

---

## Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/14 18:56

---

Hallo allerseits,

ich zerbreche mir schon seit l ngerem den Kopf, wie man die Leute, die weiter hinten mitfahren, zum Durchhalten motivieren kann. Gerade auch bei Serien  ber mehrere Events.

Heute kam mir eine Idee f r folgendes Punktesystem:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mfz4QWAo9w161sCCL-y9wQGpdX0nXEKLOKwgLY8KGho/edit?usp=sharing>

Da gibt es ganz normal Punkte f r die Pl tze 1-10 und dann nochmal Bonuspunkte f r alle, die das ganze Event durchhalten. Also auch mit mehreren Runden R ckstand.

Was haltet ihr davon?

Totaler Murks, nicht schlecht aber kompliziert, oder ganz gut?

Bitte teilt mir mal eure Meinung dazu mit, w rde mich interessieren, ob sowas anklang findet.

Nat rlich sollte Joe mir auch noch sagen, ob sowas  berhaupt umsetzbar w re. ;)

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/14 19:19

---

Moin Daniel,

keine schlechte Idee...

Was meint der Rest dazu?

Ich h tte gerne 1000 Meinungen ^^

VLG

Alex

=====

## Re:Experimentelles Punktesystem

Posted by MerlinHellfire - 2016/04/14 23:37

---

Faszinierend, Mr. Bad :evil:

Ja, das hat schon anderen Budenserien zu durchg ngig guter Beteiligung und routinierten Haudegen zu guten Gesamtplatzierungen verholfen, wenn's die Junghasen mal wieder geschmissen haben. :geedee:

Ob man nun als 10. lieber 10 Leute durchl t, um mehr Punkte zu bekommen... :whistle: m tten sich nat rlich erstmal finden.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/15 17:28

---

Naja, ich geb mich ja nicht der Illusion hin, dass deswegen pl tzlich 20 Ankommer oder mehr dabei sind. Aber vielleicht spornt es den einen oder anderen eben doch an, einfach weiter zu bei en, auch wenn man eben nicht in den TopTen ist. :cheer:

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/15 17:42

---

die Idee ist grunds tzlich nicht schlecht...

---

allerdings wärde es mich nerven, nach hartem Kampf auf Platz sechs ins Ziel zu kommen und anschließend weniger Punkte zu haben als der auf Platz 20.

Letztlich könnte man bei einer gut besuchten Serie so darauf bauen, immer als letzter ins Ziel zu kommen (wenn man so ergeizig drauf ist, in der Rangliste vorne stehen zu müssen) um am Ende einen Platz sechs, sieben oder acht in der Serienwertung zu haben.

Hier auf eine selbstlose Rücksichtnahme aller Teilnehmer zu bauen, wäre, glaube ich, ein wenig blauäugig.

Mein Vorschlag wäre ein separates Punktesystem, welches nicht die Platzierung, sondern die prozentuale Sollrundenanzahl honoriert. Dieses würde ausdauerndes, un-(aus-)fallfreies und regelmäßiges Teilnehmen fördern.

Grtz Jens

Edit: gemeint habe ich die absolvierten Runden im Verhältnis zur Sollrundenanzahl, ob diese prozentual oder absolut ins Punktesystem einfließen, ist egal.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/15 19:52

---

Auch ein guter Ansatz. Genau darum wünsche ich mir hier auch reges Feedback. :)

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Boandlgramer - 2016/04/15 20:34

---

Hi, ich finde die Idee insgesamt super.

Aber ich würde erstens nur mit ganzen Punkten rechnen und zweitens finde ich den Vorschlag von jkens noch einen Tick besser. Die geschafften Runden sollten honoriert werden.

Wenn durchgehalten wird dann doppelt so viele Punkte als wenn nicht oder so. Es sollten aber immer weniger Punkte sein als für die in den Top 10 platzierten, sonst wäre es ja sinnvoller sich freiwillig nach hinten fallen zu lassen.

Man könnte die Anzahl der Punkte anheben so das auch genug für die ankommer abgegeben werden und noch genug für die Top 10 sind das die sich nicht benachteiligt fühlen.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/15 20:57

---

(auf mein oben vorgeschlagenes System bezogen) es wäre noch nicht einmal ein Punktesystem notwendig, man könnte das Verhältnis "absolvierte Runden/Sollrunden" als separates Leistungssystem einführen, das wäre gleich oder noch aussagekräftiger als ein darauf basierendes Punktesystem.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/15 21:11

---

Ja, der Punkt, dass man durch eine absichtlich schlechtere Platzierung mehr Punkte bekommen kann, hat mir an meinem Grundkonzept auch etwas missfallen.

Hmm, wie wäre ganz einfach die normalen Punkte für die TopTen und dann für alle Teilnehmer 1 Punkt/absolvierte Runde.

Das sorgt zum Einen für Motivation, nach vorne zu kommen, aber auch für Motivation, auf jeden Fall so viele Runden wie möglich zu drehen.

Angenehmer Nebeneffekt: Selbst jemand, der nur 2/3 oder so absolvieren kann, bekommt noch ein paar Punkte.

Ein losgelöstes "Durchhalter-Rating" halte ich nicht für ausreichend motivierend, wenn es um das einzelne Rennen geht. Man soll sich ja denken: "Nur auf Platz 20, aber die 30 Punkte für die Runden will ich noch mitnehmen."

Leute für die nur Top-Platzierungen zählen, erreicht man damit zwar trotzdem nicht, aber für einige ist diese Motivation vielleicht schon ausreichend, um nicht gleich die ESC-Taste zu drücken, wenn man sich mal rausdreht und am Ende des Feldes landet.

Und genau das ist mein Hauptanliegen, bei diesem Gedankenspiel.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/15 21:41

Moin,  
Ähm..irre ich mich oder haben wir so was nicht schon?

Skill Level...hab zur Zeit leider nur ein etwas älteres Bild:

[http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/skill\\_MBB.png](http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/skill_MBB.png)

wenn ich den Link noch mal finde reiche ich den nach...Ähm...und nee, der auf dem Bild geht nimmer...

VLG  
Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/15 21:42

wäre doch Beides sinnvoll: ein Punkte Rating, welches allen Teilnehmern Punkte verspricht (wie auch immer das aufgebaut ist, z.B. abfallende Punktevergabe von Platz eins bis zehn plus ein Punkt für die übrigen Teilnehmer, oder ein Punktesystem von eins bis zwanzig), plus ein Rating, welches das "Durchhaltevermögen" honoriert, wobei letzteres durch ein System "Punkte von eins bis zwanzig" praktisch unnützlich wird.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/16 12:56

DFAlex schrieb:  
Moin,  
Ähm..irre ich mich oder haben wir so was nicht schon?

Skill Level...hab zur Zeit leider nur ein etwas älteres Bild:

[http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/skill\\_MBB.png](http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/skill_MBB.png)

wenn ich den Link noch mal finde reiche ich den nach...Ähm...und nee, der auf dem Bild geht nimmer...

VLG  
Alex

Eben, und das motiviert ja offensichtlich nicht ausreichend, bzw. ist zu unbekannt.  
Daher ja die Idee mit der direkten Belohnung fürs Durchhalten.

Das Ranking ist eher für die "Racingnerds" hier interessant, aber weniger für die Durchschnittsfahrer.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by JoeWatchman - 2016/04/20 08:53

Yepp, der Fahrer-Stats-Skill-Level ist weitestgehend unbekannt, da werde ich mal auf der Auswertung einen direkten Link einbauen...

Zu den Wertungen:

machbar ist alles!

Natürlich auch eine "dreizählige" Wertung aus

- a. ankommen
- b. Anzahl der Runden
- c. Platzierung

Man muss nur die Komponenten in eine entsprechende Wertigkeit bringen und dabei bitte beachten, dass die Platzierung HÄCHSTENS 50% ausmacht... (ist meine Meinung, kann diskutiert werden)

Da muss ich auch Jens Meinung etwas widersprechen, denn wenn jemand 8x hinten fährt, aber konstant immer dabei ist und ins Ziel fährt, entspricht er eher dem Budenspirit als ein Fahrer, der z.B. 4x dabei ist und davon 2x ESC drückt weil es grad nicht so gut läuft für ihn.

Selbst wenn er die anderen 2 Rennen gewinnt, wird er insgesamt hinter dem konstanten Fahrer sein.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/20 09:36

Hallo Joe,

da bin ich grundsätzlich deiner Meinung. Mein Problem mit dem oben vorgeschlagenen System ist, dass man nach zehn Mal auf Platz 20 ankommen mehr Punkte hat als nach zehn Mal auf Platz 6 ankommen.

Das Skill-Ranking ist recht unbekannt, und es entspricht in etwa dem, was mir vorschwebte, nur dass ich eine Auswertung je Rennserie meinte.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/20 15:25

Moin,  
hier noch der Weg zum Skill Level: [klick](#)

VLG  
Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by JoeWatchman - 2016/04/20 17:26

jkens schrieb:  
Hallo Joe,

da bin ich grundsätzlich deiner Meinung. Mein Problem mit dem oben vorgeschlagenen System ist, dass man nach zehn Mal auf Platz 20 ankommen mehr Punkte hat als nach zehn Mal auf Platz 6 ankommen.

---

Vielleicht habe ich nicht richtig gelesen, aber wieso ist 10 x Platz 20 besser als 10 x Platz 6?  
Der 6. bekommt doch seine Punkte für's Ankommen UND ZUSÄTZLICH seine Platzierungspunkte?!!

Ein Missverständnis?

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Shadow Desperado - 2016/04/20 17:33

---

Ich weiß nicht, ob's ganz zum Thema passt, aber erwähnen kann man's ja mal.

Ich bin von 2009-2013 in einer GTR2 Liga gefahren, da gab es grundsätzlich für die ersten 20 Plätze Punkte von 50-1.  
Wie genau, müsste ich nochma suchen.

Zusätzlich gab es Bonuspunkte für die meisten Führungsrunden im Rennen, für die ersten 3  
Qualifikationsplatzierungen und für die schnellste Rennrunde.

Dazu gab es einen Bonusschlüssel, der auch die absolvierten Runden aller Fahrer berücksichtigt hat, die aber nicht  
in die Punktwertung mit eingeflossen sind.

Das wurde dann immer mit entsprechendem "Gewichtsbonus" verrechnet. So bekamen die vorderen Platzierungen  
fürs nächste Rennen mehr Kilos ins Auto, als die weiter hinten Platzierten. So gab es eigentlich immer sehr enge  
Rennen und ein ziemlich ausgewogenes Fahrerfeld.

Wie gesagt, ob so etwas kompliziertes hier Sinn machen würde, kann ich nicht beurteilen.

Ich weiß die Verteilungsschlüssel auch nicht mehr so genau, da müsste ich dann suchen wo, bzw. ob ich das  
überhaupt noch habe....unsure:

Gruß

Shadow

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFALex - 2016/04/20 18:18

---

Moin Shadow,  
wir können keine (Straf)Gewichte verteilen, da spielt pC nicht mit...

VLG

Alex

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/21 08:58

---

JoeWatchman schrieb:

Vielleicht habe ich nicht richtig gelesen, aber wieso ist 10 x Platz 20 besser als 10 x Platz 6?  
Der 6. bekommt doch seine Punkte für's Ankommen UND ZUSÄTZLICH seine Platzierungspunkte?!!

Ein Missverständnis?

hallo Joe,  
ich meinte die von Dan vorgeschlagene Punkteverteilung (und muss mich korrigieren, erst Platz sieben bekommt weniger Punkte als Platz 20).

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1mfz4QWAo9w161sCCL-y9wQGpdX0nXEKLOKwgLY8KGho/edit?usp=sharing>

Gruß Jens

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Boandlgramer - 2016/04/21 14:39

---

Wenn man 11. ist, könnte man ja "versehentlich" einen Fehler machen und dann als 25. 7 Punkte mehr abstauben ;)

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BioForce - 2016/04/21 15:30

---

Battle for the last :whistle:

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Ä@iÄ©iä,,c - 2016/04/21 17:16

---

Punktesystem Hin oder Her...

Ich kann nur sagen das ich mich für die Punktwertung eher weniger Interessiere. Mich spornen da eher Spannende Rennen, coole Leute und ein Volles Feld an!!;)

Dazu kommt ja das man auf anderen Publicservern Kaum ohne Rempelen durchkommt, immer wieder ein Grund hier jedes Event mitzunehmen!

Denn hier geht's immer sehr fair zu.

Zu dem ist für jedes Fahrertempo was dabei, dass haben ja schon Events mit volleren Feldern gezeigt, da gabs auch hinten harte Kämpfe.

Und spannender Kampf um z.B. Platz 5 ist doch immer noch besser als allein an der Spitze seine Runden zu drehen.

Außerdem ist es schade um die Zeit für die klasse Planung wenn keiner dran teilnimmt..

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/21 20:28

---

Du bist ja auch nicht die Zielgruppe für diesen neuen Ansatz. Es geht mir um die Leute, die einfach ESC drücken, wenn sie nicht vorne bei der Musik dabei sind. Und ich weiß eben nicht, ob man die vielleicht zum Bleiben "überreden" kann, wenns hinten auch noch Punkte gibt.

Ich selber brauch diese Motivation auch nicht, ich weiß von vornherein, daß ich mit Glück in die Top Ten komme und fahre trotzdem auch nen 20. Platz noch gerne ins Ziel, solange der Weg dahin Spaß macht. Das klappte aber nur, wenn auch viele auf der Strecke sind. Aber selbst wenn es mal langweilig ist, würde ich das Rennen nur verlassen, wenn ich wegen nem Unfall oder sonstigen Defekt eben nicht weiter fahren kann. Leider nehmen die meisten Leute die Rennen aber nur aus einer sehr egoistischen Perspektive wahr und überlegen sich gar nicht, daß sie mit nem vorzeitigen Abbruch auch anderen den Spaß nehmen.

Ich kann mich z.B. auch sehr über einen rausgefahrenen 13. Platz freuen, wenn ich den aber habe, weil irgendwo vor mir im Feld 3 Leute vom Server gegangen sind, dann macht mir das keinen großen Spaß.

Die Leute sollten einfach so viel Ehrgeiz zeigen, daß sie ihre angefangenen Rennen auch zu Ende fahren.

---

Gerade Events werden ja einige Zeit im Voraus angekündigt, da kann man sich doch dann einfach die Zeit nehmen und das dann auch durchziehen.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 06:45

---

BadDan schrieb:

Du bist ja auch nicht die Zielgruppe für diesen neuen Ansatz. Es geht mir um die Leute, die einfach ESC drücken, wenn sie nicht vorne bei der Musik dabei sind. Und ich weiß eben nicht, ob man die vielleicht zum Bleiben "überreden" kann, wenns hinten auch noch Punkte gibt.

Ich selber brauch diese Motivation auch nicht, ich weiß von vornherein, daß ich mit Glück in die Top Ten komme und fahre trotzdem auch nen 20. Platz noch gerne ins Ziel, solange der Weg dahin Spaß macht. Das klappte aber nur, wenn auch viele auf der Strecke sind. Aber selbst wenn es mal langweilig ist, würde ich das Rennen nur verlassen, wenn ich wegen nem Unfall oder sonstigen Defekt eben nicht weiter fahren kann. Leider nehmen die meisten Leute die Rennen aber nur aus einer sehr egoistischen Perspektive wahr und überlegen sich gar nicht, daß sie mit nem vorzeitigen Abbruch auch anderen den Spaß nehmen.

Ich kann mich z.B. auch sehr über einen rausgefahrenen 13. Platz freuen, wenn ich den aber habe, weil irgendwo vor mir im Feld 3 Leute vom Server gegangen sind, dann macht mir das keinen großen Spaß.

Die Leute sollten einfach so viel Ehrgeiz zeigen, daß sie ihre angefangenen Rennen auch zu Ende fahren. Gerade Events werden ja einige Zeit im Voraus angekündigt, da kann man sich doch dann einfach die Zeit nehmen und das dann auch durchziehen.

Moin Daniel, das Problem scheint woanders zu liegen. Die ganze Diskussion führt du mit Usern, die eh vorne fahren und leider vielfach nur das "Gewinnen im Kopf haben"

Sie wollen doch nicht spielen, nur Gewinnen! Alte Männerdevise! Win - Los, du redest aber von Win - Win :-)

Alle deine/eure Ansätze sind ehrenwert, erreichen aber nicht die Zielgruppe die du/ihr ansprechen wollt.

Glaubt hier wirklich einer, das jemand Rennen fährt wenn er vorher aufgrund seiner Erfahrung weiss, daß er nur Kanonenfutter ist?

Ein vorzeitige Rennaufgabe findet wahrscheinlich nicht aus "egoistischen Gründen statt" sondern aus der klaren Feststellung das derjenige, gegen die übermacht der anderen die lediglich Schw...leistungen im Kopp haben, keine Chance hat.

Ma darüber nachdenken :-)! !

Wer zeigt denn den Anfängern wie man fahren sollte um gute Runden zu bekommen?

Wird hier über Setups in Kombination mit Streckenkenntnis berichtet?

Findet darüber ein Informationsaustausch statt?

Gibt es einen Thread darüber wo solche Sachen nachgelesen werden können?

Usw usw

Eine Community sollte sowas hergeben!

Auch in dieser Community, wie in zahllosen anderen auch, wird liebend gerne darüber palavert wie groß ihre Bildschirme sind und wie schnell die cpu und graka ist (schneller heißt weiter ) allerdings ein Austausch von Info's in welchem Gang welche Kurve gefahren werden sollte oder wie das Getriebe Federung etc sinnvollerweise einzustellen ist, fehlt komplett.

Ma einfach darüber nachdenken Altersklassen einzuführen :whistle: oder Wertungen für eine Rennserie auflegen oder für Klassen.

VIG

H1

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

---

Posted by Boandlgramer - 2016/04/22 07:22

---

Daniel muss ich auch zustimmen, im Feld gibts meistens gute Kämpfe wenn sich 2 oder mehr aneinander die Zähne ausbeißten, das macht am allermeisten Spaß! Vorne wegzuziehen und einsam seine Runden zu drehen find ich tod langweilig (passiert bei mir zum Glück eh nicht) ;)

Also in teilen muss ich Dir schon recht geben Knatter. Es wird aber auch nicht gefragt! Wenn jemand nach Setups oder hilfen fragt helfen immer gleich mehrere Leute. Wenn aber keiner fragt, was soll man machen? Mal vorsichtshalber alles posten was man gerade auf der Strecke probiert hat?

Ich weiß nicht ob ne Alterklasse sinnvoll ist. Wir bekommen bei den Events eh schon keine Leute mehr zusammen, jetzt noch mal zu differenzieren ist nicht möglich denke ich.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/22 08:16

---

Knatter schrieb:

Moin Daniel, das Problem scheint woanders zu liegen. Die ganze Diskussion fñhrst du mit Usern, die eh vorne fahren und leider vielfach nur das "Gewinnen im Kopf haben"

Wer zeigt denn den Anfängern wie man fahren sollte um gute Runden zu bekommen?  
Wird hier über Setups in Kombination mit Streckenkenntnis berichtet?  
Findet darüber ein Informationsaustausch statt?  
Gibt es einen Thread darüber wo solche Sachen nachgelesen werden können?  
Usw usw

Hallo Knatter,

zu Punkt eins: es stimmt, gewinnen macht Spaß.

Nach langem Fight auf Platz 13 landen aber auch, nach allem, was ich hier beobachtet habe, sehen das viele User ebenso.

Ob es möglich ist, Fahrer, die ein Rennen frühzeitig aufgeben, zum Durchhalten zu motivieren, weiß ich nicht, möglicherweise ist es aber möglich, potentielle Rennserien-Teilnehmer, die keine Aussicht auf Top-Five haben, zu motivieren.

Zu Punkt zwei: Eine "Setupschule", vielleicht regelmäßig auf einem Server stattfindend, mit erfahrenen Fahrern, die über TS3 Tipps und Hilfe anbieten, würde ich gerne unterstützen, wäre auch dabei (wenn es am Wochenende, bsp Samstag Vormittag stattfindet, unter der Woche ist mir eine regelmäßige Teilnahme, wie auch bei den Events, nicht möglich).

Setuptipps schriftlich abgeben ist schwierig, weil es eine Vielzahl an Möglichkeiten gibt. Ich selber bastel als gerne mal wochenlang am "perfekten" Setup, mir macht das im Zusammenhang mit Bestzeitenjagd Spaß.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 08:22

---

Boandlgramer schrieb:

Daniel muss ich auch zustimmen, im Feld gibts meistens gute Kämpfe wenn sich 2 oder mehr aneinander die Zähne ausbeißten, das macht am allermeisten Spaß! Vorne wegzuziehen und einsam seine Runden zu drehen find ich tod langweilig (passiert bei mir zum Glück eh nicht) ;)

Also in teilen muss ich Dir schon recht geben Knatter. Es wird aber auch nicht gefragt! Wenn jemand nach Setups oder hilfen fragt helfen immer gleich mehrere Leute. Wenn aber keiner fragt, was soll man machen? Mal vorsichtshalber alles posten was man gerade auf der Strecke probiert hat?

---

Ich weiß nicht ob ne Alterklasse sinnvoll ist. Wir bekommen bei den Events eh schon keine Leute mehr zusammen, jetzt noch mal zu differenzieren ist nicht möglich denke ich.

Wie du richtigerweise feststellst :)

"man bekommt nicht genug f¼r Rennen zusammen...." :P Wieso nicht? wird grade diskutiert :)

Vlt ist die Zeit f¼r Sims vorbei...

Vlt ¼ndern sich die Anforderungen...  
vlt ¼ndern sich die Bed¼rfnisse/Interessen...  
vlt zuviel von dem Zeug auf dem Markt  
vlt keine Trennlinie mehr zwischen Sim und Arcade...

Vielleicht ist aber auch der Nebel in London schuld ;) will damit sagen es ist ein vielschichtiges Problem, f¼r das es keine schnellen L¼sungen gibt.

Das Problem zu erkennen, ist wichtiger, als die L¼sung zu erkennen, denn die genaue Darstellung des Problems f¼hrt zur L¼sung.

Einstein

VG h1

PS: Setups

Es geht doch nicht nur um die Setups. Es geht allgemein darum den Frischlingen in einer Community unter die Arme zu greifen.

Klar, wenn nicht gefragt wird, kann man nicht helfen. Iach nur redenden Menschen kann man helfen.

Vlt sowas wie

FAQ & Knowledge Base:  
Tipps, Anleitung, usw. f¼r Strecken und Wagen

SUPPORT: Ich habe eine Frage zu P.Cars

Ich weiss, es gibt sowas schon... frage ist "wie brauchbar sind die Dinger"

<http://projectcarssetups.eu/#/viewsetup/28765648>

Und wenn einer mit den Dingen von Jack Tralla zurecht kommt, bedeutet das nicht das der Rest der Welt damit zurecht kommen muss...

das aber nur nebenbei bemerkt....

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 08:52

---

jkens schrieb:  
Knatter schrieb:

Moin Daniel, das Problem scheint woanders zu liegen. Die ganze Diskussion f¼hrt du mit Usern, die eh vorne fahren und leider vielfach nur das "Gewinnen im Kopf haben"

Wer zeigt denn den Anfängern wie man fahren sollte um gute Runden zu bekommen?  
Wird hier über Setups in Kombination mit Streckenkenntnis berichtet?  
Findet darüber ein Informationsaustausch statt?  
Gibt es einen Thread darüber wo solche Sachen nachgelesen werden können?  
Usw usw

Hallo Knatter,

zu Punkt eins: es stimmt, gewinnen macht Spass.

Nach langem Fight auf Platz 13 landen aber auch, nach allem, was ich hier beobachtet habe, sehen das viele User ebenso.

Ob es möglich ist, Fahrer, die ein Rennen frühzeitig aufgeben, zum Durchhalten zu motivieren, weiß ich nicht, möglicherweise ist es aber möglich, potentielle Rennserien-Teilnehmer, die keine Aussicht auf Top-Five haben, zu motivieren.

Zu Punkt zwei: Eine "Setupschule", vielleicht regelmäßig auf einem Server stattfindend, mit erfahrenen Fahrern, die über TS3 Tipps und Hilfe anbieten, würde ich gerne unterstützen, wäre auch dabei (wenn es am Wochenende, bsp Samstag Vormittag stattfindet, unter der Woche ist mir eine regelmäßige Teilnahme, wie auch bei den Events, nicht möglich).

Setuptipps schriftlich abgeben ist schwierig, weil es eine Vielzahl an Möglichkeiten gibt. Ich selber bastel als gerne mal wochenlang am "perfekten" Setup, mir macht das im Zusammenhang mit Bestzeitenjagd Spass.

@jkens: Klar macht gewinnen Spass ;)

:dance: Erfolg macht attraktiv ... :alcoholic: ich weiss --- im realen Leben

:geedee: Gibt es hier Geld; Lorbeerkränze; Pokale; Weiber :whistle:

Ich komme ursprünglich von Race07 (Bekennender Hotlapper) und fahre z.Zt. fast nur noch R3E (kaum Hotlappen) ... nachdem ich AC und Pcars hinter mich gebracht habe und bastel auch gerne an Setups rum um einigermaßen was rauszuholen, weil es Spass macht. Allerdings meine Zeit für Hotlappen zu verschwenden ne ne :whistle: momentan nix für mich.

Setuptipps schriftlich abzugeben ist schwierig?

Wenn es um die Einstellung einer GraKa geht, sind doch alle "Kenner mit schriftlichen Tipps dabei" :whistle:

du schreibst ""Ob es möglich ist, Fahrer, die ein Rennen frühzeitig aufgeben, zum Durchhalten zu motivieren, weiß ich nicht, möglicherweise ist es aber möglich, potentielle Rennserien-Teilnehmer, die keine Aussicht auf Top-Five haben, zu motivieren.""

von mir ein klares Nein dazu. Solange wie sie das Gefühl haben sie sind nur Kanoenfutter... Denn das hat eher was mit der grundsätzlichen (Lebens)Einstellung eines Menschen zu schaffen. Gewinnen um jeden Preis ??? Ne ne Mir ist das auch schnurzpiep egal ob mein Kumpel beim Angeln den dickeren Fisch fängt :P Mir ist das allerdings nicht egal wieviel Geld ich im realen Leben verdiene.

Von daher, versuche mich zu motivieren bei Rennen mitzufahren :whistle:

VG h1

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/22 09:55

Knatter schrieb:

@jkens: Klar macht gewinnen Spass ;)

:dance: Erfolg macht attraktiv ... :alcoholic: ich weiss --- im realen Leben

:geedee: Gibt es hier Geld; Lorbeerkränze; Pokale; Weiber :whistle:

Ich komme ursprünglich von Race07 (Bekennender Hotlapper) und fahre z.Zt. fast nur noch R3E (kaum Hotlappen) ... nachdem ich AC und Pcars hinter mich gebracht habe und bastel auch gerne an Setups rum um einigermassen was rauszuholen, weil es Spass macht. Allerdings meine Zeit für Hotlappen zu verschwenden ne ne :whistle: momentan nix für mich.

Setuptipps schriftlich abzugeben ist schwierig?

Wenn es um die Einstellung einer GraKa geht, sind doch alle "Kenner mit schriftlichen Tipps dabei" :whistle:

du schreibst ""Ob es möglich ist, Fahrer, die ein Rennen frühzeitig aufgeben, zum Durchhalten zu motivieren, weiß ich nicht, möglicherweise ist es aber möglich, potentielle Rennserien-Teilnehmer, die keine Aussicht auf Top-Five haben, zu motivieren.""

von mir ein klares Nein dazu. Solange wie sie das Gefühl haben sie sind nur Kanoenfutter... Denn das hat eher was mit der grundsätzlichen (Lebens)Einstellung eines Menschen zu schaffen. Gewinnen um jeden Preis ??? Ne ne Mir ist das auch schnurzpiep egal ob mein Kumpel beim Angeln den dickeren Fisch fängt :P Mir ist das allerdings nicht egal wieviel Geld ich im realen Leben verdiene.

Von daher, versuche mich zu motivieren bei Rennen mitzufahren :whistle:

VG h1

Da gebe ich dir Recht, das ist eine Frage der Einstellung, sowohl was das Gewinnen (um jeden Preis) als auch was das frühzeitige Aufgeben angeht, wobei sich die Frage stellt (um auf das Thread-Thema zurück zu kommen), warum jemand vorzeitig aufgibt.

Da gibt es eben diejenigen, die keine Siegchancen mehr sehen und das Rennen deswegen für verloren betrachten (da sehe ich keine Möglichkeit, sie zum Durchhalten zu motivieren, von mir aus können die gerne von Anfang an weg bleiben), und da gibt es diejenigen, die sich als Kanonenfutter sehen, möglicherweise sind die mit einem Durchhalteranking zu motivieren.

Aber vielleicht hast du Recht, dass man die Einstellung der Teilnehmer nicht grundsätzlich beeinflussen kann - wer keine Lust mehr auf das Rennen hat, weil er auf Platz zehn fährt, den interessieren Durchhaltepunkte wohl wenig, wenn er weiß, dass er in den nächsten Rennen ebenfalls hinterher fährt.

Hier wäre eine Regelung mit Zusatzgewichten oder Leistungsanpassung (-verringering) sinnvoll, um schwächeren Fahrern ein Chancenplus zu geben, leider lässt Pcars das nicht zu (es sei denn, während in der Puktewertung sind bereit, freiwillig Zusatzgewichte oder Leistungsverringering einzustellen).

Grtz Jens

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/22 09:59

Das Problem ist doch einfach, dass von den 1000+X Usern nur immer die gleiche handvoll Leute sich hier mal einbringen.

Ich hatte halt gehofft, dass sich hier in diesem Topic auch mal die Einbringen, die immer früher gehen und mal verlauten lassen, warum sie das tun.

Bzw. eben, ob sie durch ein erweitertes Punktesystem zum durchfahren motiviert werden können.

Zu Profitipps kann ich nix sagen, da ich selber maximal mittelklasse Talent habe. Ich wundere mich nur eben immer, warum die Leute, die auf gleichem Niveau fahren (nur eben nicht ganz vorne) sich nicht daran erfreuen können, toll Kämpfe zu haben, sondern nur drauf aus sind, hier auf dem Treppchen zu stehen. Das ist schlicht realitätsfern, wenn man nicht zu den Aliens gehört, die 5 Sekunden pro Runde schneller sind. Aber dadurch muss man sich doch nicht den Spaß am Rennen nehmen lassen. Im Rennsport fahren doch auch die kleinen Teams so weit durch, wie es ihre Technik zulässt, auch wenn die Topteams Sekunden schneller fahren.

@Heinz

---

Zu deinem "Quasivorwurf" wir bieten hier nicht genug Hilfe an, den finde ich ziemlich unverschämmt. Das zu lesen hat mich wirklich geärgert. So einen unreifen Kommentar bin ich von deiner Seite nicht gewohnt. Wenn einer ein Problem hier postet, dann findet sich auch meist jemand, der da Tipps geben kann. Da hier aber nicht jeder Allwissend ist, gibt es nun Mal auch Themen zu denen hier schlicht keiner was sagen kann. Und zu der Idee, alle Fragen und Antworten zu sammeln und toll übersichtlich aufzubereiten. Gerne, mach mal. Wir sind hier nämlich tatsächlich auch alle nur Rennspieler, die den Betrieb hier nebenher noch in der Freizeit organisieren. Ich z.B. bin auch nur in den Adminkreis aufgenommen worden, weil ich ein paar Events erstellen wollte und schwupps schon haben wir die Zauberworte "Aktive Mitgestaltung". Also ganz einfach, wenn du eine tolle Idee hast, die sonst noch keiner hatte, dann setz das einfach um, poste es hier und schon bringt das alle weiter. So sollte das bei einer Gemeinschaft funktionieren. Nicht "Gib mir, gib mir, gib mir, aber ich will nix selber tun."

So, das war nun recht viel Offtopic, aber das musste ich mal loswerden.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 10:27

BadDan schrieb:

Das Problem ist doch einfach, da von den 1000+X Usern nur immer die gleiche handvoll Leute sich hier mal einbringt.

Ich hatte halt gehofft, da sich hier in diesem Topic auch mal die Einbringen, die immer früher gehen und mal verlauten lassen, warum sie das tun.

Bzw. eben, ob sie durch ein erweitertes Punktesystem zum durchfahren motiviert werden können.

Zu Profitipps kann ich nix sagen, da ich selber maximal mittelklasse Talent habe. Ich wundere mich nur eben immer, warum die Leute, die auf gleichem Niveau fahren (nur eben nicht ganz vorne) sich nicht daran erfreuen können, toll Kämpfe zu haben, sondern nur drauf aus sind, hier auf dem Treppchen zu stehen. Das ist schlicht realitätsfern, wenn man nicht zu den Aliens gehört, die 5 Sekunden pro Runde schneller sind. Aber dadurch muss man sich doch nicht den Spaß am Rennen nehmen lassen. Im Rennsport fahren doch auch die kleinen Teams so weit durch, wie es ihre Technik zulässt, auch wenn die Topteams Sekunden schneller fahren.

@Heinz

Zu deinem "Quasivorwurf" wir bieten hier nicht genug Hilfe an, den finde ich ziemlich unverschämmt. Das zu lesen hat mich wirklich geärgert. So einen unreifen Kommentar bin ich von deiner Seite nicht gewohnt. Wenn einer ein Problem hier postet, dann findet sich auch meist jemand, der da Tipps geben kann. Da hier aber nicht jeder Allwissend ist, gibt es nun Mal auch Themen zu denen hier schlicht keiner was sagen kann. Und zu der Idee, alle Fragen und Antworten zu sammeln und toll übersichtlich aufzubereiten. Gerne, mach mal. Wir sind hier nämlich tatsächlich auch alle nur Rennspieler, die den Betrieb hier nebenher noch in der Freizeit organisieren.

Ich z.B. bin auch nur in den Adminkreis aufgenommen worden, weil ich ein paar Events erstellen wollte und schwupps schon haben wir die Zauberworte "Aktive Mitgestaltung".

Also ganz einfach, wenn du eine tolle Idee hast, die sonst noch keiner hatte, dann setz das einfach um, poste es hier und schon bringt das alle weiter. So sollte das bei einer Gemeinschaft funktionieren.

Nicht "Gib mir, gib mir, gib mir, aber ich will nix selber tun."

So, das war nun recht viel Offtopic, aber das musste ich mal loswerden.

Oh man Daniel - es ist überall dieselbe Leier. Es kotzt mich langsam an.

Ewig wenn einer eine Meinung von sich gibt wird es so dargestellt, als wenn man Majestätsbeleidigung vollzogen hat. So ein Scheiss kotzt mich an !!!!!!!!!!!!!!!

Wo bitte schön steht ein Vorwurf ??????

Sei dir sicher wenn ich einen Vorwurf machen will dann kann ich das - klar und deutlich. Da steht dann allerdings auch "mein Vorwurf an dich/euch ist .....

Wenn du was nicht verstehst mal so als kleiner Tipp aus dem Leben, einfach beim Absender nachfragen ob du es als Vorwurf lesen muss. Aber einfach zu behaupten es ist einer .....

das ist unverschämmt!

Im Übrigen steht Setup unter PS Das ma nur so nebenbei... Ich bin verantwortlich für das was ich schreibe, nicht für das was du darunter verstehen willst !

VG h1

PS: Einfach mal nachlesen was das vier Ohren Modell zur Kommunikation schreibt.

[https://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell#/media/File:Vier-Seiten-Modell\\_de.svg](https://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell#/media/File:Vier-Seiten-Modell_de.svg)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Vier-Seiten-Modell>

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Boandlgramer - 2016/04/22 11:08

Leute, beruhigt euch wieder. Das ganze wird hier etwas zu emotional.

So lange wir nicht mehr Resonanz bei den Events haben brauchen wir uns über eine Änderung des Punktesystems nicht den Kopf zu zerbrechen, da sowieso alle Fahrer Punkte bekommen. :P

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 16:08

Hoscht Recht ;) überreagiert....  
gibt wichtigeres im Leben...

Cu

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/22 17:16

Moin,  
also ich glaube auch nicht das es an Mangelnder Hilfe liegt...ich kann mich erinnern das hier ein paar Jungs waren die fast jeden Abend ihre Runden gedreht haben, dabei haben wir (ich auch) Stunden im TS gehockt und über Setups und Linie diskutiert...dadurch sind sie auch einiges schneller geworden...alles war Wunderbar bis zu dem Tag X, an dem der Multiplayer in die Binsen gegangen ist...danach war nix mehr...die Jungs fahren jetzt iracing...

So ein Driving Guide, wie von Heinz vorgeschlagen, hätte ich auch gerne, aber wie Daniel schon treffend geschrieben hat, ist auch mein Wissen wenn überhaupt nur Mittelmaß, auch wenn ich recht schnell unterwegs bin, ist bei mir über 70% nur Bauchgefühl...und damit lässt sich keine Anleitung schreiben...wenn jemand mit entsprechendem Background so was gerne verfassen möchte, stehe ich Selbstverständlich jederzeit als Unterstützung zur Verfügung!

Eine "Fahrschule" wie z.bsp. auf der ABB, hätte ich auch gerne, aber da ist auch wieder jemand mit Fachwissen und der regelmäßigen Zeit dafür von Nutzen...ich kann das weder vom Wissensstand noch von der Zeit erfüllen, bei meinem 3 Schicht Betrieb komm ich in Letzter Zeit eh kaum noch zum fahren, bei uns in der Firma ist schon seit Monaten die Hälfte auf Erden, Rückstand, Arbeitseffizienz und Stückzahlen... alles Andere hat hinten an zu stehen...:( leider...

Also um zum Ende zu kommen...

Wenn es jemand gibt der sich Angesprochen fühlt, die Lust, Zeit und das Notwendige wissen sich zutraut, bitte bei mir melden!

Die Bezahlung ist mies, kein Urlaub und nicht geschimpft ist Lob genug ;)

VLG  
Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BioForce - 2016/04/22 18:42

---

Wir kennen doch alle die Flipper (dieses Ding mit der Kugel und den Paddles). Die sind ja grundsätzlich ganz nett zu spielen, aber ich fand das früher immer schon geil, nur weil der Ball irgendwo reinrollt - 1 Million Punkte zu kriegen. Das macht auch die Motivation bei dem Spiel aus, denke ich - Punkte ohne Ende und keiner weiss wofür eigentlich :)

Hier meine Idee der Punktevergabe:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1XTGwWUXHkY2rsq1OErLPSIWFlwHGGeC2HYagQDzQQkLs/edit?usp=sharing>

Wir können auch gern noch ein paar Nullen dranhängen :lol: :whistle:

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by JoeWatchman - 2016/04/22 19:26

---

Das ist einfach und auch schon fertig B)  
Einfach in die Punkteliste die gewünschte Aufteilung eintragen und schon klappt's!

Ich frage mich nur wo die 31 Fahrer herkommen sollen... :dry:  
<http://www.malzbierbude.de/images/fbfiles/images/SBB.JPG>

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DfAlex - 2016/04/22 19:41

---

Moin,  
zum Thema setup hab ich noch was gefunden...ja auch wieder leider in Englisch...

{youtube}O8q57Hw4kDU{/youtube}

aber die Bilder vom Setup die Eingelblendet werden kann man auch so erkennen...

VLG  
Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/22 19:52

---

@Heinz

Ich hab mich mehr auf dein Posting von der ersten Seite bezogen, wo du schreibst, dass hier kein Austausch stattfindet und alle nur Schwanzvergleich mit Grafikkarten treiben würden (was für ein riesen Haufen Bullshit, also echt jetzt) usw. (Hab jetzt wirklich keine Lust, das ganze Zeug zu zitieren)  
Aber auch der Block den du auf dieser Seite nach deinem P.S. geschrieben hast, fällt da genau so rein.

Es stimmt schlicht nicht, dass es hier keinen Informationsaustausch und keine Hilfe gibt.  
Das Einzige, wo ich dir da Recht gebe, es gibt keine vernünftige Zusammenfassung, der bereits erfolgten Tipps. Aber wer soll das denn jetzt auch noch leisten können? Das Forum hat leider die Übersichtigkeit direkt aus der Hand genommen, da findet man gar nix, was älter als ne Woche ist.

Und was mich jetzt grad mal so pers nlich interessiert: Hat man weniger Verantwortung f r Text, wenn man davor ein P.S. schreibt, oder wie sollte ich den Teil verstehen?  
Im  brigen steht Setup unter PS Das ma nur so nebenbei.

Ist der Teil dann nur so n bisschen geschrieben und nicht so richtig?

Und worauf du leider auch noch nicht eingegangen bist, wie stehts mit deiner Bereitschaft, die von dir bem ngelten Punkte einfach selber aufzubereiten und die Allgemeinheit daran teilhaben zu lassen?  
Wenn ich mich recht erinnere, hast du mir damals in Race07 auf Machwerk recht gute Abstimmungstipps gegeben.  
Wenn du ein Talent daf r hast, dann bring das doch einfach hier ein, statt dich zu beschweren, da  es so etwas hier nicht gibt.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 20:15

BadDan schrieb:

@Heinz

Ich hab mich mehr auf dein Posting von der ersten Seite bezogen, wo du schreibst, da  hier kein Austausch stattfindet und alle nur Schwanzvergleich mit Grafikkarten treiben w rden (was f r ein riesen Haufen Bullshit, also echt jetzt) usw. (Hab jetzt wirklich keine Lust, das ganze Zeug zu zitieren)  
Aber auch der Block den du auf dieser Seite nach deinem P.S. geschrieben hast, f llt da genau so rein.

Es stimmt schlicht nicht, da  es hier keinen Informationsaustausch und keine Hilfe gibt.  
Das Einzige, wo ich dir da Recht gebe, es gibt keine Vern ftige Zusammenfassung, der bereits erfolgten Tipps. Aber wer soll das denn jetzt auch noch leisten k nnen? Das Forum hat leider die  bersichtlichkeit direkt aus der H lle importiert, da findet man gar nix, was  lter als ne Woche ist.

Und was mich jetzt grad mal so pers nlich interessiert: Hat man weniger Verantwortung f r Text, wenn man davor ein P.S. schreibt, oder wie sollte ich den Teil verstehen?  
Im  brigen steht Setup unter PS Das ma nur so nebenbei.

Ist der Teil dann nur so n bisschen geschrieben und nicht so richtig?

Und worauf du leider auch noch nicht eingegangen bist, wie stehts mit deiner Bereitschaft, die von dir bem ngelten Punkte einfach selber aufzubereiten und die Allgemeinheit daran teilhaben zu lassen?  
Wenn ich mich recht erinnere, hast du mir damals in Race07 auf Machwerk recht gute Abstimmungstipps gegeben.  
Wenn du ein Talent daf r hast, dann bring das doch einfach hier ein, statt dich zu beschweren, da  es so etwas hier nicht gibt.

Sorry Daniel du bist mir im Moment zu sehr auf der pers nlichen Schiene und deine Darstellung dessen was ich gepostet habe, ist gelinde gesagt

FALSCH !

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 20:45

DFAlex schrieb:

Moin,  
also ich glaube auch nicht das es an Mangelnder Hilfe liegt...ich kann mich erinnern das hier ein paar Jungs waren die fast jeden Abend ihre Runden gedreht haben, dabei haben wir (ich auch) Stunden im TS gehockt und  ber Setups und Linie diskutiert...dadurch sind sie auch einiges schneller geworden...alles war Wunderbar bis zu dem Tag X, an dem der Multiplayer in die Binsen gegangen ist...danach war nix mehr...die Jungs fahren jetzt iracing...

So ein Driving Guide, wie von Heinz vorgeschlagen, h tte ich auch gerne, aber wie Daniel schon treffend geschrieben



---

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/22 21:59

---

Natürlich haben der (vorhandene oder nicht vorhandene) Support, bei Fragen und die schlechte Teilnahmequote bei Events (und die noch viel schlechtere Durchhalterquote) nichts miteinander zu tun.

Da hast du mich absolut missverstanden. Ich hab diese Thema ja auch gar nicht in die Diskussion gebracht.

Ich wollte nur klarstellen, dass hier eben sehr wohl Leuten geholfen wird, wenn sie hier Fragen stellen.

Darum spielt es ja auch überhaupt keine Rolle, an welcher Stellen in deinem Posting du das schreibst.

Ich habe den Eindruck, du willst jetzt mit aller Gewalt nicht verstehen, um was es mir geht.

Jetzt zitier ichs halt doch:

Auch in dieser Community, wie in zahllosen anderen auch, wird liebend gerne darüber palavert wie groß ihre Bildschirme sind und wie schnell die cpu und graka ist (schneller h'her weiter ) allerdings ein Austausch von Info's in welchem Gang welche Kurve gefahren werden sollte oder wie das Getriebe Federung etc sinnvollerweise einzustellen ist, fehlt komplett.

Einzig und allein DIESER Block von dir hatte mich so geärgert und den konnte ich so nicht unkommentiert stehen lassen. Denn diese Aussage ist einfach ein Schlag ins Gesicht aller, die hier Zeit investieren um auf Fragen zu antworten.

Es gibt einige User, die ihre Setups posten, wenn sie ein paar Runden auf dem Testserver gefahren sind. Wenn es sonst Fragen zu Einstellungen gibt, findet sich auch fast immer einer, der eine Lösung weiß, oder zumindest noch nen Tipp hat, wo jemand vielleicht ne Lösung kennt.

Warum dir das zu persönlich ist, wenn ich dich für so eine Aussage kritisiere, entzieht sich mir.

Ich hab dich doch nirgends einen Idioten genannt, oder sonst irgendwie beleidigt. :huh:

Und wie ich ja schon einige Male geschrieben habe, sind das Problem doch nicht die Leute die vorne weg fahren (klingt schon fast so, als ob man die jetzt bestrafen sollte, dass sie gut sind), sondern die, die nicht akzeptieren können oder wollen, dass sie eben nicht so gut sind und deswegen einfach abbrechen. Ich hab auch immer bei meinen Kämpfen um Platz 11 - 16 meinen Spass. Aber viele Leute haben da hinten anscheinend keine Spass (oder versuchen es nicht einmal). Und dafür hatte ich mir eben ein Belohnungssystem überlegen wollen. Um auch den Nachzögern noch einen Punkteanreiz zu bieten.

Zum Abschluss noch ein (wirklich ernst gemeintes) Dankeschön, dass du dann ja doch noch eine Idee eingebracht hast. Ich persönlich fahre zwar lieber Rennen, aber so eine Gleichmäßigkeitsprüfung klingt auch interessant. Vielleicht gibt das dem einen oder anderen die bessere Herausforderung/Motivation.

Da die Zeitenerfassung der Runden ja eh im Hintergrund mitläuft, kann man da sicherlich auch relativ einfach einen Auswertungsschüssel einbringen, der die niedrigste Abweichung der gefahrenen Runden errechnen kann.

@Alle, bitte mehr solche Vorschläge. Dafür hab ich diesen Thread aufgemacht, nicht für hitzige Diskussionen die am Thema vorbei gehen. Und ja, selbstverständlich habe ich gemerkt, dass ich selber auch kräftig OffTopic unterwegs war.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by Boandlgramer - 2016/04/22 22:57

---

Macht Spaß zu lesen, verflixt mein Popcorn ist schon wieder alle :lol:

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/22 23:58

---

BadDan schrieb:

Natürlich haben der (vorhandene oder nicht vorhandene) Support, bei Fragen und die schlechte Teilnahmequote bei

---

Events (und die noch viel schlechtere Durchhalterquote) nichts miteinander zu tun.  
Da hast du mich absolut missverstanden. Ich hab diese Thema ja auch gar nicht in die Diskussion gebracht.

Ich wollte nur klarstellen, dass hier eben sehr wohl Leuten geholfen wird, wenn sie hier Fragen stellen.  
Darum spielt es ja auch überhaupt keine Rolle, an welcher Stellen in deinem Posting du das schreibst.

Ich habe den Eindruck, du willst jetzt mit aller Gewalt nicht verstehen, um was es mir geht.

Jetzt zitier ichs halt doch:

Auch in dieser Community, wie in zahllosen anderen auch, wird liebend gerne darüber palavert wie groß ihre Bildschirme sind und wie schnell die cpu und graka ist (schneller h'her weiter ) allerdings ein Austausch von Info's in welchem Gang welche Kurve gefahren werden sollte oder wie das Getriebe Federung etc sinnvollerweise einzustellen ist, fehlt komplett.

Einzig und allein DIESER Block von dir hatte mich so geärgert und den konnte ich so nicht unkommentiert stehen lassen.  
Denn diese Aussage ist einfach ein Schlag ins Gesicht aller, die hier Zeit investieren um auf Fragen zu antworten.  
Es gibt einige User, die ihre Setups posten, wenn sie ein paar Runden auf dem Testserver gefahren sind. Wenn es sonst Fragen zu Einstellungen gibt, findet sich auch fast immer einer, der eine Lösung weiß, oder zumindest noch nen Tipp hat, wo jemand vielleicht ne Lösung kennt.

Warum dir das zu persönlich ist, wenn ich dich für so eine Aussage kritisiere, entzieht sich mir.  
Ich hab dich doch nirgends einen Idioten genannt, oder sonst irgendwie beleidigt. :huh:

Und wie ich ja schon einige Male geschrieben habe, sind das Problem doch nicht die Leute die vorne weg fahren (klingt schon fast so, als ob man die jetzt bestrafen sollte, dass sie gut sind), sondern die, die nicht akzeptieren können oder wollen, dass sie eben nicht so gut sind und deswegen einfach abbrechen. Ich hab auch immer bei meinen Kämpfen um Platz 11 - 16 meinen Spass. Aber viele Leute haben da hinten anscheinend keine Spass (oder versuchen es nicht einmal). Und dafür hatte ich mir eben ein Belohnungssystem überlegen wollen. Um auch den Nachzählern noch einen Punkteanreiz zu bieten.

Zum Abschluss noch ein (wirklich ernst gemeintes) Dankeschön, dass du dann ja doch noch eine Idee eingebracht hast.  
Ich persönlich fahre zwar lieber Rennen, aber so eine Gleichmässigkeitsprüfung klingt auch interessant. Vielleicht gibt das dem einen oder anderen die bessere Herausforderung/Motivation.

Da die Zeitenerfassung der Runden ja eh im Hintergrund mitläuft, kann man da sicherlich auch relativ einfach einen Auswertungsschlüssel einbringen, der die niedrigste Abweichung der gefahrenen Runden errechnen kann.

@Alle, bitte mehr solche Vorschläge. Dafür hab ich diesen Thread aufgemacht, nicht für hitzige Diskussionen die am Thema vorbei gehen. Und ja, selbstverständlich habe ich gemerkt, dass ich selber auch kräftig OffTopic unterwegs war.

Na dann weiter :P ich hab Zeit.

Sorry Daniel, der einzige der es wie einen Schlag, um bei deiner Wortwahl zu bleiben, empfindet, bist du.

Es war eine gute Diskussion, bis du ein paar Sätze in den falschen Hals bekommen hast. Statt einfach nachzufragen was ich zum Ausdruck bringen will. Das ist schon alles. Habe ja gesagt es ehrt dich und andere das ihr so selbstlos tätig seit.

Allerdings Jungs, ist ne alte Lebensweisheit ...Undank ist der Welten Lohn :whistle:

Was erwartest du ? Schulterkloppen?  
Ok ich geb dir ein Bier aus :alcoholic:

Übrigens darfst du mir gerne die Stellen im Forum zeigen wo der undedarte User etwas über

""Austausch von Info's in welchem Gang welche Kurve gefahren werden sollte oder wie das Getriebe Federung etc sinnvollerweise einzustellen ist"" zeigen. Setup kannst dann auch mitbringen. Vlt hab ich dabei Alzheimer, ich kann mich nicht erinnern:-)

Noch ein PS:

Es liegt mir fern deine Aufgabe als Admin herabzusetzen. Sollte ich dir das Gefühl vermittelt haben... sorry ... you are the best...

Darüber hinaus nehme ich mir jetzt Schokolade und morgen fahre ich vlt zum Bergrennen zum Schottenring...

Angenehme Träume ..

load and make ready ...make my day:woohoo:

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/23 01:00

---

Knatter schrieb:

Was erwartest du ? Schulterkloppen?  
Ok ich geb dir ein Bier aus :alcoholic:

Äsbrigens darfst du mir gerne die Stellen im Forum zeigen wo der undedarfte User etwas Äber

""Austausch von Info's in welchem Gang welche Kurve gefahren werden sollte oder wie das Getriebe Federung etc sinnvollerweise einzustellen ist""zeigen. Setup kannst dann auch mitbringen. Vlt hab ich dabei Alzheimer, ich kann mich nicht erinnern:-)

Noch ein PS:

Es liegt mir fern deine Aufgabe als Admin herabzusetzen. Sollte ich dir das GefÄhl vermittelt haben... sorry ... you are the best (Hervorhebung von jkens)...

DarÄber hinaus nehme ich mir jetzt Schokolade und morgen fahre ich vlt zum Bergrennen zum Schottenring...

Angenehme Träume ..

load and make ready ...make my day:woohoo:

Lese ich da Sarkasmus heraus?

Who would take it personal? IÄm not that kind of person...

Leutz, kommt mal runter, wenn in jedem Satz ein persÄnlicher Angriff gelesen (oder auch geschrieben;) ) wird, macht eine Diskussion keinen Sinn. Geht euch halt duellieren, mir egal, wie und wo, oder lasst die spitzen oder mehrdeutigen oder angepissten oder beleidigten Ausdrucksweisen und redet Äber die Sache.

Zum Thema: eine GleichmÄÄigkeitsprÄfung ist eine geile Idee, das wÄrde sicherlich Vielen Spass machen. Zwar IÄst das nicht das allgemeine Problem, dass bei Rennen (wo man auf Zeit bzw Rang fÄhrt) wenig Leute dabei sind, aber mÄglicherweise motiviert ein solches Event Leute, die sich bislang schlicht nicht getraut haben, an Rennen teil zu nehmen, und wenn die merken, dass alle hier eigentlich ganz coole und nette Leute sind (seid ihr/sind wir doch, nicht wahr... verdammt, dann verhaltet euch so XD), dann haben sie vielleicht auch Lust, mal ein Rennevent mitzunehmen.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by jkens - 2016/04/23 01:20

---

was haltet ihr alle (und jeder, der interessiert ist) davon, uns zu einem bestimmten Zeitpunkt auf dem TS3 Server "hallo erstmal"

zu treffen und zu diskutieren.

Da kÄnnen Missverständnisse ausgerÄumt und von Dritten/AuÄYenstehenden betrachtet, vor allem aber das Thread-Thema besprochen werden.

Das macht Sinn, weil man hier offensichtlich aneinander vorbei schreibt und sich gegenseitig unnÄtig VorÄrfe macht, im persÄnlichen GesprÄch, mit Dritten als "Schiedsrichter", kann man den GegenÄber viell. besser verstehen (lernen). Das betrifft Leute, die sich einen Kopf um die Situation hier machen, also mÄglicherweise bzw schon angemerkt LÄsungen oder LÄsungsansÄtze fÄr das Problem haben, das den Thread ins Leben gerufen hat.

---

Grundsätzlich sollte über die Punkte

1. wenige Teilnehmer bei Events, Gründe, viell. Lösungen
2. "vorzeitige Aussteiger" aus Events, Gründe, viell. Lösungen

geredet, diskutiert, nicht nur missverständlich geschrieben werden.

Mir persönlich würde Sonntag, 24.04. um 10.00 Uhr passen.

P.S:  
jup, ich bin kein Admin und recht neu hier auf den BB, nehme mir dennoch heraus, diesen Vorschlag zu machen

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/23 06:52

Moin,  
also ich denke ihr beruhigt euch erst mal wieder.  
Schlaft mal eine Nacht und dann lest ihr noch mal durch was ihr hier zum Besten gegeben habt.  
Wenn ihr am Sonntag dann wieder runter gekommen seid und euch wie Erwachsene weiter unterhalten könnt mache ich das Ding hier wieder auf.

Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/23 07:00

jkens schrieb:

Lese ich da Sarkasmus heraus?

Lol wie kommst du denn darauf. Nie nich .... Ich lach mir seit Std. einen hier weg;) Glaubst du im Ernst hm oder ist es Fritz, dass das "unter meine Haut geht"? Lol da fehlt aber noch was. So ein bisschen Stunk in der Bude ist belebend :evil: wenn schon bei Rennen nix mehr los ist :whistle:

Insofern, Jens, bin ich och nicht oben.

Gleichmäßigkeit bringt mit Sicherheit Abwechslung in den Betrieb. Konstante Rundenzeiten am Anfang hinzulegen, denke ich, ist wichtiger als 1 schnelle Runde, die nicht reproduziert wird.

Schnelle Rundenzeiten kommen beim gleichmäßigen fahren schneller. Gleichmäßig bedeutet nicht das man sein FZG schiebt :-)

Und, eine Gleichmäßigkeit hat bislang keiner im Portfolio. Rennen ... aber hallo.. die kannst du an jeder Ecke fahren.

D.h. aber nicht, dass man das Problem mit einer Gleichmäßigkeit gelöst hat. Es kann genauso gut in die Hose gehen. Zumindest hat man es aber versucht.

Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.  
Ausscheidungsrennen; das Teilnehmerfeld entsprechend der gefahrenen Qualizeiten zusammenstellen (bedarf vorlaufzeit) oder umgedrehte Startaufstellung anwenden (soweit das technisch machbar)

---

Mir schon klar das es immer noch um Rennen geht. Wenn man die HÄ¼tte Rennbetrieb voll kriegen will, muss man es irgendwie anners schmackhaft machen. Vlteinfach mal einen Umweg gehen:-)

Vlg h1

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by [RS] Knatter - 2016/04/23 07:22

Moin Alex, wie kommst du darauf das du weisst wie sich "Erwachsene" unterhalten?

Nur weil es nicht in das eigene Custo paÄÝt? :-)  
Leute Leute :-)

Jeder Form der Bewertung !!! eines Postings - egal was da geschrieben wurde - ist deplaziert.  
Dazu gehÄ¼rt auch, wenn dargestellt wird der oder die benehmen sich nicht wie Erwachsene.

Jeder hat seine ureigenste Streitkultur und die gilt es erstmal zu akzeptieren. Das hat was mit Toleranz zu schaffen.

Wenn hier die schlimmsten Beleidigungen stehen wÄ¼rden, rufe ich nach einer Anstandsamme :-):-):-)

Und nun beruhige du dich selber lieber :-):-) wird alles nicht so heiÄÝ geessen wie es gekocht wird.

Vlg  
H1

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/23 15:31

Das ganze Gestichel ignorier ich jetzt einfach mal, ich hab mit meinen letzten AbsÄ¼tzen oben versucht das Ganze wieder in sachliche Bahnen zu lenken, mehr Aufwand betreib ich in Sachen Streitschlichtung da jetzt nicht mehr. (ich seh das Ä¼brigens noch nicht wirklich als Streit sondern eher als unterschiedliche Ansichten einer Sache)

Zu deinem Vorschlag mit Ausscheidungsrennen und Teilnehmerfeld gemÄ¼ÄÝ dem Quali aufteilen. Wie genau meinst du das?

Unter Ausscheidungsrennen versteh ich sowas wie, nach jeder Runde fliegt der letzte Fahrer. Das haben wir ja quasi schon freiwillig durch die Disconnecter, genau das will ich ja verhindern.

Starterfeld nach Qualizeiten teilen, meinst du damit, das man alle zusammen in einer Session die Quali fahren lÄ¼sst und dann auf verschiedene Server verteilt, die den ZeitenblÄ¼cken entsprechen? (z.B. Server 5 Platz 1-10, Server 6 Platz 11-20)

KÄ¼nnte man sicher mal probieren, aber ich fÄ¼nds schade, wenn man das Fahrerfeld dadurch zerreiÄÝt.

Aber wer weiÄÝ, vielleicht ist das ja wirklich der Weg, um alle Starter auch zum Durchhalten zu bewegen, wenn ein Sieg auch fÄ¼r uns langsamere Fahrer in Reichweite liegt.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/04/23 18:19

Moin,  
zufÄ¼llig im Netz gefunden:

Diskussionsregeln

50 (eigentlich selbstverstÄ¼ndliche) RatschlÄ¼ge fÄ¼r  
erkenntnisorientierte Internet-Diskussionen

---

01. Kläre und präzisiere – soweit möglich - die Frage, die beantwortet werden soll, bevor Du eine Diskussionsrunde eröffnest.

02. Erkläre, warum Dir die Beantwortung der Frage wichtig ist und zur Lösung welcher Probleme die Diskussion beitragen soll.

03. Behalte immer die Beantwortung der Ausgangsfrage im Auge und verliere Dich nicht in Nebenfragen.

04. Verzichte auf die Erörterung von Punkten, die nicht zur Sache gehören, auch wenn sie interessant sein mögen.

05. Konzentriere Dich auf die zentralen Punkte. Du musst nicht alles richtigstellen, was irgendjemand an Falschem eingebracht hat.

06. Unterscheide deutlich zwischen Beiträgen zur Sache und sonstigen Beiträgen (wie Zusammenfassungen des bisherigen Diskussionsverlaufs, Vorschlägen zum weiteren Vorgehen, Bemerkungen zum Verhalten von Diskussionsteilnehmern etc.)

07. Frage Dich bei jedem Beitrag selbstkritisch, ob Deine Argumente so formuliert sind, dass der Andere sie auch verstehen und nachvollziehen kann.

08. Wenn Du eine These mit sehr abstrakten Begriffen einbringst, veranschauliche das Gemeinte möglichst durch ein einfaches Beispiel.

09. Führe – falls nötig - Schlussfolgerungen in ihren einzelnen logischen Schritten aus, indem Du angibst, welche Sätze logisch aus welchen anderen Sätzen folgen.

10. Vermeide eine stark wertende und zugleich informationsarme Bildersprache. Die abfällige Beschreibung einer Position ist noch keine begründete Kritik daran.

11. Kläre und präzisiere - soweit im aktuellen Zusammenhang nötig - die für die Fragestellung zentralen Begriffe.

12. Vermeide den unfruchtbaren Streit um Wörter und deren Bedeutung.

13. Erläutere und definiere - falls gefordert - Begriffe, die Du eingebracht hast.

14. Erläutere in jedem Fall die Bedeutung jener Wörter, die Du nicht im üblichen Sinne verwendest.

15. Verlange nur dann die Erläuterung oder Definition eines Begriffes, wenn die Gefahr von Missverständnissen oder Fehlschlüssen besteht.

16. Kennzeichne nicht weiter begründete Prämissen

---

- falls nötig - als Setzungen, die bei Bedarf begründet werden können.

17. Behaupte nichts, ohne es - falls gefordert - begründen zu können.

18. Argumentiere nicht mit Prämissen, die Du nicht in Frage stellen lässt.

19. Verlange vom Andern nur dann eine Begründung für eine Behauptung, wenn Du an dieser Behauptung einen begründeten Zweifel hast.

20. Berufe Dich nicht auf Beweise, die Du nicht selber wiedergeben kannst. Der pauschale Verweis auf bestimmte Bücher oder Veröffentlichungen im Internet ist noch kein nachvollziehbares Argument.

21. Berufe Dich nicht auf Autoritäten, wenn Du deren Position nicht selber wiedergeben kannst.

22. Dass andere Deiner Meinung sind, mag Dir gefallen. Dies ist jedoch noch kein inhaltliches Argument zugunsten Deiner Meinung. Zitate sind keine Beweise.

23. Vermeide kurzatmige Argumente nach Art eines Schlagabtausches. Das Wenigste lässt sich in ein bis zwei Sätzen belegen oder widerlegen. Argumentiere immer in vollständigen Sätzen.

24. Vermeide lange Beiträge zu verschiedenen Punkten, weil dann letztlich kein Punkt gründlich erörtert werden kann.

25. Wenn Dein Beitrag mehrere Punkte enthält, bemühe Dich besonders um eine übersichtliche Gliederung.

26. Behandle jeden Punkt in einem eigenen Abschnitt und mach bei Beginn eines neuen Gedankens einen Absatz.

27. Wiederhole ein Argument nur dann, wenn jemand das Argument nicht verstanden oder übersehen hat.

28. Gib Deine Quelle an, wenn Du Tatsachen behauptest.

29. Mach bei Deinen Argumenten deutlich, welche These damit gestützt bzw. angegriffen werden soll. Dies ist vor allem dann sinnvoll, wenn Du etwas weiter ausholen willst.

30. Bevor Du irgendjemanden kritisierst, vergewissere Dich, ob Du ihn auch richtig verstanden hast. Formuliere im Zweifelsfall seine Position zur Probe mit Deinen eigenen Worten.

31. Falls Du nicht sicher bist, ob Du jemanden richtig verstanden hast, beginne Deine Kritik mit den Worten: "Wenn ich Dich richtig verstanden habe, so behauptest Du, dass ...".

32. Verzichte auf billige Erfolge, indem Du

---

Positionen niedermachst, die so niemand vertreten hat.

33. Beschränke Dich auf die Kritik an der Richtigkeit von Behauptungen und verzichte auf anderweitige Kritik wie: "... ist nicht neu", "... ist nicht wichtig", "... ist nicht interessant", "... ist gefährlich", "... ist banal", "... langweilt mich", "... ist überhaupt keine Philosophie" oder Ähnliches. Ausnahme: "Was Du sagst, hat mit der hier diskutierten Frage nichts zu tun".

34. Kritisiere Positionen und nicht Personen. Aus den Eigenschaften von Diskussionsteilnehmern kann logisch niemals die Wahrheit oder Falschheit der strittigen Behauptungen folgen. Mangelnde Schärfe der eigenen Argumente kann nicht durch Schärfe der persönlichen Angriffe ersetzt werden.

35. Prüfe Argumente unabhängig davon, wer sie eingebracht hat und mit welcher Absicht er dies getan haben mag.

36. Bedenke immer: Es geht um die besseren Argumente und nicht um den besseren Menschen.

37. Schreib statt: "Deine Behauptung, dass ..., ist unhaltbar" lieber: "Die Behauptung, dass â€¦, ist unhaltbar".

38. Sei Dir bewusst, dass aufgrund beschränkter Erkenntnismöglichkeiten am Ende einer Diskussion häufig mehrere Antworten rational vertretbar bleiben.

39. Zögere Deine Eitelkeit und versuche nicht, Deine Meinung um jeden Preis durchzusetzen. Durch ein Verhalten nach Art von Platzhirschen wird die richtige Beantwortung von Fragen nicht gerade gefördert.

40. Zeige Deine Bereitschaft, richtige Gegenargumente als solche anzuerkennen und eigene Irrtümer zu korrigieren.

41. Respektiere die Fragestellung und das Erkenntnisinteresse desjenigen, der die Diskussionsrunde ins Leben gerufen hat. Es hindert Dich niemand, die für Dich wichtigen Diskussionen in einer eigenen Runde zu führen.

42. Informiere Dich über den bisherigen Diskussionsverlauf, bevor Du in eine laufende Diskussion einsteigst. So kannst Du den Anderen lästige Wiederholungen ersparen.

43. Belaste die Diskussion nicht mit Beiträgen zu eher privaten Punkten, die nur einige Teilnehmer angehen.

44. Nutze die Anonymität des Internet nicht zu Verhaltensweisen, die Du vor Dir selber eigentlich nicht rechtfertigen kannst.

45. Behandle die Anderen so, wie Du von ihnen behandelt werden möchtest.

46. Leiste Deinen Beitrag zu gegenseitiger Freundlichkeit und Höflichkeit auch und gerade deshalb, weil es sich um ein Streitgespräch handelt. Höflichkeit muss kein Hindernis für scharfe Gegenargumente sein.

47. Erkläre die Diskussion von Deiner Seite aus für beendet, wenn Du feststellst, dass es dem Andern gar nicht um die richtige Beantwortung der gestellten Frage geht und/oder dass er sich nicht um Argumente bemüht, die auch von Dir verstanden und nachvollzogen werden können. Belege das von Dir missbilligte Verhalten in jedem Fall durch konkrete Beispiele.

48. Erkläre die Diskussion für beendet, wenn Dir die erforderliche Einsichtsfähigkeit abgesprochen wird.

Hierzu gehören Äußerungen wie:

- "Dir fehlt offenbar die nötige Intelligenz, um zu verstehen, was ich sage."
- "Aufgrund Deiner Herkunft und Erziehung kannst Du ja nichts anderes glauben als das, was Dir eingetrichtert wurde."
- "Du kannst meine Argumente nicht akzeptieren, weil das gegen Deine Interessen gehen würde."
- "Du kannst gar nicht mitreden, weil Du selber eine solche Erfahrung noch nie gemacht hast."

49. Erkläre die Diskussion für beendet, wenn mit - manchmal auch versteckten - Drohungen oder Einschüchterungen gearbeitet wird. Verdeutliche dies jeweils anhand der betreffenden Äußerungen.

50. Beende eine Diskussion, wenn keine neuen Argumente mehr eingebracht werden. Halte das Ergebnis fest - auch wenn es mager ist.

...davon kann ich hier nichts erkennen.

Und nein, Heinz, es hat mit meinem Gusto überhaupt gar nichts zu tun.

Alex

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BioForce - 2016/04/23 18:32

Schade um den Thread. Hab das Abo mal wieder abbestellt. Zuviel OT.

---

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by BadDan - 2016/04/24 14:28

Jepp, wirklich schade.

Ich nehme aus den Postings aber mal folgendes mit:

1. Ein noch näher zu definierendes, erweitertes Punktesystem wird nicht generell abgelehnt, aber wird auch nicht

---

zwingend als Ziel führend betrachtet, um die Leute zum Durchhalten zu motivieren.

2. Die Eventpalette sollte erweitert werden, um auch Leuten Events schmackhaft zu machen, die in Rennen weniger motiviert sind. -> Gleichmäßigkeitsprüfungen

Gerne hierzu noch weitere Ideen, was man mal ausprobieren sollte.

3. Events testhalber in (ich nenn es jetzt mal platt ausgedrückt) Talentgruppen aufteilen.

4. Fahrschule für Einsteiger, um direkt auf der Strecke Tipps zu geben.

Wie die Ausscheidungsrennen gemeint waren, hab ich ja leider noch nicht erläutert bekommen.

=====

## Aw: Experimentelles Punktesystem

Posted by DFAlex - 2016/05/20 02:18

---

Moin,

ich komme nicht darum....es liegt mir schon eine Zeit im Magen...

Nur damit das nicht in den falschen Hals gerät: Knatter, Heinz, hat seine Account auf der MBB auf seinen ausdrücklichen Wunsch löschen lassen.

Nicht das hier der Eindruck entsteht, wer unangenehme Fragen stellt oder Meinungen vertritt wird gelöscht....

Sorry ich weiß ist schon eine Zeit her, aber ich musste das mal los werden....

VLG

Alex

=====