Virtual-Motorsport.de - Allgemeines ACC Regelwerk

Letzte Aktualisierung am 04. Januar 2022.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines

§1 - Zwecks des Reglements…….. 1
§2 - Teilnahmebedingungen……1
§3 - Allgemeine Pflichten……. 1
§4 - Fahrhilfen…… 2
§5 - Abmeldung & Inaktivität…… 2
§6 - Fahrer & Teams……. 2
§7 - Lackierungen……..3

Flaggen

§8 - Blaue Flaggen……....3
§9 - Gelbe Flaggen……....4
§10 - Weiße Flaggen……4

Verhalten auf der Strecke

§11 - Verhalten im Zweikampf…… 4
§12 - Gefahrensituationen…….. 5
§13 - Allgemeines Verhalten…… 5

Qualifying

§14 - Verhalten im Qualifying……...6

Rennen

§15 - Einführungsrunde……....6
§16 - Verhalten im Rennen…….. 7

Stewarding und Strafen

§17 - Stewards……...7
§18 - Stewarding……8
§19 - Generalermächtigung…… 8
§20 - Uneinsichtiges Verhalten……8
§21 - Strafpunkte……... 9
§22 - Letztes Rennen der Saison……... 9
§23 - Strafen von ACC……..9

«Kapitel 1»
Allgemeines

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

§2 - Teilnahmebedingungen
(1) Zur Teilnahme an Meisterschaften und Events der VMS ist eine Lizenz Voraussetzung.
(2) VMS-Fahrerlizenzen gelten für alle VMS Meisterschaften und Events.
(3) Die Lizenz kann in regelmäßig stattfindenden Rennen, deren Termine im Forum der VMS zu erfahren sind, erworben werden.
(4) Alle Teilnehmer müssen im Forum registriert und dem Discord Server der VMS beigetreten sein.
(5) Zur Teilnahme an den Meisterschaften oder anderen Events kann bei Bedarf eine weitere Qualifikation notwendig sein.

§3 - Allgemeine Pflichten
(1) Ein sauberer und fairer Fahrstil ist stets an den Tag zu legen, da veröffentlichte Aufzeichnungen und Videos Virtual-Motorsport repräsentieren.
(2) Das Verlassen des Server ist grundsätzlich zu vermeiden. Es sind nur die Fahrer zu werten, welche am Ende des Rennens auch in den offiziellen Ergebnissen aufgelistet sind.
(3) Vor jedem Rennen ist das Lesen des Drivers Briefings verpflichtend, welches auf dem VMS Discord-Server veröffentlicht wird.
(4) Jeder Fahrer muss in allen offiziellen Sessions den Ingame-Chat aktiviert haben und in der Lage sein, diesen zu lesen.
(5) Das Schreiben im Ingame-Chat ist während Qualifying- und Renn-Sessions untersagt.
(6) Jeder Fahrer hat für die Stabilität seiner Verbindung zum Server zu sorgen.Für Vorfälle, die z.B. durch sog. “Warpen” oder andere technische Aussetzer entstehen, hat der entsprechende Fahrer Verantwortung zu tragen. Dazu gehört z.B. bei vorherigen bekannten Problemen ein Speedtest vor dem Rennen oder auch ein Router-Neustart. Treten z.B. im Training oder Qualifying weiter Probleme auf, kann dem Fahrer aus Sicherheitsgründen die Teilnahme am Rennen untersagt werden.

(7) Fahrer, die aufgrund von Hardware- oder Internetproblemen ein Rennen nicht beenden können, müssen dies binnen 24 Stunden der Rennleitung mitteilen.

§4 - Fahrhilfen

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

§5 - Abmeldungen & Inaktivität

(1) Fahrer, die an einem Ligarennen nicht teilnehmen können, müssen sich bis zum Vortag des Rennens auf der RaceApp-Webseite von dem entsprechenden Rennen abmelden.
(2) Fahrer, die mehrfach nicht an Rennen teilgenommen haben, können von der Ligaleitung wegen Inaktivität vom Ligabetrieb abgemeldet werden.

- Bei 3 Rennen in Folge ohne ausreichender Begründung
- Bei 4 oder mehr von 8 Saisonrennen

(3) Fahrer, die auffällig werden, weil sie häufig die Rennen vorzeitig beenden (DNF), können von der Ligaleitung vom Ligabetrieb abgemeldet werden.

§6 - Fahrer & Teams

(1) Fahrer, die mindestens ⅔ aller Saisonrennen beendet haben, werden als Stammfahrer für die folgende Saison gewertet und haben damit bei der Anmeldung Vorrang.
(2) Stammfahrer haben das Recht, ihre Startnummer aus dem Vorjahr zu wählen.
(3) Der aktuelle Meister der Serie hat das Recht, die Nummer 1 zu fahren. Währenddessen ist seine eigentliche Startnummer geblockt und er hat das Recht später wieder diese Nummer zu wählen.
(4) Teams mit nur einem Fahrzeug gehen nicht in die Teamwertung ein.
(5) Die Rennergebnisse der besten zwei Fahrer eines Teams gehen in die Teamwertung ein.
(6) Das Team und / oder Fahrzeug darf einmal während der Saison gewechselt werden. Bei einem Wechsel gehen alle bis dahin eingefahrenen Meisterschaftspunkte verloren.
(7) Ein Fahrzeugwechsel ist frühestens nach dem dritten Saisonrennen gestattet.

§7 - Lackierungen

(1) Zur Vereinfachung unterscheiden wir zwischen folgenden Typen von Lackierungen:

(1.1) "*Originale Lackierung*" sind alle vorgefertigten Lackierungen welche ACC zur Verfügung stellt

(1.2) "*Ingame Custom Skins"* sind alle mit dem ACC Ingame Baukasten zu erstellenden Lackierungen

(1.3) "*Full Custom Skins*" sind alle Lackierungen welche außerhalb von ACC erstellt worden sind

(2) Welche Typen von Lackierungen erlaubt sind, steht in der jeweiligen Anmeldung der Meisterschaft oder des Events.

(3) Alle offiziellen SRO-spezifischen Sponsoren, welche in den Wireframe Photoshop Dateien etc. enthalten sind, müssen auf jedem Full Custom-Skin als Top-Layer zu sehen sein.

(4) Die Nutzung und Verarbeitung von VMS-eigenen Logos kann bei Full Custom Skins vorgeschrieben werden. Entsprechende Dateien werden zur Verfügung gestellt.

(5) Auf Full Custom Skins dürfen keine politischen, gewaltverherrlichenden oder anstößigen Inhalte verwendet werden.

(6) Eine Nutzungsgenehmigung für rechtliche geschützte Markennamen und -logos muss eigenständig und eigenverantwortlich eingeholt werden und auf Nachfrage vorgelegt werden können.

(7) Werbung für andere SimRacing-Organisationen ist nicht gestattet.

(8) Die eingereichten Full Custom-Skin Dateien dürfen insgesamt maximal 4MB groß sein.

(9) Für den Lexus dürfen keine Full Custom Skins erstellt werden.

(10) Alle Lackierungen müssen an die Ligaleitung zwecks Überprüfung weitergeleitet werden.

«Kapitel 2»
Flaggen

§8 - Blaue Flaggen

(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.

§9 - Gelbe Flaggen
(1) 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 oder Vorsicht zu einem Kontakt kommen, kann diese als Verursachen einer Kollision gewertet werden. Ab der nächsten grünen Flagge kann wieder überholt werden.

§10 - Weiße Flaggen
(1) Mit einer weißen Flagge wird auf eine potentielle Gefahr durch ein langsam fahrendes Fahrzeug hingewiesen. Fahrer haben angemessen zu reagieren und müssen in der Lage sein, auf unvorhersehbare Situationen reagieren zu können.

«Kapitel 3»
Verhalten auf der Strecke

§11 - Verhalten im Zweikampf
(1) Jedem Fahrer ist im Zweikampf ausreichend Platz zu lassen. Das Verursachen einer Kollision oder das Abdrängen eines anderen Fahrzeuges ist untersagt.
(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) Gefährliches Fahrverhalten, wie z.B. abruptes Spurwechseln, das einen anderen Fahrer zu einer Vollbremsung zwingt, um einen Unfall zu vermeiden, kann von den Stewards bestraft werden.
(4) Das Verschaffen eines Vorteils außerhalb der Strecke ist nicht gestattet. Sollte es zu einem Überholmanöver kommen, hat der überholende Fahrer seine Position bei nächstmöglicher Gelegenheit wieder zurückzugeben.
(5) Nach einem Rennvorfall zu warten und andere Fahrzeuge wieder vorbei zu lassen, verhindert nicht zwingend eine Strafe.

§12 - Gefahrensituationen
(1) Langsame oder stehende Fahrzeuge, sowie solche, die sich abseits der Strecke befinden, müssen die Wiederaufnahme des Rennens für andere Fahrzeuge gefahrlos und ohne Behinderung gestalten.
(2) Ein beschädigtes und / oder langsames Fahrzeug hat sich auf seinem Weg zur Boxengasse stets am Fahrbahnrand aufzuhalten. Dabei soll die Ideallinie freigehalten werden.
(3) Das Verursachen einer Gefahrensituation (z.B. gelbe oder weiße Flaggen) durch unnötig langes Stehenbleiben oder extremes Verlangsamen ist untersagt.
(4) Bleibt ein Fahrzeug so liegen, dass es sich nicht aus eigener Kraft, innerhalb einer angemessenen Zeit, aus einem Gefahrenbereich bewegen kann, hat der Fahrer sich per Tastendruck in die Box zu setzen. Die Session ist damit für das entsprechende 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.
- maximal 2 Minuten, sollte das Fahrzeug komplett neben der Strecke liegen.

§13 - Allgemeines Verhalten
(1) Das Überfahren der Boxengassenlinie ist Verboten. Dies gilt sowohl für die Boxeneinfahrt, als auch für die Boxenausfahrt. Das Überfahren der Linie wird nur geduldet, wenn dadurch ein Unfall verhindert wird, oder dies durch die Rennleitung explizit erlaubt ist.
(2) Sollte es während einer Session zum Disconnect eines Fahrers kommen, so hat dieser das Recht den Server erneut zu betreten und am Rennen teilzunehmen.
(3) Fahrer müssen eine Inlap fahren und dürfen erst an ihrem Boxenplatz zur Benutzung der ESC-Taste anhalten.
(4) Fahrer, die aufgrund Spritmangels die Inlap nicht fahren können, können wegen Behinderung bestraft werden und müssen ESC nutzen, um keine unnötige Gelbphase zu verursachen.
(5) Das Anschieben eines anderen Fahrzeugs auf dessen Inlap ist untersagt.
(6) Die Inlap nach der Zieldurchfahrt ist Teil des Rennens und es gelten weiterhin alle Regeln. Vorsätzlich oder fahrlässig herbeigeführte Kollisionen können bestraft werden.
(7) Das Ghosting in der Einführungsrunde und in der Boxengasse ist grundsätzlich zu vermeiden.
(8) Unnötiges Zerstören von Markierungspunkten wie Brems- oder Boxenschildern oder sonstigen Gegenständen auf und neben der Strecke kann als unsportliches Verhalten gewertet und dementsprechend bestraft werden.
(9) Ein Missbrauch von Lichtsignalen oder das Ausschalten von Scheinwerfern in Dunkelheit kann als unsportliches Verhalten gewertet werden.

«Kapitel 4»
Qualifying

§14 - Verhalten im Qualifying
(1) Im Qualifying hat sich jedes Fahrzeug aus eigener Kraft an seinen Boxenplatz zu bewegen. Ausschließlich dort ist die Benutzung der ESC-Taste gestattet. Ein Vergehen wird bestraft, ein erneutes Rausfahren ist untersagt und wird zusätzlich bestraft.
(2) Ein zu schnelles Fahren in der Boxengasse, was im Qualifying ein Zurücksetzen zur Folge hat, wird wie eine Benutzung von der ESC-Taste bewertet und ein erneutes Rausfahren ist danach verboten. Wer beim herausfahren aus der Box zu schnell fährt und deswegen zurückgesetzt wird, darf erneut rausfahren.
(3) Die maximale Boxengassen-Geschwindigkeit von 50 Km/h ist einzuhalten.
(4) Ein übermäßiges verlangsamen im dritten Sektor ist im Qualifying untersagt und kann als Behinderung gewertet werde, auch wenn sich die nachfolgenden Fahrzeuge auf keiner gültigen Runden befinden.
(5) Ein absichtliches Abkürzen von Kurven oder Verlassen der offiziellen Strecke, um sich einen Geschwindigkeitsvorteil für die nächste Runde zu verschaffen, ist untersagt und kann bestraft werden.

«Kapitel 5»
Rennen

§15 - Einführungsrunde
(1) Es wird eine komplette manuelle 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 File” 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) Wer beim umspringen der Startampel auf Green über 90Km/h fährt und sich dadurch unfair einen Vorteil verschafft und andere Fahrer überholt, wird bestraft.

§16 - Verhalten im Rennen
(1) 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.
(2) 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, wird das Rennen als DNF (Did Not Finish) gewertet.

(2.1) Bei Langstreckenrennen (Alle Rennen über 4 Stunden mit Fahrerwechsel) gilt bei Nutzung der ESC-Taste eine Mindeststandzeit von 3 Minuten und eine Meldepflicht.

(3) Track Limits sind auch im Regen, wenn diese von ACC nicht sanktioniert werden, einzuhalten. Ein wiederholtes Überschreiten der Track Limits zur Vorteilsnahme kann bestraft werden.

«Kapitel 6»
Stewarding und Strafen

§17 - Stewards
(1) Die Stewards erklären sich bereit jederzeit neutral und fair auf Proteste zu reagieren.
(2) Bei der Untersuchung eines Vorfalls können die Stewards beide Parteien bestrafen, unabhängig davon wer von beiden Fahrern den Vorfall zur Untersuchung eingereicht hat.

§18 - Stewarding
(1) Rennvorfälle können beim Post Stewarding im entsprechenden Thread im VMS-Forum den Stewards kundgegeben werden. Beim Live Stewarding steht ein Google-Formular zur Verfügung.
(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) Falsch oder unzureichend umschriebene Rennvorfälle werden von den Stewards nicht bearbeitet.
(4) Rennvorfälle sind sachlich und ohne Beleidigung zu melden.
(5) Es werden nur Rennvorfälle von den Stewards bearbeitet, die innerhalb von 48h nach Rennende gemeldet werden
(6) Ausschließlich das im Forum unter “Rennergebnisse” hochgeladene Replay gilt für die Post-Stewarding-Entscheidungen.
(7) Es werden nur Rennvorfälle behandelt, die über das offizielle Formular gemeldet werden.
(8) Die Ligaleitung und die Stewards haben das Recht, Verstöße gegen das Reglement zu melden, auch wenn sie nicht im jeweiligen Vorfall verwickelt sind. Die Einsendefrist gilt hier nicht.
(9) Die Entscheidungen der Stewards sind grundsätzlich zu akzeptieren. Jeder Fahrer hat 2x pro Saison die Möglichkeit einen Einspruch gegen eine Entscheidung einzulegen.
(10) Einsprüche gegen Steward-Entscheidungen können spätestens 48h nach Bekanntgabe der Entscheidungen per Direktnachricht an die entsprechenden Stewards eingereicht werden und müssen eine schlüssige Begründung enthalten.

§19 - Generalermächtigung
(1) Die Stewards haben im Einzelfall das Recht, in Absprache mit der Ligaleitung, alle erdenklichen Maßnahmen bezüglich zu treffen, um ein dauerhaftes, harmonisches Gelingen der Meisterschaft zu garantieren und die VMS-Community zu schützen.

§20 - Uneinsichtiges Verhalten
(1) Wird ein Fahrer bereits zum wiederholten Mal wegen unterschiedlichen oder desselben Vergehens bestraft, können die Stewards die Strafe erhöhen. Dies kann auch direkt das Team in Langstreckenrennen betreffen. Nach fünf Vergehen ist die Strafe mindestens zu verdoppeln.
(2) Bei besonders schweren Vergehen kann der Beschuldigte im Einzelfall, in Absprache mit der Rennleitung, aus der laufenden Meisterschaft oder dem Event verbannt werden.

§21 - Strafpunkte
(1) Vorfälle werden der Schwere entsprechend mit Zeitstrafen, Strafpunkten oder einer Kombination aus Strafpunkten und Zeitstrafe geahndet. Diese werden dem Strafpunkte Konto des schuldigen Fahrers hinzugefügt.
(2) Die Strafpunkte werden zusätzlich zu den allgemein gültigen Strafen vergeben.
(3) Die Strafpunkte können in der Fahrerliste eingesehen werden
(4) Die jeweiligen Strafen pro Strafpunkte sind in Folgende zu unterscheiden:
    (4.1) 5 Strafpunkte werden mit einer Qualisperre geahndet
    (4.2) 8 Strafpunkte werden mit einer Rennsperre geahndet
    (4.3) 12 Strafpunkte werden mit der Entziehung der Lizenz geahndet
Die Strafpunkte bleiben nach Erhalt der Strafe bestehen.
(5) Qualifying- und Rennsperren gelten jeweils für die Serie, in welcher der entscheidende Strafpunkt(e) erhalten wurde.
(6) Nach jedem zu mindestens 50% teilgenommen Rennen bis 2 Stunden ohne Vorfall wird ein Strafpunkt vom Punktekonto abgezogen. Bei Rennen über 2 Stunden werden 2 Strafpunkte abgezogen.
(7) Die Anzahl der Strafpunkte, welche abgebaut werden, verlaufen linear zur Anzahl an hintereinander gefahrenen Rennen ohne Vorfall.
(8) Strafpunkte können durch die Ligaleitung und/oder Stewards auch bei allgemeinen Fehlverhalten vergeben werden.
(9) Strafpunkte sind an die Fahrerlizenz geknüpft.

§22 - Letztes Rennen einer Saison
(1) Strafen verfallen bis zur nächsten Saison. Strafpunkte sind an die Lizenz gebunden und bleiben erhalten.
(2) Vorfälle, die eine Strafe nach sich ziehen, welche im nächsten Saisonrennen in Kraft tritt, werden bei deren Erhalt im letzten Saisonrennen stattdessen mit Strafpunkten bestraft.

§23 - Strafen von ACC
(1) Vom ACC erlassene Strafen sind zu respektieren, so unfair diese auch erscheinen. ACC behandelt jeden Fahrer gleich.