

STANDARDREGLEMENT

VERSION 2.0



Einführung

Racing Unleashed AG veranstaltet mit digitalen Mitteln Wettbewerbe und Veranstaltungen im Bereich SIM-Racing. Dabei setzt sie hochwertige Automobil-Rennsimulatoren ein. Racing Unleashed AG bietet Fahrern die Möglichkeit, Erfahrungen im Bereich SIM-Racing zu sammeln und ihre Fähigkeiten der Öffentlichkeit zu präsentieren. Sie dient demgemäss auch als Sprungbrett zu einer professionellen Karriere im Bereich SIM-Racing oder in den realen Autorensport. Austragungsorte sind grundsätzlich die Racing Unleashed Racing Lounges, die Zuschauern die Möglichkeit bieten, die Wettbewerbe live zu verfolgen.

1 Allgemeine Bestimmungen

1.1 Aufgabe

Racing Unleashed erlässt das nachstehende Standardreglement, das für die Organisation und Durchführung aller Wettbewerbe und öffentlichen Veranstaltungen der Racing Unleashed AG sowie für alle Teilnehmer verbindlich ist. Für die Umsetzung des Standardreglements sind die Offiziellen verantwortlich. Als Offizielle gelten die Rennleitung, die Rennkommission und sonstige Funktionäre, welche die Racing Unleashed AG nach eigenem Ermessen bestimmt.

1.2 Rennleitung

Die Rennleitung ist für die Organisation und, vorbehaltlich Artikel 1.3, die Durchführung der gegenständlichen Wettbewerbe und öffentlichen Veranstaltungen verantwortlich. Dazu zählen insbesondere die Festlegung der zu fahrenden Rennautos, des Rennkalenders, die Zeiten für die Qualifyings und Rennen und sonstige zum Rennbetrieb gehörende Aktivitäten. Ebenso ist die Rennleitung verantwortlich für die Protokollierung und Auswertung der Rennen und für die zum Rennbetrieb gehörende Kommunikation, wie etwa die Publikation der Rennergebnisse.

1.3 Rennkommission

Die Rennkommission besteht aus 3 Offiziellen, und ist berechtigt, für interne Verfahrensangelegenheiten ein eigenes Reglement zu erlassen, sofern dieses nicht diesem Standardreglement widerspricht und letzterem nachgestellt ist. Die Rennkommission überwacht die Einhaltung des Standardreglements sowie allfälliger weiterer von Racing Unleashed erlassenen Regeln und/oder Weisungen. Sie entscheidet über Verstösse gegen das Standardreglement, die zuvor erwähnten Regeln bzw. Weisungen, und verhängt gegebenenfalls Strafen. Entscheidungen der Rennkommission sind definitiv und können nicht angefochten werden. Die Rennkommission wird aufgrund einer Meldung der Rennleitung gemäss Artikel 3.8 oder eines Protests gemäss Artikel 3.10 und 3.11 tätig.

1.4 Wettbewerbe und öffentliche Veranstaltungen von Racing Unleashed

Racing Unleashed AG legt das Format der Wettbewerbe und öffentlichen Veranstaltungen nach eigenem Ermessen fest und ist berechtigt, diese jederzeit zu ändern. Mit der Anmeldung zur Teilnahme an den Wettbewerben bzw. öffentlichen Veranstaltungen anerkennt jeder Teilnehmer die in diesem Standardreglement enthaltenen Bestimmungen und allfällige weitere von der Racing Unleashed AG erlassenen Regeln und/oder Weisungen.

1.5 Kommunikation

Die Kommunikation zwischen Fahrern und den Offiziellen sowie anderen Beteiligten muss respektvoll und professionell geführt werden.

1.6 Sprache

Die offizielle Sprache der Racing Unleashed AG ist Deutsch. Das Reglement kann in andere Sprachen übersetzt werden. Bei Unklarheiten oder Widersprüchen ist die deutsche Fassung massgebend. Wo nur die männliche Form verwendet wird, steht diese stellvertretend auch für die weibliche Form.

1.7 Verhaltenskodex

Jeder Teilnehmer hat sich professionell, sportlich und fair zu verhalten. Rücksichtsloses und gefährliches Fahren sowie das Missachten von Anweisungen gemäss Artikel 2.3 werden von den Offiziellen unverzüglich geahndet. Zudem ist der Teilnehmer verpflichtet, gegenüber Medien professionell und positiv aufzutreten. Insbesondere hat er Äusserungen über den Wettbewerb/der öffentlichen Veranstaltung und der Racing Unleashed AG sowie deren Mitarbeitern zu unterlassen, die dem Geschäftsbetrieb der Racing Unleashed AG und deren Ruf und Image bzw. derer Mitarbeiter schaden könnten. Unangebrachtes Benehmen sowie provozierende oder sonstige beleidigende Aussagen und Kommentare können von den Offiziellen geahndet werden. Unter anderem gehören dazu Hassreden, Beleidigungen, Drohungen, Diffamierungen, Obszönitäten, diskriminierendes, rassistisches oder anderweitig auffälliges Verhalten.

2 Wettbewerb / öffentliche Veranstaltung

2.1 Teilnahme

Sofern die reglementarischen Voraussetzungen erfüllt sind, können Fahrer und Fahrerinnen aller Nationen an den Wettbewerben/öffentlichen Veranstaltungen teilnehmen. Alle von der Racing Unleashed AG bestimmten Termine sind verbindlich. Nachträgliche Anmeldungen bzw. Nicht- bzw. zu spätes Erscheinen zum Einsatz führt zur Disqualifikation bzw. zum Verlust der Teilnahme am jeweiligen Wettbewerb bzw. öffentlichen Event. Jegliche Ansprüche aufgrund einer Disqualifikation gegen Racing Unleashed AG sind ausgeschlossen. Die Racing Unleashed AG behält sich vor, einen Teilnehmer jederzeit wegen Verstössen gegen dieses Standardreglement und/oder weiterer von der Racing Unleashed AG erlassene Regeln und Weisungen sowie gegen den Verhaltenskodex oder aus anderen disziplinarischen Gründen vom jeweiligen Wettbewerb bzw. von der jeweiligen Veranstaltung auszuschliessen. Die Entscheidung erfolgt durch die Rennkommission und kann nicht angefochten werden. Jegliche Ansprüche gegen die Racing Unleashed AG sind ausgeschlossen. Racing Unleashed AG behält sich allfällige Schadenersatzansprüche vor. Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er die Lounges der Racing Unleashed AG auf eigene Gefahr betritt. Jeder Teilnehmer haftet auch für Schäden in der Lounge durch Minderjährige, die in seiner Begleitung das Betriebsgelände betreten haben.

2.2 Alter und Grösse

Das Mindestalter für die Teilnahme an Wettbewerben und öffentlichen Veranstaltungen von Racing Unleashed AG beträgt 13 Jahre und die Mindestkörpergrösse 155 cm. Die Racing Unleashed AG behält sich das Recht vor, Teilnehmern den Zugang zu den Simulatoren zu verwehren, wenn die Bedienung des Simulators durch gesundheitliche Einschränkungen teilweise oder ganz beeinträchtigt ist.

2.3 Anweisungen

Den Anweisungen der Offiziellen der Racing Unleashed AG ist stets Folge zu leisten.

2.4 Verhalten am Simulator

Die Teilnehmer werden von den Mitarbeitern der Racing Unleashed AG in den Simulator eingewiesen. Jeder Teilnehmer hat vor Antritt seiner Fahrt dafür zu sorgen, dass alle Taschen (Hosen, Hemd usw.) geleert und Uhren vom Handgelenk entfernt worden sind. Die Wertsachen können neben dem Simulator deponiert werden. Racing Unleashed AG lehnt jegliche Haftung für die Wertsachen ab. Nach Benutzung der Simulatoren hat der Teilnehmer sicherzustellen, dass alle persönlichen Gegenstände weggeräumt werden. Der Teilnehmer verpflichtet sich zu einem sachgerechten, sorgfältigen Umgang mit den Simulatoren und den dazu gehörenden technischen Geräten.

2.5 Essen und Trinken

Essen und Trinken sind während der Fahrt im Simulator nicht gestattet.

2.6 Foto und Videoaufnahmen

Durch die Anmeldung an Wettbewerben und öffentlichen Veranstaltungen der Racing Unleashed AG erklärt sich der Teilnehmer damit einverstanden, dass von ihm sowie seinen Begleitpersonen Foto- und Videoaufnahmen im Zusammenhang mit der jeweiligen Veranstaltung gemacht werden und verwertet werden dürfen.

2.7 Kommerzielle Nutzung

Der Teilnehmer und die Begleitpersonen erklären sich damit einverstanden, dass die Racing Unleashed AG als Veranstalterin der Wettbewerbe und öffentlichen Veranstaltungen das alleinige Recht an den Fotos sowie Audio- und Videoaufnahmen von den Teilnehmern und Zuschauern oder Begleitpersonen für deren kommerzielle Nutzung, in welcher Form auch immer, hält. Insbesondere ist Racing Unleashed AG berechtigt, sämtliches Audio-, Bild- und Filmmaterial für Marketingaktivitäten, Promotionen und Werbemassnahmen, in welchem Medium und welcher Form auch immer, zu verwenden.

2.8 Interviews

Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, auf Wunsch des Veranstalters bzw. der Racing Unleashed AG, für Interviews zur Verfügung zu stehen.

2.9 Wetten und Glücksspiel

Teilnehmern von Wettbewerben und öffentlichen Veranstaltungen der Racing Unleashed AG oder den Teilnehmern nahestehenden Personen ist die Teilnahme an Glücksspielen und Wetten in Verbindung mit der Racing Unleashed AG und deren Veranstaltungen untersagt.

2.10 Haftung

Racing Unleashed AG lehnt jegliche Haftung für Schäden irgendwelcher Art ab, die den Teilnehmern und Zuschauer während des Wettbewerbs bzw. den öffentlichen Veranstaltungen entstehen, insbesondere für Verlust, Diebstahl oder Beschädigung von Kleidern sowie mitgebrachter Gegenstände.

3 Rennbetrieb

3.1 Ablauf des Renntages / der öffentlichen Veranstaltung

Der genaue Ablauf des Renntages oder der öffentlichen Veranstaltung wird jeweils kurz nach Anmeldeschluss der jeweiligen Challenge an die Fahrer kommuniziert.

3.2 Setups

Alle Simulatoren der Racing Unleashed AG weisen für die einzelnen Wettbewerbe und anderen Veranstaltungen dieselben Grundeinstellungen auf und haben dasselbe «fixed Setup». Es ist nicht erlaubt, die Einstellungen am Lenkrad oder Setups am Fahrzeug zu ändern. Jeder Racer ist selbst dafür verantwortlich, mit den korrekten Einstellungen am Lenkrad zu fahren. Diese lauten wie folgt:
Challenger League: Modus 2, ABS 0, TCS 0, BIAS 5
Racer League: Modus 4, ABS 0 TCS 0, BIAS 5

3.3 Rennbedingungen

Die Rennbedingungen werden im Rahmen der jeweiligen Ausschreibung festgelegt und können daher variieren.

3.4 Punktwertung

Punkte werden nach jedem Rennen an die ersten zehn (10) Fahrer gemäss der untenstehenden Tabelle vergeben:

| Position | Punkte |
|----------|--------|
| 1. | 25 |
| 2. | 18 |
| 3. | 15 |
| 4. | 12 |
| 5. | 10 |
| 6. | 8 |
| 7. | 6 |
| 8. | 4 |
| 9. | 2 |
| 10. | 1 |

- 3.5 Zeitnahme
Als massgebliche Rundenzeiten gelten ausschliesslich jene Zeiten, die durch die elektronische Software BiData als gültig erfasst und von einem Mitglied der Rennleitung in die Rangliste eingetragen werden. Die Rundenzeiten, die auf dem Bildschirm angezeigt werden, gelten nicht automatisch als gültige Runde.
- 3.6 Strecken
Es ist darauf zu achten, dass innerhalb der Streckenmarkierung gefahren wird. Ein Überfahren der Streckengrenzung wird vom System erfasst und die jeweilige Rundenzeit wird für ungültig deklariert.

- 3.7 Verhalten auf der Strecke
Von den Fahrern wird stets professionelles und faires Verhalten erwartet. Die Rennen werden von der Rennleitung überwacht. Regelverstösse werden von der Rennleitung an die Rennkommission gemeldet. Letztere ist befugt, im Falle von Verstössen nach eigenem Ermessen gegen den jeweils betroffenen Teilnehmer bzw. das betroffene Team Massnahmen zu ergreifen. Als Verstösse auf der Rennstrecke gelten insbesondere die unten aufgezählten Vorfälle/Fahrmanöver/Handlungen. Die Rennleitung ist überdies berechtigt, jedes Fahrmanöver/Verhalten oder jeden Vorfall, die sie nach eigenem Ermessen als Verstoß gegen das Standardreglement, weitere von der Racing Unleashed AG erlassene Reglemente bzw. Weisungen oder generell als gefährlich oder unsportlich erachtet, der Rennkommission zu melden. Insbesondere werden folgende Vorfälle/Fahrmanöver/Verhaltensweisen geahndet:

Unsportliches Fahrverhalten im Qualifying / Hotlap Modus: Jeder Fahrer ist dazu verpflichtet, während dem Qualifying / Hotlap Modus, die Fahrzeuge, welche auf einer schnellen Runde sind, vorbei zu lassen. Im Falle einer Blockade bzw. Behinderung liegt ein Regelverstoss vor.

Fehlstart: Wenn sich ein Fahrzeug bewegt, bevor das Startsignal gegeben wurde, wird dies als Fehlstart gewertet und mit einer Strafe belegt.

Unsicheres Überholen: Der überholende Fahrer ist verpflichtet, sein Überholmanöver sicher einzuleiten und den zu überholenden Wagen nicht zu gefährden. Fahrer, die nicht in den Rückspiegel schauen und/oder überholende Fahrzeuge blockieren, in dem sie vor allem dem überholenden Fahrzeug nicht genügend Platz lassen und es von der Strecke drängen, werden bestraft. Genügend Platz wird durch mindestens eine Wagenbreite definiert. Ein Überholmanöver beginnt, wenn der Frontflügel des überholenden Wagens den Heckflügel des zu überholenden Wagens erreicht. Das Manöver gilt als beendet, sobald der Heckflügel des überholenden Wagens den Frontflügel des überholten Wagens passiert hat.

Fahrzeug-Kontakt: Fahrer, die andere Fahrzeuge wegen fehlender Umsicht berühren, können bestraft werden. Das betrifft Rammen in allen Formen (von hinten sowie seitliches Rammen), welches das vordere Fahrzeug spürbar von dessen Linie stösst. Wenn vom vorderen Fahrzeug genügend Platz gewährt wird und es dennoch zu unabsichtlichem Kontakt kommt, wird das toleriert, sofern kein anderer Regelverstoss vorliegt.

Aggressives Fahren: Aggressive Fahrweise, die zu Kontakt zwischen Fahrzeugen führt oder eines oder mehrere Fahrzeuge auf unfaire Weise blockiert, kann bestraft werden. Es ist Fahrern erlaubt, einmal die Linie zu wechseln, um sich zu verteidigen, solange das Verhalten nicht als "Blockieren" angesehen wird. Als Blockieren gilt insbesondere, wenn die Fahrspur mehr als einmal vor einer Kurve durch das Vorderfahrzeug gewechselt, und damit das überholende Fahrzeug mehrfach am Überholen gehindert wird.

Blockieren eines schnelleren Fahrzeugs: Der führende Fahrer hat das Recht, jede Linie zu fahren, die er für richtig hält, solange dies nicht als "Blockieren" beurteilt werden kann.

Verlangsamten des Renn tempos: Es ist nicht gestattet, während des Rennens auf oder neben der Strecke anzuhalten, ausser in der Absicht, das Rennen zu verlassen. Es ist ebenfalls nicht gestattet, absichtlich langsam zu fahren.

Fehlverhalten bei Überrundungen: Bei einer Überrundung ist die Renngeschwindigkeit in gleichem Maße beizubehalten wie bei einem normalen Überholmanöver. Besondere Massnahmen zum Passieren lassen, insbesondere plötzliches Verzögern ausserhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus, ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann. Ein Verlassen der Ideallinie ist gestattet, sofern dies frühzeitig und für nachfolgende Fahrer klar erkennbar geschieht. Allgemein gilt als Grundsatz für die Beteiligten, dass das eigene Verhalten beim Überrunden für die anderen Fahrer bestmöglich vorhersehbar sein soll. Erhält ein Fahrer die blaue Flagge, so muss er das Überrunden innerhalb von einer Runde ermöglichen. Wenn der Abstand weniger als vier Wagenlängen beträgt, muss der zu überrundende Fahrer innerhalb von 3 Kurven die Überrundung ermöglichen.

Verlassen der Rennstrecke: Fahrer, die von der Strecke abkommen, dürfen nur so wieder auf die Strecke fahren, dass andere Teilnehmer dadurch nicht gefährdet oder behindert werden. Dies hat in möglichst spitzem Winkel zur Fahrbahn und – sofern möglich – abseits der Ideallinie zu geschehen. Fahrzeuge auf der Strecke haben Vorrang. Sollte durch das Verlassen der Strecke ein Positionsgewinn resultieren, muss die gewonnene Position innerhalb von drei Kurven zurückgegeben werden.

Unsicheres/Unsportliches Fahrverhalten: Auffälliges Fahrverhalten, das andere Fahrer in unsportlicher Weise behindert, wird bestraft.

Unsicheres Einordnen nach dem Boxenstopp: In der Boxengasse hat der fließende Verkehr Vorrang gegenüber Fahrzeugen am Boxenplatz und in der Garage. Fahrzeuge, die aus der Box kommen, dürfen die Strecke erst nach dem Ende der durchgezogenen Boxenausfahrtlinie in voller Breite beanspruchen.

Stallorder: Als Stallorder bezeichnet man taktische Abmachungen zu Gunsten oder zu Lasten eines Mitglieds des gleichen Rennstalls. Stallorder ist nicht gestattet.

- 3.8 Strafen
Im Falle von Verstössen gegen dieses Standardreglement, weiteren Reglements und/oder Weisungen der Racing Unleashed AG bzw. falls das Verhalten eines Teilnehmers generell als gefährlich oder unsportlich erachtet wird, verhängt die Rennkommission Strafen nach eigenem Ermessen. Insbesondere bei Fahrmanövern gilt der Grundsatz, dass die Schuld für den Verstoß ganz oder hauptsächlich beim beschuldigten Fahrer liegt.
Im Falle von Wiederholungs oder Extremfällen behält sich die Rennkommission ebenfalls vor, Strafen nach eigenem Ermessen zu erlassen.

Folgende Strafen können während des Qualifyings vergeben werden:
Schnellste Rundenzeit wird gestrichen: Die schnellste Qualifying-Runde des Verursachers wird gestrichen.

Disqualifikation: Der Fahrer wird vom Qualifying ausgeschlossen. Alle bis dahin gültigen Rundenzeiten des Fahrers werden gestrichen. Die Entscheidung, ob der Fahrer trotzdem startberechtigt ist für das Rennen, obliegt der Rennleitung.

Folgende Strafen können während des Rennens vergeben werden:
5 Sekunden Zeitstrafe: Die Zeit wird nach dem Rennen auf die Ankunftszeit addiert.
10 Sekunden Zeitstrafe: Die Zeit wird nach dem Rennen auf die Ankunftszeit addiert.
Drive Through Penalty: Der Fahrer ist verpflichtet innerhalb von drei (3) Runden einmal (1) durch die Boxengasse zu fahren.
Stop and Go Penalty: Der Fahrer ist verpflichtet innerhalb von drei (3) Runden an die Box zu kommen und bei seiner Boxencrew 10 Sekunden stehen zu bleiben.
Disqualifikation: Der Fahrer wird vom Rennen per sofort ausgeschlossen.
Drive Through Penalty und Stop and Go Penalty dürfen nicht in Verbindung mit einem Boxenstopp vollzogen werden. Sofern dies der Fall sein sollte, ist der Fahrer verpflichtet die Strafe zu wiederholen.

Generell liegt es im Ermessen der Rennleitung über das Ausmass der Strafe zu entscheiden. Für die genannten Punkte im Abschnitt 3.7 wurde daher ein Strafenkatalog erstellt, der einen Anhaltspunkt geben soll, wie hoch die Strafen ausfallen können.

Fehlstart:

10 Sekunden Zeitstrafe

Unsicheres Überholen:

5 bis 10 Sekunden Zeitstrafe

Fahrzeug-Kontakt:

5 Sekunden Zeitstrafe bis Stop and Go Penalty

Aggressives Fahren:

10 Sekunden Zeitstrafe bis Disqualifikation

Blockieren eines schnelleren Fahrzeugs:

5 bis 10 Sekunden Zeitstrafe

Verlangsamten des Renn tempos:

5 bis 10 Sekunden Zeitstrafe

Fehlverhalten bei Überrundungen:

5 bis 10 Sekunden Zeitstrafe

Verlassen der Rennstrecke:

5 bis 10 Sekunden Zeitstrafe

Unsicheres/Unsportliches Fahrverhalten:

10 Sekunden Zeitstrafe bis Disqualifikation

Unsicheres Einordnen nach dem Boxenstopp:

10 Sekunden Zeitstrafe bis Disqualifikation

Unsportliches Fahrverhalten im Qualifying / Hotlap Modus:

10 Sekunden Zeitstrafe bis Disqualifikation

- 3.9 Flaggenkunde
Blaue Flagge: Das hinter einem liegenden Auto vorbeilassen, da dieses eine Runde voraus ist.
Gelbe Flagge: Achtung Unfallstelle. Absolutes Überholverbot! Die Geschwindigkeit ist den Gegebenheiten anzupassen.
Grüne Flagge: Ende der Gefahrenzone. Freie Fahrt und Aufhebung des Überholverbots.
Rote Flagge: Rennabbruch oder Unterbrechung des Rennens.
Schwarze Flagge: Der Teilnehmer ist vom Rennen disqualifiziert und muss sofort in die Box fahren oder das Auto sicher abstellen.
Weisse Flagge: Es beginnt die letzte Runde im Rennen.
Schwarz- Weiss karierte Flagge: Das Training, Qualifying oder Rennen ist beendet.
- 3.10 Proteste
Proteste sind direkt nach dem Rennen/Lauf mündlich an die Rennleitung zu richten. Proteste von unbeteiligten Teilnehmern werden nicht akzeptiert. Die akzeptierten Proteste werden von der Rennkommission geprüft und erledigt. Im Falle eines Protests bzw. bei der Meldung eines Verstosses durch die Rennleitung gemäss Artikel 3.8 sind alle beteiligten Teilnehmer anzuhören.
- 3.11 Rennprotokoll
Je nach Rennserie oder Art der öffentlichen Veranstaltung kann die Rennleitung nach eigenem Ermessen entscheiden, Rennprotokolle zu führen. Diese Entscheidung hat der Rennleiter jeweils vor Beginn des Wettbewerbs bzw. der Veranstaltung bekanntzugeben. Rennprotokolle werden pro Rennen/Lauf erstellt. Sollte ein Teilnehmer mit über ihn protokollierten Aussagen nicht einverstanden sein, hat er das Recht, innerhalb von 15 Minuten nach Bekanntgabe des Rennprotokolls einen Protest bei der Rennleitung einzureichen, die diesen an die Rennkommission weiterleitet. Nach Ablauf der Frist ist ein Protest nicht mehr möglich.

4 Übriges

4.1 Haftung / Versicherung

Die Teilnahme an Wettbewerben und öffentlichen Veranstaltungen der Racing Unleashed AG und die damit verbundene Benützung der Simulatoren geschieht auf eigene Verantwortung. Racing Unleashed AG lehnt jegliche Haftung ab. Racing Unleashed AG übernimmt keine Haftung für Wertsachen, die vor, während oder nach dem Wettbewerb / der öffentlichen Veranstaltung in der Lounge oder im Eingangsbereich deponiert wurden. Der Teilnehmer haftet für Schäden am Simulator und an den damit verbundenen technischen Geräten, sofern diese Schäden auf unsachgemäßem Umgang zurückzuführen sind.

4.2 Regeländerungen

Racing Unleashed AG hat das Recht, dieses Standardreglement jederzeit zu ändern und weitere Reglements bzw. Weisungen zu erlassen. Jede Änderung bzw. jedes neue Reglement tritt in Kraft, sobald es auf der Website der Racing Unleashed AG veröffentlicht wird. Weisungen treten unmittelbar nach Mitteilung an den Adressaten in Kraft und sind unverzüglich danach schriftlich zu dokumentieren.

4.3 AGB

Zusätzlich zu diesem Standardreglement gelten die jeweils aktuellen AGB (Allgemeine Geschäftsbedingungen) und Datenschutzbestimmungen der Racing Unleashed AG, die auf der Homepage publiziert sind. Im Falle von Widersprüchen hat das Standardreglement bzw. die Entscheidungen der Rennkommission Vorrang.

6330 Cham, den 22.02.2021

Racing Unleashed AG