



Reglement ENDUCup 2019 – 12h Mugello

Inhaltsverzeichnis:

1. Eventinformationen
2. Balance of Performance
3. Fahrzeugdesign
4. Training / Pre-Qualifikation / Testrennen
5. Qualifying / One-Shot Qualifying
6. Rennen & Boxenstops
7. Rennleitung & Strafen
8. höhere Gewalt
9. Livestream
10. Anmerkungen

1. Eventinformation

Termine und Deadlines und allgemeine Informationen:

Skinabgabe:	Sonntag, 20.10.2019, 22:00 Uhr
Warmup:	Freitag, 25.10.2019, 18:00 Uhr, 120 Minuten
Qualifying:	Freitag, 25.10.2019, 20:00 Uhr, 60 Minuten
One Shot:	Freitag, 25.10.2019, 21:15 Uhr, 15 Minuten
Rennen:	Samstag, 26.10.2019, 10:00 Uhr, 12 Stunden

Strecke:	Autodromo Internazionale del Mugello, Italien	
Startplätze:	30	
Wetter:	20°C, leicht bewölkt	
Zeit Multiplikator:	2x	
Fahrzeuge:		
Klasse 1:	BMW M3 GT2	(Startnummernblock 100 – 199)
	Ferrari 458 GT2	(Startnummernblock 100 – 199)
	Chevrolet Corvette C7R	(Startnummernblock 100 – 199)
	Porsche 911 RSR	(Startnummernblock 100 – 199)
Klasse 2:	Lamborghini Huracan ST	(Startnummernblock 200 – 299)
	Porsche 911 GT3 CUP	(Startnummernblock 200 – 299)
Renndauer:	12 Stunden (Multiplikator 2x, um 24h zu simulieren)	
Reifenverschleiß:	100%	
Kraftstoffverbrauch:	100%	
Schadenssimulation:	80%	
Fahrhilfen:	Factory Wert aus Assetto Corsa	
Stabilitätskontrolle:	Deaktiviert	
Reifenheizdecken:	Aktiviert	
Lichtpflicht:	Scheinwerfer müssen bei der Qualifikation und im Rennen eingeschaltet sein.	
Teamgröße:	mindestens zwei, maximal drei Fahrer	
Fahrernamen:	Realnamen oder real klingende Namen	

Trainings und Fahrzeugfindungsserver:	ENDUCup 2019 – 12h Mugello
Benötigte Mods:	via SimSync

Teilnahmekosten: Das Event ist für alle Teilnehmer kostenlos.

2. Balance of Performance

Die Rennleitung behält sich vor bis zum Ende der Pre-Qualifikation Änderungen vorzunehmen. Die Autos wurden teilweise angepasst, um von der Performance näher zusammenzurücken. An allen Fahrzeugen wurde die Tankgröße angepasst damit kein Fixed Setup nötig ist.

Aktuelle BoP:	Restriktor	Ballast	Tankvolumen
BMW M3 GT2			91l (~40 Runden)
Ferrari 458 GT2			102l (~40 Runden)
Chevrolet Corvette C7R	10%		103l (~40 Runden)
Porsche 911 RSR	10%		90l (~40 Runden)
Lamborghini Huracan ST			93l (~40 Runden)
Porsche 911 GT3 Cup			93l (~40 Runden)

3. Fahrzeugdesign

Es werden Templates für die drei Fahrzeuge zur Verfügung gestellt auf denen die Nummerntafeln bereits vorgegeben sind. Diese dürfen nicht verändert werden.

Die maximale Auflösung beträgt 2048x2048px. Skins sind auf ein Minimum zu reduzieren.
Erlaubt ist die Abgabe von: Fahrzeugdesign, Felgendesign, Boxencrew und Boxentafel.
Nicht erlaubt demnach alles andere wie Helme, Fahreranzug etc.

Frontscheinwerfer dürfen eine Lichtfarbe von 2700 Kelvin (Halogenscheinwerfer) bis 6000 Kelvin (Xenonscheinwerfer) haben. Andere Farben wie Rot, Grün, Blau etc. sind nicht zugelassen.
Heckleuchten dürfen nicht bearbeitet werden und sind im Original zu verwenden.

Nicht erlaubt: rassistische, sexistische, vulgäre, beleidigende, religiöse und politische Statements, Designs oder Bilder.

Jeder Skin wird vor der Zulassung geprüft.

Fertige Skins sind per E-Mail an orga@enducup.de zu senden mit Bezug auf das Team und die Startnummer.

4. Training / Pre-Qualifikation / Testrennen

Der Trainingsserver bzw. Pre-Qualifikationsserver werden ab dem 01.08.2019 online geschaltet.
Dieser dient zur Fahrzeugfindung, zum Setupbau und allgemeinen Training. Weiterhin läuft hier bis zum 29.09.2019 22:00 Uhr ebenfalls die Pre-Qualifikation.

Durch die Pre-Qualifikation möchten wir sicherstellen, dass jeder Fahrer ein Mindestmaß an Training auf der Rennstrecke und mit den Fahrzeugen bzw. dem Einsatzfahrzeug vorweisen kann.

Um zur Qualifikation und zum Rennen zugelassen zu werden muss jeder Fahrer 35 Pflichtrunden absolvieren. Je nach Fahrzeugklasse ist das eine Fahrzeit von ~60 Minuten, die als Training in zwei Monaten geleistet werden muss und dient der Sicherheit aller am Renntag.

Ab dem 29.09.2019 22:30 Uhr wird der Server mit Entry List sowie den eingereichten Skins gestartet.
Dieser dient weiterhin zum Training und zum Testen ob alle Fahrer joinen können. Dies ist durch die Fahrer eigenständig zu überprüfen. Fehler sind der Rennleitung vor Beginn des Qualifyings zu melden. Hier werden nach und nach immer mehr Skins hinzugefügt und über den Sync verteilt.

Ein Testrennen findet am Sonntag 13.10.2019 statt.

5. Qualifying / One-Shot Qualifying

Der Qualifyingserver startet am 25.10.2019 mit einer 120-minütigen Warmupphase. Anschließend folgt das Qualifying über 60 Minuten. Hier haben alle Teams die Möglichkeit ihre Zeit zu setzen. Das Ergebnis des Qualifyings bestimmt die Startreihenfolge der Positionen 11-32. Fahrerwechsel während des Qualifyings sind erlaubt.

Die Top 10 aus dem ersten Qualifying nehmen am One-Shot Qualifying teil und fahren somit die Startreihenfolge der ersten 10 Plätze aus. Hier hat jeder Fahrer genau eine Runde zur Verfügung, um seine Zeit zu setzen.

Die Fahrzeuge werden im Abstand von 8 Sekunden auf die Strecke gerufen. Die Outlap ist zügig zu fahren, um die Abstände zwischen den Fahrzeugen zu gewährleisten, absichtliches Trödeln und damit Blockieren anderer Fahrer wird mit der letzten Startposition am Renntag bestraft.

Der Fahrer hat nun genau eine Runde zur Verfügung, um eine gültige Zeit zu setzen. Gelingt dies nicht, so startet dieses Team von Position 10 ins Rennen. Sollten mehrere Fahrer nicht in der Lage sein eine gültige Zeit zu setzen so wird die Rundenzeit aus dem vorhergegangenen Qualifying verglichen. Die langsamste Zeit steht auf Platz 10, der nächst Schnellere auf 9 usw.

Es ist im gesamten Qualifying rücksichtsvoll zu fahren. Unnötiges Blockieren und Behindern ist zu unterlassen und kann bestraft werden.

Es gilt ESC-Verbot. Ausnahme: Ein Fahrzeug ist so beschädigt das es nicht mehr aus eigener Kraft in die Box fahren kann. Hier muss das Fahrzeug via ESC in die Box gesetzt werden. Ein erneutes Rausfahren, um weiter am Qualifying teilzunehmen ist jedoch untersagt.

6. Rennen & Boxenstops

Das Rennen startet am 26.10.2019 mit einem fliegenden Start nach einer Formationsrunde. Die Fahrer werden einzeln aus der Box und zum Safetycar gerufen. Die Dauer beträgt 12 Stunden. Der Zeitmultiplikator wird auf 2x gestellt, sodass 24h simuliert werden. Durch den Einsatz des SOL Mod werden die Fahrer sowie der Livestream einen kompletten Tag – Nacht – Tag Zyklus durchfahren.

Es ist jedem Nutzer freigestellt den SOL Mod zu nutzen. Der Stream wird diesen in jedem Fall aktiviert haben.

Bei einem Boxenstop, dabei spielt es keine Rolle ob Fahrerwechsel oder nicht, ist eine Aufenthaltszeit von 120 Sekunden zwischen Boxeneinfahrtslinie und Boxenausfahrtslinie zu beachten. Diese Zeiten werden durch die Rennleitung überprüft. Bei Unterschreitung der Aufenthaltszeit wird das betroffene Fahrzeug in die Box gerufen, um die Zeit in der Penalty Zone nachzuholen.

Es wird eine Streckenversion erstellt, in der alle Boxenplätze hinter der Start/Ziel Linie sind. Weiterhin wird diese Version im zweiten Streckenabschnitt weitere Streckenlichter erhalten damit es dort für die Fahrer und den Stream nicht stockdunkel ist.

In der ersten sowie letzten Rennstunde ist die Mindeststandzeit aufgehoben und das Splash & Dash Boxenfenster ist geöffnet. Dies bedeutet auf der Assetto Corsa Restzeitanzeige: 11:59 – 11:00 und 00:59 – 00:00.

Die Boxeneinfahrtsgeschwindigkeit (80km/h) wird überwacht, eine Überschreitung resultiert in einer Drive Thru.

Die Boxenausgangslinie ist zu beachten, nachfolgender Verkehr zu berücksichtigen und nicht zu behindern.

Muss auf der Strecke ESC benutzt werden da das Fahrzeug zu beschädigt ist, um aus eigener Kraft in die Box zu fahren, oder der Fahrer einen Defekt in seiner Hardware hat, so gilt hier eine Aufenthaltszeit von 150 Sekunden in der Boxengasse.

7. Rennleitung & Strafen

Aktuell sind wir in der Lage eine Art „Light Reko“ zu stellen. Stand jetzt wird durch diese folgendes überwacht/überprüft/bestraft:

Boxeneinfahrtsgeschwindigkeiten, Boxenstopzeiten, Boxenausfahrtslinie, Nutzung der Licht Pflicht, Überprüfung von Unfallmeldungen (hier bitte nur Schwerwiegendes, aktuell haben wir noch nicht die Mannstärke um jede Kleinigkeit zu sichten).

Die Rennleitung wird während des Qualifyings und Rennens im Teamspeak sowie auf dem Server sein und das Geschehen auf der Strecke beobachten. Beschwerden und Proteste müssen per Teamspeak mitgeteilt werden. Diese werden dann überprüft und ggf. geahndet.

Ausgesprochene Strafen sind zu akzeptieren und bieten keine Grundlage für Diskussionen.

Mögliche Strafen:

Drive Through, Stop & Go mit Standzeit je nach Urteil der Rennleitung, Disqualifikation

8. Höhere Gewalt

Sollte es zu unvorhergesehenen Schwierigkeiten mit dem Server, Livestream, Teilnehmern oder sonstigen mit dem Event in Verbindung stehenden Teilen kommen so kann das Rennen jederzeit beendet werden ohne Anspruch auf einen Ersatztermin.

9. Livestream

Ein Livestream wird am Qualifikationstag sowie am Renntag durch SimSportsTV via Youtube gestellt. Es wird die Möglichkeit geben den Kommentator zu besuchen und somit ebenfalls Live auf Sendung zu sein, um eigene Eindrücke zu schildern.

Der Livestream wird den SOL Mod aktiviert haben.

Die Rechte an Bild und Ton liegen beim Livestreamanbieter.



10. Anmerkungen

Ein Dank geht an die RSRC Community, im besonderen Andre Wolf, der seinerseits mit Tipps zur Umsetzung des Events und außerdem mit der Erstellung des Streckenmods mit insgesamt 36 Boxenplätzen zu diesem Event beigetragen hat.

Außerdem an Dennis Reul von SimSportsTV der an den beiden Tagen ~15 Stunden für uns live auf Sendung sein wird.

Zu guter Letzt noch an Ronny Bronson für die Hilfe bei der BOP und deren Überprüfung.