

Slow-Mover Regelwerk

1. Allgemeines

- **Artikel A1** - Grundlagen der Slow-Mover
- **Artikel A2** - Verhaltenscodex / Gentlemen's Agreement
- **Artikel A3** - Ausdrucksweise
- **Artikel A4** - Fahrverhalten
- **Artikel A5** - Funkdisziplin
- **Artikel A6** - Internetverbindung

2. Organisatorisches

- **Artikel B1** - Veranstaltungsablauf Ranglisten-Event
- **Artikel B2** - An- bzw. Abmeldung
- **Artikel B3** - Lobbyeinstellungen
- **Artikel B4** - Zulässige Strecken / Bedingungen
- **Artikel B5** - Punktesystem
- **Artikel B6** - Störungen / Diskonnektivität / Neustart
- **Artikel B6a** - System-Probleme
- **Artikel B6b** - Individuelle-Probleme

3. Reglement - Rennen

- **Artikel C1** - Einhalten der Regeln
- **Artikel C2** - Wiedereinordnen auf der Strecke
- **Artikel C3** - Einsatz der Lichthupe / Abblendlichtes
- **Artikel C4** - Überrundungen
- **Artikel C5** - Grid-Start im Hauptrennen
- **Artikel C6** - Boxenstopp-Pflicht im Hauptrennen

4. Rennleitung – Strafen

- **Artikel D1** - Aufgaben, Rechte und Pflichten der Rennleitung
- **Artikel D2** - Zusammensetzung der Rennleitung u. Rennkommissare
- **Artikel D3** - Fristen zur Meldung zu bewertender Situationen
- **Artikel D4** - Strafen-Katalog

1. Allgemeines

Artikel A1 – Grundlagen der Slow-Mover

Die Slow-Mover sind eine Organisation ohne monetäre Interessen oder dem Streben Gewinne zu erzielen. Es handelt sich ausschließlich um einen Zusammenschluss von Personen die auf Freizeit basierend Rennsport betreiben. Den interessierten Fahrern wird eine virtuelle Plattform zur Verfügung gestellt um dort Racing zu betreiben.

Die Teilnahme an den Onlineveranstaltungen sind für die Teilnehmer unentgeltlich, sowie es für Erfolge keine monetäre Ausschüttung gibt.

Artikel A2 – Verhaltenskodex / Gentlemen Agreement

An alle Mitglieder und Teilnehmer wird der Anspruch erhoben, sich fair und angemessen zu Verhalten und zu kommunizieren.

Das Aufeinandertreffen im PlayStation Network bzw. in den Lobbys würfelt begeisterte Motorsportler jeglicher Herkunft, Hautfarbe, Religion, Ansichten und Meinungen zusammen.

Als Voraussetzung für ein gutes Miteinander ist der respektvolle Umgang unter den Teilnehmern unabdingbar und als selbstverständlich vorausgesetzt.

Artikel A3 – Ausdrucksweise

Es ist ausdrücklich erwünscht Spaß in den Lobbys zu haben! Grundsätzlich unerwünscht sind persönliche Beleidigungen, die sich gegen Teilnehmer richten.

Fehlverhalten wird mindestens mit Verwarnung bis hin zum Bannen jeglicher Aktivitäten mit der Slow-Movern sanktioniert. Das Strafmaß wird durch die Rennleitung und Organisation in enger Abstimmung festgelegt.

Artikel A4 – Fahrverhalten

Absichtliches Rammen, auf Jemanden warten, um ihn eine Runde später abzuschließen oder absichtliches Abstellen des Autos als Hindernis auf der Strecke sind untersagt.

Fehlverhalten wird mindestens mit Verwarnung bis hin zum Bannen jeglicher Aktivitäten mit den Slow Movern sanktioniert. Das Strafmaß wird durch die Rennleitung und Organisation in enger Abstimmung festgelegt.

Artikel A5 – Funkdisziplin

Während des Qualifying und der Rennen herrscht absolute Funkstille. In den offiziellen punkte-relevanten Veranstaltungen ein **MUSS!**

Hierbei ist das Headset auf lautlos zu stellen oder wenn nötig in Gänze abzuschalten. In vorgelagerten Trainingssessions kann diese Regel mit Einverständnis aller Teilnehmer aufgehoben werden.

Artikel A6 – Internetverbindung

Eine reibungslos funktionierende Netzwerkverbindung ist für einen störungsfreien Ablauf jeglicher Aktivitäten unabdingbar.

Aufgrund vergangener Erfahrungen wird empfohlen, die Verbindung mit einem LAN Kabel herzustellen, um so keine Störungen zu verursachen.

Jeder Teilnehmer hat entsprechend für die notwendigen Voraussetzungen zu sorgen.

2. Organisatorisches

Artikel B1 – Veranstaltungsablauf Ranglistenrennen

Aktuell sind die Ranglisten-Events für Sonntag 18:30 Uhr aller zwei Wochen eingeplant. Die Teilnahme an vorherigen Trainings an diesem Tag ist keine Pflicht für die anschließende Qualifikation.

ca. 18:00 Uhr - Warm Up SR & Briefing	ca. 30 Minuten
ca. 18:30 Uhr - Qualifikation	ca. 10 - 15 Minuten
ca. 18:50 Uhr - Sprintrennen	30 km bzw. 15 Min.
ca. 19:05 Uhr - Pause & Warm Up HR	ca.15 Minuten
ca. 19:20 Uhr - Hauptrennen	ca. 45 - 60 Minuten
ca. 20:15 Uhr - Nachbesprechung	ca. 30 Minuten

Artikel B2 – An- / Abmeldung zu Events

Aktive Slow-Mover sind verpflichtet sich für anstehende Ranglisten-Events anzumelden bzw. abzumelden.

Dieses Vorgehen hat rein organisatorische Gründe. Dadurch wird eine plausible Organisation in Gänze, sowie ein reibungsloser Ablauf der Veranstaltung gewährleistet.

Fristen:

Anmeldungen / Abmeldungen zu anstehenden Ranglisten-Events sind **bis 24 Stunden vor Beginn der Qualifikation** einzutragen. Hierfür ist auf der Homepage der Reiter „Ranglisten-Event“ ► „Einschreibung“ vorgesehen.

Aktuell finden die Ranglisten-Events Sonntags statt. Somit muss die Einschreibung **bis Samstag 18:30 Uhr** tags zuvor erfolgen.

Bei Nichteinhaltung dieser Frist erfolgt eine Zeitstrafe entsprechend Artikel D4.

Artikel B3 – Einstellungen Lobby

Die exakten Einstellungen der Lobby sind von der Slow-Mover Homepage zu entnehmen bzw. können in den Trainingssessions gespeichert werden.

Dort sind alle relevanten Einstellfaktoren wie Strecke, Wagenklasse, Wetterbedingungen, Startzeit / Zeitverlauf, Reifenverschleiß und Benzinverbrauch hinterlegt.

Die Lobby ist am Eventtag durch die Rennleitung zu erstellen.

Artikel B4 – Zulässige Strecken

Die Auswahl der Strecke trifft derjenige Teilnehmer, der zur Renngestaltung eines Ranglisten- Events ausgewählt wurde.

Erlaubt sind hierbei alle Strecken, die Gran Turismo 7 beinhaltet und als Eventtauglich von der Rennleitung eingestuft werden.

Auch darf der „Event-Gestalter“ Wetterbedingungen u. Fahrzeugklasse bestimmen.

Slow-Mover Regelwerk

Artikel B5 – Punktesystem

Eventpunkte werden erst ab einer absolvierten Renndistanz von **mindestens 50%** vergeben.

Sprintrennen (Lauf 1 / ca. 30 km):

1. Platz	=	16 Punkte
2. Platz	=	15 Punkte
3. Platz	=	14 Punkte
4. Platz	=	13 Punkte
5. Platz	=	12 Punkte
6. Platz	=	11 Punkte
7. Platz	=	10 Punkte
8. Platz	=	9 Punkte
9. Platz	=	8 Punkte
10. Platz	=	7 Punkte
11. Platz	=	6 Punkte
12. Platz	=	5 Punkte
13. Platz	=	4 Punkte
14. Platz	=	3 Punkte
15. Platz	=	2 Punkte
16. Platz	=	1 Punkt

Hauptrennen (Lauf 2 / ca. 45 - 60 Minuten):

1. Platz	=	25 Punkte
2. Platz	=	23 Punkte
3. Platz	=	21 Punkte
4. Platz	=	19 Punkte
5. Platz	=	17 Punkte
6. Platz	=	15 Punkte
7. Platz	=	14 Punkte
8. Platz	=	13 Punkte
9. Platz	=	12 Punkte
10. Platz	=	11 Punkte
11. Platz	=	10 Punkte
12. Platz	=	9 Punkte
13. Platz	=	8 Punkte
14. Platz	=	7 Punkte
15. Platz	=	6 Punkte
16. Platz	=	5 Punkte

+ 1 Punkt für die schnellste Runde im Hauptrennen.

Artikel B6 – Rennlobby: Störungen / Diskonnektivität / Neustart

In einer virtuellen Gamelandschaft kann es zu Störungen der Rennlobby aufgrund vielschichtiger Probleme kommen.

Es können Server des Spiels bzw. PSN überlastet sein, die allgemeine Internetleitung verschiedener Anbieter Dysfunktionen aufweisen oder auch individuelle Störungen eines einzelnen Fahrers an Rennabenden vorkommen.

Um eine Endlosschleife von Neustarts zu verhindern, werden unten stehend folgende Regeln und Rahmenbedingungen vorgegeben.

Artikel B6a – System Probleme:

Bei auffällig vielen Störungen von mindestens zwei Teilnehmern muss die Rennleitung entscheiden (wenn möglich vor Start der Rennen / des Events), ob das Rennen / Event stattfinden sollte oder auf einen alternativen Termin verschoben wird.

Auch Wiederholungen von Sessions an diesem Eventdatum sind Ermessenssache der Rennleitung. Entscheidungen müssen neutral und unparteiisch getroffen werden.

Artikel B6b – Individuelle Probleme:

Qualifying:

Wird während einer Qualifying-Session **ein** Teilnehmer aus der Lobby getrennt und derjenige kann der Lobby nicht mehr beitreten, so wird das Qualifying abgebrochen und einmal neu gestartet.

Bei nochmaliger Trennung des **gleichen** Teilnehmers wird das Qualifying **nicht** mehr abgebrochen. Sollte der Teilnehmer die Qualifying-Session aufgrund Zeiteinschränkung nicht mehr betreten können, so kann er auch nicht mehr am Sprintrennen teilnehmen, da das Sprintrennen ohne Pause im Anschluss an das Qualifying durchgeführt wird.

Bei Störungen **mehrerer** Teilnehmer bitte siehe Artikel B6a.

Slow-Mover Regelwerk

Sprintrennen:

Wird **ein** Teilnehmer während der Ladephase von Qualifying-Session zu Sprintrennen oder im Sprintrennen getrennt, so wird das Rennen nicht abgebrochen und derjenige Teilnehmer wird als letzter des Sprintrennens gewertet. Eine weitere Teilnahme am Event ist erst wieder zum Hauptrennen möglich.

Bei Störungen **mehrerer** Teilnehmer bitte siehe *Artikel B6a*.

Hauptrennen:

Wird **ein** Teilnehmer im Hauptrennen, während der ersten drei (**SEINER**) Runden getrennt (Einführungsrunde + zwei Rennrunden), so wird das Hauptrennen abgebrochen und in der ursprünglichen Aufstellung **einmal** neu gestartet.

Bei Störungen **mehrerer** Teilnehmer bitte siehe *Artikel B6a*.

Mehrfache Störungen bei einem Fahrer:

Ist ein Teilnehmer sowohl in der Qualifying-Session, als auch im Sprintrennen jeweils einmal getrennt worden, so kann er durch die Rennleitung an der Teilnahme zum Hauptrennen an die letzte Position gesetzt oder ganz ausgeschlossen werden.

Sollte derselbe Teilnehmer erneut getrennt werden, so wird das Rennen nicht neu gestartet, auch wenn er sich innerhalb **SEINER** ersten drei Runden (Einführungsrunde + zwei Rennrunden) befindet.

3. Regelment – Rennen

Artikel C1 – Einhaltung von Regeln

Grundsätzlich wird von den Teilnehmern an den Events der Slow Mover das Einhalten der durch die Rennleitung und in dieser Satzung stehenden Regeln erwartet.

Falls ein Thema existiert, dass einem Fahrer einen massiven und zweifelhaften Vorsprung gegenüber dem restlichen Feld bietet und weder durch die Rennleitung bekannt gegeben noch Bestandteil dieser Satzung ist, wird es dadurch nicht automatisch legal.

Dies wäre dann ein Teil des Gentlemen Agreements und durch den betroffenen Fahrer an die Rennleitung zu melden. (Beispielsweise Abkürzungen, Lücken im System, etc.)

Artikel C2 – Wiedereinordnen auf der Strecke

Sollte sich ein Fahrer beim Start oder im Verlauf des Rennens drehen, die Strecke blockieren oder verlassen, so hat er im ersten Moment so stehen zu bleiben, wo er sich gerade befindet.

Um Kollisionen und evtl. daraus resultierende Schäden zu verhindern, muss er nachfolgende Piloten passieren lassen. Die Rückpositionierung des Fahrzeuges bzw. zurückkommen auf die Strecke darf erfolgen, sobald keine Gefahr für das restliche Feld besteht.

Artikel C3 – Einsatz der Lichthupe / des Abblendlichtes

Der Einsatz der Lichthupe und des Abblendlichtes ist keine Pflicht, jedoch empfehlenswert.

Das Abblendlicht dient dazu anzuzeigen, dass sich der Fahrer auf einer gezeiteten, schnellen Runde befindet. So können die restlichen Fahrer dies anhand des Lichtes exakt identifizieren und den Piloten ggf. überholen lassen. Diese freiwillige Regel wird ausgesetzt, sobald nachts oder bei schlechter Sicht / schlechtem Wetter gefahren wird.

Üblicherweise betrifft diese freiwillige Regel die Trainings und das Qualifying. Die offiziellen Rennen bleiben davon unberührt.

Die Lichthupe dient als Werkzeug zur Verbesserung der Sicherheit in nachfolgenden Situationen:

Freies Training:

Ist ein Fahrer auf einer schnellen Runde, so kann er die Lichthupe bei Fahrzeugen, die die Box verlassen haben oder nicht auf einer gezeiteten, schnellen Runde sind zum Einsatz bringen. Damit signalisiert er sein Vorhaben und hilft dem vor ihm fahrenden Piloten die Situation besser zu erkennen.

Der Pilot, der überholt wird, sollte eine geeignete Stelle dafür auswählen. Abzuraten ist ein Vorbeilassen in Kurven und Schikanen. Zu empfehlen sind anschließende Geraden, um entsprechend die Ideallinie zu verlassen und **DANN** das Tempo zu verringern. Bitte die Reihenfolge beachten. Nicht erst Tempo drosseln und dann die Ideallinie verlassen. Ansonsten besteht erhöhte Unfallgefahr für den nachfolgenden Verkehr.

Diese freiwillige Regel ist Bestandteil des Gentlemen-Agreement.

Qualifying:

Hier gilt grundsätzlich das Gleiche wie im freien Training. Ist ein Fahrer auf einer schnellen Runde, so kann er die Lichthupe bei Fahrzeugen, die die Box verlassen haben oder nicht auf einer gezeiteten, schnellen Runde sind zum Einsatz bringen. Damit signalisiert er sein Vorhaben und hilft dem vor ihm fahrenden Piloten die Situation besser zu erkennen.

Slow-Mover Regelwerk

Sollte sich der vordere und gleichzeitig langsamere Pilot ebenfalls auf einer gezeiteten, schnellen Runde befinden, so ist er nicht in der Pflicht, Platz zu machen. Falls jedoch absehbar ist, dass eine bereits bestehende Zeit in der aktuellen Runde nicht verbessert wird, so ist es fair, dem Nachfolgenden ohne Hindernisse Platz zu machen.

Der Pilot, der überholt wird, sollte eine geeignete Stelle dafür auswählen. Abzuraten ist ein Vorbeilassen in Kurven und Schikanen. Zu empfehlen sind anschließende Geraden, um entsprechend die Ideallinie zu verlassen und **DANN** das Tempo zu verringern. Bitte die Reihenfolge beachten. Nicht erst Tempo drosseln und dann die Ideallinie verlassen. Ansonsten besteht erhöhte Unfallgefahr für den nachfolgenden Verkehr.

Diese freiwillige Regel ist Bestandteil des Gentlemen-Agreement.

Rennen:

Ein Nutzen der Lichthupe / des Abblendlichtes während der Rennen ist nicht untersagt. Die Lichthupe kann zur Anzeige bei Überrundungen hilfreich sein.

Darüber hinaus ist eine weitere Verwendung der Lichthupe für andere Zwecke nicht untersagt.

Artikel C4 – Überrundungen

Kommt es im Rennen zu Überrundungen, so muss der langsamere, zu überrundende Pilot die Überrundung möglichst innerhalb von drei Kurven zulassen.

Dabei wird die Ideallinie verlassen und **DANN** das Tempo verringern! Sollten sich hinter dem Piloten, der zum Überrunden ansetzt, weitere Piloten im kurzen Abstand dahinter befinden, so MUSS der Überrundete diese Piloten ebenfalls überholen lassen.

Alle Fahrer sind verpflichtet sich über Ihre Position im Rennen über die HUD Positionsliste zu informieren, um so eine potenzielle Überrundung zu erkennen. Gleichzeitig kann durch GT7 automatisch eine Blaue Flagge im HUD eingeblendet werden.

Der Pilot, der überholt wird, sollte eine geeignete Stelle dafür auswählen. Abzuraten ist ein Vorbeilassen in Kurven und Schikanen. Zu empfehlen sind anschließende Geraden.

Artikel C5 – Grid Start (fliegender Start) Hauptrennen

Die Startplatzierungen im Hauptrennen ergeben sich durch die umgekehrte Reihenfolge des Zieleinlaufs des Sprintrennens. Der Letztplatzierte des Sprintrennens, somit der Erstplatzierte des Hauptrennens.

In GT7 wird der von der Simulation vorgegebene fliegende Start im Hauptrennen zunächst nach GT7 Vorgaben durchgeführt. Nach dem Überqueren der Startlinie beginnt die Einführungsrunde und Formation im Slow-Mover Grid.

Es wird eine Gasse gebildet in dem alle Fahrzeuge ihr Tempo kontrolliert reduzieren und sich jeweils auf Ihrer Streckenseite an den Streckenrand orientieren. Eine konstante Geschwindigkeit wird jetzt vom Grid beibehalten. Die Rennleitung gibt die Startpositionen und Fahrernamen von vorne nach hinten über den Sprachchat bekannt.

Das erst platzierte Fahrzeug führt das Feld bis zum Sammelpunkt in Form einer „Perlenkette“ mit **ca. 100 bis 120 km/h** an.

Die Rennleitung wird vor den Rennen den Punkt bekanntgeben, an dem der Erstplatzierte anfängt die Geschwindigkeit auf **80-90 km/h** (Änderungen durch die Rennleitung vorbehalten) zu reduzieren. Währenddessen wird das Teilnehmerfeld „eingesammelt“ und es bildet sich die Grid Aufstellung (Startreihenfolge wird durch Rennleitung bekanntgegeben).

Im Formationsflug (zu zweit nebeneinander) wird absolute Disziplin vorausgesetzt. Der Erstplatzierte gibt die Beschleunigung ab der festgelegten Zone vor Start dieser Zone wird durch die Rennleitung vor dem Rennen festgelegt.

Sobald der Erstplatzierte Vollgas beschleunigt bzw. offensichtlich beschleunigt, ist das Rennen freigegeben und das Überholverbot aufgehoben.

Auch hier gilt absolute Disziplin und der Satz: „Das Rennen wird nicht in der ersten Kurve entschieden!“

Sollte der Erstplatzierte nicht in der vorgegebenen Zone beschleunigen, so ist **ab überschreiten der Start-/Ziellinie** durch den Erstplatzierten das Überholverbot aufgehoben und das Feld darf beschleunigen. Dann ist das Rennen eröffnet!

Im 2. Freien Training direkt vor dem Hauptrennen werden Sammelpunkt und Beschleunigungszone von der Rennleitung definiert und auf der Strecke gezeigt. Alle Fahrer sind **verpflichtet** bei dieser Unterweisung teilzunehmen, indem Sie Ihre Kamera auf die Rennleitung schalten.

Artikel C6 – Boxenstopp-Pflicht im Hauptrennen

In den GT7 Events darf erst nach dem 1/3 der Renndistanz in die Box gefahren werden um die Pflichtreifen zu wechseln.

Wer jedoch außerhalb bzw. vor dem Boxenstopp-Fenster einen Schaden am Auto hat, darf diesen sofern nötig sofort beseitigen inkl. Reifenwechsel.

Damit ist die Boxenstopp-Pflicht eingelöst.

4. Rennleitung - Strafen

Artikel D1 – Aufgaben, Rechte und Pflichten

Folgende Aufgaben, Rechte und Pflichten sind in der Zuständigkeit des Gremiums der **Rennleitung und Rennkommissare**:

- Überprüfen / Testen / Freigeben der Vorschläge von Teilnehmern zu Strecken- / Fahrzeugkombinationen für Ranglistenevents
- Festlegen der Zonen für den Grid-Start im Hauptrennen

Rennkommissare:

- Überwachen der Einhaltung aufgestellter Regeln, Track-Limits, etc. und Aussprechen eventueller Konsequenzen.
- Aus- und Bewertung der Wiederholungsvideos aus den Ranglistenrennen und ggf. Aussprechen eventueller Konsequenzen.

Artikel D2 – Zusammensetzung der Rennleitung und Rennkommissare

Im Gremium der Rennleitung sind drei feste Rennkommissare der Slow Mover installiert oder werden nach einem Event von der Rennleitung gewählt / bestimmt. Durch die Ungerade Anzahl ist eine Entscheidungsfindung garantiert.

Sollte ein Mitglied dieser Kommission selbst an einer Situation beteiligt sein, so werden entsprechend der Anzahl diese Mitglieder durch externe Berater zum Beurteilen der entsprechenden Szene ersetzt.

Artikel D3 – Fristen zur Meldung zu bewertenden Situationen

Grundsätzlich wird die Rennleitung aktiv falls ein Teilnehmer eine Situation die zu bewerten ist einreicht. Dies sollte optimaler Weise mit einem Video der entsprechenden Szene aus verschiedenen Perspektiven und Autos geschehen. Mindestens die Zeit in der Wiederholung muss durch den Teilnehmer genannt werden, um die Szene entsprechend lokalisieren und bewerten zu können.

Die entsprechenden Szenen, die daran Beteiligten und die Konsequenzen sind auf der Homepage unter dem Reiter „**Under Investigation**“ in tabellarische Form hinterlegt.

Frist: Die Abgabe kann bis einschließlich Samstag nach den jeweiligen Rennsonntagen erfolgen. Szenen die später eingereicht werden, sind nicht mehr zulässig, es sei denn, es ist mit der Rennleitung abgesprochen.

Artikel D4 – Strafen Katalog

Grundsätzlich liegt das Festlegen von Strafen im Aufgabenbereich der Rennleitung. Diese hat eingereichte Szenen mit Augenmaß zu beurteilen und sich mit den anderen Mitgliedern auszutauschen. Je nach Schwere der Schuld kann die Strafe bei einer Verwarnung anfangen und mit Strafsekunden auf das nächste Hauptrennen aufhören. Auch ein Bannen von Teilnehmern für Events ist möglich. Die Höhe der Strafe für individuelle Szenen wird über die Meldetabelle auf der Homepage bekannt gegeben.

Bei den Strafen, bei denen eindeutig ein Überschreiten von vorgegebenen Regeln missachtet wurde, ist der nachfolgend aufgeführte Strafen Katalog anzuwenden. Alle Strafen treten bei der nächsten Event-Teilnahme in Kraft. Strafen verjähren nicht automatisch, können aber durch die Rennleitung aufgehoben werden.

Einreichen das was Untersucht werden soll, bis Mittwoch 20Uhr nach dem letzten Event.

Form der Einreichung: - wer reicht etwas ein (Fahrer vs. Fahrer)

- Sprintrennen o. Hauptrennen

- in welcher Runde ist es passiert

Untersucht wird nicht nur der Vorfall allein, sondern vom Beschuldigten 5 Runden vor und 5 Runde nach dem Vorfall, um daraus zu schließen ob es ein einzel- Vorfall ist, oder schon vorher oder hinterher rücksichtslos gefahren wurde. Ist dies ein Einzelfall, so wird entschieden nach schwere des Vergehens, ist das Vergehen ein Einzelfall oder klar erkennbar, das alles Unternommen wurde das Unglück abzuwenden, so bleibt es bei einer Verwarnung. Sehen wir eine besondere Schwere der Schuld beim Verursacher so entfällt die Verwarnung.

Slow-Mover Regelwerk

Katalog:

Boxen Einfahrt / Ausfahrt

Missachtung der auf dem Asphalt platzierten Linien.

Strafe: Wird von Gran Turismo 7 selbst verhängt

Unsicheres fahren oder zurückkommen!

Gefährliches zurückfahren auf die Strecke.

Zu keiner Zeit darf ein Auto unnötig langsam, unberechenbar oder auf eine Weise gefahren werden, die für andere Fahrer potenziell gefährlich sein könnte.

Strafe: +30 Sekunden (auf das nächste Hauptrennen)

Pflichtboxenstopp mit Reifenwechsel!

Wer in die Box fährt aber die Reifen nicht wechselt!

Strafe: Wird von Gran Turismo 7 selbst verhängt.

Wer trotz Pflichtboxenstopp nicht in die Box fährt!

Strafe: Wird von Gran Turismo 7 selbst verhängt.

Vorsätzliches Abstellen des Rennfahrzeugs im Sprintrennen / Hauptrennen

Vorsätzlichem Abstellen des Rennfahrzeugs während des Rennens am Streckenrand sowie vorzeitiges Verlassen der Lobby.

Strafe: Letzter Startplatz (beim nächsten Hauptrennen)

Frist zur Anmeldung / Abmeldung zum Ranglistenevent missachtet

Beim ersten Verstoß bekommt der Teilnehmer eine Verwarnung. Sollte der Fahrer innerhalb der 5 nächsten Events ein weiteres mal sich weder An- oder Abmelden so bekommt er auf das nächste Hauptrennen in dem er Teilnimmt eine +10 Sekunden Zeitstrafe.

Regelwidriges Verhalten bei Überrundungen

Strafe: +30 Sekunden (auf das nächste Hauptrennen)

Verwarnungen

Die Rennleitung hat die Möglichkeit als Strafe eine Verwarnung an einen Teilnehmer auszusprechen. Im ersten Moment hat dies keine Konsequenzen. Sollte der betroffene Pilot jedoch an zwei hintereinander gewerteten Ranglistenevents eine Verwarnung zur gleichen Thematik erhalten, so hat dies Folgen.

Strafe: + 5 Sekunden bis +15 Sekunden für besonders schwere vergehen (auf das nächste Hauptrennen)