



Reglement

Stand: 01/2026

Inhalt

Saison:	3
Rennkalender:	3
Anmeldung zur Saison:	3
Shootout:	4
Lobbyeinstellung für das Shootout:	4
Einteilung der Ligen nach absolvierten Shootout:	5
Wartelistenfahrer:	5
Anmeldevorgang - Rennen:	6
Anleitung:	6
Anmeldung Gaststarter:	8
ZUSATZ!	8
Fahrzeugwahl:	9
Freundesanfragen:	9
Rennablauf:	9
Punktevergabe:	10
Pflichtanzahl Rennen:	10
Qualifying:	10
Zusatz (Qualifikation) – Probleme Join/Rejoin:	10
Lobbyeinstellungen:	11
Streckeneinstellungen:	11
Renneinstellungen:	11
Qualifying – Einstellungen:	12
Reglementeinstellungen:	12
Strafen – Einstellungen:	12
Fahroptionsbeschränkungen:	12
Technisches Versagen:	13
DSC (Disconnect)/Rage Quit:	13
Strafenkatalog:	14
Zusatz – Quali-Sperre:	14
InGame-Chat:	14
Vorgehensweise Rennunfall/Vorfall melden:	15
Vorgehensweise:	15
Unfallmeldung Gaststarter:	15
Rennetikette:	16



Reglement

Stand: 01/2026

Allgemeines Verhalten im Chat (Discord/In-Game):	16
Lackierung:	17
Aktualisierung und klarstellung	17
Strafenabbau:	17
Wiederholung teilen:	17
Neue Regelungen:	17

**MIT DER TEILNAHME AN DER GTSL WIRD
AUTOMATISCH DEM REGLEMENT ZUGESTIMMT.
DIESES WIRD ALS GELESEN VORAUSGESETZT.**

Saison:

Die Rennen finden im Wochenrhythmus jeweils Samstag und Sonntag statt.

Anzahl der Rennen pro Saison: **6**

Anzahl der Ligen: je nach Anmeldungen

Rennstart für Liga 7: Samstags	17:45 Uhr
Rennstart für Liga 6: Samstags	19:00 Uhr
Rennstart für Liga 5: Sonntags	14:00 Uhr
Rennstart für Liga 4: Sonntags	15:15 Uhr
Rennstart für Liga 3: Sonntags	16:30 Uhr
Rennstart für Liga 2: Sonntags	17:45 Uhr
Rennstart für Liga 1: Sonntags	19:00 Uhr

Die erste Strecke im Rennkalender ist ebenfalls die Shootout-Strecke

Rennkalender:

Den aktuellen Rennkalender findet ihr auf dem GTSL-Discord in folgendem Kanal:

#rennkalender-saison-**

*** = die Zahl der aktuellen Saison (z.Bsp: **#rennkalender-saison-14**)*

Anmeldung zur Saison:

Die Anmeldung öffnet spätestens, sofern nicht anders von der Orga entschieden, nach dem letzten Rennen der aktuellen Saison (Finale Liga 1).

Alle Teilnehmer der vorherigen Saison, die allen 6 Rennen bestritten haben, bekommen einen bevorzugten Anmeldezugang. Dieser wird im Laufe des Tages des 6ten Rennens geöffnet.

Da die Wartelistenfahrer nicht an allen Rennen teilnehmen können, zählt hier die ordentliche An-/Abmeldung zu den einzelnen Rennen.

Die öffentliche Anmeldung startet **live** im Stream nach dem letzten Rennen (Liga 1) der aktuellen Saison.

Shootout:

Die Strecke, sowie das Gr. 3 Fahrzeug, wird von der ORGA ausgewählt.

Rechtzeitig vor dem Shootout werden im Discord mehrere Shootout-Anmelde-Bots für das Shootout-Wochenende erstellt.

Hierbei werden Lobbys im Stundentakt mit **MAXIMAL** 10 Teilnehmern erstellt.

Die Teilnehmer haben sich in einem der vorhandenen Bots einzutragen UND am Tag des jeweiligen Shootouts **ANWESEND** zu SEIN.

Bis **24h vor Start der Shootout-Lobby 1** kann eine Änderung im Bot getätigt werden. Danach werden die Anmeldungen offline in einer Liste gespeichert und sind nur nach vorheriger Rücksprache mit der Orga (im Discord) änderbar. Eine Nichtteilnahme trotz Anmeldung wird mit einer Sperre dieser und der nächsten Saison geahndet! (bei mehrmaligen Vergehen, kann ein Ausschluss aus der GTSL folgen)

Ist ein Start für einen Teilnehmer an dem besagten Wochenende nicht machbar, so muss er sich im Discord mit **@Orga** an die Orga wenden. Sofern möglich, wird es eine gesonderte Shootout-Lobby (auch unter der Woche) geben.

Bei mehr als 105 gemeldeten Teilnehmern, sind die Teilnehmer ab Platz 106 auf der Warteliste geführt.

Alle gemeldeten Teilnehmer fahren dasselbe Fzg. unter **gleichen Bedingungen** auf der **ersten Strecke im Rennkalender**, der aktuellen Saison.

Lobbyeinstellung für das Shootout:

Wetter:	S01, Trocken, angenehm, sonnig
Gleiche Bedingungen:	EIN (kein Verschleiß)
Uhrzeit:	Früher Morgen
Schaden:	LEICHT
Bremsbalance:	AUS

Es wird 1 Out-Lap (Boxenrunde) und danach **3-4** (Streckenabhängig) Hot-Laps direkt hintereinander gefahren. Wird zur Anmeldung zum Shootout angegeben!

Nach Erreichen des 2. Sektors, **nach Beendigung der vorgegebenen Hotlaps**, wird in die BOX gesprungen. Während des Shootouts ist ein Boxenstopp und/oder „in die Box springen“ vor Ende der angegebenen Runden untersagt. (Strafe = Qualisperre des ersten GTSL-Rennens)

Nach betreten der Lobby wird das Auto besetzt. Das **Einfahren** in der Shootout-Lobby ist **nicht** gestattet!

Erst **nach Aufforderung** im InGame-Chat beginnt das Shootout für den angeschriebenen Teilnehmer. Alle anderen bleiben in der BOX! Während des Shootouts wird die Lobby nicht verlassen!

Nach einem Disconnect, wird erst nach Aufforderung im Stream / Discord die Lobby, ohne besetzen des Autos, betreten!

Das Auto wird erst nach Aufforderung im Stream / Discord besetzt!

Einteilung der Ligen nach absolvierten Shootout:

Liga 1:	Platz 1-15
Liga 2:	Platz 16-30
Liga 3:	Platz 31-45
Liga 4:	Platz 46-60
Liga 5:	Platz 61-75
Liga 6:	Platz 76-90
Liga 7:	Platz 91-105
Warteliste:	106 - 126

Die Orga behält sich vor, die Einteilungen bei Nichtteilnahmen von Fahrern zu ändern.

Wartelistenfahrer:

Nach absolviertem Shootout werden auch die Wartelistenfahrer (Anmeldebot Platz 106 – 126) in die Ligen eingeteilt. Die Einteilung in die Ligen erfolgt nach den Rundenzeiten aus dem Shootout:

- **Liga 1 = Warteliste Platz 1 – 3**
- **Liga 2 = Warteliste Platz 4 – 6**
- **Liga 3 = Warteliste Platz 7 – 9**
- **Liga 4 = Warteliste Platz 10 – 12**
- **Liga 5 = Warteliste Platz 13 – 15**
- **Liga 6 = Warteliste Platz 16 – 18**
- **Liga 7 = Warteliste Platz 19 - 21**

Startplatz-Einteilung der Wartelistenfahrer für die jeweiligen Liga-Rennen (wenn Stammfahrer abgemeldet oder spontan nicht am Rennen teilnehmen):

- **Rennen 1: WL1 | WL2 | WL3**
- **Rennen 2: WL2 | WL3 | WL1**
- **Rennen 3: WL3 | WL1 | WL2**
- **Rennen 4: WL1 | WL2 | WL3**
- **Rennen 5: WL2 | WL3 | WL1**
- **Rennen 6: WL3 | WL1 | WL2**

Trotzdem gilt, dass Wartelistenfahrer, wie unten beschrieben (Anmeldevorgang – Rennen) nur dann einen Platz bekommen, wenn ein Stammfahrer sich abgemeldet hat.

Vorteil für Wartelistenfahrer:

Wenn sich ordentlich bei allen 6 Rennen an- und/oder abgemeldet wird, bekommen die Wartelistenfahrer die Möglichkeit, sich bei der Anmeldung für die nächste Saison vorzeitig anzumelden – siehe Punkt **Anmeldung zur Saison**.

Anmeldevorgang - Rennen:

Der Ligabetrieb wird mittels der Plattform „**DISCORD**“ organisiert.

Jeder Liga-Teilnehmer hat sich auf dieser Plattform mit seinem PSN-Account-Namen anzumelden. Alternativ muss der PSN-Name in Klammern mit dem Discord-Namen aufgeführt werden.

Alle Infos bezüglich der Saison werden **NUR** per Discord kommuniziert.

Sobald die Einteilung der Fahrer nach dem Shootout durchgeführt wurde, erhält jeder Teilnehmer seine jeweilige Fahrerrolle (Rechte-Einteilung auf dem Discord).

Mit dieser Fahrerrolle ist man berechtigt in seiner jeweiligen Liga Infos zu erhalten, im Chat zu schreiben und sich für die kommenden Rennen an-bzw.-abzumelden.

Das Fahrzeug, welches zum ersten Rennen der Saison gewählt wird, muss die ganze Saison über gefahren werden!

Via Discord erstellt die Orga „Anmelde-Bots“ in den Liga-Reitern.

Die jeweiligen Anmelde-Bots der Liga-Fahrer werden 6 Tage **VOR** Rennstart geöffnet und bleiben bis 24 Std. vor Rennstart aktiv.

In diesem Anmeldezeitfenster haben sich die jeweiligen Fahrer an- bzw. -abzumelden.

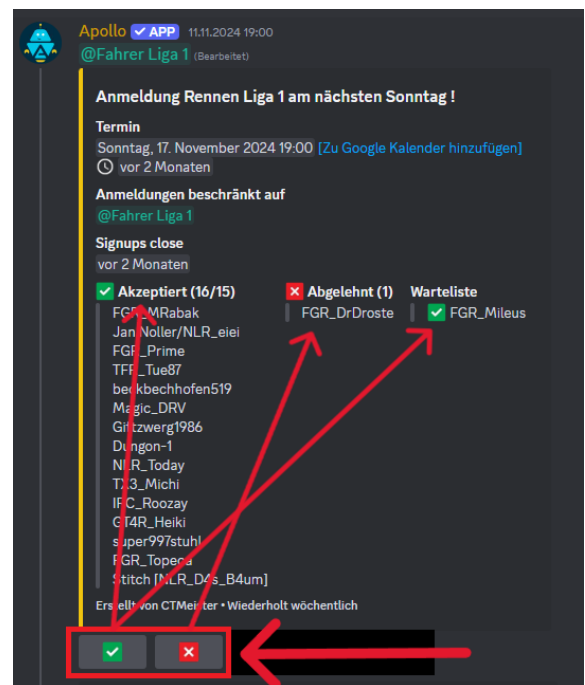
Anleitung:

1. Die Anmeldebots im Channel #an-und-abmeldung-liga-? Gehen immer 7 Tage vor dem Rennstart auf
2. Hier ist eine An- oder Abmeldung für alle Teilnehmer der Liga Pflicht. Wird dieser Pflicht nicht nachgekommen gibt es laut Strafenkatalog (zu finden im Channel #strafenkatalog) eine Strafe
3. Im Bot gibt es 15 Startplätze, wenn sich alle angemeldet haben stehen 15 Teilnehmer unter Akzeptiert und 3 unter Warteliste! Hier ist es egal, wer wo steht - die Stammfahrer haben immer Vorrang! Meldet sich ein Stammfahrer ab, so darf einer von euch am Rennen teilnehmen. Daher gilt für euch auch die Pflicht sich im Bot an- oder abzumelden!

Beispiel:

In der Liga sind 15 Stammfahrer und 3 Wartelistenfahrer zur Teilnahme berechtigt. Alle 18 Teilnehmer müssen sich an- oder abmelden. Dies geschieht über den  oder das .

!! Stammfahrer haben hier **immer** vor dem Wartelistenfahrer Startrecht – auch wenn ein Stammfahrer unter Warteliste (wie hier im Beispiel zu sehen) steht.
Die Reihenfolge spiegelt nicht das Startrecht wieder, sondern zeigt die zeitliche Anmeldereihenfolge.
Auch wenn der Stammfahrer sich erst 24 Stunden und 1 Minute vor dem Schließen des Bots anmeldet, hat er Startrecht vor dem angemeldeten Wartelistenfahrer.



Der Anmeldebot ist bis 24 Stunden vor dem Rennen geöffnet und ihr könnt eure Anmeldung ändern. Danach ist keine Änderung mehr möglich. Strafen zur Anmeldung findet ihr im Channel #strafenkatalog

24 Std. vor Rennstart werden diese Anmelde-Bots **geschlossen**.
Eine An- bzw. Abmeldung ist dann nicht mehr möglich.

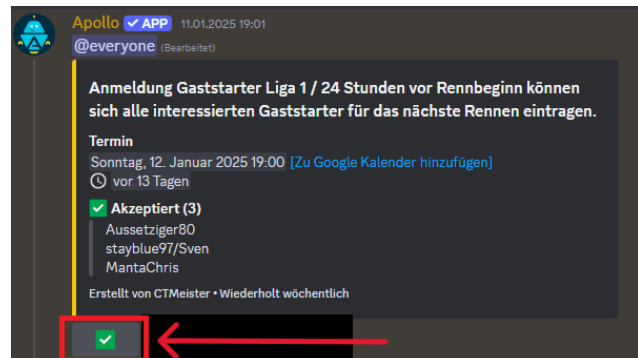
Ab diesem Zeitpunkt kann sich der „Stammfahrer“ nur noch als Gaststarter eintragen. Es wird aber durch die Orga eine Quali-Sperre für das nächste Ligarennen, an dem der jeweilige Fahrer teilnimmt, ausgesprochen. (siehe Strafenkatalog)

Anmeldung Gaststarter:

Gaststarts können nur bei einem Fehlen der Ligafahrer berücksichtigt werden.

Selbe Prozedur wie unter An/Abmeldung eines bevorstehenden Rennens beschrieben.

Über das  wird sich als Gaststarter angemeldet.
Über den Button kann sich auch wieder abgemeldet werden



Jedoch gilt bei den Gaststartern, wer sich zuerst anmeldet, fährt mit!

Gaststarter, egal ob Ligafahrer oder reiner Gaststarter, haben das bereits gewählte Fahrzeug zu verwenden, welches in der laufenden Saison schon gewählt wurde. Sollte dies missachtet werden, folgen Strafen in den jeweiligen Ligen der Gaststarter (Ligafahrer)

Gaststarter sind Teil des Rennens und fighten genauso, wie jeder andere Teilnehmer. Trotzdem setzen wir etwas mehr Umsicht bei einem Gaststarter voraus.

ZUSATZ!

Wenn es ein Stammfahrer (Egal welche Liga), nicht innerhalb von 6 Tagen schafft, sich an-bzw. abzumelden, und ein Gaststarter sich anmeldet, hat nicht automatisch der Stammfahrer das Vorrecht zu Fahren.

Jeder einzelne plant seine Freizeit.

Wenn also ein Stammfahrer, weil er vergessen hat sich anzumelden, den Platz von einem Gaststarter einnehmen möchte, ist es unbedingt erforderlich, dass sich Stammfahrer und Gaststarter einigen!!!

Seit Saison 8 haben wir, wenn sich mehr als 90 Fahrer zum Shootout anmelden, jene die auf der „Warteliste“ stehen, eine Ersatzfahrer-Warteliste erstellt.

Weiter werden die Fahrer der „Warteliste“ nach dem Shootout in die jeweiligen Ligen, nach ihrer gefahrenen Shootout-Zeit eingeteilt.

Diese Ersatzfahrer (Warteliste) haben das Vorrecht, vor anderen Gaststartern und müssen sich frühzeitig in dem entsprechenden Anmelde-Bot des Ligarennens eintragen.

Fällt ein Stammfahrer aus der laufenden Saison aus übernimmt ein Ersatzfahrer den Platz und wird Stammfahrer. Diese Entscheidung wird von der Orga getroffen.

Fahrzeugwahl:

Jeder Fahrer wählt sein Fahrzeug für eine ganze Saison aus!
Es sind **alle** Gr.3 Fahrzeuge zugelassen, auch VGT-Modelle.

Jenes Fahrzeug das zum Quali des 1. Rennens auf der Strecke steht, wird eingetragen.

Ein Wechsel des Fahrzeuges, auch bei einem Gaststart in einer anderen Liga zieht Strafen, bis hin zum Ligaausschluss mit sich.

Freundesanfragen:

Es wird verlangt ein **RECHTZEITIGES** versenden der Freundesanfrage für die jeweiligen Liga-Hosts/Ersatzhosts via PSN zu schicken.

Sollte dies nicht bis 1 Stunde vor Rennstart erfolgt sein, besteht die Möglichkeit dass der Host die FA nicht mehr annimmt und so der Rennstart des jeweiligen Fahrers nicht stattfinden kann.

Rennablauf:

Die Lobbys öffnen mind. 10 Minuten vor dem eigentlichen Rennstart und sind bis zum Start der Quali zu betreten. Sobald der jeweiligen Rennlobby beigetreten wurde, wird das Fzg. gewählt und der **grüne Haken** gesetzt. Jeder Fahrer ist selbst verantwortlich, dass er seinen Haken setzt.

Join nachdem Start der Quali, führt nicht zum Neustart dieser.

Die Orga entscheidet, ob der zu spät gejointe Stammfahrer! per manuelle Aufstellung an das Ende des Feldes gesetzt wird.

Eine Überprüfung durch den Host/Streamer ist zwar möglich, da aber die Kommunikation nur durch den Chat in der Lobby möglich ist, kann keine Aufforderung durch den Host/Streamer stattfinden.

Ein Warmfahren in der Rennlobby ist **erlaubt**.

Es wird **pünktlich** durch den **STREAMER** das GO zum Start des Qualifying im InGame-Chat gegeben.

Qualifying-Dauer: 10 Minuten + 30 Sek. Nachlaufzeit,
(eine begonnene Runde im Quali kann, soweit die Zeit reicht, beendet werden)

Renn-Dauer: 60 Minuten
Startformation: Fliegender Start

Kommt es auf Grund techn. Probleme zu einem BUG wird eine neue Lobby eröffnet.

Es bleibt der gleiche Host. Sollte es dann wieder zu einem Bug kommen, wird der Ersatzhost eine Lobby öffnen.

Alle Fahrer setzen den **grünen** Haken und warten bis der Host die Startaufstellung per Hand eingegeben hat.

Das weitere Startprozedere bleibt unverändert.

Punktevergabe:

P01: 30 Pkt.	P06: 20 Pkt.	P11: 10 Pkt.
P02: 28 Pkt.	P07: 18 Pkt.	P12: 08 Pkt.
P03: 26 Pkt.	P08: 16 Pkt.	P13: 06 Pkt.
P04: 24 Pkt.	P09: 14 Pkt.	P14: 04 Pkt.
P05: 22 Pkt.	P10: 12 Pkt.	P15: 02 Pkt.

Die Fahrer, die alle 6 Rennen der Saison bestreiten, ohne sich vor dem Rennen abgemeldet zu haben, erhalten am Saisonende einen Bonus von **10 Punkten**. Hierbei wird der Rennstart herangezogen, nicht, ob das Rennen auch beendet wurde.

Wartelistenfahrer, die sich für alle 6 Rennen angemeldet haben (somit für das jeweilige Rennen bereitstehen) erhalten auch die 10 Punkte.

Weiter wird, wie in den Saisons zuvor, **1 Punkt** für die **schnellste Zeit** des Stammfahrers in der **Qualifikation** angerechnet.

Neu, ab Saison 7, kommt hinzu, dass ebenfalls **1 Punkt** für die **schnellste Rennrunde** vergeben wird.

Pflichtanzahl Rennen:

Ab Saison 5 MUSS jeder Stammfahrer eine Mindestanzahl von **4 Ligarennen** bestreiten. Sollten keine 4 Rennen in seiner Liga gefahren worden sein, wird der Fahrer für die nächste Saison aus der GTSL ausgeschlossen!

Qualifying:

Sobald man die Boxengasse verlassen hat, gibt es KEIN ZURÜCKSPRINGEN IN DIE BOX, wenn Schäden vorhanden sind, oder die falschen Reifen aufgezogen sind, muss die Runde absolviert und dann wieder in die Box GEFAHREN werden. Ebenso wird verlangt, dass während des Qualifyings mit solchen Abständen gefahren wird, dass es zu keinen Unfällen kommt. Denn diese können nicht im Nachgang eingereicht werden.

In der Qualifikation darf auf der gesamten Strecke NICHT angehalten werden!

Ein Abstellen des Fzg. ist nicht erlaubt und steht unter Strafe!!!

Zusatz (Qualifikation) – Probleme Join/Rejoin:

Bei Problemen (Lobby-join/-rejoin) hat sich der Teilnehmer rechtzeitig im Discord oder Stream bei der Orga zu melden! Ist noch Zeit bis zum regulären Rennstart, wird die Orga entscheiden, ob ein Rejoin erlaubt und die Lobby manuell eingestellt wird.

Gaststarter werden hier nicht berücksichtigt!

Gibt es keine Meldung, wird das Rennen **rechtzeitig** gestartet.

Lobbyeinstellungen:

Raummodus:	Training/Quali/Langstreckenrennen
Raumzugang:	Privat (Code wird im Discord vom Host bereitgestellt)
Raumname:	GTSL Liga (*), Rennen (*), nur gemeldete Fahrer + Streamer
Renntyp:	Härtetest
Max. Teilnehmer:	16

Streckeneinstellungen:

Strecke:	je nach Rennkalender
Rundenanzahl:	deaktiviert
Zeitlimit:	60 Minuten
Wetter-Auswahl-Methode:	Benutzerdefiniertes Wetter (alle Zufällig)
Voreingestelltes Wetter:	deaktiviert
Gleiche Bedingungen:	deaktiviert (Rennen), aktiviert (Shootout)
Tageszeit:	Früher Morgen
„Variable Zeit“- Geschwindigkeitsrate:	4

Bei **Regenrennen** gibt die ORGA die Wetterbedingungen vor und teilt dem Host diese kurz vor Öffnung der Lobby mit.

Renneinstellungen:

Starttyp:	fliegender Start
Startaufstellung:	Schnellster zuerst
BoP/Tuning verboten:	Ein
Einstellungsoptionen:	Einige (Bremsbalance erlaubt) im Shootout deaktiviert
Boost:	Aus
Windschattenstärke:	Realistisch
Sichtbarer Schaden:	Aus
Mechanischer Schaden:	Schwer
Reifenverschleiß:	3
Treibstoffverbrauch:	3
Auftankgeschwindigkeit:	5 Liter/Sek.
Treibstoffmenge zu Beginn:	50 Liter
Bodenhaftung abseits der Strecke:	Realistisch
Verzögerung des Rennendes:	180 Sek.
Motortausch:	Verboten
Lachgas:	0,1 Mal

Qualifying – Einstellungen:

Zeitlimit:	10 Minuten
Fortdauer:	30 Sekunden
Reifenverschleiß:	Wie im Rennen
Treibstoffverbrauch:	Wie im Rennen
Treibstoffmenge zu Beginn:	Wie im Rennen
Windschattenstärke	Deaktiviert

Reglementeinstellungen:

Nach Kategorie:	Gr.3
LP-Begrenzung:	ohne Limit
Max. Leistung:	ohne Limit
Mindestgewicht:	ohne Limit
Verwendbare Reifen:	ohne Limit (KEINE MISCHBEREIFUNG erlaubt!)
Verwendbare Reifen+Reifentypen:	---
Erforderlicher Reifentypwechsel:	---
Lachgas	Verboten
Kartnutzung:	Aus
Motorwechsel	Aus
Tuningteile	ohne Beschränkung
Jahr (Ober- + Untergrenze)	Ohne Limit
Antrieb	Ohne Beschränkung
Ansaugung	Ohne Beschränkung

Strafen – Einstellungen:

Abkürzungsstrafe:	Stark
Wandkollisionsstrafe:	Aus (Kann angepasst werden)
Fzg. n. Wandkollision wieder ausrichten:	Aus
Fahrzeugkollisionsstrafe:	Aus
Strafe für das Überfahren der Boxenlinie:	Ein
Ghosting während eines Rennens:	Aus
Flaggen-Regeln:	Ein

Fahroptionsbeschränkungen:

Gegenlenk-Hilfe:	Verboten
Aktive Stabilitätskontrolle:	Verboten
Ideallinien-Hilfe:	ohne Limit
Traktionskontrolle:	ohne Limit
ABS:	ohne Limit
Autopilot:	Verboten

Technisches Versagen:

Unter diesen Punkt fallen sämtliche vom Veranstalter nicht beeinflussbaren Faktoren.

Dazu zählen ebenso Fehler von GT7, Playstation Network, Internetanbieter, sowie Disconnect eines Fahrers, „Startbug“ oder sonstige Fehler (Freeze, Hardware-Probleme)

Ein Disconnect (DSC) oder sonstige **einzelne Fahrer** betreffende „technische Aussetzer“ führen nicht direkt zum Neustart der Lobby / des Rennens.

Der Fahrer muss sich direkt im Discord mit **@ORGA** melden und den Bug bekannt geben.

Sollte durch den 1. Platzierten Runde 2 bereits begonnen sein, so wird kein Neustart durchgeführt.

Startbug:

Bei einem Startbug wird dieser im Ingame-Chat von den Fahrern gemeldet.

Sollte dem Streamer ein Startbug auffallen, so kann er den Neustart direkt nach Rennstart im Ingamechat bekannt geben. Es wird dann vom Host eine neue Lobby eröffnet und die Reihenfolge nach Qualiergebnis eingestellt. Sollte es dann zu einem neuen Bug kommen, wechseln wir auf den Ersatzhost.

Da es immer noch seitens GT7 zu Problemen beim Beitritt einzelner Fahrer kommt, sollten jene Fahrer die größere Probleme haben, auch diejenigen sein, die als ERSTER die Lobby betreten und somit auch ONLINE sein...

Bitte dies zu berücksichtigen.

Ist ein Fahrer aus welchem Problem auch immer, nicht rechtzeitig in der Lobby, wird trotzdem pünktlich gestartet.

Bei einem Disconect während der Qualifikation, wird ein Rejoin erlaubt, wenn der Fahrer den Rejoin bis zum Ende der Qualifikation schafft.

Hat der Fahrer eine Zeit vor dem Disconect gesetzt, wird diese auch gewertet.

Hat er keine Zeit gesetzt, wird er auf dem letzten Startplatz gewertet.

In beiden Fällen gibt es eine manuelle Startaufstellung – Hierzu muss die Lobby auf Training und Langzeitrennen geändert werden, um die Startaufstellung manuell durchführen zu können.

DSC (Disconnect)/Rage Quit:

Bei einem Disconnect wird von der Orga angenommen, dass es sich um einen Rage-Quit handelt. Um diese Annahme zu entkräften, muss ein Screenshot der Fehlermeldung (CE-Fehler) in den jeweiligen Liga-Chat mit **@ORGA** gesendet werden.

Strafenkatalog:

Wir überarbeiten vor der Saison den Strafenkatalog der im Discord-Kanal **#strafenkatalog** zu finden ist.
Erweiterungen / Änderungen werden hier mitgeteilt.

Dieser bezieht sich auf das Rennverhalten genauso wie auf das Verhalten im Discord.

Jeder Teilnehmer hat diesen zu lesen, um etwaige Falschinterpretationen zu vermeiden.

Im Strafenkatalog werden Beispiele genannt, jedoch nicht jede Art der Vergehen angeführt.

Zusatz – Quali-Sperre:

Eine ausgesprochene Quali-Sperre für das nächste GTSL-Rennen muss abgesessen werden.

Wird diese Qualisperre im vorgegebenen Rennen missachtet, führt dies zu einem nicht gewerteten Rennen (null Punkte).

Beim zweiten Vergehen dieser Art, wird dies zum Ausschluss aus der laufenden und Sperre für die nächste Saison führen.

Das Strafmaß wird von der Orga bewertet und beschlossen.

Strafen sind nicht diskutierbar.

InGame-Chat:

Die Verwendung des InGame-Chat bleibt dem Host und dem Streamer vorbehalten!

Da der InGame-Chat nur für 3 Sek. sichtbar ist, gewährleistet diese Regel eine bessere Übersicht bei Infos an alle Fahrer!

Nichteinhaltung dieser Regel zieht eine Verwarnung und bei weiterer Folge eine Strafe mit sich.

Vorgehensweise Rennunfall/Vorfall melden:

Die Einreichfrist beginnt am Montag, nach den jeweiligen Ligarennen.

Zeitfenster beginnt mit **00:00Uhr** und endet um **23:59Uhr**.

Meldungen welche davor, oder danach eingereicht werden, können nicht zur Kenntnis genommen werden.

Falls weitere Videos zur Bearbeitung des eingereichten Vorfalles benötigt werden, nimmt sich die Orga (Stewards) das Recht heraus die Einreichfrist zu verlängern.

Weiter ist in der Rennunfallmeldung bekanntzugeben, in welcher Rennansicht gefahren wurde!

Vorgehensweise:

Aus dem gespeicherten Video der jeweiligen Liga, **welches verpflichtend vom jeweiligen Host geteilt wurde**, wird ein ca. 20 Sek. langes Video von euch erstellt.

Es wird eine Videoansicht im Verfolgermodus (ganzes Fzg. sichtbar), sowie eine Videoansicht vom Kontrahenten im Verfolgermodus erstellt. Hierbei muss unten die Zeitleiste ausgeblendet werden, damit das HUD (Head-Up-Display) mit den Fahrdaten sichtbar ist.

Zusätzlich beim Versenden der Videos, ist eine kurze Beschreibung, mit den Betroffenen, die jeweilige Runde und eine kurze Zusammenfassung zu erstellen.

Eine Entscheidung durch die Stewards wird vor dem nächsten Ligarennen bekannt gegeben.

AB SAISON 11 VERPFLICHTEN WIR DIE JEWEILIGEN HOST DER EINZELNEN LIGEN DAZU, DIE WIEDERHOLUNG DER RENNEN UNTER DEM #GTSL ZU TEILEN (Vorraussetzung- Dateigröße nicht zu groß)

Unfallmeldung Gaststarter:

Gaststarter haben natürlich auch die Möglichkeit, Vorfälle zu melden. Jedoch sind Gaststarter nicht für die Unfallmeldungen freigeschaltet. Somit müssen die Videos und weitere Infos an einen der Orga-Mitglieder gesendet werden. Von dort aus, werden die Vorfälle mit Videos und der Beschreibung an die jeweilige Unfall-Meldung von der Orga weitergeleitet.

Rennetikette:

Die GTSL wünscht einen fairen Umgang der Teilnehmer untereinander. Dies bezieht sich auch auf die Rennetikette im Rennen selbst.

Das beinhaltet gewisse Regeln und auch manchmal, den Gegner nach einem „Rempler“ wieder die Vorfahrt zu überlassen. Selbstverständlich müssen aber auch die allgemein geltenden Flaggenregeln nochmal in Erinnerung gerufen werden.

Gelbe Flagge:

Unfall voraus, kein Überholen in diesem Sektor, bis grüne Flagge angezeigt wird.

Grüne Flagge:

Gefahr vorbei, Überholen wieder erlaubt

Blaue Flagge:

Schnelleres Fahrzeug kommt von hinten und möchte Überrunden. Ebenfalls muss zur blauen Flagge einiges hinzugefügt werden:

1. Sollten sich zwei Mitstreiter zum Zeitpunkt des Schwenkens der blauen Flagge im 2-Kampf befinden, kann vom dahinter fahrenden, schnelleren Fahrzeug nicht verlangt werden, diesen 2-Kampf zu unterbrechen.
2. Die blaue Flagge wird rechtzeitig und definitiv sichtbar durch das Spiel eingeblendet, sobald der Vorausfahrende (zu Überrundende) den Herannahenden eindeutig erkennt, muss dieser seine Geschwindigkeit auf einem GEEIGNETEN Streckenabschnitt verlangsamen, um den Herannahenden vorbeifahren zu lassen. Ein Anzeigen mit aktiviertem Blinker ist nicht notwendig, kann jedoch verwendet werden.
3. Sollte es zu einem Vorfall mit blauen Flaggen kommen, entscheiden die Betroffenen ob dieser eingereicht wird.

Allgemeines Verhalten im Chat (Discord/In-Game):

Wir alle verbringen unsere FREIZEIT in diesem Spiel und so soll es auch gehandhabt werden.

Ein Mindestmaß an Respekt und Ausdrucksweise ist von jedem Mitglied der GTSL verlangbar.

Sollte es zu Vorfällen/Ausrutscher kommen, behält sich die ORGA das Recht vor einzuschreiten.

Dies beinhaltet die gesamte Bandbreite des Strafenkatalogs bis hin zum Ligaausschluss.

Lackierung:

Diskriminierende, radikale oder beleidigende Inhalte sind nicht gestattet und führen zum sofortigen Ligaausschluss!

Aktualisierung und Klarstellung

Ebenfalls werden Tabak, Alkohol und Suchtmittel-abbildungen **NICHT** gestattet. (NEIN auch kein Cannabis!)

Es gibt 2 Pflichtaufkleber für die Lackierung.

Der in GT 7 geteilte Aufkleber der GTSL (NEU) und des Hauptsponsors HÖNER sind am Fahrzeug gut sichtbar anzubringen.

Für das jeweilige Shootout wird durch die Orga eine **GTSL-Lackierung** zur Verfügung gestellt. Diese kann von jedem verwendet werden.

Ebenso stellt diese Lackierung die einzige „offizielle“ Lackierung dar.

Natürlich kann jeder seine eigene Lackierung im Shootout fahren, jedoch mit den oben angeführten Pflichtaufklebern.

Strafenabbau:

Der Strafenabbau hat **NEBEN** der Ideallinie zu erfolgen, sodass etwaige nachfolgende Fahrer nicht behindert oder zum plötzlichen Ablenken/Abbremsen genötigt werden.

(Im Regen gilt dies jedoch nicht, da eine Gefahr von Drehern extrem erhöht wird)

Wiederholung teilen:

Der jeweilige Host der Liga, hat nach dem jeweiligen Ligarennen, die Wiederholung zu teilen und mit dem #GTSL zu veröffentlichen:

Enthalten sein müssen Saison, Rennen und Liga (auch in Kurzform möglich):

GTSL – S14 – R1 – L1

Neue Regelungen:

Sollte ein Teilnehmer aus bereits erwähnten Gründen aus einer laufenden Saison gesperrt werden (sowie die kommende Saison gesperrt sein), behält sich die Orga das Recht vor, bei einer 2. Sperre, diese auf Lebenszeit auszusprechen!

Die Ligaleitung (Orga) behält sich das Recht vor, kurzfristige Änderungen beim Ablauf vorzunehmen, sowie durch ligabetreffende An/Abmeldungen, einzelne Fahrer nach zu melden.

Eure Ligaleitung