

Virtuelle Langstrecken Serie

des MSC Wahlscheid und der Sim-Racing Gruppe Ahrweiler



Vorwort:

Die VLS ist eine Sim-Racing Serie des MSC Wahlscheid e.V. und der SRGAW, die sich an Sim-Racer richtet, welche faires Racing schätzen. Wir erwarten nicht, dass man auf einem hohen Niveau oder mit viel Erfahrung Rennen fahren kann. Allerdings erwarten wir von den Teilnehmern gegenseitigen Respekt auf und neben der Strecke.

Somit ist die VLS nicht nur an erfahrene Sim-Racer, sondern auch an alle anderen gerichtet, die Spaß am Motorsport und an Sim-Racing haben.

1. Ansprechpartner

Ansprechpartner rund

um **die Serie:**

Max Röhrig

m.roehrig@freenet.de oder per Discord

Ansprechpartner zur

Einschreibung:

Sven Kleinow

sim-racing-aw@hotmail.com oder per Discord

Stefan Kusch

stefan-kusch@gmx.de oder per Discord

Ansprechpartner für **SimSync**

und **Content:**

Sven Kleinow

sim-racing-aw@hotmail.com oder per Discord

Max Röhrig

m.roehrig@freenet.de oder per Discord

Ansprechpartner für

Skins/Fahrzeuglackierungen

Linus Kusch

linus.kusch@gmail.com oder per Discord

Ansprechpartner für **Discord:**

Linus Kusch

linus.kusch@gmail.com oder per Discord

Aber generell gilt: Scheut euch nicht davor zu Fragen

2. Allgemeine Informationen

Die VLS wird über die Simulation Assetto Corsa ausgetragen. Dabei wird die Vollversion von Assetto Corsa vorausgesetzt.

Die einzelnen Events finden auf einem angemieteten Server der SRGAW, mit finanzieller Unterstützung des MSC Wahlscheid statt.

3. Termine und Strecken

Datum	Strecken
26.11.2021	Daytona
10.12.2021	Salzburgring
30.12.2021	Watkins Glen
25.03.2022	Imola
29.04.2022	Lausitzring
03.06.2022	Circuit of the Americas / Cota

4. Ablauf der einzelnen Events

- Freies Training** Für jedes Event wird ein Trainingsserver zur Verfügung gestellt. Dieser Server wird jeweils 2 Wochen vor dem dazugehörigen Event online gehen.
- Qualifikation** Die Qualifikation findet nicht am Renntag statt, sondern wird innerhalb einer 4-tägigen Zeitspanne vor dem Renntag abgeleistet.
Die Qualifikation ist ab Sonntag der Vorwoche bis zum Mittwoch der Rennwoche möglich.
Ab Donnerstag ist es dann nicht mehr möglich eine gültige Qualifikationszeit zu setzten, da diese Zeiten nicht mehr rechtzeitig von der Rennleitung berücksichtigt werden können.
Während der Qualifikation darf ein Fahrer so viele Runden fahren wie er möchte. Die schnellste für einen Teilnehmer vom sTracker registrierte gültige Rundenzeit auf dem Rennserver ist dann die Qualifikationszeit für den Teilnehmer.
- Rennen** Das Rennen wird in Multiclass gefahren und erstreckt sich über eine Zeit von 90 Minuten.

Achtung: Es wird zwei separate Server geben. Den Trainingsserver und ab Qualifikationsbeginn noch einen Rennserver. **Für die Qualifikation werden nur die Zeiten auf dem Rennserver berücksichtigt.** Der Trainingsserver wird während der Qualifikation weiterhin online bleiben.

5. Offizieller Zeitplan des Renntages

18:00 Uhr	Freies Training
18:30 Uhr	Rennstart
20:00 Uhr	voraussichtlicher Zieleinlauf

6. Fahrzeuge und Balance of Performance

Klasse	Fahrzeug	Restriktor	Ballast
GT3	Audi R8 LMS 2019	5	20
GT3	BMW Z4 GT3	0	20
GT3	Lamborghini Huracan GT3	15	15
GT3	McLaren 650S GT3	0	35
GT3	Mercedes AMG GT3 Evo	10	0
GT3	Nissan GT-R GT3	0	0
GT3	Porsche 911 GT3 R 2016	5	10
CUP	BMW 240i Cup	-	-

6.1 Setups

Das Setup der GT3 Fahrzeuge kann frei gewählt und nach belieben verändert werden.

Der BMW 240i Cup wird über ein Fix-Setup (Standard Setup) für alle Fahrer gleichgestellt.

Hierbei könnt ihr nur den Reifendruck, die Bremsbalance, den Tankinhalt und die elektronischen Hilfen (ABS und TC) einstellen.

6.2 Startnummern

Jeder Fahrer bekommt eine persönliche Startnummer von der Rennleitung gestellt.

6.3 Skin/Fahrzeuglackierung

Jeder Fahrer darf eine eigene Fahrzeuglackierung für sein gewähltes Fahrzeug einreichen. Hierzu werden wir euch die Templates dafür über unseren SimSync zur Verfügung stellen.

Bei den Lackierungen darf der Kreativität freien Lauf gelassen werden, aber ihr dürft unsere Templates nicht verändern. Aufkleber die bereits auf den Fahrzeugen sind, dürfen von euch nicht verändert, verschoben oder abgedeckt werden. Ebenfalls sind Ausländerfeindliche oder Sexistische Inhalte verboten.

Die Fahrer, die keine eigene Fahrzeuglackierung einreichen, bekommen von uns einen simplen Skin zur Verfügung gestellt.

Die Frist zur Einreichung der Fahrzeuglackierungen ist eine Woche vor dem Rennen, beziehungsweise für spätere Einsteiger jeweils eine Woche vor dem ersten Rennen, an dem der Teilnehmer teilnehmen wird.

Den Ordner eures Skins könnt ihr uns unter sim-racing-aw@hotmail.com einreichen.

7. Technische Voraussetzungen

Die Serie wird in der Simulation Assetto Corsa durchgeführt. Für die Teilnahme an der VLS ist die Vollversion von Assetto Corsa vorausgesetzt.

Der notwendige Zusatzcontent, sowie die notwendigen Apps werden über SimSync bereitgestellt.

Die Kommunikation während der Events erfolgt über den Discordserver des MSC Wahlscheid. Diesen dürft ihr natürlich auch zur Kommunikation oder zum Verabreden für gemeinsame Trainings nutzen.

Die Verwendung der Real Penalty App sowie der Helicorsa App ist Pflicht. Ohne diese beiden Apps könnt ihr den Server nicht betreten.

7.1 SimSync

SimSync ist ein Programm mit dem Inhalte für Assetto Corsa geteilt werden können.

Der SimSync der Serie heißt "SimRacingGruppeAW" Es handelt sich hierbei um eine eigene .ini-Datei, die ihr im SimSync per Drop-Down-Menü auswählen könnt, sofern ihr mehrere .ini-Dateien habt.

SimSync sowie die dazugehörige .ini-Datei könnt ihr unter <https://www.sim-racing-gruppe-aw.de/download> herunterladen. Dem Download ist ebenfalls eine Anleitung beigelegt, der ihr entnehmen könnt, was ihr machen müsst, falls ihr noch nicht mit SimSync vertraut seid.

7.2 Content Manager und Custom Shader Patch

Der Content Manager ist ein alternativer Launcher für Assetto Corsa und stellt zusammen mit dem Custom Shader Patch viele neue Funktionen bereit.

Für die Teilnahme benötigt ihr den Custom Shader Patch mindestens in der Version 0.1.46. Ohne diesen könnt ihr auch nicht auf den Server joinen.

7.3 Real Penalty App

Die Real Penalty App muss installiert und in Assetto Corsa in den Einstellungen aktiviert sein (Für den Content Manager lautet der Pfad: Settings / Assetto Corsa / Apps).

Die Real Penalty hilft uns dabei, die Einhaltung der Streckenlimits zu kontrollieren. In allen Sessions wird euch die App dabei optisch und akustisch informieren, ob ihr die Limits überschritten habt.

Im Training wird lediglich eine Warnung auf eurem Bildschirm angezeigt.

In der Qualifikation wird euch automatisch die Rundenzeit der aktuellen Runde gestrichen. Zudem wird euch die App auch die folgende Runde als ungültig geben, solltet ihr innerhalb der letzten Kurven einen Cut eingefahren haben.

Im Rennen gilt folgendes:

- Ihr dürft euch maximal 5 Cuts einfahren
- Mit dem 6. Cut oder einem deutlichen Auslassen einer Kurve bekommt ihr eine Durchfahrts-Strafe.
- Die Einfahrt in die Boxengasse wird überwacht. Ihr müsst an der Einfahrt eine Geschwindigkeit von 80km/h haben. Ansonsten bekommt ihr eine Durchfahrts-Strafe.
- Auch die Boxenausfahrt wird überwacht. Das Befahren der Boxenausfahrtlinie zur Strecke hin führt zu einer Durchfahrts-Strafe.
- Jede Strafe muss innerhalb von 3 Runden abgesessen werden. Solltet ihr eine oder mehrere Strafen bis zu Ende des Rennen nicht abgesessen haben, so wird die Strafe als Zeitstrafe zum Rennergebnis hinzugerechnet.

7.4 Discord

Während der Evnets ist es verpflichtend sich im Sprachchannel des Discordservers zu befinden.

Bitte achtet darauf, dass ihr für die Dauer des Rennens die Push-to-Talk Funktion von Discord aktiviert habt, damit ihr andere nicht ungewollt stört.

Unserem Discordserver könnt ihr unter folgendem Link beitreten:

<https://discord.gg/yyutQM RTPQ>

8. Sportliches Reglement

Generell solltet ihr euch im Zweikampf immer bedacht und fair verhalten. Eine Kollision kostet in der Regel beide Beteiligten viel Zeit.

Die grundlegende Regel im Zweikampf lautet aber: Wenn die Vorderachse des Hintermannes nicht mindestens auf derselben Höhe wie die Hinterachse des Vordermannes ist, dann hat der Vordermann das Recht auf seine Linie und darf die Lücke des Hintermannes schließen. Sobald die Vorderachse des Hintermannes allerdings auf derselben Höhe ist, wie die Hinterachse des Vordermannes, muss dem Hintermann Platz gelassen werden.

Da ihr allerdings aus dem Cockpit heraus nicht genau beurteilen könnt auf welcher Höhe eure Vorderreifen sind, solltet ihr lieber einmal mehr zurückstecken und es bei der nächsten Gelegenheit probieren, anstatt eine Kollision und gegebenenfalls eine Strafe zu riskieren.

Die Streckenbegrenzungen werden durch die Real Penalty App kontrolliert und bei Verstößen auch durch diese bestraft.

Zudem wird durch die Real Penalty App auch die Boxen Ein- und Ausfahrt überwacht. Bei der Einfahrt in die Boxengasse müsst ihr das angegebene Tempolimit beachten und rechtzeitig verlangsamen. An der Boxenausfahrt dürft ihr die Markierung/Linie zur Strecke hin nicht befahren.

8.1 Gentlement Agreement

Es besteht ein Gentlemens Agreement, womit ihr eine Situation direkt auf der Strecke klären könnt. Es entspricht dabei der realen "Give Back Position"-Strafe.

Solltet ihr also auf der Strecke durch einen Fahrfehler oder eine Fehleinschätzung Schuld sein, dass ein anderer Fahrer die Strecke verlassen muss oder Positionen verliert, dann könnt ihr dies durch ein wieder Vorlassen des betroffenen Fahrers korrigieren und das Rennen dann normal fortsetzen.

Somit werden Vorfälle direkt auf der Strecke geklärt und ein möglicher Vorteil direkt zurück gegeben.

Geschädigte Fahrer können dennoch zusätzlich einen Protest einlegen. Sollte der Admin jedoch der Ansicht sein, dass durch das Warten bereits genug "Strafe" erfolgt ist, gäbe es keine weiteren Konsequenzen.

Allgemein möchten wir, dass ihr Respektvoll und fair miteinander auf der Strecke umgeht.

8.2 Proteste

Durch das Verwenden der Real Penalty App werden viele Strafen bereits automatisch und während des Rennens ausgesprochen.

Proteste sind dennoch möglich. Ihr könnt Proteste über den dafür vorgesehenen Nachrichtenkanal auf unserem Discordserver bis 00:00 Uhr am Renntag einreichen.

Die eingegangenen Proteste werden daraufhin in den darauffolgenden Tagen durch die Rennkommission untersucht, bewertet und Fahrer gegebenenfalls bestraft.

Die Rennkommission behält sich das Recht vor auch eigene Proteste gegen Fahrer zu erheben, wenn dieser durch Vergehen aufgefallen ist.

Ein Protest sollte ungefähr diese Form haben:

Protestgegner: Max Mustermann

Zeit/Runde: 36 min Restzeit

Streckenabschnitt: Kurve 4

Grund: Abdrängen mit Folgekontakt

Vergehen können mit Verwarnungen oder einem bis drei Strafpunkten geahndet werden.

Strafpunkte gehen als Minuspunkte mit in die Gesamtwertung ein.

Bei drei Verwarnungen bekommt der Fahrer einen Strafpunkt.

8.3 Rennkommission

Die Rennkommission setzt sich aus Sven Kleinow, Mika Unteroberdörster, Linus Kusch und Max Röhrig zusammen.

Entscheidungen der Rennkommission sind unanfechtbar.

In dem Falle, dass einer der Rennkommissare in einen Protest beteiligt ist, wird dieser aus der Beurteilung herausgenommen.

9. Wertung

Die Punktevergabe erfolgt durch folgende Formel:

$[Anzahl\ Starter\ pro\ Klasse] - [Platzierung] + 1$

Dies ergibt eine Abstufung von je einem Punkt pro Platzierung und es werden dadurch Punkte bis zum letzten Platz vergeben (1 Punkt).

10. Servereinstellungen

Für den Server gelten folgende Einstellungen:

Kraftstoffverbrauch: 100%

Reifenverschleiß: 100%

Schaden: 100% Streckengrip: 100%

Reifenheizdecken: sind aktiviert

11. Einschreibung

Die Einschreibung erfolgt über das Anmeldeformular der Internetseite der SRGAW (<https://www.sim-racing-gruppe-aw.de/>).

Bitte füllt alle erforderlichen Felder aus und prüft die Angaben auf ihre Richtigkeit.

Die benötigten Passwörter bekommt ihr nach gelungener Einschreibung zusammen mit der Bestätigungsmail zugesendet.

Ihr dürft euch auch noch während der laufenden Saison anmelden. Sofern dann noch Starterplätze frei sind dürft ihr dann an den restlichen Rennen teilnehmen.

Bitte achtet darauf, dass ihr in den Namenseinstellungen von Assetto Corsa euren vollständigen Namen angegeben habt. Ansonsten kann es zu Problemen mit dem sTracker kommen und eure Qualifikationszeiten können eventuell nicht richtig gewertet werden.

11.1 Anzahl der Startplätze

Das Fahrerfeld besteht aus maximal 30 Plätzen.

Sollte es mehr als 30 Anmeldungen geben, kommen diese Fahrer auf eine Warteliste. Es gilt, wer früher meldet wird eher an den Rennen teilnehmen.

Sollte es dann am Renntag Absagen geben, rutschen die Fahrer entsprechend dieser Warteliste temporär auf und können Punkte sammeln.

Sollte ein Fahrer aus der Meisterschaft ausscheiden, wird dieser Platz mit dem ersten Fahrer der Warteliste gefüllt.

11.2 Absagen für ein Event

Wenn ein Fahrer an einem Event nicht teilnehmen kann, so muss er sich im Vorfeld bei uns abgemeldet haben. Dies gilt für alle in die Serie eingeschriebenen Fahrer, egal ob bestätigter Fahrer oder Fahrer auf der Warteliste.

Bei unentschuldigtem Fehlen bekommt der Fahrer 5 Strafpunkte.

12. Livestreams

Wir werden unsere Rennen Live auf YouTube und Twitch übertragen.

Den Link zum jeweiligen Stream werden wir euch kurz vor dem Rennen über Discord mitteilen.

Wir, die Sim Racing Gruppe AW und die Sim Racing Verantwortlichen des MSC Wahlscheid, wünschen euch viel Spaß und Erfolg bei unserer Serie.
Bitte geht miteinander immer fair und respektvoll um, auf sowie auch neben der Strecke.

Mit motorsportlichen Grüßen

Sven, Andre, Stefan, Mika, Linus und Max

<https://www.msc-wahlscheid.de/>

<https://www.sim-racing-gruppe-aw.de/>

<https://www.facebook.com/Sim-Racing-Gruppe-AW-105182944565765>

<https://discord.gg/yyutQM RTPQ> (Discordserver des MSC Wahlscheid)

<https://discord.gg/bsrWr2dVgD> (Discordserver der SRGAW)

<https://www.youtube.com/channel/UCGsJEg3C7OKLWA8HMCDsMcQ>

<https://www.twitch.tv/simracinggruppeaw>

https://www.instagram.com/sim_racing_gruppe_aw/

