

[O-GC] - Online-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§1 Rennen

Abs. 1 Technische Probleme vor dem Start

Sollte ein Fahrer vor dem Start, also im WarmUp Probleme mit der Software haben und nicht rechtzeitig zum Rennen wieder joinen können, so wird diesem ein Restart eingeräumt.

Abs. 2 Restarts

Gleich wie viele Fahrer in der ersten Runde ausfallen, wird es nie einen Restart geben.

§2 Unfälle

Abs. 1 Auffahrunfälle

Wird der Rennleitung (nach §7 Abs. 2) ein solcher Vorfall gemeldet so wird dieser untersucht und gegebenenfalls bestraft.

Abs. 2 Rennunfälle

Rennunfälle passieren. Sollte es heirbei zu Unstimmigkeiten kommen, so sind diese nach dem Rennen zu besprechen und gegebenenfalls der Rennleitung mitzuteilen, da dieser auch nur dann von der Rennleitung überprüft werden wird. (siehe §7 Abs. 2)

[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§3 Streckenbegrenzung

Abs. 1 Weiße Linie

Die Strecke wird durch die weißen Linien begrenzt. Diese dürfen mit nicht mehr als zwei Reifen überfahren werden.

Abs. 2 Kurbs

Kurbs gehören nicht zur eigentlichen Strecke und heben somit die weißen Linien nicht auf.

So soll es aussehen



und so ist es verboten



[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§4 Boxenstops

Abs. 1 Anfahrt

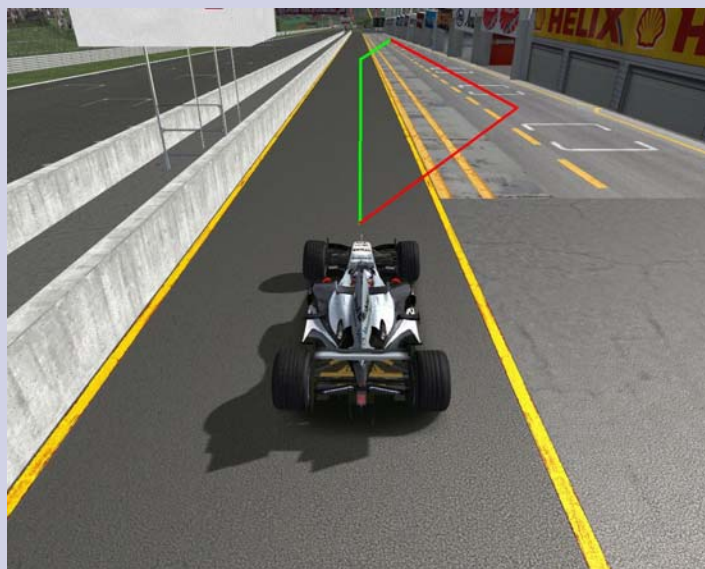
Abs. 1.1 Weiße Linien

Die weißen Linien an der Boxeneinfahrt sind als normale Streckenbegrenzungen zu sehen. Sie dürfen also jeweils mit nicht mehr als zwei Reifen überfahren werden. (siehe §3 Abs. 1)

Abs. 1.2 Anfahrt zum Team

Hierbei ist darauf zu achten, dass der Fahrer erst zu seinem Team abbiegt, wenn er es auch tatsächlich erreicht hat. Der Fahrer soll also nicht von Beginn der Boxengasse auf der falschen Spur fahren.

Hier zeigt die grüne Linie den richtigen weg.
Die rote zeigt den falschen



[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§4 Boxenstops

Abs. 2.1 Weiße Linie zum Streckenrand

Die zum Streckenrand zeigende Linie wird (nach §3 Abs. 1) als normale Streckenbegrenzung gesehen. Sie darf also mit zwei Rädern überfahren werden.

Abs. 2.2 Weiße Linie zur Strecke

Die zur Strecke zeigende Linie darf mit zwei Rädern befahren werden aber nicht überfahren.

So ist es erlaubt



So ist es verboten



[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§5 Überrundungen

Abs. 1 Verhalten beim Überrunden

Dem Überrundenden sollte hierbei so schnell wie möglich Platz gemacht werden ohne das sich der zu Überrundende dadurch in unzumutbare Gefahr begiebt.

§6 Qualy

Abs. 6.1 Durchführung

Das Qualy geht über 15 Minuten. In dieser Zeit darf jeder Fahrer so viele Runden fahren wie er möchte.

Abs. 6.2 Parc Ferme

Das Setup kann nach dem ersten Rausfahren aus der Box nicht mehr geändert werden. Der Sprit, welcher durch die gefahrenen Runden im Qualy verbraucht wird, wird von der Software bei jedem Zurückkommen an die Box automatisch wieder aufgefüllt.

[O-GC] - Online-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§7 Strafen

Abs. 7.1 Startunfall

Ist der Verursacher eines Startunfalls eindeutig auszumachen so muss dieser im folgenden Rennen aus der Boxengasse starten. In besonders schwerem Fall, kann von der Rennleitung eine Disqualifikation und somit die Streichung des Resultats, ausgesprochen werden.

Abs. 7.2 Verursacher eines Unfalls im Rennen

Wird der Rennleitung von einem Fahrer ein Unfall im Rennen gemeldet, so wird dieser untersucht. Hierbei wird von der Rennleitung die schwere des Unfalls und die resultierenden Konsequenzen für den Geschädigten bewertet. Das Strafmaß reicht hier von einer Verwarnung über Zeit- und Positionsstrafen bis hin zum Strafversetzen in der Startaufstellung des nächsten Rennens.

Abs. 7.3 Boxenlinie überfahren

Wird die Boxenausfahrtslinie (nach §4 Abs. 2.2) ein mal überfahren, so wird dem betroffenen Fahrer auf das Rennergebnis 10 Sekunden dazu addiert. Überfährt ein Fahrer die Linie mindestens zwei mal, so muss dieser zusätzlich im nächsten Rennen aus der Boxengasse starten.

[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§7 Strafen

Abs. 7.4 Strafe für Blockieren beim Überrunden

Wird ein Fahrer beim Überrunden blockiert, so muss der Blockierer im nächsten Rennen einmal durch die Box.

Abs. 7.5 Streckenbegrenzung

Abs. 7.5.1 Qualy

Wird ein Überfahren einer weißen Linie (nach §3 Abs. 1) registriert, so wird der betroffene Fahrer in der Startaufstellung um 5 Plätze nach Hinten versetzt.

Abs. 7.5.2 Rennen

Abs. 7.5.2.1 Verschaffen eines Zeitvorteils

Verschafft sich ein Fahrer im Rennen durch mehrmaliges Überqueren der weißen Linie (nach §3 Abs. 1) einen Zeitvorteil, so muss dieser im nächsten Rennen aus der Boxengasse starten. Bei besonders hoher Anzahl der Vergehen kann von der Rennleitung die Disqualifikation ausgesprochen werden.

Abs. 7.5.2.2 Positionsgewinn durch Abkürzen

Kann ein Fahrer durch Überschreiten der weißen Linie (nach §3 Abs. 1) nachweislich einen anderen Fahrer überholen, so muss dieser den dadurch gewonnenen Platz wieder frei geben. Geschieht dies nicht so wird der betroffene Fahrer im Rennergebnis um die Anzahl der gewonnenen Plätze nach Hinten versetzt. Zudem muss er im nächsten Rennen aus der Boxengasse starten.

[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§7 Strafen

Abs. 7.6 Einhaltung der Strafen

Wird eine Strafe auch nach mehrmaligem Hinweisen kurz vor dem Start nicht eingehalten wird die nächsthöhere Form der Strafe im nächsten Rennen angewandt.

Bsp.: Durchfahrtsstrafe nicht absolviert
-->Start aus der Boxengasse im nächsten Rennen

Abs. 7.7 Verfall einer Strafe

Sollte ein Strafe vergessen werden, weil zum Beispiel ein Fahrer nach Aussprache einer Strafe eine längere Pause gemacht hat, so verfällt diese mit Ablauf des ersten Rennens in dem der Betroffene nach Aussprache der Strafe teilgenommen hat.

§8 Teamspeak

Abs. 8.1 Pflicht zur Nutzung des Teamspeak

Jeder hat die Pflicht, zur Wahrung eines geordneten Qualy- und Rennablaufs, Teamspeak zu nutzen. Hierzu sollte rechtzeitig vor dem Rennen die Funktionstüchtigkeit überprüft werden.

[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§8 Teamspeak

Abs. 8.1 Qualy

Im Qualy sind Gespräche im Teamspeak untersagt. Ausnahme bildet hier das Hinweisen auf einen Dreher oder andersartigen Unfall, welcher den nachfolgenden Verkehr behindern könnte.

Abs. 8.2 Rennen

Hier ist das Sprachmaß ebenfalls auf das nötigste zu reduzieren. Beschränkt werden sollte sich hier auf folgendes:

- Warnung wegen eines Drehers oder andersartigen Unfalls
- Absprachen zur Boxenstrategie
- Absprachen bei Überhol- und Überrundungsmanövern

§9 Rennen

Abs. 9.1 Reifen

Abs. 9.1.1 Parc Ferme

Die Art der Reifen welche im Qualy verwendet werden, müssen auch im Rennen genutzt werden. Allerdings werden die Reifen vor dem Start gewechselt, sodass der Fahrer immer mit einem frischen Satz ins Rennen geht, gleich wie viele Runden der Fahrer im Qualy absolviert hat.

Abs. 9.1.2 Reifenverschleiß

Der Reifenverschleiß im Rennen wird auf vierfach eingestellt. Die soll gewährleisten, dass im Idealfall das Benutzen der weichen Reifen nur in Verbindung mit einer Dreistopstrategie möglich ist

[O-GC] - OnLine-Gamecenter

Wo Online-Spiele noch Spass machen!

Regeln für die Saison 2007 / 2008

§9 Rennen

Abs. 9.2 Spritverbrauch

Der Spritverbrauch wird auf zweifach eingestellt. Damit soll gewährleistet werden, dass alle Varianten der Boxenstopstrategie möglich sind.

Abs. 9.3 Rennlänge

Die Rennlänge beträgt genau 70%. Des weiteren sind die Rennen auf eine Länge von 90 Minuten beschränkt.

§10 Rennleitung

Abs. 10.1 Zusammensetzung

Die Rennleitung setzt sich aus mehreren unabhängigen Mitgliedern zusammen die je nach Verfügbarkeit variieren können.

Abs. 10.2 Verfolgung von Verstößen

Generell sieht sich die Rennleitung nach jedem Rennen die Boxendurchfahrten und den Start an.

Andersartige Vorkommen im Rennen werden von der Rennleitung nur dann verfolgt wenn eine entsprechende Beanstandung durch einen Fahrer, bei der Rennleitung, bis spätestens 18 Uhr am Tag nach dem Rennen, eingeht. Hierbei ist aufgrund der Wahrung der Anonymität die private Nachricht über die HP zu bevorzugen.