



Offizielles Reglement zur Saison 9 der GT3- Teammeisterschaft bei SimSportRacing

Inhalt

1 Grundlegendes zur Meisterschaft	3
2 Teilnahmebedingungen	4
3 Lobbyeinstellungen	5
3.1 Mittelstreckenrennen	6
3.2 Sprintrennen	6
3.3 Erster Sprint	6
3.4 Zweiter Sprint	6
4 Der Renntag	7
4.1 Start der Lobby	7
4.2 Freies Training	7
4.3 Qualifying	7
4.4 Rennstart	7
4.5 Rennen	7
4.6 Rennende	8
5 Punktevergabe	8
5.1 Lang- und Mittelstreckenrennen	8
5.2 Sprintrennen	8
5.3 Zusätzlicher Punkt – Qualifying	8
5.4 Zusätzlicher Punkt – Rennen	9
6 Rennleitung	9
6.1 Was wird untersucht?	9

6.2 Wann wird untersucht?	9
6.3 Strafsystem	10
7 Sonderregelungen	11
7.1 Lobbyneustart	11
7.2 Rennabbruch und -neustart	11
7.3 Verschiebung des Renntages	12
7.4 Fahrer-Transfermarkt	12
7.5 Fahrzeug-Multi-Choice	12
7.6 Fahrzeugwechsel während der Saison	12
8 Nachrückverfahren	13
8.1 Vor der Saison	13
8.2 Während der Saison	13
8.3 Reale Teamnamen bei SimSportRacing	13
8.4 Aufnahme des Renntages durch die SHARE-Taste	13
8.5 One-Shot-Qualifying	14

1 Grundlegendes zur Meisterschaft

- Ligasystem mit Auf- und Abstieg anhand der Teamwertung am Ende einer Saison
- höchste Liga: Liga A; dann absteigend in alphabetischer Reihenfolge
- max. Anzahl an Teams pro Liga: 8 -> 2 Aufsteiger (P1 & P2 Teamwertung), 2 Absteiger (P7 & P8 Teamwertung)
- Aufstiegsverzicht ist ausgeschlossen
- bei frei bleibenden Teamplätzen in einer Liga, wird von unteren Ligen in Reihenfolge des Meisterschaftsstandes nachgerückt
- eine Saison besteht aus 8 Renntagen pro Liga
- Fahrzeugwahl und Lackierung des Teams ist mit Anmeldung des Teams festzulegen → für Wechsel nach Anmeldung bzw. während der Saison
- Die Fahrzeuge eines Teams sollten sich in Teamfarbe gleichen, der Teamname der Lackierung muss dabei nicht übereinstimmen
- 2 Fahrer pro Team nehmen an einem Renntag teil
- max. 4 Fahrer gleichzeitig pro Team (2 Stamm- und 2 Ersatzfahrer) → ein Stammfahrer kann nur in einem Team als Fahrer gemeldet sein → wird der Stammfahrer während der Saison zum Ersatzfahrer umgemeldet, zählt er als neuer Fahrer und es erlöschen alle von ihm bis dahin, eingefahrenen Punkte, für die Fahrer- und Teamwertung der laufenden Saison.
- Ersatzfahrer dürfen für zwei Teams unterschiedlicher Ligen gleichzeitig gemeldet werden und alle Renntage fahren (2x die gleiche Strecke an einem Renntag ist möglich)
- ein Manager kann nicht ein Fahrer eines anderen Teams in der gleichen Liga sein und nur ein Team pro Liga managen
- es wird nach dem im Rennsport üblichen Verhaltenskodex gefahren:
 - Einhaltung der Boxenaus- und -Einfahrtslinien und der Track-Limits
 - Einschalten des Lichtes bei schlechtem Wetter (z. B. Regen) und bei Nacht
 - Verhalten im Qualifying
 - Während einer Out- oder Inlap ist die Ideallinie für andere frei zu halten
 - Verhalten im Duell -> Grundsätzlich gibt der Vordermann die Fahrlinie vor (für ihn ist zwischen zwei Kurven nur ein einmaliger Spurwechsel erlaubt)
 - Spurwechsel vom Vordermann ist so auszuführen, dass der Hintermann nicht gefährdet/ behindert wird
 - Ist Hintermann mit einem Teil seines Fahrzeuges neben dem Vordermann, muss Vordermann auf der jeweiligen Seite mindestens eine Wagenbreite Platz zu den Track-Limits lassen
 - Verhalten bei Überrundung
 - Vordermann hat Hintermann an geeigneter Stelle vorbei zu lassen → geeignete Stelle kann bedeuten:
 - sicheres Freimachen der Ideallinie auf einer Geraden und gleichzeitiges Lufpen des Gaspedals
 - sicheres Freimachen der inneren Linie in einer Kurve → das Zurücksetzen auf die Strecke per Tastendruck ist strengstens verboten!
- die Rennen werden i. d. R. von SimSportRacing und SimSportRacingCo übertragen

2 Teilnahmebedingungen

- Rechtzeitige Neuanmeldung (neues Team) bzw. Rückmeldung (bestehendes Team aus Vorsaison) durch den Manager im Forum im Thread „Teamanmeldung für Saison 9“
- jedes neu angemeldete Team ist automatisch auf der Warteliste platziert, um dann mit dem Nachrückverfahren in das Ligasystem eingearbeitet zu werden
- Teamanmeldungen (Neu- und Rückmeldung)müssen folgende Angaben enthalten:◦Teamname und -abkürzung (beides nicht änderbar während einer Saison)◦Angabe eines Managers (Verantwortlicher & Kontaktmann für die Projektleitung)
- Name, Vorname, Email-Kontakt, Geburtsdatum und Nationalität
- Angabe von 2 Stammfahrern (Manager kann Fahrer sein)
- Klarnamen-Accounts (kein zweites PS-Plus-Abo erforderlich, siehe Tutorial im Forum) in folgender Form: Vorname_Nachname (Vorname sollte der echte sein; Nachname kann ein ausgedachter aber üblicher sein)
- Name, Vorname, Geburtsdatum und Nationalität
- Fahrzeugangabe mit Lackierung → in einer Liga kann eine Lackierung eines Fahrzeuges nur von einem Team verwendet werden, die früheste vollständige Anmeldung hat Vorrang→ eine weitere Einschränkung bei der Lackierungswahl ist unter „Kapiel 7.8 Reale Teamnamen bei SimSportRacing“zu finden
- der 1. und 2. Ersatzfahrer kann nachträglich angemeldet werden
- Freundschaftsanfragen von den Fahrern an die PS4-Accounts „SimSportRacing“ und „SimSportRacingCo“→ Fahrer, die nicht in der Freundesliste dieser beiden Accounts zu finden sind, erhalten keine Einladung zur Rennlobby!
- Eintragung des Teams und der Fahrer in die Teilnehmerliste(durch die Projektleitung)◦Eine zu späte Neuanmeldung von Fahrern kann dazu führen, dass die Eintragung in die Teilnehmerliste nicht rechtzeitig vollzogen werden kann und der jeweilige Fahrer dadurch keine Startberechtigung für das Rennen erhält
- Anmeldung der Fahrer (durch den Manager) für die jeweiligen Renntage im Forum im Thread „Fahreranmeldung für die Rennen der Saison 8“ → Liga A bis maximal Liga F
- Anmeldung frühestens zwei Wochen vor Renntag (direkt nach dem vorherigen Renntag), spätestens aber zwei Tage vor Renntag (Uhrzeit: 23:59 Uhr) → ein Austausch von einem oder beiden bereits angemeldeten Fahrern mit dem dritten oder vierten Fahrer ist ohne Frist bis zum Start des Rennens möglich
- Die Anmeldungen der Fahrer für die jeweiligen Rennen und die Teilnehmerliste werden, bevor an einem Renntag die Einladungen verschickt werden, auf Übereinstimmung bzw. auf die Startberechtigung aller Fahrer von denen geprüft, die die Einladungen versenden – i. d. R. von den Moderatoren
- Die Freischaltung des Forum-Accounts eines Fahrers ist nicht notwendig, um diesen für ein Team und für ein Rennen anzumelden

3 Lobbyeinstellungen

Privatsphäre: Privat Übertragung: An

Warte auf Rennbereit-Eingabe: An

Realismus-Einstellungen Autom. Start d. Motors: Aus

Innenperspektive erzwingen: An (gilt für nur für die höchste Liga A und B wenn mehr als 2 Ligen existieren) Aus (gilt für grundsätzlich für die niedrigste Liga)

Fahrlinie aus erzwingen: Ein

Standard-Setups erzwingen: Aus

Manuelle Schaltung erzwingen: Ein

Real. Fahrhilfen erzwingen: Ein

Antiblockiersystem (ABS):(irrelevant aufgrund erzwungener real. Fahrhilfen)

Traktionskontrolle (ASR):(irrelevant aufgrund erzwungener real. Fahrhilfen)

Stabilitätsprogramm (ESP):(irrelevant aufgrund erzwungener real. Fahrhilfen)

Schadenstyp: Voller Schaden

Mechanisches Versagen: Ein

Ghost-Wagen zulassen: Aus

Manuelle Boxenstopps erzw.: Ein

Boxenstopp-Fehler: Aus

Reifenabnutzung: Authentisch

Treibstoffverbrauch: Ein

Auslaufrunde erzwingen: Ein

•Regeln & Vorschriften

Regeln und Strafen: An

Strafen f. Verlassen d. Strecke: An

Zulässige Zeitstrafe:15 [Anzahl der Zeitstrafen, nicht Sekunden]

Durchfahrtsstrafen: An

Boxenausfahrtstrafe: An

Wettbewerbslizenz: Aus

•Kontrahenteneinstellungen Max. Startfeldgröße:16Max.

Anzahl menschl. Gegner:15

Mit KI-Gegnern auffüllen: Aus

Kontrahentenstärke: (irrelevant aufgrund fehlender KI-Gegner)

Gegneraggressivität: (irrelevant aufgrund fehlender KI-Gegner)

Kontrahententyp: Gleich Klasse

3.1 Mittelstreckenrennen

- Ein Meisterschaftsrennen über eine mittellange Zeitdauer
- Sitzungseinstellungen Training: Aus
Qualifying: An Startzeit:(s. Rennkalender)Dauer:00:15 [HH:MM] oder One-Shot-Qualifying (s. 7.10)Wetter:(s. Rennkalender)
- Renneinstellungen Dauertyp: Zeit
Dauer:01:30 [HH:MM]
Datum:(s. Rennkalender)
Startzeit: (s. Rennkalender)
Zeitverlauf:(s. Rennkalender)
Jahreszeit:(nach Datum)
Wetterslots:(s. Rennkalender)
Wettervorhersage:(s. Rennkalender)
Wetterverlauf:(s. Rennkalender)
Starttyp: Stehend

3.2 Sprintrennen

- Zwei Meisterschaftsrennen über eine kurze Zeitdauer
- Startaufstellung im 1. Sprint ergibt sich aus: Ergebnis Qualifying
- Startaufstellung im 2. Sprint ergibt sich aus: umgekehrtes Ergebnis 1. Sprint

3.3 Erster Sprint

•Sitzungseinstellungen

Training: Aus
Qualifying: An
Startzeit:(s. Rennkalender)
Dauer:00:15 [HH:MM] oder One-Shot-Qualifying (s. 7.10)
Wetter:(s. Rennkalender)

•Renneinstellungen

Dauertyp: Zeit
Dauer:00:35 [HH:MM]
Datum:(s. Rennkalender)
Startzeit: (s. Rennkalender)
Zeitverlauf:(s. Rennkalender)
Jahreszeit:(nach Datum)
Wetterslots:(s. Rennkalender)
Wettervorhersage:(s. Rennkalender)
Wetterverlauf:(s. Rennkalender)
Starttyp: Stehend

3.4 Zweiter Sprint

•Sitzungseinstellungen

Training: An
Startzeit:(s. Rennkalender)
Dauer:00:10 [HH:MM]
Wetter:(identisch zur Rennsession des zweiten Sprints)
Qualifying:Aus

•Renneinstellungen

Dauertyp:Zeit
Dauer:00:35 [HH:MM]
Datum:(s. Rennkalender)
Startzeit: (s. Rennkalender)
Zeitverlauf:(s. Rennkalender)
Jahreszeit:(nach Datum)
Wetterslots:(s. Rennkalender)

Wettervorhersage:(s. Rennkalender)
Wetterverlauf:(s. Rennkalender)
Starttyp: Stehend

4 Der Renntag

- Die Ligen fahren an festgelegten Terminen jeweils im 14-tägigen Rhythmus ihre Rennen (s.Rennkalender)
- Dienstag: Liga F (1. Woche), Liga D (2. Woche)
- Donnerstag: Liga E (1. Woche), Liga C (2. Woche)
- Sonntag: Liga B (1. Woche), Liga A (2. Woche)
- Damit ein Renntag starten kann, müssen mindestens 50% des Fahrerfeldes gefüllt sein→ sonst Verschiebung des Renntages

4.1 Start der Lobby

- SimSportRacing und SimSportRacingCo eröffnen die Lobby
- Lobbyeinladungen: ca. 19:40 Uhr (i. d. R. von SimSportRacingCo)
- Einladungen werden an für das Rennen angemeldete Fahrer gesendet, die SimSportRacing und SimSportRacingCo als Freunde auf der PS4 haben und sich „online“ anzeigen lassen
- Lobbystart: ca. 19:50 Uhr (i. d. R. von SimSportRacing oder SimSportRacingCo)
- das Nachjoinen bei schon gestarteter Lobby ist i. d. R. zu jeder Zeit erlaubt
- Fahrer, die an einem Renntag mit Sprintrennen den ersten Sprint verpassen, können am zweiten Sprint teilnehmen, starten aber vom Ende des Feldes

4.2 Freies Training

- Das Training (falls vorhanden) ist von jedem Fahrer mit der Funktion der SHARE-Taste (oder ähnlichem) vollständig aufzunehmen und abzuspeichern
- Am Ende des Trainings gibt es eine Pause von 3 Minuten

4.3 Qualifying

- Das Qualifying (falls vorhanden) ist von jedem Fahrer mit der Funktion der SHARE-Taste (oder ähnlichem) vollständig aufzunehmen und abzuspeichern
- Am Ende des Qualifyings ist das Ergebnis der Session von jedem Teilnehmer der Lobby mittels eines Screenshots festzuhalten
- Am Ende des Qualifyings gibt es eine Pause bis 20:15 Uhr, bevor vom Qualifyingergebnis-Bildschirm in die nächste Session gesprungen wird→ die Pause muss eine Dauer von mindestens 3 Minuten aufweisen, auch wenn dafür über die Uhrzeit von 20:15 Uhr hinaus gegangen werden muss

4.4 Rennstart

- Zwei Startmöglichkeiten:◦Fliegender Start mit Einführungsrunde
- Manuelle Einführungsrunde aus stehender Startposition
- Sortierung des Fahrerfeldes bis zum letzten Sektor
- Richtgeschwindigkeit bis letzten Sektor:130 km/h

4.5 Rennen

- Das Rennen ist von jedem Fahrer mit der Funktion der SHARE-Taste (oder ähnlichem) vollständig aufzunehmen und abzuspeichern
- Das Verlassen der Lobby ist während des Rennens i. d. R. strengstens untersagt
- Für den Erhalt von Meisterschaftspunkten muss ein Fahrer bis zum Ende eines Rennens (Zielflagge oder Ablauf des Timers) fahren
- Ein offensichtliches warten außerhalb oder innerhalb der Box bis kurz vor Rennende führt zu einer nachträglichen Streichung der eingefahrenen Punkte
- In einem Mittelstreckenrennen ist ein Pflichtboxenstopp durchzuführen
- Eine Boxenanfahrt in der letzten Runde ist strengstens verboten
- Fahrer, die ausgeschieden sind, getrennt wurden oder das Fahrzeug abgestellt haben, gehen ohne Meisterschaftspunkte in das Rennergebnis nach Reihenfolge der zurückgelegten Strecke mit ein (kürzeste gefahrene Strecke = letzter Platz) →Fahrer, die beim ersten Sprint eines Sprintrennen-Renntages das Rennen nicht beendet haben, werden in der Startaufstellung für den zweiten Sprint in der regulären Reihenfolge des Ausscheidens am Ende des Feldes platziert (1. DNF im 1. Sprint = letzter Startplatz im 2. Sprint)

4.6 Rennende

- Am Ende des Rennens ist das Ergebnis der Session von jedem Teilnehmer der Lobby mittels eines Screenshots festzuhalten
- Die Fahrer sind angehalten bis zum Ergebnisbildschirm in der Lobby zu bleiben, da ein vorzeitiges Verlassen dazu führt, dass der Fahrer nicht im Ergebnisbildschirm auftaucht→ sollte ein solcher Fall eintreten, muss der Fahrer mit einer Nichtwertung seines Rennergebnisses rechnen!
- Bei überrundeten Fahrern wird für jedes Rennen eine durchschnittliche Zeit festgelegt (von der Projektleitung), die je Runde Rückstand auf die vom Spiel angezeigte Zeit hinzugerechnet wird
- Bei Fahrern, die es nach Zieldurchfahrt des Rennsieggers nicht mehr über die Ziellinie schaffen und vom Spiel als DNF angezeigt werden, wird die Rennzeit geschätzt. Dazu wird die Rennzeit des davor platzierten Fahrers herangezogen. Auf diese werden zunächst nachdem gleichen Vorgehen wie bei überrundeten Fahrern für jede zusätzliche Runde Rückstand im Vergleich zum davor platzierten Fahrer die festgelegte Rundenzeit dazu addiert. Dann wird die gesamte Restzeit hinzugerechnet, die das Spiel nach Zieldurchfahrt allen Fahrern bis zum Ende der Session zur Verfügung stellt. Zum Schluss wird dann noch der vom Spiel angezeigte Zeitrückstand des zuvor platzierten Fahrers zum Rennsieger abgezogen.(Beispiel)
- Alle Fahrer, die am Ende eines Rennens (also nachdem der Sieger die Linie überfahren hat) nicht rechtzeitig die Ziellinie überqueren würden bevor der Timer abläuft und demnach vom Spiel als DNF gewertet werden würden, müssen 2 Sekunden vor Ablauf des Timers einen Screenshot von ihrer Ansicht machen, der nachweist, dass sie das Rennen mit genügend Sprit bis zum Ende des Timers gefahren sind. Dieser Screenshot ist dann umgehend an SimSportRacing und SimSportRacingCo zu senden ,sodass diese den Screenshot an die Rennleitung weiterleiten können. Erfolgt der Nachweis nicht, wird der Fahrer als DNF gewertet - der Nachweis kann auch in Form eines Videos sein.→ Besonders wichtig wird diese Regelung an Renntagen, an denen Sprintrennen veranstaltet werden. Denn ein DNF in Sprint 1 bedeutet den letzten Startplatz für Sprint 2! Der Nachweis muss hier also zwingend schnellstmöglich zwischen Sprint 1 und Sprint 2 geliefert werden, um einen Anspruch auf seinen Startplatz zu erhalten - ansonsten startet der Fahrer von hinten!
- Nach einem Rennen werden das Podium und eventuell weitere Fahrer von SimSportRacing oder SimSportRacingCo in eine Pressekonferenz eingeladen
 - dem Podium wird nahegelegt, dieser Einladung zu folgen
 - die Einstellung „Stimme übertragen“ ist während der Pressekonferenz von jedem auf „immer zulassen“ oder „für aktuelle Party zulassen“ zu stellen

5 Punktevergabe

5.1 Lang- und Mittelstreckenrennen

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte	50	42	34	30	26	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2

5.2 Sprintrennen

•Erster Sprint

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte	25	21	17	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

•Zweiter Sprint

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Punkte	25	21	17	15	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

5.3 Zusätzlicher Punkt - Qualifying

Zusätzlich erhält der Fahrer, der in einer Qualifying Session die schnellste Rundenzeit fährt, einen (1) Zusatzpunkt.

5.4 Zusätzlicher Punkt – Rennen

Zusätzlich erhält der Fahrer, der an einem Renntag die schnellste Rennrunde fährt, einen (1) Zusatzpunkt.

Bei Spintrennen bedeutet dies, dass der Fahrer, der die insgesamt schnellste Rennrunde aus beiden Sprints gefahren ist, diesen zusätzlichen Punkt erhält. Sollte also Fahrer A in Sprint 1 eine schnellere „schnellste Rennrunde“ gefahren sein, als die „schnellste Rennrunde“ von Fahrer B in Sprint 2, so erhält Fahrer A den zusätzlichen Punkt.

6 Rennleitung

- Ist der Projektleitung untergeordnet
- Überwacht den Ablauf eines Renntages (Rennleitung durch die jeweiligen Moderatoren) und greift bei Bedarf ein
 - Entscheidungen wie z.B. Rauswurf eines „Jaggenden“ Fahrers aus Lobby
- Untersucht fragwürdiges Verhalten auf und neben der Strecke und spricht gegebenenfalls Verwarnungen und Strafen aus
- die Rennleitung kann keinen Ausschluss eines Fahrers aus der Liga entscheiden, sondern nur eine solche Entscheidung der Projektleitung vorschlagen

6.1 Was wird untersucht?

- Formelle Angelegenheiten wie z.B. Teamanmeldungen, Fahreranmeldungen zu den Rennen, Fahrerwechsel usw.
- Verhalten neben der Strecke und Umgang untereinander in z.B. Pressekonferenzen, Sprach-Chats, Text-Chats usw.
- Verhalten auf der Strecke am Renntag während aller Sessions (Training, Qualy & Rennen)

6.2 Wann wird untersucht?

- Die Rennleitung empfängt Untersuchungsanträge zu in 6.1 genannten Angelegenheiten per Email (rennleitung@simsporing.com) oder Whatsapp an den Rennleitungschef P.Kuchling → eine detaillierte Ausführung ist erwünscht (Welches Problem? Wer beteiligt?)
- Untersuchungsanträge zu Geschehnissen während eines Renntages müssen innerhalb der nächsten 7 Tage nach dem Renntag bei der Rennleitung per Email vom Manager eines Teams eingereicht worden sein und folgenden Inhalt haben:
 - Beteiligte Parteien (Teamnamen und Fahrernamen)
 - Angabe der Liga, der Strecke, der Session (Training, Qualifying, Rennen) und der noch verbleibenden Zeit der Session
 - Videomaterial der eigenen mittels der SHARE-Taste (oder ähnlichem) getätigten Aufnahme zum Geschehen mit ausreichender Bildqualität und Vor- & Nachlaufzeit (je 15 Sekunden) des Ausschnittes
- Bei Auffälligkeiten jeglicher Art kann die Rennleitung eine Untersuchung ohne Untersuchungsantrag einleiten und anhand von vorliegenden Materialien (z. B. Aufnahme der Live-Übertragung) eine Bewertung des Geschehens vornehmen
- Untersuchungsergebnisse werden im Forum in den jeweiligen Threads der Ligen („Untersuchungsergebnisse Saison 8“) mitgeteilt.
- Inhalte der Untersuchungen werden nicht publiziert.

6.3 Strafsystem

- Grundsätzlich gilt das Spiel-interne Strafsystem
- Zusätzlich zum internen Strafsystem vom Spiel kann die Rennleitung bei Untersuchungen zusätzliche Strafen aussprechen, welche folgende Formen annehmen können:
 - Strafpunkte (aufgerechnet auf das Strafpunktekonto eines Teams)
 - Strafversetzungen in der Startaufstellung
 - Disqualifikationen für Qualifikationsläufe und Rennsperrern
- Strafpunkte werden vorrangig zu den Platz- oder Teilnahmestrafen ausgesprochen die sich wie folgt verhalten:
- Fehlende Anmeldung zum Rennen-keine Starterlaubnis
- Zurücksetzen auf die Strecke per Tastenfunktion-Disqualifikation & 3 Strafpunkte
- Das Strafpunktekonto wird am Ende einer Saison um die Anzahl der vom Team straffrei bestrittenen Renntage reduziert.
→ Bewertungsmaßstäbe für Strafen:
 - 1 Strafpunkt + 15 Sekunden Zeitstrafe (verursachen einer Kollision mit andern Teilnehmerfahrzeug, z.B.: abdrängen)
 - Frühstart (stehender Start)-Durchfahrtsstrafe (Spiel) & 1 Strafpunkt
 - 2 Strafpunkte + 30 Sekunden Zeitstrafe (z.B.: verursachen einer Kollision, wegrehen eines anderen Teilnehmerfahrzeugs, dadurch leichter Schaden beim diesem)
 - 3 Strafpunkte für Frühstart (fliegender Start)
 - 3 Strafpunkte + 45 Sekunden Zeitstrafe (z.B.: verursachen einer Kollision mit höherem Schaden, Einschläge und verursachen einer Kollision von mindestens 2 weiteren Teilnehmerfahrzeugen)
 - 4 Strafpunkte + 1 Minute Zeitstrafe (fahrlässige Fahrweise mit Kollision und verursachen eines Massenschashes)
 - Lobby absichtlich verlassen -> 10 Punkte Abzug in der Teamwertung
- Hat ein Team durch seine Fahrer insgesamt 3 Strafplätze oder 6 Strafpunkte auf seinem Strafpunktekonto angesammelt, erhält das Team eine Qualifyingssperre (an Renntagen mit Sprintrennen bedeutet dies, dass das Team in beiden Sprints von hinten starten muss)
- Hat ein Team durch seine Fahrer insgesamt 6 Strafplätze oder 12 Strafpunkte auf seinem Strafpunktekonto angesammelt, erhält das Team eine Renntagssperre
 - Bei erstmaliger Renntagssperre für einen beliebigen Fahrer eines Teams außerhalb der Strafpunkteregelung (z.B. bei verbaler Entgleisung), darf das Team dennoch für die Dauer der Renntagssperre des gesperrten Fahrers zwei Fahrzeuge an den Start bringen (sofern ein Ersatzfahrer vorhanden ist); bei einer zweiten Renntagssperre für einen beliebigen Fahrer eines Teams außerhalb der Strafpunkteregelung, darf das Team für die Dauer der Renntagssperre des gesperrten Fahrers nur ein Fahrzeug an den Start bringen (die Anzahl der Renntagssperren werden dabei von allen Fahrern eines Teams zusammen gezählt)
 - Hat ein Team durch seine Fahrer insgesamt 12 Strafplätze oder 18 Strafpunkte auf seinem Strafpunktekonto angesammelt, erhält das Team eine Sperre für den Rest der Saison und von der Projektleitung wird eine Beurteilung der Tauglichkeit des Teams für die Teilnahme an zukünftigen Meisterschaften vollzogen.

7 Sonderregelungen

7.1 Lobbyneustart

- Ein Lobbyneustart ist jeder vor Rennfreigabe stattfindende Neustart der Lobby (also auch während einer Einführungsrunde) und wird in folgenden Situationen vollzogen:
 - Falsche Lobbyeinstellungen (sofortiger Neustart!)
 - Bei Disconnet-Verlust eines Teilnehmers der Lobby zu einem Zeitpunkt, an dem dieser nicht mehr zum Rennen nachjoinen kann (Neustart am Ende einer Session bzw. im Rennbereit-Eingabe-Bildschirm oder sofort während der Einführungsrunde)
 - sonstige stark einflussnehmende Faktoren wie eventuelle Serverwartungen, Spielfehler, Wartung des PlayStation Networks
- Sessions, die vor dem Lobbyneustart abgeschlossen sind, werden nicht wiederholt und behalten ihre Gültigkeit → jeder Teilnehmer der Lobby hat in einem solchen Fall gegebenenfalls einen Screenshot des Qualifying-Ergebnisses zu machen
- Folgt der Lobbyneustart nach absolviertem Qualifying, wird wie folgt gestartet:
 - Fliegender Start mit Einführungsrunde
 - Fahrer, die im Qualifying getrennt wurden und nach der Trennung keine neue Zeit setzen konnten, müssen vom Ende des Feldes starten
- Die Renndauer ist im Fall von Verzögerungen durch Lobbyneustarts gegebenenfalls so zu reduzieren, dass das Rennen nicht nach 22:30 Uhr erfolgt
- ab einer Anzahl von 4 Lobbyneustarts kann die Rennleitung den Renntag auf einen vorerst unbestimmten Tag verschieben (s. 7.3)
- ein Lobbyneustart wird den Fahrern mit dem Verlassen der Lobby von SimSportRacing und SimSportRacingCo vor Rennfreigabe signalisiert → sollte zu erkennen sein, dass die Internetverbindung eines Fahrers Probleme macht, und dieser deshalb immer wieder für einen Lobbyneustart sorgen würde, wird dieser Fahrer nicht mehr bei der Entscheidungsfrage „Lobbyneustart?“ berücksichtigt

7.2 Rennabbruch und -neustart

- Ein Rennabbruch ist jeder nach Rennfreigabe stattfindende Abbruch des Rennens (also nach Einführungsrunde) und wird in folgenden Situationen vollzogen:
 - Trennung von SimSportRacing oder SimSportRacingCo
 - Trennung von min. 25% der teilnehmenden Fahrer innerhalb eines Augenblickes
 - sonstige den Renntag zu stark beeinflussende Vorkommnisse (z.B. Spielfehler) → SimSportRacing und / oder SimSportRacingCo haben in einem solchen Fall sofort einen Screenshot des aktuellen Stands der Platzierungen zu machen → ein Rennabbruch wird den Fahrern mit dem Verlassen der Lobby von SimSportRacing und SimSportRacingCo nach Rennfreigabe signalisiert → ab folgenden gefahrenen Renndauern wird das Rennen bei Abbruch gewertet:
 - Sprintrennen 1. Sprint: 30 Minuten
 - Sprintrennen 2. Sprint: 30 Minuten
 - Mittelstreckenrennen: 80 Minuten
 - Langstreckenrennen: 160 Minuten → bei noch nicht ausreichend gefahrener Renndauer erfolgt ein Rennneustart (s. u.) → ab einer Anzahl von 4 Rennabbrüchen kann die Rennleitung den Renntag auf einen vorerst unbestimmten Tag verschieben (s. 7.3)
- Ein Rennabbruch erfolgt nicht nach einem durch einen Fahrer selbstverschuldeten Geschehen, wie z.B. eine Massenkarambolage
- Ein Rennneustart ist die Wiederaufnahme eines Rennens am gleichen Tag nach einem Rennabbruch
- Es gibt kein neues Training und kein neues Qualifying
- Die Renndauer ist die noch zu fahren gewesene Renndauer bei Rennabbruch → Aufrundung auf nächstmögliche Einstellungsmöglichkeit vom Spiel
- Die Renndauer ist im Fall von Verzögerungen durch Rennneustarts gegebenenfalls so zu reduzieren, dass das Rennen nicht nach 22:30 Uhr erfolgt
- Das Wetter wird so eingestellt, dass es den Wetterverlauf des abgebrochenen Rennens nahe kommt → bereits abgeschlossene Wetterslots werden nicht wiederholt
- Der Start erfolgt bei einem Rennneustart wie folgt:
 - Fliegender Start mit Einführungsrunde (s. 4.4)
 - Die Platzierungen für die Startaufstellung sind die festgehaltenen Platzierungen bei Rennabbruch (Screenshot) von SimSportRacing bzw. SimSportRacingCo → unmittelbar nach dem Start wird der Screenshot vom Qualifyingergebnis verwendet
 - bereits ausgeschiedene Fahrer (Trennung, Disqualifikation, Aufgabe usw.) dürfen nicht am Rennneustart teilnehmen → Ausnahme: im Falle eines Rennabbruchs durch „Trennung von min. 25% des Fahrerfeldes innerhalb eines Augenblickes“ dürfen die betroffenen Fahrer am Rennneustart teilnehmen
 - wenn Boxenstopp-Pflicht vorhanden:

- erfolgt der Rennneustart innerhalb der ersten 15 Minuten der eigentlichen Renndauer, besteht für jeden Fahrer erneut eine Boxenstopp-Pflicht
- erfolgt der Rennneustart nach den ersten 15 Minuten der eigentlichen Renndauer, entfällt die Boxenstopp-Pflicht für jeden→ sollte zu erkennen sein, dass die Internetverbindung eines Fahrers Probleme macht, und dieser deshalb immer wieder für einen Rennabbruch bzw. -neustart sorgen würde, wird dieser Fahrer nicht mehr bei den Entscheidungsfragen „Rennabbruch?“ bzw. „Rennneustart?“ berücksichtigt

7.3 Verschiebung des Renntages

- Bei der Verschiebung eines Renntages werden alle bisherigen eingefahrenen Ergebnisse dieses Renntages, wie z.B. das Qualifying, für ungültig erklärt
- Am neuen Renntermin wird erneut der komplette Renntag gefahren
- Neue Renntermin-Findung durch vollständige Einigung der betroffenen Teams
- neuer Renntermin muss vor dem nächsten regulären Renntag der Liga sein, andernfalls wird der verschobene Renntag abgesagt und gestrichen
- Fahreranmeldungen der Teams für den eigentlichen Renntag bleiben gültig, können aber ohne Frist geändert werden
- Teams, die keine zwei Fahrer zum Renntag angemeldet hatten, können die Fahreranmeldung bis 19 Uhr des neuen Renntages nachholen.

7.4 Fahrer-Transfermarkt

- Zwischen zwei Saisons können Fahrer ohne Einschränkungen das Team wechseln
- Neue Fahrer können während der gesamten Saison einem Team beitreten
- das Team muss den Fahrer im Forum im Thread „Teamanmeldung für Saison 8“ in Form einer neuen Teamanmeldung anmelden
- Fahrerwechsel von einem zum anderen Team sind während der gesamten Saison erlaubt
- das neue Team muss den Fahrer im Forum im Thread „Teamanmeldung für Saison 8“ in Form einer neuen Teamanmeldung anmelden → zu beachten ist dabei: –unabhängig von der Liga darf ein Stammfahrer während einer Saison auf jeder Strecke nur einen Renntag absolvieren – ein Ersatzfahrer darf während einer Saison auf jeder Strecke max. zwei Renntage absolvieren – ein Team kann max. 4 Fahrer gleichzeitig angemeldet haben – insgesamt darf das Team 5 Fahrer im Verlauf einer Saison anmelden → wird ein 5. Fahrer gemeldet, muss einer der bisherigen 4 Fahrer abgemeldet werden; eine Widerrufung dieses Tausches ist i. d. R. nicht möglich→ sollte ein für das Team gemeldeter Fahrer kein einziges Rennen für das Team bestritten haben, kann bei der Projektleitung beantragt werden, die Verpflichtung eines solchen Fahrers für ungültig zu erklären und so einen neuen Fahrer verpflichten zu dürfen–steigt ein Ersatzfahrer innerhalb eines Teams zum Stammfahrer auf, zählt dieser Fahrer als „neuer“ Fahrer–wird ein Stammfahrer innerhalb eines Teams zum Ersatzfahrer, zählt dieser Fahrer als „neuer“ Fahrer.

7.5 Fahrzeug-Multi-Choice

- Verschiedene Fahrzeuge innerhalb eines Teams sind mit folgenden Voraussetzungen möglich:– die Lackierungen der unterschiedlichen Fahrzeuge müssen eine ähnliche oder im besten Fall identische Team-Lackierung aufweisen, der Teamname der Lackierung ist dabei nicht von Relevanz → eine Einzelfallentscheidung seitens der Projektleitung ist möglich, sofern die Lackierungen zwar einen unterschiedlichen Farbton aufweisen aber eine Teamzugehörigkeit zu erkennen ist an einem Rennen teilnehmen, müssen auch beide unterschiedlichen Fahrzeuge eingesetzt werden

7.6 Fahrzeugwechsel während der Saison

- Ein Fahrzeugwechsel kann folgende Formen annehmen:◦Wechsel der Lackierung mit gleich bleibenden Fahrzeugen
- Wechsel des/r Fahrzeuge/s mit gleich bleibender Lackierung (wenn möglich)
- Wechsel des/r Fahrzeuge/s mit Wechsel der Lackierung
- Ein Fahrzeugwechsel nach Ablauf der Anmeldefrist (Unterschied zwischen Rückmeldung und Neuanmeldung beachten) bzw. während der Saison ist jedem Team mit folgenden 1x gestattet:
 - der Fahrzeugwechsel ist im Forum im Thread „Teamanmeldung für Saison 8“ in Form einer Teamanmeldung bekannt zu geben
 - ein Fahrzeugwechsel nach Ablauf der Anmeldefrist (Unterschied zwischen Rückmeldung und Neuanmeldung beachten) bzw. während der Saison kann zu folgenden Zeitpunkten stattfinden:
 - nach Ablauf der Anmeldefrist (Unterschied zwischen Rückmeldung und Neuanmeldung beachten) und vor dem ersten Saisonrennen → nur in Form eines Lackierungswechsels mit gleich bleibenden Fahrzeugen!
 - zwischen Saisonrennen 3 und Saisonrennen 4
 - nach einem Patch, der einen erheblichen negativen Einfluss auf die BoP bezüglich des Fahrzeuges nach sich zieht (Zustimmung der Projektleitung nötig)
 - nach der Saison kann das Fahrzeug und / oder die Lackierung unter Beachtung der Regelung für die Fahrzeugwahl (s. 1) ohne Einfluss auf die nächste Saison gewechselt werden

•Die Wahl, auf welches Fahrzeug gewechselt werden soll, ist den Teams freigestellt, muss aber den Regelungen zur Fahrzeugwahl aus Kapitel 1 und Kapitel 2 entsprechen

8 Nachrückverfahren

8.1 Vor der Saison

Teams der letzten Saison, die sich nicht innerhalb der im Forum festgesetzten Frist für die neue Saison in Form einer Rückmeldung (s. 2) zurückmelden, verlieren ihren reservierten Startplatz in der Liga und werden an das aktuelle Ende der Warteliste gesetzt.

Teams aus unteren Ligen rücken in Platzierungs-Reihenfolge der Vorsaison nach, Absteiger der Vorsaison können keine Nachrücker sein, werden beim Nachrücken aber vor Neueinsteigern und Teams mit Lizenzentzug betrachtet.

Das Nachrückrecht ist als Nachrückpflicht zu betrachten, Einzelfälle die dagegen sprechen, sind bei der Projektleitung einzureichen die über den Verbleib des Teams entscheidet.

8.2 Während der Saison

Teams, die während der Saison einen Lizenzentzug erhalten oder sich aus der Meisterschaft abmelden, verlieren sofort ihren reservierten Startplatz in der Liga. → Teams aus unteren Ligen können in Platzierungs-Reihenfolge der aktuellen Saison nachrücken, allerdings nur zu folgenden Zeitpunkten:

•zwischen Saisonrennen 3 und Saisonrennen 4

•zwischen Saisonrennen 6 und Saisonrennen 7 →

sollte ein Team nicht Gebrauch von dem Nachrück-Recht machen wollen, geht das Nachrück-Recht an das nächste Team über → die bisher erfahrenen Punkte der Fahrer des Nachrücker-Teams werden zu einem Anteil von 60% in die höhere Liga mit übernommen (Aufrundung auf ganze Zahl)

8.3 Reale Teamnamen bei SimSportRacing

Reale Teamnamen werden bei SimSportRacing nur in Absprache mit der Projektleitung akzeptiert.

Für das Akzeptieren ist folgender Ablauf einzuhalten:– das virtuelle Team stellt per Email eine Anfrage an das Reale Team, einen realen Teamnamen verwenden zu wollen und leitet dieses an (info@simsport racing.com) weiter.

Diese akzeptiert Sofern ein Team mit realem Teamnamen auch die dazugehörige Lackierung (wenn im Spiel vorhanden) verwendet, kann diese Lackierung von keinem anderen Team (unabhängig von der Ligazugehörigkeit) verwendet werden

8.4 Aufnahme des Renntages durch die SHARE-Taste

(Ein ausführliches Tutorial mit Bildmaterial gibt es in unserem Forum zu sehen)

•Einrichten der Schnellaufnahme mit Hilfe der SHARE-Taste

•ruft mit Hilfe eurer SHARE-Taste das SHARE-Menü auf (entweder einmaliges Drücken oder durch gedrückt Halten der SHARE-Taste)

•wählt „Einstellungen fürs Teilen und Übertragen“ an

•stellt "Bedientyp SHARE-Taste" auf "einfache Screenshots"→ das Drücken der SHARE-Taste macht nun einen Screenshot→ das Gedrückt halten der SHARE-Taste öffnet nun das SHARE-Menü

•stellt „Länge des Videoclips“ auf „60 Minuten“

•Schnellaufnahme mit Hilfe der SHARE-Taste durchführen

•Startet das Spiel, welches aufgenommen werden soll

•drückt zweimal schnell hintereinander die SHARE-Taste um die Aufnahme zu starten (ein „Aufnahme-Symbol“ erscheint oben links)

•das erneute zweimalige schnelle Drücken hintereinander der SHARE-Taste beendet die Aufnahme wieder (eine Benachrichtigung darüber erscheint oben links)und speichert diese in der Aufnahmegalerie eurer PS4 ab→ zu beachten ist: nach Ablauf der eingestellten „Länge des Videoclips“ endet die Aufnahme automatisch, demnach sollte während eines Renntages im besten Fall für jede Session eine eigene Aufnahme angefertigt werden. Bei einer Rennsession mit einer Renndauer von über 60 Minuten muss die Aufnahme nicht manuell beendet werden, da die Schnellaufnahme nach 60 Minuten automatisch beendet und abgespeichert wird (eine neue Aufnahme unmittelbar vor dem Rennstart, also am besten im Rennbereit-Bildschirm, ist zu starten). Die restlichen Minuten des Rennens werden dann automatisch von der PS4 mit aufgezeichnet und sind im Ergebnisbildschirm am Ende des Rennens wie folgt manuell abzuspeichern:•ruft mit Hilfe eurer SHARE-Taste das SHARE-Menü auf (Gedrückt halten der SHARE-Taste)•wählt "Videoclip speichern" oder drückt die Viereck-Taste"; damit sind die restlichen Minuten des Rennens lückenlos in der Aufnahmegalerie eurer PS4 gespeichert.

Ebenfalls zu beachten ist: sollte das Spiel während einer Aufnahme beendet werden, wird auch die Aufnahme beendet!

Dieses Reglement gilt für alle Ligen & Veranstaltungen der GT3-Teammeisterschaften, die innerhalb von SimSportRacing veranstaltet werden. Die Leitung behält sich das Recht auf Änderungen für einzelne Rennen oder ganze Meisterschaften vor. Version 2.1 (07.01.2020)

Die Aufnahmen sind mindestens für 2 Wochen aufzubewahren (also bis zum nächsten Renntag der Liga) und auf Anfrage der Renn- oder Projektleitung zur Verfügung zu stellen!

8.5 One-Shot-Qualifying

Vor dem Renntag wird auf einer Liste festgehalten, in welcher Reihenfolge die Fahrer ihre einzelne Hotlap im Qualifying fahren: Hotlap 01: Fahrer A Hotlap 02:Fahrer B Hotlap 03:Fahrer C[...]Hotlap 16:Fahrer Q Zu Beginn der Qualy-Session geht Fahrer A auf seine Outlap. Fahrer B beobachtet ihn vom Boxenmonitor aus. Sobald Fahrer A seine Hotlap beginnt, fährt Fahrer B aus der Box in seine Outlap. Unverzüglich nach Ende seiner Hotlap zieht sich Fahrer A in die Box zurück. Wenige Sekunden später beginnt Fahrer B seine Hotlap, während Fahrer C aus der Box auf seine Outlap geht. So geht das immer weiter, bis schließlich am Ende Fahrer Q seine Hotlap beendet hat und die Startaufstellung feststeht.

Die Listen mit den Reihenfolgen sind zur gegebenen Zeit im Forum unter der jeweiligen Teammeisterschaft zu finden und werden auch noch einmal im Twitchchat bei der Übertragung geschrieben.

