

COUCH MASTERS

PC-REGLEMENT UND PS-REGLEMENT

INHALT

Teil I – Allgemeines.....	3
Teil II – Flaggensignale.....	3
§1 GRÜNE FLAGGE.....	3
§2 GELBE FLAGGE.....	3
§3 BLAUE FLAGGE.....	3
§4 WEISSE FLAGGE.....	3
Teil III – Verhalten auf der Strecke.....	4
§5 EINFÜHRUNGSRUNDE.....	4
§6 VERHALTEN NACH KOLLISION/DREHER.....	4
§7 RÜCKKEHR AUF DIE STRECKE.....	4
§8 EIN- UND AUSFAHRT DER BOXENGASSE.....	4
§9 BENUTZUNG DER ESC-TASTE.....	4
§10 VERHALTEN NACH DEM RENNEN.....	4
§11 ÜBERHOLEN.....	4
§12 VERTEIDIGEN.....	5
§13 LICHT.....	5
§14 TRACK LIMITS.....	5
§15 INGAME CHAT / VOICE CHAT.....	5
§16 FAHRZEUGLACKIERUNGEN/LIVERIES.....	6
Teil IV – Teilnahme, Wertung, Strafen.....	6
§17 TEILNAHME AN RENNEN.....	6
§18 DRIVER CARD.....	6
§19 PUNKTE.....	6
§20 RENNVOEFÄLLE.....	7
§21 STRAFEN.....	8
§22 VERWARNUNGEN.....	8

§23 EINSPRÜCHE.....	9
§24 ANFECHTUNGEN.....	9
§25 SONSTIGE VORFÄLLE	9
Teil V – Verhaltenskodex.....	10
Teil VI – Rechtliches.....	11

TEIL I – ALLGEMEINES

Regelwerk Stand 11.07.2022

Die Couch Masters wird in der Rennsimulation Assetto Corsa Competizione von Kunos Simulazioni auf PC oder PS4/PS5 ausgetragen.

Zur Teilnahme ist entsprechendes Equipment erforderlich, welches die Systemanforderungen des Spiels erfüllt.

Saubere Rennen, ohne nennenswerte Vorfälle, sind unter allen Umständen unser gemeinsames Ziel. Ebenso sind Kontakte zwischen Fahrzeugen zu vermeiden. Genauso ein unnötig aggressiver Fahrstil, der meistens in den Kies oder sogar gegen die Mauer führt! Folgende Regeln erstellen ein Grundgerüst, welches von allen Teilnehmern einzuhalten ist. Rücksicht nehmen und vorausschauendes Fahren wird von allen Beteiligten erwartet.

Die Teilnehmer verpflichten sich angefangene Rennen abzuschließen. Das bedeutet, dass auch nach Unfällen weitergefahren wird.

Es ist ein fairer Umgang zwischen den Fahrern gewünscht. Bitte keine öffentlichen Diskussionen, wie schlimm doch alles ist oder dass man nie wieder irgendwas mit einem fahrbaren Untersatz zu tun haben will.

TEIL II – FLAGGENSIGNALE

§1 GRÜNE FLAGGE

Grüne Flaggen signalisieren das Ende einer Gefahrenzone → Lasst fliegen!

§2 GELBE FLAGGE

- (1) Gelbe Flaggen sind unter allen Umständen zu berücksichtigen.
- (2) Bei nicht einsehbaren Stellen ist die Geschwindigkeit zu reduzieren.
- (3) Überholen und Überrunden bei gelber Flagge ist untersagt!

§3 BLAUE FLAGGE

- (1) Die blaue Flagge zeigt eine Überrundung an.
- (2) Sie gilt für das zu überrundende Fahrzeug.
- (3) Der überrundende Fahrer hat die Linienwahl des zu Überrundenden zu akzeptieren.
- (4) Der überrundende Fahrer hat dem zu überrundenden Fahrzeug ausreichend Platz zugeben, sodass dieses nicht die Strecke verlassen muss.
- (5) Wer während einer Überrundung einen Unfall verursacht, kann härter bestraft werden.
- (6) Überrundung zweier Fahrzeuge in derselben Fahrzeugklasse:
Der zu Überrundende hat die Überrundung zu ermöglichen und darf seine Position gegen das überrundende Fahrzeug nicht verteidigen.
- (7) Überrundung zweier Fahrzeuge in unterschiedlichen Fahrzeugklassen:
Das Fahrzeug der langsameren Fahrzeugklasse darf auf der Ideallinie bleiben und das Fahrzeug der schnellere Fahrzeugklasse muss ein sicheres Überrunden gewährleisten.

§4 WEISSE FLAGGE

- (1) Weiße Flaggen signalisieren ein langsames Fahrzeug auf der Strecke.
- (2) Bei nicht einsehbaren Stellen ist die Geschwindigkeit zu reduzieren.

TEIL III – VERHALTEN AUF DER STRECKE

§5 EINFÜHRUNGSRUNDE

- (1) Es wird eine komplette Einführungsrunde gefahren, welche durch die InGame Startprozedur geleitet wird.
- (2) Diesem ist ausnahmslos Folge zu leisten und die Startposition ist unter allen Umständen einzuhalten.
- (3) Jeder Fahrer ist für seine Position und Geschwindigkeit selbst verantwortlich.
- (4) Die Strafen, die ggf. durch die Simulation ausgesprochen werden, bleiben bestehen und werden nicht nachträglich angepasst.

§6 VERHALTEN NACH KOLLISION/DREHER

- (1) Nach einer Kollision ist die Bremse zu halten, um das Auto schnellstmöglich zum Stillstand zu bringen und nicht unvorhersehbar über die Strecke zu rollen.
- (2) Bei Rückkehr zur Renngeschwindigkeit ist der nachfolgende Verkehr zu beachten.
- (3) Sollte das Fahrzeug quer oder verkehrt auf der Strecke stehen, ist abzuwarten bis andere Fahrzeuge vorbeigefahren sind, bevor das Fahrzeug zurück in Fahrtrichtung gedreht wird. Ggf. sollten hierfür die Auslauflächen genutzt werden.

§7 RÜCKKEHR AUF DIE STRECKE

- (1) Nach Verlassen der Strecke hat der Verkehr auf der Strecke Vorfahrt.
- (2) Es ist zu gewährleisten, dass die anderen Fahrzeuge durch die Rückkehr nicht gefährdet werden.
- (3) Die Rückkehr auf die Strecke ist in Fahrtrichtung, kontrolliert, mit geeigneter Geschwindigkeit, in einem flachen Winkel und unter Berücksichtigung der anderen Fahrzeuge durchzuführen.

§8 EIN- UND AUSFAHRT DER BOXENGASSE

- (1) Für die Einfahrt in die Boxengasse dürfen keine durchgezogenen Linien, Sperrflächen oder Curbs überfahren werden (Cutting).
- (2) Beim Verlassen der Boxengasse darf die durchgezogene (weiße) Linie nicht überfahren werden.
- (3) Beim Verlassen der Boxengasse hat man dem vorbeifahrenden Verkehr Vorfahrt zu gewähren.

§9 BENUTZUNG DER ESC-TASTE

- (1) Die Benutzung der ESC-Taste ist in jedem Segment erlaubt.
- (2) Das Fahrzeug ist sicher, neben der Strecke abzustellen, bevor das Fahrzeug zurückgesetzt wird.

§10 VERHALTEN NACH DEM RENNEN

- (1) Nach dem Rennen ist das Fahrzeug langsam in die Boxengasse zu fahren.
- (2) Sollte die Boxengasse nicht sicher erreicht werden können, ist das Fahrzeug neben der Strecke abzustellen.

§11 ÜBERHOLEN

- (1) Beim Überholen darf die Streckenbegrenzung nur zur Vermeidung eines Unfalls verlassen werden. Sollte der Überholende die Strecke verlassen haben, müssen die Position(en) bei der nächsten Möglichkeit zurückgegeben werden.

- (2) Alle Fahrer, die an einem Positionskampf beteiligt sind, tragen die Verantwortung für ein sicheres Überholmanöver.
- (3) Sogenannte Dive-Bombs und Überholvorgängen mit Kontakt werden bestraft.
- (4) Es ist beim Überholen auf einen sicheren und fairen Vorgang zu achten. Ist dies nicht möglich, sollte der Überholvorgang abgebrochen werden.
- (5) Zurückrunden ist grundsätzlich erlaubt. Dazu muss der Überrundete eindeutig schneller sein als der Vordermann.
- (6) Ein Fahrer, welcher sich im Qualifying in einer gültigen Runde befindet, muss einem anderen Fahrer keinen Platz machen.
- (7) Anderen Fahrzeugen ist mindestens eine Fahrzeugbreite zur Streckenbegrenzung Platz zu lassen, wenn eine Überlappung am Kurveneingang stattfindet.

§12 VERTEIDIGEN

- (1) Ein Wechsel der Linie ist einmalig erlaubt.
- (2) Erneuter / mehrfacher Linienwechsel – sogenanntes Waven – und Moving under Braking sind verboten.
- (3) Das Abdrängen von der Strecke ist verboten.

Verstöße gegen die Vorgaben kann bestraft werden.

§13 LICHT

- (1) Licht ist entsprechend der Vorgaben der Simulation einzuschalten. Die Nutzung der automatischen Einschaltfunktion ist erlaubt.
- (2) Bei schlechten Sichtverhältnissen im Regen muss die Regenschlussleuchte eingeschaltet werden.
- (3) Zur Unterstützung einer Überrundung kann der Fahrtrichtungsanzeiger genutzt werden. Dabei zeigt das Fahrzeug die Richtung an wohin es fährt, sprich: Links blinken = ich fahre links bzw. rechts blinken = ich fahre rechts
- (4) Bei langsamer Fahrt wegen Schaden oder wenig Sprit, sollte der Warnblinker eingeschaltet werden

§14 TRACK LIMITS

- (1) Das Verkürzen der Strecke wird durch die Simulation bestraft (Track Limits).
- (2) Die Strafen, die ggf. durch die Simulation ausgesprochen werden, bleiben bestehen und werden nicht nachträglich angepasst.

§15 INGAME CHAT / VOICE CHAT

- (1) Der Ingame Chat ist im laufenden Qualifying und Rennen verboten und wird mit Verwarnungen bestraft.
PC: Der Ingame Chat ist für die Rennleitung reserviert. Hierüber werden im Live-Stewarding Strafen ausgesprochen. Wir empfehlen den Ingame Chat zu aktivieren.
- (2) Sollte ein Fahrer eine wichtige Mitteilung haben, dann kann dafür kurz der VoiceChat genutzt werden, wenn Ihr Euch in einem Voicechat mit mehreren Fahrern befindet.
- (3) Bitte achtet auch darauf, dass Ihr keine unnötigen Kommentare loswerdet, dies kann andere Fahrer ablenken.
- (4) **PC:** Benutzt vorzugsweise die Option **Push to Talk** im Discord.
PS: Schaltet euer Mikrofon stumm in der PSN-Party und in-game voice chat.
- (5) **PS:** Die Nutzung des Zeitplans ist verboten, weil dadurch der Server abstürzt.

§16 FAHRZEUGLACKIERUNGEN/LIVERIES

- (1) Die Verwendung von selbst erstellten Lackierungen ist gestattet. Diese können im entsprechenden Discordkanal geteilt werden, sodass alle Teilnehmer die Lackierung sehen können.
- (2) **PC:** Die Verwendung der folgenden Logos ist zwecks des Wiedererkennungswerts ausdrücklich erwünscht:
 - a. Couch Masters
 - b. Sass MotorBlog
 - c. BMC Hockenheim
 - d. Rawhunter
- (3) Es ist darauf zu achten, dass keine Rechtsansprüche von Dritten verletzt werden. Sollten Logos, Trademarks, Copyrights, Markennamen, o.ä. verwendet werden, ist eine schriftliche Genehmigung erforderlich. Der Ersteller der Lackierung haftet in diesem Fall.

TEIL IV – TEILNAHME, WERTUNG, STRAFEN

§17 TEILNAHME AN RENNEN

- (1) Nach Registrierung für die Saison wird davon ausgegangen, dass der Fahrer an jedem Rennen teilnimmt.
- (2) Bei einer Nichtteilnahme bitten wir ausdrücklich darum, sich rechtzeitig vorher abzumelden – dies kann via Discord im entsprechenden Kanal stattfinden.
- (3) Wenn ein Fahrer 3 Mal ohne Abmeldung fehlt, führt dies zum Ausschluss aus der Saison.
- (4) Zur Teilnahme an Ligarennen muss eine gültige Driver Card vorliegen.

§18 DRIVER CARD

Zur Teilnahme an einem Ligarennen ist eine Driver Card erforderlich. Diese wird durch eine individuelle Prüfung durch die Rennleitung erworben.

Die Prüfung zum Erwerb einer Driver Card kann im entsprechenden Discord Kanal beantragt werden.

Bei groben Fehlverhalten kann die Driver Card durch die Rennleitung entzogen werden. In diesem Fall ist ein Gespräch mit der Rennleitung zu führen. Die Driver Card kann durch erneute Prüfung wiedererlangt werden.

§19 PUNKTE

Für die Punktevergabe muss mindestens die Hälfte der Rundenzahl des Führenden zurückgelegt werden.

Punkte werden in der jeweiligen Fahrzeugklasse wie folgt verteilt:

RENNPLATZIERUNG	PUNKTE PC
1	65
2	59
3	54
4	49
5	45
6	41
7	37
8	34
9	31
10	28
11	25
12	23
13	21
14	19
15	17
16	15
17	14
18	13
19	12
20	11
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30	1
über 30	0

PC: Für die Poleposition werden zwei Punkt vergeben.

PC: Für die schnellste Runde im Rennen werden zwei Punkt vergeben.

§20 RENNVORFÄLLE

Rennvorfälle bezeichnet Situationen, welche einen oder mehrere Fahrer beteiligt sind, welche den Stewards gemeldet wurden. Die Stewards können zusätzlich auch Situationen untersuchen, welche nicht eingereicht wurden.

- (1) Es gibt Rennvorfälle, welche direkt durch die Simulation bestraft werden. Die Stewards können hierauf keinen Einfluss nehmen. Beispiele:
 - a. Frühstart
 - b. Überhöhte Geschwindigkeit in der Boxengasse
 - c. Überfahren der Streckenbegrenzung
- (2) Die Stewards untersuchen:
 - a. Verstoß gegen dieses Reglement
 - b. Rennunfälle
 - c. Abdrängen von anderen Fahrern
 - d. Unfairen Verhindern eines Überholmanövers
 - e. Überfahren der Einfahrt und Ausfahrt der Boxengasse

§21 STRAFEN

Die Stewards entscheiden unparteiisch über das Strafmaß.

Strafen können nachträglich auf die Fahrzeit aufaddiert werden. Aus technischen Gründen können Strafen auch für die darauffolgende Rennteilnahme ausgesprochen werden.

PC: Im PC-Bereich kann das Stewarding Live während des Rennens stattfinden. Strafen werden über den in-game Chat bekannt gegeben und direkt ausgesprochen. Es ist weiterhin möglich Vorfälle nach dem Rennen einzureichen.

Folgende Strafen werden von den Stewards ausgesprochen:

- (1) Zeitstrafen bis zu 180 Sekunden
- (2) Durchfahrtsstrafe
- (3) Start aus der Boxengasse
- (4) Disqualifikation

Das Strafmaß hängt von der Schwere der Kollision, Anzahl der beteiligten Fahrzeuge, Situation vor dem Unfall und dem Verhalten nach dem Unfall ab. Bei Involvierung in einen Unfall durch Eigenverschulden kann das Strafmaß durch Rückgabe der Position(en) reduziert werden.

In Ausnahmefällen können auch härtere Strafen bspw. Ausschluss aus der Liga verhängt werden.

§22 VERWARNUNGEN

Fahrer, die an Vorfällen jeglicher Art beteiligt sind oder die wegen unsportlichen Verhaltens angezeigt wurden, können zusätzlich zu ihrer Strafe Verwarnungen von den Stewards erhalten.

In Abhängigkeit der Härte der Vorfälle werden ein oder zwei Verwarnungen ausgesprochen.

Sollte ein Fahrer mehr als drei Verwarnungen haben, werden folgende Strafen verhängt:

- (1) Bei drei Verwarnungen: Start aus der Boxengasse
- (2) Bei vier Verwarnungen: Durchfahrtsstrafe

- (3) Bei fünf Verwarnungen: Start aus der Boxengasse und Durchfahrtsstrafe

Sollte eine Strafe durch Sammeln von Verwarnungen ausgesprochen werden, werden drei Verwarnungen abgezogen.

Verwarnungen werden von Rennen zu Rennen mitgenommen. Sollte ein Fahrer ohne Strafen bleiben, werden zwei Verwarnungen gelöscht. Es gibt keine negativen Verwarnungen.

§23 EINSPRÜCHE

- (1) Rennvorfälle können im entsprechenden Discord-Kanal den Stewards mitgeteilt werden, damit diese von den Stewards untersucht werden. Ein Einspruch muss folgende Informationen enthalten:
 - a. Die involvierten Fahrer / Startnummern
 - b. Runde des Vorfalls ggf. Zeitstempel oder Kurvenname
 - c. **PS:** Aussagekräftiger Videobeweis mit ausreichend Zeit vor und nach dem Vorfall
 - d. **PS:** Jeder Teilnehmer hat sein onboard aufzuzeichnen und auf Anfrage der Rennleitung zur Verfügung zu stellen. Es wird empfohlen die Simulations Schnellspeicherung für Vorfälle zu nutzen, um mehr Sichten zur Bewertung zur Verfügung zu stellen.
- (2) Die Stewards haben nur über Rennvorfälle zu entscheiden, die bis zu 48 Stunden nach Rennende im entsprechenden Kanal gemeldet werden.
- (3) Einen Rennvorfall dürfen nur die in den Unfall verwickelten Fahrer einreichen.
- (4) Mindestens 2 Stewards müssen an einer Entscheidung beteiligt sein. Sollten diese sich nicht einigen können, kann ein 3. Steward hinzugezogen werden.
- (5) Die Stewards können sich für einzelne Entscheidung den Rat von Fahrern einholen.

§24 ANFECHTUNGEN

Die Entscheidungen der Rennleitung und Stewards kann bei Unklarheiten eine Erklärung angefragt werden.

Die Entscheidungen zu Rennvorfällen kann angefochten werden, hierbei ist zu beachten:

- (1) Jeder Fahrer kann zwei Anfechtungen pro Saison einreichen.
- (2) Wenn die Anfechtung angenommen wird, behält man das Anrecht auf Anfechtung zurück.
- (3) Wenn die Anfechtung abgelehnt wird, reduziert sich die Anzahl an Anfechtungen um eins.
- (4) Eine Entscheidung, die bereits angefochten wurde, kann nicht erneut angefochten werden.

§25 SONSTIGE VORFÄLLE

- (1) Als Sonstige Vorfälle werden Handlungen außerhalb der Definition von Rennvorfällen definiert.
- (2) Diese sind an einen der Verantwortlichen zu melden und können auch von jedem eingereicht werden.
- (3) In diesen Vorfällen entscheiden die Verantwortlichen im entsprechenden Maße.

TEIL V – VERHALTENSKODEX

Die im folgenden Abschnitt definierten Werte und Grundsätze bestimmen das Verhalten und den Umgang innerhalb der Couch Masters und gegenüber Außenstehenden. Der Verhaltenskodex ist für Mitglieder und Gäste verbindlich.

(1) Würde, Toleranz und Respekt

- a. Der Schutz der Würde der Einzelperson ist ein grundlegender Anspruch. Toleranz, loyales Verhalten und gegenseitige Wertschätzung sind die Grundlage für ein vertrauensvolles Miteinander.
- b. Die Teilnehmer an Aktivitäten, die innerhalb der Couch Masters stattfinden, verpflichten sich, niemanden wegen seiner Rasse, seinem Geschlecht, seiner ethnischen Zugehörigkeit, seiner Religion, seiner philosophischen oder politischen Meinung, seiner sexuellen Identität, seinem Familienstand, seinem Alter, seiner Behinderung oder auf irgendeine andere Art zu diskriminieren.
- c. Handlungen, die in irgendeiner Form die physische oder psychische Integrität der Teilnehmer an Aktivitäten, die innerhalb der Couch Masters stattfinden, verletzen, werden nicht toleriert.
- d. Jede Art der Belästigung, sei es physisch, psychisch oder sexuell, von Teilnehmern ist verboten.

(2) Integrität

- a. Integrität setzt eine objektive und unabhängige Entscheidungsfindung voraus. Wenn Interessenkonflikte entstehen, sind diese von der betroffenen Person offenzulegen. Private Interessen und die Interessen der Couch Masters sind strikt zu trennen. Wenn persönliche Interessen im Rahmen einer Aufgaben- oder Entscheidungszuweisung berührt werden könnten, ist dies offenzulegen. Es wird dann eine zeitnahe transparente Entscheidung herbeigeführt, ob die Zuweisung weiter möglich ist oder einer anderen Person übertragen wird.
- b. Geschenke und sonstige materielle und ideelle Vorteile dürfen nur im vorgegebenen Rahmen in transparenter Weise angenommen oder gewährt werden. Es muss sichergestellt sein, dass keine unzulässige Beeinflussung von Entscheidungsträgern erfolgt. Eine Annahme von Geldgeschenken ist grundsätzlich nicht erlaubt. Einladungen jeglicher Art müssen angemessen sein und im Rahmen der üblichen Zusammenarbeit stattfinden. Entscheidend ist stets, dass die Einladung einem Geschäftszweck oder der Repräsentation dient und der Eindruck einer unzulässigen Beeinflussung ausgeschlossen ist.

(3) Regeltreue und Transparenz

- a. Regeltreue und Fairplay sind wesentliche Elemente im Motorsport. Geltende Gesetze sowie interne und externe Richtlinien und Regeln sind einzuhalten. Rechts- und Pflichtverstöße werden von den Couch Masters konsequent verfolgt und mit entsprechenden Maßnahmen geahndet.
- b. Alle für die Couch Masters und dessen Aufgaben relevanten Entscheidungsprozesse sowie die zugrunde gelegten Fakten werden mit größtmöglicher Transparenz und

Sorgfalt behandelt. Dies betrifft insbesondere alle finanziellen und personellen Entscheidungen. Vertraulichkeit sowie datenschutzrechtliche Vorgaben sind dabei zu beachten.

(4) Vertraulichkeit

Ehrenamtlich für Couch Masters tätige Personen sind gehalten, alle ihnen in Ausübung ihrer Funktion mitgeteilten Informationen als Ausdruck der Loyalität vertraulich oder geheim zu behandeln. Jede Weitergabe von Informationen oder Meinungen muss in Übereinstimmung mit den Grundsätzen und Anweisungen der Couch Masters erfolgen.

(5) Sanktionen

- a. Jeder Verstoß gegen eine Rechtsvorschrift und/oder interne Richtlinien ist aufzugreifen, um eine konsequente Handhabung sicher zu stellen. Dabei kann in leichteren Fällen von einer Sanktion abgesehen werden, wenn ein bloßer Hinweis auf einen Verstoß als ausreichend für künftige Einhaltungen der Vorgabe erachtet wird. Jede Sanktion muss dem Maßstab der Verhältnismäßigkeit genügen und sich an diesem messen lassen.

TEIL VI – RECHTLICHES

- (1) Couch Masters powered by Sass MotorBlog“ ist ein Produkt und Marke von Sass MotorBlog mit dem Hauptpartner BMC Hockenheim – Badischer Motorsport Club Hockenheim e.V. im DMV (Deutscher Motorsport Verband e.V.)
 - a. - BMC Hockenheim e.V.
- Sass Motorblog
- Couch Masters powered by Sass MotorBlog
sind geschützte Marken und unterliegen dem Markenrecht.
 - b. Das gewerbliche verwenden von oben aufgeführten Markennamen, sowie das Verwenden von Logos (mit Ausnahme der Regelungen in §16 Fahrzeuglackierungen/Liveries) ist untersagt, wenn keine schriftliche Vereinbarung vorliegt.
 - c. Werbung – es ist untersagt, gewerbliche Werbung von Firmen und oder Marken auf den Webseiten und Social-Media-Kanälen der Couch Masters powered by Sass MotorBlog, ohne schriftliche Genehmigung zu veröffentlichen.
 - d. Der offizielle Titel der E-Sports Liga lautet: „Couch Masters powered by Sass MotorBlog“

Kontakt:

Serienorganisation/Rennleitung **PC**:

Lukas Weiland	Couch Masters
Lars Meißner	Couch Masters
Ronny Lepp	Couch Masters
Phil Schönberg	Couch Masters
David Golz	Couch Masters

Serienorganisation/Rennleitung **PS**:

Daniel Albrecht	Couch Masters
Ronny Schreier	Couch Masters
Chris Löbert	Couch Masters
Kevin Jung	Couch Masters
Sebastian-Alexander Knod	Couch Masters

Inhaber/Marketing/Presse:

Chris Sass	Couch Masters
	Sass MotorBlog

E-Mail Marketing, Presse und Rechtliches:

orga@couchmasters.de

Weitere Informationen zur Couch Masters unter:

www.couchmasters.de

www.sass-motorsport.de