



Simulationsspezifische Regelwerkserweiterung iRacing

Inhaltsverzeichnis

7. QUALIFYING	1
7.6.2. <i>Offene Qualifikation mit Zeit-/ Rundenbeschränkung</i>	1
7.6.3. <i>Qualifikation mit Zeit-/Rundenbeschränkung</i>	1
8. RENNEN	2
8.2. STEWARDING	2
8.2.1. <i>Frühstarts</i>	2
9. TRACK LIMITS	2
10. FLAGGEN	2

7. Qualifying

7.6. Alle simulationsspezifischen Regeln zur Nutzung der Funktion „Return to Garage“ (RTG).

7.6.1. In den Veranstaltungen in der Simulation „iRacing“ werden durch RennWelten verschiedene Formate zur Durchführung der Qualifikation vorgenommen. Diese ziehen auch nachfolgende Regeln nach sich, die in den folgenden Punkten erläutert werden.

7.6.2. Offene Qualifikation mit Zeit-/ Rundenbeschränkung

Im beschriebenen Qualifikationsverfahren wird es für die Fahrer die Möglichkeit geben, in einer offenen Qualifikationssession gemeinsam auf der Strecke ihre Runde zu setzen und sich zu für die nachfolgenden Sessions zu positionieren. Das Nutzen der Funktion „Return-to-Garage“ ist lediglich gestattet, wenn ein Fahrer sein Fahrzeug derart beschädigt hat, dass ein Weiterfahren ohne Behinderung anderer nicht möglich ist. Ein erneutes Herausfahren ist hierbei nicht gestattet.

- **Live-Stewarding-Events:**
Fährt ein Fahrer entgegen den obenstehenden Regeln unerlaubt wieder aus der Box und/oder leistet den Anweisungen der Stewards (Veröffentlichung Ingame-Chat) nicht Folge, wird dieser Fahrer ohne weitere Ankündigungen für die gesamte restliche Laufzeit der Qualifikation disqualifiziert.
- **Post-Race-Stewardings-Events:**
Fährt ein Fahrer entgegen den obenstehenden Regeln unerlaubt wieder aus der Box, wird diesem Fahrer für das nächste anstehende Ligarennen, an dem der betroffene Fahrer teilnimmt, eine Qualifikationssperre ausgesprochen.
Für den Fall, dass es sich um ein Einzelevent handelt, es sich um das letzte Rennen einer Eventreihe handelt oder der betroffene Fahrer keine weiteren Rennen in der betroffenen Eventserie bestreitet, erhält der Fahrer eine Zeitstrafe auf das eingefahrene Rennergebnis in Höhe von 30 Sekunden.

7.6.3. Qualifikation mit Zeit-/Rundenbeschränkung

Im beschriebenen Qualifikationsverfahren wird es für die Fahrer die Möglichkeit geben, in einer Qualifikationssession einzeln auf der Strecke ihre Runde zu setzen und sich zu für die nachfolgenden Sessions zu positionieren. Aufgrund der beschränkten Zeitdauer dieser Qualifikationsvariante wird der Fahrer durch die Nutzung der „Return to Garage“ – Funktion tendenziell benachteiligt, weswegen in diesem Qualifikationsverfahren die Nutzung nicht geahndet wird.

8. RENNEN

8.1. Der Rennstart wird entsprechend der simulationsinternen Regeln durchgeführt. Das Fahrerfeld wird durch die Simulation in der entsprechenden Startaufstellung angeordnet. Sobald alle Fahrer sich in der Startaufstellung befinden oder die gesetzte Zeit zum Aufstellen abgelaufen ist, wird die Einführungsrunde begonnen. Im Regelfall fährt das gesamte Fahrerfeld eine vollständige Einführungsrunde, bis es an der Start-Ziel-Linie am Ende der Einführungsrunde in das Rennen gestartet wird.

8.1.1. Das Fahrerfeld wird in Rennen mit mehreren Fahrzeugklassen anhand dieser angeordnet, d.h. die erfahrene Position in der Qualifikation wird lediglich zur Anordnung innerhalb der eigenen Fahrzeugklasse genutzt. Ist diese Einstellung in einem Rennen mit verschiedenen Fahrzeugklassen nicht aktiviert, wird das Rennen dennoch regulär gestartet.

8.1.2. Abweichende Regeln zur Startaufstellung, Einführungsrunde oder Startprozedere können sich aus Rennserien- oder Eventspezifischen Regelwerken ergeben.

8.2. Stewarding

8.2.1. Frühstarts

Frühstarts werden je nach Art des Stewarding folgendermaßen bestraft. Dabei ist zu beachten, dass auch hierbei, beim Stewarding basierend auf Einreichungen, nur auf Einreichungen reagiert wird.

8.2.1.1. Live Stewarding:
Drive-Through (DT)

8.2.1.2. Post-Race Stewarding
30s Zeitstrafe auf das Rennergebnis

8.3. Ein Rennen ist beendet, wenn der Fahrer die Ziellinie überquert und dabei die Zielflagge gesehen hat. Dabei muss ein Fahrer für die Wertung zusätzlich mindestens 50% der Renndistanz (Runden) des führenden Fahrzeugs absolviert haben. Selbes gilt bei Rennabbruch.

8.3.1. Bei einem Multi-Class-Rennen beziehen sich die 50% Renndistanz (Runden) auf das führende Fahrzeug der Klasse.

9. TRACK LIMITS

9.1. Die Überschreitung von Streckenbegrenzungen werden in der Simulation „iRacing“ von der Software aufgenommen und entsprechend bestraft mit einem Incident Point. Eine Übersicht über die Folgen der Ansammlung von Incident Points in einem Rennen können den Rennserien- oder Eventspezifischen Regelwerken entnommen werden.

10. FLAGGEN

Die zu berücksichtigen Definitionen der Flaggen und Ihre Auswirkungen sind dem aktuell gültigen „Official Sporting Code“ zu entnehmen, der durch die Plattform iRacing gesondert veröffentlicht wird. Es ist jeweils die aktuelle Fassung zu beachten.