



REGELWERK 2020

VERSION 1.0

Index

§1 Einleitung.....	3
§2 Anmeldung	3
2.1 Anmeldeform.....	3
2.2 Teamkonstellation	3
2.3 Startplätze pro Club.....	3
§3 Renninformationen	4
3.1 Generelles Format	4
3.2 Strecke und Fahrzeuge	4
3.3 Zeitplan.....	4
3.4 Servereinstellungen.....	4
3.5 Equipment	5
§4 Regeln und Strafen	5
4.1 Generelles sportliches Verhalten	5
4.2 Wichtige Grundlagen.....	5
4.3 Startphase.....	5
4.4 Überholen und Verteidigen.....	5
4.5 Streckenbegrenzungen.....	6
4.6 Rennlinie.....	6
4.7 Qualifying.....	6
4.8 Überrunden	6
4.8 Fahrerwechsel	6
4.10 Rennkommission	7
4.11 Strafen und Resultate.....	7
§5 Preise	7
§6 Online-Training	7
§7 Organisator.....	8
§8 Einverständniserklärung.....	8
§9 Datenschutz.....	8
§10 Vorläufiges Ende des Wettbewerbs	8
§11 Änderungen.....	8
§12 Rechtshinweis.....	8

§1 Einleitung

Welcher Club hat die schnellsten Fahrer?

Seid dabei bei der 2. RaceRoom Tuning Club Challenge – bis zu 24 Clubs treten auf der Tuning World Bodensee im Rennsimulator in der Esports Arena gegeneinander an!

Im vergangenen Jahr sicherte Ronald Lörincz den Titel für die Pandacrew, vor Simon Schwarz von den Ford Drivers Munich und Oliver Küntzer von Vaglastig e.V.

Dieses Jahr sind die Karten neu gemischt: Jedes Team tritt mit 2 Fahrern an! Wie bei echten Sportwagenrennen wird es auch bei der RTCC einen Fahrerwechsel und einen Boxenstopp geben. Die Simulatoren wurden ebenfalls auf den neuesten Stand gebracht: Mit Ascher-Lenkrädern, Heusinkveld Load-Cell-Pedalen und Lenovo-Widescreen-Monitoren fühlt es sich fast so an wie im echten Auto.

Ihr könnt auch mit dabei sein!

Das Rennen ist exklusiv für Mitglieder der Tuning Clubs und es dreht sich dabei alles um die Frage, in welchem Club es nicht nur die besten Autos, sondern auch die besten Fahrer gibt. Gefahren werden die GT3-Fahrzeuge auf dem virtuellen Hockenheimring! Das Rennen findet am Donnerstag, 30. April statt. Die Veranstaltung startet um 15:30, mit dem Rennstart um 16:40.

Dabei wird für alle Besucher vor Ort live kommentiert, wie ein echtes Autorennen. Zuschauer können das Rennen direkt vor Ort auf einer großen Leinwand verfolgen und ihren Club anfeuern. Für das Siegerteam gibt es einen einzigartigen Preis.

§2 Anmeldung

2.1 Anmeldeform

Die verbindliche Anmeldung erfolgt über:

<https://www.raceroom.com/de/teamanmeldung-raceroom-tuning-club-challenge/>

Die Anmeldefrist ist der 20. April 2019, 23:59 Uhr. Die Teilnehmerzahl ist auf 24 Teams beschränkt. Die Teilnahme ist kostenlos.

2.2 Teamkonstellation

Jedes Team besteht aus 2 Fahrern.

Wenn beim Event nur ein Fahrer auftaucht, ist das Team dennoch startberechtigt, muss jedoch die Qualifying-Sitzung auslassen und das Rennen von hinten starten.

2.3 Startplätze pro Club

Die Plätze werden nach dem Zeitpunkt der Anmeldung vergeben. Zunächst wird maximal eine Nennung pro Club berücksichtigt.

Falls am Ende noch freie Plätze vorhanden sind, werden auch die Zweit- oder Drittnennungen der Clubs berücksichtigt.

§3 Renninformationen

3.1 Generelles Format

Auf der Messe findet ein 40-minütiges Rennen auf dem virtuellen Hockenheimring (GP Layout) statt. Alle Teams fahren mit gleich ausgestatteten Simulatoren und jedes Team kann ein GT3-Fahrzeug für das Rennen wählen. Bis zu 24 Clubs dürfen teilnehmen.

3.2 Strecke und Fahrzeuge

Die Strecke ist der Hockenheimring, GP Strecke

Folgende Fahrzeuge stehen zur Auswahl:

Audi R8 LMS
Audi R8 LMS ultra - altes Modell
Bentley Continental GT3
BMW Alpina B6 GT3
BMW M6 GT3
BMW Z4 GT3
Chevrolet Camaro GT3
Chevrolet Corvette Z06.R - altes Modell
Callaway Corvette C7R
Ford GT GT3
Ford Mustang GT3
Mercedes AMG GT3
Mercedes-Benz SLS AMG GT3 - altes Modell
McLaren MP4-12C GT3
McLaren 650S GT3
Nissan GT-R GT3
P 4/5 Competizione
Porsche 911 Gt3 R (2019)

3.3 Zeitplan

Donnerstag, 30. April

15:30 – 15:50: Anmeldung bei RaceRoom in Halle B5, Briefing
16:00 – 16:30: Trainingssitzung
16:30: Beginn der Show, Qualifying
16:40: Rennstart – 40 Minuten, Pflichtboxenstopp mit Fahrerwechsel
17:20: Rennende, Auswertung von Zwischenfällen
ca. 17:35: Bekanntgabe des Siegers
nach 18:00: Siegerehrung im Rahmen des Welcome Abends

3.4 Servereinstellungen

Schwierigkeit: GetReal
Spritverbrauch: Aus
Reifenabnutzung: Normal
Mechanischer Schaden: Aus
Visueller Schaden: Aus

Qualifying: offene Sitzung, 10 Minuten (der Qualifying-Fahrer muss den Start fahren)
Einführungsrunde: Nein
Start: stehend
Fixe Setups: Ja
Flaggenregeln: Nur visuell
Streckenbegrenzungsregeln: Slowdown beim Abkürzen
Pflichtboxenstopp: Ja, zwischen 10 und 30 Minuten Rennzeit
Automatische Gangschaltung: Erlaubt
Sicht: frei wählbar
Wetter: normal
Traktionskontrolle: Einstellbar am Lenkrad
Bremsbalance: Einstellbar am Lenkrad

3.5 Equipment

Alle Fahrer treten auf RaceRoom Simulatoren an, die mit Ascher Lenkrädern, Heusinkveld Pedalen und Lenovo Widescreen Monitoren ausgestattet sind. Die Spieleinstellungen, Force Feedback und Ingame-Setups können nicht verstellt werden. Kopfhörer werden von RaceRoom bereitgestellt.

Genau wie beim echten Motorsport können technische Probleme nie ausgeschlossen werden. Beim Ausfall von einzelnen Simulatoren gibt es keinen Neustart, und auch keine Kompensation.

Auf der Bühne ist das Berühren von anderen Simulatoren oder Kabeln verboten und kann zum Ausschluss führen!

§4 Regeln und Strafen

4.1 Generelles sportliches Verhalten

Faires Fahren ist Pflicht!

4.2 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?

4.3 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.

4.4 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.

4.5 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 Zeitstrafe nach dem Rennende.

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

4.6 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.

4.7 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.

4.8 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.

4.8 Fahrerwechsel

Der Fahrer, der die Qualifyingssitzung fährt, muss auch den Start fahren.

Während des Rennens gibt es einen Pflichtboxenstopp, der zwischen 10 und 30 Minuten Rennzeit absolviert wird. Während dieses Pflichtboxenstopps wird der Fahrerwechsel durchgeführt. Der Fahrer, der in den Simulator wechselt, muss sich kurz vorher bei einem RaceRoom-Mitarbeiter anmelden. Die genauen Details werden vor Ort erklärt.

In der Boxengasse muss darauf Acht gegeben werden, dass die Maximalgeschwindigkeit von 80 km/h nicht überschritten wird.

Der Beginn und das Ende der Boxengasse wird jeweils von orangenen Hütchen gekennzeichnet. Bei der Ausfahrt sollte man vorsichtig fahren und sich rechts halten, um nicht die Autos auf der Strecke zu behindern.

4.10 Rennkommission

Robert Wiesenmüller
Lewis McGlade
Roman Ivanov

4.11 Strafen und Resultate

Bei Unfällen können von der Rennkommission Strafen in Form von Zeitstrafen, oder bei besonders schweren Vergehen, Disqualifikationen ausgesprochen werden. Unfälle werden direkt nach dem Rennen analysiert. Erst wenn die Rennkommission zu einer Entscheidung gekommen ist, sind die Rennresultate offiziell und der Sieger wird auf die Bühne gerufen.

§5 Preise

Für das Gewinnerteam:

Ein exklusiver Blick hinter die Kulissen bei KW Automotive in Fichtenberg!

Bis zu 12 Mitglieder des Sieger-Clubs bekommen die Chance, sich einmal ganz genau anzuschauen, wie bei KW Fahrwerke für den Rennsport und für die Straße entwickelt und gefertigt werden.

Es gibt eine Werksführung mit Highlights wie dem 7-Post Fahrdynamikprüfstand sowie einigen Raritäten aus der Garage von Klaus Wohlfarth.

Abendessen ist inklusive, und ein RaceRoom-Rennen im Simulator rundet den Tag ab.

Termin nach Absprache, Anreise auf eigene Kosten.

Für das Podium gibt es zudem Pokale.

§6 Online-Training

Wer möchte schon Letzter werden? Bereitet Euch online für das große Event vor.

RaceRoom ist eine Rennsimulation für den PC, die Du dir bei Steam kostenlos herunterladen kannst:

https://store.steampowered.com/app/211500/RaceRoom_Racing_Experience/?l=german

Die Strecke ist hier erhältlich:

<http://game.raceroom.com/store/tracks/all/hockenheimring>

Die Fahrzeuge sind hier erhältlich:

<http://game.raceroom.com/store/cars/gtr-3>

(Der Kauf eines Fahrzeuges reicht aus, um zu trainieren)

Ein Trainingsserver ist im Multiplayer-Bereich unter dem Namen RaceRoom Tuning Club Championship verfügbar.

§7 Organisator

RaceRoom Entertainment GmbH
Aspachweg 14
74427 Fichtenberg
Germany

§8 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.

§9 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.

§10 Vorläufiges Ende des Wettbewerbs

RaceRoom hat das Recht, den Wettbewerb 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.

§11 Änderungen

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

§12 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



REGELWERK 2020 VERSION 1.0



mit einem wirksamen Inhalt aufrechterhalten, der dem unwirksamen Inhalt seinem Sinn auch am Nächsten kommt.

Mit der Teilnahme akzeptiert der Nutzer automatisch die Teilnahmebedingungen.