



COUCH MASTERS BMC SIMCAR CUP 2022

PC-REGLEMENT

Inhalt

Inhalt	1
Teil I – Allgemeines	2
Teil II – Flaggensignale	2
§1 Grüne Flagge	2
§2 Gelbe Flagge	2
§3 Blaue Flagge	2
§4 Weiße Flagge	3
Teil III – Verhalten auf der Strecke	3
§5 Einführungsrunde	3
§6 Rückkehr auf die Strecke	3
§7 Ein- und Ausfahrt der Boxengasse	3
§8 Benutzung der ESC-Taste	3
§9 Überholen	3
§10 Verteidigen	4
§11 Licht	4
§12 Boxenstopp	4
§13 Track Limits	4
§14 Ingame Chat / Voice Chat	4
§15 Fahrzeuglackierungen/Liveries	4
Teil IV – Teilnahme, Wertung, Strafen	5
§16 Teilnahme an Rennen	5
§17 Punkte	5
§18 Rennvorfälle	5
§19 Ovalrennen	6
§20 Strafen	9
§21 Verwarnungen	9
§22 Einsprüche	10
Teil V – Meisterschaft	10



Teil I – Allgemeines Regelwerk

Stand 13.03.2022

Der „BMC SIMCAR Cup 2022“ im Rahmen der Couch Masters wird in der Rennsimulation iRacing in der jeweils aktuellen Version ausgetragen. Gefahren wird mit den NASCAR-Fahrzeugen der „Next Gen“. Es kann gewählt werden zwischen den 3 Karosserien Chevrolet Camaro, Ford Mustang und Toyota Camry.

Der Fahrername in iRacing und im SIMCAR-Cup muss identisch sein. Es besteht Realnamenpflicht.

Zur Teilnahme ist ein PC erforderlich, welcher 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. Sollten die Emotionen doch einmal hochkommen, dann halten wir uns für 24 Stunden ein wenig zurück. Bitte keine öffentlichen Diskussionen oder Privat-Nachrichten, wie schlimm doch alles ist oder dass man nie wieder irgendwas mit einem fahrbaren Untersatz zu tun haben will. Sollte ein Vorfall von den Stewards untersucht werden müssen, kann ein Einspruch erhoben werden.

Hinweis: Die Teilnehmer verpflichten sich ebenfalls bei der Teilnahme des „BMC SIMCAR Cup 2022“ in Ihren eigenen Livestream und Videos, gleich wohl auf welcher Plattform, sich fair und nicht beleidigend über die Organisation, Serienbetreiber, Teilnehmer, Offizielle, Stewards, Partner, Sponsoren und Andere zu äußern. In jedem Livestream oder Video gilt einen professionellen und fairen Umgang mit Äußerungen zu wahren. Bei wiederholten Verstößen kann ein Ausschluss ohne Ansprüche erfolgen.

Teil II – Flaggsignale

Grundsätzlich entsprechen die Flaggsignale den international gültigen Signalen nach FIA-Standard.

§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 zeitnah an einer geeigneten Stelle, idealerweise auf einer Geraden, sich rechtzeitig für eine Streckenseite zu entscheiden und die Geschwindigkeit deutlich zu reduzieren, sodass der überrundende Fahrer gefahrenlos vorbeifahren kann.

§4 Weiße Flagge

Weißer Flaggen signalisieren ein langsames Fahrzeug auf der Strecke.

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.

§6 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.

§7 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.

§8 Benutzung der ESC-Taste

- (1) Die Benutzung der ESC-Taste ist im Training gestattet.
- (2) Die Benutzung der ESC-Taste ist im Qualifying und Rennen nur in Ausnahmefällen erlaubt. Ausnahmen sind:



a. Wenn das Fahrzeug aufgrund eines extremen Schadens (Totalschaden) nicht mehr sicher bewegt werden kann. Eine Fortsetzung von Rennen oder Qualifying ist nicht erlaubt.

b. Wenn der Benzintank leer ist. Eine Fortsetzung von Rennen oder Qualifying ist nicht erlaubt.

(3) Sollte nach Benutzen der ESC-Taste weitergefahren werden, so resultiert daraus eine DSQ.

§9 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) Der Überholende trägt die Verantwortung.

(3) Sogenannte Dive-Bombs und Überholvorgängen mit extremem 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) Zurückrudern ist grundsätzlich erlaubt. Dazu muss der Überholende eindeutig schneller sein als der Vordermann. Die gesamte Verantwortung beim Überholvorgang liegt beim Überholenden.

§10 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 können bestraft werden.

§11 Licht

Licht und Flashlight sind am NASCAR nicht vorhanden

§12 Boxenstopp

(1) Es ist ein Pflicht-Boxenstopp vorgesehen.

(2) Es gibt kein Boxenstoppfenster.

(3) Es ist Pflicht, die Reifen zu wechseln.

(4) Nachtanken ist erlaubt, aber keine Pflicht.

§13 Track Limits

(1) Das Verkürzen der Strecke wird durch die Simulation bestraft (Track Limits).

(2) Nach der dritten Verwarnung folgt automatisch eine Drive-Through-Strafe.

§14 Ingame Chat / Voice Chat



- (1) Der Ingame Chat ist unter allen Umständen verboten und wird mit Verwarnungen bestraft.
- (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) Benutzt vorzugsweise die Option Push to Talk im Discord.

§15 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. Das Design sollte während der Saison nicht geändert werden. Ein ständiger Wechsel des Designs ist nicht erlaubt.

(2) Die Verwendung der folgenden Logos der Seriensponsoren ist vor der Vorderachse auf dem Frontspoiler rechts und links vorgeschrieben:

- a. BMC Hockenheim
- b. Couch Masters
- c. Sass MotorBlog
- d. Hockenheimring GmbH
- e. Rennpixel.de

Die entsprechenden Logos werden vom Veranstalter zur Verfügung gestellt.

(3) Es ist darauf zu achten, dass bei den Lackierungen 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 für etwaige Urheberrechts-Verletzungen.

(4) Ansonsten sind die Lackierungen frei. Untersagt sind aber politische, rassistische und religiöse Statements oder Werbungen sowie pornografische Darstellungen.

(5) Es gibt insgesamt 110 Startnummern. Jede Startnummer wird pro Saison nur einmal vergeben. Ein Wechsel der Nummer während der Saison ist nicht gestattet. Jeder Teilnehmer hat das Recht, sich eine Startnummer auszusuchen. Es gilt „first or worst“, oder auf gut deutsch „Wer zuerst kommt, mahlt zuerst“. Deshalb ist jeder Teilnehmer aufgefordert, 3 Wunsch-Nummern anzugeben, die erste verfügbare wird ihm dann zugeteilt. Folgende Startnummern gibt es: 0-99 sowie 00-09. Die Startnummer muss sich auf dem Dach sowie auf beiden Seiten hinter der Vorderachse befinden und sich deutlich sichtbar vom übrigen Design des Fahrzeugs abheben.

Teil IV – Teilnahme, Wertung, Strafen



§16 Teilnahme an Rennen

- (1) Nach Teilnahmebestätigung zum Rennen über Discord wird davon ausgegangen, dass der Fahrer teilnimmt.
- (2) Bei einer Nichtteilnahme bitten wir ausdrücklich darum, sich rechtzeitig vorher abzumelden – dies kann via Discord stattfinden.
- (3) Sofern öfters eine unangemeldete Abwesenheit stattfindet, kann dies verwarnt und ggf. bestraft werden.
- (4) Sollten sich mehr als die maximal zulässige Anzahl an Teilnehmer zu einem Rennen anmelden, muß das Qualifying entscheiden.

§17 Punkte

Punkte werden in der jeweiligen Fahrzeugklasse wie folgt verteilt:

Der letztplatzierte einer Veranstaltung erhält einen Punkt, danach aufsteigend immer ein Punkt mehr. Der Sieger erhält 3 Extra-Punkte.

Für die Poleposition wird ein Punkt vergeben.

Für die schnellste Runde im Rennen wird ein Punkt vergeben.

§18 Rennvorfälle

Rennvorfälle bezeichnet Situationen, an welchen ein oder mehrere Fahrer beteiligt sind und die den Stewards gemeldet 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. Unfares Verhindern eines Überholmanövers
- e. Überfahren der Einfahrt und Ausfahrt der Boxengasse

§19 Ovalrennen

Für die 4 Ovalrennen gelten spezielle Regeln.

(1) Wave Around

Überrundete Fahrer, die während einer Gelbphase nicht die Boxengasse (Pitlane)



aufgesucht haben und somit beim nächsten Neustart (Restart) direkt vor den Fahrern in der Führungsrunde fahren, dürfen das Pace Car überholen und sich wieder hinter dem Feld einreihen. Die Überrundeten erhalten somit eine Runde zurück, müssen dafür aber ohne frische Reifen oder einen vollen Tank weiter fahren, d.h. ein Pitstop in der oder den Re-Lap-Runde(n) ist verboten! Der "Wave Around" wird von iRacing, abhängig von der Streckenlänge, ein oder zwei Runden vor dem Restart durchgeführt.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

(2) Double File Restart

Die Fahrer in der Führungsrunde starten direkt nebeneinander (Double File). Dahinter reihen sich dann die überrundeten Fahrer ein.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

(3) Caution

Ovalrennen werden mit Gelblichtphasen ausgetragen.

Die entsprechenden Anweisungen erteilt die Simulation automatisch.

(4) Lucky Dog

Der erste überrundete Fahrer erhält in einer Caution einen „Wave by“ und kann sich eine Runde zurückrunden. Den „Lucky Dog“ Anweisungen von iRacing ist zu folgen.

(5) Green-White-Checker (G-W-C)

Wird innerhalb der letzten Runden eines Rennens eine Caution ausgelöst, wird das Rennen um zwei Runden durch eine Overtime verlängert, damit das Rennen unter grün beendet werden kann. Wenn vor dem Erreichen der weißen Flagge erneut eine Caution ausgelöst wird, gibt es eine weitere Overtime.

(6) (Re-)Start des Rennens

Folgende Regeln gelten für den (Re-)Start:

- „Zickzack“-Fahren ist unter Gelb nicht erlaubt.
- Sollte ein Fahrzeug kurz- oder langfristig- verschwinden, ist das Tempo beizubehalten. Es ist nicht zu beschleunigen!
- Bei fehlenden Fahrern in der Startaufstellung, wird während der Pace Lap aufgerückt.
- Der Abstand zum Vordermann bzw. Pace Car darf nicht mehr als 1 bis 1 1/2 Wagenlängen betragen.
- Um einen Ziehharmonika-Effekt zu vermeiden, ist die korrekte Position vor dem letzten Turn einzunehmen.
- Der Polesitter muss das Tempo des Pace Car bis zur Green Flag beibehalten (Toleranz: +/- 2 mph).
- Erst wenn die Ampel auf grün schaltet, darf beschleunigt werden. Nicht vorher! (Jumpstart)
- Der Führende gibt die Linie vor. Er darf dabei jedoch bis zur Start- und Ziellinie nicht auf dem Apron fahren.
- Bis zur Start- und Ziellinie darf nicht überholt bzw. ausgesichert werden.

Ausnahme: Ein Fahrer der sich auf der Inside-Line befindetet, wechselt freiwillig auf den Apron, um andere outside vorbeizulassen. Das Überholen ist nur outside zu gewähren, da



iRacing das Überholen inside mit einer Black Flag bestraft. Für Fahrer auf der Outside-Line ist die Ausnahme nicht zulässig.

Gentlemen's Agreement: Fahrer mit einem beschädigten Fahrzeug nutzen diese Ausnahme oder einen Pitstop bzw. eine Pitlane-Durchfahrt, um auf einer hinteren Position zu starten, damit andere Fahrer nicht behindert werden.

Verstöße gegen die (Re-)Startregeln können auch ohne Protest bestraft werden.

(7) Linienwahl

Jeder Fahrer hat eine saubere, berechenbare Linie zu fahren. Dem Gegner ist - auch im Zweikampf - genügend Raum zu lassen!

Ein Spurwechsel ist nur erlaubt, wenn dadurch andere Fahrer nicht gefährdet werden. Die Ansagen des Spotters sind hierbei hilfreich, aber nicht allein maßgeblich!

Grundsätzlich hat sich der Hintermann auf die Fahrweise des Vordermannes einzustellen.

Eine Besonderheit stellen die Superspeedways Daytona und Talladega dar. Das Überholen unterhalb der gelben Linie ist verboten! Sobald ein oder mehrere Räder die gelbe Linie bei einem Überholmanöver überqueren, macht sich der Fahrer strafbar.

Ein Fahrer darf seine Position verteidigen, indem er Kampflinie fährt. Blocken dagegen ist nicht erlaubt. Wer einen Überholversuch startet, hat sich bereits vor dem Einlenken in die nächste Kurve bzw. vor der Anbremszone der Kurve deutlich neben den Gegner zu setzen. Gelingt dies nicht, ist der Überholversuch abubrechen (sog. Divebomb-Regel).

Kampflinie: Das Wählen einer Linie (und auch Geschwindigkeit), welche es dem Gegner schwermacht, sich für ein Überholmanöver zu positionieren oder dieses durchzuführen.

Blocken: Mehrfaches Wechseln der Linie, um den Überholversuch eines Gegners zu erschweren; ferner einmaliges Wechseln in die Linie des Gegners, wenn dieser bereits mit deutlicher Überschussgeschwindigkeit zum Überholen angesetzt hat.

(8) Gefährliche / Unfaire Fahrweise

Wir erwarten von jedem Fahrer ausreichende Rennvorbereitung, Regelkunde, umsichtiges Verhalten auf der Strecke und die Bereitschaft, in einer heiklen Situation lieber mal zurückzustecken als "draufzuhalten" und einen Unfall in Kauf zu nehmen.

Wir dulden deshalb keine Fahr- oder Verhaltensweisen, mit denen leichtfertig oder gar absichtlich andere Fahrer benachteiligt, behindert oder gefährdet werden oder allgemein eine unfallträchtige Situation hervorgerufen wird.

Gefährliche oder unfaire Fahrweisen sind unter anderem:

- Mit zu hoher Geschwindigkeit bzw. ungebremst durch einen Crash zu fahren, auch wenn man selbst schadlos durchkommt.
- Nach einem Unfall oder Dreher - dazu gehört auch Wallriding - ohne Rücksicht auf den Verkehr wieder auf die Strecke oder Ideallinie zurückzukehren. Hier reicht schon eine Behinderung aus, um bestraft zu werden.



- Durch sein Fahrverhalten während einer Gelbphase andere in Schwierigkeiten zu bringen oder zu behindern, zum Beispiel durch Black Flag, Nachteile beim Restart oder Pitten.
- Nach einem Unfall mit einem Wrack auf der Strecke stehen zu bleiben (hier ist umgehend der Tow Truck zu rufen).
- Beim Pit Out gleich auf die Ideallinie zurückzukehren und dabei schnellere Fahrzeuge zu behindern.
- Keine kontrollierte/berechenbare Linie zu fahren, beispielsweise wegen mangelnder Fahrzeugbeherrschung oder Streckenkenntnis oder um andere Fahrer zu blocken.
- Ein übertrieben risikobereiter Fahrstil, das heißt ein Fahrer nimmt leichtfertig in Kauf, dass Unfälle oder unfallträchtige Situationen entstehen.

(9) Boxenstopp

Beim Pit-In und Pit-Out sind die streckenspezifischen Vorgaben von iRacing zu beachten.

Für den Pit-In ist die Strecke so zu verlassen, dass die dahinter befindlichen Fahrer nicht behindert werden (z.B. kein abruptes Bremsen auf der Ideallinie).

In der Boxengasse muss in der äußeren Spur gefahren werden. Erst kurz vor der eigenen Box darf die Spur verlassen werden.

Beim Verlassen der eigenen Box ist schnellstmöglich in die äußere Spur zu wechseln. Dabei hat der rückwärtige Verkehr immer Vorfahrt, ggf. muss auf dem Boxenplatz gewartet werden.

(10) Überrundungen

Fahrer, die überrundet sind oder zur Überrundung anstehen ("Lapper"), ermöglichen schnelleren Fahrern aus der Führungsrunde ("Lead Lapper") ein zügiges, gefahrloses Überholen.

Allerdings fahren auch die Lapper ihr Rennen, so dass sich hier situationsbedingt Ausnahmen ergeben können.

Bewährte Praxis für das Überrunden ist, wenn das langsamere Fahrzeug auf den Geraden auf der Ideallinie bleibt, in den Kurven aber außen fährt und die Schnelleren innen durchlässt.

Dies gilt nicht für deutlich langsamere Fahrzeuge, beispielsweise wegen beschädigten Motors. Diese haben immer so zu fahren, dass die übrigen Fahrzeuge im Renntempo nicht gefährdet werden.

(11) Verhalten bei Cautions (Gelblichtphasen)

Wird aufgrund eines Vorfalls auf der Strecke eine Caution ausgerufen, haben alle Fahrer umgehend ihre Geschwindigkeit zu reduzieren und sich gem. den Anweisungen der Simulation hinter ihrem Vordermann einzureihen.

§20 Strafen

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



- (1) Zeitstrafen bis zu 120 Sekunden
- (2) Durchfahrtsstrafe
- (3) Start aus der Boxengasse
- (4) Disqualifikation

Bei Involvierung in einen Unfall durch Eigenverschulden kann das Strafmaß durch Rückgabe der Position(en) reduziert werden.

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

§21 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.

§22 Einsprüche

(1) Rennvorfälle können im Discord-Kanal #pc-report den Stewards mitgeteilt werden. Ein Einspruch muss folgende Informationen enthalten:

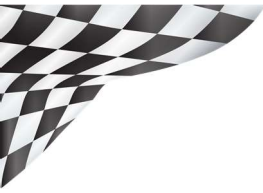
- a. Die involvierten Fahrer / Startnummern
- b. Runde des Vorfalls ggf. Zeitstempel oder Kurvenname
- c. Idealerweise mit Videobeweis

(2) Die Stewards haben nur über Rennvorfälle zu entscheiden, die bis zu 24 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 Entscheidungen den Rat von Fahrern einholen.



(6) Ein Einspruch gegen die Entscheidung der Stewards ist verboten.

Teil V Meisterschaft

Sofern keine äußeren Einwirkungen den regulären Rennbetrieb behindern, gehen alle Rennen des Kalenders in die jeweilige Gesamtwertung der Serie ein.

(1) Fahrerwertung

Der Fahrer mit der höchsten Punktzahl ist am Ende der Saison Champion.

(2) Teamwertung

Es besteht keine Pflicht einem Team anzugehören. Die Anzahl der Teammitglieder ist auf 4 Fahrer beschränkt. Wechselt ein Fahrer das Team während der laufenden Saison, bleiben seine bis dahin erzielten Punkte komplett bei dem bisherigen Team.

Innerhalb eines Teams müssen alle Fahrer mit einem Fahrzeug des gleichen Typs serienübergreifend antreten.

Folgendes Wertungssystem gilt für die Teamwertung:

Für die Teamwertung zählen die zwei bestplatzierten Fahrer eines Teams. Das Team mit der höchsten Punktzahl am Ende der Saison ist in seiner Serie Team Champion.

(3) Rookiewertung

Fahrer, die in der Serie neu oder in den Vorsaisons nicht mehr als zwei Rennen gefahren sind, werden als Rookie geführt. Dies gilt natürlich nicht für die erste Saison des SIMCAR-Cups.

Am Ende der Saison wird anhand des Gesamtstands der Rookie of the Year ermittelt.

Rookies werden in der Fahrerwertung mit einem R gekennzeichnet.



Weiter Informationen:

Organisator:

COUCH MASTERS – Virtual Racing

ist eine Marke von

Sass MotorBlog

Obere Hauptstraße 5

68766 Hockenheim

info@sass-motorsport.de

Sportlicher Ausrichter:

BMC SIMCAR CUP

Badischer Motorsport Club e.V. Hockenheim im DMV

Am Motordrom 15

68766 Hockenheim

bmc@hockenheimring.de

Ansprechpartner:

Couch Masters / Sass MotorBlog:

Christopher Sass

orga@couchmasters.de

BMC – Badischer Motorsport Club Hockenheim

Jörg Bensemann

joerg.bensemann@hockenheimring.de

WWW.BMC-HOCKENHEIM.DE

WWW.COUCHMASTERS.DE