



REGELWERK

VERSION 1.0

Index

A. GENERELLE INFORMATIONEN.....	4
§1 Einleitung.....	4
Werde virtueller AVIA racing Pilot	4
Nimm am kostenlosen Onlinewettbewerb in RaceRoom teil	4
Qualifiziere Dich für das Finale am Nürburgring	4
Sichere Dir Preise im Gesamtwert von über 6.000 €	4
§2 Glossary	4
§3 Rennkommission	4
§4 Generelle Regeln	4
4.1 Lesen und Verstehen der Regeln.....	4
4.2 Generelle Verhaltensregeln.....	4
4.3 Cheating und Nutzen externer Software.....	4
4.4 Accounts	5
4.5 Entscheidungen der Rennkommission	5
§5 Organisator.....	5
§6 Einverständniserklärung.....	5
§7 Datenschutz.....	5
§8 Vorläufiges Ende des Wettbewerbs	6
§9 Änderungen	6
§10 Rechtshinweis.....	6
B. SPORTLICHES REGELWERK DES ONLINE-QUALIFIERS.....	7
§11 Kalender der Onlinemeisterschaft	7
§12 Zulassung.....	7
§13 Teilnahme.....	7
13.1 Startgebühren.....	7
13.2 Qualifying für die Multiplayer-Rennen.....	7
13.3 Team und Community	8
§14 Multiplayer-Meisterschaft.....	8
14.1 Meisterschaftsformat.....	8
14.2 Rennformat "Rookie Klasse"	8
14.3 Rennformat "Profi Klasse"	8
14.4 Servereinstellungen.....	8
14.5 Serverinformationen	9
14.6 Betreten und Verlassen des Servers.....	9
14.7 Punktesystem und Meisterschaftstabelle	9
§15 Benehmen auf der Strecke	10
15.1 Generelles sportliches Verhalten	10
15.2 Wichtige Grundlagen.....	10

15.3 Startphase.....	10
15.4 Überholen und Verteidigen.....	10
15.5 Streckenbegrenzungen.....	11
15.6 Rennlinie.....	11
15.7 Qualifying.....	11
15.8 Überrunden.....	11
15.9 Vorzeitiges Beenden von Rennen.....	11
15.10 Verbindung.....	12
15.11 In-Game Chat.....	12
§16 Flaggensignale und ihre Bedeutung.....	12
16.1 Gelbe Flagge.....	12
16.2 Blaue Flagge.....	12
16.3 Schwarz-weiß diagonale Flagge.....	12
16.4 Schwarze Flagge.....	12
§17 Incidents und Strafen.....	13
17.1 Definition von Incidents.....	13
17.2 Anzeigen von Incidents.....	13
17.3 Strafen.....	14
§18 Andere Regeln.....	15
§19 Preise in der Onlinemeisterschaft.....	15
19.1 Preise in jedem Onlinerennen.....	15
19.2 Preise für die Multiplayer-Gesamtwertung / Einladung zum Finale.....	16
§20 Live-Übertragungen.....	16
C. SPORTLICHES REGELWERK DES FINALES.....	16
§21 Finalevent.....	16
21.1 Generelle Informationen.....	16
21.2 Anreise und Unterkunft.....	16
21.3 Rennformat Finale.....	17
21.4 Preise beim Finale.....	17
21.5 Eventspezifische Regeln.....	17

A. GENERELLE INFORMATIONEN

§1 Einleitung

Werde virtueller AVIA racing Pilot
Nimm am kostenlosen Onlinewettbewerb in RaceRoom teil
Qualifiziere Dich für das Finale am Nürburgring
Sichere Dir Preise im Gesamtwert von über 6.000 €

§2 Glossary

- Fahrer: Teilnehmer des Wettbewerbs
- Server: Ort, auf dem im Spiel die Rennen ausgetragen werden
- Rennkommission: Personen, die den Wettbewerb organisieren

§3 Rennkommission

Robert Wiesenmüller
Georg Ortner
Michael Bell

Die „RaceRoom“ und „Sector3“ accounts im Forum forum.sector3studios.com werden auch zur Rennkommission gezählt.
Die Rennkommission kann via E-Mail kontaktiert werden unter competition@raceroom.com

§4 Generelle Regeln

4.1 Lesen und Verstehen der Regeln

Jeder Fahrer, der bei einem Event der AVIA eRacing Competition teilnimmt, stimmt zu, die Regeln verstanden zu haben und den Regeln zu folgen. Wenn man die Regeln nicht versteht, ist es keine Entschuldigung. Mit der Teilnahme ist man an die Regeln gebunden.
Falls es Fragen gibt, kontaktiere bitte die Rennkommission via E-Mail.

4.2 Generelle Verhaltensregeln

Jeder Fahrer, der an einem Event der AVIA eRacing Competition teilnimmt, muss immer gutes Benehmen zeigen. Diskriminierende oder angreifende Handlungen, Äußerungen oder Inhalte sind verboten und können zum permanenten Ausschluss von RaceRoom Events führen.

4.3 Cheating und Nutzen externer Software

Es ist nicht erlaubt, externe Programme oder Daten zu nutzen, die die Funktionen der Simulation ändern, um einen Wettbewerbsvorteil zu erzielen. Fahrer, die dabei erwischt werden, werden von allen Teilen der AVIA eRacing Competition ausgeschlossen.

In Fällen, bei denen die Nutzung der Software nicht direkt durch Dateien nachgewiesen werden kann, aber es durch Videobeweis eindeutig ist, dass das Fahrverhalten nicht mit normalen Spielfunktionen erreicht werden kann, ist auch eine Sperre durch Videobeweis zulässig.

4.4 Accounts

Du musst deinen echten Namen im RaceRoom Ingame Account eintragen, um teilzunehmen. Falsche Namen, oder Namen, die mit Clantags versehen sind, sind nicht zulässig.

Mehrere Accounts oder die absichtliche Erstellung von neuen, niedriger gerankten Accounts sind nicht zulässig und führen zu einem permanenten Ausschluss von der AVIA eRacing Competition.

Wiederholte Erstellung von doppelten Accounts oder das Umgehen von Sperren durch neue Accounts führt zu einem permanenten Ausschluss von RaceRoom.

4.5 Entscheidungen der Rennkommission

Die Entscheidungen, die von der Rennkommission getroffen werden, sind bindend. Falls eine Situation nicht von den Regeln erfasst wird, trifft die Rennkommission die finale Entscheidung. Alle Aussagen der Rennkommission im Forum, bei Events, im Textchat oder im Voicechat sind ebenfalls verbindlich und müssen von den Fahrern akzeptiert werden.

§5 Organisator

RaceRoom Entertainment GmbH
Aspachweg 14
74427 Fichtenberg
Germany

§6 Einverständniserklärung

Die Teilnehmer stimmen zu, dass ihre Namen in den Livestreams und Pressemitteilungen erscheinen, die von RaceRoom und AVIA erstellt werden.

Die Teilnehmer stimmen zu, dass RaceRoom Fotos und Filmaufnahmen (z.B. Onlinestreams) erstellen und ausstrahlen kann, auf denen die Teilnehmer erkennbar sind, ebenso wie Aussagen, Interviews oder ähnliche Aufnahmen. RaceRoom steht das Recht zu, diese Aufnahmen zu nutzen.

§7 Datenschutz

Alle persönlichen Daten werden im Rahmen der gesetzlichen Datenschutzregeln in Deutschland gesammelt und verwertet. Lediglich die persönlichen Daten, die benötigt werden, um den Wettbewerb durchzuführen und die Preise zu überreichen, werden von RaceRoom gesammelt und an die Partner weitergegeben. Alle Angestellten und Partner von RaceRoom werden von RaceRoom dazu angehalten, den Datenschutz einzuhalten. Daten werden nur dann an staatliche Einrichtungen weitergeleitet, wenn dies den gesetzlichen Grundlagen entspricht. Jeder Teilnehmer stimmt diesen Richtlinien zu. Nach Abschluss des Wettbewerbs werden die Daten gelöscht.

§8 Vorläufiges Ende des Wettbewerbs

RaceRoom hat das Recht, den Onlinewettbewerb vorzeitig zu beenden. Es können keine Forderungen aus einem vorzeitigen Ende entstehen.

RaceRoom hat das Recht, einen oder mehrere Teilnehmer aus dem Wettbewerb auszuschließen, falls es Manipulationen oder versuchte oder vermutete Manipulationen gibt.

§9 Änderungen

RaceRoom behält sich vor, diese Regelungen jeder Zeit zu ändern, mit Auswirkungen für die Zukunft. Die Teilnehmer werden darüber zum entsprechenden Zeitpunkt informiert.

§10 Rechtshinweis

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Der Gerichtsstand ist im Streitfall der Sitz von RaceRoom Entertainment GmbH. Sollten vorgenannte Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder eine Lücke aufweisen, bleiben die anderen Bestimmungen davon unberührt. Unwirksame oder lückenhafte Bestimmungen werden mit einem wirksamen Inhalt aufrechterhalten, der dem unwirksamen Inhalt seinem Sinn auch am Nächsten kommt.

Mit der Teilnahme akzeptiert der Nutzer automatisch die Teilnahmebedingungen.

B. SPORTLICHES REGELWERK DES ONLINE-QUALIFIERS

§11 Kalender der Onlinemeisterschaft

Strecke:	Start Leaderboard:	Ende Leaderboard:	Multiplayer Rennen live:	Ingamezeit:
Hockenheim GP	14.12.2018 15:00 CET	04.01.2019 15:00 CET	11.01.2019 20:00 CET	Noon
Zandvoort GP	04.01.2019 15:00 CET	25.01.2019 15:00 CET	01.02.2019 20:00 CET	Noon
Spa-Francorchamps GP	25.01.2019 15:00 CET	15.02.2019 15:00 CET	22.02.2019 20:00 CET	Noon
Monza GP	15.02.2019 15:00 CET	08.03.2019 15:00 CET	15.03.2019 20:00 CET	Noon

§12 Zulassung

Die Rennkommission hat das Recht, Teilnehmer ohne Angabe von Gründen auszuschließen. Um mit der Rennkommission Kontakt aufzunehmen, musst Du die E-Mail Adresse verwenden, mit der Dein RaceRoom Account verknüpft ist. Falls du mit den Bedingungen des Regelwerkes einverstanden bist und es keinen Bann gegen Dich gibt, darfst Du an der Meisterschaft teilnehmen.

§13 Teilnahme

13.1 Startgebühren

Es gibt keine Startgebühren. Du musst keine Spielinhalte besitzen. RaceRoom wird Dir das Auto und die Strecke temporär freischalten, falls Du dich für ein Rennen qualifizierst.

13.2 Qualifying für die Multiplayer-Rennen

Die Qualifyings sind über folgenden Link abrufbar: <http://game.raceroom.com/championships/22>
Jedes Rennen hat einen eigenen Qualifier. Man kann sich für jedes Rennen neu qualifizieren.

Zur Deadline für die Qualifikation jedes Leaderboards werden die **besten 32 Fahrer mit einer „A“ Lizenz per E-Mail eingeladen**, um am Multiplayerrennen der „Profi-Klasse“ teilzunehmen. Die **besten 32 Fahrer mit einer „B“, „C“, „D“ Lizenz oder ohne Lizenz werden zusammengefasst, und per E-Mail eingeladen**, um am Multiplayerrennen der „Rookie-Klasse“ teilzunehmen. Die Fahrer müssen ihre Teilnahme per E-Mail bis Montag vor dem Rennen, 12:00 mittags CET bestätigen. Falls diese Bestätigung nicht innerhalb der Deadline gegeben wird, kann der Fahrer vom nächsten Fahrer aus dem Qualifier ersetzt werden. Es ist der Rennkommission überlassen, ob ein Ersatz zugelassen wird.

Falls Du nicht teilnehmen kannst, bitte sage uns Bescheid. Dann laden wir direkt den nächsten Fahrer ein. Absagen haben keine negativen Konsequenzen.

Sobald das Starterfeld finalisiert ist, erhalten die Fahrer eine Gridmail via E-Mail vor dem Rennen. Dort können sie sehen, auf welchem Server sie fahren.

Sobald Du Deine Präsenz bestätigt hast, erwarten wir, dass Du auch beim Rennen antrittst. Falls Du ein Event verpasst, für das Du Dich bereits bestätigt hast, erhältst Du eine Warnung. Beim zweiten Mal wirst du von der Meisterschaft ausgeschlossen.
Abwesenheitsreports nach Ende der Bestätigungsfrist sind nicht zulässig.

13.3 Team und Community

Du kannst im RaceRoom Fahrerprofil ein Team oder eine Community angeben, die Du im Wettbewerb repräsentierst. Es gibt keine Teamwertung, allerdings werden die Namen bei den Streams und in Grafiken und Artikeln verwendet. Es ist nicht verpflichtend, ein Team anzugeben. Jegliche angreifende oder diskriminierende Teamnamen sind nicht zulässig.

§14 Multiplayer-Meisterschaft

14.1 Meisterschaftsformat

Die Multiplayermeisterschaft ist ausschlaggebend für die Einladungen zum Finale. Die Teilnahme ist nur auf Einladung möglich, wenn man sich zuvor auf dem entsprechenden Leaderboard qualifiziert hat.

Punktstände werden automatisch geupdatet und sind hier zu finden:

<http://game.raceroom.com/championships/22#standings>

Informationen, Nachrichten und Strafen sind hier zu finden:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

14.2 Rennformat "Rookie Klasse"

19:30 CET	Freies Training	35 Minuten	
20:00 CET	Streambeginn		
20:05 CET	Qualifying	10 Minuten	Offene Sitzung
20:15 CET	Rennen	30 Minuten	Stehender Start

14.3 Rennformat "Profi Klasse"

19:30 CET	Freies Training	80 Minuten	
20:50 CET	Qualifying	10 Minuten	Offene Sitzung
21:00 CET	Rennen	30 Minuten	Stehender Start

14.4 Servereinstellungen

Schwierigkeit: GetReal, Fahrhilfen optional zuschaltbar mit Zusatzgewicht

Spritverbrauch: Normal

Reifenabnutzung: Normal

Mechanischer Schaden: An
Visueller Schaden: Realistisch
Qualifying: Unbegrenzte Runden, offene Sitzung
Einführungsrunde: Nein
Start: stehend
Fixe Setups: Nein (beim Finalevent: Ja)
Flaggenregeln: Nur visuell
Streckenbegrenzungsregeln: Slowdown
Pflichtboxenstopp: Nein (beim Finalevent: Ja)
Automatische Kupplung: Erlaubt
Automatische Gangschaltung: Erlaubt
Spielzeit: Siehe Kalender
Wetter: normal

14.5 Serverinformationen

Serverinformationen und Passwörter werden per E-Mail verschickt.

14.6 Betreten und Verlassen des Servers

Das Betreten des Servers hat im Freien Training zu erfolgen.

Das Verlassen des Servers, bevor die Sitzung umspringt, ist nicht zulässig. Wenn deswegen Dein Name in den Resultaten fehlt, ist es Dein persönliches Problem und du erzielst keine Punkte.

Es wird empfohlen, die Resultatsdateien zu speichern, und einen Screenshot von den Rennresultaten im Spiel zu machen, falls es zu Unstimmigkeiten kommt.

14.7 Punktesystem und Meisterschaftstabelle

Die erzielten Punkte werden addiert, um eine Meisterschaftstabelle zu berechnen. Es gibt zwei separate Punktwertungen: Fahrer der „Profi-Klasse“ und Fahrer der „Rookie-Klasse“ haben jeweils eine eigene Tabelle.

Position	Punkte
1	50
2	40
3	34
4	29
5	26
6	24
7	22
8	20
9	18
10	16
11	14
12	13
13	12
14	11
15	10

16	9
17	8
18	7
19	6
20	5
21	4
22	3
23	2
24	1

Die Punktestände können hier abgerufen werden:

<http://game.raceroom.com/championships/22#standings>

Falls es zu einem Punktgleichstand kommt, sind ausschlaggebend:

- Anzahl der Siege im Multiplayer
- Anzahl der 2. Plätze, dann 3. Plätze, 4. Plätze und so weiter
- Anzahl der Straf-Strikes (weniger = besser)
- Leaderboardzeit in der letzten Runde.

§15 Benehmen auf der Strecke

15.1 Generelles sportliches Verhalten

Dies ist ein Simracing-Wettbewerb und Fahrer müssen den Sport, den Wettbewerb und die anderen Teilnehmer respektieren. Fahrer müssen immer darauf hinarbeiten, das für sie beste Resultat zu erzielen, während sie sich an die Regeln halten und fair miteinander umgehen.

15.2 Wichtige Grundlagen

Zunächst gehe sicher, dass Du immer die Kontrolle über Dein Fahrzeug hast. Dies ist die wichtigste Regel. Unfähigkeit, ein Fahrzeug zu führen, ist keine Entschuldigung, falls Du einen Unfall verursachst.

Denke zudem daran, dass Du Teil eines offiziellen Wettbewerbs bist und mit Deinem echten Namen antrittst. Du möchtest Dich nicht zum Deppen machen, oder?

15.3 Startphase

In der Startphase musst Du besonders vorsichtig sein. Es ist sehr leicht, einen Unfall zu verursachen, der viele Fahrer betrifft. Unfälle in der Startphase können härter bestraft werden.

15.4 Überholen und Verteidigen

Überholen ist ein elementarer Bestandteil des Rennsports. Alle Fahrer, die an einem Überholvorgang beteiligt sind, müssen Respekt zeigen und vorsichtig miteinander umgehen. Dränge kein Fahrzeug von der Strecke, dadurch, dass du zu wenig Platz lässt. Ändere nicht deine Linie in der Bremszone. Falls das angreifende Fahrzeug neben Dir in der Kurve ist, musst Du deine Linie anpassen, um Kontakt zu vermeiden. Ein Fahrzeug zu blockieren, welches bereits neben dir ist (mindestens die Nase des

Autos neben deinen Hinterreifen) ist nicht zulässig. Wenn Du aus einer Kurve hinausfährst und du ein Auto außen neben dir hast, musst du genug Platz lassen, damit es nicht die Strecke verlassen muss. Exzessives Divebomben (Überholversuche aus weiter Entfernung mit spätem Bremsen) ist nicht erlaubt.

15.5 Streckenbegrenzungen

Die Streckenbegrenzungen werden vom Spiel selbst festgelegt. Generell gelten folgende Anhaltspunkte: 2 Räder immer auf der Strecke, die Kerbs zählen als Strecke. Streckenspezifische Abweichungen werden in der Gridmail erläutert. Falls Du die Streckenbegrenzungen überschreitest, siehst Du eine schwarz-weiße Flagge auf deinem Bildschirm mit einem Timer. Du musst verlangsamen, um die Zeit zurückzugeben. Es reicht dabei nicht, einfach vom Gas zu gehen. Wenn Du so eine Zeitstrafe (Slowdown) erhalten hast, musst Du von der Ideallinie herunterfahren und an einer sicheren Stelle, ohne andere Fahrer zu blockieren, die Strafe absolvieren. Wenn Du andere Fahrer blockierst, kannst Du eine Strafe erhalten. Falls Du in 60 Sekunden nicht die Strafe absolvierst, bekommst du eine Durchfahrtsstrafe. Wenn du bei Rennende eine nicht abgessene Slowdown-Strafe hast, bekommst du 90 Sekunden Strafzeit addiert.

Wenn Du komplette Kurven oder Sektoren auslässt, und das Spiel dies nicht erkennt, kann auch durch die Rennkommission eine Strafe ausgesprochen werden.

15.6 Rennlinie

In Bezug auf die Rennlinie dürfen Fahrer ihre Position verteidigen, in dem sie einmal ihre Linie ändern. Exzessives Linienwechseln und Blockieren ist nicht erlaubt. Falls Du neben der Strecke warst und wieder darauf zurückfährst, musst Du extrem vorsichtig sein und darfst nicht gegen die Fahrzeuge verteidigen, die mit höherer Geschwindigkeit auf der Strecke unterwegs sind.

15.7 Qualifying

Im Qualifying ist es Deine eigene Verantwortung, einen freien Platz auf der Strecke zu finden, um eine gezeitete Runde zu absolvieren. Ein Fahrzeug auf einer gezeiteten Runde muss kein Fahrzeug vorbeilassen. Wenn Du jedoch auf dem Weg aus oder in die Boxengasse bist, musst du andere Fahrzeuge vorbeilassen, ohne sie zu blockieren. Falls Du auf ein ein langsames Auto aufholst, darfst Du die Scheinwerfer benutzen, um den Fahrer vor Dir darauf aufmerksam zu machen. Es ist erlaubt, mit Escape an die Boxengasse zurückzukehren.

15.8 Überrunden

Wenn Du überrundet wirst, musst du vorhersehbar fahren und deine Linie halten. Exzessive Manöver wie hartes Abbremsen oder abruptes Ändern der Linie enden häufig in Missverständnissen. Die Fahrer müssen immer auf ihre Umgebung achten und dürfen nicht mit einem Fahrzeug kämpfen, welches sie überrunden möchte. Blaue Flaggen werden im Spiel angezeigt. Das Ignorieren von blauen Flaggen kann bestraft werden.

15.9 Vorzeitiges Beenden von Rennen

Du darfst während des Rennens Escape drücken. Damit beendest Du Dein Rennen.

15.10 Verbindung

Es ist Deine Verantwortung, sicherzustellen, dass Du eine stabile Internetverbindung hast. Einen Vorteil durch eine schlechte Verbindung zu erzielen ist nicht zulässig. Unfälle, die durch Lag verursacht werden, sind die Schuld des Fahrers mit der schlechten Verbindung. Fahrer, die wiederholt mit einer schlechten Verbindung auffallen, können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

15.11 In-Game Chat

Das Benutzen des Ingame-Chats während des Qualifyings und Rennens ist nicht erlaubt.

§16 Flaggensignale und ihre Bedeutung

16.1 Gelbe Flagge

Eine gelbe Flagge zeigt Gefahr oder einen Unfall an. Bitte sei besonders vorsichtig, wenn Du eine gelbe Flagge siehst.

16.2 Blaue Flagge

Eine blaue Flagge zeigt, dass ein schnelleres Fahrzeug hinter Dir ist, und wird vor allem dann gezeigt, wenn du im Qualifying aus der Boxengasse kommst, oder im Rennen überundet wirst. Lasse den Fahrer sicher vorbei. Das Ignorieren der blauen Flagge führt zu einer Strafe.

16.3 Schwarz-weiß diagonale Flagge

Eine schwarz-weiß diagonale Flagge signalisiert, dass Du die Strecke verlassen hast. Du musst verlangsamen, um die Zeit zurückzugeben, die Du durch das Verlassen der Strecke gewonnen hast.

16.4 Schwarze Flagge

Eine schwarze Flagge zeigt eine Disqualifikation an.

§17 Incidents und Strafen

17.1 Definition von Incidents

"Incident" bezeichnet einen Vorfall, oder eine Reihe von Vorfällen, die von einem Fahrer ausgelöst wurde, welche den Rennkommissaren angezeigt wurde. Incidents können bestehen aus (kein Anspruch auf Vollständigkeit):

- Verursachen einer Kollision, wodurch ein Fahrer benachteiligt wird
- Drängen eines Fahrers von der Strecke
- Regelwidriges Unterbinden eines legalen Überholmanövers
- Regelwidriges Behindern von Fahrern während des Überholens
- Gefährliches Fahren
- Benutzung des Ingame-Chats während Qualifying oder Rennen
- Fehlender Respekt, Beleidigungen oder schlechtes Benehmen gegenüber anderen Fahrern, Rennkommissaren oder Zuschauern
- Überschreiten der Streckenbegrenzung
- Gefährliches Zurückfahren auf die Strecke

17.2 Anzeigen von Incidents

17.2.1 Reportprozedur

Wenn Du der Meinung bist, dass ein anderer Fahrer Dein Rennen beeinflusst hat, kannst Du ihn bei den Rennkommissaren anzeigen, mit einer E-Mail an competition@raceroom.com . Der Report muss nach dem folgenden Muster geschrieben werden:

Dein Name:

Beschuldigter Fahrer:

Event und Rennen:

Runde und Kurve:

Kurze Beschreibung des Incidents:

Separate Incidents müssen mit separaten Reports abgehandelt werden. Du musst kein Video des Incidents mitschicken. Videos werden ignoriert. Falls Du nicht weißt, auf welcher Runde der Zwischenfall aufgetreten ist, kannst Du ein Overlay in der Wiederholungssektion von RaceRoom öffnen. Um dies zu tun, musst Du eine Taste für „Cycle Replay HUD Elements“ belegen und dann die Taste drücken, wenn Du die Wiederholung des Rennens geladen hast.

Die Rennkommissare werden sich keine Szene anschauen, wenn es keinen Report gibt, mit Ausnahme von extremen Formen des Fehlverhaltens.

17.2.2 Regeln für Reports

Du darfst nur Zwischenfälle anzeigen, die Dein Rennen beeinflussen. Außerdem müssen Incident Reports von dir selbst eingereicht werden, von der E-Mail Adresse, mit der du bei RaceRoom registriert bist. Das Reporten von Zwischenfällen deiner Teamkollegen oder Zwischenfällen, die dein Rennen oder Resultat gar nicht beeinflussen, ist nicht zulässig und solche Reports werden ignoriert. Stelle sicher, dass Du Wiederholungen in Deinem Spiel aktiviert hast. Du musst Deine Wiederholungsdatei nicht mitschicken, außer, wenn du explizit von den Rennkommissaren dazu aufgefordert wirst.

17.2.3 Deadline für Reports

Reports müssen zwischen Samstag, 00:01 CET und Sonntag, 23:59 CET eingeschickt werden. Bitte beachte, dass es eine Cooldown-Phase direkt nach dem Rennen gibt. Reports, die früher oder später eingeschickt werden, werden ignoriert.

17.2.4 Einspruch gegen Entscheidungen der Rennkommission

Es ist nicht möglich, Einspruch gegen Entscheidungen der Rennkommission einzulegen.

17.2.5 Umgang mit respektlosen Reports

Reports, die diskriminierende oder respektlose Kommentare gegenüber der Rennkommission oder anderen Fahrern beinhalten, werden ignoriert, und derjenige, der solche Reports verfasst, kann von weiteren Events der AVIA eRacing Competition oder von RaceRoom generell ausgeschlossen werden.

17.2.6 Falsche Reports

Falls ein Fahrer wiederholt Incidents anzeigt, die gar nicht wirklich geschehen sind, erhält er selbst eine Strafe.

17.3 Strafen

17.3.1 Einleitung Strafen

In dieser Meisterschaft gibt es Zeitstrafen.
Zusätzlich gibt es Straf-Strikes für unfaires Fahren.

17.3.2 Strafkatalog

Eine normale Strafe beträgt 10 Sekunden + 1 Strike.

In Fällen, bei denen kein Fahrer benachteiligt wird, aber der beschuldigte Fahrer dennoch die Regeln gebrochen hat, wie zum Beispiel unvorsichtiges Fahren, Kontakt ohne Positions- und Zeitverlust, Streckenbegrenzungsüberschreitungen ohne Zeitgewinn oder unabsichtlicher Kontakt mit sehr geringem Zeitverlust, kann die Strafe zu einer Warnung herabgesetzt werden. Dann wird kein Straf-Strike verteilt.

In Fällen, bei denen der Schuldige direkt vor dem benachteiligten Fahrer ins Ziel kommt, können einfach die Positionen getauscht werden.

In Fällen, bei denen beispielsweise eine große Gruppe an Fahrern durch Kontakt betroffen wird, sehr unvorsichtig gefahren wird, es wiederholte Verstöße gegen die Streckenbegrenzungen gibt um einen Vorteil zu erzielen, kann die Zeitstrafe verdoppelt werden und es können 2 Strikes verteilt werden.

In ernstesten Fällen, beispielsweise bei extrem unvorsichtiger Fahrweise oder permanenten Verstößen gegen die Streckenbedingungen kann die Zeitstrafe verfünffacht werden und 4 Strikes vergeben werden.

Extreme Fälle wie beispielsweise Cheating oder absichtliches Abschießen eines anderen Fahrers führen zu einer Disqualifikation, einem Ausschluss aus allen Events der AVIA eRacing Competition und 6 Strikes. Die vorherigen Punkte, die in der Meisterschaft erzielt wurden, werden auf 0 zurückgesetzt (Fahrer rücken nicht in den individuellen Rennen nach).

Wiederholungstäter müssen mit härteren Bestrafungen rechnen.

Dieser Strafenkatalog ist nicht vollständig. Falls Du eine neue Art findest, die Regeln zu brechen, wirst Du trotzdem bestraft. Außerdem können die Rennkommissare die Strafen je nach den Umständen auslegen.

17.3.3 Lizenzpunktsystem

Wenn Du 4 Straf-Strikes erzielst, wirst Du vom nächsten Multiplayerrennen ausgeschlossen. Du kannst Dich auf dem Leaderboard qualifizieren, aber du erhältst schlicht keine Einladung für das Rennen.

Wenn Du 6 Straf-Strikes erzielst, wirst Du vom Rest der Meisterschaft ausgeschlossen, inklusive des letzten Rennens.

Straf-Strikes können nicht gestrichen oder gelöscht werden.

17.3.4 Bekanntgabe der Strafen

Die Strafen werden mit Beschreibungen hier veröffentlicht:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

§18 Andere Regeln

Wie in 4.3 beschrieben ist die Nutzung externer Software, die Spielfunktionen ändern, nicht erlaubt.

Bestimmte Programme sind jedoch, wenn sie für den Zweck, für den sie geschaffen worden sind, eingesetzt werden, zulässig.

Dazu zählen:

- Crewchief
- Lenkradsoftware wie Logitech Profiler
- Dashboard-Apps
- Setup- oder Telemetrietools wie Motec oder Justrace

Falls Du unsicher über ein Programm bist, kannst Du die Rennkommission fragen.

§19 Preise in der Onlinemeisterschaft

19.1 Preise in jedem Onlinerennen

Preise werden **in jedem individuellen Onlinerennen verteilt**.

Das Resultat nach der Bekanntgabe der Strafen ist ausschlaggebend.

Position	“Rookie-Klasse” Rennen	“Profi-Klasse” Rennen
1	Amazon-Gutschein 200 €	Amazon-Gutschein 200 €
2	Amazon-Gutschein 150 €	Amazon-Gutschein 150 €
3	Amazon-Gutschein 100 €	Amazon-Gutschein 100 €

Diese Preise werden von AVIA gestellt. RaceRoom leitet dazu die E-Mail Adresse der Gewinner weiter.

19.2 Preise für die Multiplayer-Gesamtwertung / Einladung zum Finale

Die Multiplayer-Meisterschaft (§14) ist ausschlaggebend für die Einladung zum Finale.

Position	“Rookie-Klasse” Gesamtwertung	“Profi-Klasse” Gesamtwertung
1-20	Einladung zum Finale am Nürburgring Eine Übernachtung im Lindner Hotel (13.- 14. April) Startberechtigung für das Finalrennen im RaceRoom Café	Einladung zum Finale am Nürburgring Eine Übernachtung im Lindner Hotel (13.- 14. April) Startberechtigung für das Finalrennen im RaceRoom Café

Des Weiteren erhalten die Fahrer eine VIP Erfahrung für das VLN Rennen am 13. April. Um diesen Preis wahrzunehmen, sollte die Ankunft am Nürburgring am 13. April früh erfolgen.

Du erhältst eine E-Mail mit der Information, dass Du qualifiziert bist. Um den Preis in Anspruch zu nehmen, musst Du deine Teilnahme per E-Mail bis zum 15. März, 10:00 CET bestätigen. Falls Du nicht teilnehmen kannst, rückt der nächste Fahrer nach.

Falls Du deine Teilnahme bestätigst, aber dann nicht auftauchst, ohne uns Bescheid zu geben, erhältst Du eine dreimonatige Sperre von allen RaceRoom Competitions.

Die Reisekosten müssen vom Spieler getragen werden, und die Anreise und Abreise muss vom Spieler organisiert werden.

§20 Live-Übertragungen

Die Multiplayerrennen der Onlinemeisterschaft werden live mit deutschem Kommentar auf der YouTube-Seite von RaceRoom und der Facebook-Seite von AVIA Racing übertragen, mit deutschem Kommentator.

C. SPORTLICHES REGELWERK DES FINALES

§21 Finalevent

21.1 Generelle Informationen

Das Finalevent wird am 14. April im RaceRoom Café abgehalten. Alle Fahrer treten auf gleichen RaceRoom Simulatoren mit Logitech Lenkrädern an.

21.2 Anreise und Unterkunft

Alle Finalisten erhalten ein kostenloses Zimmer im 4 Sterne Lindner Congress Hotel Nürburgring für die Nacht vom 13. auf den 14. April.

Die Reisekosten müssen vom Teilnehmer bezahlt werden.

Die exakten Daten der Ankunft stehen noch nicht fest und werden nachgereicht.

21.3 Rennformat Finale

Beim Finale gibt es 2 Rennen. Ein Rennen ist für die 20 Finalisten der “Rookie-Klasse”, das andere Rennen ist für die 20 Finalisten der “Profi-Klasse”.

Die Rennen jeder Klasse sind jeweils 90 Minuten lang, mit einem Pflichtboxenstopp. Das Qualifying wird 20 Minuten lang gefahren. Weitere Informationen folgen.

Schwierigkeit: GetReal, Fahrhilfen optional zuschaltbar mit Zusatzgewicht

Spritverbrauch: Normal

Reifenabnutzung: Normal

Mechanischer Schaden: An

Visueller Schaden: Realistisch

Qualifying: 20 Minuten, fliegender Start, allein auf der Strecke

Einführungsrunde: Nein

Start: stehend

Fixe Setups: Ja

Flaggenregeln: Nur visuell

Streckenbegrenzungsregeln: Slowdown

Pflichtboxenstopp: Ja

Automatische Kupplung: Ja

Automatische Gangschaltung: Erlaubt

Spielzeit: Mittag

Wetter: normal

Lenkrad: Logitech G27

Ansicht: kann man ändern

21.4 Preise beim Finale

Es gibt Preise **für das finale Multiplayer-Rennen**.

Das Resultat nach den Strafen ist ausschlaggebend für die Preise.

Position	“Rookie-Klasse” Rennen	“Profi-Klasse” Rennen
1	Amazon-Gutschein 400 €	Amazon-Gutschein 400 € 1 Fahrwerk von KW
2	Amazon-Gutschein 300 €	Amazon-Gutschein 300 €
3	Amazon-Gutschein 200 €	Amazon-Gutschein 200 €

Diese Preise werden von AVIA und KW gestellt. RaceRoom leitet die E-Mail Adressen der Gewinner dafür weiter.

21.5 Eventspezifische Regeln

Alle weiteren eventspezifischen Regeln werden später veröffentlicht.