

## **Ausschreibung für Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“**

### **Vorwort:**

Die Kart-Magazin.de Sim Challenge ist eine Sim Racing Meisterschaft welche ausschließlich Kartfahrern die Möglichkeit gibt virtuell gegeneinander anzutreten. Das Event „Minis only“ richtet sich an Nachwuchsfahrer im Alter zwischen 8-12 Jahren. Die Spieler spielen in dem Spiele F1® 2019 von Codemasters auf der Konsole Sony Playstation® 4 gegeneinander.

**Ansprechpartner:** Björn Niemann  
Am Cithert 7  
46519 Alpen  
Telefon: +49 2802 8989925  
E-Mail: [esports@fast-media.eu](mailto:esports@fast-media.eu)

## **1. Allgemeine Bestimmungen**

### **1.1. Teilnehmer**

An der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** dürfen ausschließlich Fahrerinnen und Fahrer zwischen 8-12 Jahren. Als Grundlage zählt das Geburtsdatum des Teilnehmers. Zur Teilnahme muss der Spieler über einen PSN (Playstation Network) Account verfügen

### **1.2. Verwendetes System und Simulation**

System: Sony Playstation® 4  
Simulation: Codemasters F1® 2019

### **1.3. Spielorganisation und Kommunikation**

Die Spielorganisation, Verkündung von Strafen und Anweisungen der Rennleitung werden im Verlauf der Meisterschaft über den Nachrichtendienst WhatsApp gegeben. Jeder Teilnehmer gibt mit der Nennung und der Angabe seiner Mobilfunknummer zur Verwendung dieser im Rahmen der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** seine Genehmigung und akzeptiert die Datenschutzbedingungen des Nachrichtendienstes WhatsApp.

### **1.4. Unkostenbeitrag**

Zur Deckung der Organisationskosten und Durchführung der Events wird ein Unkostenbeitrag in Höhe von 15€ erhoben. Bei Übersendung einer Rechnungsadresse, wird automatisch eine Rechnung erstellt.

Die Kart-Magazin.de Sim Challenge ist eine nicht gewinnorientierte Meisterschaft, möchte sich zukünftig trotzdem breiter aufstellen und für eine größere Reichweite sorgen. Werbepartner, Sponsorengelder oder Spenden werden gerne angenommen. Hierzu steht Björn Niemann als Ansprechpartner zur Verfügung.

#### 1.5. **Anmeldung**

Die Anmeldung zur **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** erfolgt über ein Online-Formular auf der Homepage [www.Kart-Magazin.de](http://www.Kart-Magazin.de). Im Anschluss erhält jeder Teilnehmer ein Anmeldeformular welches unterschrieben per E-Mail zurückgesandt werden muss. Bei Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten erforderlich. Der Serienbetreiber kann die Annahme einer Einschreibung ohne Angabe von Gründen ablehnen. Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Die Anmeldung gilt erst nach dem Zurückerhalt des unterschriebenen Anmeldeformulars und der Zahlung des Unkostenbeitrages als angenommen und ist verbindlich.

#### 1.6. **Preise**

Der drei Erstplatzierten erhalten die Möglichkeit zu einem freien Testtag in einem OK-Junior, IAME X30 Junior oder Rotax Max Junior Kart. Hierzu muss der Gewinner mindestens 11 Jahre alt sein. Ist der Sieger jünger, kann der Testtag in einem Mini-Kart erfolgen. Eine Auszahlung der Preise ist nicht möglich. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

#### 1.7. **Rennkalender**

Die Renneinteilung und Rennstrecken werden rechtzeitig über E-Mail oder WhatsApp an die Teilnehmer weitergegeben. Jeder Teilnehmer absolviert mindestens zwei Rennen.

Folgende Renntermine wurden für die Vorläufe festgelegt:

**Donnerstag 07.05. – 17:00 Uhr – Rennstrecke: Frankreich**

Donnerstag 14.05. – 17:00 Uhr

Folgender Renntermin wurde für das Finale festgelegt:

Sonntag: 17.05. – 11:00 Uhr

Mögliche Rennverschiebungen werden frühzeitig bekannt gegeben.

Die Rennstrecken werden eine Woche vor den Vorläufen und 48 Stunden vor dem Finale bekannt gegeben.

#### 1.8. **Aufnahme der Organisatoren**

Zur Durchführung der Rennen ist es notwendig den Organisatoren der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** im PlayStation Network (PSN) eine Freundschaftsanfrage zuzusenden. Diese Anfrage muss an Joshua (JDR\_Joshua), Aaron (JDR\_Aaron) und Björn (Jebron\_Ave) versandt werden.

#### 1.9. **Startnummer**

Jeder Teilnehmer kann bei der Anmeldung seine Wunschstartnummer wählen. Dabei ist zu beachten, dass nur Nummern zwischen 1-99 möglich sind. Ebenso sind folgende Nummern durch das Spiel gesperrt und können nicht ausgewählt werden: 1, 3, 4, 5, 7, 8, 10, 11, 16, 17, 18, 20, 23, 26, 27, 33, 44, 55, 63, 70, 71, 77, 88 und 99. Sollten zwei Teilnehmer die gleiche Wunschstartnummer haben, erhält der Teilnehmer mit der früheren Einsendung seine Wunschnummer. Wenn keine Startnummer gewählt wurde, bestimmt die Rennleitung diese.

## 2. Reglement

### 2.1. Präambel

Dieses Reglement gilt ab sofort und umfasst die Kart-Magazin.de Sim Challenge und deren Events. Dieses Reglement ist nicht abschließend, da die Organisation sich offenhält, nachträgliche Änderungen vorzunehmen. Eine Verkündung der Änderungen muss jedoch rechtzeitig vor Beginn eines Rennens erfolgen, damit jeder Fahrer sich über die Änderungen in Kenntnis setzen kann.

Die Unwissenheit eines Fahrers durch Nichtlesen dieses Reglement oder zusätzliche Belehrungen innerhalb des Briefings schützt vor Strafen nicht!

## 3. Einladung zu Rennen

### 3.1. Lobby

Einladungen zur Lobby werden jeweils von einem der Ligaleiter 15 Minuten vor dem Rennstart versendet. Zum vorgegebenen Startzeitpunkt muss jeder anwesend sein. Bevor ein Fahrer beitrifft, muss er das Spiel einmal geschlossen haben, um Fehler innerhalb des Spiels zu minimieren.

### 3.2. Probleme in der Lobby

Um das Rennen zu starten müssen mindestens 75% der Teilnehmer in der Lobby bereit sein. Sollte ein Fahrer während des Zeittrainings oder Rennen aus technischen Problemen (z.B. Server oder Netzwerk) aus der Sitzung fliegen, kann der Fahrer der Sitzung wieder beitreten. Ein Neustart findet nicht statt! Wenn Fahrer vor dem Start der Sitzung nicht teilnehmen können, rücken Fahrer der Warteliste nach.

Frühstart: Wenn ein Fahrer das Rennen vor einem der Leiter startet, wird er **an das Ende des Feldes zurückgesetzt und erhält eine 30 Sekunden Zeitstrafe**. Das Rennen wird unverzüglich abgebrochen und neugestartet. Während einer Session darf nur einer der Leiter die Anweisung zum Starten der Session geben. Die genauen Startzeiten werden jedem Fahrer über WhatsApp mitgeteilt.

Es gilt nämlich: ERST DRÜCKEN, WENN EINER DER LEITER SEIN SIGNAL GIBT!

### 3.3. Technische Probleme

Sollte ein Teilnehmer aus technischen Problemen (z.B. Server, Netzwerk, Internetverbindung) nicht an einer Veranstaltung oder Rennen teilnehmen können, hat er kein Anrecht auf eine Rückerstattung des Unkostenbeitrages. In dem Fall handelt es sich um höhere Gewalt, auf die der Durchführer keinen Einfluss hat.

## 4. Rennmodus

### 4.1. Vorläufe

Das Teilnehmerfeld der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** wird auf 60 Fahrerinnen und Fahrer begrenzt.

Das Feld wird per Losverfahren in drei Gruppen á 20 Fahrer aufgeteilt, jede Gruppe absolviert zwei Rennen mit einem Zeittraining über 18 Minuten und einem Wertungslauf über 25%. Für diesen werden gemäß Punkt 4.5 Meisterschaftspunkte vergeben. Am Ende ziehen die jeweils punktbesten sechs Fahrer jeder Gruppe in das Finale ein. Die verbleibenden zwei Finalplätze stehen Fahrern offen, die durch die Rennleitung eine Wildcard erhalten.

Sollten nicht alle 20 Stammfahrer einer Gruppe an einem Rennen teilnehmen, besteht die Möglichkeit das Fahrer der Warteliste nachrücken.

### 4.2. Finale

Nach Beendigung der einzelnen Gruppenrennen, findet ein großes Finale der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** statt. Das Finale besteht aus einem 30-minütigem freien Training, einem 18-minütigem Zeittraining, einem Rennen über 25% Renndistanz und einem zweiten Rennen über 25% Renndistanz. Das zweite Rennen wird nach dem Zieleinlauf von Rennen 1 aufgestellt, jedoch starten die ersten acht Fahrer in umgekehrter Reihenfolge. Für beide Rennen werden Punkte vergeben, diese werden im Anschluss addiert und bestimmen den Gesamtsieger.

### 4.3. Spieleinstellung

- Fahrzeuge: Mehrspielerauto
- KI: 0
- Bolidenleistung: gleich
- Wetter: Wolkenlos
- Startzeit: Offiziell
- Parc-Ferme: an
- Kollisionen: an
- Autoschaden: reduziert
- Safety Car: ein
- Strenge für das Schneiden von Kurven: streng
- Einführungsrunde: an
- Rennbeginn: manuell
- Ghosting: aus

### 4.4. Mögliche Fahrhilfen

- Bremsassistent: aus (Verboten)
- ABS: an
- Traktionskontrolle: Komplet

- Automatikgetriebe: Automatik
- Boxenstoppassistent: Aus (Verboten)
- Boxenstopp-Freigabe-Assistent: Aus (Verboten)
- Dynamische Ideallinie: Komplet
- ERS-Modus: Automatik

#### 4.5. Punktevergabe

##### 4.5.1. Vorläufe und Finale:

25-20-18-16-14-12-10-8-7-6-5-4-3-2-1

Die Punkte für seine Position bekommt ein Fahrer, wenn er 75% oder mehr an Renndistanz innerhalb eines Rennens absolviert hat. Die genaue Anzahl an Runden, die absolviert werden müssen, wird bei Kommazahlen immer auf die nächste volle Runde aufgerundet (Beispiel: Ein Rennen umfasst 67 Rennrunden. 75% des Rennens sind 50,25 Runden, dann bekommt ein Fahrer nach vollendeten 51 Runden die volle Punktzahl.)

##### 4.5.2. Sonderpunkte:

Pole-Position in Vorlauf/Finale: 1 Punkt

Strafenfreies Rennen in Vorlauf/Finale: 1 Punkt

### 5. Verhaltenskodex und Strafenkatalog

#### 5.1. Kommunikation unter den Teilnehmern

Innerhalb des Teilnehmerfeldes ist gegenseitiger Respekt und Anstand Pflicht. Das heißt, es werden keinerlei Beschimpfungen, Beleidigungen, Drohungen und Bloßstellungen, auch innerhalb von Privatchats unter Fahrern oder gegenüber der Leitung, geduldet.

Sollte ein Fahrer dies nicht einhalten, so erfolgt nach der ersten Verwarnung der unmittelbare Ausschluss aus der Meisterschaft.

Jugendschutzgefährdende und gesetzeswidrige Inhalte (z. B. pornografische Inhalte, rechtes Gedankengut etc.) zu posten, zu verlinken etc. sind verboten und führt bei Nichtbeachtung zum unmittelbaren Ausschluss aus der Meisterschaft.

#### 5.2. Aufgaben während einer Rennveranstaltung

Das Aufgeben im Training und Qualifying ohne Genehmigung der Leiter ist untersagt. Sollte dies dennoch vorkommen, wird der Fahrer mit einer **10 Sekunden Zeitstrafe** für das Rennen bestraft.

Das absichtliche Aufgeben im Rennen ist ebenfalls untersagt. Ein Fahrer, der ohne triftige Gründe trotzdem aufgibt, erhält für das folgende Rennen eine **Qualifyingsperre**.

#### 5.3. Verhaltensregeln im Rennen

- 5.3.1. Sollte man neben der Strecke sein, egal aus welchen Gründen, ist zwingend darauf zu achten, beim Wiederbefahren dieser, keine anderen Autos zu behindern. Es ist auf die Streckenkarte zu achten und in die Rückspiegel zu schauen, ob sich ein Auto nähert. Löst man dadurch

einen Unfall oder Ähnliches aus, wird dieser Vorfall selbstverständlich bei den Rennkommissaren vorstellig. Die Benutzung des automatischen auf die Strecke Setzens ist untersagt und wird von der Rennleitung **im Anschluss des Rennens bestraft.**

- 5.3.2. Sollte es zu einem Reifenschaden kommen oder der strafbare Fall eintreten, dass das Auto aufgrund von Spritmangel zu langsam fährt, muss die Ideallinie verlassen werden, um andere Fahrer nicht aufzuhalten. Fällt auf, dass ein Fahrer während einer für ihn noch laufenden Session aufgrund von Spritmangel zu langsam fährt, **wird dieser verwarnt.**
- 5.3.3. Bei einer Safety-Car-Phase ist zwingend darauf zu achten, dass alle Fahrer sich diszipliniert verhalten. Schlagartiges Abbremsen, vorzeitiges Überholen, unsicheres Fahren im Allgemeinen oder absichtliches Nebeneinanderfahren beim Restart kann von den Rennkommissaren **im Nachhinein mit Strafen belegt werden.** Daher muss jedes Auto mit Ausnahme des Restarts mindestens eine Autolänge Abstand zum Vordermann lassen.
- 5.3.4. Ebenso muss jeder Fahrer während der Einführungsrunde darauf achten, seine Position zu halten. Absichtliches Überholen ohne anschließendes Zurückfallenlassen und sonstige Kollisionen können ebenso von **den Rennkommissaren mit Strafen belegt werden.** Auch hier gilt wieder ein Mindestabstand von einer Autolänge.
- 5.3.5. Das absichtliche Abkürzen der Strecke im Qualifying zum Schonen der Reifen oder zum reinen Zeitgewinn, um eine schnelle Runde setzen zu können, ist untersagt. **Bei Missachtung kann die Rennleitung eine Strafe aussprechen.**
- 5.3.6. Sollte bemerkt werden, dass Fahrer sich undiszipliniert verhalten und vorsätzlich Straftaten begehen, **folgt der sofortige Ausschluss.**
- 5.3.7. Sollten vorsätzlich Bugs oder sonstige Ungereimtheiten des Spiels ausgenutzt werden (auch bezüglich des Kurvenschneidens), **spricht die Rennleitung eine Strafe gemäß Strafenkatalog aus.**
- 5.3.8. Das absichtliche Abkürzen und die Inkaufnahme von Verwarnungen **kann im Nachhinein mit Strafen gemäß Strafenkatalog geahndet werden.**

#### 5.4. **Race-Control**

- 5.4.1. Des Weiteren gibt es unabhängige Rennkommissare, welche Vorfälle und Beschwerden bearbeiten. Es können nur Vorfälle bearbeitet werden, die in Videoform vorliegen. Die Strafen der Rennkommissare gehen von Verwarnungen bis hin zu Rennausschlüssen. Um eine Manipulierung oder Bedrohung der Rennkommissare auszuschließen, werden die Namen der Kommissare nicht veröffentlicht.

#### 5.5. **Verhalten bei Zwischenfällen**

- 5.5.1. Gab es tatsächlich einmal strittige Situationen innerhalb des Rennens, muss ein Video dieses Vorfalls gemacht und einem der Leiter geschickt werden. Dieser leitet das Video in voller

Länge an die Kommissare weiter. Der Beschuldigte wird dann ebenfalls aufgefordert, seine Sicht zu filmen und ggf. zu schildern.

- 5.5.2. Das Video muss dem jeweiligen Leiter bis spätestens 24 Stunden nach Sessionbeginn per Messenger zur Verfügung gestellt werden. In Ausnahmefällen behält sich die Leitung jedoch eine Erweiterung der Frist vor. Die Gegenansicht eines Vorfalls muss den Leitern bei Aufforderung sofort zugestellt werden. Die Frist zur Verteidigung gilt grundsätzlich 26 Stunden nach Sessionbeginn und wird nur in Ausnahmefällen von den Leitern verlängert.
- 5.5.3. Jeder ist verpflichtet, sein Rennen aufzunehmen und 48 Stunden zu speichern. Die Rennkommissare behalten sich vor, aus bewertungstechnischer Sicht Videomaterial durch die Leiter einzufordern. Dies kann auch nach Ablauf der 24 stündigen Frist geschehen. Die Leiter behalten sich ebenfalls vor, Stichproben zu nehmen.
- 5.5.4. Sieht ein Außenstehender eine Kollision, sollte dieser die Leiter darauf aufmerksam machen und ggf. sein Video schicken.
- 5.5.5. Sollte ein Fahrer kein Videomaterial vorzeigen können, so erhält er eine **10 Sekunden Zeitstrafe**.
- 5.5.6. Strafen des Spiels sind unanfechtbar.

#### **5.5.7. Strafenkatalog**

- 5.5.8. Während der Session:
  - 5 Sekunden Zeitstrafe
  - 10 Sekunden Zeitstrafe
  - 20 Sekunden Zeitstrafe
  - 30 Sekunden Zeitstrafe
  - Aberkennung der Runde und Rückversetzung auf ursprüngliche Zeit zuzüglich 3-Plätzen Grid Strafe
  - manuelle Rücksetzung an das Ende des Feldes
  - Aberkennung der Runde und Rückversetzung auf ursprüngliche Zeit zuzüglich Rückversetzung um einen Platz im Rennergebnis
  - sofortige Disqualifikation
- 5.5.9. Nach der Session:
  - 5 Sekunden Zeitstrafe
  - 10 Sekunden Zeitstrafe
  - 20 Sekunden Zeitstrafe
  - 30 Sekunden Zeitstrafe
  - nachträgliche Disqualifikation
  - Qualifyingssperre für das nächste Rennen
  - Rennsperre
  - Ausschluss aus der Meisterschaft

5.6. **Öffentlicher Auftritt**

Mit der Teilnahme an der **Kart-Magazin.de Sim Challenge „Minis only“** gibt zudem jeder Fahrer stillschweigend seine Genehmigung, dass sein Name, sein Foto, sein Alter und sein PSN im Stream, gegebenenfalls daraus entstehenden Highlightvideos, auf der Homepage von Kart-Magazin und dessen Partner JD Racing und auf deren Social-Media-Kanälen benutzt werden darf.

**Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!**