PRL XBOX F1 ESPORTS LIGA

SUPER CUP

REGELWERK

PRL XBOX F1 ESPORTS LIGA
REGELWERK

Übersicht

Hier findest Du die aktuellen Regeln des World Cups. Für die Teilnahme am World Cup ist jeder Fahrer verpflichtet, sich das Regelwerk genau und aufmerksam durchzulesen und anschließend im entsprechenden Thread im Forum als gelesen und verstanden zu akzeptieren. Bei eventuellen Unklarheiten und Fragen können natürlich jederzeit die Ligaleiter angesprochen werden!

§1: Sessionlänge & -zeiten

§2: Fahrhilfen

§3: Sessioneinstellungen

§4: Punktevergabe

§5: Aufnahme neuer Fahrer

§6: Rennablauf

§7: Lobbyneustart

§8: An- & Abmeldung zum Rennen

§9: Verhalten während des Qualifyings

§10: Verhalten während des Rennens

§11 Rejoinen der einzelnen Sessions

§12: Strafen

§13: Beschwerden über andere Fahrer

§14: Rücktritt

§15: Ersatzfahrer

§16: Sonstiges

PRL XBOX F1 ESPORTS LIGA
REGELWERK

§1: Sessionlänge & -zeiten

1. Sessionlänge

- **Training:** 60 Minuten
- **Qualifikation:** Kurze Qualifikation
- **Rennlänge regulär:** 50 %
- **Rennlänge „Grand Events“:** 100 % (Melbourne, Imola, Silverstone, Spa, Singapur, Sao Paulo)

2. Sessionzeiten

- **FP1:** Bekanntgabe Wochentag folgt
- **Qualifying + Rennen:** Sonntag, 18.30 Uhr

§2: Fahrhilfen

- Manueller Start:	Verpflichtend
- Bremshilfe:	Aus
- ABS:	beliebig
- Traktionskontrolle:	beliebig
- Ideallinie:	beliebig
- Getriebe:	beliebig
- Boxen-Assistent:	Aus
- Pit-Limiter:	manuell
- ERS:	manuell

§3: Sessioneinstellungen

- Wagen-Performance:	Gleichwertig
- Fahrzeugschaden:	Standard
- Schadenshäufigkeit:	Reduziert
- Wettereinstellung:	Dynamisch
- Vorhersagegenauigkeit:	Ziemlich genau
- Parc Ferme:	An
- Safety Car:	Aktiviert
- Safety Car-Wahrscheinlichkeit:	Erhöht
- Safety-Car-Stil:	Immersiv
- Boxenstop-Stil:	Immersiv
- Low-Fuel-Mode:	schwer
- Grip neben der Strecke:	realistisch
- Ghosting:	Aus
- KI-Stärke:	80
- Strenge für Kurvenschneiden:	Streng
- Einfahren in die Box / Startaufstellung:	manuell

§4: Punktevergabe

Für die **Top 12** im Rennen werden folgende Punkte vergeben:

- **Platz 01** = 25 Punkte
- **Platz 02** = 20 Punkte
- **Platz 03** = 16 Punkte
- **Platz 04** = 13 Punkte
- **Platz 05** = 11 Punkte
- **Platz 06** = 10 Punkte
- **Platz 07** = 09 Punkte
- **Platz 08** = 08 Punkte
- **Platz 09** = 07 Punkte
- **Platz 10** = 06 Punkte
- **Platz 11** = 05 Punkte
- **Platz 12** = 04 Punkte

- **Platz 13** = 03 Punkte
- **Platz 14** = 02 Punkte
- **Platz 15** = 01 Punkt

- Punkte werden ab **90% der Renndistanz** vergeben

- Erleidet ein Fahrer **ab der 90% Renndistanz** einen **Disconnect**, zählt die von der KI erreichte Endposition

- Wenn es auf der schnellsten Runde eine Verwarnung wegen cuttens gab, wird die schnellste Runde **aberkannt** und an den **nächst Schnelleren vergeben**.

- Bei **vorsätzlichem Abbruch** des Rennens eines Piloten werden **keine Punkte** vergeben, unabhängig davon, auf welcher Position er gewertet wird oder wieviel Prozent der Renndistanz er. zurückgelegt hat.

§5: Aufnahme neuer Fahrer

Neue Fahrer sind verpflichtet, vor dem ersten Rennstart an einem Training mitzufahren!

- Neue Fahrer müssen das Regelwerk vorher bei der Ligaleitung (2025/26: Hoffi) bestätigen
- Das Fahrverhalten eines neuen Fahrers wird im Training beobachtet. Fällt ein neuer Fahrer im Training negativ auf, behält sich die Leitung das Recht vor, den Fahrer nicht für das folgende Rennen zu zulassen. Er muss dann das nächste Training mitfahren und sich erneut beweisen.

Wir weisen neue Fahrer drauf hin, bei der ersten Rennteilnahme besonders vorsichtig zu sein! Das gilt insbesondere am Start und in Zweikämpfen. Steckt lieber erstmal etwas zurück, bevor es zu einem Zwischenfall kommt.

§6: Rennablauf

- **Eröffnung der Lobby erfolgt 10 Minuten vor Start der Session** (18:20 Uhr)
- Jeder Fahrer ist verpflichtet, rechtzeitig online zu sein
- Jeder Fahrer **muss sich ZWINGEND in sämtlichen Diensten (PSN, Xbox Live, Steam usw.) auf Online** stellen.
- Bei Problemen mit dem Lobbybeitritt, muss sofort der Ligaleitung Bescheid gesagt werden. Bitte starte direkt die Konsole/den PC neu, das löst meist schon das Problem. Geht es immer noch nicht, muss der Router neugestartet werden.
- **Sollte bis kurz vor Rennstart immer noch kein Beitritt möglich sein, findet das Rennen ohne den betroffenen Spieler statt.**
- Wenn das Qualifying aus diversen Gründen (z.B. Bugs) bis 19.30 Uhr nicht gestartet werden kann, behält sich die Leitung das Recht vor, das Rennen entweder zu verschieben oder komplett abzusagen
- **Nur der Rennleiter oder im Notfall die Ligaleitung darf die Sessions starten bzw. fortführen! Der Rennleiter steht während der Session im direkten Austausch mit der Ligaleitung.**

Pause zwischen den Sessions

- **Zwischen dem Qualifying und dem Rennen gibt es eine 5-minütige Pause** in der Startaufstellung. **Drücke nicht Bereit!** Auch hier gilt: **Nur der Rennleiter/die Ligaleitung startet nach der Pause das Rennen!**
- Wird das Rennen frühzeitig gestartet, enthält der betroffene Fahrer eine Strafe. (siehe § 11)
- Bitte behaltet während den Sessions den Discord Kanal „Supercup-Info“ im Auge. Hier erhaltet ihr sämtliche Information der Renn- und Ligaleitung. Nur diesen Informationen ist Folge zu leisten.

§7: Lobbyneustart

Ein Neustart der Lobby erfolgt nur in absoluten Ausnahmenfällen. Hierzu zählen nur gravierende Bugs, wie zum Beispiel

- falsches Wetter: Bei euch regnet es, ihr seid aber die einzigen mit Regenreifen, die anderen stehen mit Trockenreifen in der Startaufstellung (oder andersrum)? Meldet euch sofort bei einem der Ligaleiter!
- der Bug muss nachvollziehbar sein und bewiesen werden (z.B. mit einem Clip)

Es wird nicht neugestartet bei:

- Bugs, die sich mit einem Neustart des Spiels / der Xbox beheben lassen, wie z.B. fehlender Sound, fehlendes Force Feedback u.ä. Verlasst dazu nach dem Start der Einführungsrunde die Lobby und tritt der Lobby wieder bei.

Disconnect in der Startaufstellung

- Erleidet ein Fahrer einen Disconnect beim Übergang von Q3 in die Startaufstellung, wird die Lobby maximal 1x neugestartet
- Grund ist Lobbyproblemen vorzubeugen und dem Fahrer die Chance zu geben, seine Strategie einzustellen
- Erfolgt beim Lobbyneustart in der Startaufstellung wieder ein Disconnect, wird die Lobby nicht nochmal neugestartet

Für den Lobbyneustart gibt es folgendes zu beachten:

- Ob ein Rennen neugestartet wird oder nicht wird von den Ligaleitern entschieden. Alle Fahrer werden über Discord umgehend informiert
- Wer vorher aus der Lobby rausgeht um einen Neustart zu erzwingen, ohne dass dies vorher von den Ligaleitern bestätigt wurde, wird entsprechend für das Verlassen der Lobby bestraft.
- Bitte beachtet, dass wir als Leitung im Falle eines Neustartes alle Hände voll zu tun haben. Habt bitte also etwas Geduld!
- Es haben sich alle Spieler unverzüglich wieder in der neuen Lobby einzufinden.

Die Lobby wird maximal 2x aufgrund eines Fehlers neu gestartet. Sollte es noch mehr Probleme geben, wird das Rennen abgebrochen und verschoben.

Für den Neustart gelten folgende Regeln:

- Bei Problemen in der Quali-Session 1 wird die Quali nicht mehr als komplette Session (d.h.Q1 bis Q3), sondern als kurzes Quali neugestartet.
- Bei Problemen während Quali-Session 2 oder 3 gilt das Ergebnis der vorherigen Session als Startaufstellung
- Bei Problemen nach Quali-Session 2 oder 3 gilt das Ergebnis der jeweiligen Session als Startaufstellung
- Mit dem Grideditor wird die Startaufstellung entsprechend des Quali-Ergebnisses eingestellt.
- Das Rennwetter wird entsprechend der Vorhersage des ersten Starts eingestellt. Regnet es in der Startaufstellung, wird beim Lobbyneustart im 1. Rennviertel leichter Regen bzw. Regen einstellt!

§8: An- & Abmeldung zum Rennen

- Die An- und Abmeldung des Rennens erfolgt auf dem Discord-Channel: 🗓️||rennanmeldungen
- Jeder Teilnehmer ist verpflichtet, sich bis **spätestens** bis **Samstag** vor dem Rennen **18 Uhr**, in dem entsprechenden Thema an- oder abzumelden!
- Eine spätere Anmeldung ist nur in Ausnahmefällen möglich
- Bei Absage kann dann der entsprechende Ersatzfahrer informiert werden und hat noch Zeit sich vorzubereiten
- Ersatzfahrer **müssen** sich bei einem Renneinsatz **ebenfalls zum Rennen an-/abmelden**

Bei Nichtabmeldung gibt es folgende Strafen:

Erstes Mal: Verwarnung

Zweites Mal: Qualifyingsperre bei der nächsten Rennteilnahme

Drittes Mal: Rennsperre

Viertes Mal: Ligaausschluss

- **Die Zählweise gilt über eine komplette Saison.** D.h. meldet sich ein Fahrer 2 mal nicht ab, fährt dann wieder einige Rennen mit und meldet sich dann wieder nicht ab, ist dies das dritte Mal!

§9: Verhalten während des Qualifyings

- **Es muss mindestens eine gezeitete Runde gefahren werden!**
- **Auf der Out- und Inlap muss auf den Verkehr geachtet werden!** Die Ideallinie ist sofort zu verlassen, wenn ein schnelles Fahrzeug von hinten kommt!
- Die Runden müssen ordnungsgemäß beendet werden! Dazu gehört auch das selbstständige Fahren an die Box während der Inlap! Es ist verboten, während der Fahrt ins Spielmenü zu wechseln und so das Auto als „Ghost“ vom Spiel selbst fahren zu lassen!
- Mit der Ausfahrt aus der Boxengasse ist jeder Fahrer dazu verpflichtet zu jeder Zeit auf der Strecke die Kontrolle über sein Fahrzeug zu haben. Das bedeutet ein Wechsel ins Menü („Ghosting“) und das damit verbundene Abgeben der Steuerung an die KI ist während der Fahrt verboten! Das gilt auch für In- und Outlaps!
- **Es müssen die Reifen entsprechend des Wetters benutzt werden!** D.h. im Trockenen dürfen während der Quali keine Regenreifen benutzt werden, um z.B. einen Reifensatz zu sparen!
- Bei Fahrfehlern ist es nicht erlaubt, das Auto über die Spiel-Option auf die Strecke zurücksetzen. Dies gilt auch, wenn sich der Fahrer im Kiesbett festfährt!
- Liegt für einem Fahrer eine Qualisperre vor, muss der Fahrer während der gesamten Qualisession in der Box bleiben. Es darf auch keine direkte In- und und Outlap gefahren werden.

- Zu spätes rausfahren aus der Box führt dazu, dass nach Ablaufen der Zeit die KI weiterfährt. Dies soll auf jeden Fall verhindert werden.
- Es muss sichergestellt sein, dass genügend Sprit mitgenommen wurde. Eine komplette Runde mit zu wenig Sprit erhöht das Risiko einer Blockade oder führt zur Verwirrung bezüglich der vielen gelben Flaggen. (-> Zeitstrafe im neuen Strafenkatalog)

§10: Verhalten während des Rennens

- **Oberstes Gebot ist gegenseitige Rücksichtnahme!** Lasst euch im Zweikampf genug Platz und versucht nicht den Gegner mit Gewalt zu überholen!
- Bitte denkt daran: **„Das Rennen wird nicht in den ersten Kurven gewonnen“**. Nehmt vor allem beim Start Rücksicht aufeinander und bremst lieber etwas früher. Ihr habt noch das ganze Rennen Zeit!
- Bei Problemen, wie z.B. Spritmangel, Unfall, Reifenpanne etc. muss die Ideallinie sofort verlassen werden!
- Beim Wiederbefahren der Strecke nach einem Dreher o.ä. ist unbedingt auf herannahende Fahrzeuge zu achten!
- Bei Fahrfehlern ist es nicht erlaubt, das Auto über die Spiel-Option auf die Strecke zurücksetzen. Dies gilt auch, wenn sich der Fahrer im Kiesbett festfährt!
  Wird die Option genutzt, wird der Fahrer nach dem Rennen **disqualifiziert**
- Bei Überrundungen werden die blauen Flaggen vom Spiel gezeigt. Der Überrundende muss daraufhin schnell und mit ausreichendem Platz vorbei gelassen werden!
- Es ist verboten die Strecke abzukürzen und sich einen Zeitvorteil zu verschaffen. Das gilt vor allem da, wo das Strafsystem vom Spiel nicht greift. Die Ligaleitung behält sich bei Vergehen das Recht vor, gegen den betroffenen Spieler Strafen auszusprechen.
- Wie in der Qualifikation ist auch im Rennen das Wechseln ins Menü („Ghosten“) auf der Strecke absolut verboten. Das gilt hier auch in der Aufwärmrunde und vor allem in den Safety Car-Phasen!

Einführungsrunde/ Einfahrt in die Startaufstellung

Das Einfahren in die Startbox erfolgt manuell. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Auf der Einführungsrunde und vor allem direkt vor der Einfahrt in die Startaufstellung ist ein **maximaler Abstand von ca. 10 Wagenlängen zum Vordermann** nicht zu überschreiten
- Jeder Fahrer muss sich auf Start / Ziel rechtzeitig auf seiner Startseite einsortieren
- Der Vordermann darf nicht überholt werden!
- Beim Einfahren in die Startbox darf **nicht getrödelt werden!** Reifen aufwärmen ist okay, dabei darf aber nicht nochmal angehalten werden. Die bereits wartenden Fahrer dürfen nicht absichtlich zum längeren warten genötigt werden, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen!
- Strafen werden von der Rennleitung Anhand des Strafenkatalog festgelegt und ausgesprochen

Verhalten hinter dem Safety Car

Die Safety Car-Phase erfolgt immersiv. Dabei ist folgendes zu beachten:

- Während der (Virtual) Safety Car Phase ist zum Vordermann ausreichend Platz zu lassen, um Kollisionen zu vermeiden!
- Beim Re-Start darf der Führende nicht Beschleunigen und plötzlich wieder bremsen.
- Wird dem Vordermann während einer (V)SC-Phase aufgefahren, bekommt der betroffene Spieler zusätzlich zur Spielstrafe eine Zeitstrafe von unserer Rennleitung anhand des Strafenkatalog zugeteilt
- Verursacht der Hintermann eine Kollision, kann die vom Spiel vergebene 5-Sekunden Strafe im Nachhinein annulliert werden. (siehe auch §12: Strafen) Voraussetzung: Der Auffahrunfall darf nicht absichtlich herbeigeführt werden und die 5 Sekunden-Strafe darf nicht durch einen zusätzlichen Boxenstopp abgesessen werden, sondern muss im Rennendergebnis mit auftauchen.

§11: Rejoinen während der einzelnen Sessions

1. Rejoinen während des Trainings und Warm-Ups

- Während des Trainings ist das Rejoinen und Nachjoinen ohne Einschränkungen gestattet! Dies bedeutet, dass jeder Fahrer selbst im Falle von mehreren Disconnects rejoinen darf

2. Rejoinen während der Qualifikation und des Rennens

- Im Qualifying und im Rennen darf ein Fahrer **insgesamt maximal 2x Rejoinen**. Sprich: passiert im Qualifying ein Disconnect, darf man rejoinen und später im Rennen im Falle eines weiteren Disconnects ein weiteres Mal!
- Passiert bereits während des Qualifyings ein zweiter Disconnect, so ist jener Fahrer für die weitere Qualifying-sowie die Rennsession ausgeschieden.
- Passieren im Rennen zwei Disconnects, so ist der jeweilige Fahrer nach dem zweiten Disconnect für den Rest der Rennsession ausgeschieden und darf nicht am weiteren Rennbetrieb teilnehmen.
- Bei Vergehen wird der Fahrer im Anschluss an das Rennen bestraft (siehe §12: Strafen)!

§12: Strafen

Die Strafen, die das Spiel selbst vergibt, gelten im Normalfall uneingeschränkt. In absoluten Ausnahmefällen kann die Strafe annulliert werden!

Anullierung von Strafen

- Es gibt 2 Ausnahmen: Der Hintermann fährt einem während der SC-Phase auf und man selber bekommt eine 5 Sekunden Strafe. Die 5 Sekundenstrafe **kann** im Nachhinein aberkannt werden, wenn sie unberechtigt vergeben wurde und die 5 Sekundenstrafe nicht bei einem Boxenstopp abgesessen wurden

- Rempler von anderen und einer Strafe danach durch unverschuldetes Abkürzen: Danach darf man keine weitere Verwarnung mehr durch das Spiel bekommen. Dies muss mit Clips und Screenshots aus der Rennleitung bewiesen werden. **Werden keine Beweise vorgelegt, wird die Strafe nicht aberkannt!**

Strafpunkte

- Bei Vergehen können Verwarnungen und Strafpunkte vergeben werden. Diese haben folgende Konsequenzen:

2 Verwarnungen = 1 Strafpunkt

3 Strafpunkte: Rennsperre

4 Strafpunkte: Rennsperre für 3 Rennen

5 Strafpunkte: Liga-Ausschluss

- Den Punktabzug nach 4 Strafpunkten legt die Rennleitun im Strafenkatalog fest
- Die Strafpunkte bleiben sechs Monate nach Aussprache bestehen.

- Von der Rennleitung können Zeitstrafen vergeben werden, wenn ein Strafpunkt zu hoch, eine Verwarnung aber zu gering ist
- Zeitstrafen werden auf das Rennergebnis mit rauf gerechnet

Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, abweichende/ abgeänderte Strafen zu vergeben, die hier in den Regeln nicht aufgeführt sind.

§13: Beschwerden über andere Fahrer

- Beschwerden sind bis spätestens bis Montag 23.59 Uhr an die Rennleitung zu schicken.
- Beschwerden werden erst ab Montag 6.00 Uhr angenommen. Grund: Bei einem Zwischenfall sind die Gemüter direkt nach einem Rennen erhitzt. Viele Situationen klären sich jedoch im Gespräch oder sehen am nächsten Morgen anders aus
- Beschwerden können über Discord an den Account der „Rennleitung“ geschickt werden
- Beschwerden müssen per Videoclip aus der eigenen Sicht nachweisbar sein. Wenn es von dem Vorfall keine Zeugen und dazu kein Beweismaterial gibt, sind der Renn- und Ligaleitung die Hände gebunden!
- Die Rennleitung Akzeptiert **nur** noch Videos die über **Twitch** oder **GameDVR** eingereicht werden. Externe Links (Dropbox etc.) oder Aufnahmen mit dem Smartphone werden **nicht** zugelassen.
- Die Rennleitung informiert alle Teilnehmer über aktuelle Untersuchungen über Discord.
- Jeder Fahrer **muss sich selbstständig** bei Discord über laufende Untersuchungen und Vergebene Strafen **informieren.**
- Betroffene Fahrer, gegen die Beschwerde eingereicht wurde, können sich im bei Discord bei der Rennleitung melden, um die Situation zu klären. Dies muss **innerhalb 24h** nach Verkündung der Ermittlungen geschehen.
- Beschwerden über Strafen werden **nur noch über das Ticketsystem der Rennleitung angenommen**. Dies ermöglicht eine geordnete Kommunikation aller beteiligter Personen.
- Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, von sich aus Untersuchungen gegen Vorfälle einzuleiten, die der Rennleitung nicht offiziell gemeldet wurden.
- Die Bekanntgabe erfolgt spätestens bis Donnerstag nach einem Rennen.

§14: Rücktritt

- Sollte ein Fahrer mehrmals zurücktreten und wieder eintreten, liegt eine Sperre im Ermessen der Ligaleitung.
- Wer Discord auf eigene Entscheidung hin verlässt, muss sich bei einem Wiedereintritt wie jeder andere Neuankömmling auch, über das Ticket-System wieder zur Liga anmelden. Die Ligaleitung entscheidet dann über das weitere Vorgehen mit dem betreffenden Fahrer,

§15: Ersatzfahrer

- Es gibt einen Pool aus Ersatzfahrer für jeden Cup. Es wird keine Ersatzfahrer Zuordnung für Teams geben. Dies soll ermöglichen das **ALLE** gemeldeten Ersatzfahrer die Möglichkeit haben zu fahren.

Generell gilt, die Ligaleitung vergibt die Plätze unter folgenden Regeln:

- Schlechter platzierte Teams bekommen den Vorzug bei Ersatzfahrern. Das heißt, sollte z.B. nur ein Ersatzfahrer bereitstehen, dann bekommt das Team mit der schlechteren Platzierung in der KWM den Ersatzfahrer
- Ausgenommen sind Teams die keine Stammfahrer besitzen. Diese werden zuletzt zugeordnet!
- Stehen mehr Ersatzfahrer als freie Cockpits zur Verfügung, werden Ersatzfahrer bevorzugt die sich frühzeitig angemeldet haben
- Die Liga- und Cupleitung nehmen sich das Recht vor, die Einteilung bei Unklarheit nach eigenem Ermessen einzuteilen

§16: Sonstiges

- Teamwechsel innerhalb der Saison sind grundsätzlich nicht gestattet und nur in absoluten Ausnahmefällen erlaubt

- Eine aktive Beteiligung aller Fahrer auf Discord ist zwar freiwillig, aber erwünscht! Dies gilt insbesondere nach dem Rennen. Schreibt im entsprechenden Rennthema euer Feedback, lasst alle an eurem Rennen teilhaben. Jeder soll seinen Teil an einer aktiven Community beitragen!

- Wenn ihr das Gefühl habt, ein anderer Rennteilnehmer behindert euch oder drückt euch unfair von der Strecke, tragt euren Frust nicht ins öffentliche Discord! Sucht das klärende Gespräch miteinander! Sollte das nichts bringen, meldet den Vorfall zeitnah der Ligaleitung. Diese wird sich dann um eine Klärung bemühen.

- Jeder Fahrer muss die Regeln im Kopf haben. Dies gilt vor allem für den Sessionwechsel und das Verhalten auf der Strecke.

- Die Verbindung dem Endgerät mit dem Internet sollte wenn möglich nur über ein Netzwerkkabel passieren.
  Bei Spielern mit schlechter Internetverbindung behält sich die Ligaleitung das Recht vor, dem betroffenen Spieler bis zur Lösung des Problems die Teilnahme an weiteren Rennen zu untersagen.

- Wenn die Verbindung dauerhaft schlecht ist und es in mehreren Rennen zu Lags kommt, kann die Teilnahme an der Liga untersagt werden, bis das Problem behoben ist.

- **Die Ligaleitung behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit anzupassen. Über Änderungen werdet ihr informiert.**