

Rennphase - iRacing

Überholen

? Es liegt in der Verantwortung des überholenden Fahrzeugs, das Überholmanöver sicher abzuschließen.

? Übermäßig aggressives Fahren wird bestraft.

? Für ein Fahrzeug, das zu einem „erheblichen Teil“ neben einem anderen Fahrzeug ist, muss eine Fahrzeugbreite Platz auf der Strecke gelassen werden.

? Zu einem „erheblichen Teil“ nebeneinander zu fahren bedeutet auf Geraden, dass ein beliebiger Teil des überholenden Fahrzeugs neben einem anderen ist. In Kurven muss die Vorderachse des verfolgenden Fahrzeugs auf Höhe der Hinterachse des führenden Fahrzeugs sein, um Anspruch auf Platz zu haben. Eine Kurve beginnt mit dem Einlenkpunkt und endet mit dem Geradestellen des Lenkrads.

? Ein "Dive Bomb" ist ein riskantes Manöver, welches generell als übermäßig aggressiv angesehen wird, aber nicht verboten ist.

Moving under Braking

? Das Wechseln der Spur in der Anbremszone wird als „Moving under Braking“ bezeichnet und ist nicht erlaubt. Beim Bremsen soll in einer geraden Linie bis zum Einlenkpunkt gebremst werden.

Weaving, Blocking und Brake Testing

? Schlangenlinienfahren, um den Windschatten zu brechen, wird als Weaving bezeichnet ist nicht erlaubt. Mehr als zwei Bewegungen (d.h. einmal über die Strecke und zurück zur vorherigen Linie) auf einer Geraden mit einem anderen Fahrzeug im Windschatten können als Weaving gewertet werden.

? Es darf nicht auf den vorherigen Linienwechsel des direkt im Windschatten befindlichen Angreifers reagiert werden („Blocking“).

? Plötzliches und unnötiges starkes Bremsen, um ein hinterher fahrendes Fahrzeug zu überraschen, wird als „Brake Testing“ bezeichnet und ist verboten.

Zurückfahren auf die Strecke und Abkürzen

? Jeder Fahrer, der die Strecke verlässt, hat die Verantwortung, sicher auf die Strecke zurückzukehren und das Rennen der anderen Fahrer nicht zu beeinträchtigen. In der ersten Runde kann das bedeuten, dass man warten muss, bis alle Fahrzeuge vorbeigefahren sind.

? Die Strecke zu verlassen, um einen Vorteil zu erlangen, ist nicht erlaubt. Wird ein Überholmanöver außerhalb der Strecke abgeschlossen, muss die Position innerhalb einer Runde zurückgegeben werden.

Verhalten während eines Unfalls

? Wenn ein Fahrer in einen Unfall verwickelt ist und das Auto nicht mehr kontrollieren kann, muss dieser die Bremsen halten. So wird die Bewegung des Autos für andere Fahrer vorhersehbarer und es können weitere Unfälle vermieden werden.

Zurückrunden

? Zurückrunden ist erlaubt, wenn ein klarer Geschwindigkeitsvorteil besteht.

Andernfalls muss die Position innerhalb einer Runde zurückgegeben werden.

? Wenn ein „schnelleres Auto“ (ein Auto, das 1 oder mehr Runden voraus ist)

langsamer ist als ein „langsames Auto“ (ein Auto, das 1 oder mehr Runden

zurückliegt), sollte das schnellere Auto das langsamere Auto vorbeilassen. Wenn das

Auto, das sich gerade zurückgerundet hat, nicht schneller ist, gilt die vorherige

Regel.

Multiclass-Rennen

? In Multiclass-Rennen hat die langsamere Klasse (z.B. GT3 gegenüber GTP) Vorrang.

? GT3-Autos müssen immer auf der Ideallinie bleiben und dürfen den GT3-Autos nicht wie bei blauen Flaggen ausweichen.

? Es liegt in der Verantwortung des GTP-Fahrers, das Überholmanöver sicher abzuschließen.

? Es liegt in der Verantwortung des GT3-Fahrers, sich nicht zu verteidigen und sich vorhersehbar zu verhalten.

? Aggressives Überholen und Überrunden von GT3-Fahrzeugen kann bestraft werden.

? Aggressives Verteidigen gegen ein GTP-Fahrzeug kann bestraft werden