REGELWERK

Drive Hard Die Last

Gliederung

1.0 Grundregeln

1.1 Soziales Verhalten

1.2 Sportliches Verhalten

1.3 Discordname

1.4 Videoaufnahme

1.5 Beschwerden und Stewardarbeit

1.6 Abmeldepflicht

1.7 Teamverteilung

1.8 Ersatzfahrer

1.9 Bewerber

1.10 Transferphase

1.11 Rennergebnisse

2.0 DHDL Ligen

2.1 DHDL Formula 1 2021 PlayStation 4/5 F1 Liga

2.2 DHDL Formula 1 2021 PlayStation 4/5 F2 Liga

3.0 Streckenverhalten

3.1 Einführungsrunde und Safety-Car Phase

3.2 Boxenein- und Ausfahrt

3.3 Zurückfahren auf die Strecke

3.4 Überholmanöver

3.5 Überrundungen

3.6 In- und Outlaps

3.7 Streckenbegrenzungen

3.8 Verhalten bei geringem Treibstoff Modus

3.9 Aufgeben

4.0 Weitere Regeln

4.1 Beitreten der Lobby

4.2 Verhalten vor dem Start

4.3 Testrennen

4.4 Helmdesign

4.5 Reifen

4.6 Bugusing und Cheating

4.7 Windschatten

4.8 Rennsperren

5.0 Arten von Strafen

5.1 Gridstrafen

5.2 Abmahnungen

5.3 Strafpunkte

1.0 GRUNDREGELN

1.1 SOZIALES VERHALTEN

Für uns, als Gründer dieser Community, ist gegenseitiger Respekt das Allerwichtigste! Ohne gegenseitigen Respekt gibt es keine vernünftige Grundlage, um miteinander in den Dialog zu treten und miteinander unserer gemeinsamen Leidenschaft / Hobby nachzugehen... dem Racing! Für uns ist die Fairness nicht nur auf der Straße wichtig, sondern vor allem beim Umgang miteinander. Daher sind Beleidigungen sowie rassistische/diskriminierende Aussagen unerwünscht und werden gegebenenfalls mit dem Ausschluss aus der Liga sanktioniert.

1.2 SPORTLICHES VERHALTEN

Sollte ein Fahrer durch unsportliches Verhalten auffällig werden, wird er mit sofortiger Wirkung von der DHDL RACING LEAGUE und ihren weiteren Aktivitäten ausgeschlossen. Bei Auffälligkeiten und kleineren Vergehen bzw. für wiederholte Strafen werden Abmahnungen ausgesprochen. Bei 3 Abmahnungen folgt der Ausschluss aus der DHDL RACING LEAGUE. Sofern die Admins keinen speziellen Grund sehen, werden die Abmahnungen aller Fahrer am Ende einer Saison auf 0 gesetzt.

1.3 DISCORDNAME

Um es uns in Bezug auf die Übersicht über allen Fahrern leichter zu machen, ist jeder Fahrer verpflichtet den exakt gleichen Namen sowohl in dem Formel 1 Spiel, in der Web-App und auch auf Discord zu verwenden. "Spitznamen" bzw. „Nicknames" sind gestattet, sofern diese nicht beleidigend/diskriminierend sind.

1.4 VIDEOAUFNAHME

Jedes Event (Qualifying/Rennen) muss vollständig aufgezeichnet werden. Die Aufzeichnung muss mindestens eine Woche gespeichert und bei Verlangen der Stewards zur Verfügung gestellt werden.

1.5 STEWARDS UND BESCHWERDEN

Nach einem Vorfall in einem Rennen ist es möglich Beschwerden einzureichen. Hierfür muss man einen Clip mit sachlicher Beschreibung auf unserer Web-App einschicken. Dort sind nur Links von folgenden Internetseiten zugelassen: Twitch, WeTransfer und YouTube

Beschwerden müssen bis 18:00 Uhr am folgenden Montag nach dem Rennen eingeschickt werden. Bei einer Beschwerde kann die Gegensicht bis Dienstag um 18:00 Uhr eingesendet werden. Sollte keine Sicht vorhanden sein, wird trotzdem eine Schriftliche Stellungnahme über die Web-App von den Stewards verlangt. Falls eine Beschwerde zu spät eingeschickt wird, wird diese im Meeting nicht berücksichtigt.

Anleitung für WeTransfer:
Filme den benötigten Clip mit deinem Handy ab, gehe auf die Webseite, klicke auf den Button in der Mitte und wähle das entsprechende Video aus. Anschließend kannst du oben rechts in der Zeile den Download Link generieren.

Um die Beschwerden zu bearbeiten, haben die Stewards ein wöchentliches Meeting. Wird eine Beschwerde gegen einen Steward ausgesprochen (wegen Fehlverhalten), beeinflusst dieser die Entscheidung der anderen Stewards nicht. Nach dem Meeting werden die Strafen veröffentlicht und bei Bedarf den Fahrern auch erläutert. Somit wird ein Rennwochenende mit dem Ende des Meetings abgeschlossen.

1.6 ABMELDEPFLICHT

Es besteht für jeden Fahrer eine Abmeldepflicht. Die Abmeldefrist endet um 12:00 Uhr am Renntag. Abmeldungen können auch in Absprache mit den Admins für zukünftige Events getätigt werden. Um sich abzumelden, wird ebenfalls die Web-App genutzt. Unter „Events" kann man sich durch das Anklicken des roten Daumens abmelden. Durch das betätigen des grünen Daumens kann man seine Abmeldung zurückziehen.

1.7 TEAMVERTEILUNG

Die Teams und die dazugehörigen Fahrer werden am Anfang der Saison gedraftet.
Der Draft wird live übertragen. Vor dem Draft sucht sich jeder Fahrer einen Teamkollegen aus. Bleibt jemand ohne Teamkollege wird dieser automatisch zugeteilt.

1.8 Ersatzfahrer

Die Ersatzfahrer dürfen sich am Anfang einer Saison ein Team aussuchen, für dieses sie dann die Saison bestreiten. Jedes Team hat einen Ersatzfahrer, der im Falle einer Absage eines Stammfahrers, das Rennen bestreiten darf. Die Punkte werden dem jeweiligen Konstrukteur-Team gutgeschrieben. Der abgesagte Fahrer erhält jedoch keinerlei Punkte. Die Ersatzfahrer Anmeldungen werden durch die jeweiligen Teamchefs getätigt. Diese können ihre eigenen Ersatzfahrer oder Ersatzfahrer des Schwesternteams im Ersatzfahrer Channel auf Discord via. Nachricht, in der genau beschrieben ist, wer der Ersatzfahrer ist, für welches Team er antritt und wen dieser ersetzen wird, anmelden.
Die Schwesterteams sind:

Mercedes – Aston Martin
Ferrari – Haas
Red Bull – Alpha Tauri
McLaren – Alfa Romeo
Williams – Alpine

1.9 Bewerber

Nachdem die Bewerbung über die Webseite erfolgt ist, wird diese von der Leitung bearbeitet. Als nächsten Schritt tretet ihr dem Discord Server bei. Zunächst erhaltet ihr eine Nachricht von dem Willkommens-Bot, dessen Instruktionen Folge geleistet werden sollen. Danach muss ein Account in der Web-App registriert werden. Den Liga-Code findet man auf dem Discord Server.

1.10 Transferphase für F1 Ligen

Nach dem Ungarn GP-Rennwochenende bis zum Belgien GP-Rennwochenende (09.05.2022 – 13.05.2022) besteht die Möglichkeit Teams zu wechseln. Jeder Wechsel außerhalb dieser Frist ist irregulär und wird von der Liga-Leitung nicht anerkannt. Teamwechsel müssen von den Teamchefs im #Teamsuche-Channel auf Discord bestätigt werden. Sollte ein Teamchef das Team wechseln muss der neue Teamchef in demselben Channel bekannt gegeben werden. Jeder Fahrer darf einmal pro Saison das Team wechseln.

1.11 Rennergebnis

Sollte es zu Unstimmigkeiten im Endergebnis durch Fehler im Spiel kommen, können die Rennergebnisse jederzeit von den Stewards/Rennleitung angepasst werden. Nachdem die Rennleitung die Rennergebnisse festgelegt hat, sind diese über die Web-App aufrufbar.

DHDL
RACING LEAGUE

2 DHDL LIGEN

2.1 DHDL FORMULA 1 2021 PLAYSATION 4/5 LIGA

- Startzeit

Sonntagsliga 1: Sonntag 20:00 Uhr
Gestartet wird um spätestens 20:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

Sonntagsliga 2: Sonntag 17:00 Uhr
Gestartet wird um spätestens 17:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

Samstagsliga 1: Samstag 20:00 Uhr
Gestartet wird um spätestens 20:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

Samstagsliga 2: Samstag 17:00 Uhr
Gestartet wird um spätestens 17:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

- Renneinstellungen

Park-fermé-Regeln:	An
Kollisionen:	An
Autoschaden:	Standard/Simulation
Ghosting:	Aus
Autoeinstellungen:	Komplett
Safety-Car:	Standard
Regeln und Flaggen:	An
Strenge bei Kurvenschneiden:	Streng
Einführungsrunde:	An
Rennbeginn:	Manuell
Reifentemperatur:	Oberfläche und Innen (Simulation)
Oberflächenart:	Realistisch
Rettungsmodus:	Keine

- SESSION-OPTIONEN

KI-Ersatz:	Aus
Kategorie:	F1 2021
Boliden-Leistung:	Gleich
Maximale Liga Teilnehmer:	20

Trainingslänge:	Ohne
Qualifying: Komplett	(18/15/12 Min.)
Renndistanz:	50%
Wetter:	Dynamisch
Session-Startzeit:	Realistisch
Wettervorhersage:	Relativ genau

- FAHRHILFEN

Die maximal erlaubten Fahrhilfen für die Liga sind wie folgt:

Bremsassistent:	Aus
Antiblockiersystem:	An
Traktionskontrolle:	Mittel
Automatikgetriebe:	Automatik
Boxenstopp-Assistent:	Aus
Boxenstopp-Freigabe-Assistent:	Aus
Dynamische Ideallinie:	Nur Kurven
ERS-Modus:	Manuell

- PUNKTEVERTEILUNG

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

Schnellste Runde: 1 extra Punkt (Solang der Fahrer in den Top10 das Ziel erreicht).

DHDL RACING LEAGUE

2.2 DHDL FORMULA 1 2021 F2 LIGA

- Startzeit

Formel 2 Liga: Mittwoch 20:00 Uhr
Gestartet wird um spätestens 20:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

- Renneinstellungen

Park-fermé-Regeln:	An
Kollisionen:	An
Autoschaden:	Standard/Simulation
Ghosting:	Aus
Autoeinstellungen:	Komplett
Safety-Car:	Standard
Regeln und Flaggen:	An
Strenge bei Kurvenschneiden:	Streng
Einführungsrunde:	An
Rennbeginn:	Manuell
Reifentemperatur:	Oberfläche und Innen (Simulation)

DHDL RACING LEAGUE

- FAHRHILFEN

Die maximal erlaubten Fahrhilfen für die Liga sind wie folgt:

Bremsassistent:	Aus
Antiblockier-System:	An
Traktionskontrolle:	Mittel
Automatikgetriebe:	Automatik
Boxenstopp-Assistent:	Aus
Boxenstopp-Freigabe-Assistent:	Aus
Dynamische Ideallinie:	Nur Kurven
ERS-Hilfe:	Aus

- PUNKTEVERTEILUNG

Hauptrennen:

Pole:	4 Punkte
1. Platz:	25 Punkte
2. Platz:	18 Punkte
3. Platz:	15 Punkte
4. Platz:	12 Punkte
5. Platz:	10 Punkte
6. Platz:	8 Punkte
7. Platz:	6 Punkte
8. Platz:	4 Punkte
9. Platz:	2 Punkte
10. Platz:	1 Punkt

Schnellste Runde: 2 extra Punkt (Solang der Fahrer in den Top10 das Ziel erreicht.)

Sprintrennen:

1. Platz:	15 Punkte
2. Platz:	12 Punkte
3. Platz:	10 Punkte
4. Platz:	8 Punkte
5. Platz:	6 Punkte
6. Platz:	4 Punkte
7. Platz:	2 Punkte
8. Platz:	1 Punkte

Die ersten 8 Piloten des Hauptrennens starten in umgekehrter Reihenfolge im Sprintrennen.

- SESSION-OPTIONEN

KI-Ersatz:	Aus
Kategorie:	F2 2021
Boliden-Leistung:	Gleich
Maximale Liga Teilnehmer:	20
Trainingslänge:	Ohne
Qualifying:	(30 Min.)
Hauptrennen:	50%
Sprintrennen:	50%
Wetter:	Dynamisch
Session-Startzeit:	Offiziell

3.0 STRECKENVERHALTEN

3.1 EINFÜHRUNGSRUNDE & SAFETY-CAR PHASE

Während der Einführungsrunde/Safety-Car Phase herrscht strengstes Überholverbot. Dieses wird nur aufgehoben, wenn sich ein Fahrer mit allen 4 Reifen außerhalb der Streckenbegrenzung befindet. Die Einführungsrunde ist in gemäßigtem Tempo zu absolvieren. Während Einführungsrunde/Safety-Car Phase ist mindestens einen Abstand von 1-2 Wagenlängen einzuhalten und maximal einen Abstand von 5 Wagenlängen. Während dem Safety-Car Restart darf der Führender maximal zur Hälfte auf der Bremse sein, ein abruptes Abbremsen wird nicht toleriert, damit Auffahrunfälle vermieden werden können. Beim Safety-Car Restart muss der Führende, sobald die Lichter des Safety-Cars ausgehen, mindestens 5-10 Wagenlängen Abstand zum Safety-Car halten und darf erst auf Renngeschwindigkeit beschleunigen, sobald das Safety-Car in die Boxengasse abgebogen ist und die Linie der Boxeneinfahrt überfahren hat. Der maximale Abstand von maximal 5 Wagenlängen zum vorderen Fahrzeug ist auch als Führender zum Safety-Car einzuhalten. Sollte der Abstand zu groß werden, kann es zu Sanktionen durch die Stewards kommen. Bei einem Safety-Car Restart gelten dieselben Regeln wie in der gesamten Safety-Car Phase! Admins essen gerne Bapfel. Solange der Führende nicht den Restart beginnt, darf nicht nebeneinander gefahren werden, ab dem Punkt wo der Führende wieder auf Renngeschwindigkeit beschleunigt, darf nebeneinander gefahren werden. Überholt werden darf erst ab Start/Ziel und dem Beginn der Grünen Flagge. Der Führende darf erst wieder auf Renngeschwindigkeit beschleunigen, wenn das Safety-Car in die Box abgebogen ist, um eventuellen Unfällen vorzubeugen. Bei nicht Einhaltung folgt eine Strafe.

3.2 BOXENGASSEN EIN- UND AUSFAHRT

Vor der Boxenein- und Ausfahrt ist es verboten die durchgezogenen weißen Linien zu überfahren. Überholvorgänge in der Boxen Ein- und Ausfahrt sind erlaubt, solang man die weißen Linien nicht mit 3 Reifen überschreitet oder einen anderen Fahrer behindert.

3.3 ZURÜCKFAHREN AUF DIE STRECKE

Nach Verlassen der Strecke ist klarzustellen, dass bei wieder Befahren der Strecke kein anderer Fahrer gefährdet oder behindert wird. Beim Verlassen und wieder Befahren der Strecke in oder vor einer Kurve sind stets die Notausgänge oder die dafür vorher gesehenen und gekennzeichneten Wege zu benutzen. Es ist nicht erlaubt auf die Ideallinie zu fahren, während Verkehr auf der Strecke ist und die Lücke zum Zurückkehren auf die Strecke zu gering ist. Es wird nur zurück auf die Strecke gefahren, wenn man zweifelsfrei keine Behinderung darstellt. Das zurücksetzen auf die Strecke ist strengstens verboten und gilt für die Stewards als Unsafe Return und wird dementsprechend geahndet und bestraft.

DHDL RACING LEAGUE

3.4 ÜBERHOLMANÖVER

Bei Überholmanövern darf maximal einmal pro Attacke die Seite gewechselt werden, um zu Verteidigen. Wenn der Pfeil der Überholanzeige Rot ist, darf nicht auf die Ideallinie gezogen werden, solang diese vom Gegner benutzt wird. Jeder Fahrer ist stets dazu angehalten Platz zu lassen und Kollisionen zu vermeiden. Bei Überholmanövern in Kurven müssen mindestens 2 Reifen auf der Strecke bleiben.

Zudem darf auf geraden Streckenabschnitten die Linie auch nicht übermäßig oft gewechselt werden. Sprich das "Zerstören" des Windschattens für den hinterher Fahrenden ist nur in Maßen erlaubt, aber mehr als 1 Wechsel wird sanktioniert.

3.5 ÜBERRUNDUNGEN

Der zu überrundende Fahrer hat immer früh genug auf den schnelleren Verkehr zu achten und zu reagieren. Die Geschwindigkeit ist früh genug zu verringern, sodass man den zu überrundenden Fahrer nicht behindert oder ausbremst. Der zu überrundende Fahrer hat stets die Ideallinie freizuhalten, sobald er die blaue Flagge sieht und sich der schnellere Verkehr nähert. Bei Überrundungen ist die Boxeneinfahrt immer freizuhalten. In Qualifikationssessions ist es während der In- oder Outlap strikt untersagt für schneller fahrende Autos die Ideallinie zu blockieren. Es ist immer darauf zu achten, dass man niemanden blockiert oder irritiert.

3.6 IN- UND OUTLAPS

Während der In- und Outlap im Qualifying ist das Cutten von Kurven und nehmen von Abkürzungen, um eine schnelle In oder Outlap zu erzielen, untersagt. Um einem schnelleren Fahrer hinter sich Platz zu machen, ist es weiterhin erwünscht!

3.7 VERHALTEN BEI GERINGEM TREIBSTOFF MODUS

Beim Fahren mit geringem Treibstoff ist die Ideallinie immer freizuhalten. Sollte die noch zu fahrende Renndauer länger als eine Runde betragen, ist der Fahrer disqualifiziert und die Session muss aufgegeben werden.

3.8 STRECKENBEGRENZUNGEN

Die Streckenbegrenzungen sind immer einzuhalten. Sollte wiederholt die Strecke verlassen werden, können zu den im Spiel verhängten Strafen noch weitere Strafen verhängt werden.

3.9 AUFGEBEN

Wenn man das Bedürfnis hat, eine Session vorzeitig beenden zu wollen, darf dies nicht auf der Strecke geschehen! Aufgeben einer Session ist nur erlaubt, wenn man sein Auto zuvor in die Boxengasse gefahren hat.

DHDL RACING LEAGUE

4.0 WEITERE REGELN

4.1 BEITRETEN DER LOBBY

Um der Lobby eines Ligarennens beizutreten, muss man in die jeweilige Liga-Party beitreten und sich eine Einladung abholen. Falls die Party voll ist, muss man warten und anschließend beitreten.

4.2 VERHALTEN VOR DEM START

Vor dem Start des Rennens (dem Bildschirm, indem ihr die Auto Einstellungen seht) darf nicht X gedrückt werden. Der zuständige Liga-Leiter postet eine Zeit im Chat, zu der gestartet wird. So wird eine ausreichende Zeit von ungefähr 5 Minuten für die Auswahl der richtigen Strategie und eventuellen Anpassungen gewährleistet.

4.3 TESTRENNEN

Wir veranstalten ein wöchentliches Testrennen mit der herkömmlichen Dauer eines Ligarennen Events, die Termine werden jeden Montag in den #testrennen-anmeldung Kanal gepostet. Da wir diese Testrennen auch planen müssen, gibt es eine Anmeldepflicht und eine Abmeldepflicht. Abgemeldet werden muss sich nur dann, wenn man sich auch angemeldet hat, bis 1std vor Eventbeginn. Falls nicht wird der nicht anwesende Spieler für das nächste offizielle Testrennen ausgeschlossen. Das Testrennen dient außerdem den Bewerbern als Probefahrt, die absolviert und bestanden werden muss, um am Ligabetrieb teilzunehmen.

4.4 HELMDESIGN

Es dürfen nur Helme mit erkennbaren Visieren getragen und für die Liga Rennen genutzt werden. Wir legen Wert auf Realismus und möchten nach außen in unseren Livestream bestenfalls den gleichen Spirit, wie in der echten Formel 1 ausstrahlen und vielleicht auch den Funken bei den Zuschauern überspringen lassen.

4.5 REIFEN

Fahren mit Intermediate - und Regenreifen auf trockener Strecke und fahren mit Slicks bei Starkregen ist verboten und wird bestraft.

4.6 BUGUSING UND CHEATING

Bugusing und cheating ist absolut untersagt und wird mit dem Ligaausschluss bestraft.

4.7 WINDSCHATTEN

Teamübergreifende Windschattenspielchen sind untersagt, dies gilt auch für die Schwesterteams. Wenn es trotzdem dazu kommt, wird dies mit einer Abmahnung geahndet. Teaminterner Windschatten ist gestattet.

4.8 RENNSPERREN

Solltet ihr von den Stewards eine Rennsperre erhalten und für ein Rennen gesperrt sein, dann müsst ihr eine Abmeldung über die Web-App absenden und in die Notiz schreiben, dass ihr eure Rennsperre antretet. Ansonsten gilt die Rennsperre als nicht abgesessen und ihr erhaltet zusätzlich eine Strafe für "nicht abmelden".

5.0 ARTEN VON STRAFEN

5.1 ABMAHNUNGEN

Bei striktem nicht einhalten der Regeln werden Abmahnungen erteilt. Bei 3 Abmahnungen folgt der Ligaausschluss. Abmahnungen können nicht von Einzelpersonen erteilt werden, sondern werden immer von den Stewards gemeinsam entschieden. Abmahnungen können mit der Zeit auch zurückgenommen werden. Sofern die Stewards keinen speziellen Grund sehen, werden die Abmahnungen aller Fahrer am Ende einer Saison auf 0 gesetzt.

5.2 Strafpunkte System

In der Web-App stehen hinter den Fahrernamen rote Zahlen in Klammern. Dort werden die jeweiligen Strafpunkte des Fahrers angezeigt. Ab 10 gesammelten Strafpunkten wird den Fahrer eine Rennsperre verhängt. Es kann ebenso ab 10 Strafpunkten der Ligaausschluss bzw. eine Saisonsperre verhängt werden. Je nach Bewertung der Vorfälle bleibt dies den Stewards und der Rennleitung vorbehalten.

Qualifying Sperren werden weiterhin bei nicht Einhaltung der Regeln erteilt. Die Strafpunkte dienen nur als Zusatz um z.B. mehrmalige Verwarnungen zu ahnden und auch geregelt nach klaren Richtlinien Rennsperren, Saisonsperren oder Ligaausschlüsse aussprechen zu können. Die Strafpunkte werden für jeden Fahrer am Ende der Saison auf 0 zurückgesetzt.

Hier eine Übersicht zu den Vergehen die mit Strafpunkten bestraft werden:

Nicht abmelden: 2 Strafpunkte
Zu spät abmelden: 1 Strafpunkt
Cutten in In/Outlap: 1 Strafpunkt
Kein Clip ohne Erwähnung in der Web-App: 3 Strafpunkte
Kein Clip mit Erwähnung in der Web-App: 2 Strafpunkte
Kollision: 1 Strafpunkt
Unter 5 sek Zeitstrafe: 1 Strafpunkt
Ab 10 sek Zeitstrafe: 2 Strafpunkte
Ab 20 sek Zeitstrafe: 3 Strafpunkte
Blockieren der Strecke: 2-3 Strafpunkte
Vofälle unter SafetyCar: 2 Strafpunkte
Blaue Flagge ignorieren: 1 Strafpunkt
Unsafe Return: 3 Strafpunkte
Einzelne Verwarnungen: 1 Strafpunkt
Fahren ohne Sprit: 2 Strafpunkte
Zurücksetzen auf die Strecke: 3 Strafpunkte
KI fahren lassen: 2 Strafpunkte
Aufgeben auf der Strecke: 2 Strafpunkte

Zu früh "X" drücken vor dem Rennstart: 2 Strafpunkte
Falsche Reifenwahl (z.B. Intermediates im Trockenen): 2 Strafpunkte
Teamübergreifender Windschatten: 3 Strafpunkte
Falscher Helm: 1 Strafpunkt
Falscher Discordname (auf unserem Server): 1 Strafpunkt
Absichtliches Crashen: 3 Strafpunkte
Bugusing /Cheating: 10 Strafpunkte + direkter Liga-Ausschluss

DHDL
RACING LEAGUE