

Reglement GT Racing Liga

Fassung vom 08,09,2010

Die GT-Racing-Liga (im folgenden GTRL genannt) gibt für die Mitgliedschaft und ausgetragenen virtuellen Bewerbungen folgendes Reglement bekannt. Dieses Reglement ist von allen Mitgliedern und Gästen einzuhalten. Es regelt den Umgang miteinander und das Verhalten an den Trainings, Renn- und Funbewerbungen. Das Reglement umfasst alle Bereiche der Mitgliedschaft bei der GTRL. Es wird von den Rennkommissaren überwacht und ein Anfechten von Entscheidungen der Rennleitung ist nicht zulässig.

Bei Unverständlichkeit oder Missverständlichkeit über die Regelauslegung, ist darüber die Rennleitung zu informieren. Diese wird dann eindeutig interpretieren. Eine rechtliche Anfechtung dieses Reglements ist nicht statthaft. Dieser Schriftsatz ist nur in deutscher Sprache zu verstehen und gibt folgende Paragraphen vor:

§ 1: Voraussetzung für die Mitgliedschaft in der GTRL

§ 2: Teilnahmebedingungen an Rennbewerbungen

§ 3: Mitgliedsbeiträge

§ 4: Termine und Zeiten

§ 5: Gameserverprobleme

§ 6: Fahrverhalten

§ 7: Rennablauf

§ 8: Qualifikation

§ 9: Warm-up

§ 10: Rennen

§ 11: Nach dem Rennen

§ 12: Punktesystem

§ 13: Strafkatalog und Strafen

§ 14: Rennkommission

§ 1: Voraussetzung für die Mitgliedschaft in der GTRL

§ 1.01 Allgemeine Grundlagen

Prinzipiell kann jeder Mitglied der GTRL werden, solange er nicht gegen die Gemeinschaft und bestehen der Liga, gegen die guten Sitten verstößt, keine rassistische oder diskriminierenden Äußerungen tätigt und auch keine Handlungen setzt (z.B. schriftlich in anderen Foren die die GTRL in ein schlechtes Licht rückt), die der GTRL schaden, in welcher Form und an welchem Handlungsort auch immer. Jeder Versuch, Unruhe, eine Spaltung oder den Umsturz der GTRL herbeizuführen, wird mit dem sofortigen Ausschluss aus der Liga geahndet. Für den Ausschluss eines Mitglieds ist die einfache Mehrheit der Kommissare notwendig. Das Ergebnis wird im Forum bekanntgegeben.

Mitglieder müssen im Vollbesitz ihrer geistigen und motorischen Fähigkeiten sein. Höflicher und respektvoller Umgang mit den anderen Mitgliedern ist selbstverständlich. Weiters wird darauf hingewiesen, dass auch minderjährige bei den Trainings und Bewerbungen teilnehmen und es wird gebeten, sich dementsprechend zu verhalten. Bei zuwiderhandeln wird dieses Mitglied gebeten, seinen Umgang zu ändern, im Wiederholungsfall kann auch ein Ausschluss aus der Liga ausgesprochen werden.

§ 1.02 Hinweis

Für die Teilnahme an Bewerbungen, sind Voraussetzungen notwendig, die in Unterparagraphen eingeteilt sind. Mitglieder haben selbst dafür zu sorgen, dass diese Voraussetzungen erfüllt werden.

§ 1.03 Verantwortung

Jedes Mitglied ist selbst dafür verantwortlich, dass seine Soft- u. Hardware ordnungsgemäß funktioniert und während eines Rennens keine Probleme bereitet.

§ 1.04 Technische Voraussetzungen

Jedes Mitglied ist angehalten, seine Soft- u. Hardwareeinstellungen gemäß unserer Statuten einzurichten. Falls das nicht möglich sein sollte, kann eine Teilnahme an dem Bewerbungen der GTRL untersagt werden, solange bis diese Voraussetzungen erfüllt werden.

Hilfestellung wird im Forum oder von der Rennleitung angeboten.

I. Software

Die für die Teilnahme an den von der GTRL ausgetragenen Wettbewerben und Meisterschaften, müssen die jeweils notwendigen Spiele in Originalfassung vorhanden sein.

Die für die Verwendung notwendigen Updates müssen korrekt installiert sein. Es sind keine Cheats oder Veränderungen an den Spielen erlaubt. Bei Zuwiderhandlung (cheaten bzw. eigenhändige Änderungen am Spiel bzw. Mod) wird dieses Mitglied ausgeschlossen und aus der Wertung gestrichen.

Die Verwendung des Kommunikationstool „Teamspeak²“ wird empfohlen, ist jedoch nicht zwingend vorgeschrieben. Konfigurationen des Tools für die GTRL, sind im Forum beschrieben. Falls es zu Probleme(n) kommt, kontaktiere einen Admin bzw. Rennleiter um es zu lösen.

Für das Spiel GTR² im speziellen ist im Hauptmenü des Spiels unter **Optionen > Erweitert > Erholung von Unfällen** zu deaktivieren (Lämpchen aus). Für andere Spiele wird die Einstellung im Forum von der Rennleitung bekannt gegeben.

II. Hardware

Die für die Steuerung des Spiels erforderliche Hardware wird vorausgesetzt und ist den Mitgliedern frei gestellt. Die Computerleistung und Onlineverbindung muss den Anforderungen entsprechend sein und fehlerfrei funktionieren. Es ist wichtig, dass die Verbindungen und die Computer der einzelnen Teilnehmer korrekt und ohne Fehler arbeiten. Andauernde Störungen beeinträchtigen den Gameserver und dieser könnte andere Teilnehmer in der Verbindung verlieren. Bei andauernden Technischen Problemen eines Mitglieds, obliegt es der Rennleitung diesen Teilnehmer vom Server zu entfernen (kicken). Das kann auch während eines Wettbewerbs erfolgen. Dieses Mitglied wird erst dann wieder zu dem Wettbewerb zugelassen, wenn bei einem Sichtungswettbewerb die Tauglichkeit seiner Hard und Software sowie die Stabilität der Onlineverbindung festgestellt werden.

III. Gameserver

Unser Gameserver ist dauerhaft online (Ausnahme sind technische, softwaremäßige Probleme oder Serverwartung) und ist nur für Mitglieder permanent zugänglich (Passwortschutz). Es kann beliebig auf die von der GTRL angebotenen Server trainiert werden.

§ 2: Teilnahmebedingungen an virtuelle Wettbewerben

- I. Neue Mitglieder werden erst zu dem Meisterschaftswettbewerb zugelassen, wenn sie vorher an einem Testwettbewerb (Sichtungswettbewerb) teilgenommen haben. Dieses Sichtungswettbewerb zählt nicht zu den Meisterschaften. Die Teilnahme wird erst dann erteilt, wenn die Rennleitung neuen Mitgliedern ein positives und faires Verhalten feststellt. Rundenzeiten und Ausgang solcher Sichtungswettbewerben sind völlig unwichtig. Einzig das richtige Verhalten zählt.
- II. Mitglieder unter 18 Jahren müssen einmalig eine unterschriebene, schriftliche Einverständniserklärung der Eltern bzw. des Erziehungsberechtigten der Rennleitung zusenden (per Post. Die Adresse ist auf der Webseite ersichtlich), oder aktive Mitglieder bürgen für Minderjährige. Erst mit dieser Erklärung oder Bürgschaft dürfen Minderjährige an den GTRL-Meisterschaften und sonstigen kostenpflichtigen Events der GTRL teilnehmen. Eine Fälschung dieser Erklärung wird zur Anzeige (Urkundenfälschung) gebracht. **Es gilt Österreichisches Recht.**
- III. Es darf sich immer nur mit dem bekanntgegeben Namen und nur mit dem angemeldeten und bestätigten Fahrzeug zu Wettbewerben eingeloggt werden. Sogenannte Clankürzel in Klammern vor (Nick)Namen sind nicht erlaubt. Bei langen Namen kann der Vorname weggelassen bzw. gekürzt sein. Namensänderungen müssen vorher von der Rennleitung genehmigt werden.
- IV. Ein Wechsel des Fahrzeugtyps in einem laufendem Wettbewerb wird nicht gestattet. Falls sich nach dem Saisonstart technische Probleme (keine Grafischen) mit diesem Fahrzeug ergeben, obliegt es der Rennleitung zu entscheiden, dieses Fahrzeug nachzubessern oder einen anderen Wagen zuzuweisen.
- V. Ab dem ersten Rennen einer Meisterschaft, darf kein Fahrer das Team wechseln. Falls sich zwei Teampartner nicht mehr einig sein sollten, kann bei der Rennleitung über den Austritt eines Fahrers aus diesem Team angefragt werden. Dieser Teamaustritt MUSS von beiden Fahrern beantragt werden. Derjenige Fahrer, der das Team verlässt, muss ein neues Team gründen. Er darf in kein bereits bestehendes Team eintreten. Beide betreffende Teams sind bis zu Saisonende Singleteams. Auch

dürfen bis Ende Saison, keine neuen, in die Liga eingetretenen Fahrer, in eines dieser beiden Teams Starten.

Beide Fahrer behalten ihre persönlichen Meisterschaftspunkte. Teampunkte werden so geteilt, je nachdem welcher Fahrer welche Punkte errungen hat. Eventuelle Strafpunkte werden mitgenommen.

Ein neuerliches Zusammenkommen dieser beiden Fahrer, ist bis zum Saisonende nicht erlaubt. Weitere Schritte sind der Rennleitung vorbehalten. Neue Mitglieder haben ansonsten freie Teamwahl. Maximal zwei Fahrer Pro Team.

Scheidet ein Fahrer während der laufenden Saison aus der Liga aus, so darf dieser Platz nur mit einem neuem Mitglied besetzt werden. Als neues Mitglied gilt, das sich dieser Fahrer zum ersten mal bei uns registriert und die Voraussetzungen für die Meisterschaft erfüllt. Nur eine Änderung des Namens/Nickname gilt nicht.

- VI. Fahrer mit ständigen Abweichungen (Mismatch) können vor Beginn des Rennens ausgeschlossen werden. Dieser Fahrer hat dies im freien Training zu kontrollieren bzw. sich aus- u. einzuloggen. Notfalls muss er einen eventuellen Mod oder das Spiel neu installieren, falls eigenmächtigen Änderungen gemacht wurden. Bei Problemen wird von der Rennleitung Hilfe angeboten, diese Probleme zu beseitigen.
- VII. Jeder Fahrer wird gebeten, seine Zu- oder Absage für geplante Bewerbe im Eventkalender einzutragen. Der Eventkalender befindet sich auf der Webseite rechts. Die Nichtteilnahme an vier aufeinander folgenden Rennen ohne vorherige Absage im Eventkalender oder ohne einer Erklärung im Forum, wird als Austritt aus der Ligagemeinschaft angesehen. Wenn ein Mitglied sich innerhalb von sechs Monaten nicht auf unserer Webseite meldet oder der Rennleitung eine Mail mit einer Klärung zukommen lässt, wird seine Mitgliedschaft gelöscht. Die bereits einbezahlten Beiträge werden nicht zurückerstattet.
- VIII. Meisterschaften, Events oder andere Bewerbe und deren Termine, werden im Forum bekanntgegeben. Für diese Events muss sich rechtzeitig angemeldet werden.
- IX. Eigene Skins (Fahrzeuglackierung) dürfen für die Meisterschaften benutzt werden und muss vorher der Rennleitung zur Überprüfung zugesandt werden. Jede Startnummer wird nur einmal vergeben. Wunschnummern können bei der Rennleitung vor Meisterschaftsbeginn eingereicht werden. Wunschnummer beginnen nach dem letzten gemeldeten Fahrer. Jeder Fahrer behält diese Startnummer die ganze Meisterschaft über und wird nicht gewechselt. Eine Nummernplatte mit der Startnummer wird von der Rennleitung bereitgestellt und muss deutlich sichtbar, seitlich angebracht werden. Die Größe, Form und Design der Nummernplatte wird von der Rennleitung vorgegeben und darf nicht verändert werden. Es müssen mindestens 2 Nummernplatten am Fahrzeug, jeweils an den vorderen Türen (Fahrer und Beifahrertüre) mittig angebracht werden. Diese dürfen NICHT in das Gesamtdesign integriert oder „übermalt“ werden. Die Nummernplatte ist aus unserem Downloadsektor zu entnehmen. Diskriminierende, Rassistische, Beleidigende, den guten Sitten widersprechende oder Pornographische Design werden nicht zugelassen. Fertig gepaintete Autos müssen der Rennleitung mindestens 3 Wochen vor Meisterschaftsbeginn zugesandt werden. Die Rennleitung kann eingesandte Design ablehnen oder Änderungen verlangen.
Änderungen an bestätigten und bereits verwendeten Skins, müssen spätestens 1 Woche vor einem Rennen, der Rennleitung zur Sichtung eingesandt werden, damit genug Zeit bleibt, allen Mitgliedern diese Änderung zur Verfügung zu stellen und zu installieren.
WIR BITTEN ALLE MITGLIEDER, REGELMÄSSIG UNSERE HOMEPAGE AUF AKTUALISIERUNGEN DER SKINS ZU ÜBERPRÜFEN.
- X. Teile der Fahrzeugoberfläche (z.B. die Sonnenblende) können für einen Ligasponsor reserviert werden und sind daraufhin freizuhalten. Dieses wird vorher im Forum bekanntgegeben.
- XI. Teams können gebildet werden, Ein Team kann nur zwei Autos und zwei Fahrer einsetzen. Die Lackierung der zwei Fahrzeuge muss gleich sein. Sie müssen sich nur durch kleine verschiedenfarbige Flächen unterscheiden. (Beispiel: Verschiedenfarbige Außenspiegel) Andere Unterscheidungsmerkmale müssen der Rennleitung vorgelegt werden und diese wird dann entscheiden. Ein Mix verschiedener Fahrzeugklassen/Gruppen ist nicht erlaubt. Das Design aller Teams muss sich Graphisch unterscheiden.

§ 3: Mitgliedsbeiträge

Der Mitgliedsbeitrag (bzw. Startgeld) erlaubt dem Fahrer an den GTRL-Meisterschaften und sonstigen kostenpflichtigen Events teilzunehmen.

- I. Der Mitgliedsbeitrag kostet für Erwachsene (ab 18 Jahren) Monatlich € 4,00, pro Saison € 40,00. Minderjährigen (unter 18 Jahren) kostet der Mitgliedsbeitrag € 20,00 per Saison. Die Bezahlung des Mitgliedsbeitrages (bzw. des Startgeldes) kann viertel- halb- oder ganzjährig erfolgen und ist im Voraus zu bezahlen. Bestehende Mitglieder haben bis Ende Juli, also 4-6 Wochen vor Beginn der Saison ihren Mitgliedsbeitrag auf ein int. Bankkonto (IBAN, BIC) zu überweisen. Die Bankdaten sind im Forum ersichtlich, andernfalls sind diese bei Ligaleitung zu erfragen.
- II. Bei Minderjährigen Mitgliedern ist die Erlaubnis der Eltern oder des Vormunds SCHRIFTLICH (Postalisch) erforderlich. Ohne diese Erlaubnis ist keine Teilnahme für Minderjährige an den GTRL-Meisterschaften möglich. Jedes Mitglied ist selbst dafür verantwortlich, dass der Beitrag RECHTZEITIG bei der Ligaleitung eintrifft. Ohne eingelangte Zahlung ist eine Teilnahme an der Meisterschaft nicht erlaubt. Wird ein Mitglied aus der Liga ausgeschlossen oder verlässt diese freiwillig, so besteht kein Anspruch auf Rückerstattung der bereits bezahlten Beiträge. Beiträge werden nur dann rückerstattet, wenn Minderjährige die Einverständniserklärung fälschen und diese Erklärung als nicht Rechtswirksam eingestuft wird. In diesem Fall wird Anzeige erstattet. **Siehe § 2 Abs. II.**
- III. Neue Mitglieder, die sich während der Saison anmelden, haben eine maximale Probefrist von 4 Wochen. Möchte ein neues Mitglied vor Ablauf der 4 Wochenfrist am Ligabetrieb der GTRL teilnehmen, muss dieser seinen notwendigen Mitgliedsbeitrag bezahlen. Voraussetzung: Erfüllung der § 1 u. § 2 sowie ein positives Sichtungsrennen. Der Mitgliedsbeitrag wird dann aliquot berechnet. Die Zahlung muss auf jeden Fall VOR einer Teilnahme an einem Meisterschaftsrennen erfolgen. Ein Mitgliedswerber kann unbeschränkt innerhalb der 4 Wochen unsere Server nützen, doch ein „Probeweises mitfahren“ an den Meisterschaftsläufen ist nicht möglich, da in diesem Fall die laufende Meisterschaft verfälscht wird. Bei Bezahlung der Beiträge, ist diese Regelung hinfällig da es sich dann automatisch um ein Vollmitglied handelt.
- IV. Der Gesamtsieger, Zweitplatzierte sowie Drittplatzierte Fahrer in der Gesamtwertung einer Rennserie erhalten Pokale. Soweit eine Teamwertung in der Rennserie geführt wird, werden auch die besten drei Teams mit Pokale belohnt. Urkunden erhalten jedes aktive Mitglied in Form eines PDF-Dokuments.

§ 4: Termine und Zeiten

Renntermine und Strecken stehen im Event-Kalender, sowie im Link [Termine & Ergebnisse](#) in der jeweiligen Rennserie und gelten für die ganze Saison.

Der Zeitliche Ablauf jedes Rennabends sowie die genauen Startzeiten stehen im Link [Special Agreement](#) der jeweiligen Rennserie und werden strikt eingehalten. Eine Verschiebung der Zeiten ist nicht möglich (ausgenommen techn. Probleme des Gameservers). Ein Ersatztermin wird im Forum von der Rennleitung bekanntgegeben. Die offiziellen Beginnzeiten der Rennabende stehen im Event-Kalender bzw. am Flyer (Startseite) und werden nicht verschoben. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, im Einzelfall über eine zeitliche Änderung kurzfristig zu entscheiden, diese wird im Forum bekanntgegeben.

§ 5: Gameserverprobleme

Bei Störung des Gameservers, der Lobby (Abbruch) oder eines technischen Problems obliegt es der Rennleitung einen eventuellen Ersatztermin festzulegen. **Jedes Rennen wird nur einmal gestartet. (Bei Massenkarambolage oder DQ erfolgt kein Neustart!).**

§ 5.01 Lags

Ein Lag ist eine vorübergehende Verzögerung in Computernetzwerken (schlechter Pingwert) und tritt meistens bei Problemen mit der Server-Client-Verbindung auf. Datenpakete brauchen unerwartet lange Zeit um ihr Ziel zu erreichen. Die Übertragungsgeschwindigkeit ist negativ beeinträchtigt. Lags oder Ruckler werden nicht als Entschuldigung im Falle eines Unfalls und zur Minderung des Strafmaßes akzeptiert, da laut Statuten jeder Fahrer selbst für eine einwandfreie Verbindung verantwortlich ist. Fahrer, welche durch ein Lag eines anderen Fahrers ihr Rennen beenden müssen, erhalten trotzdem, nach einem festgelegten Schema (Tröst-) Punkte.

§ 6: Fahrverhalten

§ 6.01 Allgemein

Mit der Teilnahme an den Meisterschaften und an dem von der GTRL ausgetragenen Wettbewerben, müssen alle Fahrer ihre Motorischen und Technischen Fähigkeiten unter Kontrolle haben. **JEDER FAHRER HAT SICH AUF DER STRECKE SO ZU VERHALTEN, DASS ER JEDERZEIT EINEN UNFALL VERMEIDEN KANN ODER ZU VERMEIDEN VERSUCHT UND DIESER SEIN FAHRZEUG ZU JEDER ZEIT BEHERRSCHT. Für die Untersuchung eines Zwischenfalls wird vor allem seine Fähigkeit bewertet, ob der**

Fahrer diesen Unfall hätte vermeiden können, egal ob dieser dabei Zeit und Positionen verloren hätte. Absichtlich herbeigeführte Unfälle können mit der Disqualifikation des Rennens bestraft werden. Siehe Strafkatalog.

§ 6.02 Tempolimits

Der Geschwindigkeitsbegrenzer in der Boxengasse gilt immer. Auch bei Trainings und Trainingsrennen. Im Besonderen aber an den Rennabende. Langsam fahrende Autos (kein Renntempo), die aus der Box kommen oder sich auf dem Weg in die Box befinden, haben die Fahrlinie freizuhalten und nachfolgende Fahrer keinesfalls zu behindern oder in einen Unfall zu verwickeln. Fahrer mit einem beschädigten Auto haben im Training sofort die Esc-Taste zu drücken. Im Rennen auf dem Weg zur Box, ist der nachfolgende Verkehr zu beachten, vorbeizulassen und keinesfalls zu behindern. Eine Nichtbeachtung wird von der Rennleitung nach Strafkatalog geahndet.

§ 6.03 Rennstrecke-Definition-Verhalten

- I. Die Rennstrecke wird durch zwei weiße, durchgehende Linien gekennzeichnet und begrenzt. Innerhalb dieser Linien kann jeder Fahrer seine Fahrspur frei wählen. Wenn ein Fahrer eine dieser zwei Linien zur Gänze überfährt (verlassen der Strecke), hat er beim zurückkehren auf die Strecke absoluten NACHRANG gegenüber den nachfolgendem Verkehr, dieser ist keinesfalls zu behindern und es ist sich dahinter einzureihen. Beim Start und im Rennen ist es verboten, die Linien für ein Überholmanöver komplett zu überfahren. Ausnahme ist ein verhindern eines Unfalls.
- II. Die Sicherheitslinie nach der Boxenausfahrt (aus der Boxengasse kommend) darf zu keiner Zeit überfahren werden. Auch nicht in Trainings und Trainingsrennen.
- III. Bei Ausfahrt aus der Boxengasse ist immer auf den Verkehr auf der Strecke zu achten. Dieser wird auch durch eine Blaue blinkende Ampel am Ende der Boxengasse angezeigt. Die Weiße Sicherheitslinie nach der Boxenausfahrt, darf bis zum Ende mit keinem Rad überfahren werden. Danach ist sich ohne Gefahr für andere Fahrer einzureihen, diese sind dabei keinesfalls zu behindern oder in einen Unfall zu verwickeln. Im freien Training oder in der Qualifikation ist dem Fahrer auf der Strecke ABSOLUTER VORRANG zu geben und erst hinter diesen einzureihen.
- IV. Die Auslaufzonen nach einer Kurve dürfen kurzzeitig befahren werden. Ein permanentes weiterfahren außerhalb der Strecke ist nicht erlaubt und gilt als verlassen der Strecke.



Beispiel: Auslaufzone bei Hockenheimring

Eine Nichtbeachtung wird von der Rennleitung nach Strafkatalog geahndet.

§ 7: Rennablauf

- I. Mitteilungen im Chat und im Teamspeak sind während der Qualisession und Rennsession nicht erlaubt! Die Quali- u. Rennsession endet erst mit dem Umschalten auf die nächste Session. Ausnahme: Bei einer Einzelqualisession kann der zuständige Rennleiter den Fahrern die Erlaubnis erteilen (per Chat oder TS) ihre Hotlap zu beginnen.
- II. Ab dem Warm Up, können sich Teampartner in ihre eigenen Teamchannel im TS zurückziehen und ungestört sprechen. Auch ein kommunizieren per Chat ist erlaubt.
- III. Nach dem einloggen ins Spiel, darf der Fahrer während des Rennenabends, das Spiel nicht mehr verlassen (ausgenommen bei technische Probleme). Bei anhaltenden Problemen mit der Verbindung kann die Rennleitung einen Ausschluss. (Siehe § 2. Abs. II) dieses Fahrers aussprechen. Andere Teilnehmer könnten dadurch Schwierigkeiten bei ihrer Verbindung zum Server bekommen. Auch bei

einem vorzeitigen Ausscheiden aus dem Rennen ist ein Aussteigen aus dem Spiel nicht erlaubt. Denn dadurch können Verbindungsprobleme entstehen die andere Fahrer beeinträchtigen. Die Einhaltung dieser Regel wird von der Rennleitung überprüft und gegebenenfalls auch bestraft.

- IV. Beim Spiel hat jedes Team im Rennen nur einen Boxenplatz! Die Fahrer eines Teams sollen sich vor dem Rennen auf die Renntaktik abstimmen, bzw. im Teamspeak absprechen. Das Spiel gibt dem Fahrer auch den Hinweis ob der Boxenplatz frei oder vom Teamkollegen besetzt wird.

§ 8: Qualifikation

Es gibt zwei Varianten der Qualifikation, die zum Einsatz kommen.

Variante A - eine Massenqualifikation

Variante B - die Einzelqualifikation

Nach welcher dieser beiden Varianten der Event ausgetragen wird, kann man im Link [Special Agreement](#) der jeweiligen Rennserie nachlesen.

Für Variante B gilt, dass beim erstmaligen Einloggen in die Qualisession, keine Runde gefahren werden darf. Diejenigen Fahrer die sich erstmalig einloggen, müssen das Rennen aus den hinteren Startpositionen, nach den gezeiteten Fahrern starten. Die Reihenfolge dieser Fahrer wird vom Spiel festgelegt. Fahrer die vom freien Training, in die Qualisession umsteigen, dann allerdings vom Server getrennt werden, (das heißt vor Beginn der Qualifikationstrainings an dabei sind) dürfen trotzdem ihre Qualifikation fahren. Die Startreihenfolge wird vom Spiel festgelegt. In der Regel sind es die hinteren Startpositionen, im Fall eines Hotlapqualifying (Variante B) starten diese also dementsprechend früher in ihre Qualifikation. Fahrer, die während der Qualisession mehrmals ein- u. ausloggen, können vor dem Rennen verabschiedet werden (gekickt). Auch technische Probleme ändern diese Regel nicht. Siehe [§ 1.04. Abs. I und II](#)

§ 8.01 Qualifikationsvariante A - Massenqualifying

Alle ab Sessions-Start anwesenden Fahrer können bei vorgegebener Session-Dauer, uneingeschränkt ihre Runden fahren und versuchen ihre Rundenzeit zu verbessern. Die Dauer der Qualisession ist im Spiel ersichtlich bzw. im Link [Special Agreement](#) der jeweiligen Rennserie nachzulesen.

Fahrer, welche schneller unterwegs sind, dürfen nicht behindert werden, es sei denn, der Fahrer fährt gerade selbst seine Qualifikationsrunde (n). Bei vorsätzlicher Behinderung anderer Fahrer wird die Rennleitung Strafen auszusprechen. Bei einem verlassen der Strecke oder Unfall ist unverzüglich die ESC-Taste zu drücken, um nachfolgende Fahrer nicht zu behindern. Fahrer die sich gerade selbst auf ihrer Hotlap befinden, wird empfohlen, ihr Licht einzuschalten, damit die Fahrer, die sich gerade auf ihrer Inlap befinden oder langsamer fahren, rechtzeitig die Fahrspur freigeben können. Das Licht darf nur in der/den Hotlaps eingeschaltet werden. Ein vorzeitiges warnen per Lichthupe ist nicht zulässig.

§ 8.02 Qualifikationsvariante B - Einzelqualifying

Jeder Fahrer fährt nur **EINE** gezeitete Runde! Der Ablauf ist so geregelt, dass das Ergebnis des Trainings 2 als Startreihenfolge für das Qualifying dient. Somit ist das Training 2 ein Pre-Qualifying. Der für das Qualifying zuständige Rennleiter erteilt dem Fahrer die Freigabe per Chat oder Teamspeak, falls dieser nicht zeitgerecht aus der Box fährt. Jeder Fahrer fährt für sich alleine seine schnellste Runde. Teamspeak ist in diesem Fall von Vorteil. Wenn Teamspeak verwendet wird, finden sich alle Fahrer ab Qualibeginn im Boxenkanal ein. Nach dem Quali können die Fahrer in ihre eigenen Channels wechseln.

Bei Fahrfehler oder Dreher berechtigt dies NICHT zum nochmaligen Qualistart. ES GILT NUR EINE GEZEITETE RUNDE, egal ob eine Zeit gefahren wird oder nicht. Bei Fahrfehler oder bei einem Dreher muss diese Runde nicht abgebrochen werden, doch muss einem eventuell knapp hinterherfahrenden schnelleren Fahrer, Vorrang gegeben werden.

§ 8.03 Hinweis

Der zuständige Rennleiter kann im Falle einer Regelwidrigkeit, die Qualifikation unterbrechen. Betreffende Fahrer eine eventuell gezeitete Runde aberkennen oder eine neuerliches Starten erlauben. Danach wird das Qualifikationstraining wieder in der richtigen Reihenfolge freigegeben.

§ 9: Warm Up

Das Warm Up dient der Vorbereitung auf das Rennen und dauert in der Regel 15 Minuten. Jeder kann diese Zeit nutzen, wie ihm beliebt. (Kurzer Reifentest, sich erfrischen, Setup auf das Rennen einstellen usw.) Auch ist das Chatten und Teamspeak erlaubt.

§ 10: Rennen

FAIRDRIVE wird groß geschrieben! Die Rennleitung versucht mit dieser Regel, grob unsportliche und unfaire

Vorfälle, im Vorhinein zu unterbinden damit der Spaß und die Freude jedes einzelnen am Simracing erhalten bleibt. Die FairDrive-Regel kommt bei jedem Rennen zur Anwendung.

§ 10.01 FairDrive-Regel

- I. Jeder ist angehalten, jederzeit Kollisionen zu vermeiden. Speziell in der nach dem Start äußerst gefährlichen ersten Kurve. Anderen Fahrer ist genügend Platz zu lassen um Unfälle zu verhindern.
- II. Die Rennleitung sichtet den Start und den Boxenstopp jedes Fahrers. Es wird darauf hingewiesen, daß die Rennleitung das ganze Rennen sichten kann und eventuelle Vergehen ahndet. Die Rennleitung kann von sich aus Zwischenfälle aufzeigen, behandeln und bestrafen.
- III. Fahrer, welche mit einem anderen Wagen kollidieren, (absichtlich oder ungewollt) haben so lange WARTEPFLICHT, bis sich der geschädigte Fahrer wieder auf der Strecke befindet. Diesem ist dann auch die Vorfahrt zu geben, unabhängig davon, ob sie von anderen Fahrern überholt werden. Der nachfolgende Verkehr, beim zurückkehren auf die Strecke, hat Vorrang. Der Unfallverursacher reiht sich hinter den Geschädigten ein und setzt sein Rennen fort. Kann der geschädigte Fahrer aus eigener Kraft, aber nur langsam zur Box fahren, so darf dieser überholt werden. Auch wenn der Unfallverursacher wartet, wird mit, je nach Schwere des Vergehens, einer Strafe geahndet. Wartet der Unfallverursacher nicht, wird strikt nach Strafkatalog geahndet und bestraft.
- IV. Absichtlich provozierte Unfälle, sowie rücksichtsloses Fahrverhalten werden nicht geduldet. Der betreffenden Fahrer wird in diesem Fall ausgeschlossen und bekommt ein vorläufiges Startverbot, bis die Situation mit diesem Fahrer und der Rennleitung geklärt wird. Das Rennen wird für ihn mit einer Disqualifikation belegt. **Siehe Strafkatalog.**

§ 10.02 Zwischenfälle

- I. Die Strecke ist nach einem Ausritt möglichst parallel zur Fahrlinie, also in einem sehr spitzen Winkel, wieder zu befahren und dabei ist auf den nachfolgenden Verkehr zu achten, diesem ist auch der Vorrang zu geben.
- II. Die Rückkehr zur Strecke darf nicht unmittelbar an der Ideallinie geschehen.
- III. Bei großem Verkehrsaufkommen sind nachkommende Fahrer als Gruppe vorbei zu lassen. Diese hat Vorrang.
- IV. Das Kreuzen der Strecke ist verboten! Notfalls Retourgang benutzen.
- V. Die Ideallinie ist erst dann wieder einzunehmen, wenn man wieder Renntempo aufgenommen hat oder niemanden gefährdet. Schnelleren von hinten kommenden Fahrer ist Vorrang zu geben.
- VI. Jeder Fahrer ist angehalten die Unfallstelle entsprechend vorsichtig zu passieren, um weitere Unfälle zu vermeiden.
- VII. Fahrer, mit beschädigten Fahrzeug auf dem Weg zur Box, dürfen die Ideallinie nicht blockieren, andere Fahrer sind sofort vorbei zu lassen.
- VIII. Ist ein Fahrzeug fahruntüchtig, so ist die Strecke unverzüglich zu verlassen (ESC). Ein rundenlanges stehenlassen des Autos ist nicht erlaubt und wird bestraft.
- IX. Im Fall einer Überrundung (Blaue Flagge) ist schnellstmöglich die Ideallinie freizugeben und NICHT ZU BREMSEN da der Überrunder sonst in einen Unfall verwickelt werden kann. Bei einer Überrundung ist sich eindeutig zu verhalten, damit der schnellere das Verhalten des zu Überrundenden leicht erkennen kann.
- X. Bei Gelber Flagge ist mit Vorsicht zu fahren. Notfalls Geschwindigkeit verringern und der Unfallstelle bestmöglich ausweichen. Außerdem herrscht Überholverbot im Abschnitt der Gelben Flagge.
- XI. Jeder Zwischenfall oder Unfall kann der Rennleitung zur Anzeige gebracht werden. Dafür ist auf www.gt-racing-liga.org unter „Mitgliederbereich“ ein Reklamations-Formular vorgesehen, welche der Rennleitung per Mail zukommt. Die Reklamation ist nur für die Rennleitung ersichtlich und diese wird auf

jeden Fall den Vorfall sichten und bewerten, eventuell auch Strafen aussprechen. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, aus eigener Initiative tätig zu werden.

§ 10.03 Rennstart

Es wird je nach Festlegung der Ausschreibung für die jeweilige Rennserie, unterschiedliche Rennstarts geben. Änderungen eines Rennstarts im laufenden Bewerb wird nur dann veranlasst, wenn diese wegen Probleme der ursprünglichen festgelegten Rennstart nicht möglich sind.

- Variante A – stehender Start (ohne Einführungsrunde)
- Variante B – fliegender Start mit SafetyCar und Einführungsrunde
- Variante C – stehender Start mit Einführungsrunde
- Variante D – fliegender Start ohne SafetyCar mit Einführungsrunde (Polesetter-Version)

Welche Variante des Rennstarts in der jeweiligen Rennserie zur Geltung kommt, ist im Link [Special Agreement](#) nachzulesen.

I. Variante A – stehender Start

Ab Beginn der Rennsession läuft eine Zeit von 2:00 Minuten ab. Innerhalb der 2 Minuten auf „Fahren“ klicken und man steht auf seinem Startplatz. Wenn die Lichtsignale von Rot auf Grün schalten, ist das Rennen eröffnet.

II. Variante B – fliegender Start inkl. SC u. Einführungsrunde

Ab Beginn der Rennsession läuft eine Zeit von 2:00 Minuten ab. Innerhalb der 2 Minuten auf "Fahren" klicken und man steht auf seinem Startplatz.

Wenn ein Fahrer die Straße verlässt, darf dieser vorläufig überholt werden. Beim zurückkehren auf die Strecke darf der Nachfolgende Verkehr keinesfalls behindert werden, der Betreffende Fahrer kann seinen Startplatz wieder einnehmen. Wenn der Wagen so stark beschädigt ist das er sein Rennen aufgeben oder zur Reparatur an die Box muss, bleibt der Startplatz frei. Ein „Lückenschließen“ im Grid ist verboten. Ein respektabler Sicherheitsabstand zum Vordermann muss eingehalten werden. Starkes Beschleunigen und Vollbremsungen sind infolge erhöhten Unfallrisikos verboten. Auffahrunfälle werden bestraft. Nachdem das Safety-Car in die Boxengasse einbiegt, wird mit maximal 80 km/h in Gridposition (Zweierreihe versetzt) weitergefahren. **IN DER FORMATIONSRUNDE GILT ABSOLUTES ÜBERHOLVERBOT!** NUR der Polesetter bestimmt das Tempo (maximal 80 Km/h) und das gesamte Starterfeld hat sich dahinter einzuordnen und große Abstände zum Vordermann zu vermeiden. Der Polesetter hat mit langsamer Fahrt dafür zu sorgen, dass das Starterfeld aufschließen kann. Die Fahrzeuge müssen vor der Startlinie die korrekte Startformation einnehmen (Gridposition). Sobald „Grüne Flagge“ angezeigt oder gemeldet wird, ist das Rennen eröffnet und es kann überholt werden.

III. Variante C – stehender Start inkl. Einführungsrunde

Ab Beginn der Rennsession läuft eine Reconzeit, in der man vor Ablauf dieser Zeit, seine Boxengasse verlassen muss und zum Startgrid fährt. Nach Ablauf der Reconzeit beginnt die Einführungsrunde.

IN DER FORMATIONSRUNDE GILT ABSOLUTES ÜBERHOLVERBOT!

Wenn ein Fahrer die Straße verlässt, darf dieser vorläufig überholt werden. Beim zurückkehren auf die Strecke darf der Nachfolgende Verkehr keinesfalls behindert werden, der Betreffende Fahrer kann seinen Startplatz wieder einnehmen. Wenn der Wagen so stark beschädigt ist das er sein Rennen aufgeben oder zur Reparatur an die Box muss, bleibt der Startplatz frei. Ein „Lückenschließen“ im Grid ist verboten. Ein respektabler Sicherheitsabstand zum Vordermann muss eingehalten werden. Starkes Beschleunigen und Vollbremsungen sind infolge erhöhten Unfallrisikos Verboten. Auffahrunfälle werden bestraft. Nachdem das Safety-Car in die Boxengasse einbiegt, wird mit maximal 80 km/h in Gridposition (Zweierreihe versetzt) weitergefahren. Jeder Fahrer nimmt seine Gridposition ein. Sobald der letzte Fahrer auf seinem Startplatz steht, wird das Ampelsignal aktiviert.

IV. Variante D – fliegender Start ohne SafetyCar

Ab Beginn der Rennsession läuft eine Zeit von 2:00 Minuten ab. Innerhalb der 2 Minuten auf "Fahren" klicken und man steht auf seinem Startplatz. Sobald die Ampel auf „grün“ geschaltet wird, beginnt der Polesetter mit der Einführungsrunde. Es darf nicht vorher losgefahren werden, sonst droht eine „Stop 'n Go“-Strafe!

IN DER FORMATIONSRUNDE GILT ABSOLUTES ÜBERHOLVERBOT!

Wenn ein Fahrer die Straße verlässt, darf dieser vorläufig überholt werden. Beim zurückkehren auf die Strecke darf der Nachfolgende Verkehr keinesfalls behindert werden, der Betreffende

Fahrer kann seinen Startplatz wieder einnehmen. Wenn der Wagen so stark beschädigt ist das er sein Rennen aufgeben oder zur Reparatur an die Box muss, bleibt der Startplatz frei. Ein „Lückenschließen“ im Grid ist verboten. Ein respektabler Sicherheitsabstand zum Vordermann muss eingehalten werden. Starkes Beschleunigen und Vollbremsungen sind infolge erhöhten Unfallrisikos verboten. Auffahrunfälle werden bestraft. Nach der Zielkurve wird mit maximal 80 km/h in Gridposition (Zweierreihe versetzt) weitergefahren. NUR der Polesetter bestimmt das Tempo (maximal 80 Km/h) und das gesamte Starterfeld hat sich dahinter einzuordnen und große Abstände zum Vordermann zu vermeiden. Der Polesetter hat dafür zu sorgen, dass das Starterfeld kompakt und gesammelt zur Startlinie rollen kann. Notfalls ist die Geschwindigkeit soweit zu verringern, das alle Fahrer aufschließen können. Die Fahrer müssen vor der Startlinie die korrekte Startformation einnehmen (Gridposition). Ab der Start/Ziel-Linie darf der Polesetter beschleunigen und das Rennen eröffnen. **Das Rennen wird hier um 2-5 Minuten länger als vorgegeben eingestellt.**

Bei allen Fliegenden Starts gilt:

Alle Fahrer MÜSSEN ihre Korrekte Startposition einnehmen. Zweierreihe versetzt. Zu großer Abstand zum Vordermann muss vermieden werden. Fahrer, die schon vor der Startfreigabe ihre vorgegebene Position verlassen, und oder beschleunigen, werden bestraft.

Für ALLE Startvarianten gilt folgender Grundsatz:

Die erste Kurve nach dem Start ist sehr anspruchsvoll. Daher ist ein Unfall unter allen Umständen zu vermeiden und Rücksicht auf die anderen Fahrer zu nehmen. Den anderen Fahrer ist genügend Raum zu lassen. **Man kann in der ersten Kurve fast nichts gewinnen, doch alles verlieren!**

Die Rennleitung sichtet JEDEN Start sowie die ersten 3 Rennrunden genau und wird, wenn übermotiviert, unfair, fahrlässig oder vorsätzlich gehandelt wurde, harte Strafen aussprechen.

§ 10.04 Rennverlauf

Jeder Fahrer hat sich während des Rennens **FAIR** und rücksichtsvoll zu verhalten sowie Unfälle möglichst zu vermeiden. **Siehe FAIRDRIVE-Regel §10.01** Dieses Fahrverhalten wird von der Rennleitung permanent überprüft.

§ 10.05 Überholvorgänge

- I. Zur Abwehr von Überholversuchen darf die Spur nur einmal in Folge gewechselt werden.
- II. Bei Überrundungen hat man bei der nächsten, sich bittenden Gelegenheit, dem überholenden Fahrzeug Platz zu machen. Priorität ist dabei, dem/den schnelleren Fahrer das Überholen so schnell und leicht zu ermöglichen, damit diese keine Zeit verlieren oder in einen Unfall verwickelt werden. Unabhängig davon ob man selber in einen Kampf mit einem oder mehreren Fahrer ist. Ideales Überholen bietet sich **VOR KURVEN** an. Der zur Überrundung anstehende Fahrer, verlässt vor der Kurve die Ideallinie, bremst stärker und länger und ermöglicht den Überrunder somit ein problemloses vorbeifahren. Auch nach Kurven bieten sich solche Gelegenheiten. Wichtig ist in jeden Fall ein eindeutiges Verhalten, damit schon im Voraus ersichtlich ist, wo und wie überrundet werden kann. **Bei Nichteinhaltung wird nach Strafkatalog geahndet.**
- III. Ist der Gegner neben einem, ist diesem genügend Platz zu lassen und Berührungen zu vermeiden. Ein Recht auf die Ideallinie ist nicht statthaft. Erfolgt durch dieses Überholen ein Unfall, (von der Strecke „schießen“) so kann der Überholende mit einer Strafe belegt werden. Ein Pochen auf Vorfahrt der Ideallinie ist nicht annehmbar. Absichtlich herbeigeführte Kollisionen die für den Vordermann in einen Unfall oder Platzverlust führen werden geahndet.
- IV. Wenn ein Fahrer schneller als sein Vordermann unterwegs ist, gibt ihm das noch lange nicht das Recht, den vor ihm fahrenden von der Strecke zu schieben oder „unabsichtlich“ zu rammen. Entweder er kann **FAIR** überholen oder nicht. Ein sich **PLATZMACHEN** wird nicht toleriert. Ein sich von weit hinten in die Innenkurve hineinstellen und dabei den anderen Fahrer von der Strecke boxen (seitliche Kollision), wird bestraft. Ein „Anklopfen“ an den hinteren Stoßstangenecken, damit sich der Vordermann von der Strecke dreht, wird bestraft. Ein am Kurvenausgang von der Strecke drängen wird bestraft. Ein sich vom Vordermann „mitbremsen“ lassen, damit dieser den Kurvenscheitelpunkt verpasst, wird bestraft.
- V. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, hier nicht angeführte, unfaire Aktionen zu ahnden.

Eine Nichtbeachtung wird von der Rennleitung nach Strafkatalog geahndet. Siehe FAIRDRIVE-REGEL § 10.01!

§ 10.06 Cutten, Abkürzen der Kurveninnenseite

Das Cutten (Abkürzen) in der Kurveninnenseite ist nicht erlaubt. Es müssen immer mindestens 2 Räder einer Fahrzeugseite auf der Strecke bleiben. Die weiße Streckenbegrenzungslinie zählt zur Strecke. Mehrmaliges „cutten“ mit Zeitgewinn wird geahndet. **Siehe Strafenkatalog**

Besondere Stellen einer Rennstrecke die zum Cutten verleiten, werden im Forum geregelt und bekannt gegeben.

Die betonierten (grün oder andersfarbig) Auslaufzonen nach der Kurve (bzw. Kurvenausfahrt) dürfen kurz befahren werden. Diese dürfen keinesfalls für ein Überholmanöver, bzw. zur Vorbereitungen eines Überholmanövers genutzt werden. Danach muss wieder auf die Strecke zurückgefahren werden.



Nicht Erlaubt! (Cutten)



Korrekte Fahrlinie

(Beispielbilder aus Magny Cours)

§ 11: Nach dem Rennen

§ 11.01 Allgemein

Freundlicher Umgangston sollte selbstverständlich sein. Diskriminierende, persönliche negative Beleidigungen im Chat und/oder per Teamspeak werden nicht geduldet. Für alle Teilnehmer ist es ein Hobby, das man fröhlich gemeinsam verbringt. Manchmal gibt es im Rennen auch schlechte Erfahrungen und deswegen sollte jedem Bewusst sein, sich Ordnungsgemäß und höflich zu verhalten. Da auch minderjährige Mitglieder sich in Chat oder Teamspeak befinden, ist darauf Rücksicht zu nehmen.

§11.02 Reklamation und Proteste

- I. Für Reklamationen oder Proteste ist das Serverreplay mit dem Zeitindex maßgebend. Reklamationen können per Formular bei der Rennleitung eingereicht werden. Den Link zum Formular befindet sich in der NavBox „**Mitgliederbereich**“.
- II. Reklamationen sind nur für die Rennleitung einsichtig und werden nicht veröffentlicht.
- III. Reklamationen können bis spätestens 48 Stunden nach dem Rennen eingereicht werden. Es muss eine Begründung, sachlich und ohne persönliche Beleidigung mit genauem Zeitindex (vom Serverreplay) angegeben werden, selbstverständlich auch warum der Protest erfolgt.
- IV. Die Rennleitung wird die Reklamation(en) untersuchen und notfalls eine Stellungnahme beider Fahrer verlangen.
- V. Die Rennleitung untersucht jeden Zwischenfall, der per Reklamationsformular an die Rennleitung gesendet wurde.

VI. Die Rennleitung behält sich allerdings das Recht vor, aus eigener Initiative aktiv zu werden.

§ 12: Punktesystem und Rennwertung

§ 12.01 Meisterschaftspunkte

Meisterschaftspunkte werden für die jeweiligen Rennserien unterschiedlich vergeben. Diese sind in der jeweiligen Rennserie unter dem Link [Special Agreement](#) zu lesen.

§ 12.02 Bonuspunkte

Bonuspunkte werden für die jeweiligen Rennserien unterschiedlich vergeben Diese sind in der jeweiligen Rennserie in der NavBox unter dem Link [Special Agreement](#) zu lesen. Für die Teamwertung werden keine Bonuspunkte vergeben, diese gelten nur der Fahrerwertung.

Poleposition: 1 Punkt
Schnellste Rennrunde: 1 Punkt
Zieleinlauf: 2 Punkte

§ 12.03 Trostpunkte

Durchschnitt der Rennpunkte von den letzten drei Rennen, egal ob gefahren wurde oder nicht. Beim ersten Rennen wird je nach gefahrener Rundenzahl und Platzierung beim Ausfall eine Punktezahl festgelegt.

§ 12.04 Teamwertung

Nur die errungenen Meisterschaftspunkte der Teamfahrer, werden dem Team gutgeschrieben. Bonuspunkte werden nicht dazugerechnet. Fahrerstrafpunkte werden dem Team abgezogen, auch wenn das Team keine Punkte erringen sollte. Ein Minuspunktstand ist möglich (z.Bei Spiel, beim ersten Rennen).

§ 12.05 Fahrerwertung

- I. Zum Erhalt von Rennpunkten muss ein Fahrer 85% der gesamten Rennlänge bewältigt haben. Die Rundenzahl (85%) wird nach unten auf ganze Runden korrigiert und es werden nur abgeschlossene Runden berücksichtigt.
- II. Strafpunkte werden von der Gesamtwertung abgezogen, auch dann, wenn der Fahrer im Rennen nicht in der Wertung fuhr.
- III. Teamwechsel siehe - [§2 Abs. IV](#)
- IV. Steht ein Team zu einem Zeitpunkt während der laufenden Saison ohne Fahrer (beide Fahrer hören auf), gehen die bis dahin eingefahrenen Punkte verloren.

§ 13: Strafkatalog und Strafen

Der Strafkatalog mit Paragraph [§ 13.02](#) und [§ 13.03](#) sowie die Liste der Punktestrafen/Gewichtstrafen werden pro Rennserie gesondert geregelt. In der NavBox der jeweiligen Rennserie ist der Link [Strafkatalog](#) ersichtlich und nachzulesen.

§ 13.01 Allgemein

- I. Für alle Sichtungen und Zwischenfälle (Cutten, Boxenausfahrt, Unfälle, Verstoß gegen die FairDrive-Regel usw.) ist ausnahmslos die Server - Replaydatei maßgebend. Diese wird den Mitgliedern im Downloadbereich nach dem Rennen zur Verfügung gestellt.
- II. Strafen können bei verschiedenen Zwischenfällen ausgesprochen werden. Ein „Zwischenfall“ bedeutet eine Handlung oder eine Serie von Handlungen, in die ein oder mehrere Piloten verwickelt sind, oder alle Handlungen eines Piloten, welche der Rennkommission bei Sichtung des Rennens auffällt oder per Protestformular bei der Rennleitung eingereicht werden.

- III. Regelverstöße sind Handlungen, die dem Reglement widersprechen oder nicht in dessen Sinn interpretiert werden können. Für die Interpretation des Reglements ist einzig die Rennleitung berechtigt. Bei Unklarheit des Reglements, soll bei der Rennleitung nachgefragt werden um dies dann zu klären.
- IV. Unfälle werden nach Schwere, Vorsatz und nach Ermessen der Rennleitung geahndet, unter Zuhilfenahme des Strafkataloges. Strafen werden nicht im gesamten ausgesprochen, sondern Fall für Fall einzeln bewertet. Mehrere Regelverstöße werden zusammengezählt. Beim letzten Meisterschaftsrennen werden keine Gewichtsstrafen ausgesprochen, stattdessen werden Fahrer nur mit Punkteabzügen belegt.
- V. Ist ein Fahrer selbst Mitglied der Rennleitung, ein Verwandter oder Teamkollege des an einem Regelverstoß beteiligten, so nimmt dieser an der Entscheidung nicht teil. Betreffen Zwischenfälle alle Rennkommissare auf einmal, so wird streng und ohne Bevorzugung nach Strafkatalog bewertet. Diese Entscheidungsfindung MUSS im Forum veröffentlicht und begründet werden.
- VI. Das Urteil der Rennleitung ist unanfechtbar und zu akzeptieren. Diskussionsansätze zu den Urteilen werden im Forum nicht begründet bzw. gelöscht.
- VII. Urteile und Entscheidungen der Rennkommission werden nach Strafkatalog begründet.
- VIII. Die Rennleitung verpflichtet sich, Unparteiisch, Gerech und ohne Vorurteile, jeden Vorfall zu bewerten.

§ 14: Die Rennkommission

§ 14.01 Organisation

Die Rennkommissare sind das oberste Organ unserer Ligagemeinschaft, sind als solche zu respektieren und sind unangreifbar. Die Organisation besteht aus mindestens 3 aktiven Mitgliedern, die eine Rennleitung bilden.

Die derzeitige Rennleitung besteht aus folgenden Rennkommissaren:

- Thomas Jatschka (Ligaleiter, Techniker Spiel)
- Jürgen Lackner [Lupo] (Rennkommissar, Techniker Hardware/Spiel)
- Josef Znamenacek [GTRL-Sepp] (Reserve, Reglementverantwortlicher)

Weitere Verantwortliche bei GTRL

- Ronny Wagener (Admin Webseite und Grafikdesigner Web und Carpaint)
- Claus Zatti (Grafikdesign Carpaint)

§ 14.02 Sichtung und Urteile

Die Sichtungen der Fahrer wird unter den Kommissaren aufgeteilt und bleibt anonym. Die Rennkommission entscheidet zusammen bei Regelverstößen. Bei Unentschlossenheit oder Pattstellung der Kommissare, entscheidet die nächst höherer Instanz (Ligaleiter Thomas Jatschka).

§ 14.03 Bewerbung

Ist die Rennleitung unterbesetzt oder es scheidet eines der Rennkommissare auf eigenen Wunsch aus, so wird der Posten eines Kommissars nachbesetzt. Dies wird im Forum bekanntgegeben und ausgeschrieben. Melden sich mehr als 2 Personen, wird alternativ eine Wahl angesetzt. Berechtigt für diese Wahl sind alle Mitglieder der GTRL, die mindestens ein Jahr durchgehend dauerhaft aktiv mitwirkten. Die Rennleitung prüft die Bewerbungen und stellt eventuell eine Wahl zusammen. Für das Ergebnis zählt die einfache Wahlmehrheit. Die Rennleitung behält sich das Recht vor, Wahlwerber abzulehnen.

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

© 2009 www.gt-racing-liga.org

Aktualisiert am 08.01.2010