



# FLANC

## Formula One LAN Cooperation Reglement



### 1. FLANC

Die Swiss Formula One **LAN Cooperation** „FLANC“ ist ein Club, welcher Anhänger des realen und virtuellen Formel 1 Rennsports vereinigt. Wir organisieren LAN-Party's und Online-Meisterschaften (nachfolgend Events genannt), bei welchen virtuelle Formel 1 Rennen ausgetragen werden. Der Vorstand der FLANC (nachfolgend die Rennleitung genannt) setzt sich derzeit aus folgenden Personen zusammen:

Marcel Gusset, Präsident  
André Berger, Technik  
Urs Kuhnert, Statistik, Diverses  
Reto Wenger, Stewart / Rennorganisation

Und als Berater der Rennleitung:

Roland Preston, Technischer Direktor/Webmaster

Das nachfolgende Reglement gilt für alle Events, die von der FLANC durchgeführt werden. Selbstverständlich kann dieses Reglement nicht abschliessend sein. Bei Unklarheiten entscheidet die Rennleitung abschliessend.

### 2. FLANC-Mitgliedschaft

Jedermann kann sich um eine Mitgliedschaft in der FLANC bewerben und ist herzlich willkommen. Das entsprechende Antragsformular kann online unter [www.flanc.ch/web/kontakte](http://www.flanc.ch/web/kontakte) ausgefüllt werden. Gestützt auf die Bewerbung wird dem Interessenten dann ein Account auf der Website eingerichtet, wo er sich im Forum den übrigen Mitgliedern vorstellen sollte. Zudem erhält er das Passwort für den Zugang zum Server und ein Team/Wagen wird ihm zugeteilt. Ab jetzt sollte der Bewerber regelmässig bei den Trainings mitmachen, das Reglement kennen und dieses auch akzeptieren bzw. respektieren. Nach einiger Zeit entscheidet der Vorstand, gestützt auf die fahrerischen Leistungen, ob ihm die FLANC-Superlizenz erteilt wird. Falls dies der Fall ist, bezahlt der neue Fahrer den Mitgliederbeitrag und ist an der Online-Meisterschaft startberechtigt. Der Jahresbeitrag steht derzeit bei CHF 50.--. Ein neuer Fahrer muss aber auch charakterlich zu uns passen, das ist uns sehr wichtig. Kameradschaft und Fairness sind wichtiger als schnelle Runden und Siege. Die Rennleitung behält sich vor, Personen die Mitgliedschaft zu verweigern oder Mitglieder aus dem Club auszuschliessen. Selbstverständlich sind uns auch Passivmitglieder willkommen.

### 3. Voraussetzungen zur Teilnahme

#### 3.1 Hardware

Jeder Teilnehmer muss über eine genügend leistungsstarke Hardware (Prozessor, Grafikkarte, RAM) und ein Lenkrad verfügen. Zusätzlich ist bei der Online-Meisterschaft auch ein Breitbandanschluss (ADSL, Kabel) unabdingbar.

#### 3.2 Software

Jeder Teilnehmer verfügt als Basis über eine Originalversion von „rFactor“. Diese ist per Kreditkarte über das Internet ([www.rfactor.net](http://www.rfactor.net)) oder als DVD im Fachhandel zu beziehen. Über unsere Website [www.flanc.ch](http://www.flanc.ch) sind im Sektor „Downloads“ der aktuell gespielte Mod, die von uns gefahrenen Stecken, sowie das „SimSync“ Tool herunter zu laden. Eine Installationsanleitung findet sich dort ebenfalls und ist, um Mismatches zu vermeiden, unbedingt zu beachten. Spieler die Mismatches verursachen, werden aus dem Spiel entfernt. Cheats sind unfair, werden nicht geduldet und ebenfalls mit dem Ausschluss des Fahrers geahndet!



# F L A N C

## Formula One LAN Cooperation Reglement



Nebst einer funktionierenden Hard- und Software erwarten wir vom FLANC-Fahrer Fairness, Sportlichkeit und Zuverlässigkeit, d.h. eine regelmässige Teilnahme an unseren Events.

## 4. Einstellungen

### 4.1 Schwierigkeitsgrad

Die folgenden Einstellungen von rFactor sind auf dem Server fix vorprogrammiert. Wer für sich schwierigere Einstellungen bevorzugt, kann sich diese selbständig auf seinem PC einstellen.

Abfanghilfe:	Verboten
Automatische Schaltung:	Erlaubt
Hilfe in der Boxengasse:	Verboten
Gegenlenkhilfe:	Erlaubt
Traktionskontrolle:	Erlaubt
Hilfe Kupplung:	Erlaubt
ABS:	Erlaubt
Unverwundbarkeit:	Verboten
Hilfe Handling:	Erlaubt
Bremshilfe:	Verboten
Lenkhilfe:	Verboten

### 4.2 Regeln

Technische Defekte:	Normal
Rennlänge:	50% des Standartes
Rennstart Uhrzeit:	2:00 PM
Zeitmultiplikator:	Normal
Art Startvorgang:	Stehend
Flaggenregeln:	Alle
Reifenabnutzung:	x 2
Schadenmultiplikator:	Mod abhängig (wird vom Vorstand festgelegt)
Benzinverbrauch:	x2
Startplatz:	Ergebnis Qualifying

## 5. Team- / Wagenzuteilung

Die Rennleitung bestimmt die Team- und Wagenzuteilung. Die Wünsche der Fahrer werden selbstverständlich berücksichtigt, wobei diejenigen von regelmässigen Teilnehmern vorrangig behandelt werden.

Damit das Starterfeld in der FLANC Meisterschaft möglichst authentisch erscheint, muss der teilnehmende Fahrer sein Benutzerprofil innerhalb rFactor mit folgender Vorgabe anlegen:

**Vorname Nachname** (z.B. Sébastien Buemi)

Am Ende der Nennfrist wird die definitive Teamzuteilung für das kommende Meisterschaftsjahr durch die Rennleitung offiziell bekannt gegeben. Ein Fahrer kann nur dann bestätigt werden, wenn der Mitgliederbeitrag einbezahlt worden ist.

Auf dem Transfermarkt können aber weiterhin Fahrerträge mit den entsprechenden Teams ausgehandelt werden.

## 6. Regeln

Grundsätzlich gelten die gleichen Regeln wie in der realen Formel 1 gemäss FIA. Die meisten Regeln ergeben sich jedoch aus dem Game als solches.

### 6.1 Training



# FLANC

## Formula One LAN Cooperation Reglement



Jedem FLANC Member steht unser Server jederzeit für individuelle Trainings zur Verfügung. Das FLANC Game wird unter dem Namen [www.flanc.ch](http://www.flanc.ch) gehostet. Das benötigte Passwort wird jedem Member persönlich mitgeteilt und darf nicht an Dritte weitergegeben werden. Vor jedem Einstieg auf den Server muss das Game mit dem SimSync-Tool synchronisiert werden. In der Regel steht auf dem Server diejenige Strecke zur Verfügung, auf welcher das nächste Rennen ausgetragen wird. Das freie Training vor dem Rennen dauert 60 Minuten.

### 6.2 Qualifying

Das Qualifying dauert 10 Minuten. Es ist zu beachten, dass nach Abschluss des Qualifying's keine Änderungen am Fahrzeugsetup mehr möglich sind! Unmittelbar nach Beendigung der Qualifikation beginnt der 5 Minuten dauernde Countdown bis zum Beginn des Rennens.

### 6.3 Rennen

Das Rennen führt über eine Länge von 50% der Originaldistanz. Ist das Rennen einmal gestartet, wird nur in begründeten Fällen ein Neustart durchgeführt. Diese beschränken sich in der Regel auf technische Probleme mit der Hard- oder Software.

Wird während der ersten Runde ein Fahrzeug beschädigt, kann der Fahrer im Chat einen Neustart verlangen. Dies hat sofort zu geschehen. Nach Abschluss der ersten Runde gibt es keinen Neustart mehr. Selbstunfälle oder selber verursachte Unfälle sind von dieser Regelung ausgeschlossen! Wird nach dem Rennen festgestellt, dass ein Teilnehmer zu Unrecht einen Neustart verlangt hat, kann die Rennleitung gegen den Fahrer eine Strafe verhängen.

Der Verursacher eines Ereignisses, welches zu einem Neustart führt, ist von der Qualifikation des nächsten Rennens an dem er teilnimmt ausgeschlossen. Sind mehrere Fahrer von dieser Sanktion betroffen, entscheiden deren gefahrene Zeiten aus dem freien Training über die Startpositionen. Misslingen die ersten beiden Starts, wird beim dritten Mal ein fliegender Start durchgeführt. Das bedeutet, dass sich während der ersten Runde die Fahrzeuge hintereinander einreihen. Das Tempo wird vom Piloten auf der Pole-Position bestimmt und sollte ca. demjenigen eines Safety-Cars entsprechen. Es herrscht striktes Überholverbot. Das Rennen ist dann nach dem ersten Überqueren der Ziellinie freigegeben.

### 6.4 Gefährliche Fahrweisen

Nach einem Unfall oder Dreher wieder auf die Strecke zurückzukehren, ohne den fließenden Verkehr zu beachten, ist nicht erlaubt. Hier reicht schon eine Behinderung des Gegners aus, um eine Strafe zu erhalten. Ebenfalls sanktioniert wird, wer sich mehrere Male verbremst und so den vorausfahrenden Wagen berührt, bzw. beschädigt.

Beim Start sowie beim Zweikampf ist es dem verteidigenden Fahrer nur einmal erlaubt, die Spur zu wechseln. Ein angreifender Pilot darf die Spur so oft wechseln, wie er es für richtig hält.

### 6.5 Überrunden

Der zu überrundende Fahrer hat schnellstmöglich und überlegt den nachfolgenden Verkehr passieren zu lassen, ohne aber dabei sich selbst und andere in Gefahr zu bringen. Das Überrundungsmanöver ist nach Möglichkeit auf einer geraden Strecke zu vollziehen.

### 6.6 Boxenstopp

Jeder Fahrer muss während eines Rennens mindestens einen Boxenstopp absolvieren. In der Boxengasse ist die Einfahrtspur zu befahren und erst kurz vor der eigenen Box in die Servicezone zu wechseln. Beim Verlassen der eigenen Box ist sofort in die Ausfahrspur zu wechseln. Derjenige, der in der Servicezone steht, muss dem Vorbeifahrenden den Vortritt belassen. Beim Verlassen der Boxen darf die weiße Linie auf der Rennstrecke nicht überfahren werden.

### 6.7 Abkürzungen

Abkürzungen zu benutzen ist unfair und wird von der Rennleitung bestraft. Es ist darauf zu achten, dass sich jederzeit wenigstens 2 Räder des Wagens auf der Strecke befinden (Dreher und Unfälle)



# FLANC

## Formula One LAN Cooperation Reglement



ausgenommen). Verschafft man sich ungewollt einen Vorteil (z.B. durch Verbremesen und anschliessendem Überholen des Gegners) ist dies umgehend zu korrigieren. Dem Gegner muss die Möglichkeit eingeräumt werden, wieder zu passieren.

### 6.8 Punkte

Nach einem Rennen werden die Punkte folgendermassen verteilt:

1. Rang	25 Punkte
2. Rang	18 Punkte
3. Rang	15 Punkte
4. Rang	12 Punkte
5. Rang	10 Punkte
6. Rang	8 Punkte
7. Rang	6 Punkte
8. Rang	4 Punkte
9. Rang	2 Punkte
10. Rang	1 Punkt

Um Punkte zu erhalten, müssen mindestens 90% der Renndistanz zurückgelegt sein. Neben der Fahrerwertung wird auch eine Teamwertung geführt.

### 6.9 Protest

Ist ein Fahrer mit der Wertung eines Rennens nicht einverstanden oder fühlt er sich durch das Verhalten eines anderen Fahrers behindert, kann er bei der Rennleitung Protest einlegen. Ein Protest muss bis max. 24 Stunden nach Rennende begründet bei der Rennleitung eingetroffen sein. Der Protest hat grundsätzlich schriftlich zu erfolgen. Während einer LAN-Party kann dieser ausnahmsweise auch mündlich vorgebracht werden. Die Rennleitung entscheidet danach abschliessend über den Protest. Hierzu kann die Aufzeichnung des Rennens konsultiert werden.

### 6.10 Strafen

Strafen werden von der Rennleitung nach vorgängiger Beratung ausgesprochen. Sie können von einer Ermahnung über Zeitstrafen, Rücksetzung (Ausschluss Qualifying) in der Startaufstellung des folgenden Rennens bis hin zur Disqualifikation des Fahrers reichen.

## 7. Rennzeiten

### 7.1 Online Meisterschaft

Die Rennen der Online Meisterschaft finden an einem Freitag statt. Die genauen Daten werden zuvor rechtzeitig auf [www.flanc.ch](http://www.flanc.ch) publiziert.

ab 20:00 Uhr	Freies Training
21:00 Uhr	Qualifying (10 Minuten)
ca. 21:15 Uhr	Rennen (50%, ca. 45 Minuten)

### 7.2 LAN-Party

Über den zeitlichen Ablauf einer LAN-Party wird jeweils rechtzeitig ein Programm erstellt und auf der Website veröffentlicht. Die Zeiten können etwas von denjenigen der Online-Meisterschaft abweichen. Normalerweise dauert eine LAN-Party von Freitag bis Sonntag und es werden 8 Rennen (3 / 4 / 1) gefahren. In der Regel werden zwei LAN-Partys (Frühling und Herbst) pro Jahr durchgeführt.

### Und zum Schluss das Wichtigste:

**Wir alle wollen bei der ganzen Sache vor allem eines haben: FUN, FUN, FUN. Also, helft uns dabei, dass wir das auch haben können. In diesem Sinne: Have a good race!**

Die Rennleitung