

VERSENYSZABÁLYZAT AZ F1 24 STEAM LIGA 2024 VERSENYÉVADÁHOZ

FELTÉTELEK:

1. Minimum 15 év életkor
2. A jelentkezőnek rendelkeznie kell az F1 24 program futtatásához elégséges konfigurációjú géppel
3. Fejhallgató, mikrofon
4. Kormány
5. Szélessávú internet kapcsolat
6. Steam account megléte, Csak Steames platformmal lehet nevezni.
7. Hivatalos teszteken, futamokon Kötelező a megjelenés a Discordon a megadott szobában.
8. Az F1 24 bajnokság nevezési díja: 3000 Ft, amit a jelentkezési lap kitöltése után kell befizetni a megadott számlaszámra.
Számlaszám: 71800068-15296681
Név: Maglódi Imre
9. Ha menet közben valaki meggondolja magát és mégsem szeretne indulni, az az első futam kezdési időpontjáig még visszakérheti a nevezési díjat.
10. A bajnokság díjazva lesz. Ezért is lesz ligatagdíj (3000 Ft) Az egyéni és csapatverseny első három helyezettje serleget kap. További díjak is lesznek, melyeket szerencsekeréken sorsoljuk ki.
11. Minden versenyző között kisorsolunk helyezéstől függetlenül 1db F1 25 játékot, és 9db 20 EURO értékű Steam Gift kódot a bajnokság végén. A sorsoláson részt vehet az, aki:
10/a: A 18 futamból legalább 16 futamot teljesít.
10/b: Aki szezon közben jelentkezik a ligába, az a visszamaradó futamokból csak egyszer hiányozhat.
10/c: Ha az utolsó 8 futamon jelentkezik valaki, annak minden futamot teljesítenie kell.
10/d: Az utolsó 7 futamon jelentkezik valaki, az már nem vehet részt a sorsoláson.
10/d: Egy futam eltiltás után nem vehet részt a sorsoláson.
10/e: Aki nem óv meg senkit-semmit, és teljesít minden futamot, annak neve duplán kerül a szerencsekerékbe. Több esélye lesz a nyereményre, főleg akkor, amikor elsőként az F1 25 játékot sorsoljuk.

NEVEZÉS SORRENDJE:

1. A szabályzat és a versenynaptár elfogadása, elsajátítása
2. A maszosz.com-on a jelentkezési lap kitöltése
3. A MASZOSZ Discordon online állapot (Belépés a maszosz.com Discord ikonra kattintva)
4. Discordon „sompir”-ral felvenni privátban a kapcsolatot. Ekkor kapja meg a versenyengedélyt.

1. PROGRAM KÖRNYEZET-SPORTSZERŰ VISELKEDÉS

- 1.1 Teljes, illetve Nicknév is engedélyezett a Discord szerveren. A játékban a futamokon viszont kötelező a teljes nevet használni ékezet nélkül. Családi és utónevet Nagy kezdő betűvel (pl. Kalapacs Robert) kell írni. Aki ezt nem tartja be, még figyelmeztetés ellenére sem, azt a vezetőség eltávolíthatja. Ekkor a lobbyba már nem tud visszalépni!
- 1.2 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, a közösséghez való alkalmazkodást.
- 1.3 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.

- 1.4 Sportszerűtlen, tiszteletlen magatartás a Discordon egymás iránt akár írásban, akár szóban, figyelmeztetés ellenére is folytatja, a versenyző azonnali kizárását eredményezheti a bajnokságból. Ezen túl a bajnokságból való kizárást is vonhatja maga után a szándékos, előre megfontolt szándékú baleset okozása (az esetleges Safety Car aktiválása miatt), a rendezvény (teszt, időmérő, futam) lebonyolításának szándékos megzavarása, akadályozása.
- 1.5 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. A futam időmérőn tapasztalható bárkinél magas ping, vagy lagg, ami veszélyezteti a többi versenyző autójának épségét, azt figyelmeztetni kell, hogy szüntesse meg a hibát. Ha a hiba nem szűnik meg, akkor az a versenyző biztonsági okokból nem indulhat a futamon.
- 1.6 Az EA által kiadott F1 24 játékkal kerül megrendezésre a bajnokság. Több jelentkező esetén két osztályban. A bajnokság 18 futamból áll. I. osztály: 2024 augusztus 31-től 2025 május 3-ig két hetente este 20 órakor lesz. Ha alakulna II. osztály akkor az az I. osztály futama előtt 17.30 órakor kezdődne.
- 1.7 Hivatalos tesztek minden kedden és pénteken 20-21 óráig tartanak. A szombati futam előtti 1 órás teszt is beletartozik a hivatalos tesztbe, ami 19 órakor kezdődik. A futamok és tesztek időpontja minden szombaton 20 óra. Tehát egy adott futam előtt 4 hivatalos teszt lesz, és mindig a futam hetében. Ha valaki egyik teszten sem vesz részt az nem indulhat a futamon.

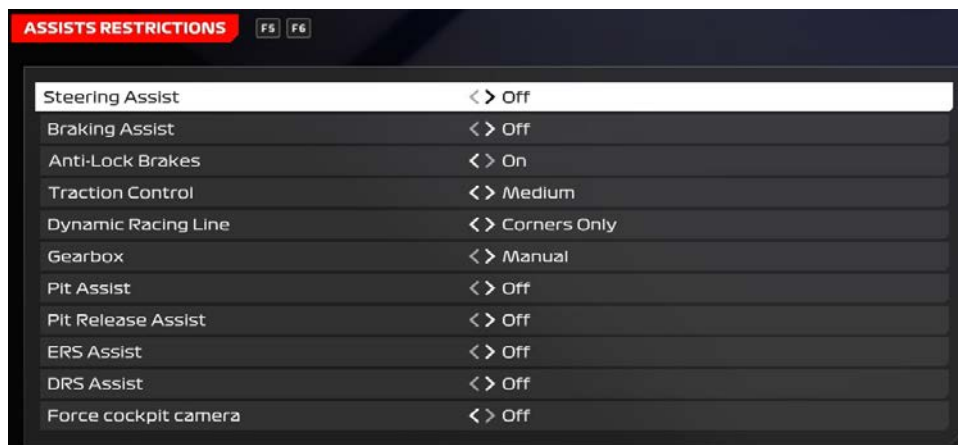
2. PROGRAM BEÁLLÍTÁSOK - F1 24

- 2.1 Futam Lobby indítás 19 órakor - hivatalos edzés, utána új lobby. Normál futamos lebonyolítás: 18 perces időmérő, 50%-os futam, illetve néhány pályán egykörös időmérő, SPRINT és 50%-os futam. Futamok végén interjú az első három helyezettrel.

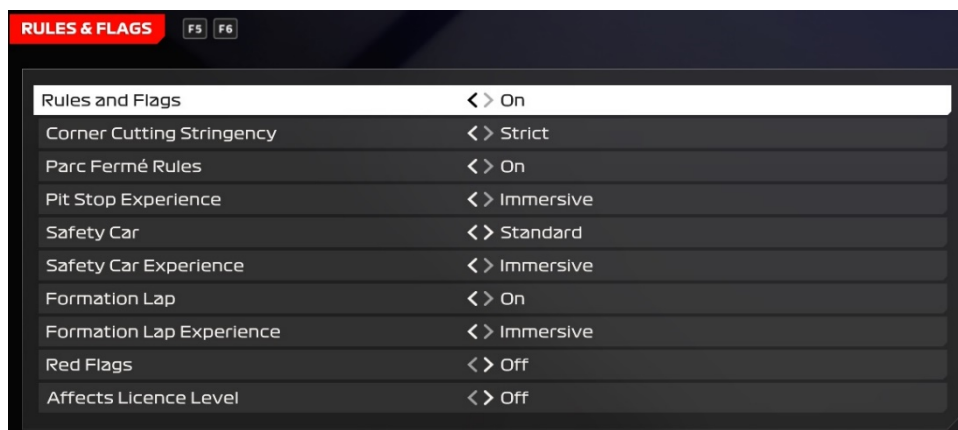


R	Country	Date	Location	Format	Race Length
R1	Italy	2024.08.31	MONZA	SHORT	RACE: 27 laps
R2	Azerbaijan	2024.09.14	BAKU	SHORT	RACE: 26 laps
R3	Singapore	2024.09.28	SINGAPORE	SHORT	RACE: 31 laps
R4	USA	2024.10.12	AUSTIN	ONESHOT SPRINT	RACE: 28 laps
R5	Mexico	2024.10.26	MEXICO CITY	SHORT	RACE: 36 laps
R6	Brazil	2024.11.09	SAO PAULO	ONESHOT SPRINT	RACE: 36 laps
R7	USA	2024.11.23	LAS VEGAS	SHORT	RACE: 25 laps
R8	Qatar	2024.12.07	LUSAIL	SHORT	RACE: 29 laps
R9	UAE	2024.12.21	ABUDHABI YAS MARINA	ONESHOT SPRINT	RACE: 29 laps
R10	Austria	2025.01.11	SPIELBERG	ONESHOT SPRINT	RACE: 36 laps
R11	United Kingdom	2025.01.25	SILVERSTONE	SHORT	RACE: 26 laps
R12	Belgium	2025.02.08	SPA-FRANCORCHAMPS	SHORT	RACE: 22 laps
R13	Hungary	2025.02.22	BUDAPEST	SHORT	RACE: 35 laps
R14	Australia	2025.03.08	MELBOURNE	SHORT	RACE: 29 laps
R15	China	2025.03.22	SHANGHAI	ONESHOT SPRINT	RACE: 28 laps
R16	Japan	2025.04.05	SUZUKA	SHORT	RACE: 27 laps
R17	Saudi Arabia	2025.04.19	JEDDAH	SHORT	RACE: 25 laps
R18	USA	2025.05.03	MIAMI	ONESHOT SPRINT	RACE: 25 laps

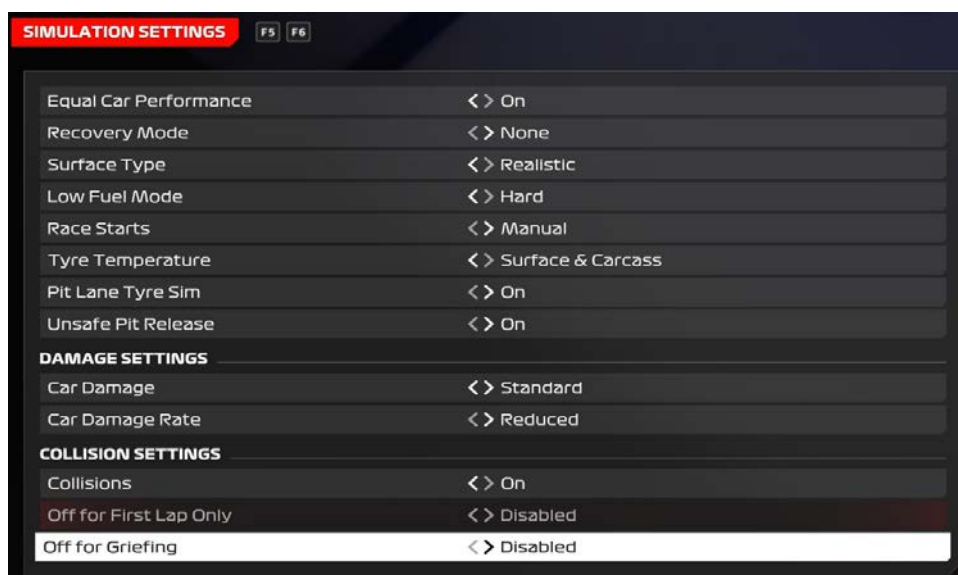
2.2 Segítségék:



2.3 Szabályok



2.4 Szimuláció



2.5 Időjárás:



2.6 Futam replay mentés kötelező! A futamok után az óvásokhoz szükség van a futam replay-re. Ezért mindenkinek el kell mentenie a futam végén a replayt, Aki viszont kiesett, az video formátumban is leadhatja, ha a BT kéri. Aki nem tud felmutatni semmilyen bizonyítékot az esetéről, annak az óvása elutasításra kerül.

2.7 A kiesett versenyző nem tud futamot menteni. Ha kiesett versenyző óv, akkor részletes leírásban jeleznie kell a vétkes nevét, a kör számot és szektort, ahol az incidens történt. Ekkor a BT. elkérheti vétkes replay-ét.

2.8 Parcferme: Az időmérőn lehetőség van betölteni az autó beállításait. Ha a versenyző kilép a pályára időmérőn, életbe lép a parcferme szabály, függetlenül attól, hogy töltött e be setupot, vagy sem. Aki elfelejti betölteni a setup-ját, az már csak a program által felajánlott beállításokat tudja használni időmérőn és-vagy a futamon. Hibás, vagy elfelejtett setup betöltés miatt nincs restart, vagy új lobby. Ez mindenkinek saját felelőssége.

2.9 A szombati futam lobby belépésekor senki nem nyomhat a „read up”-ra a BT engedélye nélkül az időmérő kezdete előtt. Erre azért van szükség, hogy a későn érkezők tudjanak biztonságosan csatlakozni, autót választani. A „read-up”-tól kezdődően minden pilóta felelőssége a setup és a stratégia beállítása. Az időmérő utáni futam rajtrácson senki nem nyomhat a BT engedélye nélkül a „start race” gombra, mivel idő kell a setup betöltéséhez, illetve a stratégia beállításához. Bárki, aki idő lejártá előtt, szándékosan rányom a „start race”-ra, azt a BT büntetésben részesítheti.

3. PONTOZÁSOS RENDSZER:

3.1 A futamok utáni pontozás a következő helyezések szerint:

Normál futam:	1. hely:	18	SPRINT futam:	1. hely:	10
	2. hely:	16		2. hely:	9
	3. hely:	14		3. hely:	8
	4. hely:	12		4. hely:	7
	5. hely:	11		5. hely:	6
	6. hely:	10		6. hely:	5
	7. hely:	9		7. hely:	4
	8. hely:	8		8. hely:	3
	9. hely:	7		9. hely:	2
	10. hely:	6		10. hely:	1
	11. hely:	5			
	12. hely:	4			
	13. hely:	3			
	14. hely:	2			
	15. hely:	1			

3.2 A futamon elért leggyorsabb kör: +1 pont (lila színnel jelölve) Csak az első 10 helyezetten belüli kaphatja

4. EXTRA PONT

4.1 Minden autó, aki a célba ért a futamon +10 extra pontot kap, -kivéve a Sprint futam - (sárga színnel jelölve) Ösztönözve minden versenyzőt, hogy végig vigye a futamot.

4.2 Nem jár az extra pont, ha az illető ellen szabálytalanság, vagy baleset miatt óvást nyújtanak be, melyen bármilyen büntetést kap. Az óvás elutasításakor az óvott versenyző visszakaphatja az extra pontot.

5. SZABÁLYTALANSÁGOK

- 5.1 Kipördüléskor, pályaelhagyáskor a „Reset to Track” használata tiltott. Aki ezt alkalmazza, annak eredménye törlésre kerül. A kerékvető fennakadások végett sem alkalmazható a Reset to Track.
- 5.2 Verseny folyamán, minden olyan előzés szabálytalan, amely során akár a védekező, akár a támadó féltől 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 szektor kezdetéig). A rajtok más elbírálás alá kerülnek.
- 5.3 Tilos a futam résztvevőinek kizorítása. Amennyiben a versenyző haladási ívét úgy választja meg, hogy egy másik versenyzőt rákényszerít a pálya elhagyására, az kizorításnak minősül. Kizorításnak minősül továbbá, ha a kanyarbejáratnál az elől 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 (minimum 2 kerék a pályán). A baleset elkerülése érdekében a hátrébb levő autó (rosszabb pozícióban) köteles visszavenni a tempóját.
- 5.4 Tilos a védekezések során a ráhúzás. Ha a hátul haladó autó az elől haladó mellé kerül az 5.3 pont szerinti módon, az elől 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 autónál értelmezhetetlen az ideális kanyarív fogalma.
- 5.5 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. Különösen tilos a cikázás. kanyar előtti féktávon [az első kihelyezett távolságjelző táblától, amennyiben a pályákon olyanok kihelyezésre kerültek].
- 5.6 A kilökés 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 verseny gépe 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. 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 a balesettől számított körön belül kell megtörténnie a visszaengedésnek (kivéve az utolsó kör ott a célba érkezés előtt).

6. ZÁSZLÓ SZABÁLYOK

- 6.1 **Sárga zászló:** Baleset, vagy autó akadály a pályán. Ez lehet egyszerű kipördülés, elakadás, sérüléssel vagy anélkül. Ilyenkor az adott szektorban tilos az előzés, és kötelező a tempó csökkentése a további balesetek elkerülése érdekében.
- 6.2 **VSC, azaz Virtuális Safety Car:** Valamely szektorban olyan baleset történt, amit aránylag rövid idő alatt megszüntethető. Ilyenkor is az előzés tilos, visszafogott tempóval haladnak az autók, miközben ügyelni kell arra, hogy a Delta érték „zöld színben” legyen. Ha „piros színben” van a Delta, akkor 12 másodperce van az illetőnek, hogy „zöldbe kerüljön, ellenkező esetben box áthajtásos büntetést kap. VSC végén Zöld felirat jelzi, hogy folytatható a verseny.

6.3 **Safety Car:** Sárga felirattal „Safety Car” jelenik meg. Ekkor minden autó felsorakozik a Safety Car mögé. A lemaradt autók is csak csökkentett tempóval érhetik utol a mezőnyt a „zöld” delta értéket követve. Amikor a Safety Car kimegy a pályáról azt a harmadik szektornál kikapcsolt lámpákkal jelzi. Ekkor az elő haladó autó tempója határozza meg a haladást. A Safety Car autót nem előzheti meg az elő haladó autó. A rajtvonalig tilos az elő haladó versenyautót előzni. Biztonsági autó fázis alatt tilos a büntetések letöltése.

6.4 **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 lekörözendő 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.

7. BÜNTETÉSEK

7.1 Rajt baleset okozásakor a vétkes versenyzőt –a baleset súlyosságától függően – a versenybírók a vétkest akár futam törléssel is sújthatja.

7.2 A program egyes szabálytalanságok elkövetését automatikusan szankcionálja, melyre jelen szabályzat nem tér ki.

7.3 Egy adott futamon az időmérőről eltiltott versenyző, az időmérőn nem jöhet ki a boxból.

7.4 Az 5-os bekezdésben leírt szabálytalanságokat a Bírói testület bírálja el, ahol az alkalmazandó büntetések a következők lehetnek:

- a. büntető pont (9. bekezdés)
- b. 5, 10, illetve 15 másodperces büntetés a baleset következményétől függően
- c. Következő futam időmérő eltiltás
- d. Extra pont elvonás
- e. Eredmény törlés
- f. Futam eltiltás
- g. Végleges kizárás

8. ÓVÁS

8.1 Versenyt követően legkésőbb vasárnap (futam utáni nap) 10 óráig a **Maszosz.com-on bajnokságok menü – F1 24 PC-Liga -Óvás űrlap** kitöltésével fogadjuk el az óvásokat. Szükséges a videóbizonyíték bemutatása a BT-nek. Továbbá, ha szükséges, a BT bekéri és külön-külön meghallgathatja mindkét felet.

8.2 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. A Versenybírók döntése végleges. A döntés ellen nem lehet fellebbezni

9. BÜNTETŐPONT RENDSZER

9.1 Ha valaki eléri a 15 büntető pontot, akkor az a következő futamán nem indulhat. Futam eltiltás.

9.2 Figyelmeztetés: Olyan szituációk, melyek esetleg óvás benyújtásakor, vagy a versenybírók a futam után tapasztal, és nem üt meg a büntetés mértékét, a vétkes versenyzőt figyelmeztetésben részesítheti.

9.3 Büntetőpont: Olyan vitatott esetek, melyek esetleg óvás benyújtásakor, vagy a futam után kerül elbírálásra, a vétkes versenyző büntetőpontban részesül. A büntetőpont mértéke, ami lehet 1-10 pont között, függ a szituáció súlyosságától.

10. KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK (Játék Hibák)

10.1 Az F1 24 játék az „AI” használatakor – optimális gumi hőmérsékletet és tapadást -biztosít, ami jogtalan előnyhöz vezet. Ezért az USA futamtól kezdve (2024. október 12) az „AI” használata az időmérő kezdetétől kezdve a Sprint és Főfutamok végéig TILTOTT. Ezentúl megszüntetjük a futamok elején a felvezető kört. A VSC és Safety Car alatt is tiltott az „AI” használata. Minden versenyző, aki „AI” autót lát a pályán, köteles jelezni Screenshot képpel az „AI”-t használó versenyzőt a ligavezetőnél. Akiről bebizonyosodik, hogy használta az „AI”-t, annak az adott futamon elért eredményeit töröljük. Ez ellen fellebezésnek nincs helye.

10.2 Akkor lehet indítani új lobbyt, amikor 3, vagy több embernél jelentkeznek problémát. A második lobbynál, ha megint jelentkeznek ezek a problémák, akkor már nem lesz új lobby. A második lobbynál is dinamikus az időjárás, bár lehet, hogy időjárás más lesz. Arra lehet készülni.

10.3 Ha valaki verseny alatt összetöri az autóját, és kiesik a versenyből, akkor a lobbyt nem hagyhatja el. Mivel, ha valaki kilép egy éppen aktuális futamból, sajnos bűgössá teheti a játékot. Ezért tilos kilépni addig, amíg a záró ceremónia el nem kezdődik E szabály be nem tartása miatt 10 büntető pont büntetés jár (lásd 9. fejezet). Második kilépéskor futam eltiltás.

10.4 Lekörözött versenyző az SC alatt beszorul az elsők közé, ilyenkor a mögötte lévőket, ha megakarják előzni, „illegál overtake”-t kapnak és a játék megbünteti őket. Indokolt esetben a büntetést a BT eltörölheti, ha a lekörözött nem alkalmazkodik a verseny körülményekhez. A lekörözött ilyenkor kétdolgot tehet:

a: Az SC alatt és végén a lekörözött felveszi a tempót az előtte lévővel egészen az SC végén a célvonalig. Célvonalat elhagyva már le kell húzódnia a mögötte lévő elengedéséhez (Kék zászló szabály)

b: Az SC alatt és végén a lekörözött 4 keréssel elhagyja a pályát, és lassan haladva megvárja míg a mezőny elmegy mellette, majd beáll a mezőny végére. Ugyanis, ha valaki 4 keréssel a pályán kívülre kerül, az előzhetővé válik és a mögötte érkező nem fog kapni illegált, ha megelőzi a körhátrányba lévőket

A szabályzatot átolvastam és igyekszek minden pontját betartani!

A befizetett tagdíjat a bajnokság végén jutalmakra, díjakra fordítjuk.

Ha nem fogadod el a szabályzatot, akkor NEM kell kitölteni a jelentkezési lapot. Köszönjük eddigi türelmedet. Várunk vissza.

Szabályzat készült módosításaival együtt: 2024. június 25.


Ligavezető

Változtatás jogát fenntartjuk!