

§ 1 Teilnahme

§ 1.1 Teilnehmer Die Kommunikation muss gewährleistet sein! (Ob, Facebook oder Email)

Die Teilnehmer sollten über eine ausreichende Internet Verbindung verfügen.

§ 1.2 Gaststarter Gaststarter werden von den Admins bestimmt.

§ 1.3 Nennungen

Nennungen bitte unter office@fmsports.net

Die Reihenfolge der Nennliste ergibt sich aus dem Datum der Mails.

§ 2 Verhalten auf dem Server

§ 2.1 Allgemeines Verhalten (WICHTIG) Eine freundliche, zuvorkommende und höfliche Umgangsform wird jederzeit vorausgesetzt. Dieses schließt neben den Fahrern auch Freiwillige und Offizielle ein. Obszöne Ausdrücke jedweder Form und Güte werden nicht toleriert und haben den sofortigen Ausschluss aus dem Event zur Folge; diese Regelung betrifft den aktuellen Rennbetrieb, Chat oder Voicechat, sowie die Renn-Nachbesprechung in der Gruppe über Facebook oder auch Forum. In schweren Fällen kann der Ausschluss aus der Liga die Folge sein. Die Admins werden zuerst warnen und danach wird bestraft.

§ 2.2 Beitritt zum Rennen Der Server ist jeweils nach Zeitplan online. Bei iRacing gibt es einen Button für „Hosted Tournament. Der Name der Server wird FMSPORTS Season 11 sein. Das Passwort lautet **fm11**

Das Chatten ist in Offiziellen Sessions nicht erlaubt. (Zeittraining und Rennen)

Während dem Rennen ist es nur erlaubt. Dass der Rennleiter Informationen ausgibt, oder einem zu überrundeten Signalisiert wird, dass er jemanden vorbei lassen soll. „Fahrer Name ich fahre rechts vorbei“

§ 2.3 Verhalten auf der Strecke (wichtig) Die Linie der Mitstreiter ist zu respektieren. Es darf sich kein Vorteil durch Abkürzen verschafft werden, desweiteren müssen jederzeit zwei Reifen den Asphalt (curbs) berühren. Absichtliches Kürzen kann zu einer Strafe führen. Steht eine Überrundung an, so trägt primär der überrundende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver. Im Zweifel ist die Überrundung abubrechen. Als zu überrundender Fahrer muss man die Führenden ungehindert passieren lassen. Hierbei ist die Renngeschwindigkeit möglichst beizubehalten. Insbesondere plötzliches Verzögern ausserhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann. Ebenso ist ein Verlassen der Ideallinie nur gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht. Kampflinie, wie z.B. das nach innen Ziehen vor dem Bremspunkt ist zur Abwehr einzelner Überholversuche grundsätzlich erlaubt. Blocken schnellerer Fahrer durch permanentes Fahren auf der Kampflinie ist jedoch verboten. Es ist nur einmal erlaubt die Spur zu wechseln. Ein anschließender Wechsel zurück auf die Ideallinie ist zu unterlassen, ausser es ist keiner daneben. Das Behindern anderer Fahrzeuge bei Überholmanövern ist verboten. Ist der

Gegner auf gleicher Höhe, ist die eigene Linie zu halten. Wer von der Strecke abkommt, muss beim Wiederauffahren sicherstellen, dass niemand behindert oder gefährdet wird. Das Auffahren sollte in einer möglichst parallelen Fahrlinie geschehen, um die rückwärtige Strecke im Spiegel einsehen zu können. Führt der Verlauf der Ideallinie an der Fahrbahnseite entlang, auf der man wieder auffahren möchte, ist besondere Sorgfalt geboten. Ist ein Fahrzeug irreparabel beschädigt, so ist die Strecke unmittelbar durch Abbruch mit der ESC-Taste zu verlassen. Besteht bei einem beschädigten Fahrzeug Aussicht auf eine Reparatur, so hat der Fahrer am äußersten Rand der Strecke und mit größter Sorgfalt auf den rückwärtigen Verkehr die Box aufzusuchen.

§ 2.4 Der Start in der FMSports Liga 11 Wenn die Session auf Rennen wechselt, laufen wieder wie gewohnt die 2:00 Minuten auf dem Counter Mitte oben ab. Sobald man jetzt ins Rennen geht, befindet man sich in seiner auf der Startaufstellung.

Tipps: Es gibt einen „Virtuellen Rückspiegel“, der ist besser als das Original und muß verwendet werden. Der befindet sich dann in jedem Auto oben in der Mitte.

§ 2.5 Verhalten bei Rennende Jeder Fahrer sollte nach Rennen Ende die Taste ESC benutzen.

§ 3 Verbindung zum Server

Die Fahrer müssen über eine ausreichende Internetanbindung haben. Jeder Fahrer hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Verbindung in Ordnung ist und er die anderen Fahrer nicht durch "Warpen" behindert. Schafft es ein Fahrer bei Verbindungsproblemen nicht, diese zum Rennen in den Griff zu bekommen, so kann der Admin dem betroffenen Fahrer die Teilnahme verweigern. Stellt man während des Rennens fest, dass man anfängt zu "Warpen", ist die Ideallinie zu verlassen bis die Verbindung wieder in Ordnung ist.

§ 4 Rennen

Gefahren wird mit dem Skip Barber 2000 in iRacing

Renntag: Die Rennen finden am Montag statt Modus: 1 Event, bestehend aus 2 Wertungsrennen (Rennen 2 werden die ersten 8 aus Rennen 1 verkehrt starten) Server-Startzeit: 19:30 Uhr Renn-Zeit: 1 x 15 Minuten (Rennen 1); 1 x 15 Minuten (Rennen 2) Strafen: Ja Max. Teilnehmer Anzahl: 34 Fahrer ENDE: ca. 21:00

Server a 34 Personen:

Rennen 1

Server Start: 19:30

19:30 – 20:10 freies Training

20:10 – 20:15 Zeittraining

20:15 – 20:30 Rennen 1

Rennen 2

Server wird neu gestartet und man kann wieder einsteigen! Dauer ca. 5-8 Minuten!

20:35 – 20:45 Servereinstiegszeit 10 min

20:45 – 21:00 Rennen 2 (ersten 8 von Rennen 1 Verkehrte Aufstellung)

§ 4.1 Renntermine

KALENDER 2016:

15.02. Lime Rock

22.02. Summit Point

29.02. Charlotte Road Course

07.03. Watkins Glen (short)

14.03. Okoyama

21.08. tba

FIXED SETUP: im Moment „Standard“ kann man unter iRacing Setups downloaden! (Falls es Änderungen gibt, werden diese bekannt gegeben) In kürze wird es das offizielle Setup geben.

§ 4.2 Allgemeiner zeitlicher Ablauf Es wird pro Rennwoche (siehe § 4) ein Rennevent geben. Ein Rennevent besteht aus folgendem Zeitplan:

§ 4.3 Wertung: Ausgeschrieben ist der Titel des "FMSPORTS Champion 2016", welcher in einer Einzelwertung ausgefahren wird. Der Fahrer der am Ende der Saison die meisten Punkte eingefahren hat, wird sich mit diesem Titel schmücken dürfen. Die Punkte werden wie folgt verteilt: Lizenzen A - Rookie

Rennen 1 und 2: (1. – 15. Platz) 30 – 28 – 26 – 24 – 22 – 20 – 18 – 16 – 14 – 12 – 10 – 8 – 6 – 4 – 2

Es gibt auch noch eine Masters Wertung:

Lizenzen: Fahrer werden von mir ernannt und bestimmt.

Punkte Wertung:

10 – 8 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Es gibt auch eine Teamwertung:

Ein Team kann aus 1 – 3 Fahrer bestehen. In Ausnahmefällen, auch aus 4 Personen. Die besten 2 Ergebnisse eines jeden Events zählen zur Teamwertung.

Teamstärke darf nicht über dem „irating“ Wert 9000 Liegen. (bei Beginn der Meisterschaft); Rooky Fahrer werden mit 800 Punkten bewertet!

4.4 Rennbedingungen Es gelten folgende Servereinstellungen: Fahrhilfen: Automatische Kupplung (auto Blib) FIXE SETUP

§ 5 Proteste

Kommt es während der Rennen zu Manövern, die ein Fahrer als protestwürdig ansieht, kann er Protest einreichen. Es sollte aber bedacht werden, dass es auch zu sog. Rennunfällen kommen kann. Der Protest muss mittels Email an office@fmsports.net innerhalb 48 Stunden nach dem Rennen eingebracht werden. Es sollte nur in schweren Fällen protestiert werden. Hierzu zählen klare Fehleinschätzungen des Protestgegners oder Vorsatz. Die Proteste sollten nicht dazu genutzt werden, um seine Position am Grünen Tisch zu verbessern. Ein Protest muss binnen 48 Stunden nach dem Rennen eingegangen sein, andernfalls wird er nicht bearbeitet. Ausgesprochene Proteste können seitens des Protestierenden nicht mehr revidiert werden. Die Rennkommission sieht dann die entsprechende Szene an und anschliessend ein Urteil aussprechen. Bitte in dem Mail das Replay von der Szene anhängen. Das Strafmaß obliegt, im Rahmen der Vorgaben durch §6, ausschließlich der Rennkommission. Ist ein Urteil von der Rennkommission gefällt, ist es nicht weiter anfechtbar. Eine höhere Instanz über der Rennkommission ist nicht vorgesehen. Sieht die Rennkommission einen Protest für absolut unnötig an, behält sie sich vor, den Protestierenden zu bestrafen.