

Rules & Penalties

Season 2025/2026 V1.1

Regeln während dem Rennen

Die nachfolgend aufgeführten Regeln sind während einem Rennen zwingend zu beachten. Sie sind die Grundlage für Proteste, welche ein Geschädigter einreichen kann.

Strafpunktesystem

Strafpunkte werden bei stattgegebenen Protesten anhand dieses Kapitels vergeben.

Die Strafpunkte werden laufend addiert.

Bei Erreichen der nachfolgenden Limiten werden jeweils Strafen verhängt:

Total	Verhängte Strafe
4/14/24/...	Keine Qualifikation am nächsten Rennen
6/16/26/...	Start aus der Boxengasse ohne Qualifikation am nächsten Rennen
10/20/30/...	Ausschluss vom nächsten Rennen

Veranschaulichung:

0	
1	
2	
3	
4	Keine Qualifikation am nächsten Rennen
5	
6	Start aus der Boxengasse ohne Qualifikation am nächsten Rennen
7	
8	
9	
10	Ausschluss vom nächsten Rennen
11	
12	
13	
14	Keine Qualifikation am nächsten Rennen
15	
16	Start aus der Boxengasse ohne Qualifikation am nächsten Rennen
17	
18	

Akkumulierte Strafpunkte

Am Ende der Saison werden die verbleibenden Strafpunkte als Punkteabzug in der Schlussrangliste verrechnet. Beispiel: der Fahrer hat 8 Strafpunkte, die letzte Strafe erhielt er bei 6 Strafpunkten, es verbleiben 2 Strafpunkte. Diese werden vom erreichten Punkteresultat abgezogen.

iRacing Official Sporting Code

Jeder Teilnehmer kennt die wichtigsten Regelungen des jeweils gültigen „Official Sporting Code“ von iRacing.

iRacing verhängt selbstständig Strafen:

	Black Flag
-	Siehe iRacing Sporting Code (Black Flag, Black Flag Procedures)
	Strafe während dem Rennen direkt durch iRacing.

	Vorsätzliche und/oder vergeltende, zerstörerische Massnahmen
	Siehe iRacing Sporting Code (Intentional, Retaliatory, and/or Wrecking)
R01	<p>Strafe während dem Rennen direkt durch iRacing. Es können Proteste mit Bezug auf diese Regelung eingegeben werden. Zudem kann die Rennleitung im Rahmen der Reviews von Replays solche Vergehen feststellen und betrafen. Jeder Verstoss gegen diese Vorschrift hat den Ausschluss aus der Serie zur Folge.</p>

Einlösen von Strafen

	Offene Strafen
R11	<p>Fahrer, welche eine offene Strafe haben, müssen diese unverzüglich bei der nächsten Rennteilnahme einlösen. Die Rennleitung prüft anhand des Replays das Einlösen der Strafe.</p> <p>Wird dies nicht befolgt, wird die Strafe dupliziert und der Fahrer muss diese in den nächsten zwei Rennteilnahmen einlösen. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss aus der Serie.</p>

Teilnahme am Fahrerbriefing

	Fahrerbriefing
R21	<p>Alle Teilnehmer an einem Rennen müssen zwingend am Fahrerbriefing teilnehmen. Die Rennleitung überprüft dies im entsprechenden Voice Channel in Discord.</p> <p>2 SP Teilnehmer, die beim Start des Briefings nicht im entsprechenden Voice-Channel in Discord nicht präsent sind, werden mit 2 Strafpunkten belegt.</p>

Verhalten auf der Strecke

R31	Startformation «2-2-2»
	Zum Zeitpunkt, an welchem das Pace Car die Boxengassen-Einfahrtslinie (Pit-Entry-Line) überfährt, müssen sich alle Fahrer in der korrekten Startformation befinden: max. 2 Fahrzeuglänge Abstand vom vorderen Fahrzeug, kein versetztes Fahren, kein Ausscheren vor Green-Green-Green.
	2 SP Abstand zum vorderen Fahrzeug deutlich zu gross, Benachteiligung der hinteren Fahrer.
	2 SP Ausscheren vor Green-Green-Green
	4 SP Abstand zum vorderen Fahrzeug deutlich zu gross und nutzen der Distanz zur vorzeitigen Beschleunigung.
R32	Schaden der ein Weiterfahren verhindert
	Muss ein Fahrer wegen mechanischen oder sonstigen Schäden seine Fahrt abbrechen, so hat er unverzüglich sein Fahrzeug ausserhalb der Strecke abzustellen und diese per "ESC/Exit" zu verlassen.
	2 SP bei unnötig langem Verbleiben auf der Strecke und Behinderung anderer Fahrer
	4 SP bei unnötig langem Verbleiben auf der Strecke mit Kollisionsfolge
R33	Gelbe Flagge
	Fahrer müssen sofort ihre Geschwindigkeit anpassen und bereit sein, jederzeit zu stoppen. Überholen ist unter gelber Flagge strikt verboten, es sei denn, ein zu überholendes Fahrzeug hat massive technische Probleme oder steht still.
	4 SP Überholen unter gelber Flagge
R34	Blaue Flagge
	Die Fahrer sollten ihre normale Rennlinie beibehalten, wenn sich Fahrer nähern, die sie überrunden wollen. Wenn sich einem Fahrer ein anderer Fahrer nähert, der ihn überrunden will, muss der führende Fahrer das Überholen erleichtern, indem er auf einer der nächsten beiden Geraden vor den Bremszonen vom Gas geht, sobald der Fahrer hinter ihm bis auf 0.8 Sekunden heran ist.
	2 SP Möglichkeit sich überholen zu lassen während einer vollen Runde nicht zugelassen
	4 SP Möglichkeit sich überholen zu lassen während mehr als einer vollen Runde nicht zugelassen
R35	Einfahren Box
	Fahrzeuge dürfen keine Konkurrenten in Boxeneingängen bedrängen oder ihnen absichtlich den Zugang verweigern.
	6 SP Ein erstmaliges Vergehen wird mit 6 Strafpunkten belegt. Im Wiederholungsfall erfolgt der Ausschluss aus der Serie.
R36	Ausfahren Box
	Rückkehr auf die Ideallinie ohne Rücksicht auf den Verkehr, Verursachung von Ausweichmanövern oder Kollisionen.
	1 SP Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene
	2 SP Bei einem Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
	10 SP Kollision, offensichtliche Absicht

R37	Zurückkehren nach Ausritt oder Dreher
	Ein Fahrer kehrt nach einem Ausritt oder Dreher unsicher auf die Strecke zurück, wodurch andere Fahrzeuge gefährdet oder behindert werden (unsafe rejoin). Rückkehr auf die Ideallinie ohne Rücksicht auf den Verkehr, Verursachung von Ausweichmanövern oder Kollisionen.
	1 SP Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene
	2 SP Bei einem Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
10 SP Kollision, offensichtliche Absicht	

R38	Bump Drafting
	Bump Drafting (ein Fahrer berührt das Heck des Vordermanns absichtlich, um diesem einen Geschwindigkeitsvorteil zu verschaffen) ist erlaubt. Daraus entstehende Ausritte, Dreher oder Kollisionen gelten als Vergehen, insbesondere dann, wenn andere Fahrer betroffen sind.
	1 SP Klare Behinderung, keine Kollision und ohne Platzverlust für Betroffene
	2 SP Klare Behinderung, keine Kollision 1 Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
10 SP Kollision, offensichtliche Absicht	

Zweikämpfe und Überholen

R51	Blocking
	Der führende Fahrer darf eine Verteidigungslinie fahren. Ein Blockieren liegt jedoch vor, wenn der führende Fahrer seine Fahrlinie aufgrund der Aktionen und/oder der Positionierung eines verfolgenden Fahrers mehr als einmal pro Gerade oder Kurve aktiv anpasst. Zudem als Blocking zu werten ist auch eine absichtlich langsame Fahrt, um den Angreifer hinter sich zu halten, ohne ein legitimes Tempo für das Rennen zu haben.
	2 SP Blocking durch 2fachen Richtungswechsel und/oder Verlangsamung der Fahrt 4 SP Blocking durch mehrfachen Richtungswechsel und/oder Verlangsamung der Fahrt

R52	Ausbremsen / Dive Bomb
	Ein Fahrer versucht, spät in einer Kurve auf der Innenbahn zu überholen, ohne ausreichend Kontrolle über sein Fahrzeug oder genügend Platz zum Gegner zu lassen. Typisch ist ein überambitioniertes Bremsen, das die Ideallinie oder ein anderes Auto schneidet. Grundsätzlich zu beachten: die Vorderreifen müssen spätestens im Scheitelpunkt der Kurve neben dem zu überholenden Auto sein und der Überholende sollte dem Anderen genügend Platz lassen.
	1 SP Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene
	2 SP Leichte Kollision und/oder Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
10 SP Kollision, offensichtliche Absicht	

R53	Bewegen beim Bremsen / Move under braking
	Ein Fahrer ändert die Linie während des Bremsens, um einen Gegner am Überholen zu hindern. Dies destabilisiert oft das nachfolgende Fahrzeug und kann zu gefährlichen Situationen führen.
	1 SP Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene
	2 SP Bei einem Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
10 SP Kollision, offensichtliche Absicht	

R54	Weaving
	Weaving (oder das Brechen des Windschattens) ist grundsätzlich erlaubt. Ein Mitbewerber darf aber jedoch weder behindert werden noch darf mehr als ein (1x) Richtungswechseln zur Verteidigung vom führenden Fahrzeug vollzogen werden. Es muss genügend Platz (mindestens eine Wagenbreite) für ein überholendes Fahrzeug auf der Strecke bleiben.
	1 SP erlaubter Richtungswechsel jedoch nicht genügend Platz für Angreifer
	2 SP 2facher Richtungswechsel 4 SP mehrfacher Richtungswechsel

R55	Überholen / Overtaking
	Ein überholender Fahrer muss mindestens auf Höhe der B-Säule des Gegners sein, um Anspruch auf Raum in der Kurve zu haben. Beide Fahrer müssen sich gegenseitig ausreichend Platz lassen, um sicher durch die Kurve zu kommen, selbst wenn einer von der Ideallinie abweichen muss. Es darf kein absichtliches "Squeezing" (Abdrängen) geben, weder auf die Strecke noch in Auslaufzonen.
	1 SP Bei geringer Gefährdung und ohne Platzverluste für Betroffene
	2 SP Bei einem Platzverlust für Betroffene
	4 SP Kollision, mehrere Platzverluste / Pitstopfolge für Betroffene
10 SP Kollision, offensichtliche Absicht	

R56	Auffahrkollision
	Der hintere Fahrer muss saubere Manöver setzen und wenn notwendig entsprechend Abstand halten damit der auf die Manöver des Vorausfahrenden reagieren kann. Fährt der hintere Fahrer dem Vorausfahrenden in die Seitenwand / Heckpartie mit Folgen für den Vorausfahrenden, gilt das als Auffahrnfall.
	2 SP Bei einem Platzverlust für Betroffene
	4 SP Bei mehreren Platzverlusten und oder Pitstopfolge für den Betroffenen
	10 SP Kollision, offensichtliche Absicht