abstand zum Vordermann hat, die App gibt dann ein akustisches Signal von sich und das Overlay wird grün**
- 4) Wenn man DRS im Rennen benutzt und mehr als eine Sekunde Abstand zum Vordermann hat bekommt man eine 10 Sekunden Strafe**

12 Training:

- 1) Alle Fahrer müssen 25 gültige Runden auf dem Trainingsserver absolvieren um für die Qualifikation zugelassen zu werden**
 - a) Es gilt die auf dem zugehörigen Stracker angezeigte Zahl in der Spalte „Laps“**

13 Qualifikation:

- 1) In der Qualifikation wird anhand der Rundenzeiten die Startaufstellung für das Rennen ermittelt**
- 2) Um an dem Rennen teilnehmen zu dürfen muss man eine Zeit innerhalb von 105% zur Bestzeit fahren**
 - a) Wenn man diese nicht fährt, aber im Training eine zulässige Zeit gefahren ist wird eine Ausnahme gemacht**
- 3) Fahrer, die eine Rennsperre haben dürfen in der Qualifikation keine Zeit setzen**
- 4) Ein Fahrer der auf einer schnellen Runde ist hat Vorfahrt und darf nicht behindert werden**
- 5) Ein Fahrer auf einer schnellen Runde darf auch nicht überholt werden, falls ein schnellerer Fahrer aufläuft, außer der Fahrer macht einen gravierenden Fahrfehler**
- 6) Das Zurücksetzen an die Box ist in der Qualifikation verboten**

14 Rennen:

- 1) Der Start erfolgt stehend
- 2) Ein Fahrer muss mindestens 75% der Runden des Führenden gefahren haben und die Zielflagge gesehen haben um gewertet zu werden
- 3) Es gibt einen Pflichtboxenstopp zwischen Minute 1 und Minute 59
- 4) Nachtanken ist im Rennen verboten
- 5) Wenn man im Rennen aus eigener Kraft nicht zurück an die Box kommt, muss man sich schnellstmöglich an die Box zurücksetzen, darf aber nicht weiter fahren
- 6) Stürzt der Server im Rennen ab und es wurden 75% des Rennen absolviert, wird das Rennen nicht mehr wiederholt

15 Punkte:

- | | |
|------------------|-----------|
| 1) Position 1: | 30 Punkte |
| 2) Position 2: | 25 Punkte |
| 3) Position 3: | 21 Punkte |
| 4) Position 4: | 18 Punkte |
| 5) Position 5: | 16 Punkte |
| 6) Position 6: | 14 Punkte |
| 7) Position 7: | 12 Punkte |
| 8) Position 8: | 10 Punkte |
| 9) Position 9: | 8 Punkte |
| 10) Position 10: | 6 Punkte |
| 11) Position 11: | 4 Punkte |
| 12) Position 12: | 3 Punkte |
| 13) Position 13: | 2 Punkte |
| 14) Position 14: | 1 Punkt |

16 Saison - Vorbereitungstest:

- 1) Der Saison - Vorbereitungstest findet auf dem Norisring statt
- 2) Alle Fahrer müssen mindestens 50 gültige Runden fahren
 - a) Es gilt das, was der zugehörige Stracker in der Spalte „Laps“ anzeigt
- 3) Jeder Fahrer muss eine Zeit innerhalb von 105% zur Gesamtbestzeit fahren
- 4) Wenn ein Fahrer die Vorgaben nicht erfüllt darf er an der Meisterschaft nicht teilnehmen