

Regelwerk für die RSRC GT Masters **2019**

- **Verhalten auf und abseits der Strecke**

1.1 - Es gilt das Gentlemens Agreement. Man sollte sich stets Fair und Respektvoll gegenüber anderen Fahrern verhalten. Auf der Strecke und im TS.

1.2 - Im Zweikampf gelten die allgemein herrschenden Regeln. Es ist verboten, beim Verteidigen einer Position mehr als einmal die Linie zu wechseln. Dies gilt nicht, wenn der Gegner dadurch nicht beeinflusst wird. Befinden sich beide Fahrzeuge auf selber Höhe, so ist dem Gegner genug Platz zu lassen. Auf gleich Höhe bedeutet, dass die Vorderreifen des hinteren Fahrzeuges mindestens auf Höhe der Hinterreifen des vorderen Fahrzeuges sein müssen. Sogenannte Divebombs, die den Gegner zwingen die Strecke zu verlassen, um eine Kollision zu vermeiden, sind verboten.

1.3 - Bei der Boxenausfahrt ist die weiße Linie zu beachten. Sie darf nicht überfahren werden. Im Training und im Qualifying sind auf der Strecke befindlichen Fahrzeugen die Vorfahrt zu gewähren.

1.4 - Wer von der Strecke durch Selbstverschulden, eine Panne oder einen Unfall abkommt, muss unter größter Vorsicht wieder auf die Strecke einfahren. Dabei darf kein Fahrzeug auf der Strecke behindert oder gefährdet werden.

1.5 - Ein stark beschädigtes Fahrzeug, dass im Fahrverhalten eingeschränkt ist, muss

schnelleren Fahrzeugen das Überholen ermöglichen. Dazu ist bei herannahendem Verkehr die Ideallinie frei zu machen und die Geschwindigkeit zu verringern. Leicht beschädigte Fahrzeuge werden nicht abgestellt sondern repariert. Ist ein Fahrzeug so schwer beschädigt, dass es nicht mehr weiterfahren kann, so ist per ESC die Unfallstelle zu räumen (Zurück in die Box).

1.6 - Bei Überrundungen hat der zu Überrundende die Ideallinie nicht zu verlassen. Dies verringert Missverständnisse. Wenn möglich soll auf einer Geraden das Gas reduziert werden, sodass der Überrundende überholen kann. Der Überrundende kann sein Vorhaben durch Lichtthupe ankündigen.

1.7 - Ein Abkürzen der Strecke ist strengstens untersagt, sofern der Fahrer daraus einen Vorteil zieht. Abgekürzt hat, wer mit mehr als zwei Reifen die Strecke verlassen hat. Curbs zählen zur Strecke dazu. Als Curb gilt im Allgemeinen der farblich markierte Randstein und nicht etwaige "Ludwig-Teller", Poller, oder sonstige Hindernisse. Ausnahmen werden von der Rennleitung für die jeweilige Strecke bekannt gegeben.

1.8 - Benutzen des internen "Reset"-Buttons (Fahrzeug zurück auf die Strecke setzen) ist strengstens untersagt!

1.9 - Sonstiges, grobes Fehlverhalten wird nicht toleriert.

1.10 - Das Ausnutzen von Bugs, Glitches, oder ähnlichen ist strengstens untersagt.

1.11 - Dazu zählen auch externe Programme, die die Fahrphysik beeinflussen.

Ausgenommen davon sind Hilfsprogramme wie Telemetrie-Analyse-Programme oder Software für Screenshots oder Videoaufzeichnung.

1.12 - Zuwiderhandlungen können bestraft werden.

- - Voraussetzung für die Teilnahme ist Teamspeak3.

1.14 - Wer 2 x ESC während der Rennsession drückt, und dabei den Server verlässt, verliert seine Startberechtigung mit sofortiger Wirkung für die Gesamte Saison.

1.15 - Channelhopping im Ts während einer Rennveranstaltung ist strengstens untersagt

• **Proteste und Strafen**

2.1 - Proteste sind innerhalb von 24 bis 96 Stunden nach Rennende zu stellen.

Beschwerden per PN an Rennleitung im RSRC Forum. (Beschuldiger, Runde - Kurve oder Timecode des Replays, kurzes statement)

Die Proteste und Beschwerden werden von der Rennleitung bearbeitet und nachträglich

öffentlich bekannt gemacht. In diesem Zusammenhang werden auch Strafen

ausgesprochen, wenn dies nötig ist.

2.2 - Die Strafen richten sich nach dem Strafenkatalog.

3. Fahrzeugwahl & Teams

3.1 Zugelassen sind folgende GT3 Modelle:

1. Audi R8 LMS 2016
2. Audi R8 LMS Ultra
3. BMW Z4 GT3
4. Ferrari 488 GT3
5. Lamborghini Huracan GT3
6. McLaren 650S GT3
7. Mercedes SLS AMG GT3
8. Mercedes-Benz AMG GT3
9. Nissan GT-R GT3
10. Porsche 911 GT3 R 2016
11. Scuderia Glickenhaus SCG 003C

Alle Fahrzeuge werden auf eine Maximalanzahl von 6
Fahrzeuge beschränkt.

3.2 - Jeder Fahrer wählt vor Saisonstart einen Wagen mit
dazugehöriger Nummer (Skin)
aus. Ein Wechsel der Skin ist 3x möglich.

3.3 - Teamgründungen müssen im Saison-Anmeldethread
bekannt gegeben werden. Die
Fahrzeuglackierungen müssen ähnlich sein, so daß der
Wiedererkennungswert des
Teams zu sehen ist.

3.4 - Insgesamt sind 36 Fahrer zugelassen, der Rest der
Fahreranmeldungen geht
auf die Warteliste.

3.5 - Gaststarter dürfen 1x mitfahren danach müssen Sie sich
anmelden.

3.5.1 - Zum Saisonfinale sind keine Gaststarter zugelassen.

3.6 Teamanmeldung

Bei der Anmeldung eines Teams dürft ihr maximal 2 Fahrzeuge melden. (Es sind unterschiedliche Fahrzeuge erlaubt pro Team)

Die Meldung sieht wie folgt aus:

Team: Teamname

Teamchef: Name

Fahrer 1: Fahrername mit wunschnr.

Fahrer 2: Fahrername mit wunschnr.

Steam ID Auto 1: z.b.: "76561198206971396" (das ist die ID auf der ihr fahren werdet)

Steam ID Auto 2: z.b.: "76561198206971396" (das ist die ID auf der ihr fahren werdet)

3.7 Painting

- Wichtig !!! Es darf keine Veränderung an den Vorgaben geben
!!!

Der Veranstalter stellt die Nummernplatte, sowie auch die Scheiben Banner und die Werbung der Sponsoren.
Diese muß genommen werden.

Diese sind fest im Template verankert.

3.7.1 - Es darf ausschließlich weißes-, xenon- und gelbes Licht verwendet werden.

- **Rennablauf**

- Zeitplan

Veranstaltungstag: Samstags

19.00 Uhr - 19.45 Uhr Training

19.45 Uhr - 20.00 Uhr Briefing Server ist aus

20.00 Uhr - 20.30 Uhr Qualifing
20.35 Uhr - 22.10 Uhr Rennen

Alle Rennen werden fliegend gestartet.

- **Einstellungen**

Rennen: 90 Minuten

Wetter: etwa nach Realen Wetterverhältnissen in der Region

Zeit : Echtzeit

Start: Fliegend

Erlaubte PLP Cuts: 10 (ab dem 11 Durchfahrtsstrafe)

Verbrauch: Realistisch

Schaden: 70%

Reifenverschleiss: Realistisch

Pitstop: Es besteht Boxenstoppflicht mit 1 Minute
mindeststandzeit.

Pitstop Fenster: 36. min. – 55. min.

Kamera: Frei wählbar

- **Qualifikation**

- In der Qualifikation zählen nur sauber gefahrene Runden.

5.2. Fahrer auf der Hotlap dürfen nicht behindert werden. Fahrer auf der Hotlap, haben das Licht einzuschalten.

5.3 Während der Qualifikation gilt ESC Verbot ! Wer die ESC taste betätigt um zur Box zu switchen darf diese für eine weitere zeitrunde nichtmehr verlassen !

- **Verhalten im Rennen**

6.1 - Der Server darf bis zum Umschalten in die Lobby nach dem Rennergebnis nicht verlassen werden. Ausgenommen sind Disconnects oder Abstürze.

6.2- Während des Rennens darf nur ESC betätigt werden wenn der Wagen nicht mehr aus eigener Kraft den Weg zur Box schafft.

- **Replays**

7.1. Das Speichern eigener Replays ist okay, allerdings wird von uns nach jedem Rennen ein Replay zur Verfügung gestellt.

- **Punktesystem**

- 01. Platz: 34 Punkte
- 02. Platz: 30 Punkte
- 03. Platz: 27 Punkte
- 04. Platz: 25 Punkte
- 05. Platz: 23 Punkte
- 06. Platz: 21 Punkte
- 07. Platz: 19 Punkte
- 08. Platz: 17 Punkte
- 09. Platz: 15 Punkte
- 10. Platz: 13 Punkte
- 11. Platz: 11 Punkte
- 12. Platz: 09 Punkte
- 13. Platz: 07 Punkte
- 14. Platz: 05 Punkte
- 15. Platz: 03 Punkte
- 16. Platz: 01 Punkt

8.1 - Es wird eine Fahrerwertung und eine Teamwertung geben
!

- **Erfolgsgewichte**

9.1 Erfolgsbalast

- 01. Platz: +30kg
- 02. Platz: +20kg
- 03. Platz: +10kg
- 04. Platz: +-0kg
- 05. Platz: -10kg
- 06. Platz: -20kg
- 07. Platz: -30kg

9.2 Ab dem 07. Platz werden immer 30kg abgezogen. Es wird nur bis zum Grundgewicht des Wagens abgezogen.

9.3 Das Gesamtmaximalgewicht durch Erfolgsbalast kann 80kg nicht überschreiten.

9.4 Die Gewichte werden immer zur nächsten Runde/ Strecke aktualisiert. Sie bestehen aus dem Ergebnis von Rennen 1.

- **Strecken & Termine**

24.08.2019 – Oschersleben

21.09.2019 – Autodromo Most

05.10.2019 – Red Bull Ring

19.10.2019 – Zandvoort

05.11.2019 – Spa / Nürburgring GP / Hockenheimring

30.11.2019 – Spa / Nürburgring GP / Hockenheimring

- – Sachsenring Finale

- **Was benötigt ihr damit ihr bei uns mitfahren könnt**

Assetto Corsa (immer in der neuesten Version)

Assetto Corsa - Porsche Pack III (DLC)

Assetto Corsa - Dream Pack 1 (DLC)

Assetto Corsa - Dream Pack 2 (DLC)

Assetto Corsa - Dream Pack 3 (DLC)

Assetto Corsa - Red Pack (DLC)

Assetto Corsa - Ready To Race Pack (DLC)

Die App "Helicorsa" (Helicorsa >>> Die Gegner in unmittelbarer Nähe werden visuell

angezeigt) - keine pflicht aber gewünscht

Die App "OSRW Race Admin" - im simsync zu finden - Pflichtapp !!

Die App „ PLP „ – im simsync zu finden – Pflichtapp !!

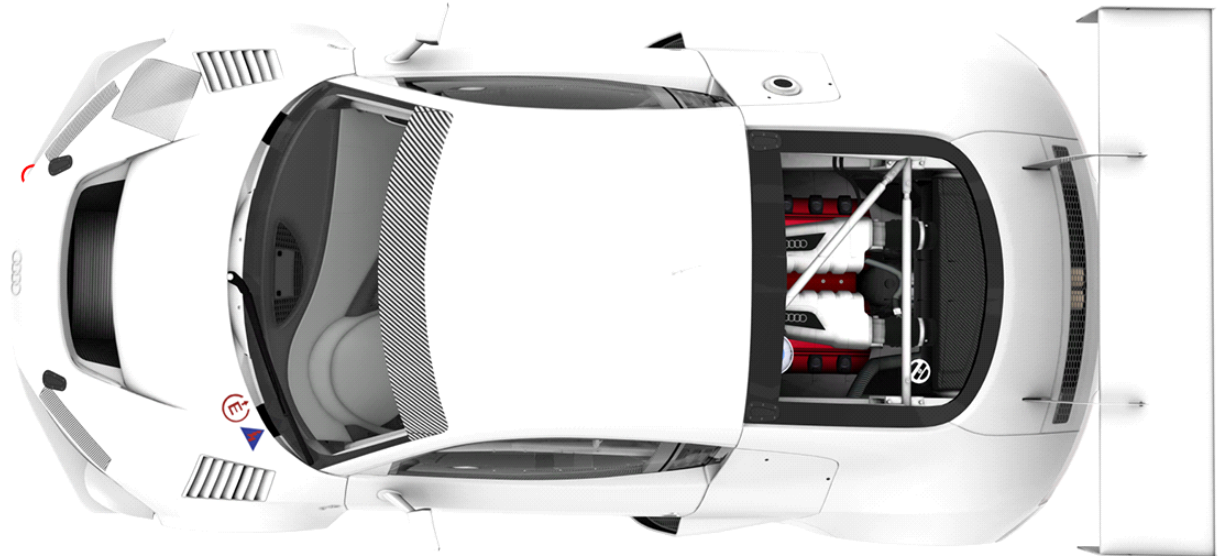
- **Preise**

- Platz = Pokal + 1 Reise nach Österreich auf den Tannenhof. Im Wert von ca 800 €. Familie Feldbacher lädt ein.
- Platz = Pokal + 1 Artikel von Racetrackarts im Wert von/bis 70€
- Platz = Pokal + 1 Artikel von Racetrackarts im Wert von/bis 35€

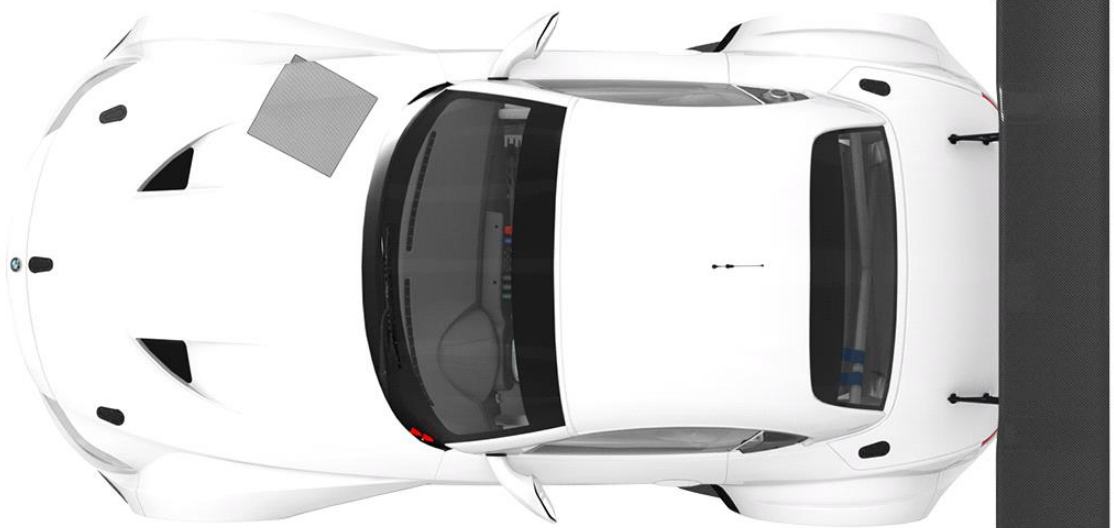
Audi R8 LMS 2016



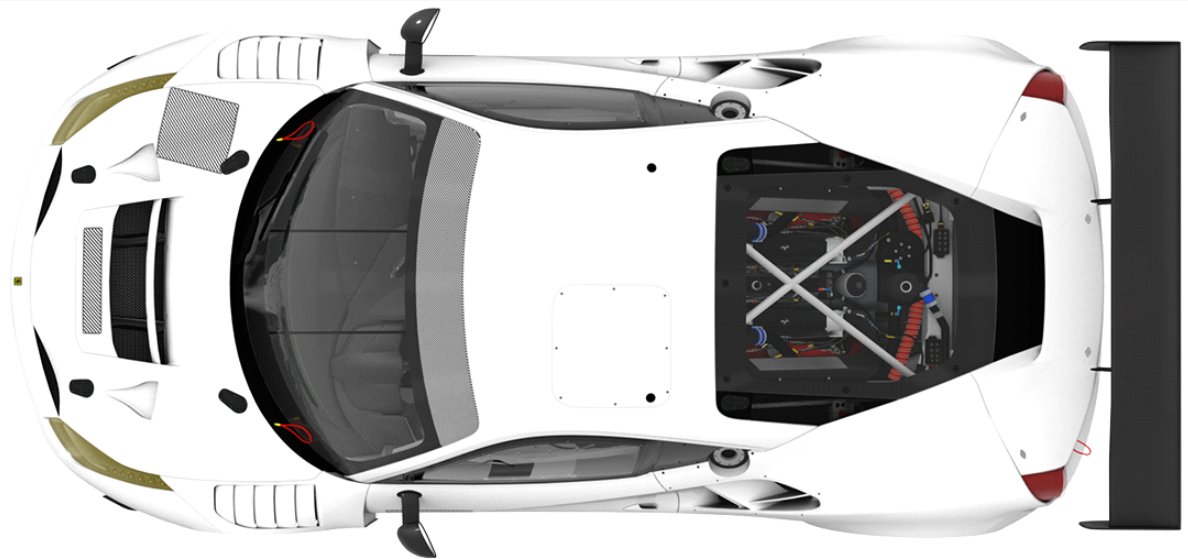
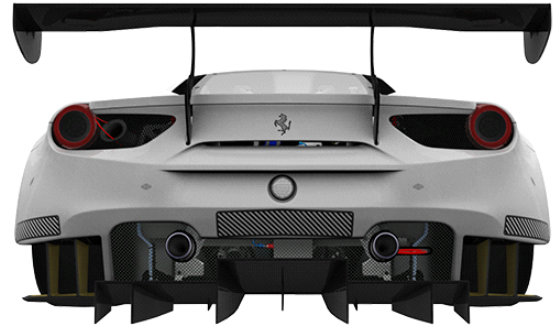
Audi R8 LMS Ultra



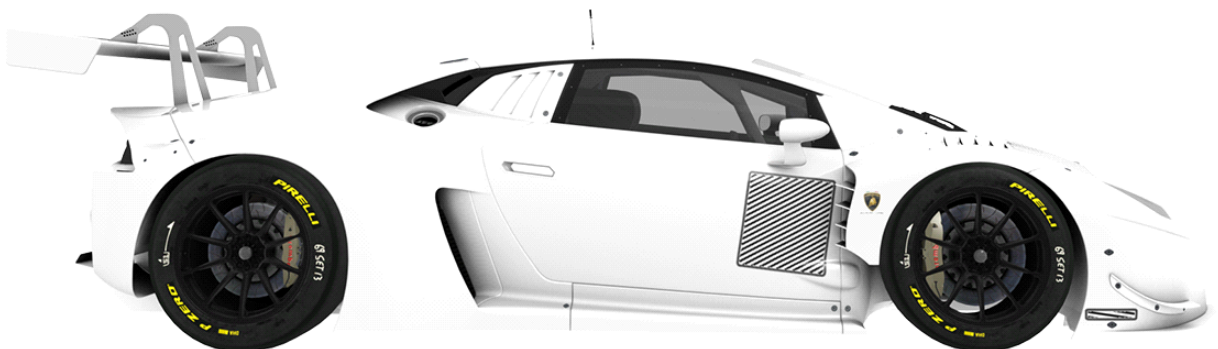
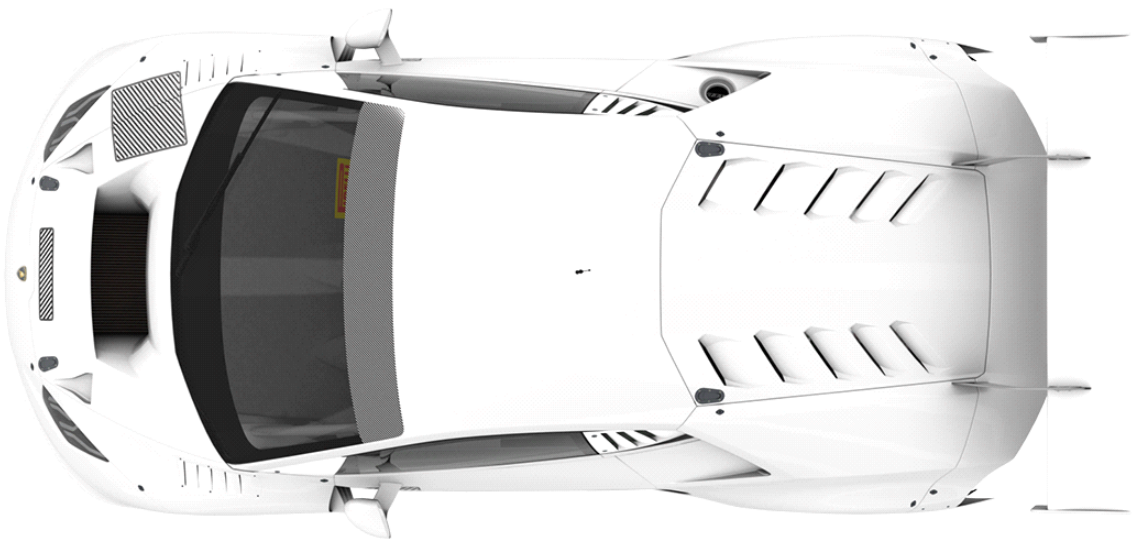
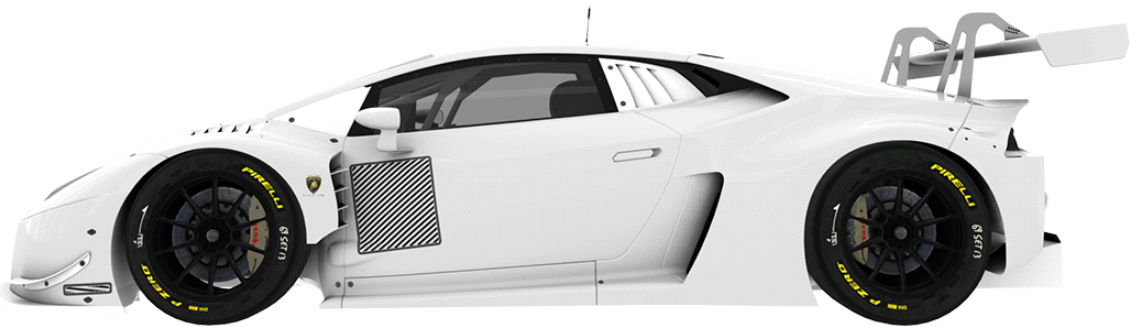
BMW Z4 GT3



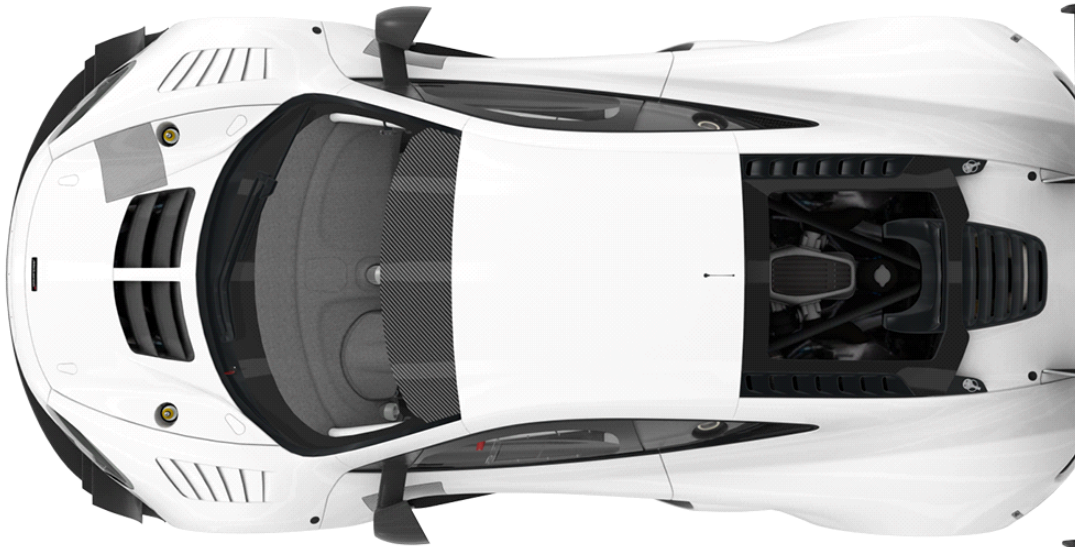
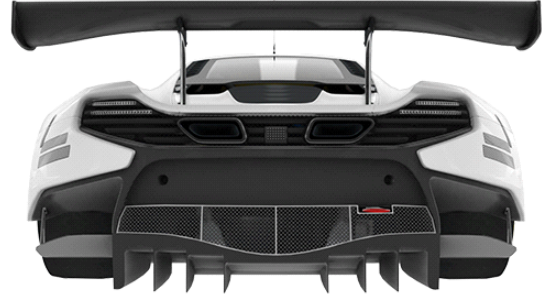
Ferrari 488 GT3



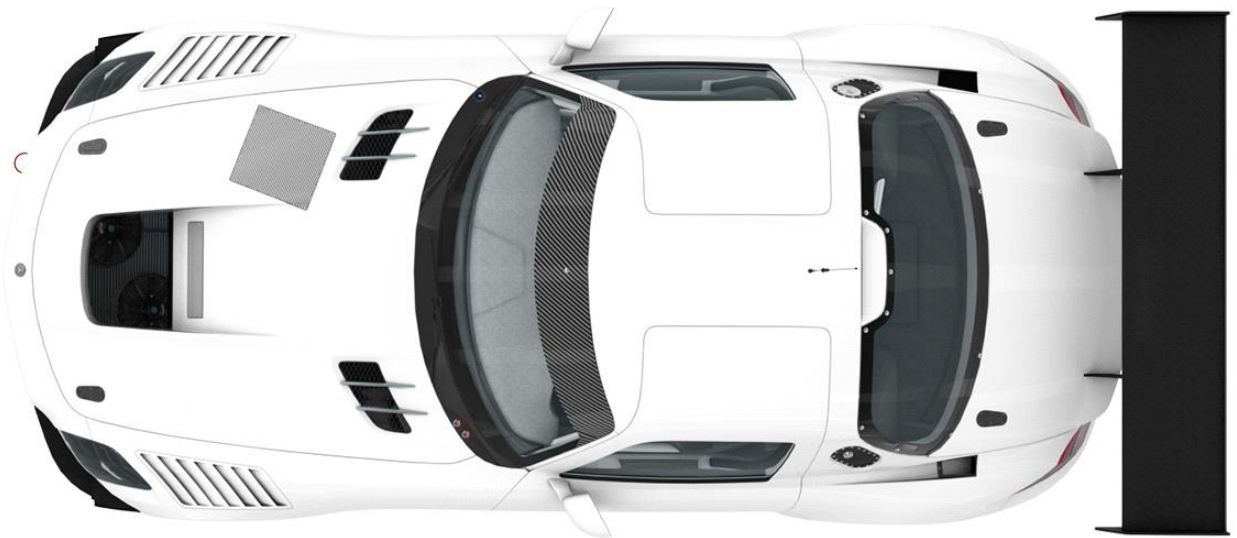
Lamborghini Huracan GT3



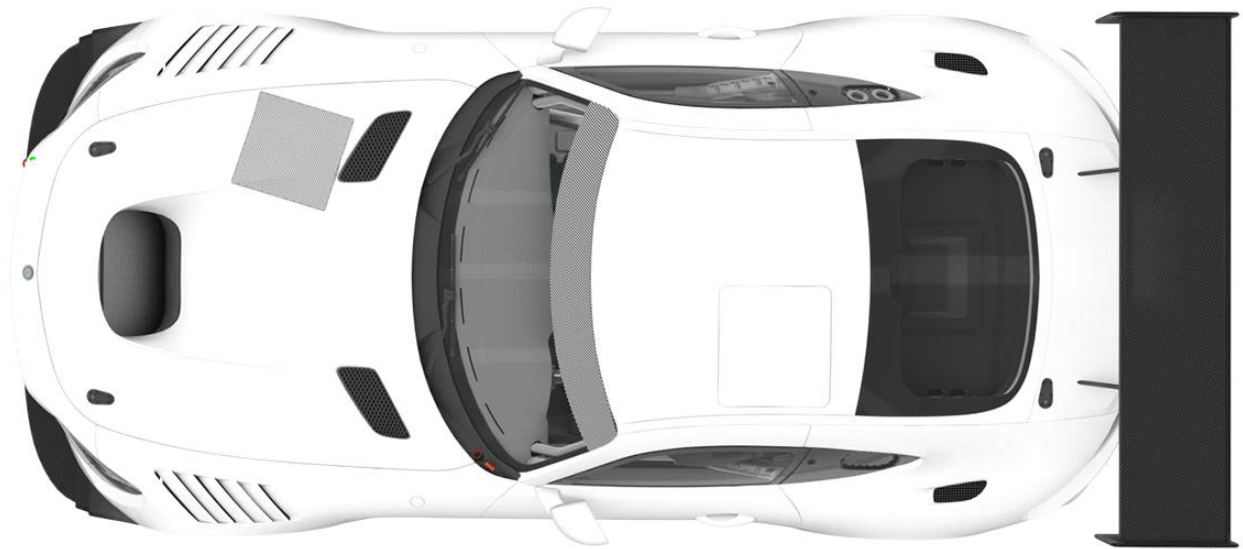
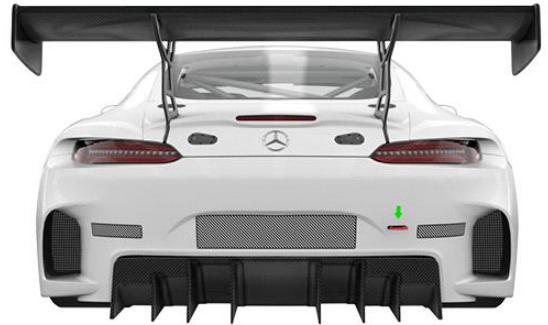
McLaren 650S GT3



Mercedes SLS AMG GT3



Mercedes-Benz AMG GT3



Nissan GT-R GT3

