

GT WORLD SERIES

Sportliches / Technisches Reglement

Version 4.0 – Stand 01.2022

Inhaltsverzeichnis

- 1. Allgemeines**
- 2. Verhalten der Teilnehmer**
 - 2.1. Verhalten auf der Strecke
 - 2.2. Verhalten neben der Strecke
 - 2.3. Unsportliches Verhalten
 - 2.4. Strafpunktekonto
- 3. Tracks und Fahrzeuge**
 - 3.1. Trackliste
 - 3.2. Fahrzeuge
- 4. Lobbyeinstellungen / Rennen**
 - 4.1. Lobbyeinstellungen
 - 4.2. Rennen (Track / Fahrzeug Kombination)
 - 4.3. Qualifikationsdauer / Rennlänge
- 5. Startnummern und Fahrzeuglackierungen**
 - 5.1. Startnummern
 - 5.2. Fahrzeuglackierungen
- 6. Rennablauf**
 - 6.1. Qualifikation
 - 6.2. Rennen
 - 6.3. Beneficiary Rule

7. Wertung und Punktevergabe

7.1. Wertung

7.2. Punktevergabe Rennen

8. Zusatzgewichte

8.1. Schlüssel zur Verteilung des Zusatzgewichts

9. InGame Fehler, Verbindungs- / Internet- / Serverprobleme

9.1. Bekannte InGame Fehler

9.2. Verbindungsprobleme Serverseitig

9.3. Verbindungsprobleme Userseitig

9.4. Hardwareprobleme Userseitig

10. Ansprechpartner

Anhang

Restartzonen

1. Allgemeines

Die GT WorldSeries (kurz GTWS) ist eine Rennserie die sich am realen GT Motorsport orientiert. Sie ist eine Mix Serie aus den verschiedenen Fahrzeugklassen in Gran Turismo Sport (Playstation 4) und wird auf verschiedenen Strecken in Gran Turismo Sport ausgetragen.

Das sportliche und technische Reglement der GTWS wird im Folgenden beschrieben. Veranstalter der GTWS ist JG-24Ever.

Weiterführende Informationen können online unter www.GT-WorldSeries.com abgerufen werden.

2. Verhalten der Teilnehmer

**Grundsätzlich gilt:
RESPECT, FAIR RACES, FUN!**

2.1. Verhalten auf der Strecke

Wir wollen einen fairen Wettstreit auf der Strecke austragen. Jeder Teilnehmer ist für sein Verhalten selbst verantwortlich. Unsportliches Verhalten (z.B. absichtlich herbeigeführte Unfälle oder absichtliches Abdrängen usw.) werden von der Rennleitung geahndet. siehe hierzu Punkt 2.3.

2.2. Verhalten neben der Strecke

Auch neben der Strecke (z.B. im Chat) gehen wir respektvoll miteinander um. Beschimpfungen, Anfeindungen oder Ähnliches werden ebenfalls von der Rennleitung geahndet. siehe hierzu Punkt 2.3.

2.3. Unsportliches Verhalten

Rennunfälle können passieren, aber unsportliches Verhalten auf und neben der Strecke, absichtliche Kollisionen oder Ähnliches werden von den Veranstaltern nicht geduldet und haben im schlechtesten Fall einen Ausschluss aus der Serie zur Folge. Ein absichtliches Blocken auf Straßenkursen durch mehrfachen Spurwechsel ist nicht erlaubt.

Die Entscheidung darüber liegt im Ermessen der Rennleitung. Die Rennleitung besteht aus dem Veranstalter (JG-24Ever) sowie zweier jeweils von der Rennleitung bestimmten unbeteiligten Personen aus dem Teilnehmerfeld.

Alle Teilnehmer sollten zunächst versuchen Unfälle unter sich zu klären. Führt das zu keinem Erfolg kann die Rennleitung bis 2h nach dem Rennen (z.B. inGame oder PS Nachricht) angefordert werden. Sollte eine Partei der Rennleitung selbst betroffen sein, hat sie in diesem Fall kein Mitspracherecht.

Die Rennleitung entscheidet nach Sichtung der Rennwiederholung in jedem Fall individuell.

Folgende Strafen können zur Anwendung kommen:

- Verwarnung (je Verwarnung 1 Punkt auf dem Strafpunktekonto)
- Zeitstrafe (wird am Ende des Rennens aufgerechnet)
- Punktabzug (Gesamtwertung)
- Disqualifikation im entsprechenden Rennen
- Serienausschluss

Die Rennleitung behält sich vor, bestimmte Rennsituationen nach eigenem Ermessen zu untersuchen. In solchen Fällen informiert die Rennleitung die Teilnehmer. Dazu zählt insbesondere der Start.

2.4. Strafpunktekonto

Jeder Teilnehmer hat zu Saisonbeginn ein leeres Strafpunktekonto. Wird einem Teilnehmer eine Verwarnung ausgesprochen wird diese mit einem Punkt auf dem Strafpunktekonto geahndet.

Bei einem Punktestand von 5 Strafpunkten werden dem Teilnehmer 10 Punkte in der Gesamtwertung abgezogen und das Strafpunktekonto wird wieder geleert.

3. Tracks und Fahrzeuge

3.1. Trackliste

Für die Saison 3 hat der Veranstalter den kompletten Rennkalender incl. der Tracks festgelegt.

3.2. Fahrzeuge

Für die Saison 3 hat der Veranstalter den kompletten Rennkalender incl. der Fahrzeuge festgelegt.

4. Lobbyeinstellungen / Rennen

4.1. Lobbyeinstellungen

Die Lobbyeinstellungen für das jeweilige Rennen werden vom Veranstalter festgelegt.

Die Lobbyeinstellungen werden Online für alle Teilnehmer durch den Veranstalter zur Verfügung gestellt.

4.2. Rennen (Track / Fahrzeug Kombination)

Der Veranstalter hat vor Saisonbeginn alle Rennen und Fahrzeuge festgelegt.

In der Saison 3 gibt es 3 2h Rennen, die vom Veranstalter vor Saisonbeginn festgelegt wurden. Diese Rennen zählen zur Gesamtsaisonwertung und bilden ebenfalls eine gesonderte Wertung, die 2Hour Challenge. Die Punktevergabe der 2Hour Challenge erfolgt analog der anderen Rennen.

Rennen 8 wird als Doubleheader ausgetragen und zählt nur zur Teamwertung. Gefahren wird auf dem Track Circuit de Spa Francorchamps. Es kommen zwei verschiedene Fahrzeuge zum Einsatz.

In einem Rennen dürfen die Teammitglieder nicht das gleiche Fahrzeug fahren. Wer welches Fahrzeug in welchem der beiden Rennen fährt muss der Rennleitung vorher bekannt gegeben werden.

Der Veranstalter wird über eine spezielle BoP für dieses Rennen die Fahrzeuge angleichen.

4.3. Qualifikationsdauer / Rennlänge

Die Qualifikationsdauer beträgt 10 Minuten, Ausnahme bilden hier die Rennen auf der Nordschleife bzw. Nordschleife mit GP Kurs, auf dem Mount Panorama Racing Circuit und dem Circuit de la Sarthe. Auf der Nordschleife bzw. Nordschleife mit GP Kurs beträgt die Qualifikationsdauer 30 Minuten. Auf dem Mount Panorama Racing Circuit und dem Circuit de la Sarthe beträgt die Qualifikationsdauer 15 Minuten.

Die Qualifikationsdauer kann von der Rennleitung kurzfristig für jedes Rennen angepasst werden.

Die minimale Rennlänge beträgt mindestens 100 km bzw. minimal 45 Minuten. Maximal darf ein Rennen nicht länger als 2 Stunden dauern.

Die Zeit zwischen Lobbystart und Qualifikationsstart ist Trainingszeit. Der Start zur Qualifikation bzw. zum Rennen wird durch den Veranstalter vorgenommen.

Die Zeiten für die Lobby können nach Absprache variieren. Die angegebenen Zeiten sollten aber die Richtwerte sein.

Lobbystart:	ca. 20:00 Uhr
Qualifikation:	ca. 20:45 Uhr
Rennen:	ca. 21:00 Uhr

5. Startnummern und Fahrzeuglackierungen

5.1. Startnummern

Die Startnummern sind, soweit noch nicht vergeben, frei wählbar und dürfen max. zweistellig sein, die Startnummer 00 ist verboten.

Vom Veranstalter geblockte Startnummern sind: 24, 48.

Bei Anmeldung kann die Wunschnummer dem Veranstalter mitgeteilt werden, dieser gibt über die Verfügbarkeit der Wunschnummer Rückmeldung. Die Startnummer kann während der Saison nicht geändert werden. Der Startnummernaufkleber und die Numberplates links bzw. rechts werden vom Veranstalter für die Lackierung bereitgestellt.

5.2. Fahrzeuglackierungen

Grundsätzlich können die Fahrzeuge frei lackiert werden. Der Veranstalter behält sich aber vor, nichtangemessene Lackierungen zu verbieten.

Serienaufkleber sind Pflichtaufkleber und nach Vorgabe des Veranstalters am Fahrzeug anzubringen. Die Serienaufkleber werden vom Veranstalter bereitgestellt und auf den Fahrzeugen geprüft. Bei Missachtung können Strafen aus Punkt 2.3 ausgesprochen werden. Serienaufkleber sind die Numberplates mit Startnummer links und rechts sowie das Plate für die Autonummer vorn und hinten sofern möglich. Auf dem Dach des Fahrzeuges ist ebenfalls die Startnummer anzubringen. Der Scheibenaufkleber vorn muss in schwarz angebracht sein.

Die Anbringung des Numberplates auf der Motorhaube bleibt jedem Teilnehmer freigestellt.

Die Numberplates links und rechts müssen im Regelfall an der Stelle des Fahrzeugs angebracht werden, an der die Originalen Nummern in Gran Turismo Sport vorgesehen sind. (Ausnahmen werden bekannt gegeben)

Bei einigen Rennen ist die Anbringung der Numberplates links und rechts nicht erforderlich, aber die Startnummer muss dann in anderer Weise links und rechts an einem festgelegten Platz am Fahrzeug angebracht sein. Informationen dazu gibt der Veranstalter.

Jeder Rennsieger ist berechtigt, links und rechts am Fahrzeug über der Tür bzw. Seitenscheibe je Sieg einen Winnersticker anzubringen. Dieser wird vom Veranstalter gestellt. Zu Saisonbeginn befindet sich an keinem Fahrzeug ein Winnersticker.

6. Rennablauf

6.1. Qualifikation

Die Qualifikation findet in der Regel direkt vor dem Rennen statt. In der Qualifikation stehen dem Teilnehmer 10 Minuten zur Verfügung. (ausgenommen Nürburgring Nordschleife bzw. Nürburgring Nordschleife mit GP Kurs hier beträgt die Qualifikationsdauer 30 Minuten, Mount Panorama Racing Circuit und dem Circuit de la Sarthe 15 Minuten) siehe Punkt 4.3.

Bei Ovalrennen gibt es ein 3 fliegende Runden Einzelzeitfahren. Das heißt eine Runde aus der Box, dann 3 fliegenden Runden. Die Rundenzeiten der fliegenden Runden werden addiert und die Durchschnittsrundenzeit errechnet. Die Durchschnittsrundenzeit ist für die Startposition entscheidend.

6.2. Rennen

Das Rennen startet unmittelbar nach Ablauf der Qualifikation. Gestartet wird im stehenden Start mit Fehlstartprüfung, ausgenommen Ovalrennen – hier wird immer im Double File fliegend gestartet, das heißt Runde 1 wird zum Sortieren der Startreihenfolge genutzt und am Ende von Runde 1 wird in der Restartzone fliegend gestartet.

Das Rennen ist mit dem Reifentyp zu beginnen, mit denen in der Qualifikation die schnellste Runde gefahren wurde. Jeder Teilnehmer ist dafür selbst verantwortlich. Nichtbeachtung wird mit einer Drive-through-Penalty in Runde 2 mit Wechsel auf die korrekte Reifenmischung bestraft.

Das Rennen ist in mehrere Stages unterteilt, die Anzahl und die Länge der Stages ist jeweils der Lobbyeinstellung für das Rennen zu entnehmen. In der Zielrunde einer Stage ist die Boxengasse geschlossen.

Beispiel

Stageende = Ende Runde 6

Boxengasse geschlossen = Runde 6

Sollte ein Teilnehmer bei geschlossener Boxengasse dennoch die Box aufsuchen wird er bestraft. Die Strafe erfolgt zum nächsten Restart. Der Teilnehmer startet dann vom letzten Platz.

Zwischen den Stages werden im Regelfall jeweils 2 Runden unter Gelb gefahren. In der Ersten der beiden Runden hat das Feld die Möglichkeit sich zu sammeln. Während der Gelbphasen haben die Teilnehmer die Möglichkeit zu einem Boxenstopp. Greift für einen der Teilnehmer die Beneficiary Rule (Lucky Dog) siehe Punkt 6.3., wird die Gelbphase um eine Runde verlängert.

Die unter Gelb gefahrenen Runden zählen jeweils zur folgenden Stage und zur Gesamtrundenzahl.

In den Runden unter Gelb sollte eine Geschwindigkeit zwischen 100-120 km/h gefahren werden.

Ein Überholen unter Gelb ist verboten. Ausnahme hierbei ist es, wenn ein Fahrzeug wegen Benzinmangels extrem langsam unterwegs ist oder für einen Fahrer die Beneficiary Rule (Lucky Dog) greift. siehe Punkt 6.3.

Der Restart erfolgt nach der letzten Runde unter Gelb. Es wird fliegend im Double File Restart in der Restartzone gestartet (diese wird für jede Strecke individuell festgelegt und mitgeteilt). Der Führende hat als Erster dabei die freie Wahl der Fahrspur. Danach kann jeder Starter ebenfalls seine Fahrspur für den Start frei wählen.

Rennende ist nach Ablauf der angegebenen Gesamtrundenzahl. Sieger ist der Teilnehmer der als erster die volle Renndistanz gefahren ist.

6.3. Beneficiary Rule

Die Beneficiary Rule, besser bekannt als „Lucky Dog“-Regel oder „Free Pass“ ist eine Regelung, wonach sich bei einer Neutralisation des Rennens der zuletzt überrundete Fahrer zurückrunden darf.

7. Wertung und Punktevergabe

7.1. Wertung

Es gibt eine Wertung in der kompletten Serie. Bei einer Nichtteilnahme an einem Rennen können keine Punkte für dieses Rennen beansprucht werden.

Champion der GTWS ist am Ende der Saison der Teilnehmer, der sich die meisten Punkte erfahren hat. Sollte es zu einem Gleichstand kommen werden die besseren Einzelplatzierungen, im ersten Schritt die Rennsiege, danach die zweiten Plätze usw., herangezogen.

Team Champion ist das Team, dass am Ende der Saison die meisten Punkte erreicht hat. Sollte es zu einem Gleichstand kommen werden die besseren Einzelplatzierungen, im ersten Schritt die Rennsiege, danach die zweiten Plätze usw., herangezogen.

7.2. Punktevergabe Rennen

Die Rennen sind in mehrere Stages (Segmente) unterteilt. Die Stagelängen werden vor jedem Rennen vom Veranstalter individuell festgelegt.

Wird ein Fahrzeug während des Rennens länger als 180 Sek. nicht bewegt (ausgenommen beim Boxenstopp) wird der Teilnehmer vom Rennen disqualifiziert und erhält keine Punkte.

Der Teilnehmer, der in der Qualifikation die Poleposition herausgefahren hat, erhält 1 Punkt.

Der Teilnehmer, der im Rennen die schnellste Runde für sich verbuchen kann, erhält 1 Punkt.

Am Ende der Stages werden folgende Punkte vergeben:

Einzelwertung

1. Platz = 3 Punkte
2. Platz = 2 Punkte
3. Platz = 1 Punkt

Teamwertung

1. Platz = 3 Punkte
2. Platz = 2 Punkte
3. Platz = 1 Punkt

Am Rennende staffelt sich die Punkteverteilung wie folgt:

Einzelwertung

1. Platz = 20 Punkte
2. Platz = 18 Punkte
3. Platz = 16 Punkte
4. Platz = 14 Punkte
5. Platz = 12 Punkte
6. Platz = 11 Punkte
7. Platz = 10 Punkte
8. Platz = 9 Punkte
9. Platz = 8 Punkte
- usw....
15. Platz = 2 Punkte
16. Platz = 1 Punkt

Teamwertung

1. Platz = 20 Punkte
2. Platz = 18 Punkte
3. Platz = 16 Punkte
4. Platz = 14 Punkte
5. Platz = 12 Punkte
6. Platz = 11 Punkte
7. Platz = 10 Punkte
8. Platz = 9 Punkte
9. Platz = 8 Punkte
- usw....
15. Platz = 2 Punkte
16. Platz = 1 Punkt

8. Zusatzgewichte

Um einen möglichst fairen Wettkampf zu erreichen, werden nach einem Rennen Zusatzgewichte verteilt. Diese können in den darauf folgenden Rennen wieder abgebaut werden.

8.1. Schlüssel zur Verteilung des Zusatzgewichts

Rennsieg	+3%
2. Platz	-1%
3. Platz	-2%
4. Platz	-3%

Das maximale Zusatzgewicht beträgt +6% des Minimalgewichts des jeweiligen Rennfahrzeugs. Ein Gewichtsabbau ist nur bei Fahrern deren Fahrzeug ein Zusatzgewicht hat möglich. Das Minimalgewicht des Fahrzeugs darf nicht unterschritten werden.

9. InGame Fehler, Verbindungs- / Internet- / Serverprobleme

9.1. Bekannte InGame Fehler

Leider kommt es ab und an vor das in der Lobby Fahrzeuge am Start nicht fahrbar sind, das heißt der Teilnehmer kann spielebedingt das Fahrzeug nicht bewegen.

Die Meldung erfolgt dann durch den betreffenden Teilnehmer im InGame Chat bzw. nach Ablauf der ersten Runde durch die Rennleitung.

In diesem Fall wird das Rennen durch die Rennleitung abgebrochen (alle Teilnehmer verlassen das Rennen) und das Rennen wird erneut gestartet.

Gestartet wird in der regulären Startreihenfolge. Der Rennbeginn wird dann als stehender Start ausgeführt, wobei die erste Runde zum Sortieren der Reihenfolge genutzt wird und das Rennen dann fliegend in Runde 2 gestartet wird.

9.2. Verbindungsprobleme Serverseitig

Bei Rennabbruch der durch Netzwerkprobleme (Serverseitig) vor Vollendung einer Renndistanz von mindestens 50% verursacht wird, wird das Rennen in einer neuen Lobby erneut gestartet. Die neue Renndistanz beträgt dann 50%. In diesem Fall gibt es keine Stages. Das Rennen wird in einem Turn gefahren. Sollte vorher bereits eine Stage beendet worden sein, werden die gesammelten Punkte der Stage mitgenommen.

Gestartet wird in der Reihenfolge, die bei Abbruch aktuell war. Der Rennstart wird dann als stehender Start ausgeführt, wobei die erste Runde zum Sortieren der Reihenfolge genutzt wird und das Rennen dann fliegen in Runde 2 gestartet wird.

9.3. Verbindungsprobleme Userseitig

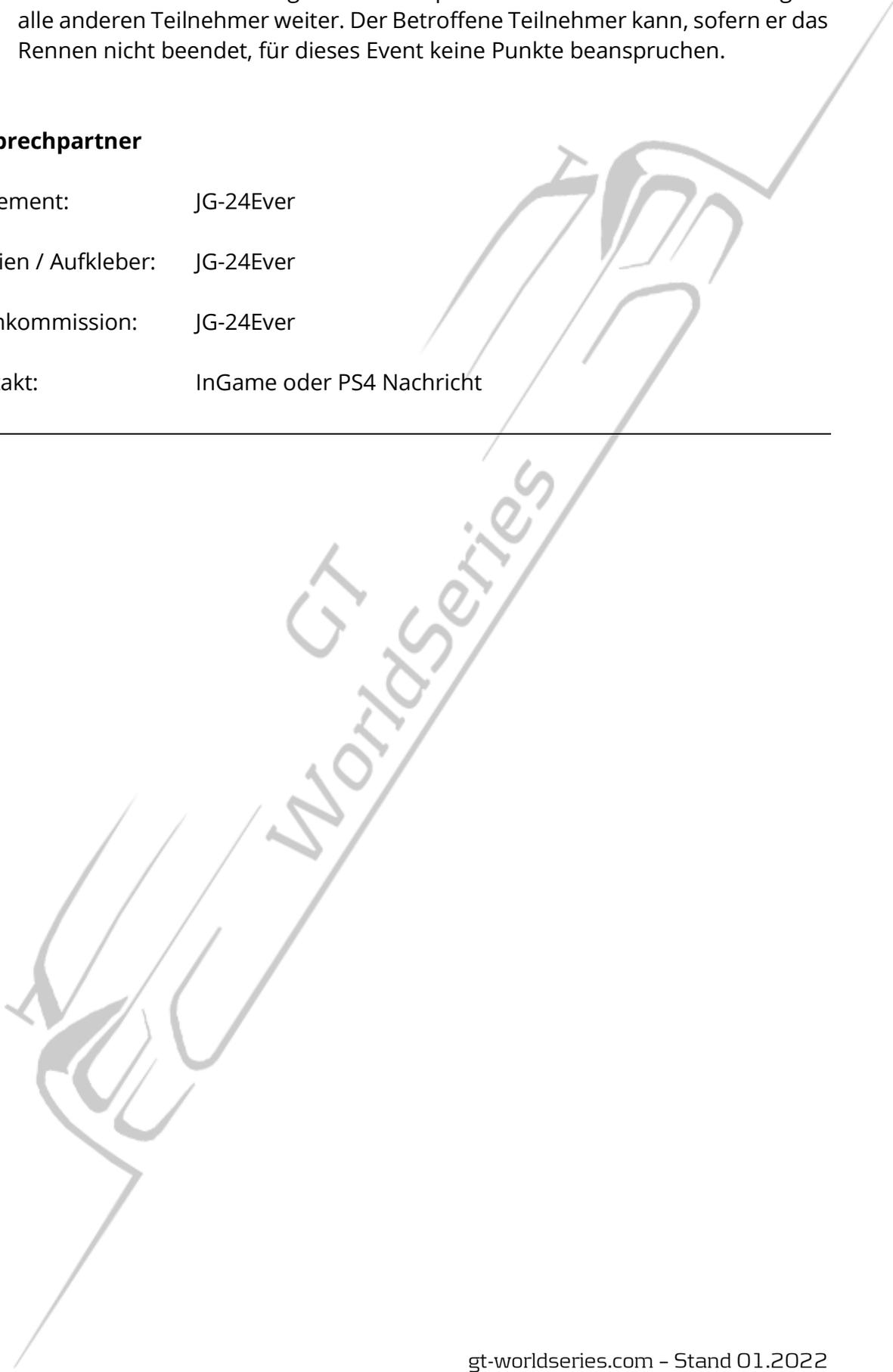
Verlassen Teilnehmer aufgrund eigener Netzwerkprobleme die Lobby, läuft die Veranstaltung für alle anderen Teilnehmer weiter. Der Betroffene Teilnehmer kann für dieses Event keine Punkte beanspruchen.

9.4. Hardwareprobleme Userseitig

Bei auftretenden userseitigen Hardwareproblemen läuft die Veranstaltung für alle anderen Teilnehmer weiter. Der Betroffene Teilnehmer kann, sofern er das Rennen nicht beendet, für dieses Event keine Punkte beanspruchen.

10. Ansprechpartner

Reglement:	JG-24Ever
Medien / Aufkleber:	JG-24Ever
Rennkommission:	JG-24Ever
Kontakt:	InGame oder PS4 Nachricht



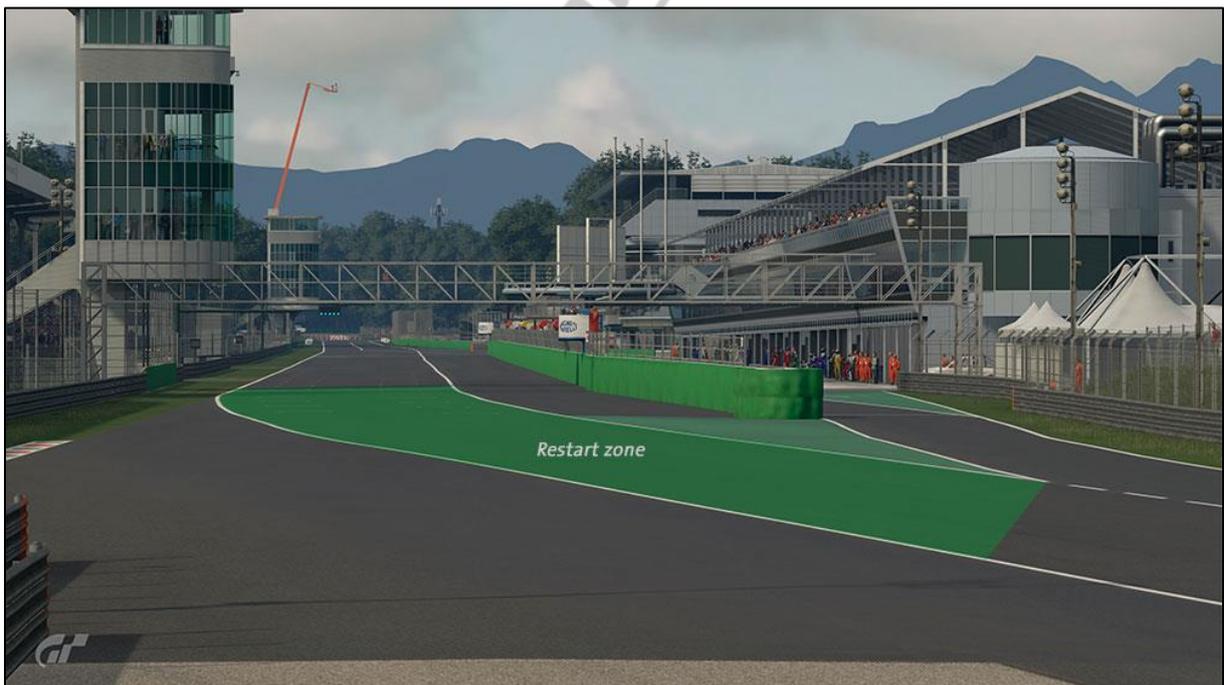
Anhang

Restartzonen – Tracks in alphabetischer Reihenfolge

Autodrome Lago Maggiore West und Zentrum



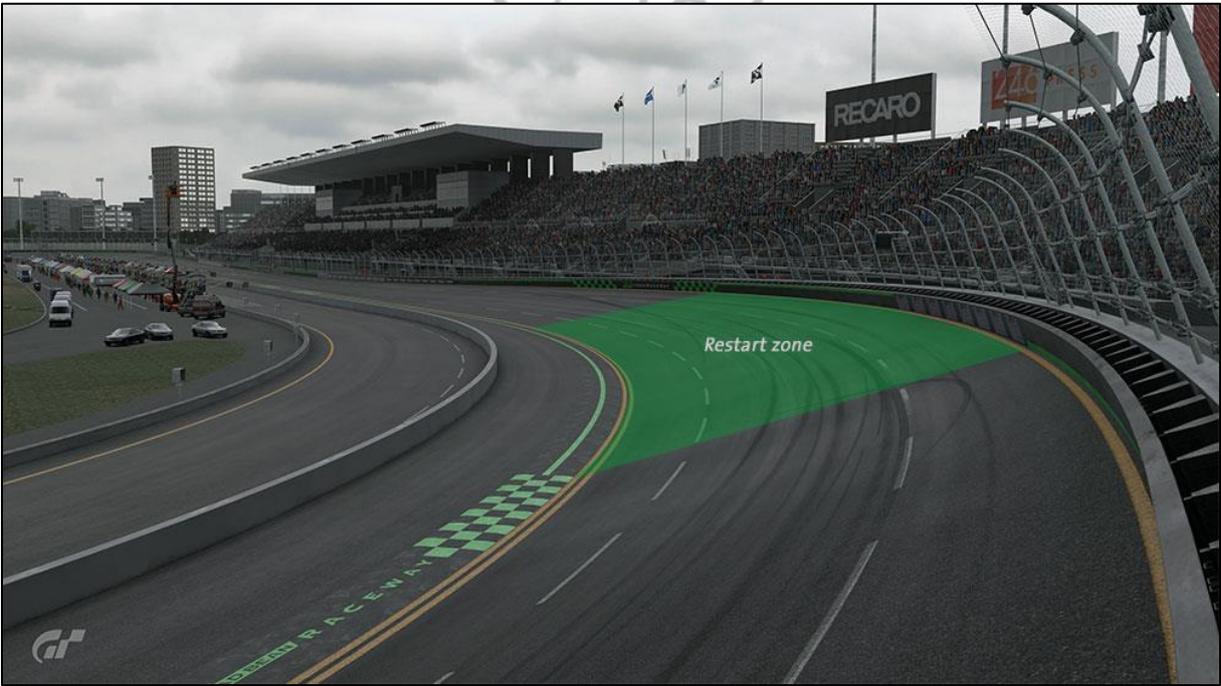
Autodromo Nazionale Monza



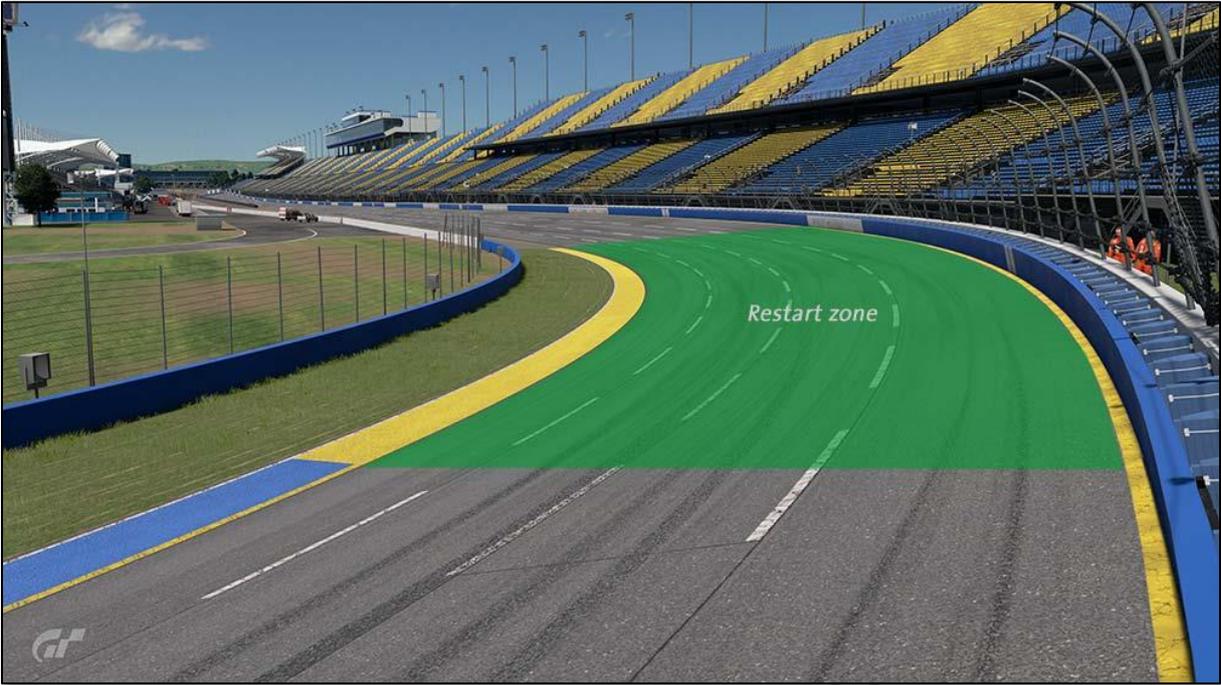
Autopolis International Racing Course Short Track



BB Raceway



Blue Moon Bay Speedway und Blue Moon Bay Speedway Innen A



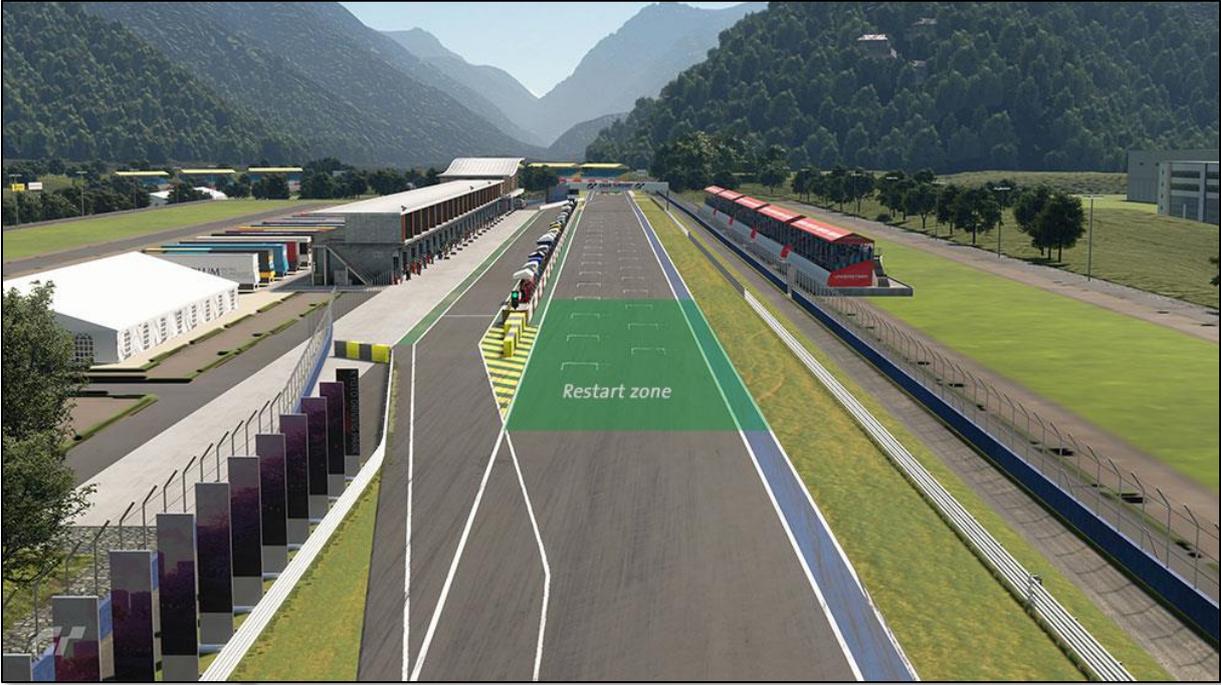
Brands Hatch Grand Prix Circuit



Circuit de Spa Francorchamps



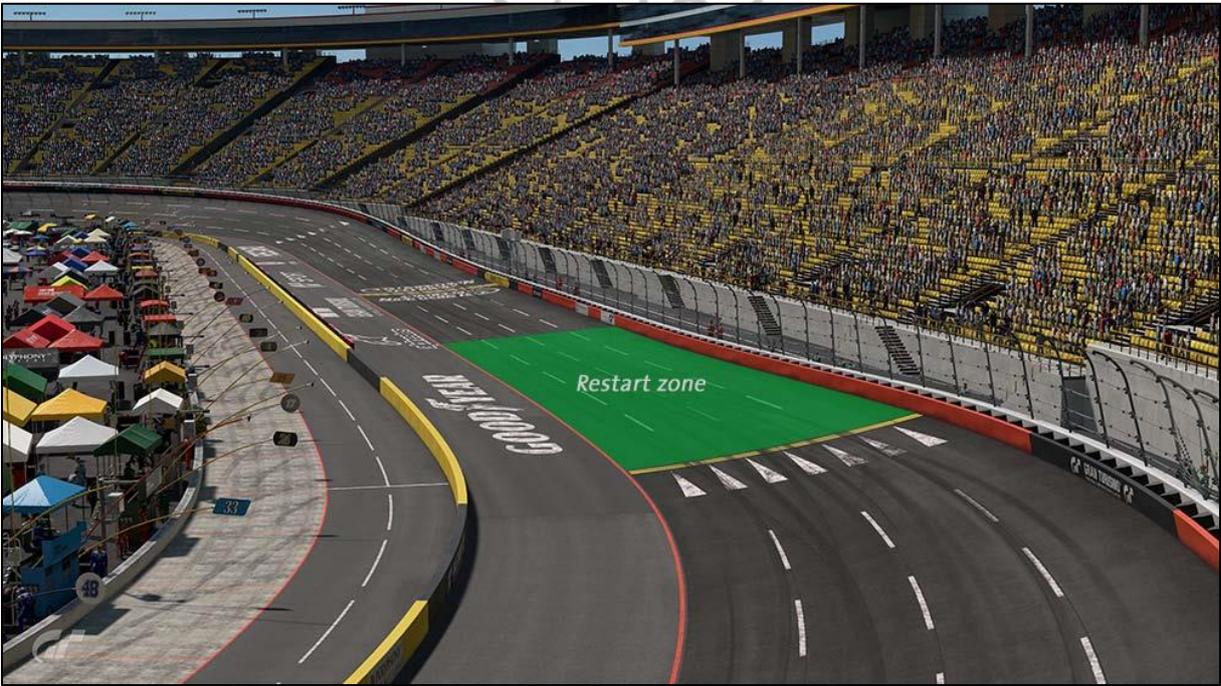
KYOTO DRIVING PARK YAMAGIWA



Mount Panorama Racing Circuit



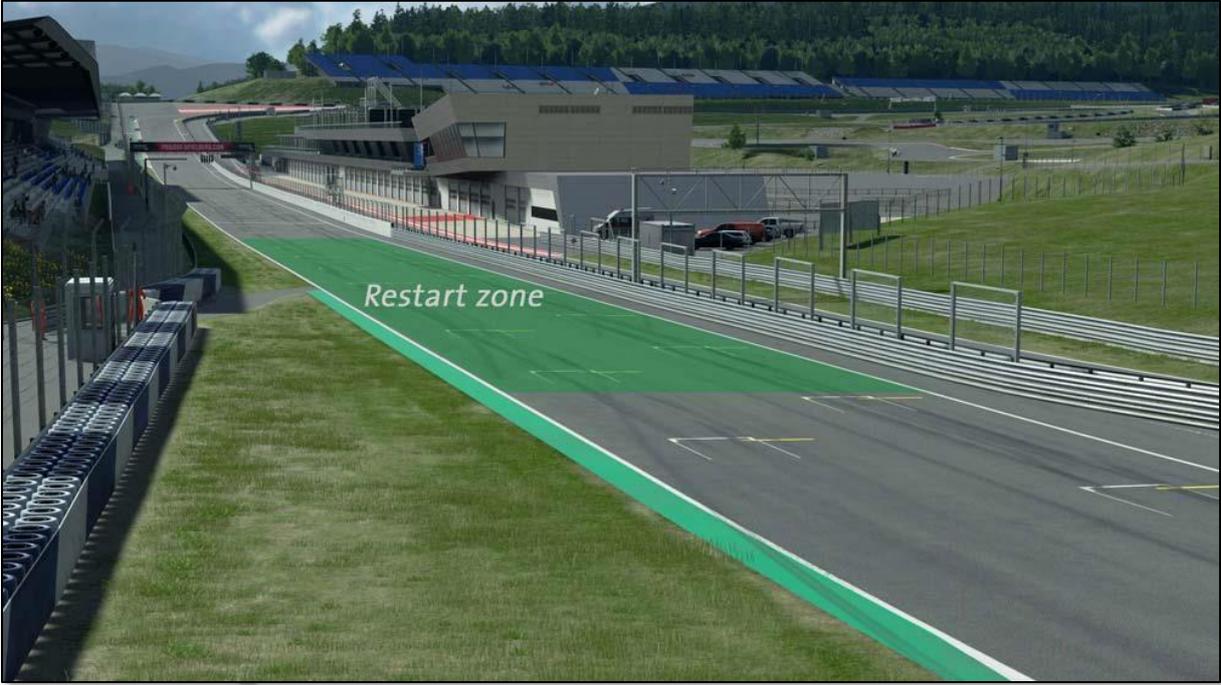
Northern Isle Speedway



Nürburgring Layout 24h



Red Bull Ring



Sardegna Strecke CII



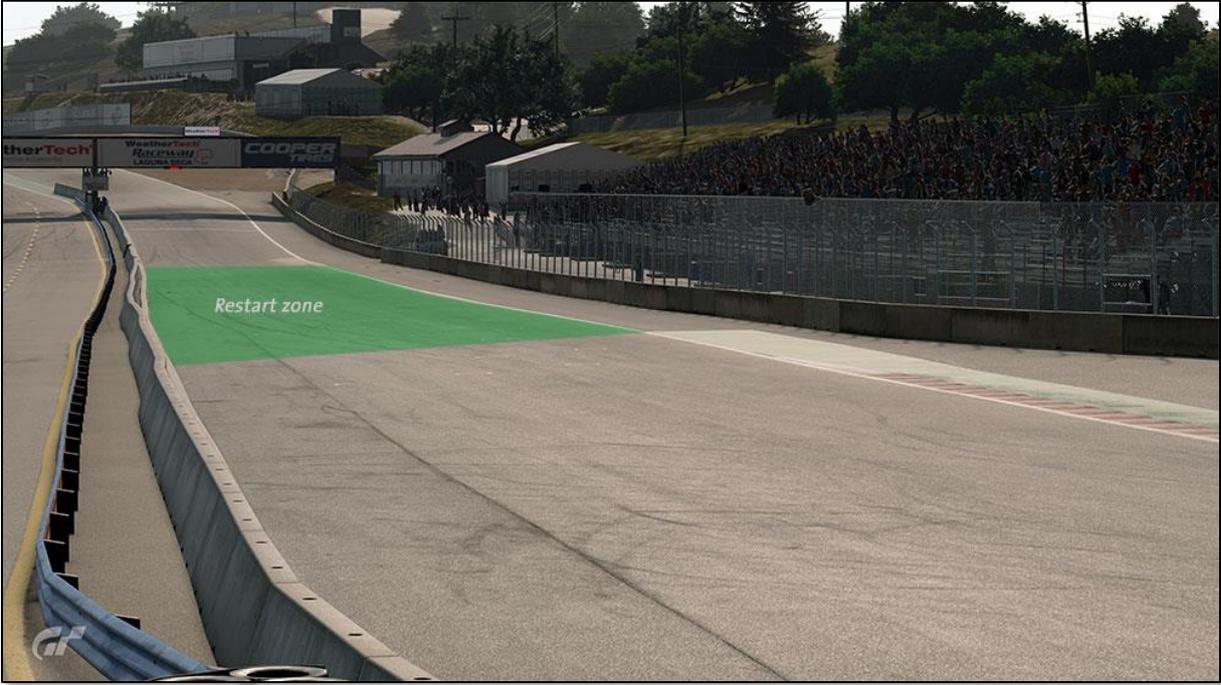
Tokyo Expressway Südlicher Außenring



Tsukuba Circuit



WeatherTech Raceway Laguna Seca



Willow Springs Big Willow



GT
WorldSeries