

# Hungaroring E-Sport Bajnokság

## Sporting regulations - Sportszabályzat

<b>GENERAL INFORMATION</b>	<b>3</b>	<b>ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK</b>	<b>3</b>
Introduction	3	Versenysorozat bemutatása	3
Glossary	3	Definíciók	3
Staff List	3	Szervezők	3
General rules	4	Általános szabályok	4
Conclusive	4	Perdöntő szabály	4
Reading and understanding the rules	4	A versenyszabályzat elolvasása és megértése	4
General Behaviour	4	Általános magatartás	4
Cheating and usage of external software	4	Csalás és a játékon kívüli szoftver használata	4
Accounts	4	Felhasználói fiókok	4
Decisions by the Staff	5	A szervezők döntései	5
Organiser	5	A bajnokság kiírója	5
Organiser of campaign, test and prize	5	Kezdeményezés, teszt és fődíj kiírója	5
Organiser of online qualifier	5	Az online prekvalifikáció kiírója	5
Declaration of Consent	5	Hozzájárulási nyilatkozat	5
Data Privacy	6	Adatvédelem	6
Premature Termination of the Competition	6	A verseny megszüntetése idő előtt	6
Changes	6	Változtatások	6
Legal disclaimer	6	Jogi nyilatkozat	6
<b>SPORTING REGULATIONS OF THE CHAMPIONSHIP</b>	<b>7</b>	<b>A BAJNOKSÁG SPORTSZABÁLYZATA</b>	<b>7</b>
Championship Calendar	7	A bajnokság versenynaptára	7
Eligibility	7	Jogosultság	7
Participation	7	Részvétel	7
Free entry	7	Díjmentes részvétel	7
Qualifying for the online multiplayer events	7	Kvalifikáció a bajnokság versenyeire	7
Pre qualification rules	8	Előkvalifikáció szabályai	8
Cars and Liveries	8	Autók és megjelenésük	8
Team and Community	9	Csapat és közösség	9
Allocating drivers in the teams	9	Versenyzők besorolása csapatokba	9
Multiplayer championship	9	Multiplayer bajnokság	9
Championship format	9	A bajnokság lebonyolítása	9
Race Format	9	Verseny lebonyolítása	9
Server settings	10	Szerver beállítások	10
Server information	10	Szerver információk	10
Joining and leaving the server	10	Csatlakozás a szerverhez, szerver elhagyása	10
Race Results	11	Versenyeredmények	11

Point Allocation and Championship	11	Pontozás és a bajnokság értékelése	11
After Qualifying session	11	Az időmérőn szerezhető pontok	11
After Race 1 and Race 2	11	Futamokon szerezhető pontok	11
Championship Title	12	Bajnoki cím	12
On-Track Etiquette	12	Versenypályán mutatott viselkedés	12
General sportsmanship	12	Általános sportszerűség	12
Important basics	12	Alapvető elvárások	12
Start phase	13	A verseny rajtja	13
Overtaking and defending	13	Előzés és védekezés	13
Track Boundaries	13	Versenypálya határai	13
Race Line	13	Ideális ív	13
Qualifying	14	Időmérő	14
Lapping	14	Lekörözés	14
Retirement	14	A verseny feladása	14
Connection	14	Internetkapcsolat	14
In-Game Chat	14	Játékon belüli chat	14
Flag signals and their meaning	14	Zászlójelzések és jelentésük	14
Yellow flag	14	Sárga zászló	14
Blue flag	15	Kék zászló	15
Black and white diagonal flag	15	Fekete-fehér zászló	15
Black flag	15	Fekete zászló	15
Incidents and Penalties	15	Balesetek és büntetések	15
Definition of Incidents	15	Incidens definíciója	15
Reporting Incidents	15	Incidensek jelentése	15
Report procedure	15	Jelentés menete	15
Rules for reports	16	Jelentésekre vonatkozó szabályok	16
Deadline for reports	16	Jelentések határideje	16
Appealing penalties	16	Fellebbezés	16
Conduct with report and defence statements	16	Jelentésekkel és nyilatkozatokkal szembeni magatartás	16
False reports	16	Téves jelentés	16
Penalties	17	Büntetések	17
Introduction to penalties	17	Büntetések bemutatása	17
Penalty point catalogue	17	Büntetőpont-rendszer	17
License points system	17	Licencpontrendszer	17
Announcement of penalties	18	Büntetések kihirdetése	18
Other rules	18	Egyéb szabályok	18
Broadcasts	18	Közvetítés	18
Prize	19	Díjazás	19
Changelog	19	Verziókövetés	19

## A. GENERAL INFORMATION

### 1. Introduction

The “Hungaroring E-Sport Championship” is the official simracing competition of Hungaroring Sport Zrt. It takes place online on RaceRoom Racing Experience running virtual race cars. The goal of the championship is to give a racing opportunity in 2021 in a M1RA racecar to the driver who is selected from the five highest points scoring drivers of the championship, after a physical and theoretical test.

### 2. Glossary

- Driver: Person that drives in the competition.
- Event: Contains free practice, qualifying and 2 races.
- Race: Competition on a given circuit for a previously defined number of laps.
- Race Server: In-game room drivers join to participate in an event.
- Staff: Person(s) organising the leagues for RaceRoom.
- Text Chatting: Use of the in-game chat function which drivers can use to send text messages to other competitors and/or staff.
- Voice Chatting: Speech between two or more persons, usually via Discord, but refers to contact through any other software.
- M1RA: the party presented by MBK M1RA Holding Kft

### 3. Staff List

Robert Wiesenmüller  
Georg Ortner  
Michael Bell  
Thomas Bienert  
Attila Szalay  
Norbert Michelisz  
Dániel Boriszov

The „RaceRoom“ and „Sector3“ accounts on the forum [forum.sector3studios.com](http://forum.sector3studios.com) also count as staff. The Staff can be contacted via e-Mail at [competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com) and at [esport@m1ra.hu](mailto:esport@m1ra.hu)

## A. ÁLTALÁNOS INFORMÁCIÓK

### 1. Versenysorozat bemutatása

A „Hungaroring E-Sport Bajnokság” a Hungaroring Sport Zrt. hivatalos szimulátorbajnoksága, mely a RaceRoom Racing Experience játék keretein belül kerül lebonyolításra virtuális versenyautókkal. A bajnokság célja, hogy az első öt helyezett közül egy fizikai és elméleti teszten kiválasztott versenyző 2021-ben versenyzési lehetőséget kapjon a M1RA egyik autóját vezetve.

### 2. Definíciók

- Versenyző (Driver): természetes személy, aki a bajnokság versenye(i)n részt vesz.
- Forduló (Event): a bajnokság egyes állomásai, melyek magukban foglalják a szabadedzéseket, az időmérőt és a futamokat.
- Futam (Race): adott pályán, előre meghatározott körből álló verseny.
- Szerver (Race server): játékon belüli szoba, ahova a részvételhez csatlakozhatnak a versenyzők.
- Szervezők (Staff): a bajnokságot szervező személy(ek).
- Text Chatting: játékon belüli szöveges chatlehetőség, amely segítségével a versenyzők egymással, illetve a szervezőkkel írásban kommunikálhatnak.
- Voice Chatting: játékon belüli multimédiás chatlehetőség, amely segítségével a versenyzők egymással, illetve a szervezőkkel élőbeszédben kommunikálhatnak.
- M1RA: az MBK M1RA Holding Kft. képviselője.

### 3. Szervezők

Robert Wiesenmüller  
Georg Ortner  
Michael Bell  
Thomas Bienert  
Szalay Attila  
Michelisz Norbert  
Boriszov Dániel

A RacerRoom és Sector3 account-ok a [forum.sector3studios.com](http://forum.sector3studios.com)-on szintén szervezőknek minősülnek.

## 4. General rules

### 4.1. Conclusive

The final text of these Sporting Regulations shall be the English version which will be used should any dispute arise as to their interpretation. Headings in this document are for ease of reference only and do not form part of these Sporting Regulations.

### 4.2. Reading and understanding the rules

Every driver participating in any event of the Hungaroring E-Sport Championship is agreeing to having understood the rules, and is agreeing to obeying to the rules. By entering, you are bound to the rules. Failure to understand the rules is not an excuse.

If you have questions about certain rules, ask the staff via e-Mail.

### 4.3. General Behaviour

Every driver participating in any event of the Hungaroring E-Sport Championship must always show good behaviour. Any discriminatory or offending actions, words, posts or contents are forbidden and can lead to permanent exclusion of the events.

### 4.4. Cheating and usage of external software

It is not allowed to use external programs or data that alter the functions of the simulation in order to gain a competitive advantage. Drivers caught cheating in any part of the championship will be excluded from all parts of the Hungaroring E-Sport Championship.

In case no usage of software can directly be proven in the files, but due to video evidence, it is still obvious that the driving behaviour of the car cannot be explained with normal game functions, a ban on video evidence is also possible.

### 4.5. Accounts

You have to enter your real name in your RaceRoom ingame account in order to participate. Fake names or names with clan or team tags are not allowed and if you use them, you will not be invited to the online multiplayer races and you are not eligible for prizes. Multiple accounts or deliberate creation of new, lower ranked accounts are not allowed and will result

A szervezőkkel kommunikálni a [competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com), illetve az [esport@m1ra.hu](mailto:esport@m1ra.hu) e-mail címen lehet.

## 4. Általános szabályok

### 4.1. Perdöntő szabály

A versenyszabályzat végleges és perdöntő szövege az angol nyelvű változat. A dokumentum bekezdéseinek megjelölése csak a hivatkozás megkönnyítésére szolgál, nem képezi részét a szabályoknak.

### 4.2. A versenyszabályzat elolvasása és megértése

A „Hungaroring E-Sport Bajnokság” bármely versenyén résztvevő versenyző kijelenti, hogy érti és egyetért a versenyszabályzattal, illetve betartja azt, amit a nevezésével elismer.

A versenyszabályzat meg nem értése nem mentesít az abban leírtak alól. Kérdés esetén a versenyzők e-mailen keresztül fordulhatnak a szervezőkhöz.

### 4.3. Általános magatartás

A „Hungaroring E-Sport Bajnokság” minden résztvevő versenyzőjének példamutató magatartást kell tanúsítania. Bármilyen megkülönböztető vagy sértő cselekedet, megnyilvánulás, hozzászólás, tartalom tilos és a versenyekről való azonnali kizárást vonhatja maga után.

### 4.4. Csalás és a játékon kívüli szoftver használata

Előnyszerzés céljából minden szimulációt módosító külső szoftver vagy adat használata nem engedélyezett. A szabály megszegése a bajnokság bármely szakaszában kizárást von maga után.

Ha a külső szoftver használata a játék fájllain keresztül nem bizonyítható, de a videók alapján az autó viselkedése a szokásos játékfunkciókkal továbbra sem magyarázható, úgy a büntetés videó alapján is végrehajtható.

### 4.5. Felhasználói fiókok

A versenyzőknek a bajnokságban való részvételhez a valódi nevüket kell feltüntetniük a RaceRoom felhasználói fiókjukban. Álnevek, illetve klán és csapatnevek használata nem megengedett. Használatuk esetén a versenyző nem kap meghívást az online multiplayer versenyekre és nem lesz jogosult a díjakra.

in a permanent exclusion from the Hungaroring E-Sport Championship, or on repeat offense or in case of ban evasion, in an exclusion from RaceRoom in general.

#### 4.6. Decisions by the Staff

The decisions made by the RaceRoom staff are binding. If a situation is not covered by the rules, the RaceRoom Staff will have the final decision on it. Any statements made by the RaceRoom Staff at Events, in Text Chatting or in Voice Chatting, that are specified as rules, also count as rules and have to be accepted by all drivers.

### 5. Organiser

#### 5.1. Organiser of campaign, test and prize

MBK M1RA Holding Kft  
Miklos utca 13  
Budapest, 1035  
Hungary  
[esport@m1ra.hu](mailto:esport@m1ra.hu)

#### 5.2. Organiser of online qualifier

RaceRoom Entertainment GmbH  
Aspachweg 14  
74427 Fichtenberg  
Germany  
[competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com)

### 6. Declaration of Consent

The drivers agree that their names will appear in live streams, Facebook, Instagram, Youtube, Twitch pages/channels and press releases handled by RaceRoom, M1RA, Hungaroring Sport Zrt. and Norbert Michelisz and on the broadcasted contents of the television channel designated by the organiser.

The drivers agree that RaceRoom, M1RA, Hungaroring, Norbert Michelisz and the television channel designated by the organiser can make and broadcast photographs and movie recordings (e.g. internet stream), on which the winners are identifiable as well as statements, interviews and similar captured on audio and video to share on Facebook, Instagram, Youtube and Twitch pages/channels.

RaceRoom, M1RA, Hungaroring, Norbert Michelisz and the television channel designated by the organiser are entitled to use these recordings.

Több fiók, vagy új, alacsonyabban rangsorolt fiók létrehozása nem engedélyezett és a versenyből való kizárást, adott esetben a RaceRoomból történő általános kizárást vonja maga után.

#### 4.6. A szervezők döntései

A RaceRoom által delegált Szervezők döntései kötelező érvényűek. Ha egy adott szituációt nem fed le a versenyszabályzat, akkor a RaceRoom szervezői által hozott döntés tekintendő véglegesnek. A bajnokság szervezői által a Versenyeken, Text Chattingben, Voice Chattingben szabályként kiadott közlemény szabálynak minősül, és minden versenyzőnek el kell azt fogadnia.

### 5. A bajnokság kiírója

#### 5.1. Kezdeményezés, teszt és fődíj kiírója

MBK M1RA Holding Kft  
1035 Budapest  
Miklós utca 13.  
Magyarország  
[esport@m1ra.hu](mailto:esport@m1ra.hu)

#### 5.2. Az online prekvalifikáció kiírója

RaceRoom Entertainment GmbH  
Aspachweg 14  
74427 Fichtenberg  
Németország  
[competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com)

### 6. Hozzájárulási nyilatkozat

A versenyzők hozzájárulnak, hogy a nevük megjelenjen a RaceRoom, a M1RA, a Hungaroring Sport Zrt. és Michelisz Norbert hivatalos weblapjain, Facebook-, Instagram-, YouTube- és Twitch-csatornáin, valamint a szervező által meghatározott televíziócsatorna által megosztott közvetítésben, egyéb tartalmakban, a szervező által meghatározott televíziós csatorna késleltetve sugárzott tartalmaiban, valamint a kiadott sajtóközleményekben.

A versenyzők hozzájárulnak, hogy a RaceRoom, a M1RA, a Hungaroring Sport Zrt. és Michelisz Norbert a hivatalos weblapjain, Facebook-, Instagram-, YouTube- és Twitch-csatornáin, valamint a szervező által meghatározott televíziócsatornán közzétehet fotókat és mozgóképes felvételeket, amelyeken felismerhetőek, és ezeket használhatja sajtóközleményekben, interjúkban és egyéb tartalmakban, beleértve a szöveges és multimédiás anyagokat.

## 7. Data Privacy

All personal data is collected and processed in accordance with the statutory provisions governing data protection in Germany. Only the personal data that is required to handle the competition and prize is collected and forwarded onto partners of RaceRoom, Hungaroring, M1RA, Norbert Michélsz and the television channel designated by the organiser. These parties are required to keep this information confidential and to transmit it only to government agencies and authorities to maintain data secrecy. The participant agrees to this. The data is deleted after the competition has been carried out.

## 8. Premature Termination of the Competition

RaceRoom and M1RA have the right to terminate or cancel the online qualifier at its discretion at any time. No claims can be derived from any premature termination.

RaceRoom and M1RA have the right to exclude one or more participants from taking part in the competition in the event of any manipulations or attempted or suspected manipulation.

## 9. Changes

RaceRoom and M1RA explicitly reserve the right to amend or modify these conditions at any time, with effect for the future. The competitors shall be notified about this at a suitable point.

## 10. Legal disclaimer

There is no legal recourse. The law of Hungary and the jurisdiction of MBK M1RA Holding Kft shall apply in the event of a dispute. If any of the abovementioned provisions in these conditions of entry should be ineffective or contain a loophole, the other provisions shall remain unaffected by this. Ineffective or incomplete provisions shall be maintained with effective content which comes as close as possible to reflecting the sense of the ineffective content.

By participating, the user automatically accepts the conditions of entry.

A RaceRoom, a M1RA, a Hungaroring Sport Zrt. és Michélsz Norbert, valamint a szervező által meghatározott televíziócsatorna jogosult ezeknek a felvételeknek a használatára.

## 7. Adatvédelem

Minden személyes adat a hatályos németországi adatvédelmi rendelkezések szerint kerül összegyűjtésre és felhasználásra. Kizárólag azokat a személyes adatokat kezeljük és továbbítjuk a RaceRoom, a Hungaroring, a M1RA, Michélsz Norbert és a szervező által meghatározott televíziós csatorna partnereinek, amelyek szükségesek a bajnokság és a díjazás lebonyolításához.

A felsorolt felek kötelesek az adatok bizalmas kezelésére, azokat csak állami ügynökségeknek és hatóságoknak továbbíthatják jogszabályi kereteken belül. A versenyzők ehhez hozzájárulnak. Az adatok a bajnokság végeztével törlődnek.

## 8. A verseny megszüntetése idő előtt

A RaceRoom-nak és M1RA-nak jogában áll bármikor felfüggeszteni vagy megszüntetni az online selejtezőt. Semmilyen követelés nem származhat a bármilyen okból való idő előtti felfüggesztés miatt.

A RaceRoom-nak és M1RA-nak jogában áll kizárni egy vagy több versenyzőt a bajnokságból bármilyen manipuláció, megkísérelt manipuláció vagy feltételezett manipuláció esetén.

## 9. Változtatások

A RaceRoom és M1RA kifejezetten fenntartja a jogot arra, hogy ezeket a feltételeket bármikor módosíthatja a jövőre nézve. A versenyzőket időben értesíteni kell a változásokról.

## 10. Jogi nyilatkozat

Nincs jogorvoslati lehetőség. Magyarország törvényei és az MBK M1RA Holding Kft. ítéletei érvényesek vitás kérdések esetén. Amennyiben a szabályzat valamely rendelkezései érvénytelennek, végrehajthatatlannak vagy hiányosnak bizonyulnak, az a szabályzat teljes egészét nem érinti. Ilyen esetben a felek kötelesek mindent megtenni annak érdekében, hogy a szabályzat célkitűzései teljesüljenek.

A részvétellel a versenyzők automatikusan elfogadják a részvételi feltételeket.

**B. SPORTING REGULATIONS OF  
THE CHAMPIONSHIP****B. A BAJNOKSÁG  
SPORTSZABÁLYZATA****11. Championship Calendar****11. A bajnokság versenynaptára**

Event Forduló	Circuit Helyszín	Start of pre-Qualifying Elő kvalifikáció kezdeté	End of pre-Qualifying Elő kvalifikáció vége	Multiplayer Race LIVE Multiplayer Forduló
1	Hungaroring	13 April 19:30 CEST	26 April 19:30 CEST	30 April 19:30 CEST
2	Monza	01 May 19:30 CEST	10 May 19:30 CEST	14 May 19:30 CEST
3	Nürburgring	15 May 19:30 CEST	24 May 19:30 CEST	28 May 19:30 CEST
4	Sepang	29 May 19:30 CEST	7 June 19:30 CEST	11 June 19:30 CEST
5	Hungaroring	12 June 19:30 CEST	21 June 19:30 CEST	25 June 19:30 CEST

**12. Eligibility**

RaceRoom staff has the right to deny any entries without giving reasons.

You have to use the e-Mail address with which you registered on RaceRoom for official e-Mail correspondence.

If you apply to the conditions listed above, as long as you have read and agreed to the rules of this rulebook, and there are no outstanding bans, you are allowed to enter the championship.

**13. Participation****13.1. Free entry**

The entry for the championship is entirely free. Only entries of Hungarian citizens and Hungarians living abroad are accepted. Drivers have to select their country flag in RaceRoom as "Hungary" to signal their eligibility.

**13.2. Qualifying for the online multiplayer events**

The fastest 24 drivers of the very first pre-qualification claim the right to participate in the first event of the Championship calendar. On every following event, the top 15 drivers of the championship standings proceed automatically without the need of pre-qualification.

**12. Jogosultság**

A RaceRoom szervezőinek joguk van indoklás nélkül megtagadni bármely nevezést.

A hivatalos e-mailekhez a RaceRoomon regisztrált e-mail címet kell használniuk a versenyzőknek.

Az a versenyző, aki így tesz, továbbá jelen versenyszabályzatot elolvasta és bejegyezt, illetve nincs függőben lévő tiltása, jogosult nevezni a bajnokságba.

**13. Részvétel****13.1. Díjmentes részvétel**

A bajnokságba történő nevezés és a részvétel díjmentes. Kizárólag magyar állampolgárok és határon túli magyarok nevezését fogadjuk el. A versenyzők a játékban 'Magyarországot' választják, mint zászló, ezzel jelzik részvételi jogukat.

**13.2. Kvalifikáció a bajnokság versenyekre**

A legelső hungaroringi elő kvalifikáció 24 helyezettje szerez indulási jogot a bajnokság első versenyére. A soron következő versenyekre a bajnokság pontversenyének aktuális legjobb 15 versenyzője automatikus indulási jogot szerez.

Az első, hungaroringi forduló után tehát a bajnoki

After the first event on the Hungaroring the top 15 drivers will proceed automatically to the next event, All the other drivers have to take part in the following pre-qualification from where 9 drivers will claim the right to participate.

Every driver claiming the right to participate in an event has to confirm his intention via email to the organiser. If one or more drivers don't signal this intention the drivers setting the 25. (and so on) times on the first pre-qualification and 10. (and so on) times on the other pre-qualification lists claim this right of participation. They will be informed by the organisers and their written confirmation is needed for participation.

If you cannot participate, and you know so during the confirmation period, please tell us that you cannot attend and your spot will be allocated to another driver. There are no negative consequences to this.

Once the grid is final, drivers will receive the gridmail via e-mail before the race.

Once you have confirmed your presence, you are expected to show up for the event.

If you miss one event for which you have confirmed your presence, you will receive a warning. If you miss a second event, you will be excluded from any further events from the championship. Late absence reports are not possible and will be ignored.

### 13.3. Pre qualification rules

Difficulty: Free choice

Fuel Usage: Off

Tyre Wear: Off

Mechanical Damage: Off

Damage: Off

Fixed Setups: Yes

Cut Rules Penalties: In-Game, slowdown penalties

Automatic Clutch: Allowed

Automatic Gears: Allowed

### 13.4. Cars and Liveries

Participation in the 'Hungaroring E-Sport Championship' is only possible with Hyundai I30 N TCR cars designed with special liveries for this competition. During pre-qualifying drivers are free to select any of these liveries.

pontállás első 15 helyezettje tarthatja meg az egyenes ági indulási jogot a következő fordulóra, a többi pilótának újra részt kell vennie a következő előkvalifikáción, ahonnan ismét 9 versenyző kvalifikálhat.

A kvalifikációs jogot szerző versenyzőknek minden verseny előtt írásban kell jelezniük részvételi szándékukat. Amennyiben egy vagy több versenyző a kiadott határidőre nem jelzi részvételi szándékát, úgy a helyükre az első verseny előtti selejtező 25. helyezettje, illetve a többi selejtező 10. helyezettje, majd sorban a következő versenyzők szereznek indulási jogot az adott versenyre. Őket erről a szervezők tájékoztatják, indulásukhoz szintén írásbeli visszajelzésük szükséges a tájékoztatás szerint.

Ha egy versenyző tudja, hogy nem fog részt venni az adott versenyen a kért megerősítés idején, akkor ezt jelentse a szervezők felé, hogy lehetőség legyen a pótlására. Ennek semmilyen negatív következménye nincs.

Ha a nevezési lista végleges, a versenyzők e-mailben kapnak tájékoztatást további teendőikről. A részvétel visszaigazolása után a szervezők számítanak az indulásra. Ha egy versenyző visszaigazolt részvétel után nem vesz részt a versenyen, figyelmeztetésben részesül. Második alkalommal a bajnokságból történő kizárás a büntetése. A visszaigazolás után benyújtott távolléti nyilatkozatokat a szervezőség figyelmen kívül hagyja.

### 13.3. Előkvalifikáció szabályai

Nehézség: szabadon választott

Üzemanyag fogyasztás: Kikapcsolva

Gumikopás: Kikapcsolva

Mechanikai meghibásodás: Kikapcsolva

Törés: Kikapcsolva

Fix beállítás: igen

Pályalevágásért járó büntetés: Játékon belüli, lassítással járó büntetés

Automata kuplung: engedélyezett

Automata váltó: engedélyezett

### 13.4. Autók és megjelenésük

A „Hungaroring E-Sport Bajnokság” bajnokságban kizárólag a támogatók csapatainak egyedi megjelenésű Hyundai I30 N TCR virtuális versenyautóival lehet indulni. A versenyek előselejtezőin a versenyzők szabadon választhatnak



During the events of the championship calendar every driver participating will be assigned to a Team, driving a livery selected by the organiser based on his position on the pre-qualifying list.

Drivers have to perform no ingame purchases. Cars and tracks used in the championship will be free.

### 13.5. Team and Community

Drivers cannot use team or community names during the championship. Only the pre-defined cars of the sponsors with special liveries can be driven in the 'Hungaroring E-Sport Championship'.

### 13.6. Allocating drivers in the teams

Top 15 of the pre-qualifying before the first event of the championship calendar will be divided into three groups: 1st-5th, 6th-10th, 11th-15th. Then every driver will be allocated randomly from the 3 groups to the 6 teams. These drivers will represent that team during the races he has the right to participate in. In the event of their absence, a substitute driver will take over the remaining space in the given team.

Top 9 drivers of the pre-qualification of each event will be divided into two groups: 1st-5th, 6th-10th. Then every driver will be allocated randomly from the 2 groups to the 5 teams. These drivers will present that team during the next event. In the event of their absence, a substitute driver will take over the remaining space in the given team.

## 14. Multiplayer championship

### 14.1. Championship format

Points scores will be progressively updated on the competition page.

Updated information, news and penalties can be found here:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

### 14.2. Race Format

Every event contains 4 sessions. 30 minutes Free Practice, 15 minutes Qualifying where the grid of Races decided by fastest laptimes. Starting order of the first race is the result of Qualifying session, starting order of second race: position 1-10 will be occupied by the first 10 cars of the qualifying result in reverse order.

a meglévő lehetőségek közül. A bajnokság versenyein azonban a kvalifikáción elért helyezések függvényében csapatokba sorolják a versenyzőket és az előre meghatározott autót kell választaniuk.

A versenyzőknek a játékban nem kell vásárolni. A bajnokság autói és pályái ingyenesek.

### 13.5. Csapat és közösség

A versenyzők nem adhatnak meg saját csapatnevet vagy közösséget a bajnokság során. Kizárólag az előre meghatározott támogató csapatok egyedi megjelenésű autói versenyeznek a „Hungaroring E-Sport Bajnokságban”.

### 13.6. Versenyzők besorolása csapatokba

Az első előkvalifikáció 15 legjobbját csoportokra osztják, és sorsolással döntenek el, hogy az adott csoportba tartozó versenyzők közül ki melyik csapatba kerül. Ők az összes versenyen ebben a csapatban indulnak. Távolmaradásuk esetén a helyükre érkező versenyző veszi át az üresen maradt helyet az adott csapatban.

A versenyek előselejtezőin a legjobb 9-ben szereplő versenyzőt (aki nem a bajnoki pontállás szerint szerzett indulási jogot) két csoportra osztják, és sorsolással döntenek el, hogy ki melyik csapatba kerül.

## 14. Multiplayer bajnokság

### 14.1. A bajnokság lebonyolítása

A szerzett pontokat folyamatosan frissítjük a bajnokság oldalán.

Az érvényben lévő pontállás a következő oldalon érhető el:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

A friss információk, hírek és büntetések a következő oldalon találhatóak:

### 14.2. Verseny lebonyolítása

Minden verseny négy részből áll. Egy 30 perces szabadedzésből, egy 15 perces időmérőből, amely során a leggyorsabb köridők alapján alakul ki a futamok rajtsorrendje. Az első futam normál rajtsorrend szerint és a második futam, amelyen az időmérő első tíz helyezettje fordított rajtsorrendben indul.

19:30 CEST	Free Practice	30 min	
19:55 CEST	Stream Start		
20:00 CEST	Qualifying	15 min	Open session
20:15 CEST	Race 1	25 min	Standing start
20:40 CEST	Race 2	25 min	Standing start, Top10 reversed

#### 14.3. Server settings

Difficulty: GetReal, assists can be used with penalty weight

Fuel Usage: Normal

Tyre Wear: Normal

Mechanical Damage: On

Damage: Realistic

Qualifying: Unlimited laps, open session

Formation Lap: No

Type of Start: Standing

Fixed Setups: Yes

Flag Rules: Visual Only

Cut Rules Penalties: In-Game, slowdown penalties

Mandatory Pitstop: No

Automatic Clutch: Allowed

Automatic Gears: Allowed

Game time: Noon

Weather: Default

#### 14.4. Server information

Server information and passwords will be distributed via e-Mail. You can join the server in the multiplayer section of RaceRoom Racing Experience.

#### 14.5. Joining and leaving the server

Joining the server has to be done in the practice session at the beginning of the event.

Leaving the server before the session swaps over is not allowed. If your name is missing from the server result file because you left the server too early, it is your personal problem and you will not score points.

It is recommended to save the results files, and to take a screenshot of the race results ingame, in case complications with the results occur.

#### 14.3. Szerver beállítások

Nehézség: GetReal, segítségek büntetősúly ellenében használhatóak

Üzemanyag fogyasztás: Normál

Gumikopás: Normál

Mechanikai meghibásodás: bekapcsolva

Törés: realiztikus

Időmérő edzés: korlátlan körszám, nyílt edzés

Felvezető kör: nincs

Rajt: állórajt

Fix beállítás: igen

Zászlószabályok: Visual Only

Levágás: játék saját szabályai és a lassítási büntetések érvényesek

Kötelező boxkiállítás: nincs

Automata kuplung: engedélyezett

Automata sebességváltás: engedélyezett

Játék ideje: dél

Időjárás: alapértelmezett

#### 14.4. Szerver információk

A szerver információk és a jelszó megosztása a versenyzőkkel e-mailen keresztül történik. A szerverhez a RaceRoom Racing Experience multiplayer menüpontján keresztül lehet csatlakozni.

#### 14.5. Csatlakozás a szerverhez, szerver elhagyása

A szerverhez a verseny elején, a szabadedzés alatt kell csatlakozni.

A szerver elhagyása a session vége előtt nem engedélyezett. Ha a versenyző neve nincs az eredménylistán a szerver korai elhagyása miatt, az az ő problémája és nem szerezhet pontot.

Az eredmény fájlokat elmenteni, illetve az eredménylistáról képernyőképet készíteni ajánlott az eredményekkel kapcsolatos komplikációk esetére.

#### 14.6. Race Results

The finishing order of the race, which is displayed on the results screen ingame, is provisional.

The results are only official after the official penalty report has been released by the stewards here:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

Points tables and race results will be updated subsequently.

#### 14.7. Point Allocation and Championship

The points scored will be added to form a championship table.

##### 14.7.1. After Qualifying session

1st	:	10 points
2nd	:	9 points
3rd	:	8 points
4th	:	7 points
5th	:	6 points
6th	:	5 points
7th	:	4 points
8th	:	3 points
9th	:	2 points
10th	:	1 point

##### 14.7.2. After Race 1 and Race 2

1st	:	30 points
2nd	:	23 points
3rd	:	18 points
4th	:	15 points
5th	:	13 points
6th	:	11 points
7th	:	9 points
8th	:	8 points

#### 14.6. Versenyeredmények

Az eredménylista mely a játékban megjelenik, ideiglenes.

Az eredmények a hivatalos büntetések után válnak véglegessé, melyeket a stewardok itt tesznek közzé:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

A ponttáblázatok és a versenyeredmények ezután lesznek frissítve.

#### 14.7. Pontozás és a bajnokság értékelése

A megszerzett pontok összeadva adják a bajnoki tabellát.

##### 14.7.1. Az időmérőn szerezhető pontok

1. hely	:	10 pont
2. hely	:	9 pont
3. hely	:	8 pont
4. hely	:	7 pont
5. hely	:	6 pont
6. hely	:	5 pont
7. hely	:	4 pont
8. hely	:	3 pont
9. hely	:	2 pont
10. hely	:	1 pont

##### 14.7.2. Futamokon szerezhető pontok

1. hely	:	30 pont
2. hely	:	23 pont
3. hely	:	18 pont
4. hely	:	15 pont
5. hely	:	13 pont
6. hely	:	11 pont
7. hely	:	9 pont
8. hely	:	8 pont

9th	:	7 points	9. hely	:	7 pont
10th	:	6 points	10. hely	:	6 pont
11th	:	5 points	11. hely	:	5 pont
12th	:	4 points	12. hely	:	4 pont
13th	:	3 points	13. hely	:	3 pont
14th	:	2 points	14. hely	:	2 pont
15th	:	1 point	15. hely	:	1 pont

A link to the championship standings will be posted on the competition page.

A pontállás a bajnokság honlapján megadott linken lesz elérhető.

In case of a points tie, the following factors are deciding:

- Amount of multiplayer wins
- Amount of 2nd places, then 3rd places, 4th places etc.
- Amount of penalty strikes received (less = better)
- Random Draw

Pontegyenlőség esetén a következők szerint lesz meghatározva a sorrend:

- Győzelmek száma
- 2. helyezések száma, utána 3. helyezések, 4. helyezések, stb.
- Megrovások száma (kevesebb = jobb)
- Véletlenszerű sorsolás

In order to receive points, the game has to count you as a finisher.

Penalty points will be subtracted from the score of the driver.

Pontokat akkor szerez a versenyző, ha a játék szerint teljesítette a futamot.

A büntetőpontok a versenyzők szerzett pontjaiból kerülnek levonásra.

#### 14.8. Championship Title

The driver with most points at the end of the season will be crowned Hungaroring E-Sport Champion of 2020.

#### 14.7.3. Bajnoki cím

A legtöbb pontot szerző versenyző a szezon végén a Hungaroring E-Sport Bajnokság 2020-as bajnoka.

### 15. On-Track Etiquette

### 15. Versenypályán mutatott viselkedés

#### 15.1. General sportsmanship

This is a simracing competition, and drivers must respect the sport, the competition and their competitors. Drivers must always aim to achieve the best result for themselves in each race, while driving within the rules and obeying to fairplay.

#### 15.1. Általános sportszerűség

Ez egy szimulátorverseny, amelyen a versenyzőknek tiszteletben kell tartaniuk a sportot, a versenyt és versenytársaikat. A versenyzőknek minden futamon az általuk elérhető legjobb eredményre kell törekedniük a szabályok betartása és sportszerű versenyzés mellett.

#### 15.2. Important basics

First of all, make sure that you are always in control of your car. This is the most important rule.

Inability to control your car is not an excuse if you cause an accident.

Remember at all times that you are driving with other humans. So stay humble, and race with respect.

Also remember, you are in an official competition,

#### 15.2. Alapvető elvárások

Elsősorban a versenyzőknek mindig uralniuk kell az autójuk irányítását. Ez a legfontosabb.

Az irányítás elvesztése nem mentség baleset okozása esetén.

Ne feledd, hogy emberek ellen versenyzel. Tehát maradj alázatos és versenyezz tisztelettel.

Ne feledd, hogy egy hivatalos versenyen indulsz, az

competing with your real name. You do not want to make a fool out of yourself.

### 15.3. Start phase

In the start phase, you have to be extra careful. It is very easy to cause an accident affecting many cars. Start phase accidents will be penalized more harshly.

### 15.4. Overtaking and defending

Overtaking is one of the most crucial parts of racing. All drivers involved in an overtaking move must show respect and drive with care. Do not force a chasing car off the track by leaving too little room.

Do not change your line in the braking zone. If the attacking car is alongside going into a corner, drivers must adjust their line to avoid contact.

Blocking a car that has an overlap is not allowed.

An overlap is defined that the front of the attacker's car is at least next to the rear tyres of the defender's car. When you exit a corner and the car on the outside has an overlap, you have to leave enough space for the car so that it does not have to leave the track.

Excessive divebombing is also not allowed.

### 15.5. Track Boundaries

The track boundaries are following the ingame penalties. In general, they are as follows: 2 wheels always on track, kerbs count as track. Track-specific exceptions will be explained in the gridmail.

When you exceed the track boundaries, you will see a black and white flag on your screen and you are expected to give back the time gained.

Exceeding the track boundaries is not allowed and will be automatically penalized with a slowdown penalty. You will see a time on your display. This time signals how much you actually have to slow down compared to the racing speed. Therefore, simply using a braking zone to solve the penalty will not work. If you ignore the slowdown penalty for 60 seconds, you receive a drive through penalty. If you finish the race with a pending slowdown, you will receive a 90 second time penalty. You have to move off the racing line in order to serve a slowdown. Keeping a car which has received a slowdown penalty on the racing line is a penalizable offense.

### 15.6. Race Line

In terms of race line participants can protect their

igazi neveddel, amit nem szeretnél lejártni.

### 15.3. A verseny rajtja

A rajtnál különös körültekintés az elvárt minden versenyzőtől, hiszen nagyon könnyen több autó is balesetbe kerülhet. Ezért a rajt környéki balesetek okozása szigorúbb következményekkel jár.

### 15.4. Előzés és védekezés

Az előzés a verseny egyik alapvető eleme. Minden előzésben résztvevő versenyzőnek tiszteletudóan és körültekintően kell viselkednie a manőver közben. Az üldözőnek elég helyet kell hagyni, nem lehet leszorítani a pályáról.

Féktávon ne változtass nyomvonalat. Ha az autók egymás mellett kezdenek meg egy kanyart, akkor a versenyzőknek úgy kell nyomvonalat választani, hogy elkerüljék az ütközést.

Egy autó mellett haladó másik autó blokkolása tilos. Akkor beszélünk egymás mellett haladó autókról, ha a "támadó" autó legalább a "védekező" autó hátsó kereke mellett halad. Kanyarkijáraton az egymás mellett haladó autók közül a belsőnek elég helyet kell hagyni a külsőnek ahhoz, hogy az a pálya határain belül maradjon.

Túlzott bevetődés nem engedélyezett.

### 15.5. Versenypálya határai

Pályaelhagyás a játék beépített szabályai alapján jár büntetéssel. Általánosságban, ezek a következők: két kerék a pályán, a rázókövek a pálya részei. Pályaspecifikus kivételek előfordulhatnak, ezeket a szervezők a gridmailekben közlik.

Pályaelhagyás esetén a versenyző fekete-fehér zászlót fog látni a képernyőjén, így lehetőség van a pályaelhagyással nyert időt visszaadni.

A pályát elhagyni nem lehet, az büntetéssel jár. A büntetés a képernyőn megjelent ideig történő lassítás a versenytempóhoz képest. Tehát egy féktáv nem számít a büntetés letöltésének. Ha a versenyző figyelmen kívül hagyja a büntetést 60 mp-ig, akkor áthajtásos büntetést kap. Ha a versenyző függőben lévő büntetéssel fejezi be a versenyt, 90 mp időbüntetést kap. A lassításos büntetés letöltéséhez el kell hagyni az ideális ívet, ennek elmulasztása adott esetben büntethető.

### 15.6. Ideális ív

A versenyzők megvédhetik pozíciójukat a választott

position by changing line once. Excessive weaving and blocking is not allowed.

If you re-enter the track, you have to be extremely careful and should not defend against the cars on track that are approaching with higher speed.

#### 15.7. Qualifying

In qualifying, it is your own responsibility to find free space on the track when starting a hot lap. A car on a hot lap does not have to yield for a faster car approaching from behind. If you are on an in- or out-lap, however, you have to let faster cars pass you without blocking them. If you are on a fast lap approaching a slow car, flashing your lights is a way of notifying them that you're on a fast lap.

You are allowed to press escape during qualifying to return to the pits.

#### 15.8. Lapping

When being lapped, a participant needs to have a predictable trajectory and keep a regular trajectory and speed. Excessive maneuvers such as braking earlier/harder or changing lines to try and facilitate the lapping usually end up in misunderstandings. Participants need to be aware of their surroundings and yield to a car lapping them by simply not fighting for position. Blue flags will be signalled in game. Ignoring blue flags can lead to a penalty.

#### 15.9. Retirement

You are allowed to press escape during the race to return to the pits. It will end your race.

#### 15.10. Connection

It is your responsibility to make sure that you have a stable internet connection. Gaining an advantage due to a bad connection is not allowed. Incidents caused by lag will be deemed to be the fault of the lagging driver. Drivers with a repeatedly bad connection can be excluded from the competition.

#### 15.11. In-Game Chat

Using the in-game chat during qualifying and race is not allowed.

### 16. Flag signals and their meaning

#### 16.1. Yellow flag

A yellow flag indicates an accident. Please be extra

nyomvonal egyszeri megváltoztatásával. Cikázás és blokkolás nem megengedett.

A pálya elhagyása után, különös körülményekkel lehet visszatérni, és nem szabad védekezni a pályán nagyobb sebességgel érkező autók ellen.

#### 15.7. Időmérő

Az időmérőn minden versenyzőnek saját felelőssége szabad területet találni a gyors kör megkezdésekor. Gyors körön lévő autónak nem kell lehúzódnia egy gyorsabb autó elől. Azonban boxból kivezető, vagy boxba vezető körön minden versenyző köteles feltartás nélkül elengedni a gyors körön lévő autót. Ha egy versenyző gyors körön utolér egy lassan haladó autót, villogással jelezze, hogy gyors körön van.

Az időmérőn visszatérni a boxba bármikor engedélyezett.

#### 15.8. Lekörözés

Lekörözésre a lekörözött versenyzőnek kiszámítható íven és sebességgel kell elengednie az őt leköröző versenyzőt. Eltúlzott manőverek, például korábbi/nagyobb mértékű fékezés vagy irányváltás általában nem segíti a lekörözést, csak félreértésekhez vezet. A versenyzőktől elvárt, hogy tudják mi történik körülöttük és ne védekezzenek az őket leköröző ellen. A kék zászlót a játék használja erre a célra, ennek figyelmen kívül hagyása büntetést von maga után.

#### 15.9. A verseny feladása

Megengedett a verseny alatt visszatérni a boxba, ez a verseny feladását jelenti.

#### 15.10. Internetkapcsolat

Minden versenyzőnek saját felelőssége, hogy stabil internetkapcsolattal rendelkezzen. A gyenge minőségű kapcsolatból származó előnyszerzés nem megengedett. Akadozás miatt balesetek esetén felelősnek az akadozó versenyző tekintendő. Többször hibát okozó kapcsolat esetén a versenyző kizárható a versenyről.

#### 15.11. Játékon belüli chat

A játékon belüli chatfunkció használata időmérőn és futamon nem megengedett.

### 16. Zászlójelzések és jelentésük

#### 16.1. Sárga zászló

A sárga zászló balesetet jelent. Ha megjelenik a

careful when you see a yellow flag on your screen.

#### 16.2. Blue flag

A blue flag indicates a faster car approaching from behind, and is typically shown on your out lap or when being lapped. Let the driver pass safely to avoid a penalty.

Ignoring blue flags will result in a penalty.

#### 16.3. Black and white diagonal flag

A black and white diagonal flag signals when you go off the racing surface. You have to slow down to give back any advantage gained by cutting the track.

#### 16.4. Black flag

A black flag indicates a disqualification.

### 17. Incidents and Penalties

#### 17.1. Definition of Incidents

"Incident" means any occurrence or series of occurrences involving one or more drivers, or any action by any driver, which is reported to the stewards by other drivers which include (but is not limited to):

- Causing a collision which disadvantages competitors.
- Forcing a driver off the track.
- Illegitimately preventing a legitimate overtaking manoeuvre by another driver.
- Illegitimately impeding another driver during overtaking.
- Dangerous driving.
- Using in-game text chat during qualifying or race sessions
- Lack of respect, foul language or bad attitude towards other drivers, staff, or the spectators
- Violations of track boundaries
- Unsafe track entry

#### 17.2. Reporting Incidents

##### 17.2.1. Report procedure

If you feel like another driver has disadvantaged your race, you can report him to the stewards by sending an E-Mail to [competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com). The report has to be written according to the following template:

képernyőn, extra körültekintést várunk el a versenyzőktől.

#### 16.2. Kék zászló

A kék zászló egy gyorsabb autó érkezését jelenti, tipikusan kivezető körön, vagy lekörözés esetén. Amelyik versenyzőnek a kék zászlót lengetik, köteles elengedni a hátulról érkezőt. A kék zászló figyelmen kívül hagyása büntetést von maga után.

#### 16.3. Fekete-fehér zászló

A fekete-fehér zászló a pályaelhagyás jelzésére szolgál. Amelyik versenyzőnek lengetik, le kell lassítania, hogy visszaadja a pályaelhagyással szerzett előnyt.

#### 16.4. Fekete zászló

Jelentése a versenyző kizárása.

### 17. Balesetek és büntetések

#### 17.1. Incidens definíciója

Az incidens olyan eseményt, vagy események sorozatát jelenti, amelynek egy vagy több versenyző részese, vagy valamely pilóta olyan cselekedete, amit jelentettek a stewardok felé, mint például (de nem korlátozva az alábbiakra):

- Más versenyző hátrányát eredményező baleset okozása
- Másik versenyző leszorítása a pályáról
- Szabályos előzési kísérlet szabálytalan akadályozása
- Másik pilóta szabálytalan akadályozása előzés közben
- Másokat veszélyeztető vezetés
- Játékon belüli chat használata időmérőn vagy futamon
- Tiszteletlen viselkedés, más versenyzőket, a szervezőket, vagy a nézőket sértő megnyilvánulás
- Pálya elhagyása
- Veszélyes visszatérés a pályára

#### 17.2. Incidensek jelentése

##### 17.2.1. Jelentés menete

Ha egy versenyző úgy érzi, hogy hátrányt szenvedett egy másik versenyző miatt, akkor ezt a stewardok felé jelentheti a [competition@raceroom.com](mailto:competition@raceroom.com) e-mail címen. A jelentést az alábbi sablon szerint kell megírni, angol nyelven:

Your name:  
Offending driver:  
Event and race:  
Lap and corner:  
Short description of the incident:

Your name: (Jelentést küldő versenyző neve)  
Offending driver: (Szabálytalanságot elkövető versenyző)  
Event and race: (Verseny és futam)  
Lap and corner: (Hányadik kör, melyik kanyar)  
Short description of the incident: (az incidens rövid leírása)

Separate incidents have to be covered in separate reports. You do not have to send in a video of your incident. Videos will be ignored. The staff will not investigate without a report, unless there were extreme forms of misbehaviour by the drivers.

Külön incidenseket külön kell jelenteni. Videót nem szükséges a jelentéshez csatolni. A mellékelt videókat a stewardok figyelmen kívül hagyják. A szervezők nem fognak olyan incidenst vizsgálni, amiről nem kaptak jelentést, csak extrém kihágás esetén.

#### 17.2.2. Rules for reports

You can only report incidents which have affected your race. Also, incident reports have to be sent in by you, with the e-Mail address that you have registered with on RaceRoom.

Reporting incidents for your teammate, or reporting scenes that have no influence on your race, is not allowed and the reports will be ignored. Make sure that you have Replays enabled in your game.

You do not have to send in your replay, unless the stewards explicitly ask you to send it.

#### 17.2.2. Jelentésekre vonatkozó szabályok

Minden versenyző csak a saját versenyét befolyásoló incidenst jelentheti. A jelentést a versenyzőknek maguknak kell beküldeni a RaceRoom-ban regisztrált e-mail címről.

Csapattárrsal vagy a versenyző saját versenyét nem befolyásoló incidenst jelenteni nem szabad, az ilyen jelentéseket a szervezők figyelmen kívül hagyják. Minden versenyző engedélyezze a visszajátszás funkciót a játék beállításai között.

A jelentéshez a visszajátszást nem kell elküldeni, kivéve ha a stewardok a versenyzőt erre kérik.

#### 17.2.3. Deadline for reports

Incident reports have to be sent in between the Monday after the race, 00:01 CET and Tuesday, 23:59 CET. Please note that there is a cool-down-period directly after the race. Reports sent in before or after will be ignored.

#### 17.2.3. Jelentések határideje

A jelentéseket a verseny utáni hétfőn magyar idő szerint 0:01 és a verseny utáni kedd magyar idő szerint 23:59 között lehet. A verseny vége és jelentések küldésének kezdő határideje között szándékos, a kedélyek megnyugtására szolgáló szünetet tartunk. A fenti intervallum előtt, vagy után küldött jelentéseket a szervezők nem veszik figyelembe.

#### 17.2.4. Appealing penalties

Appealing penalties after the fact is not possible.

#### 17.2.4. Fellebbezés

A büntetések véglegesek, fellebbezésre nincs lehetőség.

#### 17.2.5. Conduct with report and defence statements

Any reports that contain disrespectful or discriminatory comments towards the race direction or other competitors will be ignored, and the offender will be excluded from future events of the Hungaroring E-Sport Championship and/or RaceRoom Competitions.

#### 17.2.5. Jelentésekkel és nyilatkozatokkal szembeni magatartás

A verseny-igazgatósággal vagy más versenyzőkkel szemben tiszteletlen, diszkriminatív jelentés, vagy komment figyelmen kívül lesz hagyva és a Hungaroring E-Sport Bajnokság és/vagy a RaceRoom további versenyeiről való kizárást vonja maga után.



### 17.2.6. False reports

If a driver repeatedly reports incidents that have not happened, he will be penalized himself.

## 17.3. Penalties

### 17.3.1. Introduction to penalties

In this championship, you can receive time penalties. In addition, you can receive strikes for unfair driving.

### 17.3.2. Penalty point catalogue

A regular penalty is 5 points + 1 strike.

In cases where no driver is disadvantaged, but the offending driver still broke the rules, such as (but not limited to) careless driving, contact with no position loss, track limit infringements with no advantage gained or unintentional contact with small time loss, the penalty may be reduced to a warning or the point penalty may be halved. No strike is given.

In cases such as (but not limited to) disadvantaging a large group of drivers due to contact, very careless driving, repeated track limit infringements to gain an advantage, the penalty points maybe doubled and 2 strikes may be given.

In severe cases, such as (but not limited to) extremely careless driving, constant track limit infringements to gain an advantage, the penalty may be multiplied by 5, and 5 strikes may be given.

Extreme cases, such as (but not limited to) cheating or deliberately wrecking another driver will lead to a disqualification and to an instant ban from ALL events of the Hungaroring E-Sport Championship and 8 strikes. His points score of the championship will be reset to 0 (with no other drivers moving up in previous rounds).

Repeat offenders may have to face a harsher penalty.

This penalty point catalogue is not complete. If you find a new way to break the rules which is not covered here, you will still receive a penalty. Also, the stewards can adjust these penalties according to the circumstances.

### 17.2.6. Téves jelentés

Ha egy versenyző sorozatosan olyan incidensekről tesz jelentést, amelyek nem történtek meg, akkor ő maga kap büntetést.

## 17.3. Büntetések

### 17.3.1. Büntetések bemutatása

A bajnokságban időbüntetésben, pontlevonásban, illetve megrovásban részesülhetnek a versenyzők.

### 17.3.2. Büntetőpont-rendszer

Egy szokásos büntetés 5 pont + 1 megrovás.

Olyan esetben, amikor más pilóták nem szenvedtek hátrányt, de a vétkes megszegte a szabályokat, mint például (de nem korlátozva az alábbiakra): gondatlan vezetés, ütközés pozíció nyereség nélkül, pályaelhagyás előnyszerzés nélkül, vagy kis idővesztéssel járó nem szándékos ütközés, úgy a büntetés enyhíthető figyelmeztetésre, a büntetőpontok felére, illetve a megrovás elhagyására.

Olyan esetben, ha több versenyző hátrányos helyzetbe kerül például (de nem korlátozva az alábbiakra) ütközés, nagymértékű gondatlan vezetés, ismételt pályaelhagyás miatti előnyszerzés esetén, akkor a büntetőpontok megduplázhatók és akár két megrovás is kiszabható.

Súlyos esetben, például (de nem korlátozva az alábbiakra) extrém gondatlan vezetés, folyamatos pályaelhagyás miatti előnyszerzés, a büntetés ötszörözhető és öt megrovás is kiszabható.

Szélsőséges esetben, például (de nem korlátozva az alábbiakra) csalás vagy másik versenyző szándékos összetörése kizárást vonhat maga után, továbbá a Hungaroring E-Sport Bajnokságból való eltiltást, valamint nyolc megrovást. Ebben az esetben a versenyző bajnokságban szerzett pontjai lenullázódnak (a többi versenyző helyezése és megszerzett pontjai azonban nem változnak).

Ismétlődő szabálysértés esetén szigorúbb büntetésre is lehet számítani.

A fenti büntetőpont-rendszer nem teljes. Ha egy versenyző más módot talál a szabályok megszegésére a fentiekén kívül, akkor is büntetve lesz. Továbbá a stewardoknak jogukban áll a

### 17.3.3. License points system

When you receive 3 strikes, you will be banned from the qualifying (the session directly before the race) of the next race you qualify for. You have to stay in the pitlane for the entire duration of the session. Ignoring the penalty will result in an exclusion of the season.

When you receive 5 strikes, you will be banned from participating in the next race. When you receive 8 strikes, you will be banned from the remainder of the season.

License points cannot be dropped, removed or taken back.

RaceRoom will track all license point infringements over all official RaceRoom series here:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?threads/general-competition-rules.14339/>

### 17.3.4. Announcement of penalties

Full descriptions of the stewards' decisions will be released here:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

## 18. Other rules

As stated in 4.4, usage of external software that alters the game functions is not allowed.

For clarification, the usage of certain programs is allowed, as long as they are used in their intended function.

Programs that are allowed:

- Crewchief
- Wheel software, such as Logitech Profiler
- Dashboard apps
- Setup and telemetry tools, such as Motec or Justrace
- Similar software that doesn't alter the game functions

If you are unsure about a program, you should ask the staff before using it.

## 19. Broadcasts

The multiplayer races will be streamed live on the

körülményekhez igazítani a büntetést.

### 17.3.3. Licencpontrendszer

3 megrovás esetén a versenyzőnek ki kell hagynia a következő időmérőt (közvetlenül a futam előtti session). A versenyző nem hagyhatja el a boxutcát egyszer sem az időmérő alatt. A büntetés figyelmen kívül hagyása a teljes szezonról történő kizárást vonja maga után.

5 megrovás a versenyző következő versenyről való kizárását vonja maga után.

8 megrovás a versenyző a bajnokság hátralévő részéről való kizárását vonja maga után.

A licencpontokat nem lehet eldobni, eltávolítani vagy visszavenni.

A RaceRoom a megrovásért járó licencpontokat minden hivatalos RaceRoom sorozatról itt teszi közzé:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?threads/general-competition-rules.14339/>

### 17.3.4. Büntetések kihirdetése

A stewardok döntései és azok leírásai az alábbi linken kerülnek kihirdetésre:

<https://forum.sector3studios.com/index.php?forums/Esports/>

## 18. Egyéb szabályok

Ahogy a 4.4 pont kiköti, külső szoftver használata, amely befolyásolja a játék funkcióit, nem megengedett.

Az egyértelműség kedvéért bizonyos programok használata megengedett, feltéve, hogy kívánt funkciójuk szerint használják őket a versenyzők.

Az engedélyezett programok:

- Crewchief
- Kormányok szoftverei, mint például Logitech Profiler
- Kijelző applikációk
- Beállítás és adatelemző eszközök, mint például Motec, Justrace
- További szoftverek, amik nem befolyásolják a játék funkcióit.

Amennyiben nem vagy biztos egy programban, fordulj a szervezőkhöz használata előtt.

## 19. Közvetítés

A versenyekről a M1RA hivatalos Facebook- és YouTube-csatornáján magyar nyelvű élő közvetítés

Facebook and YouTube page of M1RA, as well as the Twitch Channel of RaceRoom, with hungarian commentary. The coverage can be broadcasted on a hungarian television channel selected by the organiser.

## 20. Prize

The top 5 drivers of the “Hungaroring E-Sport Championship” will receive prizes and will have the chance to participate in a physical and theoretical survey. The winner of this survey will have the chance to compete a full season in 2021 with M1RA in a national or international racing series defined later.

M1RA takes the full responsibility for the prizes.

## 21. Changelog

13th April 2020: Release of Sporting regulations v1.6

történik. A versenyeket későbbi időpont(ok)ban a szervező által meghatározott televíziós csatorna sugározza, korlátlan számban - amíg a tartalom aktualitását nem veszti.

## 20. Díjazás

A „Hungaroring E-Sport Bajnokság” első öt helyezettje tárgyi nyereményben részesül és részt vehet egy autóversenyzői elméleti és fizikai felmérésen. Közülük a kiválasztott teljes szezonra szóló versenyzési lehetőséget kap a M1RA versenycsapat egy később meghatározott magyar vagy nemzetközi autós gyorsasági bajnokságban 2021-ben.

A díjakért a M1RA vállalja a teljes felelősséget.

## 21. Verziókövetés

2020. Április 13: Sportszabályzat v1.6 közzététele