



CUPRA
SIMRACING
S E R I E S

REGLEMENT – RENNSAISON 2020

VERSION 1.0

Inhalt

A. ALLGEMEINE INFORMATIONEN	4
§1 Vorbemerkung.....	4
§2 Begriffe	4
§3 Staff-Liste.....	4
§4 Allgemeine Regeln.....	5
4.1 Lesen und Verstehen der Regeln.....	5
4.2 Allgemeine Wettbewerbsregeln von RaceRoom	6
4.3 Entscheidungen des Staff	6
§5 Veranstalter	6
§6 Zustimmungserklärung.....	6
§7 Datenschutz.....	6
§8 Vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs	6
§9 Änderungen	7
§10 Haftungsausschluss	7
B. SPORTLICHES REGLEMENT	8
§11 Rennkalender	8
§12 Teilnahmeberechtigung.....	9
§13 Teilnahme	9
13.1 Teilnahmebedingungen.....	9
13.2 Team und Community	9
§14 Leaderboard-Regeln	9
§15 Multiplayer-Meisterschaft.....	9
15.1 Einladungen	9
15.2 Server-Einstellungen.....	10
15.3 Zeitplan für ungerade Runden (Sprintrennen)	10
15.3 Zeitplan für gerade Runden (Langstreckenrennen)	10
15.4 Punktevergabe und Meisterschaft	11
15.5 Offizielle Ergebnisse	14
15.6 Meisterschaftstitel.....	14
§16 Regeln, Vorfälle und Strafen.....	14
16.1 Etikette	14
16.2 Flaggenregeln	14
16.3 Definition von Vorfällen	14
16.4 Meldung von Vorfällen.....	14
16.5 Strafen	16
§17 Übertragungen	17
§18 Preispool.....	17

18.1 Auszahlung von Geldpreisen	17
18.2 In-Game Auto Preis	17
18.3 Erhalt des Preisgeldes.....	17
18.4 Regelverstöße und Auswirkungen auf die Preisauszahlung.....	18
18.5 Auszahlung und Steuern für Fahrer mit Wohnsitz in Deutschland	18
18.6 Auszahlung und Steuern für Fahrer mit Wohnsitz außerhalb Deutschlands	18

A. ALLGEMEINE INFORMATIONEN

§1 Vorbemerkung

Virtuelles Adrenalin.

Anfangs sind es viele. Die Auslese beginnt mit dem ersten Rennen. Die CUPRA SimRacing Series 2020 geht über 13 legendäre Rennstrecken. Start ist auf dem Nürburgring. Finale in Macau. Jeder fährt gegen jeden. Die Talente sind unterschiedlich. Wie gut sind die Nerven der besten Simracer der Welt? In 13 extrem herausfordernden Leaderboards und Multiplayer-Runden. Preisgeld insgesamt 10.000 €. Wer holt den Titel in der zweiten Saison der CUPRA SimRacing-Serie? Du? Race your path.

Competición. Wettkampf. Ausgefahren wird die Serie im CUPRA Leon Competición. Einer neuen Rennwagen-Generation mit 2.0-TSI-Motor und 340 PS, entwickelt mit Unterstützung der 3D-Drucktechnologie. Die hochmoderne HP Multi Jet Fusion Technologie verbesserte unter anderem die Aerodynamik an den Lufteinlässen. Ein Hochleistungs-Fahrzeug mit einer rein elektrisch erzeugten Höchstgeschwindigkeit von 265 km/h, einem Drehmoment von 410 Nm, einem schnellen sequenziellen 6-Gang-Getriebe und optimierter Gewichtsverteilung. Wer beherrscht es am besten?

Die Teilnahme ist kostenfrei. Ein Preis für alle, die sich die Teilnahme an jedem Leaderboard herausfahren: Sie können den CUPRA Leon Competición am Ende der Meisterschaft behalten und in allen Game-Modi fahren.

Möge das Rennen beginnen.

§2 Begriffe

- Driver/Fahrer: Person, die im Wettbewerb fährt.
- Race Server: In-Game-Raum, in dem sich die Fahrer treffen, um an einem Rennen teilzunehmen.
- Staff: Person(en), die Ligen für RaceRoom organisieren.
- Text-Chat: Verwendung der In-Game-Chatfunktion, über die die Fahrer Textnachrichten an Konkurrenten und/oder Staff-Mitglieder schicken können.
- Sprach-Chat: Sprachtausch zwischen zwei oder mehr Personen, in der Regel über Discord; bezeichnet aber auch den Kontakt über jede andere Software.

§3 Staff-Liste

Robert Wiesenmüller, Thomas Bienert, Michael Bell

Die „RaceRoom“ und „Sector 3“ Accounts im Forum forum.sector3studios.com zählen auch als Staff. Der Staff kann per E-Mail an competition@raceroom.com kontaktiert werden.

§4 Allgemeine Regeln

4.1 Lesen und Verstehen der Regeln

Jeder Fahrer, der an einem Rennen der CUPRA SimRacing_-Serie teilnimmt, bestätigt, dass er die Regeln verstanden hat und einhält. Durch die Teilnahme bist du an die Regeln gebunden. Du kannst dich nicht darauf berufen, die Regeln nicht verstanden zu haben. Wenn du Fragen zu bestimmten Regeln hast, wende dich per E-Mail an den Staff.

4.2 Allgemeine Wettbewerbsregeln von RaceRoom

Die Wettbewerbsregeln von RaceRoom sind für diese Meisterschaft gültig und bindend. Du findest sie auch hier (auf Englisch): <https://www.raceroom.com/wp-content/uploads/2020/01/RaceRoom-General-Competition-Rules-1.01.pdf>

4.3 Entscheidungen des Staff

Die Entscheidungen des RaceRoom Staff sind bindend. Ist eine Situation nicht durch die Regeln abgedeckt, liegt die endgültige Entscheidung darüber beim RaceRoom Staff. Alle Aussagen des RaceRoom Staff in den Foren, bei Events, im Text-Chat oder im Sprach-Chat, die zu Regeln erklärt werden, gelten ebenfalls als Regeln und sind von allen Fahrern zu beachten.

§5 Veranstalter

RaceRoom Entertainment GmbH, Aspachweg 14
D-74427 Fichtenberg

Fragen zum sportlichen Reglement richtest du an:
competition@raceroom.com

§6 Zustimmungserklärung

Die Gewinner erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in den Live-Streams und Pressemitteilungen von RaceRoom und CUPRA erscheinen.

Die Gewinner erklären sich einverstanden, dass RaceRoom Foto- und Filmaufnahmen (z.B. Internet-Stream), auf denen die Gewinner erkennbar sind, sowie auf Audio und Video festgehaltene Aussagen, Interviews und Ähnliches herstellen und senden kann. RaceRoom ist zur Nutzung dieser Aufnahmen berechtigt.

§7 Datenschutz

Alle personenbezogenen Daten werden entsprechend den in Deutschland gültigen gesetzlichen Datenschutzbestimmungen erfasst und verarbeitet. Nur die personenbezogenen Daten, die für die Durchführung des Wettbewerbs und für die Verleihung des Preises erforderlich sind, werden erfasst und an die Partner von RaceRoom und CUPRA übermittelt. Alle Mitarbeiter und Partner von RaceRoom und CUPRA werden von RaceRoom bzw. CUPRA zur Wahrung des Datengeheimnisses verpflichtet. Daten werden nur im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen an staatliche Einrichtungen oder Behörden übermittelt. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden. Die Daten werden nach der Durchführung des Wettbewerbs gelöscht.

§8 Vorzeitige Beendigung des Wettbewerbs

RaceRoom und CUPRA haben das Recht, die Online-Qualifikation nach eigenem Ermessen jederzeit zu beenden oder abubrechen. Aus einer vorzeitigen Beendigung können keine Ansprüche abgeleitet werden.

Falls eine Manipulation bzw. ein Manipulationsversuch oder -verdacht vorliegt, haben RaceRoom und CUPRA das Recht, einen oder mehrere Teilnehmer vom Wettbewerb auszuschließen.

§9 Änderungen

RaceRoom und CUPRA behalten sich ausdrücklich das Recht vor, diese Bedingungen jederzeit mit zukünftiger Wirkung zu ergänzen oder zu ändern. Die Wettbewerbsteilnehmer werden darüber zum gegebenen Zeitpunkt informiert.

§10 Haftungsausschluss

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt ausschließlich deutsches Recht, im Streitfall gilt der Gerichtsstand von RaceRoom. Sollte eine der vorgenannten Bestimmungen in diesen Teilnahmebedingungen unwirksam oder unvollständig sein, so bleiben die übrigen Bestimmungen hiervon unberührt. Bei unwirksamen bzw. unvollständigen Bestimmungen bleibt der wirksame Inhalt gültig, der dem Sinne des unwirksamen Inhalts möglichst nahe kommt.

Durch seine Teilnahme erklärt der Nutzer automatisch sein Einverständnis mit den dafür geltenden Bedingungen.

B. SPORTLICHES REGLEMENT

§11 Rennkalender

Rennen:	Beginn:	Ende:	Multiplayer-Rennen live:	Rennformat:
Nürburgring GP	15.5.2020 15:00 GMT 17:00 MESZ	24.5.2020 19:00 GMT 21:00 MESZ	30.5.2020 18:00 GMT 20:00 MESZ	2x_25 Min.
Imola	24.5.2020 19:00 GMT 21:00 MESZ	14.6.2020 19:00 GMT 21:00 MESZ	20.6.2020 18:00 GMT 20:00 MESZ	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Zandvoort GP	14.6.2020 19:00 GMT 21:00 MESZ	21.6.2020 19:00 GMT 21:00 MESZ	27.6.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.
Monza GP	21.6.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	5.7.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	11.7.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Red Bull Ring GP	5.7.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	19.7.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	25.7.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.
Slovakia Ring	19.7.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	2.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	8.8.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Hockenheim GP	2.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	16.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	22.8.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.
Shanghai GP	16.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	23.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	29.8.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Dubai GP	23.8.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	13.9.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	19.9.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.
Suzuka GP	13.9.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	20.9.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	26.9.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Brands Hatch Indy	20.9.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	4.10.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	10.10.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.
Spa-Francorchamps GP	4.10.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	11.10.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	17.10.2020 18:00 GMT 20:00 CEST	1x_60 Min. Verpflichtender Boxenstopp
Macao	11.10.2020 19:00 GMT 21:00 CEST	25.10.2020 20:00 GMT 21:00 CEST	31.10.2020 19:00 GMT 20:00 CEST	2x_25 Min.

§12 Teilnahmeberechtigung

Der RaceRoom Staff hat das Recht, Anmeldungen ohne Angabe von Gründen abzulehnen. Für den offiziellen E-Mail-Verkehr musst du die E-Mail-Adresse verwenden, mit der du dich bei RaceRoom registriert hast.

Fahrer, die nach dem 30. Mai 2006 geboren sind, dürfen an keiner Phase der Meisterschaft teilnehmen. Wenn du die oben genannten Bedingungen erfüllst und die Bestimmungen dieses Reglements gelesen und akzeptiert hast und es keine ausstehenden Ausschlüsse gibt, kannst du an der Meisterschaft teilnehmen.

§13 Teilnahme

13.1 Teilnahmebedingungen

Es werden keine Teilnahmegebühren erhoben und es besteht keine Verpflichtung, Inhalte im RaceRoom zu besitzen. Die Teilnahme an der Meisterschaft ist völlig kostenlos.

Die Leaderboards findest du unter <http://game.raceroom.com/championships/53>

13.2 Team und Community

Du kannst in deinem RaceRoom-Fahrerprofil ein Team oder eine Community angeben, das bzw. die du bei der Meisterschaft repräsentierst. Es gibt keine Punktetabellen für Teams oder Communitys; die Namen werden jedoch für Werbematerial und im Übertragungskommentar verwendet. Es ist nicht erforderlich, ein Team oder eine Community anzugeben. Beleidigende oder diskriminierende Namen werden vom Staff nicht zugelassen.

§14 Leaderboard-Regeln

Difficulty/Schwierigkeit: Freie Wahl

Fuel Usage/Kraftstoffnutzung: Aus

Tyre Wear/Reifenverschleiß: Aus

Mechanical Damage/Mechanischer Schaden: Aus

Damage/Schaden: Aus

Fixed Setup/Feste Setups: Nein

Cut Rules Penalties/Cut-Rules-Strafen: In-Game

Automatic Clutch/Automatische Kupplung: Zulässig

Automatic Gears/Automatikgetriebe: Zulässig

Game Time/Spielzeit: Sonnenuntergang

Weather/Wetter: Gut

§15 Multiplayer-Meisterschaft

15.1 Einladungen

Die besten 96 Fahrer im Leaderboard werden per E-Mail am Montagnachmittag nach Beendigung des jeweiligen Qualifyings eingeladen.

Diese haben dann bis Mittwoch, 10:00 GMT (12:00 MESZ) Zeit, ihren Start zu bestätigen.

Gleichzeitig wird auch eine Gruppe von mindestens 30 Ersatzfahrern benachrichtigt, die ihre Teilnahme für den Fall bestätigen können, dass Fahrer aus den Top 96 nicht antreten.

Die Fahrer erhalten dann eine Gridmail mit allen Serverinformationen. Sie werden einem von vier Servern zugewiesen. Die 24 schnellsten registrierten Fahrer treten auf Server 1 an, die 25–48 schnellsten registrierten Fahrer auf Server 2, die 49–72 schnellsten registrierten Fahrer auf Server 3 und die 73–96 schnellsten registrierten Fahrer auf Server 4.

15.2 Server-Einstellungen

Difficulty/Schwierigkeit: GetReal
 Fuel Usage/Kraftstoffverbrauch: Ein
 Tyre Wear/Reifenverschleiß: Normal
 Damage/Schaden: Vollständig
 Qualifying: Siehe Kalender
 Formation Lap/Einführungsrunde: Nein
 Start: Stehend
 Fixed Setups/Feste Setups: Ja
 Flag Rules/Flaggenregeln: Nur visuell
 Cut-Rules-Strafen: In-Game, Slowdown-Strafen
 Mandatory Pitstop/Verpflichtender Boxenstopp:
 Für ungerade Runden: Nein
 Für gerade Runden: Ja, manueller Boxenstopp, zwischen 25 % und 75 % der Renndistanz, Wechsel von mindestens 2 Reifen
 Automatic Clutch/Automatische Kupplung: Zulässig
 Automatic Gears/Automatikgetriebe: Zulässig
 Game Time/Spielzeit: Sonnenuntergang
 Race Length/Renndauer:
 Für ungerade Runden: 25 Minuten
 Für gerade Runden: 60 Minuten

15.3 Zeitplan für ungerade Runden (Sprintrennen)

19:00 MESZ/-MEZ	17:00 GMT *	Training	
20:00 MESZ/-MEZ	18:00 GMT *	Stream-Start	
20:05 MESZ/-MEZ	18:05 GMT *	Qualifying 1	15 Minuten, unbegrenzte Runden
20:20 MESZ/-MEZ	18:20 GMT *	Rennen 1	25 Minuten, stehender Start
20:45 MESZ/-MEZ	18:45 GMT *	Qualifying 2	5 Minuten, Einzel-Quali, allein auf der Strecke
20:50 MESZ/-MEZ	18:50 GMT *	Rennen 2	25 Minuten, stehender Start

Während der gesamten Saison bleiben die Startzeiten für Spieler in Deutschland gleich. Deshalb beginnt der Stream für alle Rennen um 18:00 GMT (20:00 MESZ), mit Ausnahme des Finales, das um 19:00 GMT (21:00 MESZ) beginnt.

15.3 Zeitplan für gerade Runden (Langstreckenrennen)

19:00 MESZ/-MEZ	17:00 GMT	Training	
20:00 MESZ/-MEZ	18:00 GMT	Stream-Start	
20:05 MESZ/-MEZ	18:05 GMT	Anerkannt	15 Minuten, unbegrenzte Runden
20:20 MESZ/-MEZ	18:20 GMT	Rennen	60 Minuten, stehender Start, verpflichtender Boxenstopp

15.4 Punktevergabe und Meisterschaft

Die erzielten Punkte werden für eine Meisterschaftstabelle addiert. Punkte pro Leaderboard:

Position	Punkte
1	50
2	49
3	48
4	47
5	46
6	45
7	44
8	43
9	42
10	41
11	40
12	39
13	38
14	37
15	36
16	35
17	34
18	33
19	32
20	31
21	30
22	29
23	28
24	27
25	26
26	25
27	24
28	23
29	22
30	21
31	20
32	19
33	18
34	17
35	16
36	15
37	14
38	13
39	12
40	11

41	10
42	9
43	8
44	7
45	6
46	5
47	4
48	3
49	2
50	1

Wenn zwei oder mehr Fahrer die gleiche Rundenzeit erreichen, erhalten alle die Punkte des höchstplatzierten punktgleichen Fahrers (nur im Leaderboard).

Qualifying-Punkte (Session am Renntag, Ermittlung der Startaufstellung. Für ungerade Runde – Punkte in beiden Qualis):

Position	Server 1	Server 2	Server 3	Server 4
1	20	8	4	2
2	15	6	3	1
3	12	4	2	
4	10	3	1	
5	8	2		
6	6	1		
7	4			
8	3			
9	2			
10	1			

Punkte pro Rennen in ungeraden Runden (Sprintrennen)

Position	Server 1	Server 2	Server 3	Server 4
1	100	40	20	10
2	90	35	18	9
3	82	32	16	8
4	76	30	15	7
5	70	28	14	6
6	65	26	13	5
7	60	24	12	4
8	56	22	11	3
9	52	20	10	2
10	48	19	9	1
11	46	18	8	
12	44	17	7	
13	42	16	6	
14	40	15	5	
15	38	14	4	
16	36	13	3	

17	34	12	2	
18	32	11	1	
19	30	10		
20	28	9		
21	26	8		
22	24	7		
23	22	6		
24	20	5		

Punkte pro Rennen in geraden Runden (Langstreckenrennen)

Position	Server 1	Server 2	Server 3	Server 4
1	200	80	40	20
2	180	70	36	18
3	164	64	32	16
4	152	60	30	14
5	140	56	28	12
6	130	52	26	10
7	120	48	24	8
8	112	44	22	6
9	104	40	20	4
10	96	38	18	2
11	92	36	16	
12	88	34	14	
13	84	32	12	
14	80	30	10	
15	76	28	8	
16	72	26	6	
17	68	24	4	
18	64	22	2	
19	60	20		
20	56	18		
21	52	16		
22	48	14		
23	44	12		
24	40	10		

Bei Punktegleichstand sind folgende Faktoren ausschlaggebend:

- Anzahl der Multiplayer-Gewinne
- Anzahl der 2. Plätze, dann 3. Plätze, 4. Plätze usw.
- Anzahl der „Strikes“, weniger = besser)
- Leaderboard-Zeit für Runde 13, Macau, dann Runde 12, dann Runde 11 usw.

Um Punkte zu bekommen, muss dich das Spiel als Finisher zählen.

Strafpunkte werden von der Punktzahl des Fahrers abgezogen.

Die beiden schlechtesten Rennergebnis jedes Fahrers werden gestrichen. Leaderboard, Quali und Rennen zählen als kombinierte Einheit für jede Strecke. Strafpunkte zählen als getrennte Einheit und können nicht gestrichen werden.

15.5 Offizielle Ergebnisse

Laut den Bestimmungen von §16 werden die Ergebnisse erst nach dem Bericht des Stewards offiziell. Offizielle Ergebnisse werden hier veröffentlicht:

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

15.6 Meisterschaftstitel

Der Fahrer mit den meisten Punkten zum Saisonende erringt den Titel des **CUPRA SimRacing Champion 2020**.

§16 Regeln, Vorfälle und Strafen

16.1 Etikette

Die Etikette richtet sich nach den Regeln in §11, §12 und §13 der Allgemeinen Wettbewerbsregeln von RaceRoom.

16.2 Flaggenregeln

Die Flaggenregeln richten sich nach den Regeln in §14 der Allgemeinen Wettbewerbsregeln von RaceRoom.

16.3 Definition von Vorfällen

„Vorfall“ bedeutet jedes Ereignis oder jede Reihe von Ereignissen, an denen ein oder mehrere Fahrer beteiligt sind, oder eine Aktion durch einen Fahrer, die den Stewards von anderen Fahrern gemeldet werden, wozu insbesondere Folgendes zählt:

- Verursachung einer Kollision, die Konkurrenten benachteiligt.
- Abdrängen eines Fahrers von der Strecke.
- Unzulässiges Verhindern eines rechtmäßigen Überholmanövers eines anderen Fahrers.
- Unzulässige Behinderung eines anderen Fahrers beim Überholen.
- Gefährliche Fahrweise.
- Verwendung von In-Game-Text-Chat während des Qualifying oder des Rennens.
- Respektlosigkeit, vulgärer Umgangston oder negative Haltung gegenüber anderen Fahrern, Staff-Mitgliedern und Zuschauern.
- Verletzungen der Streckenbegrenzungen
- Unsicheres Auffahren auf die Rennstrecke

16.4 Meldung von Vorfällen

16.4.1 Meldeverfahren

Wenn du glaubst, dass dich ein anderer Fahrer beim Rennen benachteiligt hat, kannst du ihn per E-Mail an competition@raceroom.com bei den Stewards melden.

Mach deine Meldung bitte in folgender Form:

Dein Name:

Name des Beschuldigten:

Rennen, Kurve und Runde:

Kurzbeschreibung des Vorfalls:

Für jeden Vorfall muss ein eine eigene Meldung erstellt werden.

Lade das Replay zu einem Dateihostingservice hoch und gib dies in der Meldung an, wenn dein Rennen nicht in einem offiziellen RaceRoom-Kanal gestreamt wurde.

16.4.2 Regeln für Meldungen

Du kannst nur Vorfälle melden, die sich auf dein eigenes Rennen beziehen. Die Meldung von Szenen, die keinen Einfluss auf dein Rennen hatten, ist nicht erlaubt; solche Meldungen werden ignoriert.

16.4.3 Meldungsfristen

Vorfallsmeldungen müssen zwischen dem Sonntag nach dem Rennen, 00:01 MEZ, und Montag nach dem Rennen, 23:59 MEZ, eingereicht werden.

Der Abend nach dem Rennen gilt als Cooldown-Zeit (Bedenkzeit).

16.4.4 Einspruch gegen Strafen

Ein Einspruch gegen Strafen im Nachhinein ist nicht möglich.

16.4.5 Umgang mit Meldungen und Stellungnahmen

Meldungen, die respektlose oder diskriminierende Bemerkungen gegenüber der Rennleitung oder anderen Teilnehmern enthalten, werden ignoriert und der Betreffende wird von zukünftigen Events von RaceRoom ausgeschlossen.

16.4.6 Automatische Staff-Überprüfungen

Der Staff hat das Recht zur Untersuchung von Vorfällen, die bei der Übertragung erkennbar sind, tut dies aber nur im Falle eines extremen Fehlverhaltens.

Bei wiederholtem Fehlverhalten hat der Staff das Recht, den ersten Sektor der ersten Runde automatisch zu prüfen. Bei Saisonstart wird dies jedoch nicht gemacht.

16.4.7 Format der Vorfallsprüfung

Vorfälle werden nach dem Rennen und nach Ablauf der Meldefrist untersucht. Sie werden in den Foren: <https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/> am Montag nach dem Rennen gepostet.

16.4.8 Falschmeldungen

Wenn die Vorfallsmeldung nicht genügend Informationen bzw. Falschinformationen enthält, haben die Stewards das Recht, auf die Vorfallsprüfung zu verzichten.

Wenn ein Fahrer wiederholt Vorfälle meldet, die nicht stattgefunden haben, wird er selbst bestraft.

16.5 Strafen

16.5.1 Überblick über Strafen

Bei dieser Meisterschaft kannst du mit Punktstrafen belegt werden. Zudem kannst du mit sogenannten „Strikes“ für unfaire Fahrweise bestraft werden.

16.5.2 Strafpunktekatalog

Eine reguläre Strafe auf Server 1 ist 20 Punkte + 1 Strike. Eine reguläre Strafe auf Server 2 ist 8 Punkte + 1 Strike. Eine reguläre Strafe auf Server 3 ist 4 Punkte + 1 Strike. Eine reguläre Strafe auf Server 4 ist 2 Punkte + 1 Strike.

In Fällen, in denen kein anderer Fahrer benachteiligt wurde, aber der betreffende Fahrer dennoch einen Regelverstoß wie insbesondere rücksichtsloses Fahren, Kontakt ohne Positionsverlust, Übertretungen der Streckenbegrenzung ohne Erzielung eines Vorteils oder unabsichtlicher Kontakt mit geringem Zeitverlust, begangen hat, kann die Strafe auf eine Verwarnung reduziert werden bzw. die Punktestrafe halbiert werden. Es wird kein Strike gegeben.

In Fällen wie insbesondere Benachteiligung einer großen Gruppe von Fahrern durch Kontakt, sehr rücksichtsloses Fahren, wiederholte Übertretungen der Streckenbegrenzung, kann die Punktstrafe verdoppelt und es können 2 Strikes gegeben werden.

In schweren Fällen wie insbesondere extrem rücksichtsloses Fahren oder ständige Übertretungen der Streckenbegrenzung zur Erlangung eines Vorteils kann die Strafe verdreifacht werden und es können 3 Strikes gegeben werden.

Extremfälle wie insbesondere die absichtliche Kollision mit einem anderen Fahrer haben eine Disqualifikation und den sofortigen Ausschluss von ALLEN Events der CUPRA SimRacing_-Serie und von allen anderen Events im Jahr 2020 zur Folge und werden mit 8 Strikes geahndet. Die Punktezahl in der Meisterschaftswertung des betreffenden Fahrers wird auf 0 zurückgesetzt (ohne Nachrücken der Fahrer in vorherigen Runden).

Extrem schwerwiegende Verstöße, die in den Allgemeinen Wettbewerbsregeln unter §15.8 aufgeführt sind, führen zu einem Ausschluss von allen RaceRoom Wettbewerben für einen Mindestzeitraum von einem Jahr.

Wiederholungstäter müssen mit einer härteren Strafe rechnen.

Der Strafpunktekatalog ist nicht vollständig. Wenn du die Regeln auf eine neue Art brichst, die hier nicht behandelt ist, erhältst du dennoch eine Strafe. Zudem können die Stewards die Strafen den Umständen entsprechend anpassen.

Die wettbewerbsübergreifenden Strike- und Teilnahmelisten sind bei diesem Wettbewerb aktiv.

16.5.3 Lizenzpunktesystem

Bekommst du 4 Strikes, wirst du vom Qualifying für das nächste Rennen ausgeschlossen (Qualifying vor der Renn-Session). Ist das nächste Rennen ein Sprintrennen, gilt dies für beide Qualifyings.

Bekommst du 6 Strikes, wirst du von der Teilnahme am nächsten Rennen ausgeschlossen.

Bekommst du 8 Strikes, wirst du von der gesamten Saison der CUPRA SimRacing_-Serie ausgeschlossen.

Lizenzpunkte können während der Shoot-Out-Events nicht gestrichen, gelöscht oder zurückgenommen werden.

Die wettbewerbsübergreifenden Regeln, die in den Allgemeinen Wettbewerbsregeln in §15 festgeschrieben sind, gelten nach wie vor.

16.5.4 Verkündung von Strafen

Die vollständigen Erklärungen zu den Entscheidungen der Stewards werden hier veröffentlicht:
<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

§17 Übertragungen

Die Multiplayer-Rennen des ersten Server werden live auf der Facebook- und YouTube-Präsenz von CUPRA sowie über den Twitch Channel von RaceRoom mit englischen Kommentaren von Lewis McGlade und Robert Wiesenmüller übertragen.

Falls du die Rennen in einer Landessprache streamen oder die Rennen eines anderen (niedrigeren) Servers streamen willst, wende dich bitte an competition@raceroom.com

§18 Preispool

18.1 Auszahlung von Geldpreisen

Insgesamt werden 10.000 € im Rahmen der abschließenden Meisterschaftswertung ausgezahlt. Die Preisgelder werden entsprechend den offiziellen Endergebnissen ausgezahlt. Die offiziellen Ergebnisse werden hier veröffentlicht:

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

Position	Preisgeld
1	2500 €
2	2000 €
3	1500 €
4	1250 €
5	875 €
6	625 €
7	500 €
8	375 €
9	250 €
10	125 €

18.2 In-Game Auto Preis

Alle Fahrer, die eine gültige Rundenzeit auf allen 13 Leaderboards (also 13 Rundenzeiten) erreicht haben, erhalten den CUPRA Leon Competición kostenlos in RaceRoom und können damit alle Spielmodi spielen.

Die Lieferung kann bis zu 4 Wochen dauern.

18.3 Erhalt des Preisgeldes

Du wirst von RaceRoom innerhalb eines Zeitraums von 2 Wochen nach Abschluss der Meisterschaft benachrichtigt.

Du musst folgende Angaben machen:

Vorname:

Anschrift:

Stadt:

Land:

IBAN:

BIC:

Die Auszahlung des Preisgeldes kann bis zu 2 Monate nach Einsendung der korrekten Auszahlungsinformationen dauern.

18.4 Regelverstöße und Auswirkungen auf die Preisauszahlung

Verstöße gegen §3 dieses Reglements und gegen §16 dieses Reglements können den Ausschluss aus der Meisterschaft zur Folge haben. Wenn du von der Meisterschaft ausgeschlossen wurdest, wird kein Preisgeld an dich ausgezahlt.

18.5 Auszahlung und Steuern für Fahrer mit Wohnsitz in Deutschland

Geldpreise von Sportwettbewerben sind in Deutschland grundsätzlich steuerpflichtig. Dies müssen die Gewinner in Eigenverantwortung regeln.

18.6 Auszahlung und Steuern für Fahrer mit Wohnsitz außerhalb Deutschlands

Falls dein ständiger Wohnsitz außerhalb Deutschlands ist, fallen für alle Gewinne über 250 € Steuern gemäß §50a EStG an. Der Steuersatz beträgt 30 % plus 5,5 % Solidaritätszuschlag auf die Steuer. Deshalb wird in diesen Fällen ein gekürzter Betrag ausbezahlt.