

Virtual-Motorsport.de - Allgemeines ACC Regelwerk

Letzte Aktualisierung am 29. Mai 2021.

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines

§1 - Zwecks des Reglements.....	1
§2 - Allgemeine Pflichten.....	1
§3 - Fahrhilfen.....	1
§4 - Abmeldung.....	1
§5 - Lizenz.....	2
§6 - Lackierungen.....	2

Flaggen

§7 - Blaue Flaggen.....	3
§8 - Gelbe Flaggen.....	3

Verhalten auf der Strecke

§9 - Verhalten im Zweikampf.....	3
§10 - Gefahrensituationen.....	3
§11 - Allgemeines Verhalten.....	4

Qualifying

§12 - Verhalten im Qualifying.....	4
------------------------------------	---

Rennen

§13 - Einführungsrunde.....	5
§14 - Verhalten im Rennen.....	5

Stewarding und Strafen

§15 - Stewards.....	6
§16 - Stewarding.....	6
§17 - Generalermächtigung.....	6
§18 - Uneinsichtiges Verhalten.....	7
§19 - Strafpunkte.....	7
§20 - Letztes Rennen der Saison.....	7
§21 - Strafen vom Spiel.....	7

«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 - Allgemeine Pflichten

- (1) Ein sauberer und fairer Fahrstil ist stets an den Tag zu legen, da veröffentlichte Aufzeichnungen und Videos unsere Community 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) Jeder Fahrer muss dem [VMS Discord Server](#) beigetreten sein
- (4) Vor jedem Rennen ist das Lesen des Drivers Briefings verpflichtend, welches auf dem VMS Discord-Server veröffentlicht wird.
- (5) Jeder Fahrer muss zu allen Rennen den Ingame-Chat aktiviert haben.
- (6) Das Chatten im Ingame-Chat ist während Qualifying- und Renn-Sessions untersagt.
- (7) 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 weitere Probleme auf, kann dem Fahrer aus Sicherheitsgründen die Teilnahme am Rennen untersagt werden.

§3 - Fahrhilfen

- (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 - Abmeldung

- (1) Fahrer, die an einem Ligarennen nicht teilnehmen können, müssen sich auf der RaceApp-Webseite unter der entsprechenden Liga und dem Ligaevent der VMS

abmelden. Abmeldeschluss ist für die gelisteten Fahrer ein Tag vor dem geplanten Rennstart um 24 Uhr.

§5 - Lizenz

- (1) Jeder Fahrer benötigt für die Teilnahme an Meisterschaften und Events eine gültige VMS-Fahrerlizenz.
- (2) Die Fahrerlizenz ist bei einer der von der VMS organisierten Lizenzfahrten zu erwerben. Weitere Infos dazu, finden sich in der entsprechenden Forums-Kategorie.
- (3) VMS-Fahrerlizenzen gelten für alle VMS Meisterschaften und Events.

§6 - 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) Für den Lexus dürfen keine Full Custom Skins erstellt werden
- (4) Auf Full Custom Skins dürfen keine politischen, gewaltverherrlichenden oder anstößigen Inhalte verwendet werden
- (5) 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
- (6) Werbung für legale und illegale Drogen ist untersagt
- (7) Für Grafiken real existierender Unternehmen muss eine schriftliche Nutzungsgenehmigung vorgelegt werden.
- (8) Full Custom-Skins dürfen maximal 2MB groß sein.
- (9) Fahrer, welche Custom Skins benutzen die gegen diese Regelungen, die guten Sitten oder geltendes deutsches Recht verstoßen, können aus dem Rennen oder der Community ausgeschlossen werden.
- (10) Alle Lackierungen müssen an die Ligaleitung zwecks Überprüfung weitergeleitet werden

«Kapitel 2» Flaggen

§7 - 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.

§8 - 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.

«Kapitel 3» Verhalten auf der Strecke

§9 - 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 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.

§10 - 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) Ein beschädigtes, 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 dem Gefahrenbereich bewegen kann, hat der Fahrer dieses Fahrzeuges sich per Tastendruck in die Box zu setzen. Die Session 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.

§11 - 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.

(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, werden gemäß §10(3) bestraft und müssen ESC nutzen, um keine unnötige Gelbphase zu verursachen.

(5) Das Anschieben eines anderen Fahrzeugs auf dessen Inlap ist untersagt.

«Kapitel 4» Qualifying

§12 - 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) Ein übermäßiges verlangsamen im dritten Sektor ist im Qualifying untersagt und kann als Behinderung gewertet werden, auch wenn sich die nachfolgenden Fahrzeuge auf keiner gültigen Runden befinden.

«Kapitel 5»

Rennen

§13 - 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.

§14 - 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.

«Kapitel 6» Stewarding und Strafen

§15 - 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.

§16 - 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) Ein falsch oder ungenügend umschriebener Vorfall wird von den Stewards nicht bearbeitet.

(4) Die Stewards haben nur über solche Rennvorfälle zu entscheiden, die ihnen bis zum 3. Tag nach dem Rennen, eingereicht werden. Der Einsendeschluss ist um 24 Uhr.

(5) Ausschließlich das im Forum unter "Rennergebnisse" hochgeladene Replay gilt für die Post-Stewarding-Entscheidungen.

(6) Es werden nur Rennvorfälle behandelt, die über das offizielle Formular im Forum gemeldet werden.

(7) 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.

(8) Proteste gegen Steward-Entscheidungen können bis spätestens 3 Tage nach Bekanntgabe der Entscheidungen per Direktnachricht an die entsprechenden Stewards eingereicht werden.

§17 - 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.

§18 - Uneinsichtiges Verhalten

- (1) Wird ein Fahrer bereits zum dritten Mal wegen unterschiedlichen oder desselben Vergehens bestraft, können die Stewards die Strafe in diesem Fall um 100% erhöhen. Nach fünf Vergehen ist die Strafe mindestens zu verdoppeln.
- (2) Bei besonders schweren Vergehen kann der Beschuldigte im Einzelfall, in Absprache mit den Administratoren, aus der laufenden Meisterschaft verbannt werden.

§19 - 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 Anzahl der Strafpunkte ist in Relation zu dem Vorfall durch die Stewards zu vergeben.
- (5) Die jeweiligen Strafen pro Strafpunkte sind in Folgende zu unterscheiden:
 - (5.1) 5 Strafpunkte werden mit einer Qualisperre geahndet
 - (5.2) 8 Strafpunkte werden mit einer Rennsperre geahndet
 - (5.3) 12 Strafpunkte werden mit der Entziehung der Lizenz geahndet

Die Strafpunkte bleiben nach Erhalt der Strafe bestehen.

- (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.

§20 - Letztes Rennen einer Saison

- (1) Strafen verfallen bis zur nächsten Saison. Strafpunkte sind an die Lizenz gebunden und bleiben erhalten.
- (2) Vorfälle, die z.B. eine Qualisperre nach sich ziehen, werden im letzten Saisonrennen stattdessen mit Strafpunkten bestraft.

§21 - Strafen vom Spiel

- (1) Vom Spiel erlassene Strafen sind zu respektieren, so unfair diese auch erscheinen. Das Spiel behandelt jeden Fahrer gleich.