

Der ADAC SimRacing Rallycross Cup (ASRRC) richtet sich an ADAC-Mitglieder, ADAC Ortsclubs und SimRacer und bietet den Teilnehmern und Vereinen die Möglichkeit, mit nur geringem Kostenaufwand digitalen Motorsport zu betreiben. Hier kann beliebige Hardware zum Einsatz kommen.

Beim ADAC SimRacing Rallycross Cup werden die Wettbewerbe auf flachen bis hügeligen Rundkursen auf befestigter und/oder unbefestigter Fahrbahn ausgetragen.

## **1 Allgemeine Bestimmungen/Grundlagen/Präambel**

### **1.1 Ansprechpartner**

Mit der Federführung beauftragt ist:

ADAC Südbaden e.V.

Sport und Ortsclubbetreuung

Am Predigertor 1

79098 Freiburg

Tel. 0761 3688 243

E-Mail: [ADAC-Sport@sba.adac.de](mailto:ADAC-Sport@sba.adac.de)

Ehrenamtliche Ansprechpartner:

Danny Kolleth

Simon Rohowski

### **1.2 Verwendete Simulation**

Im Rahmen der Serie wird die Simulation iRacing verwendet.

### **1.3 Offizielle Sprache**

Die Offizielle Sprache ist Deutsch.

### **1.4 Zugelassene Fahrzeuge**

An der Meisterschaft können Fahrzeuge der iRacing Kategorie "Dirt Road" zugelassen werden. Aktuell ist der Start mit folgenden Fahrzeugen möglich:

- Ford Fiesta RS WRC
- Subaru WRX STI
- VW Beetle (Frei Verfügbar)

Ein Fahrzeugwechsel während der Saison ist nicht möglich. Die Fahrzeugauswahl ist mit der Anmeldung bindend. Wenn ein Fahrzeug dem Status "Legacy" zugeordnet wird, ist ein Fahrzeugwechsel zur nächsten Veranstaltung erforderlich.

Es wird mit dem Fixed Setup der jeweiligen Strecke, der Simulation iRacing gefahren.

## 1.5 Fahrzeuglackierungen

Es gibt keine Verpflichtungen für die Fahrzeuglackierungen. Der Teilnehmer ist für alle Abbildungen und Darstellungen auf dem Fahrzeug selbst verantwortlich. Verbotene Werbung wie Tabak, Politische Nachrichten, Pornographie oder Drogen Werbung sind verboten.

Während der Veranstaltung wird das Programm "Trading Paints" für den Stream verwendet. Dort können eigene Fahrzeuglackierungen hochgeladen werden. Für die Darstellung in Trading Paints ist der Teilnehmer selbst verantwortlich.

Sollte eine Fahrzeuglackierung verwendet werden, welche verbotene Werbung beinhaltet, wird der Teilnehmer entsprechend von der Veranstaltung disqualifiziert.

## 1.6 Teilnehmer und Lizenzen

Zur Teilnahme ist kein iRacing spezifisches "iRating" oder "Safety Rating" notwendig. Teilnehmer ab 12 Jahren (Jahrgangsregelung) sind Start- und Wertungsberechtigt.

## 1.7 Starter

Als Starter gilt jeder Fahrer, der mit seinem genannten Fahrzeug zum Training, Zeittraining oder einem Heat / Qualifikationsrennen gestartet ist.

## 1.8 Grundsätzliches

(1) Die Teilnehmer (Fahrer) nehmen auf eigene Gefahr an der Veranstaltung teil. Sie tragen die alleinige zivil- und strafrechtliche Verantwortung für alle von ihnen verursachten Schäden, soweit kein Haftungsausschluss nach dieser Ausschreibung vereinbart wird.

(2) Die Ausschreibung darf grundsätzlich nur durch den Serienausschreiber und die genehmigende Stelle geändert werden. Ab Beginn der Veranstaltung können Änderungen nur durch Organisator oder den Vorsitzenden der Rennleitung (o. Race Control) vorgenommen werden, jedoch nur, wenn aus Gründen der Sicherheit und / oder höherer Gewalt oder aufgrund von iRacing Wartungsarbeiten/Maintenance oder aufgrund behördlicher Anordnung notwendig ist oder offensichtliche Fehler in der Ausschreibung betrifft.

(3) Der Veranstalter behält sich das Recht vor, die Veranstaltung oder einzelne Wettbewerbe aus vorgenannten Gründen abzusagen oder zu verlegen. Schadensersatz- oder Erfüllungsansprüche sind für diesen Fall ausgeschlossen.

## 2 Serienbestimmungen

### 2.1 Nennung

Grundsätzlich sind Fahrer ab 12 Jahren (Jahgangsregelung) startberechtigt. Interessierte Teilnehmer müssen sich bis zum 14.10.2024 23:59 Uhr auf der Website des ADAC einschreiben ([https://www.adac-sport.com/ADAC\\_SimRacing\\_Rallycross\\_Cup\\_493/](https://www.adac-sport.com/ADAC_SimRacing_Rallycross_Cup_493/)). Bei minderjährigen Teilnehmern ist eine Einverständniserklärung der gesetzlichen Erziehungsberechtigten notwendig. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, auch später eingehende Anträge anzunehmen.

Für die Teilnahme an der Serie wird eine Nenngebühr für Nicht ADAC-Mitglieder von 20€, für ADAC Mitglieder ohne einen Ortsclub 20€ und für ADAC Mitglieder mit einem Ortsclubs von 5€ erhoben, die für Server-, Streaming- oder Sonderausgaben verwendet werden. Nennungen sind erst mit Zahlungseingang auf das nachfolgende Konto annahmefähig:

Bank: ADAC Südbaden e.V. | Volksbank Freiburg:  
IBAN: DE87 6809 0000 0001 1414 14;  
BIC-/SWIFT GENO DE 61 FR1  
Verwendungszweck: Name des Fahrers + ASRRC 2024

Die Einschreibungen werden nach dem Eingangsdatum bearbeitet. Hierbei werden nur Einschreibungen bearbeitet, bei denen die Einschreibegebühr eingegangen ist. Die Einschreibung ist erst nach Zahlungseingang und schriftlicher Bestätigung durch den Serienausschreiber angenommen und verbindlich. Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor „Anträge auf Einschreibung“ ohne Angabe von Gründen abzulehnen.

Sollte sich ein Teilnehmer nicht für die Meisterschaft qualifizieren oder bis spätestens zum 14.10.2024 23:59 Uhr abmelden, so werden 80% des Nenngeldes zurückerstattet. Bei nicht fristgerechter oder unverzüglicher Ausübung des Rücktrittsrechts entfällt der Anspruch auf Nenngeldrückzahlung.

Der Serienausschreiber behält sich das Recht vor, die Serie bei weniger als 12 eingeschriebenen Teilnehmern nicht durchzuführen.

### 2.2 Startnummern

Bei Eingang der Nennung kann eine Wunschstartnummer von #1 bis #99 ausgewählt werden. Die Nummern werden in der Reihenfolge des Eingangs der Nennung vergeben. Einen Anspruch auf eine Wunschstartnummer besteht nicht. Die Teilnehmer erhalten von der Serienorganisation permanente Startnummern für die gesamte Saison.

## 2.3 Meisterschaft

Der ADAC SimRacing Rallycross Cup besteht aus 4 Veranstaltungen, sowie einem Test-Event. Sollten mehr als [32 Nennungen](#) eingehen, wird im Rahmen des Test-Events eine Qualifikation für die Meisterschaft durchgeführt. Die Veranstaltungen werden immer Montags durchgeführt.

- 21.10.2024 - Test-Event / Qualifikation
- 04.11.2024 - Veranstaltung 1
- 18.11.2024 - Veranstaltung 2
- 02.12.2024 - Veranstaltung 3
- 16.12.2024 - Veranstaltung 4

## 2.4 Strecken

Es können in der Meisterschaft folgende Strecken gefahren werden

- Brands Hatch Circuit - Rallycross
- Charlotte Motor Speedway - Rallycross
- Circuit de Barcelona Catalunya - Rallycross
- Daytona Rallycross and Dirt Road
- Atlanta Motor Speedway - Rallycross
- ~~Crandon International Raceway~~
- Iowa Speedway - Rallycross

Die genaue Strecke wird erst am Veranstaltungstag mit dem Start des Servers verkündet. Es kann auch eine Strecke mehrfach gefahren werden. Beide Veranstaltungen an dem Veranstaltungsabend finden auf der gleichen Strecke statt.

## 2.5 Server

Die Server der jeweiligen Veranstaltung werden als Hosted Sessions angelegt und mit einem individuellen Passwort versehen. Dieses Passwort wird am Veranstaltungstag in Discord veröffentlicht.

## 2.6 Event Zeitplan

Der Zeitplan ist für jede Veranstaltung identisch. Es können jedoch produktionsbedingte Ausnahmen/Anpassungen gemacht werden, welche rechtzeitig den Teilnehmenden übermittelt werden.

Start	Ende	Session	Dauer / Distanz
18:00	18:45	Freies Training	45 Minuten
18:45	19:00	Fahrerbesprechung	15 Minuten
19:00	19:20	Freies Training	20 Minuten
19:20	19:30	Zeittraining / Qualifikation	10 Minuten / 4 Runden
19:30	19:50	Heat 1-4	6 Runden (1 Joker)
19:50	20:10	Vorfinale 1-3	8 Runden (1 Joker)
20:10	20:20	Finale	10 Runden (1 Joker)
Ab 20:20		Sieger Interviews	

Start	Ende	Session	Dauer / Distanz
20:10	20:40	Freies Training	30 Minuten
20:40	20:50	Zeittraining / Qualifikation	10 Minuten / 4 Runden
20:50	21:10	Heat 1-4	6 Runden (1 Joker)
21:10	21:30	Vorfinale 1-3	8 Runden (1 Joker)
21:30	21:40	Finale	10 Runden (1 Joker)
Ab 21:40		Sieger Interviews	

## 3 Veranstaltungsablauf

### 3.1 Training

Den Teilnehmern wird am Veranstaltungstag ein freies Training zur Verfügung gestellt. Sämtliche Trainingszeiten sind ausgenommen von der sportrechtlichen Überwachung durch eine Rennleitung. Der Rennleitung bleibt bei unsportlichen Verstößen (Beleidigungen o. ä.) vorbehalten, trotzdem Strafen gegen eingeschriebene Teilnehmer auszusprechen.

### 3.2 Zeittraining / Qualifikation

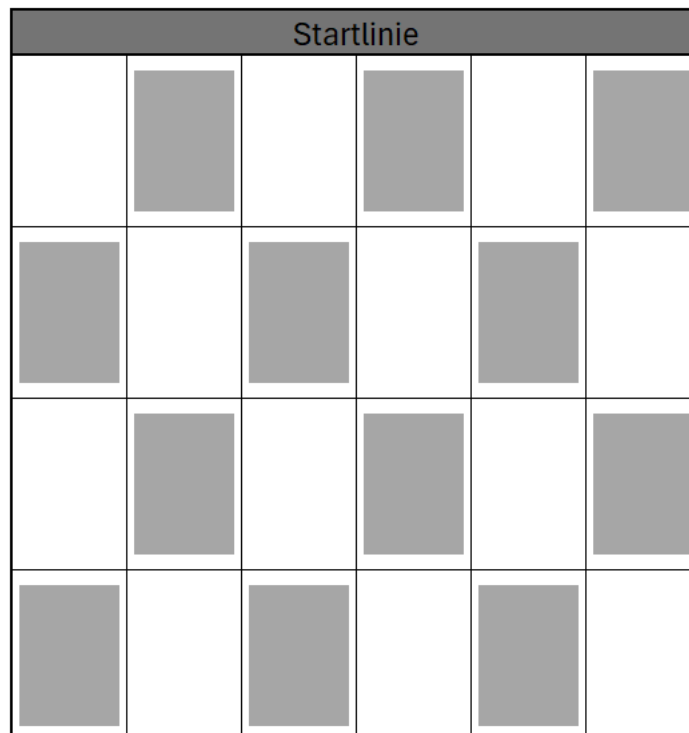
Bestandteil jeder Veranstaltung ist ein Zeittraining zur Qualifikation für die Startaufstellung in den Heats. Das Zeittraining besteht aus maximal 4 Runden, die im Lone-Quali-Format durchgeführt werden. Eine Runde wird auf der Finish-Line gestartet und ohne "Joker-Lap" gefahren. Der zeitschnellste Teilnehmer erhält dabei in Heat 1 die Pole Position. Der nächstbeste Teilnehmer erhält in Heat 2 die Pole Position. Die weiteren Platzierungen werden sinngemäß der Tabelle vergeben:

Platzierung im Zeittraining	Heat 1	Heat 2	Heat 3	Heat 4
1	Pole Position			
2		Pole Position		
3			Pole Position	
4				Pole Position
5	2. Platz			
6		2. Platz		
7			2. Platz	
8				2. Platz
9	3. Platz			
10		3. Platz		

Bei weniger als 24 Teilnehmern wird entsprechend iRacing die Startaufstellung der Heats angepasst und kein Heat 4 durchgeführt.

### 3.3 Startaufstellung

Bei den Heats und Finalläufen erfolgt die Startaufstellung mit folgender Gridaufstellung:



Streckenbedingt werden einzelne Startpositionen freigelassen. Außerdem ist die Position der "Pole Position" je Strecke unterschiedlich. Das Schema gilt hierfür analog.

### 3.4 Rennstart

Der Rennstart erfolgt stehend direkt aus dem Grid heraus mit dem iRacing Startsignal. Ein Fehlstart oder Frühstart wird von iRacing bestraft.

### 3.5 Heats / Qualifikationsrennen

Jeder Teilnehmer tritt in einem der vier Heats an. Die Heats sind Sprintrennen mit maximal 8 Teilnehmern. Ein Mehrfachstart ist nicht möglich. Bei weniger als 24 Teilnehmern werden die Heats nach iRacing Bestimmungen zusammengelegt und kein Heat 4 durchgeführt.

Bei den Heats wird eine Renndistanz von 6 Runden absolviert. Innerhalb der Renndistanz muss zusätzlich eine "Joker Lap" gefahren werden. Die zwei schnellsten Fahrer jeder Startgruppe erhalten einen Startplatz im Finale. Nach Beendigung der Renndistanz wird zuerst der Führende dann alle nachfolgenden Starter mit der karierten Flagge abgeflaggt, ungeachtet in welcher Runde sie sich zu diesem Zeitpunkt befinden.

### 3.6 Vorfinale

Alle Teilnehmer, die sich nicht für das Finale qualifiziert haben, treten in einem der drei Vorfinalrennen an. Die Startaufstellung für die Vorfinalen ergeben sich aus den Ergebnissen der Heats:

Startplatz	Vorfinale 1	Vorfinale 2	Vorfinale 3
Pole Position	3. Platz Heat 1	3. Platz Heat 2	3. Platz Heat 3
2. Startplatz	3. Platz Heat 4	4. Platz Heat 1	4. Platz Heat 2
3. Startplatz	4. Platz Heat 3	4. Platz Heat 4	5. Platz Heat 1
4. Startplatz	5. Platz Heat 2	5. Platz Heat 3	5. Platz Heat 4

Alle weiteren Startpositionen gelten als sinngemäß.

Die Vorfinalrennen werden mit maximal 8 Teilnehmern durchgeführt. Bei weniger als 16 Teilnehmern wird entsprechend iRacing die Startaufstellung der Vorfinalrennen angepasst und kein Vorfinale 3 durchgeführt.

Bei den Vorfinalen wird eine Renndistanz von 8 Runden absolviert. Innerhalb der Renndistanz muss zusätzlich eine "Joker Lap" gefahren werden. Der schnellste Fahrer jeder Startgruppe erhalten einen Startplatz im Finale. Nach Beendigung der Renndistanz werden zuerst der Führende dann alle nachfolgenden Starter mit der karierten Flagge abgeflaggt, ungeachtet in welcher Runde sie sich zu diesem Zeitpunkt befinden.

### 3.7 Finale

Alle Teilnehmer, die sich in den Heats oder den Vorfinalen qualifiziert haben, dürfen im Finalrennen starten. Das Finale wird mit maximal 11 Teilnehmern durchgeführt. Die Startaufstellung im Finale ergibt sich nach der Qualifizierung:

Startplatz	Qualifizierung
Pole Position	1. Platz Heat 1
2. Platz	1. Platz Heat 2
3. Platz	1. Platz Heat 3
4. Platz	1. Platz Heat 4
5. Platz	2. Platz Heat 1
6. Platz	2. Platz Heat 2

Startplatz	Qualifizierung
7. Platz	2. Platz Heat 3
8. Platz	2. Platz Heat 4
9. Platz	1. Platz Vorfinale 1
10. Platz	1. Platz Vorfinale 2
11. Platz	1. Platz Vorfinale 3

Bei weniger Teilnehmern oder nicht durchgeführten Rennen werden die Startplätze aufgerückt. Die freien Startplätze werden mit den nächstplatzierten Teilnehmern der Vorfinalen bestückt.

Im Finale wird eine Renndistanz von 10 Runden absolviert. Innerhalb der Renndistanz muss zusätzlich eine "Joker Lap" gefahren werden. Nach Beendigung der Renndistanz wird zuerst der Führende dann alle nachfolgenden Starter mit der karierten Flagge abgeflaggt, ungeachtet in welcher Runde sie sich zu diesem Zeitpunkt befinden.

### 3.8 Joker Lap

Die Joker Lap ist ein zusätzlicher Streckenabschnitt, der auf dem Streckenplan in iRacing gesondert gekennzeichnet ist. Die Joker Lap muss in jedem Heat, jedem Vofinale und im Finale einmal vollständig durchfahren werden. Ein mehrfaches Durchfahren ist verboten. Am Ausgang der Joker Lap haben die Fahrzeuge auf der Hauptstrecke Vorfahrt.

Im nachfolgenden Beispiel-Plan ist die Joker Lap in Orange markiert. Ein entsprechend falsches Befahren der Joker Lap (zu viel/zu wenig) wird direkt von der Simulation bestraft.



### 3.9 Neutralisation des Rennens

Der Rennleiter entscheidet, ob ein Rennabbruch in Betracht gezogen wird. Dieser erfolgt nahezu ausschließlich bei serverseitigen oder technischen Problemen, die den normalen Eventablauf stören. Ein Rennabbruch aufgrund zu vieler Vorfälle ist nicht vorgesehen.

### 3.10 Fahrhilfen und Schadensmodell

- automatische Kupplung und Schaltung deaktiviert
- Schaden 100%
- Reifenverschleiß aktiv
- Benzinverbrauch aktiv

### 3.11 Strafen und Wertungsstrafen

Strafen werden vom Rennleiter mit Unterstützung der Rennkommission ausgesprochen. Dabei sind folgende Strafen möglich:

- Verwarnung
- Strafpunkte
- Zeitstrafe oder Rundenabzug
- Rückversetzung im Ergebnis des Wettbewerbs
- Disqualifikation des Laufes
- Nichtzulassung zum Start

Durch die kurze Renndistanz und die fehlende Integration von Strafaussprachen in iRacing kann es dazu führen, dass Strafen keine Anwendung in die Startaufstellung der nachfolgenden Rennen findet. Im Gesamtergebnis der Heats und Finals werden diese allerdings immer aufgeführt.

Folgende Tatbestände führen zu einem Wertungsverlust im entsprechenden Heat/Rennen:

- Nicht absolvieren der vollständigen Renndistanz

### 3.12 Strafpunkte

Für verschiedene Vergehen obliegt es der Rennleitung, entsprechend Strafpunkte zu vergeben. Eine definierte Strafpunkte-Regelung gibt es hierfür nicht und wird individuell je nach Vorfall entschieden. Ein Strafpunkt wirkt sich dabei auf den Meisterschaftsstand aus, indem die Gesamtpunktzahl anhand der Strafpunkte pro Veranstaltung minimiert wird. Dies bedeutet, dass auf die gesammelten Punkte in der Gesamtwertung, die Strafpunkte abgezogen werden. z.B. 120 Punkte - 2 Strafpunkte = 118 Punkte in der Gesamtwertung.

### 3.13 Wertung

Grundsätzlich sind alle Starter für die Meisterschaft wertungsberechtigt, wenn die Wertung nicht durch Strafen oder Wertungsstrafen entfällt.

Bei jeder Veranstaltung werden Meisterschaftspunkte für das Gesamt-Heat-Ergebnis und das Finalergebnis verteilt.

### 3.14 Gesamt-Heat-Wertung

Die Fahrzeiten aller Heats werden zusammengefasst und ergeben eine gemeinsame Wertung. Dabei werden Punkte in folgender Reihenfolge vergeben:

*20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 - 14 - 13 - 12 - 11 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - Alle weiteren 1*

### 3.15 Finalwertung

Im Finale werden Punkte in folgender Reihenfolge vergeben:

*15 - 13 - 12 - 11 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4*

Alle nicht für das Finale qualifizierten Starter werden zusammengefasst und erhalten entsprechend ihrer Fahrzeiten in folgender Reihenfolge Punkte:

*3 - 2 - Alle weiteren 1*

### 3.16 Gesamtwertung

Der Teilnehmer, der nach 4 Veranstaltung mit insgesamt 8 Wertungsläufen die meisten Punkte besitzt, ist:

#### **ADAC SimRacing Rallycross Cup - Meister 2024**

Es werden für Platz 1 bis 3 der Meisterschaft Pokale ausgegeben

### 3.17 Punktegleichheit

Besteht bei der Endauswertung Punktegleichheit zwischen mehreren Fahrern, entscheidet die größere Anzahl der Punkte aus der Finalwertung. Sollte weiterhin Punktegleichheit herrschen, so gibt es entsprechend zwei Teilnehmer mit der identischen Platzierung.

### 3.18 Protestverfahren

Proteste können bis 15 Minuten nach dem Zieleinlauf der zweiten Veranstaltung über das entsprechende Online-Formular eingereicht werden. Proteste, die nach dieser Frist eingereicht werden, gelten als unzulässig. Der Protestführer muss darüber hinaus nach dem Einreichen eines Protestes diesen auch

mündlich bei der Rennleitung begründen und sich dazu nach dem Absenden des Formulars im Wartebereich der Rennleitung einfinden. Alle Teilnehmer haben bis zum Ende der Protestfrist im Discord Channel anwesend/erreichbar zu sein. Bereits abgehandelt Fälle, sowie ausgesprochen Strafen der Rennleitung sind einem Protest nicht zugänglich. Ein Protest kann lediglich eingelegt werden, wenn der Protestführer direkt in den Vorfall involviert ist.

## **4 Kommunikation**

### **4.1 Allgemein**

Die offizielle Kommunikation zum ADAC SimRacing Cup findet via E-Mail oder über den offiziellen Discord Channel statt. Offizielle Kommunikation beinhaltet Dinge wie die Veröffentlichung von Reglements, Bulletins, Teilnehmerlisten und das Ändern von Fahrzeugen, Startnummern oder andere allgemeine Bekanntmachungen des Serienausschreibers. Alle Informationen in Privatnachrichten die über iRacing oder Discord gesendet werden, gelten nicht als offiziell.

### **4.2 In-Race Kommunikation**

Während der Rennen wird die iRacing-Funkoption von der Rennleitung für die Kommunikation genutzt. Alle Fahrer müssen das virtuelle iRacing Funkgerät aktivieren und ihren @RACECONTROL-Empfänger eingeschaltet haben. Fahrer oder Teams, die ihren Race Control-Empfänger nicht eingeschaltet haben, sind nicht von Strafen befreit, die aufgrund einer solchen Nachlässigkeit entstehen. Während des Qualifyings oder des Rennens darf keine Kommunikation zwischen den Teams über öffentliche Funk- oder Textkanäle im Simulator stattfinden. Zuwiderhandeln hat eine nachträgliche Strafe zur Folge.

Die einzige Ausnahme sind Anweisungen der Rennleitung. Die Rennleitung wird für jede nicht unbedingt notwendige Kommunikation den Discord-Server verwenden. Um die Rennleitung zu kontaktieren, müssen die Teilnehmer den Discord-Sprachkanal „Wartezimmer“ betreten. Ein offizieller der Rennleitung wird dann bei nächster Gelegenheit auf den Teilnehmer zu kommen. Während der Rennen haben die Teilnehmer keinen Anspruch auf einen direkten Austausch mit der Rennleitung, die Verfügbarkeit der Rennleitung während eines Rennens ist durch den Renndirektor immer individuell zu beurteilen.

### **4.3 Fahrerbesprechung/Briefing**

Das Briefing findet im Sprachkanal „Fahrerbesprechung/Briefing“ auf dem ADAC SimRacing Cup Discord Channel statt. Die Teilnehmer müssen sich selbstständig zu der in der Ausschreibung genannten Zeit in dem Sprach-/Videokanal einfinden. Eine festgestellte Nichtteilnahme oder nicht vollständige Teilnahme an der Fahrerbesprechung/Briefing (gemäß Präsenz im Sprach-/Video Chat) kann von der Rennleitung bestraft werden.

## **5 Verhalten auf der Strecke**

### **5.1 Kollisionsabfrage**

Für die Entscheidungen der Rennleitung ist ausschließlich die Kollisionsabfrage der Simulation ursächlich. Dies schließt Ghost Kontakte ebenso mit ein.

### **5.2 Rechtswegausschluss und Haftungsbeschränkung**

(1) Bei Entscheidungen des Serienausschreibers, der Rennleitung, des Renndirektors oder des Veranstalters als Preisrichter im Sinne des § 661 BGB ist der Rechtsweg ausgeschlossen.

(2) Aus Maßnahmen und Entscheidungen der Rennleitung und des Renndirektors sowie der Beauftragten des ADAC und des Serienausschreibers können keine Ersatzansprüche irgendwelcher Art hergeleitet werden, außer bei vorsätzlicher oder grob fahrlässiger Schadensverursachung.

(3) Der ADAC und der Serienausschreiber übernehmen keine Haftung/Verantwortung für die im ASRC verwendeter Software von dritt Anbietern, hier gelten die Bestimmungen der Service Anbieter. Die Teilnehmer nutzen diese läuft auf eigene Gefahr.

(4) Die Teilnehmer nehmen auf eigene Gefahr an den Veranstaltungen teil. Team/Ortsclub und Fahrer erklären mit Abgabe der Nennung den Verzicht auf Ansprüche jeder Art für Schäden, die im Zusammenhang mit den Veranstaltungen entstehen, und zwar

- gegen die ADAC Regionalclubs, den Serienausschreiber, und iRacing.com, deren Organe und Geschäftsführer
- die Sportwarte
- und allen anderen Personen, die mit der Organisation der Veranstaltung in Verbindung stehen, außer für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung
- auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen, außer für sonstige Schäden, die auf einer vorsätzlichen oder grob fahrlässigen Pflichtverletzung – auch eines gesetzlichen Vertreters oder eines Erfüllungsgehilfen des enthafteten Personenkreises – beruhen.

(5) 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.

### **5.3 TV-Rechte/Werbe- und Fernsehrechte**

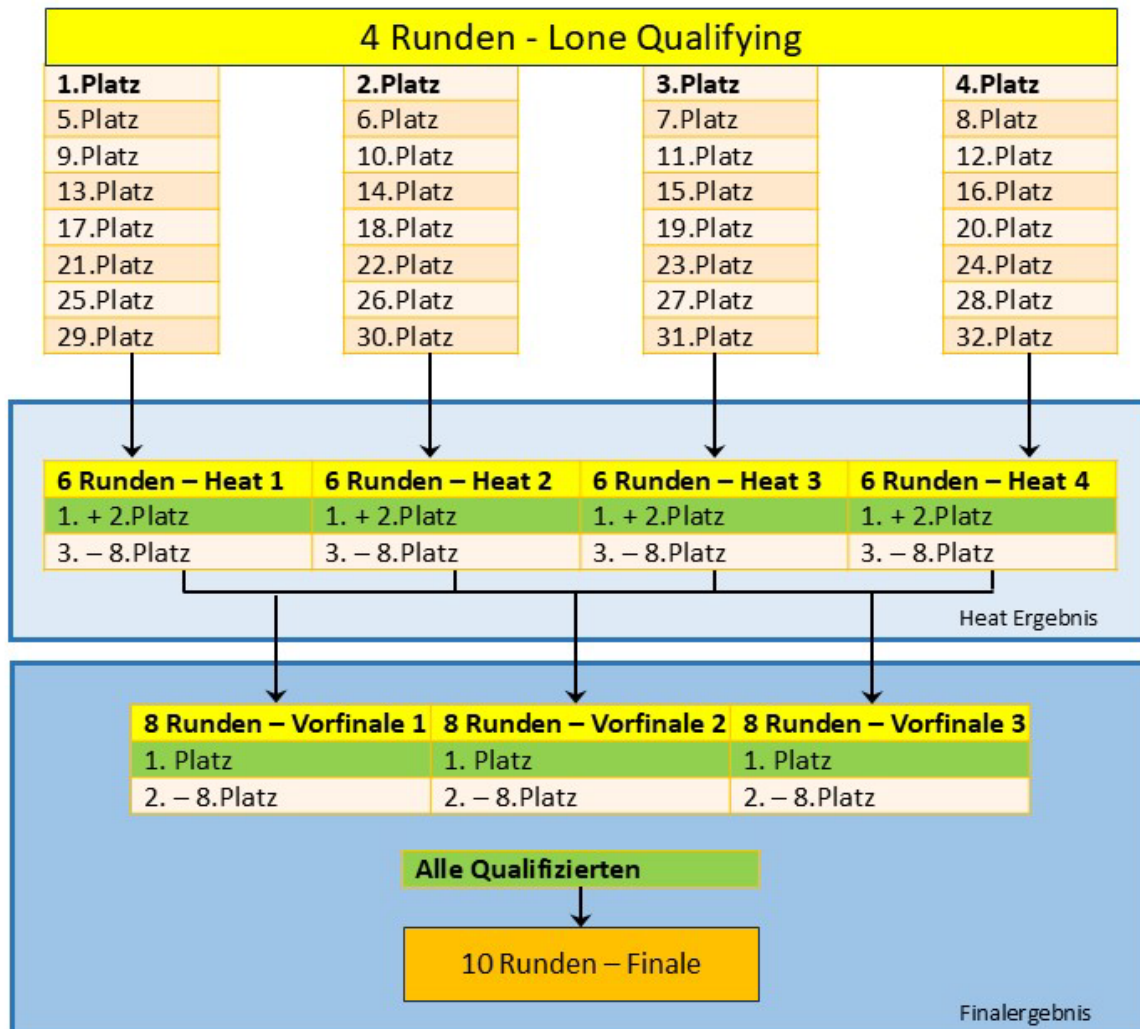
Alle Copyrights und Bildrechte liegen beim Serienausschreiber, einschließlich der Bilder, die von Fernsehübertragungen des ASRC übernommen werden. Alle Fernsehrechte ASRC, sowohl für terrestrische

Übertragung als auch für Kabel- und Satellitenfernsehübertragung, alle Videorechte und alle Rechte zur Verwertung durch sämtliche elektronische Medien, einschließlich Internet liegen beim Serienausschreiber. Jede Art von Aufnahmen, Ausstrahlung, Wiederholung oder Reproduktion zu kommerziellen Zwecken ist ohne schriftliche Zustimmung des Serienausschreibers verboten.

#### **5.4 Hosting**

Menschliche oder technische Fehler bei der Erstellung der Server sind nicht grundsätzlich auszuschließen. So ist es möglich, dass einzelne Sessions trotz größter Sorgfalt bei der Erstellung nicht mit den im Reglement verankerten Einstellungen online gehen. Erlangt die Rennleitung frühzeitig (konkret: vor/während der Fahrerbesprechung bzw. nach einem Serverwechsel bis zum Beginn der Startprozedur) Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird nach Ermessen der Rennleitung ein neuer Server erstellt. Erlangt die Rennleitung im Laufe des offiziellen Teils der Veranstaltung nachträglich Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so wird, sofern das off. Veranstaltungsende eingehalten werden kann, in einer Einzelfallentscheidung die Veranstaltung fortgesetzt oder ein neuer Server erstellt. Erlangt die Rennleitung nach Ende der Veranstaltung Kenntnis von fehlerhaften Einstellungen, so gilt diese Veranstaltung unter den gegebenen Bedingungen als offiziell und wird vollständig gewertet, sofern für alle Fahrer identische Bedingungen vorherrschten und keine Bevorzugung oder Benachteiligung einzelner Fahrer vorliegt.

6 Anlage 1



Heat Ergebnis: 20 - 19 - 18 - 17 - 16 - 15 - 14 - 13 - 12 - 11 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - Rest: 1

Finalergebnis: 15 - 13 - 12 - 11 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - Rest: 1

2x