VIRTUAL BMW CUP SEASON

Virtual BMW Cup Season 2020/2021 Winter Edition powered by RRVGT.de

REGELWERK

VERSION 1.1

Index

§1 Einleitung 3
§2 Begriffserklärung 3
§3 Staff List 3
§4 Generelle Regeln 3
4.1 Lesen und Verstehen der Regeln 3
4.2 Entscheidungen der Rennkommission 3
§5 Einverständniserklärung 3
§6 Änderungen 4
§7 Rechtshinweis 4
§8 Teilnahmebeschränkungen 4
8.1 BMW 318ti Cup Zugehörigkeit 4
8.2 Weitere Beschränkungen 4
§9 Multiplayer-Meisterschaft 4
9.1 Meisterschaftsformat 4
9.2 Rennformat 4
9.3 Servereinstellungen 5
9.4 Betreten und Verlassen des Servers 5
9.5 Punktesystem und Meisterschaftstabelle 5
§10 Regeln, Unfälle und Strafen in Multiplayer-Rennen 6
10.1 Generelle Verhaltensregeln6
10.2 Flaggenregeln8
10.3 Definition von Incidents8
10.4 Anzeigen von Incidents 8
10.5 Strafen 10

§1 Einleitung

Die Virtual BMW Cup Season powered by RRVGT.de ist eine virtuelle Rennserie auf RaceRoom, die sich an aktuelle und ehemalige Fahrer, sowie Freunde des DMV BMW 318ti Cup richtet.

§2 Begriffserklärung

- Fahrer: Teilnehmer des Wettbewerbs
- Server: Ort, auf dem im Spiel die Rennen ausgetragen werden
- Rennkommission: Personen, die den Wettbewerb organisieren

§3 Staff List

Sebastian Vollak
Thomas Bienert

Die Rennkommission kann via E-Mail kontaktiert werden unter **vbcsreko@gmail.com**

§4 Generelle Regeln

4.1 Lesen und Verstehen der Regeln

Jeder Fahrer, der bei einem Event der Virtual BMW Cup Season teilnimmt, stimmt zu, die Regeln verstanden zu haben und den Regeln zu folgen. Falls es Fragen gibt, stellt diese bitte offen in die WhatsApp Gruppe „VBCS Fahrer-Lounge“ oder persönlich an Sebastian Vollak.

4.2 Entscheidungen der Rennkommission

Die Entscheidungen, die von der Rennkommission getroffen werden, sind bindend. Falls eine Situation nicht von den Regeln erfasst wird, trifft die Rennkommission die finale Entscheidung. Alle Aussagen der Rennkommission bei Events, im Textchat oder im Voicechat sind ebenfalls verbindlich und müssen von den Fahrern akzeptiert werden.

§5 Einverständniserklärung

Die Teilnehmer stimmen zu, dass ihre Namen in den Livestreams und Pressemitteilungen erscheinen, die von der RRVGT, dem DMV BMW 318ti Cup und weiteren Werbeträgern erstellt werden.
Die Teilnehmer stimmen zu, dass die Fotos und Filmaufnahmen (z.B. Onlinestreams) erstellt und ausstrahlt werden können, auf denen die Teilnehmer erkennbar sind, ebenso wie Aussagen, Interviews oder ähnliche Aufnahmen. Der RRVGT etc. steht das Recht zu, diese Aufnahmen zu nutzen.

§6 Änderungen

Der Staff der Virtual BMW Cup Season behält sich vor, diese Regelungen jeder Zeit zu ändern, mit Auswirkungen für die Zukunft. Die Teilnehmer werden darüber zum entsprechenden Zeitpunkt informiert.

§7 Rechtshinweis

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Es gilt ausschließlich das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Sollten vorgenannte Bestimmungen dieser Teilnahmebedingungen unwirksam sein oder eine Lücke aufweisen, bleiben die anderen Bestimmungen davon unberührt. Unwirksame oder lückenhafte Bestimmungen werden mit einem wirksamen Inhalt aufrechterhalten, der dem unwirksamen Inhalt seinem Sinn auch am Nächsten kommt.
Mit der Teilnahme akzeptiert der Nutzer automatisch die Teilnahmebedingungen.

§8 Teilnahmebeschränkungen

8.1 DMV BMW 318ti Cup Zugehörigkeit

Teilnehmen dürfen nur Fahrer die aktuell oder ehemalig am BMW 318ti Cup teilgenommen und Testfahrten durchgeführt haben. Die VBCS Orga kann weitere Startberechtigungen für aktive und ehemalige Teammitglieder des DMV BMW 318ti Cups erteilen, sowie weitere Gaststarter. Gaststarter sind nicht punktberechtigt.

8.2 Weitere Beschränkungen

Die Rennkommission hat das Recht, Teilnehmer ohne Angabe von Gründen auszuschließen.
Falls du mit den Bedingungen des Regelwerkes einverstanden bist und es keinen Bann gegen Dich gibt, darfst Du an der Meisterschaft teilnehmen.

§9 Multiplayer-Meisterschaft

9.1 Meisterschaftsformat

Punktestände werden automatisch geupdatet und hier gepostet:
https://forum.rrvgt.de/index.php?board/347-vbcs-virtual-bmw-cup-season/

Strafen werden ebenfalls hier gepostet:
https://forum.rrvgt.de/index.php?board/347-vbcs-virtual-bmw-cup-season/

9.2 Rennformat und Rennkalender

Die Multiplayer-Rennen finden immer mittwochs statt, gefahren wird mit dem BMW M235i Racing Cup Fahrzeug, mit Ausnahme des finalen Laufes am 10.03.2021, bei dem der BMW M4 GT4 zum Einsatz kommt.

02.12.2020 - Laguna Seca (US)
16.12.2020 - Motegi (JPN)
06.01.2021 - Spa (BE)
20.01.2021 - Monza (IT)
03.02.2021 - Road America (US)
17.02.2021 - Red Bull Ring (AT)
10.03.2021 - Bathurst (AUS)

19:00h CET/CEST	Fahrerbriefing im TeamSpeak der RRVGT (verpflichtend!)
19:10h CET/CEST	Server öffnet zum Freien Training (60 min)
20:00h CET/CEST	LIVE STREAM Start
20:10h CET/CEST	Qualifying (15 min)
20:25h CET/CEST	Warmup (5 min)
20:30h CET/CEST	Rennen 1 (30 min)
21:00h CET/CEST	Warmup (5 min)
21:05h CET/CEST	Rennen 2 (30 min) / Full-Reversed-Grid

9.3 Servereinstellungen

Schwierigkeit: GetReal, werksseitige Fahrhilfen (ABS / Traktionskontrolle)
Spritverbrauch: off
Reifenabnutzung: 1x
Schaden: Realistisch
Qualifying: Unbegrenzte Runden, offene Sitzung
Einführungsrunde: Nein
Start: stehend
Fixed Setup: Ja (Traktionskontrolle-Preset / Bremsdruck einstellbar)
Cut-Regeln: Aktiv, Slowdown
Pflichtboxenstopp: Nein
Automatische Kupplung: Erlaubt
Automatische Gänge: Möglich
Spielzeit: Mittag

9.4 Betreten und Verlassen des Servers

Serverinformationen und Passwörter werden in der WhatsApp Gruppe bekannt gegeben und können dort angefragt werden.

Die Server befinden sich in der „Mehrspieler"-Sektion von RaceRoom.
Das Betreten des Servers hat im Freien Training zu erfolgen.
Das Verlassen des Servers, bevor die Sitzung umspringt, ist nicht zulässig. Wenn deswegen Dein Name in den Resultaten fehlt erzielst Du keine Punkte.
Es wird empfohlen, die Resultatsdateien zu speichern, und einen Screenshot von den Rennresultaten im Spiel zu machen, falls es zu Unstimmigkeiten kommt.

9.5 Punktesystem und Meisterschaftstabelle

Die erzielten Punkte werden addiert, um eine Meisterschaftstabelle zu berechnen.

Position	Rennen	Qualifying	Fastest Lap
1	30	3	1
2	25	2	
3	22	1	
4	19		
5	17		
6	15		
7	13		
8	11		
9	9		
10	7		
11	5		
12	4		
13	3		
14	2		
15	1		

Die beiden bestplatzierten Fahrer eines jeweiligen Teams sammeln Punkte für die Teamwertung, maßgeblich für die Teamwertung sind die beiden besten Tagesergebnisse der Team-Fahrer, gemessen an der Gesamtpunktzahl aller Sessions.

Die Punktestände können hier abgerufen werden:
https://forum.rrvgt.de/index.php?board/347-vbcs-virtual-bmw-cup-season/

Falls es zu einem Punktgleichstand kommt, sind ausschlaggebend:
- Prio 1: Anzahl der Siege
- Prio 2: Anzahl der zweiten Plätze
- Prio 3: Anzahl der dritten Plätze
- Prio 4: Anzahl der Top 10 Plätze

Sollte darüber hinaus keine klare Entscheidung getroffen werden können, teilen sich die jeweiligen Fahrer die Platzierung. Es werden alle folgenden Platzierungsnummern übersprungen, bis die Reihenfolge wieder hergestellt ist.

Um Punkte zu erzielen, muss man das Rennen beenden und vom Spiel als angekommen gezählt werden. Die Punkte sind erst nach den Entscheidungen der Rennkommission offiziell.

§10 Regeln, Unfälle und Strafen in Multiplayer-Rennen

10.1 Generelle Verhaltensregeln

10.1.1 Generelle Sportlichkeit
Die Fahrer haben den Sport, den Wettbewerb und alle Mitbewerber zu respektieren. Die Fahrer sollten immer nach Anwendung der Regeln und Beachtung von Fairness auf das best mögliche Ergebnisse aus sein.

10.1.2 Wichtige Basics
Die wichtigste Regel ist, dass du immer sicherstellst die volle Kontrolle über das Autos zu haben. Unfähigkeit das Auto zu kontrollieren, ist keine Ausrede für einen Unfall, den du verursachst. Mach dir immer bewusst, dass du mit anderen menschlichen Fahrern fährst. **Mach dir ebenfalls bewusst, dass du den DMV BMW 318ti Cup in der Öffentlichkeit repräsentierst. Also bleib ruhig und fahre mit Respekt. Stecke lieber auch einmal zurück und versuche zu einem anderen Zeitpunkt einen weiteren Angriff. Das bringt Sicherheit, Spannung und Realitätsnähe ins Spiel!**

10.1.3 Überholen und Verteidigen
Überholen ist einer der wichtigsten und entscheidendsten Bestandteile des Motorsports. Alle Fahrer die an Überholmanövern beteiligt sind, müssen sich mit Respekt und Umsicht verhalten.
Es ist nicht erlaubt, dass hinterher fahrende Fahrzeug von der Strecke abzudrängen. Es ist nicht erlaubt die Linie in der Bremszone zu wechseln. Sollte der Angreifer Seite an Seite mit dem Verteidiger in eine Kurve einbiegen, müssen sich beide Fahrer genug Platz lassen und der Kontakt sollte vermieden werden. Das Blocken eines Fahrzeugs mit Overlap (Überlappung) ist nicht erlaubt. Als Overlap gilt, wenn die Front des Angreifers auf Höhe der Hinterreifen des Verteidigers ist. Der Angreifer muss in der Lage sein, seine Linie zu halten und die Kurve ohne von der Strecke zu kommen, zu durchfahren. Sollte am Exit der Kurve ein Overlap bestehen, muss dem Angreifer genug Platz gelassen werden, dass er auf der Strecke bleiben kann. Exzessives und wiederholtes Divebombing ist nicht erlaubt.

Definition Divebomb:
In auto racing, a divebomb is considered a last-ditch effort to overtake the car in front of you by outbraking and diving low, because of not having the driver skill or ability to get a run off the corner and make a move on the straightaway.

10.1.4 Tracklimits

Die Tracklimits werden durch das Ingame-Strafensystem festgelegt. Im Allgemeinen werden die Tracklimits eingehalten, wenn sich das Auto mit 2 Reifen auf der Strecke befinden. Kerbs zählen als Teil der Strecke. Falls es weitere streckenspezifische Tracklimits gibt, werden diese im Fahrerbriefing vor dem Rennen geklärt. Solltest du die Tracklimits überschreiten, wird dir eine Schwarz-weiße Flagge am Bildschirmrand angezeigt und du musst den gewonnen Vorteil zurückgeben. Die Strafe wird automatisch von der Simulation festgelegt und ausgesprochen. Außerdem ist sie nicht anfechtbar. Die Strafe wird durch das Verlangsamen des Autos (verglichen zur eigentlichen Rennspeed) verrechnet („Slowdown Strafe“). Erst wenn die Zeit nicht mehr angezeigt wird (!), ist die Strafe abgesessen. Auch wenn die Strafe noch besteht und 0.0 sek anzeigt, besteht sie nicht. Die Einblendung muss vollends verschwinden, erst dann drohen Dir keine weiteren Strafen! Ein Ignorieren der Strafe für 60 Sekunden führt automatisch zu einer Durchfahrtstrafe. Ein Fehler der Simulation ist ausgeschlossen. Sollte das Rennen mit einer offenen Slowdown-Strafe beendet werden, erhält der Fahrer automatisch eine 90 Sekunden-Strafe auf das Rennergbnis addiert. Sollte die Slowdown auf der Rennlinie abgesessen werden und zu einer gefährlichen Situation führen, kann dies bestraft werden.

10.1.5 Rennlinie

Die Fahrer dürfen ihre Position verteidigen, in dem sie einmal die Rennlinie wechseln. Mehrfaches Spurwechseln oder blocken ist nicht erlaubt.
Beim Zurückfahren auf die Strecke ist besondere Vorsicht geboten. Die Fahrer sollten sich nicht gegen andere Fahrer verteidigen, die noch am aktiven Renngeschehen beteiligt sind und somit mit einer höheren Geschwindigkeit das zurückkehrende Fahrzeug aufschließen.

10.1.6 Qualifying

Im Qualifying trägt jeder die Verantwortung für sich selbst eine freie Position auf der Strecke zu finden, um eine schnelle Runde fahren zu können. Ein Fahrzeug auf einer schnellen Runde muss die Strecke nicht für ein schnelleres Fahrzeug freigeben. Falls du auf einer Out- oder Inlap bist, lass schnellere Fahrzeuge vorbei. Fahrzeuge auf einer schnellen Runde, sollten Lichtzeiten geben, um Missverständnisse vorbeugend zu umgehen.
Es ist erlaubt das Fahrzeug mit dem gehaltenes Drücken von Escape (ESC) zur Boxengasse zurück zu bringen.

10.1.7 Überrundung

Überrundete müssen eine vorhersehbare Rennlinie fahren. Sie haben ihre Linie und Geschwindigkeit zu halten. Das Auto frühzeitig zu verlangsamen, früher zu bremsen oder die Linie zu wechseln führt oft zu Missverständnissen. Überrundete müssen das überrundende Auto durch „Nicht-Verteidigen“ ihrer Position oder deutlich vorhersehbares Verhalten vorbei lassen. Blaue Flaggen werden Ingame angezeigt.
Gefährliches Verhalten kann bestraft werden.

10.1.8 Ingame Chat

Den Ingame Chat zu benutzen ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt. Das Benutzen des Chat kann zu einer Strafe führen.

10.1.9 Escape benutzen

Escape (ESC) ist jederzeit in allen Sessions erlaubt und wird nicht bestraft. Falls das eigene Auto zu beschädigt ist und sich nur noch sehr langsam oder gar nicht mehr bewegt, ist Escape zu benutzen, um gefährliche Situationen zu vermeiden. Im Rennen führt dies zu einem DNF (did not finish).

10.2 Flaggenregeln

10.2.1 Gelbe Flagge
Die Gelbe Flagge zeigt einen Unfall an. Die Fahrer müssen im Bereich der gelben Flagge Umsicht beweisen. Überholen unter Gelb ist im Gegensatz zum realen Motorsport weiterhin erlaubt, Unfälle an diesen Gefahrenstellen können jedoch härter bestraft werden.

10.2.2 Blaue Flagge
Die Blaue Flagge zeigt an, dass sich ein schnelleres Fahrzeug von hinten nähert und wird normalerweise auch auf Deiner Outlap angezeigt oder dient zur Anzeige, falls du überrundet wirst.

10.2.3 Schwarz-Weiß diagonale Flagge
Die Schwarz-Weiß diagonale Flagge wird angezeigt, wenn du die Strecke verlassen hast. Du musst deinen von der Simulationen errechneten Vorteil zurückgeben.

10.2.3 Schwarze Flagge
Die Schwarze Flagge zeigt eine Disqualifikation an.

10.3 Definition von Incidents

"Incident" bezeichnet einen Vorfall, oder eine Reihe von Vorfällen, die von einem Fahrer ausgelöst wurde und den Rennkommissaren angezeigt wurde. Incidents können bestehen aus (kein Anspruch auf Vollständigkeit):
- Verursachen einer Kollision, wodurch ein Fahrer benachteiligt wird
- Abdrängen eines Fahrers von der Strecke
- Regelwidriges Unterbinden eines legalen Überholmanövers
- Regelwidriges Behindern von Fahrern während des Überholens
- Gefährliches Fahren
- Benutzung des Ingame-Chats während Qualifying oder Rennen
- Fehlender Respekt, Beleidigungen oder schlechtes Benehmen gegenüber anderen Fahrern, Rennkommissaren oder Zuschauern
- Überschreiten der Streckenbegrenzung
- Gefährliches Zurückfahren auf die Strecke

10.4 Anzeigen von Incidents

10.4.1 Reportprozedur
Wenn Du der Meinung bist, dass ein anderer Fahrer Dein Rennen beeinflusst hat, kannst Du ihn bei den Rennkommissaren anzeigen, mit einer E-Mail an vbcsreko@gmail.com . Der Report muss nach dem folgenden Muster geschrieben werden:

Dein Name:
Beschuldigter Fahrer:
Event und Rennen:
Runde und Kurve:
Kurze Beschreibung des Incidents:

Separate Incidents müssen mit separaten Reports abgehandelt werden. Du musst kein Video des Incidents mitschicken. Videos werden ignoriert. Falls Du nicht weißt, auf welcher Runde der Zwischenfall aufgetreten ist, kannst Du ein Overlay in der Wiederholungssektion von RaceRoom öffnen. Um dies zu tun, musst Du eine Taste für „Cycle Replay HUD Elements“ im Menü für die

Tastenbelegung belegen und dann die Taste drücken, wenn Du die Wiederholung des Rennens geladen hast.
Die Rennkommissare werden sich keine Szene anschauen, wenn es keinen Report gibt, mit Ausnahme von extremen Formen des Fehlverhaltens.

10.4.2 Regeln für Reports

Du darfst nur Zwischenfälle anzeigen, die Dein Rennen beeinflussen. Außerdem müssen Incident Reports von dir selbst eingereicht werden. Das Reporten von Zwischenfällen deiner Teamkollegen oder Zwischenfällen, die dein Rennen oder Resultat gar nicht beeinflussen, ist nicht zulässig und solche Reports werden ignoriert. Stelle sicher, dass Du Wiederholungen in Deinem Spiel aktiviert hast. Du musst Deine Wiederholungsdatei nicht mitschicken, außer, wenn du explizit von den Rennkommissaren dazu aufgefordert wirst.

10.4.3 Deadline für Reports

Reports müssen am Donnerstag nach dem Rennen, zwischen 12:00 CET und 24:00 CET eingeschickt werden. Bitte beachte, dass es eine Cooldown-Phase direkt nach dem Rennen gibt. Reports, die früher oder später eingeschickt werden, werden ignoriert.

10.4.4 Einspruch gegen Entscheidungen der Rennkommission

Es ist nicht möglich, Einspruch gegen Entscheidungen der Rennkommission einzulegen.

10.4.5 Umgang mit respektlosen Reports

Reports, die diskriminierende oder respektlose Kommentare gegenüber der Rennkommission oder anderen Fahrern beinhalten, werden ignoriert, und derjenige, der solche Reports verfasst, kann von weiteren Events von der Virtual BMW Cup Season generell ausgeschlossen werden.

10.4.6 Automatische Reviews der Rennleitung

Die Rennleitung behält sich das Recht vor, Incidents, die auf den Liveübertragungen sichtbar sind, anzuschauen, wird dies allerdings nur in extremen Fällen tun.

10.4.7 Fehlerhafte Reports

Falls ein Fahrer einen fehlerhaften Report einschickt, behält sich die Rennleitung das Recht vor, diesen Report nicht zu bearbeiten.
Falls ein Fahrer wiederholt Incidents anzeigt, die gar nicht wirklich geschehen sind, erhält er selbst eine Strafe.

10.5 Strafen

10.5.1 Einleitung Strafen

In dieser Meisterschaft gibt es Punktstrafen
Zusätzlich gibt es Straf-Strikes für unfaires Fahren.

10.5.2 Strafenkatalog

Eine normale Strafe beträgt 5 Punkte + 1 Strike.

Startunfälle werden doppelt bestraft: im Fall einer einfachen Strafe wird eine doppelte Strafe ausgesprochen. Eine doppelte Strafe wird zu einer vierfachen Strafe und so weiter.

Vorfälle in der ersten Runden werden besonders kritisch betrachtet und können zu höheren Strafen führen.

In Fällen, bei denen kein Fahrer benachteiligt wird, aber der beschuldigte Fahrer dennoch die Regeln gebrochen hat, wie zum Beispiel unvorsichtiges Fahren, Kontakt ohne Positions- und Zeitverlust, Streckenbegrenzungsüberschreitungen ohne Zeitgewinn oder unabsichtlicher Kontakt mit sehr geringem Zeitverlust, kann die Strafe zu einer Warnung herabgesetzt werden. Dann wird kein Straf-Strike verteilt.

In Fällen, bei denen der Schuldige direkt vor dem benachteiligten Fahrer ins Ziel kommt, können einfach die Positionen getauscht werden.

In Fällen, bei denen beispielsweise eine große Gruppe an Fahrern durch Kontakt betroffen wird, sehr unvorsichtig gefahren wird, es wiederholte Verstöße gegen die Streckenbegrenzungen gibt um einen Vorteil zu erzielen, kann die Punktstrafe verdoppelt werden und es können 2 Strikes verteilt werden.

In ernsten Fällen, beispielsweise bei extrem unvorsichtiger Fahrweise oder permanenten Verstößen gegen die Streckenbedingungen kann die Zeitstrafe verdreifacht werden und 3 Strikes vergeben werden.

Extreme Fälle wie beispielsweise absichtliches Abschießen eines anderen Fahrers führen zu einer Disqualifikation, einem Ausschluss aus allen Events der Meisterschaft und 6 Strikes. Die vorherigen Punkte, die in der Meisterschaft erzielt wurden, werden auf 0 zurückgesetzt (Fahrer rücken nicht in den individuellen Rennen nach).

Wiederholungstäter müssen mit härteren Bestrafungen rechnen.
Dieser Strafenkatalog ist nicht vollständig. Falls Du eine neue Art findest, die Regeln zu brechen, wirst Du trotzdem bestraft. Außerdem können die Rennkommissare die Strafen je nach Umständen auslegen.

Die Competition-übergreifenden Strike-Listen aus den RaceRoom General Competition Rules greifen in diesem Wettbewerb.

10.5.3 Lizenzpunktsystem

Wenn Du 3 Straf-Strikes erzielst, erhältst Du eine Qualifying-Sperre für das nächste Multiplayer-Rennen.
Wenn Du 4 Straf-Strikes erzielst, wirst Du vom nächsten Multiplayerrennen ausgeschlossen.

Wenn Du 6 Straf-Strikes erzielst, wirst Du vom Rest der Meisterschaft ausgeschlossen.
Straf-Strikes können nicht gestrichen oder gelöscht werden.

10.5.4 Bekanntgabe der Strafen

Die Strafen werden mit Beschreibungen hier veröffentlicht:
https://forum.rrvgt.de/index.php?board/347-vbcs-virtual-bmw-cup-season/

Liebe DMV BMW 318ti Cup Familie, bitte verhaltet Euch auf der virtuellen Rennstrecke genauso vorbildlich, wie Ihr es auch auf der realen Rennstrecke tut. Harte Zweikämpfe sind gewünscht, aber Unfälle sind zwingend zu vermeiden. Wir kennen uns alle und wollen gemeinsam einfach ein wenig Spaß haben. Manchmal ist es besser eine Position zu verlieren oder eine Position nicht zu gewinnen, dafür aber ein sauberes Rennen abzuliefern. Im Vorfeld der Serie haben einige Onlineplattformen bereits über die VBCS berichtet. Wir sollten gemeinsam unser Bestes geben, um dem realen DMV BMW 318ti Cup ein gutes Fundament zu bauen, damit wir dann voll motiviert in die reelle Saison starten können.

Dadurch, dass jedes Rennen professionell live übertragen wird, wird auch jede "Katastrophe" ungefiltert ins Internet getragen. Bitte vergesst nicht, dass unser Verhalten in diesem Spiel auch maßgeblich unsere öffentliche Wahrnehmung im realen Leben beeinflussen kann.

Sollte es doch einmal zu einem Crash kommen, vergesst nicht, dass unkontrollierte Wut und Emotionen nicht zielführend sind. Zu Hause habt ihr nur euren Bildschirm und könnt euch nicht, wie im echten Rennauto, vollständig umschauen, berücksichtigt das beim Fahren als auch bei der Bewertung von Rennsituationen.

Diese Serie ist eine Chance für jeden Einzelnen und für uns als Gruppe besser in dem zu werden, was wir mit Leidenschaft sonst auf der realen Strecke tun und die Zeit bis dahin gemeinsam zu überbrücken.

Danke für Euer Verständnis!