



Sportliches Reglement der PGR Formel Eins 2011

20. Oktober 2011

SPORTLICHES REGLEMENT DER PGR FORMEL EINS 2011

ARTIKEL	INHALT	SEITE(N)
1	<u>ALLGEMEINES</u>	3
2	<u>TEILNAHME</u>	3
3	<u>FAHRER UND TEAMS</u>	4
4	<u>AUTOS</u>	4
5	<u>PALETTEN</u>	4
6	<u>WELTMEISTERSCHAFTSLÄUFE</u>	5
7	<u>QUALIFYING</u>	5-6
8	<u>RENNEN</u>	6-7
9	<u>LOGIN SYSTEM</u>	7
10	<u>WELTMEISTERSCHAFTSWERTUNG</u>	7-8
11	<u>STRAFEN</u>	8-9

Planetgenerally.de (PGR) ist Organisator und Eigentümer der PGR Formel Eins Weltmeisterschaft (die Weltmeisterschaft) und vergibt sowohl einen Fahrerweltmeistertitel (FWM) als auch einen Konstruktorsweltmeistertitel (KWM). Die Weltmeisterschaft besteht aus einzelnen PGR Formel Eins Weltmeisterschaftsläufen (die Weltmeisterschaftsläufe oder Grands Prix), die im PGR Formel Eins Kalender (der Kalender) festgehalten sind. Alle Teilnehmer (Fahrer, Teams und Offizielle) verpflichten sich dazu, die Regeln der Weltmeisterschaft anzuerkennen und zu befolgen.

Alle Strecken, Autos, Paletten und Schriftarten sind Eigentum ihrer jeweiligen Urheber und werden mit deren Genehmigung verwendet.

1 ALLGEMEINES

- 1.1 Die rechtsgültige Version dieses Sportlichen Regelwerks ist die englische Version, deren Auslegung bei Unklarheiten oder im Streitfall herangezogen wird. Die Überschriften in diesem Dokument dienen ausschließlich der besseren Übersicht und stellen keinen Teil dieses Regelwerks dar.
- 1.2 Diese Version des Sportlichen Regelwerks wurde am unten angegebenen Datum veröffentlicht und tritt mit sofortiger Wirkung in Kraft.
- 1.3 Regeländerungen dürfen, falls nötig, zu jedem möglichen Zeitpunkt vorgenommen werden und müssen allen Fahrern, Teams und Offiziellen auf angemessene Art und Weise zur Verfügung gestellt werden.
- 1.4 Alle Fahrer, Teams und Offiziellen, die an der Weltmeisterschaft beteiligt sind, verpflichten sich, die Regelanpassungen oder Regeländerungen in der jeweils aktuellen Version des Regelwerks in eigener Verantwortung nachzuvollziehen und zu befolgen.
- 1.5 Alle im Folgenden aufgelisteten Regelsätze besitzen bei jedem Weltmeisterschaftslauf Gültigkeit.

2 TEILNAHME

- 2.1 Die Teilnahme an der PGR Formel Eins beschränkt sich auf diejenigen Fahrer, die einen gültigen Account bei www.forum.gene-rally.com und/oder www.planetgenerally.de besitzen.
- 2.2 Teilnahmeanträge dürfen zu jedem Zeitpunkt vor oder während der Weltmeisterschaft eingereicht werden.
- 2.3 Jeder Teilnahmeantrag muss per E-Mail an f1@planetgenerally.de gesendet werden und muss folgende Informationen beinhalten:
 - 2.3.1 den Nickname des Teilnehmers
 - 2.3.2 die Nationalität des Teilnehmers
 - 2.3.3 das Wunschteam des Teilnehmer und zwei Alternativen
 - 2.3.4 die reguläre E-Mail-Adresse des Teilnehmers (siehe Artikel 9.2)
- 2.4 Die Teilnahme wird offiziell bestätigt, wenn der Name des Teilnehmers auf der Teilnahmeliste erscheint.
- 2.5 Die Offiziellen behalten sich das Recht vor, jeden Teilnahmeantrag abzulehnen, wenn der jeweilige Antragsteller entgegen den Standards der PGR Formel Eins handelt oder die Rennserie in Verruf bringt.
- 2.6 Jeder Teilnehmer benötigt die offizielle Modifikation des Spiels, die unter www.f1.planetgenerally.de heruntergeladen werden kann. Eigenmächtige Änderungen, die nicht die Bildschirmauflösung, die Ghost-Option, oder die Renneinstellungen (siehe Artikel 7.2 und 8.2) betreffen, sind nicht erlaubt.

3 FAHRER UND TEAMS

- 3.1 Die anfängliche Anzahl der Teams beträgt 12. Darunter befinden sich die folgenden Konstrukteure: Ferrari, Force India, HRT, Lotus Renault, McLaren, Mercedes, Red Bull Racing, Sauber, Team Lotus, Toro Rosso, Virgin und Williams.
- 3.2 Jedes Team darf während eines Weltmeisterschaftslaufs nie mehr als zwei Fahrer zur gleichen Zeit beschäftigen.
- 3.3 Im Fall, dass alle Fahrerplätze besetzt sind, dürfen zusätzliche Teams an der Weltmeisterschaft teilnehmen. Die maximale Anzahl an Fahrern und Teams ist somit unbegrenzt. Die Bekanntgabe der Teams erfolgt durch die Offiziellen.
- 3.4 Die Startnummern werden den Teams nach der Reihenfolge der Konstrukteursweltmeisterschaft des Vorjahrs zugewiesen.
 - 3.4.1 Ungeachtet dessen sind die Nummern 1 und 2 immer dem Team vorbehalten, das den amtierenden Fahrerweltmeister stellt.
 - 3.4.2 Sollte der Fahrerweltmeister des Vorjahrs nicht an der Weltmeisterschaft teilnehmen, wird die Startnummer 1 nicht vergeben.
- 3.5 Jeder Fahrer muss Mitglied eines Teams sein.
- 3.6 Jeder Fahrer soll bei dem Team seiner Wahl beschäftigt werden können. Sollte dies aus irgendeinem Grund nicht möglich sein, werden die beiden Alternativteams des jeweiligen Teilnehmers in Betracht gezogen (siehe Artikel 2.3.3).
- 3.7 Sobald ein Fahrer an einem Weltmeisterschaftslauf teilgenommen hat, ist für diesen ein Teamwechsel im weiteren Verlauf der Saison ausgeschlossen.
- 3.8 Die Offiziellen behalten sich das Recht vor, einen Fahrer, der drei aufeinander folgende Weltmeisterschaftsläufe verpasst hat, zu entfernen oder zu ersetzen.

4 AUTOS

- 4.1 Die Fahreigenschaften aller Autos sind identisch.
- 4.2 Das Car-Pack beinhaltet zwei Modifikationen jedes Autos, die für die Benutzung bei entweder trockenen oder nassen Witterungsbedingungen vorgesehen sind.
- 4.3 Vor jedem Weltmeisterschaftslauf wird die zu benutzende Modifikation bekannt gegeben.

5 PALETTEN

- 5.1 Das Game-Pack beinhaltet zwei verschiedene Paletten, die für die Benutzung bei entweder trockenen oder nassen Witterungsbedingungen vorgesehen sind und zwei Paletten, die für die Benutzung bei abendlichen oder nächtlichen Lichtverhältnissen vorgesehen sind.
- 5.2 Vor jedem Weltmeisterschaftslauf wird die zu benutzende Palette bekannt gegeben.

6 WELTMEISTERSCHAFTSLÄUFE

- 6.1 Die Weltmeisterschaft besteht aus 17 Weltmeisterschaftsläufen auf 17 verschiedenen Strecken. Jeder Lauf umfasst zwei Sessions, ein Qualifying und ein Rennen.

	Grand Prix	Ort	Qualifying	Rennen
1	Australian GP	Melbourne	31/10/11 - 02/11/11	03/11/11 - 06/11/11
2	Malaysian GP	Sepang	07/11/11 - 09/11/11	10/11/11 - 13/11/11
3	Chinese GP	Shanghai	14/11/11 - 16/11/11	17/11/11 - 20/11/11
4	Japanese GP	Aida	21/11/11 - 23/11/11	24/11/11 - 27/11/11
5	Spanish GP	Barcelona	05/12/11 - 07/11/11	08/12/11 - 11/12/11
6	Monaco GP	Monte Carlo	12/12/11 - 14/12/11	15/12/11 - 18/12/11
7	United States GP	Monterey	02/01/12 - 04/01/12	05/01/12 - 08/01/12
8	Canadian GP	Montréal	09/01/12 - 11/01/12	12/01/12 - 15/01/12
9	British GP	Leicestershire	16/01/12 - 18/01/12	19/01/12 - 22/01/12
10	Austrian GP	Zeltweg	23/01/12 - 25/01/12	26/01/12 - 29/01/12
11	German GP	Hockenheim	06/02/12 - 08/02/12	09/02/12 - 12/02/12
12	Belgian GP	Spa	13/02/12 - 15/02/12	16/02/12 - 19/02/12
13	European GP	Valencia	20/02/12 - 22/02/12	23/02/12 - 26/02/12
14	Italian GP	Monza	27/02/12 - 29/02/12	01/03/12 - 04/03/12
15	Argentine GP	Buenos Aires	12/03/12 - 14/03/12	15/03/12 - 18/03/12
16	Brazilian GP	Curitiba	19/03/12 - 21/03/12	22/03/12 - 25/03/12
17	Abu Dhabi GP	Abu Dhabi	26/03/12 - 28/03/12	29/03/12 - 01/04/12

- 6.2 Jedes Qualifying beginnt montags um 01:00 Uhr (MEZ) und endet mittwochs um 23:00 Uhr (MEZ).
- 6.3 Jedes Rennen beginnt donnerstags um 01:00 Uhr (MEZ) and endet sonntags um 23:00 Uhr (MEZ).
- 6.4 Etwa zwei Stunden, nachdem die jeweilige Session beendet ist, werden die Ergebnisse offiziell veröffentlicht.

7 QUALIFYING

- 7.1 Im Qualifying wird die Startaufstellung für das Rennen ermittelt. Zusätzlich können die drei bestplatzierten Fahrer Punkte für beide Weltmeisterschaftswertungen erzielen (siehe Artikel 10.3).
- 7.2 Die folgenden Einstellungen sind für jedes Qualifying der Saison gültig und dürfen nicht während der laufenden Session geändert werden:

Reifenabrieb	0%
Benzinverbrauch	0%
Benzingewicht	0 kg
Schaden	20%
Rennlänge	12 Runden
Anzahl der KIs	0

Auto-Modifikation	(siehe Artikel 4.3)
Palette	(siehe Artikel 5.2)

- 7.3 Für das Ergebnis des Qualifyings wird die schnellste Runde jedes Fahrers herangezogen.
- 7.4 Im Fall, dass zwei oder mehr Fahrer die gleiche Zeit in ihrer schnellsten Runde erzielt haben, wird die höhere Platzierung demjenigen Fahrer zugesprochen, der seinen Spielstand zuerst übermittelt hat.
- 7.5 Am Ende des Qualifyings werden die Startpositionen aller Fahrer offiziell veröffentlicht. Die Qualifyingplatzierungen werden dabei wie folgt umgewandelt:

Qualifying	Startposition
1	1
2	2
3	2
4	3
5	3
6	4
7	4
8	5
9	5
≥10	6
ohne Zeit	6

8 RENNEN

- 8.1 Im Rennen können die zehn bestplatzierten Fahrer Punkte für beide Weltmeisterschaftswertungen erzielen (siehe Artikel 10.3).
- 8.2 Die folgenden Einstellungen sind für jedes Rennen der Saison gültig und dürfen nicht während der laufenden Session geändert werden:

Reifenabrieb	15%
Benzinverbrauch	9%
Benzingewicht	0 kg
Schaden	20%
Rennlänge	20 km
Anzahl der KIs	5 (der voreingestellten KIs)
Startposition	(siehe Artikel 7.3)
Auto-Modifikation (Spieler und KI)	(siehe Artikel 4.3)
Palette	(siehe Artikel 5.2)

- 8.3 Für das Ergebnis des Rennens wird die Gesamtzeit jedes Fahrers herangezogen.
- 8.4 Im Fall, dass zwei oder mehr Fahrer die gleiche Zeit in ihrer schnellsten Runde erzielt haben, wird die höhere Platzierung demjenigen Fahrer zugesprochen, der seinen Spielstand zuerst übermittelt hat.

9 LOGIN SYSTEM

- 9.1 Die PGR Formel Eins ist ein Login-Wettbewerb. Das entsprechende System wird bei jedem Weltmeisterschaftslauf und damit in jeder Session, Qualifying und Rennen, angewendet.
- 9.2 Jeder Teilnehmer erhält eine E-Mail mit seinen persönlichen Login-Daten unter der von ihm angegebenen E-Mail-Adresse (siehe Artikel 2.3.4).
- 9.3 Um an der aktuellen Session teilzunehmen (siehe Artikel 6.1, 6.2 und 6.3), muss sich jeder Fahrer unter www.majortom.de/pgf1-login einloggen und die jeweilige Streckendatei herunterladen.
- 9.4 Trainingsläufe sind vor dem Login-Versuch in unbeschränkter Zahl möglich. Während des Login-Versuchs ist nur ein Lauf erlaubt. Nach dem Login-Versuch ist kein weiterer Versuch mehr möglich.
- 9.5 Die Zeitspanne zwischen dem erfolgreichen Login und der Übermittlung des Spielstands kann aufgrund der unterschiedlichen Dauer der jeweiligen Session variieren. Die exakte Zeitspanne wird auf der Login-Website angegeben.
- 9.6 Innerhalb dieser Zeitspanne muss jeder Teilnehmer:
- 9.6.1 die jeweiligen Streckendatei herunterladen (siehe Artikel 9.3)
 - 9.6.2 die Einstellungen überprüfen (siehe Artikel 7.2 and 8.2)
 - 9.6.3 die Startposition editieren (nur im Rennen) (siehe Artikel 7.5)
 - 9.6.4 die jeweilige Session beginnen und beenden
 - 9.6.5 einen Screenshot machen und das Spiel speichern
 - 9.6.6 die benötigten Bestandteile des Spielstands zippen (siehe Artikel 9.7)
 - 9.6.7 die zip-Datei in "QF/RACE_round_nickname.zip" umnennen und
 - 9.6.8 die zip-Datei per E-Mail an f1@planetgenerally.de senden.
- 9.7 Die folgenden Bestandteile eines Spielstands müssen per E-Mail übermittelt werden:
- 9.7.1 Screenshot (.bmp) im Moment des Ergebnisbildschirms der Session,
 - 9.7.2 Savegame (.gam) mit dem Replay der Session,
 - 9.7.3 Streckendatei (.trk) mit den Rundenzeiten der Session.
- 9.8 Um das hier beschriebene Prozedere zu vereinfachen, wird der Gebrauch des dem Spiel beiliegenden „Competition Zipper“ empfohlen.

10 WELTMEISTERSCHAFTSWERTUNG

- 10.1 Der Fahrerweltmeistertitel wird an denjenigen Fahrer vergeben, der die höchste Anzahl an Punkten erzielt hat. Dabei werden nur die Punkte gewertet, die in regulär durchgeführten Weltmeisterschaftsläufen erzielt wurden.
- 10.2 Der Konstrukteursweltmeistertitel wird an dasjenige Team vergeben, das die höchste Anzahl an Punkten erzielt hat. Dabei werden alle Punkte beider Autos gewertet.

- 10.3 Die Punkte für beide Weltmeisterschaften werden bei jedem Weltmeisterschaftslauf vergeben. Das Punktesystem lautet wie folgt:

	Qualifying	Rennen
1.	3 Punkte	15 Punkte
2.	2 Punkte	12 Punkte
3.	1 Punkt	10 Punkte
4.		8 Punkte
5.		6 Punkte
6.		5 Punkte
7.		4 Punkte
8.		3 Punkte
9.		2 Punkte
10.		1 Punkt

- 10.4 Im Fall, dass zwei oder mehr Fahrer oder Teams mit Ablauf des letzten Weltmeisterschaftslaufs die gleiche Anzahl an Punkten erzielt haben, wird die jeweils höhere Position an folgenden Teilnehmer vergeben:

- 10.4.1 denjenigen, der die meisten Siege errungen hat,
- 10.4.2 denjenigen, der die meisten zweiten Plätze errungen hat, sollte die Anzahl an Siegen identisch sein,
- 10.4.3 denjenigen, der die meisten dritten Plätze errungen hat, sollte die Anzahl an Siegen und zweiten Plätzen identisch sein, usw.
- 10.4.4 sollte diese Regelung kein eindeutiges Ergebnis produzieren, wird der die jeweils höhere Position nach den Kriterien der Offiziellen vergeben.

11 STRAFEN

- 11.1 Die Benutzung von modifizierten Spieldateien wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
- 11.2 Ergebnisse, die unter Benutzung der falschen Spieleinstellungen (siehe Artikel 7.2 und 8.2) erzielt wurden, sind ungültig.
- 11.3 Ein Speichern und/oder Laden während einer Session wird mit sofortiger Disqualifikation geahndet.
- 11.4 Das Überschreiten des Zeitlimits beim Login-Versuch (siehe Artikel 8.4 und 8.5) kann mit Zeitstrafen geahndet werden. Ergebnisse, bei denen Bestandteile des Spielstands fehlen, sind ungültig.
- 11.5 Ergebnisse, die außerhalb der Terminierung des jeweiligen Weltmeisterschaftslaufs bzw. der jeweiligen Session (siehe Artikel 5.2 und 5.3) eingehen, sind ungültig.
- 11.6 Abkürzen, Wall-Bouncing oder jeder andere Gebrauch von Streckenobjekten, der dazu dient, sich einen Vorteil zu verschaffen, wird mit einer Zeitstrafe geahndet, die der Schwere des Vergehens angemessen ist.

- 11.7 Das Missachten der Geschwindigkeitsbegrenzung in der Boxengasse wird mit einer Zeitstrafe geahndet, die der Schwere des Vergehens angemessen ist.
- 11.8 Das Kreuzen der Linie an der Boxenausfahrt wird zunächst mit einer Verwarnung geahndet, bevor eine Strafe ausgesprochen werden kann, die der Schwere des Vergehens angemessen ist.
- 11.9 Sonstige Verstöße gegen das Fair-Play-Gebot werden der Schwere des Vergehens angemessen geahndet.