

24H SIMRACING HOCKENHEIMRING

powered by **CARLAR**  **COUCH**
e s p o r t s VIRTUAL RACING **MASTERS**

(27.10.2023 bis 29.10.2023)

Das **Couch Masters 24h Simracing Hockenheim** richtet sich an nationale Langstreckenteams aus Deutschland auf Basis der Simulation iRacing. Das Event hat das Ziel, ein finanziell umsetzbares LAN-Event für die Teilnehmer zur Verfügung zu stellen. Hierbei kommen unterschiedliche Fahrzeugklassen zum Einsatz, die im Rahmen eines vor Ort Events auf dem Hockenheimring, von den jeweiligen Teams, selbstständig betrieben werden.

Ausschreiber & Organisation: Couch Masters & CARLAR esports

Ansprechpartner:

Christopher Sass

06205/14813

info@sass-motorsport.de

Carsten Gieseler

0176/72323860

info-gecon@t-online.de

Inhaltsverzeichnis

Sportliches Reglement

1	Einleitung	4
2	Organisation	4
2.1	Name des Veranstalters, Adresse und Kontaktdaten	4
2.2	Zusammensetzung der Organisation	4
2.3	Verwendete Simulation	4
2.4	Location	4
3	Bestimmungen und Rechtsgrundlage der Veranstaltung.....	4
3.1	Offizielle Sprache	4
3.2	Verantwortlichkeiten, Änderungen & Absage der Veranstaltung	5
4	Nennung.....	5
4.1	Einschreibung, Nennung, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtungen	5
4.2	Einschreibung Team	6
4.3	Nenngeld für die Veranstaltung	7
4.4	Startnummern	7
5	Veranstaltung	8
5.1	Termin	8
5.2	Vorläufiger Event-Zeitplan	8
5.3	Maximale Anzahl der Teams & Fahrzeuge	8
5.4	Durchführung des Events	9
6	Wertung.....	11
7	Trainings & Medientage	11
8	Dokumentenabnahme	11
8.1	Zeitplan	11
8.2	Fahrerbesprechung & Briefing	11
9	Veranstaltung	11
9.1	Rennkommission	11
9.2	Sichtungsbereiche	12
9.3	Kollisionsabfrage	12
9.4	Safety Car	12
9.5	Slow Phase	12
9.6	Rote Flagge	13
9.7	Stop & Go Platz	13
9.8	Fast repair	13
9.9	ESC-Verbot & Gebot.....	13
10	Titel und Pokale	13
10.1	Titel Gesamtsieger	13
10.2	Preise und Pokale	14

11	Protest.....	14
12	Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung.....	15
13	TV-Rechte, Werberechte und Fernsehrechte	15
14	Besondere Bestimmungen.....	15

Technisches Reglement

1	Technische Bestimmungen.....	16
1.1	Allgemeines & Präambel.....	16
1.2	Fahrerausrüstung.....	16
1.3	Werbung an Fahrer- und Teamausrüstung, Wettbewerbsfahrzeug.....	16
1.4	Templates	16
1.5	Richtlinien für die Templates.....	16
1.6	Eigene Logos & eigenes Design.....	17
2	Software Bestimmungen	17
2.1	Allgemeine Punkte	17
2.2	Software.....	17
2.3	Kommunikation & Streaming	17
2.4	Penalty Applikation	17
2.5	Computer System Voraussetzung	17
3	Besondere Bestimmungen.....	18
3.1	Event Qualifikation	18

Sportliches Reglement

1 Einleitung

Das Event Couch Masters 24h Simracing Hockenheim wird in der vorliegenden Fassung, wenn nicht durch weitere Veranstaltungsinformationen angepasst, in Anlehnung des internationalen iRacing Sportingcode für Simracing auf dem Hockenheimring durchgeführt. Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die Verwendung einer geschlechtlichen differenzierten Sprachform verzichtet. Sämtliche nachfolgenden Personenbezeichnungen gelten ausnahmslos und selbstverständlich für das männliche, weibliche und diverse Geschlecht gleichermaßen.

2 Organisation

2.1 Name des Veranstalters, Adresse und Kontaktdaten

Name der Veranstalter:

Sass Motorblog

info@sass-motorsport.de

GeCon – Gieseler eSport Consulting

info-gecon@t-online.de

2.2 Zusammensetzung der Organisation

Carsten Gieseler – CEO & Founder Couch Masters 24h Simracing Hockenheim

Christopher Sass – CEO Couch Masters 24h Simracing Hockenheim

Matthias Scheffler – Prokurist, Leitung IT Hockenheimring GmbH

2.3 Verwendete Simulation

Die verwendete Simulations-Software für das vorliegende Event ist die Simulation iRacing in der jeweils tagesaktuellen Softwareversion.

2.4 Location

Eventlocation zur Durchführung des Events ist der Kongress-Pavillon der Hockenheimring GmbH. Ein virtueller Rundgang steht auf www.hockenheimring.de zur Verfügung.

3 Bestimmungen und Rechtsgrundlage der Veranstaltung

3.1 Offizielle Sprache

Die offizielle Sprache der Veranstaltung ist Deutsch. Es ist ausschließlich der deutsche Reglement- und Veranstaltungstext verbindlich.

3.2 Verantwortlichkeiten, Änderungen & Absage der Veranstaltung

1. Die Teilnehmer (Fahrer) und Simracing Teams nehmen auf eigene Gefahr an den

Couch Masters 24h Simracing Hockenheim teil. Jeder Fahrer und jedes Team tragen die alleinigen zivil- und strafrechtlichen Verantwortungen für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein anderweitiger Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung schriftlich vereinbart wurde.

2. Änderungen oder Anpassungen des Events erfolgen ausschließlich durch die Personen Herr Carsten Gieseler und Herr Christopher Sass. Die Hinzugabe von Event Bulletins wird vorbehalten. Gründe für Event Bulletins können Sicherheit, höhere Gewalt, Wartungsarbeiten durch iRacing, behördliche Anordnungen oder anderweitige Gründe beinhalten. Das Couch Masters 24h Simracing Hockenheim ist durch die Versicherungen des BMC Hockenheim vertraglich abgesichert.

3. Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Teams aus vorgenannten Gründe abzusagen oder auszuschließen. Schadensersatz-moder Erfüllungsansprüche gegen über dem Veranstalter sind in jedem Fall ausgeschlossen. Eine mögliche Rückerstattung des Nenngelds wird in dem entsprechenden Unterkapitel gesondert beschrieben.

4 Nennung

4.1 Einschreibung, Nennung, Nennschluss und Teilnahmeverpflichtungen

Grundsätzlich sind alle Personen ab dem 16. Lebensjahr, bei Minderjährigen mit schriftlicher Einwilligung der Erziehungsberechtigten, für alle 4 Fahrzeugklassen der Couch Masters 24h Simracing Hockenheim startberechtigt. Die Eventkoordination behält sich das Recht vor, spätere eingehende Anträge anzunehmen.

Die Einschreibung erfolgt auf Basis eines Online Formulars auf der Webseite www.couch-masters.de und ist auch nur auf dieser Basis gültig. Mit dem Antrag auf Einschreibung beauftragt und bevollmächtigt die eingeschriebene Person die Eventkoordination in seinem Namen die Veranstaltung zu organisieren und durchzuführen. Mit der Einschreibung verpflichtet sich das Team an dem Event Couch Masters 24h Simracing Hockenheim 2023 vom 26.10.2023 bis 29.10.2023 teilzunehmen. **Nennungsschluss für die Veranstaltung ist der 14.09.2023 23:59 Uhr.** Die Einschreibung der Simracing-Teams werden nach Eingangsdatum sowie Eingang der Nenngebühr bearbeitet. Die Einschreibung und Zusage für die Teilnahme am Event ist erst nach Zahlungseingang sowie schriftlicher Bestätigung der Nennung gültig und verbindlich. Sollten sich mehr Teams als möglich verbindlich angemeldet und die Nenngebühr überwiesen haben, werden im Vorfeld Qualifikationsrennen in den jeweiligen Klassen durchgeführt. Sollte sich ein Team innerhalb eines solchen Qualifikationsrennen nicht für das Event verbindlich qualifizieren, wird das bereits überwiesende Nenngeld zu 100% zurückerstattet.

Anzahl der startberechtigten Teams für die Klasse GT3 Cup:

13

Anzahl der startberechtigten Teams für die Klasse GT4:	13
Anzahl der startberechtigten Teams für die Klasse TCR:	13
Anzahl der startberechtigten Teams für die Klasse Clio Cup:	13
Anzahl der startberechtigten VIP-Teams (Sponsoren):	03
Anzahl der startberechtigten ReKo Teams (Safety Car):	01
Gesamtzahl der startberechtigten Teams:	56

Die Eventkoordination behält sich das Recht vor bei zu geringer & verbindlicher Eventzusagen das Event ohne Angabe von Gründen abzusagen. Nennelder die bis zu diesem Zeitpunkt bereits überwiesen worden sind, werden zu 100% an die jeweiligen Teams zurückerstattet.

Die zu erreichende Mindestanzahl von verbindlichen Zusagen beträgt, bei der ersten Durchführung 2023, insgesamt 35 Teams.

Pro Simracing Teams dürfen maximal 2 Teams in 2 unterschiedlichen Klassen genannt werden. Die gewählte Fahrzeugklasse sowie Fahrzeug ist bei der Anmeldung verbindlich und kann im späteren Verlauf nicht geändert werden.

Jedes Team erhält am Veranstaltungsort eine zugewiesene nutzbare Fläche von 3m x 3m inklusive Stromanschlüsse sowie 2 LAN-Anschlüsse für: 1x Simracing Rig & 1x Spotter.

4.2 Einschreibung Team

Die Einschreibung erfolgt über das beschriebene Anmeldeformular. Startberechtigte Simracing Teams sind: mindestens 4 Fahrer, maximal 6 Fahrer pro Team.

Sollten sich Teams in zwei unterschiedlichen Fahrzeugklassen anmelden, ist die gleichzeitige Verwendung von Fahrern unter diesen Teams verboten. Beispiel: Team A Fahrerpool A – Team B Fahrerpool B. Die Verwendung von Fahrern aus Fahrerpool B für Team A oder andersrum ist verboten!

Die nachfolgenden Aufteilung der Fahrzeit ist ein Richtwert. Teams mit 4 Fahrern 6h Fahrzeit pro Teilnehmer, Teams mit 6 Fahrern 4h Fahrzeit. Alle Teilnehmer müssen diese Fahrzeit mit einer Driver Fair Share Regel absolvieren. Sollte es zu menschlichen Zwischenfällen während der Veranstaltung kommen, kann die Serienkoordination im Sinne der weiteren Teilnahme von dieser Regel abweichen.

Nach erfolgreicher Anmeldung über das Anmeldeformular erhält der jeweilige benannte Teamchef eine Einschreibebestätigung via E-Mail. Gleiches gilt für die schlussendliche &

verbindliche Zusage zum Event. Ansprechpartner für sämtliche Informationen oder Änderungen laufen über den genannten Teamchef des jeweiligen Simracing Team.

4.3 Nenngeld für die Veranstaltung

Die Nenngebühr ist für die Veranstaltung auf Basis des Online-Formulars verbindlich. **Nenngeld ist Reuegeld.** Die Nenngebühr für das Couch Masters 24h Simracing Hockenheim beträgt **pro Team 799,00€**. Die üblichen Eventkosten für Location, Strom und Internet werden den Teams nicht in Rechnung gestellt. Anfahrtskosten, Übernachtungskosten, Verpflegung und allen anderen anfallenden Kosten übernehmen die Teams in Eigenverantwortung.

Das Nenngeld ist nach Eingang der Einschreibung mit einer **Frist von 21 Tagen** auf das nachfolgende Bankkonto zu entrichten

Bankverbindung:	Sass MotorBlog – Christopher Sass
IBAN:	DE55 5479 0000 0001 8555 90
Swift-BIC:	GENODE61SPE
Verwendungszweck:	Teamnahme + Fahrzeugklasse + CM24hSH 2023

Als Verwendungszweck ist der Name des Simracing Teams, die Fahrzeugklasse sowie das Kürzel CM24hSH 2023 zu verwenden.

Das Nenngeld ist mit Abgabe der Nennung zu entrichten. Nenngeld ist Reuegeld und wird nur bei Absage der Veranstaltung zurückerstattet.

4.4 Startnummern

Die Teams haben die Möglichkeiten in den nachfolgenden Nummernslots bei der Anmeldung ihre jeweilige Wunschstartnummer individuell zu belegen. Die finale Zusage erfolgt dann vom Serienkoordinator.

GT3 Cup:	#2 bis #99
GT4:	#102 bis #199
TCR:	#202 bis #299
Clio Cup:	#302 bis #399

5 Veranstaltung

Die Veranstaltung findet auf dem Gelände der Hockenheimring GmbH statt. Gefahren wird die Strecke Hockenheimring in der Simracing Software iRacing.

5.1 Termin

Eventtermin sind die Tage 27.10.2023 bis 29.10.2023

5.2 Vorläufiger Event-Zeitplan

Der vorläufige Event-Zeitplan ist die nachfolgende Planung.

Donnerstag 26.10.2023 – Anreisetag

1.) ab 16:00 Uhr bis 21:30 Uhr Anreise, Begrüßung, Aufbau & Papierabnahme (Pflicht!)
Teams die in diesem Zeitrahmen nicht anreisen verlieren automatisch ihre Startberechtigung.

Freitag 27.10.2023 – 1. Veranstaltungstag Warm Up, Qualifying & Rahmenprogramm

- 1.) 09:00 Uhr bis 14:00 Uhr Prüf- und Einstellfahrten / Warm Up (freies Training)
- 2.) 14:30 Uhr bis 15:30 Uhr Begrüßung, Vorstellung und Fahrerbriefing I.
- 3.) 15:40 Uhr bis 16:00 Uhr Gruppenfoto aller Teilnehmer
- 4.) 16:30 Uhr bis 18:00 Uhr Qualifying
- 5.) ab 18:30 Uhr Come together und Rahmenprogramm

Samstag 28.10.2023 – 2. Veranstaltungstag

- 1.) 08:00 Uhr bis 08:45 Uhr Warm Up aller Klassen
- 2.) 09:00 Uhr bis 09:30 Uhr Fahrerbriefing II.
- 3.) 10:00 Uhr bis 24:00 Uhr Rennen Couch Masters 24h Simracing Hockenheim & Rahmenprogramm

Sonntag 29.10.2023 – 3. Veranstaltungstag

- 1.) 00:00 Uhr bis 10:00 Uhr Rennen Couch Masters 24h Simracing Hockenheim
- 2.) 11:00 Uhr bis 12:00 Uhr Siegerehrung
- 3.) 12:15 Uhr bis 12:30 Uhr Verabschiedung & Danksagung durch Sass & Gieseler
- 4.) ab 13:00 Uhr Veranstaltungsende, Abbau und Beginn der Heimreise

5.3 Maximale Anzahl der Teams & Fahrzeuge

GT3 Cup Klasse: 13 Teams / 13 Fahrzeuge
GT4 Klasse: 13 Teams / 13 Fahrzeuge

TCR Klasse: 13 Teams / 13 Fahrzeuge
Clio Cup Klasse: 13 Teams / 13 Fahrzeuge
VIP Sponsoren Klasse: 3 Teams / 3 Fahrzeuge
Maximale Fahrzeuganzahl: 55 Teams / Fahrzeuge

Für das Event stehen nachfolgende Fahrzeugklassen / Fahrzeuge zur Auswahl

GT3 Cup Klasse:

Porsche 911 Typ 992 GT3 Cup

GT4 Klasse:

- a.) BMW M4 GT4
- b.) Mercedes Benz AMG GT4
- c.) Porsche 718 GT4

TCR Klasse:

- a.) Hyundai Elantra N TCR
- b.) Honda Civic TCR
- c.) Audi RS3 LMS TCR

Clip Cup Klasse:

- a.) Renault Clio Cup

Das Team CARLAR esports erhält keinen Sonderstatus.

5.4 Durchführung des Events

Die Durchführung des Rennen findet Online auf der Plattform iRacing statt. Der Austragungsort ist der reale Hockenheimring.

Die im Anmeldeformular hinterlegten Daten sind für die Durchführung des Events verbindlich (Team ID Nummer). Teilnehmende Simracing Teams registrieren sich auf den Veranstaltungsservern mit der richtigen Startnummer und der korrekten Team ID Nummer an. Im Vorfeld muss der Rennkommission eine vorläufige Stintplanung sowie Name des Teamchefs, in Papierform, mit allen relevanten Daten übergeben werden (Name des Teams, Fahrer Name, grobe Uhrzeit der Fahrzeit). Die Übergabe findet vor Ort am Freitag nach dem Qualifying statt. **! Persönliche Randnotiz von Carsten Gieseler !** Im Sinne des Fairplays, der Simracing Ettiquette und dem sportlichen Respekt untereinander, plant bitte eure Fahrerstints ausgeglichen ein. Beispiel 4 Fahrer = ca. 6h Fahrzeit pro Person. Durch eigene Langstreckenrennen kenne ich den Faktor „Rennen“ und es kann immer was dazwischen kommen. Das verbuchen wir unter dem Begriff „das reale Leben“. **Aber!** Sollten

sich Teams wissentlich nicht daran halten und wir bekommen das mit (und wir kriegen es mit, sind ja ebenfalls vor Ort), dass ein Fahrer z.B. 10h gefahren ist, nehmen wir uns das Recht raus, ohne Angabe von Gründen, dieses Team mit sofortigen Wirkung zu disqualifizieren. Dieses Event ist von Simracern für Simracer geplant. Lasst uns gemeinsam ein geniales Wochenende erleben ohne „irgendwelche Spielchen“.

Training

Das vor Ort Training für das Event findet am Freitag gemäß Event-Zeitplanung statt.

Qualifikation

Die Qualifikation für das Event findet am Freitag gemäß Event-Zeitplanung statt.

Startart

Das Rennen wird im Modus „rollender Start“ gestartet. Besonderheiten werden vor Ort im Fahrerbriefing für alle Teams verbindlich mitgeteilt.

Teamspeak

Beginnend mit dem freien Training ist die permanente Anwesenheit des Teamspeak Servers verpflichtend. Jedes Team hat sich mit #Nr Teamname anzumelden und sich in den erstellten Teamspeak Channels erreichbar zu halten.

Chat- und Quickchatverbot

Während allen Sessions (freies Training, Warm Up, Qualifikation und Rennen) herrscht **absolutes Chatverbot!** Auch die Nutzung von „Pass left/right“ ist untersagt. Lediglich der Rennkommission ist es gestattet für das Rennen relevante Chatnachrichten zu kommunizieren. Zuwiderhandlungen haben Rennstrafen zur Folge.

Fahrhilfen & Schadensmodell

- 1.) Automatische Kupplung, Schaltung wie visuelle Hilfsmittel: deaktiviert
- 2.) Schaden: 100%
- 3.) Benzinverbrauch: aktiviert
- 4.) Reifenverschleiß: aktiviert

Balance of Performance GT4 und TCR

Sollte es durch iRacing Updates zu einer unverhältnismäßigen BoP in den Klassen GT4 und TCR kommen, wird die Option der BoP Anpassung verwendet. Eine entsprechende Anpassung der BoP wird auf der Webseite mittels Bulletins **frühzeitig** bekanntgegeben.

Setups

Für alle Klassen gilt ausnahmslos „Open Setup“.

6 Wertung

Sieger (Gesamtsieg und / oder Klassensieg) des Events sind die Teams, welche die gefahrende Rennzeit mit ihrem Fahrzeug als jeweils Erster unter Berücksichtigung aller Strafen erfolgreich zurückgelegt hat.

7 Trainings & Medientage

In Vorbereitung zum Event werden offizielle Trainings seitens der Eventkoordination in iRacing bereitgestellt. Die Nutzung dieser Trainings steht jedem Team frei und ist **nicht verpflichtend**. Sobald die jeweiligen Teams verbindlich für das Event feststehen, werden im Vorfeld zwei unterschiedliche Medientage in iRacing durchgeführt. Diese Medientage sind wie folgt gegliedert: 1. Medientag Gruppenfoto aller teilnehmenden Teams mit der entsprechenden Event-Fahrzeuglackierung (Zeitansatz 45 Minuten)
2. Medientag Klassenspezifisch GT3 Cup, GT4, TCR und Clio Cup (Zeitansatz 45 Minuten) Die entsprechenden Termine sowie der genaue Ablauf werden im Vorfeld frühzeitig via E-Mail an die benannten Teamchefs bekanntgegeben. Die Teilnahme ist für alle Teams **verpflichtend**.

8 Dokumentenabnahme

Dokumentenabnahme und Check In erfolgt am 26.10.2023 gemäß Zeitplanung.

8.1 Zeitplan

Zeitplanung ist identisch mit Eventplanung.

8.2 Fahrerbesprechung & Briefing

Fahrerbesprechung sowie Briefings erfolgen vor Ort gemäß Event-Zeitplan. Die Teilnahme an beiden Fahrerbriefings ist für alle Teilnehmer verpflichtend. Zuwiderhandlung kann zum Ausschluss der Veranstaltung führen.

9 Veranstaltung

9.1 Rennkommission

Bei den Couch Masters 24h Simracing Hockenheim kommt eine Live-Rennkommission inklusive Safetycar Fahrer zum Einsatz.

9.2 Sichtungsbereiche

Bei den Couch Masters 24h Simracing Hockenheim werden alle Sessions komplett von der Rennkommission gesichtet und überwacht.

9.3 Kollisionsabfrage

In der Boxengasse findet keine Kollisionsabfrage statt.

9.4 Safety Car

Wird von der Rennkoordination bereitgestellt und ist der vor Ort befindenen Rennkommission unterstellt. Es wird ein „reales“ digitales Safety Car zum Einsatz kommen – kein Bot! Fahrzeug Porsche 911 (992) GT3 Cup.

9.5 Slow Phase

- a.) Der Renndirektor kann das Rennen neutralisieren. Von dieser Möglichkeit wird dann Gebrauch gemacht, wenn die Strecke blockiert, die Strecke durch langsamende Fahrzeuge behindert oder anderweitige Gründe vorliegen.
- b.) Wenn die Entscheidung getroffen wurde, wird diese Entscheidung über die iRacing Ingame Chat Funktion sowie im Teamspeak durchgesagt. Der Call lautet „Slow Slow Slow“.
- c.) Alle Teams sind angewiesen die Geschwindigkeit auf 80 km/H zu reduzieren. Das führende Fahrzeug gibt hierbei die Geschwindigkeit vor und gliedert sich hinter dem offiziellen Safety Car ein. Nach der Eingliederung hinter dem Safety Car übernimmt die Geschwindigkeitskontrolle das Safety Car.
- d.) Während der Neutralisation dürfen keine ausgesprochenen Strafen angetreten werden. Darunter fallen zum Beispiel Stop & Go, Drive-Through oder anderweitige Zeitstrafen.
- e.) Dies gilt nicht, wenn sich das Fahrzeug VOR der Neutralisation in der Box befunden hat.
- f.) Es darf in die Box gefahren werden. Die Ausfahrt ist während dieser Phase nur durch mündlich übermittelte Genehmigung der Rennkommission erlaubt. Das Fahrzeug das die Erlaubnis erhalten hat, darf mit moderater Geschwindigkeit bis zum letzten Fahrzeug aufschließen.
- g.) Entscheidung der ReKo über Beendigung der Neutralisation erfolgt sowohl über den iRacing Ingame Chat als auch durch eine Durchsage im Teamspeak. Das Safety Car wird Geschwindigkeit aufbauen und zurück in die Box fahren. Das führende Fahrzeug behält die Geschwindigkeit von 80 km/H bei.

- h.) Das Ende der Neutralisation wird mit dem Call „Letzte Runde Slow – Letzte Runde Slow“ durchgegeben. Die Wiederaufnahme der Renngeschwindigkeit bestimmt das führende Fahrzeug. Ab der vorletzten Kurve des Hockenheimrings darf die Geschwindigkeit wieder aufgenommen werden. Überholt werden darf erst ab Start/Ziellinie. Die Formation ist „Two-row formation“.
- i.) Jede Runde während der Neutralisation wird als reguläre Rennrunde gewertet.
- j.) Wird das Rennen, während einer Neutralisation beendet, wird bei der Überquerung der Start/Ziellinie die reguläre Flagge gezeigt.

9.6 Stop & Go Platz

Der Platz für das Antreten einer Stop & Go Strafe sowie aller weiteren Strafen ist der eigene digitale Boxenplatz.

9.7 Fast repair

Jedem teilnehmenden Team steht während des gesamten 24h Rennens ein (1x) Fastrepair zur Verfügung.

9.8 ESC-Verbot & Gebot

Es gilt ausnahmslos in jeder Session striktes ESC Verbot! Das betrifft sowohl die freien Trainings, Warm Ups, das Qualifying als auch das spätere 24h Rennen. Die Nutzung der ESC-Taste führt automatisch zu einer Durchfahrtsstrafe die innerhalb von 3 Runden angetreten werden muss.

10 Titel und Pokale

10.1 Titel Gesamtsieger & Klassensieger

Die Teams die nach der regulären Rennfahrzeit jeweils auf Platz 1 der jeweiligen Klasse die Start/Ziellinie überqueren haben das Rennen in der jeweiligen Klasse gewonnen und dürfen, nach der offiziellen Bestätigung durch die Rennkommission, die nachfolgenden Titel verwenden.

Gesamtsieger:	1. Couch Masters 24h Simracing Hockenheim Gesamtsieger
Klasse GT3 Cup:	1. Couch Masters 24h Simracing Hockenheim Sieger GT3 Cup
Klasse GT4:	1. Couch Masters 24h Simracing Hockenheim Sieger GT4
Klasse TCR:	1. Couch Masters 24h Simracing Hockenheim Sieger TCR
Klasse Clio Cup:	1. Couch Masters 24h Simracing Hockenheim Sieger Clio Cup

10.2 Preise und Pokale

Es werden jeweils für die Top 5 Platzierungen der jeweiligen Klasse Pokale ausgegeben. Zusätzlich erhalten alle Teams die einen Klassensieg eingefahren haben einen Wanderpokal für 12 Monate. Finalisiert wird das Event zusätzlich mit dem Wanderpokal „Gesamtsieger“.

Für die Premiere 2023 steht eine Ausgabe von Preisgeldern auf „Work in Progress“. Die Organisation behält sich jedoch das Recht vor für Gesamtsieg sowie Klassenplatzierungen bereits bei der Premiere 2023 Preisgelder auszugeben.

10.3 Video Awards

Für das Couch Masters 24h Simracing Hockenheim 2023 stehen folgende Video Awards zur Auswahl:

- a.) Best After-Movie Award – max. 3 Minuten mit ausschließlich realen Szenen vom Event
- b.) Best Simracing Movie Award – max. 3 Minuten mit ausschließlich Szenen aus iRacing
- c.) Best Mix-Movie Award – max. 5 Minuten mit Szenen aus iRacing und Real-Life.

Die Verantwortung über Marken- und Medienrechte trägt der jeweilige Creator in Eigenverantwortung. Die Organisation übernimmt keinerlei Haftung oder anderweitige Rechtsansprüche.

Der Upload muss über den jeweiligen Sirmacing YouTube Channel erfolgen. Der Link zum Video muss bis zum 11.11.2023 dem Organisationsteam via E-Mail mitgeteilt werden. Danach werden eure Videos auf der Webseite der Couch Masters & Sass MotorBlog verlinkt und der allgemeinen Community zur Bewertung angeboten. Das Award-Bewertungsteam wird noch bekanntgegeben. Alle drei Kategorien werden nach der Veranstaltung am 02.12.2023 offiziell bekanntgegeben. Platz 1 bis 3 erhalten ebenfalls Pokale für die jeweilige Kategorie sowie diverse Sachpreise und Eintrittskarten. Die Person Carsten Gieseler (CARLAR esports) ist bei der Teilnahme ausgeschlossen.

11 Protest

Proteste können bis 15 Minuten nach dem offiziellen Rennende vor Ort bei der Rennkommission eingereicht werden. Alle Proteste die nach dieser Frist eingereicht werden sind unzulässig. Alle Teams haben sich bis 15 Minuten nach dem Rennen im Teamspeak verfügbar zu halten.

12 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung

Bei Entscheidungen der Rennkommission, Serienkoordination oder anderweitigen verantwortlichen Personen ist im Sinne §661 BGB der Rechtsweg ausgeschlossen. Aus Maßnahmen oder anderweitigen Entscheidungen der verantwortlichen Personen können keine Ersatzansprüche in irgendwelcher Art und Weise gelten gemacht werden. Ausnahme gilt hier vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensursachen. Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr mit eigenen Equipment an der Veranstaltung teil. Der Teamchef eines jeden Simracing-Teams erklärt mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche in jeglicher Art und Weise für Schäden, die im Zusammenhang mit der Veranstaltung entstehen könnten oder entstanden sind. Der Haftungsausschluss wird mit Abgabe der Nennung allen Beteiligten gegenüber wirksam. Er gilt für Ansprüche aus jeglichem Rechtsgrund, insbesondere sowohl für Schadensersatzansprüche aus vertraglicher als auch außervertraglicher Haftung und auch für Ansprüche aus unerlaubter Handlung. Stillschweigende Haftungsausschlüsse bleiben von vorstehender Haftungsausschlussklausel unberührt.

13 TV-Rechte, Werberechte und Fernsehrechte

Alle Bildrechte sowie Copyrights liegen beim Veranstalter, einschließlich Bild, Video oder Fernsehmaterial das im Rahmen der Veranstaltung aufgenommen wird. Alle Rechte mit Bezug auf Fernsehrechte, Bildrechte, Logorechte, Videorechte, Vermarktungsrechte und Rechte der Verwertung, einschließlich Internet, liegen beim Veranstalter. Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Veranstalters verboten und führt automatisch zur Anzeige.

14 Besondere Bestimmungen

Während der Veranstaltung, insbesondere des offiziellen Rennens, gilt ausnahmslos und ohne Diskussion in der Wettbewerbslocation striktes Alkohol- und Drogenverbot. Der Veranstalter behält sich das Recht vor Simracing-Teams und / oder Teilnehmer die sich nicht an die 0,0% Regel halten ohne Angaben von Gründen mit sofortiger Wirkung vom Event auszuschließen. Sämtliche Rechts- und Schadensansprüche gegenüber dem Veranstalter entfallen. Im Sport hat Alkohol keinen Platz. Diese Regelung ist ab 15 Minuten vor der Siegerehrung außer Kraft gesetzt.

Technisches Reglement

1 Technische Bestimmungen

1.1 Allgemeines & Präambel

Alles nicht ausdrücklich durch diese Eventausschreibung Erlaubte ist verboten. Erlaubte Änderungen an der Eventausschreibungen oder allgemein dürfen keine unerlaubten Änderungen oder Verstöße im Reglement nach sich ziehen.

1.2 Fahrerausstattung / Teamausstattung

Zur Durchführung des Event werden die allgemein benötigten Hardware Komponenten sowie aktuelle Fassung der iRacing Software vorausgesetzt. Jedes Team benötigt zur Durchführung dieses Events ein Simracing Rig, Monitor (Widescreen o. Triple), Wheelbase, Wheel, Pedale, Headset inklusive aller allgemein bekannten Software Komponenten. Die persönliche Simracing Ausstattung (Handschuhe, Sportschuhe etc.) wird ebenfalls vorausgesetzt. Zur Sicherstellung aller benötigten Komponenten wird auf der Webseite www.couch-masters.de separat eine Checkliste zur Verfügung gestellt. Die Veranstaltung stellt keine Simracing Rigs zur Durchführung zur Verfügung.

1.3 Werbung an Fahrer- und Teamausrüstung, Wettbewerbsfahrzeug

Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen sowie Startnummern sind gemäß DMSB Rundstreckenreglement für Simracing 2022 Art. 20 einzuhalten. Für die Fahrerausstattung werde keine Vorschriften für Werbung festgelegt. Ausgenommen ist Werbung für Zigaretten, Alkohol, politische Parteien, Pornographie, links- und rechts extremistische Symbole sowie Kinder- und Frauenfeindliche Symbole wie Statements. Die finale Zusage zur Verwendung der Werbung an Wettbewerbsfahrzeugen wird ausschließlich durch die Veranstalter gegeben. Alle nicht genehmigten Wettbewerblackierungen sind verboten.

1.4 Templates

Die Verwendung und Nutzung des Event-Templates ist verbindlich. Das Template wird 3 Monate vor der Veranstaltung bekanntgegeben und ist mit der Einsendefrist einzureichen. Jegliche Veränderungen der Windschutzscheibe, Scheibenaufkleber und Änderungen an Position, Farbe, Form oder anderen Aktionen an Event-Sponsoren ist verboten. Die Vorgaben sowie Positionierung ist einzuhalten.

1.5 Richtlinien für die Templates

Die Nutzung des Event-Templates ist verbindlich. Jegliche Änderungen an Größe, Farbe, Position, Schriftzug oder anderen Faktoren an Event-Sponsoren und Windschutzscheibe ist untersagt. Die genannten Punkte sind zu 100% einzuhalten wie zur Verfügung gestellt.

1.6 Eigene Logos & eigenes Logodesign

Die Nutzung und Verwendung von eigenen Designs und Logos ist ausdrücklich gewünscht und gefordert. Bindend sind jedoch die bereits genannten Punkte (die allgemein bekannt sein dürften). Für die Verwendung sämtlicher Logos eurer Designs sowie Nutzung von Design müssen schriftliche Genehmigung zur Nutzung der entsprechenden Unternehmen vorliegen. Durch den Versand der Fahrzeuglackierung bestätigt der Teamchef diese Genehmigungen zu haben. In Schadensfällen haftet das genannte Simracing Team in Persona der genannte Teamchef alleinig. Der Eventausschreiber haftet nicht für mögliche Ansprüche Dritter und ist nicht verpflichtet die vorliegenden Genehmigungen zur Nutzung der Logos und / oder Designs zu prüfen.

2 Software Bestimmungen

2.1 Allgemeine Punkte

Neben den bereits beschriebenen Punkten gelten zusätzlich die nachfolgenden Punkte.

2.2 Software

Jedes Team ist verpflichtet iRacing in der neusten Update-Version zu verwenden. Software-Programme zur besseren Übersicht wie Position, Sprit, Fahrzeit sind erlaubt. Andere Software-Programme die nicht allgemein zugänglich sind (Cheaten) sind selbstredend verboten und führen, bei Erkennung, zum sofortigen Ausschluss der Veranstaltung.

2.3 Kommunikation & Streaming

Verwendet wird die VOIP Kommunikationssoftware Teamspeak. Diese ist verpflichtend. Die Teams sind selbst dafür verantwortlich sich in den zugewiesenen Teamchannels zu befinden. Die zusätzliche Nutzung von Twitch oder YouTube für den persönlichen Stream ist erlaubt. Jedoch muss eine Verlinkung zum Hauptstream sowie Instagram Kanäle der Couch Masters sowie CARLAR esports erfolgen.

2.4 Penalty Applikation

Wird separat bekannt gegeben.

2.5 Computer System Voraussetzung

Der Rechner des aktiven Simracing Rigs muss die Mindestanforderungen von iRacing bei Nutzung von 55 Fahrzeugen in einem 24h Rennen entsprechen.

3 Besondere Bestimmungen

3.1 Event Qualifikation

Sollten sich bis zur Frist mehr Teams als verfügbare Startplätze zu diesem Event angemeldet haben, wird ein Qualifikationsrennen durchgeführt. Der Ablauf wird dann separat via E-Mail über die Teamchefs verteilt.

Beispiel:

- a.) Startplätze GT3 Cup Klasse – 13 Teams
- b.) Angemeldete Teams GT3 Cup Klasse – 36 Teams
- c.) Qualifikationsrennen (6h) der 36 angemeldeten Teams
- d.) Zusage der Endplatzierungen 1. bis 13. erhalten die verbindliche Teilnahme am Event. Platz 14 bis 36 haben sich dann leider nicht qualifiziert und erhalten zu 100% ihr Nenngeld zurück.

! Anmerkung Carsten Gieseler ! *Das Team CARLAR esports erhält keinen Sonderstatus, sondern durchläuft den gleichen Bewerbungsprozess wie alle anderen Teams.*