



RACING LEAGUE ESPORTS F1 REGLEMENT 2024

**21. JANUAR 2024
RACING LEAGUE ESPORTS**

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einführung	2
2. Grundsatz	2
2.1. Vorwort	2
2.2. Fairplay	2
3. Generelle Struktur	2
4. Rennleitungen	3
4.1. Administratoren	3
4.2. Renn-Host	3
4.3. Chef-Steward	3
4.4. Stewards	3
4.4. Kommentatoren	3
5. Liga-Betrieb	3
5.1. Aufnahme-prozedere für neue Teilnehmer	3
5.2. Cockpit-Vergabe	4
5.3. Job-Sicherheit von Stamm- und Ersatzfahrern	4
5.4. Auf- und Abstieg zwischen den Ligen	4
6. Renn-Betrieb	4
6.1. An- und Abmeldung zu einem Rennen	4
6.2. Rennlobby	5
6.3. Aufnahmepflicht	5
6.4. Lobby verlassen	6
6.5. Neustart der Lobby	6
6.6. Lobby-Optionen	6
6.7. Qualifying	7
6.8. SprintRennen	8
6.9. Rennen	8
7. Wertungssystem	9
7.1. Verminderte Wertung	9
7.2. Wertung Schnellste Runde	9
7.3. Bestimmung der WM-Stände	10
8. SuperLEague	10
8.1. Hall of Fame	10
8.2. Stärkewert	11
9. Strafenkatalog	11
9.1. Einreichen von Strafanträgen	12
9.2. Strafbare Vergehen vor oder nach einer Veranstaltung	13
9.3. Strafbare Vergehen im Qualifying	13
9.4. Strafbare Vergehen im Rennen	14
9.5. Absichtliche Aufgabe/ Zerstören des Boliden	16
9.6. Aberkennung von Zeitstrafen	17

1. EINFÜHRUNG

Dies ist das offizielle Regelwerk der Racing League eSports zur „Racing League eSports Series“ im offiziellen und neuesten Spiel der Codemasters F1 Reihe. Die Meisterschaft umfasst Online-Events, in welchen Fahrer professionelle Teams repräsentieren und in insgesamt zwei Saisonen pro Spiel, die jeweils aus mindestens 15 und maximal 20 Rennen bestehen, regelmäßig gegeneinander antreten.

Die Meisterschaft entscheidet über die Sieger der Racing League eSports Series. Die Sieger erhalten den RLE Series Fahrer- bzw. Konstrukteurs-Titel.

Durch den Eintritt in die Racing League eSports Series, egal zu welchem Zweck oder zu welchem Zeitpunkt, akzeptiert jeder Teilnehmer das Reglement und verpflichtet sich, sich daran zu halten.

Ebenfalls stimmt der Teilnehmer der Verwendung von persönlichen Daten (Name, Stimme, Fotos, Videos und Kommentaren), die die Racing League eSports betreffen, zu Zwecken wie Promotion, Merchandising, Marketing und Werbung in allen Medien, ohne Benachrichtigung und ohne Bezahlung, zu.

Die Racing League eSports erlaubt sich, dieses Reglement von Zeit zu Zeit anzupassen.

2. GRUNDSATZ

2.1. VORWORT

Die Racing League eSports setzt sich das Ziel, eine professionelle und zugleich angenehme Atmosphäre für alle Teilnehmer zu schaffen, sowie faire und unterhaltsame Rennen zu veranstalten. Zusätzlich möchten wir Stress vermeiden und mit so wenig Aufwand wie möglich, so professionell wie möglich agieren.

Für das Gelingen dieser Idee ist es auch erforderlich, dass jedes Mitglied untenstehende Regeln kennt und beachtet.

2.2. FAIRPLAY

Alle Personen, die der RLE beitreten, verpflichten sich dem Fair-Play und gegenseitigem Respekt. Bei Missachtung dieser Grundvoraussetzungen behalten sich die Administratoren vor, Strafen bis hin zu einem sofortigen Liga-Ausschluss zu verhängen.

Hierbei wird auf

- das Verhalten auf der Strecke
- das Verhalten im Discord
- das Verhalten in anderen öffentlichen Bereichen (z. B. Stream, PSN-Party)

geachtet.

Ebenfalls ist es strengstens untersagt, Werbung für andere Ligen zu betreiben, selbst wenn dies nur in Privatnachrichten geschieht. Eine Verletzung dieser Regel endet in den meisten Fällen mit einem Ausschluss aus der RLE.

Die RLE ist ab einem Alter von **16 Jahren** zulässig. Sollte ein Bewerber bei seiner Anmeldung falsche Informationen zu seinem Alter angeben, nimmt sich die Liga-Leitung auch hier das Recht, diese Person nachträglich aus der Liga auszuschließen.

3. GENERELLE STRUKTUR

Eine Saison der Racing League eSports Series besteht aus einer Reihe von Rennen, welche von Fahrern bestritten werden, die für ein Team des offiziellen F1 Spiels, oder als Ersatzfahrer an den Start gehen.

Eine Saison beinhaltet mindestens 15 und maximal 20 Rennen, die über einen Zeitraum von bis zu 6 Monaten ausgetragen werden.

Jede Veranstaltung findet sonntags ab 20:00 Uhr bis ungefähr 22:00 Uhr statt. Rennfreie Wochen gibt es zwischen zwei Saisons und an ausgewählten Feiertagen (z.B. Weihnachten), eventuell auch während der laufenden Saison.

4. RENNLEITUNGEN

Jede unserer Ligen wird von folgenden Personengruppen geleitet:

4.1. ADMINISTRATOREN

- Aufrechterhaltung des Ligabetriebes (Schaffung der Rahmenbedingungen für jedes Rennen, Kommunikation mit den Fahrern, etc.)
- Einteilung des Fahrerfeldes und Teilnehmern der Rennen
- Durchsetzung der Verhaltensregeln und Aussprechen etwaiger Strafen

4.2. RENN-HOST

- Sicherstellung des Rennbetriebs (Lobbyhost für Rennen, Einladung der Fahrer)
- Veröffentlichen der Ergebnisse nach dem Rennen inkl. Strafenübersicht
- Entscheidung über Rennabbruch oder –neustarts nach Bugs, Disconnects, etc.
- Durchsetzung der von den Stewards ausgesprochenen Sperren

4.3. CHEF-STEWARD

- Einweisen von neuen Stewards
- Überwachung der Stewards in allen Ligen
- Zusätzliches Bewertungsorgan bei Einsprüchen zu Steward-Entscheidungen

4.4. STEWARDS

- Erfassung von eingereichten Strafanträgen
- Bearbeitung und Auswertung aller eingereichten Vorfälle
- Veröffentlichung der Entscheidungen

Stewards dürfen ihre Rolle nur in Ligen einnehmen, in denen sie nicht selbst als Fahrer angemeldet sind.

4.4. KOMMENTATOREN

- Übertragung der Rennen auf den Streaming-Kanälen der RLE

5. LIGA-BETRIEB

5.1. AUFNAHMEPROZEDERE FÜR NEUE TEILNEHMER

Neue Mitglieder werden bei ihrem Einstieg darum gebeten, Informationen zu ihrer Person bekannt zu geben. Anschließend haben sie einen Aufnahmetest, der Fragen aus dem Reglement stellt, zu beantworten, sowie Fotos ihrer Zeiten zu senden, welche von der Liga-Leitung vorgegeben werden bzw. in der Anmeldenachricht ersichtlich sind. Anhand dieser Daten werden die Fahrer anschließend auf Probe in eine geeignete Liga aufgenommen und können an den Veranstaltungen teilnehmen.

5.2. COCKPIT-VERGABE

Neue Fahrer starten ausnahmslos als Ersatzfahrer in ihrer Liga. Die Stammplätze werden von den 20 besten und zuverlässigsten Fahrern aus der Vorsaison belegt. Bei der Einteilung der Cockpits werden die bestplatzierten Fahrer der Vorsaison bevorzugt, d.h. der Bestplatzierte, der nicht aufgestiegen ist, hat die Wahl zwischen allen zehn verfügbaren Wagen.

Auf- und Absteiger werden bei der Vergabe der Wagen etwa in der Mitte eingereiht. Gewünschte Teamkollegen werden so gut es geht auch ins selbe Team eingeteilt.

5.3. JOB-SICHERHEIT VON STAMM- UND ERSATZFAHRERN

Stammfahrer starten mit einer Job-Sicherheit von 100% in ihr erstes Rennen als Stammfahrer (abzüglich aus der Vorsaison mitgenommene Strafpunkte). Pro Absage wird ein Teil dieses Werts abgezogen – bei mehreren Absagen in Folge wird der Wertverlust zusätzlich erhöht. Für jeden Strafpunkt wird ebenfalls 1% des Werts abgezogen.

Pro Teilnahme steigt die Job-Sicherheit wieder ein wenig. Sobald die Job-Sicherheit eines Stammfahrers unter 50% fällt, verliert dieser seinen Stammplatz ausnahmslos, nachdem ein Liga-Admin ihn darüber informiert, selbst wenn im Moment kein passender Ersatz parat ist.

Ersatzfahrer starten mit einer Job-Sicherheit von 0% in die Saison. Pro Teilnahme erhöhen sie diesen Wert. Für jeden Strafpunkt wird auch hier 1% abgezogen. Sobald ein Ersatzfahrer eine Job-Sicherheit von mindestens 50% erreicht, erhält er das Recht auf einen Stammplatz, sofern einer frei ist. Bei 2 für einen Stammplatz qualifizierten Ersatzfahrern, aber nur einem freien Platz, erhält derjenige mit der höheren Job-Sicherheit den Vorzug. Wird ein Ersatzfahrer zum Stammfahrer befördert, darf er selbst einen freien Wagen für sich wählen.

5.4. AUF- UND ABSTIEG ZWISCHEN DEN LIGEN

Die bestplatzierten Fahrer der jeweiligen Ligen steigen in der kommenden Saison in die nächsthöhere Liga auf, die letzten steigen in der Regel in die nächstniedrigere Liga ab. Wie viele Auf- und Absteiger es genau gibt, hängt davon ab, wie viele Fahrer für die neue Saison angemeldet sind.

Da sich Fahrer durch Training und Übung stark verbessern und dieser Verlauf nicht mit in die Einteilung einkalkulieren werden kann, räumt sich die Ligaleitung das Recht ein, Fahrer bis einschließlich des 5. Rennens einer Saison hoch- bzw. runter stufen zu können.

Ab dem 6. Rennen kann dies nur auf freiwilliger Basis geschehen, weil die Saison dann schon zu weit fortgeschritten ist.

Die Fahrer, die hoch- oder runtergestuft werden, starten in ihrer neuen Liga wieder mit einem leeren Punktekonto. Strafpunkte werden allerdings voll mitgenommen.

6. RENN-BETRIEB

6.1. AN- UND ABMELDUNG ZU EINEM RENNEN

Die Anmeldung zu einem Rennen gilt als gestartet, wenn ein Liga-Administrator ein „Event“ im dafür vorgesehenen Discord-Kanal, über welches sich die Fahrer ein- oder austragen können, veröffentlicht (i.d.R. zwei Tage vor der nächsten Veranstaltung, spätestens Mittag). An- oder Abmeldungen vor diesem Zeitpunkt werden nicht berücksichtigt.

Jeder Stamm- und Ersatzfahrer ist verpflichtet, sich bis zum jeweiligen Renntag, bis spätestens 14 Uhr, für das anstehende Rennen an- bzw. abzumelden. Eine An- oder Abmeldung gilt als gültig, wenn der Teilnehmer die jeweilige Reaktion für sein Team angeklickt hat und in der Liste aufscheint. Verspätete An- oder Abmeldungen sind per Emoji „Daumen hoch“ oder „Daumen runter“ zu posten und werden mit der für verspätete Meldungen vorgesehenen Strafe geahndet.

Bei nicht erfolgter An- bzw. Abmeldung, sowie bei kurzfristiger Rücknahme der Zusage, erhält der Teilnehmer ebenfalls eine dafür vorgesehene Strafe.

Trotz rechtzeitiger Abmeldung ist eine spätere Anmeldung nach 14 Uhr ohne Strafe möglich. Eine Einsatzgarantie ist dann jedoch nicht mehr gegeben. Unsichere Zu- oder Absagen (z.B. „Daumen hoch/Daumen runter“) werden nach 14 Uhr des Renntags als Abmeldung gewertet.

Teilnehmer, die sich drei Mal in Folge nicht zu einem Rennen an- oder abmelden, werden aus dem Liga-Betrieb entfernt, bis sie sich wieder bei einem Administrator melden.

Jeder angemeldete Stammfahrer erhält einen Fixplatz für das anstehende Rennen, sofern er keine Rennsperre absitzen muss. Ersatzfahrer werden abwechselnd anhand der zur Verfügung stehenden freien Plätze für ein Cockpit eingeteilt. Wagen, für die keiner der beiden Stammfahrer angemeldet ist, werden bei dieser Cockpit-Vergabe bevorzugt, danach werden zuerst die Plätze der in der Teamwertung am schlechtesten platzierten Teams vergeben.

Bei mehr als 20 Anmeldungen werden alle Ersatzfahrer, die keinen Platz erhalten haben, als „Auf Abruf“ eingestuft und dürfen bei kurzfristigen Absagen anderer Teilnehmer nachrücken.

6.2. RENNLOBBY

Der Host bereitet die Lobby für die Veranstaltung vor und lädt alle Teilnehmer bis spätestens 15 Minuten vor Beginn in diese ein.

Der Lobby beitreten dürfen ausschließlich vom Host eingeladene Fahrer, die Mitglied der jeweiligen Liga sind, sowie die Streamer.

Jeder Fahrer sollte sein Spiel, bevor er der Lobby beitrifft, neu starten, um etwaige Bugs und andere Probleme zu vermeiden.

Das Fahren mit LAN-Kabel ist Pflicht. Die Verbindungen aller Fahrer werden immer vor dem Start der Session von Admins und Host überprüft. Sollte ein Fahrer eine schlechte Verbindung haben, so soll er sein Internet / Router neu starten und der Lobby erneut beitreten.

Die Rennleitung ist befugt, Fahrer aus der Lobby zu entfernen, sollten diese ihre Internetverbindung nicht verbessern können.

Falls ein Fahrer nicht rechtzeitig in der Lobby erscheint, haben der Host und die Liga-Admins die Möglichkeit zu warten, den Fall an die Stewards weiterzureichen, oder ihn aus der Session zu disqualifizieren.

Der Host startet die Session um 20:00 Uhr bzw. nach seinem Ermessen, anschließend sind alle anderen Teilnehmer befugt, ebenfalls „bereit“ zu drücken.

6.3. AUFNAHMEPFLICHT

Jeder Fahrer ist dazu verpflichtet, die Qualifikation und das Rennen jeder Veranstaltung der Saison in guter Qualität über seine Konsole/PC oder über einen Stream aufzuzeichnen, um Vorfälle einsenden bzw. Gegenansichten auf Verlangen der Stewards vorlegen zu können.

6.4. LOBBY VERLASSEN

Wenn ein Fahrer aufgrund von Server- bzw. Internetproblemen aus der Lobby geworfen wird, darf er sofort wieder beitreten, allerdings nur einmal im Qualifying und einmal im Rennen.

Sollte er diese Regel ignorieren und öfter als einmal rejoinen, haben Admins und Stewards die Möglichkeit, den Fahrer nachträglich zu disqualifizieren, oder ihm eine Zeitstrafe/ Sperre zu erteilen. Grundlage für diese Entscheidung sollte sein, ob das mehrfache Rejoinen des Fahrers zu Bugs oder anderen Problemen geführt hat.

Sollte ein Fahrer trotz Befugnis während dem Qualifying nicht erneut in die Lobby einsteigen, wird er, sofern er noch keine gültige Zeit gesetzt hat, im Rennergebnis ignoriert und hat somit nicht an der Veranstaltung teilgenommen.

Wenn ein Fahrer trotz Befugnis nach dem Qualifying bzw. während dem Rennen nicht erneut in die Lobby einsteigt, wird er ans Ende des Klassements gereiht und als „DSQ“ gewertet.

6.5. NEUSTART DER LOBBY

Lobby-Neustarts werden unter folgenden Voraussetzungen durchgeführt:

- Erhebliche Beeinflussung durch Bugs während dem Qualifying
- Falsche Lobby-Einstellungen*
- Frühzeitiges Starten des Rennens

*Falls die Session unter falschen Lobby-Einstellungen gestartet wurde, obliegt dem Host die Entscheidung eines Neustarts, falls er die falschen Einstellungen als zu schwerwiegend für eine Fortsetzung einstuft.

Sollte vor Beginn der zweiten Qualifying-Session ein Lobby-Neustart beschlossen werden, wird das komplette Qualifying wiederholt. Das Wetter bleibt weiterhin auf „dynamisch“.

Sollte ein Neustart erst während oder nach Q2 erfolgen, wird das Qualifying-Format auf „kurz“ (18 min) umgestellt und das Wetter wird über den Editor an die Prognose der alten Lobby angepasst.

Sollte das Rennen vor Ende der Pause nach dem Qualifying frühzeitig gestartet werden, wird die Startaufstellung über den Grid-Editor anhand der erzielten Ergebnisse manuell vom Host erstellt. Falls der Übeltäter ausfindig gemacht werden konnte, belegt ihn der Host mit einer 5-Plätze Grid-Strafe.

Das Wetter wird über den Editor an die Prognose der alten Lobby angepasst.

Falls während dem Rennen Bugs auftreten, die den Rennverlauf, sowie das Ergebnis erheblich beeinflussen, wird das Rennen dennoch zu Ende gefahren. Anschließend berät sich die Liga-Leitung, ob die Punktevergabe für dieses Rennen reduziert werden soll (75% oder 50% der Punkte), oder ob es gar nicht gewertet werden soll. Diese Entscheidung erfolgt nach Absprache von Liga-Admins, Host und gegebenenfalls betroffenen Fahrern.

Sollten die Verzögerungen beim Erstellen einer neuen Lobby so lange dauern, dass der Start des Rennens nicht spätestens 90 Minuten nach erstmaligem Beginn der Veranstaltung (i.d.R. 20:00 Uhr) erfolgt, wird das Rennen abgesagt und gegebenenfalls zu einem anderen Termin wiederholt.

6.6. LOBBY-OPTIONEN

6.6.1. Session-Einstellungen

Auto-Kategorie:	Offiziell
Mindest-Lizenz-Level	Aus
Auto-Einstellungen:	Komplett
KI-Schwierigkeitsgrad:	40
Wochenend-Struktur:	Standard
Trainingsformat:	Aus
Qualifying-Format:	Komplett*
Sessionlänge:	Lang (50%)
Wetter:	Dynamisch
Session Startzeit:	Realistisch
Wettergenauigkeit:	Relativ genau
Regeln/Flaggen:	An
Strenge bei Kurvenschn.:	Streng
Parc-fermé-Regeln:	An
Boxenstopp-Stil:	Immersiv
Safety-Car:	Reduziert
Safety-Car-Stil:	Immersiv
Einführungsrunde:	An
Einführungsrunden-Erfahrung:	Immersiv
Rote Flaggen:	Reduziert
Wirkt sich auf Lizenz-Level aus:	Ja
Gleiche Auto-Leistung:	An
Rettungsmodus:	Keine
Oberflächenart:	Realistisch
Wenig Treibstoff:	Schwer
Rennstarts:	Manuell
Unsichere Freigabe n. Stopp:	An
Auswirkungen von Autoschaden:	Komplett
Häufigkeit Autoschaden:	Standard
Kollisionen:	An
Für erste Runde aus:	Deaktiviert
Aus für Griefing:	Aktiviert
Ghosting:	An
Reifentemperatur:	Oberfl. und Innen
Reifensim. Boxengasse:	Aus

6.6.2. Erlaubte Fahrhilfen

Lenkassistent:	Aus
Bremsassistent:	Aus
Anti-Blockier-System:	An
Traktionskontrolle:	Komplett
Dynamische Ideallinie:	Nur Kurven
Getriebe:	Automatik
Boxenstopp-Assistent:	Aus
Boxenstopp-Freigabe-Ass.:	Aus
ERS-Hilfe:	Aus
DRS-Hilfe:	Aus
Cockpit-Kamera erzwingen:	Aus

6.7. QUALIFYING

*Bei 16 oder mehr Teilnehmern wird das Qualifying im Format „komplett“ gefahren und in drei Sessions unterteilt (Q1, Q2, Q3). Falls maximal 15 Fahrer zum Lobbystart anwesend bzw. fahrberechtigt sind (Fahrer ohne Quali-Sperre), wird die Qualifikation im Format „Kurz“ abgehalten.

Gestartet wird ausschließlich, wenn zumindest 10 Fahrer in der Lobby anwesend sind. Bei weniger als 10 Teilnehmern wird der gesamte Bewerb auf einen anderen Termin verschoben oder komplett gestrichen.

*An Wochenenden, die am F1 Dashboard mit dem „F1 Sprint“ Logo markiert sind, wird das Wochenend-Format auf „Sprint+Rennen“ und das Qualifying-Format auf „kurz“ gestellt.

6.7.2. Qualifying-Sperre

Fahrer, die eine Quali-Sperre absitzen müssen, dürfen in Q1 aus der Box fahren, müssen aber auch in der gleichen Runde wieder in die Box fahren und anschließend die Session aufgeben.

Es darf also keine Zeit gesetzt werden. Sollte dies dennoch passieren, wird der Fahrer für das Rennen gesperrt oder nachträglich disqualifiziert.

Fahrer, die eine Sperre für Q2 oder Q3 haben, dürfen ganz normal an den Sessions, für die sie nicht gesperrt sind, teilnehmen. In der Session, in der die Sperre in Kraft tritt, haben sie allerdings in der Box zu verweilen.

Oben genannte Sperren gelten auch als abgesessen, wenn man an der Veranstaltung teilgenommen hat, selbst wenn die jeweilige Session, für die man gesperrt war, nicht erreicht wurde.

6.7.3. Pause nach dem Qualifying

Nach der Qualifikation wird in der Regel eine Pause von 5 Minuten eingelegt. In dieser Zeit ist es allen Fahrern untersagt, auf „Rennen starten“ zu drücken.

Da in diesem Falle ein Neustart der Lobby von Nöten wäre, wird der Schuldige mit einer 5-Plätze Grid-Strafe für das Rennen bestraft.

Der Host startet das Rennen nach seinem Ermessen, bzw. sobald die 5 Minuten Pause verstrichen sind.

6.8. SPRINTRENNEN

An Wochenenden, an denen Sprintrennen inkludiert werden, wird die Länge des Qualifyings von „komplett“ auf „kurz“ reduziert, um die zusätzliche Dauer der Veranstaltung auszugleichen.

Die Startreihenfolge für den Sprint richtet sich nach dem Qualifying Ergebnis, während die Reihenfolge für das Hauptrennen sich nach den Platzierungen aus dem Sprint richtet.

Sprintrennen haben eine Dauer von etwa einem Drittel der Dauer des Hauptrennens, Boxenstopps sind dabei nicht verpflichtend und die Reifenwahl ist frei.

6.9. RENNEN

6.9.1. Einführungsrunde

Man sollte mit ausreichendem Abstand und Versatz zum vorausfahrenden Fahrer fahren, damit keine Auffahrunfälle passieren. Ebenso sollte die Runde in einem angemessenen Tempo beendet werden, um andere nicht aufzuhalten.

Zwischenfälle können Strafen nach sich ziehen.

6.9.2. Boxenein- und Ausfahrt

Jeder Fahrer, der in die Box einfahren bzw. diese verlassen möchte, muss sicherstellen, dass er hierbei keine anderen Fahrer behindert. Er hat auch dafür zu sorgen, dass er die Linien, die die Boxenein- und Ausfahrt markieren, nicht überschreitet.

Ebenfalls ist es nicht gestattet, Schilder und andere Markierungen (gilt für die gesamte Strecke) abzuräumen. Hält sich ein Fahrer nicht an diese Vorgaben, droht ihm eine Strafe, sofern ein anderer Fahrer ein

Beweisvideo an die Stewards weiterleitet, oder die Stewards nur auf das Vergehen hinweist, welches anschließend vom Angeklagten bewiesen werden muss.

6.9.3. Safety-Car Phasen

Während einer SC-Phase sollten die Fahrer mit ausreichend Abstand und nicht auf derselben Linie zum Vordermann fahren, um keine Kollision und eine damit verbundene Zeitstrafe zu riskieren. Der Führende sollte am Ende der SC-Phase ein angemessenes und konstantes Tempo wählen, um keinen Stau hinter sich zu bilden, in welchem die Fahrer möglichen Kollisionen ausgesetzt werden.

Andere Fahrer zu Überholen ist nur gestattet, wenn es vom Spiel gefordert wird bzw. wenn andernfalls eine Strafe droht.

Das Abgeben der Fahrzeugkontrolle an die KI ist nicht erlaubt und wird mit Strafpunkten bestraft.

6.9.4. Nach dem Rennen

Allen Fahrern ist es gestattet, sofort nach Rennende das Spiel zu verlassen, jedoch ist es nur dem Host erlaubt, „weiter“ zu drücken, um genug Zeit für Fotos des Ergebnisses zu haben und damit andere Fahrer eine Aufnahme ihrer Rennleitung machen können, falls notwendig.

7. WERTUNGSSYSTEM

Sprintrennen:

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9-20	SR
Punkte	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0

Hauptrennen:

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16-20	SR
Punkte	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	1

Punkte erhalten ausschließlich Fahrer, die eine ausreichende Rundenanzahl absolviert haben, um am Endergebnis nicht als „DNF“ gewertet zu werden.

7.1. VERMINDERTE WERTUNG

Falls Bugs den Rennverlauf und das Ergebnis stark beeinflussen, das Rennen jedoch trotzdem gewertet werden soll, hat die Ligaleitung die Möglichkeit, nur 75% oder 50% der Punkte für dieses Rennen zu vergeben.

Diese Entscheidung erfolgt nach Absprache von Liga-Admins, Host und gegebenenfalls betroffenen Fahrern.

7.2. WERTUNG SCHNELLSTE RUNDE

Schnellste Runde: 1 Punkt

Der Fahrer mit der schnellsten Rennrunde erhält die Auszeichnung „Schnellste Runde“, den Zusatzpunkt dafür bekommt man allerdings nur, wenn man in den Top 10 landet.

Sollte der Fahrer, der die schnellste Rennrunde gefahren ist, außerhalb der Top 10 landen, wird kein Zusatzpunkt vergeben.

7.3. BESTIMMUNG DER WM-STÄNDE

Platzierungen in der Fahrertabelle werden nach folgenden Kriterien bestimmt:

1. Punkte
2. Anzahl erste Plätze
3. Anzahl zweite Plätze
4. Anzahl dritte Plätze, usw.

Platzierungen in der Konstrukteurstabelle werden nach folgenden Kriterien bestimmt:

1. Punkte
2. Anzahl Rennsiege
3. Anzahl Podien

Fahrer, die während einer laufenden Saison die Liga verlassen, dürfen jederzeit wieder einsteigen, verlieren jedoch durch den Austritt vorerst ihren Stammplatz.

Zuvor geholte WM-Punkte bleiben dem Fahrer erhalten, jedoch verliert er sein Anrecht auf einen durch die RLE festgelegten Preis für die Bestplatzierten der Meisterschaft, sofern der Fahrer erst während der zweiten Saisonhälfte wieder einsteigt und eine dementsprechende Position erreichen würde. Der Nächstplatzierte rückt in diesem Fall einen Platz vor.

Als Ausstieg aus der Liga wird entweder das Verlassen des Discord-Servers, oder eine klare Information des Fahrers über seinen Ausstieg definiert.

8. SUPERLEAGUE

Die SuperLEague wird zum Start von F1 23 vorerst nicht mehr ausgetragen. Eine Rückkehr dieser Liga zu einem späteren Zeitpunkt ist nicht ausgeschlossen.

Zusätzlich zur Racing League eSports Series gibt es die Möglichkeit, sich für die „SuperLEague“ zu qualifizieren.

Diese Liga ist wie folgt aufgebaut:

Renndistanz:	50% (inkl. komplettem Qualifying bzw. kurzes Q. + Sprint)
Strecken:	immer dieselbe wie am darauffolgenden Sonntag
Wagen:	Mehrspieler-Wagen
Termine:	jeden 2. Freitag, 20 Uhr
Saisonstart:	Freitag nach dem 2. Sonntagsrennen der Saison
Bekanntg. der Startplätze:	mind. 4 Tage vor dem nächsten Rennen

Alle Lobbyoptionen werden 1:1 aus der Racing League eSports F1 Series übernommen.

Für die SuperLEague qualifizieren sich die bestplatzierten Fahrer aus der Hall of Fame:

Die Top 20 sind als Stammfahrer berechtigt, die Plätze 21 bis 50 dürfen als Ersatzfahrer nachrücken. Für jedes Rennen ergibt sich somit eine neue Liste der Qualifikanten.

8.1. HALL OF FAME

In der Hall of Fame werden alle Fahrer aufgelistet, die aktiv an der Racing League eSports F1 Series teilnehmen und zumindest 1 Rennen bestritten haben.

Die Fahrer erhalten hier eine detaillierte Übersicht über ihr Rennstatistiken und werden nach ihrem Stärkewert gereiht. Diese Platzierung bestimmt auch über die Teilnahmeberechtigung an der SuperLEague.

8.2. STÄRKEWERT

Jeder Fahrer, der in der aktuellen Racing League eSports Series Saison zumindest ein Rennen bestritten hat, erhält auf der Fahrertabelle einen Stärkewert zwischen 0 und 100.

Dieser Wert setzt sich wie folgt zusammen:

- 20% Qualifikation (Platzierung)
- 60% Rennen (davon 96% Platzierung [30% davon gehen an ein etwaiges Sprintergebnis], 4% schnellste Runden)
- 10% Zuverlässigkeit (Teilnahmen, Off-Track Strafpunkte)
- 10% Fairness (Strafpunkte, DSQ)

9. STRAFENKATALOG

Der Strafenkatalog der Racing League eSports umfasst jegliche Art von möglichen Vorfällen vor, während oder nach einer Veranstaltung und dient den Stewards als Maßstab beim Verteilen von Strafen.

Strafbare Vergehen, die **während einem Qualifying** begangen werden, werden je nach Schwere von den Stewards in folgende Kategorien unterteilt und wie nebenstehend bestraft:

- **Minimales Vergehen:** Verwarnung
- **Leichtes Vergehen:** 1-2 Strafpunkte
- **Mittelschweres Vergehen:** Sperre für Q3 + 1 Strafpunkt
- **Grobes Vergehen:** Sperre für Q2 + 2 Strafpunkte
- **Stark unsportliches Vergehen:** Quali-Sperre oder Rennsperre + 4 Strafpunkte

Strafbare Vergehen, die **während einem Rennen** begangen werden, werden je nach Schwere von den Stewards in folgende Kategorien unterteilt und wie nebenstehend bestraft:

- **Minimales Vergehen:** Verwarnung
- **Leichtes Vergehen:** 3 Sekunden + 1 - 2 Strafpunkte
- **Mittelschweres Vergehen:** 5 Sekunden + 2 - 4 Strafpunkte
- **Grobes Vergehen:** 10-15 Sekunden + 3 - 6 Strafpunkte
- **Stark unsportliches Vergehen:** DSQ/ Quali-Sperre/ Rennsperre/ Stammplatzverlust + 5 – 8 Strafpunkte

Richtwerte und Beispiele bei Vergehen:

- **Minimales Vergehen:** Berührungen ohne Schaden oder Dreher
Überfahren der Boxenlinie
- **Leichtes Vergehen:** Kollisionen mit geringem Zeitverlust des Opfers (ohne Dreher)
Nutzung der KI während SC Phase
Überfahren von Bremsschildern
Abkürzen während Outlap/ Inlap
Leerer Benzintank im Quali
- **Mittelschweres Vergehen:** Kollisionen mit Schaden bzw. erheblichem Zeitverlust

des Opfers (mit Dreher)
Blockierern einer Hotlap
Aufgeben auf der Strecke

- **Grobes Vergehen:** Kollisionen mit DNF des Opfers
Zurücksetzen des Wagens auf die Strecke
- **Stark unsportliches Vergehen:** Absichtliche Manöver, um anderen zu schaden

Die aufgelisteten Beispiele werden von den Stewards nicht zwangsläufig in die eingeordnete Kategorie eingestuft, falls das tatsächliche Vergehen und seine Auswirkungen höher einzustufen ist.

Für Vorfälle, die im Qualifying begangen werden, können statt Sperren auch Grid-Strafen in Höhe von 3, 5, 10 oder 20 Plätzen vergeben werden, falls aus etwaigen Gründen ein Lobby-Neustart von Nöten ist. In diesem Fall werden die Grid-Strafen von den Liga-Admins vergeben.

Die Schwere des Vergehens und somit die Anzahl der Strafpunkte wird nach der Veranstaltung von den Stewards festgelegt.

Strafbare Vergehen, die **vor oder nach einer Veranstaltung** begangen werden (z.B. Unzuverlässigkeit, Beleidigungen, usw.), werden je nach Schwere mit einer Verwarnung, oder einer Anzahl an Strafpunkten bestraft.

Jeder teilnehmende Fahrer startet mit einem leeren Strafkonto in die Saison (abgesehen von Strafpunkten, die aus der Vorsaison mitgenommen wurden).

Strafpunkte, die ab Anmeldestart, während oder nach den letzten beiden Veranstaltungen der Saison erhalten werden, werden in die nächste Saison mitgenommen.

Erreicht ein Teilnehmer eine gewisse Anzahl an Strafpunkten, erhält er eine der untenstehenden Strafen:

- 4 Strafpunkte Sperre für Q3 im nächsten Bewerb*
- 8 Strafpunkte Sperre für Q2 im nächsten Bewerb*
- 12 Strafpunkte Qualifying-Sperre**
- 16 Strafpunkte Rennsperre
- 20 Strafpunkte Ausschluss für (mindestens) die restliche Saison

*Die Sperre gilt als abgesessen, wenn der Fahrer an der Veranstaltung teilnimmt und in der jeweiligen Q-Session keine gültige Runde absolviert, egal ob er die Session erreicht hat oder nicht.

Sollte das Qualifying im Format „kurz“ abgehalten werden, wird eine Q2 Sperre in eine Quali-Sperre umgewandelt. An Sprint-Wochenenden tritt dies nur ein, wenn maximal 15 Teilnehmer dabei sind, ansonsten wird die Sperre auf das nächste Renn-Wochenende verschoben. Q3 Sperren werden bei kurzem Qualifying nur in eine Quali-Sperre umgewandelt, wenn exakt 10 Teilnehmer dabei sind.

**Die Sperre gilt als abgesessen, wenn der Fahrer an der Veranstaltung teilnimmt und in Q1 keine gültige Runde absolviert.

Sollte ein Teilnehmer gleichzeitig zwei der oben genannten Grenzen erreichen, werden beide in zwei verschiedenen Veranstaltungen abgesessen, beginnend mit der zuerst genannten.

Sollte ein Teilnehmer seine Sperre während einer Veranstaltung ignorieren, wird die Sperre für das nächste Rennen auf die nächsthöhere Stufe erhöht.

9.1. EINREICHEN VON STRAFANTRÄGEN

Entsteht ein Zwischenfall vor, während oder nach einer Veranstaltung, haben alle Teilnehmer, sowie die Kommentatoren und andere Mitglieder der Liga die Möglichkeit, einen Strafantrag zu stellen.

Vorfälle, die während einer Veranstaltung entstanden sind, sind bis 23:59 Uhr des Folgetages einzureichen. Anträge, die nach dieser Frist eingereicht werden, werden nicht mehr akzeptiert.

Vom Einreichenden ist ein Video, welches in guter Qualität (Querformat und kompletter Bildschirm) mit dem Handy gefilmt werden kann, über den Link im dafür vorgesehenen Discord-Kanal zu senden. Zusätzlich ist im entsprechenden Kanal ein Kommentar nach dem "WWW-Prinzip" (Wer schreibt, Welche Runde, Wen betrifft es, Was wird moniert) hinzuzufügen.

Anträge, in welchen wichtige Infos in den Videos/Kommentaren fehlen, können von den Stewards abgelehnt oder neu angefordert werden.

Im Anschluss wird die Rennleitung das Gegenvideo des anderen Fahrers anfordern; wird dem nicht Folge geleistet oder der Aufnahmepflicht nicht nachgekommen, wird die Situation zu Ungunsten dieses Fahrers gewertet und er erhält eine Strafe.

Unzuverlässigkeiten bei der Anmeldung oder beim Erscheinen zu einer Veranstaltung, sowie anderweitiges unangebrachtes Verhalten eines Teilnehmers, werden rechtzeitig von den Liga-Admins an die Stewards übermittelt.

9.2. STRAFBARE VERGEHEN VOR ODER NACH EINER VERANSTALTUNG

Strafbare Vergehen, die vor oder nach einer Veranstaltung entstehen, werden ausschließlich mit Verwarnungen und Strafpunkten geahndet:

Vergehen	Strafe
Nicht erfolgte An- oder Abmeldung:	2 Strafpunkte
Verspätete An- oder Abmeldung:	1 Strafpunkt
Kurzfristige Absage nach vorheriger Zusage:	1 Strafpunkt
Nicht Erscheinen trotz Anmeldung:	3 Strafpunkte
Keine Reaktion auf Anfrage der Stewards:	Verwarnung oder 1 Strafpunkt
Nicht eingereichtes Gegenvideo:	2 Strafpunkte (keine Erhöhung, wenn von einem Rennen mehrere Videos fehlen)
Unangemessenes Verhalten jeglicher Art:	Verwarnung oder bis zu 8 SP / Liga-Ausschluss

9.3. STRAFBARE VERGEHEN IM QUALIFYING

Strafbare Vergehen, die während dem Qualifying begangen werden, werden in eine der oben beschriebenen Kategorien unterteilt und dementsprechend geahndet:

Vergehen	Beschreibung
Leerer Benzintank	Das langsame Fahren auf der Strecke aufgrund eines leeren Benzintanks
Abkürzen während Outlap/ Inlap	Absichtliches Überfahren der Streckenbegrenzung, um sich einen zeitlichen Vorteil zu verschaffen

Blockieren eines anderen Fahrers	Negative Beeinflussung einer Rundenzeit eines anderen Fahrers, während man sich selbst auf keiner schnellen Runde befindet
Aufgeben auf der Strecke	Das Wählen der Option „Session aufgeben“, während man sich auf der Strecke befindet
Abräumen von Markierungen/ Schildern	Absichtliches Überfahren von Markierungen und Schildern wie z.B. Boxen- und Entfernungsindikatoren

9.4. STRAFBARE VERGEHEN IM RENNEN

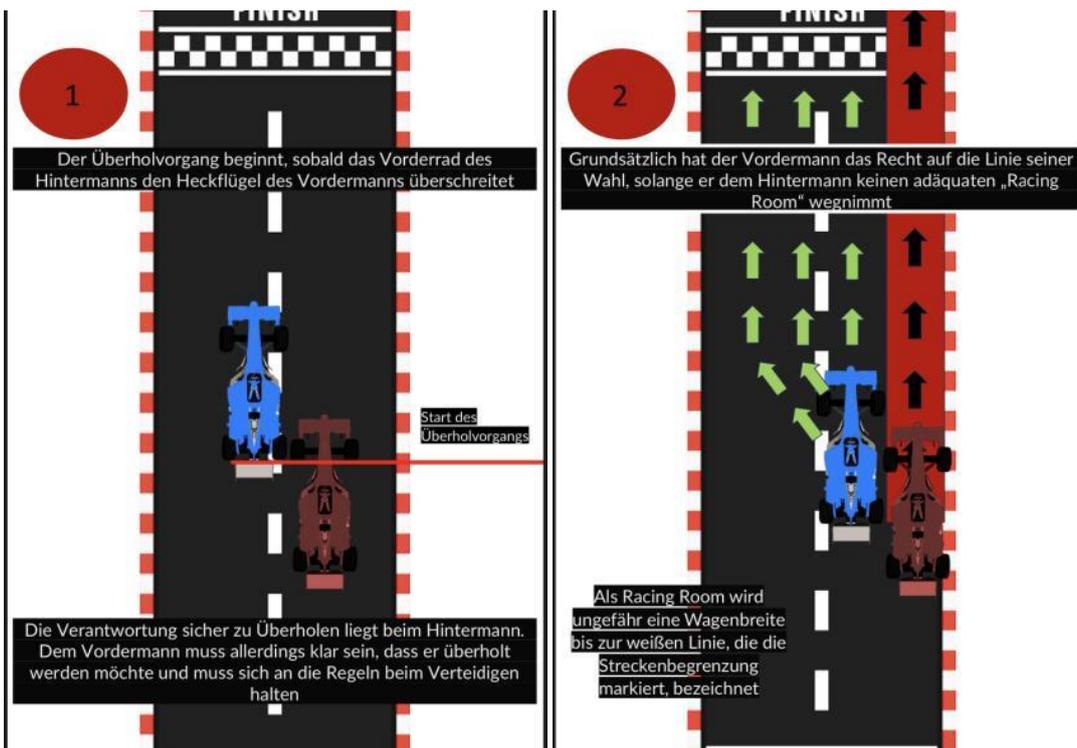
Strafbare Vergehen, die während dem Rennen begangen werden, werden in eine der oben beschriebenen Kategorien unterteilt und dementsprechend geahndet:

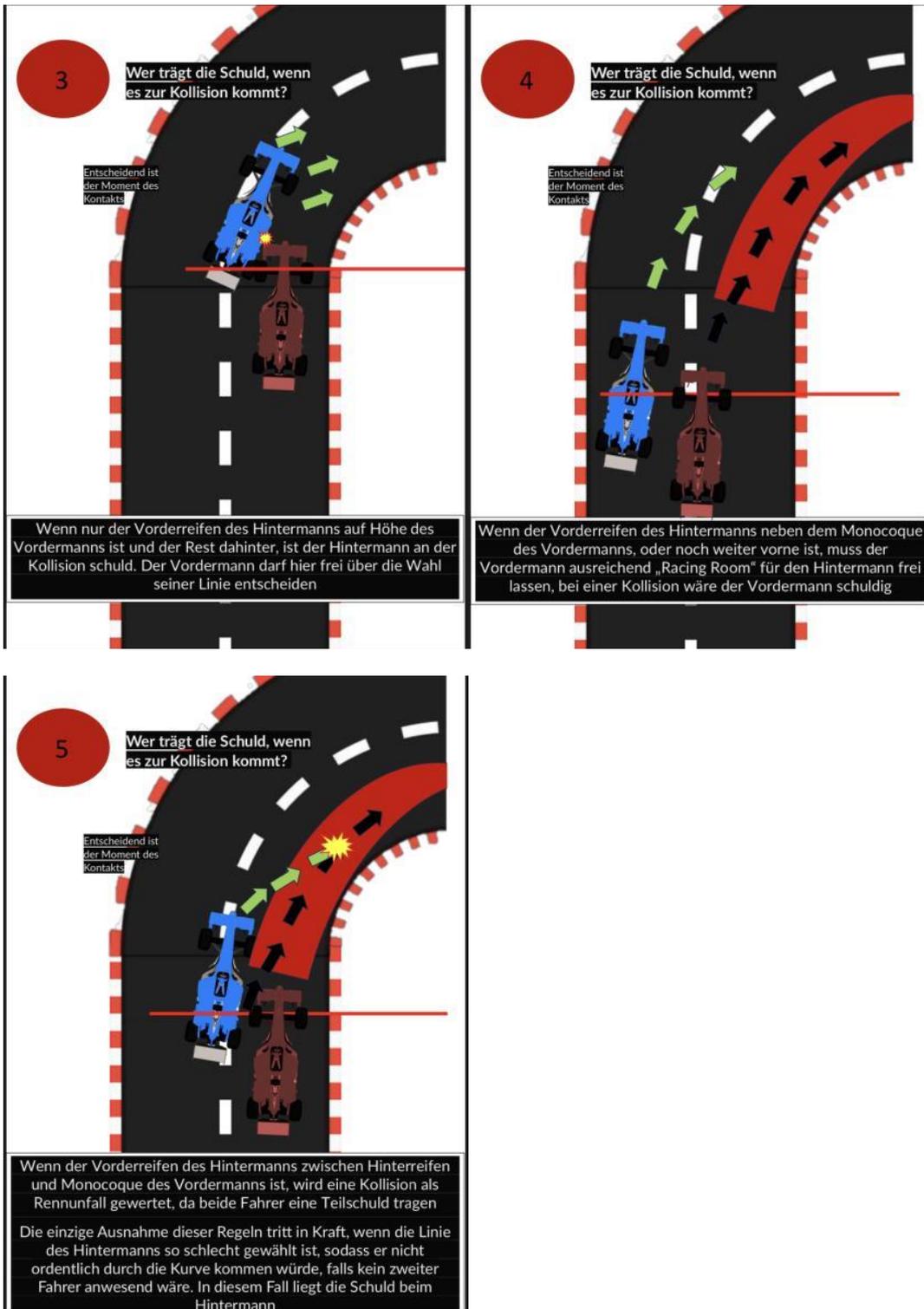
Vergehen	Beschreibung
Vermeidbarer Kontakt/ Kollision	Kontakt zwischen zwei Wagen, welcher aufgrund der Gegebenheiten vermeidbar gewesen wäre
Blockieren/ mehrfache Spurwechsel	Mehrfache Spurwechsel um eine Position zu verteidigen, welche einen Fahrer an einem Überholversuch hindern
„Brake-Check“/ „Brake-Test“	Unerwartetes und unnötiges Bremsen, wodurch eine Kollision entsteht, oder ein schnelles Lenkmanöver des Hintermanns erforderlich wird
„Divebomb“	Ein zu optimistischer Versuch zu überholen, welcher zu einer Kollision mit einem anderen Wagen führt, für gewöhnlich während eines Bremsvorgangs
Rammen/ Stoßen eines anderen Wagens	Kontakt zwischen zwei Wagen, wodurch der Vordermann erheblich von der Ideallinie abkommt und/ oder Schaden davon trägt
Kollisionen durch „laggen“	Kollisionen, die durch die schlechte Internetverbindung eines Fahrers entstehen und somit unvorhersehbar für andere Beteiligte sind. Die Schuld geht hier ausnahmslos an den Fahrer mit Internetproblemen
Ignorieren einer blauen Flagge	Grundloses Behindern oder Blockieren eines Fahrers, welcher den Vordermann überrunden möchte
Gefährliches Zurückkehren auf die Strecke	Zurückkehren auf die Strecke, welches zu einer Kollision führt, oder andere Fahrer zu einer schnellen Reaktion zwingt, um eine Kollision zu vermeiden
Zurücksetzen des Wagens	Verwenden der Funktion „Auf die Strecke zurücksetzen“, um sich einen zeitlichen Vorteil zu verschaffen (nur gestattet, wenn der Fahrer keine Möglichkeit hat, selbstständig auf die Strecke zurückzukehren)
Abgeben der Fahrzeugkontrolle an die KI	Drücken der „Pause“-Taste, wodurch die Kontrolle des Wagens an die KI übergeht, um sich Informationen über andere Fahrer, oder eine kurze Pause zu verschaffen
Gefährliches Einfahren in die Box	Ignorieren der weißen Linien beim Einfahren in die Box, wodurch andere Wagen blockiert oder behindert werden
Gefährliches Verlassen der Box	Ignorieren der weißen Linien beim Verlassen der Box, wodurch andere Wagen blockiert oder behindert werden
Langsames Fahren des Führenden vor einem SC-Restart	Unnötig starke Verlangsamung des Tempos des Führenden vor einem Safety-Car Restart, welche zu einer Staubildung und möglichen Kollisionen im Feld führt
Überholen unter gelber Flagge/ Safety-Car	Unerlaubtes und nicht vom Spiel vorgegebenes Überholen eines anderen Wagens unter gelber Flagge, oder während einer SC/VSC Phase, welches gleichzeitig nicht vom Spiel bestraft wird

Absichtliches DNF in der Box	Das Abstellen des Wagens in der Box um die Session zu beenden – nicht strafbar, wenn keine realistische Chance auf Punkte gegeben war
Absichtliches DNF auf der Strecke/ Absichtliches Zerstören des Wagens	Das Abstellen bzw. mutwillige Zerstören des Wagens auf der Strecke, wodurch andere Fahrer beeinträchtigt werden und/oder eine SC/VSC Phase ausgelöst wird.

Diese Auflistung an strafbaren Vergehen ist nicht erschöpfend und die Rennleitungen räumen sich das Recht ein, Teilnehmer für sämtliches, nicht aufgelistetes Fehlverhalten auf und neben der Strecke, zu bestrafen.

9.4.1. Verhalten vor bzw. in einer Kurve





9.5. ABSICHTLICHE AUFGABE/ ZERSTÖREN DES BOLIDEN

Zerstört ein Fahrer bewusst seinen Wagen, wird dies als absichtliches DNF gewertet und wie folgt bestraft:

- 1. & 2. Vergehen: Quali-Sperre im nächsten Rennen
- 3. Vergehen: Rennsperre im nächsten Rennen
- 4. Vergehen: Ausschluss aus der Liga

Sollte bei einem Fahrer die Vermutung bestehen, dass er seinen Wagen absichtlich zerstört hat, haben andere Fahrer & Streamer die Möglichkeit, dies an die Stewards weiterzuleiten. Diese werden anschließend ein Video des Vorfalls vom Angeklagten anfordern, um die Absicht zu überprüfen. Sendet ein Fahrer das Video nicht ein, wird auf Absicht entschieden und der Fahrer erhält die für absichtliche DNF's bestimmten Strafen.

Das Abstellen des Wagens in der Box ist erlaubt, wenn der Wagen einen sicht- und spürbaren Schaden hat und die Chance auf einen Platz in den Punkten aussichtslos wirkt. Sollte der Fahrer nach einer Aufnahme des DNF's gefragt werden, muss darauf der Schaden über das MFA-Menü erkennbar sein. Wenn die Stewards der Meinung sind, dass der Schaden nur geringfügig bzw. die Chance auf Punkte noch gegeben war, vergeben diese für den Vorfall 2 oder 4 Strafpunkte. Bei wiederholten Vorfällen dieser Art werden auch hier die Strafen für absichtliche DNF's ausgesprochen.

9.6. ABERKENNUNG VON ZEITSTRAFEN

Teilnehmer haben die Möglichkeit, einen Antrag bei den Stewards einzureichen, um eine vom Spiel erhaltene Verwarnung oder Zeitstrafe teilweise bzw. komplett abgezogen zu bekommen.

Folgende Zeitstrafen werden aberkannt:

- Es handelt sich klar um einen Bug
- Zeitstrafen, die durch Dritte verursacht wurden* (z.B. während der SC Phase)
- Überzogene Zeitstrafen, die dem Vergehen nicht gerecht werden

- Verwarnungen für das Überschreiten der Streckenbegrenzung während einer SC Phase

*Sollte ein Fehlverhalten bei einem der Beteiligten Fahrer festgestellt werden, haben die Stewards die Möglichkeit, eingereichte Anträge auf eine Aberkennung der Zeitstrafe abzulehnen, die Strafe nur teilweise abzuziehen oder sie gar zu erhöhen.

Folgende Zeitstrafen werden nicht aberkannt:

- Strafen für "Rasen in der Boxengasse"
- Strafen durch "Überschreiten der Streckenbegrenzung"
- Strafen, die durch Dritte verursacht wurden, aber in der Box abgesessen wurden (Da das Absitzen der Strafe in der Box das Renngeschehen beeinflusst, kann somit nicht mehr genau gesagt werden, welche Auswirkungen sie letztendlich hatte, sogar ein Vorteil könnte dadurch entstanden sein, z.B. wenn man durch Abziehen der Strafe eine Position gewinnt, die man ohne Strafe nicht erreicht hätte)

*Ausnahme: Verwarnungen, die durch Dritte provoziert wurden, nicht vermeidbar waren und somit zu einer Zeitstrafe geführt haben.

Verwarnungen werden nur abgezogen, wenn es für den Betroffenen einen Unterschied macht (es wäre z.B. egal, wenn der Fahrer insgesamt 4 oder 5 Verwarnungen gesammelt hat) und der Fahrer die Anzahl seiner erhaltenen Verwarnungen beweisen kann – in der Regel mit einem Foto/Video seiner „Rennleitung“ des Spiels.

Copyright © 2024 Racing League eSports. Alle Rechte vorbehalten.