

SimSportRacing®



Offizielles Reglement
für alle
Formel 1 – Ligen

Inhalt

Inhalt.....	2
1. Allgemeines	3
1.1 Aufbau der Liga.....	3
1.2 Team-Anmeldung für eine Saison	3
1.3 Fahrzeugwahl.....	4
2. Allgemeines Verhalten auf der Strecke	5
2.1 Streckenbegrenzung.....	5
2.2 Boxeneinfahrt und Boxenausfahrt	5
2.3 Behinderung.....	5
2.4 Verhalten in der Einführungsrunde	5
2.5 Weiteres Fahrverhalten	5
3. Strafen	7
4. Ablauf der Wertungsrennen.....	9
4.1 Startvoraussetzungen	9
4.2 Anmeldung für ein Wertungsrennen	9
4.3 Lobbyeinstellungen und Einladungen	9
4.4 Lobbystart.....	10
4.5 Qualifying	10
4.6 Rennen	11
4.7 Punktevergabe	11
5. Sonderfälle	12
5.1 Disconnect, Neustart und Rennabbruch	12
5.2 Nicht (vollständig) antretende Teams.....	12
5.3 Teams mit real existierenden Teamnamen und Teamlogos	13
5.4 Sprintrennen.....	13
6. Fahrer-Transfermarkt und Team-Management.....	15
7. Weitere Richtlinien bei SimSportRacing	16
Frequently Asked Questions (FAQ)	17
Änderungsprotokoll	18

1. Allgemeines

1.1 Aufbau der Liga

Jede Liga fährt in einer sogenannten „Teammeisterschaft“, d.h. der grundsätzliche Aufbau der Liga orientiert sich nicht an einzelnen Fahrern, sondern an Teams aus je 2-3 Fahrern. Vertreten wird jedes Team von einem Manager. Insgesamt gehen pro Liga bis zu 10 Teams an den Start. An den einzelnen Rennen nehmen je Team 2 Fahrer teil.

In jeder Liga steigen die 2 Teams mit der meisten Punktzahl am Saisonende in die nächsthöhere Liga auf, während die 2 Teams mit der niedrigsten Punktzahl in die nächstniedrigere Liga absteigen (Ausnahme: Kein Aufstieg in oberster und kein Abstieg in unterster Liga). Die Fahrermeisterschaft wird gleichzeitig geführt, hat aber keinen Einfluss auf Auf- und Abstiege.

Die Renntermine der Meisterschaft sind festgelegt und können auf der Homepage eingesehen werden (<http://simsportracing.com/rennkalender>).

1.2 Team-Anmeldung für eine Saison

Vor dem Start einer neuen Saison können im Forum unter dem Thread „Saison X - Teamanmeldung für die Saison“ im vorgegebenen Zeitraum neue und bereits bestehende Teams vom Manager gemeldet werden, die an der Saison teilnehmen möchten. Dabei darf jeder Manager selbst maximal 2 Formel 1-Teams besitzen und wird üblicherweise selbst in einem seiner Teams als Fahrer fungieren. Jeder Fahrer darf nur bei einem F1-Team als Fahrer gemeldet sein, unabhängig von der Ligazugehörigkeit.

Ein Manager, der ein neues oder bestehendes Team anmeldet, muss dabei folgende Daten angeben:

- Name seines Teams
- jeweils PSN-ID als Klarnamen von Fahrer 1 (verpflichtend), Fahrer 2 (verpflichtend), Fahrer 3 (optional)
- Geburtsdatum Fahrer 1, Geburtsdatum Fahrer 2, Geburtsdatum Fahrer 3
- Nationalität Fahrer 1, Nationalität Fahrer 2, Nationalität Fahrer 3
- Startnummer Fahrer 1, Startnummer Fahrer 2, Startnummer Fahrer 3
- gewünschtes Fahrzeug in Form einer Prioritätenliste 1 – 10 (z.B. 1 McLaren, 2 Williams, 3 Ferrari etc.)

Der Teamname ist individuell zu gestalten und darf nicht gleich dem Namen eines realen Formel 1-Teams sein. Ein Team besteht aus minimal 2 und maximal 3 Fahrern. Ein 3. Fahrer ist nicht verpflichtend anzugeben und kann auch im Laufe der Saison noch nachgemeldet werden. Zu jedem Fahrer ist die individuelle Startnummer des Fahrers anzugeben. In einer Liga darf jede Startnummer nur einem Fahrer zugewiesen sein, die auch bei den Rennen im Spiel stets zu benutzen ist. Bei der Wahl der Startnummern seiner Fahrer hat das Team Vorrang, welches sich zuerst anmeldet.

Teamnamen und Startnummern dürfen nur nach einer Saison gewechselt werden.

Teams, die an der Vorsaison teilgenommen haben und diese mit einer Starterlaubnis auch beendet haben, besitzen bei der Zuteilung zu einer Liga Vorrang vor neugegründeten Teams. Für die Ligazuteilung neu angemeldeter Teams hat das Team Vorrang, welches sich zuerst anmeldet. Ab der 11. Teamanmeldung für eine Liga wird eine Warteliste gebildet. Sind genügend Teams auf dieser Warteliste, wird versucht eine neue (untere) Liga für diese Teams zu bilden (GP2, GP3, etc.).

Sollte ein Team sich zu Beginn einer neuen Saison nicht rechtzeitig oder nicht vollständig wieder anmelden, muss es sich in der Warteliste ganz hinten einreihen.

1.3 Fahrzeugwahl

Die Wahl der Fahrzeuge erfolgt **gleichzeitig** mit der Teamanmeldung im Forum unter dem Thread „Saison X – Teamanmeldung für die Saison“ durch den Team-Manager. Diese Wahl erfolgt in Form einer Prioritätenliste, in der jeder Manager für sich unter den verfügbaren Fahrzeugen eine Reihenfolge 1 – 10 bildet, wobei 1 das Fahrzeug mit der höchsten Priorität ist und 10 das Fahrzeug mit der geringsten Priorität.

Zum festgelegten Zeitpunkt werden entsprechend der Endposition in der Team-WM der Vorsaison die Fahrzeuge nach den gewünschten Prioritäten nacheinander zugeteilt, d.h. das Team mit der besten Platzierung bekommt zuerst seine Prioritätenliste erfüllt, dann das Team mit der zweitbesten Platzierung usw.. Ausgenommen sind hierbei die Auf- und Absteiger. Diese rutschen in ihrer neuen Liga jeweils an das Ende der Reihenfolge für die Zuteilung, wobei für die Reihenfolge der Auf- bzw. Absteiger untereinander gilt: Absteiger werden vor Aufsteigern berücksichtigt und unter den Auf- bzw. Absteigern entscheidet die bessere Platzierung in der Team-WM der Vorsaison.

Hat ein Team in der Vorsaison nicht teilgenommen, bekommen diese ihre Prioritäten erst nach allen anderen Teams erfüllt, wobei für die Reihenfolge der Zuteilung hier gilt, dass der Vorrang hat, der sich zuerst anmeldet und seine Prioritäten angibt.

Bei der Zuteilung zu den Prioritäten wird jedes der im Spiel integrierten realen Formel 1 – Teams nur einmal vergeben.

Ist die Zuteilung zum festgesetzten Zeitpunkt erfolgt, können auch bis dato noch nicht gemeldete Teams aus den verbliebenen Fahrzeugen wählen, wobei es hier keine Prioritätenliste mehr braucht, sondern direkt eines der verbliebenen Fahrzeuge benannt werden kann. Vorrang hat dann das Team, welches zuerst auswählt.

Fahrzeugwechsel im Laufe der Saison sind nicht gestattet.

2. Allgemeines Verhalten auf der Strecke

2.1 Streckenbegrenzung

Grundsätzlich sollte sich das Fahrverhalten an dem der realen Formel 1 orientieren. Hierbei sind sportliche Fairness und saubere Runden das höchste Prinzip, nach dem sich jeder Fahrer ausnahmslos zu richten hat.

Die genauen Streckenbegrenzungen richten sich nach der spielinternen Track-Limit-Erkennung und Strafenregelung (Strenge Einstellung). Das bewusste Ausnutzen von Schwächen dieses spielinternen Systems (Cheaten) ist verboten und führt zum Ausschluss aus der Wertung.

2.2 Boxeneinfahrt und Boxenausfahrt

Die Begrenzungen der Boxenein- und -ausfahrt angezeigt durch die durchgezogenen weißen Linien sind einzuhalten. Absichtliches Erweitern sowie Abkürzen der Strecke ist auch hier verboten. Passiert es unabsichtlich, so ist ein erlangter Vorteil sofort wieder auszugleichen. Der Rennleiter kann ein Überfahren der Begrenzungen der Boxeneinfahrt auf einzelnen Strecken für alle erlauben. In der Box gilt ein streckenspezifisches Tempolimit, das eingehalten werden muss. Tempoüberschreitungen bestraft das Spiel selbstständig.

2.3 Behinderung

Behinderungen anderer Fahrer während der Qualifikation sind verboten, wenn der Behindernde sich gerade auf seiner Aufwärm- oder Auslaufrunde befindet. Läuft ein schnellerer Fahrer auf seiner fliegenden Runden auf einen langsameren Fahrer auf seiner fliegenden Runde auf, ist der langsamere Fahrer nicht verpflichtet Platz zu machen. Behinderungen im Rennen sind verboten, wenn der Behindernde überrundet wird. Der Fahrer, der überrundet wird, hat die Ideallinie zu räumen und den Überrundenden nach Möglichkeit so vorbei zu lassen, dass dieser durch die Überrundung keine Zeit verliert.

2.4 Verhalten in der Einführungsrunde

Die Einführungsrunde ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Absichtliches Auslassen ist verboten. Es wird geordnet und nacheinander in der Reihenfolge der Startaufstellung losgefahren. In der Einführungsrunde herrscht Überholverbot. Ein sicherer Abstand zum Vordermann und ein vernünftiges Fahrverhalten gegenüber dem Hintermann sind geboten.

2.5 Weiteres Fahrverhalten

Allgemein sollen sich die Fahrer im Rennverlauf stets sportlich fair verhalten. Besonders beim Start und in der ersten Runde gilt erhöhte Vorsicht und gegenseitige Rücksicht. Bei einem Unfall muss der Verursacher den Geschädigten sofort wieder vorbei lassen, unabhängig von der Bestrafung des Spiels. Wenn man nach dem unabsichtlichen Verlassen der Strecke wieder auf diese zurückfährt, hat man Rücksicht auf vorbeifahrende Fahrer zu nehmen. Diese haben Vorfahrt. Im Zweikampf darf der Vorausfahrende nur einmal rechtzeitig die Linie wechseln. Rückwärtsfahren sowie Fahren entgegen der Fahrtrichtung ist

strengstens verboten. Erlaubt ist dies nur, wenn es notwendig ist, um das Rennen nach einem Unfall wieder aufzunehmen. In diesem Fall erfolgt es unter der Rücksichtnahme auf andere Fahrer.

Das Zurückrunden ist grundsätzlich erlaubt, hat aber mit Rücksicht auf den anderen Fahrer zu geschehen und darf diesen nicht unverhältnismäßig viel Zeit kosten.

Das Zurücksetzen auf die Strecke per Tastenfunktion ist strengstens verboten. Die freiwillige Aufgabe per Menüfunktion ist in Qualifying und Rennen nicht erlaubt. Das absichtliche Zerstören des Fahrzeugs ist strengstens verboten.

Sollte ein Fahrer in der Lobby mehrfach stark laggen, kann er von der Sitzung ausgeschlossen werden. Der kurzfristige Einsatz des 3. Fahrers ist dann zulässig.

Sollte ein Fahrer mit einem Totalschaden in einem Wertungsrennen ausscheiden, darf er die Lobby vor Rennende verlassen.

3. Strafen

Jede unerlaubte Aktion eines Fahrers kann bestraft werden. Unsportlichkeiten, wie z.B. das absichtliche Zerstören von Brems- oder Werbeschildern, können ebenfalls bestraft werden.

Ein zu aggressives Fahrverhalten kann ebenfalls bestraft werden. Je nach Situation und der Menge und Schwere der Vorfälle eines Einzelnen können Strafen abweichen und auch eine Sperre eines Fahrers für ein oder mehrere Rennen nach sich ziehen.

Damit eine Untersuchung eines Vorfalls seitens der Rennleitung eingeleitet wird, muss bis spätestens 20:00 Uhr am ersten Dienstag nach dem Rennen, in dem der Vorfall auftrat, durch den Manager (und nur von diesem) und von dessen gemeldeter Manager-Email-Adresse aus ein Untersuchungsantrag an rennleitung@simsport racing.com gesendet werden. Der Antrag muss die betroffenen Fahrer und die Rennrunde beinhalten. Zudem ist der Rennleitung vorhandenes Videomaterial zum Vorfall zugänglich zu machen. Andernfalls kann die Rennleitung die Untersuchung ablehnen.

Ein Einspruch gegen ausgesprochene Strafen ist innerhalb von 24 Stunden nach Bekanntgabe des Untersuchungsergebnisses an „rennleitung@simsport racing.com“ zu richten.

Die Manager der beteiligten Fahrer einer Untersuchung werden informiert, dass ihre Fahrer Teil einer Untersuchung sind. Diese Benachrichtigung enthält das Datum des Rennens, die Strecke, die Namen der beteiligten Fahrer und das Videomaterial zum gemeldeten Fall.

Die Rennleitung trifft ihre Entscheidungen auf Basis folgender Straftabelle:

Vergehen	Strafpunkte (SP)
Zurücksetzen auf die Strecke	DSQ
Mehrfaches Zurücksetzen auf die Strecke	DSQ + 3 SP
Unerlaubtes Verlassen der Lobby, Aufgabe des Rennens oder absichtlicher Ausfall	1 – 5 SP
Absichtliches Auslassen der Einführungsrunde	1 SP
Behinderung bei Übereindungen und im Qualifying	1 – 3 SP
Aufgabe im Qualifying*	1 SP
Unerlaubtes Rückwärtsfahren oder Fahren gegen die Fahrtrichtung	DSQ + 5 SP
Unerlaubtes Starten oder Fortführen der Session	3 SP
Bewusstes Ausnutzen von Schwächen im Track-Limit-Erkennungssystem (z.B. Auslassen der letzten Kurve in der Outlap zur Zeitverbesserung)	DSQ
Absichtliches Herbeiführen eines Unfalls	5 SP
Alle sonstigen Unfälle und Vorfälle	1 – 5 SP
Nicht-Anmeldung der Fahrer zum Rennen*	keine Starterlaubnis
Verspätete Anmeldung zum Rennen*	Quali-Sperre

*offenkundige Vergehen ohne Interpretations- und Entscheidungsspielraum, für die eine Untersuchung überflüssig ist und die daher automatisch geahndet werden

Bei jedem fünften Strafpunkt bekommt der Bestrafte eine Sperre für das Qualifying im nächsten Wertungsrennen. Die Strafe kann nur durch aktive Teilnahme abgeleistet werden. Ein Ableisten in Abwesenheit ist ausgeschlossen. Ein Fahrer mit einer Sperre für das Qualifying darf keine gezeitete Runde setzen.

Das Fahren von Out- und Inlaps ist erlaubt. Eine Aufgabe des Qualifyings in der Box ist für einen gesperrten Fahrer möglich, muss aber innerhalb der ersten 2 Minuten des Qualifyings erfolgen.

Wer den 15. Strafpunkt erreicht hat, erhält für das nächste Ligarennen eine Sperre für das Qualifying und darf zusätzlich in der ersten Runde des Rennens keinen anderen Fahrer überholen. Im Falle eines fliegenden Starts gilt das Überholverbot für die erste freie Rennrunde. Ausgenommen vom Überholverbot ist das Vorbeifahren an verunfallten Fahrzeugen und Fahrzeugen, die sich durch Beschädigungen am Boliden wie einen kaputten Frontflügel oder Plattfuß nur noch sehr langsam auf der Strecke bewegen können. Die Strafe kann nur durch aktive Teilnahme abgeleistet werden. Ein Ableisten in Abwesenheit ist ausgeschlossen.

Wer den 20. Strafpunkt erreicht, ist für das nächste Wertungsrennen gesperrt. Die Strafe wird für gewöhnlich in Abwesenheit abgeleistet.

Ab dem 20. Strafpunkt berät die Administration darüber, ob ein allgemeiner Ausschluss des Fahrers nötig ist.

Die Strafpunkte gelten grundsätzlich saisonübergreifend. Das Ableisten von Sperren tilgt die Punkte nicht. Am Ende jeder Saison wird für jedes Rennen, in dem kein Strafpunkt erhalten wurde, ein Strafpunkt vom Konto des Fahrers abgezogen.

Jeder Verstoß ist grundsätzlich einzeln und für sich vom Rennleiter zu bewerten. Die Bewertung mit Strafpunkten richtet sich nach obiger Tabelle, wobei es bei manchen Verstößen einen Ermessensspielraum für die Rennkommissare gibt und die Schwere des Falles und der entstandene Schaden berücksichtigt werden soll. In Fällen, in denen ein Sachverhalt nicht in dieser Tabelle geregelt ist, entscheidet die Rennleitung völlig frei über die Anzahl der Strafpunkte.

Im Spiel ist ein eigenes Strafsystem integriert, welches grundsätzlich einmal akzeptiert wird. Im Falle einer völlig unberechtigten Strafe durch das Spiel (z.B. eine Zeitstrafe wegen Blockierens in einer Einführungsrunde nach einem Neustart) kann der Manager eines Teams bei der Rennleitung einen Antrag auf Aufhebung der Strafe stellen, allerdings liegt hier die Beweispflicht bei ihm.

Alle Fahrer und Manager sind verpflichtet, sich über das geltende Regelwerk selbstständig zu informieren („Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!“).

Die Rennleitung behält sich das Recht vor, Untersuchungen selbstständig auch ohne entsprechenden Antrag eines Managers zu veranlassen. Dabei ist es auch unerheblich, ob die Frist für das Einreichen der Untersuchungsanträge bereits abgelaufen ist.

Weiter behält sich die Rennleitung das Recht vor, vom hier Geschriebenen abzuweichen und neue Artikel in das Reglement einzubinden bzw. vorhandene Artikel zu verändern oder zu streichen. Sollte dieser Fall eintreten, werden diese neuen, veränderten oder gestrichenen Artikel im Forum veröffentlicht und als **EDIT** gekennzeichnet. Darüber hinaus wird dieses Regelwerk zeitnah aktualisiert, wobei sämtliche Änderungen während einer Saison im Änderungsprotokoll am Ende dieses Regelwerks festgehalten werden.

Alle vorgenommenen Änderungen und Ergänzungen sind dann rechtskräftig und von jedem Fahrer und Manager einzuhalten. Alte Versionen von geänderten Artikeln sowie gestrichene Artikel sind dann nichtig.

4. Ablauf der Wertungsrennen

4.1 Startvoraussetzungen

Für die Teilnahme an den Wertungsrennen benötigen die Fahrer der einzelnen Teams eine Startberechtigung. Diese Startberechtigung erfolgt automatisch und stillschweigend, wenn der Fahrer zugleich...

- a) ...auf der Website der SSR einen User-Account hat und dort als Fahrer gelistet ist
- b) ...einen PSN-Klarnamen-Account in der Form „Vorname_Nachname“ hat, der aus einem realistischen Vor- und Nachnamen besteht und der auch im Rennen benutzt wird
- c) ...den Host der Lobby in seiner Freundesliste hat (Freundesanfrage schicken!)
- d) ... Teil eines vom Manager für die Saison korrekt gemeldeten Teams ist ([siehe 1.2](#)), welches auch ein Fahrzeug gewählt hat ([siehe 1.3](#))
- e) ...von seinem Manager im dafür vorgesehenen Zeitraum rechtzeitig zum Rennen angemeldet bzw. verspätet vor der Deadline nachgemeldet wurde ([siehe 4.2](#))
- f) ...keine Rennsperre abzusitzen hat oder allgemein für Wertungsrennen gesperrt wurde ([siehe 3.](#))

4.2 Anmeldung für ein Wertungsrennen

Der Manager eines Team muss die 2 Fahrer, die am nächsten Rennen für sein Team teilnehmen sollen, im Forum unter dem Thread „Fahreranmeldung für die Rennen Saison X“ bis spätestens **19 Uhr zwei Tage vor dem Rennen** anmelden. D.h. zum Beispiel für ein Rennen am Sonntag, den 24.09.2017, müssen die Fahrer bis spätestens Freitag, den 22.09.2017 19:00 Uhr, angemeldet sein.

Bei fehlender Anmeldung wird der Start des Fahrers bzw. Teams verweigert. Bei verspäteter Anmeldung nach der Frist, aber noch vor 17:15 Uhr am Renntag, wird der Start sanktioniert ([siehe 3.](#)).

4.3 Lobbyeinstellungen und Einladungen

Der Host erstellt die Session mit den exakt vorgegebenen Lobbyeinstellungen (siehe Tabelle nächste Seite).

Der Host der Session verschickt nach dem Vornehmen der Lobbyeinstellungen die Einladungen an alle angemeldeten Fahrer bzw. Teams 15 Minuten vor der festgelegten Startzeit für das Qualifying. Die Startzeit ist dem Rennkalender auf der Website zu entnehmen (<http://simsport racing.com/rennkalender>).

Einladungen verschickt nur der Host, anderen ist das Einladen von Fahrern verboten. Sollte der Host aus Versehen einen Fahrer ohne Startberechtigung eingeladen haben, wird dieser aufgefordert, die Lobby wieder zu verlassen. Kommt er dieser Aufforderung nicht nach, wird er von der Session ausgeschlossen.

Sollten verbotenerweise Fahrer ohne Starterlaubnis von anderen Fahrern eingeladen worden sein, so werden diese unverzüglich vom Host aus der Sitzung entfernt.

Zum Abschluss überprüft der Host noch einmal, ob alle Lobbyeinstellungen korrekt sind.

Lobbyeinstellungen		
Session-Optionen	Max. Spieleranzahl	22 (20 Fahrer + 2 Moderatoren)
	Training	00:00 Minuten
	Qualifying	12:00 Minuten (kurzes Qualifying)
	Rennen	100 % (volle Renndistanz)
	Start-Grid	nach Qualifying
	Wetter	Dynamisch
Renneinstellungen	Boliden-Leistung	Gleich
	Parc-Fermé-Regeln	An
	Autoschaden	Simulation
	Strafen	Streng
	Kollisionen	An
	Start	stehend (manuell ohne Starthilfe)
	Einführungsrunde	Ja
	Pitlimiter	Ja (manuell ohne Hilfe)
Fahrhilfen	Bremsassistent	Gesperrt
	ABS	Gesperrt
	Traktionskontrolle	Gesperrt
	Dynamische Ideallinie	Gesperrt
	Automatikgetriebe	Gesperrt
	Boxenstopp-Assistent	Gesperrt

4.4 Lobbystart


Sollten zur festgelegten Startzeit des Qualifyings noch nicht alle angemeldeten Fahrer bzw. Teams anwesend sein, kann der Host der Session entscheiden, ob er noch bis zu 5 Minuten länger wartet. Spätestens nach Ablauf dieser 5 Minuten wird die Session gestartet.

Fällt ein Fehler in den Einstellungen auf, nachdem die Session gestartet wurde, verlässt der Host die Session wieder und korrigiert diesen Fehler, während die anderen Fahrer auf eine neue Einladung warten. Sobald wieder alle angemeldeten Fahrer in der Lobby sind, wird die Session unverzüglich gestartet. **Nur der Host startet die Lobby!**

4.5 Qualifying

Das Qualifying startet zur festgelegten Startzeit mit maximal 5-minütiger Verspätung. Dabei gelten die allgemeinen Verhaltensweisen ([siehe 2.](#), [siehe 3.](#)).


Das Qualifying endet mit dem Einblenden des Ergebnisbildschirms, von dem der Host ein Foto anfertigt.

Anschließend wird mindestens eine Minute gewartet, ehe der Host die Session fortsetzt. Nur der Host setzt die Session fort! Anderen ist das Fortsetzen durch Drücken der  - Taste **strengstens untersagt!**

Nach dem Qualifying gibt es eine kurze Pause bis zum Rennen.


4.6 Rennen

Das Rennen startet pünktlich 30 Minuten nach der im Rennkalender festgelegten Zeit des Qualifyings.

Nur der Host ist berechtigt, das Rennen zu starten. Allen anderen Fahrern ist es **strengstens verboten**, das Rennen durch Drücken der  - Taste zu starten. Wird diese Regel missachtet, muss die Lobby zwingend neu gestartet werden ([siehe 5.1](#)).

Das Rennen beginnt mit einer obligatorischen Einführungsrunde. Für die Einführungsrunde sowie für das anschließende Rennen gelten die allgemeinen Verhaltensweisen ([siehe 2.](#), [siehe 3.](#)).

Während des Rennens kann es zu (Virtual) Safety-Car-Phasen kommen, deren Ablauf vom Spiel geregelt wird. Während diesen ist auf eine vernünftige Fahrweise zu achten, die andere nicht gefährdet (z.B. keine abrupte Vollbremsung).

Das Rennen endet mit dem Einblenden des Ergebnisbildschirms, von dem der Host ein Foto anfertigt. Zudem scrollt der Host einmal langsam durch die vom Spiel aufgezeichneten Vorfälle, damit diese in seiner Aufnahme enthalten sind. Anschließend beendet der Host die Session – und **nur** der Host! Das Fortsetzen durch andere Fahrer durch Drücken der  - Taste ist **strengstens untersagt!**

Am Ende des Rennens laden die Moderatoren die Podiumsplatzierten in die Moderatorenparty zu einem abschließenden Interview ein. Die eingeladenen Fahrer werden höflichst gebeten, dieser Einladung nachzukommen. Die zu interviewenden Fahrer müssen dabei zustimmen, ihre Stimme übertragen zu lassen (PlayStation Party-Bildschirm → Party-Einstellungen → Übertragen deiner Stimme → Immer zulassen).

4.7 Punktevergabe

Die Punkte-Vergabe entspricht exakt der echten Formel 1 und sieht wie folgt aus:

Punktesystem	
01. Platz	25 Punkte
02. Platz	18 Punkte
03. Platz	15 Punkte
04. Platz	12 Punkte
05. Platz	10 Punkte
06. Platz	08 Punkte
07. Platz	06 Punkte
08. Platz	04 Punkte
09. Platz	02 Punkte
10. Platz	01 Punkt

5. Sonderfälle

5.1 Disconnect, Neustart und Rennabbruch

Sollte während des Qualifyings ein Teilnehmer der Session (Fahrer + Moderatoren) disconnecten, kann er nach dem Ende des Qualifyings durch einen Neustart der Session zurück in die Lobby, wenn er dies in einer PSN-Nachricht an den Host mitteilt.

Verlieren innerhalb der ersten 5 Minuten des Qualifyings mehr als 25 % der Session-Teilnehmer (Fahrer + Moderatoren) die Verbindung, wird das Qualifying neu gestartet. Die bis dahin erzielten Ergebnisse sind dann hinfällig.

Erleidet ein einzelner Fahrer oder Moderator während des Rennens einen Disconnect, wird das Rennen fortgeführt. Bei sogenannten **Massendisconnects** wird wie folgt verfahren:

Anteil Disconnects an Gesamtteilnehmern	Zurückgelegte Renndistanz	Aktion	Startreihenfolge	Rennwertung
> 25 %	< 6 Runden	Neustart mit 100 % Renndistanz	nach Qualifying	volle Punkte
> 50 % (nahezu gleichzeitig)	6 Runden – 49,99 %	Neustart mit 50 % Renndistanz	nach Rennposition in der letzten Runde vor dem Disconnect; falls nicht nachvollziehbar, nach Qualifying	volle Punkte
> 50 % (nahezu gleichzeitig)	50 % - 74,99 %	Rennabbruch	---	halbe Punkte (Positionen letzte Runde vor Massen-Disconnect)
> 50 % (nahezu gleichzeitig)	> 75 %	Rennabbruch		volle Punkte (Positionen letzte Runde vor Massen-Disconnect)

Die Wettereinstellungen für einen Neustart werden im Falle ursprünglich trockener Rennbedingungen auf Sonnig gestellt, im Falle ursprünglicher nasser Bedingungen auf Dynamisch.

Es sind insgesamt maximal 2 Neustarts nach einem ersten Rennstart möglich, ehe das Rennen endgültig abgebrochen werden muss. Die Ligaleitung entscheidet im Anschluss, ob das Rennen in so einem Fall wiederholt oder ersatzlos gestrichen wird.

5.2 Nicht (vollständig) antretende Teams

Das wiederholte Nicht-Anmelden bzw. Nicht-Antreten von 2 Fahrern eines Teams an einem Renntag wird als unzulässig gewertet, nicht geduldet und kann zu disziplinarischen Maßnahmen seitens der Rennleitung führen.

Sollte ein Team im Laufe der Saison aufgrund seiner Unzuverlässigkeit gesperrt werden, ist es möglich, dass ein Team aus der Warteliste oder ein neues Team die Position des gesperrten Teams einnimmt.

Die eingefahrenen Punkte des gesperrten Teams und deren Fahrer werden gelöscht.

Sollte ein Team aus der Warteliste oder ein neues Team den Platz des gesperrten Teams übernehmen, so fängt es mit 0 Punkten an und übernimmt nicht die bisher eingefahrenen Punkte des gesperrten Teams.

Rechtzeitiges Abmelden der Fahrer für ein Rennen durch den Manager mit entsprechender Begründung an die Rennleitung wirkt sich positiv auf die Kulanz der Rennleitung für das nicht vollständig antretende Team aus.

Ein Team, das aufgrund seiner Unzuverlässigkeit gesperrt wurde, darf zwar in der nächsten Saison wieder am Ligabetrieb teilnehmen, muss dafür aber in der untersten Liga erneut beginnen und wird nicht bevorzugt behandelt gegenüber neugegründeten Teams auf der Warteliste.

5.3 Teams mit real existierenden Teamnamen und Teamlogos

Jedes virtuelle Team, das einen real-existierenden Teamnamen annehmen möchte (wie z.B. Falken Motorsports), muss diesen Wunsch an pr@simsport racing.com richten.

Die PR-Abteilung von SSR wird dann alles Weitere mit dem virtuellen Team und dem real-existierendem Team besprechen und in die Wege leiten, um den Wunsch des virtuellen Teams zu ermöglichen.

Sollte ein virtuelles Team aus eigener Kraft Gespräche mit einem real-existierenden Team aufnehmen, kann es zu Doppelanfragen, Missverständnissen oder Komplikationen kommen.

Das genaue Absprechen und Festhalten der Vereinbarung zwischen allen Parteien ist wichtig, da wir mit SSR in der Öffentlichkeit stehen und somit rechtliche Konsequenzen drohen könnten, sollte man einen real-existierenden Teamnamen ohne Einverständnis des real-existierenden Teams verwenden.

Aus diesem Grund wird SSR auch nur real-existierende Teamnamen zulassen, die über die PR-Abteilung mit dem jeweiligen real-existierendem Team ausgehandelt wurden.

5.4 Sprintrennen

Neben den normalen 100 %-Rennen werden ab Saison 13 an gewissen Rennwochenenden (siehe <http://simsport racing.com/rennkalender>) zwei Sprintrennen mit einer Renndistanz von je 50 % auf der gleichen Strecke gefahren.

Der Ablauf dieser Rennwochenenden sieht wie folgt aus:

- 17:15 Uhr: Einladungen
- 17:30 Uhr: Kurzes Qualifying (12 Minuten)
- 17:50 Uhr: Start Sprintrennen 1 (mit Einführungsrunde)
- Nach Sprintrennen 1: 10-minütige Pause
- Anschließend: Start Sprintrennen 2 (mit Einführungsrunde)

Die Lobbyeinstellungen für das Sprintrennen 1 entsprechen mit der Ausnahme der Rennlänge (50 %) den Einstellungen der normalen Rennen. Für das Sprintrennen zwei wird kein Qualifying gefahren. Die Startaufstellung ergibt sich aus der umgekehrten Reihenfolge der Endergebnisse des 1. Sprintrennens, wobei

Fahrer, die dieses nicht beendet haben, an das Ende der Startaufstellung für das 2. Sprintrennen rutschen. Der Host der Session nutzt die spielinterne Möglichkeit der manuellen Festlegung der Startaufstellung gemäß zuvor genannter Regel.

Für jedes der beiden Sprintrennen gilt folgendes Punktesystem:

Punktesystem	
01. Platz	15 Punkte
02. Platz	12 Punkte
03. Platz	10 Punkte
04. Platz	08 Punkte
05. Platz	06 Punkte
06. Platz	04 Punkte
07. Platz	02 Punkte
08. Platz	01 Punkt

6. Fahrer-Transfermarkt und Team-Management

Alle Entscheidungen über ein Team (z.B. eingesetzte Fahrer, Transfers etc.) obliegen dem Team-Manager. Der Manager allein vertritt sein Team nach außen gegenüber der Projekt- und Rennleitung von SSR. Zudem trägt er auch die Verantwortung für sein Team und hat z.B. dafür zu sorgen, dass eingesetzte Fahrer das Reglement kennen.

Ein Fahrer darf nach einer Saison ligaunabhängig das Team wechseln. Es ist möglich auch während der Saison Transfers zu tätigen. Dabei ist zu beachten, dass ein Team-Manager nur einmal während einer laufenden Saison einen bestehenden Fahrer austauschen kann (Wechseltoken).

Ein Austausch besteht aus dem Abgeben eines Fahrers und dem Aufnehmen eines Fahrers – beides muss nicht zusammenhängend durchgeführt werden. Auch ein Austausch mit einem Fahrer außerhalb von SSR-Ligen ist möglich.

Ein Team-Manager, der noch keinen 3. Fahrer in der Saison gemeldet hatte, kann diesen 3. Fahrer auch nach einem Austausch weiterhin nachmelden. Der Fahrertausch bzw. die Nachmeldung des 3. Fahrers gilt dann als endgültig vollzogen, wenn der aufgenommene oder nachgemeldete Fahrer am ersten Meisterschaftsrennen teilgenommen hat. Vor dieser ersten Teilnahme hat der Manager des Teams die Möglichkeit, die Anmeldung seines neuen Fahrers wieder zurück zu ziehen, ohne den Token für die Nachmeldung eines 3. Fahrers verbraucht zu haben.

Ein Fahrer darf in einer Saison jeden Renntag nur einmal absolvieren. Wechselt er nach einem Renntag zu einem Team in einer anderen Liga, das diesen Renntag noch nicht absolviert hat, ist er erst für den nächsten Renntag startberechtigt. Unter einem Renntag versteht sich dabei die Nummer des Rennens (z.B. Saison 12, **Rennen 3**). D.h. zum Beispiel wechselt Max_Mustermann von Team A, für das er das 2. Saisonrennen bestritten hat, zu Team B in eine andere Liga, darf er dort das 2. Saisonrennen nicht noch einmal fahren und ist erst ab dem 3. Saisonrennen startberechtigt.

Möchte ein Fahrer während einer laufenden Saison ein Team wechseln, muss der abgebende Manager diesem Wechsel zustimmen. Nur bei Vorliegen eines Härtefalls kann ein Fahrer auch ohne Zustimmung des abgebenden Managers das Team wechseln. Ein Härtefall liegt zum Beispiel vor, wenn ein Teammanager regelmäßig seinen Pflichten wie dem rechtzeitigen Anmelden seiner Fahrer nicht nachkommt.

7. Weitere Richtlinien bei SimSportRacing

Jeder Manager, jeder Fahrer und jedes Team ist für sein Auftreten in der Öffentlichkeit, in Chats, in Voice-Chats sowie auf und neben der Strecke gegenüber anderen Managern, Fahrern, Teams und außenstehenden Personen selbst verantwortlich.

SimSportRacing distanziert sich von jeder Aktion, die das freundliche Miteinander innerhalb unserer Community und nach außen hin beeinträchtigt und gefährdet.

SimSportRacing behält sich vor, bei oben genannten Aktionen Strafen oder auch Ausschlüsse von SimSportRacing auszusprechen.

Alle Logos, Bilder und sonstige Medien, die von den Fahrern und Teams verwendet werden, sind von jedem selbst auf eventuelle Verletzung von Schutzrechten (Patentrecht, Markenrecht, Urheberrecht, Designschutz) zu prüfen.

SimSportRacing übernimmt keine Haftung für mögliche Verletzungen von Schutzrechten.

Jeder Einzelne, der bei SimSportRacing teilnimmt, akzeptiert automatisch das Reglement und die Richtlinien, die hier niedergeschrieben sind.

Frequently Asked Questions (FAQ)

Hier sollen über die nächsten Saisons häufig gestellte Fragen mit entsprechenden Antworten gesammelt werden.

Änderungsprotokoll

Nr.	Datum	Punkt / Seite	Änderungsart	Änderung (Zusatz: neuer §; Änderung: neuer § mit Änderung in fett; Wegfall: alter §)
001	15.02.2018	1.2 / Seite 3	Zusatz	<i>Für die Ligazuordnung neu angemeldeter Teams hat das Team Vorrang, welches sich zuerst anmeldet.</i>
002	15.02.2018	1.3 / Seite 4	Wegfall	<i>Als Ausnahme wird diese Zuteilung in Saison 12 noch anhand der Fahrer-WM der 11. TFRL-Saison vorgenommen, ehe ab Saison 13 stets die Team-WM über die Zuteilung entscheidet.</i>
003	15.02.2018	2.1 / Seite 5	Änderung	diverse Änderungen; komplette alte Regelung weggefallen, neue Regelung: Spiel entscheidet über Streckenbegrenzung mit der Ausnahme des absichtlichen Ausnutzen von Unzulänglichkeiten der spielinternen Track-Limits (Cheaten).
004	15.02.2018	2.5 / Seite 6	Zusatz	<i>Sollte ein Fahrer mit einem Totalschaden in einem Wertungsrennen ausscheiden, darf er die Lobby vor Rennende verlassen.</i>
005	15.02.2018	3. / Seite 7	Änderung	<i>Damit eine Untersuchung eines Vorfalls seitens der Rennleitung eingeleitet wird, muss bis spätestens 20:00 Uhr am ersten Dienstag nach dem Rennen, in dem der Vorfall auftrat, durch den Manager (und nur von diesem) und von dessen gemeldeter Manager-Email-Adresse aus ein Untersuchungsantrag an rennleitung@simsport racing.com gesendet werden.</i>
006	15.02.2018	4.1e) / Seite 9	Änderung	e) <i>...von seinem Manager im dafür vorgesehenen Zeitraum rechtzeitig zum Rennen angemeldet bzw. verspätet, aber vor 17:15 am Renntag nachgemeldet wurde (siehe 4.2)</i>
007	15.02.2018	4.2 / Seite 9	Änderung	<i>Bei verspäteter Anmeldung nach der Frist, aber noch vor 17:15 Uhr am Renntag, wird der Start sanktioniert (siehe 3.).</i>
008	15.02.2018	4.4 / Seite 10	Zusatz	<i>Nur der Host startet die Lobby!</i>
009	15.02.2018	5.1 / Seite 12	Änderung	diverse Änderungen; fliegender Start mit Einführungsrunde ersetzt durch manuelle Startaufstellung durch Host in den Lobbyeinstellungen.
010	15.02.2018	6. / Seite 15	Zusatz	<i>Der Fahrertausch bzw. die Nachmeldung des 3. Fahrers gilt dann als endgültig vollzogen, wenn der aufgenommene oder nachgemeldete Fahrer am ersten Meisterschaftsrennen teilgenommen hat. Vor dieser ersten Teilnahme hat der Manager des Teams die Möglichkeit, die Anmeldung seines neuen Fahrers wieder zurück zu ziehen, ohne den Token für die Nachmeldung eines 3. Fahrers verbraucht zu haben.</i>
011	15.02.2018	6. / Seite 15	Zusatz	<i>Möchte ein Fahrer während einer laufenden Saison ein Team wechseln, muss der abgebende Manager diesem Wechsel zustimmen. Nur bei Vorliegen eines Härtefalls kann ein Fahrer auch ohne Zustimmung des abgebenden Managers das Team wechseln. Ein Härtefall liegt zum Beispiel vor, wenn ein Teammanager regelmäßig seinen Pflichten wie dem rechtzeitigen Anmelden seiner Fahrer nicht nachkommt.</i>
012	16.02.2018	5.4 / Seite 13-14	Zusatz	Implementierung der zusätzlichen Regeln für die Sprintrennen: Ablauf, Lobbyeinstellungen, Punktesystem