

Regelwerk RSRC Nord Schleifen Challenge 2019

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.

2.2 - Proteste sind der Reko 24h nach dem Rennen vorzutragen.
(Rennleitung kontaktieren nach dem Rennen)

3 Fahrzeugwahl

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. SCG 003 Glickenhaus

3.2 – Zugelassen sind folgende Cup 1 Modelle:

1. BMW m235i

3.3 – Zugelassen sind folgende CUP2 Modelle:

1. Mazda MX5 Cup

Es werden 16 GT3 Fahrzeuge, 11 Cup 1 Fahrzeuge und 11 Cup 2 Fahrzeuge zugelassen.

4 Teamanmeldung

- - Bei der Anmeldung eines Teams müsst Ihr mindestens 1 Auto + Fahrer

- Maximal 2 Autos + Fahrer melden.

Die Meldung sieht wie folgt aus:

Team: Teamname
Teamchef: Name

Fahrer 1: Fahrername, Klasse, Fahrzeug, Startnr., Steamidnr.
Fahrer 2: Fahrername, Klasse, Fahrzeug, Startnr., Steamidnr.

4.2 - Jedes Team wählt vor Saisonstart einen Wagen mit dazugehöriger Nummer (Skin) aus. Ein Wechsel der Skin ist auf Anfrage jederzeit möglich.

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

4.4 -Ein Team kann in unterschiedlichen Klassen fahren.
Bsp.: Fahrer 1, Klasse Gt3
Fahrer 2, Klasse Cup1

5. Rennablauf

5.1. Zeitplan

Veranstaltungstag: Samstags

Zeitplan variiert je nach Veranstaltungsdauer des Events

- 1,5H Event -

- 19:00h – 19:15h - Briefing
- 19:15h – 19:50h - Quali
- 20:00h – Start

- 3H Event -

- 18:30h – 18:45h - Briefing
- 18:45h – 19:20h - Quali
- 19:30h - Start Einführungsrunde GP Kurs und fliegender Start

5.2. Einstellungen:

Rennen: Variiert nach Event
Wetter: etwa nach Realen Wetterverhältnissen in der Region
Zeit : Echtzeit
Start: Fliegend
Verbrauch: Realistisch
Schaden: 70%
Reifenverschleiss: Realistisch
Pitstop:
1 Pflichtstop (ab der 25 min bis 65 min)
Die Mindeststandzeit beträgt 1 min. normaler Boxenstopp.
(weiße Pit in bis weiße Pit out)
Kamera: Frei wählbar
Strafen: Strafen werden per Reko nach dem Rennen vergeben.
Nicht korrekte Stops werden auf das Rennergebnis addiert

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 kein ESC Verbot ! Wer die ESC Taste betätigt um sich in die Box zu versetzen, darf das Qualifying weiterfahren.

7 Verhalten im Rennen

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

7.2 - Während des Rennens gilt ESC-Verbot.

7.3 - 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.

7.4 - 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.

7.5 - 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.

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

7.7 - 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.

7.8 - Leicht beschädigte Fahrzeuge werden nicht abgestellt sondern repariert.

7.9 - 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.

7.10 - 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.

8 Punktesystem

GT3 Klasse

1 = 40	5 = 24	9 = 12	13 = 4
2 = 36	6 = 21	10 = 10	14 = 3
3 = 32	7 = 18	11 = 8	15 = 2
4 = 28	8 = 15	12 = 6	16 = 1

BMW 235i Cup (Cup 1 Klasse)

1 = 40	4 = 28	7 = 16	10 = 4
2 = 36	5 = 24	8 = 12	11 = 1
3 = 32	6 = 20	9 = 8	

Mazda MX5 Cup (Cup 2 Klasse)

1 = 40	4 = 28	7 = 16	10 = 4
2 = 36	5 = 24	8 = 12	11 = 1
3 = 32	6 = 20	9 = 8	

8.2 - Um in die Wertung einzufließen muss ein Team mindestens 75% des Events

abgeschlossen haben
9 Erfolgsballast

9.1 - Der Erfolgsballast richtet sich nach dem Meisterschaftsstand wie folgt:

GT3

P1 = 10 % Restriktor
P2 = 6 % Restriktor
P3 = 3 % Restriktor

BMW 235i Cup

P1 = 5 % Restriktor
P2 = 3 % Restriktor
P3 = 1 % Restriktor

Mazda MX5 Cup

P1 = 5 % Restriktor
P2 = 3 % Restriktor
P3 = 1 % Restriktor

10 Was benötigt ihr damit ihr bei uns mitfahren könnt

Assetto Corsa (immer in der neuesten Version)
Assetto Corsa - Porsche Pack 1-3 (DLC)
Assetto Corsa - Dream Pack 1 -3 (DLC)
Assetto Corsa - Red Pack (DLC)
Assetto Corsa – Japan Pack (DLC)
Assetto Corsa - Ready To Race Pack (DLC)
Die App "OSRW Race Admin" (Pflichtapp) (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, alle GT3 dürfen nur auf Pirelli, Michellin oder Dunlop Reifen unterwegs sein. 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.
(Fabcodes 00afaa, 000000, ffffff)

11.6 – Pflichtsponsor: **Sport Factory**

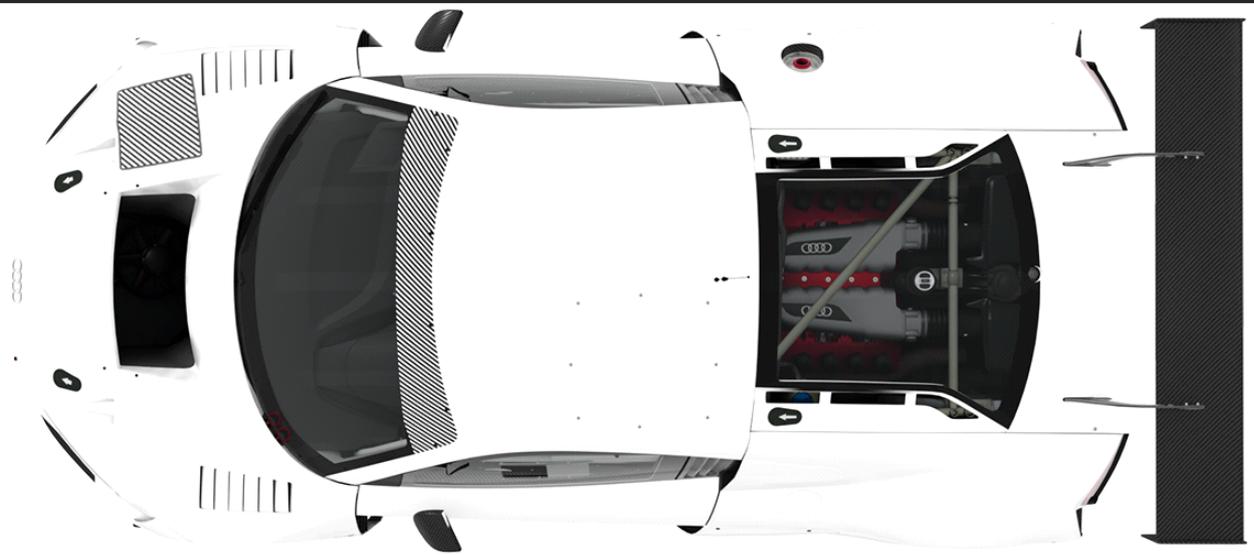
Er ist im Template enthalten und darf bis auf die Farbe nicht verändert werden.
(Fabcodes: 000000, ffffff)

11.7 - Pflichtsponsor: **Tannenhof**

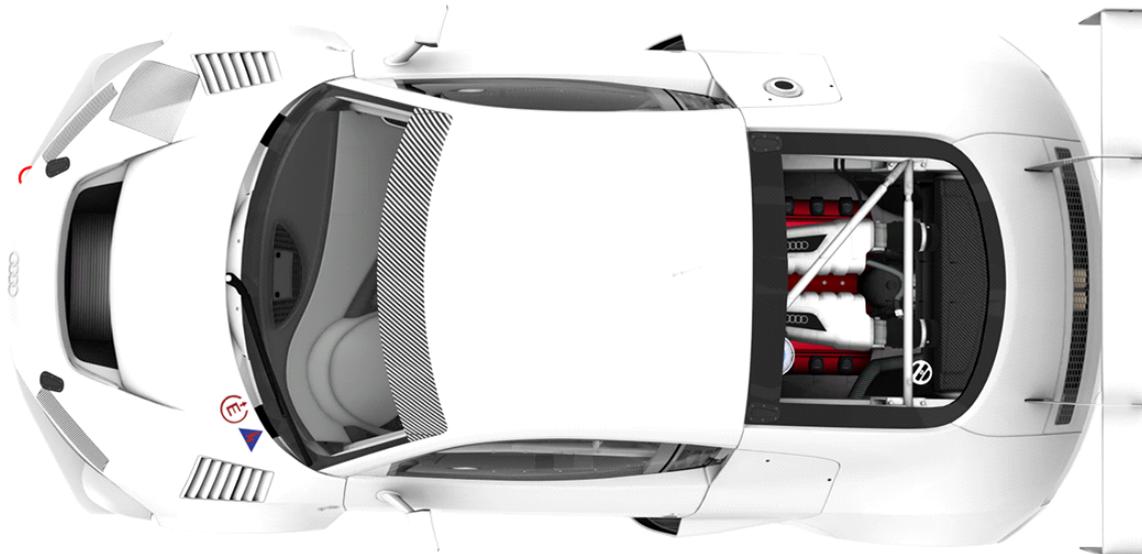
Er ist im Template enthalten und darf bis auf die Farbe nicht verändert werden.

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

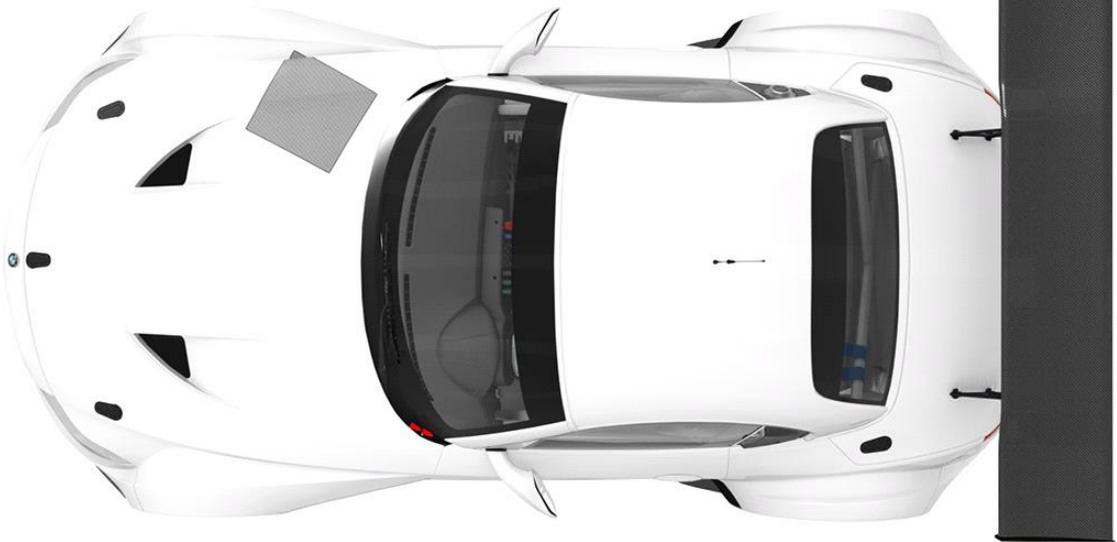
Audi R8 LMS 2016



Audi R8 LMS Ultra



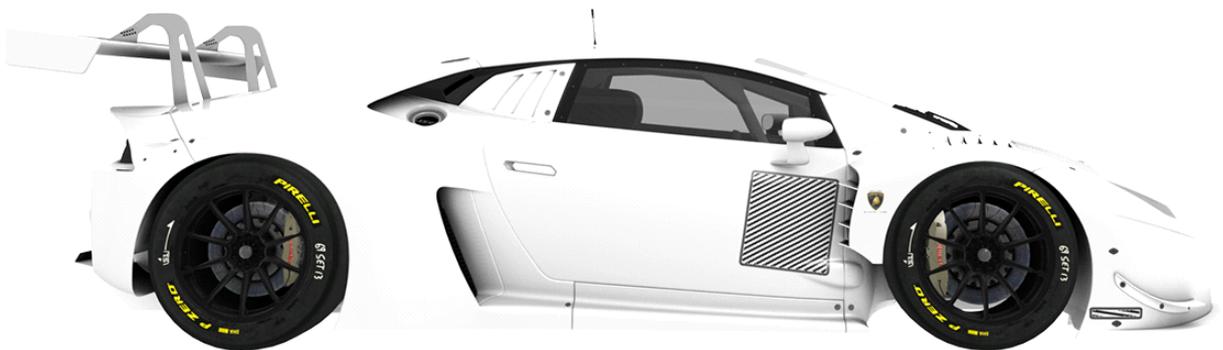
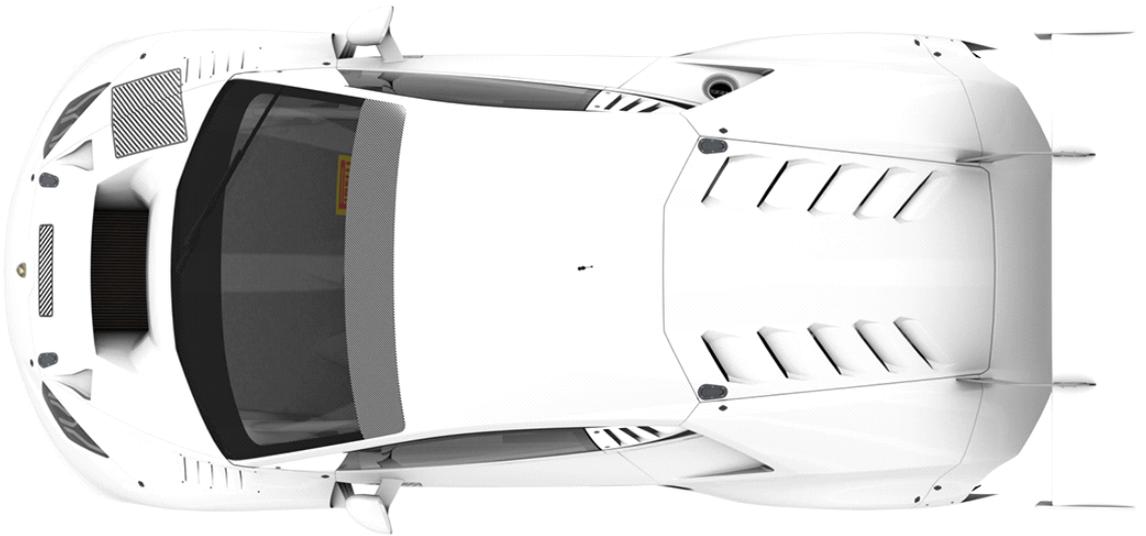
BMW Z4 GT3



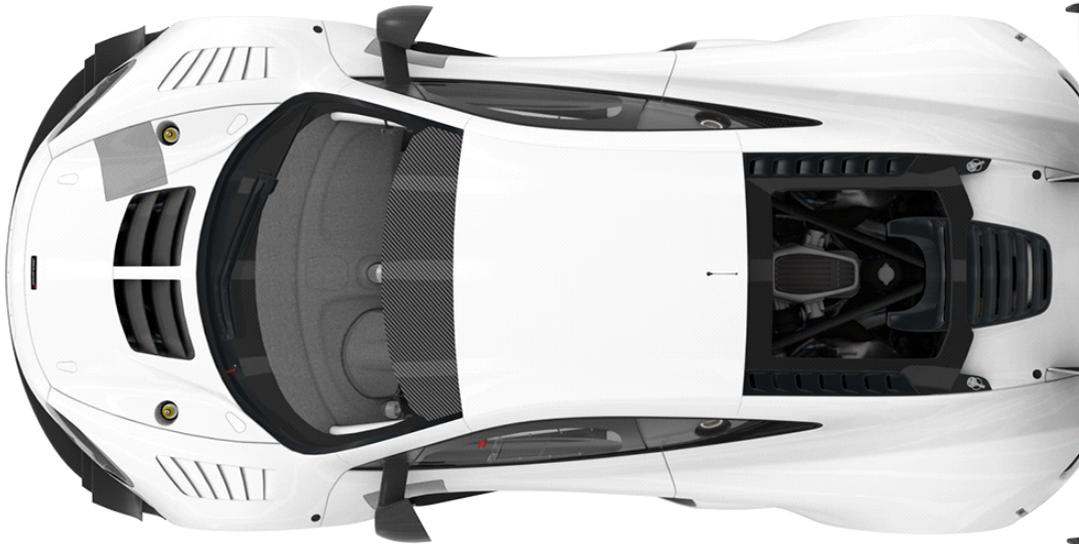
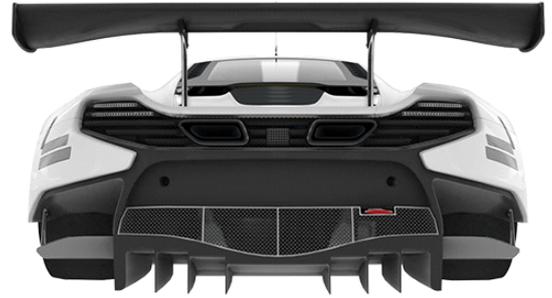
Ferrari 488 GT3



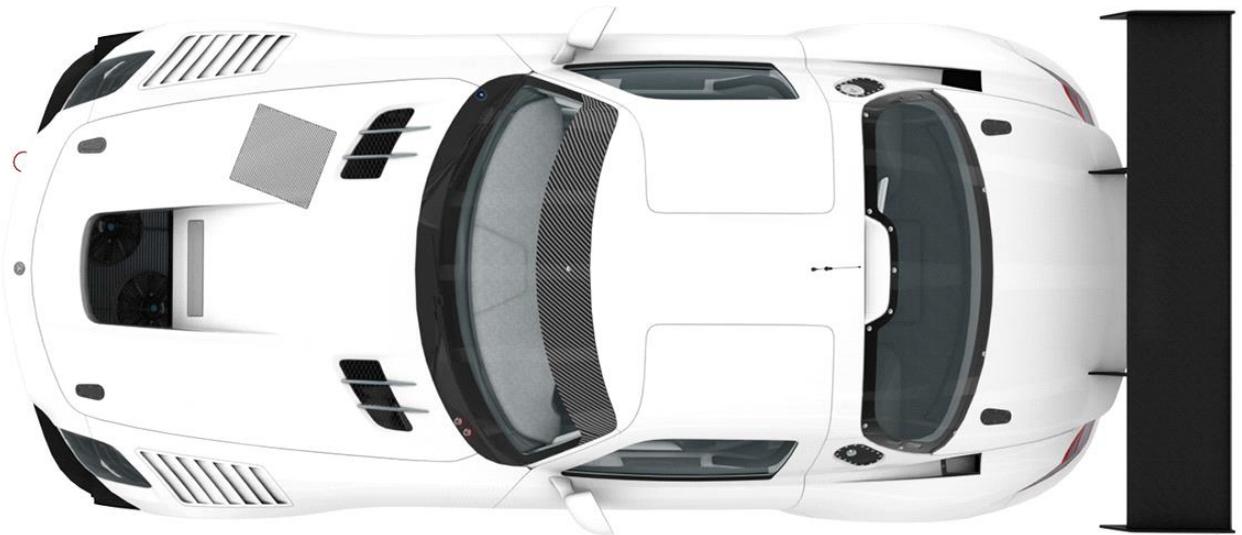
Lamborghini Huracan GT3



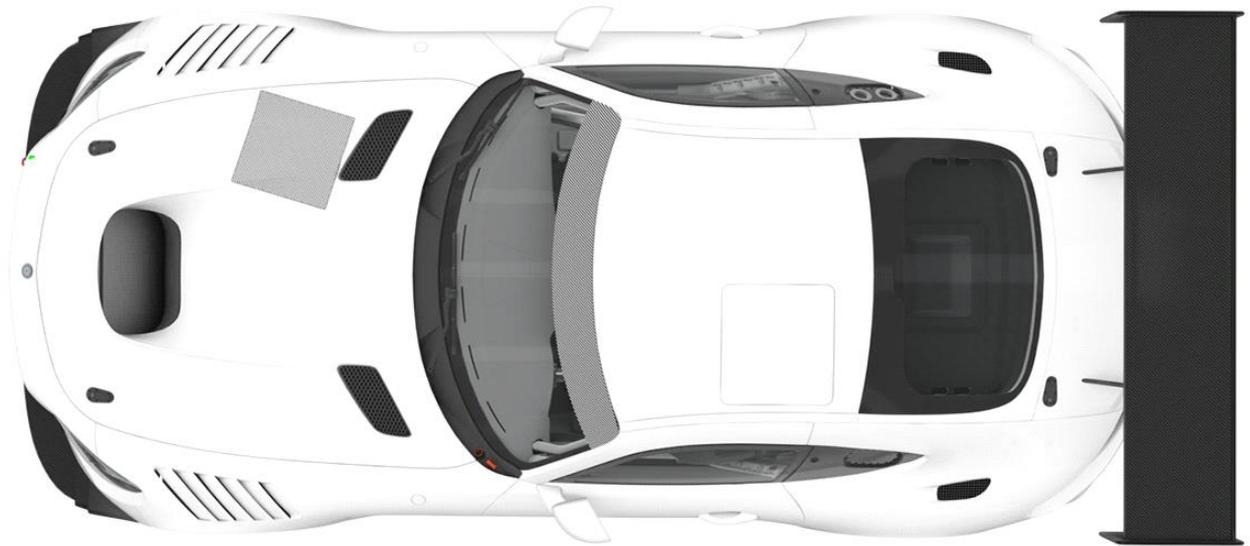
McLaren 650S GT3



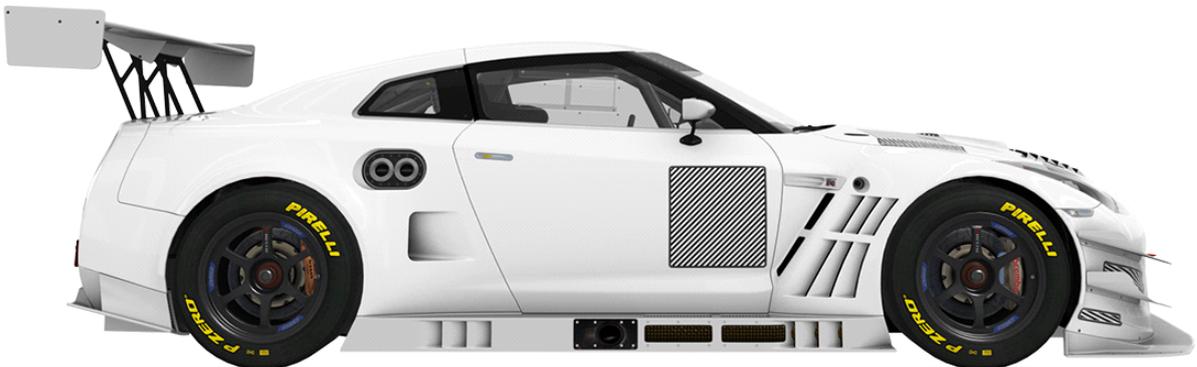
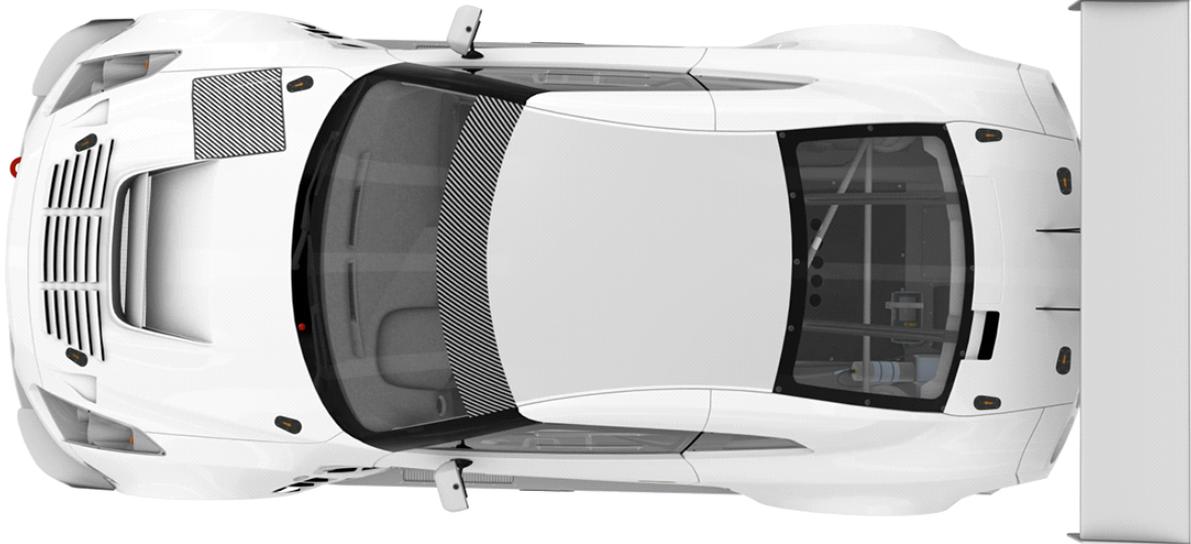
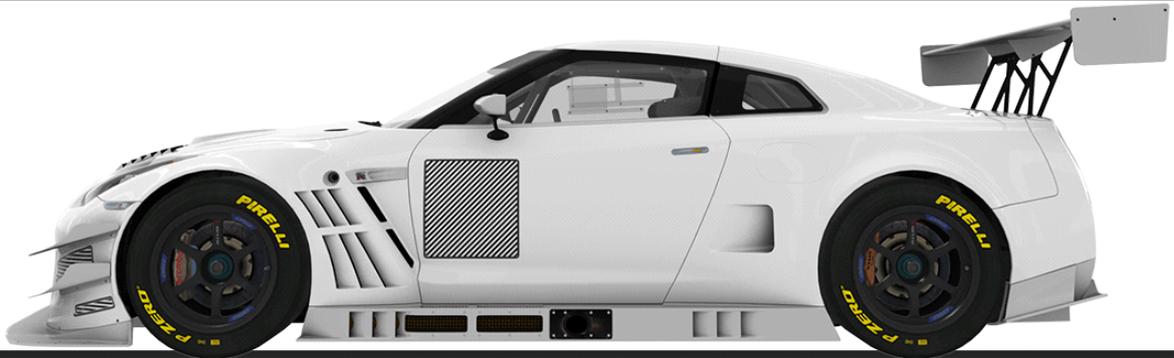
Mercedes SLS AMG GT3



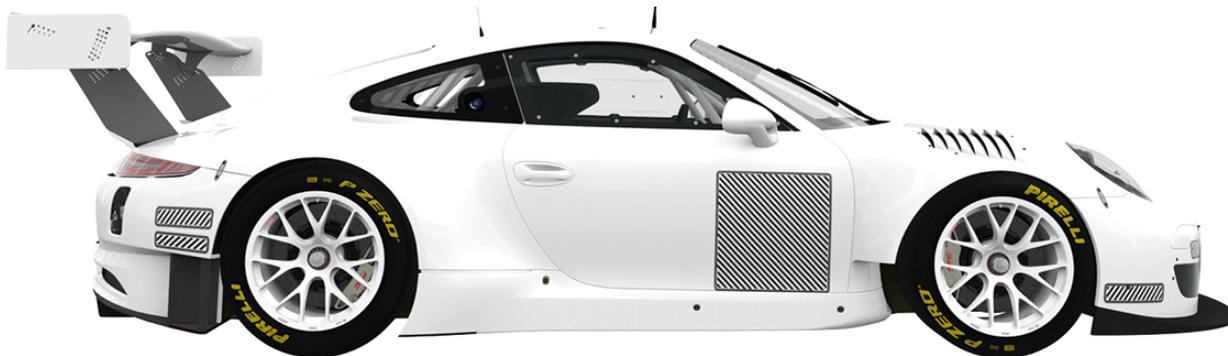
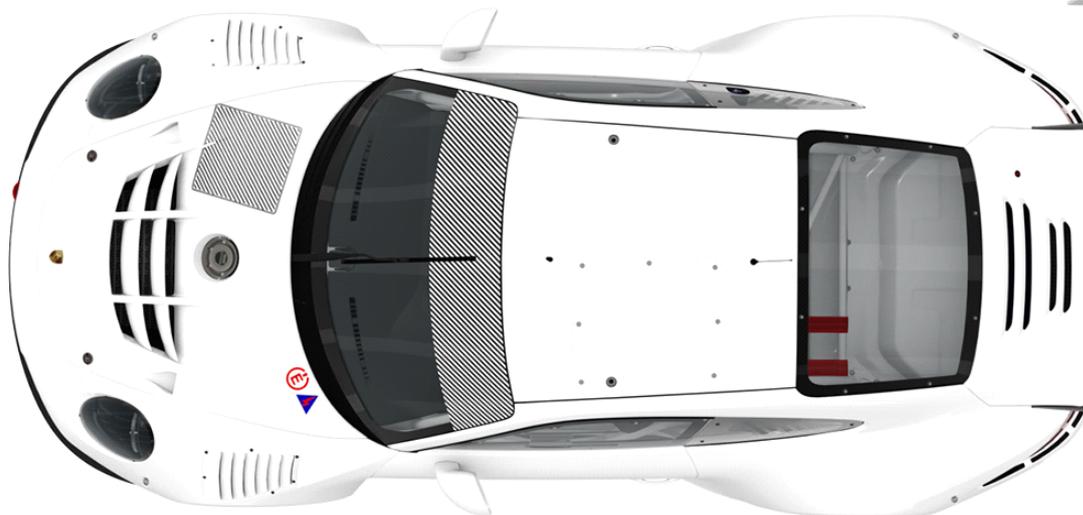
Mercedes-Benz AMG GT3



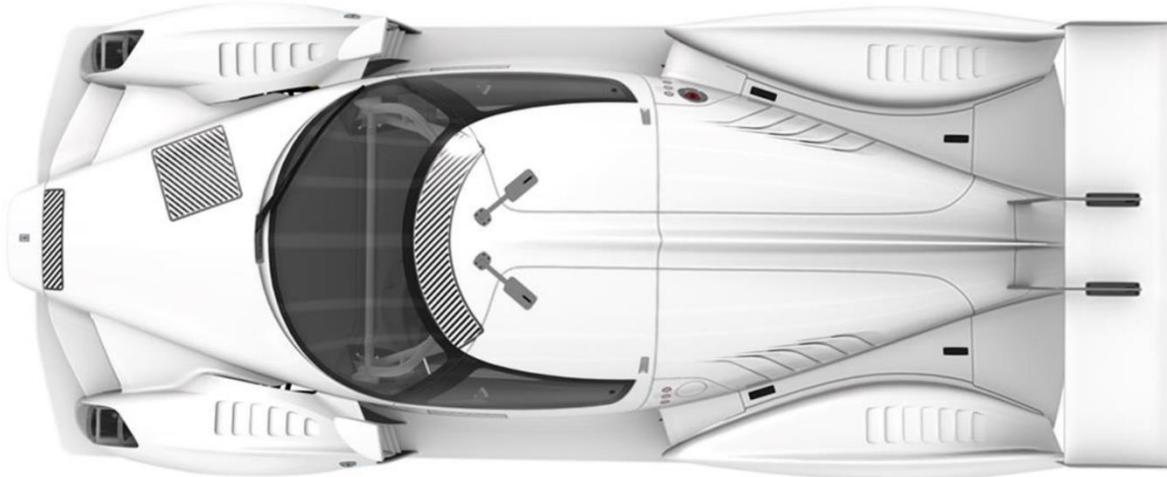
Nissan GT-R GT3



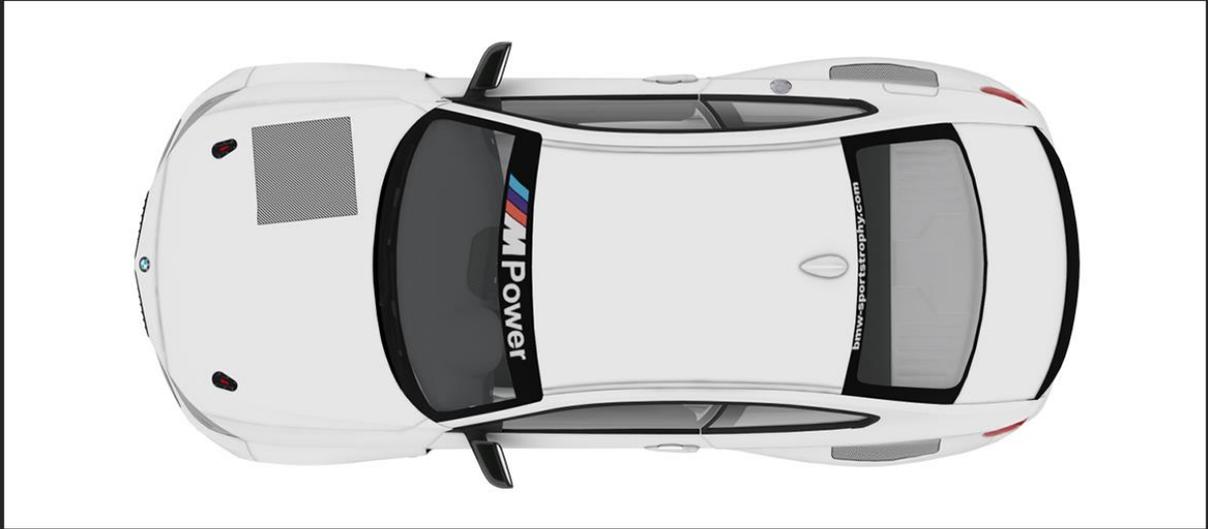
Porsche 911 GT3 R 2016



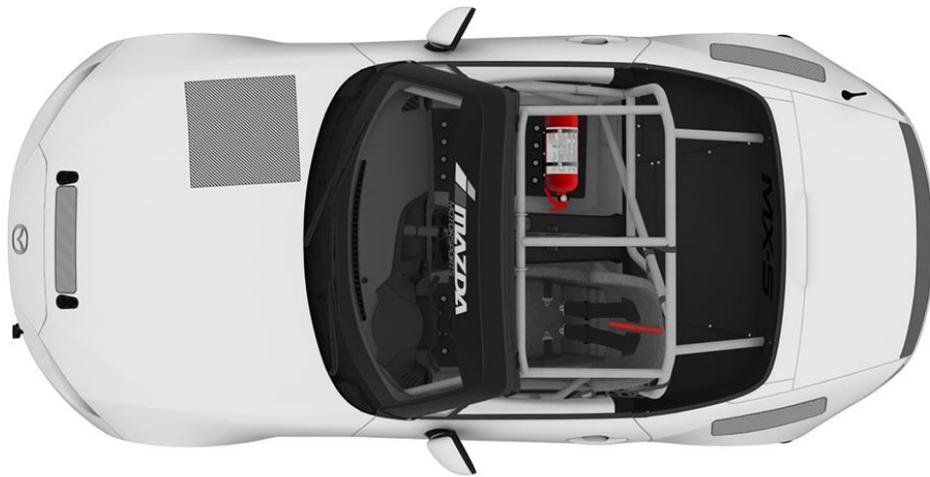
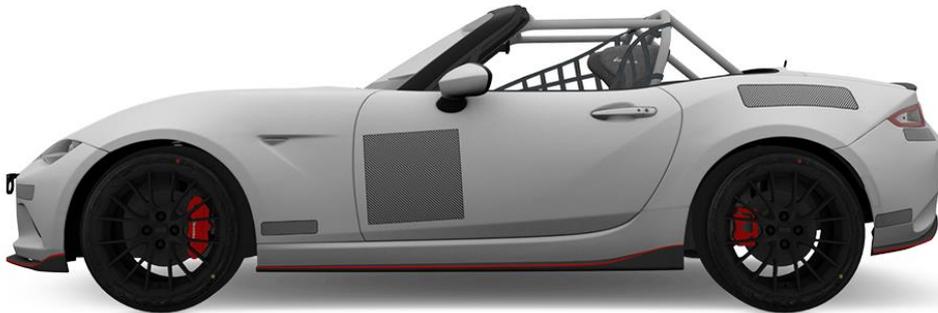
SCG 003C



BMW M235i



Mazda MX5 Cup



12 Strecken & Termine

Saisonrennen

26.01.2019 – RSRC NSC 2019 Round 1.
RSRC Westfalenfahrt

1,5h VLN Layout

09.03.2019 – RSRC NSC 2019 Round 2.
Adenauer RSRC Simfy Trophy

1,5h VLN Layout

11.05.2019 – RSRC NSC 2019 Round 3.
RSRC 3 Hours of 24h Layout

3h 24h Layout

29.06.2019 – RSRC NSC 2019 Round 4.
RSRC Barbarossapreis

1,5h VLN Layout

17.08.2019 – RSRC NSC 2019 Round 5.
RSRC Münsterlandpokal
(„Schinkenrennen“)

1,5h VLN Layout Finale

VLN Layout

Adresse:

Nürburgring

Boulevard 1

53520 Nürburg



Streckenart: permanente Rennstrecke

Renndauer: 3 Stunden

Eröffnung: 1927

Rennlänge: ca 530 km

Streckenlänge: 24,433 km (15,18 mi)

Besonderheit: VLN Layout

Kurven: 83

24h Layout

Adresse:

Nürburgring

Boulevard 1

53520 Nürburg



Streckenart: permanente Rennstrecke

Renndauer: 6 Stunden

Eröffnung: 1927

Rennlänge: ca 1150 km

Streckenlänge: 25,378 km (16,16 mi)

Besonderheit: 24h Layout

Kurven: 87