

# Ziggo eBattle Pro League Regels

Seizoen 2 – 2019

## Introductie

Dit is de officiële regelgeving voor het tweede seizoen van de “**Ziggo eBattle Pro League**”, dat zal plaatsvinden tussen maart en november 2019. Hierin nemen de twintig (20) beste sim-racers van Nederland het in F1 2018 online op de **PS4** tegen elkaar op. Deze regels zijn van toepassing voor alle stadia van de competitie, inclusief maar niet gelimiteerd tot, de wedstrijden, promotie-degradatie, promoties en is van toepassing op spelers, coaches en elke geassocieerde management.

Het niet naleven van deze regels kan bestraft worden zoals hieronder beschreven. Competitie administratie heeft het laatste woord, en is bevoegd om over elke omstandigheid die niet is beschreven in de regels te beslissen, en om in extreme omstandigheden de regels te “overrulen” om fair play en sportiviteit te behouden.

Deze editie van de Ziggo eBattle Pro League regels omvat alle huidige richtlijnen voor het Pro League seizoen van 2019. Administratie behoudt het recht om elke regel op elk moment aan te kunnen passen.

Alle communicatie met de administratie is strikt geheim. De publicatie van zulk materiaal zonder nadrukkelijke toestemming is ten strengste verboden en zal resulteren in een sanctie.

Door deelname aan de Ziggo eBattle Pro League verklaart deelnemer akkoord te zijn met de regels.



# Pro

## Inhoudsopgave

Ziggo eBattle Pro League Regels .....	1
1 Definities.....	5
1.1 Deelnemers .....	5
1.2 Het seizoen .....	5
1.3 Regio .....	5
1.4 Toelatingseisen.....	5
2 Administratie .....	5
3 Algemeen.....	5
3.1 Regel veranderingen .....	5
3.2 Vertrouwelijkheid.....	6
3.3 Gedragsregels.....	6
3.4 Drugs en alcohol.....	6
3.5 Gokken.....	6
3.6 Omkoping en giften .....	6
3.7 Wedstrijd uitzendingen .....	6
3.7.1 Rechten.....	6
3.7.2 Deelnemer verantwoordelijkheid .....	6
3.8 Communicatie .....	6
3.9 Voorwaarden voor deelname aan de Ziggo eBattle Pro League.....	7
3.9.1 Promotie activiteiten.....	7
3.9.2 Nadelig effect .....	7
3.9.3 Leeftijd restrictie .....	7
3.9.4 Residentie .....	7
3.10 Straf en consequenties voor verlaten Ziggo eBattle Pro League .....	7
3.11 Wedstrijd begin .....	7
3.12 Eigen verantwoordelijkheid hardware en internet connectie .....	7
3.13 Verandering van spel.....	7
3.14 Nickname deelnemer .....	7
3.15 Beslissingen .....	7
3.16 Recht van beroep .....	8
3.17 Opnemen van de race .....	8
3.18 Protest .....	8
3.19 Behandeling protesten .....	8
4 Seizoen uitleg .....	8
4.1 Deelnemers .....	8

4.2 Punten verdeling .....	9
4.3 Prijzengeld verdeling .....	9
4.4 Promotie-degradatie .....	9
4.4.1 Deelnemers .....	9
4.4.2 Ranking Pro League racers .....	10
4.4.3 De race.....	10
4.5 De wedstrijd .....	10
4.6 Wedstrijddagen .....	10
5 Overige overtredingen .....	10
5.1 Sponsors/branding.....	10
5.2 Race etiquette .....	10
5.3 Cheating.....	10
6 Game Specifieke regels .....	11
6.1 Voor de wedstrijd.....	11
6.2 Deelnemer valt uit.....	11
6.3 Waarnemers.....	11
6.4 Wedstrijd gedrag.....	11
6.4.1 Eerlijk rijden.....	11
6.4.2 Opzettelijk crashen.....	11
6.4.3 Ongeluk.....	11
6.4.4 Agressief rijden.....	11
6.4.5 Slingeren en blokkeren.....	11
6.4.6 Kwalificatie regels.....	12
6.4.7 Retiren .....	12
6.5 Track limits .....	12
6.5.1 Afsnijden.....	12
6.5.2 Illegaal inhalen.....	12
6.5.3 Kwalificatie vrijuit rijden.....	12
6.5.4 Rapporteren .....	12
6.6 Regels op de baan .....	12
6.6.1 Recht op beroep.....	12
6.6.2 Gelapped worden.....	12
6.6.3 Opzettelijk crashen.....	12
6.6.4 Herstarten race.....	13
6.6.5 Bug kwalificatie.....	13
6.6.6 Bug race.....	13

6.6.7 Gele vlag .....	13
6.6.8 Top 10 kwalificatie.....	13
6.6.9 Formation Lap .....	13
6.6.10 Bandenregels.....	13
6.6.11 Gebruik options knop .....	13
6.6.12 Start race .....	13
6.6.13 Kwalificatie ronde.....	13
6.7 Startopstelling .....	13
6.8 Game settings.....	14
6.9 Mass disconnects .....	14
6.9.1 Championship lobby.....	14
6.9.2 Verplicht terug joinen.....	14
6.9.3 Procedure .....	14
6.9.4 Sessie verlaten.....	14
6.9.5 Disconnect .....	15
6.9.6 Vormen disconnect .....	15
6.9.7 Soorten mass disconnects .....	15
6.9.8 Clean mass disconnect .....	15
6.9.9 Overige regels bij herstart .....	15
6.10 Pit Entry .....	15
Bijlage 1: Planning .....	16
Bijlage 2: Opnemen .....	16

# 1 Definities

## 1.1 Deelnemers

Een Ziggo eBattle Pro League deelnemer is een speler die deelneemt aan de Pro League competitie, waaronder ook de promotie-degradatie wedstrijden vallen.

Deelnemers aan de Pro League zijn uitgesloten van deelname aan de Ziggo eBattle, Ziggo on Tour en elke andere Ziggo sim-racing activiteit die kan resulteren in deelname aan de Ziggo eBattle of Pro League.

De eerste twintig (20) deelnemers zijn de twintig (20) racers van seizoen één (1) van de Ziggo eBattle Pro League, gehouden van maart tot november 2018. Mochten er van deze spelers iemand niet kunnen, wordt aan de hand van degradanten van het vorige seizoen de eerstvolgende persoon met de meeste punten uitgenodigd. Administratie behoudt het recht om hiervan af te wijken naar eigen inzicht.

## 1.2 Het seizoen

Het seizoen start op woensdag 13 maart 2019 en eindigt in november 2019.

## 1.3 Regio

De Ziggo eBattle Pro League is gelimiteerd tot inwoners van Nederland.

## 1.4 Toelatingseisen

Deelnemers moeten bij de start van het Pro League seizoen 18 jaar zijn.

Uitgesloten van deelname zijn:

- (a) Werknemers en waarnemers van Ziggo en haar groep en verwante bedrijven, en elk van hun respectievelijke promotie, adverteerders agentschappen.
- (b) Een ieder die betrokken is / of verbonden is met de organisatie en uitvoering van de Ziggo eBattle Pro League.
- (c) De rechtstreekse familieleden van een persoon zoals beschreven in (a) of (b) (rechtstreekse familieleden betekent hierbij ouders, stiefouders, kinderen, stiefkinderen, broers en zussen en echtgenoten).

# 2 Administratie

De administratie zal bestaan uit, in ieder geval, de volgende personen.

Naam	Rol
Nico Tijsterman	Tournament Director
Mark Fijn	Referee
Gert Hartman	Referee
Noud Suntjes	Referee

# 3 Algemeen

## 3.1 Regel veranderingen

De administratie behoudt het recht om de regels te hervormen, verwijderen of op een andere manier aan te passen zonder aankondiging. De administratie behoudt het recht, en is bevoegd om,

over elke omstandigheid die niet is beschreven in de regels te beslissen, en om in extreme omstandigheden de regels te “overrulen” om fair play en sportiviteit te behouden.

### 3.2 Vertrouwelijkheid

Alle communicatie met de administratie is strikt geheim. De publicatie van zulk materiaal zonder nadrukkelijke toestemming van de administratie is ten strengste verboden en zal resulteren in een sanctie.

### 3.3 Gedragsregels

Alle deelnemers gaan akkoord om zich op een passende en respectvolle manier te gedragen richting, onder andere, deelnemers, toeschouwers, de pers, het technische team en de administratie. Door deelname aan de Pro League worden deelnemers rolmodellen voor de community en dienen zich op een passende manier te gedragen.

### 3.4 Drugs en alcohol

Een wedstrijd te spelen, online of offline, onder de invloed van drugs, alcohol of prestatie bevorderende middelen is ten strengste verboden, en kan bestraft worden met de uitsluiting uit de Pro League.

### 3.5 Gokken

Gokken op wedstrijden in een competitie waarin deelnemer deelneemt is ten strengste verboden.

### 3.6 Omkoping en giften

Deelnemers zullen geen gift of beloning accepteren of uitloven naar of van iemand voor het beloven van, het uitvoeren van of het hebben uitgevoerd van diensten in connectie met de Ziggo eBattle Pro League. Hieronder vallen ook alle diensten gerelateerd aan het verslaan van, of een poging tot het verslaan van een tegenstander of diensten die een vooraf vastgestelde uitslag of actie uitvoeren.

### 3.7 Wedstrijd uitzendingen

#### 3.7.1 Rechten

Alle uitzendrechten van de Ziggo eBattle Pro League zijn eigendom van Ziggo Sport. Dit is inclusief, maar niet gelimiteerd tot, uitzendingen, video streaming, herhalingen, demos en TV uitzendingen. Dit houdt in dat deelnemers **niet** hun wedstrijd mogen uitzenden, dit gebeurt alleen via de officiële kanalen.

#### 3.7.2 Deelnemer verantwoordelijkheid

Deelnemer kan niet weigeren om zijn of haar wedstrijd niet uitgezonden te hebben.

### 3.8 Communicatie

Email is de officiële communicatie methode van de Ziggo eBattle Pro League. Alle deelnemers worden via hun opgegeven emailadres gecontacteerd. Andere communicatie platformen kunnen gebruikt worden, maar zijn niet het officiële communicatiemiddel.

## 3.9 Voorwaarden voor deelname aan de Ziggo eBattle Pro League

### 3.9.1 Promotie activiteiten

Door deelname aan de Ziggo eBattle Pro League gaat deelnemer akkoord dat hij of zij beschikbaar is en volledig samenwerkt met alle media, marketing, promotie en andere gerelateerde activiteiten in connectie met de Pro League zoals verplicht door administratie.

Deelnemer gaat akkoord dat Ziggo, haar groep organisaties en samenwerkende partners gebruik maken van, maar niet gelimiteerd tot, deelnemers naam, stem, beeld, slogan, biografie, statistieken en resultaten in de Pro League en stilstaande en bewegende beelden van deelnemer en elke gecreëerde intellectueel eigendom tijdens de Pro League.

### 3.9.2 Nadelig effect

Deelnemer zal niets doen, of toestaan dat iets gedaan wordt, dat een nadelig effect heeft op Ziggo's commerciële rechten of de waarde van de commerciële rechten.

### 3.9.3 Leeftijd restrictie

Alle deelnemers van de Ziggo eBattle Pro League moeten ouder dan 18 zijn voordat ze aan de Pro League mogen deelnemen.

### 3.9.4 Residentie

De Ziggo eBattle Pro League is gelimiteerd tot inwoners van Nederland.

## 3.10 Straf en consequenties voor verlaten Ziggo eBattle Pro League

Als een deelnemer de Ziggo eBattle Pro League tijdens het seizoen de competitie zelf verlaat, verbeurt hij of zij al het prijzengeld van het seizoen. Deelnemers punten tot dan toe worden niet herverdeeld of met terugwerkende kracht verdeeld over de overige deelnemers.

### 3.11 Wedstrijd begin

Alle wedstrijden starten op de aangegeven tijd op de website of de gecommuniceerde tijd via email. Alle deelnemers moeten minstens vijftien (15) minuten voor aanvang van de wedstrijd aanwezig zijn in de wedstrijd lobby.

Het niet op tijd aanwezig zijn voor de wedstrijd kan resulteren in uitsluiting van de wedstrijd.

### 3.12 Eigen verantwoordelijkheid hardware en internet connectie

Deelnemers zijn verantwoordelijk voor hun eigen hardware en internet connectie (dat geadviseerd op minstens 3 MB/s download en 0.5MB/s upload). Geen enkel event in de Ziggo eBattle Pro League wordt verzet naar aanleiding van technische problemen.

### 3.13 Verandering van spel

De administratie behoudt het recht voor om tussentijds en zonder vooraankondiging over te stappen naar een ander spel.

### 3.14 Nickname deelnemer

Administratie behoudt zich het recht voor om deelnemer te verplichten zijn of haar "nickname" (bijnaam) te veranderen.

### 3.15 Beslissingen

Alle beslissingen en uitspraken met betrekking tot de interpretatie van deze regels, planning en straffen worden alleen gemaakt door de administratie en de beslissingen zijn vaststaand.

Administratie zal straffen binnen 48 uur van een wedstrijd via het officiële communicatiemiddel delen met de spelers.

### 3.16 Recht van beroep

Deelnemers hebben de mogelijkheid om binnen 72 uur nadat de straf is uitgedeeld in beroep te gaan via het officiële communicatie middel. Het gebruikte emailadres hiervoor zal zijn: [eBattleF1@gmail.com](mailto:eBattleF1@gmail.com). Elke aanvraag zal door de administratie worden beoordeeld. Uitgedeelde straffen zijn vaststaand als een beroep is geweigerd of aan het einde van de 72 uur periode.

### 3.17 Opnemen van de race

Deelnemers zijn verplicht om hun race op te nemen en uiterlijk donderdag 23:59 de dag na de race op te sturen naar [ebattlef1@gmail.com](mailto:ebattlef1@gmail.com). In Bijlage 2 wordt uitgelegd hoe de wedstrijd opgenomen kan worden.

### 3.18 Protest

Deelnemers hebben tot vrijdag 23:59 de dag na de race de tijd om een protest in te dienen. Ingestuurde protesten na deze deadline worden niet behandeld. De administratie heeft tot maandag 23:59 de tijd om alles te beoordelen en de einduitslag bekend te maken.

**N.B.** Bij het niet opsturen van je video, wat sowieso verplicht is, kan je geen protest indienen.

**N.B.** Als je warnings wil laten verwijderen ben je verplicht een warninglijst mee te sturen.

### 3.19 Behandeling protesten

De gemelde incidenten worden beoordeeld aan de hand van het hieronder gegeven straffen systeem:

Dit systeem bestaat uit een onderverdeling tussen tijdstraffen en strafpunten.

#### **Strafpunten:**

Gaan van 0-2 strafpunten per incident.

- Bij slecht rijgedrag: 1 strafpunt , bij dermate kleine ernst: 0 strafpunten.
- Bij een kleine vermijdbare aanrijding met schuld: 1 strafpunten.
- Bij een grote aanrijding met schuld: 2 strafpunten.
- Bij andere vergrijpen wordt er naar inzicht gehandeld, bijv. blauwe vlaggen, blocken ect.

#### **Tijdstraffen:**

- De bijhorende tijdstraffen gaan van 5 tot 20 seconden, afhankelijk van de ernst. Deze worden bij de eindtijd opgeteld.

Totale strafpunten:

Indien een coureur meerdere strafpunten verkregen heeft, zijn hier ook enige maatregelen aan verbonden.

- Bij 4 strafpunten; achteraan starten
- Bij 8 strafpunten; achteraan starten
- Bij 12 strafpunten; eventueel uitsluiting van 1 race.

**N.B.** Indien een van de partijen bij een gemeld incident geen video heeft, is deze partij altijd schuldig.

## 4 Seizoen uitleg

### 4.1 Deelnemers

De eerste twintig (20) deelnemers zijn de twintig (20) racers van seizoen één (1) van de Ziggo eBattle Pro League, gehouden van maart tot november 2018. Mochten er van deze spelers iemand niet



kunnen, wordt aan de hand van degradanten van het vorige seizoen de eerstvolgende persoon met de meeste punten uitgenodigd. Administratie behoudt het recht om hiervan af te wijken naar eigen inzicht.

## 4.2 Punten verdeling

Na afloop van elke wedstrijd worden de deelnemers met de onderstaande punten beloond, afhankelijk van de positie waarin deelnemer geëindigd is. Daarnaast krijgt de coureur met de snelste raceronde ook een (1) punt, mits deze in de top 10 is gefinisht.

Positie	Punten
1 <sup>ste</sup>	25
2 <sup>e</sup>	18
3 <sup>e</sup>	15
4 <sup>e</sup>	12
5 <sup>e</sup>	10
6 <sup>e</sup>	8
7 <sup>e</sup>	6
8 <sup>e</sup>	4
9 <sup>e</sup>	2
10 <sup>e</sup>	1
11 <sup>e</sup>	N/A
12 <sup>e</sup>	N/A
13 <sup>e</sup>	N/A
14 <sup>e</sup>	N/A
15 <sup>e</sup>	N/A
16 <sup>e</sup>	N/A
17 <sup>e</sup>	N/A
18 <sup>e</sup>	N/A
19 <sup>e</sup>	N/A
20 <sup>ste</sup>	N/A

## 4.3 Prijzengeld verdeling

Totale prijzengeld voor het hele Pro League seizoen is €10.000. Dit is verdeeld via de volgende manier:

€7.500 verdeeld naar aanleiding van het aantal punten. Elk punt (2142 in totaal) is afgerond €3,50 waard. Elke deelnemer, ook deelnemers die vroegtijdig de competitie via de promotie-degradatie hebben verlaten, krijgt na afloop van het seizoen zijn of haar prijzengeld uitgekeerd.

€2.500 verdeeld over de algemene top 3 van het Pro League seizoen.

1: €1500

2: €750

3: €250

## 4.4 Promotie-degradatie

### 4.4.1 Deelnemers

Na elke 5 races zal er op een nog nader te bepalen moment een promotie-degradatie wedstrijd gehouden worden. De nummers 16, 17, 18, 19 en 20 van de laatste 5 races (via puntentelling) zullen het hierin opnemen tegen de vijf (5) deelnemers die de snelste rondetijd hebben geüpload via de Ziggo eBattle Pro League portal. De top vijf (5) van deze wedstrijd keren terug, of komen in, de Pro League vanaf de volgende race. De nummers zes tot en met tien (6, 7, 8, 9, 10) van de race vallen uit,

of komen niet in, de Pro League. Challengers en Pro League racers die het niet halen in de promotie-degradatie race mogen zich opnieuw proberen te kwalificeren voor de Ziggo eBattle Pro League tijdens de volgende promotie-degradatie races.

#### 4.4.2 Ranking Pro League racers

In het geval dat dat het puntenaantal tussen racers gelijk is, zal gekeken worden naar de hoogste klassering. Is deze gelijk, wordt gekeken naar het aantal 1<sup>e</sup> plekken, is dat gelijk het aantal 2<sup>e</sup> plekken etc. In geval dat dit allemaal ook gelijk is zal er gekeken worden naar de gemiddelde plek.

#### 4.4.3 De race

De race zal gereden worden met dezelfde instellingen als een Pro League wedstrijd. Dus 100% race, dezelfde assists etc.

#### 4.5 De wedstrijd

Deelnemers nemen online deel aan de wedstrijd. Geadviseerd wordt om dit vanuit de eigen set-up thuis te doen, maar dit is niet verplicht. Spelers mogen hierbij gebruik maken van een controller, race set-up met pedalen en stuur of toetsenbord en muis. De race wordt gereden op het **PS4** platform.

#### 4.6 Wedstrijddagen

Tenzij anders aangegeven of gecommuniceerd zullen alle wedstrijden de woensdagavond om 20:00. Deelnemers dienen minstens vijftien (15) minuten voor aanvang aanwezig te zijn in de lobby.

### 5 Overige overtredingen

#### 5.1 Sponsors/branding

Sponsors en/of commerciële branding van welke aard dan ook zijn ten strengste verboden in de Ziggo eBattle Pro League en deelnemers mogen niet tentoonstellen, adverteren of benoemen van elke commerciële associatie tijdens de Ziggo eBattle Pro League.

#### 5.2 Race etiquette

Race etiquette zal tijdens elk evenement afgedwongen worden. Hieronder valt, maar is niet gelimiteerd tot, opzettelijk vals spel zoals:

- Iemand anders op deelnemers account laten spelen
- Tracks afsnijden
- Pitting
- Andere voertuigen hinderen
- Botsen

Overtreding van de race etiquette zal worden besloten door alleen de FIA. Uitgebreide etiquette zijn terug te vinden in sectie 6.4 en 6.6

#### 5.3 Cheating

Geen enkele vorm van cheating, gameplay of het verkrijgen van een oneerlijk voordeel is toegestaan. Hieronder valt, maar is niet gelimiteerd tot

- Hardware modificatie
- Hacking
- Uitbuiten van game glitches
- Geheime verstandhouding tussen deelnemers [collusion]
- Expres de gameplay vertragen

## 6 Game Specifieke regels

### 6.1 Voor de wedstrijd

Alle wedstrijden moeten gespeeld worden op de meest up to date versie van “F1 2018” of andere game waarop de competitie wordt gespeeld. Deelnemer is zelf verantwoordelijk dat dit het geval is voor hun eigen set-up.

### 6.2 Deelnemer valt uit

Als een deelnemer de race voor welke reden dan ook (bijvoorbeeld, zonder beperking, stroom uitval), zal er geen herstart van de sessie of race plaatsvinden.

### 6.3 Waarnemers

Waarnemers en toeschouwers zijn tijdens de wedstrijd ten strengste verboden. Uitgesloten van deze beperking zijn de scheidsrechters, verder te benoemen als FIA, en technische productie.

### 6.4 Wedstrijd gedrag

Voorafgaand aan en tijdens de wedstrijd moeten alle deelnemers voldoen aan sportsmanlike gedrag en ‘clean racing’. Dit houdt in, maar is niet gelimiteerd tot:

- Corner-cutting
- Grofheid in de chat
- Poging tot ontwrichting van de lobby
- Poging tot ontwrichting van Ziggo eBattle Pro League

#### 6.4.1 Eerlijk rijden

Probeer altijd zo eerlijk mogelijk te rijden. Het is de bedoeling dat er nooit contact tussen auto's zal zijn op de baan. Als coureur doe je je best om dit te voorkomen. Incidenten kunnen altijd gebeuren, maar als jij de aanstichter bent, zal dit resulteren in een penalty. We vragen ook om extra voorzichtig te zijn aangezien er door desync issues de auto's niet altijd rijden waar je denkt dat ze rijden. Extra ruimte laten kan hier heel wat frustratie voorkomen.

#### 6.4.2 Opzettelijk crashen

Opzettelijk iemand van de baan tikken of laten crashen kan resulteren in uitsluiting van Ziggo eBattle Pro League.

#### 6.4.3 Ongeluk

Als je iemand per ongeluk van de baan tikt, dien je te wachten op diegene en hem er weer voorbij te laten. Ook al heeft diegene schade, of moet je lang op diegene wachten. Doe je dit niet, dan zal de straf na de race nog groter worden. Deze regel mag worden genegeerd als de andere coureur je via de headset vertelt dat je door mag rijden.

#### 6.4.4 Agressief rijden

Ga niet te agressief proberen inhalen. Als achterliggende coureur is het jouw taak om geen contact met elkaar te maken.

#### 6.4.5 Slingeren en blokkeren

Slingeren en blokkeren op de baan is verboden. Als verdedigende coureur kies je een lijn en blijf je op die lijn rijden. Ga ook niet de andere coureurs forceren om van de baan te gaan door te weinig ruimte te geven. Ook als je iemand voorbij gaat op een straight die verdedigt op de racelijn, ga je niet direct na het voorbij gaan terug naar de racelijn maar moet je er eerst voldoende voorbij zijn.

### 6.4.6 Kwalificatie regels

In de kwalificatie is het je eigen verantwoordelijkheid om vrije ruimte te vinden voor een snel rondje. Als een andere auto ook in een snel rondje zit, is die niet verplicht om aan de kant te gaan. Zit je in een in- of outlap ben je verplicht de coureurs die in een snel rondje zitten voorbij te laten gaan zonder ze te blokkeren.

### 6.4.7 Retiren

Aangezien elke retire een gele vlag veroorzaakt en elke gele vlag een safety car kan veroorzaken, is het niet toegestaan om te retiren als je niet meer wil verder rijden. Het is sowieso niet de bedoeling dat je het vaak opgeeft, maar zie je het echt niet meer zitten, dan mag je nu wel gewoon op options (het start menu) duwen en dan zal je auto ghosten voor de rest van de wedstrijd. Geef het wel aan als je dit doet, want dan zal je voor deze race een DNF krijgen.

## 6.5 Track limits

### 6.5.1 Afsnijden

Track limits worden aangegeven door de witte lijnen op de baan. Blijf altijd met minimaal 2 banden op de baan. Bochten afsnijden of te wijd uit de bochten komen om er voordeel mee te doen, is niet toegestaan. Als deze regel te vaak wordt overschreden, zal er een penalty komen van de FIA. Het excuus "Ik win er geen tijd mee." zal niet vaak werken.

### 6.5.2 Illegaal inhalen

Als je een coureur inhaalt met alle 4 de wielen buiten de witte lijnen dien je jouw positie terug te geven. Ook het beginnen of beëindigen van je aanval met een track limit, wordt beschouwd als een illegal overtake.

### 6.5.3 Kwalificatie vrijuit rijden

Tijdens de kwalificatie mag er vrijuit gereden worden. Zolang het spel geen penalty's geeft, is het toegestaan.

### 6.5.4 Rapporteren

Zie je iemand die illegaal tijd heeft gewonnen op zijn snelste ronde in de kwalificatie, dan kan je dit gewoon rapporteren. Voor sommige tracks kunnen we eventueel vragen om het tijdstip van je kwalificatie ronden te vermelden.

## 6.6 Regels op de baan

### 6.6.1 Recht op beroep

Als je denkt dat de game jou een onterechte penalty heeft gegeven, dan kan je dat aangeven bij de FIA. Dit zal wel met videobeelden moeten worden aangetoond. Zonder bewijzen zal er niet worden gekeken door de FIA. 5s pit stop penalty's, drive throughs en/of dsq's kunnen niet verwijderd worden mits bepaalde uitzonderingen.

### 6.6.2 Gelapped worden

Als je op een rondje wordt gezet door een andere coureur, dan zal je van je gas moeten gaan en diegene zo snel mogelijk voorbij moeten laten gaan zonder ze te blokken. Als je sneller bent dan iemand die jou op een rondje heeft gezet, dan blijf je achter deze coureur rijden, tenzij het veilig is om hem in te halen en je diegene niet zal hinderen.

### 6.6.3 Opzettelijk crashen

Het is verboden om je auto opzettelijk te laten crashen. Dit geldt ook in de kwalificatie. Dit houdt niet enkel terminal damage in, maar ook voorvleugelschade en/of lekke banden. Al deze opzettelijke schades mogen gerapporteerd worden en worden streng bestraft.

#### 6.6.4 Herstarten race

Op het moment dat de auto's op de grid staan voordat de rode lichten uit zijn is de race officieel al gestart. Er zal vanaf dat moment niet worden herstart, tenzij er een mass-disconnect is. Dit wordt bij regel 6.9 verder uitgewerkt.

#### 6.6.5 Bug kwalificatie

Heb je te maken met een bug van het spel tijdens de kwalificatie (vast in de pits of iets dergelijks) zal de kwalificatie gewoon doorgaan en zal je waarschijnlijk achteraan moeten starten.

#### 6.6.6 Bug race

Mocht je tijdens de race last hebben van een bug zal er ook gewoon worden doorgereden. Het spel heeft helaas nog last van bugs en we kunnen niet elke keer opnieuw starten. We hopen natuurlijk dat dit zich zal beperken.

#### 6.6.7 Gele vlag

Gele vlaggen dienen gerespecteerd te worden. Indien je dit niet doet, krijg je een 5s pit stop penalty die we normaal gezien niet verwijderen tenzij je zelf er niets aan kon doen om deze te vermijden.

#### 6.6.8 Top 10 kwalificatie

Wanneer je in de top 10 kwalificeert, dan start je op het type banden waarmee je jouw snelste ronde in de kwalificatie hebt neergezet, ook al laat het spel anders toe.

#### 6.6.9 Formation Lap

Je beschouwt de formation lap als wat het is. Je blijft in positie en doet geen gekke dingen. Raak je iemand of dergelijke, dan zal dit bestraft worden.

#### 6.6.10 Bandenregels

Er zijn vaste bandenregels die je moet volgen; bij een volledige droge race moet je 2 verschillende compounds gebruiken en 1 van de 2 mandatory race sets (bij de tyre allocation staan er 3, maar daar moet je altijd de zachtste compound wegdenken, die andere 2 zijn de mandatory race sets).

#### 6.6.11 Gebruik options knop

Je mag tijdens de race niet op options duwen om een crash te vermijden en/of voordeel uit te halen.

#### 6.6.12 Start race

Ook al word je geraakt bij de start van de race, dan mag je niet op de grid reversen of je krijgt een diskwalificatie van het spel. Gebeurt het dat iemand jou aanrijdt, probeer je vooruit toch weg te geraken of wacht je tot iedereen weg is om achteruit te rijden.

#### 6.6.13 Kwalificatie ronde

Het is niet toegelaten in de kwalificatie om een heel rondje (na een snel rondje) rond te rijden zonder fuel voordat je in de pits komt.

### 6.7 Startopstelling

De startopstelling zal worden bepaald aan de hand van een 'Short 12min qualifier' sessie dat plaats vindt meteen voor de wedstrijd.

Wanneer een zelfde tijd gereden wordt tijdens de kwalificatie, zal de Grid editor gebruikt moeten worden gebruikt alvorens de daadwerkelijke race plaats kan vinden. Hierbij zullen dezelfde weersinstellingen worden gebruikt als bij de kwalificatie.

## 6.8 Game settings

De volgende settings zijn van toepassing tijdens elke Pro League wedstrijd

- (a) No assists
- (b) Gearbox: Manual
- (c) Start: Manual
- (d) Pit in assist: Off
- (e) Pit release assist: Off
- (f) Parc Ferme: On
- (g) Damage: Full
- (h) Rules & flags: On
- (i) Race Starts: Manual
- (j) Races: 100%
- (k) Weather: Dynamic
- (l) Time of day: Official
- (m) Safety Car: On
- (n) Corner cutting stringency: Strict
- (o) Formation lap: On
- (p) AI Speed: 90

## 6.9 Mass disconnects

### 6.9.1 Championship lobby

De Championship lobby feature wordt gebruikt. Dit wil zeggen dat gelijk wanneer iemand disconnect nadat de eerste sessie is gestart, hij/zij altijd terug kan komen en rijden via gelijk wie zijn profiel die in die sessie zit, want je PSN zit aan jouw auto gelocked in die sessie.

### 6.9.2 Verplicht terug joinen

Het is verplicht terug te joinen wanneer je disconnect uit de kwalificatie en/of race. Je kan dan gewoon weer rijden door spectate te drukken, naar je eigen auto te gaan en vierkantje te gebruiken om die auto terug over te nemen.

### 6.9.3 Procedure

Wanneer er mass disconnect is in de kwalificatie of de lobby hangt vast tussen sessies of er is een mass disconnect tussen kwalificatie en race ("kicked from session" of zo), dan zullen we de volgende procedure toepassen: Aangezien we de Championship gebruiken, zijn alle vorige sessies gesaved. Daardoor zullen we gewoon een nieuwe lobby starten waarbij we die Championship laden en dus gewoon verder gaan van de laatst gesavede sessie.

### 6.9.4 Sessie verlaten

Niemand mag zelf de sessie nog verlaten. Je mag wel op start gaan. Ook nadat je dit doet, ga je niet uit de sessie tot na de race! Anders kunnen er mass disconnects optreden waardoor meerdere mensen hun verbinding verliezen.

### 6.9.5 Disconnect

Wanneer je migrating host krijgt en/of alle mensen doen "left the session" en je dus alleen over blijft in de race, dan mag je ervan uitgaan dat jij of de gehele sessie ged disconnect is en moet je dus niet verder rijden. Ofwel heb je pech en ben je alleen ged disconnect ofwel is er een mass disconnect.

### 6.9.6 Vormen disconnect

Bij elke vorm van disconnect, ga je na of het een mass disconnect is door te kijken bij vrienden en eventueel een bericht te sturen via WhatsApp of PSN.

### 6.9.7 Soorten mass disconnects

Er zijn twee soorten mass disconnects; één soort waarbij 50% of meer (meestal iedereen behalve één iemand) tezamen disconnect uit de sessie, die we "cleane mass disconnect" zullen noemen. Gebeurt dit wanneer minstens 75% van de race is gereden, dan zal die niet opnieuw gestart worden en zal de uitslag bepaald worden aan de hand van de beelden. Bij de tweede soort disconnecten verschillende mensen over de gehele race. Door het terugjoinen behandelen we dit niet meer als een mass disconnect, maar zal deze race gewoon meetellen.

### 6.9.8 Clean mass disconnect

Bij de cleane mass disconnect zullen we werken met een rode vlag situatie. Om te beginnen moet de persoon die normaal nog aanwezig is in de race waar iedereen disconnect kreeg, de race director openen, alle posities bekijken (eventueel foto plaatsen op WhatsApp indien mogelijk) en de race director opnemen. Daarna maken we een nieuwe lobby (niet dezelfde championship) met "Race only en 100%", alsook "Parc fermé off", het weer wordt nagemaakt met custom weather zoals het in de echte race zou geweest zijn. De host zal in dit geval als iedereen terug is in de lobby d.m.v. de grid editor de grid kunnen samenstellen aan de hand van de posities waarin iedereen reed. Een staande start zal daarna volgen, waarbij het aantal ronden dat te gaan is zal worden afgemaakt. Vooraf wordt duidelijk gecommuniceerd wanneer de finishvlag uit zal zijn.

### 6.9.9 Overige regels bij herstart

- De PS4 moet herstart worden tussen de twee race sessies om de bugs te vermijden (zoals banden niet kunnen kiezen). Stop de opname voor je herstart en start hem er na weer op.
- Alle sessies moeten blijven opgenomen en geupload worden.
- Het aantal ronden die we rijden, zal het aantal zijn die de leider nog moest afleggen plus 1 die we gebruiken voor de rollende start. Dit zal op voorhand gecommuniceerd worden en de finish ligt op het einde van deze ronde. Bijvoorbeeld wanneer een race 44 laps is en de leider deed er 20 bij de cleane mass disconnect, dan zullen er nog 24 + 1 ronden afgelegd worden waarbij de finish dus zal liggen op het einde van ronde 25 (dus op de finishlijn bij het veranderen naar 26).
- Bij een race (beide sessies samen) waar je geen wet of inter tyres hebt gebruikt, moet je 2 verschillende compounds en 1 van de race mandatory compounds gebruiken. Heb je dit al gedaan in de eerste sessie, hoeft dit niet meer in de tweede. Heb je dit niet gedaan in de eerste sessie, moet je dit nog doen in de tweede sessie.
- Je mag kiezen op welke compound je de nieuwe sessie start.
- De time penalty's van beide sessie tellen in de einduitslag.
- Bij een nieuwe cleane mass disconnect voorbij de 75% van de totale aantal laps (hier in voorbeeld 44), zal de race niet meer verdergaan en nemen we de uitslag op dat moment.
- Je mag je fuel kiezen bij de start en ook zelf kiezen hoeveel je gebruikt tijdens deze tweede sessie

### 6.10 Pit Entry

Het is niet toegestaan om over de witte lijn te rijden zodra je de pit straat in rijdt, je zult je dus netjes aan de lijnen moeten houden en op tijd moeten "voorsoorteren".

## Bijlage 1: Planning

### **Planning Pro League**

Woensdag 13 maart 2019: Australië  
Woensdag 27 maart 2019: Bahrain  
Woensdag 10 april 2019: China  
Woensdag 24 april 2019: Azerbaidjan  
Woensdag 8 mei 2019: Spanje  
Woensdag 22 mei 2019: Monaco  
Woensdag 5 juni 2019: Canada  
Woensdag 29 juni 2019: Frankrijk  
Woensdag 26 juni 2019: Oostenrijk  
Woensdag 10 juli 2019: Groot Brittannië  
Woensdag 24 juli 2019: Duitsland  
Woensdag 31 juli 2019: Hongarije  
Woensdag 28 augustus 2019: België  
Woensdag 4 september 2019: Italië  
Woensdag 18 september 2019: Singapore  
Woensdag 25 september 2019: Rusland  
Woensdag 9 oktober 2019: Japan  
Woensdag 23 oktober 2019: Mexico  
Woensdag 30 oktober 2019: Verenigde Staten  
Woensdag 13 november 2019: Brazilië  
Woensdag 27 november 2019: Abu Dhabi

### **Planning promotie-degradatie**

Maandag 20 mei 2019: Eerste 5 races - Monaco  
Maandag 22 juli 2019: Tweede 5 races - Duitsland  
Maandag 23 september 2019: Derde 5 races - Rusland  
Maandag 25 november 2019: Vierde 5 races – Abu Dhabi

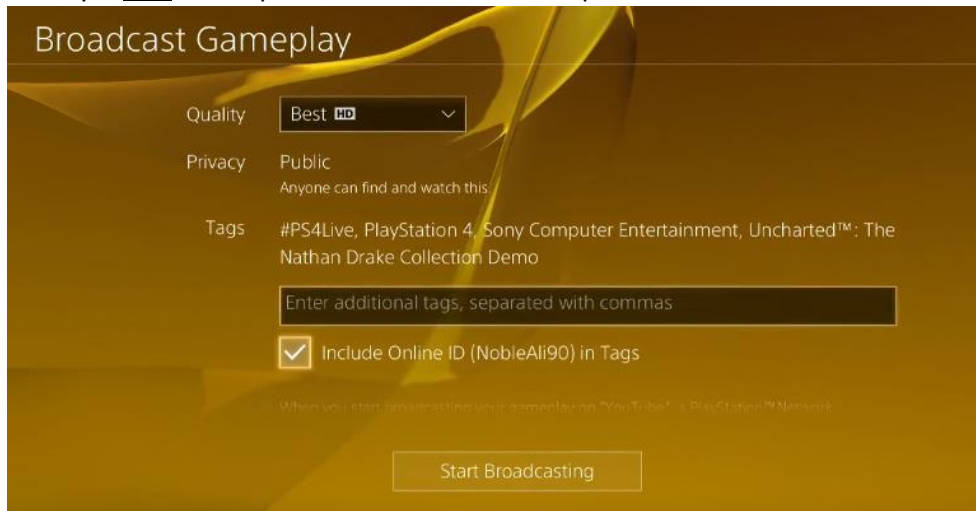
## Bijlage 2: Opnemen

Setup private YouTube stream via PS4. Je YouTube channel moet al gelinkt zijn aan je PS4 account.

- Start de stream via je “share” button op de PS4 controller
- Ga naar broadcast gameplay en selecteer YouTube
- Stream quality Best or High HD



- Privacy is **niet** aan te passen via de PS4 stream opties



- Voordat je “Start broadcasting” selecteert, zorg ervoor dat je met een ander systeem op je YouTube account ingelogd bent zodat je direct een aanpassing kan doen wanneer je de stream start.
- Ga via YouTube naar “LIVE STREAMING” en vervolgens naar Events
- Start nu de stream via de PS4 en refresh de YouTube Events pagina zodat de stream zichtbaar komt
- Klik op het “PUBLIC” icoon wat er uit ziet als een wereldbol
- Vervolgens kun je de stream van “Public” aanpassen naar “Unlisted” of “Private”
- Selecteer “Private”
- Nadat de officiële uitzending van de game is geweest kun je de content op “Public” zetten

Have fun racing!