



Das offizielle Handbuch

Stand: September 2019
Version 1 (unvollst.)

Qualifier-Cup

■ ■ *AM League*

■ ■ ■ *PRO League*



Inhaltsverzeichnis

0	Vorwort	4
1	Der Qualifier-Cup	5
1.1	Allgemeine Hinweise.....	5
1.2	Fahrzeuge und Lackierungen	9
1.3	Rennveranstaltungen	11
1.4	Wertungssystem	14
2	Die AM League	17
2.1	Allgemeine Hinweise.....	17
2.2	Fahrzeuge und Lackierungen	20
2.3	Rennveranstaltungen	22
2.4	Wertungssystem und Sportliches Reglement	26
2.5	Meldungen und Fristen	34
3	Die PRO League.....	35
3.1	Allgemeine Hinweise.....	35
3.2	Fahrzeuge und Lackierungen	38
3.3	Rennveranstaltungen	40
3.4	Wertungssystem und Sportliches Reglement	48
3.5	Meldungen und Fristen	57



4	Das Shootout	58
4.1	Allgemeine Hinweise	58
4.2	Die Duelle	58
4.3	Wertungssystem und Sportliches Reglement	60
4.4	Termine und Fristen	61
5	Hall of Fame	62
5.1	Die „Ewigen Rekorde“	62
5.2	Auszeichnungen der Fahrer	63
5.3	Weitere Auszeichnungen	63
5.4	Urkundenanforderung und -modifikation	64
5.5	Das Archiv	64
6	Media	65
6.1	Die Homepage - Inhalt und Funktionen	65
6.2	Twitch und YouTube	***
6.3	Der Discord-Server	***
6.4	Facebook	***



0 Vorwort

Lieber eMotorsportler,

wir freuen uns, dir endlich dieses Handbuch zur Verfügung stellen zu können, das die komplette Rennserie des GT Markenpokals detailliert beschreibt. Der reguläre Ligabetrieb ist durch eine Teilung auf vertikaler und horizontaler Ebene gekennzeichnet. Auf vertikaler Ebene werden die Fahrer des Markenpokals ihren jeweiligen Ligen zugewiesen (Qualifier-Cup, AM- und PRO League). Auf horizontaler Ebene erfolgt eine weitere Splittung des Fahrerkadern innerhalb der zugewiesenen Liga (durch Losung vor jeder Rennveranstaltung) insofern, gemäß Anmeldezahlen, mehr als eine Rennlobby geöffnet werden muss. Ausgenommen von dieser Teilung auf horizontaler Ebene ist die PRO League, die mit den TOP14-Fahrern des GT Markenpokals grundsätzlich nur eine Lobby pro Rennveranstaltung benötigt.

Die Anforderungen hinsichtlich Organisation, Taktik und Analyse erhöhen sich auf vertikaler Ebene stetig. Während die Rennveranstaltungen des Qualifier-Cups im Nachgang durch die Rennleitung automatisch analysiert und im Rahmen des Sportlichen Reglements bewertet werden, müssen die Fahrer der AM- und PRO League selbstständig wahrgenommene Verstöße gegen das für ihre Liga verbindliche Sportliche Reglement melden, um eine Prüfung durch die Rennleitung einzuleiten. Selbstverständlich werden die allgemeinen Verstöße (beispielsweise die Nichteinhaltung des Pflichtboxenstopp-Fensters) auch ohne Meldungen erfasst und geahndet.

Lies dir bitte vor Ligastart die Inhalte für deine Liga durch und stelle mögliche Fragen in den von der Rennleitung kommunizierten Gesprächsterminen (diese werden ca. eine Woche vor Ligastart bekanntgegeben).

Wir wünschen allen Teilnehmern und Zuschauern spannende Rennen und eine schöne gemeinsame Zeit!

Euer GT Markenpokal-Team



1 Der Qualifier-Cup

Der Qualifier-Cup könnte auch als Profilierungs-Wettbewerb bezeichnet werden, der sowohl den Verantwortlichen als auch allen aktiven Fahrern des GT Markenpokals wichtige Informationen zu sportlichen Leistungen und sozialem Verhalten der Neueinsteiger liefert. Schließlich sind private Rennserien stark auf das Engagement und den Enthusiasmus jedes Einzelnen angewiesen.

Wir freuen uns sehr darüber, dass du dich als Fahrer für den GT Markenpokal registriert hast und wünschen dir eine unvergessliche Zeit in unseren Ligen!

1.1 Allgemeine Hinweise

Was unterscheidet den Qualifier-Cup von den anderen Ligen des GT Markenpokals?

Zum Qualifier-Cup haben ausschließlich erstmalig registrierte Fahrer und Rückkehrer (Fahrer, die mindestens eine Saison lang passives Mitglied des GT Markenpokals waren) Zugang. Die Teilnehmerzahl ist auf 28 begrenzt. Weiter zeichnet sich der Cup durch ein überschaubares Reglement aus, dessen Einhaltung von der Rennleitung überwacht wird. So können sich alle Fahrer auf das Wesentliche konzentrieren - nämlich Rennen zu fahren. Dieses Konzept wird konsequent in allen Bereichen des Qualifier-Cups verfolgt und umgesetzt - es sind weder individuelle Setups für das Fahrzeug, noch Boxenstrategien erforderlich. Auch die Fahrzeuglackierungen werden den Fahrern gestellt (weitere Hinweise findest du unter Punkt 1.2 „Fahrzeuge und Lackierungen“)

Was solltest du als Teilnehmer des Qualifier-Cups für einen reibungslosen Ligabetrieb unbedingt beachten?

Der Qualifier-Cup ist eine passive Rennserie. Es ist also notwendig, dass du dich für jedes Rennen selbstständig über die Homepage anmeldest (weitere Hinweise findest du unter Punkt 1.3 „Rennveranstaltungen“ und 6.1 „Die Homepage - Inhalt und Funktionen“). Des Weiteren bist du



als Fahrer dafür verantwortlich die korrekte Fahrzeuglackierung auszuwählen (weitere Hinweise findest du unter Punkt 1.2 „Fahrzeuge und Lackierungen“). Abschließend möchten wir dich noch darum bitten, die Startzeiten einzuhalten. Das Warm-Up ist freiwillig und als erweitertes Beitritts-Zeitfenster anzusehen. Nach Start des Qualifyings (dies wird in der Lobby-Übersicht angezeigt) ist das Betreten der Rennlobby verboten.

Du möchtest vor der Veranstaltung alleine oder gemeinsam mit anderen Fahrern des Markenpokals trainieren?

Gerne darfst du unseren Discord-Server und die Facebook-Gruppe „Paddock Gran Turismo Markenpokal“ (weitere Hinweise findest du unter den Punkten 6.3 „Der Discord-Server“ und 6.4 „Facebook“) nutzen, um gemeinsame Trainings zu organisieren. Für die korrekten Lobbyeinstellungen stellen wir dir am Ende dieses Punktes (1.1 „Allgemeine Hinweise“) einen Info-Flyer zur Verfügung. Über die jeweiligen Ingame-Zeiten (Streckenbedingungen/Wetterverhältnisse) wirst du vorab nicht informiert, sondern erhältst rechtzeitig ein Briefing inkl. Wetterprognose (weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 1.3 „Rennveranstaltungen“). Wir empfehlen dir, abhängig von der Prognose, unter verschiedenen Streckenbedingungen zu trainieren. Neben dem Info-Flyer für die Lobbyeinstellungen stellen wir dir an dieser Stelle auch nochmal die wichtigsten allgemeinen Informationen bereit:



Qualifier-Cup



Allgemeines

Die nachfolgenden allgemeinen Informationen sind von allen Teilnehmenden des Qualifier-Cups sorgfältig zu lesen! Aus organisatorischen Gründen können am Veranstaltungstag ab 18:00 Uhr leider keine Fragen beantwortet werden.

- 1) Damit ihr problemlos den Rennlobbys beitreten könnt, solltet ihr folgende Personen im PSN eine Freundschaftsanfrage gesendet haben:
TheFirstCause | ELBuletto | impressiveBEATZ_
- 2) Über die Homepage (www.gtmarkenpokal.jimdofree.com) müsst ihr euch nach erfolgreicher Registrierung (ihr seid in der Fahrerliste eingetragen) innerhalb von einer Woche (Annahmeschluss ist am Renntag um 18:00 Uhr) zum jeweils anstehenden Lauf anmelden. Ohne bestätigte Anmeldung kann/darf die Rennlobby nicht betreten werden. Solltest du nach bereits getätigter Anmeldung kurzfristig verhindert sein, setze die Rennleitung bitte umgehend darüber in Kenntnis.
- 3) Bis zum Start des Qualifyings gegen 21:00 Uhr ist das Betreten und Verlassen der Box gestattet (Warm-Up). Achtet bitte darauf, dass ihr die korrekte Lackierung ausgewählt habt. Nach Ablauf der Qualifikationszeit (10 Minuten) startet das Rennen (20 Minuten) automatisch!
- 4) Das Verlassen der Rennlobby ist nur nach Aufforderung der Veranstalter oder aufgrund von Verbindungsproblemen erlaubt. Ein nicht autorisiertes Verlassen der Lobby während des Qualifyings oder Rennens wird ggf. durch Punkteabzüge bestraft!
- 5) Regelungen bei Bugs und sonstigen Verbindungsproblemen:
Solltest du aufgrund von Netzwerkproblemen oder Bugs das Rennen verlassen müssen, so erhältst du als kleine Entschädigung +7 Punkte (Sekundärpunkte) für ein „faires Rennen“ (insofern du zuvor keinen Unfall verursacht hast). Ein Rennen wird erst dann neugestartet oder zu einem späteren Termin wiederholt, falls die Fahrerzahl auf unter 7 sinkt.





Qualifier-Cup



Lobbyeinstellungen

- Boost: Aus
- Windschattenstärke: Realistisch
- Sichtbarer Schaden: Ein
- mechanischer Schaden: Schwer
- Reifenverschleiß: 1 Mal
- Benzinverbrauch: 1 Mal
- Treibstoffmenge: 100 Liter
- Bodenhaftungsverlust (Nass/Rand): Realistisch
- Leistungsbalance: Ein (BoP)
- Maximale Reifenbewertung: Ohne Beschränkung
- Setup: Nicht gestattet
- Ghosting während des Rennens: Aus
- Abkürzungsstrafe: Schwach
- Wandkollisionsstrafe: Keine
- Seitenkontakt-Strafe: Aus
- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten: Aus
- Fahrzeug beim Verlassen der Strecke neu platzieren: Aus
- Flaggen-Regeln: Ein
- Ghosting überrundeter Autos: Aus
- Gegenlenkhilfe: Verboten
- Ideallinienhilfe: Verboten
- ABS: Ohne Beschränkung
- Aktive Stabilitätskontrolle: Ohne Beschränkung
- ESP: Ohne Beschränkung
- Autopilot: Verboten
- Stehender Start mit Fehlstartprüfung

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





1.2 Fahrzeuge und Lackierungen

Welcher Fahrzeugtyp wird gefahren?

Im Qualifier-Cup werden in ungeraden Saisons (I,III,V,...) Fahrzeuge der Gruppe 4, in geraden Saisons (II,IV,VI,...) Fahrzeuge der Gruppe 3 gefahren.

Muss ich eine eigene Lackierung erstellen?

Nein. Für den Qualifier-Cup werden den Fahrern zwei Lackierungen (rot/grün) zur Verfügung gestellt, die in der Chronik von PSN-ID: TheFirstCause zu finden sind. Fügt diese bitte eurer Sammlung hinzu.





Woher weiß ich, welche Lackierung ich auswählen muss?

Welche Lackierung du für den nächsten Lauf verwenden musst, kannst du der Meisterschaftstabelle (entspricht der Fahrerliste zum Saisonstart) entnehmen. Deine PSN-ID steht rechts neben der zu wählenden Fahrzeuglackierung. Die TOP5-Fahrer des Qualifier-Cups (die sich für das PRO League - Shootout zum Saisonende qualifizieren können) starten mit der grünen Lackierung. Alle anderen Fahrer bestreiten das Rennen in der roten Lackierung. Auf der nächsten Seite findest du ein Muster der Meisterschaftstabelle:



Qualifier-Cup

Season II

Platz	Punkte	Punkte durch Platzierung	Punkte durch Fair-Play	Fahrzeuglackierung	PSN-ID	
1	0	0	0			
2	0	0	0			
3	0	0	0			
4	0	0	0			
5	0	0	0			
6	0	0	0			
7	0	0	0			
8	0	0	0			
9	0	0	0			
10	0	0	0			
11	0	0	0			
12	0	0	0			
13	0	0	0			
14	0	0	0			
15	0	0	0			
16	0	0	0			
17	0	0	0			
18	0	0	0			
19	0	0	0			
20	0	0	0			
21	0	0	0			
22	0	0	0			
23	0	0	0			
24	0	0	0			
25	0	0	0			
26	0	0	0			
27	0	0	0			
28	0	0	0			



1.3 Rennveranstaltungen

ACHTUNG: Anmeldung erforderlich!

Ab sieben Tage vor Veranstaltungstermin bis spätestens zum Renntag um 18:00 Uhr ist das Anmelde-Formular für die anstehende Rennveranstaltung auf der Homepage freigeschaltet.

Über den Button „Anmeldung Lauf Nr. *“ im Bereich „Qualifier-Cup“ bestätigst du deine Teilnahme. Da die Lobby auf die Anzahl der angemeldeten Fahrer begrenzt wird, ist eine kurzfristige Teilnahme ohne vorherige Anmeldung leider nicht möglich.

(weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 6.1 „Die Homepage - Inhalt und Funktionen“)

Wie sind die Rennveranstaltungen aufgebaut und was muss ich beachten, um keine Strafen zu erhalten?

Damit du an der Rennveranstaltung teilnehmen darfst, muss du dich zuvor (wie im Kästchen oben beschrieben) für den jeweiligen Lauf angemeldet haben. Sobald die Rennlobby vom Host geöffnet wurde (die PSN-ID des Hosts wird im Rahmen des Briefings bekanntgegeben) hast du die Möglichkeit, dich während des Warm-Ups einzufahren. Bis spätestens fünf Minuten vor Beginn des Qualifyings darf die Lobby betreten und verlassen werden. Das Qualifying (10 Minuten) wird pünktlich zur angegebenen Uhrzeit gestartet. Ohne Unterbrechung folgt direkt im Anschluss das Rennen (20 Minuten). Während des Rennens sind keine regulären Boxenstopps notwendig. Da der physische Schaden voll simuliert wird, kann jedoch ein Boxenstopp zwecks Reparatur des Fahrzeugs erforderlich sein. Für das Qualifying gibt es keine speziellen Ge- oder Verbote.

Ich habe einen Unfall verursacht. Wie verhalte ich mich?

Grundsätzlich werden die Strafen auf Grundlage des Sportlichen Reglements ausgesprochen. Die Rennleitung behält sich jedoch bei extrem unsportlichem Verhalten vor, weitere Sekundärpunkte abzuziehen (weitere Hinweise findest du unter Punkt 1.4 „Wertungssystem“).

Es folgen der Event-Guide und ein Muster-Briefing:



Qualifier-Cup



Event-Guide

Uhrzeit	Aktion
08:40 PM (CEST)	Lobbyöffnungen
08:45 PM (CEST)	Warm-Up
08:55 PM (CEST)	Start der Livestreams
09:00 PM (CEST)	Start Qualifying (10 Min.)
09:13 PM (CEST)	Start Rennen (20 Min.)
09:35 PM (CEST)	Zieleinlauf
09:45 PM (CEST)	Lobbyschließungen

Wir behalten uns ablaufbedingte Änderungen vor. Die Rennergebnisse werden innerhalb von 48 Stunden nach Veranstaltungsende veröffentlicht.

gtmarkenpokal.jimdofree.com

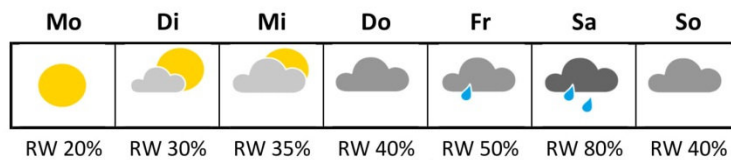
twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





Briefing Lauf 1 (Monza)



Das Wetter verschlechtert sich ab der Wochenmitte stetig. Am Samstag wird es Niederschlag geben. Regen kann zu diesem Zeitpunkt auch am Donnerstag, Freitag oder Sonntag nicht ausgeschlossen werden.

(PRO League) Auf der Geraden zwischen den Kurven 10 und 11 wird das SC die Warnblinker abschalten und damit die Formation einleiten. Das Führungsfahrzeug muss sich von diesem Zeitpunkt an in dem Geschwindigkeitsbereich von 60-70 km/h befinden. Plötzliche Bremsmanöver sind verboten! In dem grünen Bereich zwischen Kurve 11 und 1 erfolgt die Rennfreigabe, sobald das Führungsfahrzeug auf über 70 km/h beschleunigt. Das Rennen ist spätestens mit Erreichen der Kurve 1 freigegeben.

Lobbyhosts

AM League	TheFirstCause
PRO League-Quali	TheFirstCause
Qualifier-Cup	ELBuletto
PRO League-Rennen	TheFirstCause

MARKENPOKAL

Season I (Qualifier-Cup Season II)

Die Briefings sind für alle Ligen des GT Markenpokals gültig und stellen wichtige Informationen bereit. Die Streckenkarte mit den entsprechenden Kurven-Nummern kann beispielweise verwendet werden, damit bestimmte Vorkommnisse besser besprochen werden können. Der grüne Bereich auf der Streckenkarte ist ausschließlich für die PRO League relevant. Die Wetterprognose für die gesamte Veranstaltungswoche zeigt, auf welche Streckenbedingungen sich die Fahrer einstellen müssen. Weiter werden im Briefing die Hosts für die verschiedenen Renntage mitgeteilt. Über kurzfristige Änderungen werden die betroffenen Fahrer persönlich informiert.



1.4 Wertungssystem

Wie ist das Wertungssystem aufgebaut?

In allen Ligen des GT Markenpokals setzen sich die Gesamtpunkte einer Rennveranstaltung aus den Primär- und Sekundärpunkten zusammen. Die Primärpunkte berechnen sich folgendermaßen: Primärpunkte=14-Platzierung. Zwei Extra-Primärpunkte stehen demjenigen Fahrer zu, der im Rennen die schnellste Runde fährt und drei Extra-Primärpunkte dem Polesetter. Nicht weniger wichtig sind die Sekundärpunkte, die das fahrerische Können bezüglich des Aspektes der Umsichtigkeit quantifizieren. Da im Bereich der Sekundärpunkte-Wertung auch negative Punktzahlen möglich sind, solltest du unüberlegte Fahrmanöver vermeiden. Ein Sieg, der mit allen Mitteln erzwungen wird, kann möglicherweise zur Folge haben, dass du dich am Ende des Renntages auf einem der letzten Plätze in der Gesamtwertung wiederfindest. Die Bewertung erfolgt komplett durch die Rennleitung. Es sind keine Hinweise durch die Fahrer notwendig! Nach jedem Lauf werden den Fahrern ein Rennbericht, das Rennergebnis und der aktuelle Gesamtstand (siehe Tabelle auf Seite 10) übermittelt. Die besten fünf Fahrer in der Gesamtwertung erhalten zum Saisonende eine Einladung für das PRO League-Shootout (weitere Hinweise findest du unter Punkt 4 „Das Shootout“). Abschließend folgen eine Übersicht der Wertungskriterien und die Regelung der Auf- und Abstiege. Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg beim Qualifier-Cup!



Qualifier-Cup



Wertungskriterien

Primärpunkte	Wertung
Position 1	+14 Punkte
Position 2	+13 Punkte
...	...
Position 14	+1 Punkt
Fastest Lap	+2 Punkte
Pole (Quali)	+3 Punkte

Ist die Lobby nicht komplett gefüllt, so erhält Platz 1 weiterhin 14 Punkte. Es werden also die hinteren (nicht besetzten Slots) entfernt. Damit ein Rennen gewertet werden kann, müssen mindestens sieben Fahrer pro Lobby starten.

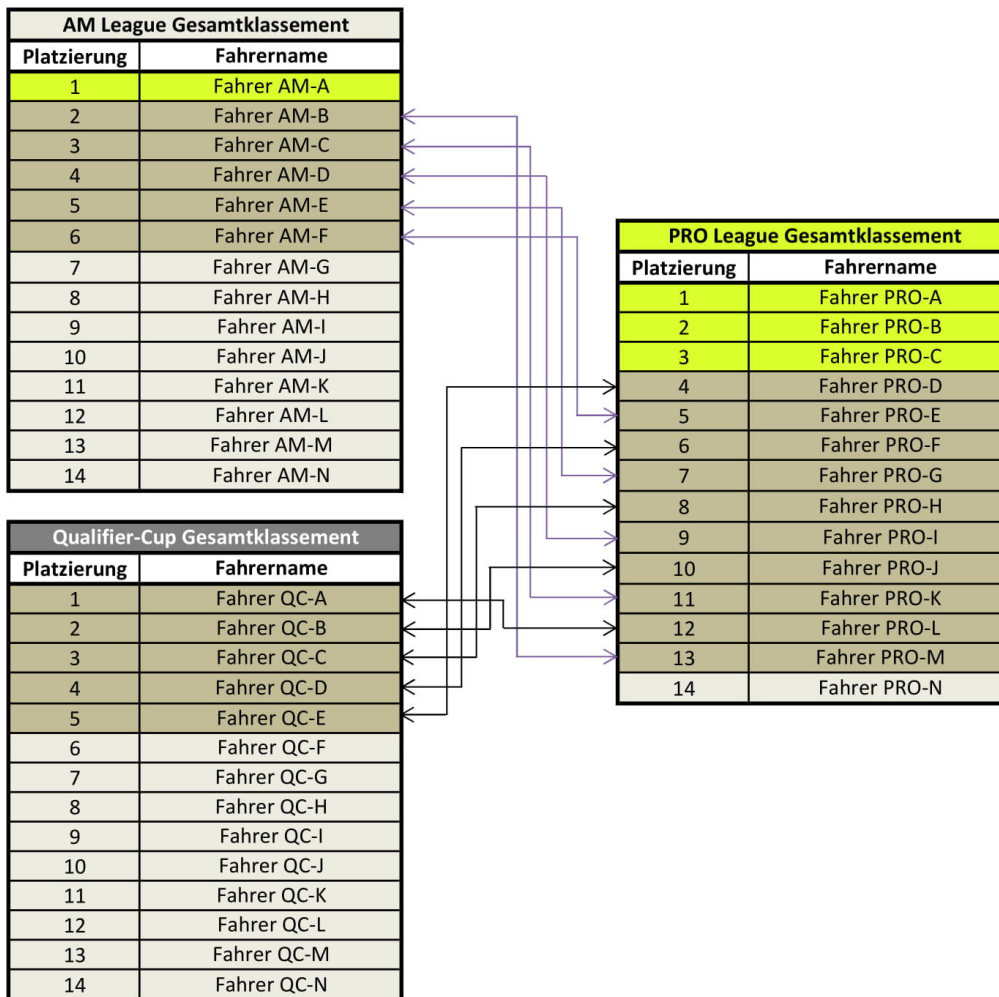
Sekundärpunkte	Wertung
Schadenfreies R.	+7 Punkte
Faires Rennen	+7 Punkte
Pro kleinem Schaden	-2 Punkte
Pro Motorschaden	-10 Punkte
Unsportlichkeit	Abzug variabel

Ein faires Rennen hat der Teilnehmer dann absolviert, wenn ihm weder durch die Rennleitung Sekundärpunkte abgezogen werden mussten, noch Ingame-Zeitstrafen ausgesprochen wurden. Als schadensfrei wird das Rennen gewertet, wenn am eigenen Fahrzeug keine Schäden entstanden sind (Sonderregelung bei Schäden, die a) durch Dritte oder b) durch vertretbare Zweikämpfe entstanden sind). Kleine Schäden, die ein Fahrer an anderen Fahrzeugen verursacht (z.B. Beschädigung der Aufhängung) werden nicht bestraft, wenn diese nach ausgiebiger Begutachtung durch die Rennleitung, aus sauberen Zweikämpfen resultieren.





Auf-/Abstiegssystem & Shootout-Paarungen





2 Die AM League

Die AM League bildet im GT Markenpokal das Bindeglied zwischen dem Qualifier-Cup und der PRO League. Sie ist denjenigen Fahrern vorbehalten, die den Qualifier-Cup durchlaufen haben, dem Markenpokal treu bleiben und sich leider noch nicht für die PRO League qualifizieren konnten. Wir freuen uns, dass du bei uns bist!

2.1 Allgemeine Hinweise

Was ändert sich für mich im Vergleich zum Qualifier-Cup und was ist gilt es für einen reibungslosen Ligabetrieb zu beachten?

Durch die selbst gewählten Lackierungen steht in der AM League der Profilierungsaspekt im Mittelpunkt. Die Fahrer können nun sich selbst oder ihren Rennstall präsentieren. Im Gegensatz zum Qualifier-Cup wird von den Fahrern der AM League erwartet, dass sie ihr eigenes Verhalten und das ihrer Kontrahenten objektiv reflektieren und bewerten können, um Fehlverhalten über das auf der Homepage bereitgestellte Formular zu melden (mehr dazu findest du unter den Punkten 2.4 „Wertungssystem und Sportliches Reglement“ und 2.5 „Meldungen und Fristen“), damit etwaige Verstöße von der Rennleitung untersucht und ggf. bestraft werden können. Weiter wird die Rennlänge im Vergleich zum Qualifier-Cup um zehn Minuten auf insgesamt 30 Minuten erhöht. Auch in der AM League müssen sich die Fahrer vor dem jeweils aktuellen Lauf über die Homepage anmelden.

Du möchtest vor der Veranstaltung alleine oder gemeinsam mit anderen Fahrern des Markenpokals trainieren?

Gerne darfst du unseren Discord-Server und die Facebook-Gruppe „Paddock Gran Turismo Markenpokal“ (weitere Hinweise findest du unter den Punkten 6.3 „Der Discord-Server“ und 6.4 „Facebook“) nutzen, um gemeinsame Trainings zu organisieren. Für die korrekten Lobbyeinstellungen stellen wir dir am Ende dieses Punktes (2.1 „Allgemeine Hinweise“) einen Info-Flyer zur Verfügung. Über die jeweiligen Ingame-Zeiten (Streckenbedingungen/Wetterverhältnisse)



wirst du vorab nicht informiert, sondern erhältst rechtzeitig ein Briefing inkl. Wetterprognose (weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 2.3 „Rennveranstaltungen“). Wir empfehlen dir, abhängig von der Prognose, unter verschiedenen Streckenbedingungen zu trainieren. Nachfolgend der Info-Flyer „Lobbyeinstellungen“:

AM League



Lobbyeinstellungen

- Boost: Aus
- Windschattenstärke: Realistisch
- Sichtbarer Schaden: Ein
- mechanischer Schaden: Schwer
- Reifenverschleiß: 1 Mal
- Benzinverbrauch: 1 Mal
- Treibstoffmenge: 100 Liter
- Bodenhaftungsverlust (Nass/Rand): Realistisch
- Leistungsbalance: Ein (BoP)
- Maximale Reifenbewertung: Ohne Beschränkung
- Setup: Nicht gestattet
- Ghosting während des Rennens: Aus
- Abkürzungsstrafe: Schwach
- Wandkollisionsstrafe: Keine
- Seitenkontakt-Strafe: Aus
- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten: Aus
- Fahrzeug beim Verlassen der Strecke neu platzieren: Aus
- Flaggen-Regeln: Ein
- Ghosting überrundeter Autos: Aus
- Gegenlenkhilfe: Verboten
- Ideallinienhilfe: Verboten
- ABS: Ohne Beschränkung
- Aktive Stabilitätskontrolle: Ohne Beschränkung
- ESP: Ohne Beschränkung
- Autopilot: Verboten
- Stehender Start mit Fehlstartprüfung

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





2.2 Fahrzeuge und Lackierungen

Welcher Fahrzeugtyp wird gefahren?

In der AM League werden in ungeraden Saisons (I,III,V,...) Fahrzeuge der Gruppe 4, in geraden Saisons (II,IV,VI,...) Fahrzeuge der Gruppe 3 gefahren.

Muss ich eine eigene Lackierung erstellen?

Ja. Für die AM League müssen die Fahrer ihr Fahrzeug selbst gestalten. Von der einfarbigen Lackierung bis zur aufwendig beklebten Rennlackierung ist unter Beachtung der Vorgaben (verwende hierfür das Handbuch „Lackierungs- und Gestaltungsvorgaben für das Einsatzfahrzeug“, das auf der Homepage im Bereich „Media & Statistics“ à „Handbücher“ downloadbar ist) alles erlaubt. Das Deckblatt des Lackierungs-Handbuchs findest du auf der nächsten Seite. Aus organisatorischen Gründen ist die fertige Lackierung bis spätestens 14 Tage vor Saisonbeginn in der Chronik zu teilen. Verspätete Einreichungen führen zu einem Abzug (Sekundärunkte) von einem Punkt pro Tag ab Fristende. Wird bis zur ersten Rennveranstaltung keine Lackierung eingereicht, erhält der Fahrer keine Starterlaubnis.



Handbuch Lackierungs- und Gestaltungsvorgaben für das Einsatzfahrzeug

Gran Turismo Markenpokal

2019

Stand: Juni 2019

Version 1

PRO League

AM League



2.3 Rennveranstaltungen

ACHTUNG: Anmeldung erforderlich!

Ab sieben Tage vor Veranstaltungstermin bis spätestens zum Renntag um 18:00 Uhr ist das Anmelde-Formular für die anstehende Rennveranstaltung auf der Homepage freigeschaltet.

Über den Button „Anmeldung Lauf Nr. *“ im Bereich „AM League“ bestätigst du deine Teilnahme. Da die Lobby auf die Anzahl der angemeldeten Fahrer begrenzt wird, ist eine kurzfristige Teilnahme ohne vorherige Anmeldung leider nicht möglich.

(weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 6.1 „Die Homepage - Inhalt und Funktionen“)

Wie sind die Rennveranstaltungen aufgebaut und was muss ich beachten, um keine Strafen zu erhalten?

Damit du an der Rennveranstaltung teilnehmen darfst, muss du dich zuvor (wie im Kästchen oben beschrieben) für den jeweiligen Lauf angemeldet haben. Sobald die Rennlobby vom Host geöffnet wurde (die PSN-ID des Hosts wird im Rahmen des Briefings bekanntgegeben) hast du die Möglichkeit, dich während des Warm-Ups einzufahren. Bis spätestens fünf Minuten vor Beginn des Qualifyings darf die Lobby betreten und verlassen werden. Das Qualifying (10 Minuten) wird pünktlich zur angegebenen Uhrzeit gestartet. Ohne Unterbrechung folgt direkt im Anschluss das Rennen (30 Minuten). Während des Rennens sind keine regulären Boxenstopps notwendig. Da der physische Schaden voll simuliert wird, kann jedoch ein Boxenstopp zwecks Reparatur des Fahrzeugs erforderlich sein.

Ich habe einen Unfall verursacht. Wie verhalte ich mich während des Rennens und was sollte ich nach dem Rennen beachten?

Grundsätzlich werden die Strafen auf Grundlage des Sportlichen Reglements ausgesprochen. Die Rennleitung behält sich jedoch bei extrem unsportlichem Verhalten vor, weitere Sekundärpunkte abzuziehen (weitere Hinweise findest du unter Punkt 2.4 „Wertungssystem und Sportliches Reglement“).



Ich bin Geschädigter eines Unfalls oder habe einen Verstoß wahrgenommen. Was ist zu tun?

Anders als im Qualifier-Cup ist es in der AM League erforderlich, dass du als Unfall-Geschädigter oder Zeuge eines Regelverstoßes die Rennleitung über den Vorfall informierst. Hierfür wird dir ein Melde-Formular auf der Homepage im Bereich „AM League“ für drei Tage ab Rennende zur Verfügung gestellt.

Es folgen der Event-Guide und ein Muster-Briefing:



AM League



Event-Guide

Qualifyings and Races on Mondays

Time	Action
09:25 PM (CEST)	Lobby Openings
09:30 PM (CEST)	Warm-Up
09:45 PM (CEST)	Qualifying (10 min.)
09:47 PM (CEST)	Race (30 min.)
10:17 PM (CEST)	Finish
10:27 PM (CEST)	Lobby Closure

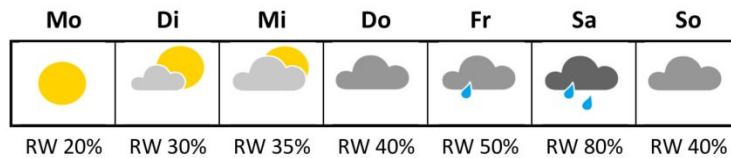
gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal



Briefing Lauf 1 (Monza)



Das Wetter verschlechtert sich ab der Wochenmitte stetig. Am Samstag wird es Niederschlag geben. Regen kann zu diesem Zeitpunkt auch am Donnerstag, Freitag oder Sonntag nicht ausgeschlossen werden.

(PRO League) Auf der Geraden zwischen den Kurven 10 und 11 wird das SC die Warnblinker abschalten und damit die Formation einleiten. Das Führungsfahrzeug muss sich von diesem Zeitpunkt an in dem Geschwindigkeitsbereich von 60-70 km/h befinden. Plötzliche Bremsmanöver sind verboten! In dem grünen Bereich zwischen Kurve 11 und 1 erfolgt die Rennfreigabe, sobald das Führungsfahrzeug auf über 70 km/h beschleunigt. Das Rennen ist spätestens mit Erreichen der Kurve 1 freigegeben.

Lobbyhosts

AM League	TheFirstCause
PRO League-Quali	TheFirstCause
Qualifier-Cup	ELBuletto
PRO League-Rennen	TheFirstCause

MARKENPOKAL

Season I (Qualifier-Cup Season II)

Die Briefings sind für alle Ligen des GT Markenpokals gültig und stellen wichtige Informationen bereit. Die Streckenkarte mit den entsprechenden Kurven-Nummern kann beispielweise verwendet werden, damit bestimmte Vorkommnisse besser besprochen werden können. Der grüne Bereich auf der Streckenkarte ist ausschließlich für die PRO League relevant. Die Wetterprognose für die gesamte Veranstaltungswoche zeigt, auf welche Streckenbedingungen sich die Fahrer einstellen müssen. Weiter werden im Briefing die Hosts für die verschiedenen Renntage mitgeteilt. Über kurzfristige Änderungen werden die betroffenen Fahrer persönlich informiert.



2.4 Wertungssystem und Sp. Reglement

Wie ist das Wertungssystem aufgebaut?

In allen Ligen des GT Markenpokals setzen sich die Gesamtpunkte einer Rennveranstaltung aus den Primär- und Sekundärpunkten zusammen. Die Primärpunkte berechnen sich folgendermaßen: Primärpunkte=15-Platzierung. Drei Extra-Primärpunkte stehen demjenigen Fahrer zu, der im Rennen die schnellste Runde fährt und ebenfalls drei Extra-Primärpunkte dem Polesetter. Nicht weniger wichtig sind die Sekundärpunkte, die das fahrerische Können bezüglich des Aspektes der Umsichtigkeit quantifizieren. Da im Bereich der Sekundärpunkte-Wertung auch negative Punktzahlen möglich sind, solltest du unüberlegte Fahrmanöver vermeiden. Ein Sieg, der mit allen Mitteln erzwungen wird, kann möglicherweise zur Folge haben, dass du dich am Ende des Renntages auf einem der letzten Plätze wiederfindest.

Wann muss ich mit Abzügen im Bereich der Sekundärpunkte rechnen?

Es sind sowohl im Qualifying als auch im Rennen Abzüge von Sekundärpunkten möglich. Es folgt eine detaillierte Auflistung verschiedener Situationen, welche die Sekundärpunkte betreffen.

Für die Qualifikationen gelten folgende Regelungen:

- Für ein sauberes Qualifying erhältst du einen Bonus-Sekundärpunkt.
- Blockierst du während der Qualifikation einen Kontrahenten wird dies mit einem Abzug von zwei Sekundärpunkten bestraft. Wird der Vorfall von dem Blockierten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten, wird dies mit einem Abzug von fünf Sekundärpunkten bestraft. Kommt die Rennleitung bei der Überprüfung des Vorfalls zu dem Ergebnis, dass du vorsätzlich gehandelt hast, werden weitere Maßnahmen eingeleitet. Wird der Vorfall von dem Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Der Reifenwechsel ist während des Qualifyings untersagt! Handelst du dieser Regelung zuwider, musst du dich nach dem Rennstart an das Ende des Feldes fallen lassen.



- Leistest du den Aufforderungen der Rennleitung nicht Folge, droht dir eine Disqualifikation.

Für die Rennen gelten folgende Regelungen:

- Jeweils sieben Bonuspunkte erhältst du für ein faires Rennen (es werden keine Strafen seitens der Rennleitung oder Ingame-Zeitstrafen ausgesprochen) und ein schadenfreies Rennen (Sonderregelung bei Schäden, die a) durch Dritte oder b) durch vertretbare Zweikämpfe entstanden sind).
- Ignorierst du als Überrundeter die blaue Flagge (Diese Regelung tritt in Kraft, wenn sich der Überrundende auf weniger als 100m angenähert hat und du ihn an geeigneter Stelle nicht innerhalb von drei aufeinander folgenden Kurven vorbeifahren lässt.) werden dir mit jeder Kurve zwei Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten gemäß Kategorie 1 (kleine Schäden, ausschließlich Motorschaden), werden dir pro beschädigtes Fahrzeug drei Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten gemäß Kategorie 2 (Motorschaden), werden dir pro beschädigtes Fahrzeug sieben Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Baust du in der letzten Rennrunde deine Ingame-Zeitstrafen ab, wird die ursprüngliche Zeitstrafe zuzüglich 10,000 Sekunden am Ende des Rennens auf die Gesamtzeit addiert.
- Leistest du den Aufforderungen der Rennleitung nicht Folge, droht dir eine Disqualifikation.

Im nachfolgenden Kapitel erklären wir dir die Melde-Formalitäten, welche unter anderem zu beachten sind, wenn du Geschädigter eines Regelverstoßes bist. Nach jedem Lauf werden den Fahrern ein Rennbericht und der aktuelle Gesamtstand (inkl. Rennergebnis) übermittelt. Der Meister der AM League qualifiziert sich direkt für die PRO League. Die Fahrer auf den Plätzen zwei bis sechs erhalten zum



Saisonende eine Einladung für das PRO League-Shootout (weitere Hinweise findest du unter Punkt 4 „Das Shootout“). Abschließend folgen eine Übersicht der Wertungskriterien („Primärpunkte Qualifying und Rennen“, „Sekundärpunkte Qualifying“, „Sekundärpunkte Rennen“), ein Muster der Gesamtstand-Tabelle und die Regelung der Auf- und Abstiege.



AM League



Primary Points Qualifyings | Races

Qualifyings

Fact	Rating
Pole	3 points

Races

Fact	Rating
Position 1	14 points
Position 2	13 points
...	...
Position 14	1 Point
Fastest Lap	3 Points

gtmarkenpokal.jimdofree.com

[twitch.tv/gtmarkenpokal](https://www.twitch.tv/gtmarkenpokal)

[facebook.com/gtmarkenpokal](https://www.facebook.com/gtmarkenpokal)



AM League



Secondary Points Qualifyings

Clean Driving

Fact	Rating
Clean Qualifying	1 point

Penalties

Fact	Rating
Blocking another car*	-2 points
Damaging another car*	-5 points
Ignoring instructions	DSQ
Changing tires	RAL

Important note:

- *A report is required! Stream your qualifying or record it for verification. The race director can't save the recording.

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal



AM League



Secondary Points Races

Clean Driving

Fact	Rating
No damages	7 points
No penalties	7 points

Penalties

Fact	Rating
Ignoring blue flag*	-2 points/curve
Damaging another car 1*	-3 points
Damaging another car 2*	-7 points
Cutting penalty (last lap)	penalty +10,000 sec.
Ignoring instructions	DSQ

Important notes:

- *A report is required! Safe recordings for your reports and further questions.
- "No damages" (Clean Driving) excludes damages caused by other drivers.
- "Ignoring blue flag"-penalty is activated as soon as the "faster" lapping car is about 100 meters away and the car to be lapped does not leave the racing line and slows down slightly after three curves.

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





AM League

Season I | Top 14

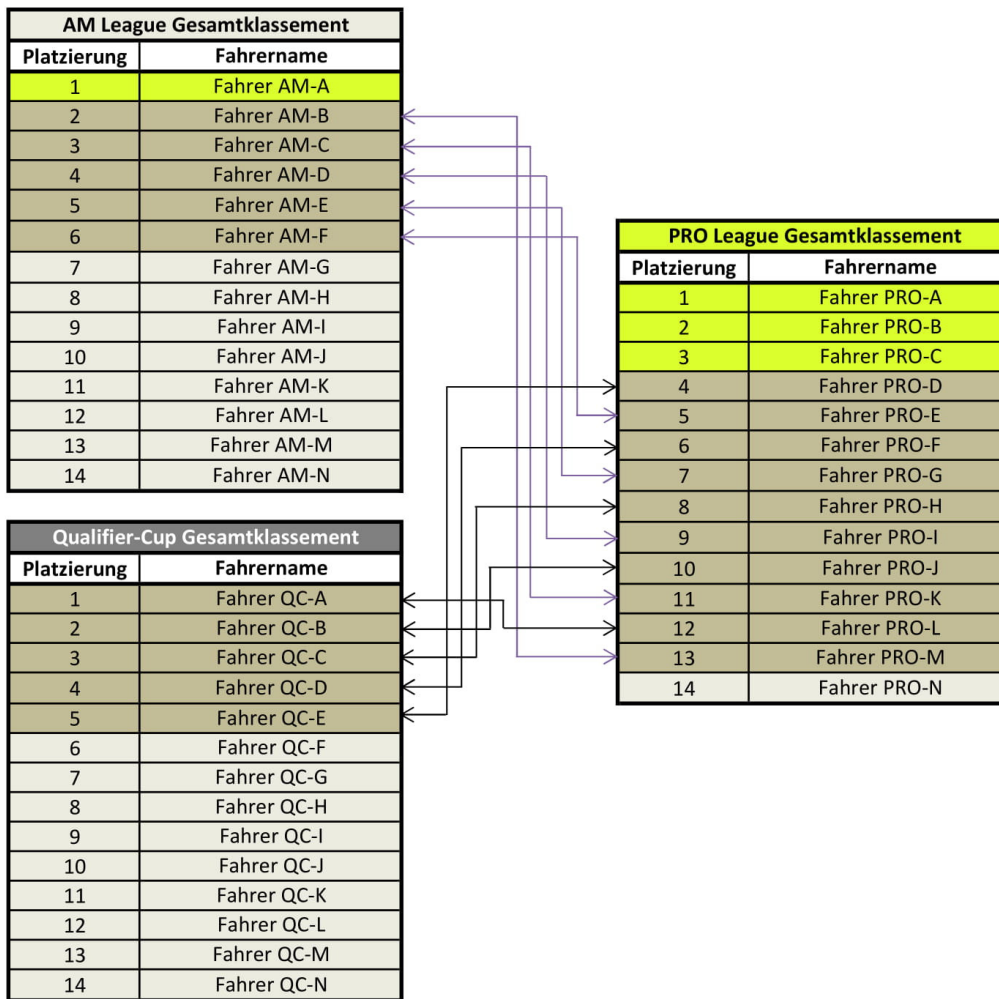
Rang	Punkte	Primär- punkte	Sekundär- punkte	Lauf 1		Lauf 2		Lauf 3		Lauf 4		Lauf 5		PSN-ID	Fahrer- kennzahl
				P	S	P	S	P	S	P	S	P	S		
1	0	0	0												#
2	0	0	0												#
3	0	0	0												#
4	0	0	0												#
5	0	0	0												#
6	0	0	0												#
7	0	0	0												#
8	0	0	0												#
9	0	0	0												#
10	0	0	0												#
11	0	0	0												#
12	0	0	0												#
13	0	0	0												#
14	0	0	0												#

Platz 1 der AM League steigt direkt in die PRO League auf.
 Die Plätze 2 bis 6 der AM League treten gegen die Plätze 4 bis 13 der PRO League im Shootout an.
 Ab Platz 7 verbleiben die Fahrer in der AM League.

Stand: 11.06.2019



Auf-/Abstiegssystem & Shootout-Paarungen





2.5 Meldungen und Fristen

Über die meisten Meldungen und Fristen wurdest du bereits auf den vorherigen Seiten informiert. An dieser Stelle wollen wir dir nochmal alle Informationen übersichtlich präsentieren, damit nichts untergeht:

- Frist für die Einreichung der Lackierung (einmalig vor Saisonbeginn): 14 Tage vor dem ersten Lauf
- Frist für die Anmeldung zur Rennveranstaltung (wiederkehrend): am Renntag bis spätestens 18:00 Uhr
- Frist für die Meldung von Verstößen gegen das Sportliche Reglement (wiederkehrend): drei Tage nach der Rennveranstaltung
- Frist für die Abmeldung von Rennveranstaltungen (nur nach bereits erfolgter Anmeldung notwendig): unmittelbar nach Bekanntwerden

Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg in der AM League!



3 Die PRO League

Sie ist die Königsklasse des GT Markenpokals und beherbergt die besten 14 Fahrer, welche sich entweder direkt oder nach erfolgreich absolviertem Shootout für diese Liga qualifizieren konnten. Die PRO League verlangt den Fahrern alles ab, und garantiert den Zuschauern spannende Veranstaltungen. Zeigt uns, dass ihr zu Recht als „die Champions des Markenpokals“ betitelt werdet!

3.1 Allgemeine Hinweise

Was macht die PRO League besonders und was muss für einen reibungslosen Ligabetrieb beachtet werden?

Neben den selbst gestalteten Lackierungen wird von den Fahrern ein hohes Maß an Professionalität erwartet. Dies zeigt sich durch objektive Bewertungen verschiedenster Situationen und die Einhaltung aller Regeln und Fristen. Das Fehlverhalten von Kontrahenten gilt es über das auf der Homepage bereitgestellte Formular zu melden (mehr dazu findest du unter den Punkten 3.4 „Wertungssystem und Sportliches Reglement“ und 3.5 „Meldungen und Fristen“), damit etwaige Verstöße von der Rennleitung untersucht und ggf. bestraft werden können. Im Unterschied zum Qualifier-Cup und der AM League finden die Qualifyings und Rennen an verschiedenen Tagen statt. Außerdem ist die PRO League eine aktive Liga. Die Fahrer sind automatisch für die Rennveranstaltungen angemeldet! Für jeweils eine Qualifikation und ein Rennen darf ein Ersatzfahrer eingesetzt werden. Hierfür steht ebenfalls Formular auf der Homepage zur Verfügung.

Du möchtest vor der Veranstaltung alleine oder gemeinsam mit anderen Fahrern des Markenpokals trainieren?

Gerne darfst du unseren Discord-Server und die Facebook-Gruppe „Paddock Gran Turismo Markenpokal“ (weitere Hinweise findest du unter den Punkten 6.3 „Der Discord-Server“ und 6.4 „Facebook“) nutzen, um gemeinsame Trainings zu organisieren. Für die korrekten Lobbyeinstellungen stellen wir dir am Ende dieses Punktes (2.1



„Allgemeine Hinweise“) einen Info-Flyer zur Verfügung. Über die jeweiligen Ingame-Zeiten (Streckenbedingungen/Wetterverhältnisse) wirst du vorab nicht informiert, sondern erhältst rechtzeitig ein Briefing inkl. Wetterprognose (weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 3.3 „Rennveranstaltungen“). Wir empfehlen dir, abhängig von der Prognose, unter verschiedenen Streckenbedingungen zu trainieren. Nachfolgend der Info-Flyer „Lobbyeinstellungen“:

PRO League



Lobbyeinstellungen

- Boost: Aus
- Windschattenstärke: Realistisch
- Sichtbarer Schaden: Ein
- mechanischer Schaden: Schwer
- Reifenverschleiß: 6 Mal
- Benzinverbrauch: 1 Mal
- Treibstoffmenge: 45 Liter
- Bodenhaftungsverlust (Nass/Rand): Realistisch
- Leistungsbalance: Ein (BoP)
- Maximale Reifenbewertung: Ohne Beschränkung (1x RH Pflicht)
- Setup: gestattet
- Ghosting während des Rennens: Aus
- Abkürzungsstrafe: Schwach
- Wandkollisionsstrafe: Keine
- Seitenkontakt-Strafe: Aus
- Fahrzeug nach Wand-Kollision wieder ausrichten: Aus
- Fahrzeug beim Verlassen der Strecke neu platzieren: Aus
- Flaggen-Regeln: Ein
- Ghosting überrundeter Autos: Aus
- Gegenlenkhilfe: Verboten
- Ideallinienhilfe: Verboten
- ABS: Ohne Beschränkung
- Aktive Stabilitätskontrolle: Ohne Beschränkung
- ESP: Ohne Beschränkung
- Autopilot: Verboten
- Fliegender Start in Formation

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





3.2 Fahrzeuge und Lackierungen

Welcher Fahrzeugtyp wird gefahren?

In der PRO League werden ausschließlich Fahrzeuge der Gruppe 2 gefahren.

Muss ich eine eigene Lackierung erstellen?

Ja. Für die PRO League müssen die Fahrer ihr Fahrzeug selbst gestalten. Von der einfarbigen Lackierung bis zur aufwendig beklebten Rennlackierung ist unter Beachtung der Vorgaben (verwende hierfür das Handbuch „Lackierungs- und Gestaltungsvorgaben für das Einsatzfahrzeug“, das auf der Homepage im Bereich „Media & Statistics“ à „Handbücher“ downloadbar ist) alles erlaubt. Das Deckblatt des Lackierungs-Handbuchs findest du auf der nächsten Seite. Aus organisatorischen Gründen ist die fertige Lackierung bis spätestens 14 Tage vor Saisonbeginn in der Chronik zu teilen. Verspätete Einreichungen führen zu einem Abzug (Sekundärpunkte) von einem Punkt pro Tag ab Fristende. Wird bis zur ersten Rennveranstaltung keine Lackierung eingereicht, erhält der Fahrer keine Starterlaubnis.



Handbuch Lackierungs- und Gestaltungsvorgaben für das Einsatzfahrzeug

Gran Turismo Markenpokal

2019

Stand: Juni 2019

Version 1

PRO League

AM League



3.3 Rennveranstaltungen

ACHTUNG: Abmeldung statt Anmeldung erforderlich!
Ab sieben Tage vor Veranstaltungstermin bis spätestens zum Renntag um 18:00 Uhr ist das Abmelde-Formular für die anstehende Rennveranstaltung auf der Homepage freigeschaltet.
Über den Button „Abmeldung Lauf Nr. *“ im Bereich „PRO League“ hast du außerdem die Möglichkeit, einen Ersatzfahrer zu bestimmen. (weitere Hinweise findest du unter dem Punkt 6.1 „Die Homepage - Inhalt und Funktionen“)

Wie sind die Rennveranstaltungen aufgebaut und was muss ich beachten, um keine Strafen zu erhalten?

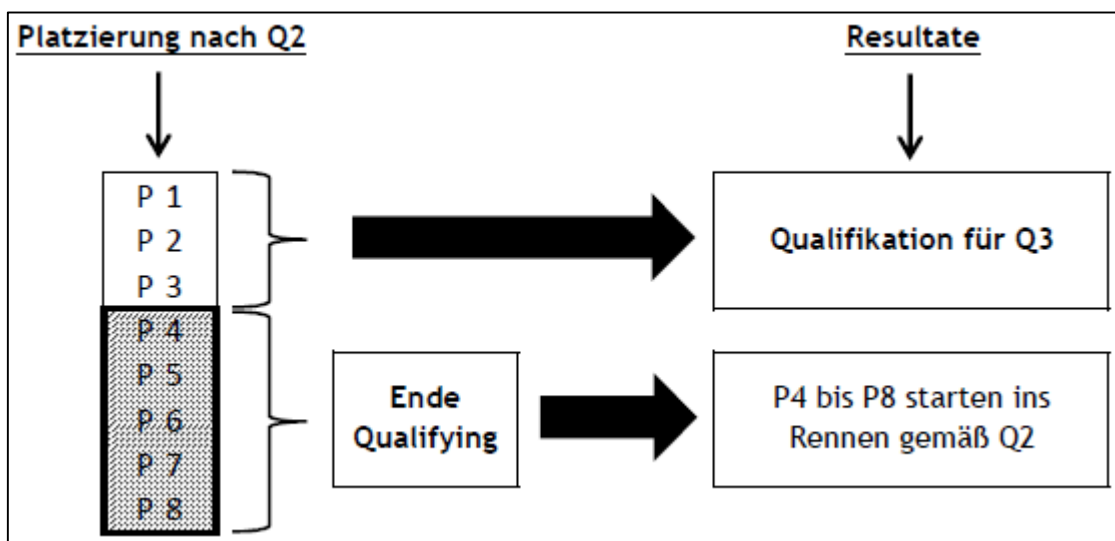
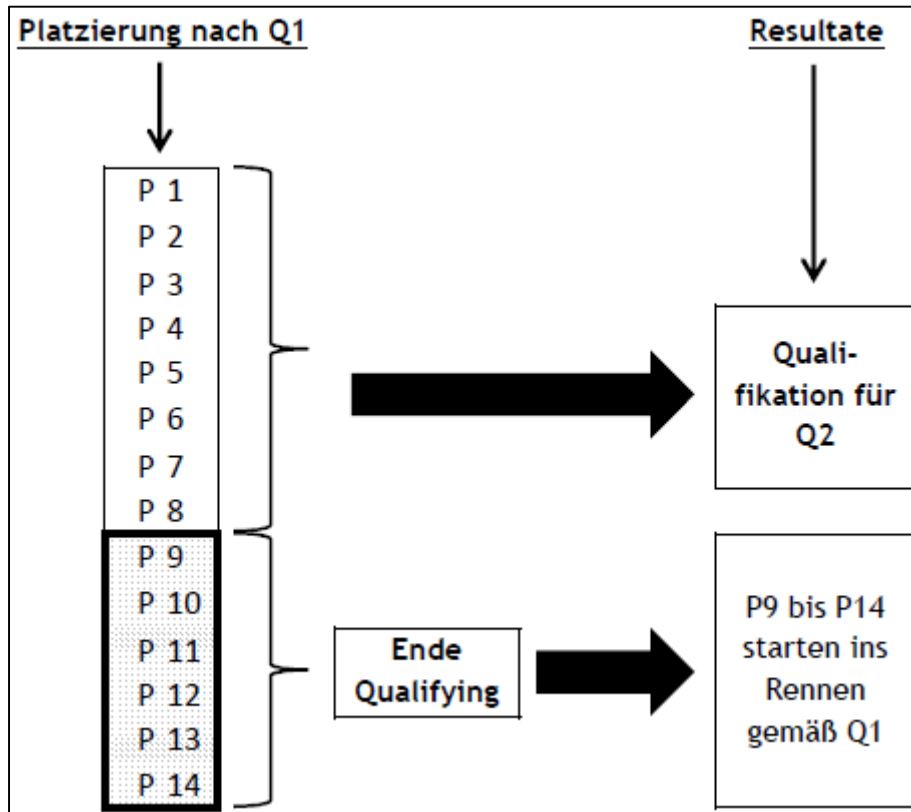
Wie bereits in den „Allgemeinen Hinweisen“ angekündigt, sind die Rennveranstaltungen der PRO League zweigeteilt. Die Qualifyings und Rennen finden an verschiedenen Tagen statt.

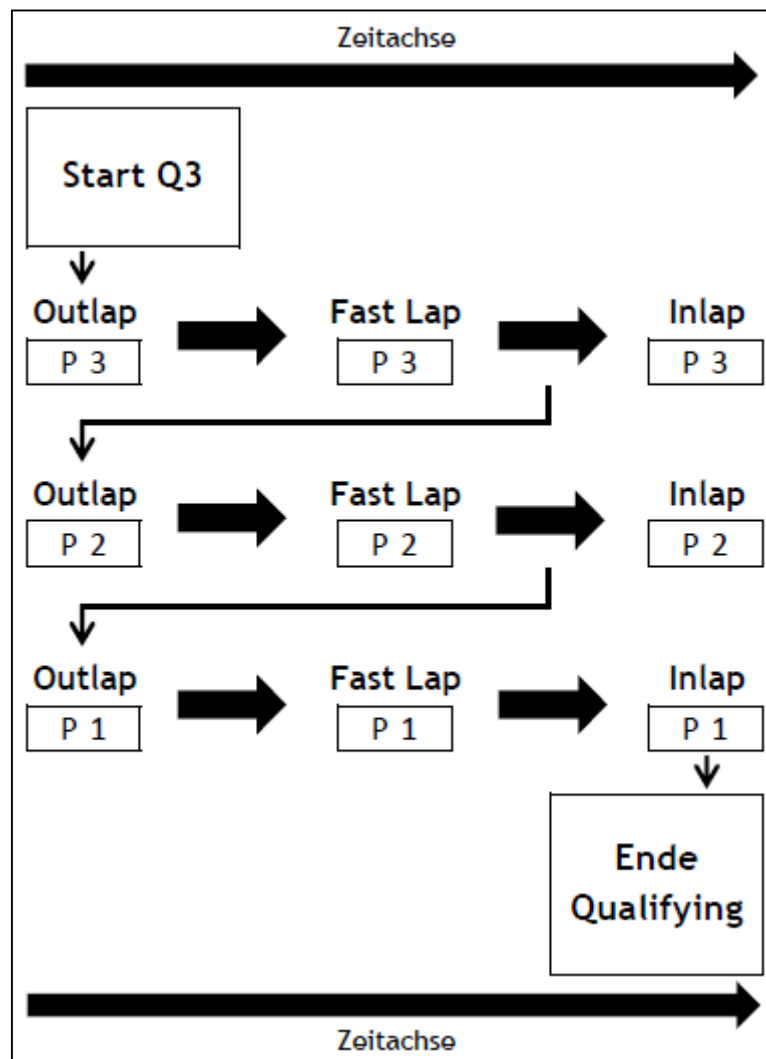
Befassen wir uns zunächst mit dem Aufbau der Qualifyings. Diese sind in drei Sessions untergliedert (Tankinhalt: je 100l):

- Q1: Alle vierzehn Fahrer starten in das 15-minütige Q1. Nach Ablauf der Zeit darf die aktuelle Runde zu Ende gefahren werden. Anschließend sammeln sich die Fahrer zwischen den Messstellen der Sektoren 1 und 2 und warten dort auf weitere Anweisungen.
- Q2: Am zehnteiligen Q2 nehmen nur noch die schnellsten acht Fahrer aus dem Q1 teil. Die Fahrer auf den Plätzen neun bis vierzehn starten in der Reihenfolge ihrer Qualifikationszeiten aus Q1 ins Rennen. Nach Ablauf der Zeit darf die aktuelle Runde zu Ende gefahren werden. Anschließend sammeln sich die Fahrer zwischen den Messstellen der Sektoren 1 und 2 und warten dort auf weitere Anweisungen.
- Q3: Das Q3 unterscheidet sich deutlich von den beiden ersten Teilen des Qualifyings. Die schnellsten drei Fahrer aus dem Q2 treten im Einzel-Zeitfahren gegeneinander an. Dabei startet der Fahrer mit der drittschnellsten Zeit zuerst. Die Fahrer auf den

Plätzen vier bis acht starten in der Reihenfolge ihrer Qualifikationszeiten aus Q2 ins Rennen. Die Fahrer auf den Plätzen eins bis drei starten in der Reihenfolge ihrer Fast Laps aus Q3 ins Rennen.

Nachfolgend wird der Aufbau der Qualifyings nochmals visualisiert:





Wichtig: Während der verschiedenen Sessions dürfen keine Reifenwechsel vorgenommen werden! Die Box darf lediglich angefahren werden, um Schäden zu reparieren. Allerdings steht es dir frei die Reifenmischung von Session zu Session zu verändern.

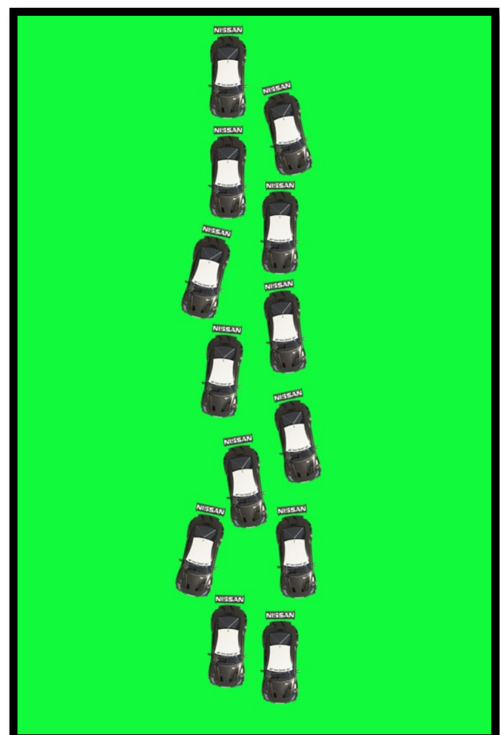
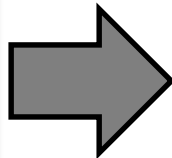
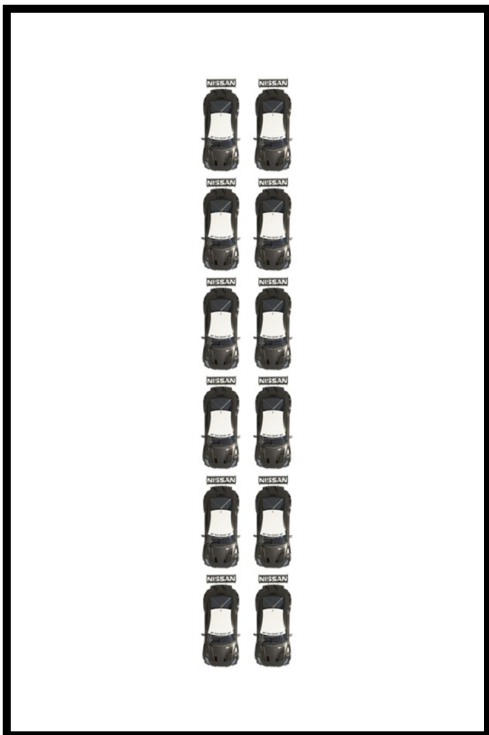
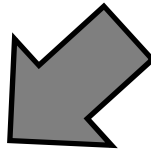
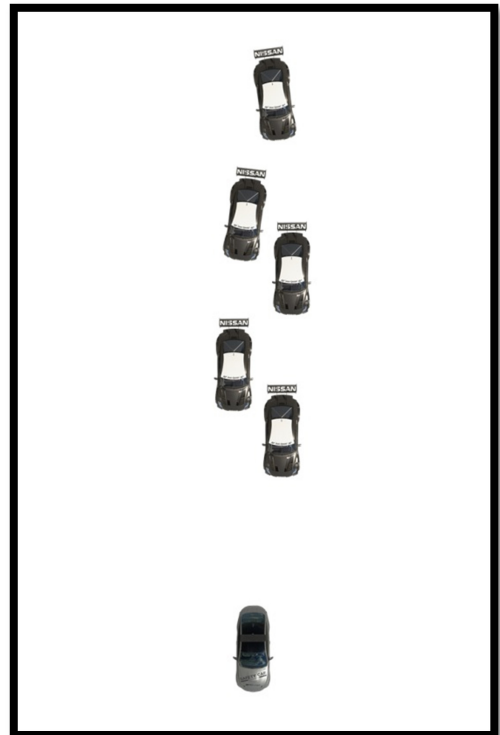
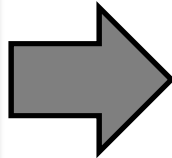
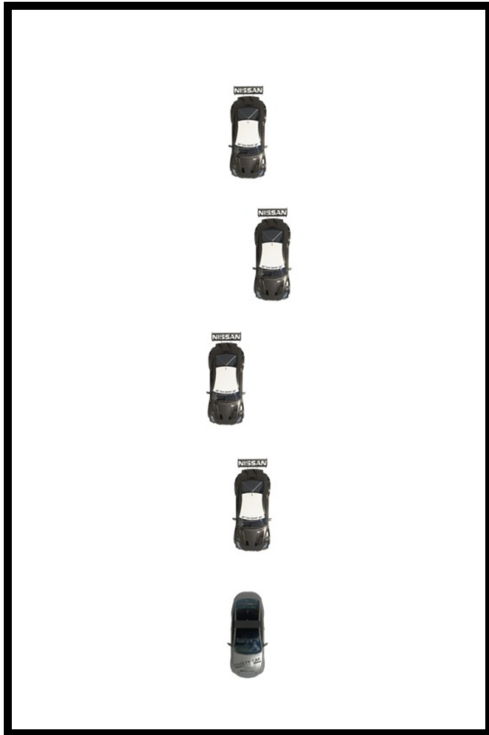
Befassen wir uns nun mit den Rennen.

Die Dauer eines Rennens beträgt 40 Minuten und hält einige Besonderheiten bereit. Diese werden nachfolgend aufgelistet:

- Während des Rennens müssen die Fahrzeuge in mindestens einem Stint mit harten Reifen (RH) ausgestattet werden.
- Zwischen Rennminute 15 und 25 ist ein Pflichtstopp zu absolvieren. Es ist dir jedoch freigestellt ob, bzw. welche Arbeiten du an deinem Fahrzeug durchführen lässt.



- Safety Car-Einsatz: Erleidet mindestens einer der Fahrer innerhalb der ersten Runde nach Freigabe des Rennens einen unverschuldeten Motorschaden fährt das Safety Car erneut aus der Box und fängt das Führungsfahrzeug ein. Boxenstopps sind während der Safety Car-Phase erlaubt. Das Safety Car fährt nach zwei Runden zurück an die Box und die Startprozedur (nachfolgender Punkt) wird wiederholt. Im Falle eines erneuten unverschuldeten Motorschadens innerhalb der ersten Runde nach dem Restart kommt das Safety Car erneut zum Einsatz.
- Die wohl spannendste aber auch anstrengendste Prozedur eines Rennens stellt die Startphase dar. Die Fahrer starten hinter dem Safety Car in die Formationsrunde. Solange das Safety Car den Warnblinker aktiviert hat, fahren die Autos in einer Reihe. Dabei muss ein Abstand von mindestens 0,200 Sekunden und höchstens 1,500 Sekunden eingehalten werden. Zur Vermeidung von Unfällen dürfen die vorgegebenen Abstände kurzzeitig über- bzw. unterschritten werden. Unsportlichkeiten (z.B. unnötige Bremsvorgänge) werden von der Rennleitung untersucht und bestraft. Schaltet das Safety Car den Warnblinker aus, vermindert der Polesetter seine Geschwindigkeit auf unter 70 km/h, ohne jedoch 60 km/h zu unterschreiten. Das Safety Car fährt nun an die Box, während die anderen Fahrzeuge ihre Position in der Formation einnehmen. Es gilt absolutes Überholverbot. Abgesehen vom Polesetter dürfen die anderen Fahrer kurzzeitig die Geschwindigkeit von 70 km/h über, bzw. 60 km/h unterschreiten. Während der Formation gilt es den Abstand zum Vorder- und Nebenmann so gering wie möglich zu halten, ohne Schäden zu verursachen. Gelingt die Formation nicht, verlässt das Safety Car erneut die Box und die Formationsrunde wird wiederholt. Gelingt die Formation darf der Polesetter das Rennen im grün markierten Streckenabschnitt (dieser Bereich ist auf der Streckenkarte im Briefing dargestellt) starten, indem er auf über 70 km/h beschleunigt. Ab diesem Moment ist das Überholverbot aufgehoben. Beschleunigt der Polesetter bis zum Ende des grünen Streckenabschnitts nicht, ist das Rennen automatisch freigegeben.





Zum Abschluss des Kapitels 3.3 „Rennveranstaltungen“ folgen der Event-Guide und ein Muster-Briefing:

PRO League



Event-Guide

Qualifyings on Wednesdays

Time	Action
09:15 PM (CEST)	Lobby Opening
09:30 PM (CEST)	Q1 (15 min.)
09:50 PM (CEST)	Q2 (10 min.)
10:05 PM (CEST)	Q3 (appx. 15 min.)
10:30 PM (CEST)	Lobby Closure

Races on Sundays

Time	Action
09:25 PM (CEST)	Lobby Opening
09:30 PM (CEST)	Warm-Up
09:45 PM (CEST)	Formation Lap
09:48 PM (CEST)	Race Start
10:25 PM (CEST)	Finish
10:35 PM (CEST)	Lobby Closure

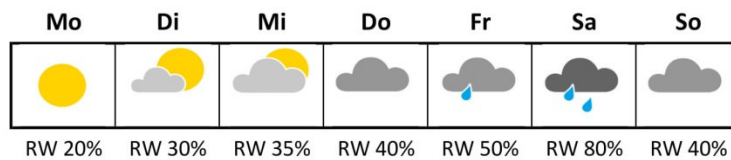
gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal



Briefing Lauf 1 (Monza)



Das Wetter verschlechtert sich ab der Wochenmitte stetig. Am Samstag wird es Niederschlag geben. Regen kann zu diesem Zeitpunkt auch am Donnerstag, Freitag oder Sonntag nicht ausgeschlossen werden.

(PRO League) Auf der Geraden zwischen den Kurven 10 und 11 wird das SC die Warnblinker abschalten und damit die Formation einleiten. Das Führungsfahrzeug muss sich von diesem Zeitpunkt an in dem Geschwindigkeitsbereich von 60-70 km/h befinden. Plötzliche Bremsmanöver sind verboten! In dem grünen Bereich zwischen Kurve 11 und 1 erfolgt die Rennfreigabe, sobald das Führungsfahrzeug auf über 70 km/h beschleunigt. Das Rennen ist spätestens mit Erreichen der Kurve 1 freigegeben.

Lobbyhosts

AM League	TheFirstCause
PRO League-Quali	TheFirstCause
Qualifier-Cup	ELBuletto
PRO League-Rennen	TheFirstCause

MARKENPOKAL

Season I (Qualifier-Cup Season II)

Die Briefings sind für alle Ligen des GT Markenpokals gültig und stellen wichtige Informationen bereit. Die Streckenkarte mit den entsprechenden Kurven-Nummern kann beispielweise verwendet werden, damit bestimmte Vorkommnisse besser besprochen werden können. Der grüne Bereich auf der Streckenkarte kennzeichnet den Bereich, in dem der Polesetter (PRO League) das Rennen freigeben kann, indem er auf über 70 km/h beschleunigt. Das Rennen ist automatisch freigegeben, wenn die erste Startreihe den grün markierten Streckenabschnitt verlässt. Die Wetterprognose für die gesamte Veranstaltungswoche zeigt, auf welche Streckenbedingungen sich die Fahrer einstellen müssen. Weiter werden im Briefing die Hosts für die verschiedenen Renntage mitgeteilt. Über kurzfristige Änderungen werden die betroffenen Fahrer persönlich informiert.



3.4 Wertungssystem und Sp. Reglement

Wie ist das Wertungssystem aufgebaut?

In allen Ligen des GT Markenpokals setzen sich die Gesamtpunkte einer Rennveranstaltung aus den Primär- und Sekundärpunkten zusammen. Anders als in den beiden anderen Ligen erhält im Qualifying der PRO League nicht ausschließlich der Polesetter Primärpunkte, sondern alle Fahrer. Im Q1 berechnen sich die Primärpunkte wie folgt: Primärpunkte (Q1)=15-Platzierung (Q1). Zusätzlich erhalten diejenigen Fahrer, welche das Q2 erreichen folgende Punkte: Primärpunkte (Q2)=9-Platzierung (Q2). Analog erhalten die schnellsten drei Fahrer des Q2 zusätzlich folgende Primärpunkte im Q3: Primärpunkte (Q3)=4-Platzierung (Q3). Es können also maximal 25 Primärpunkte im Qualifying erfahren werden. Die Primärpunkte des Rennens berechnen sich identisch wie die der AM League: Primärpunkte (Rennen)=15-Platzierung (Rennen). Drei Extra-Primärpunkte stehen demjenigen Fahrer zu, der im Rennen die schnellste Runde fährt. Nicht weniger wichtig sind die Sekundärpunkte, die das fahrerische Können bezüglich des Aspektes der Umsichtigkeit quantifizieren. Da im Bereich der Sekundärpunkte-Wertung auch negative Punktzahlen möglich sind, solltest du unüberlegte Fahrmanöver vermeiden. Ein Sieg, der mit allen Mitteln erzwungen wird, kann möglicherweise zur Folge haben, dass du dich am Ende des Renntages auf einem der letzten Plätze wiederfindest.

Wann muss ich mit Abzügen im Bereich der Sekundärpunkte rechnen?

Es sind sowohl im Qualifying als auch im Rennen Abzüge von Sekundärpunkten möglich. Es folgt eine detaillierte Auflistung verschiedener Situationen, welche die Sekundärpunkte betreffen.

Für die Qualifikationen gelten folgende Regelungen:

- Für ein sauberes Q1 erhältst du zwei Bonus-Sekundärpunkt und einen weiteren für ein sauberes Q2.
- Blockierst du während der Qualifikation einen Kontrahenten wird dies mit einem Abzug von zwei Sekundärpunkten bestraft. Wird der Vorfall von dem Blockierten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.



- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten, wird dies mit einem Abzug von zehn Sekundärpunkten bestraft. Kommt die Rennleitung bei der Überprüfung des Vorfalls zu dem Ergebnis, dass du vorsätzlich gehandelt hast, werden weitere Maßnahmen eingeleitet. Wird der Vorfall von dem Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Der Reifenwechsel ist während des Qualifyings untersagt! Handelst du dieser Regelung zuwider, musst du dich nach dem Rennstart an das Ende des Feldes fallen lassen.
- Leistest du den Aufforderungen der Rennleitung nicht Folge, droht dir eine Disqualifikation.

Für die Rennen gelten folgende Regelungen:

- Jeweils sieben Bonuspunkte erhältst du für ein faires Rennen (es werden keine Strafen seitens der Rennleitung oder Ingame-Zeitstrafen ausgesprochen) und ein schadenfreies Rennen (Sonderregelung bei Schäden, die a) durch Dritte oder b) durch vertretbare Zweikämpfe entstanden sind).
- Ignorierst du als Überrundeter die blaue Flagge (Diese Regelung tritt in Kraft, wenn sich der Überrundende auf weniger als 100m angenähert hat und du ihn an geeigneter Stelle nicht innerhalb von drei aufeinander folgenden Kurven vorbeifahren lässt.) werden dir mit jeder Kurve zwei Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten gemäß Kategorie 1 (kleine Schäden, ausschließlich Motorschaden), werden dir pro beschädigtes Fahrzeug drei Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.
- Beschädigst du das Fahrzeug eines Kontrahenten gemäß Kategorie 2 (Motorschaden), werden dir pro beschädigtes Fahrzeug sieben Sekundärpunkte abgezogen. Wird der Vorfall vom Geschädigten nicht gemeldet, bleibt der Verstoß für dich ohne Folgen.



- Baust du in der letzten Rennrunde deine Ingame-Zeitstrafen ab, wird die ursprüngliche Zeitstrafe zuzüglich 10,000 Sekunden am Ende des Rennens auf die Gesamtzeit addiert.



- Ignorierst du das Boxenstopp-Fenster zwischen Rennminute 15 und 25, wird dir ein Sekundärpunkt abgezogen und zusätzlich eine Zeitstrafe von 30,000 Sekunden am Ende des Rennens auf die Gesamtzeit addiert.
- Leistest du den Aufforderungen der Rennleitung nicht Folge, droht dir eine Disqualifikation.

Im nachfolgenden Kapitel erklären wir dir die Melde-Formalitäten, welche unter anderem zu beachten sind, wenn du Geschädigter eines Regelverstoßes bist. Nach jedem Lauf werden den Fahrern ein Rennbericht und der aktuelle Gesamtstand (inkl. Rennergebnis) übermittelt. Die drei besten Fahrer der PRO League qualifizieren sich direkt für die nächste Saison in der PRO League. Der Letztplatzierte steigt direkt in die AM League ab. Alle anderen Fahrer müssen ihre Plätze in der PRO League im Rahmen der Shootouts verteidigen (weitere Hinweise findest du unter Punkt 4 „Das Shootout“). Abschließend folgen eine Übersicht der Wertungskriterien („Primärpunkte Qualifying“, „Sekundärpunkte Qualifying“, „Primärpunkte Rennen“, „Sekundärpunkte Rennen“), ein Muster der Gesamtstand-Tabelle und die Regelung der Auf- und Abstiege.

PRO League



Primary Points Qualifyings

(Q1)

Fact	Rating
Position 1	14 points
Position 2	13 points
...	...
Position 14	1 point

(Q2)

Fact	Rating
Position 1	8 points
...	...
Position 8	1 point

(Q3)

Fact	Rating
Position 1	3 points
Position 2	2 points
Position 3	1 point

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal



PRO League



Secondary Points Qualifyings

(Clean Driving)

Fact	Rating
Clean Q1	2 points
Clean Q2	1 point

(Penalties)

Fact	Rating
Blocking another car*	-2 points
Damaging another car*	-10 points
Ignoring instructions	DSQ
Changing tires	RAL

Important notes:

- *A report is required! Stream your qualifying or record it for verification. The race director can't save the recordings of all individual quali parts.
- If you pass start/finish after expiration of time please park your car between sector 1 and sector 2 and wait for further instructions.

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





PRO League



Primary Points Races

(Results)

Fact	Rating
Position 1	14 points
Position 2	13 points
...	...
Position 14	1 point

(Bonus)

Fact	Rating
Fastest Lap	3 points

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal



PRO League



Secondary Points Races

(Clean Driving)

Fact	Rating
No damages	7 points
No penalties	7 points

(Penalties)

Fact	Rating
Ignoring blue flag*	-2 points/curve
Damaging another car 1*	-3 points
Damaging another car 2*	-7 points
Ignoring pit window	-1 point +30,000 sec.
Cutting penalty (last lap)	penalty +10,000 sec.
Tire (RH) not used	RAL
Ignoring instructions	DSQ

Important notes:

- *A report is required! Safe recordings for your reports and further questions.
- “No damages” (Clean Driving) excludes damages caused by other drivers.
- “Ignoring blue flag”-penalty is activated as soon as the ‘faster’ lapping car is about 100 meters away and the car to be lapped does not leave the racing line and slows down slightly after three curves.

gtmarkenpokal.jimdofree.com

twitch.tv/gtmarkenpokal

facebook.com/gtmarkenpokal





PRO League

Season I

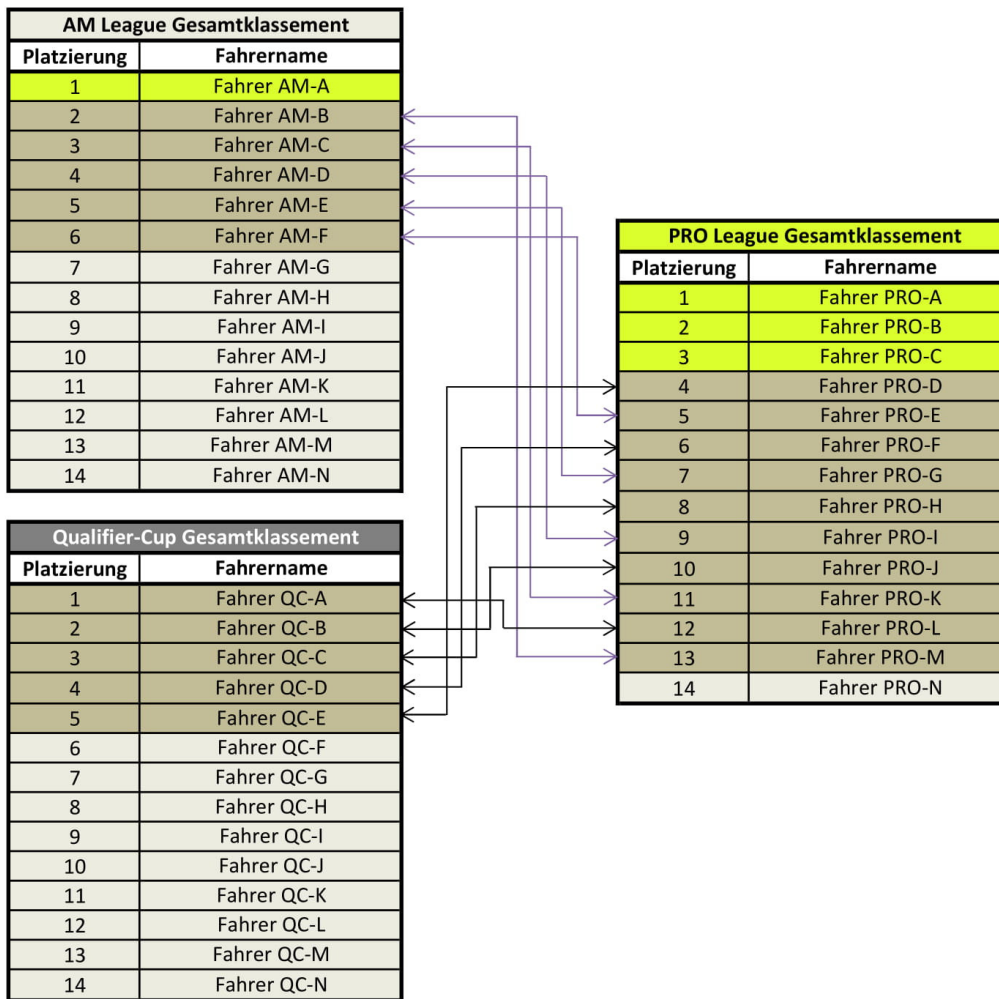
Rang	Punkte	Primär- punkte	Sekundär- punkte	Lauf 1		Lauf 2		Lauf 3		Lauf 4		Lauf 5		PSN-ID	Fahrer- kennzahl
				P	S	P	S	P	S	P	S	P	S		
1	0	0	0												#
2	0	0	0												#
3	0	0	0												#
4	0	0	0												#
5	0	0	0												#
6	0	0	0												#
7	0	0	0												#
8	0	0	0												#
9	0	0	0												#
10	0	0	0												#
11	0	0	0												#
12	0	0	0												#
13	0	0	0												#
14	0	0	0												#

Zum Saisonende qualifizieren sich die Plätze 1 bis 3 automatisch für die nächste Saison in der PRO League.
 Die Plätze 4 bis 13 treten gegen die Top 5 der AM League und des Qualifier-Cups an. Platz 14 steigt nach Saisonende direkt in die AM League ab.
 Auf den Einsatz eines Ersatzfahrers wird in roter Schrift hingewiesen.

Stand: 11.06.2019



Auf-/Abstiegssystem & Shootout-Paarungen





3.5 Meldungen und Fristen

Über die meisten Meldungen und Fristen wurdest du bereits auf den vorherigen Seiten informiert. An dieser Stelle wollen wir dir nochmal alle Informationen übersichtlich präsentieren, damit nichts untergeht:

- Frist für die Einreichung der Lackierung (einmalig vor Saisonbeginn): 14 Tage vor dem ersten Lauf
- Frist für die Abmeldung von einer Rennveranstaltung, bzw. zur Anmeldung eines Ersatzfahrers (zweimal Maximum): am Renntag bis spätestens 18:00 Uhr

Jeder Fahrer verpflichtet sich zur Teilnahme an mindestens vier Läufen, wenn zugleich ein Ersatzfahrer für den fünften Lauf gestellt werden kann (der Einsatz des Ersatzfahrers kann auch auf zwei Läufe verteilt werden → maximal ein Einsatz des Ersatzfahrers für die Qualifikation und ein Einsatz für das Rennen). Sollte es bei den im Vorfeld kommunizierten Terminen der PRO League zu mehr als einer Überschneidung kommen, ist das Cockpit einem anderen Fahrer zur Verfügung zu stellen.

- Frist für die Meldung von Verstößen gegen das Sportliche Reglement (wiederkehrend): drei Tage nach der Rennveranstaltung

Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg in der PRO League!



4 Das Shootout

Die Shootouts werden nach Saisonende abgehalten und regeln die Auf- und Abstiege derjenigen Fahrer, die sich nicht direkt für eine bestimmte Liga qualifiziert haben.

4.1 Allgemeine Hinweise

Sowohl Fahrer der AM League als auch Fahrer des Qualifier-Cups haben die Möglichkeit sich durch einen Sieg gegen ihren jeweiligen Shootout-Kontrahenten einen Startplatz in der PRO League zu sichern.

Für den Verbleib in der Markenpokal-Rennserie ist die Teilnahme am Shootout verpflichtend.

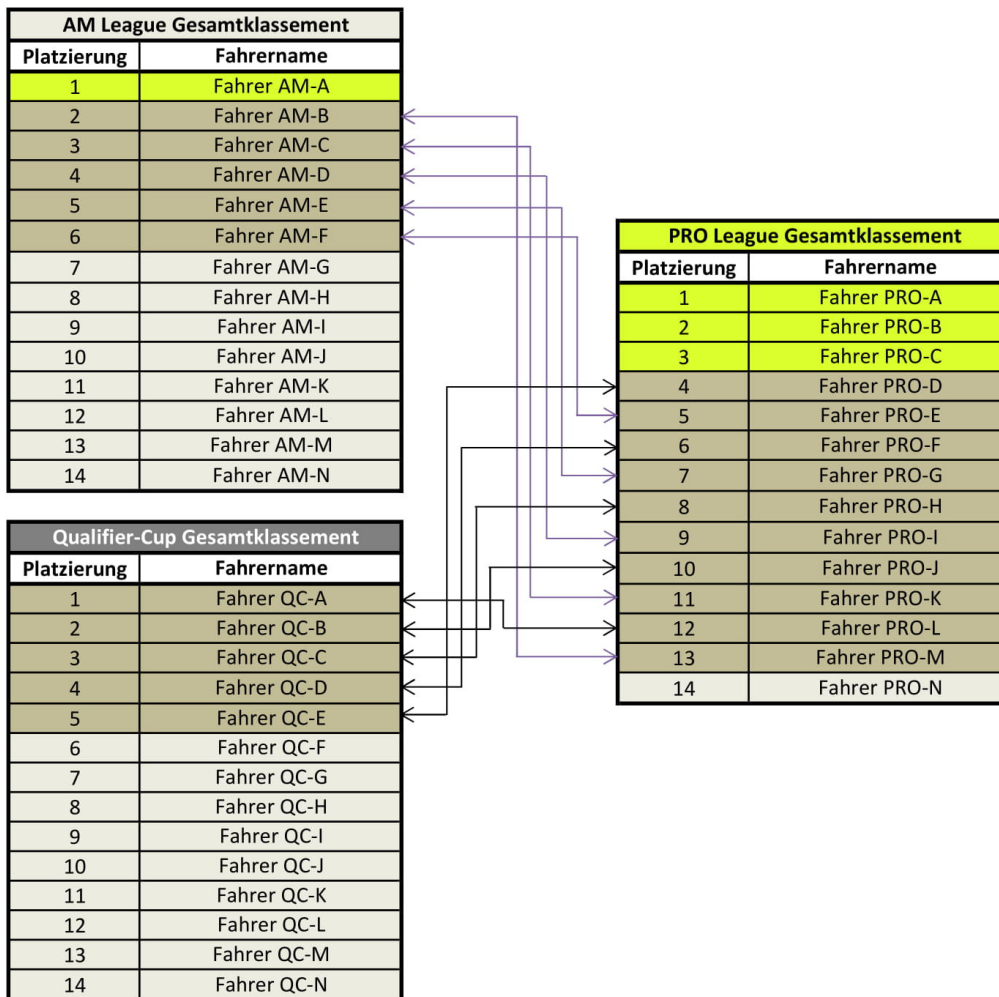
Befreit vom Shootout sind ausschließlich Fahrer, welche sich direkt für die PRO League qualifiziert haben, nur in der AM League fahren möchten bzw. dürfen oder den Markenpokal zur nächsten Saison verlassen. Ein Wiedereinstieg in den Markenpokal ist nur über die erneute Teilnahme am Qualifier-Cup möglich. Weiter ist es nicht gestattet, in zwei aufeinander folgenden Saisons am Qualifier-Cup teilzunehmen.

4.2 Die Duelle

Die Shootouts sind gekennzeichnet durch direkte, zuvor festgelegte, Fahrer-Duelle. Dabei werden zwei 1-Runden-Rennen auf dem 24h-Kurs des Nürburgrings, mit jeweils wechselnder Startreihenfolge, abgehalten (mit einem zuvor festgelegten Gruppe 2-Fahrzeug à Setup erlaubt, mit BoP). Das Shootout gewinnt der Fahrer, der entweder beide Rennen auf P1 beendet oder bei unterschiedlichem Sieger in Summe die besseren Rundenzeiten gefahren ist. Der Gewinner des Shootouts steigt in die höchste Liga des GT Markenpokals (PRO League) auf. Alle Zweitplatzierten sind automatisch für die Teilnahme an den Wertungsläufen der AM League qualifiziert. Es folgt eine Darstellung der Duell-Zusammensetzungen (Wer tritt gegen wen an?):



Auf-/Abstiegssystem & Shootout-Paarungen



4.3 Wertungssystem und Sp. Reglement

Welcher Fahrer genau wann sein Duell gewinnt, bzw. unter welchen Voraussetzungen der Einzug in die PRO League möglich ist, wird am nachfolgenden Muster erklärt:

Shootouts			
1	P4 Qualifier-Cup SI	7:41.441	
	***	7:32.322	
	P12 GTM Liga SI	7:42.635	
	***	7:40.585	
2	P5 Qualifier-Cup SI	7:44.787	
	***	7:46.100	
	P11 GTM Liga SI	8:04.031	
	***	8:59.850	
3	P6 Qualifier-Cup SI	8:11.956	
	***	7:35.557	
	P10 GTM Liga SI	7:49.212	
	***	7:51.708	
4	P7 Qualifier-Cup SI	8:11.593	
	***	7:41.407	
	P9 GTM Liga SI	7:58.367	
	***	8:00.684	
5	P9 Qualifier-Cup SI	8:26.500	
	***	8:17.195	
	P8 GTM Liga SI	7:48.467	
	***	7:43.616	
6	P16 Qualifier-Cup SI	DNF	
	***	DNF	
	P7 GTM Liga SI	7:32.242	
	***	7:31.489	
7	P20 Qualifier-Cup SI	7:54.074	
	***	7:50.436	
	P6 GTM Liga SI	8:16.225	
	***	9:05.896	
8	P22 Qualifier-Cup SI	DNF	
	***	DNF	
	P5 GTM Liga SI	DNF	
	***	DNF	

August 2019

Der Normalfall, wie ein Shootout-Duell ausgehen kann, zeigen die Duelle Nr. 2, 3, 4, 5 und 7. Entweder gewinnt einer der beiden Fahrer beide Rennen (z.B. Duell Nr. 2) und qualifiziert sich für die PRO League oder jeder Fahrer gewinnt je ein Rennen (z.B. Duell Nr. 3) und es qualifiziert sich derjenige Fahrer mit der besseren Gesamtzeit (Summe beider Rennen). Ein Fahrer ist ebenfalls direkt für die PRO League qualifiziert, wenn sein Duell-Gegner nicht antritt (z.B. Duell Nr. 6). Für den Fall, dass beide Fahrer nicht zum Duell antreten (z.B. Duell Nr. 8), werden diese Fahrer disqualifiziert und der schnellste Zweitplatzierte (Duell Nr. 1) erhält ein Cockpit für die PRO League.



Da Beschädigungen am Fahrzeug das Ergebnis des Shootouts grundlegend beeinflussen, muss der Angreifer in der Lage sein, den Vorfahrenden schadensfrei zu überholen. Entstehen, ohne Fahrfehler des Vorfahrenden oder dessen bewusste Provokation eines Unfalls, Beschädigungen an den Fahrzeugen, kann der Verursacher nach dem Shootout durch die Rennleitung disqualifiziert werden. Sollte der Fall eintreten, dass ein unverschuldeter Unfall das Ergebnis des Duells verfälschen würde, kann die Rennleitung in Ausnahmefällen einen Neustart des Rennens beschließen. Im Falle eines Disconnects kann die Rennleitung jedoch nur einen Neustart des Rennens anfordern. Erst wenn beide Fahrer einem Neustart zustimmen, wird dieser durchgeführt. Ansonsten gewinnt derjenige Fahrer direkt das Shootout, der keine Verbindungsprobleme hatte.

4.4 Termine und Fristen

Sobald die Shootout-Paarungen und mögliche Termine zur Ansetzung der Duelle kommuniziert worden sind, sprechen sich die Kontrahenten selbstständig ab in teilen der Rennleitung bis spätestens zum 01. des Shootout-Monats ihren Wunschtermin mit. Lassen beide Fahrer diese Frist verstreichen, droht die Disqualifikation. Die Rennleitung berät sich anschließend, ob ein Verbleib der Fahrer in der AM League vertretbar ist oder ein Ausschluss aus dem Markenpokal durchgesetzt wird.

Wurde der Shootout-Termin erfolgreich festgelegt, finden sich die beiden Kontrahenten bitte fünf Minuten vor Beginn ihres Shootouts in der für sie eingerichteten Lobby ein. Sobald die Fahrer bereit sind, starten sie bitte umgehend in den Autopilot und warten auf weitere Anweisungen der Rennleitung (diese lost beispielsweise die Startreihenfolge des ersten Rennens aus).

Tritt nur ein Fahrer zum Shootout an, ist dieser automatisch für die PRO League qualifiziert.

Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg beim Shootout!



5 Hall of Fame

Die Hall of Fame ist über die Homepage des Markenpokals abrufbar und beinhaltet die Urkunden aller Teilnehmer, weitere Auszeichnungen sowie die Liste der „Ewigen Rekorde“. Du kannst jederzeit alle Dokumente kostenlos herunterladen oder gegen eine kleine Gebühr per Post anfordern.

5.1 Die „Ewigen Rekorde“

Die Liste der „Ewigen Rekorde“ soll zum einen als ligaübergreifendes Archiv der individuellen Erfolge unserer Fahrer dienen und zum anderen regeln, in welcher Reihenfolge persönliche Wünsche der Fahrer berücksichtigt werden (z.B. bei der Vergabe von Startnummern).

Um in der Liste geführt zu werden, gilt es jedoch nachfolgende Kriterien zu erfüllen:

- 1) Der Fahrer muss an mindestens zwei Saisonläufen teilgenommen haben.
- 2) Um nicht wieder aus der Liste entfernt zu werden, darf der Fahrer maximal eine Urlaubs-Saison zwischen zwei aktiven Saisons einlegen [Beispiel: Season I (aktiv) | Season II (Urlaub - passiv) | Season III (aktiv)]. Nach der Urlaubs-Saison steigt der Fahrer wieder über den Qualifier-Cup in den GT Markenpokal ein.
- 3) Damit ein Fahrer dauerhaft (also auch nach Beendigung seiner Karriere) in der Liste „Ewige Rekorde“ geführt wird, muss dieser mindestens fünf Saisons lang (Urlaubs-Saisons sind, wie in Punkt 2 beschrieben, erlaubt) in den Ligen des GT Markenpokals mitgefahren sein.

Die PSN-IDs der Fahrer sind in der typischen Farbgebung der zuletzt gefahrenen Liga gehalten. Die Liste „Ewige Rekorde“ wird nach jeder Saison aktualisiert. Den letzten beiden Spalten in der Tabelle kann entnommen werden, ob und um wie viele Plätze sich ein Fahrer hinsichtlich der vorherigen Saison verbessert, bzw. verschlechtert hat.



Die Rangfolge der „Ewigen Rekorde“ wird nach folgender Hierarchie festgelegt:

- i) Rennsiege (race wins)
- ii) Poles (pole positions)
- iii) schnellste Rennrunden (fastest laps)
- iv) Top 5 - Platzierungen (top 5 - race results)
- v) Rennteilnahmen (number of starts)

5.2 Auszeichnungen der Fahrer

Jeder Fahrer des GT Markenpokals erhält zum Saisonende eine persönliche Urkunde. Damit unterstreichen wir unser Leitbild ‚Klasse statt Masse‘. Standardmäßig werden auf den Auszeichnungen die PSN-IDs der Fahrer verwendet. Auf Wunsch ersetzen wir diese aber auch gerne durch den Echtnamen. Die Urkunden können rund um die Uhr von den Fahrern im PDF-Format auf der Homepage heruntergeladen werden. Auch Auszeichnungen vergangener Saisons werden archiviert und bleiben stets abrufbar.

5.3 Weitere Auszeichnungen

Neben den Urkunden für die Fahrer im Ligamodus werden von Zeit zu Zeit auch weitere Auszeichnungen in die Hall of Fame geladen. So veranstaltet der Markenpokal gelegentliche Events, z.B. Lackierwettbewerbe oder einmalige Rennveranstaltung (parallel zum Ligabetrieb oder während der Saisonpausen). Anders als die Erfolge, welche in den Ligen erfahren werden, fließen die Ergebnisse besonderer Events nicht in die Liste der „Ewigen Rekorde“ ein. Dies gilt gleichermaßen für die Shootouts.



5.4 Urkundenanforderung und -modifikation

Selbstverständlich bieten wir den Fahrern ihre Urkunden nicht ausschließlich zum Download an. Jeder Fahrer kann jederzeit ein original unterschriebenes Exemplar seiner Auszeichnung(en) als Druck auf hochwertigem Papier (mind. 200g/m²) gegen eine geringe Gebühr anfordern. Dazu erhält er automatisch einen Ausdruck des Endstandes und der Liste „Ewiger Rekorde“. Weitere Informationen hierzu findest du auf der Homepage im Bereich „Hall of Fame“.

5.5 Archiv

Aktuell ist das Archiv noch nicht auf der Homepage verfügbar. Es wird in Kürze eingerichtet und beinhaltet alle Auszeichnungen, Rennberichte, Rennergebnisse, Meisterschafts-Endstände und die Starterlisten. Derzeit sind diese Informationen noch über „Media & Statistics“ auf der Homepage abrufbar.



6 Media

Im letzten Kapitel dieses Handbuchs informieren wir dich über unsere mediale Präsenz. Da der GT Markenpokal stets das Gebot der Übersichtlichkeit verfolgt, solltest du unbedingt regelmäßig auf unserer Homepage (www.gtmarkenpokal.jimdofree.com) vorbeischaun. Dort findest du nicht nur die aktuellsten Infos, sondern auch die An- und Abmeldeformulare für Rennveranstaltungen (weitere Infos findest du unter Punkt 6.1 „Die Homepage - Inhalt und Funktionen“). Solltest du Discord nutzen, empfehlen wir dir dem Markenpokal-Server beizutreten (mehr dazu unter Punkt 6.3 „Der Discord-Server“).

6.1 Die Homepage - Inhalt und Funktionen

Als Fahrer des GT Markenpokals ist es zwingend notwendig, dass du dich auf unserer Homepage zurechtfindest und diese regelmäßig (möglichst mehrmals pro Woche) besuchst.

Nachfolgend stellen wir dir die wichtigsten Inhalte und Funktionen vor, die einen reibungslosen Ligabetrieb garantieren.

Die Startseite (Home):

Auf der Startseite der Homepage findest du Banner, die dich zu den jeweils dargestellten Inhalten weiterleiten. Unterhalb der Banner sind außerdem die zwei nächsten Termine des Markenpokals notiert. Bist du dir also mal nicht sicher, was als nächstes ansteht, findest du an dieser Stelle eine schnelle Antwort. Scrollst du noch ein wenig weiter herunter, so erscheinen die Links zu unseren Stream- und Video-Kanälen sowie ein Link zum Markenpokal-Server auf Discord. Die entsprechenden Visualisierungen folgen auf den nächsten Seiten.




HÖME



- QUALIFIER-CUP SEASON II
- AM LEAGUE SEASON I
- PRO LEAGUE SEASON I
- SHOOTOUTS
- HALL OF FAME
- MEDIA & STATISTICS
- DATENSCHUTZ

GT Markenpokal. Das Original.

Qualifier-Cup



AM League



Nächste Veranstaltungen:

Next events:

AM League Lauf 1

09.09.2019

21:30 Uhr

09:30 PM (CEST)

PRO League Lauf 1 Qualifying

11.09.2019

21:30 Uhr

09:30 PM (CEST)



Stream 1: [Twitch-Kanal Corsi97Gaming](#)

Stream 2: [Twitch-Kanal GTMarkenpokal](#)

Wir übertragen alle Rennveranstaltungen LIVE auf
Twitch - Schaut vorbei!



Die Seiten der Ligen (Qualifier-Cup, AM League, PRO League):

Der Aufbau der verschiedenen Liga-Seiten ist nahezu identisch. Deshalb stellen wir dir exemplarisch die AM League vor.

Oberhalb der Liga-Seite findest du den Saison-Flyer mit den Veranstaltungsterminen (zusätzlich ist am Ende der Seite der ligaspezifische Rennkalender eingefügt). Unterhalb des Liga-Flyers findest du die mit Abstand wichtigsten Buttons! Auf diesen meldest du dich von Rennveranstaltungen an (bzw. ab) oder meldest der Rennleitung einen Verstoß gegen das Reglement (ausgenommen von der Meldung eines Verstoßes sind die Fahrer des Qualifier-Cups).

Im Anschluss folgen die Starterlisten, der Meisterschaftsstand sowie wichtige Informationen über die jeweilige Liga (diese sind auch Bestandteil des Handbuchs). Es folgen Visualisierungen der Liga-Seite und der eben genannten Formulare.



AM League Season I vom 06.06. bis 10.11.2019

Starterliste AM League Season I

11 **DavidClaming** 000
Nür
08. Aug 19

22 **DerWitz3** 000
Nür
08. Aug 19

23 **nür_04to28** 000
Hochschule Racing
08. Aug 19

33 **ASP_31** 000
Nür
08. Aug 19

80 **nür_70to4** 000
Hochschule Racing
08. Aug 19

82 **DALEK47** 000
Nür
08. Aug 19

88 **KACIK_Camille** 000
Nür
08. Aug 19

AM League Season I vom 06.06. bis 10.11.2019

Starterliste AM League Season I

224 **Elvika** 000
010 Hochschule
08. Aug 19

251 **Comp191** 000
Nür
08. Aug 19

712 **ThurV12** 000
010 Hochschule
08. Aug 19

759 **Naraku** 000
Hochschule Racing
08. Aug 19

AM League

Season I Top 68

Rang	Punkte	Primärpunkte	Sekundärpunkte	Lauf 1			Lauf 2			Lauf 3			Lauf 4			Lauf 5			PSN-ID	Fahrernummer
				P	S	P	S	P	S	P	S	P	S	P	S	P	S			
1	0	0	0																#	
2	0	0	0																#	
3	0	0	0																#	
4	0	0	0																#	
5	0	0	0																#	
6	0	0	0																#	
7	0	0	0																#	
8	0	0	0																#	
9	0	0	0																#	
10	0	0	0																#	
11	0	0	0																#	
12	0	0	0																#	
13	0	0	0																#	
14	0	0	0																#	

Platz 1 der AM League steigt direkt in die PRO League auf.
Der Platz 2 bis 6 der AM League steigt gegen die Plätze 4 bis 10 der PRO League im Shootout an.
Alle Platz 7 bis 14 steigen in die AM League.

Stand: 11.06.2019

HOME

QUALIFIER-CUP SEASON II

AM LEAGUE SEASON I

PRO LEAGUE SEASON I

SHOOTOUTS

HALL OF FAME

MEDIA & STATISTICS

DATENSCHUTZ

Anmeldung zum Rennen (AM League)

PSN-ID *

Fahrernummer *

Auswahl * Anmeldung zum Rennen Abmeldung vom Rennen

Es gilt die Datenschutzerklärung.

Hinweis: Bitte die mit * gekennzeichneten Felder ausfüllen.



HOME
STATISTIK
QUALIFIER-CUP SEASON II
AM LEAGUE SEASON I
PRO LEAGUE SEASON I
QUALIFIER-CUP SEASON III
SHOOTOUTS
HALL OF FAME
MEDIA & STATISTICS
DATENSCHUTZ
REGISTRIERUNG
ANMELDUNGQC
ANMELDUNGAL
ABMELDUNGPL
MELDUNG

Meldung von Regelverstößen

Meisterschaft * AM League PRO League

Fahrenummer *

PSN-ID *

Art des Verstoßes *

Beteiligter Fahrer (1)

Beteiligter Fahrer (2)

Beteiligter Fahrer (3)

Detaillierte Beschreibung des Vorfalls *

WIR BITTEN ZU ENTSCHULDIGEN, DASS DAS HANDBUCH AKTUELL AN DIESER STELLE ENDET. DU BIST BEREITS ÜBER ALLE NOTWENDIGKEITEN INFORMIERT UND AUSREICHEND AUF DIE SAISON VORBEREITET. NUTZE AUCH UNSER ANGEBOT ZUM PERSÖNLICHEN GESPRÄCH, UM FRAGEN DIREKT ZU KLÄREN!

DIESES HANDBUCH WIRD INNERHALB DER NÄCHSTEN WOCHEN VERVOLLSTÄNDIGT. VIELEN DANK FÜR DEIN VERSTÄNDNIS. WIR WÜNSCHEN DIR EINE ERFOLGREICHE UND AUFREGENDE SAISON!

Kontakt:

Homepage: <http://www.gtmarkenpokal.jimdofree.com>

FB: <http://www.facebook.com/Gran-Turismo-Markenpokal-1833149736984887>

Discord: <https://discordapp.com/invite/Jeht2je>

Mail: gtmarkenpokal@web.de