



## Sportliches Reglement RCCO E-Sport Series 2020

### Version 1.5 – Stand: 13.05.2020

Die RCCO (Racing Concept Cars Organisation) der RCCO E-Sport AG (in der Folge RCCO genannt) schreibt für das Jahr 2020 die virtuelle Rennserie und Networking-Plattform RCCO E-Sport Series zu folgenden Bedingungen aus:

#### Art. ES1 – Plattform, Rennstrecken

Die Rennen werden auf der Plattform „Playstation 4“ und dem Spiel „Gran Turismo Sport“ ausgetragen. Jedes Rennen findet auf einer anderen virtuellen Rennstrecke statt, wobei nur Nachbildungen realer Rennstrecken gefahren werden. Die Rennen werden virtuell ausgetragen. Das heißt, die Teilnahme ist von einem beliebigen Ort aus möglich.

#### Art. ES2 – Wertungsläufe

a) Die RCCO E-Sport Series besteht aus zehn Veranstaltungen mit je zwei Rennen von Februar bis November. Die Rennen finden jeweils Montagabends ab 21 Uhr statt. Folgende Termine sind für die Saison 2020 geplant:

03.02.  
09.03.  
06.04.  
11.05.  
08.06.  
06.07.  
10.08.  
07.09.  
05.10.  
02.11.

b) Die erste Veranstaltung findet auf dem Red Bull Ring (A) statt.

c) Die Rennstrecken der weiteren Veranstaltungen werden jeweils zu Veranstaltungsbeginn ausgelost – und zwar so, dass jede Strecke nur einmal befahren wird.

Folgende Strecken werden befahren:

	Renndistanz (Rd.)
Red Bull Ring (A)	10
Monza (I)	9
Interlagos (BR)	10
Laguna Seca (USA)	11
Le Mans (F)	4
Spa-Francorchamps (B)	7



Brands Hatch (GB)	11
Nürburgring (D)	10
Mount Panorama Bathurst (AUS)	7
Fuji Speedway (J)	10

d) Die erste Veranstaltung wird auf trockener Strecke ausgetragen. Bei allen weiteren Veranstaltungen werden die Witterungsbedingungen ausgelost.

### **Art. ES3 – Zugelassene Fahrzeuge**

Bei den Veranstaltungen der RCCO E-Sport Series ist ausschließlich der Audi e-tron Vision Gran Turismo ohne Tuningmaßnahmen zugelassen.

### **Art. ES4 – Startberechtigte Fahrer**

a) In der RCCO E-Sport Series sind nur Fahrer/innen startberechtigt, die Mitglied der Networking-Plattform „RCCO Speedclub“ sind und Art. 55 der RCCO-Slotcar-Rennserie erfüllen.

b) Die Fahrer müssen sich im Playstation Network anmelden und sich im Network mit dem Serienmanager B504\_BSkottke, Vision\_RCCO und den anderen Teilnehmern befreunden. Dabei muss der echte Name des Fahrers freigegeben werden.

c) Bei den Veranstaltungen sind maximal 15 Fahrer startberechtigt. Sollten mehr als 15 Fahrer teilnehmen wollen, gilt das Prinzip „first come, first served“. Ein weiterer Platz ist für die RCCO reserviert für Rennleitung und Regie.

### **Art. ES5 – Gastfahrer**

Die RCCO behält sich vor, jederzeit Gastfahrer zuzulassen, wenn sich die RCCO durch ihre Teilnahme einen Vorteil für die Serie verspricht.

### **Art. ES6 – Startnummernlogos**

a) Auf jedem Fahrzeug muss das individuelle RCCO-Startnummernlogo des Fahrers angebracht werden. Es muss mindestens eine Startnummer zentral auf der Heckscheibe angebracht werden, eine weiter auf der Motorhaube bzw. von vorne sichtbar.

b) Die Startnummern sind an die Mitgliedschaft im RCCO Speedclub gebunden (siehe Art. 58 der RCCO-Slotcar-Rennserie).

### **Art. ES7 – Serienpartner**

Auf jedem Fahrzeug müssen die Logos der Seriensponsoren gemäß der RCCO-Sponsoring-Vorschrift angebracht sein, die auf der offiziellen Website [www.rcco.ag](http://www.rcco.ag) zum Download zur Verfügung gestellt wird. Die Logos werden zum Download zur Verfügung gestellt bzw. im Playstation Network geteilt.



**Art. ES8 – Rennleitung**

Vor jedem Rennen wird für die jeweilige Veranstaltung ein Rennleiter bestimmt, der alle Entscheidungen trifft und für den Rennverlauf verantwortlich ist. Er darf nicht am Rennen teilnehmen.

**Art. ES9 – Ablauf der Veranstaltungen**

Für die Veranstaltungen der RCCO E-Sport Series ist folgender Ablauf vorgesehen:

Veranstaltungsbeginn: 21 Uhr  
Roll-out (10 Minuten)  
Qualifying-Rennen 1 (2-3 Runden)  
Rennen 1 (ca. 15 Minuten)  
Rennen 2 (ca. 15 Minuten)

**Art. ES10 – Gesamtsieger, Superfinale**

- a) Alle Fahrer, die mindestens ein Podiumsergebnis erzielt haben und an mindestens fünf Veranstaltungen teilgenommen haben, kämpfen im Superfinale um den Titel. Der bestplatzierte Fahrer im Superfinale gewinnt den Titel „RCCO E-Sport Series Champion“.
- b) Das Superfinale ist das 2. Rennen bei der letzten Veranstaltung der Saison.
- c) Es ist geplant, dass der RCCO E-Sport Series Champion eine Testfahrt in einem realen Rennsimulator gewinnt.
- d) Der Tabellenstand und der Endstand der RCCO E-Sport Series entspricht dem „Medaillenspiegel“ bei den einzelnen Rennen (Siege, 2. Plätze, 3. Plätze usw.)

**Art. ES11 – Startaufstellung, Start**

- a) Die Startaufstellung für das Qualifyingrennen entspricht dem umgekehrten Tabellenstand. Bei Fahrern ohne Punkte startet der Fahrer mit der niedrigsten Startnummer von der Pole-Position.
- a) Die Startaufstellung für das 1. Rennen entspricht dem Ergebnis des Qualifyings. Die Startaufstellung des 2. Rennens entspricht dem Ergebnis des 1. Rennens in umgekehrter Reihenfolge.
- b) Der Start erfolgt stehend („aus Starterfeld“).

**Art. ES12 – Reifen**

Bei den Veranstaltungen der RCCO E-Sport Series sind ausschließlich Reifen des Typs „Rennen Supersoft“ sowie Regenreifen zugelassen. Reifenwechsel und Boxenstopps sind jederzeit erlaubt.

**Art. ES13 – Controller, Fahrhilfen, Lobbyeinstellungen**



a) Die Fahrzeuge dürfen mit den handelsüblichen Controllern der PS4 und allen handelsüblichen Lenkrädern und Pedalen gefahren werden.

b) Bei den Veranstaltungen der RCCO E-Sport Series ist als Fahrhilfe ausschließlich ABS zulässig. Die Bremsbalance darf verstellt werden.

c) Für die Veranstaltungen sind folgende Lobbyeinstellungen vorgeschrieben:

- Raumzugang: Nur Freunde
- Renntyp: Spaßrennen
- Festgelegter Raumbesitz: ja
- Max. Teilnehmerzahl: 16 (15 genutzt)
- Mindest-Fahrerwertung: -
- Mindest-Sportsgeistwertung: -
- Bedingungen: werden vor der Veranstaltung ausgelost
- Rundenanzahl: Qualifyingrennen 2-3, Rennen max. 10 (je nach Rennstrecke)
- Starttyp: Start aus Starterfeld
- Startaufstellung: Umgekehrter Tabellenstand (Qualifying-Rennen), Schnellster zuerst (Rennen 1), umgekehrtes Rennergebnis (Rennen 2)
- Boost: Aus
- Windschattenstärke: stark
- Sichtbarer Schaden: ein
- Mechanischer Schaden: aus
- Reifenverschleiß: aus für Roll-out, Qualifying und Rennen 1, 4 für Rennen 2
- Bodenhaftungsverlust: Nasse Strecke/Streckenrand: Realistisch
- Treibstoffmenge zu Beginn: Aus
- Überholssystem-Einsatzdauer-Multiplikator: 0
- Nach Kategorie filtern: Gr. X (es ist nur der Audi e-tron Vision Gran Turismo startberechtigt)
- Leistungsbalance: aus
- Leistungsbegrenzung: aus
- Gewicht: keine Begrenzung
- Maximale Reifenbewertung: Rennen Supersoft
- Mindest-Reifenbewertung: Rennen Supersoft
- Lackierungsbeschränkungen: ohne
- Fahrzeugnummern-Typ: frei
- Fahrzeugnr. automatisch zuweisen: aus
- Tuning: verboten
- Kartnutzung: aus
- Ghosting während eines Rennens: schwach
- Abkürzungsstrafe: ein
- Wandkollisionsstrafe: keine
- Wandkollisionserkennung: -
- Seitenkontakt-Strafe: aus
- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten: aus
- Fahrzeuge nach Verlassen der Strecke ersetzen: aus
- Flaggen-Regeln: ein
- Ghosting überrundeter Autos: aus
- Gegenlenk-Hilfe: Verboten



- Aktive Stabilitätskontrolle (ASK): Verboten
- Ideallinien-Hilfe: Verboten
- Traktionskontrolle: Verboten
- ABS: Ohne Beschränkung
- Autopilot: Verboten

**Art. ES14 – Kommunikation unter den Fahrern**

a) Alle Fahrer müssen während der Veranstaltungen an einem Zoom-Videochat teilnehmen. Sie müssen sich selbst per Webcam in möglichst guter Qualität streamen und jederzeit für den Kommentator oder Rennleiter ansprechbar sein. Sprache: Deutsch. Es ist darauf zu achten, dass keine störenden Hintergrundgeräusche übertragen werden, idealerweise tragen die Teilnehmer ein Headset.

b) Alle Teilnehmer der RCCO E-Sport Series willigen ein, dass die Kommunikation auf Zoom für den Stream der Rennen genutzt wird.

c) Das Rennen wird live auf YouTube und Twitch gestreamt. Die Fahrer dürfen parallel selbst streamen.

e) Als offizieller Kommunikationskanal für Mitteilungen der RCCO dient der Server #VisionRCCO auf Discord (Chatkanal: RCCO-ESPORT-SERIES #voicechat). Mit diesem Server müssen sich alle Teilnehmer verbinden. Als Discord-Logo müssen die Fahrer ihr persönliches Startnummernlogo verwenden.

f) Über den Discord-Sprachkanal #drivers erhalten die Kommentatoren und der Rennleiter einen Video-Livestream des Rennens.

**Art. ES15 – Etikette**

a) In Sachen „Etikette“ gelten für die RCCO E-Sport Series grundsätzlich die weltweit gültigen Regeln für sportliches Verhalten der FIA und des Spiels „Gran Turismo Sport“.

b) Verursacher von Kollisionen, bei der der andere Fahrer komplett von der Strecke rutscht, werden von der Rennleitung mit „Gelben Karten“ geahndet. Die Gelben Karten gelten während der gesamten Saison. Bei der dritten Gelben Karte wird der betroffene Fahrer im jeweiligen Rennen nicht gewertet und die Zahl seiner Gelben Karten wieder auf null gesetzt. Ein Fahrer kann die Gelbe Karte verhindern, indem er sich sofort wieder hinter den Unfallgegner zurückfallen lässt.

c) Die RCCO geht von maximaler Fairness unter den Teilnehmern aus. Kollisionen sind zu vermeiden. Sollte ein Fahrer dennoch einen anderen Fahrer abschießen, sollte dies von beiden beteiligten Fahrern über Zoom sofort an die Rennleitung gemeldet werden.

d) Die Rennleitung entscheidet nach der Veranstaltung nach Analyse der Videos, ob eine Gelbe Karte verhängt wird oder nicht. Bis zur finalen Analyse durch die Rennleitung bleiben die Ergebnisse vorläufig.



**Art. ES16 – Stabilität**

Dieses Reglement ist bis jeweils 31. Dezember eines Jahres stabil. Präzisierungen und Ergänzungen sind jederzeit möglich.



**RCCO (Racing Concept Cars Organisation)**

c/o RCCO E-Sport AG  
Oberer Seeweg 21a  
CH-8597 Landschlacht  
contact@rcco.ag  
www.rcco.ag

Twitter: @rccoesport

*Gegründet 1991*