VMS 8 Hours of Bathurst - Offizielles Reglement

Letzte Aktualisierung am 02. Januar 2021.

«Kapitel 1»
Allgemeines

§1 Allgemeines ⇒ Zwecks des Reglements
(1) Zweck dieses Reglements ist es, eine möglichst faire, verständliche und verbindliche Grundlage für alle Teilnehmer des Events zu schaffen.
(2) Zweikämpfe sollen gefördert werden. Im Zweifelsfall ist für den Angeklagten zu entscheiden.

§2 Allgemeines ⇒ Allgemeine Pflichten
(1) Die Anweisungen und Strafen der Stewards sind zu akzeptieren und zu respektieren.
(2) Vor dem Rennen ist das Lesen des Drivers Briefings verpflichtend, welches sowohl auf dem VMS Discord-Server als auch im VMS Forum 48h vor dem Rennen veröffentlicht wird.
(3) Jeder Fahrer hat in der Woche vor dem Rennen auf dem bereitgestellten Testserver die Entrylist zu testen. Dazu müssen die Team-Mitglieder den Server nacheinander betreten und überprüfen, ob a) alle Fahrer in der Fahrerliste angezeigt werden und b) alle Daten, wie Fahrzeug und Startnummer korrekt sind. Sollten Probleme erst am Renntag erkannt werden, kann darauf nicht mehr reagiert werden.

(4) Jeder Fahrer muss während allen Sessions den Ingame-Chat aktiviert haben.
(5) Das Chatten im Ingame-Chat während allen Sessions ist verboten.

§3 Allgemeines ⇒ Lenkradpflicht
(1) Das fahren mit Tastatur/Gamepad ist nicht gestattet.
(2) Die Stabilitätskontrolle ist deaktiviert.
(3) Die Autosteer Funktion ist deaktiviert.
(4) Der automatische Pit Limiter ist deaktiviert.
(5) Das automatische Schalten ist deaktiviert.
(6) Die Ideallinie ist deaktiviert.

§4 Allgemeines ⇒ Fahrzeugklasse
(1) Es sind alle Fahrzeuge der Klassen “GT3” und “GT4” zugelassen.

§5 Allgemeines ⇒ Lizenz
(1) Jeder Fahrer benötigt für die Teilnahme am Event, eine gültige VMS-Fahrerlizenz.
(2) Die Fahrerlizenz ist bei einer Lizenzfahrt zu erwerben. Diese werden regelmäßig organisiert und sind für alle Fahrer offen.
(3) VMS-Fahrerlizenzens gelten für alle VMS-Community-Ligen.

§6 Allgemeines ⇒ Teams und Skins
(1) Es sind ausschließlich Team Anmeldungen gestattet
(2) Ein Team muss aus mindestens 2- und maximal 4 Fahrern bestehen.
(3) Es können Skins aus dem Spiel gewählt werden. Ebenso ist es alternativ möglich einen Custom Skin über den Ingame-Editor zu erstellen.

§7 Allgemeines ⇒ Fahrerwechsel und Stintzeiten
(1) Mindestens ein Fahrerwechsel ist verpflichtend.
(2) Die maximale Stintzeit beträgt 65 Minuten.

«Kapitel 2»
Livestewarding

§8 Strafen ⇒ Livestewards
(1) Für das VMS 8h of Bathurst wird es ein Livestewarding geben. Rennvorfälle können während des Rennens zur Untersuchung eingereicht werden und
(2) Die zuständigen Stewards des Events sind: folgt

§9 Strafen ⇒ Rennvorfälle

(1) Rennvorfälle können während des Rennens über folgendes Formular den Stewards kundgegeben werden. (Link folgt)
(2) Einen Rennvorfall dürfen nur die in den Vorfall verwickelten Fahrer und deren Teamkollegen einreichen, außerdem solche Fahrer, auf die eine Strafe, eine unmittelbare Auswirkung hätte.
(3) Ein falsch oder ungenügend umschriebener Vorfall wird von den Stewards nicht bearbeitet.
(4) Es müssen mindestens zwei Stewards an einer Entscheidung beteiligt sein. Falls dies nicht möglich ist, muss die Rennleitung hinzugezogen werden.
(5) Die Entscheidungen werden im Ingame-Chat und in einem separaten Channel auf dem VMS Discord-Server bekannt gegeben.

§10 Strafen ⇒ Strafen
(1) Verwarnung
(2) 5, 10, 15, 20 Sekunden Zeitstrafe. Wird beim nächsten Boxenstopp abgesessen oder am Ende des Rennens angerechnet. (Falls kein Boxenstopp mehr durchgeführt wird)
(3) Durchfahrtsstrafe / Drive-through (DT). Muss innerhalb der nächsten 3 Runden abgesessen werden.
(4) 10, 20, 30 Sekunden Stop-and-go-Strafe. Muss innerhalb der nächsten 3 Runden abgesessen werden.
(5) Disqualifikation. Fahrzeug hat sofort an die Box zu fahren und sich bei der Rennleitung zu melden.

§11 Strafen ⇒ Uneinsichtiges Verhalten
(1) Wird ein Fahrer bereits zum dritten Mal wegen desselben Vergehens bestraft, können die Stewards die Strafe in diesem Fall um 100% erhöhen. Nach fünf Vergehen ist eine 30 Sekunden Stop-and-go-Strafe auszusprechen.
(2) Bei besonders schweren Vergehen kann der Beschuldigte im Einzelfall, in Absprache mit der Eventleitung, aus dem laufenden Event disqualifiziert werden.

«Kapitel 3»
Rennwochenende

§12 Rennwochenende ⇒ Ablauf des Qualifyings
(1) Das Qualifying findet am Freitag, den 19. Dezember 2021 statt.
(2) Es gibt zwei Qualifying-Sessions und ein Top 10 Pole-Shootout.
(3) Qualifying-Session 1 ist 30 Minuten lang und es fahren GT3 und GT4 gemeinsam. Die Startpositionen der GT4-Fahrzeuge werden dabei ermittelt.
(4) Qualifying-Sessions 2 ist 20 Minuten lang und es fahren ausschließlich GT3. Der Durchschnitt aus Sessions 1 + 2 ermittelt die Startpositionen der GT3-Fahrzeuge.

(5) Die Top 10 der GT3-Fahrzeuge fährt anschließend ein 10-minütiges Shootout.
(6) Pro Qualifying Session, darf nur ein Fahrer fahren.
(7) In Qualifying Sessions 1 + 2, müssen zwei verschiedene Fahrer fahren.

§13 Rennwochenende ⇒ Verhalten im Training/Qualifying
(1) Fahrer dürfen andere Fahrer nicht behindern oder gefährden.
(2) Jeder Fahrer hat in eigener Verantwortung dafür Sorge zu tragen, dass er auf seiner Hotlap ausreichend Platz zum Vorausfahrenden hält.

§14 Rennwochenende ⇒ Ablauf des Rennens
(1) Das Rennen findet am Samstag, den 20. Februar 2021 statt.
(2) Vor dem Rennen gibt es eine Join-Phase mit anschließendem Training.
(3) Jedes Team bekommt einen eigenen Zeitraum zugewiesen, in welchem der Server betreten werden muss.
(4) Während der Join-Phase besteht Fahrverbot.
(5) Nach der Trainings-Session, beginnt die 8-Stündige Rennsession.

§15 Rennwochenende ⇒ Einführungsrunde
(1) Es wird eine komplette Einführungsrunde gefahren.
(2) Während der Einführungsrunde, darf die Geschwindigkeit des führenden Fahrzeuges maximal 120 km/h betragen. Die Fahrzeuge haben sich dabei hintereinander aufzureihen (Single Line).
(3) Bei Drehern oder sonstigen Problemen während der Einführungsrunde, ist das gesamte Feld passieren zu lassen und sich hinten wieder einzuordnen.
(4) Sobald vom Spiel “Double Line” angesagt wird, formiert sich das Feld, sobald aufgeschlossen wurde. Die Geschwindigkeit des führenden Fahrzeuges, darf ab diesem Zeitpunkt maximal 80 km/h betragen. Das Aufwärmen der Reifen und Bremsen ist durch “Wedeln und/oder Abbremsen” ab hier verboten.
(5) Auf der Start/Ziellinie hat das Feld einen Korridor zu bilden. Jeder hat auf seiner Seite durch die Markierung der Startposition zu fahren.
(6) Jeder Fahrer muss den Abstand zum jeweiligen Vordermann so gering halten, dass die nachfolgenden Fahrzeuge auf derselben Seite keinen Nachteil gegenüber der anderen Seite erhalten.
(7) Sollte ein Fahrzeug in der Startaufstellung fehlen, muss dieser Platz im Double File freigelassen werden.
(8) Erst nachdem die Startampel auf Grün umspringt und vom Spiel “Green” angesagt wird, darf beschleunigt werden und das Rennen ist freigegeben.
(9) Das GT4-Starterfeld startet etwa 10 Sekunden nach dem GT3-Starterfeld in die Einführungsrunde.
(10) Das Rennen wird vom GT4-Führenden auf der Start/Ziel Geraden freigegeben. Die Ansage vom Spiel muss vom GT4-Startfeld ignoriert werden.

(11) Wer bei Green über 90Km/h fährt und sich dadurch unfair einen Vorteil verschafft und andere Fahrer überholt, erhält eine Strafe.

§16 Rennwochenende ⇒ Verhalten im Rennen
(1) Jedem Fahrer ist im Zweikampf ausreichend Platz zu lassen. Das Abdrängen eines Fahrers von der Strecke und das Rammen eines Gegners ist verboten.
(2) Es ist gestattet, einmal die gewählte Linie zu wechseln, um einen Angriff abzuwehren. Ein mehrfaches Wechseln der Linie im Zweikampf (Blocken des Gegners) ist als Behinderung auszulegen.
(3) Das Überholen außerhalb der Strecke ist nicht gestattet. Sollte es zu einem Überholmanöver kommen, hat der überholende Fahrer seine Position an der nächstmöglichen Gelegenheit wieder zurückzugeben.
(4) Das Verlassen der Servers während des Rennens ist nur dann gestattet, wenn der jeweilige Fahrer manuell zum Boxenplatz zurückkehrt und dann wartet bis er im Zeiten-Tower auf den letzten Rang zurückgefallen ist. Disconnects sind von dieser Regel ausgeschlossen.

§17 Rennwochenende ⇒ Überrundungen
(1) Sollte einem Fahrer eine blaue Flagge angezeigt werden, hat dieser das schnellere Fahrzeug(e) innerhalb einer halben Runde vorbei zu lassen.
(2) Das zu überrundene Fahrzeug hat seine Linie zu halten und das schnellere Fahrzeug nicht zu behindern.
(3) Das schnellere Fahrzeug hat die Linie des zu überrundenden Fahrzeuges zu respektieren.

§18 Rennwochenende ⇒ Gefahrensituationen
(1) Hat sich ein Fahrzeug gedreht oder steht quer auf der Strecke, muss dieses Fahrzeug so lange warten, bis es sich ohne andere Fahrzeuge zu behindern oder zu gefährden, wieder richtig stellen kann.
(2) Wird eine gelbe Flagge geschwenkt, gilt Überholverbot und es ist mit erhöhter Vorsicht zu fahren. Es muss immer die Möglichkeit gewährleistet sein, einer Gefahrensituation auszuweichen. Sollte es durch nicht angepasste Geschwindigkeit / Vorsicht zu einem Kontakt kommen, kann diese als Rammen gewertet werden. Ab der nächsten grünen Flagge kann wieder überholt werden.
(3) Ein beschädigtes, langsames Fahrzeug hat sich auf seinem Weg zur Boxengasse stets am Fahrbahnrand aufzuhalten. Dabei soll die Ideallinie freigehalten werden.
(4) Bleibt ein Fahrzeug so liegen, dass es sich nicht aus eigener Kraft, innerhalb einer angemessenen Zeit, aus dem Gefahrenbereich bewegen kann, hat der Fahrer dieses Fahrzeuges sich per Tastendruck in die Box zu setzen. Das Rennen ist damit für das betreffende Fahrzeug beendet.

Als angemessene Zeiten gelten maximal 15 Sekunden, sollte das Fahrzeug zum Teil oder komplett auf der Ideallinie liegen,
maximal 30 Sekunden, sollte das Fahrzeug zum Teil oder komplett auf der Strecke neben der Ideallinie liegen oder
maximal 2 Minuten, sollte das Fahrzeug komplett neben der Strecke liegen.
Diese Regelung ist §25 übergeordnet.
(5) Das Überfahren der Boxengassenlinie ist Verboten. Das Überfahren der Linie bei der Ausfahrt aus der Box wird nur geduldet, wenn dadurch ein Unfall verhindert wird.

§20 Rennwochenende ⇒ ESC-Regelung
(1) Im Training ist das Zurücksetzen an den Boxenplatz durch Benutzung der ESC-Taste gestattet.
(2) Im Qualifying hat sich jedes Fahrzeug aus eigener Kraft an seinen Boxenplatz zu bewegen. Ausschließlich dort ist die Benutzung der ESC-Taste gestattet. Sollte sich außerhalb des Boxenplatzes durch Benutzung der ESC-Taste zurückgesetzt werden, ist ein erneutes Rausfahren verboten.
(3) Im Rennen hat sich jedes Fahrzeug aus eigener Kraft an seinen Boxenplatz zu bewegen. Sollte man sich durch Benutzung der ESC-Taste an den Boxenplatz zurücksetzen, darf man erst nach 3 Minuten wieder seinen Boxenplatz verlassen.
(4) Die Benutzung der ESC-Taste im Rennen muss sofort der Rennleitung gemeldet werden.