



Deutsche RaceRoom Meisterschaft Frühjahr 2020

REGELWERK

VERSION 1.0

Index

A. GENERELLE INFORMATIONEN	4
§1 Einleitung	4
§2 Begriffserklärung	4
§3 Staff List	4
§4 Generelle Regeln	4
4.1 Lesen und Verstehen der Regeln	4
4.2 RaceRoom Generelle Competition-Regeln	4
4.3 Entscheidungen der Rennkommission	4
§5 Organisator	5
§6 Einverständniserklärung	5
§7 Datenschutz	5
§8 Vorläufiges Ende des Wettbewerbs	5
§9 Änderungen	5
§10 Rechtshinweis	5
B. SPORTLICHES REGELWERK QUALIFYING	6
§11 Kalender	6
11.1 Leaderboard-Qualifying online	6
11.2 Multiplayer Rennen online	6
11.3 Qualifier in RaceRoom Cafés (nur Leaderboard)	7
§12 Teilnahmebeschränkungen	7
12.1 Altersbeschränkung	7
12.2 Wohnsitzbeschränkung	7
12.3 Weitere Beschränkungen	7
§13 Teilnahme	8
13.1 Teilnahmekosten online	8
13.2 Autos und Lackierungen	8
13.3 Teilnahmekosten in den Cafés	8
§14 Leaderboardqualifying	8
14.1 Leaderboardregeln	8
14.2 Qualifikation für Multiplayerrennen	8
§15 Multiplayer-Meisterschaft	9
15.1 Meisterschaftsformat	9
15.2 Rennformat	9
15.3 Servereinstellungen	10
15.4 Betreten und Verlassen des Servers	10
15.5 Punktesystem und Meisterschaftstabelle	10
§16 Regeln, Unfälle und Strafen in Multiplayer-Rennen	11

16.1	Generelle Verhaltensregeln.....	11
16.2	Flaggenregeln	11
16.3	Definition von Incidents	11
16.4	Anzeigen von Incidents.....	12
16.5	Strafen	13
C.	FINALE.....	15
§17	Informationen zum Finale	15
17.1	Generelle Information	15
17.2	Qualifikation und Teilnahmebestätigung	15
17.3	Anreise und Unterkunft.....	15
17.4	Fahrzeug- und Lackierungszuteilung	16
§18	Rennformat im Finale	16
18.1	Teilnahme	16
18.2	Provisorischer Zeitplan Finale	16
18.3	Servereinstellungen.....	17
18.4	Spezielle Informationen zur Event-Software.....	17
18.5	Rennresultate	17
18.6	Meistertitel	17
18.7	Equipment	18
§19	Regeln beim Finale	19
§20	Preise	19
20.1	Auszahlung des Preispools im Finale.....	19
20.2	Verstöße gegen die Regeln und Auswirkungen auf die Preisauszahlung.....	20
20.3	Preisgeld beanspruchen	20

A. GENERELLE INFORMATIONEN

§1 Einleitung

Die Deutsche RaceRoom Meisterschaft ist eine virtuelle Rennserie auf RaceRoom, die sich an Fahrer mit festem Wohnsitz in Deutschland richtet. Die Meisterschaft wird über 5 Divisionen ausgetragen: Online fahren die Teilnehmer aufgeteilt anhand der Leaderboard-Divisionen A, B, C und D, während es ein zusätzliches Rennen für Qualifikanten aus den RaceRoom Cafés in Böblingen (Region Stuttgart und Nürburgring) gibt.

Das Finale findet auf der Tuning World Bodensee, Friedrichshafen, Deutschland, am 1. Mai 2020 statt.

§2 Begriffserklärung

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

§3 Staff List

Robert Wiesenmüller
Thomas Bienert
Lewis McGlade
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 Deutschen RaceRoom Meisterschaft 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 RaceRoom Generelle Competition-Regeln

Die generellen RaceRoom Competition Regeln gelten und sind verpflichtend für diese Meisterschaft.

Sie können hier aufgerufen werden: <https://www.raceroom.com/wp-content/uploads/2020/01/RaceRoom-General-Competition-Rules-1.01.pdf>

4.3 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
Deutschland

§6 Einverständniserklärung

Die Teilnehmer stimmen zu, dass ihre Namen in den Livestreams und Pressemitteilungen erscheinen, die von RaceRoom und der Tuning World Bodensee 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 QUALIFYING

§11 Kalender

11.1 Leaderboard-Qualifying online

Rd.	Fahrzeug:	Strecke:	LB Startet:	LB Endet:	Qualifiziert für MP:
1	BMW M235i	Nürburgring Sprint (langsame Schikane)	25.2.2020 17:00 CET	8.3.2020 20:00 CET	Jeweils Top 30 mit A, B, C und D
2	Audi TT Cup	Norising	8.3.2020 20:00 CET	15.3.2020 20:00 CET	Jeweils Top 30 mit A, B, C und D
3	Tatuus F4	Lausitzring Short	15.3.2020 20:00 CET	22.3.2020 20:00 CET	Jeweils Top 30 mit A, B, C und D
4	GTR 4	Bilster Berg Gesamtstrecke	22.3.2020 20:00 CET	29.3.2020 20:00 CEST	Jeweils Top 30 mit A, B, C und D

11.2 Multiplayer Rennen online

Rennen:	Datum:	Fahrer:	Fahrzeug:	Strecke:
Rennen 1	Für A und D: 12.3.2020 19:10 CET	Top 28 aus A, B, C, und D von Leaderboard 1	BMW M235i	Nürburgring Sprint (langsame Schikane)
	Für B und C: 12.3.2020 20:00 CET			
Rennen 2	Für A und D: 19.3.2020 19:10 CET	Top 28 aus A, B, C, und D von Leaderboard 2	Audi TT Cup	Norising
	Für B und C: 19.3.2020 20:00 CET			
Rennen 3	Für A und D: 26.3.2020 19:10 CET	Top 28 aus A, B, C, und D von Leaderboard 3	Tatuus F4	Lausitzring Short
	Für B und C: 26.3.2020 20:00 CET			
Rennen 4	Für A und D: 2.4.2020 19:10 CEST	Top 28 aus A, B, C, und D von Leaderboard 4	GTR 4	Bilster Berg Gesamtstrecke
	Für B und C: 2.4.2020 20:00 CEST			

11.3 Qualifier in RaceRoom Cafés (nur Leaderboard)

Rd.	Fahrzeug:	Strecke:	LB Startet:	LB Endet:	Qualifiziert für Finale:
1	KTM X-BOW	Sachsenring	5.3.2020	5.4.2020	Jeweils Top 11 in Böblingen und am Nürburgring

Die teilnehmenden Cafés sind:

- RaceRoom Motorworld Stuttgart (Böblingen):

<https://www.raceroom.com/de/racerooms/raceroom-motorworld-stuttgart/>

- RaceRoom Café Nürburgring:

<https://www.raceroom-cafe.de/>

<https://www.raceroom.com/de/racerooms/raceroom-cafe/>

Für die genauen Öffnungszeiten der Cafés informiere Dich bitte auf den Webseiten der Cafés, oder direkt vor Ort.

§12 Teilnahmebeschränkungen

12.1 Altersbeschränkung

Fahrer, die nach dem 25. Februar 2006 geboren sind, dürfen an keinem Teil der Meisterschaft teilnehmen.

In den Cafés kann es eventuell weitere Beschränkungen geben. Diese Beschränkungen können auf Anfrage bei den Cafés geklärt werden.

12.2 Wohnsitzbeschränkung

Es sind lediglich Fahrer, die ihren festen Wohnsitz in Deutschland haben, teilnahmeberechtigt. Um die Competition im Spiel zu sehen, stelle bitte ihre Landesflagge in RaceRoom auf "Deutschland". Bei Zweifeln, ob der Teilnehmer tatsächlich aus Deutschland kommt, kann RaceRoom per E-Mail eine Bestätigung anfordern.

12.3 Weitere Beschränkungen

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 Teilnahmekosten online

Um an der Meisterschaft teilzunehmen, musst Du mindestens ein Auto und die Strecke des jeweiligen Leaderboards besitzen. Die Fahrzeuge und Strecken sind hier einzeln oder als Paket erhältlich: <http://game.raceroom.com/store/>
Online gibt es keine zusätzliche Startgebühr.

13.2 Autos und Lackierungen

Die Fahrzeug- und Lackierungswahl auf dem Leaderboard ist nicht ausschlaggebend für die Fahrzeugwahl im Multiplayer-Rennen oder im Finale.

In der GTR 4-Klasse kann das Fahrzeug frei gewählt werden. Dort wird eine Renn-BoP gefahren, die in der Einladungsmail bekanntgegeben wird.

Die Lackierungen für die Multiplayer-Rennen werden von der Rennkommission zugewiesen. Falls Du die Lackierung nicht besitzt, musst Du sie kaufen.

13.3 Teilnahmekosten in den Cafés

In den RaceRoom Cafés gibt es Teilnahmekosten je gefahrener Sitzung. Informiere Dich bitte auf den Webseiten der Cafés, oder direkt vor Ort, über die genaue Dauer und Kosten.

§14 Leaderboardqualifying

14.1 Leaderboardregeln

Schwierigkeit: Freie Wahl (Hinweis: In den Cafés, und im Finale, fahren alle Teilnehmer auf Get Real)

Sprit: Aus

Reifenabnutzung: Aus

Schaden: Aus

Fixed Setup: Ja (Traktionskontrolle-Preset und Bremsbalance kann immer noch geändert werden)

Cut-Regeln: Aktiv

Automatische Gänge: Möglich

Spielzeit: Mittag

14.2 Qualifikation für Multiplayerrennen

Die Qualifyings sind über folgenden Link abrufbar: <http://game.raceroom.com/championships/46>

Jedes Rennen hat einen eigenen Qualifier. Man kann sich für jedes Rennen neu qualifizieren.
Zur Deadline für die Qualifikation jedes Leaderboards werden die **besten 28 Fahrer mit einer „A“ Lizenz, die besten 28 Fahrer mit einer „B“ Lizenz, die besten 28 Fahrer mit einer „C“ Lizenz und besten 28 Fahrer mit einer „D“ Lizenz, eine per E-Mail eingeladen**, um am Multiplayerrennen in ihrer jeweiligen Klasse teilzunehmen.

Fahrer ohne Lizenz können nur am Café Qualifier teilnehmen.

Die Fahrer müssen ihre Teilnahme per E-Mail bis Mittwoch 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 der Klasse ein. Absagen haben keine negativen Konsequenzen. Sobald das Starterfeld finalisiert ist, erhalten die Fahrer eine Gridmail via E-Mail vor dem Rennen, am Mittag des Renntages. Dort können sie sehen, auf welchem Server sie fahren, sowie das Passwort und weitere Infos.

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.

Bei den Leaderboards in den Cafés gibt es keine Multiplayerrennen. Die schnellsten 11 Fahrer in jedem Café werden direkt für das Finale eingeladen.

Falls ein Fahrer in beiden Cafés gefahren ist, qualifiziert er sich dort, wo er die schnellere Zeit gefahren ist.

§15 Multiplayer-Meisterschaft

15.1 Meisterschaftsformat

Die Multiplayermeisterschaft ist ausschlaggebend für die Einladungen zum Finale. Jede Klasse hat ihre eigene Meisterschaftstabelle, und ihre eigenen Rennen. 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/36#standings>

Informationen, Nachrichten und Strafen sind hier zu finden:

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

15.2 Rennformat und Rennkalender

Die Multiplayer-Rennen finden immer Donnerstags statt.

12.03. - BMW M235 auf Nürburgring Sprint

19.03. - Audi TT Cup auf Norisring

26.03. - Tatuus F4 auf Lausitzring Short

02.04. - GTR 4 auf Bilster Berg Gesamtstrecke

Jede Klasse hat einen eigenen Server.

18:40 CET/CEST	Server öffnet im Training	A, B, C, D
19:00 CET/CEST	Live Stream Start	
19:10 CET/CEST	Qualifying (10 min)	A, D
19:20 CET/CEST	Rennen (30 min)	A, D
20:00 CET/CEST	Qualifying (10 min)	B, C
20:10 CET/CEST	Rennen (30 min)	B, C

15.3 Servereinstellungen

Schwierigkeit: GetReal, Fahrhilfen optional zuschaltbar mit Zusatzgewicht

Spritverbrauch: 1x

Reifenabnutzung: 1x

Schaden: Realistisch

Qualifying: Unbegrenzte Runden, offene Sitzung

Einführungsrunde: Nein

Start: stehend

Fixed Setup: Ja (Traktionskontrolle-Preset und Bremsbalance kann immer noch geändert werden)

Cut-Regeln: Aktiv, Slowdown

Pflichtboxenstopp: Nein

Automatische Kupplung: Erlaubt

Automatische Gänge: Möglich

Spielzeit: Mittag

Push To Pass: Ja, beim Audi TT Cup

15.4 Betreten und Verlassen des Servers

Serverinformationen und Passwörter werden per E-Mail verschickt.

Die Server befinden sich in der „Mehrspieler“-Sektion von RaceRoom.

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.

15.5 Punktesystem und Meisterschaftstabelle

Die erzielten Punkte werden addiert, um eine Meisterschaftstabelle zu berechnen. Es gibt vier separate Punktwertungen: „A“, „B“, „C“ und „D“ haben jeweils eine eigene Tabelle.

Position	Punkte
1	30
2	26
3	24
4	22
5	20
6	19
7	18
8	17
9	16
10	15
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
25	0
26	0
27	0
28	0

Die Punktestände können hier abgerufen werden:

<http://game.raceroom.com/championships/46#standings>

Falls es zu einem Punktgleichstand kommt, sind ausschlaggebend:

- Position im 4. Multiplayer-Rennen
- Position im 3. Multiplayer-Rennen
- Position im 2. Multiplayer-Rennen
- Position im 1. Multiplayer-Rennen
- Position im Leaderboard in der letzten Runde, dann vorletzte Runde...

Um Punkte zu erzielen, muss man das Rennen beenden und vom Spiel als angekommen gezählt werden. Die Punkte sind erst nach den Entscheidungen der Rennkommission offiziell.

§16 Regeln, Unfälle und Strafen in Multiplayer-Rennen

16.1 Generelle Verhaltensregeln

Die generellen Verhaltensregeln folgen den Richtlinien, die in den RaceRoom General Competition Rules in §11, §12 und §13 beschrieben sind.

16.2 Flaggenregeln

Die Flaggenregeln folgen den Richtlinien, die in den RaceRoom General Competition Rules in §14 beschrieben sind.

16.3 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

16.4 Anzeigen von Incidents

16.4.1 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.

16.4.2 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.

16.4.3 Deadline für Reports

Reports müssen zwischen Freitag, 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.

16.4.4 Einspruch gegen Entscheidungen der Rennkommission

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

16.4.5 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 von RaceRoom generell ausgeschlossen werden.

16.4.6 Automatische Reviews der Rennleitung

Die Rennleitung behält sich das Recht vor, Incidents, die auf den Liveübertragungen sichtbar sind, anzuschauen, wird dies allerdings nur in extremen Fällen tun.

16.4.7 Fehlerhafte Reports

Falls ein Fahrer einen fehlerhaften Report einschickt, behält sich die Rennleitung das Recht vor, diesen Report nicht zu bearbeiten.

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

16.5 Strafen

16.5.1 Einleitung Strafen

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

16.5.2 Strafkatolog

Eine normale Strafe beträgt 10 Punkte + 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 Punktstrafe 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 verdreifacht werden und 3 Strikes vergeben werden.

Extreme Fälle wie beispielsweise absichtliches Abschießen eines anderen Fahrers führen zu einer Disqualifikation, einem Ausschluss aus allen Events der Deutschen RaceRoom Meisterschaft 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.

Die Competition-übergreifenden Strike-Listen aus den RaceRoom General Competition Rules greifen in diesem Wettbewerb.

16.5.3 Lizenzpunktsystem

Wenn Du 3 Straf-Strikes erzielst, erhältst Du eine Qualifying-Sperre für das nächste Multiplayer-Rennen.

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 Finales.

Straf-Strikes können nicht gestrichen oder gelöscht werden.

16.5.4 Bekanntgabe der Strafen

Die Strafen werden mit Beschreibungen hier veröffentlicht:

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

C. FINALE

§17 Informationen zum Finale

17.1 Generelle Information

Die Finale findet am 1. Mai 2020 statt.

Adresse:

Tuning World Bodensee

Neue Messe 1

88046 Friedrichshafen

Alle Tests, Rennen, Briefings und Siegerfeiern finden zwischen 10:30 und 18:00 Uhr statt.

Alle Fahrer werden auf gleichen RaceRoom-Simulatoren antreten, die mit gleichen Lenkrädern und Pedalen ausgestattet sind.

Jede Klasse fährt ein eigenes Finalrennen.

17.2 Qualifikation und Teilnahmebestätigung

Anfang April wird die Einladung für das Finale via Mail verschickt.

Folgende Fahrer qualifizieren sich für das Finale:

- Die 22 besten Fahrer der Meisterschaftstabelle der Klasse "A"
- Die 22 besten Fahrer der Meisterschaftstabelle der Klasse "B"
- Die 22 besten Fahrer der Meisterschaftstabelle der Klasse "C"
- Die 22 besten Fahrer der Meisterschaftstabelle der Klasse "D"
- Die 11 besten Fahrer des Leaderboards im RaceRoom Café Nürburgring
- Die 11 besten Fahrer des Leaderboards im RaceRoom Motorworld Stuttgart (Böblingen)

Falls ein Fahrer nicht antreten kann oder möchte, rückt der nächste Fahrer der jeweiligen Klasse nach.

Falls ein Fahrer bereits im Vorfeld weiß, dass er nicht teilnehmen kann oder möchte, wäre es hilfreich, dies der Rennleitung via Mail mitzuteilen, damit schnell ein Nachrücker gefunden werden kann.

Es gibt 3 Einladungswellen, jeweils via E-Mail, nach Ende der Online-Meisterschaft, damit so viele Plätze wie möglich belegt werden. Bitte achtet auf die Mails, auch wenn ihr auf einer Platzierung von P23-36 in der Meisterschaft gelandet seid!

17.3 Anreise und Unterkunft

Der Eintritt in die Tuning World Bodensee ist frei, über ein gedrucktes Ticket, das Sie per Post erhalten. Reise und Unterkunft müssen vom Teilnehmer bezahlt werden.

Schauen Sie sich unbedingt unsere Informationsseite an:

<https://www.raceroom.com/de/tuning-world-bodensee-esports-arena-2020/>

Wenn Sie nach einem Hotel oder anderen Informationen zum Reisen suchen, besuchen Sie unbedingt die Website der Tuning World:

<http://www.tuningworldbodensee.de/twb-de/anreise-unterkunft/index.php>

Ein Forum-Bereich für Reisen wird hier als Unterforum erstellt:

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

Dort können Sie mit anderen Fahrern oder Zuschauern sprechen, die an der Veranstaltung interessiert sind, und vielleicht mit ihnen reisen.

17.4 Fahrzeug- und Lackierungszuteilung

Für Fahrer mit Rank "A" wird im Finale die GTR 4-Klasse verwendet.

Für Fahrer mit Rank "B" wird im Finale die Tatuus Formel 4-Klasse verwendet.

Für Fahrer mit Rank "C" wird im Finale die Audi TT Cup 2016-Klasse verwendet.

Für Fahrer mit Rank "D" wird im Finale die BMW M235i Cup-Klasse verwendet.

Für Fahrer aus Locations wird im Finale die KTM X-Bow-Klasse verwendet.

Fahrer der GTR 4-Klasse haben freie Fahrzeugwahl. Die verfügbaren Modelle, BoP und Deadline werden in der Einladungsmail mitgeschickt.

In den anderen Klassen gibt es jeweils nur ein Fahrzeug.

Die Lackierung wird von der Rennleitung zugewiesen.

§18 Rennformat im Finale

18.1 Teilnahme

Alle Fahrer müssen bei der Besprechung anwesend sein, die um 10:30 Uhr bzw. 14:00 hinter der Bühne stattfindet. Wenn Sie nicht zum Briefing erscheinen, dürfen Sie nicht starten. Der genaue Ort des Briefings wird in der Arena bekannt gegeben.

18.2 Provisorischer Zeitplan Finale

Div	Klasse	Rennstrecke	Briefing	Training	Quali	Rennen
A	GT4	Nürburgring GP	10:30	11:00 (15+5 min)	11:20 (10 min)	11:30 (20 min)
B	Tatuus F4	Bilster Berg Gesamt Schik.	10:30	12:00 (15+5 min)	12:20 (10 min)	12:30 (20 min)
C	Audi TT Cup	Oschersleben	14:00	14:30 (15+5 min)	14:50 (10 min)	15:00 (20 min)
D	BMW M235i	Hockenheim	14:00	15:30 (15+5 min)	15:50 (10 min)	16:00 (20 min)
Café	KTM X- Bow	Sachsenring	14:00	16:30 (15+5 min)	16:50 (10 min)	17:00 (20 min)

18.3 Servereinstellungen

Schwierigkeit: GetReal

Spritverbrauch: 1x

Reifenabnutzung: 1x

Schaden: Realistisch

Qualifying: Unbegrenzte Runden, offene Sitzung

Einführungsrunde: Nein

Start: stehend

Fixed Setup: Ja (Traktionskontrolle-Preset und Bremsbalance kann immer noch geändert werden)

Cut-Regeln: Aktiv, Slowdown

Pflichtboxenstopp: Nein

Automatische Kupplung: Erlaubt

Automatische Gänge: Möglich

Spielzeit: Mittag

Push To Pass: Ja, beim Audi TT Cup

18.4 Spezielle Informationen zur Event-Software

Vor Beginn des Qualifyings wird auf dem Bildschirm die Meldung „Vorbereitung auf die Qualifikation“ angezeigt. Wenn der Timer Null erreicht, zeigt der Server die Qualifikationsergebnisse an und fährt dann direkt mit der Rennsitzung fort (keine Aufwärmrunde mehr). Alle Teilnehmer werden in der Reihenfolge der Qualifikationsergebnisse in die Startaufstellung aufgenommen. Die Teilnehmer starten im Stehen. Es gibt KEINE Formationsrunde. Startlichter erscheinen auf dem Bildschirm und das Rennen beginnt, wenn alle Lichter ausgeschaltet sind. Wenn der Timer der Rennsitzung Null erreicht, beenden die Fahrer ihre aktuelle Runde und das Rennen endet, sobald sie alle die Ziellinie überquert haben. Ein Timer beginnt herunterzuzählen, sobald der Führende die Ziellinie überquert hat. Jedes Auto, das sich noch auf der Strecke befindet, wenn dieser Timer Null erreicht, erhält seine aktuelle Position als offizielles Ergebnis.

Das Rennen wird aufgrund von Zwischenfällen auf der Strecke nicht neu gestartet. Bei technischen Problemen entscheiden die Rennleiter über einen möglichen Neustart des Rennens.

18.5 Rennresultate

Die Endreihenfolge des Rennens, die im Spiel auf dem Ergebnisbildschirm angezeigt wird, ist vorläufig.

Die Ergebnisse sind erst offiziell, nachdem der offizielle Strafbericht von den Stewards hier veröffentlicht wurde: <https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

Die Rennergebnisse werden anschließend aktualisiert.

18.6 Meistertitel

Da es in jeder Klasse nur ein Rennen im Finale gibt, ist das Rennergebnis dieses Rennens für die Titelvergabe ausschlaggebend (nach offizieller Bestätigung der Rennleitung).

Die Punkte aus den Online-Meisterschaften dienen lediglich der Qualifikation.

In jeder Klasse wird ein Deutscher RaceRoom-Meister gekürt.

18.7 Equipment

Die Teilnehmer erhalten im Laufe der Veranstaltung Headsets. Die Verwendung eigener Headsets ist möglich, sofern diese in eine Kopfhörerbuchse eingesteckt werden können. USB-Headsets sind nicht verwendbar.

Genau wie bei technischen Problemen im realen Rennsport können wir die Möglichkeit von Hardwarefehlern nicht ausschließen.

Bei Hardwarefehlern erfolgt kein Neustart, und von Hardwarefehlern betroffene Spieler erhalten keine Kompensation.

Das Berühren von Kabeln oder Simulatoren anderer Teams auf der Bühne ist strengstens untersagt und kann bei Verdacht auf Manipulation zur Disqualifikation führen.

Die Teilnehmer fahren am:

- RaceRoom GameSeats (nicht Motion)
- SimuCUBE mit Martin Ascher Lenkrad
- Heusinkveld Sim Pedals Sprint (Mindestkraft 5 kg, volle Bremskraft 50 kg)
- Lenovo Think Monitor Widescreen (FOV 0,8)
- Lenovo Computer, die gut genug sind, um hohe Grafikeinstellungen auszuführen

Der Zugriff auf die Controller-Einstellungen, Force-Feedback-Einstellungen oder Autoeinstellungen im Ingame-Menü ist nicht möglich (auf das Menü kann überhaupt nicht zugegriffen werden).

Die Ingame-Force-Feedback-Einstellungen sind so eingerichtet, dass sie den Direct Drive Lenkrädern gerecht werden und können nicht geändert werden. Sie verwenden keine Dämpfungseffekte.

Das Force Feedback im Simucube-Regler ist auf eine Stärke von 50% eingestellt.

Die Lenkung und Lenksperre ist auf die Standardeinstellung des Fahrzeugs eingestellt.

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass die Einstellungen während der Veranstaltung nicht geändert werden können, da 5 Gruppen von Fahrern in einem kurzen Zeitabstand antreten. Alle Fahrer fahren auf den gleichen Einstellungen.

Das Fahrzeug-Setup ist fest eingestellt, wobei nur die Bremsvorspannung über das Lenkrad einstellbar ist. Fahrer können die Fahransicht ändern. Das Verschieben der Perspektive der Cockpitansicht ist ebenfalls möglich. Die Tastenzuweisung wird auf der Veranstaltung bekannt gegeben.

Der RaceRoom-Sitz kann vor- und zurückbewegt werden. Der Pedalwinkel und die Lenkradposition sind festgelegt.

§19 Regeln beim Finale

Sämtliche Regeln, die in §17 dargelegt wurden, gelten beim Finale auch, mit folgenden Abwandlungen:

- Incident Reports müssen vor Ort, bis 10 Minuten nach Rennende, auf Papier ausgefüllt werden.
- Die Rennleitung entscheidet Situationen, die Fahrer auf dem Podium betreffen, direkt vor Ort. Alle anderen Situationen werden im Nachhinein Online betrachtet.
- Es gibt Zeitstrafen. Ein Vergehen mit einem Strike wird mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden belegt. Ein Vergehen mit 2 Strikes wird mit einer Zeitstrafe von 20 Sekunden belegt. Alle höheren Strafen führen zu einer Disqualifikation.

§20 Preise

20.1 Auszahlung des Preisools im Finale

Insgesamt werden 5000 € sowie diverse vRP-Preise ausgezahlt. Das Preisgeld wird gemäß den offiziellen Endergebnissen der Veranstaltung vor Ort in der Tuning World Bodensee ausgezahlt. Die offiziellen Ergebnisse werden hier veröffentlicht:

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

Position A	Auszahlung
1	1000 €
2	600 €
3	400 €
4	250 €
5	200 €
6	150 €
7	100 €
8	50 €
9	50 €
10	50 €
Position B	Auszahlung
1	250 €
2	150 €
3	100 €
4	50 €
5	50 €
6	5000 vRP
7	2500 vRP
8	2500 vRP
9	1000 vRP
10	1000 vRP
Position C	Auszahlung
1	150 €
2	100 €
3	50 €
4	5000 vRP

5	2500 vRP
6	1000 vRP
7	500 vRP
8	500 vRP
9	500 vRP
10	500 vRP
Position D	Auszahlung
1	75 €
2	50 €
3	25 €
4	2500 vRP
5	1000 vRP
6	500 vRP
7	500 vRP
8	500 vRP
9	500 vRP
10	500 vRP
Position Location	Auszahlung
1	500 €
2	300 €
3	150 €
4	100 €
5	50 €
6	2500 vRP
7	1000 vRP
8	500 vRP
9	500 vRP
10	500 vRP

20.2 Verstöße gegen die Regeln und Auswirkungen auf die Preisauszahlung

Verstöße gegen §3 dieses Regelwerks oder §17 dieses Regelwerks können zum Ausschluss des Events führen. Sobald Sie von der Veranstaltung ausgeschlossen sind, wird kein Preisgeld für Sie ausgezahlt.

20.3 Preisgeld beanspruchen

Um Ihr Preisgeld in Anspruch zu nehmen, musst Du dem RaceRoom-Team innerhalb von zwei Wochen nach Veröffentlichung der offiziellen Ergebnisse unter Competition@raceroom.com eine Nachricht senden

Du musst uns eine Nachricht aus derselben E-Mail senden, mit der Du Deinen RaceRoom Account registriert hast.

Wir benötigen folgende Angaben:

Name:

Adresse:

Stadt:

Land:

IBAN:

BIC:

Die Auszahlung kann bis zu 2 Monate dauern.

Geldpreise aus Sportwettkämpfen in Deutschland sind grundsätzlich steuerpflichtig. Es liegt in der Verantwortung der Gewinner, sich darum zu kümmern.

Die vRP werden per E-Mail verschickt.