

RSRC Formula 4 Cup

by realsimracingcommunity.de

Regelwerk

Saison 2019



**Regelwerk
RSRC
Formula 4 Cup
2019**

Stand: 26.05.2019

1. *Verhalten auf und abseits der Strecke*
2. *Strafen*
3. *Fahrzeugauswahl*
4. *Anmeldung*
5. *Rennablauf*
6. *Qualifikation*
7. *Verhalten im Rennen*
8. *Punktesystem*
9. *Erfolgsgewichte*
10. *Was wird benötigt um Mitzufahren*
11. *Painting*
12. *Strecken und Termine*

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

1.3 - Sonstiges, grobes Fehlverhalten wird nicht toleriert.

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

1.5 - Dazu zählen auch externe Programme, die die Fahrphysik beeinflussen. Ausgenommen davon sind Hilfsprogramme wie Telemetrie-Analyse-Programme oder Software für Screenshots oder Videoaufzeichnung.

1.6 - Zuwiderhandlungen können bestraft werden.

- - Voraussetzung für die Teilnahme ist Teamspeak3.
- – Die Rennleitung behält sich vor, das Regelwerk während der Saison abzuändern/anzupassen

2 Strafen

2.1 - Die Strafen richten sich nach dem Strafenkatalog.

Strafe 1 – Verwarnung

Strafe 2 - +10 Sekunden

Strafe 3 - +20 Sekunden

Strafe 4 - +30 Sekunden

Strafe 5 - +40 Sekunden

Strafe 6 - +50 Sekunden

Strafe 7 - +60 Sekunden

Strafe 8 - +70 Sekunden

Strafe 9 – Disqualifikation/Nichtteilnahme

Strafe 10 – Ausschluss vom offiziellen Quali + Disqualifikation

2.3 - Proteste sind nach dem Rennen über das Protestformular einzureichen.

3 Fahrzeugwahl

Zugelassen sind folgende Modelle:

1. RSS Formula 4 Cup



4 Anmeldung

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

Die Meldung sieht wie folgt aus:

Team: Teamname
Teamchef: Name

Fahrer 1: Fahrername ,Startnummer, Steamidnr.
Fahrer 2: Fahrername ,Startnummer, Steamidnr.

4.2 – Die Startnummer ist von 2 bis 99 frei wählbar.
Die Startnummer 1 ist dem Sieger der Vorsaison vorbehalten.

4.3 - Jeder Fahrer wählt vor Saisonstart einen Wagen mit dazugehöriger Nummer (Skin) aus. Ein Wechsel der Skin ist auf Anfrage jederzeit möglich.

4.4 - Teamgründungen müssen im Saison-Anmeldethread bekannt gegeben werden.
Wenn ein Rennstall mehrere Teams meldet, müssen die Fahrzeuglackierungen ähnlich sein, sodass der Wiedererkennungswert der Teams zu sehen ist.

5. Rennablauf

5.1. Zeitplan

Veranstaltungstag: Samstags

– 19:20h - Briefing
19:20h – 19:35h – Quali – 15 min
19:40h – Rennen 1 – 30 min + 1 Runde
ca. 20:20h – Rennen 2 – 30 min + 1 Runde

5.2. Einstellungen:

Rennen: Variiert nach Event
Wetter: etwa nach Realen Wetterverhältnissen in der Region
Zeit : Echtzeit
Start: Stehend
Verbrauch: Realistisch
Schaden: 100%
Reifenverschleiss: Realistisch
Pitstop: OHNE Pflichtstopp
Kamera: Frei wählbar

6 Qualifikation

6.1. In der Qualifikation zählen nur sauber gefahrene Runden.

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

6.3 Während der Qualifikation gilt ESC Verbot ! Wer die ESC Taste betätigt um sich in die Box zu versetzen, hat das Qualifying automatisch beendet.

7 Verhalten im Rennen

7.1 – Den Anweisungen der Reko ist folge zu Leisten. Absprachen mit anderen Parteien der Rennleitung/Organisation sind ungültig.

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

7.3 - Während des Rennens gilt ESC-Verbot.

7.4 - 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.

7.5 - 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.

7.6 - 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.

7.7 - Wer in der Einführungsrunde von der Strecke abkommt, hat sich hin einzureihen. Eine Rückkehr auf die ursprüngliche Startposition ist nicht erlaubt!

7.8 - 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.

7.9 - Leicht beschädigte Fahrzeuge werden nicht abgestellt sondern repariert.

7.10 - 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 Lichthupe ankündigen.

7.11 - Ein Abkürzen der Strecke ist strengstens untersagt. Cuts werden durch die App „RSRC Pitlane Penalty“ überprüft (maximal 5 Cuts pro Rennen)

8 Punktesystem

Qualifikation

- 01. Platz: 05 Punkte
- 02. Platz: 04 Punkte
- 03. Platz: 03 Punkte
- 04. Platz: 02 Punkte
- 05. Platz: 01 Punkte

Rennen

- 01. Platz: 40 Punkte
- 02. Platz: 36 Punkte
- 03. Platz: 32 Punkte
- 04. Platz: 29 Punkte
- 05. Platz: 26 Punkte
- 06. Platz: 23 Punkte
- 07. Platz: 20 Punkte
- 08. Platz: 18 Punkte
- 09. Platz: 16 Punkte
- 10. Platz: 14 Punkte
- 11. Platz: 12 Punkte
- 12. Platz: 10 Punkte
- 13. Platz: 08 Punkte
- 14. Platz: 07 Punkte
- 15. Platz: 06 Punkte
- 16. Platz: 05 Punkte
- 17. Platz: 04 Punkte
- 18. Platz: 03 Punkte
- 19. Platz: 02 Punkte
- 20. Platz: 01 Punkt

8.2 - Um in die Wertung einzufließen muss ein Fahrer mindestens 75% eines Rennens abgeschlossen haben.

8.3 –Bei Punktgleichheit gewinnt der mit mehr Siegen. Wenn von beiden kein Sieg eingefahren wurde, der mit den meisten zweiten, dritten,... Plätzen.

9 Erfolgsgewichte

9.1 - Das Erfolgsgewicht richtet sich nach dem letzten Rennergebnis wie folgt:

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

...

9.2 - Das Maximale Strafgewicht beträgt 90kg.

9.3 – Die Zusatzgewichte werden vor eventuellen Zeitstrafen vergeben.

9.4 - Für die Ermittlung der Zusatzgewichte werden beide Läufe einzeln gewertet.

9.5 - Wird ein Rennen nicht mitgefahren, wird kein Strafgewicht abgebaut.

9.6 - Negative Zusatzgewichte werden nur auf vorhandenes Zusatzgewicht angewandt und aufgebaute Gewichte können nicht am gleichen Wochenende abgebaut werden.

10 Was benötigt ihr damit ihr bei uns mitfahren könnt

Assetto Corsa (immer in der neuesten Version)

Assetto Corsa - Dream Pack 3 (DLC)

Assetto Corsa - Red Pack (DLC)

Die App „Pitlane Penalty“ (Im Sync)

11 Painting

11.1 - Wichtig: Es darf keine Veränderung an den Vorgaben geben!
Der Veranstalter stellt die Nummernplatte, sowie auch die Scheibenbanner. Diese müssen verwendet werden.

11.2 - Die Nummernplatte darf in ihrer Größe und Position nicht verändert werden.
Sie ist im Template enthalten.

11.3 - Das Scheibenbanner muss so angebracht sein, das nur dieses sichtbar ist. Es darf auch nicht verändert oder modifiziert werden. Es ist ebenfalls im Template enthalten.

11.4 - Der Reifensponsor ist Pflicht, es darf nur mit Pirelli, Michelin oder Dunlop Reifen gefahren werden. Es darf im Skin nur ein Reifensponsor sichtbar sein. Er ist im Template enthalten. Die Reifen des gewählten Sponsors müssen ebenso auf dem Auto drauf sein.

11.5 - Pflichtsponsor: **Nacon**

Er ist im Template enthalten und darf bis auf die Farbe nicht verändert werden.
(Farbcodes 00afaa, 000000, ffffff)

11.6 – Pflichtsponsor: **Sport Factory**

Er ist im Template enthalten und darf bis auf die Farbe nicht verändert werden.
(Farbcodes: 000000, ffffff)

11.7 - Pflichtsponsor: **Tannenhof**

Er ist im Template enthalten und darf bis auf die Farbe nicht verändert werden.

11.8 - Als "Livery.png" ist die Nummernplatte zu verwenden! Bei Missachtung wird das Auto nicht zugelassen.

12 Strecken & Termine

Saisonrennen

06.07.2019 – Imola Circuit
Italien

20.07.2019 – Circuit de Catalunya
Spanien

11.08.2019 – Circuit Gilles – Villeneuve
Kanada

31.08.2019 – Road Atlanta
Amerika

Round 1

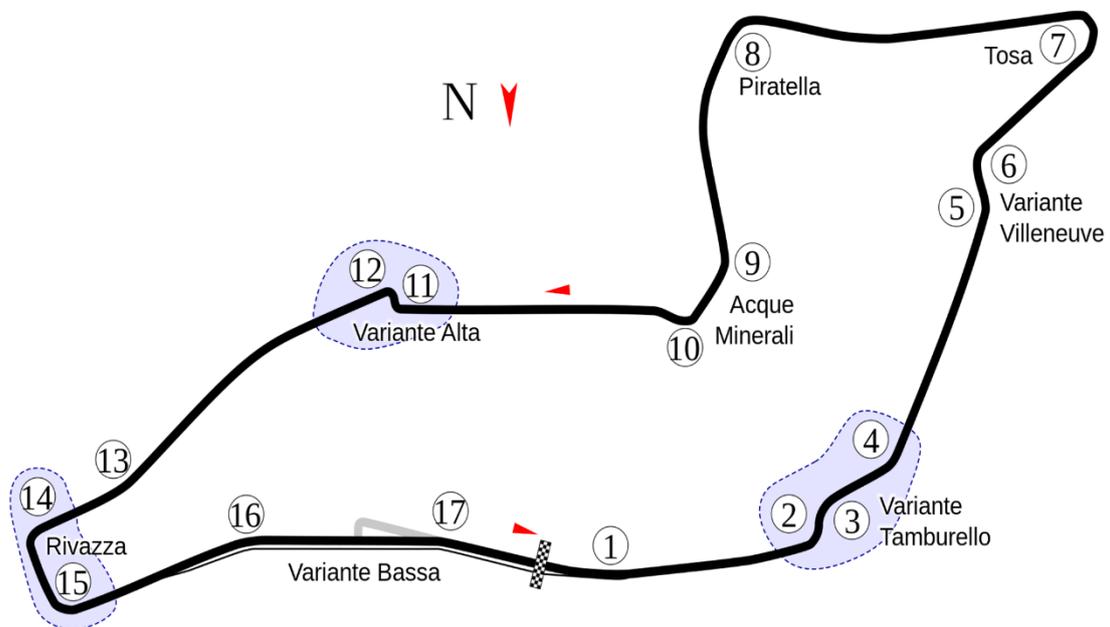
Adresse:

Autodromo Internazionale

Enzo e Dino Ferrari

via F.lli Rosselli, 2

40026 Imola



Streckenart: permanente Rennstrecke

Renndauer: 2 x 30 min + 1 Runde

Eröffnung: 1922

Besonderheit: keine Besonderheit

Streckenlänge: 4,909 km (3,05 mi)

Kurven: 17

Round 2

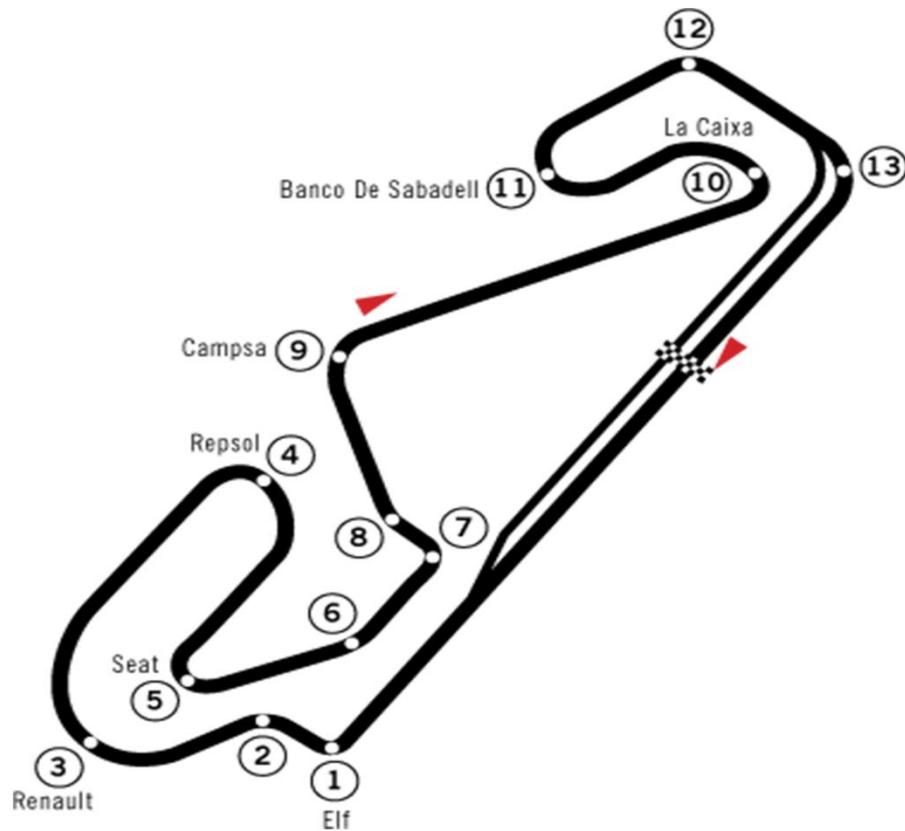
Adresse:

Circuit de Catalunya

Carretera Granollers

, KM 2

08160 Montmelo



Streckenart: permanente Rennstrecke

Renndauer: 2 x 30 min + 1 Runde

Eröffnung: 1991

Besonderheit: Keine Besonderheit

Streckenlänge: 4,655 km (2,89 mi)

Kurven: 16

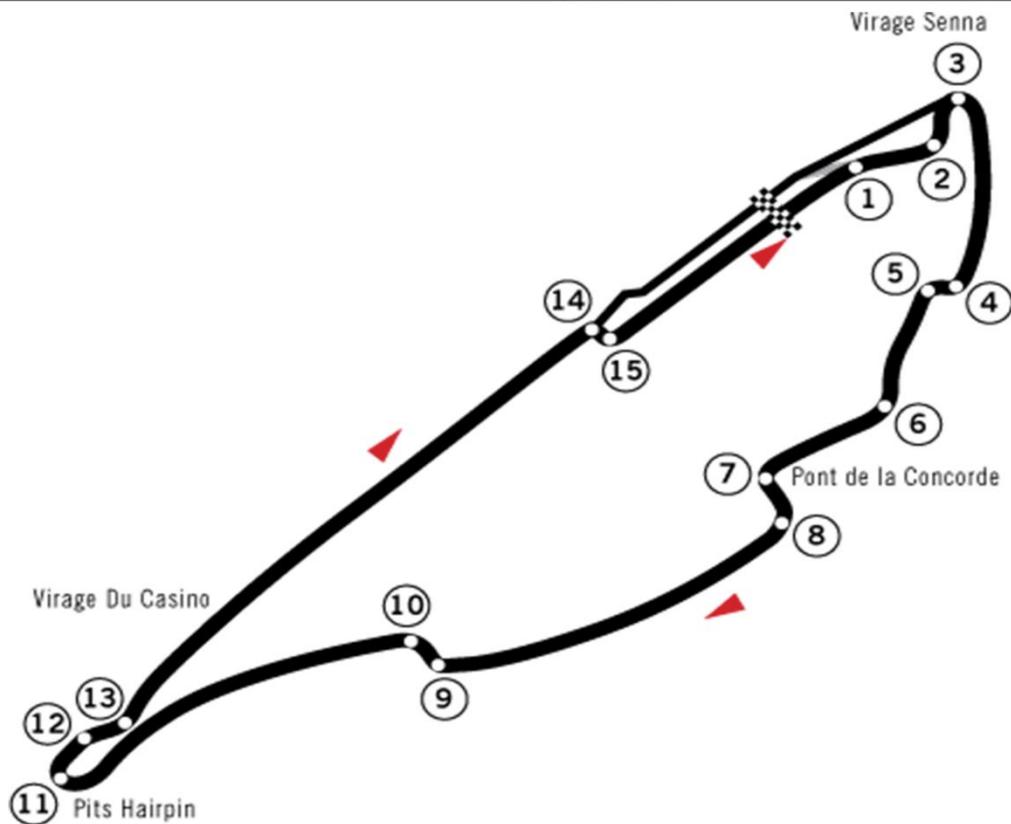
Round 3

Adresse:

222 Circuit Gilles-Villeneuve

Parc Jean-Drapeau

Montréal (Québec)



Streckenart: temporäre Rennstrecke

Eröffnung: 1978

Streckenlänge: 4,361 km (2,71 mi)

Kurven: 15

Renndauer: 2 x 30 min + 1 Runde

Besonderheit: keine Besonderheit

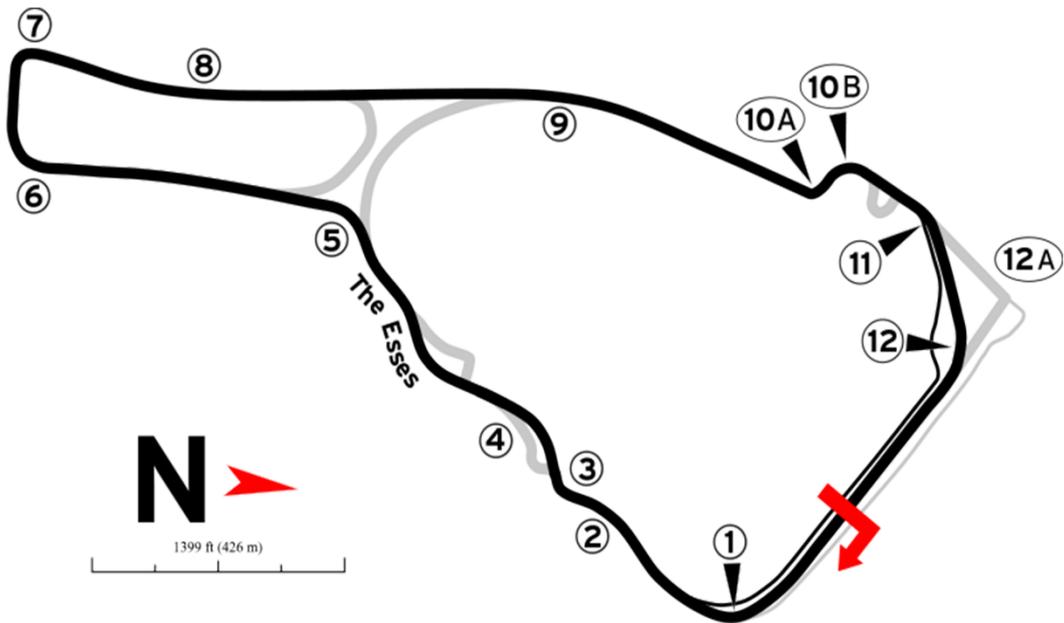
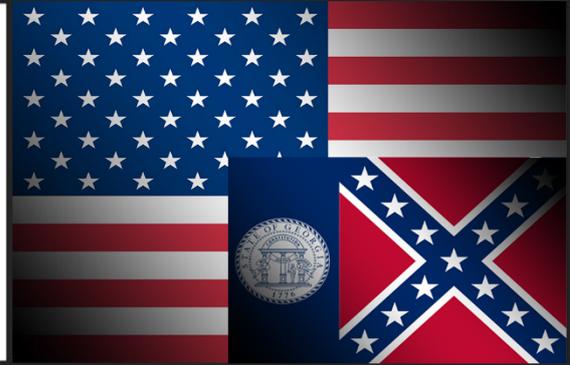
Round 4

Adresse:

5300 Winder Hwy,

Braselton,

GA 30517, USA



Streckenart: permanente Rennstrecke

Renndauer: 2 x 30 min + 1 Runde

Eröffnung: 1970

Besonderheit: keine Besonderheit

Streckenlänge: 4,088 km (2,54 mi)

Kurven: 12

