

ZENGŐ E-SPORT

Versenyszabályzat

Hatályos: 2020. augusztus 21-től.

Kiadja: Zengő E-sport.

Tartalomjegyzék:

I. Versenyszabályok

- I.1. Sportszerű versenyzés
- I.2. Nevezés és jogosítványok
- I.3. Külső szoftver használata
- I.4. Csatlakozás
- I.5. Események típusai
- I.6. Eseményhez való csatlakozás
- I.7. Rajtprocedúra
- I.8. A pálya határai, pályaelhagyás és pályalevágás
- I.9. A Boxutca
- I.10. Versenyzői magatartás
- I.11. Vezetési segédletek
- I.12. Zászlójelzések

II. Versenykiírások

- II.1. Versenykiírás

III. Eredmény megállapítás

- III.1. Bajnoki rangsorolás
- III.2. Pontozás
- III.3. Általános pontrendszer
- III.4. Bajnoki kiírások

I. Versenyszabályok

1. Sportszerű versenyzés

- 1.1** A versenyző mindent megtesz a kontaktok és balesetek elkerülésének érdekében.
 - 1.1.a** Amennyiben egy ütközés vagy kontakt semmilyen módon nem kerülhető el, a versenyző minden tőle telhetőt megtesz annak érdekében, hogy minimalizálja a kár(ok) okozását.
 - 1.2** A versenyző szándékosan nem veszélyeztet másokat a versenypályán mutatott magatartásával.
 - 1.3** A versenyző nem él vissza a szoftver hibáival, és nem használja azokat előnyszerzésre.

1.4 Amennyiben egy versenyző hibát talál a virtuális versenyen használt bármely szoftverben:

1.4.a jelzi a szervezőnek,

1.4.b nem él a hibából adódó esetleges előnyökkel.

1.5 A Zengő E-sport ligában résztvevő valamennyi versenyző példamutató magatartást tanúsít, mind a virtuális versenypályákon, mind a liga nyilvános csatornáin.

2. Nevezés és jogosítványok

2.1 A nevezéssel a versenyző elfogadja a Versenyszabályzatot és az Általános Kódex rendelkezéseit betartja.

2.1.a A nevezéssel a versenyző elismeri, hogy egyetért a Versenyszabályzattal.

2.2 A nevezéssel a versenyző hozzájárul, hogy a neve megjelenjen a Zengő E-sport hivatalos közvetítéseiben, összefoglalóiban, az eseményekről szóló írásos közleményekben és a liga partnereinek bármely hivatalos fórumán.

2.3 Csapatnevezés

2.3.a A Zengő E-sport versenykiírásaira valamennyi versenyző jogosult csapatot nevezni.

2.3.b Egy csapat minimum kettő és maximum három főből áll.

2.3.c Egy versenyző kizárólag egy csapat tagja lehet.

2.3.d A csapattagok kizárólag azonos márkájú és évjáratú autóval indulhatnak egy eseményen.

2.3.e A csapat neve maximum 22 karakter lehet.

2.3.f A csapat összetételének változtatására kizárólag a kiírás első fordulója előtt van lehetőség.

2.4 Autócsere

2.4.a A Zengő E-sport által rendezett kupasorozatokon és bajnokságokon való autócsere nem engedélyezett.

2.4.b A nevező köteles azzal az autóval teljesíteni a kiírás összes fordulóját, amellyel az adott kiírás során a nevezését először elfogadták.

2.4.c A tiltott autócsere végrehajtó versenyző az addig megszerzett pontjainak felét elveszíti.

2.4.d Megelőzve a BoP rendszer kijátszását, a kiírások utolsó fordulójában még büntetés ellenében sincs lehetőség autócsereére.

2.4.e Egy vagy több forduló kihagyása nem jogosít fel autócsereére.

3. Külső szoftver használata

3.1 Külső szoftver használata kizárólag abban az esetben megengedett, ha az nem befolyásolja a versenyző által használt virtuális versenyautó teljesítményét.

3.2 Amennyiben egy virtuális versenyautó mozgása eltér a szoftver által megszokottaktól, azonban külső szoftver használata nem bizonyítható a játék fájljain keresztül, úgy a Felügyelő Testület jogában áll vitás esetben a rendelkezésre álló videófelvevételek alapján kizárni és eltiltani a versenyzőt.

4. Csatlakozás

- 4.1** A Zengő E-sport szervereire való csatlakozás kizárólag kiváló internetkapcsolattal engedélyezett.
- 4.2** A lag a virtuális versenyzés része, ezért a “netkódból” eredő, másokat közvetlen nem veszélyeztető kisebb anomáliák esetében a versenyirányítás toleranciát hirdet.
- 4.3** A szervező jogosult a versenyző kizárására, amennyiben:
- 4.3.a** Egy versenyző kimondottan magas “pinggel” (150 feletti) tartózkodik a szerveren.
- 4.3.b** Egy versenyző folyamatos lag miatt a virtuális versenypályán mások által meghatározhatatlan helyen tartózkodik.
- 4.4** A rossz minőségű internetkapcsolat okozta “lag” miatt bekövetkezett baleset minden esetben a problémás kapcsolattal rendelkező versenyzőt terheli.
- 4.4.a** Amennyiben a balesetben érintett valamennyi versenyző internetkapcsolata rossz minőségű, úgy a baleset versenybalesetnek minősül.

5. Események típusai

- 5.1** Elő kvalifikáció - *a versenyekre való előselejtező.*
- 5.2** Szabadedzés
- 5.3** Időmérő edzés
- 5.4** Warm-up - *rövid bemelegítő edzés.*
- 5.5** Verseny
- 5.5.a** Sprint verseny - *1 óránál rövidebb verseny.*
- 5.5.b** Endurance verseny - *1 óránál hosszabb verseny.*
- 5.5.c** Időmérő verseny (Time Trial)

6. Eseményhez való csatlakozás

- 6.1** Zengő E-sport virtuális versenyhez való csatlakozás kizárólag a szabadedzés ideje alatt engedélyezett.
- 6.1.a** Időmérő edzés és verseny alatt a Zengő E-sport versenyének otthont adó szerverre csatlakozni vagy újra csatlakozni szigorúan tilos.

7. Rajtprocedúra

- 7.1** Álló rajt
- 7.1.a** Az álló rajt szabályairól a Versenyszabályzat *A függeléke* rendelkezik.
- 7.2** Gördülő rajt
- 7.2.a** A gördülő rajt szabályairól a Versenyszabályzat *C függeléke* rendelkezik.
- 7.3** Rajtsorrend meghatározása
- 7.3.a** A rajtsorrend az időmérő edzés eredményének megfelelően kerül megállapításra, ezen szabály alól, kivételt jelent a fordított rajtrács.

7.4 Fordított rajtrács

7.4.a A fordított rajtrács szabályairól a Versenyszabályzat *A függeléke* rendelkezik.

8. A pálya határai, pályaelhagyás és pályalevágás

8.1 A pálya határait a pálya mindkét szélén lévő fehér (ritkán sárga) vonal jelzi.

8.1.a A rázókö a pálya része.

8.1.b Pályalevágásnak minősül, ha a versenyautó összes (négy) kereke elhagyja a pálya széleit jelző két fehér vonal közötti területet.

8.2 A versenyzőnek fokozottan figyelni kell a pálya határainak tiszteletben tartására.

8.2.a A versenyző nem szerezhethet előnyt a pálya határainak átlépésével, kivéve abban az esetben, ha azzal más versenyző, versenyzők vagy a saját autójának épségét óvja.

8.2.b Amennyiben egy versenyző előnyt szerzett a pálya határainak átlépésével, úgy az első adandó alkalommal -a biztonságra fokozottan ügyelve- visszaadja azt, figyelmen kívül hagyva az esetleges pozíció veszítést.

8.3 Pályaelhagyás és pályalevágás az időmérő edzésen

8.4.a Az időmérő edzésen történő pályalevágás és pályaelhagyás esetleges szabályairól a Versenyszabályzat *A és C függeléke* rendelkezik.

8.5 Pályaelhagyás és pályalevágás a versenyen

8.5.a A versenyen történő pályalevágás és pályaelhagyás esetleges szabályairól a Versenyszabályzat *A és C függeléke* rendelkezik.

9 A Boxutca

9.1 A boxutca területe

9.1.a A boxutca területe a boxutca bejáratánál lévő vonaltól vagy lámpától kezdődik és egészen a boxutca kijáratánál lévő vonalig vagy lámpáig tart.

9.2 Sebességkorlátozás a boxutcában

9.2.a A boxutca teljes területére 50 km/h sebességkorlátozás érvényes.

9.2.b A boxutcai sebességkorlátozás átlépése büntetést von maga után.

9.2.c A boxutcában érvényes sebességkorlátozást valamennyi hivatalos Zengő E-sport eseményen be kell tartani.

9.3 Pozíciószerzés a boxutcában

9.3.a A boxutcában tilos előzni.

9.3.b A 9.3.a pontban megfogalmazott tiltás nem vonatkozik a boxutcában álló vagy meghibásodott autó kikerülésére.

9.4 Rajtpróba

9.4.a A versenyzőknek lehetőségük van a boxutca kijáratánál, a szerviz-sáv oldalán lehúzódni és rajtpróbát végrehajtani.

9.4.b Rajtpróbát végrehajtó autók kizárólag egymás mögött sorakozhatnak fel, a kijáratnál felsorakozó autók(k) mellé állni tilos.

9.5 Behajtás a boxutcába

9.5.a A boxutcába való behajtáskor a versenyző köteles a pálya záróvonallal elkülönített részén belül haladni.

- 9.5.b** A felfestés kezdetét követően a záróvonal nem átléphető.
- 9.5.c** A versenyző nem használhatja a szalagkorlátot, beton bálát vagy bármilyen más a pályán lévő tárgyat, hogy azzal lassítsa le az autóját a boxutca bejáratig.
- 9.5.d** A versenyautót minden esetben szabályos módon kell megfékezni a boxutca bejáratáig.
- 9.6** Kihajtás a boxutcából
- 9.6.a** A versenyző köteles figyelemmel lenni a pályán haladó nála gyorsabban érkező versenyzőkre.
- 9.6.b** A boxutcából kihajtó versenyző nem lépheti át a pálya záróvonallal elkülönített részét.
- 9.7** Boxkiállítás
- 9.7.a** A boxkiállást és a pályára való visszautat a versenyző köteles a lehető legrövidebb úton teljesíteni.
- 9.7.b** A boxutcában tilos más versenyzőt blokkolni vagy szándékosan feltartani.
- 9.8** Szándékos pozíciószerezés a boxutacban
- 9.8.a** Amennyiben egy versenypálya a vonalvezetésének és a boxutca bejárat kialakításának együttes kombinációjából adódóan lehetővé teszi azt, hogy az utolsó körben egy versenyző előnyt szerezzen a boxutcába hajtással, úgy az utolsó körös boxutca használat jogosulatlan előnyszerzésnek minősül.
- 9.9** Haladás a boxutcában
- 9.9.a** A boxutcában tilos a menetiránnyal szemben haladni.
- 9.9.b** A boxutcában kizárólag indokolt esetben és csak különös körülményekkel szabad hátramenetben menni, a hátramenetben megtett táv nem lehet több, mint két autó hossza.
- 9.10** A pit-ablakra vonatkozó szabályokat (pit window) a Versenyszabályzat *C függeléke* tartalmazza.

10. Versenyzői magatartás

- 10.1** Ideális ív
- 10.1.a** Ideális ív alatt azt a szemmel nem látható ívet kell érteni, amely a teljes kanyar tempója szempontjából a legoptimálisabb.
- 10.1.b** Tilos az ideális íven az indokoltnál jelentősen lassabb tempóval közlekedni.
- 10.2** Tilos a pályán menetiránnyal szemben haladni.
- 10.3** Tilos a pályán hátramenetben haladni.
- 10.4** Tilos más versenyzők veszélyeztetése.
- 10.4.a** A futam és időmérő edzés során tilos a pályán indokolatlanul lassan haladni vagy megállni.
- 10.4.b** Tilos váratlanul és indokolatlanul fékezni, ha azzal a versenyző megteveszti a mögötte vagy mellette haladó másik versenyzőt.
- 10.4.c** A versenyző mindent megtesz annak érdekében, hogy kontrollálja az általa vezetett virtuális versenyautót.
- 10.5** Tilos a pályát előnyszerzés céljából elhagyni.
- 10.5.a** Amennyiben egy versenyző pályaelhagyással megelőz egy vagy több másik versenyzőt, úgy köteles másokat nem veszélyeztetve visszaadni a pozíciót/pozíciókat.

- 10.5.b** Egy versenyző a pályaelhagyással szerzett pozíciók visszaadását legkésőbb a következő kanyarig teheti meg.
- 10.5.c** A pozíciók visszaadását egy versenyző sem használhatja más versenyzők akadályozására és lassítására.
- 10.5.d** A pályaelhagyással megszerzett pozíciók visszaadását követően, a versenyző a következő kanyar csúcspontjáig nem kerülhet támadási pozícióba.
- 10.5.e** A pályát elhagyó autó a pályára fokozott figyelemmel és a pályán szabályosan haladó autók veszélyeztetése nélkül a pálya vonalvezetésével párhuzamos irányba haladva térhet vissza.
- 10.6** A védekező/elöl haladó versenyző ív választása
- 10.6.a** Tilos a cikázás és a kanyar kijáratot követő többszöri irányváltás.
- 10.6.b** Tilos a kanyar előtti féktávon történő irányváltás.
- 10.6.c** Amint az előzni készülő versenyző első tengelye egy vonalba kerül a védekező versenyző hátsó tengelyével, úgy a védekező/elöl haladó versenyző köteles a pálya szélét jelző fehér vonaltól legkevesebb egy autónyi helyet hagyni a támadó/hátulról érkező számára.
- 10.6.d** Tilos a támadó/hátulról érkező versenyző pályáról való leszorítása.
- 10.6.e** A védekező/elöl haladó versenyző nem kényszerítheti a támadót a pálya elhagyására.
- 10.7** Előzés
- 10.7.a** Előzni vagy előzési kísérletet kizárólag akkor szabad végrehajtani, ha a pálya azon szakaszán előzési tilalom nincs érvényben.
- 10.7.b** Az előzést kezdeményező versenyző kötelessége az előzés szabályos végrehajtása.
- 10.7.c** Az előzést kezdeményező versenyző az előzési manőverével nem veszélyeztetheti és nem akadályozhatja az elől haladó versenyzőt.
- 10.7.d** Szabálytalan előzési kísérletnek minősül, amennyiben az előzést kezdeményező versenyző elméri a féktávot és emiatt kiszorítja vagy nekimegy a szabályosan haladó másik versenyzőnek.
- 10.7.e** Az előzést végrehajtó versenyző köteles helyet hagyni a védekező versenyzőnek mindaddig, amíg az előzését be nem fejezi.
- 10.7.f** Balesetet nem okozó, de előzési pozíció nélkül megkísérelt vagy végrehajtott, kontakttal végződő előzési kísérlet jogosulatlan előnyszerzésnek minősül.
- 10.7.g** Minden olyan előzési és védekezési kísérlet szabálytalannak minősül, amely során akár a védekező, akár a támadó fél négy kerékkel elhagyja a pályát. Kivételt képez ez alól a baleset elkerülése.
- 10.8** Blokkolás
- 10.8.a** Tilos a pályán szabályosan haladó versenyző blokkolása.
- 10.8.b** Tilos a kigyorsításon vagy kanyarkijáraton való az indokoltnál nagyobb mértékű gázelvétel.
- 10.9** Lekörözés
- 10.9.a** A körhátrányban lévő versenyző köteles eleget tenni a kék zászlós jelzésnek és biztonságosan elengedni a mögötte érkező, őt lekörözni készülő versenyzőt.
- 10.9.b** A körhátrányban lévő versenyző kötelező egyértelmű ív választással segíteni a mögötte érkező, őt lekörözni készülő versenyzőjét.
- 10.9.c** A Körhátrányban lévő versenyző nem védekezhet az őt leköröző versenyző ellen.
- 10.10** Sérült autóval való haladás

10.10.a Menetteljesítmény tekintetében jelentősen romlott és sérült autóval való haladás kizárólag az ideális ívet mellőzve és a forgalmat nem akadályozva engedélyezett.

10.10.b Súlyosan sérült autóval való haladás kizárólag a boxutcáig megengedett.

10.10.c Súlyosan sérült autónak minősül minden olyan jármű, melyet -az autó mozgásából ítélve- a versenyirányítás a pályán haladó többi autóra nézve veszélyesnek vél.

10.11 Feladás

10.11.a Súlyosan sérült vagy vezethetetlen autóval a versenyző feladhatja a versenyt anélkül is, hogy a boxba hajtana, azonban lehetőségéhez mérten törekednie kell arra, hogy az ideális ívtől távol és lehetőleg a bukótérben parkolja le autóját, továbbá a versenyző mihamarabb köteles a boxba "teleportálni" az autóját, ezzel csökkentve a versenyt befolyásoló sárga zászlós fázis időtartamát.

10.11.b A boxutcába való teleportálás feladásnak minősül.

10.11.c Feladást követően a versenyző nem hajthat újra a pályára.

10.12 Felvezető kör

10.12.a A felvezető kör nem a versenytáv része.

10.12.b A felvezető körben boxutcába hajtani kizárólag sérült autóval lehetséges.

10.12.c A felvezető kör esetleges szabályairól a Versenyszabályzat *C függeléke* rendelkezik.

10.13 Levezető kör

10.13.a A levezető kör folyamán tilos más autókat veszélyeztetni vagy szándékosan összetörni.

10.13.b A levezető kör teljes egészét teljesíteni kell.

10.13.c A levezető kör végén a versenyző igyekszik sértetlen autóval visszatérni a boxutcába.

10.13.d A levezető kör folyamán a versenyző szándékosan nem törheti összes sem a saját, sem más autóját.

10.14 Időmérő edzés - boxból kivezető kör

10.14.a Időmérő edzésen a boxból kivezető körön a versenyző szabadon választhat sebességet, azonban nem akadályozhatja a gyors körön lévő versenyzőket.

10.15 Időmérő edzés - boxba bevezető/hűtő kör

10.15.a Időmérő edzésen a boxba bevezető vagy hűtő körön lévő versenyző szabadon választhat sebességet, azonban nem akadályozhatja a gyors körön lévő versenyzőket.

10.16 Időmérő edzés

10.16.a Az időmérő edzés időtartalma alatt tilos a pályán és a pálya mellett megállni, a versenyző kizárólag a boxutcában állhat meg.

10.16.b A 10.16.a bekezdésben leírtak alól kivételt jelent, ha egy autó olyan mértékű sérülést szenvedett, amely kiszámíthatatlanná teszi az autó irányítását.

10.16.c Az időmérő edzéses tilos a gyors körön lévő versenyző feltartása és akadályozása.

10.17 Kommunikációs fórumok használata

10.17.a A Zengő E-sport hivatalos eseményein a text chat elrejtése/kikapcsolása valamennyi versenyző számára tilos.

10.17.b A text chat (beépített üzenetküldő rendszer) versenyzők általi használata tilos a Zengő E-sport hivatalos eseményein. Kivétel ez alól a verseny vége. A verseny végének az számít, amint a pályán lévő összes autót kockás zászlóval intették le.

10.17.c A voice chat (beépített hangcsatorna) versenyzők általi használata tilos a Zengő E-sport hivatalos eseményein.

10.17.d A text chat és voice chat csatornákat valamennyi versenyző köteles szabadon hagyni a Zengő E-sport szervezői és a versenyirányítás tagjai részére.

10.17.e A Zengő E-sport szervezői és a versenyirányítás tagjai indokolt esetben tájékoztatást adhatnak a text chat vagy a voice chat rendszereken keresztül. A versenyirányítás ezen formában kiadott valamennyi közleménye szabálynak minősül, ezért annak betartása kötelező érvényű a versenyzőre nézve.

10.18 Egyéb tiltott funkciók

10.18.a A Zengő E-sport szervezerein tilos a "respawn funkció" használata, vagyis a pályára való (vissza) teleportálás nem megengedett.

10.19 Versenybaleset

10.19.a Versenybalesetnek minősül minden olyan eset, melyben a baleset megtörténte miatt egyik résztvevőt sem terheli döntő felelősség.

10.19.b Versenybaleset esetén a sportfelügyelők büntetést nem állapítanak meg.

10.20 Rajtbaleset

10.20.a Rajtbalesetnek minősül minden az első féktáv előtt történt baleset.

10.20.b A tömegbalesetet okozó rajtbalesetek esetében a Sportfelügyelők a legszigorúbb büntetéseket állapítják meg. Különösen abban az esetben, ha a baleset kiváltó oka a kései fékezés vagy a mezőny többi tagjához képest helytelenül megválasztott (túl magas) sebesség.

10.21 Tömegbaleset

10.21.b Tömegbalesetnek minősül minden olyan baleset, amelynek legkevesebb négy autó részese.

10.21.b Valamennyi tömegbalesetet okozó versenyző kiemelt büntetésre számíthat.

10.22 Szándékosság

10.22.a A versenyző szándékosan nem törheti össze sem saját, sem más autóját.

10.23 Büntetések letöltése

10.23.a A Sportfelügyelők által előzetesen megállapított boxutca áthajtásos büntetés letöltésére a verseny első három körében van lehetőség.

11. Vezetési segédletek

11.1 A Zengő E-sport által rendezett eseményeken a virtuális versenyautók teljesítményét és vezethetőségét befolyásoló Stability Control (SC) segédlet használata tiltott.

11.1.a A blokkolásgátló (ABS) és a kipörgésgátló (TC/TC2) használata engedélyezett, amennyiben ezen segédletek a versenyautó alapfelszereltségét képezik.

11.2 A Zengő E-sport tiltja az Ideal line - versenyvonal vizuális vezetési segédlet használatát.

11.3 A Zengő E-sport az **esélykiegyenlítés elvét szem előtt tartva**, valamennyi versenyzője számára ajánlja,

11.3.a a belső nézetet (on-board camera)

11.3.b a manuálisan kapcsolható sebességszabályozó használatát, (limiter)

11.3.c a manuálisan kapcsolható fényszórókat,

11.3.d a manuális gyújtást és indítást,

11.3.e a manuálisan állítható ablaktörlőt.

- 11.4** A Zengő E-sport valamennyi eseményén a kormányzási segédlet (Auto Steering) tiltott.
- 11.5** Egyéb segédletek
- 11.5.1** A Zengő E-sport nem tiltja az elemzést segítő szoftverek használatát. (pl.: MoTeC)
- 11.6** Játékvezérlő
- 11.6.a** A Zengő E-sport szerverein kizárólag kormányval vezérelt virtuális versenyautóval lehet pályára hajtani.

12. zászlójelzések

- 12.1** Az Assetto Corsa szimulátor szoftverben használt zászlójelzésekről a Versenyszabályzat *A függeléke* rendelkezik.
- 12.2** Az Assetto Corsa Competizione szimulátor szoftverben használt zászlójelzésekről a Versenyszabályzat *C függeléke* rendelkezik.

II. Versenykiírások

1. Versenykiírás

- 1.1** A versenykiírás meghatározza az adott versenysorozat,
 - 1.1.a** kiíróját, szervezőjét és promóterét, illetve azok elérhetőségeit,
 - 1.1.b** nevét és azonosítóját,
 - 1.1.c** által használt szimulátor szoftvert,
 - 1.1.d** nevezési és részvételi feltételeit,
 - 1.1.e** licenc kritériumait,
 - 1.1.f** nevezőinek maximális számát,
 - 1.1.g** BoP rendszerét, (ha van)
 - 1.1.h** menetrendjét.
- 1.2** Valamennyi kiírás meghatározza az adott versenykiírás pontos formátumát, amely lehet,
 - 1.2.a** Bajnokság
 - 1.2.b** Kupa
 - 1.2.c** Tehetségkutató bajnokság/kupa
 - 1.2.d** AM bajnokság/kupa
 - 1.2.e** PRO bajnokság/kupa
 - 1.2.f** PRO-AM bajnokság/kupa
 - 1.2.g** Sprint bajnokság/kupa
 - 1.2.h** Endurance bajnokság/kupa
 - 1.2.i** Összetett bajnokság/kupa
 - 1.2.j** Time Trial bajnokság
- 1.3** A versenykiírás részletezi a,
 - 1.3.a** használható vezetési segédletek listáját, (ha vannak)
 - 1.3.b** használható autó kategóriákat,
 - 1.3.c** használható versenyautókat,

1.3.d használható festéseket.

III. Eredmény megállapítás

1. Bajnoki rangsorolás

1.1 A bajnokságok végeredményét a versenyzők és csapatok által gyűjtött pontok mennyisége határozza meg.

1.2 Pontegyenlőség kivételes esete

1.2.a Rangsorolás,

1.2.b győzelmek, majd 2., 3., stb helyezések száma,

1.2.c pole pozíciók száma,

1.2.d leggyorsabb körök száma,

1.2.e megrovások és figyelmeztetések, (minél kevesebb annál jobb)

1.2.f véletlenszerű sorsolás.

2. Pontozás

2.1 Pontszerzés kritériumai. Érvényes pontszerzésnek számít,

2.1.a ha a versenyző a hivatalos végeredmény alapján pontot érő helyezést ért el az időmérő edzésen,

2.1.b ha a versenyző a hivatalos végeredmény alapján pontszerző helyen fejezte be a versenyt.

2.2 Értékelhető eredményt elért, de a versenyt be nem fejező pontszerzés különleges esete

2.2.a Érvényes pontszerzésnek számít, amennyiben a versenyző eredménye a **2.1.b** pontnak megfelel valamint,

2.2.b a verseny végéig a versenynek otthont adó szerveren tartózkodik,

2.2.c a verseny minimum 90%-át teljesítette.

2.3 Pontlevonás kivételes esete

2.3.a Az *Általános Kódex* rendelkezései alapján kizárólag kivételes esetben alkalmazható büntetési tétel.

2.4 Csapatok pontszerzése

2.4.a Három fős csapatok esetében, az esemény egészét számolva a két erősebb pontszerző versenyző pontjai kerülnek elszámolásra.

3. Általános pontrendszer

3.1 Pontszerző helyezések az időmérő edzésen,

Helyezés	1. hely	2. hely	3. hely	4. hely	5. hely
Pont	5 pont	4 pont	3 pont	2 pont	1 pont

3.2 Pontszerző helyezések a versenyen,

Hely	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
Pont	40	32	27	24	22	20	18	16	14	12

Hely	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
Pont	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

3.3 A pontszámítás módja kiírásonként eltérő lehet.

3.4 A Versenyszabályzat III.3.3 bekezdésének tényállása esetén, a versenykiírás részletezi az adott kiírásban érvényes pontrendszert.

4. Bajnoki kiírások

4.1 Egy versenysorozat több bajnoki kiírást tartalmazhat,

4.1.a Egyéni bajnoki cím

4.1.b Csapatbajnoki cím

4.2 A 2.1 pontokban említett kiírásokon kívül, lehetőség van kategóriánkénti összesítésre is. (pl.: PRO és AM kategória)

4.3 Bajnoki címnek minősül mindazon kiírásban szerzett egyéni vagy csapatbajnoki cím, amely kiírás legkevesebb 5 érvényes futamot tartalmazott. Az 5 futamnál kevesebbet tartalmazó kiírások kupagyőzelemnek minősülnek.