

GP // GAMES

REGELWERK 2018

Veröffentlichung: 26.10.2018

§1 REGELWERK.....	2
§2 BEDINGUNGEN	2
§3 HARDWARE UND EINGABEGERÄTE.....	2
§4 SOFTWARE	2
§5 TEAMS UND FAHRER	2
§6 ABLAUF DER LOBBY	2
§7 VERHALTENSREGELN GENERELL.....	3
§8 VERHALTENSREGELN WÄHREND DER QUALIFIKATION	3
§9 VERHALTENSREGELN WÄHREND DES RENNENS	4
§10 VERHALTENSREGELN WÄHREND EINER SC / VSC SITUATION	4
§11 KOMMUNIKATION.....	5
§12 LOBBY OPTIONEN	5
§13 GRAND PRIX EINSTELLUNGEN.....	5
§14 ERLAUBTE FAHRHILFEN	5
§15 PUNKTESYSTEM.....	6
§16 AUSWERTUNG DER ERGEBNISSE.....	6
§17 BESCHWERDEN	6
§18 MEISTERSCHAFT	7
§19 STRAFENKATALOG	7
§20 STRAFPUNKTE.....	8

§1 Regelwerk

- 1.1 Das Regelwerk in der aktuellsten Veröffentlichung bezieht sich auf die derzeitige und alle folgenden Meisterschaften bis sich dieses erneut ändert.
- 1.2 Ausschließlich die Liga-Leitung hat das Recht eine neue und geltende Veröffentlichung zu erstellen.

§2 Bedingungen

- 2.1 Durch die Abstimmung zur Teilnahme eines Grand Prix im Renn-Thread wird vom Teilnehmer bestätigt, dass das aktuelle Regelwerk gelesen und für den jeweiligen Grand Prix akzeptiert wurde.
- 2.2 Verstöße während des Aufenthalts in der Lobby können zu einer oder mehreren Strafen von der Liga-Leitung an den betroffenen Fahrer bzw. Fahrern führen (siehe §19).

§3 Hardware und Eingabegeräte

- 3.1 Die Liga erlaubt den Einsatz von Hardware und Eingabegeräten aller Art.

§4 Software

- 4.1 Das Spiel „F1 2018“, in der aktuellsten Version und auf der Plattform PC ist zwingend erforderlich.
- 4.2 Jegliche Modifikationen am Spiel und/oder Programme von Drittanbietern, welche unfaire Vorteile gewähren sind verboten.
- 4.3 „Discord“ wird zur Kommunikation während des Aufenthalts in der Lobby und des gesamten Grand Prix genutzt. Das Programm muss installiert und ein Beitritt des Servers von GPGAMES erfolgt sein.

§5 Teams und Fahrer

- 5.1 Ein Team darf maximal aus zwei Fahrern bestehen.
- 5.2 Ein Fahrer darf nur einmal innerhalb einer Saison das Team wechseln.
- 5.3 In der Lobby muss das Auto des Teams ausgewählt werden, für welches man sich angemeldet hat bzw. derzeit fährt.
- 5.4 Die Liga-Leitung behält vor inaktive Fahrer aus dem Fahrerfeld zu nehmen. Wenn ein Stammfahrer zweimal hintereinander in den Renn-Threads des Forums nicht abgestimmt hat, wird er zum Ersatzfahrer zurückgestuft. Gleiches gilt, wenn jemand an drei Grand Prix hintereinander nicht teilnimmt.
- 5.5 Sollten alle Cockpits besetzt sein, können sich Bewerber weiterhin im Anmelde-Thread anmelden. Die neu angemeldeten Fahrer bekommen dann den Status "Ersatzfahrer" und füllen die freien Cockpits auf, welche sich durch Absagen ergeben.

§6 Ablauf der Lobby

- 6.1 Die Liga-Leitung startet zwischen 18:45 und 18:55 Uhr die Lobby und versendet die Einladungen an die Fahrer, welche sich für den Grand Prix durch die Abstimmung im Rennthread angemeldet haben. Nur die Liga-Leitung darf Einladungen an die in der Liga angemeldeten Fahrer verschicken.
- 6.2 Das Einladen von Personen, welche sich nicht für die Liga angemeldet haben, ist nicht erlaubt! Sollte eine Einladung aus Versehen an die falsche Person geschickt worden sein, so muss die Liga-Leitung sofort darüber informiert werden!

- 6.3 Kurz vor dem Start der Qualifikation versendet die Liga-Leitung Ersatzeinladungen, sodass im Falle eines Verbindungsabbruchs Fahrer die Möglichkeit haben, der Lobby wieder beitreten zu können. Auf explizite Anweisung der Liga-Leitung dürfen auch andere Teilnehmer Ersatzeinladungen an die in der Lobby anwesenden Fahrer verschicken.
- 6.4 Die Liga-Leitung startet um 19:00 Uhr den Countdown zum Beginn der Qualifikation.
- 6.5 In Einzelfällen kann die Startzeit des Countdowns maximal um zehn Minuten vom Standard abweichen. In solchen Fällen werden die anwesenden Fahrer von der Liga-Leitung informiert.
- 6.6 Im Falle, dass ein oder mehrere Fahrer einen Verbindungsabbruch während der Qualifikation haben sollten und noch keiner der anderen Teilnehmer eine Zeit gesetzt hat, wird die Qualifikation neu gestartet. Diese Prozedur erfolgt maximal zweimal.
- 6.7 Nach der Qualifikation, sobald sich alle Teilnehmer auf dem Grid (Startaufstellung mit Strategie- und Fahrzeugeinstellungsmenü) befinden, haben die Fahrer maximal fünf Minuten Zeit bevor die Liga-Leitung den spielinternen Countdown zum Beginn der Einführungsrunde startet.
- 6.8 KEINER der teilnehmenden Fahrer darf den Countdown vorzeitig starten. Ausschließlich die Liga-Leitung darf dies erst nach Rückfrage, ob alle Teilnehmer anwesend sind, ausführen. Das vorzeitige Starten des Countdowns kann zu einer Strafe durch die Liga-Leitung führen.

§7 Verhaltensregeln Generell

- 7.1 Mutwillige Zusammenstöße aller Art mit anderen Fahrern sind in keinem Fall erlaubt und werden schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen.
- 7.2 Das absichtliche Zerstören des eigenen Fahrzeuges ist nicht erlaubt.
- 7.3 Absichtliche Zerstörung des eigenen Fahrzeuges oder Aufgabe des Rennens mit dem Ziel eine SC / VSC Situation auszulösen wird mit gravierenden Strafen gehandhabt.
- 7.4 Die Strecke wird durch die inneren weißen Linien vor den Randsteinen (Kerbs) definiert. Das Verlassen der Strecke, um Vorteile zu erlangen ist nicht erlaubt und kann, falls es durch das Spiel selbst nicht bereits getan worden ist, bei mehrmaligen Vergehen zu einer Strafe durch die Liga-Leitung führen.
- 7.5 Die weiße Linie am Boxenausgang darf nicht überfahren werden. Dies gilt nicht am Boxeneingang, es sei denn, es werden zwei Linien überquert.
- 7.6 Allgemein wird um einen fairen und achtsamen Umgang miteinander gebeten. Die Duelle können hart, aber nicht unfair sein.
- 7.7 Das Verlassen der Lobby, ob durch das Menü oder „ALT+F4“, ist vom Beginn der Qualifikation bis zum Ende des Rennens* strengstens verboten! Grund dafür ist die mögliche Auslösung von Bugs und Desync-Problemen für alle anderen Fahrer.

**Das Ende eines Rennens tritt dann ein, wenn das Endergebnis angezeigt wird.*

§8 Verhaltensregeln während der Qualifikation

- 8.1 In der Qualifikation müssen Fahrer, welche auf einer Out-/Inlap sind den Fahrzeugen, die sich auf einer fliegenden Runde befinden sicher Platz machen. Dies gilt auch wenn das Fahrzeug auf einer fliegenden Runde langsamer ist als das Auto auf einer Out-/Inlap davor.
- 8.2 Das Blockieren von Fahrern ist in der Qualifikation strengstens verboten!
- 8.3 Die freiwillige Aufgabe der Qualifikation ist untersagt, da die Einblendungen andere Fahrer während ihrer fliegenden Runden stören könnten. Zusätzlich kann die KI, welche die Kontrolle über das Fahrzeug bis zum Parkplatz neben der Strecke übernimmt, ein Gefährliches Hindernis für andere Fahrer auf einer fliegenden Runde sein.

§9 Verhaltensregeln während des Rennens

- 9.1 Die freiwillige Aufgabe des Rennens ist verboten, da die Möglichkeit besteht eine SC / VSC Situation oder Bugs auszulösen. Das Fahren der 50% Renndistanz muss erfüllt werden.
- 9.2 Das Ignorieren von blauen Flaggen ist nicht erlaubt und kann bei Protest mit ausreichenden Beweisen (z.B. Videoaufnahme) zu einer Verwarnung oder einer Strafe von der Liga-Leitung führen. Es empfiehlt sich rechtzeitig und an einer sicheren Stelle, abseits der Ideallinie, Platz zu machen.
- 9.3 Der Start eines Rennens kann sehr eng sein und für alle Beteiligten katastrophal in der ersten Kurve enden. Es empfiehlt sich daher diszipliniert und wachsam auf die Umgebung zu sein.
- 9.4 Beim Verteidigen einer Position darf die Linie, vor und in der Bremszone, nicht öfter als einmal gewechselt werden. Dies schließt auch den Versuch zum Brechen des Windschattens ein, sollte das verfolgende Fahrzeug nahe genug sein, um einen Angriff durchführen zu können.
- 9.5 Es sollte während eines Kampfes kein Kontakt vorkommen.
- 9.6 Das Abdrängen von anderen Fahrern von der Strecke durch unzureichendes Platzlassen (weniger als eine Autobreite) ist nicht erlaubt. Sobald ein Fahrzeug in der Kurve bzw. am natürlichen Einlenkpunkt* signifikant (ab Vorderrad neben dem Seitenkasten) neben einem anderem ist, muss die Linie entsprechend angepasst werden um Kontakt zu vermeiden.

**Der natürliche Einlenkpunkt bezieht sich auf den Einlenkpunkt der Ideallinie. Sollte das verteidigende Fahrzeug auf der inneren Linie zu spät bzw. auf der äußeren Linie zu früh einlenken, ist dieses der Schuld des Kontaktes zuzuweisen.*

- 9.7 Wenn ein Fahrer eine Kollision verursacht, wodurch ein Vorteil erlangt wird bzw. ein signifikanter Nachteil des gegnerischen Fahrzeuges resultiert, muss er den involvierten Teilnehmer vorbeilassen.
- 9.8 Das Öffnen des Menüs während der Einfahrt in die Boxengasse ist nicht erlaubt, da die KI damit das manuelle Abbremsen zur Linie übernimmt.

§10 Verhaltensregeln während einer SC / VSC Situation

- 10.1 Im Falle einer SC („Safety-Car“) oder VSC („Virtual-Safety-Car“) Situation, müssen alle Fahrer die vom Spiel angegebene Delta-Zeit einhalten.
- 10.2 Das Überholen ist in beiden Situationen absolut verboten!
- 10.3 Ist die Delta-Zeit am Ende eines VSC negativ (roter Bereich = zu schnell), erhält der betroffene Fahrer eine Strafe vom Spiel.
- 10.4 Als Anführer des Feldes empfiehlt es sich, sich dem SC vorsichtig zu nähern und einen Sicherheitsabstand einzuhalten, um im Falle von Lag rechtzeitig reagieren zu können.

***WICHTIG:** Eine Berührung mit dem SC führt zu einer sofortigen Disqualifikation durch das Spiel.*

- 10.5 Es ist nicht erlaubt übertriebene Zick-Zack Linien in einer Safety-Car Situation zu fahren oder unnötig langsam oder schnell zu werden, wenn dies einen anderen Fahrer gefährden könnte.
- 10.6 Übertrieben große Abstände zum vorderen Fahrzeug sind verboten!
- 10.7 Der Anführer des Feldes diktiert in der Endphase einer SC Situation, wenn sich das SC am Ende der Runde vom Feld entfernt und in die Boxengasse fährt, sowohl die Geschwindigkeit als auch den Zeitpunkt der Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit. Bis zur SC-Linie der jeweiligen Strecke ist das Überholen weiterhin verboten!
- 10.8 Der führende Fahrer darf maximal einmal die Renngeschwindigkeit wieder aufnehmen. Mehrmalige und plötzliche Geschwindigkeitsänderungen sind nicht erlaubt!

- 10.9 Bei fehlerhafter Bestrafung durch das Spiel kann die Liga-Leitung bei Protest und gründlicher Untersuchung mit Hilfe von Beweismitteln Zeitstrafen entfernen lassen. Dies ist nicht mehr möglich, wenn nach dem Erhalten einer „Stop-and-Go“ Strafe ein Boxenstopp eingelegt wird, da das Spiel in diesem Fall eine automatische Wartezeit vor dem Wechsel der Reifen einfügt.
- 10.10 Sollten große Probleme und Bugs durch das SC und/oder VSC auftreten, behält sich die Liga-Leitung das Recht vor, diese Optionen zu deaktivieren.

§11 Kommunikation

- 11.1 Der Discord Channel „LIGA 2018 | Lobby“ dient zur schnellen Kommunikation zwischen der Liga-Leitung und den Teilnehmern. Aufenthalt in diesem Channel ist Pflicht!
- 11.2 Vor, während der kurzen Pause zwischen Qualifikation und Rennen, sowie nach dem Rennen dürfen sich die Fahrer untereinander austauschen.
- 11.3 Während der Qualifikation und dem Rennen herrscht absolutes Redeverbot. Es empfiehlt sich das Mikrofon stummzuschalten.
- 11.4 Im Spiel ist das Dauersenden des Mikrofons nicht erlaubt. Alle Teilnehmer müssen die spielinterne Spracheinstellung auf „Push to Talk“ („Drücken um zu Reden“) einstellen.
- 11.5 Das vollständige Stummschalten (Lautsprecher und Mikrofon) im Discord Channel ist nicht erlaubt, da die Liga-Leitung jederzeit kurzfristige Entscheidungen übermitteln könnte.
- 11.6 Die einzige Ausnahme zum Redeverbot: Wenn einer oder mehrere Fahrer die Verbindung zur Lobby verlieren. In diesem Fall darf sich ausgetauscht werden, wie man weiter vorgehen wird.

§12 Lobby Optionen

- 12.1 **Qualifikation:** Kurze Qualifikation (18 min.)
- 12.2 **Renndistanz:** 50%
- 12.3 **Wetter:** Dynamisch
- 12.4 **Uhrzeit:** Offiziell

§13 Grand Prix Einstellungen

- 13.1 **Boliden-Leistung:** Gleich
- 13.2 **Parc-Fermé:** An
- 13.3 **Safety-Car:** An
- 13.4 **Schaden:** Komplett
- 13.5 **Kollision:** An
- 13.6 **Ghosting:** An
- 13.7 **Strafsystem:** Streng
- 13.8 **Starthilfe:** Manuell
- 13.9 **Einführungsrunde:** An
- 13.10 **Boxeneinfahrt:** Manuell

§14 Erlaubte Fahrhilfen

- 14.1 **ABS:** An
- 14.2 **Getriebe:** Automatik
- 14.3 **Ideallinie:** Vollständig

§15 Punktesystem

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

§16 Auswertung der Ergebnisse

- 16.1 Das Rennergebnis wird von der Liga-Leitung per Screenshot festgehalten.
- 16.2 Sollte aufgrund von Verbindungsproblemen zum Ende des Rennens kein Mitglied der Liga-Leitung mehr in der Lobby sein, wird das Rennergebnis nur dann gewertet, wenn der Screenshot vom Ergebnis direkt am Anschluss an das Rennen durch einen teilnehmenden Fahrer im Rennthread gepostet wird.
- 16.3 Sollte es aufgrund von Verbindungsproblemen zu einem Verbindungsabbruch aller Piloten kommen, fragt die Rennleitung die Fahrer, ob die Lobby neugestartet werden soll. Sagt nur ein Fahrer Nein, wird nach dem folgenden Schlüssel das Rennen gewertet:
 - a. Wurde unter 70% der Renndistanz absolviert erhalten die Fahrer nur halbe Punktzahl.
 - b. Wurde über 70% der Renndistanz absolviert, erhalten die Fahrer die volle Punktzahl.
 - c. Fahrer, die wegen einem Unfall ausgeschieden sind oder eine Disqualifikation erhalten haben, bekommen keine Punkte.

§17 Beschwerden

- 17.1 Grundsätzlich gelten die ausgesprochenen Strafen des Spiels.
- 17.2 Eine oder mehrere angezweifelte Strafen, die das Spiel vergibt können mit Video-/Screenshotbeweis angefochten werden. Erst dann entscheidet die Liga-Leitung, ob eine Untersuchung des Falls eingeleitet wird oder nicht.
- 17.3 Ein Fahrer hat bis zu 24 Stunden nach Rennende Zeit, eine Beschwerde bei der Liga-Leitung einzusenden.
- 17.4 Im Falle, dass ein Fahrer kein Beweismaterial hat, jedoch der Hinter- oder Vordermann oder gar der mitinvolvierte Teilnehmer schon, dann kann die Untersuchung nur dann beginnen, wenn dieser sein Material zur Verfügung stellt.
- 17.5 Die Rennleitung analysiert eingesendete Zwischenfälle, diskutiert ausschließlich mit den betroffenen Fahrern und spricht eventuelle Verwarnungen oder Strafen zeitnah aus.
- 17.6 Jeder betroffene Fahrer hat das Recht, vor der Entscheidung angehört zu werden.

§18 Meisterschaft

- 18.1 Die Meisterschaft besteht aus der Fahrer-Meisterschaft und der Team-Meisterschaft.
- 18.2 Beide Meisterschaften beginnen mit dem Start des ersten und dem Ende des letzten Rennens.
- 18.3 Fahrer, welche sich für die Liga angemeldet haben aber keine vollständige Rennrunde absolvieren, werden nicht in der Meisterschaft gewertet.
- 18.4 Der Fahrer mit den meisten Punkten (siehe §12) am Ende der Meisterschaft gewinnt die Fahrer-Meisterschaft.
- 18.5 Ein Team erhält die Summe der Punkte aller eigenen Fahrer der aktuellen Saison.
- 18.6 Sollten Fahrer die Teams gewechselt haben, so werden nur die Punkte für die Team-Meisterschaft gezählt, welche mit dem Auto des jeweiligen Teams erlangt wurden.
- 18.7 Das Team mit den meisten Punkten am Ende der Meisterschaft gewinnt die Team-Meisterschaft.
- 18.8 Im Falle, dass ein oder mehrere Fahrer bzw. Teams die gleiche Punkteanzahl haben, wird die bessere Platzierung:
 - a. dem Fahrer bzw. Team mit den meisten Erstplatzierungen gegeben.
 - b. dem Fahrer bzw. Team mit den meisten Zweitplatzierungen gegeben.
 - c. dem Fahrer bzw. Team mit den meisten Drittplatzierungen gegeben.
 - d. usw.

§19 Strafenkatalog

- 19.1 Modifizierungen des Spiels bzw. der Einsatz von Programmen von Drittanbietern: Ausnahmsloser Ausschluss aus der Liga
- 19.2 Keine Teilnahme an der Abstimmung im Renn-Thread: Verwarnung
- 19.3 Abwesenheit in der Lobby trotz Abstimmung im Renn-Thread mit „Ja“: Verwarnung
- 19.4 Auswahl des falschen Teams: Verwarnung
- 19.5 Abwesenheit im Channel „LIGA 2018 | Lobby“: Verwarnung
- 19.6 Verstoß des Redeverbots: Verwarnung
- 19.7 Dauersendung des Mikrofons im Spiel: Verwarnung
- 19.8 Vollständiges Stummschalten in Discord: Verwarnung
- 19.9 Verlassen der Lobby: +10 Strafpunkte
- 19.10 Verlassen der Strecke um einen Vorteil zu erlangen: Je nach der schwere des Vorfalls – Verwarnung/Zeitstrafe/Strafpunkte
- 19.11 Freiwillige Aufgabe der Qualifikation: Verwarnung
- 19.12 Blockieren eines gegnerischen Fahrzeuges in der Qualifikation: +5 Sekunden auf das Rennergebnis & +10 Strafpunkte
- 19.13 Blockieren eines gegnerischen Fahrzeuges in der Qualifikation mit der Folge einer Kollision: +10 Sekunden auf das Rennergebnis & +20 Strafpunkte
- 19.14 Freiwillige Aufgabe des Rennens: +10 Strafpunkte
- 19.15 Vorläufiger Start des Countdowns zur Einführungsrunde: Verwarnung
- 19.16 Disqualifikation des eigenen und/oder anderer Fahrzeuge in der Einführungsrunde verursacht: Verwarnung & +5 Strafpunkte
- 19.17 Ignorieren von Blauen Flaggen: Je nach der schwere des Vorfalls – Verwarnung/Zeitstrafe/Strafpunkte
- 19.18 Öffnen des Menüs bei der Einfahrt in die Boxengasse: +5 Sekunden auf das Rennergebnis

- 19.19 Übertriebenes Fahrverhalten während einer SC Situation, welches andere Fahrer gefährdet:
+10 Sekunden auf das Rennergebnis
- 19.20 Das Halten von übertrieben großen Abständen zum Vordermann während einer SC Situation:
+5 Sekunden auf das Rennergebnis
- 19.21 Mehrfache Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit als Anführer am Ende einer SC
Situation: +5 Sekunden auf das Rennergebnis
- 19.22 Mutwilliges Zerstören vom eigenen Fahrzeug: +30 Sekunden auf das nächste Rennergebnis &
+20 Strafpunkte
- 19.23 Mutwilliges Zerstören vom eigenen Fahrzeug, mit dem Ziel eine SC / VSC Situation
auszulösen: +30 Sekunden auf das nächste Rennergebnis & +25 Strafpunkte
- 19.24 Mutwilliges Zerstören eines gegnerischen Fahrzeuges: Disqualifikation & +20 Strafpunkte
- 19.25 Blockieren eines gegnerischen Fahrzeuges im Rennen: +10 Sekunden auf das Rennergebnis &
+5 Strafpunkte
- 19.26 Blockieren eines gegnerischen Fahrzeuges im Rennen mit der Folge einer Kollision: +20
Sekunden auf das Rennergebnis & +10 Strafpunkte
- 19.27 Kollision verursacht, wodurch ein Vorteil erlangt, aber auf den Gegner gewartet und
vorbeigelassen wurde: Je nach der schwere des Vorfalls – Verwarnung/Zeitstrafe/Strafpunkte
- 19.28 Kollision verursacht, wodurch ein Vorteil erlangt wurde, aber den Gegner danach nicht
vorbeigelassen: +10 Sekunden auf das Rennergebnis & +10 Strafpunkte
- 19.29 Verursachen einer Kollision während einer SC /VSC Situation: +10 Sekunden auf das
Rennergebnis
- 19.30 Mehrmaliges Wechseln der Linie: +5 Sekunden auf das Rennergebnis
- 19.31 Kollision verursacht durch mehrmaliges Wechseln der Linie: +20 Sekunden auf das
Rennergebnis & +10 Strafpunkte
- 19.32 Startkollision verursacht: Je nach der schwere des Vorfalls –
Verwarnung/Zeitstrafe/Strafpunkte
- 19.33 Wiederholungstäter: Je nach Art des Vorfalls – bis zu +60 Sekunden auf das Rennergebnis &
+15 Strafpunkte
- 19.34 Ab zwei Verwarnungen folgt eine Strafe, welche abhängig von der Art des Vergehens ist.
- 19.35 Wird ein Rennen vorzeitig abgebrochen oder der Fahrer beendet dieses nicht, wird die Strafe
bei der nächsten Teilnahme des Piloten bei einem Liga-Rennen angewendet (zählt nur für
Sekundenstrafe)

§20 Strafpunkte

- 20.1 Beim Erreichen von 25 Strafpunkten, wird der betroffene Fahrer mit einer
Qualifikationssperre bestraft.
- 20.2 Beim Erreichen von 40 Strafpunkten, wird der betroffene Fahrer mit einer Rennsperre
bestraft.
- 20.3 Beim Erreichen von 50 Strafpunkten, wird der betroffene Fahrer von der Meisterschaft
disqualifiziert und aus allen folgenden Grand Prix der derzeitigen Saison ausgeschlossen. Alle
bisher erlangt Punkte und Errungenschaften werden annulliert.
- 20.4 Strafpunkte, welche außerhalb eines Bereiches von 5 vergangenen Rennen erlangt wurden
werden annulliert.