

ApexPSRacing Community Regelwerk - Saison 7

Dieses Regelwerk bildet die Grundlage für den F1-Ligabetrieb der APSR.

Bei Anregungen, Problemen oder Sonstigem steht die Ligaleitung immer zur Verfügung!

Bitte lest euch das Regelwerk sorgfältig durch. Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!

Gez.

APSR-Communityleiter

- *Brandtschnitzel*
- *MUCKellerkinder*
- *Soapbox-DriVer*

APSR Head-Steward

- *VRL_LeonF1*

Inhaltsverzeichnis

§1 Ablauf der Ligarennen	3
§1.1 Ligabetrieb	3
§1.2 Pünktlichkeit und Lobby-Beitritt	4
§1.3 Lobby-Einstellungen.....	5
§1.4 Lobbystart	5
§1.5 Lobby-Probleme während des Rennens.....	6
§ 1.6 Verbindung	6
§2. Regelung der An- und Abmeldung zu den Ligarennen	7
§2.1 Stamm- und Ersatzfahrer-Regelung (50%-Serien).....	8
§3. Session-Aufnahmepflicht	9
§3.1 Videoaufzeichnungen im Qualifying und Rennen.....	9
§3.1.1 Handyaufnahmen.....	9
§ 3.2 PS4/5 Aufnahmefunktion.....	9
§3.3 DNF-Video auf Abruf.....	10
§4 Stewardanfragen.....	10
§4.1 Steward-Arbeit	11
§5 Fahrverhalten auf der Strecke	12
§5.1 Verhalten in der Qualifikation	12
§5.1.1 Reifenwahl und erlaubte Reifen beim Qualifying	12
§5.1.2 Verhalten bei einer Qualifying-Sperre	12
§5.2 Die Einführungsrunde.....	13
§5.3 Verhalten bei einer Übrerrundung	13
§5.4 DNF (Did Not Finish).....	13
§5.5 Verhalten beim Verlassen der Strecke, Drehen auf der Strecke oder Steckenbleiben neben der Strecke.....	14
§5.6 Verhalten bei einer Kollision	14
§5.7 Schwerwiegende Kollision	15
§5.8 ‚Divebombs‘	15
§5.9 Verhalten beim Überholen/Verteidigen	15
§5.10 Windschatten brechen	15
§5.11 Forcing another driver off the track	15
§5.12 Verhalten während des Safety-Cars	16
§5.13.1 Verhalten beim SC RESTART	16
§5.13.2 Verhalten übrerrundeter Fahrer beim Safety-Car	17
§5.14 Stallregie	17

§5.15 Abkürzen der Strecke.....	17
§5.16 Spielfehler Absichtliches Abkürzen / Schwere Kollision verursacht	18
§5.17 Spielfehler unerlaubtes Überholmanöver bzw. gelbe Flaggen ignoriert → 5-Sekunden-Zeitstrafe.....	18
§5.18 Verhalten in der Boxengasse	19
§5.19 Verhalten bei einer gelben Flagge	19
§5.20 Verhalten bei einer roten Flagge	19
§5.21 Verhalten beim Überqueren der Ziellinie in der letzten Runde.....	19
§5.22 Unsportliches/ Fahrlässiges Verhalten	20
§5.23 Verwendung der Pause-Funktion (KI-Übernahme) des Spiels.....	20
§ 5.24 Zerstören der Bremsschilder	20
§ 5.25 Telemetrie-Pflicht.....	20
§ 6 Punktesystem (50%-Serien).....	21
§6.1 Punktesystem Sprint-Qualifikation (50%-Serien)	21
§6.2 Punktesystem (100%-Serie)	22
§ 7 Beschwerden.....	22
§8 Maßregelungssystem beim Verstoß gegen die Server-Regeln ..	23
§ 9 Strafenkatalog und Fahrer-Register	23
§10 Änderungen am Regelwerk.....	24

§1 Ablauf der Ligarennen

§1.1 Ligabetrieb

50%-Serien

Serie ELITE: Donnerstag	Uhrzeit: 20:30	Einladungen: 20:15
Serie 1: Montag	Uhrzeit: 20:30	Einladungen: 20:15
Serie 2: Dienstag	Uhrzeit: 20:30	Einladungen: 20:15

100%-Serien

Serie 100 Sonntag	Uhrzeit: 19:00	Einladungen: 18:45
-------------------	----------------	--------------------

Um eine Einladung zu erhalten, muss der PSN-Status auf „online“ gestellt und der Lobby-Host via PSN als Freund hinzugefügt sein.

§1.2 Pünktlichkeit und Lobby-Beitritt

- [1] Die Fahrer verpflichten sich, pünktlich in der Lobby zu sein, d.h. 5 Minuten vor Beginn der Session!
- [2] Wenn ihr vor Beginn des Qualifyings Probleme habt, in die Lobby zu kommen, meldet ihr euch unverzüglich bei euren zuständigen Koordinatoren, um einer Strafe für Nicht-Antreten trotz Anmeldung zu entgehen.
- [3] Wenn ein angemeldeter Fahrer unangekündigt nicht 5 Minuten vor Beginn der Session in der Lobby ist, bekommt der nächste Fahrer in der Warteliste (siehe §2.1) den Platz in der Lobby zugewiesen.
- [4] Verschiebungen der Startzeit (z.B. aufgrund von System- oder Spiel-Updates) werden von den Koordinatoren fallspezifisch verkündet.
- [5] Wenn die Session gestartet wird, ist das nachträgliche Beitreten in die Lobby VERBOTEN! Wer zu spät ist, wird mit Strafpunkten geahndet. Es gilt nur die Ausnahme des einmaligen ‚Nachjoinens‘, wenn man bereits in der Session gewesen ist und aufgrund eines Internet- oder Spielfehlers aus der Lobby geworfen wurde.

Geht für den Lobby-Beitritt wie folgt vor:

1. Ihr startet das Spiel und bleibt im Hauptmenü, bis die Anzeige oben links („Verbindung mit Online-Diensten“) erloschen ist.
2. Vergewissert euch, dass ihr „Crossplay“ deaktiviert habt!
3. Jetzt nehmt ihr die Einladung des Lobby-Hosts an und tretet der Session bei.
4. Bei Problemen wendet ihr euch bitte an die Koordinatoren!
5. Startet nicht das Spiel über die Einladung! So kann es schnell zu Spielfehlern kommen.

§1.3 Lobby-Einstellungen

Einstellung	50%-Serien	Team-Serie 100
Renndistanz	50%	100%
Qualifying-Format	18 min Qualifikation	18 min Qualifikation
F1 Sprint	Ausgewählte Strecken	KEINE
Einführungsrunde und -stil	AN / Immersiv	AN / Immersiv
Wetter und Tageszeit	Dynamisch / realistisch	Dynamisch / realistisch
Wettervorhersage	Relativ genau	Relativ genau
Autoschaden / Häufigkeit	Reduziert / Standard	Reduziert / Standard
„Aus wegen Griefing“	AUS (Bei bestimmten Rennen AN)	AUS (Bei bestimmten Rennen AN)
Geringer Treibstoff	Schwer	Schwer
Kurvenstrenge	Streng	Streng
Safety-Car-Häufigkeit / - stil	Reduziert / Immersiv	Reduziert / Immersiv
Rote Flagge	STANDARD	STANDARD
Parc-fermé-Regeln	AN	AN
Autoeinstellungen	Komplett	Komplett
Boxenstopp-Stil	Immersiv	Immersiv
Unsichere Freigabe	An	An
KI-Einstellungen	65	65
Reifentemperatur in der Boxengasse	AN	AN
Verbotene Fahrhilfen	Boxenstopp-Assistent Freigabe-Assistent DRS-Hilfe ERS-Hilfe Lenkassistent	Boxenstopp-Assistent Freigabe-Assistent DRS-Hilfe ERS-Hilfe Lenkassistent

§1.4 Lobbystart

- (1) Die Lobby wird erst nach dem GO vom Koordinator gestartet!
- (2) Nach der Qualifikation haben nur die Koordinatoren die Erlaubnis, weiter zu drücken.
- (3) Zwischen dem Qualifikationsergebnis und der Startaufstellung gibt es eine 5-minütige Pause.
- (4) Erst nach dem GO vom Koordinator wird das Rennen gestartet!
- (5) Bei Verstoß eines Fahrers wird je nach Situation die Lobby von den Koordinatoren neugestartet. **Der Verursacher wird gemäß des Strafenkatalogs geahndet und im Falle eines Lobby-Neustarts auf den letzten Startplatz versetzt.**

§1.5 Lobby-Probleme während des Rennens

Wenn eklatante Probleme (Spielfehler, Bugs) vorherrschen, die das Ligarennen zu stark beeinträchtigen, gelten folgende Grundprinzipien:

- (1) Wenn in einem Sprintrennen während der ersten Runde ein Spielfehler auftritt, der die Lobby und die anderen Fahrer negativ beeinträchtigt, wird das Sprintrennen komplett neu gestartet.**
- (2) Wenn in einem Sprintrennen nach Beginn der zweiten Runde ein Spielfehler auftritt, der die Lobby und die anderen Fahrer negativ beeinträchtigt, wird das Sprintrennen abgebrochen und nicht mehr neugestartet. Es werden in diesem Fall halbe Punkte vergeben.**
- (3) Wenn mit dem Beginn der Einführungsrunde im Laufe der ersten 15 Minuten (sowohl 50%-Serien als auch Serie 100) ein Spielfehler auftritt, der die Lobby und die anderen Fahrer negativ beeinträchtigt, wird das Rennen komplett neu gestartet.**
- (4) Wenn nach der in (3) genannten Frist ein Spielfehler auftritt, der die Lobby und die anderen Fahrer negativ beeinträchtigt, wird das Rennen abgebrochen. Gewertet wird die letzte gefahrene Runde im Rennen, in der kein Spielfehler aufgetreten ist.**
 - Wenn mehr als 75% der Renndistanz gefahren wurde = volle Punktzahl**
 - Wenn weniger als 75% der Renndistanz gefahren wurde = halbe Punktzahl**
- (5) Der/Die Koordinator(en) bestimmen mit den Kommentatoren der betreffenden Serie, ob neugestartet wird.**

§1.6 Verbindung

- (1) Voraussetzung für die Teilnahme am Ligabetrieb ist eine stabile Internetverbindung.**
- (2) Wenn ein Fahrer mehrmals aufgrund schlechter Verbindung das Renngeschehen negativ beeinträchtigt, kann dieser bis auf Weiteres vom Ligabetrieb ausgeschlossen werden.**

- (3) Communityleiter, Mods und Koordinatoren behalten sich das Recht vor, in bestimmten Fällen Verbindungs-Tests zu verlangen.
- (4) Wenn ein Fahrer zum zweiten Mal aus der Lobby fliegt, gilt er automatisch als disqualifiziert. Dennoch bitten wir diesen Fahrer, ein letztes Mal in die Lobby beizutreten, um den Boliden sicher (!!!) in der Box abzustellen.
- (5) Um für ein Rennen gewertet zu werden, muss man aus eigener Kraft 90% der zu absolvierenden Renndistanz selbst gefahren sein.

Grundsätzlich möchten wir den Fahrern eine spannende Erfahrung bieten, die möglichst von Spiele-Bugs und Verbindungsproblemen verschont bleibt. Wir bitten hier um Verständnis.

§2. Regelung der An- und Abmeldung zu den Ligarennen

- (1) Der Beginn der Anmeldung für ein Ligarennen ist immer sechs Tage vor diesem Rennen um 12 Uhr mittags.
- (2) Das Ende der Rückmeldefrist für ein Ligarennen ist immer um 20 Uhr am Vortag des Ligarennens.

Beispiel: In Serie 1 startet die Anmeldung am Dienstag, 12:00 Uhr und endet am Sonntag, 20:00 Uhr.

- (3) Rückmeldungen von Stammfahrern nach Ende der Frist werden mit zwei Strafpunkten geahndet. Zudem rückt der Fahrer in der Warteliste hinter den bereits angemeldeten Ersatzfahrern zurück!
- (4) Die nachträgliche Rückmeldefrist für die Stammfahrer endet am Tag des betreffenden Rennens um 18 Uhr!
- (5) Erfolgt keine Rückmeldung vom Stammfahrer (weder An- noch Abmeldung), erfolgen Sanktionen:

Einmaliges Nicht-Rückmelden: Qualifikationssperre beim nächsten antretenden Ligarennen in der betreffenden Serie

Zweimaliges Nicht-Rückmelden: Rennsperre für das nächste Ligarennen in der betreffenden Serie

Dreimaliges Nicht-Rückmelden: Ausschluss aus der betreffenden Serie bis Saisonende.

- [6] Wenn man als Stammfahrer längerfristig (z.B. wegen Urlaub oder privaten Angelegenheiten) nicht an den Ligarennen teilnehmen kann, also mehr als ein Rennen hintereinander fehlt, bitten wir euch, dies eurem Koordinator mitzuteilen!

§2.1 Stamm- und Ersatzfahrer-Regelung

- [1] Wenn einer oder mehrere Stammfahrer für ein Ligarennen ausfallen, werden dafür Ersatzfahrer eingesetzt.
- [2] Ersatzfahrer können Punkte für die Fahrer-WM, jedoch nicht für die Konstrukteurs-WM sammeln!
- [3] Der erste Ersatzfahrer, der sich für das Ligarennen anmeldet, bekommt das Auto des Stammfahrers, der sich zuerst abgemeldet hat, usw.
- [4] Es besteht die Möglichkeit, dass Serien-externe Ersatzfahrer eingesetzt werden können. Diese werden durch die Ligaleitung zugelassen.

Zudem gilt Folgende Reihenfolge bei der Bolidenvergabe für das bevorstehende Ligarennen:

1. Alle fristgerecht angemeldeten Stammfahrer
 2. Angemeldete serieninterne Ersatzfahrer
 3. Stammfahrer, die sich nach Ende der Frist angemeldet haben (letzte Frist: 18:00 Uhr!)
 4. Serien-externe Ersatzfahrer
- [5] Ersatzfahrer melden sich verbindlich an. Das bedeutet, dass sie sich bis kurz vor Beginn der Session dazu verpflichten, auf Abruf zur Verfügung zu stehen! Ansonsten erfolgt eine Strafe für ‚Nicht-Erscheinen im Ligarennen trotz Anmeldung‘!
- [6] Wenn ein Ersatzfahrer/Stammpplatzanwärter bestimmte Kriterien erfüllt (aktive Rennteilnahmen, positives Verhalten auf der Strecke etc.), kann er zum Stammfahrer befördert werden, wenn ein Platz frei werden sollte.
- [7] Wird ein Stammfahrer der aktiven Teilnahme an den Ligarennen nicht gerecht und/oder erweist er sich nicht als zuverlässig, wird dies mit dem Verlust des Stammplatzes und/oder dem Verweis aus der betreffenden Serie geahndet.

- [8] Erweist sich ein Ersatzfahrer als unzuverlässig , kann dies mit dem Verweis aus der betreffenden Serie geahndet werden.

§3. Session-Aufnahmepflicht

- [1] Es ist Pflicht, dass jeder Fahrer die Ligarennen (Qualifying, Sprint-Rennen, Rennen) aufzeichnet!

§3.1 Videoaufzeichnungen im Qualifying und Rennen

- [1] Videoaufnahmen aus den Sessions werden von den Stewards für die Beurteilung von Vorfällen benötigt.
- [2] Es muss der komplette Vorfall (Wie kam es zum Vorfall? Was ist dadurch passiert?) sowie der ganze Bildschirm sichtbar sein, damit es nicht zu einer Verfälschung der Sichtweise kommt.
- [3] Ihr könnt den Vorfall direkt als Video einsenden, als hochgeladenes YouTube oder Twitch-Video (Link hinzufügen) oder euren Fahrer-Stream mit Zeitangabe einsenden.

§3.1.1 Handyaufnahmen

- [1] Es ist grundsätzlich gestattet, dass ihr Videoaufnahmen aus dem Rennen mit eurem Smartphone abfilmen dürft.
- [2] Smartphone-Videos werden nur als gültig empfunden, wenn der vollständige Bildschirm erkennbar ist und im Querformat gefilmt wird (nicht hochkant!!!).

§ 3.2 PS4/5 Aufnahmefunktion

- [1] Die Playstation 4/5 verfügt über eine interne Aufnahmefunktion. In den Einstellungen eurer Konsole könnt ihr unter ‚Aufnahmen und Übertragungen‘ die Länge der Clips festlegen. Wir empfehlen, dass ihr die Qualifikation und das Rennen getrennt aufnehmt, da ihr nicht länger als 60 Minuten am Stück eine Spielaufzeichnung machen könnt.

§3.3 DNF-Video auf Abruf

- [1] DNF-Videos müssen nicht eingesendet werden, es sei denn, sie werden von den Stewards innerhalb der Einsendefrist angefordert.

§4 Stewardanfragen

- [1] Jede Serie hat einen eigenen Einsendungen-Kanal für Steward-Anfragen. Wir empfehlen euch, im Vorfeld mit den Beteiligten des Vorfalls in Kontakt zu treten, um von einer impulsiven Einsendung abzusehen.
- [2] Von 8:00 Uhr bis 22:00 Uhr am Folgetag des betreffenden Ligarennens werden Anfragen berücksichtigt, vorausgesetzt, der Beweis in Form des Videomaterials und eine sachliche Beschreibung des Vorfalls ist mit enthalten.
- [3] Neben den Fahrern dürfen auch Communityleiter, der Head-Steward sowie stimmberechtigte Stewards der betreffenden Serie Anfragen einsenden. Hier gilt dieselbe Frist wie in (2).
- [4] In der Anfrage muss die Renn-Runde, der Betroffene, der Angeklagte sowie eine kurze und sachliche Beschreibung des Vorfalls mit Videobeweis angegeben werden.
- [5] Der Kläger muss in seiner Anfrage die Discord-ID des Fahrers markiert („getaggt“) haben!
- [6] Anfragen, die Formfehler beinhalten, vor Beginn der Einsendefrist oder nach Ende der Frist eingesendet wurden, werden nicht bearbeitet.
- [7] Angeklagte haben unverzüglich eine Gegenansicht mit kurzer und sachlicher Stellungnahme und Video einzusenden (Terminfrist: Bis 22:00 Uhr am übernächsten Tag des betreffenden Rennens). Für das Einsenden von angeforderten DNF-Videos gilt die gleiche Frist!
- [8] Nicht vorhandenes oder mangelhaftes Videomaterial des Angeklagten, egal ob durch selbstverschuldetes Vergessen des Aufnehmens, durch eine inkorrekte Handy-Aufnahme (siehe §3.1.1.) oder durch einen Software-/Hardware-Fehler der Konsole, wird mit Strafpunkten geahndet.

- Im Qualifying: 2 Strafpunkte.
- Im Sprint-Rennen: 2 Strafpunkte.
- Im Rennen: 4 Strafpunkte.

[9] **Pro Session (Qualifying, Sprintrennen, Rennen) kann die Strafe für fehlendes / mangelhaftes Videomaterial nur einmal ausgesprochen werden.**

[10] Eine fehlende sachliche Beschreibung des Angeklagten zum Vorfall wird mit einem Strafpunkt geahndet.

TIPP: Wenn ihr als Angeklagter kein Videomaterial habt, solltet ihr trotzdem den Vorfall beschreiben, ansonsten treten beide Strafen gemäß (6) und (7) ein!

[11] Nicht vorhandenes oder mangelhaftes Videomaterial des Klägers wird von den Stewards zurückgewiesen. Wenn bis zum Ende der Einsendefrist keine geeignete Ansicht vorhanden ist, wird im Zweifel für den Angeklagten entschieden.

[12] Entscheidungen der Stewards können auch zugunsten des Angeklagten entschieden werden, d.h., dass auch Kläger situationsbedingt eine Strafe erlangen können für einen Vorfall, den sie eingesendet haben!

§4.1 Steward-Arbeit

Stewards sind dazu berechtigt, über Vorfälle im Qualifying und im Rennen bei der Entscheidungsfindung mitzubestimmen. Alle unsere Stewards haben Erfahrung mit Ligarennen und verfügen über die nötigen Kompetenzen, um sachlich und objektiv über Vorfälle zu urteilen.

- [1] Stewards, die gleichzeitig in einer oder mehreren Serien Stammfahrer sind, haben bei Vorfällen, welche genau diese Serie(n) betreffen, KEIN Stimmrecht.
- [2] Stewards, die gleichzeitig in einer oder mehreren Serien Stammfahrer sind, haben bei Vorfällen, welche genau diese Serie(n) betreffen, Stimmberechtigung, wenn sie am betreffenden Rennen nicht teilgenommen haben.
- [3] Das eingereichte Material wird auf seine Gültigkeit überprüft und kann ohne Vorwarnung zurückgewiesen werden.
- [4] Die Urteile werden im Strafen-Kanal der betreffenden Serie auf Discord veröffentlicht.

§5 Fahrverhalten auf der Strecke

§5.1 Verhalten in der Qualifikation

- (1) In der Qualifikation darf in der Out-Lap zwecks Strecken-Position überholt werden, sofern der Vordermann nicht auf einer Hot-Lap ist.
- (2) Abkürzen in der Qualifikation, um Zeit zu gewinnen, ist strengstens verboten und wird geahndet.
- (3) Fahrer, die Hot-Laps abbrechen oder sich bereits in der In-Lap befinden, dürfen andere Fahrer auf ihrer Hot-Lap nicht behindern.
- (4) Fahrer, die eine/mehrere Grid-Strafen vom Spiel erhalten haben, können diese leider nicht erstattet bekommen, es sei denn, das Rennen wird aufgrund eines Spielfehlers neugestartet. Wir bitten hier um Verständnis.
- (5) Wenn am Ende des Qualifyings der KI-gesteuerte Bolide eines bereits beendeten Fahrers einen Fahrer blockiert oder trifft, der sich noch auf der Hot-Lap befindet, wird dies geahndet. Achtet also darauf, genug Sprit für euren letzten Qualifikations-Lauf mitzunehmen.

§5.1.1 Reifenwahl und erlaubte Reifen beim Qualifying

- (1) Wenn ihr im Qualifying bei klaren Trockenbedingungen Intermediate-Reifen oder Regenreifen verwenden wollt, um Grip auf die Strecke zu bringen, ist das erlaubt, selbstverständlich unter Berücksichtigung des Verkehrs.
- (2) Es ist verboten, im Qualifying bei klaren Regenbedingungen mit Trockenreifen auf der Strecke zu sein! Im Falle eines Verstoßes werden Strafpunkte ausgesprochen.

§5.1.2 Verhalten bei einer Qualifying-Sperre

- (1) Qualifying-Sperren gelten immer für das 18-minütige Qualifying, nicht für ein Sprintrennen!
- (2) Wer eine Qualifying-Sperre absitzen muss, hat dies folgendermaßen zu tun:

Man hat ab Beginn des Qualifyings 8 Minuten Zeit, um die Session in der Boxengasse aufzugeben. In diesem Zeitraum müsst ihr euer Setup auszuwählen und könnt optional eine Out-Lap fahren (keine Hot-Lap!).

Zur Erinnerung: Der Session-Timer beginnt bei 18:00 (Minuten). Das heißt, wenn der Session-Timer bei 10:00 (Minuten) ist, müsst ihr die Session aufgegeben haben!

- (3) Im Falle eines Missachtens der Qualifying-Sperre muss der Fahrer nach Beginn des Rennens noch in der ersten Rennrunde in der Boxengasse aufgeben! Haltet euch aus Positionskämpfen raus, und lasst alle Fahrer sicher vorbei.
- (4) Wenn ihr dennoch trotz Fall (3) das Rennen nicht in Runde 1 in der Boxengasse aufgibt, führt dies zu weiteren Konsequenzen!

§5.2 Die Einführungsrunde

- (1) Kollisionen in der Einführungsrunde können bestraft werden, wenn es eingeschendet wird.

§5.3 Verhalten bei einer Überrundung

- (1) Jeder Fahrer, der im Begriff ist, überrundet zu werden und vom Spiel blaue Flaggen geschwenkt bekommt, muss unverzüglich dem Überholenden an einer geeigneten Stelle Platz machen und diesen überholen lassen. Dies muss innerhalb eines Streckensektors passieren, ansonsten kann dies nachträglich bestraft werden.
- (2) Ebenfalls bestraft wird es, wenn der zu Überrundete eine Kollision verursacht, welche den Überholenden betrifft.

§5.4 DNF (Did Not Finish)

- (1) Das Aufgeben auf der Strecke ist nur erlaubt, wenn es das Strecken-Briefing zulässt!
- (2) **In Zweifelsfällen können DNFs von den Stewards untersucht und Videomaterial der Fahrer angefordert werden (Siehe § 3.3).**
- (3) Wenn man in der Box aufgibt, drückt man nach Überqueren der Boxeneinfahrtslinie auf „Session aufgeben“.

Falls der Bolide dann trotzdem noch herausfahren sollte und im schlimmsten Falle eine Kollision verursacht, trägt der aufgebende Fahrer die volle Verantwortung für die Kollision!

Generell bitten wir euch, die Rennen zu Ende zu fahren. Jedoch gibt es auch Situationen, in denen es nicht mehr gewährleistet ist, dass ihr die volle Kontrolle über euren Boliden beibehalten könnt. Hier dürft ihr präventiv sein und aufgeben, um euch und andere nicht zu gefährden.

- (4) Absichtliches Zerstören, um z.B. ein Safety-Car auszulösen, wird mit voller Härte des Strafenkatalogs geahndet.

§5.5 Verhalten beim Verlassen der Strecke, Drehen auf der Strecke oder Steckenbleiben neben der Strecke

- (1) Bei Fahrten in die Auslaufzone ist selbstverständlich vom Gas zu gehen und unter Rücksichtnahme und Beachtung des nachfolgenden Verkehrs vorsichtig wieder auf die Strecke zu kehren.
- (2) Wenn ihr euch auf der Strecke dreht, bleibt ihr auf dieser Stelle stehen, bis die dahinterliegenden Fahrzeuge vorbei gefahren sind. Versucht, möglichst ruhig am Lenkrad/Controller-Stick zu bleiben, um ruckartige Bewegungen zu verhindern, die Verwirrung stiften können.
- (3) **Das Zurücksetzen auf die Strecke ist verboten!** Die einzige Ausnahme ist, wenn ihr mit eurem Auto im Kies/Gras stecken bleibt und es nach mehrmaligem Versuchen nicht herausbekommt. Nur dann ist, unter Berücksichtigung des Verkehrs, das Zurücksetzen auf die Strecke erlaubt. In Zweifelsfällen werden die Stewards einen Videobeweis anfordern.

§5.6 Verhalten bei einer Kollision

- (1) Im Falle einer Kollision sollte der Verursacher aus Fairness das Unfallopfer wieder vorbeilassen, wenn die Möglichkeit besteht und es nicht zu einer Folge-Kollision kommen kann.

§5.7 Schwerwiegende Kollision

- (1) Wenn ein Fahrer eine schwerwiegende Kollision durch einen fahrerischen Fehler verursacht (ein Auto oder mehrere Autos gehen DNF oder erleiden einen Schaden), kann dies mit voller Härte des Strafpunktkatalogs bestraft werden.

§5.8 ‚Divebombs‘

- (1) Sobald die vorderen Reifen des Angreifers mehr als eine Wagenlänge vom Heckflügel des zu Überholenden entfernt sind, darf kein Angriff gestartet werden. Kommt es zur Kollision, kann dies eingeschendet werden.

§5.9 Verhalten beim Überholen/Verteidigen

- (1) Die Aussage „Ich bin schneller, lass mich vorbei!“ gilt **nicht!!!** Das Überholen muss gelernt sein. Wir appellieren an ALLE, fair zu überholen. Überhole jeden, wie du auch überholt werden magst!
- (2) Ein Spurwechsel unmittelbar vor der Bremszone („Moving under braking“) ist verboten!

§5.10 Windschatten brechen

- (1) Auf einer Gerade ist das einmalige Windschatten brechen erlaubt.

Das bedeutet: Ich wechsele die Spur, um den Windschatten zu brechen und wechsele danach die Spur zurück auf die Ideallinie (natürlich früh genug vor der Kurve, um ein ‚Moving under braking‘ zu vermeiden!).

§5.11 Forcing another driver off the track

- (1) ‚Forcing another driver off the track‘ ist verboten und kann als Steward-Anfrage eingeschendet werden.

§5.12 Verhalten während des Safety-Cars

- (1) Beim Safety-Car müssen Kollisionen unbedingt verhindert werden, das Spiel kann fälschlicherweise beide Fahrer bestrafen. Der Betroffene kann eine Anfrage einsenden.
- (2) **Während des virtuellen Safety-Cars, bzw. in der Safety-Car-Phase, in der man sich an das Delta halten muss, darf nicht absichtlich verlangsamt werden, um für sich oder den Team-Kollegen einen Vorteil zu erlangen.**
- (3) In der Safety-Car-Kolonne gilt, genügend Sicherheitsabstand zum Vordermann walten zu lassen, aber nicht mehr als **10 WAGENLÄNGEN!**

§5.13.1 Verhalten beim SC RESTART

- (1) Der Führende bestimmt, nachdem das Safety-Car in die Box gefahren ist, den Zeitpunkt des Restarts, **d.h. alle anderen Fahrer haben sich seinem Tempo anzupassen!**
- (2) Nach der SC-Linie bzw. nach der letzten Kurve in Sektor 3 darf der Anführende sein Tempo nicht mehr reduzieren. Wenn der Führende einmal Vollgas gibt, darf nicht mehr abgebremst werden. Die Fahrer müssen sich je nach Streckenposition darauf einstellen, dass der Führende erst kurz vor der Start-Ziel-Linie auf Vollgas geht!
- (3) Sowohl während als auch am Ende der SC-Phase haben die Fahrer hintereinander zu bleiben! Szenen wie beim SC-Restart in Abu Dhabi 2021 (Verstappen v. Hamilton) sollen vermieden werden!
- (4) Wenn sich ein Fahrer beim Restart vor der Start-Ziel-Gerade dreht, bleibt den Fahrern dahinter nichts übrig, als weiterzufahren und diesen zu überholen. Das Spiel bestraft diese Fahrer dann fälschlicherweise mit einer Zeitstrafe („gelbe Flaggen ignoriert“). Wenn jemand von einem solchen Vorfall betroffen ist, muss/müssen der/diejenigen diesen Vorfall bei den Stewards melden, wodurch die erhaltene Zeitstrafe nachträglich wieder abgezogen werden kann. **Dies geschieht nur gemäß § 5.17.**

§5.13.2 Verhalten überrundeter Fahrer beim Safety-Car

- (1) Leider gibt das Spiel nicht die Möglichkeit, wie in der realen Formel 1, dass überrundete Fahrer das Safety-Car überholen, um sich zu entrunden. Das Überholverbot unter den SC-Bedingungen gilt für ALLE!
- (2) Wenn sich einer oder mehrere überrundete Fahrer in der Safety-Car-Kolonne befinden, müssen diese nach dem Safety-Car-Restart (also NACH Überqueren der Start-Ziel-Linie) das Fahrerfeld an der nächstmöglichen Stelle vorbeilassen, um einem Spielfehler gemäß §5.17 zu entgehen. Kann das Vorbeilassen nicht auf der Start-Ziel-Geraden erfolgen, muss die nächstmögliche Stelle auf der Strecke genutzt werden.

§5.14 Stallregie

- (1) Team-interne Stallregie ist erlaubt.
- (2) Absichtliches Verlangsamten ist verboten. Den Stewards obliegt hierbei die Beurteilung je nach Situation.
- (3) Teamübergreifende Stallregie in jeder Form ist verboten und wird bestraft!

§5.15 Abkürzen der Strecke



Das Spiel bestimmt, wann eine Kurve abgekürzt wird. Grundsätzlich gilt:

- (1) Beim Abkürzen, um eine Kollision zu vermeiden, muss Fallabhängig von den Stewards entschieden werden, ob die Zeitstrafe vom Rennergebnis abgezogen wird.
- (2) Die Rücknahme von Verwarnungen wegen Abkürzen kann nur zurückgenommen werden, wenn das Spiel ein Vergehen direkt mit mehreren Verwarnungen bestraft oder, um einen Unfall zu vermeiden. In einem solchen Fall soll der Fahrer nach Ende des Rennens seine eigene Rennleitung KOMPLETT abfilmen und einen Videobeweis einbringen. Im Videobeweis muss die komplette Runde zu sehen sein, falls in der Rennleitung zu sehen ist, dass der Fahrer in einer Runde mehrere Verwarnungen erhalten hat!

§5.16 Spielfehler Absichtliches Abkürzen / Schwere Kollision verursacht



- (1) Wenn ein Fahrer einer Kollision entweicht und die Kurve schneidet, einen anderen Fahrer als Folge einer vorausgegangenen Kollision berührt oder die Strecke verlässt, langsam wieder auf die Strecke zurückfährt und vom Spiel eine 3, 5, oder 10 Sekunden für ‚Kurve abgekürzt‘ (siehe Beispielbild) erhält, kann eine Anfrage an die Stewards gestellt werden und die Strafe abmildern/ aberkennen lassen. Hier ist das Abfilmen der Rennleitung nicht erforderlich, jedoch muss ein Videoausschnitt angezeigt werden, in dem ersichtlich ist, wie die Strafe verursacht wurde.

§5.17 Spielfehler unerlaubtes Überholmanöver bzw. gelbe Flaggen ignoriert → 5-Sekunden-Zeitstrafe



In bestimmten Situationen kann es passieren, dass Fahrer vom Spiel zu Unrecht mit einer 5-Sekunden-Zeitstrafe für ein unerlaubtes Überholmanöver oder das Ignorieren der gelben Flaggen geahndet werden. Je nach dem weiteren Rennverlauf wird diese Zeitstrafe von den Stewards abgezogen oder nicht. Hier ist das Abfilmen der Rennleitung obligatorisch, damit die Zeitstrafe abgezogen werden kann!

Folgende Szenarien sind möglich:

- (1) Wenn der Fahrer die Zeitstrafe bekommt, diese in der Boxengasse absitzt und es im weiteren Rennverlauf KEIN Safety-Car gibt, werden von der Gesamt-Rennzeit des Fahrers die Zeitstrafe abgezogen.
- (2) Wenn der Fahrer die Zeitstrafe bekommt, diese nicht in der Box absitzt, selbst dann, wenn ein Safety-Car erscheint, wird die Zeitstrafe aberkannt.
- (3) Wenn der Fahrer die Zeitstrafe bekommt, diese in der Boxengasse absitzt und es im weiteren Rennverlauf ein Safety-Car gibt ODER wenn der Fahrer die Zeitstrafe während der Safety-Car-Phase in der Box absitzt, wird die Zeitstrafe nicht mehr abgezogen.
- (4) Wenn einem Fahrer in der Safety-Car-Phase draufgefahren wird und das Unfallopfer zu Unrecht eine

5-Sekunden-Zeitsrafe erlangt, wird die Strafe nachträglich aberkannt, auch, wenn das Unfallopfer die Zeitstrafe nicht in der noch vorherrschenden oder einer neuen Safety-Car-Phase absitzt.

- (5) Das virtuelle Safety-Car spielt in allen Fällen keine Rolle!

§5.18 Verhalten in der Boxengasse

- (1) Beim Einfahren in die Boxengasse ist das Überholen erlaubt, sofern keine SC-/VSC-Phase herrscht.
- (2) Extremes langsames Fahren kurz vor der Boxeneinfahrt ist verboten, wenn kein dichter Verkehr herrscht.

§5.19 Verhalten bei einer gelben Flagge

- (1) Die gelbe Flagge signalisiert Gefahr auf der Strecke. Die Unfallstelle kann direkt voraus sein, deshalb muss vorausschauend gefahren und ggf. vom Gas gegangen werden. Kommt es dadurch zu einer Kollision, kann dies bestraft werden.

§5.20 Verhalten bei einer roten Flagge

- (1) Wenn die rote Flagge erscheint, wird die Session automatisch beendet und die Fahrer kehren in das Setup-Menü zurück. Ihr habt nun kurz Zeit, um eure Strategie für das restliche Rennen anzupassen.
- (2) Der Start nach der roten Flagge ist ein stehender Start. Verhaltet euch dementsprechend!

§5.21 Verhalten beim Überqueren der Ziellinie in der letzten Runde

- (1) Die Fahrer sind dazu verpflichtet, in der letzten Rennrunde die Start-Ziel-Linie ordnungsgemäß zu überqueren. Absichtliches Drehen und / oder Zerstören vor dem Ziel oder beim Überqueren der Zieleinfahrt sind nicht gestattet und werden konsequent geahndet.
- (2) Nachdem ihr die Ziellinie und somit das Rennen beendet habt, bleibt ihr so lange in der Lobby, bis ALLE Fahrer das Rennen beendet haben (also bis zu dem Zeitpunkt, an dem die Podiumszeremonie eingeblendet wird).

§5.22 Unsportliches/Fahrlässiges Verhalten

- (1) Es handelt sich dabei um zahlreiche Varianten von Fehlverhalten auf der Strecke, die situationsbedingt von den Communityleitern/Stewards geahndet werden kann. Es gibt keine Beschränkung auf ein Strafmaß.

§5.23 Verwendung der Pause-Funktion (KI-Übernahme) des Spiels

- (1) Während das Rennen läuft, sollte es vermieden werden, die Pause-Funktion zu nutzen!
- (2) Während einer Safety-Car-Phase (vor dem Restart!) ist es gestattet, kurzzeitig die Pause-Funktion zu nutzen, um etwas zu trinken oder um sich zu erleichtern. Dies gilt nur, wenn der Fahrer sich nicht mehr an das Delta halten muss und auf das Fahrerfeld aufgeschlossen ist.
- (3) In der Einführungsrunde dürft ihr kurzzeitig die Pause-Funktion nutzen, um z.B. zu überprüfen, ob ihr die Session aufnimmt.
- (4) Achtet am besten darauf, dass ihr während des Rennens ungestört seid, euer Monitor/Fernseher sich nicht automatisch ausschaltet und alles weitere regelt, damit ihr euch voll auf die Session konzentrieren könnt!

§ 5.24 Zerstören der Bremsschilder

- (1) Das unnötige Zerstören der Bremsschilder und des Boxeneinfahrtsschildes ist strengstens untersagt und wird für den Verursacher Strafpunkte zufolge haben.

§ 5.25 Telemetrie-Pflicht

- (1) In der Serie 2 und der Serie ELITE herrscht die Telemetrie-Pflicht. Diese dient dem Streamer dazu, zusätzliche F1-Overlays in den Stream einzubinden, die vom Spiel nicht gegeben sind.
- (2) Die Fahrer haben noch bis zum Ende des Qualifyings Zeit, die Telemetrie zu aktivieren.
- (3) Wenn bei einem Fahrer im Rennen die Telemetrie deaktiviert ist, wird dies pro Rennen mit einem Strafpunkt geahndet.

§ 6 Punktesystem (50%-Serien)

- [1] Der Fahrer, der im Qualifying die Pole-Position erlangt, bekommt dafür einen WM-Punkt.
- [2] Um Punkte zu erhalten, muss ein Fahrer am Ende des Rennens innerhalb der Top 10 landen UND das Rennen zu Ende gefahren haben! Sprich, das Auto muss die letzte Runde mit dem Überqueren der Ziel-Linie beendet haben!
- [3] [2] trifft auch zu, wenn die KI das Rennen beendet (sofern der Fahrer gemäß §1.6 Abs. 5 die 90% selbst gefahren ist)
- [4] Das Aufgeben in der Box zählt nicht als beendetes Rennen!

Platz 1:	25P	Platz 6:	8P
Platz 2:	18P	Platz 7:	6P
Platz 3:	15P	Platz 8:	4P
Platz 4:	12P	Platz 9:	2P
Platz 5:	10P	Platz 10:	1P

- [5] Der Fahrer, der die schnellste Runde im Rennen absolviert hat, bekommt dafür einen WM-Punkt, wenn er das Rennen mindestens als 10. beendet.

§6.1 Punktesystem Sprint-Qualifikation (50%-Serien)

Platz 1:	8P	Platz 6:	3P
Platz 2:	7P	Platz 7:	2P
Platz 3:	6P	Platz 8:	1P
Platz 4:	5P		
Platz 5:	4P		

- [1] Für die schnellste Runde gibt es KEINEN Zusatzpunkt!

§6.2 Punktesystem (100%-Serie)

- [1] Um Punkte zu erhalten, muss ein Fahrer am Ende des Rennens innerhalb der Top 15 landen UND das Rennen zu Ende gefahren haben! Sprich, das Auto muss die letzte Runde mit dem Überqueren der Ziel-Linie beendet haben!
- [2] [2] trifft auch zu, wenn die KI das Rennen beendet (sofern der Fahrer gemäß §1.6 Abs. 5 die 90% selbst gefahren ist)
- [3] Das Aufgeben in der Box zählt nicht als beendetes Rennen!

Platz 1:	30P	Platz 9:	7P
Platz 2:	24P	Platz 10:	6P
Platz 3:	19P	Platz 11:	5P
Platz 4:	15P	Platz 12:	4P
Platz 5:	12P	Platz 13:	3P
Platz 6:	10P	Platz 14:	2P
Platz 7:	9P	Platz 15:	1P
Platz 8:	8P		

- [1] Der Fahrer, der die schnellste Runde im Rennen absolviert hat, bekommt dafür einen WM-Punkt, wenn er das Rennen mindestens als 15. beendet.

§ 7 Beschwerden

- [1] Entscheidungen in Bezug auf den Ligabetrieb, den Stewards und der Community sind zur Kenntnis zu nehmen und zu akzeptieren.
- [2] Nur durch sachliche und konstruktive Kritik kann der Ligabetrieb optimiert werden. Hierfür könnt ihr gerne mit den Communityleitern, Mods und/oder Koordinatoren in Kontakt treten.
- [3] Wenn es Spannungen zwischen Community-Mitgliedern bzw. Fahrern gibt, z.B. durch Vorfälle im Ligarennen, appellieren wir an euch, dies untereinander zu klären oder euch an unsere Vertrauenspersonen (C-wie-Leder, APSR_stingman76) zu wenden.

§8 Maßregelungssystem beim Verstoß gegen die Server-Regeln

Verstößt ein Community-Mitglied gegen bestimmte Server-Regeln, können die Sanktionen von einem Time-Out in unserem Discord-Server (das Time-Out kann zeitlich variieren), bis zu gelben Karten und schließlich auch zu einem Server Ban führen.

Es gelten folgende Richtlinien:

- (1) Communityleiter und Moderatoren sind berechtigt, Sanktionen zu erheben.
- (2) Time-Outs, Gelbe Karten oder Sever-Bans können von der Ligaleitung jederzeit ohne vorherige Verwarnung verteilt werden.
- (3) Gelbe Karten sind nicht an den saisonalen Ligabetrieb gebunden.
- (4) Ob und wann gelbe Karten zurückgezogen werden können, obliegt der Communityleitung.

§ 9 Strafenkatalog und Fahrer-Register

- (1) Der Strafenkatalog (separate Datei) ist für alle Ligafahrer einsehbar und zeigt auf, welche Strafmaße für bestimmte Vorfälle in Ligarennen gegeben sind.
- (2) Es gibt zwei Strafpunkte-Konten für die Ligafahrer: Ein Strafpunktekonto für die 50%-Serien und eines für die Team-Serie 100.
- (3) Offene Strafen (Q-Sperren und Rennsperren), die in der letzten Saison (Saison 6) nicht abgesetzt wurden, werden in diese Saison (Saison 7) übertragen.

§10 Änderungen am Regelwerk

- [1] Die Communityleiter sind dazu befugt, auch während der Saison Änderungen an diesem Regelwerk vorzunehmen.
- [2] Ligafahrer müssen über die Änderungen informiert werden.
- [3] Dieses Regelwerk erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Jedoch wird dieses mit jeder neuen Saison in der APSR angepasst und auf die Gegebenheiten des Spiels und der Community optimiert.

Stand des Regelwerks: 19.01.2024.