

9. Spielspezifische Regeln

9.1. Teilnahmebedingungen

9.1.1. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Spieler aus Deutschland, Österreich und der Schweiz. Für Spieler aus anderen, an Deutschland angrenzenden Ländern, die nachweisen können, dass sie die Deutsche Sprache in Wort und Schrift sicher beherrschen, kann das Admin-Team auf Antrag Ausnahmegenehmigungen erteilen. Diese Ausnahmegenehmigungen können jederzeit wieder entzogen werden, wenn sich herausstellt, dass der Spieler aufgrund seines Standortes (bspw. durch zu große Latenz) zur uneinschätzbaren Gefahr für andere Teilnehmer wird. Ausnahmeregelungen werden auf Anfrage per Support Ticket erteilt!

9.1.2. "Race07" und "Race On"

Jeder Teilnehmer muss eine original Version vom Spiel "Race07" und dem Addon "Race On" besitzen. Gefahren wird immer mit dem aktuellen Patch.

9.1.3. Fahrername

Im ESL-Profil muss der vollständige Vor- und Zuname eingetragen sein. Dieser ist ebenfalls auf offiziellen ESL-Servern verbindlich.

Als Gameaccount ID muss der "Steam Account Race07" eingetragen sein. Dabei handelt es sich um den Steam-Account-Namen zum einloggen bei Steam.

9.1.4. Kommunikation

Zur Kommunikation aller serieninternen Informationen gibt es das Forum "[Race07 WTCC](#)", dessen Informationen keine Bringschuld der ESL darstellen, sodass die regelmäßige Informationsbeschaffung durch den Fahrer obligatorisch ist.

9.2. Startberechtigung und Lizenz

Es wird unterschieden in die Fälle "Vor Saisonbeginn" und "Nach Saisonbeginn", d.h. ein Einstieg in die Saison ist jederzeit möglich:

9.2.1. Vor Saisonbeginn – 105%-Regel

Zu Saisonbeginn ist jeder startberechtigt, welcher an der Qualifikationsphase (Pre-Qualification) teilgenommen hat und die eigene Bestzeit innerhalb von 105% der schnellsten Einzelzeit insgesamt liegt.

Beispiel: Liegt die absolute Bestzeit auf Position #1 bei 1:40.000, muss die eigene Zeit schneller als 1:45.000 sein).

Sind Plätze frei, so können diese auch mit einer vorhandenen Lizenz belegt werden.

9.2.2. Nach Saisonbeginn – Lizenz

Nach der Pre-Qualification und während der Saison bekommt man eine Startberechtigung nur, wenn man erfolgreich an einem Trainingsrennen teilgenommen hat und dieses von einem Admin gesichtet wurde.

Um gesichtet zu werden, ist die Meldung per [Support Ticket](#) vor oder unmittelbar nach dem Trainingsrennen notwendig.

Bedingung ist für jeden Fahrer eine sichere und faire Fahrweise. Ist dies erfüllt, so wird die Startberechtigung in der eTC erteilt. Dem Admin-Team ist das Mittel des Widerrufs der Startberechtigung bei gegebener Notwendigkeit jederzeit gegeben.

Bereits erworbene Lizenzen aus vergangenen Saisons behalten ihre Gültigkeit.

9.3. Fahrzeuge und Skins

9.3.1. Fahrzeugpool

In der eTC 2010 wird mit folgendem Fahrzeugpool gefahren. Dabei handelt es sich um eine Auswahl originaler Standardfahrzeuge aus "Race07" und "Race On".

WTCC 2008:

BMW 320si E90
Chevrolet Lacetti
Honda Accord R
Lada 110s
Seat Leon
Seat Leon TDI
Volvo C30

WTCC 2007:

Alfa Romeo 156
BMW 320i E46

WTCC 2006:

Alfa Romeo 156 GTA
Peugeot 407
Seat Toledo Cupra

Ein Fahrzeug ist stets bei der Anmeldung zur Saison auszuwählen.

9.3.1.1. Variable Startgewichte

Folgende Fahrzeuge erhalten bereits gridunabhängig vor der Saison Zusatzgewichte:

- Volvo C30 - 30kg
- BMW 320si E90 - 20kg
- Seat Leon TDI - 10kg

Dies sind variable Gewichte, die sich bereits nach dem ersten Rennen verändern können (siehe dazu Punkt "9.5.3.2. Fahrzeuggewichte Tageswertung (alle Grids)". Ab dem zweiten Rennen ist der aktuelle Fahrzeuggewichtsstand dem Forum zu entnehmen.

9.3.2. Fahrzeugwechsel

Während einer Saison ist ein einmaliger Fahrzeugwechsel pro Fahrer erlaubt.
Die Möglichkeit zu wechseln besteht frühestens nach dem ersten Rennen.

Für das erste Rennen ist das Fahrzeug verpflichtend, mit dem man sich während der Pre-Qualification für ein Grid qualifiziert hat, d.h. mit dem die persönliche Pre-Quali-Bestzeit gefahren wurde!

Ein Fahrzeugwechsel nach der ersten Rennteilnahme zieht ein einmaliges Zusatzgewicht von 30kg für das nächste Rennen mit sich (unabhängig vom maximalen Gesamtgewicht).
Die Meldung muss rechtzeitig per [Support Ticket](#) geschehen.

9.3.3. Fahrernummer

Nach der Anmeldung zur Serie folgt die Auswahl einer nicht vergebenen Fahrer-/Startnummer im Forum im Thread "[eTC: Startnummer & Fahrzeugwahl](#)". Dies gilt für alle Fahrer - unabhängig davon, ob ein eigener Skin benutzt wird oder nicht.

9.3.4. Fahrzeug-Skins

In Grid 1 ist eine Teilnahme aus rechtlichen Gründen nur mit einem Custom- oder ESL-Skin möglich, da dieses per Live Stream übertragen wird.

Ein nicht korrekt installiertes Carpack führt daher spätestens im Warm Up zu einem Kick vom Server.
Es gibt die Möglichkeit, entweder einen eigenen Skin einzusenden, welcher im Carpack integriert wird, oder sich aber einen ESL Skin anfertigen zu lassen.

In allen anderen Grids ist die Einsendung und die Benutzung eines eigenen Skins dem Fahrer überlassen.

9.3.4.1. ESL Skin

Um einen ESL Skin zu erhalten, ist eine Meldung per [Support Ticket](#) nötig.
Dies ist erst nach einer erfolgreichen Anmeldung zur Serie möglich, dabei ist eurer Fahrzeug, eure Startnummer und die Wunschfarbe (z.Z. nur weiß, grau, schwarz) mit anzugeben.

9.3.4.2. Fahrzeug-Templates

Als Vorlage für eigene Skins werden zu Saisonbeginn aktuelle und verbindliche Template-Vorlagen bereit gestellt. Diese sind im [Downloadbereich](#) der Serie zu finden.

9.3.4.3. Richtlinien zum Fahrzeug-Skin

- Die _body.psd enthält ESL-Pflichtgrafiken, die Benutzung versteht sich von selbst. Dazu gehören die „ESL Sports“-Schriftzüge vorn und hinten in einem angemessenem Kontrast und die Nummerntafel mit der eigenen Fahrernummer.
- In der _windows.tga darf prinzipiell nichts verändert werden, einzige Ausnahme: der eigene Fahrername (und ggf. Flagge) darf auf den hinteren Seitenscheiben in der Farbe des adidas-Logos aufgebracht werden.
- Telefonnummern sind nicht erlaubt, die eigene Team-Homepage dagegen ja.
- Das Übermalen oder Einfärben der Rückleuchten oder Scheinwerfer ist nicht gestattet.

Die Fahrer bzw. Teams sind verpflichtet in diesem Zusammenhang alle Urheber- und Markenrechte zu wahren und tragen die alleinige Verantwortung für die Gestaltung. Mögliche Copyright-, Urheber- oder Markenrechte werden nicht separat durch die ESL nach Abgabe des Skins kontrolliert.

9.3.4.4. Eigener Custom Skin - Einsendung

Einsendungen sind einzig und allein per [Support Ticket](#) zu tätigen. Der Skin oder die gesamten Skins eines Teams sind als .zip-Datei zu verpacken und als Anlage im Support beizufügen.

Dies ist während einer Saison jederzeit möglich, sodass das Carpack regelmäßig aktualisiert wird. Um ins Update aufgenommen zu werden, bitten wir jeweils um eine Einsendung bis Samstag vor dem jeweiligen Rennen. Die nachfolgenden weiteren Kriterien sind unbedingt zu beachten!

Template-Typen, welche nicht in den ESL-Templates enthalten sind, sind nicht erwünscht, werden nicht mit ins Carpack aufgenommen und dürfen entsprechend nur lokal installiert werden.

- Das Einsende-Format: bitte als Dateinamen folgende Form einhalten:

Startnummer_Vorname_Nachname_Template-Typ.dds

z.B.: Susi Mustermann, Startnummer: 13

13_Susi_Mustermann_body.dds

13_Susi_Mustermann_win.dds

13_Susi_Mustermann_.ini

Für jeden Fahrer, für den ein Skin erstellt wird, ist ein separater Ordner zu erstellen, welcher ebenfalls ausschließlich den obigen Dateinamen enthält: *13_Susi_Mustermann*

Einsendungen, die nicht den Kriterien entsprechen, werden nicht weiter in Augenschein genommen.

9.3.5. Teambildung und -wertung

Ein Team besteht aus mindestens einem und maximal vier Fahrern.

Dabei kann jedes Teammitglied frei ein eigenes Fahrzeugmodell wählen.

Die Meldung des Teams muss rechtzeitig per [Support Ticket](#) geschehen, zudem muss ein ESL-Team-Account mit den entsprechenden Fahrern existieren.

Im Support Ticket muss der Name des Teams, die Vor- und Zunamen aller Fahrer und der ESL-Team-Account-Link angegeben werden.

Folgende Regeln des allgemeinen Regelwerks sind damit entkräftet und nur auf Weisung eines Admins bindend:

"3.2. Teams" (nicht ff., aber inkl. „3.2.2. “)

"7.5. Einsatz nicht spielberechtigter Spieler" (inkl. "7.5.1. "; "7.5.2. "; "7.5.3. ")

In die Teamwertung gehen immer jeweils die Punkte der zwei besten teilnehmenden Fahrer eines Teams ein. Dabei liegt das Ergebnis nach der Strafpunktevergabe zu Grunde.

Fahrerwechsel – auch zwischen Teams – sind erlaubt, die Teampunkte sind dabei stets an den Team-Account gebunden.

9.4. Rennablauf

Im WTCC-Modus werden an einem Renntag je 2 Läufe hintereinander gefahren, die Rundenanzahl wird im Voraus bekannt gegeben, sodass die Rennlänge pro Lauf zwischen 20 und 30min beträgt.

Die Startreihenfolge im 1. Lauf ergibt sich aus einer vorangegangenen Qualifikation, im 2. Lauf wird entsprechend des Ergebnisses aus dem 1. Lauf gestartet, wobei die Reihenfolge der ersten acht Fahrer umgekehrt wird (d.h. Platz 1 startet auf Position 8, Platz 2 auf P7 usw.).

Der erste Lauf wird fliegend gestartet, wobei die Einführungsrunde manuell gefahren wird und diese bereits zu den angegebenen Rennrunden zählt. Der exakte Ablauf ist nachfolgend beschrieben.

Der zweite Lauf wird stehend gestartet.

9.4.1. Richtlinien im Rennen

- Der Fahrer muss für eine angemessene Internet-Verbindung sorgen.
- Abkürzen ist verboten, d.h. es haben sich jederzeit mindestens 2 Räder auf der Strecke zu befinden, dabei zählen Curbs und befestigte Fläche etc. dazu.
- Die Linie des Gegners ist zu respektieren.
- Bei der Verteidigung der eigenen Position ist das Wechseln der eigenen Linie nur einmal erlaubt!
- Unsportlichkeiten werden konsequent mit Punktabzug und Strafgewichten oder weitergehenden Maßnahmen bestraft.
- Die Rückkehr auf die Strecke ist nur zulässig, insofern die Gefährdung anderer Fahrer ausgeschlossen werden kann.
- Das Boxenspeedlimit ist im Rennen und in der Quali Session Pflicht
- Die weiße/gelbe Boxenausfahrtslinie darf beim Herausfahren aus der Box im Rennen oder der Quali keinesfalls überfahren werden, es ist auf den sich auf der Strecke befindenden Verkehr zu achten.
- Während der Qualifikation ist während der eigenen Out-/Inlap auf den übrigen Verkehr zu achten.
- Während des Rennens ist man als Überrundeter verpflichtet, den übrigen Verkehr störungsfrei passieren zu lassen.
- Licht darf nach eigenem Ermessen eingeschaltet werden, dabei ist häufiges An- und Ausschalten untersagt.
- Während der Qualifikation und in den Rennen herrscht absolutes Chat-Verbot.

9.4.1.1. Stallorder

Teamübergreifende Stallorder ist verboten, d.h. das absichtliche Vorbeilassen von teamfremden Fahrern wird unter Strafe gestellt, wenn damit eine Wettbewerbsverzerrung zustande kommt. Ausgenommen ist die teaminterne Stallorder, welche erlaubt ist. Erlaubt ist außerdem das "Wiedergutmachen von Platzverlusten" zwischen Fahrern (teamunabhängig), insofern sich ein Schaden während des gleichen Rennevents ereignete.

9.4.2. Ablauf Fliegender Start & Einführungsrunde

a) Der Einführungsrunden-Start:

Das Starterfeld ordnet sich nach Umschalten der Ampel auf 'grün' hinter dem Führenden in einer Reihe ein. Der Führende gibt das Tempo vor, wobei als Richtgeschwindigkeit 80km/h gilt, als absolut maximale Geschwindigkeit gilt 100km/h.

b) Die Runde:

Die Einführungsrunde wird gleichmäßig und mit sicherem Abstand zum Vordermann gefahren. Harte Brems- und Beschleunigungsmanöver sind untersagt, das Aufwärmen der Bremsen durch gleichzeitiges Betätigen von Gas und Bremse ist bei konstanter Geschwindigkeit erlaubt. Zum Aufwärmen der Reifen ist das Fahren von "Schlangenlinien" unter Berücksichtigung des Gefahrenpotenzials erlaubt.

c) Der dritte Sektor:

Zu Beginn des dritten Sektors ist vom Führenden selbstständig der Speed-Limiter einzulegen; die Limiter-Geschwindigkeit ist dabei auch nicht zu unterschreiten, insofern die Streckencharakteristik dies nicht erfordert. Das Feld ordnet sich in der ursprünglichen Formation aus der Startaufstellung hinter diesem ein, dabei ist zu beachten, dass die richtige Seite wieder eingenommen wird. Der Speed-Limiter ist nur für den Führenden Pflicht, alle anderen passen ihre Geschwindigkeit entsprechend manuell an, ohne dass größere Lücken entstehen.

d) Der Renn-Start:

Das Rennen wird durch den Führenden freigegeben, indem er auf der Start/Ziel-Geraden zwischen der letzten Startposition und der Ziellinie den eingelegten Limiter deaktiviert und sichtbar beschleunigt.

Überholen ist nach Rennfreigabe sofort erlaubt, wobei selbstständig aus der eigenen Position erkennbar sein muss, dass das Rennen freigegeben wurde. Absprachen unter Team-Mitgliedern, die einen Startvorteil erzeugen, sind untersagt.

e) Sonstiges:

Kommt es während der Einführungsrunde zu einem Positionsverlust, so darf die ursprüngliche Position ohne Gefährdung Anderer wieder vorsichtig eingenommen werden.

Be- oder entsteht in der Startaufstellung eine Lücke (z.B. Disconnect oder Unfall eines Fahrers), so ist diese Lücke vom Hintermann beizubehalten und nicht aufzurücken.

9.4.3. Grideinteilung & Stammfahrerplatz

Es wird abhängig von der Teilnehmerzahl mit mehreren Grids parallel gestartet. Die Gridgröße selbst beträgt jeweils 21 Slots.

Dabei variiert die Punkteverteilung, sodass z.B. in Grid 1 mehr Punkte zu erreichen sind als in Grid 2. Vor einer Saison wird die Grideinteilung entsprechend einer vorangegangenen Qualifikationsphase erstellt. Einzelheiten werden Event-abhängig im Forum bekannt gegeben. Damit ergibt sich eine dauerhafte Startberechtigung für die entsprechende Saison (Stammfahrerplatz).

Während einer Saison wird die Einteilung der Grids nach jedem Renntag erneut vorgenommen. Entsprechend der Tageswertung (inkl. Strafen) steigen jeweils die letzten 3 Fahrer aus einem Grid in das darunter liegende ab und die 3 besten Fahrer aus einem Grid steigen in das darüber liegende auf. Nichtteilnahme führt immer zum Abstieg, zudem besteht eine Abmeldepflicht. Die Anwesenheit wird anerkannt, insofern der Fahrer in der Startaufstellung von Lauf 1 gestanden hat oder über 50% der Qualifikationszeit aktiv anwesend war.

Sollten mehr als 3 Fahrer bei einem Event fehlen, steigen entsprechend mehr Fahrer ab, bzw. auf. Im 1. Grid kann man nicht weiter auf-, im untersten Grid nicht weiter absteigen.

Ein neues Grid wird ab 15 neuen Fahrern (von der Ersatzliste) ohne derzeitigen Startplatz eröffnet. Sollte die Teilnehmerzahl auf unter 11 im untersten Grid sinken, so kann das Grid umgehend geschlossen werden.

Sollte ein Stammfahrerplatz dauerhaft frei werden, so rückt entsprechend der Anmeldeihenfolge ein Fahrer von der Ersatzliste nach.

Ein Fahrer kann seinen Stammfahrerstatus im Fall von wiederholtem unangemeldetem Fehlen, Fehlen bei aufeinander folgenden Renntagen, bei Schließung des unteren Grids (siehe oben) oder auch Verlust der Startberechtigung/Lizenz verlieren.

9.4.4. Rennkalender eTC Season '10/2

9.4.4.1. Pre-Qualification

So, 05.09.2010 – So, 19.09.2010 (bis 20:00 Uhr) – Oschersleben 08

9.4.4.2. Wertungsrennen

Wertungsrennen finden jeweils donnerstags im 2-Wochen-Rhythmus statt.

Rennen 1:	23.09.2010	-	Oschersleben 08
Rennen 2:	07.10.2010	-	Istanbul 06
Rennen 3:	21.10.2010	-	Hockenheim [Addon Track]*
Rennen 4:	04.11.2010	-	Norisring 2005 [Addon Track]*
Rennen 5:	18.11.2010	-	Brno 08
Rennen 6:	02.12.2010	-	Brands Hatch 08
Rennen 7:	16.12.2010	-	Spa Francorchamps 2004 [Addon Track]*
Rennen 8:	13.01.2011	-	//Community-Vote//
Rennen 9:	27.01.2011	-	Mid Ohio (Ohne Schikane) [Addon Track]*
Rennen 10:	10.02.2011	-	Okayama 08

*für Addon-Tracks wird das eTC-Trackpack benötigt, welches im [Downloadbereich](#) zu finden ist

9.4.4.3. Trainingsrennen

Trainingsrennen finden jeweils donnerstags vor dem Wertungsrennen statt.

16.09.2010	-	Oschersleben 08
30.09.2010	-	Istanbul 06
14.10.2010	-	Hockenheim [Addon Track]*
28.10.2010	-	Norisring 2005 [Addon Track]*
11.11.2010	-	Brno 08
25.11.2010	-	Brands Hatch 08
09.12.2010	-	Spa Francorchamps 2004 [Addon Track]*
06.01.2011	-	//Community-Vote//
20.01.2011	-	Mid Ohio (Ohne Schikane) [Addon Track]*
03.02.2011	-	Okayama 08

9.4.4.4. Ausnahmeregelung

Sollte ein Rennen aufgrund technischer Probleme am Renntag zu angemessener Zeit nicht stattfinden können, so wird dieses um eine Woche verschoben und auf den Trainingstag des Folgerennens verlegt. Folgende Rennen sind von einer Terminverschiebung nicht betroffen. Kann das bereits verschobene Rennen erneut nicht stattfinden, so fällt dieses komplett aus und wird ersatzlos gestrichen.

9.4.5. Serversettings

Servername: (siehe Forum)

Strecke: (siehe [Rennkalender](#))

Passwort: : (siehe Forum)

Practice 1: -

Practice 2: 60 min

Qualifikation: 30 min

Warmup: 5 min

Lauf 1: Fliegender Start

Lauf 2: Stehender Start

Difficulty: PRO

Flag rules: Black Only

Failures: Normal

Force cockpit view: No

Enable collisions: Yes

Closed qualification: No

Timetrial qualification: No

Standig start: Yes (Lauf 1 wird manuell fliegend gestartet)

Prevent false starts: No

Weather: changeable (auf Basis realer/lokaler Wetterinformationen)

Fuel use: Normal
Tire wear: Normal
Damage: 100%
Automatic gears: Yes
Automatic clutch: Yes
Anti-lock brakes: No
Stability help: No
Traction control: No

9.4.5.1. Wetter

Wetter-Prognose und die entsprechende Servereinstellung

In der eTC wird in allen offiziellen Rennen mit Wettereinstellungen gefahren, die auf einer realen Vorhersage beruhen.

Grundlage ist das prognostizierte Wetter am Austragungsort, sodass dann auch in den Rennen nicht mit konstanten, jedoch in etwa vorhersehbaren Wetterbedingungen gefahren wird.

Die Quelle dieser Informationen stellt dabei das Internetportal wetter.com dar.

Zeitpunkt der Prognose, die letztendlich die Servereinstellung beeinflusst, ist jeweils abends am Tag vor dem Rennen. Die vorläufige Prognose ist natürlich für alle eher einsehbar und wird zudem regelmäßig im Forum aktualisiert.

Die eingestellte Außentemperatur:

- Ergibt sich aus dem Durchschnitt der angegebenen Tiefst-/Höchsttemperatur zur Tageszeit „Mittags“.

Die eingestellte Mindesttemperatur beträgt 14°C.

Niederschlagsbedingungen:

Trocken: in allen Sessions herrschen trockene Bedingungen bei der angegebenen konstanten Temperatur.

Regen „feucht“: Es fällt leichter Regen, dessen Dauer und Einsetzpunkt variieren kann.

- Die Regendauer beträgt entweder ca. 33; 66 oder aber 100% des Rennens.

Regen „nass“: Es fällt mittelmäßiger bis starker Regen, dessen Dauer und Einsetzpunkt variieren kann.

- Die Strecke ist immer mindestens „feucht“, die Regendauer für starken Regen beträgt entweder ca. 66% oder 100% des Rennens.

Von der Vorhersage zur Servereinstellung:

Ausschlaggebend ist auch hier jeweils die Angabe zur Tageszeit „Mittags“.

Die Regenwahrscheinlichkeit ist Grundlage für die Regendauer während einer Session.

Die Angabe zur Wetterlage, wie z.B. "leichter Regen" oder "Regenschauer" beeinflusst die Niederschlagsbedingungen "feucht" oder "nass".

Die Zuordnung:

wetter.com >>> *Servereinstellung*

- 1.) Regenwahrscheinlichkeit 0-50% >>> trocken
- 2.) Regenwahrscheinlichkeit 51-70% >>> Regendauer 1/3 d. Rennzeit & "feucht"
- 3.) Regenwahrscheinlichkeit 71-90% & "leichter/mäßiger Regen", .. >>> Regendauer 2/3 d. Rennzeit & "feucht"
- 4.) Regenwahrscheinlichkeit 71-90% & "Regen", "Schauer", ..>>> Regendauer 2/3 d. Rennzeit & "nass"
- 5.) Regenwahrscheinlichkeit 91-100% & "leichter/mäßiger Regen", .. >>> permanenter Regen & "feucht"
- 6.) Regenwahrscheinlichkeit 91-100% & "Regen", "Schauer", ..>>> permanenter Regen & "nass"

Diese Regelung betrifft alle Sessions gleichermaßen, mit Ausnahme der Qualifikation, in der grundsätzlich konstante Niederschlagsbedingungen herrschen.

in Fall 1.) & 2.): "trocken"

in Fall 3.) & 5.): "feucht"

in Fall 4.) & 6.): "nass"

Grafisches Beispiel

9.5. Punkte

Wertungspunkte werden gemäß der finalen Laufplatzierung vergeben, insofern mindestens 50% der Renndistanz des Lausiegers absolviert wurden.

Sollte es zum Saisonende zu einem Punktegleichstand in der Gesamtwertung kommen, so ist die Anzahl besserer Gesamtplatzierungen in Grid 1 relevant.

Kommt es zu einem Punktegleichstand in der Tages-Gesamtwertung, so ist die bessere Laufplatzierung relevant. Ist diese ebenfalls identisch, zählt das bessere Ergebnis in Lauf 1.

9.5.1. Punkteverteilung

Die Punkteverteilung sieht wie folgt aus:

Grid 1:

Platz 01:	200 Punkte
Platz 02:	185 Punkte
Platz 03:	174 Punkte
Platz 04:	166 Punkte
Platz 05:	160 Punkte
Platz 06:	156 Punkte
Platz 07:	152 Punkte
Platz 08:	148 Punkte
Platz 09:	146 Punkte
Platz 10:	144 Punkte
Platz 11:	142 Punkte
Platz 12:	140 Punkte
Platz 13:	139 Punkte
Platz 14:	138 Punkte
Platz 15:	137 Punkte
Platz 16:	136 Punkte
Platz 17:	135 Punkte
Platz 18:	134 Punkte
Platz 19:	133 Punkte
Platz 20:	132 Punkte
Platz 21:	131 Punkte

Grid 2:

Platz 01:	135 Punkte
Platz 02:	120 Punkte
Platz 03:	109 Punkte
Platz 04:	101 Punkte
Platz 05:	95 Punkte
Platz 06:	91 Punkte
Platz 07:	87 Punkte
Platz 08:	83 Punkte
Platz 09:	81 Punkte
Platz 10:	79 Punkte
Platz 11:	77 Punkte
Platz 12:	75 Punkte
Platz 13:	74 Punkte
Platz 14:	73 Punkte
Platz 15:	72 Punkte
Platz 16:	71 Punkte
Platz 17:	70 Punkte
Platz 18:	69 Punkte
Platz 19:	68 Punkte
Platz 20:	67 Punkte
Platz 21:	66 Punkte

Grid 3:

Platz 01:	70 Punkte
Platz 02:	55 Punkte
Platz 03:	44 Punkte
Platz 04:	36 Punkte
Platz 05:	30 Punkte
Platz 06:	26 Punkte
Platz 07:	22 Punkte
Platz 08:	18 Punkte
Platz 09:	16 Punkte
Platz 10:	14 Punkte
Platz 11:	12 Punkte
Platz 12:	10 Punkte
Platz 13:	9 Punkte
Platz 14:	8 Punkte
Platz 15:	7 Punkte
Platz 16:	6 Punkte
Platz 17:	5 Punkte
Platz 18:	4 Punkte
Platz 19:	3 Punkte
Platz 20:	2 Punkte
Platz 21:	1 Punkt

9.5.2. Streichergebnis

Pro Saison gibt es für jeden Fahrer ein Streichergebnis, d.h. zum Ende der Saison wird automatisch das schlechteste Tagesergebnis (ohne Bonus- und Strafpunkte) aus der Wertung entfernt.

Bonus- und Strafpunkte werden also in jedem Fall addiert, bzw. abgezogen.

9.5.3. Bonuspunkte

Für das Erreichen der Zielflagge gibt es pro Lauf gridunabhängig fünf Bonuspunkte.

Je zwei Bonuspunkte gibt es für die Poleposition in Lauf 1 und die schnellste Rennrunde pro Lauf.

9.5.4. Gewichte

Zur Erhöhung der Spannung werden an jedem Renntag Platzierungsgewichte für Fahrer und Fahrzeuge entsprechend der Tageswertung vergeben (vor der Vergabe von Bonus-/Strafpunkten).

Punktgleiche Fahrer werden in diesem Fall auf der gleichen Position geführt.

Die vergebenen Fahrer- und Fahrzeuggewichte addieren/subtrahieren sich jeweils zu dem bisherigen Gesamtgewicht. Das Gesamtgewicht eines Fahrers ergibt sich damit jeweils aus der Summe von Einzel-, Fahrzeug- und Strafgewicht.

Der Gewichts auf- und -abbau sieht wie folgt aus:

9.5.4.1. Fahrergewichte Einzel-Tageswertung (Grid 1)

- 1. Platz: + 15kg
- 2.-3. Platz: + 10kg
- 4.-5. Platz: + 5kg
- 6. Platz: +/- 0kg
- 7.-8. Platz: - 5kg
- 9.-10. Platz: - 10kg
- 11.-15. Platz: - 15kg
- 16.-25. Platz: - 20kg

Ein gesetztes Limit für diese Fahrergewichte gibt es nicht.

In Grid 2 werden keine Fahrergewichte vergeben.

Abstieg in Grid 2 führt somit zum kompletten Gewichtsabbau der Fahrergewichte, Strafgewichte sind davon jedoch nicht betroffen.

9.5.4.2. Fahrzeuggewichte Tageswertung (alle Grids)

- 1. Platz: + 10kg
- 2. Platz: + 5kg
- 3. Platz: +/- 0kg
- 4. Platz: - 5kg
- ab 5. Platz: -10kg

Maximum pro Fahrzeug: 30kg

Als Basis für die Reihenfolge der Fahrzeugplatzierung dient jeweils der Durchschnitt der zwei besten

Fahrzeugmarken in Grid 1. Das ermittelte Gewicht wirkt sich aber ebenso auf die Fahrzeuge der übrigen Grids aus.

Fährt von einer Marke nur ein Fahrzeug mit, so zählt dieses doppelt. Als Fahrzeugteilnahme ist Bedingung, dass der Wagen auch in der Startaufstellung stand.

Beispiel mit fiktiven Punkten:

P1 Einzelwertung: Honda: 100 Punkte

P2 Einzelwertung: BMW: 80 Punkte

P3 Einzelwertung: BMW: 70 Punkte

P4 Einzelwertung: Volvo: 50 Punkte

P5 Einzelwertung: Honda: 40 Punkte

Ergibt z.B.:

P1 Fahrzeugwertung: BMW: $80+70=150$ Punkte

P2 Fahrzeugwertung: Honda: $100+40=140$ Punkte

P3 Fahrzeugwertung: Volvo: $50 \times 2=100$ Punkte

9.5.4.3. Strafgewichte #1

Unabhängig vom übrigen maximalen Gesamtgewicht werden auf Basis der Strafpunkte infolge von Unfällen etc. Strafgewichte vergeben.

Details dazu unter Punkt: "9.7.2. Strafgewichte #2"

9.6. Sichtung und Proteste

Jeweils der erste Sektor der ersten Rennrunde eines jeden Laufes (und zusätzlich die Einführungsrunde in Lauf 1) wird stets vom Admin-Team gesichtet und vorhandene Rennunfälle geahndet. Proteste während dieser Phase sind daher unzulässig.

Im verbleibenden Rennen werden Rennvorfälle nur aufgrund einer Meldung eines betroffenen Fahrers geahndet. Diese Meldung ist ausschließlich als [Support Ticket](#) (NICHT als Protest im Match!) auf der ESL-Sports Website zu erledigen.

Das Support Ticket muss folgende Informationen beinhalten:

Betreff: "Protest Grid #"

- Strecke:

- Lauf:

- Gegner:

- Zeitindex:

- eine kurze Schilderung des Vorfalles

Eine persönliche Meinung oder Strafeinschätzung etc. ist überflüssig.

9.6.1. Protestzeitraum

Ein Protest in Form des [Support Ticket](#) kann frühestens 12h, spätestens aber 36h nach dem Rennen eingelegt werden (zwischen Freitag 09:00 und Samstag 10:00 Uhr).

Gegen eine Strafe kann innerhalb von 48h nach dem Admin-Entscheid unter Vorlage des eigenen Replays per [Support Ticket](#) Einspruch erhoben werden. Ein Einspruch muss begründet auf die Situation eingehen und darf nicht nur einfache Unmutsbekundungen enthalten. Ein wiederholter Widerspruch ist danach nicht mehr möglich.

9.7. Strafen

Strafpunkte für spezielle Rennvorfälle beziehen sich immer auf die vergebenen Wertungspunkte im Rennen, niemals auf die globalen Strafpunkte der ESL (siehe allgemeines Regelwerk '7. Strafen bei Vergehen').

9.7.1. Strafpunkte

Jeder verschuldete Unfall wird mit so viel Punktabzug bestraft, wie der Leittragende des Unfalls an Wertungspunkten durch Positionsverlust bei dem Vorfall verloren hat, jedoch immer mit mindestens 5 Strafpunkten.

Dieser Punktabzug kann je nach Härte, z.B. bei grober Fahrlässigkeit, auch prozentual nach oben/unten korrigiert werden.

Beispiel:

Fahrer Y auf Platz drei stößt Fahrer X auf Platz zwei in den Kies. Dieser verliert damit drei Plätze. Auf Platz zwei hätte Fahrer X am Ende des Rennens 185 Punkte bekommen, jetzt auf Platz fünf würde er 160 Punkte bekommen. Damit bekommt Fahrer Y bei voller Schuldzuweisung nach dem Rennen 25 Wertungspunkte abgezogen.

Rennunfälle ohne direkte Schuldzuweisung werden nicht bestraft.

9.7.2. Strafgewichte #2

Für jeden Strafpunkt in einem Rennen werden je 0,5kg Strafgewicht vergeben. Bezogen auf die Summe aller bei einem Rennen vergebenen Strafpunkte für einen Fahrer wird das Gewicht danach auf volle Kilogramm aufgerundet.

Das Zusatzgewicht gilt jeweils nur für das nächste Wertungsrennen, unabhängig von der Teilnahme. Im letzten Rennen werden keine Strafgewichte mehr vergeben, sondern nur die üblichen Strafpunkte.

Strafgewichte werden immer zusätzlich zum übrigen maximalen Fahrer- und Fahrzeuggewicht vergeben und sind an keine Obergrenze gebunden.

Beispiele:

- 10 Strafpunkte -> 5kg
- 2 Strafpunkte -> 1kg
- 1 Strafpunkt -> 1kg
- 0 Strafpunkte -> 0kg

9.7.3. Strafpunktekatalog

9.7.3.1. Vorzeitiges Verlassen in der Session "Rennen 2" nach Beenden des Rennens

2 Strafpunkte

9.7.3.2. Überschreitung der vorgegebenen Richtgeschwindigkeit des Führenden (80km/h) in der Einführungsrunde (um mehr als 20km/h)

1 bis 5 Strafpunkte

9.7.3.3. Überfahren der weißen/gelben Boxen-Ausgangslinie beim Hinausfahren aus der Box

1 Strafpunkt pro Vergehen

(nur Qualifikation und Rennen relevant, Ahndung erfolgt ausschließlich nach [Protest](#) oder per Stichprobe)

9.7.3.4. Überschreitung der Limiter-Geschwindigkeit (60km/h) in der Box

61-70km/h -> 1 Strafpunkt

71-80km/h -> 2 Strafpunkte

81-90km/h -> 3 Strafpunkte

91-100km/h -> 4 Strafpunkte

101-alles -> 5 Strafpunkte

(nur für Qualifikation relevant, Ahndung erfolgt ausschließlich nach [Protest](#) oder per Stichprobe, die Obergrenze pro Qualifikations-Session liegt bei 10 Strafpunkten für zu hohe Geschwindigkeit)

Copyright

All content appearing in this document is the property of Turtle Entertainment GmbH or is being used with the owner's permission. Unauthorized distribution, duplication, alteration or other use of the material contained in this document, including without limitation any trademark image, drawing, text, likeness or photograph, may constitute a violation of the laws of copyright and trademark and may be prosecuted under criminal and/or civil law.

No part of the content of this document may be reproduced in any form or by any means or stored in a database or retrieval system, except for personal use, without the written permissions of Turtle Entertainment GmbH.

All content in this document is accurate to the best of our knowledge. Turtle Entertainment GmbH assumes no liability for any error or omission. We reserve the right to change content and files on our website at any time without prior notice or notification.