

## ZEEEM™ GT3 CUP Series Reglement

Reglement und allgemeine Hinweise – Stand 05.04.2022

### 1. Allgemeine Hinweise

Die ZEEEM GT3 CUP Series im Frühjahr und Sommer 2022 ist eine Rennserie bestehend aus 5 Einzelrennen und einem Race of Champions.

Die Teilnahme an einem Rennen bringt Punkte für die Gesamttabelle, aus der die 16 Besten für das Race of Champions qualifiziert werden.

Die Einzelrennen bestehen aus einer Vorrunde im KO-System und einer Finalrunde.

#### a. Quick Facts

- Start: 18:00 Uhr, Treffpunkt 17:30 Uhr
- Dauer: ca. 3 Stunden
- Anzahl Fahrende: Mindestens 8, maximal 32
- Startgeld: € 40,- pro Person

#### b. Ablauf

##### i. Briefing

- Einführung & Einweisung
- Gruppenbekanntgabe

##### ii. Vorrunde (2-4 Rennen)

- 10 Min. Qualifying + 15 Minuten Rennen
- 8er-Gruppen – KO-System

##### iii. Finalrunde

- 10 Minuten Qualifying + 15 Minuten finales Rennen

##### iv. Siegerehrung

- Tagessieger sind die Bestplatzierten der Finalrunde

#### c. Renntermine

09.04.22: Barcelona GP - Mercedes-Benz AMG GT3

07.05.22: Brand Hatch GP - Audi R8 LMS Ultra

02.07.22: Imola - Lamborghini Huracan GT3

30.07.22: Spa - Chevrolet Corvette C7R

17.09.22: RACE OF CHAMPIONS



## 2. Preise

### a. Einzelrennen

Die Sieger erhalten Pokale und folgende Preise:

- Platz 1: 60€-Gutschein
- Platz 2: 45€-Gutschein
- Platz 3: 25€-Gutschein

### b. Race of Champions

Die Sieger erhalten Pokale und folgende Preise:

- Platz 1: PlayStation 5 inkl. Gran Turismo 7 (powered by COMPUTERS & LESSONS)
- Platz 2: 2x Tickets für die GT Masters am Hockenheimring
- Platz 3: WaterWorld Aschaffenburg Senator Fahrzeugreinigung Innen + Außen

## 3. Punktevergabe

Die ZEEEM GT3 CUP Series verwendet ein Punktesystem, um eine Balance zwischen der Rennleistung und der kurzen Rennzeit herzustellen. Außerdem ermöglicht es Newcomern eine reale Chance auf Teilnahme an den Finalrennen und dem Race of Champions.

### a. Vorrunde

Pro Vorrundenrennen können bis zu 16 Punkte erreicht werden:

- 8 Punkte für die Endplatzierung
- 8 Punkte für das Ranking der besten Rundenzeiten
- Beispiel: 1. Platz + 2.-beste Rundenzeit = 15 Punkte

Die 2 Punktbesten ziehen in die Finalrunde ein. Die erreichten Punkte gehen in die Serien-Gesamtwertung ein.

### b. Finalrunde

In der Finalrunde gewinnen die Bestplatzierten.

Zusätzlich erhalten alle Final-Teilnehmenden Extra-Punkte für die Serien-Gesamtwertung:

Platz 1: 12 Punkte	Platz 2: 9 Punkte	Platz 3: 7 Punkte	Platz 4: 5 Punkte
Platz 5: 4 Punkte	Platz 6: 3 Punkte	Platz 7: 2 Punkte	Platz 8: 1 Punkte

### c. Serien-Gesamtwertung

Alle in den Einzelrennen erzielten Punkte gehen die Gesamtwertung ein.

Die Punkte aus einem der 5 Rennen müssen als Streichergebnis gewählt werden – bei Nicht-Teilnahme an einem Rennen wird dieses gewählt, ansonsten das Rennen mit der geringsten Punktzahl.

Die 16 Punktbesten am Saisonende qualifizieren sich für das Race of Champions.



## 4. Renn-Reglement

### a. Rennleitung

Es ist eine Rennleitung eingesetzt, die das Renngeschehen überwacht und bei Regelverstößen zusätzlich zu automatischen Strafen weitere Strafen vergeben kann. Sie kann das Rennergebnis im Nachhinein bei groben Verstößen anpassen. Beschwerden müssen während des Rennens oder direkt im Anschluss an die Rennleitung gerichtet werden.

### b. Strafen

#### i. Automatische Strafen

- Automatische Strafen werden oben im mittleren Bildschirm angezeigt
- Für x Sekunden am Stück vom Gas gehen, bevor die Runde endet
- Einmal unter die Geschwindigkeit x gehen, bevor die Runde endet
- 30 Sekunden Timeout in der Box für fahren entgegen der Fahrtrichtung
- Drive-Through-Strafe bei Fehlstarts
- Disqualifikation

#### ii. Strafen der Rennleitung

- Drive-Through-Strafen
- Zeitstrafen auf das Rennergebnis
- Disqualifikation

### c. Streckenbegrenzung

Die Streckenbegrenzung wird grundsätzlich durch die weißen Streckenbegrenzungslinien definiert. Curbs, Kunstrasen, Rasengittersteine, Speed-Bumps und erhöhte Curbs, welche meist in zweiter Reihe gesetzt sind sowie sonstige, am normalen Curb angebaute Einrichtungen, gelten nicht als Strecke. Es müssen sich zu jeder Zeit mindestens 2 Reifen innerhalb bzw. auf der Strecke befinden.

### d. Überholen

Wie es die Umstände zulassen, darf sowohl Links wie auch rechts überholt werden. Der Wechsel der Linie zum Verteidigen der Position ist nur ein Mal (1x) erlaubt. Das Brechen des Windschattens mithilfe "Zick-Zack" fahren ist nicht erlaubt, lediglich ein Seitenwechsel ist hier erlaubt. Jeder Fahrer, der auf die Ideallinie zurückkehrt, nachdem er zuvor seine Position abseits der Ideallinie verteidigt hat, muss bei der Anfahrt auf die Kurve mindestens eine Fahrzeugbreite zwischen seinem eigenen Fahrzeug und der Streckenbegrenzung (weiße Linie) einhalten.

### e. Überrunden

Ein allein fahrendes Fahrzeug darf die komplette Breite der Strecke benutzen. Sobald sich von hinten ein schnelleres Fahrzeug nähert, das überrunden möchte, muss diesem Fahrzeug bei einer sich bietenden, sicheren Gelegenheit (z.B. eine Gerade) die Möglichkeit zum Überrunden gegeben werden. Steht eine Überrundung an, so trägt



grundsätzlich der überholende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver. Wenn der schnellere Fahrer die Überrundung nicht ohne Gefährdung des langsameren Fahrers durchführen kann, muss er auf eine Möglichkeit warten, bei der die Überrundung ohne Gefahr ausgeführt werden kann.

## f. Start

Am Start ist das Losfahren erst erlaubt, wenn die Startampel aus geht. Bei einem Frühstart wird eine Durchfahrtsstrafe verhängt, welche innerhalb von 3 Runden abgesehen werden muss.

