

Flaggenkunde

Die Flaggen der Simulation sind zu jeder Zeit des Rennens gültig. Sonst gelten die üblichen Regelungen:

Grüne Flagge: Strecke ist freigegeben

Gelbe Flaggen

? Überholen unter gelber Flagge ist nicht erlaubt.

? In einem gelben Sektor müssen die Fahrer sich darauf vorbereiten, langsamer zu fahren.

? Sobald der Unfall sichtbar ist, müssen die Fahrer die Geschwindigkeit mindestens durch Gaswegnehmen reduzieren.

? Unfälle unter gelber Flagge werden besonders bestraft.

? Besonders zu Beginn eines Rennens kann es notwendig sein, auszuweichen oder unter gelber Flagge zu überholen. Diese Situationen werden im Einzelfall geprüft.

? Wenn versehentlich unter gelber Flagge überholt wird, muss die Position auf sichere Weise innerhalb einer Runde zurückgegeben werden.

? Unfallfahrzeuge dürfen unter gelber Flagge überholt werden.

Blaue Flaggen

? Wird einem Fahrer die blaue Flagge gezeigt, muss er auf der nächsten verfügbaren Geraden das nachfolgende Fahrzeug vorbeilassen, wenn der Abstand am Kurvenausgang 0,3 Sekunden oder weniger beträgt. Spätestens nach einer Runde muss das nachfolgende Fahrzeug vorbeigelassen werden.

? Fahrer mit blauer Flagge dürfen ihre Position nicht verteidigen und müssen sich vorhersehbar verhalten. Dies sollte durch Gaswegnehmen oder frühes Hochschalten auf einer Geraden erfolgen und nicht in einer Kurve. Beim Platzmachen darf die Strecke nicht verlassen werden.

? Fahrer mit blauer Flagge dürfen in der Kurve nicht verlangsamen oder vor dem Kurveneingang früh bremsen, um einem schnelleren Fahrer Platz zu machen. Wenn dadurch ein Unfall verursacht wird, wird der Fahrer mit blauer Flagge als verantwortlich angesehen.

? Schnellere Fahrer müssen akzeptieren, dass beim Überrunden eines langsameren Fahrers Zeit verloren gehen kann.

? Schnellere Fahrer dürfen einen Fahrer mit blauer Flagge nicht mit einer „Dive Bomb“ überholen. Es liegt in der Verantwortung des schnelleren Fahrers, geduldig zu sein und sicher zu überholen. Im Falle eines Unfalls ist der schnellere Fahrer verantwortlich, wobei die oben genannten Ausnahmen zu beachten sind.

? Blinker dürfen eingesetzt werden, um die Fahrtrichtung anzuzeigen. Die oben genannten Regeln bleiben dennoch gültig.

Schwarze Flagge mit orangenem Punkt:

eigenes Fahrzeug stellt Gefahr für Andere dar

? Position darf nicht verteidigt werden

? Box muss umgehend aufgesucht werden

Schwarz-Weiß karierte Flagge:

Rennen ist beendet

? Auslaufrunde fahren und zur Box zurückkehren

Startampel: Rennen wird freigegeben

? Kollisionen sind ab sofort aktiv