

Az OldBoys Open liga szabályzata a 2022/23 tavaszi évadra

A játék / mod	2
Licencek	2
Nevezés / jelentkezés mikéntje és feltételei	2
Verseny-beállítások / segítségék	3
Verseny előtt	4
Verseny alatt	5
Verseny után	7
Pontozás	8

1. A játék / mod

- A versenyeket rFactor 2 platformon futjuk
- Mod: F1 A&M 2022 liga számára átalakított verziója
- A szervert a futam előtti héten már nem frissítjük. Amennyiben jön frissítés a kliensekre az utolsó hétvégén és ez a frissítés inkompatibilitást okoz, akkor a kliensre vissza kell tenni a korábbi, a szerverrel kompatibilis verziót.
- A futamon lebonyolítására külön szervert használunk, ami eltér az állandó szervertől, amin tesztelni lehet. A futam szervert 1 órával az időmérő előtt elindítjuk, és discordon elérhető lesz a belépéshez szükséges információ.

2. Licencek

- 2.1. **Ideiglenes licenc:** Alaphelyzetben mindenki ideiglenes licencet kap. Ezzel a licenccel egy versenyen állhat rajthoz a versenyző.
- 2.2. **Állandó licenc:** A liga teljes körű tagja, aki betöltötte a 16. életévét és befizette az éves tagdíjat VAGY a tavaszi szezon tagdíját. Csak az ilyen licenccel rendelkező versenyzők indulhatnak a rajtrácsról.
- 2.3. Ha valaki 1 verseny után sem fizeti be a tagdíjat, az adminisztrátorok visszavonják az ideiglenes licencet, így csak a teszt futamokon indulhat.

3. Nevezés / jelentkezés mikéntje és feltételei

- Jelentkezni a discord szerverünkön lehet: <https://discord.gg/Px2TwV47>
- Nem határozunk meg minimum gépigényt, bármilyen géppel és nettel játszatsz egészen addig, míg azzal másokat nem zavarasz. Az adminok fenntartják tehát a jogot, hogy magas pinggel vagy a nagyon laggoló játékosokat kizárják a futamról.
- Meghatározzuk viszont, hogy kormányval lehet csak játszani, gamepad vagy billentyűzet **nem** megengedett
- Versenyeinken csak az vehet részt, aki elolvasta és megértette a jelen szabályzatot. A szabályzat nem ismerete nem mentesít annak betartása alól.
- Az utolsó 2 bajnoki versenyen már nem állhat rajthoz új versenyző (tesztfutamon természetesen részt vehet).

4. Verseny-beállítások / segítségek

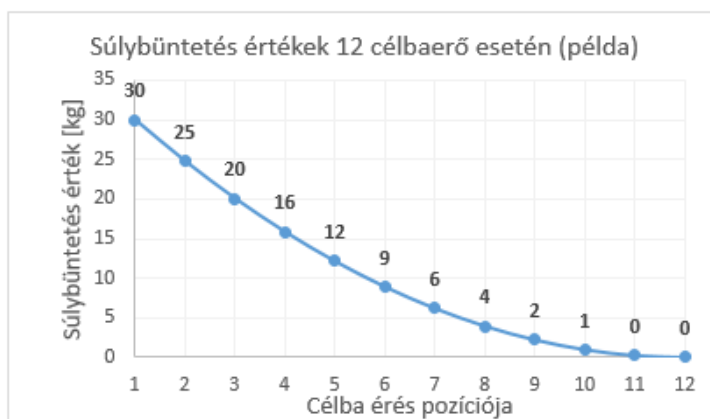
4.1. A verseny paraméterei:

- 4.1.1. **Versenytáv:** A Forma1-es versenytáv 85%-a + felvezető kör.
- 4.1.2. **Gumizódás:** a pálya elő van gumizva egy bizonyos mértékig. Ezen felül a gumizódás mértéke szabadedzésen 5x, más esetben normálra van állítva.
- 4.1.3. **Időjárás:** A szezon során száraz körülmények között futjuk a versenyeket, de fenntartjuk a lehetőségét, hogy 1-2 változó időjárású, vagy esős versenyt is tartsunk.
- 4.1.4. **Autó beállítása:** A szezonban fixed setuppal megyünk, azaz nem állítható az autó beállítása. Ez alól kivétel az első és hátsó szárnyak (5-5 pozíció), a féknyomás, fékerő eloszlás és kormányzár.
- 4.1.5. A verseny alatt a szerver automatikusan lépteti a játékot az egyes session-ök között.

4.2. Súlybüntetések:

Ebben a szezonban súlybüntetéseket is alkalmazunk a bajnokság izgalmasabbá tétele érdekében.

- 4.2.1. **Számítása:** Minden futamon a célbaérők a helyezésük alapján kapnak egy súly értéket, ami a győztes esetén 30 kg, utolsó célbaérő esetén 0 kg. A köztes helyezéseken parabolikus függvény alapján oszlanak el a súly értékek. Példa: 12 célbaérő esetén az alábbi értékek kerülnek hozzárendelésre a pilótákhoz.



- 4.2.2. A súlyballaszt rendszer a második futamtól lép érvénybe.
- 4.2.3. Az adott futamra kapott súlyt az összes addigi befejezett futam utáni súlyértékek átlaga fogja kiadni. Példa: "A" pilóta első futama 30, második 15, harmadik 18 kg súlyértéket eredményezett, akkor a 4. Futamon $(30+15+18)/3 = 63/3 = 21$ kg plusz súllyal versenyez.
- 4.2.4. BT által utólag adott hátrасorolás nem módosítja a plusz súlyt, a célba érkezési hely számít.
- 4.2.5. Nem befejezett futam nem módosítja a súlyballaszt értékét.
- 4.2.6. Aki az első futam után újonnan csatlakozik a bajnokságba, vagy nincs befejezett eredménye (például csak kiesései vannak), az

automatikusan 10 kg ballasztot kap addig, amíg nem lesz befejezett futama.

- 4.3. Engedélyezett segítségek: Automata kuplung.

5. Verseny előtt

- 5.1. A versenyen csak érvényes licensszel lehet elindulni
- 5.2. A verseny napján, a meghirdetett időpont előtt 30 perccel egy pillanatkép (továbbiakban: **fénykép**) készül a HotLaps-ról. Az összes szabály ami a HotLaps alapján kerül betartatásra, ez alapján történik. Ezek a pillanatképek publikusak, itt láthatóak: <http://obhotlaps.madein.hu/screenshots/>
- 5.3. Idén nincs minimálisan teljesítendő körszám és nincs 107%-os szabály a futamokra.
- 5.4. Aki a fenti szabályokat nem tartja be az utólag kizárásra kerül a futamról.
- 5.5. **A versenyen csak <<Keresztnév> <Vezetéknév>> formában lehet elindulni, mindenféle ékezet és space nélkül.**
- 5.6. Kommunikáció
 - 5.6.1. Discord
 - 5.6.1.1. **Ajánlott a hibátlanul működő Discord kapcsolat használata!**
A rendezők a verseny alatt Discord-on is közölhetnek információkat, nem csak a CHAT-en.
 - 5.6.1.2. Azoknak akik az Előszobában maradnak, a Discordot az időmérő és a verseny idejére kötelező úgy beállítani, hogy **csak gombnyomáskor** tudjon megszólalni az adott versenyző. Ez azért van, hogy ne zavarhassuk a velünk egy szobában lévő versenyzőket zörgő kormányval vagy a háttérből beszűrődő zajokkal.
 - 5.6.1.3. A verseny előtti eligazításon mindenkinek ajánlott megjelennie a Discordunk Előszobájában, az időmérő indulásakor mindenki átmehet a saját csapata szobájába.
 - 5.6.1.4. A verseny alatt az adminisztrátorok ún broadcast üzenetekkel informálhatják a mezőnyt. Ez olyan üzenet, melyet csak az adminok tudnak küldeni és mindenki hall attól függetlenül, hogy más szobában van. Ezért célszerű nem lekapcsolni a hangot a verseny idejére sem, inkább beszéljétek meg a csapattársatokkal, hogy menet közben ne zavarjon benneteket.
 - 5.6.1.5. Amennyiben a Discord vagy valamelyik funkciója nem megfelelő számunkra, akkor visszaváltunk a TeamSpeak alkalmazásra.
 - 5.6.2. CHAT
 - 5.6.2.1. Az időmérőn és a versenyen CSAK az adminok használhatják.
 - 5.6.2.2. Verseny közben történő problémák fellépésekor az adminok Discord-on és/vagy CHAT-en kommunikálnak. Tipikusan

beírják a CHAT-be, hogy kapcsold vissza a Discordot, hogy ott mondhassák el a mondandójukat.

- 5.6.2.3. A rajt előtt minden versenyzőnek joga van közhasznú információkat (pl. "**rossz rajtsorrend**") jelezni. Minden más üzenet vagy a verseny alatt beírt üzenet szankciókat von maga után.

5.7. A verseny indítása, léptetése

- 5.7.1. A versenyt az adminok az OldBoys Liga versenynaptára alapján, lehetőség szerint pontosan indítják. Nem áll módunkban senkire sem várni.
- 5.7.2. Az egyes session-ök között a szerver automatikusan lépteti a játékot, a Warmup időtartama 10 perc mely után automatikusan indul a verseny
- 5.7.3. Verseny hétvégét / versenyt újraindítani csak nagyon erősen indokolt esetben fognak az adminok.

6. Verseny alatt

6.1. A versenyszezon

- 6.1.1. 2023 tavaszi szezonban 10 versenyt rendezünk, 2023. március 1. és 2023. Június 7. között, szerda esténként, a versenynaptárban meghirdetett időpontokban.
- 6.1.2. A szezon során mindenkinek a legrosszabb versenye (ha több legrosszabb van, akkor csak 1 db) nem kerül beszámításra. Ezzel biztosítunk mindenkinek 1 versenyről való büntetlen távolmaradást a szezon során. Ez a 4. Verseny után lép életbe.

6.2. A versenyek lebonyolításának menete

- 6.2.1. Az időmérő elindítása előtt 10 perccel **gyülekező** a Discord szerveren és belépés a játékszerverre.
- 6.2.2. **Időmérő:**
 - 6.2.2.1. Idén rövidített privát időmérőt megyünk, melynek hossza 5 perc, és 2 mért kör tehető meg (a szerver 4 kört engedélyez, ami legfeljebb a felvezető kör + 2 mért kör + levezető kör)
 - 6.2.2.2. Az időmérő alatt csatlakozhat új pilóta a szerverhez
- 6.2.3. **Warmup:**
 - 6.2.3.1. 10 perc időtartam, és utána automatikusan lép a szerver a versenyre.
 - 6.2.3.2. Csatlakozhat új versenyző a mezőnyhöz
- 6.2.4. **Verseny:**
 - 6.2.4.1. A felvezető körön való viselkedés:

- 6.2.4.1.1. A többieknek lehetőség szerint követni kell az előttünk haladót mégpedig 10 autónál nem nagyobb távolságot tartva.
 - 6.2.4.2. Állórajt
 - 6.2.4.3. A 4.1.1 pontban meghatározott versenytáv megtétele
 - 6.2.4.4. A verseny alatt **NEM** csatlakozhat új pilóta. Az újracsatlakozás (re-join) viszont engedélyezett.
- 6.3. Szabályok
 - 6.3.1. Amennyiben másképp nem rendelkezünk, a verseny ideje alatt az igazi F1/F2 aktuális szabályai a mérvadók.
 - 6.3.2. Gumiszabály:
3 db száraz keverék (C2 - Hard, C3 - Medium, C4 - Soft) áll rendelkezésre minden pályán, továbbá kétféle eső gumi (Intermediate, Wet). Száraz versenyen kötelező legalább kétféle száraz keveréket is használni a futamon. Esős verseny esetén nem kötelező kétféle száraz keveréket is használni. Szabad gumiválasztás van, bármilyen keverékkel lehet rajtolni.
 - 6.3.3. Tankolás:
Ebben a szezonban **nem lesz engedélyezett** a verseny közbeni tankolás, így a verseny előtt mindenki saját megítélése szerint annyi üzemanyaggal rajtol el, amennyivel végig tud menni a versenyen.
- 6.4. Vágások, szélesítések
 - 6.4.1. A szezonban használt pályák úgy vannak beállítva, hogy a pálya határokat előre kijelölik az ADMINOK, így a pálya határok túllépése esetén a játék automatikusan detektálja és bünteti.
 - 6.4.2. A versenyek előtt legalább 1 héttel közöljük, hogy soron következő pályán mennyi vágás/szélesítés engedélyezett.
 - 6.4.3. Palánk használat:
 - 6.4.3.1. Időmérőn a palánk érintése **szélesítésnek** számít, utólag büntetést vonhat maga után.
 - 6.4.3.2. A túlzott palánk használatra vonatkozóan a BT felé óvást is be lehet nyújtani.

7. Verseny után

- 7.1. Óvások
 - 7.1.1. Óvásokat leadni a futam másnapjától (a hír közzétételétől) 24 órán keresztül lehetséges.
 - 7.1.2. Az óvásokat a weboldalon az adott verseny "BT + óvások" híréhez lehet leadni kommentben.
 - 7.1.3. Az óvásokat közvetítő által is le lehet adni (megkérhettek valakit).

- 7.1.4. Az óvás legyen tárgyilagos, ne tartalmazzon magyarázatot, kommentet, csak azt, hogy kik között, mikor, hol történt az eset, melynek kéred a vizsgálatát. Meg lehet adni a replayben szereplő időt is az egyértelműség kedvéért.
- 7.2. Vizsgálatok
- 7.2.1. A BT-nek a következő verseny előtt legkésőbb 48 órával meg kell tartania a BT ülést és publikálnia kell az ítéleteket a weboldalunkon.
- 7.2.2. A BT vizsgálja a boxból való kihajtásoknál a box vonal érintését is.
- 7.2.3. A verseny első köre mindig vizsgálat tárgya.
- 7.3. Büntetési tételek
- 7.3.1. Lehetséges büntetések
- Kizárás (DQ)
 - Pozíció büntetés az adott versenyen (átvihető a következő versenyre)
 - Box Rajt a következő futamra, de azzal a kikötéssel, hogy csak a mezőny végére csatlakozhat be büntetett pilóta.
 - Áthajtásos vagy Stop&Go bünti a következő futamra
 - Bajnoki pont levonás
 - Figyelmeztetés
 - Büntető pontok kiosztása
- 7.3.2. Büntetési tételek (a teljesség igénye nélkül)
- 7.3.2.1. Sportszerűtlen viselkedés, szándékos autótörés, szándékos sportszerűtlen vágás/szélesítés végződhet a ligából való kizárással.
- 7.3.2.2. Gumisabályok be nem tartása: DQ
- 7.3.2.3. A vágásokat és szélesítéseket, azok mértékének függvényében a játék automatikusan büntetni fogja. Jellemzően boxutca áthajtásos vagy Stop/Go büntetéseket oszt ki.
- 7.3.2.4. Ahányszor a versenyző átlépi legalább 1 gumival a boxutca kivezető vonalát, annyszor 1 hely hátrasorolást kap.
- 7.3.2.5. Baleset okozása (a teljesség igénye nélkül)
- 7.3.2.5.1. 1-10 helyezés büntetés + egyéb szankciók + büntetőpont(ok)
- 7.3.3. Büntetőpont rendszer
- 7.3.3.1. Minden büntetés mellé a BT kioszt, illetve kioszthat, büntetőpontokat is. Egy vétség esetében maximum 5 büntetőpont adható.
- 7.3.3.2. Büntetőpontok kiosztása mindenképp szükséges amennyiben az adott versenyen egy hátrasorolós büntetés nem tölthető le.
- 7.3.3.3. 15 büntetőpont elérése után, az adott pilóta egy boxutca rajt büntetést kap a begyűjtést követő futamon. A második ilyen alkalom után egy versenyről szóló eltiltásban részesül az adott pilóta

- 7.3.4. A BT. fenntartja a jogát, hogy a fentebb felsoroltaktól eltérő büntetéseket is kiszabhasson, vagy akár a folyamatosan büntetett versenyzőt a futamról, vagy az évad további folytatásától eltiltsa.
- 7.3.5. Ha nem óvás útján, hanem egyéb okból jut tudomására valamelyik BT. tagnak szabálytalanság, akkor a szabálytalan versenyzőt a BT. figyelmezteti, de büntetést nem szab ki. Ezzel ösztönzünk mindenkit, hogy minden problémás esetet óvjatok meg. A BT ezt és csak ezt vizsgálja.
- 7.3.6. A döntések ellen fellebbezésnek helye nincs.

8. Pontozás

Elsőtől a 15. Helyezettig:

30, 25, 21, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1 pont

- Csak az kaphat pontot, aki a versenytáv legalább 80%-át teljesítette.
- Utólag diszkvalifikált versenyző nem kaphat pontot.
- A csapatversenyben pedig az adott csapat legjobb 2 pilótájának eredménye számít (futamonként).
- Amennyiben a szerver hibájából megszakad a verseny, úgy az alábbi szabályok érvényesek, az éppen aktuálisan megtett versenytáv függvényében:
 - 10%-ig újraindítás lehetséges (csak ebben az esetben)
 - 10-50% fél pontok oszthatók
 - 50% felett teljes pontokat kapnak a versenyzők