



f1rfactor.eu



## VERSENYSZABÁLYZAT A 2009/2010 VERSENYÉVADHOZ F1RFT LIGA

### 1) NEVEZÉS

- 1.1 Bárki, aki rendelkezik az rFactor program futtatásához elégséges konfigurációjú géppel, **fejhallgatóval, mikrofonnal és kormányval**, valamint megfelelő internet-kapcsolattal, nevezhet a bajnoki szezonra, feltéve ha elfogadja jelen szabályzatot és a liga rendelkezik még szabad pilóta státuszokkal (LICENCE).
- 1.2 A nevezés további feltétele, hogy felhívásra és határidőben a nevezési díj megfizetésre kerüljön. A nevezési díj megfizetésével a jelentkező nem részvételi jogosultságot „vásárol” meg, hanem az a versenyrendszerben való részvétele egyik feltétele.
- 1.3 A nevezési díj megfizetésének határideje legkésőbb a versenyévad második futama kezdő időpontja. Eddig az időpontig kérhető vissza a nevezési díj, ha a jelentkező mégsem szándékozik a versenyévadban indulni (meggondolta magát). Fegyelmi vétség miatti kizárás, kitiltás a ligából büntetés esetén a nevezési díj nem kérhető vissza. [3.4 pont]

### 2) PROFIL KIALAKÍTÁSA

- 2.1 Mindenki, aki az F1RFT Liga 2009/2010 évad versenyein indulási jogot szerez (LICENCE), köteles profilját az alábbi névviselés szabályai szerint kialakítani.
- 2.2 A futamokon viselt név ékezetek nélküli kell legyen. Akiknél ez tvstyle névazonosságot eredményezne, a versenyigazgatóval egyeztetve azt módosítani kötelesek.
- 2.3 A Polgári törvénykönyv 77. § (2) bekezdése szerinti felvett nevek (nick-név) használata is engedélyezett, amennyiben az közízlést, vallási, etnikai érzékenységet nem sért, nem utal ismert élő vagy történelmi személyre, illetve ezek felvett nevével nem azonos vagy hangzásában azokkal nem hasonló.

### 3) LICENCE (VERSENYENGEDÉLY)

- 3.1 Az F1RFT 2009/2010-es versenyévadon csak a Ligavezető által kiadott LICENCE megléte esetén lehet indulni.
- 3.2 A Ligavezető a LICENCE-t visszavonja, ha a versenyző autóvezetési kvalitásai azt indokolják (sorozatos balesetek okozása, sorozatos sportszerűtlen viselkedés stb).
- 3.3 A ligavezető a LICENCE-t visszavonhatja, ha a versenyző a futamoktól tartósan avagy rendszeresen távol marad, és ennek okáról a Ligavezetővel nem egyeztet.
- 3.4 A LICENCE megvonása esetén a versenyző elveszti a jogát a nevezési díja visszatérítésére avagy másik bajnokságba való beszámításra.

#### 4) SPORTSZERŰ VISELKEDÉS

- 4.1 A bajnokság szervezőinek elsődleges célja, hogy bárkinek, akinek nevezése elfogadásra került és megkapta a versenyengedélyét, **kellemes időtöltést és szórakozást biztosítson**, éppen ezért elvárják a sportszerű viselkedést.
- 4.2 Sportszerű és tisztességes magatartást tanúsít a versenyző, ha a rendezvény során **figyelemmel van arra, hogy nem egyedül van a pályán**, szándékosan vagy gondatlanságból nem okoz balesetet, **betartja a szabályokat**, a rendezvény során nem kényszerít másokat balesetveszélyes helyzetbe, illetve nem juttat másokat jogtalan előnyhöz – a csapattaktikai előnyök kivételével.
- 4.3 A sportszerűtlen magatartás büntetést von maga után. A bajnokságból való azonnali kizárást vonja maga után a szándékos, előre megfontolt szándékú baleset okozása, a rendezvény (teszt, időmérő, futam) lebonyolításának szándékos megzavarása, akadályozása.

#### 5) PROGRAMKÖRNYEZET ÉS MOD

- 5.1 Az F1RFT Liga 2009/2010 versenyévada az rFactor 1.255 verziójával, mint keretprogrammal, és Sompir által fejlesztett F1RFT 2009 mod-dal kerülnek megrendezésre.
- 5.2 Elengedhetetlen olyan internet-kapcsolat és gépi konfiguráció megléte, amelyek garantálják a futamokon tartósan alacsony ping-érték meglétét, az stabil, és nem éri el a 180-at. Ezen feltételek biztosítása a versenyzők feladata. **Az ingadozó vagy magas ping-értékkel rendelkező versenyzők az időmérőkön (Q1, Q2, Q3) és a futamokon nem indulhatnak.**
- 5.3 Technikai jellegű rendezvény miatt minden műszaki probléma, meghibásodás, meg nem felelés, amely a versenyzők oldaláról jelentkezik – még ha az tőlük független is (pl. az internetszolgáltatás hibái), nem teszik lehetővé az egyedi elbírálást, az ebből eredő hátrányokat a versenyzők viselik.

#### 6) PROGRAMBEÁLLÍTÁSOK

##### 6.1 Segítségek

- a) automata tengelykapcsoló (kuplung).

Minden más segítség tiltott, illetve nem elérhető.

##### 6.2 Beállítások

- a) Minden autó azonos fizikával (HDV) rendelkezik, így azok csak formájukban, festésükben stb. térnek el egymástól.
- b) Gumikopás: normál
- c) Üzemanyagfogyasztás: normál
- d) Mechanikai meghibásodások: normál
- e) Időjárás: száraz vagy esős, előre meghatározottan és ismerttetten.
- f) Versenytáv: FIA F1 versenytávjának 75%-a, esős pályákon 60%.
- g) Sérülési érzékenység: 30%.
- h) DX, videó-beállítások olyanok legyenek, hogy ne akadályozzák az internetes futamok zökkenőmentes lebonyolítását és feleljen meg az 5.2 pontban leírtaknak.

## 7) KAMERANÉZET

7.1 A versenyévadban a vezetői kameranézetek szabadon választhatók azzal a megkötéssel, hogy tükrök használata kötelező, hiszen ezek nélkül elég nehéz megítélni a hátul haladók helyzetét. **Olyan külső nézet használata nem megengedett, amelyiknél nem látszanak a tükrök.** (Cockpit nézetben a virtual tükrök használata ajánlott!)

## 8) SZERVER

8.1 A szerver IP címe: 94.247.88.21:34297. Jelszó változó. Az aktuális jelszóról a kommunikációs csatornákon kérhető információ.

8.2 A szerver jelszavának illetéktelennel való közlése a versenyévadból való automatikus kizárással jár.

## 9) KOMMUNIKÁCIÓ

9.1 Az rFactor beépített szöveges kommunikációs lehetőségekkel rendelkezik, amely tetszés szerint szabadon használható a hivatalos teszt nap, a kvalifikáció és a futam kivételével. A chat-tilalom megszegőjével szemben az időmérőn és futamon első alkalommal figyelmeztetés, második alkalommal kitiltás a game-szerverről büntetés alkalmazandó.

9.2 A futam alatt **kötelező** a TS (Team Speak) valós idejű szóbeli kommunikációt lehetővé tevő „csapatrádió” használata, így mikrofon megléte is a versenyző azonosítása miatt. **A futam előtti versenyzői eligazítás alatt kötelező mindenkinek az F1RFT szobában tartózkodni**, egyéb időszakban, így pl. a futam alatt már bármely más szobában is lehet tartózkodni. A TS szerver címe: 94.247.88.21:8767

9.3 A program által lehetővé tett írásos üzenetváltás (chat) a Team Speak használatával azonos módon kerül elbírálásra azzal, hogy futam alatt csak a versenybíró tagjainak közleménye engedélyezett. **Versenyzők részére a futam alatti szóbeli üzenetek a Teamspeaken a közösen használt F1RFT szobában csak a lényeges és fontosabb információk közlése**, pl. lekörözés, akadály a pályán, boxkiállítás közlése (ajánlatos), sárga zászló bizonyos szakaszon jelzése **esetén elfogadható!**

## 10) KÖZVETÍTÉSI JOGOK

10.1 A Liga edzései, időmérői és futamai szerzői jogvédelem alatt állnak. Ezen események kizárólagos közvetítési jogainak birtokosa az F1RFT.

10.2 Minden más audio- és vizuális média az F1RFT engedélye nélkül nyilvános vagy zártláncú vetítésen nem sugározhatja a 10.1 pontban részletezett eseményeket.

10.3 A 10.1 pontban részletezett események magáncélú, otthoni felhasználásra történő rögzítése, vetítése engedélyezett.

## 11) RAJTSZÁM

11.1 A versenyzőknek kiosztott rajtszámok rendre követik a modellezett FIA Formula 1-ben az autóknak kiosztott rajtszámokat.

## 12) AUTÓK/CSAPATTÁRS VÁLASZTÁSA

12.1 Az autók választásánál először az előző szezon bajnoka választ autót és csapattársat. A bajnokság következő helyezettje (ha még nem rendelkezik autóval) választhat ezt követően autót a még szabad

autók közül, és ugyancsak joga csapattársat választani a fent ismertetett módon az autóval még nem rendelkezők közül.

12.2 Azon ligatagok, akik a 12.1 pontban leírtak szerint nem jutnak állandó pilótaüléshez, mint hármas számú pilóták az éppen szabad autót vezethetik a KVALIFIKÁCIÓ és a FUTAM fejezetben írt megkötésekkel.

12.3 Az autók egyedi festése nem engedélyezett.

### 13) EGYEDI SISAK HASZNÁLATA

13.1 Egyedi sisakok használata – Ligavezetővel való előzetes egyeztetés után – engedélyezett. A sisakok festését tartalmazó skin-könyvtárat meg kell osztani a ligatagokkal és a tv-közvetítésben érintettekkel.

13.2 Tilos a rendezvényen más versenyző sisakjának használata. Aki a game-szerverre a hivatalos szabad- edzéseken, az időmérőn és a futamon más sisakjával lépne fel és figyelmeztetés ellenére sem cseréli azt le, a szerverről eltávolítandó.

### 14) PÁLYÁK

14.1 Az évad során kizárólag a Ligavezető által jóváhagyott és meghirdetett pályák szerepelnek a honlapon előre közzétett versenynaptár szerint.

14.2 A pályák változtatásának, újabb futamok beiktatásának, illetve meglévő törlésének jogát a Ligavezető magának fenntartja. Bármilyen változás a kiadott trackpak-hoz képest a honlapon időben kihirdetésre kerül.

### 15) ZÁSZLÓ ÉS PIT-SZABÁLYOK

15.1 A versenyévad TELJES zászló-szabályokkal kerül megrendezésre, amelyet a program biztosít. Ezek az alábbiak

a) **sárga zászló**: veszély a pályán, vezess óvatosan. A sárga zászló hatálya alatt előzni tilos.

b) **egésszpályás sárga zászló**: Lásd Safety Car fejezetet.

c) **kék zászló**: gyorsabb jármű közeledik, elengedési kötelezettséggel. A lassú (körhátrányban lévő) versenyző köteles minél hamarabb félrehúzódni (az ideális ívről lehúzódni) és biztonságosan elengedni a gyorsabb versenyzőt! Az a leköröződő versenyző, aki nem adja meg az ideális feltételeket a lekörözőnek, a program által kiosztott büntetésen túl – az eset súlyosságát vagy gyakoriságát figyelembe véve – további szankcióban is részesülhet. (Lásd még 40.2 pont)

d) **fekete zászló**: kizárás valamely szabály megszegése miatt.

e) **boxutca-áthajtás**: boxutcára vonatkozó szabályok szerint áthajtásos büntetés, amelyet a program által közölt körön belül kell letölteni.

f) **Stop&Go**: azonos az e) pontban leírtakkal, de 10 mp-es megállás a boxban kötelező.

### 16) BOXUTCA (PIT)

16.1 A boxutca területe a bevezető szakasznál lévő vonaltól (lámpa és | vagy PIT-LINE) a kijáratnál lévő vonalig (lámpa és | vagy PIT-LINE) terjedő zóna. A boxutcában sebességkorlátozás él, amelyet a program ke-

zel. Túllépése büntetéssel jár. **A sebességkorlátozást az összes hivatalos eseményen be kell tartani, így azokon a szabadedzéseken is, amikor a HOTLAPS köridőket rögzít.**

- 16.2 A boxutcában előzni, a boxutca kijáratához felsorakozó álló autó mellé másodiknak, harmadiknak stb. beállni tilos. Az előzési tilalom nem vonatkozik az álló meghibásodott autó kikerülésére.
- 16.3 **A boxkiállást követően a lehető legrövidebb úton kell a boxutca aszfaltcsíkjára visszatérni.** Aki a szervizből kihajtva a következő szervizboxon áthajt és nem hagyja el a legrövidebb út alatt a szerviz-sávot, az büntetésben részesül.

## **17) BOXUTCA BE- ÉS KIVEZETŐ SÁV**

- 17.1 A boxutcába való behajtás, illetve abból való kihajtás során az erre a pályától elkülönített sávot kell használni az alábbiak szerint:
- a) boxutcába való behajtáskor a pálya záróvonallal elkülönített részére húzódva kell haladni. Ezt követően a záróvonal nem átléphető, nem érinthető.
  - b) boxutcából való kihajtáskor a pálya záróvonallal elkülönített részén kell kigyorsítani, a záróvonal nem átléphető, nem érinthető. Figyelemmel kell lenni a pályán haladó gyorsabb autókra. (Boxutca kijárat villogó kék vagy sárga lámpa.)

## **18) KERÉKCSERE**

- 18.1 A futam során legalább egy boxutca kiállítás kötelező.

## **19) ÜZEMANYAG**

- 19.1 A Q3-ba be nem jutott versenyzők a futam előtt kezdő üzemanyag-mennyiségüket szabadon választhatják meg.
- 19.2 A Q3-ban érintett versenyzők a futamot meghatározott, a Q3 időmérő edzésen megmaradt üzemanyaggal kezdenek. Üzemanyag mennyiségének megváltoztatása tiltott.
- 19.3 A futam során üzemanyag utántöltés korlátlan számban tehető.

## **20) AZ AUTÓK BEÁLLÍTÁSAI**

- 20.1 Az autókra mind a kvalifikáció, mind a warm-up és a futam előtt a beállítás módosítása – beleértve az üzemanyag-mennyiségét is – megengedett, az időmérő Q3 etapjában írt eltérésekkel. [26.2 pont]

## **21) BAJNOKI PONTRENDSZER**

- 21.1 A bajnokságban egyéni és csapatbajnoki pontok kerülnek kiosztásra.
- 21.2 Az egyéni bajnokságot az a versenyző nyeri, aki a 21.4 és 21.5 szerinti pontrendszer alapján a versenyévadban a legtöbb pontot szerzi. Pontazonosság esetén közülük az, aki a legtöbb futamgyőzelemmel rendelkezik. Amennyiben a futamgyőzelmek száma is azonos, akkor aki közülük a legtöbb második, harmadik helyezést érte el.
- 21.3 Csapatbajnokságra a 21.2 pontban foglaltak a 21.6 pont szerinti eltéréssel alkalmazandók.

#### 21.4 Helyezésért járó pontok:

- 1: 14 pont
- 2: 12 pont
- 3: 10 pont
- 4: 9 pont
- 5: 8 pont
- 6: 7 pont
- 7: 6 pont
- 8: 5 pont
- 9: 4 pont
- 10: 3 pont
- 11: 2 pont
- 12: 1 pont

- 21.5 További 3 pont jár minden versenyzőnek, aki legalább a teljes versenytáv 90%-át (esős pályákon 85%-át) teljesíti, **feltéve ha célba ér.** (bónusz).
- 21.6 Csapatbajnoki pontok megegyeznek a futamon egyénileg elért max. kettő legjobb eredményt elért csapattag pontjainak összegével, függetlenül attól, hogy azokat az 1-2, illetve a 3. számú versenyző érte el. Amennyiben a 3. számú versenyző nem saját csapata autójában szerez pontot, a képviselt csapat kapja a pontokat.

## 22) VERSENYZŐI ELIGAZÍTÁS – PÁLYABEJÁRÁS

- 22.1 A versenyzői eligazítások a Q1 előtt, illetve a futam előtt a warm-upon történnek 10 perccel azok kezdete előtt a TS szerveren az F1RFT szobában. Ekkor kerülnek pontosításra a rendezvény feltételei, az esetleges kényszerű változtatások, illetve itt kerül közlésre a szerver-jelszó.
- 22.2 **A versenyzői eligazításon élő szóval azonosítják magukat a versenyzők** a személycserék, névvisszaélések megelőzése miatt. **Aki nem tud ennek eleget tenni, mert pl. nem rendelkezik mikrofonnal, az a rendezvényen az indulás jogát elveszti, és a szerverről kizárandó!**
- 22.3 A versenyzői eligazítás része a pályabejárás, amit a versenyigazgató hajt végre, bemutatva a pályán való szabályos és szabálytalan haladási módokat, a boxutca be- és kijáratát. **A pályabejárás során más autó a pályán büntetés terhe mellett nem tartózkodhat!**

## 23) HIVATALOS SZABADEDZÉS

- 23.1 A hivatalos szabadedzés célja azon túl, hogy a versenyzők együtt gyakoroljanak, a szabad beállításokkal a legjobb köridőt érik el, melyet a szerver a HOTLAPS között rögzít. A szerver folyamatosan üzemel, azonban **a köridőt csak a hivatalos szabadedzés időpontjaiban rögzíti.**
- 23.2 Hivatalos szabadedzés időpontjait a meghirdetett versenynaptár tartalmazza.

## 24) KVALIFIKÁCIÓ – Q1, Q2 és Q3

- 24.1 A kvalifikáció csütörtöki napokon három etapban zajlik, rendre Q1, Q2 és Q3 megnevezéssel.
- 24.2 **A kvalifikáció alatt a be- és kilépések nem engedélyezettek.** Amennyiben bármely versenyzőnél technikai meghibásodás lép fel [5.3 pont] és emiatt leesik a szerverről, és ennek következtében az éppen aktuális etapbeli eredményeit elveszti, úgy a program által megítélt helyre sorolódik be, figyelembe

véve az etapokat. Azaz a Q3-ban a 10., a Q2-ben a 15. helyre sorolódnak. Több ilyen versenyző esetén értelemszerűen visszafelé pl. a 14., 13. stb. rajthelyet kapják. **A meghibásodással küzdő versenyzők csak a Q1 és Q2 közötti technikai szünetben és a warm-upon léphetnek vissza a szerverre.** (Ennek időpontjáról a tájékoztatás a TS-en történik.)

24.2 A Q1 etapba a hétközi hivatalos teszteken csak a HOTLAPSON rögzített időeredménnyel rendelkezők indulhatnak. A Q1 időtartama 20 perc. A következő, Q2 etapba a Q1-ben elért eredményeket figyelembe véve az első tizenöt versenyző vesz részt, míg a 16-20. helyezettek megtartják besorolásukat a futamra. A Q1-ben elért köridők törlődnek. A Q2 időtartama 15 perc. A 11-15. helyezettek megtartják besorolásukat a futamra. A Q3-ban a Q2-ben elért eredményeket figyelembe véve az első tíz versenyző vesz részt. A Q3 futambeállításokkal és futamra üzemanyaggal feltöltött autóval zajlik. A Q2-ben elért köridők törlődnek. A Q3 során elhasznált üzemanyag nem tölthető vissza. A Q3-ban elért eredmény egyben a futamon a rajtsorrendet határozza meg az 1-10. helyezett versenyző között. A Q3 időtartama 10 perc.

24.3 A 24.2 pontban rögzített rajtsorrendet az esetlegesen kiosztott büntetések módosíthatják.

## 25) WARM-UP

25.1 A warm-up alatt minden versenyző köteles meggyőződni, hogy technikai akadály nincs a futamon való indulásának, internet-kapcsolata megfelel a 5.2 pontban rögzítetteknek, és az tartósan fennáll, számítógépe nem ad csalásra utaló vagy valótlán adatokat a game-szerver felé. A warm-up szolgál arra is, hogy a futamon indulók a Teamspeak segítségével a hangjuk alapján azonosításra kerüljenek. **A futamon nem indulhat az a versenyző, aki a TS-en nem azonosította magát!**

## 26) FUTAM

26.1 A futam a rajtrácsra való felállással, majd felvezető körrel kezdődik, és az előre rögzített versenytáv megtételéig tart. **A futam során végig elvárt a tisztességes magatartás és a sportszerű viselkedés.**

26.2 A futamon csakis olyan versenyző indulhat, aki

- arra kvalifikálta magát az időmérőn,
- aki nem kvalifikálta magát az időmérőn, de van a HOTLAPSON időeredménye, valamint van szabad autó: az a boxutcából indulhat.
- aki a hivatalos tesztek egyikén sem (nincs a HOTLAPSON ideje), így az időmérőn sem vehetett részt, de van szabad autó, az a ligavezető egyedi elbírálása alapján csak a boxutcából indulhat.

## 27) RAJTRÁCS

27.1 A program által vezérelt időtartam alatt hajthatnak ki az autók, hogy elfoglalják helyüket a rajtrácson. A rendelkezési idő letelte után a boxutca bezár, a rajtrácsra fel nem állt autók a boxutcából rajtolhatnak.

27.2 A rajtrács sorrendjét az előző futam befejezését követően kiosztott büntetések módosíthatják a Q1-Q3-ban elért eredményekhez képest.

## 28) RAJTPROCEDÚRA

- 28.1 A rajtrácsra felállást követően a program elindítja a felvezető kört, amely alatt a rajtsorrendet tartani kell; az előrébb álló autó nem előzhető. A felvezető kör megtétele után a versenyzők elfoglalják kijelölt helyüket a rajtrácson, illetve a boxutca kijáratánál. **A felvezető körben elvárt az állandó sebesség tartása, gumik felmelegítése (cikázás) ugyan engedélyezett, azonban a fékek bemelegítése (gyorsítás/lassítás) csak a célegyeneset megelőző kanyar utáni szakaszon engedélyezett.**
- 28.2 A felvezető körben **esetlegesen kicsúszó versenyző köteles megvárni, míg az összes autó elhalad.** Eredeti rajthelypozícióját a célegyenesben a már álló és várakozó autók mellett elhaladva veheti fel.
- 28.3 A rajt álló helyzetből, **rajtautomatika használata nélkül** történik, miután az összes piros lámpa elalszik. A rajt során elkövetett szabálytalanságokat a program automatikusan szankcionálja. Esős pályákon a Ligavezető döntése alapján Biztonsági autó mögötti rajt is előfordulhat (a program szerint „repülőrajt”).

## 29) ÚJRAINDÍTÁS – RAJTBALESET

- 29.1 Rajtbaletet esetén **NINCS RESTART.** (Restart csakis gameszerver-gondok esetén történik.) Tömeges baleset esetén a **versenybírótól kérhető** a biztonsági autó beküldése, illetve a versenybíró azt kérés nélkül is beküldheti.
- 29.2 A rajtbaletetben vétkeket utólag a versenybíróóság büntetéssel sújtani köteles.

## 30) HALADÁS A PÁLYÁN, ÍVEK VÁGÁSA, PÁLYAELHAGYÁS

- 30.1 Pálya (versenypálya) alatt azt az útfelületet kell érteni, amelyet két oldalról fehér (helyenként sárga) vonal határol, amely vonal a pálya részét képezi. Esetenként a kerékvetőknél ez a vonal hiányzik, ebben az esetben a pálya széle az aszfaltozott rész és a pálya tengelyvonal felőli kerékvető határvonala. Ív, haladási ív alatt azt a vonalat kell érteni, amelyen az autó halad.
- 30.2 **TILOS** a pályán tartósan menetiránnyal szemben és hátramenetben haladni, a boxutcában több boxhelyet visszatolatni.
- 30.3 **TILOS** a futam során a pályán indokolatlanul lassan haladni, megállni. **TILOS** továbbá váratlanul **hirtelen fékezni**, ha azzal a versenyző megátveszti a mögötte haladó másik versenyzőt.
- 30.4 Legalább egyoldali két keréknek mindig a pályán kell haladnia. Szabálytalan a pálya kettőnél több kerékkel való elhagyása, kivéve ha baleset elkerülése, lekörözés megkönnyítése, illetve vezetési hiba miatt kerül rá sor, és ebből a versenyzőnek **előnye nem származik.** Kettőnél több kerékkel történő pályaelhagyásnak minősül az is, ha a pályát az egyoldali két kerék nem egyidőben, hanem a pálya ugyanazon részén rövid időkülönbséggel hagyja el – pl. síkánoknál, kis sugarú kanyaroknál –, függetlenül attól, hogy valamelyik kettő kerék mindig a pályán halad.
- 30.5 A pálya vonalát kettőnél több kerékkel elhagyó autó a pályára fokozott figyelemmel, a közeledő autók haladásának veszélyeztetése nélkül térhet vissza. Ezen szabály megszegője büntetéssel sújtható.
- 30.6 Amennyiben a 30.4 pontban leírt pályaelhagyás alatt a versenyző megelőz egy másik versenyzőt, köteles pozícióját mielőbb visszaadni a megelőzött versenyzőnek (**legkésőbb a következő kanyarbejárat ív kezdetéig**). **Ezt követően** – büntetés terhe mellett – a vétlen versenyzőt **csak a következő kanyar csúcspontján áthaladva támadhatja.**



## 31) ELŐZÉS, LEKÖRÖZÉS, KISZORÍTÁS, RÁHÚZÁS, CIKÁZÁS

- 31.1 Amennyiben a rendezvény során előzési tilalom nincs [lásd ZÁSZLÓ ÉS PIT-SZABÁLYOK, valamint a SAFETY CAR (BIZTONSÁGI AUTÓ) fejezet] a lassabb autó megelőzhető.
- 31.2 Amennyiben a támadott versenyző az előzés során körhátrányba kerülne (kék zászló), köteles a támadó versenyzőt a program által biztosított időtartamon belül biztonságosan – **tehát nem mindenáron azonnal, hanem ott és akkor, ahol ezt biztonsággal megteheti** – elengedni még akkor is, ha ez a lekörözés részéről gázelvétellel, enyhe fékezéssel jár, mert **első a biztonság**.
- 31.3 Verseny folyamán, minden olyan előzés szabálytalan, amely során akár a védekező, akár a támadó fél kettőnél több kerékkel a pályát elhagyja, kivéve ha baleset elkerülése, lekörözés megkönnyítése miatt történik. **Szabálytalan előzés után** a vétkes versenyző (büntetés terhe mellett) **köteles maga elé engedni a vétlen versenyzőt** (legkésőbb a következő kanyarbejáratni ív kezdetéig).
- 31.4 Tilos a futam résztvevőinek **kiszorítása**. Amennyiben a versenyző haladási ívét úgy választja meg, hogy egy másik versenyzőt rákényszerít a pálya elhagyására, az kiszorításnak minősül. Kiszorításnak minősül továbbá, ha a kanyarbejáratnál az elöl haladó autó belső íven halad és sodródik a külső ív felé, miközben a mögötte haladó autó első vezetőszárnya az előrébb haladó autó hátsó kerekeivel már egy vonalba kerül. A belső íven haladónak ebben az esetben a külső íven érkezettnek legalább annyi helyet kell szabadon hagynia, ahol a mellette haladó autó még elfér.
- 31.5 Tilos a védekezések során a **ráhúzás**. Ha a hátul haladó autó az elöl haladó mellé kerül a 31.4 pont szerinti módon, az elöl haladó nem kényszerítheti erős fékezésre tiltott haladási ívének megváltoztatásával a másikat „ráhúzással”. Kötelező – főleg íveken – a kanyarívet megtartani, még ha az az ív számára előnytelen is. [Két egymás mellett haladó, vagy részben egymás mellett haladó autónál értelmezhetetlen az ideális kanyarív fogalma.]
- 31.6 Tilos a védekezés során a **cikázás**. A lassabb (támadott) versenyző védekezése során haladási ívét támadtatásakor – amikor a gyorsabb (támadó) versenyző előzési közelségbe kerül – csak egyszer változtathatja meg. Támadtatásnál a haladási ív egynél többszöri változtatása tilos!
- 31.7 **Különösen tilos a cikázás a kanyar előtti féktávon** [az első kihelyezett távolságjelző táblától, amennyiben a pályákon olyanok kihelyezésre kerültek].

## 32) KILÖKÉS ÉS BALESET

- 32.1 A versenyek során legtöbbször előforduló szabálytalanság – a rendszeres pályaelhagyás mellett – a **kilökés**, amely vagy jár autó-sérüléssel, vagy nem. A kilökés többnyire a féktávokon történik. A kilökés alatt azt értjük, ha két autó közül a hátsó **olyan mértékben hozzáér az előtte haladó autóhoz, hogy annak vezetője elveszti uralmát a versenygépe felett**, függetlenül attól, hogy elhagyja eközben a pályát vagy sem. Ha kilökés után közvetlenül a vétkes (kilökő) versenyző megelőzi a vétlent, az szabálytalan előzésnek minősül [31.3 pont].
- 32.2 Kilökés során ha a vétlen versenyző autója pályán kívülre kerül, avagy a pályán belül maradva megpördül, a balesetet okozó versenyző köteles büntetés terhe mellett a vétlen versenyzőt bevárni még akkor is, ha eközben őt magát megelőzi egy harmadik (negyedik stb.) autó. **A bevárás nem történhet álló helyzetben** a pályának azon részén, ahol az beláthatatlan és maga is baleset forrása!, azonban ebben az esetben is érvényes az, hogy a következő egyenes szakaszt lezáró kanyarkezdetig kell megtörténnie. [31.3 pont]

- 32.3 A futam során előfordulhatnak különböző okokból balesetek. **Balesetek során törekedni kell az autó megjavíttatására** és a futam leintéséig történő versenyzésre. Minden kilépést a versenybíróóság megvizsgál.
- 32.4 Több autó balesete esetén értelemszerűen alkalmazni kell a 31. pontban, valamint a SAFETY CAR (BIZTONSÁGI AUTÓ) fejezetben leírt sportszerűségi és előzési szabályokat.

### 33) VÉGLEGES MEGHIBÁSODÁS – ÜZEMZAVAR

- 33.1 A futam során előfordulnak olyan baleseti sérülések, meghibásodások (üzemzavarok), illetve vezetői hibából eredő mozgásképtelenség, amelyek a futam befejezését jelentik az adott versenyző számára. Tekintettel azonban a valósághű szimulációra, a futam esetleges közvetítésére, azaz a látványosság fokozására, büntetés terhe mellett be kell tartani az alábbi szabályokat:
- Amennyiben az autó még mozgásképes, de tartós haladás már nem érhető el vele (motorhiba, üzemanyag elfogyása), le kell húzódni az ideális ívről, és ha lehet, a pálya-felületről is a bukótérbe.
  - Amennyiben az autó mozgásképes, fokozott figyelem mellett saját keréken el kell jutni vele a csapat boxába és azt meg kell javíttatni.
- 33.2 Büntetés terhe mellett szigorúan tilos az ESC gomb azonnali lenyomásával a mozgásképtelen autót eltávolítani, és ezzel a futamot oly módon befolyásolni, hogy a SAFETY CAR fázisra ne kerülhessen sor – amennyiben egyébként a program a SAFETY CAR beküldése mellett döntene. **A mozgásképtelen autó eltávolítása (ESC gomb) 10-15 mp kivárási idő után engedélyezett.**
- 33.3 **A mozgásképtelen autó szándékos és tartós (10-15 mp-en túli) pályán hagyása súlyos sportszerűtlen magatartásnak minősül!**

### 34) SAFETY CAR (BIZTONSÁGI AUTÓ)

- 34.1 A program a beépített paramétereknek megfelelően egészpályás sárga zászló esetén beküldi a pályára a SAFETY CAR-t. Attól a pillanattól kezdve, hogy **az egészpályás sárga zászló megjelenik, az előzés szigorúan tilos!** A biztonsági autónak a boxutca-kijáratánál való megjelenése után a program ugyancsak megadja a felállási sorrendet, amely szerint a versenyzőknek kötelező haladniuk és a lehető leghamarabb besorolniuk. Ezt a sorrendet a TAB billentyű működtetésével minden versenyző lehívhatja. Minél később tesz eleget a besorolásnak a versenyző, a program egy idő után hátrébb sorolja, ami pozícióvesztést jelent.
- 34.2 Az egészpályás sárga zászlós fázis alatt a boxutca nyitva van, kerékcseré, javítás, üzemanyag-utántöltés engedélyezett.
- 34.3 A program időben kijelzi, amikor a biztonsági autó elhagyja a pályát. **Az előzési tilalmat** a program a **célegyenes vonalánál** oldja fel, de a SAFETY CAR-t az célegyenes vonaláig TILOS megelőzni, függetlenül attól, hogy az már nem a pályán, hanem a boxutcában halad. (Ajánlott az élen haladó autónak ilyenkor lemaradni a SAFETY CAR mögött a szokásosnál jóval nagyobb távolságra!)

### 35) INTERJÚK

- 35.1 Amennyiben a bajnokság futamai egyenes adásban közvetítésre kerülnek, a futam dobogósaival – és esetenként más versenyzőkkel is – interjú készül.

## 36) ÓVÁS

36.1 Versenyt követően azonnal (**egy órán belül**) szóban lehet óvást benyújtani. Az óvásban meg kell jelölni az érintett kört és időt, az érintett versenyzők nevét, valamint röviden ismertetni kell az óvás indokát.

## 37) VERSENYBÍRÓSÁG

37.1 A versenybírók joga és kötelessége a futam során tapasztalt szabálytalanságok és a futamot követően benyújtott óvások elbírálása és szankcionálása. A versenybírók részrehajlás nélkül, legjobb tudása szerint működik.

37.2 A futamok alatt 1-3 fős, a futamok után (óvás elbírálásában) legalább 3 fős versenybírók működik, melynek állandó tagja a Ligavezető, és rotációs elv alapján legalább 2 fő ligatag – az összeférhetlenségi szabályok figyelembe vételével.

37.3 A Versenybírók döntését a futam alatt a legrövidebb időn belül – ha az lehetséges –, egyébként – főleg óvások esetén – legkésőbb a futamot követő óvási idő letelte után haladéktalanul meghozza, kihirdeti és indokolja. **A Versenybírók döntése végleges és megmásíthatatlan.**

## 38) BÜNTETÉSEK

38.1 A program egyes szabálytalanságok elkövetőit automatikusan szankcionálja különböző büntetésekkal, melyek

- a) *boxutca-áthajtás*: boxutcára vonatkozó szabályok szerint áthajtásos büntetés, amelyet a program által közölt körön belül kell letölteni;
- b) *Stop&Go*: boxutcában eltöltendő 10 mp-es várakozás, amelyet a program által közölt körön belül kell letölteni;
- c) *fekete zászló*: kizárás a futamból valamely szabály megszegése miatt.

38.2 A versenybírók által, a 40.1 pontban felsorolt büntetéseken túl alkalmazható, illetve – ha jelen szabályzat előírja – alkalmazandó büntetések:

- a) *25 mp-es időbüntetés,*
- b) *10 mp-es Stop&Go büntetés,*
- c) *rajtrácson való hátrasorolás,*
- d) *boxutcából való rajt,*
- e) *pontlevonás,*
- f) *eredmény törlése*
- g) *futamtól való eltiltás,*
- h) *kizárás a bajnokságból.*

38.3 Amennyiben a versenyzővel szemben a 38.2 e) pontban rögzített szankciók nem alkalmazhatók, mert a versenyző a futamot nem teljesíti, akkor a pontlevonást az eddig megszerzett pontjaiból kell megtenni. Méltánylást érdemlő esetben a pontlevonás rajthely-hátrasorolással, boxutca-rajttal helyettesíthető.

## **A Irányelvek a büntetések egységesítése érdekében**

1. A versenybíróóság az azonos vétségek azonos mértékű szankcionálásakor a következő büntetési tételket alkalmazza:
  - a) Figyelmeztetendő, majd kizárandó a game-szerverről az a versenyző, aki a névviselés, illetve az egyedi sisakok használatára vonatkozó szabályoknak nem tesz eleget, avagy megszegi azokat. [2.2-3 és 13.2 pontok]
  - b) Sportszerűtlen viselkedés szabályainak megsértése (4.2 pont) súlyosságuktól függően figyelmeztetés, stop&go büntetés, pontlevonás, futamtól eltiltás büntetéssel sújtandó.
  - c) Szándékos, előre megfontolt szándékú baleset okozása a bajnokságból való azonnali kizárás.[4.3 pont]
  - d) Szándékos, de előre meg nem fontolt baleset (pl. ilyen a rajtbaleset is) okozásáért boxutca-áthajtás vagy 25 mp-es időbüntetés, stop&go büntetés, pontlevonás, futamtól eltiltás büntetés valamelyike szabandó ki.
  - e) Gondatlan baleset okozása és kilökés esetén, amennyiben a vétkes versenyző nem várja be, hogy a vétlen versenyző autó visszatérjen a pályára avagy folytassa útját, a futamon elért eredményének törlése.[31.3 pont]
  - f) A kommunikációs tilalom megszegőjével szemben első alkalommal figyelmeztetés, ismételt alkalommal eltávolítás a game-szerverről büntetés alkalmazandó. [9.1 és 9.3 pontok]
  - g) A boxutcai kivezető záróvonal érintése boxutca-áthajtással vagy 25 mp-es időbüntetéssel sújtandó. A büntetés annyiszor alkalmazandó, ahányszor a szabály megsértése megállapításra kerül.
  - h) A pálya szabálytalan elhagyása (30.4 és 30.6 pontok) boxutca-áthajtással vagy 25 mp-es időbüntetéssel, egymást követő futamokon elkövetve ezen túl pontlevonással sújtandó. Rendszeres vágás esetén stop&go büntetést kell kiszabni. A le nem töltött stop&go büntetés (pl. be nem fejezett verseny, kilépés miatt) a legközelebbi futamon boxutca rajtra változik át.
  - i) Szabálytalan előzés (31.3 pont) – beleértve a felvezető körre vonatkozó speciális szabályt (28.2 pont) is –, kizorítás (31.4 pont), ráhúzás (31.5 pont), cikázás (31.6 pont) alkalmanként boxutca-áthajtással vagy 25 mp-es időbüntetéssel, súlyosabb esetben az eredmény törlésével vagy 1 futamon való indulástól való eltiltás büntetéssel sújtandó.
  - j) Végleges meghibásodás – üzemzavar (33.2 pont) szabályainak megsértése esetén a versenyző a következő futamon a boxutcából rajtolhat.
  - k) Bónusz pont(ok) megvonása.
2. A boxutca-áthajtás, a stop&go büntetéseket a futam alatt a versenybíróóság azonnal, illetve leghamarabb, amint lehetséges kiszabja. Az azonnal kiszabott büntetések ellen jogorvoslatnak helye nincs.
3. Az eltiltás futamát a versenybíróóság határozza meg, ami alap esetben a sorrendben következő futam.
5. Ahol jelen fejezet következő futamot említ, ott értelemszerűen azt a legközelebbi futamot kell érteni, ahol a szankcióval sújtott versenyző indulási jogot szerez.

## **B. Módosítások**