

# X-BB

## X-BOW-BATTLE

### ONLINE

## REGLEMENT 2020

### INFOS UND TEILNAHMEVORAUSSETZUNG

Die X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) ist eine geschlossene Liga. Gefahren wird in der PC-Version der Simulation Assetto Corsa.

Die Teilnahme ist nur nach Bewerbung, Anerkennung des Reglements und Zulassung durch die Rennleitung möglich.

Die X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) besteht aus einem Grid von maximal 30 Fahrern.

Die Bewerbungsphase läuft vom 07.04.2020 bis 22.04.2020.

Die Bewerbung und Teilnahme ist nur mit realen Namen möglich. Jeder Teilnehmer muss sich mit seinem realen Vor- und Nachnamen anmelden und diesen zudem in seinem Fahrerprofil in AC eingeben.

Die Bewerbung um einen Startplatz zur X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) findet über das Bewerber-Formular auf der Website [x-bow-battle-online.com](http://x-bow-battle-online.com) statt.

Jeder Teilnehmer hat sicher zu stellen, dass die technischen Voraussetzungen seiner Systemumgebung (PC Hard- und Software, Router, Switches, Verkabelung, Ein- und Ausgabegeräte, funktionierendes Headset, etc.) den Anforderungen des Events genügen, um den reibungslosen Ablauf des gesamten Events mit sicherstellen zu können. WLAN sollte in eigenem Interesse unbedingt vermieden werden.

Es werden nur erfahrene Simracer zum Event zugelassen. Ein erfahrener Simracer zeichnet sich nicht nur durch schnelle Rundenzeiten aus, sondern beherrscht sein Fahrzeug auf der Strecke gemäß der jeweiligen vorherrschenden Situation durch Umsicht, Voraussicht und Rücksichtnahme:

Ist dies bei einer Person nicht der Fall, so behält sich die Rennleitung vor, diesen Fahrer von der Rennserie auszuschließen. Dies wird dem Fahrer per persönlicher Nachricht mitgeteilt.

Zur Einlösung mancher Gewinne muss der Teilnehmer einen gültigen PKW-Führerschein besitzen.

### KOMMUNIKATION UND INFORMATIONEN

Instruktionen, Entscheidungen, Informationen, Anmerkungen, Änderungen und dergleichen werden ausschließlich in schriftlicher Form auf der X-Bow Battle Online-Website bzw. Per E-Mail bekannt gegeben.

Während der gesamten Veranstaltung sind alle Teilnehmer angehalten, regelmäßig die Website einzusehen, um sich über aktuelle Entscheidungen und/oder Änderungen im Eventablauf zu informieren.

Während der Events herrscht Anwesenheitspflicht im XBB Online Teamspeak-Channel. Dazu ist ein Headset empfehlenswert. Um andere Fahrer während des Fahrens nicht zu stören, ist das Mikro gegebenenfalls auszuschalten.

Den XBB Online Teamspeak-Channel erreicht man über folgende Adresse: 79.133.47.41:6136. Das benötigte Passwort erhalten die Fahrer bei der Registrierung.

Vor Qualifikationen und Rennen finden zu vorgegebenen Zeiten ausführliche Briefings mit allen Teilnehmern statt.

Die Teilnahme am Briefing ist verpflichtend. Während des Briefings gilt absolutes Fahrverbot.

### RENNKALENDER

Die X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) wird Freitag 24.04.2020 ausgetragen. Folgend ist der vorläufige Rennkalender zu sehen. Die Rennleitung behält sich hierbei Änderungen auch während der Saison vor:

- 24.04.2020 – Brunn
- 15.05.2020. – Salzburgring

READY TO RACE  
» [www.ktm.com](http://www.ktm.com)



### PUNKTEVERGABE

Für beide Rennen werden jeweils die folgenden Punkte von Platz 1 bis 15 vergeben:

25 / 20 / 16 / 13 / 11 / 10 / 9 / 8 / 7 / 6 / 5 / 4 / 3 / 2 / 1.

Punkte erhält ein Fahrer nur, wenn er mindestens 75% der vorgegebenen Renndistanz absolviert hat. Dabei zählen nur vollständig absolvierte Runden.

### FAHRERWERTUNG

In der X-BOW BATTLE ONLINE 2020 gibt es nur eine Fahrerwertung. Der Fahrer mit der höchsten Gesamtpunktzahl nach Abschluss der Saison ist Meister. Die Gesamtpunktzahl ergibt sich aus der Summe aller erhaltenen Punkte.

Bei Fahrern ohne Punkten wird das beste Einzelergebnis für die Platzierung in der Gesamtwertung herangezogen.

**Im Falle einer Meisterschaft (ab 4 Rennveranstaltungen/je 2 Rennen), gibt es zwei Streichresultate. Dies sind automatisch die Rennen mit der jeweils geringsten erreichten Punkteanzahl.**

Ein aus der Meisterschaft ausgeschiedener Fahrer behält seine Punkte und wird weiter in der Wertung geführt. Sollte es zu einem Punktegleichstand kommen, werden folgende Regeln in der angegebenen Reihenfolge angewendet:

- Anzahl der Siege
- Anzahl der 2. Plätze
- Anzahl der 3. Plätze
- Anzahl der Pole Positions
- Anzahl der schnellsten Rennrunden
- Losentscheid

### SAISON 2020 / SAISONGEWINN

Um einen Meister der Saison 2020 festzustellen müssen zumindest vier Veranstaltungen stattgefunden haben. Werden weniger als vier Veranstaltungen durchgeführt, gilt die Saison als nicht vollständig und es wird kein Meister gekürt.

Der Meister der Saison erhält ein exklusives KTM X-BOW Training am Red Bull Ring (SIM-Racer) oder einen Test-Stint im KTM X-BOW GTX (X-BOW BATTLE Teilnehmer).

Bedingungen und Konditionen:

Herausgeber: KTM SPORTCAR GMBH

Preis einlösbar bei: KTM Sportcar GmbH, Maggstraße 20, 8042 Graz

Gültigkeit des Preises: 2 (zwei) Jahre.

Für die Teilnahme ist die Unterzeichnung einer

Haftungsverzichtserklärung erforderlich.

Reisekosten nicht inbegriffen.

Der Preis hat keinen Geldwert.

Einlösung nach Ermessen der KTM Sportcar GmbH.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



# X-BB

## X-BOW-BATTLE

### ONLINE

#### RENNFORMAT

Ein X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) Event besteht aus einer Qualifikation und zwei Rennen.

Während der Rennen gibt es keine Pflichtboxenstops.

#### VORLÄUFIGER ZEITPLAN

- 18:00 – 19:25 Serverstart und freies Fahren für akkreditierte Fahrer
- 19:25 – 19:30 Briefing im Teamspeak
- 19:30 – 19:45 Qualifikation 15 min
- 19:45 – 19:50 Startaufstellung
- 19:50 – 20:05 Rennen 1: 15 Minuten
- 20:05 – 20:10 Pause
- 20:10 – 20:15 Startaufstellung
- 20:15 – 20:30 Rennen 2: 15 Minuten (die Reihenfolge der Plätze 1 bis 10 nach Ergebnis von Rennen 1 wird gedreht)
- 20:30 – 21:45 Interviews mit den Podestfahrern

#### EINSATZ DER ESC TASTE IN QUALIFIKATION UND RENNEN

Das Benutzen der ESC Taste außerhalb des Boxenplatzes beendet immer und im jeden Fall die Qualifikation des Fahrers. Sollte nach einem Unfall das Fahrzeug so stark beschädigt sein oder es andere Gründe geben, dass die ESC Taste verwendet werden muss, so darf danach die Box während der Qualifikation nicht mehr verlassen werden. Alle bis dahin gefahrenen Runden werden gewertet.

Das Benutzen der ESC Taste innerhalb des zugewiesenen Boxenplatzes ist während der Qualifikation gestattet (jeder Fahrer kann also seine Qualirunden splitten, muss allerdings zum „Nachtanken/Reifenwechsel“ regulär in die Box auf seinen Platz fahren).

Im Rennen kann nach einem schweren Unfall oder Fahruntüchtigkeit aus anderen Gründen (z.B. technischer Defekt an der Hardware) die Strecke durch Drücken der ESC Taste verlassen werden, um andere Fahrer nicht zu gefährden. In diesem Fall darf die Strecke allerdings nicht mehr befahren werden. Andernfalls wird der Fahrer für dieses Rennen disqualifiziert.

Das Drücken der ESC Taste auf der Strecken bedeutet in der Qualifikation und im Rennen automatisch die Aufgabe für die jeweilige Session.

#### QUALIFIKATION

Die Qualifikation am Rennabend dauert 15 Minuten. In dieser Zeit kann jeder Fahrer so viele Runden fahren, wie es ihm möglich ist. Die schnellste seiner Runden ist ausschlaggebend für seine Startposition im ersten Rennen.

Ein Qualifikationsversuch besteht aus einer Out-Lap, einer oder mehrerer gezeiteter Runden und einer In-Lap. Das heißt, dass jeder Fahrer bei jedem Versuch immer wieder aus eigener Kraft zurück an seine eigene Box fahren muss. Ausgenommen ist hier das Sessionende. Ist also ein Fahrer während des Sessionendes noch auf der Strecke, zählt der Versuch als regulär beendet. In der Box ist das Speed Limit zu beachten! Insbesondere bei den eigenen Out- und In-Laps dürfen andere Fahrer nicht behindert werden.

READY TO RACE  
» www.ktm.com



#### RENNSTART

Mit Beginn der Rennsession hat jeder Fahrer ca. 5 Minuten Zeit, um in die Startaufstellung zu wechseln. **Der Rennstart zum ersten Rennen erfolgt stehend und anhand der zuvor gefahrenen Qualifikationsergebnisse. Der Rennstart zum zweiten Rennen erfolgt stehend. Die ersten 10 Positionen des ersten Rennens starten in umgekehrter Reihenfolge.**

#### RENNABBRUCH

Bei technischen Problemen, z.B. Steam- oder Serverproblemen, wird die Rennleitung zeitnah die Entscheidung über einen Abbruch treffen und diese im Teamspeak kommunizieren. Bis zu diesem Zeitpunkt sind alle Fahrer dazu verpflichtet, online zu bleiben und sich über die Entscheidung zu informieren. Kommt es während des Eventablaufes zu einem Serverabsturz oder vergleichbaren Schwierigkeiten, kann die Rennleitung in Abhängigkeit vom Zeitpunkt einen Neustart noch am gleichen Abend ansetzen.

#### SERVEREINSTELLUNGEN

Fahrzeug

Es ist ausschließlich das "KTM X-BOW CUP EUROPE" Fahrzeug erlaubt. Dieses wird rechtzeitig vor Saisonbeginn allen Teilnehmern zur Verfügung gestellt. Modifikationen an diesen Spieldaten sind untersagt. Setups im Rahmen der offiziell zur Verfügung stehenden Möglichkeiten können frei eingestellt werden. Traktionskontrolle und ABS stehen nicht zur Verfügung.

#### WETTEREINSTELLUNGEN

Die Wettereinstellungen werden 14 Tage vor dem jeweiligen Rennen bekannt gegeben. Der Server wird zu Testzwecken bereits zu diesem Zeitpunkt mit den korrekten Einstellungen laufen, um den Fahrern das Training mit den korrekten Wetter- und Streckenbedingungen zu ermöglichen.

#### SCHADENSEINSTELLUNGEN

Der Schaden steht auf 80%.

#### VERHALTEN

**Allgemeines Verhalten**

Eine freundliche, zuvorkommende und höfliche Umgangsform wird jederzeit vorausgesetzt. Dieses schließt neben den Fahrern auch Freiwillige und Offizielle und neben der Kommunikation auch das Verhalten auf und neben der Strecke ein.

# X-BOW

## X-BOW-BATTLE

### ONLINE

Obszöne verbale Ausdrücke jedweder Form und Güte werden nicht toleriert und haben den sofortigen Ausschluss aus dem Event zur Folge.

Fahrerische Aktionen, deren erkennbares Ziel es ist, einem Mitstreiter bewusst Schaden zuzufügen, werden zu keiner Zeit toleriert.

Diese Regelung betrifft den Fahrbetrieb im Rahmen der X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) zu jeder Zeit, Chat oder Teamspeak sowie die Renn-Nachbesprechung in Foren und jegliche weitere externe Kommunikation der Fahrer.

Es dürfen darüber hinaus keine Programme oder Dateien verwendet werden, die die eigentlichen Funktionen der Simulation verändern, um sich gegenüber seinen Mitstreitern einen Wettbewerbsvorteil zu verschaffen.

#### Verhalten auf der Strecke

Ein Fahrer darf nur am Rennen teilnehmen, wenn er im Umgang mit Fahrzeug und Strecke eine ausreichende Sicherheit hat. Dies beinhaltet in besonderem Maße die Fahrzeugkontrolle im Verkehr und abseits der Ideallinie.

Jeder Teilnehmer muss in der Lage sein, den rückwärtigen Verkehr im Spiegel im Blick zu haben.

Fahrer, die in den Trainingssessions aufgrund unzureichender Rennvorbereitung, durch mangelnde Fahrzeugkontrolle oder Streckenkenntnis auffallen und dadurch den Rennverlauf negativ beeinflussen könnten, können von der Rennleitung zum Verlassen des Servers aufgefordert oder bei Nichtbeachten nach vorherigem Hinweis vom Server entfernt werden.

Ein Anhalten auf der Fahrbahn ist grundsätzlich untersagt.

#### Verhalten beim Überrunden

Bei einer Überrundung ist die Renngeschwindigkeit in gleichem Maße beizubehalten, wie bei einem normalen Überholmanöver. Besondere Maßnahmen zum Passieren lassen, insbesondere plötzliches Verzögern außerhalb der üblichen Bremszonen oder Nichtbeschleunigen aus Kurven heraus ist zu unterlassen, da dieses Verhalten vom Hintermann schlecht antizipiert werden kann.

Ein Verlassen der Ideallinie ist gestattet, sofern dies frühzeitig und für den Überrundenden klar erkennbar geschieht.

Allgemein soll als Grundsatz für beide Parteien gelten, dass das eigene Verhalten beim Überrunden für das Gegenüber bestmöglich vorhersehbar sein soll.

Steht eine Überrundung an, so trägt grundsätzlich der überrundende Fahrer Sorge für ein sauberes Überholmanöver. Im Zweifel ist die Überrundung abzubrechen.

Der Überrundende Fahrer hat keinen Anspruch darauf, sofort durchgelassen zu werden. Dies gilt in besonderem Maße dann, wenn der Streckenverlauf ein Passieren lassen nur schwer oder gar nicht möglich macht. Der überrundete Fahrer hat seinerseits jedoch den schnelleren Fahrer ungehindert passieren zu lassen, sobald dieser erkennbar ein Überholmanöver einleitet und der Streckenverlauf es zulässt.

#### Verhalten im direkten Zweikampf

Linienwechsel, z.B. der Wechsel auf die sogenannte „Kampflinie“, sind grundsätzlich erlaubt. Hierbei wird folgende Situationsunterscheidung getroffen:

Es ist – ohne vorangegangenes Angriffsmanöver eines Gegners – jederzeit gestattet, frei die Linie zu wechseln. Dies gilt im Wesentlichen für den Fall des „Abschüttelns“ des Gegners aus dem Windschatten, sowie für sämtliche Manöver, bei denen der Linienwechsel nicht als direkte Folgeaktion aus dem Linienwechsel eines Angreifers erfolgt.

Auf exzessives Zick-Zack-Fahren sollte jedoch verzichtet werden.

Es ist – als Reaktion auf ein Angriffsmanöver – einmal erlaubt, zum Zwecke der Abwehr die Spur zu wechseln („Kampflinie“). Ein weiterer Linienwechsel ist verboten, wenn der Gegner sich in unmittelbarer Nähe befindet. Dies gilt in besonderem Maße für Bremszonen.

#### CHAT EINSTELLUNGEN IN DEN JEWEILIGEN SESSIONS

Während der freien Trainings ist das Schreiben von Nachrichten im Text-Chat gestattet.

Während der Qualifikation und den Rennen ist das Schreiben von Nachrichten im Text-Chat verboten.

#### RENNKOMMISSION

Sollten sich während der Qualifikation oder der Rennen Unfälle oder andere Vorkommnisse ereignen, hat ein Fahrer die Möglichkeit nach der Veranstaltung den Veranstalter zu kontaktieren um die Vorkommnisse zu schildern. Nach Sichtung des Materials entscheidet der Veranstalter über eventuelle Maßnahmen.

Wie die Maßnahmen ausfallen, wird von Fall zu Fall unterschieden. Wir wollen keinem Teilnehmer den Spaß am Racing nehmen, die Rennen und die Zweikämpfe sollten allerdings immer fair ablaufen. Denkt immer daran, dass die Rennen mit Schaden gefahren werden und teilweise auch schon bei leichtem Kontakt Schäden entstehen können.

#### DESIGNS UND STARTNUMMERN

Alle Teilnehmer der X-BOW BATTLE ONLINE 2020 (KTM X-BOW CUP EUROPE) starten mit einem von der Rennleitung zur Verfügung gestellten Skin. Diese unterscheiden sich farblich.

#### DOWNLOADS

Alle zwingend benötigten Strecken, Skins und Apps werden per Launcher-App automatisch zum Download bereitgestellt. Apps müssen im Spiel vorher unter Einstellungen aktiviert werden!

#### SALVATORISCHE KLAUSEL

Sollten einzelne Bestimmungen dieses Regelwerkes undurchführbar sein bzw. undurchführbar werden, so wird dadurch die Wirksamkeit des Regelwerkes im Übrigen nicht berührt. Die vorstehende Bestimmung gilt entsprechend für den Fall, dass sich das Regelwerk als lückenhaft erweist.

READY TO RACE  
» www.ktm.com

