



"Total Stockcar Fantasy" (Abk. TSF) ist das NASCAR Fantasy Game für den deutschsprachigen NASCAR-Fan. Jeder Mitspieler wird zum Besitzer eines virtuellen NASCAR-Teams welches durch taktisches Kalkül, Geduld, Geschick und Wissen durch die lange Saison gebracht werden will. Die Spielregeln bewegen sich dabei so nah wie möglich an der NASCAR-Realität und werden kontinuierlich daran angepasst. Das Spiel ist für alle Teilnehmer kostenlos und folgt dem Gedanken "von NASCAR Fans, für NASCAR Fans"

1. Teilnahme	2
2. Ligeneinteilung	2
2.1 Festlegung der maximalen Teilnehmerzahl	2
3. Registrierung	2
3.1 Für neue Manager und Teams	2
3.2 Für bereits registrierte Manager und Teams.....	2
4. Saisonstart / Teambildung	2
4.1 Startnummern- oder Teamnamenwechsel.....	3
5. Preisliste / Transfers	3
5.1 Preiskalkulation	3
5.2 Transferabgaben	3
6. Das Rennwochenende	4
6.1 Startfeld	4
6.2 Qualifikation	4
6.3 Rennen.....	4
7. Die Gesamtwertungen	4
7.1 Regular Season	5
7.2 Die TSF-Playoffs.....	5
7.3 Rookie of the year.....	5
7.4 Aufstiegsregelung	5
7.5 Abstiegsregelung	6
8. Das TSF-Preisgeldsystem	6
8.1 Preisgelder am Rennwochenende.....	6
8.2 Ausschüttung der Jahresboni.....	7
9. Zweitteams	7
9.1 Teilnahmebedingungen, Unterteilung und Genehmigung	7
9.2 Preisgeldprogramm.....	8
10. Versionierungshistorie	8

1. Teilnahme

Die Teilnahme bei Total Stockcar Fantasy ist kostenlos. Pro Mitspieler ist ein Team erlaubt. Bei Regelverstoß werden die betroffenen Benutzerkonten geschlossen und gelöscht.

2. Ligeneinteilung

Die teilnehmenden Teams werden 2020 in 3 Ligen zugeteilt, Grundlage ist das Endergebnis der Saison 2019:

- 1 TSF-Cup mit 40 startberechtigten Teams
- 1 TSF-Division mit 39 startberechtigten Teams
- 1 TSF-Conference mit 39 startberechtigten Teams + neue Teams neuer Mitspieler (starten jeweils bei 1.000 Punkten), sowie alle Zweitteams.

2.1 Festlegung der maximalen Teilnehmerzahl

Mit der Anzahl an Conference-Startern für das Daytona 500 wird die maximale Teilnehmerzahl eines TSF-Rennens für die laufende Saison festgelegt:

- bis zu 32 Teams: maximal 40 Starter
- 33-34 Teams: maximal 43 Starter
- 35-36 Teams: maximal 45 Starter
- 37-41 Teams: maximal 50 Starter; usw.

Zeitpunkt der Abrechnung ist die Schließung der Startliste für das Daytona 500 (Zweitteams werden in dieser Berechnung nicht berücksichtigt). Die festgelegte maximale Teilnehmerzahl gilt für alle TSF-Ligen.

3. Registrierung

3.1 Für neue Manager und Teams

Die Registrierung erfolgt auf der Internetseite www.stockcar-fantasy.de mit E-Mail-Adresse und Passwort. Der zu bestätigende Aktivierungslink wird per E-Mail zugesandt. Anschließend gilt es einen Usernamen (wenn vorhanden, bitte den racingblog.de-Usernamen angeben) sowie einen Teamnamen und eine freie Startnummer auszuwählen.

3.2 Für bereits registrierte Manager und Teams

Das Team eines regelmäßigen Mitspielers ist in der TSF-Datenbank gespeichert, ein Login ist ausreichend um es für eine neue Saison zu reaktivieren.

In der Winterpause werden alle inaktiven Teams (kein Login über mehrere Monate) aus der TSF-Conference aussortiert, sie verlieren Ihren Teamnamen und die Startnummer. Ihre Zugangsdaten bleiben in der TSF-Datenbank für ein mögliches Comeback gespeichert, d.h. die bisherige E-Mail-Adresse kann für eine Reaktivierung bzw. Neugründung des Teams wiederverwendet werden.

4. Saisonstart / Teambildung

Für die TSF-Saison 2020 werden den Teams folgende Startbudgets zur Verfügung gestellt:

310 Mio. \$ für Cup-Teams; 295 Mio. \$ für Division-Teams; 280 Mio. \$ für Conference-Teams, sofern sie sich vor dem 1. Saisonrennen anmelden. Anderenfalls sind es 275 Mio. \$ sowie ein einmaliger Bonus von 5,5 Mio \$, welcher zum nächst-anstehenden Auszahlungstermin überwiesen wird. Zweitteams erhalten keinen Bonus.

Diese Gelder stehen den Teambesitzern für die Nominierung des TSF-Teams zur Verfügung. Dabei gilt es folgendes zu beachten:

- Es gilt NASCAR-Teams (Wagen mit Startnummer xy) zu kaufen. Diese holen die Punkte für das TSF-Team, es spielt keine Rolle welcher Fahrer den Wagen pilotiert.
- Der Wagen auf dem 1.Slot des Teams ist der sog. "Fixstarter" und damit für den Rest der Saison nicht transferierbar. Dies gilt ohne Ausnahme für alle Wagen die in der TSF-Preisliste angeboten werden.
- Für eine gültige Formation müssen alle 4 Teamslots belegt und abgespeichert werden. Es steht jedem Manager frei wie er das Team aus der aktuell gültigen TSF-Preisliste besetzt.
- Evtl. überschüssige Millionen werden als Guthaben auf dem Teamkonto geparkt.

Die Startliste für das 1.Saisonrennen schließt am Freitag 14.02.2020 um 1:00 Uhr, um daran teilzunehmen muss ein Teambesitzer ein gültiges Team gespeichert haben. Bis zu dieser Deadline ist es möglich das Team kostenlos und beliebig oft zu verändern. Eine Registrierung bzw. Anmeldung für das 2.Saisonrennen ist jederzeit möglich, die Teamauswahl kann allerdings erst nach der Öffnung des Transfermarkts ab Montag 17.02.2020 erfolgen.

4.1 Startnummern- oder Teamnamenwechsel

Änderungswünsche hinsichtlich Startnummer oder Teamnamen können jederzeit beim Administrator beantragt werden, die Umsetzung erfolgt immer nur vor einer neuen Saison. Die anfallenden Kosten werden, Verfügbarkeit vorausgesetzt, vom aktuellen Preisgeldkonto abgezogen.

- Die Änderung des Teamnamens kann jeder Mitspieler zum Kostenpunkt von 2,5 Mio \$ beantragen.
- Ein Wechsel der Startnummer kostet 2,5 Mio \$.
- Ein vollständiger Wechsel von Startnummer UND Teamnamen kostet 3,5 Mio \$.
- Bestehende Teams mit dreistelligen Startnummern dürfen in der Winterpause KOSTENLOS auf eine freie, zweistellige Nummer wechseln.

5. Preisliste / Transfers

Die Preise der Wagen verändern sich von Rennen zu Rennen. Ca. 24 Stunden nach Rennende werden die Preise aktualisiert und der Transfermarkt freigeschaltet, welcher bis zur Schließung der Startliste des darauffolgenden Rennens geöffnet bleibt. Teilnehmende Teams können in dieser Zeit Ihre Formationen ändern, neue Teams Ihre Auswahl treffen.

Grundlage der Preiskalkulation ist das seitens NASCAR veröffentlichte Rennergebnis.

In den Tagen nach einem Rennen kann es vorkommen dass ausgesprochene Disqualifikationen erfolgreich angefochten werden und ein neues Ergebnis mitgeteilt wird. Dieses ist für die Preisgestaltung irrelevant; nur so ist es möglich ein möglichst langes Transferfenster zu gewährleisten.

Wichtig: zwischen den beiden Rennen in Pocono (27. und 28.06.2020) wird es kein Transferfenster geben.

5.1 Preiskalkulation

Der Preis eines Wagens besteht zu 94% aus seinem vorherigen Preis und zu 6% aus dem Abschneiden des letzten Rennens, die eingefahrenen Punkte werden dabei mit Faktor 4 multipliziert. Eine Nichtteilnahme oder Nichtqualifikation wird mit 0 Punkten gewertet.

Rechenbeispiele:

Preis vorher 104,0 Mio \$, 15 Punkte im Rennen -> neuer Preis: $[(104*94)+(15*4*6)]/100 = 101,4$ Mio \$.

Preis vorher 43,7 Mio \$, 2 Punkte im Rennen -> neuer Preis: $[(43,7*94)+(2*4*6)]/100 = 41,6$ Mio \$.

Für die erste Preisliste des Jahres gilt im Normalfall folgende Berechnungsgrundlage: Durchschnitt aller erzielten Punkte der Vorsaison, Multiplikation mit Faktor 4. Beispiele: $536/36*4 = 59,6$ Mio \$. $879/36*4 = 97,7$ Mio \$.

Die Preise von neuen Teams, Rookies oder Cockpitwechslern werden im Vergleich zu Ihren Teamkollegen und der allgemeinen Erwartungshaltung in enger Absprache durch die TSF-Admins definiert.

5.2 Transferabgaben

Das Verkaufen eines Wagens ist verbunden mit Steuern und Abgaben, die sich nach Gewinn und Verweildauer im TSF-Team richten.

a) Die Transfergebühr

Wird ein Wagen nach einem, zwei oder drei absolvierten Rennen wieder abgegeben wird, unabhängig von seiner Preisentwicklung, eine Transfergebühr fällig:

- nach 1 Rennen 0,8 Mio \$
- nach 2 Rennen 0,5 Mio \$
- nach 3 Rennen 0,2 Mio \$

b) Die Gewinnsteuer

Konnte der Wagen seit dem Zeitpunkt seines Einkaufs seinen Marktwert erhöhen, wird bei einem Verkauf eine Gewinnsteuer fällig. Dessen Prozentsatz hängt davon ab wie viele Rennen der Wagen für das TSF-Team absolviert hat: nach 1 Rennen sind es 60% die vom Gewinn abgezogen werden, nach jedem weiteren Rennen 10% weniger, bis schließlich nach 7 Rennen keine Gewinnsteuer mehr entrichtet werden muss.

6. Das Rennwochenende

6.1 Startfeld

Vor einem Rennwochenende der Total Stockcar Fantasy wird für jede Liga eine Starterliste mit allen teilnehmenden Teams erstellt. Die meisten Startlisten schließen mit Beginn der Qualifikation. Wann die Startliste für das jeweils nächste Rennen schließt wird auf der TSF-Seite angezeigt.

Mit dem Abspeichern seines Teams trägt sich der Teambesitzer automatisch in die Startlisten aller Rennen ein, die innerhalb der folgenden 5 Wochen stattfinden. Jeder weitere Login erneuert dieses Zeitfenster.

6.2 Qualifikation

Alle Teams die in der Startliste des Rennwochenendes gelistet sind nehmen an der Qualifikation teil.

Die Qualifikationsauswertung:

Die Startplätze der 4 Wagen des TSF-Teams werden addiert und dessen Summe durch 4 dividiert. Alle Wagen die aus unterschiedlichen Gründen nicht am Rennen teilnehmen erhalten den Wert 41.

Beispiele: $(6+14+23+31)/4=18,50$; $(2+20+22+41)/4=21,25$

In aufsteigender Reihenfolge wird anschließend die Startaufstellung ermittelt. Bei Punktegleichstand wird das Abschneiden des besten Fahrers (wenn identisch des zweitbesten, usw.) verglichen; sind 2 oder mehrere Teams auf allen 4 Positionen identisch aufgestellt entscheidet der bessere Rang in der TSF-Gesamtwertung, vor dem ersten Saisonrennen die Jahreswertungszahl.

In allen TSF-Ligen belegen die besten 33 Teams der Qualifikation belegen die Plätze 1-33 der Startaufstellung. Die restlichen Startplätze werden mit "Provisionals" aufgefüllt: bei den Teams die nicht zu den besten 33 gehören entscheidet der bessere Rang in der Gesamtwertung. "Echte" Teams sind den Zweitteams immer übergeordnet, sollte sich ein echtes Team regulär nicht qualifizieren können erhält es, sofern Zweitteams am Rennen teilnehmen, die Startberechtigung des Zweitteams mit der schlechtesten Qualifikationsplatzierung.

6.3 Rennen

Die Wagen eines TSF-Teams sammeln im Rennen (Qualifikationen sind ausgeschlossen, z.B. Daytona Duels) unterschiedlich viele Punkte, diese werden addiert und mit den erzielten Punkten der gegnerischen Teams verglichen. Anhand der Summe dieser Punkte ergibt sich in absteigender Reihenfolge das TSF-Rennergebnis. Teilen sich zwei/mehrere Teams denselben Rang werden die Platzierungen der besten Fahrer (wenn identisch der zweitbesten, usw.) verglichen. Sind zwei oder mehrere Teams auf allen 4 Positionen identisch aufgestellt setzt sich das ältere Team durch, d.h. jenes welches sich zuerst so aufgestellt hat (wird über die TSF-Datenbank ermittelt).

Die Punktevergabe für die TSF-Gesamtwertungen erfolgt folgendermaßen:

- 35-1 Punkte werden an die Positionen 1-35 zugeteilt, alle weiteren Positionen erhalten 1 Punkt.
- jeder Tagessieger erhält 5 Bonuspunkte
- ein Team mit dem siegreichen Wagen in seiner Formation erhält 1 Bonuspunkt für die Gesamtwertung
- Teams, die sich nicht für das Rennen qualifizieren konnten oder nicht an der Qualifikation teilgenommen haben, erhalten 0 Punkte.

Für die Rennauswertung gilt stets das Endergebnis welches NASCAR unmittelbar nach einem Rennen veröffentlicht. Disqualifikationen werden selbstverständlich berücksichtigt.

Für die Rennauswertung nicht berücksichtigt werden nachträgliche Bestrafungen (z.B. Punktabzüge) durch NASCAR, sowie nachträgliche Revidierungen von erfolgreich angefochtenen Disqualifikationen (davon genommen ist das letzte Rennen der Saison).

7. Die Gesamtwertungen

In die TSF-Gesamtwertungen fließen alle Punkte und Bonuspunkte eines Wochenendes ein. So ergibt sich nach jedem Rennen eine neue Gesamtwertung; Gleichstände nach Punkten werden über die Anzahl an Siegen, bzw. Top-5, bzw. Top-10, bzw. Top-20-Ergebnisse aufgelöst.

In der Regel starten alle Teams bei 0 Punkten in eine neue Saison. Wie bereits unter Punkt 2 beschrieben erhält jedes reguläre Conference-Team einen zusätzlichen Einstiegsbonus von 1.000 Punkten nach dem ersten absolvierten Saisonrennen. Damit wird regulären spielenden Teams der Zugang zu den Playoffs und die Qualifikation für die Rennen vereinfacht. Der Bonus kann wieder aberkannt werden, wenn sich ein Regelverstoß herausstellen sollte (z.B. illegaler Multiaccount).

7.1 Regular Season

Darunter versteht sich der Zeitraum während der ersten 26 Saisonrennen, wo es gilt sich mit einem Tagessieg und/oder mit guten Ergebnissen ein Playoff-Ticket zu sichern.

7.2 Die TSF-Playoffs

Die Playoffs beginnen in allen TSF-Ligen ab Rennen Nr. 27. Jeweils 16 Teams qualifizieren sich: Der Führende der Gesamtwertung + 15 Teams mit den meisten Tagessiegen aus den ersten 26 Saisonrennen, sofern sie die Regular Season in den Top-30 der Gesamtwertung abgeschlossen haben.

Bei gleicher Anzahl an Siegen entscheidet der Rang in der Gesamtwertung. Bei weniger als 15 verschiedenen Tagessiegern werden die verbliebenen Playoff-Plätze an die punktbesten sieglosen Teams vergeben.

In den TSF-Playoffs werden Playoffpunkte zum Faktor. Diese werden mit Ende der Regular Season wie folgt verteilt:

- 15-10-8-7-6-5-4-3-2-1 Playoffpunkte für die 10 besten Teams nach Punkten
- 5 Playoffpunkte für jeden bis zu diesem Zeitpunkt erzielten Tagessieg
- 2 Playoffpunkte für jede bis zu diesem Zeitpunkt erreichte "echte" Pole-Position, d.h. seitens NASCAR muss eine richtige Qualifikation stattgefunden haben

Die TSF-Playoffs bestehen aus 3 Runden und dem Finale:

1. Runde, Rennen Nr. 27, 28, 29: 16 Teilnehmer starten bei 2.000 Punkten + Playoffpunkte (= Ausgangsbasis).

2. Runde, Rennen Nr. 30, 31, 32: 12 Teilnehmer starten bei 3.000 Punkten + Playoffpunkte (=Ausgangsbasis + alle in Runde 1 gesammelten Playoffpunkte).

3. Runde, Rennen Nr. 33, 34, 35: 8 Teilnehmer starten bei 4.000 Punkten + Playoffpunkte (=Ausgangsbasis + alle in Runde 1 + alle in Runde 2 gesammelten Playoffpunkte).

Teams, die ein Rennen einer Playoffrunde gewinnen können, qualifizieren sich automatisch für die nächste Runde. Bei allen anderen Teams entscheidet der Punktstand, nach Abschluss einer jeden Playoffrunde scheiden die 4 schlechtestplatzierten Teams aus den Playoffs aus.

Teams, die in den Runden 2 und 3 eliminiert werden, fallen punktetechnisch wieder auf Ihre Playoff-Ausgangsbasis mit 2.xxx Punkten zurück, hinzuaddiert werden alle während der Playoffs erzielten Punkte. In der Gesamtwertung werden sie entsprechend einsortiert.

- Finale, Rennen Nr. 36: Die letzten 4 Finalisten kämpfen beim letzten Saisonrennen in Homestead um den Titel. Sie starten bei 5.000 Punkten und ohne Playoffpunkte. Das Team mit der besten Platzierung in diesem Rennen ist Champion der jeweiligen TSF-Liga.

7.3 Rookie of the year

"Rookie of the year" wird jenes Team, welches in der laufenden Saison zum 1.Mal seit Teambestehen am TSF-Cup teilnimmt und am Saisonende den höchsten Rang in der Gesamtwertung einnimmt. Der Gewinner erhält einen Bonus in Höhe 3 Mio. \$ für sein Preisgeldkonto.

7.4 Aufstiegsregelung

In der TSF-Division und der TSF-Conference sind es sind die 4 Finalisten der Playoffs sowie vorzeitige Aufsteiger während der Saison. Das Team auf Platz 5 der finalen Gesamtwertung steigt ebenfalls auf, wenn es während der Saison keinen vorzeitigen Aufsteiger gab.

Die Möglichkeit eines vorzeitigen Aufstiegs wird 4 x pro Saison in einem sog. "Aufstiegsfenster" geprüft, nach den Rennen Nr. 8, 12 und 22 (*). Bei der Berechnung kommt die folgende Formel zur Anwendung: $40 - Y - V = X$

Y = durchschnittliche Anzahl an Startern (gerundet) der jeweils 3 vorangegangenen Rennen. Zweitteams (Startnr. #9xx) werden nicht gezählt.

V = Anzahl an bereits vorzeitig aufgestiegenen Teams mit aktivem "unabsteigbar"-Status, außerhalb der aktuellen Top30 der jeweiligen Liga

X = wenn $X \geq 1$: Anzahl neuer vorzeitiger Aufsteiger

* Durch die Neugestaltung des Rennkalenders nach 4 Saisonrennen kann es zu Veränderungen kommen. Das TSF-Team gibt diese über die Internetseite bekannt.

Beispiele:

Liga mit 38, 38, 37 Teams in den Startlisten der Rennen 5-6-7, keine vorzeitigen Aufsteiger außerhalb der Top30:
 $40 - 38 - 0 = 2$

Liga mit 39, 39, 38 Teams in den Startlisten der Rennen 9-10-11, 2 vorzeitige Aufsteiger außerhalb der Top30:
40-39-2 = -1 (kein neuer Aufsteiger)

Liga mit 39, 37, 37 Teams in den Startlisten der Rennen 19-20-21, 1 vorzeitiger Aufsteiger außerhalb der Top30:
40-38-1 = 1

Für jeden vorzeitigen Division-Aufsteiger in den TSF-Cup rücken Conference-Aufsteiger in identischer Anzahl in die TSF-Division nach.

Aufstiegsberechtigt sind jene Teams, die zum jeweiligen Zeitpunkt die meisten Playoffpunkte vorweisen können. Zur Punkteberechnung werden neben Siegen und Pole Positions auch virtuelle Playoffpunkte für die Top10 der aktuellen Gesamtwertungen berücksichtigt (15-10-8-7-6-5-4-3-2-1). Kommen zwei oder mehrere Teams auf denselben Playoffpunktestand zählt der aktuelle Punktestand der Gesamtwertung.

Für das vorzeitig aufgestiegene Team gilt:

- Der Ligawechsel hat keine Auswirkungen auf das Budget, auf die Teamformation, auf eingefahrene Preisgelder oder auf ausstehende Zahlungen von Vorjahresboni.
- Das Team startet mit 0 Rennen, 0 Punkten usw. am Ende der Gesamtwertung
- Es ist berechtigt an den Playoffs der neuen Liga teilzunehmen, wenn es sich sportlich dafür qualifizieren kann.
- Ein vorzeitiger Aufsteiger ist in seiner neuen Liga unabsteigbar, sofern das Team an allen noch ausstehenden Rennwochenenden der Saison teilnimmt bzw. in deren Startlisten steht.
- Wenn das Team ein Rennen aufgrund Inaktivität verpasst, entfällt der Status der Unabsteigbarkeit und es gelten die Abstiegsregeln der jeweiligen Liga. Wird die Inaktivität vor dem letzten Aufstiegsfenster (Rennen Nr. 24) festgestellt wird das Team wieder in seine ursprüngliche Liga zurückversetzt.
- Hinsichtlich Jahreswertungszahl wird das vorzeitig aufgestiegene Team dem sportlichen Abschneiden entsprechend in der neuen Liga eingestuft, in jedem Fall vor allen anderen Aufsteigern.
- Die Teams bleiben in der Gesamtwertung Ihrer ursprünglichen Liga und werden nach Ablauf der Regular Season einen der 16 Playoff-Plätze einnehmen, sofern Sie sportlich nicht von Ihren Gegnern verdrängt wurden.
- Ein einmaliger Rückwechsel in die bisherige Liga ist erlaubt und kann bis zur Deadline des Rennens Nr. 27 per Forums-PN an den Admin (Chris) oder per E-Mail an mail@stockcar-fantasy.de beantragt werden.

7.5 Abstiegsregelung

Im TSF-Cup und in der TSF-Division steigen am Ende des Jahres alle Teams ab Platz 36 in die jeweils niedrigere Liga ab. Teams, die ein ganzes Jahr inaktiv waren, steigen in die TSF-Conference ab.

Die TSF-Conference bildet aktuell die unterste der TSF-Ligen, ein Abstieg ist nicht möglich.

8. Das TSF-Preisgeldsystem

Jedes TSF-Team besitzt ein sog. Preisgeldkonto. Darauf werden alle Preisgelder gutgeschrieben die im Laufe einer Saison gesammelt werden, das können zum einen Preisgelder aus Rennen sein, zum anderen Preisgelder von Zweitteams (siehe Reglement Pos. 9).

Nach einer Saison werden die Preisgelder in sog. Boni umgewandelt. Diese werden in der folgenden Saison zu festgelegten Terminen auf das Teamkonto des TSF-Teams ausbezahlt.

8.1 Preisgelder am Rennwochenende

In jedem TSF-Rennen werden neben Punkten auch Preisgelder verteilt. Es gilt die folgende Formel:

Preisgeld = Grundwert (A) x Platzierungsfaktor (B) x Rennfaktor (C).

A) Grundwert:

- 0,2 Mio \$ im Cup
- 0,15 Mio \$ in der Division
- 0,1 Mio \$ in der Conference

B) Platzierungsfaktor (gilt für alle Ligen):

P1: 3,80	P5: 2,00	P21-25: 1,30
P2: 2,95	P6-10: 1,75	P26-30: 1,20
P3: 2,35	P11-15: 1,60	P31-35: 1,10
P4: 2,15	P16-20: 1,45	ab P36: 1,00

C) Rennfaktor: die 36 Rennen sind in 6 Kategorien unterteilt:

Kategorie 1: Faktor 3,50 für Cup bzw. 2,50 für Division und Conference
Daytona 500

Kategorie 2: Faktor 2,50 für Cup bzw. 2,00 für Division und Conference
Charlotte 1 / Indianapolis / Texas 2

Kategorie 3: Faktor 2,25 für Cup bzw. 1,75 für Division und Conference
Las Vegas / Texas 1 / Daytona 2 / Darlington / Bristol 2

Kategorie 4: Faktor 1,75 für Cup bzw. 1,5 für Division und Conference
Fontana / Talladega 1 / Dover 1 / Las Vegas 2 / Kansas 2

Kategorie 5: Faktor 1,25 für alle Ligen

Atlanta / Homestead / Bristol 1 / Kansas 1 / Michigan 1+2 / Sonoma / Chicago / Loudon / Dover 2 / Talladega 2 /
Charlotte Roval / Darlington 400 / Charlotte 500k

Kategorie 6: Faktor 1,00 für alle Ligen

Phoenix 1+2 / Richmond 1+2 / Martinsville 1+2 / Pocono 1+2 / Kentucky / Watkins Glen / Darlington 400k /

Rechenbeispiele:

Ein 12. Platz beim Cup-Rennen in Darlington: $0,2 \times 1,60 \times 2,25 = 0,72$ Mio \$

Ein 34. Platz beim Division-Rennen in Homestead: $0,15 \times 1,10 \times 1,25 = 0,21$ Mio \$

Ein 2. Platz beim Conference-Rennen in Charlotte 1: $0,1 \times 2,95 \times 2,5 = 0,73$ Mio \$

8.2 Ausschüttung der Jahresboni

Die Ausschüttung der Jahresboni erfolgt während der Saison nach jedem Rennen, welches ein rennfreies Wochenende nach sich zieht (*):

- nach Rennen Nr. 8: bis zu max. 7,0 Mio \$
- nach Rennen Nr. 12: bis zu max. 13,0 Mio \$
- nach Rennen Nr. 22: offener Restbetrag

Beispiele:

Jahresbonus 8,1 Mio: Auszahlung 7,0 Mio (R8) + 1,1 Mio (R12) + 0 Mio (R22)

Jahresbonus 22,2 Mio: Auszahlung 7,0 Mio (R8) + 13 Mio (R12) + 2,2 Mio (R22)

* Durch die Neugestaltung des Rennkalenders nach 4 Saisonrennen kann es zu Veränderungen kommen. Das TSF-Team gibt diese über die Internetseite bekannt.

9. Zweitteams

In der NASCAR-Szene ist es üblich, dass Top-Teams auch in unterklassigen Rennserien aktiv sind, d.h. dort mit Teams und Fahrern an den Start gehen. Auch bei TSF ist dies -unter bestimmten Umständen- möglich.

9.1 Teilnahmebedingungen, Unterteilung und Genehmigung

Jedem TSF-Manager ist 1 Zweitteam erlaubt. Auch ein von 2 Managern gemeinsam betriebenes Zweitteam wird akzeptiert.

Zweitteams werden vollkommen unabhängig von Ihren Erstteams geführt und haben keinen direkten Einfluss auf z.B. deren Ergebnisse, Kontostände oder Boni-Zahlungen. Sie sind von einer Playoff-Teilnahme ausgeschlossen.

Der Einstieg mit einem Zweitteam ist während einer Saison jederzeit möglich. Die Anmeldung erfolgt nach dem gewohnten Schema auf der TSF-Website per alternativer E-Mail-Adresse, man wählt einen Benutzernamen und eine freie Startnummer. Das Zweitteam wird automatisch der Conference-Liga zugeteilt und erhält das dort vorgesehene Startbudget zur Teamauswahl.

Um am Preisgeldprogramm teilzunehmen muss das Zweitteam vor Rennen Nr. 31 dafür angemeldet werden.

Um Missbrauch vorzubeugen (1-Team-pro-Spieler-Regel, siehe Punkt 1) muss jede Form eines Zweitteams genehmigt werden.

Entweder per E-Mail an mail@stockcar-fantasy.de, oder per Direktnachricht an den TSF-Twitter-Account. Folgende Informationen sind erforderlich:

- Startnr. und Name des Zweitteams

- Startnr. und Name des Erstteams (bei Team-Partnerschaften bitte die Informationen beider Teams angeben)

Wird die Anfrage vom TSF-Admin genehmigt erhält das Team eine #9xx Startnummer, damit ist es von einer Blockierung oder Löschung geschützt. Die Startnummer #9xx wird dabei so vergeben, dass eine Wiedererkennung zum Erstteam möglich wird (z.B. #960 bei Erstteam #60).

Bei den Zweitteams wird unterschieden in:

- a) Zweitteams von Managern aus dem TSF-Cup oder der TSF-Division (siehe Pos. 9.2).
- b) "Open-Teams" - Zweitteams von Conference-Teilnehmern, Zweitteams die freiwillig auf das Preisgeldprogramm verzichten, toleriertes Drittteam eines TSF-Managers. Bei diesen Teams steht der Spaßgedanke im Vordergrund. Sie nehmen nicht am Preisgeldprogramm teil und können bei Bedarf von den TSF-Admins auch de- oder reaktiviert werden.

9.2 Preisgeldprogramm

Das primäre Ziel der Zweitteams ist das Sammeln von Preisgeld. Das Erstteam profitiert bei positivem Saisonverlauf von möglichen Gewinnen, bei negativer Entwicklung haftet es allerdings für die Verluste.

- Alle Zweitteams nehmen automatisch am Preisgeldprogramm teil, sofern dies vor dem 1. teilgenommenen Rennen nicht anders kommuniziert wird, oder sofern sie keine "Open-Teams" sind.
- Die Zweitteam-Meldegebühr in Höhe von 1,0 Mio \$ wird sofort nach dem 1. teilgenommenen Rennen vom Preisgeldkonto des Zweitteams abgezogen.
- Für jedes absolvierte Rennen wird eine Startgebühr in Höhe von 0,15 Mio \$ vom eingefahrenen Preisgeld abgezogen. Bei verpasster Qualifikation ist auch keine Startgebühr fällig.
- Grundsätzlich starten alle Zweitteams in der TSF-Conference und kämpfen dort um Preisgelder.

Bei offenen Startplätzen im TSF-Cup oder in der TSF-Division (Startfelder <36 Teams) wird das aktuell bestplatzierte, zweitplatzierte etc. Zweitteam der Conference-Gesamtwertung an dem jeweiligen Rennen teilnehmen, und bei unveränderter Startgebühr um das dort zu vergebende Preisgeld fahren ("Open-Team" ohne Preisgelder). Nach einem Rennwochenende werden diese Teams wieder in die Conference versetzt.

Bei freien Startplätzen für das Daytona 500 wird unter den Zweitteams eine virtuelle Qualifikation ausgewertet, deren Grundlage die Ergebnisse der Daytona Duels sind. Das beste Team dieser virtuellen Qualifikation sichert sich den besten freien Startplatz, das zweitplatzierte Team den zweitbesten, usw.

Am Ende der Saison werden alle Preisgeldkonten mit Faktor 5 multipliziert. Positive wie negative Ergebnisse werden mit den Preisgeldkonten der Erstteams verrechnet: maximal 7,5 Mio \$ gehen an das Erstteam sofern es in der folgenden Saison dem TSF-Cup angehört; maximal 5,0 Mio \$ gehen an das Erstteam sofern es in der folgenden Saison der TSF-Division angehört, evtl. Überschüsse werden dem Zweitteam in der Folgesaison als Bonus ausbezahlt.

Bei einem Preisgeld-Defizit haftet das Erstteam für die entstandenen Verluste mit seinem Preisgeldkonto. Beendet das Erstteam dadurch die Saison mit einem negativen Preisgeldkontostand, wird das Minus in eine 0 umgewandelt.

Rechenbeispiele:

- a) Preisgeld-Überschuss von 1,77 Mio \$ -> Erstteam erhält 8,9 Mio \$ (7,5 Mio \$ für ein künftiges Cup-Team, 1,5 Mio \$ erhält das Zweitteam als zusätzliches Startbudget. Ein künftiges Division-Team erhält 5,0 Mio \$, 4,9 Mio \$ bleiben beim Zweitteam).
- b) Preisgeld-Überschuss von 0,24 Mio \$ -> Erstteam erhält 1,2 Mio \$
- c) Preisgeld-Defizit von -0,32 Mio \$ -> Erstteam haftet mit -1,6 Mio \$
- d) Preisgeld-Defizit von -1,00 Mio \$ -> Erstteam haftet mit -5,0 Mio \$

10. Versionierungshistorie

Version 1.0:	Neuerstellung für die Saison 2020
Version 1.1:	Erweiterung 6.2 (Erstteams über Zweitteams)
Version 1.2:	Änderung 6.x (Bonuspunkt für Pole-Position abgeschafft) Änderung 7.2 (Echte Pole bringt 2 Playoffpunkte statt 1) Ergänzung 8.2 (neue Rennen eingegliedert)