



Regelwerk zur ECL

1. Rennregeln

1.1 Sauberes Fahren

- Wie im Motorsport üblich, wird angestrebt, ein möglichst sauberes Racing zu haben. Daher soll jeder Fahrer sein bestmögliches tun, um sauber zu fahren und Kontakt zu vermeiden. Kollisionen lassen sich nicht immer vermeiden, sollten aber nicht angestrebt werden.
- Kollisionen können gemeldet und Fahrer durch die Stewards bestraft werden.
- Absichtliches Rammen – z.B. als Rache-Akt – wird mit einem Ligaausschluss geahndet.

1.2 Zweikampfführung

- Zweikämpfe sollten nicht zu aggressiv geführt werden. Kontakt sollte insbesondere vom Verfolgerfahrzeug vermieden werden.
- Das Abdrängen von Fahrzeugen ist ebenfalls unerwünscht, sofern sich das Fahrzeug, das abgedrängt wird, wesentlich neben dem abdrängenden Fahrzeug befindet.
- Lenken in der Bremszone ist ebenfalls nicht erwünscht, da dies zu gefährlichen Situationen führen kann und Kollisionen provoziert.
- Übermäßiges Blocken der Gegner durch zu viele Richtungswechsel ist untersagt. Ideal wäre, sich rechtzeitig für eine Linie zu entscheiden und auf dieser zu verteidigen, sodass der Gegner auf die eigene Linienwahl reagieren kann. Die Seite darf vom Vorfahren den Fahrzeug dabei lediglich einmal gewechselt werden.

1.3 Streckenbegrenzungen

- Es sollten immer mindestens zwei Reifen innerhalb der Streckenbegrenzungen sein, die durch die weißen Linien am Streckenrand definiert sind. Die Strecke absichtlich abzukürzen oder zu erweitern, ist nicht gestattet und wird vom Spiel oder wahlweise durch die Stewards geahndet, wenn festgestellt wird, dass Streckenbegrenzungen missbraucht werden. Dies gilt selbstverständlich auch für die Qualifikations-Session.
- Sollte das Spiel es an manchen Stellen erlauben die Streckenbegrenzung zu überschreiten so darf dies auch genutzt werden solange man dadurch kein Fahrzeug überholt. Überholmanöver außerhalb der weißen Linien dürfen bei den Stewarts eingereicht werden.





1.4 Verhalten in der Qualifikation

- Im Qualifying liegt es in der eigenen Verantwortung, für die schnelle Runde freien Platz auf der Strecke zu finden. Sind zwei Fahrzeuge auf einer schnellen Runde, muss das vordere Fahrzeug keinen Platz machen, auch wenn es langsamer ist – es sei denn, es hatte zuvor einen entscheidenden Fahrfehler, der die Runde ungültig macht.
- Ist man auf der In- oder Outlap, muss man schnelleren Fahrzeugen Platz machen, sodass diese keine Zeit verlieren und irritiert werden.
- Das Aufgeben der Session ist nur gestattet, wenn man sich in der Garage befindet. Andernfalls kann die KI auf der Strecke unvorhersehbare Aktionen tätigen und andere Fahrer irritieren. Zerstört sich die KI nach dem Überqueren der Ziellinie in Q1 oder Q2 selbst, sodass man die nächste Session nicht mitfahren kann, ist man selber für das nicht an die Box Fahren verantwortlich.

1.5 Räumliches Bewusstsein

- Bewusstsein über die Position anderer Fahrzeuge auf der Strecke ist sehr wichtig, um Kollisionen präventiv zu vermeiden. Insbesondere in Startsituationen sollte man beachten, dass sich zahlreiche Fahrer um einen herum befinden können und sollte sich auf sein räumliches Gefühl bzw. die Abstandsanzeigen im Spiel achten und Gegnern Platz lassen.
- Im Falle eines Drehers oder beim Verlassen der Strecke, liegt es am verunglückten Fahrzeug, die Strecke sicher zu befahren, sodass man keine Kollision mit anderen Fahrzeugen provoziert. Das Einsortieren sollte erst erfolgen, wenn um einen herum kein Fahrzeug ist, das man irritiert und mit dem man – im schlimmsten Fall – kollidiert. Dies gilt sowohl für Dreher, nach denen man auf und neben der Strecke ist: Wartet bis Fahrzeuge in der Nähe euch passiert haben, insbesondere, wenn ich auf der Strecke steht. Einem stehenden Hindernis auszuweichen ist einfacher, als einem Fahrzeug in Bewegung auszuweichen.

1.6 Überrundungen

- Beim Überrunden erhalten beide Fahrer durch das Spiel eine Benachrichtigung via Blaue Flaggen, dass eine Überrundung stattfinden wird, auf die sich Überrundeter und Überrundender einstellen müssen – als Überrundeter ist es essentiell, die führenden Fahrzeuge möglichst schnell vorbeizulassen.
- Ist das Überrundete Fahrzeug schneller, darf es sich zurückrunden, sofern man dies ohne Risiko und mit möglichst wenig Zeitverlust für die führenden Fahrzeuge tun kann.

1.7 Strafen durch das Spiel

- Erhält man eine unberechtigte Strafe, kann man diese bei den Stewards einreichen. Die Strafe kann getilgt werden, wenn die Stewards die Ansicht, die Strafe sei nicht gerechtfertigt, teilen und sie noch nicht im Rennverlauf abgesessen wurden.





Dazu ist zwingend ein Foto der Rennleitung nötig um alle Strafen und Warnungen sehen zu können. Für bereits absolvierte Strafen kann keine Kompensation stattfinden, da diese die Track Position beeinträchtigen.

- Im Falle einer ungerechtfertigten Disqualifikation, muss die gesamte eigene Rennaufzeichnung eingeschickt werden. Sollte die Disqualifikation nicht berechtigt sein, wird man als letzter Fahrer gewertet, der das Rennen beendet hat, und erhält dementsprechend viele Punkte.

1.8 Safety Car & VSC

- In einer VSC-Phase sollte man die Delta-Zeitangabe nicht unterschreiten.
- Als führendes Fahrzeug sollte man sich in einer Safety-Car Phase vorsichtig annähern, da das Safety Car sehr langsam fährt. Das Hinterherfahren sollte ebenfalls mit einem Sicherheitsabstand geschehen. Nebeneinander Fahren ist strengstens untersagt.
- In der Safety Car-Phase ist es nicht gestattet, plötzliche und unvorhersehbare Manöver zu starten. Plötzliches Abbremsen oder zu nahes Auffahren sollte vermieden werden. Es gilt, einen Sicherheitsabstand zu halten und darauf zu achten, dass bei Manövern zum Aufwärmen der Reifen, das hinterherfahrende Fahrzeug nicht gefährdet wird. Der Abstand beim Hinterherfahren sollte jedoch nicht zu groß ausfallen.
- Überholen in der Safety Car-Phase ist nicht erlaubt. Auch bei gehosteten Fahrzeugen.
- Das absichtliche Herbeiführen einer Safety Car-Phase durch Kollisionen oder Verlassen des Spiels ist strengstens untersagt.
- Sollte es im Lauf der Saison größere spielinterne Probleme mit dem Safety Car geben, könnte diese Funktion deaktiviert werden.

1.9 Einführungsrunde

- Aus Gründen der Chancengleichheit hinsichtlich des Reifenabriebs ist es für jeden Fahrer verpflichtend, die Einführungsrunde zu absolvieren. Sollte jemand mutwillig kollidieren, um diese zu überspringen, wird dies geahndet, wenn der Vorfall gemeldet wird.
- Es gilt, auch hier einen Sicherheitsabstand zu den vorderen Fahrzeugen zu halten. Insbesondere beim Start sollte dieser berücksichtigt werden, sodass man erst losfahren sollte, sobald dies die Fahrzeuge vor einem ebenfalls getan haben.
- Wie auch in der Safety Car-Phase gilt: Es ist nicht gestattet, plötzliche und unvorhersehbare Manöver zu starten. Plötzliches Abbremsen oder zu nahes Auffahren sollte vermieden werden. Es gilt, einen Sicherheitsabstand zu halten und darauf zu achten, dass bei Manövern zum Aufwärmen der Reifen, das hinterherfahrende Fahrzeug nicht gefährdet wird. Der Abstand beim Hinterherfahren sollte jedoch nicht zu groß ausfallen.





1.10 Reifenregeln

- Im Rennen starten die Top 10 Fahrer auf dem Reifensatz, auf dem sie sich qualifiziert haben. Die Fahrer ab Position 11 haben freie Reifenwahl.
- Es ist jedoch nicht gestattet, seinen Start-Reifensatz absichtlich zu beschädigen, um mit einem frischeren Reifensatz ins Rennen zu starten. Sollte man im Qualifying versehentlich mit dem Start-Reifensatz kollidieren, so muss man mit einem weiteren Satz Reifen derselben Mischung starten.
- Wie in der realen Formel 1 gilt, dass zwei unterschiedliche Reifenmischungen im Rennverlauf verwendet werden müssen, sofern man keine der Regenreifenmischungen verwendet hat.

1.11 Boxenstopps

- In der Boxenein- und -ausfahrt sollte man innerhalb der weißen Linie bleiben, um gefährliche Situationen zu vermeiden. In Österreich kann das beispielsweise zu Irritationen der Hinterherfahrenden führen. Bei eklatanten Zeitgewinnen oder provozierten Kollisionen kann eine Strafe ausgesprochen werden.
- Die Fahrhilfen, die die Boxenstopps betreffen sind nicht zugelassen. Demnach muss das Bremsen selbstständig getätigt werden, wenn man an die Box fährt. Auch das Losfahren nach dem Boxenstopp muss manuell erfolgen. Dies läuft identisch zu einem Rennstart ab. Zuletzt muss auch das Beschleunigen und das Lenken nach der Boxenlinie selbstständig erfolgen. Hierzu muss der Boxenstoppbegrenzer deaktiviert werden.

1.12 Pausieren des Spiels

- Das Pausieren des Spiels ist in geringem Umfang gestattet, jedoch nicht empfehlenswert. Die KI kann unvorhersehbare Manöver tätigen, die andere Fahrer irritieren können. Für jegliche Zwischenfälle der KI ist der pausierende Spieler verantwortlich.
- In Safety Car-Phasen empfiehlt es sich, das Spiel nicht zu pausieren, da die Abstände zu anderen Fahrzeugen gering sind und es eher zu Irritationen kommt.
- Sollte das Pausieren in großem Umfang genutzt werden, um bestimmten Situationen aus dem Weg zu gehen – beispielsweise Wetterwechsel oder Rennen in starkem Regen – wird dies mit Strafen bis hin zur Disqualifikation geahndet, wenn es beobachtet und/oder gemeldet wird. Die KI wird zur präventiv hiervon auf einen niedrigen Wert gesetzt.

1.13 Aufzeichnen des Rennverlaufs

- Die Liga verpflichtet einen zur Aufnahme der Geschehnisse, selbst wenn dies mit geringer Auflösung & Qualität erfolgt. Sollten die Stewards nach einer Kollision eine Aufnahme fordern und diese nicht vorhanden sein wird dies mit Strafpunkten bestraft.





Dies unterstützt die Stewards in der Entscheidungsfindung für Strafenvergaben: Im Worst Case sind Kollisionen nur auf den Netcode zurückzuführen und ohne Beweis, dass ihr unschuldig seid, muss auf Basis der vorhandenen Grundlagen gegen euch entschieden werden, sofern die anderen Perspektiven euch als Schuldigen zeigen.

- Streams dürfen im Thread „Liga-Streams“ gepostet / promotet werden.
- Highlights aus eurer Sicht könnt ihr im Highlight-Thread posten: Bitte haltet eure Clips kurz (maximal 30 Sekunden) oder gebt einen Timecode an.

1.14 Schnellste Runde

- Wie auch in der realen Formel 1 gibt es in unserer Liga für die schnellste Runde einen Zusatzpunkt. Die schnellste Runde wird unter allen Fahrern ermittelt, die in den Top 10 in den Gesamt-Rennergebnissen gewertet werden.

2. Verhaltensregeln

2.1 Etikette

- Es gilt als höchstes Gut, den Respekt auf und neben der Strecke zu wahren: Beleidigungen, Schreien und allgemein unhöfliches Verhalten sind nicht akzeptabel. Im Extremfall kann solch störendes Verhalten zum Ausschluss aus der Liga führen.
- Betrachte deine Mitstreiter immer als gleichwertig – ob sie langsamer oder schneller sind, ist dabei irrelevant. Meinungsverschiedenheit können harmonisch beigelegt werden. Das ist meist angenehmer für alle.
- Nur der Host hat die Erlaubnis, die Lobby zu starten und Sessions weiterzudrücken. Als normaler Fahrer sollte man daher auf die Handlungen des Hosts warten, damit sichergestellt wird, dass alle Fahrer bereit für einen Sessionwechsel / Lobby-Start sind.

2.3 Rennetikette

- Sollte man in einem Vorfall auf der Strecke involviert sein, ist es wichtig, nicht zu überreagieren. Dies schadet sowohl dem Erlebnis anderer Mitspieler als auch dem eigenen Erlebnis. Der eigene Verlust rechtfertigt dabei keine Vergeltungsmaßnahme gegen andere Fahrer.
- Wenn ein anderer Fahrer etwas tut, was der eigenen Auffassung nach gegen die Regeln verstößt, ist dies an das Steward-Panel (Thread in Erstellung) einzureichen. Bevor dies getan wird, wird empfohlen, das persönliche Gespräch aufzusuchen, allerdings erst nach dem Rennen(!), da viele Aktionen weniger schlimm sind, als sie anfangs wirken. Das würde auch den Stewards viel Zeit ersparen.
- Jeder hat mal einen schlechten Tag und/oder Pech. Sollte es dich treffen, dann geh bitte reif mit der Situation um und versuche, das Spielerlebnis anderer Fahrer nicht aktiv negativ zu beeinträchtigen.





2.4 Verlassen des Rennens

- Das Rennen sollte immer zu Ende gefahren werden.
- Sollte man durch einen Notfall bedingt, ein Rennen beenden, so sollte man zurück an die Box fahren und dort über das Menü das Rennen aufgeben. Andernfalls stellt man ein Risiko für die anderen Fahrer dar oder provoziert ein Safety Car.

2.5 Forenteilnahme

- In der ersten Saison findet die Organisation über den Discord-Server statt. Auch wenn es keine Pflicht zur Partizipation an Diskussionen gibt, wird empfohlen, wenigstens einmal am Tag auf dem Discord-Server zu sein, um aktiv neuste Entwicklungen mitzubekommen. Wichtig sind vor allem angepinnte Nachrichten, Nachrichten die mit '@' an euch gerichtet sind und der Info Thread
- Eine Rennliga wird nicht nur durch ihre Rennen geformt, sondern auch durch eine Menge Organisation. Um die Ergebnisse dieser mitzubekommen, wird eine gewisse Foren-Aktivität vorausgesetzt.
- Selbstverständlich gilt auch hier: Seid respektvoll und versucht nicht, andere Menschen zu provozieren.

3. Internet-Konnektivität

3.1 Verbindungen & Lag

- Eine stabile Internet-Verbindung ist entscheidend, um faire und enge Zweikämpfe mit anderen Fahrern zu fahren. Auch wenn es schade für Teilnehmer mit schlechter Verbindung ist, wird sich die Option offengehalten, Fahrer mit massiven Internetproblemen aus der Liga zu entfernen.
- Ab Beginn der Saison wird in jedem Split ohne Ligaleiter ein Host bestimmt der selber für Vertretung sorgen muss, sollte er keine Zeit haben.
- Für möglichst wenige Verbindungsprobleme wird ein Neustart des Spiels vor Lobby-Start empfohlen.

3.2 Verbindungsabbrüche

- Sollte ein Fahrer während der Qualifikation die Verbindung zur Lobby verlieren, darf er mit einer erneuten Einladung der Lobby wieder beitreten. Hierzu sollte eine Anfrage zum Wiedereintritt versendet werden, jedoch ist das keine Einladung für Spam.
- Sollte erneut ein Verbindungsabbruch eintreten, wäre es empfehlenswert, den Lobby-Beitritt zu unterlassen, da wohl ein schwerwiegenderes Problem vorhanden sein muss und unnötiger Stress vermieden werden sollte.





Um einmaligen Wiedereintritt zu gewährleisten, wird die Lobby auf „Nur einladen“ eingestellt.

- Sollten durch den Wiedereintritt eines Fahrers wiederholt Verbindungsprobleme eintreten, hat die Ligaleitung das Recht, dem Fahrer den Wiedereintritt in die Liga zu verbieten.
- Ein Wiedereintritt in eine laufende Rennsitzung ist höchstens einmal gestattet. Jeder weitere Beitritt wird von den Stewards bestraft.

3.3 Massive Verbindungsprobleme

- Sollten während des Qualifyings 5 oder mehr Fahrer die Verbindung zur Lobby verlieren und können sie nicht wieder betreten, wird die Lobby neu gestartet. Sollte in einem Rennen ein Großteil der Fahrer in kürzester Zeit die Lobby verlassen aufgrund von Verbindungsproblemen, so ist der Host verpflichtet das Rennen neu zu starten, wenn es sich noch in der ersten Rennhälfte befindet hat. Das Grid wird dann vom Host nach dem alten Qualiergebnis angepasst.
- Alternativ darf der Split in Verbindung mit der Rennleitung um eine Verschiebung des Rennens bitten, wenn dies beispielsweise aufgrund der Server nötig ist.

3.4 Lobby-Restarts

- Die Lobby kann durch den Host neu gestartet werden, wenn größere Probleme auftreten. Hierzu gehören die unter Punkt 3.3 eingetragenen Szenarien oder Probleme beim Laden der Sessions.
- Bei einem Restart werden die unfertigen Sessions wiederholt und ggf das Grid im Editor durch den Host angepasst. Die Reifen, das Setup und die Strategie müssen bei allen Fahrern die selben sein wie im vorigen Versuch.

4. Teilnahme

4.1 Fehlen am Renntag

- Kann ein Fahrer an einem Renntag nicht teilnehmen, gilt es, den zugewiesenen Split darüber in Kenntnis zu setzen. Dies kann durch einen Beitrag im passenden Discord-Forum geschehen.
Idealerweise mit einem Ping des Hosts
- Für die Abwesenheit sollte ein triftiger Grund angegeben werden.
- Die Absage zu einem Rennen sollte innerhalb des Anmeldezeitraumes erfolgen. Absagen unmittelbar vor Rennstart sind inakzeptabel, solange es sich nicht um Extreme Notfälle handelt (beispielsweise wenn man bei der Feuerwehr arbeitet), da sie die Liga-Planung und die Erfahrung der anderen Teilnehmer stören. Erfolgt die Absage zu spät, wird sie nicht als solche gewertet. Ein solches Fehlen wird als Verwarnung notiert.





Einen anderen Fahrer für sich fahren zu lassen, ist ebenfalls verboten und wird mit strengen Konsequenzen geahndet.

4.2 Absage während des Saison-Verlaufs

- Für Absagen ist die Liga sehr verständnisvoll. Ob es Hardware-Probleme sind, ein neuer Job oder ein trauriges Ereignis im persönlichen Umfeld: Vieles kann ein Grund dafür sein, dass man sein Leben oder zumindest die Liga-Teilnahme neu ordnen muss. Jedoch ist die Langeweile am Spiel oder der Motivationsverlust wegen unzureichender Ergebnisse kein Grund, der Liga den Rücken zu kehren. Die Anmeldung gilt schließlich für eine ganze Saison.
- Wenn jedoch keine Absage erfolgt und man einfach nicht weiter teilnimmt bzw. wenn man keinen Grund nennt, wird man auf die schwarze Liste der Liga gesetzt und muss mindestens eine weitere Saison aussetzen.
- Ein Splitwechsel innerhalb der laufenden Saison ist unter besonderen Umständen mit Absprache der Ligaleitung möglich.
- Diese Regeln gelten nur für den Verlauf der Saison. Sollte man sich nach der aktuellen Saison dagegen entscheiden, weiterzufahren, so ist dies natürlich kein Problem.

4.3 Ersatzfahrer

- Gibt ein Fahrer an am Rennen nicht teilnehmen zu können so wird der Platz mit einem Ersatzfahrer aufgefüllt solange genug verfügbar sind. Die Punkte des Ersatzfahrers werden auf dessen persönliches Punktekonto übertragen. Ebenfalls werden seine Punkte aus diesem Rennen für das jeweilige gefahrene Team in der Konstrukteurs WM gewertet.
- Die leeren Cockpits werden mit dem vorhandenen Ersatzfahrern aufgefüllt. Dabei wird das Cockpit des in der Konstrukteurs WM am niedrigsten platzierten Fahrzeugs als erstes aufgefüllt sodass es möglich wäre das eines der oberen Teams bei zu wenigen Ersatzfahrern freibleibt. Frei nach dem Motto, wer viel fährt wird belohnt.
- Sollten sich nicht genug Ersatzfahrer finden dürfen Fahrer aus den Top 10 des folgenden Splits unter selben Regeln einspringen sofern sie Lust und Zeit haben.

5. Regeln & Strafen

5.1 Steward-Thread

- Wir Stewards tun unser Möglichstes, möglichst fair zu urteilen und alle Situationen mit einzubeziehen. Dies wird durch die Onboard-Perspektive aller Fahrer deutlich erleichtert.
- Der Steward-Thread kann verwendet werden, um Vorfälle wie beispielsweise Regelverstöße zu melden. Eine Steward-Anfrage muss jedoch mit einer angemessenen Erklärung und einem Nachweis erfolgen:
- Einreichbar sind:





- (1) Vorfälle auf der Strecke: Kollisionen, unsicheres Wiederbefahren der Strecke, zu aggressives Fahren, etc.
- (2) Allgemeine Verstöße: Fehlverhalten in der Lobby oder im Forum gemäß der Richtlinien und Regeln.
- (3) Unfaire Zeitstrafen: Sollte eine Strafe durch das Spiel erfolgen, die nicht hätte vergeben werden sollen, kann beantragt werden, dass diese entfernt wird. Hierbei wäre ein Screenshot des Verlaufs in der Rennleitung notwendig, um die Gesamtzahl der Verwarnungen zu sehen, ebenso wie auch bei anderen Einreichungen: Video- / Bildmaterial.
- Die Kompensation von Strafen, die im Rennen absolviert wurden, wie beispielsweise einer Durchfahrtsstrafe, ist nicht möglich. Sollte aber beispielsweise eine 5 Sekunden Strafe nicht abgessen werden, kann diese nach dem Rennen angefochten werden.
- Strafen wegen Kurvenschneidens werden im Regelfall nicht entfernt. Nur bei Einzelfällen wie offensichtlichem Zeitverlust und dennoch ausgesprochener Strafe oder beim Abgedrängt werden, sodass man gezwungen wird, die Strecke zu verlassen, wird eine Streichung der Strafe in Erwägung gezogen.

5.2 Einreichung von Anfragen

- Während des Rennens werden keine Strafen ausgesprochen.
- Das Zeitlimit ist der Montag nach dem jeweiligen Rennwochenende. Bis MO: 23:59 Uhr können Anfragen eingereicht werden. Bis DI: 23:59 werden die Stewards dann die Aufnahmen des Angeklagten einholen, sodass am Mittwoch die Strafen rückwirkend auf das Rennen angewandt werden können und die endgültige Tabelle angepasst wird.
- Das Hochladen von Videobeweisen sollte mit einem kurzen Video, beispielsweise einer Aufnahme des Bildschirms mit dem Handy, erfolgen. Timecodes von Streams oder YouTube Videos sind aufgrund der Umstände für die Stewards nicht gültig.
- Die Anfrage sollte in folgender Form erfolgen:
 - Eigener Nickname im Spiel
 - Andere betroffene Fahrer im Spiel (außer bei Strafen für Abkürzungen)
 - Eigener Split
 - Kurze Ausführung der Geschehnisse
 - Video- / Bildbeweis

5.3 Strafenkatalog

- Stewards haben eine Vielzahl von Strafen, die ausgesprochen werden können, je nach Schwere des Regelverstößes.
- Regelbrüche können neben Entscheidungen, die das Rennergebnis beeinflussen auch Strafpunkte für einen Fahrer mit sich bringen. Bei mehreren Vergehen werden Strafen und Strafpunkte addiert.





Mögliche Strafen nach Härte sortiert sind folgende:

- 5 Sekunden Zeitstrafe
 - 10 Sekunden Zeitstrafe
 - 20 Sekunden Zeitstrafe
 - Qualifikationsverbot für das nächste Rennen (auch statt einer Zeitstrafe möglich, falls ein Fahrer das Rennen nicht beendet hatte)
 - Disqualifikation von einem Rennen
 - 1-Rennen Verbot
 - Mehrrennen-Verbot
 - Ausschluss aus der Liga für die aktuelle Saison
 - Ausschluss aus der Liga für die aktuelle und die kommende Saison
 - Dauerhafter Ausschluss aus der Liga
- Die Strafen wenden sich stets gegen die Fahrer, die Unrecht getan hat. Die Bestrafung anderer Fahrer zur Kompensation eines Dritten ist nicht möglich. Alle Strafen werden von den Stewards ausgesprochen und die Involvierten informiert. Das Steward-Panel ist neutral und bewertet ohne die betroffenen Fahrer selbst bei der Abstimmung der Strafe.

5.4 **Strafpunkte**katalog

- Neben den Strafen gibt es auch einen Strafpunkte
- Wiederholungstäter unerwünschter Manöver und Handlungen:
 - 5 Punkte: Verursachen einer mittelschweren vermeidbaren Kollision; Fehlende Aufnahme
 - 5-10 Punkte: Gefährliches und unsportliches Fahren
 - 15 Punkte: Verursachen einer größeren vermeidbaren Kollision
 - 7 Punkte: Aufgeben der Session auf der Strecke
 - 10 Punkte: Verlassen der Session in der Boxengasse ohne triftigen Grund
 - 15 Punkte: Verlassen der Session ohne triftigen Grund, während man auf der Strecke ist (kann ein Safety Car auslösen)
 - 20 Punkte: Absichtliche Kollidieren auf der Strecke (kann ein Safety Car auslösen)
 - 50 Punkte: Absichtliches Kollidieren mit einem anderen Fahrer.
- Mit 25 Punkten erhält man einen Bann für die nächste Qualifikation.
- Mit 40 Punkten erhält man einen Bann für das nächste Rennwochenende.
- Mit 50 Punkten wird die Liga-Position überprüft, mit dem wahrscheinlichen Ergebnis des Liga-Ausschlusses
- Alle Strafen gelten in gleichem Maße für die Safetycar-Phase
- Angedacht ist, dass die Strafpunkte vor jeder neuen Saison gestrichen werden.

5.5 **Das Maßregelungssystem**





Während die Strafpunkte und Strafen vor allem für die Geschehnisse auf der Strecke gelten, gibt es für das Verhalten neben der Strecke, in Lobbies und im Forum, die Maßregelung.

- Diese umfasst ein einfaches Schema: Mit 3 Maßregelungen, ist man aus der Liga ausgeschlossen. Sammelt man 3 Maßregelungen, wird man auf die schwarze Liste gesetzt und aus der Liga ausgeschlossen.
- Eine Maßregelung kann in folgenden Situationen ausgesprochen werden:
 - o Verpassen eines Rennens ohne Benachrichtigung
 - o Missbräuchliches, provozierendes und beleidigendes Verhalten gegen andere Fahrer in der Rennlobby oder im Forum
 - o Wiedereintritt in die Lobby, während die Wiedereintrittsregeln in Kraft ist.
- In Situationen, in denen das Verhalten von Personen völlig außer Kontrolle gerät, kann ein Ausschluss direkt ausgesprochen werden, unabhängig von den zuvor erhaltenen Maßregelungen.

5.6 Die Schwarze Liste

- Die Schwarze Liste enthält die Namen der Fahrer, die aus der Liga ausgeschlossen wurden. Dies kann durch das Sammeln von 50 Strafpunkten passieren, durch 3 Maßregelungen oder durch das Verlassen der Liga ohne Benachrichtigung während einer laufenden Saison.
- Als Fahrer auf der Schwarzen Liste kann man eine zweite Chance erhalten. Jedoch erst nach dem Aussetzen der aktuell laufenden und der anschließenden Saison. Dies bedeutet, dass ein Fahrer, der in der 1. Saison auf die Schwarze Liste gerät, erst wieder in der 3. Saison teilnehmen kann, sofern das durch die Liga-Leitung gestattet wird.
- Fahrer, die bei ihrer zweiten Chance erneut auf die Schwarze Liste geraten, erhalten keine weitere Chance.
- Fahrer, die aufgrund absichtlichen Kollidierens mit einem anderen Fahrer, Betrug, Hacking oder anderen extremen Delikten auf die Schwarze Liste gesetzt wurden, erhalten keine zweite Chance.

6. Änderungen

6.1 Vorschläge

- Änderungsvorschläge können in den dafür vorgesehenen Ideen Thread gepostet werden.
- Alle Teilnehmer dürfen dies zu jeder Zeit, sowohl vor als auch nach Beginn der Saison tun.





6.2 Abstimmung

- Über sinnvolle und konstruktive Vorschläge wird innerhalb der gesamten Ligagemeinschaft abgestimmt. Dazu wird die Idee von einem der Ligaleiter gepostet und per Daumen hoch und Daumen runter abgestimmt.
- Für alle Änderungen vor Beginn der Saison wird nach Mehrheit abgestimmt also größer als 50%.
- Alle Änderungen innerhalb einer laufenden Saison benötigen eine zwei Drittel Mehrheit also 67%.

7. Modus

7.1 Renn-Wochenende

- Im ersten Split wird ein volles Qualifying mit 50% Rennen gefahren, im zweiten ein kurzes Qualifying mit 50% Rennen
- Das Safety Car ist an
- Das Kurvenschneiden auf Streng
- Das Wetter dynamisch
- Die Startzeit offiziell
- Ghosting aus
- Der Schaden auf Simulation im ersten und auf Komplette im zweiten Split
- Die Boliden Leistung gleich
- Parc-Ferme an

7.2 Fahrhilfen

- In Split 1 müssen alle Fahrhilfen deaktiviert sein jedoch darf man sich auch entscheiden das automatische Getriebe und/ oder das ABS zu aktivieren. Das automatische ERS das ebenfalls gewählt werden.
- Im zweiten Split sind alle Fahrhilfen bis auf die Boxenassistenten und den Bremsassistent erlaubt. Außerdem darf die Traktionskontrolle maximal auf mittel stehen, und der Rennstart muss manuell ausgeführt werden.

7.3 Pokale

- Am Ende der Saison werden an die Fahrer der Splits Pokale vergeben, die aus den Spenden in der Ligakasse finanziert wurden.
- Belohnt werden:
 - o Erster Platz
 - o Zweiter Platz
 - o Dritter Platz
 - o Erster in der Konstrukteurs WM
 - o Fairster Fahrer (vom gesamten Split gewählt)





8. Auf- und Abstieg

8.1

- Am Ende jeder Saison werden die ersten drei Fahrer des unteren Splits mit den letzten drei des darüber liegenden Splits die Plätze tauschen.

9. Team- und Fahrerwahl

9.1

- Die Teamkollegen dürfen von allen Fahrern frei gewählt werden. Sollten am Ende der Wahl Fahrer über bleiben werden diese gelost.
- Die Teams werden zum Start der Liga anhand der eingereichten Qualifikationszeiten gewählt. Dabei darf der schnellste als erstes sein Team wählen und es geht in abgestaffelter Reihenfolge weiter.

