

REGELWERK

DRIVE HARD. DIE LAST. RACINGLEAGUE

Inhaltsverzeichnis

1.0 Grundregeln

- 1.1 Soziales Verhalten
- 1.2 Sportliches Verhalten
- 1.3 Discordname
- 1.4 Videoaufnahme
- 1.5 Beschwerden und Stewards
- 1.6 Abmeldepflicht
- 1.7 Teamverteilung

2.0 DHDL Ligen

- 2.1 DHDL Formula 1 2020 Playstation 4 Liga
- 2.2 DHDL Formula 2 2020 Playstaion 4 Liga

3.0 Streckenverhalten

- 3.1 Einföhrungsrunde und Saftycar-Phase
- 3.2 Boxenein- und Ausfahrt
- 3.3 Zurückfahren auf die Strecke
- 3.4 Überholmanöver
- 3.5 Überundungen
- 3.6 In und Out laps
- 3.7 Streckenbegrenzungen
- 3.8 Verhalten bei geringem Treibstoff Modus
- 3.9 Aufgeben

4.0 Weitere Regeln

- 4.1 Joinen der Lobby
- 4.2 Verhalten vor dem Start
- 4.3 Testrennen
- 4.4 Helmdesing
- 4.5 Reifen
- 4.6 Bug Using und Cheating
- 4.7 Windschatten

5.0 Arten von Strafen

- 5.1 Gridstrafen
- 5.2 Abmahnungen

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 nach zu gehen... dem Racing! Für uns ist die Fairness nicht nur auf der Straße am wichtigsten sondern vor allem beim Umgang miteinander. Daher sind Beleidigungen sowie Rassistische/Diskriminierende Aussagen unerwünscht und werden gegebenenfalls mit Liga Ausschluss 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 Gridstrafen werden Abmahnungen ausgesprochen. Bei 3 Abmahnungen folgt der Ausschluss aus der DHDL- RACING LEAGUE.

1.3 DISCORDNAME

Damit wir eine bessere Zuteilung von Fahrer und ihrer Namen gewährleisten können, muss jeder den gleichen Discord und Ingame Namen tragen.

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 Unfall in einem Rennen ist es möglich Beschwerden einzureichen. Hier für muss man einen Clip mit sachlicher Beschreibung an die Stewards schicken. Da man keine Videos auf Discord schicken kann, empfehlen wir Twitch Clips oder die Seite <https://wettransfer.com/>, damit ihr eure Videos den Stewards zukommen lassen könnt..

Anleitung für Wettransfer:

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 kannst du dann den Download Link generieren.

Um die beschwerden zu bearbeiten, haben die Stewards ein wöchentliches Meeting, welches Donnerstag um 20:00 Uhr stattfindet. 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 Tag des Events. Abmeldungen können auch in Absprache mit den Admins für zukünftige Events getätigt werden. Um sich abzumelden, wird der Channel f1-dhdl-abmeldung genutzt. Die Abmeldung muss aus dem PSN Name des Fahrers, sowie Liga und Team bestehen um gültig zu sein.

1.7 TEAMVERTEILUNG

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

2.0 DHDL LIGEN

2.1 DHDL FORMULA 1 2020 PLAYSATION 4 LIGA

- STARTZEIT

Liga 1: Sonntag 20 Uhr

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

Liga 2: Sonntag 17 Uhr

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

- RENNEINSTELLUNGEN

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

- SESSION-OPTIONEN

KI-Ersatz:	Aus
Kategorie:	F1 2020
Boliden-Leistung:	Gleich
Maximale Liga Teilnehmer:	20
Trainingslänge:	Ohne
Qualifying: Komplett	(18/15/12 Min.)
Renndistanz:	50%
Wetter:	Dynamisch
Session-Startzeit:	Offiziell

○ FAHRHILFEN

Die maximal erlaubten Fahrhilfen für die Liga sind wie folgt:

Bremsassistent:	Aus
Anti-Blockiersystem:	An
Traktionskontrolle:	Mittel
Automatikgetriebe:	Automatik
Boxenstopp-Assistent:	Aus
Boxenstopp-Freigabe-Assistent:	Aus
Dynamische Ideallinie:	Nur Kurven
ERS-Modus:	Automatisch

○ 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 (Solange der Fahrer in den Top10 das Ziel erreicht).

2.4 DHDL FORMULA 2 2020 PLAYSTATION 4 LIGA

○ STARTZEIT

F2 Liga: Freitag 18 Uhr, alle 2 Wochen

Gestartet wird spätestens um 18:05 Uhr, damit wir auch pünktlich fertig sind.

○ RENNEINSTELLUNGEN

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

○ SESSION-OPTIONEN

KI-Ersatz:	Aus
Kategorie:	F2 2020
Boliden-Leistung:	Gleich
Maximale Liga Teilnehmer:	20
Trainingslänge:	Ohne
Qualifying:	(30 Min.)
Renndistanz:	
Hauptrennen:	50%
Sprintrennen:	50%
Wetter:	Dynamisch
Session-Startzeit:	Offiziell

○ FAHRHILFEN

Die maximal erlaubten Fahrhilfen für die Liga sind wie folgt:

Bremsassistent:	Aus
Anti-Blockier-System:	An
Traktionskontrolle:	Mittel
Automatikgetriebe:	Automatik
Boxenstopp-Assistent:	Aus
Boxenstopp-Freigabe-Assistent:	Aus
Dynamische Ideallinie:	Nur Kurven
ERS-Modus:	Automatisch

○ PUNKTEVERTEILUNG

Hauptrennen:

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
Pole	4 Punkte

Schnellste Runde : 2 extra Punkt (Solange 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.

3.0 STRECKENVERHALTEN

3.1 EINFÜHRUNGSRUNDE & SAFETY-CAR PHASE

Während der Einführungsrunde/Safety-Car Phase herrscht strengstes Überholverbot. Die Einführungsrunde ist in gemäßigtem Tempo zu absolvieren. Während Einführungsrunde/Safety-Car Phase ist mindestens ein Abstand von 1-2 Wagenlängen einzuhalten. Maximal ein Abstand von 5 Wagenlängen. Beim Safety Car Restart MUSS der Führende ab sofort sobald die Lichter des Safety Cars ausgehen lassen, 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. Erst dann darf der Führende wieder auf Renngeschwindigkeit beschleunigen 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 solange 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 klar zu stellen das bei wieder befahren der Strecke kein anderer Fahrer gefährdet oder behindert wird. Bei 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.

3.4 ÜBERHOLMANÖVER

Bei Überholmanövern darf maximal 1 mal pro Attacke die Seite gewechselt werden um zu Verteidigen. Wenn der Pfeil der Überholanzeige Rot ist darf nicht auf die Ideallinie gezogen werden solange 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 Fahrer hinter einem ist nur in Maßen erlaubt. Aber mehrfaches wechseln (mehr als 2 mal) 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 so das man den zu überrundenden Fahrer nicht behindert oder ausbremst. Der zu überrundende Fahrer hat stets

die Ideallinie frei zu halten sobald er die blaue Flagge sieht und sich der Schnellere Verkehr nähert. Bei überrundungen ist die Boxeneinfahrt immer frei zu halten. In Qualifikations Sessions ist es während der In/Outlap strikt untersagt für schneller fahrende Autos die Ideallinie zu blockieren. Es ist immer darauf zu achten das man niemanden blockiert oder Irritiert.

3.6 IN- UND OUTLAPS

Während der In und Outlaps im Qualifing 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 frei zu halten. 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.

4.0 WEITERE REGELN

4.1 JOINEN DER LOBBY

Um der Lobby eines Ligarennens zu joinen muss man in die Communityparty kommen und sich eine Einladung abholen. Falls die party voll ist muss man warten und anschließend joinen.

4.2 VERHALTEN VOR DEM START

Vor dem Start des Rennens (dem Bildschirm indem ihr die Auto Einstellungen seht) darf nicht X gedrückt werden. Ein Admin postet eine Zeit im Chat zu der gestartet wird. So wird eine ausreichende Zeit (5min) für die Auswahl der richtigen Strategie und eventuellen Anpassungen gewährleistet.

4.3 TESTRENNEN

Wir veranstalten ein wöchentliches Testrennen mit Trainings Session für Maximal 20 Teilnehmer. Falls es deutlich mehr Interessenten gibt, wird auch eine 2. Lobby erstellt. Da wir auch diese Planen und für alle Planbar machen möchten, gibt es eine Anmeldepflicht und eine Abmeldepflicht. Abgemeldet muss sich nur, wenn man sich auch angemeldet hat, bis 1std vor Eventbeginn. Falls nicht wird der nicht anwesende Spieler für die nächste offizielle Trainingssession ausgeschlossen.

4.4 HELMDESIGN

Es dürfen nur noch Helme mit erkennenbaren Visieren getragen und für die Liga Rennen genutzt werden. Wir legen Wert auf Realismus und möchten nach außen in unseren Livestreams 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.

4.6 BUG USING UND CHEATING

Bug using und Cheating ist absolut untersagt ist und wird hart bestraft, ggf. mit Ligaausschluss.

4.7 WINDSCHATTEN

Teamübergreifende Windschattenspielchen sind untersagt. Wenn es trotzdem dazu kommt, wird dies mit einer Abmahnung geahndet.

5.0 STRAFEN

5.1 GRIDSTRAFEN

Gridstrafen können von Admin- oder Stewardentscheidungen gegen Fahrer, wegen Fehlverhaltens, verhängt werden. Gridstrafen die im Qualifying verhängt werden treten erst ab dem nächsten Rennen in Kraft, das gleiche gilt auch für Gridstrafen die während des Rennens verhängt werden. Gridstrafen die wegen nicht Abmeldung verhängt wurden, treten ab dem nächsten Rennen, für das der Fahrer gemeldet ist, in Kraft.

5.1 ABMAHNUNGEN

Bei striktem nicht einhalten der Regeln werden Abmahnungen erteilt. Bei 3 Abmahnungen folgt der Liga Ausschluss. Abmahnungen können nicht von Einzelpersonen erteilt werden sondern werden immer von den Stewards und Admins gemeinsam entschieden. Abmahnungen können mit der Zeit auch zurückgenommen werden.