

# **REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI DIGITAL MOTORSPORT**

## **2026**



Polski Związek Motorowy  
Główna Komisja Sportu Samochodowego  
[www.pzm.pl](http://www.pzm.pl)

## SPIS TREŚCI

<b>A. INFORMACJE OGÓLNE</b>	<b>3</b>
§1. Wstęp	3
§2. Wyjaśnienie pojęć	4
§3. Postanowienia ogólne	6
§4. Organizator	7
§5. Oświadczenie zgody	7
§6. Przetwarzanie danych osobowych	8
§7. Zmiany w przebiegu MPDM	10
§8. Nagrody	10
<b>B. REGULAMIN SPORTOWY</b>	<b>12</b>
§9. Zasady udziału	12
§10. Zespoły wyścigowe w MPDM	14
§11. Kalendarz MPDM	14
§12. Reguły Etap 1: Prekwalifikacje (Time Attack)	16
§13. Reguły Etap 2: Dzień Wyścigowy	17
§13. Etykieta wyścigów	19
§14. Flagi	23
§15. Incydenty wyścigowe	23
§16. Kary nakładane przez system iRacing	25
§17. Kary nakładane przez Sędziów	26
§18. Punktacja Dnia Wyścigowego	29
§19. Protesty	31
§20. Wyniki	32
§21. Klasyfikacja generalna MPDM	33
§22. Klasyfikacja generalna MPDM Junior	33
<b>Załącznik 1</b>	<b>34</b>
<b>Załącznik 2</b>	<b>36</b>

## A. INFORMACJE OGÓLNE

### §1. Wstęp

Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026 (MPDM) to wirtualny cykl rozgrywany na platformie iRacing w ramach kalendarza oficjalnych imprez Polskiego Związku Motorowego, które są własnością Polskiego Związku Motorowego (PZM). Nadzór nad przebiegiem MPDM sprawuje Główna Komisja Sportu Samochodowego PZM (GKSS), która zastrzega sobie prawo interpretacji niniejszego regulaminu i jest jedyną władzą upoważnioną do rozpatrywania i rozstrzygania wszelkich rozbieżności i wątpliwości, które mogą powstać przy stosowaniu i interpretacji niniejszego regulaminu. Organizatorami i promotorami cyklu są: Ragnar Simulator i simracing.school. Sezon MPDM 2026 odbędzie się w terminie od 26.04.2026 do 25.06.2026 roku.

MPDM rozgrywane jest na następujących wirtualnych torach wyścigowych: Oschersleben, Virginia International Raceway, Circuito de Navarra, Circuit de Lédenon. Kierowcy rywalizują w jednej klasie samochodem FIA F4.

Zatwierdzony przez Polski Związek Motorowy kalendarz MPDM 2026 znajduje się w paragrafie 11 niniejszego regulaminu.

Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026 będą transmitowane na żywo:

- Ragnar Simulator - kanał internetowy YouTube

Cykl składa się z czterech Rund, a każda Runda podzielona jest na dwa Etapy:

- Etap 1 - Prekwalifikacje (Time Attack)

Udział w tym Etapie biorą wszyscy chętni, którzy zarejestrują się do cyklu.

- Etap 2 - Dzień Wyścigowy (trening, kwalifikacje, wyścig)

Etap 2 podzielony jest na cztery Splits (odrębne Dni Wyścigowe) w kolejności: Split 1 (najwyższy), Split 2, Split 3 i Split 4. W jednym Splicie startuje maksymalnie 30 Kierowców.

Kierowcy w trakcie Dnia Wyścigowego zdobywają punkty w wyścigu w klasyfikacji indywidualnej i stanowią wynik końcowy Rundy zaliczany do klasyfikacji generalnej Open. Do końcowego wyniku w klasyfikacji generalnej Open brane są pod uwagę wszystkie 4 Rundy.

Kierowcy mogą startować w dwóch klasach:

- Open (dla wszystkich Kierowców)\*
- Junior (dla Kierowców do 14. roku życia - urodzonych po 31.12.2011 r.)\*\*

\*Klasa Open zostanie utworzona w przypadku rejestracji minimum 50 kierowców.

\*\*Klasa Junior zostanie utworzona w przypadku rejestracji minimum 25 kierowców w tej grupie wiekowej i będzie stanowić osobne wydarzenie na platformie [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) o nazwie MPDM Junior 2026. W przypadku utworzenia klasie Junior, zastąpi ona Split 4.

Utworzenie klasy Junior nie wyklucza możliwości startu w klasie Open. Kierowcy do 14. roku życia mogą startować:

- wyłącznie w klasie Junior,
- wyłącznie w klasie Open,
- lub równolegle w obu klasach.

Decyzja o powołaniu klasy Open oraz Junior zostanie podjęta do 24.04.2026 r.

Zwycięzca MPDM w klasie Open otrzymuje oficjalny tytuł mistrza Polski Digital Motorsport 2026, zdobywca 2. miejsca - tytuł wicemistrza Polski Digital Motorsport 2026, a zdobywca 3. miejsca - tytuł II wicemistrza Polski Digital Motorsport 2026 podczas ceremonii Gala Sportu Samochodowego PZM.

W przypadku utworzenia klasy Junior, zwycięzca MPDM Junior otrzymuje oficjalny tytuł mistrza Polski Digital Motorsport 2026, zdobywca 2. miejsca - tytuł wicemistrza Polski Digital Motorsport 2026, a zdobywca 3. miejsca - tytuł II wicemistrza Polski Digital Motorsport 2026, podczas ceremonii Gala Sportu Samochodowego PZM

Dodatkowo prowadzona jest klasyfikacja zespołowa, za którą nie są przyznawane tytuły mistrzowskie oraz nagrody.

## §2. Wyjaśnienie pojęć

- 2.1. **MPDM** – Mistrzostwa Polski Digital Motorsport, których jedynym właścicielem jest Polski Związek Motorowy (PZM). Najwyższy szczebel rozgrywek w Digital Motorsporcie.
- 2.2. **Polski Związek Motorowy** – podmiot nadzorujący i zapewniający właściwe dla obowiązującego prawa i przepisów FIA rozegranie wyścigu.

- 2.3. **FIA** – Federation Internationale de l'Automobile, międzynarodowa federacja samochodowa.
- 2.4. **Promotor** – strona zapewniająca promocję Wydarzenia, ponosząca ryzyko finansowe związane z zapewnieniem właściwej oprawy promocyjnej, współtworząca proces powstawania MPDM jako komercyjnego widowiska sportowego.
- 2.5. **Organizator** – rolę organizatora pełni PROMOTOR cyklu MPDM, w zgodzie z obowiązującym prawem.
- 2.6. **Porozumienie promotorskie** – umowa potwierdzająca współpracę pomiędzy Kierowcą a Organizatorem w MPDM.
- 2.7. **Platforma iRacing** – [www.iracing.com](http://www.iracing.com). Platforma (Gra), na której należy posiadać konto, aby wziąć udział w MPDM.
- 2.8. **Platforma MPDM** – platforma internetowa [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl), na której przeprowadzane są Mistrzostwa Polski Digital Motorsport i należy posiadać konto, aby wziąć w nich udział.
- 2.9. **Gra** – gra wideo, w którą grać będą uczestnicy podczas wyścigu (iRacing).
- 2.10. **Serwer wyścigowy** – miejsce online, gdzie odbywają się rozgrywki.
- 2.11. **Kierowca** – osoba fizyczna biorąca udział w zawodach.
- 2.12. **Zespół** – organizacja (osoba fizyczna lub prawna), którą reprezentuje Kierowca w MPDM. Jeden Zespół może składać się maksymalnie z dwóch Kierowców.
- 2.13. **Administrator** – grupa osób wyznaczonych przez Organizatora do nadzorowania rozgrywek odbywających się w ramach MPDM.
- 2.14. **Sędziowie** – sędziowie odpowiedzialni za prawidłowy przebieg Dnia Wyścigowego oraz nadawanie kar. Skład sędziowski danej Rundy będzie podawany w Komunikacie Przedstartowym.
- 2.15. **Komunikat Przedstartowy** – regulamin uzupełniający do danej Rundy MPDM. Komunikat Przedstartowy będzie publikowany najpóźniej 3 godziny przed rozpoczęciem danej Rundy.
- 2.16. **Runda** – jednostka składająca się z Dnia Wyścigowego, stanowiący niezależny okres

w MPDM. Rundy są rozróżnialne na podstawie miejsca rozgrywania (toru).

- 2.17. **Dzień Wyścigowy** – dzień w kalendarzu, w którym rozgrywają się zawody na żywo (kwalifikacje i wyścig).
- 2.18. **Split** - system podziału uczestników wyścigu na mniejsze, odrębne grupy, gdy liczba zgłoszonych kierowców przekracza limit miejsc na torze. System dzieli graczy na podstawie czasów uzyskanych w Prekwalifikacjach do Dnia Wyścigowego. MPDM 2026 będzie podzielone na: Split 1 (najwyższy), Split 2, Split 3 i Split 4.
- 2.19. **Strefa czasowa** – Organizator podaje wszystkie godziny zgodnie z obowiązującym czasem w Polsce (uwzględniając zmianę czasu).
- 2.20. **Szablon malowania** – obowiązkowy szablon malowania samochodu z oznakowaniem i reklamami Organizatora.

### §3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizator MPDM zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu. Ewentualne zmiany Regulaminu po zatwierdzeniu ich przez PZM wchodzi w życie z chwilą ich opublikowania na stronie: [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl).
- 3.2. Kanały komunikacji – wymienione są następujące kanały komunikacji:
  - 3.1.1. komunikacja e-mail: [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl)
  - 3.1.2. serwer Discord pod adresem: <https://discord.gg/WfN8SJUjD3>;
  - 3.1.3. w przypadkach nagłych Organizator zastrzega możliwość używania określonego przez siebie kanału komunikacji.
- 3.3. Zgłoszenie Kierowcy do udziału w MPDM następuje poprzez wypełnienie formularza zgłoszeniowego na oficjalnej stronie Wydarzenia ([www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl)) oraz przesłania wypełnionego i podpisanego porozumienia promotorskiego. Przesłanie organizatorowi prawidłowo wypełnionego formularza zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Kierowców i potwierdzeniem, iż Kierowcy spełniają wszystkie warunki, które uprawniają ich do udziału w cyklu.
- 3.4. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem MPDM. Każdy z Kierowców zobowiązany jest do przestrzegania i stosowania się do niniejszych

Regulaminów i porozumienia promotorskiego.

- 3.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak należytego świadczenia usług dostępu do Internetu przez operatora, z którym Kierowca podpisał stosowną umowę.
- 3.6. Zachowanie Kierowców, etykieta – każdy Kierowca jest zobowiązany do przestrzegania przepisów powszechnie obowiązującego prawa, ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego, norm obyczajowych lub etycznych, zachowania kultury osobistej i zasad fair play oraz przestrzegania niniejszego Regulaminu. Złamanie którejkolwiek z powyższych zasad może skutkować dyskwalifikacją z MPDM i zakazem startu w kolejnych sezonach MPDM.
- 3.7. Podejrzenie oszustwa, używanie programów zewnętrznych – używanie jakiegokolwiek programu zewnętrznego dającego przewagę Kierowcy nad innymi Kierowcami będzie skutkować dyskwalifikacją z MPDM i zakazem startu w kolejnych sezonach. Organizator zastrzega sobie prawo do podjęcia ww. działań również w przypadku powzięcia jakichkolwiek podejrzeń dotyczących używania niedozwolonych programów zewnętrznych.
- 3.8. Multikonta – zabrania się używania multikont, występowania pod nickiem, pseudonimem, innym imieniem i nazwiskiem. Obowiązkiem jest logowanie się na serwer Dnia Wyścigowego swoim autentycznym imieniem i nazwiskiem.

#### **§4. Organizator**

- 4.1. RAGNAR SIMULATOR Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Częstochowie przy ul. Łódzkiej 208B, (42-218) Częstochowa, o numerze KRS 0000708031, NIP: 573-289-39-45 reprezentowaną przez Radosława Turka – Prezesa Zarządu.
- 4.2. ZHAKOWANI Przemysław Jakubek (simracing.school) z siedzibą przy ul. Gdacjusza 18, 54-515 Wrocław, NIP 8982138298, reprezentowaną przez: Przemysława Jakubka.

#### **§5. Oświadczenie zgody**

- 5.1. Promotor oświadcza, iż przebieg zawodów będzie przedmiotem rejestracji, a zarejestrowany materiał może być dostępny w ramach transmisji internetowych / retransmisji oraz skrótów w kanałach telewizyjnych, kanałach internetowych, w mediach społecznościowych.

- 5.2. Każdy Kierowca biorący udział w MPDM wyraża zgodę na użycie jego danych osobowych oraz wizerunku przez Organizatora w każdej aktywności marketingowej, medialnej i sportowej cyklu: poprzedzających wydarzenie, w jego trakcie oraz po zakończeniu (w szczególności w zakresie grafik, relacji z wyścigów, zdjęć, informacji prasowych, transmisji w internecie, transmisji telewizyjnych, informacji zamieszczanych w mediach społecznościowych).
- 5.3. W przypadku osób niepełnoletnich, Kierowca jest zobowiązany do przedłożenia Promotorowi w terminie do dnia 18.03.2026 r. na adres mailowy kontakt@mpdm.com.pl pisemnej zgody rodziców / przedstawicieli ustawowych na udział w zawodach, wykorzystanie wizerunku i danych osobowych Kierowcy. Dokument do pobrania na stronie [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) Brak przedłożenia dokumentu skutkuje dyskwalifikacją z MPDM.

## **§6. Przetwarzanie danych osobowych**

- 6.1. Administratorem danych osobowych (ADO), podanych w formularzu zgłoszeniowym, jest RAGNAR SIMULATOR Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Częstochowie przy ul. Łódzkiej 208B, (42-218) Częstochowa, o numerze KRS 0000708031, NIP: 573-289-39-45 reprezentowaną przez Radosława Turka – Prezesa Zarządu, będąca Organizatorem MPDM.
- 6.2. Podanie danych jest niezbędne do przyjęcia zgłoszenia i udziału w MPDM, a ich brak to uniemożliwi.
- 6.3. W celu przeprowadzenia MPDM przetwarzane będą następujące dane: imię, nazwisko, data urodzenia, adres e-mail, adres IP, wizerunek twarzy oraz iRacing Customer ID.
- 6.4. W przypadku osoby niepełnoletniej niezbędne jest wypełnienie i podpisanie zgody rodzicielskiej (dokument: Zgoda rodzica) na udział w MPDM przez pełnoprawnego opiekuna Kierowcy.
- 6.5. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
- a) Zgłoszenia i udziału MPDM, w tym klasyfikowania w wynikach;
  - b) Publikacji wyników;
  - c) Promowania MPDM m.in. poprzez publikację grafik, relacji z wyścigów, zdjęć, informacji prasowych, transmisji w internecie, transmisji telewizyjnej, informacji zamieszczonych w mediach społecznościowych.

- 6.6. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest art. 6 ust. 1 lit. b RODO, tj. przetwarzanie niezbędne do wykonania umowy i podjęcia działań na wniosek osoby, której dane dotyczą, związanych z przyjęciem jej zgłoszenia i możliwością udziału w MPDM, jak również art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj. zgoda osoby, której dane dotyczą (m.in. na publikację zdjęć lub wizerunku w transmisji w internecie i telewizji), którą ma prawo wycofać w każdym czasie poprzez złożenie pisemnego wniosku o zaprzestanie przetwarzania danych osobowych. Wycofanie udzielonej zgody na jakimkolwiek etapie MPDM uniemożliwia dalszy w nim udział.
- 6.7. Odbiorcą danych osobowych będą np.:
- 6.7.1. Międzynarodowe Federacje Sportowe, gdy ma to zastosowanie;
  - 6.7.2. Polski Związek Motorowy;
  - 6.7.3. Partnerzy techniczni Organizatora;
  - 6.7.4. Media, użytkownicy stron internetowych i mediów społecznościowych, w związku z publikacją wyników, informacji prasowych, zdjęć, filmów i transmisji z MPDM.
- 6.8. Ragnar Simulator Sp. z o.o. będzie przechowywać dane osobowe przez okres roku od zakończenia MPDM. Dane o wynikach, zdjęcia i transmisje internetowe, opublikowane na stronach internetowych i w mediach społecznościowych będą przechowywane bezterminowo.
- 6.9. MPDM przeprowadzony będzie na platformie internetowej zlokalizowanej w Polsce.
- 6.10. Prawa przysługujące osobie, której dane dotyczą to:
- 6.10.1. żądanie dostępu do danych osobowych, ich sprostowania oraz otrzymania kopii tych danych, jak również otrzymania pełnej informacji o ich przetwarzaniu;
  - 6.10.2. żądanie usunięcia danych osobowych lub ograniczenia ich przetwarzania wyłącznie do ich przechowywania, a także wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania;

- 6.10.3. żądanie przenoszenia danych, w tym otrzymania podanych danych w postaci pliku komputerowego w powszechnie używanym formacie lub przesłania tego pliku innemu administratorowi;
- 6.10.4. wniesienie skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, na przetwarzanie danych osobowych przez ADO.
- 6.11. Wszelkie wnioski, pytania i żądania związane z przetwarzaniem można kierować do Inspektora Ochrony Danych Ragnar Simulator na adres e-mail: kontakt@mpdm.com.pl

### **§7. Zmiany w przebiegu MPDM**

- 7.1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu najpóźniej 48h przed rozpoczęciem wybranej Rundy. Kierowcy będą poinformowani mailowo o koniecznych zmianach z odpowiednim wyprzedzeniem. Zmiana regulaminu może wystąpić jedynie w sytuacjach nieprzewidzianych losowo lub z powodu problemów technicznych. W przypadku zmiany regulaminu Kierowca ma możliwość rezygnacji z udziału w Rundzie poprzedzonej zmianą regulaminu.

### **§8. Nagrody**

- 8.1. Nagrody główne dla Top 3 klasyfikacji generalnej klasy Open:

1. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł mistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

2. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł wicemistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

3. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł II wicemistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

- 8.2. Nagrody główne dla Top 3 klasyfikacji generalnej klasy Junior:

1. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł mistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

2. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł wicemistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

3. miejsce w klasyfikacji generalnej:

- oficjalny tytuł II wicemistrza Polski w PZM Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2026

8.3. Organizator dołoży wszelkich starań, aby pozyskać od partnerów i sponsorów dodatkowe nagrody oraz zastrzega prawo do ich przyznania poza regulaminem.

8.4. Organizator skontaktuje się ze zdobywcami nagród drogą mailową (z adresu kontakt@mpdm.com.pl) lub poprzez kanał MPDM na Discordzie w celu ich odbioru oraz realizacji.

## B. REGULAMIN SPORTOWY

### §9. Zasady udziału

- 9.1. Do udziału w MPDM zostaną dopuszczeni kierowcy, którzy spełniają następujące kryteria:
- a. Kierowca musi posiadać Obywatelstwo Rzeczypospolitej Polskiej i/lub być rezydentem Rzeczypospolitej Polskiej (osoby fizyczne mające miejsce zamieszkania w kraju);
  - b. Kierowca zaakceptował Regulamin, wypełnił formularz zgłoszeniowy na oficjalnej stronie internetowej: [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) i aktywował konto za pomocą linku aktywacyjnego wysłanego na podany adres mailowy. Kierowca zobowiązany jest do podania autentycznych danych osobowych (imię, nazwisko, data urodzenia).;
  - c. Kierowca jest aktywnym członkiem dowolnego Automobilklubu zrzeszonego w Polskim Związku Motorowym i wysłał potwierdzenie członkostwa na adres mailowy: [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl);
  - d. Jeśli Kierowca nie jest pełnoletni, wymagane jest przedłożenie Organizatorowi pisemnej zgody rodzicielskiej / przedstawicieli ustawowych na udział w MPDM i przesłanie skanu dokumentu drogą mailową do Organizatora na adres mailowy: [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl), Dokument do pobrania [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl). Złożona zgoda ma moc prawną przez cały okres trwania MPDM.
  - e. Kierowca posiadania aktywną subskrypcję na platformie iRacing oraz wymaganą zawartości do udziału w zawodach.
  - f. Kierowca zapłacił wpisowe w wysokości 80 zł (klasa Open) / 40 zł (klasa Junior) zgodnie z instrukcją wskazaną w wydarzeniu MPDM 2026 na Platformie MPDM i otrzymał potwierdzenie wpłaty od Organizatora drogą mailową.
- 9.2. Kierowca zobowiązany jest do dołączenia na serwer Discord (komunikacja głosowa) przed rozpoczęciem Rundy, w której bierze udział (najpóźniej 30 minut przed rozpoczęciem pierwszych kwalifikacji) w celu wzięcia udziału w obowiązkowym Briefingu (określonym w Komunikacie Przedstartowym). Serwer Discord: <https://discord.gg/WfN8SJUjD3>
- 9.3. Kierowca zobowiązany jest do logowania się na serwery prawdziwym imieniem i

nazwiskiem. Istnieje zakaz logowania się za pomocą nicków i pseudonimów. Zarejestrowanie się nickiem lub loginem na serwerach poszczególnych Rund jest równoważne z dyskwalifikacją z zawodów.

- 9.4. Zabronione jest używanie błędów gry w celu uzyskania konkurencyjnej przewagi nad rywalami. Zaliczają się do tego m.in: błędy w systemie kar czy w fizyce jazdy.
- 9.5. Zabronione jest używanie wszelkiego zewnętrznego oprogramowania lub sprzętu w celu uzyskania konkurencyjnej przewagi nad rywalami.
- 9.6. Zabroniona jest jazda pod wpływem jakichkolwiek środków odurzających lub wspomagających psychomotorykę innych niż ogólnodostępne jak np. kofeina, tauryna itp.
- 9.7. Wszelkie wątpliwości odnośnie dozwolonych lub zabronionych technik jazdy, oprogramowania lub wszelkich innych aspektów rywalizacji w zawodach, należy z wyprzedzeniem zgłaszać do sędziów w celu wyjaśnienia.
- 9.8. Kierowca ma prawo do zastosowania indywidualnego malowania samochodu z uwzględnieniem obowiązkowego oznakowania i reklam określonych w Szablonie Malowania (szablon w załączniku 2 Regulaminu). Oficjalny szablon jest do pobrania na stronie [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) w zakładce Wydarzenia MPDM 2026. Brak oficjalnych reklam i oznakowania Organizatora, w tym pola numeru startowego, będzie skutkowało brakiem akceptacji malowania do wykorzystania w cyklu przez Organizatora. Zabrania się Kierowcom umieszczania na swoich samochodach reklam o charakterze wulgarnym, obraźliwym, politycznym, religijnym, godzących w dobre imię lub szkodliwych dla interesów FIA, Polskiego Związku Motorowego, Organizatora, Sponsorów i Partnerów. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Kierowcy, który nie stosuje się do wyżej wymienionych zakazów.
- 9.9. Przygotowane malowania samochodu w celu weryfikacji należy wysłać mailowo na adres [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl) najpóźniej 72h przed rozpoczęciem Dnia Wyścigowego danej Rundy. W tytule maila należy wpisać: [MALOWANIE] imię nazwisko. W przypadku niedostarczenia malowania lub dostarczenia malowania nie spełniającego warunki uczestnictwa, Kierowca otrzyma bazowe malowanie Organizatora.
- 9.10. Wszelkie dodatkowe zapytania o obowiązki Kierowcy prosimy kierować na adres: [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl).

## §10. Zespoły wyścigowe w MPDM

- 10.1. Kierowcy mogą zgłaszać Zespół do rywalizacji w MPDM za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej cyklu.
- 10.2. Jeden Zespół może reprezentować maksymalnie dwóch kierowców.
- 10.3. Zespół zbiera punkty do klasyfikacji generalnej zespołów.
- 10.4. Organizator nie przyznaje tytułów oraz nagród w klasyfikacji zespołowej.
- 10.5. W przypadku wystawienia kilku sub-zespołów przez jeden Zespół, wymagane jest wyraźnie rozróżnienie malowań samochodów pomiędzy sub-zespołami (inwersja kolorów karoserii, inna grafika, kolor felg etc). Jako rozróżnienie nie należy rozumieć wyłącznie zmiany kolorystyki detali samochodu (np. lusterka, boczny element spojlera etc.). Celem jest ułatwienie identyfikacji Kierowcy Sędziom, komentatorom oraz widzom.

## §11. Kalendarz MPDM

### RUNDA 1: Motorsport Arena Oschersleben

Początek Time Attack PREQ (CET)	Koniec Time Attack PREQ (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 4 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 3 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 2 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 1 (CET)
26.04.2026 r. godz. 6:00	03.05.2026 r. godz. 20:00	06.05.2026 r. godz. 17:30	06.05.2026 r. godz. 17:30	06.05.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00	07.05.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00
		<b>Wolny Trening</b>		160 minut	
		<b>Kwalifikacje</b>		10 minut (tryb lone)	
		<b>Format Wyścigu</b>		30 minut	

**RUNDA 2: Virginia International Raceway**

Początek Time Attack PREQ (CET)	Koniec Time Attack PREQ (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 4 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 3 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 2 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 1 (CET)
10.05.2026 r. godz. 6:00	17.05.2026 r. godz. 20:00	20.05.2026 r. godz. 17:30	20.05.2026 r. godz. 17:30	20.05.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00	21.05.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00
		<b>Wolny Trening</b>		160 minut	
		<b>Kwalifikacje</b>		10 minut (tryb lone)	
		<b>Format Wyścigu</b>		30 minut	

**RUNDA 3: Circuito de Navarra**

Początek Time Attack PREQ (CET)	Koniec Time Attack PREQ (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 4 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 3 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 2 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 1 (CET)
31.05.2026 r. godz. 6:00	07.06.2026 r. godz. 20:00	10.06.2026 r. godz. 17:30	10.06.2026 r. godz. 17:30	10.06.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00	11.06.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00
		<b>Wolny Trening</b>		160 minut	
		<b>Kwalifikacje</b>		10 minut (tryb lone)	
		<b>Format Wyścigu</b>		30 minut	

**RUNDA 4: Circuit de Lédenon**

Początek Time Attack PREQ (CET)	Koniec Time Attack PREQ (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 4 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 3 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 2 (CET)	Dzień Wyścigowy SPLIT 1 (CET)
14.06.2026 r. godz. 6:00	21.06.2026 r. godz. 20:00	24.06.2026 r. godz. 17:30	24.06.2026 r. godz. 17:30	24.06.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00	25.06.2026 r. godz. 17:30  Transmisja: godz. 20:00
		<b>Wolny Trening</b>		160 minut	
		<b>Kwalifikacje</b>		10 minut (tryb lone)	
		<b>Format Wyścigu</b>		30 minut	

**§12. Reguły Etap 1: Prekwalifikacje (Time Attack)**

- 12.1. W Prekwalifikacjach może wziąć udział dowolna liczba Kierowców zapisanych do Rundy.
- 12.2. Prekwalifikacje rozgrywane są w formie próby czasowej na zasadach ogólnych Time Attack Competition platformy iRacing.
- 12.3. Prekwalifikacje rozgrywane są w celu wyłonienia Kierowców, którzy otrzymają kwalifikację startu w Etapie 2 - Dzień Wyścigowy danej Rundy.
- 12.4. Do Etapu 2 - Dzień Wyścigowy awansuje maksymalnie 120 Kierowców z najszybszymi czasami jednego okrążenia zanotowanego w Etapie 1 na dedykowanym wydarzeniu Time Attack. Czasy uzyskane w inny sposób nie będą brane pod uwagę. Ostateczna liczba Kierowców kwalifikujących się do Etapu 2 zostanie ogłoszona na serwerze Discord 48h przed rozpoczęciem Dnia Wyścigowego.
- 12.5. Podział na Splits w Etapie 2:
  - Split 1 - miejsca 1-30
  - Split 2 - miejsca 31-61
  - Split 3 - miejsca 62-92
  - Split 4 - miejsca 93-123 lub klasa Junior
- 12.6. Warunkiem uczestnictwa w Dniu Wyścigowym, oprócz uzyskania czasu w Etapie 1, jest potwierdzenie swojej obecności w Rundzie na Platformie MPDM w zakładce wydarzenia. Możliwość potwierdzenia obecności kończy się wraz z zakończeniem

### Prekwalifikacji Time Attack.

- 12.7. W przypadku niepotwierdzenia obecności w Rundzie we wskazanym czasie (wraz z zakończeniem Prekwalifikacji Time Attack) lub rezygnacji z udziału co najmniej 48 h przed rozpoczęciem oficjalnego treningu Dnia Wyścigowego, do wyższego Splitu w Rundzie awansuje osoba, która zajmuje kolejną pozycję w klasyfikacji Time Attack oraz potwierdziła obecność.
- 12.8. W przypadku, gdy podczas jednej z rund Time Attack zostanie zakwalifikowana mniejsza liczba Kierowców (np. ze względu na niską frekwencję) niż przydzielona pula, niewykorzystane miejsca przepadają, a Dzień Wyścigowy zostanie przeprowadzony z Kierowcami, którzy spełnili warunki udziału w Etapie 2.
- 12.9. Nie ma możliwości odstąpienia swojego miejsca innej osobie, która nie spełniła warunków niniejszego Regulaminu.
- 12.10. Każda Runda Time Attack rozpoczyna się i kończy zgodnie z oficjalnym kalendarzem MPDM 2026.
- 12.11. Dodatkowe informacje o ewentualnych zmianach zostaną przekazane Kierowcom w oficjalnym Komunikacie Przedstartowym na serwerze Discord.

## **§13. Reguły Etap 2: Dzień Wyścigowy**

- 13.1. Etap 2: Dzień Wyścigowy jest drugim etapem każdej Rundy rozgrywanej w ramach MPDM. Podczas wyścigu przyznawane są punkty do Klasyfikacji Generalnej.
- 13.2. Liczba kierowców w Dniu Wyścigowym: 30
- 13.3. W Etapie 2 startują Kierowcy według kolejności w Prekwalifikacjach Time Attack:
  - Split 1 - miejsca 1-30
  - Split 2 - miejsca 31-61
  - Split 3 - miejsca 62-92
  - Split 4 - miejsca 93-123 lub klasa Junior
- 13.4. Warunkiem udziału w Dniu Wyścigowym jest potwierdzenie obecności (pkt. 12.6), zaakceptowanie zaproszenia od Organizatora i dołączenie do ligi stworzonej na potrzeby Wydarzenia, na platformie iRacing.
- 13.5. Ustawienia serwera / samochodu podczas wszystkich czterech Rund:
  - Hardcore level – disallow all driving aids (but clutch assist OK);
  - Car damage – on;

- Fast repairs – 0;
- Incident Penalties:
- Split 4, 3, 2: penalty every 20 incidents
- Split 1: brak kar iRacing za incydenty - regulują sędziowie zgodnie z paragrafem §17.2.
- Incident limit – no limit;
- Setup: fixed (dostarczony przez organizatora);
- Practice starting track state: generate
- Qualify starting track state: carry over
- Race starting track state: carry over
- Qualifying conduct scrutiny: strict
- Tire wear: on
- Fuel usage: on

13.6. Warunki pogodowe zostaną przedstawione w Komunikacie Przedstartowym.

13.7. Komunikacja podczas Dnia Wyścigowego – Kierowca zobowiązany jest do przyłączenia się do serwera Discord, kanał głosowy Briefing, minimum 15 minut przed planowanym briefingiem. Brak komunikacji z Kierowcą może skutkować wykluczeniem z zawodów. Wymagany jest sprawny mikrofon do potwierdzenia obecności. Po zakończeniu briefingu należy wyciszyć mikrofon.

13.8. Układ Dnia Wyścigowego:

- a) Wolny trening: 160 minut
- b) Kwalifikacje: 10 minut (w trybie lone)
- c) Wyścig: 30 minut

13.9. Przybliżony harmonogram Dnia Wyścigowego. Dokładna godzina rozpoczęcia i trwania każdej sesji, podawana jest w Komunikacie Przedstartowym:

17:30 - Trening 1 (160 minut)

20:10 - Kwalifikacje (10 minut)

20:30 - Wyścig (30 minut)

13.10. Pozycje startowe:

a) Wyścig 1 – według pozycji uzyskanych w kwalifikacjach;

13.11. Okrążenie formujące: nie.

13.12. Typ startu: z miejsca

13.13. Stwierdzenie popełnienia falstartu leży w kompetencjach systemu iRacing, który nadaje kary zgodne z regulaminem iRacing Sporting Code.

13.14. Dodatkowe informacje o ewentualnych zmianach zostaną przekazane Kierowcom w oficjalnym Komunikacie Przedstartowym na serwerze Discord.

### **§13. Etykieta wyścigów**

13.1. Fair Play – Kierowcy zobowiązani są do przestrzegania regulaminu oraz zasad fair play. Celem każdego Kierowcy zawsze musi być osiągnięcie najlepszego rezultatu, ale osiągniętego w granicach reguł.

13.2. Podstawy wyścigów – najważniejszą zasadą jest panowanie nad pojazdem. Brak kontroli nad samochodem nie jest wytłumaczeniem spowodowania kolizji. Błędy ludzkie zdarzają się w każdej dziedzinie sportu, zatem należy zachować szacunek dla innych Kierowców. Wulgarne zachowania będą karane przez Sędziów.

13.3. Wolny trening – trwa 160 minut. Na torze obowiązują zasady ogólne.

13.4. Kwalifikacje – trwają 10 minut w trybie lone. Na torze obowiązują zasady ogólne.

13.5. Dogrzewanie opon w kwalifikacjach – zabronione jest stosowanie wszelkich technik mających na celu wygenerowanie dodatkowej temperatury opon podczas okrążenia wyjazdowego w kwalifikacjach. Do takich technik zaliczają się m.in:

a) wężykowanie;

b) wolna jazda;

- c) "brake - dragging", tj. jazda z wciśniętym jednocześnie hamulcem i gazem;
- d) nadmierne dokręcanie kierownicy, mające na celu zerwanie przyczepności przednich opon;
- e) zrywanie trakcji tylnych opon, tzw. "wheel-spinning";
- f) blokowanie opon na dohamowaniach.

Kierowcy muszą poruszać się po linii wyścigowej z prędkością zbliżoną do tej, którą osiągać będą podczas okrążeń mierzonych.

13.6. Limity toru – Kierowcy są zobowiązani przestrzegać limitów toru. Limity normuje i sankcjonuje wbudowany system na platformie iRacing, jednak jakiegokolwiek wykorzystanie błędu w oprogramowaniu celem zyskania czasu będzie karane przez Sędziów. Więcej informacji w iRacing Sporting Code, paragraf §3.5: <https://www.iracing.com/iracing-official-sporting-code/>

13.7. Start wyścigu – start to najniebezpieczniejsza część wyścigu. Należy zachować szczególną ostrożność.

13.8. Wyprzedzanie oraz obrona pozycji – Kierowcy biorący udział w manewrach wyprzedzania powinni zachować szczególną ostrożność, respektować zasady regulaminu oraz limity toru. Zabronione są: wypychanie innych Kierowców, pozostawianie zbyt małej ilości miejsca (pozostawić całą szerokość samochodu z walczącym samochodem), zmiana linii jazdy podczas hamowania.

13.9. Pozycja w zakręcie (overlap) – aby uzyskać prawo do pozycji/miejsca na torze w zakręcie, Kierowca z tyłu musi uzyskać "overlap" nad samochodem z przodu.

- a) za overlap uznaje się moment, gdy przednia oś samochodu Kierowcy z tyłu znajduje się na wysokości tylnej osi samochodu Kierowcy z przodu. Overlap musi zostać osiągnięty zanim wyprzedzany Kierowca rozpocznie manewr skrętu przed zakrętem.
- b) Kierowca znajdujący się po wewnętrznej musi dojechać do wierzchołka zakrętu i nie może minąć się z nim, aby utrudnić Kierowcy na zewnętrznej utrzymanie pozycji.
- c) overlap nie ma zastosowania, gdy Kierowca wyprzedzający po wewnętrznej zdecydowanie opóźni punkt hamowania i przestrzeli wierzchołek zakrętu, tj.

wyjedzie w środku zakrętu szerzej, niż wskazywałaby na to linia wyścigowa.

- d) Kierowca z przodu ma obowiązek zostawić szerokość auta w białych liniach toru. Wyjątkiem są sytuacje, gdy linia wyścigowa przebiega po tarkach. W takim przypadku Kierowca z przodu może pojechać linią zostawiającą miejsce Kierowcy z tyłu na tarce, upewniając się jednak, że co najmniej dwa koła Kierowcy z tyłu pozostaną w białych liniach toru.
- e) w sytuacji, gdy Kierowca wyprzedzający ma overlap na wierzchołku zakrętu, Kierowca wyprzedzany ma bezwzględny obowiązek zostawić mu miejsce na wyjściu z zakrętu.
- f) jeśli Kierowca z przodu popełnił błąd, w wyniku którego w niespodziewany sposób wytracił prędkość, Kierowca z tyłu może przystąpić do manewru wyprzedzania, bez względu na to czy wcześniej miał miejsce overlap. Nadal jednak to Kierowca wyprzedzający musi zachować niezbędne środki ostrożności, aby uniknąć kontaktu. Błąd Kierowcy jadącego z przodu może nie być wystarczający, aby uzasadnić i stosować manewr wyprzedzania.

13.10. Defensywna zmiana linii – Kierowca broniący pozycję może jeden raz zmienić linię wyścigową na prostej, a następnie:

- a) jeśli Kierowca z tyłu osiągnął overlap po wewnętrznej - wrócić na oryginalną linię wyścigową lub utrzymać obecną linię. W takiej sytuacji zabroniona jest kolejna zmiana linii w stronę wewnętrzną.
- b) jeśli Kierowca z tyłu nie osiągnął overlapa lub osiągnął overlap po zewnętrznej - utrzymać obecną lub wrócić na oryginalną linię, upewniając się przy tym, że zostawia co najmniej jedną szerokość auta od zewnętrznej krawędzi toru.

13.11. Wielokrotne zmienianie linii wyścigowej na prostej, tzw. "wężykowanie" jest zabronione, nawet w celu utrudnienia rywalowi wejścia a strugę aerodynamiczną. Zmienianie linii podczas hamowania również jest zabronione.

13.12. Blokowanie – zabroniona jest defensywna zmiana linii wyścigowej w reakcji na manewr Kierowcy z tyłu. Kierowca broniący pozycji w defensywny sposób może zmienić linię wyścigową tylko jeśli manewr ten wykonany jest na tyle wcześnie, że Kierowca z tyłu ma odpowiedni czas na dostosowanie swojej linii.

13.13. Divebomb – atak przypuszczony w sytuacji, gdy między tylnym zderzakiem Kierowcy z przodu a przednim zderzakiem Kierowcy z tyłu jest więcej niż jedna długość auta. Jest

karany, gdy Kierowca atakujący nie zmieści się na wierzchołku zakrętu. W sytuacji, gdy Kierowca z przodu, na którego przypuszczany jest divebomb, nie zostawi miejsca na wierzchołku zakrętu, ale Kierowca z tyłu nie zmieściłby się na wierzchołku zakrętu nawet bez kontaktu, winą dalej obarczony jest Kierowca z tyłu.

- 13.14. Dublowanie – Kierowca dublowany zobligowany jest do bezpiecznego zjechania z linii jazdy i umożliwienia pojazdowi wyprzedzającemu dokonanie bezproblemowego manewru. Jeśli kierowca zdublowany jest szybszy od auta przed nim, może podjąć próbę wyprzedzenia. Jednakże, jeśli nie będzie w stanie zbudować przewagi nad wyprzedzonym autem w przeciągu jednego okrążenia, musi oddać pozycję i od tej chwili nie może podejmować kolejnych prób ataku.
- 13.15. Używanie funkcji Return to Garage (ESC) – podczas sesji kwalifikacyjnych oraz okrążeń zjazdowych po wyścigu, zabronione jest używanie funkcji Return to Garage poza aleją serwisową. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Kierowca uszkodził auto w znaczący sposób i niemożliwe jest dalsze kontynuowanie jazdy w bezpieczny sposób. Wymagane jest wtedy użycie funkcji Return to Garage/Towing, aby bezpiecznie się wycofać. Niedozwolony jest już wtedy dalszy udział w sesji. Zatrzymanie się na torze na okrążeniu zjazdowym i czekanie na przełączenie się sesji traktowane będzie tak samo jak użycie funkcji Return to Garage.
- 13.16. Połączenie internetowe – obowiązkiem Kierowcy jest posiadanie stabilnego łącza internetowego. Incydenty spowodowane słabym połączeniem internetowym (lagi, etc.) będą osądzone ze wskazaniem winy na Kierowcę, łącznie z wykluczeniem z Wyścigu. Kierowcy, u których problem będzie się powtarzał mogą zostać wykluczeni z rozgrywek. Maksymalny dopuszczalny ping wynosi 150 ms.
- 13.17. Czat w grze – używanie czatu w grze jest dozwolone tylko w wolnym treningu oraz sesji warm-up. Nieuzasadnione użycie czatu podczas kwalifikacji oraz wyścigu skutkować będzie nałożeniem kary przez Sędziów.
- 13.18. W przypadku utraty kontroli nad autem lub wypadnięcia poza tor bardzo ważna jest czujność podczas powrotu do ścigania. Kolizje spowodowane niebezpiecznym zachowaniem, np nietrzymaniem hamulca po obróceniu się lub wróceniem na tor bez ustąpienia pierwszeństwa będą winą Kierowcy popełniającego te lub podobne wykroczenia.

## **§14. Flagi**

- 14.1. Flaga żółta – oznacza konieczność zachowania należytej ostrożności i informuje o

zagrożeniu na torze. Niedostosowanie prędkości do sytuacji może skutkować nałożeniem kar od Sędziów.

- 14.2. Flaga niebieska – oznacza konieczność ustąpienia szybszemu Kierowcy miejsca w najbliższym dogodnym momencie i w bezpieczny sposób.
- 14.3. Flaga czarna (zwinieła) – oznacza otrzymanie ostrzeżenia.
- 14.4. Flaga czarna – oznacza otrzymanie kary.
- 14.5. Flaga czarna z białym X – oznacza dyskwalifikację z Rundy.
- 14.6. Flaga biała – oznacza start ostatniego okrążenia wyścigu.
- 14.7. Flaga w szachownicę – oznacza koniec wyścigu.

### **§15. Incydenty wyścigowe**

- 15.1. Definicja Incydentu wyścigowego – incydent wyścigowy to sytuacja, w której bierze udział minimum dwóch Kierowców, przy czym przynajmniej jeden z nich musi stracić czas lub pozycję po Incydencie. Incydem wyścigowym są:
  - a) nieodpowiedzialne ściganie powodujące wypadek z wieloma kierowcami;
  - b) nieodpowiedzialne ściganie powodujące wypadek z jednym kierowcą;
  - c) nieodpowiedzialne ściganie powodujące wypadek z jednym kierowcą;
  - d) spowodowanie kolizji powodującej znaczne straty u konkurenta;
  - e) spowodowanie kolizji powodującej znaczne straty u konkurenta;
  - f) spowodowanie kolizji powodującej znaczne straty u konkurenta;
  - g) niebezpieczny powrót na tor;
  - h) przekraczanie limitów toru w celu zdobycia pozycji;
  - i) przekraczanie limitów toru w celu zdobycia przewagi czasowej;
  - j) blokowanie innego kierowcy podczas odbywania kary slow-down;
  - k) brake-testing;
  - l) spowodowanie kolizji;
  - m) divebomb - opóźnione i niebezpieczne hamowanie do zakrętu;
  - n) niepozostawienie wystarczającej ilości miejsca na torze;
  - o) niebezpieczne ściganie, np: zmiana linii podczas hamowania, wielokrotne zmienianie linii wyścigowej na prostej.
- 15.2. Oprócz incydentów wymienionych powyżej, Incydenty (tzw. x) automatycznie rozpoznaje w trakcie sesji wyścigowej system na platformie iRacing.

**Taryfikator Incydentów przyznawanych przez platformę iRacing:**

Rodzaj incydentu	Kara czasowa
lekki kontakt z innym Kierowcą	0x
cztery koła poza nawierzchnią asfaltu	1x
utrata kontroli nad pojazdem	2x
kontakt z otoczeniem toru (banda, ściana etc.)	2x
mocny kontakt z innym Kierowcą	4x

Szczegółowy opis incydentów opisany jest w iRacingSportng Code, paragraf §3.5:

<https://www.iracing.com/iracing-official-sporting-code/>

- 15.3. W Splicie 1 nie ma limitu Incydentów i kary nie są nakładane przez system iRacing. Kary czasowe za Incydenty nakładają Sędziowie i doliczają do końcowego wyniku wyścigu według poniższego taryfikatora:

**Taryfikator kar za Incydenty przyznawanych przez Sędziów:**

Liczba incydentów	Kara Czasowa
7-12	5s
13 - 22	10 s
23 - 32	20 s
33 i więcej	30 s

- 15.4. Ze względu na niedoskonałość systemu iRacing w rozpoznaniu incydentów, Kierowca ma możliwość odwołania się od Incydentów innych niż "cztery koła poza nawierzchnią asfaltu (1x)" i otrzymania taryfy łagodzącej od Sędziów. W tym celu Kierowca powinien złożyć odwołanie na swoim dedykowanym kanale do kontaktu z Sędziami na Discordzie, w ciągu 24 godziny od zakończenia Rundy. W zgłoszeniu należy wskazać: sesję wyścigową (Sprint lub Wyścig Główny), okrążenie, na którym system iRacing zaliczył Incydent i rodzaj Incydentu. Np. Wyścig Główny, okrążenie 2, 4x.

## **§16. Kary nakładane przez system iRacing**

16.1. System Racing nakłada kary w czasie rzeczywistym w trakcie wyścigu.

16.2. Rodzaje kar:

16.2.1. Stop & Go – Kierowca musi zatrzymać się w depot przy swoim boksie przed znakiem „BRAKE” (wszystkie koła muszą być nieruchome). Jazdę może kontynuować natychmiast po podniesieniu znaku „FIRST GEAR”. Kara ta będzie nakładana za następujące wykroczenia:

- a) przekroczenie prędkości w depot;
- b) przekroczenie linii bezpieczeństwa przy wyjeździe z depot;
- c) niebezpieczny wjazd do depot.

16.2.2. Stop & Hold – Kierowca musi zatrzymać się w depot przy swoim boksie przed znakiem „BRAKE” (wszystkie koła muszą być nieruchome). Jazdę może kontynuować po odczekaniu kary czasowej i podniesieniu tablicy „FIRST GEAR”. Kara ta będzie nakładana za następujące wykroczenia:

- a) falstart;
- b) nałożenie się minimum dwóch czarnych flag.

16.2.3. Drive Through – Kierowca musi przejechać przez depot z dozwoloną prędkością i włączyć się do wyścigu bez zatrzymania się przy swoim boksie. Kara ta będzie nakładana za następujące wykroczenia:

- a) przekroczenie limitu punktów incydentów.

16.2.4. Dyskwalifikacja – usunięcie Kierowcy z wyścigu. Kara ta będzie nakładana za następujące wykroczenia:

- a) nieodbycie wcześniej nałożonych kar. Kierowca ma 5 okrążeń na odbycie kary.

16.2.5. Usunięcie przez Sędziego czarnej flagi – podczas trwania rundy, w sesji treningowej lub kwalifikacjach, istnieje możliwość jednorazowego usunięcia czarnej flagi Kierowcy. Aby tego dokonać, Kierowca musi zgłosić prośbę usunięcia czarnej flagi Sędziom za pomocą serwera Discord.

## **§17. Kary nakładane przez Sędziów**

17.1. W Splicie 4, Splicie 3 i Splicie 2:

- a) Incydenty i kary reguluje system iRacing zgodnie z paragrafami §13.5, §15.2 i §16 niniejszego regulaminu. Sędziowie podczas Dnia Wyścigowego nie nakładają kar za incydenty wynikające z rywalizacji na torze.
- b) Sędziowie zachowują jednak możliwość nałożenia kary dyskwalifikacji z Rundy i/lub wykluczenia z pozostałej części sezonu Kierowcę, który w sposób rażący łamie paragrafy §13, §14, §15 i §16 . Materiał wideo dokumentujący sytuacje, które według Kierowców mogą kwalifikować się do takiej kary, zgłaszać należy na wskazanym kanale Discord MPDM.

17.2. W Splicie 1 Sędziowie nakładają następujące kary podczas Dnia Wyścigowego:

- a) ostrzeżenie – głosowa lub tekstowa wiadomość o niesportowym zachowaniu;
- b) punkty karne – Sędziowie przyznają punkty karne w zależności od wagi ocenianego Incydentu wyścigowego;
- c) kara czasowa – kara wyrażona w sekundach doliczona do końcowego wyniku wyścigu. Istnieją 4 rodzaje kar czasowych: 1, 3, 5, 10 s;
- d) dyskwalifikacja (DSQ) – usunięcie Kierowcy z wyników rundy lub wyścigu;
- e) zawieszenie – pozbawia Kierowcę możliwości udziału w określonej liczbie rund.

**Taryfikator punktów karnych i kar czasowych przyznawanych przez Sędziów:**

Rodzaj przewinienia	Liczba punktów karnych	Kary czasowe
intencjonalne i celowe ingerowanie w wyniki wyścigu, np: poprzez umyślne doprowadzenie do kolizji	DSQ z rundy i wykluczenie z kolejnej rundy	
nieodpowiedzialne ściganie powodujące wypadek z wieloma kierowcami	15	10 s
nieodpowiedzialne ściganie powodujące wypadek z jednym kierowcą	10	5-10 s
niebezpieczne zachowanie podczas powrotu do ścigania	2-15	1-10 s

przekraczanie limitów toru w celu zdobycia pozycji	5	3-5 s
brake-testing	5-15	3-5 s
blokowanie innego kierowcy podczas odbywania kary slow-down	5	3-5 s
spowodowanie kolizji powodującej znaczne straty u konkurenta/ów	4-8	3-10 s
divebomb	3	1-3 s
niepozostawienie wystarczającej ilości miejsca na torze	2-6	1-3 s
przekraczanie limitów toru w celu zdobycia przewagi czasowej	2-5	3-5 s
spowodowanie kolizji	2-4	1-5 s
Nieobecność na briefingu***	3	-
niebezpieczne ściganie, np: zmiana linii podczas hamowania, wielokrotne zmienianie linii wyścigowej na prostej	1	1-3 s
Brak kamerki w spotkaniu Zoom	1	-
Użycie funkcji Return to Garage w kwalifikacjach lub na okr. zjazdowym po wyścigu	1	-
Powrót do wyścigu po użyciu funkcji Return to Garage/Towing	DSQ z wyścigu	

- 17.3. Sędziowie przyznają kary w zależności od wagi ocenianego Incydentu wyścigowego. Za dany incydent wyścigowy Kierowca otrzymuje zarówno punkty karne jak i karę czasową.
- 17.4. Każda z powyższych kar może być nałożona tylko po rozpatrzeniu dostępnego materiału wideo (powtórka z wyścigu).
- 17.5. Sędziowie nadają kary w oparciu o oficjalnie złożony protest przez Kierowcę.

- 17.6. Sędziowie ponadto mają prawo do nadania dowolnej kary z punktu 16.1. za przewinienia nieujęte w taryfikatorze kar, np: za używania błędów gry w celu zyskania przewagi nad rywalami, wychwycenie przewinienia innego Kierowcy w zgłoszonym proteście.
- 17.7. Na podstawie jednego protestu nakładane są kary tylko za jeden incydent wyścigowy, ten o największej szkodliwości.
- 17.8. Zastosowany wymiar kary przez Sędziów wynika z taryfikatora oraz konsekwencji incydentu wyścigowego. Sędziowie udzielając kar mają przede wszystkim na uwadze zasady Fair Play i etykietę wyścigową.
- 17.9. Netcode – wystąpienie tzw. netcode, tj. problemu z synchronizacją pozycji na torze między klientem (Kierowcą) a serwerem, może być okolicznością łagodzącą przy rozpatrywaniu incydentu. Kierowca musi dołączyć link do pobrania powtórki w wyjaśnieniach protestu, aby udowodnić, że po stronie klienta nie doszło do kontaktu między Kierowcami.
- 17.10. Kary czasowe zostaną doliczone do końcowego wyniku po zakończeniu wyścigu i przedstawione będą w Końcowych Wynikach rundy. Kary otrzymane w innych sesjach niż wyścig (trening, kwalifikacje), zostaną doliczone do wyniku końcowego pierwszego wyścigu danej rundy.
- 17.11. Punkty Karne zostaną odliczone od punktów w indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM.
- 17.12. Punkty Karne sumują się. Zebranie:
- a) 30 Punktów Karnych skutkuje wykluczeniem z udziału w kwalifikacjach do wyścigu w następnej rundzie, w której weźmie udział Kierowca;
  - b) 40 Punktów Karnych skutkuje wykluczeniem z następnej Rundy;
  - c) 50 Punktów Karnych skutkuje dyskwalifikacją z Rundy, podczas której osiągnięto 50 PK.
- 17.13. Jeśli Kierowca osiągnie limit Punktów Karnych po ostatniej rundzie sezonu, podane wyżej kary zamienione zostaną odpowiednio na:
- a) 30 Punktów Karnych - dodatkowa kara 10 sekund w wyścigu ostatniej Rundy;
  - b) 40 Punktów Karnych - dyskwalifikacja z ostatniej Rundy;
  - c) 50 Punktów Karnych - bez zmian.

## §18. Punktacja Dnia Wyścigowego

- 18.1. Kierowcy rywalizują w jednej klasie samochodem FIA F4.
- 18.2. Aby kierowca został sklasyfikowany musi pokonać minimum 75% dystansu przejechanego przez zwycięzcę – jeżeli będzie to ilość okrążeń wyrażona liczbą z ułamkiem dziesiętnym, wynik zaokrągla się „w dół”.
- 18.3. Suma wszystkich punktów zdobyta przez Kierowcę podczas Rundy trafia do indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM.
- 18.4. Do klasyfikacji zespołowej liczona jest suma punktów zdobyta przez maksymalnie dwóch reprezentantów danego Zespołu.
- 18.5. Punkty przyznawane są zgodnie z poniższą tabelą:

### WYŚCIG

Pozycja	Punkty	Pozycja	Punkty
1	55	16	9
2	40	17	8
3	35	18	7
4	32	19	6
5	30	20	5
6	28	21	4
7	26	22	3
8	24	23	2
9	22	24	1
10	20	25	0
11	18	26	0
12	16	27	0

13	<b>14</b>	28	<b>0</b>
14	<b>12</b>	29	<b>0</b>
15	<b>10</b>	30	<b>0</b>

18.6. Dodatkowo Kierowca otrzymuje bonus punktowy za start w danym Splicie:

SPLIT 1	<b>165</b>
SPLIT 2	<b>110</b>
SPLIT 3	<b>55</b>
SPLIT 4	<b>0</b>

18.7. Dodatkowo Kierowca otrzymuje 1 punkt za najszybsze okrążenie w Wyścigu. Warunkiem otrzymania dodatkowych punktów jest ukończenie wyścigu na pozycjach 1-12. Uwaga! Po otrzymaniu czarnej flagi do momentu odbycia kary, czasy okrążeń nie są uwzględnione w klasyfikacji najszybszego okrążenia wyścigu.

18.8. Jeśli z jakichkolwiek powodów nie można ukończyć Wyścigu, Kierowcom będą przyznane punkty wg następujących zasad:

Gdy prowadzący Kierowca przejedzie:

- minimum 75% dystansu wyścigu – 100% punktów,
- minimum 50% dystansu wyścigu – 50% punktów,
- mniej niż 50% dystansu Sprintu – powtórzenie Dnia Wyścigowego w nowym terminie (wyznaczonym maksymalnie w ciągu 24h),
- mniej niż 50% dystansu Wyścigu Głównego – powtórzenie Wyścigu Głównego w nowym terminie (wyznaczonym maksymalnie w ciągu 24h).

## §19. Protesty

19.1. Protesty mogą składać wyłącznie Kierowcy ścigający się w Splicie 1.

19.2. Wszystkie protesty muszą być składane zgodnie z postanowieniami regulaminu MPDM.

- 19.3. Kierowca ma prawo zgłosić protest ze wskazaniem incydentu wyścigowego, w którym brał udział, za pośrednictwem strony [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl). W tym celu została stworzona funkcjonalność Protesty w panelu kierowcy.
- 19.4. W oficjalnym proteście należy zgłosić numer startowy zgłaszającego (poszkodowanego) oraz pozostałych Kierowców (oskarżonych), którzy brali udział w incydencie. W zgłoszeniu należy opisać w skrócie zdarzenie i wskazać orientacyjny czas wyścigu, w którym doszło do incydentu lub numer okrążenia oraz numer zakrętu w przypadku gry iRacing.
- 19.5. Oskarżony otrzyma powiadomienie na stronie [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) o wniesionym oficjalnie proteście, w celu złożenia wyjaśnień i przedstawienia własnego punktu widzenia na incydent.
- 19.6. Sędziowie dopiero po zapoznaniu się z treścią protestu (poszkodowanego) oraz wyjaśnieniami (oskarżonego) podejmą decyzję o werdykcie.
- 19.7. Protesty można zgłaszać wyłącznie w ciągu 24h od zakończenia Rundy. Protesty złożone po tym terminie nie będą rozpatrywane. Kierowcy mają możliwość złożenia wyjaśnień w ciągu 30 h od zakończenia Rundy. Wyjaśnienia złożone po tym terminie nie będą rozpatrywane.
- 19.8. Na rozpatrzenie protestów i przedstawienie werdyktu Sędziowie mają 24h od momentu zakończeniu terminu składania wyjaśnień.
- 19.9. Jeśli Kierowca otrzyma 3 negatywne odpowiedzi na zgłoszone przez siebie protesty w trakcie trwania sezonu, to traci on możliwość zgłaszania darmowych protestów. Kaucja za każdy kolejny protest wynosi 200 PLN. Protest zostanie rozpatrzony po zaksięgowaniu kaucji na koncie. Wpłata kaucji - patrz punkt 19.10.
- 19.10. Od decyzji Sędziów można odwołać się do wyższej instancji tj. do Głównej Komisji Sportu Samochodowego (GKSS PZM) w ciągu 24 h od ogłoszenia werdyktów w systemie Platformy MPDM.
- a) Kaucja za pierwsze odwołanie do GKSS PZM wynosi 250 PLN, za każde kolejne wynosi 500 PLN. W przypadku pozytywnego rozpatrzenia odwołania, kaucja zostanie zwrócona Kierowcy.
  - b) Odwołanie należy wysłać na maila [kontakt@mpdm.com.pl](mailto:kontakt@mpdm.com.pl). Tytuł maila wg wzoru: ODWOŁANIE, NUMER NAZWISKO KIEROWCY, RUNDA X. W treści maila należy zacytować werdykt Zespołu Sędziowskiego, od którego

Kierowca chce się odwołać.

- c) GKSS PZM ma 24h na rozpatrzenie odwołania i udzielenie odpowiedzi od momentu otrzymania maila. Zwrot kaucji w przypadku pozytywnego rozpatrzenia odwołania, zostanie zrealizowany w ciągu 24h od momentu wysłania odpowiedzi przez GKSS PZM.

19.11. Kaucję za odwołanie lub płatne protesty należy wpłacić na konto:

- a) Numer konta: BLIK 604 080 325;
- b) w przypadku odwołania tytułem: ODWOŁANIE, NUMER NAZWISKO KIEROWCY ZGŁASZAJĄCEGO, RUNDA X;
- c) w przypadku protestu tytułem: PROTEST, NUMER NAZWISKO KIEROWCY ZGŁASZAJĄCEGO, RUNDA X;

Przykład: ODWOŁANIE, 109 KOWALSKI, RUNDA 2

## **§20. Wyniki**

- 20.1. Prowizoryczne wyniki Dnia Wyścigowego oraz punktacja Rundy zostaną opublikowane najpóźniej 60 minut po zakończeniu danej Rundy (na stronie [www.mpdm.com.pl](http://www.mpdm.com.pl) oraz serwerze Discord).
- 20.2. Wyniki Dnia Wyścigowego oraz punktacja Rundy zostają zatwierdzone przez Sędziów po uprzednim rozpatrzeniu wszystkich zgłoszonych protestów.
- 20.3. Oficjalne wyniki Dnia Wyścigowego oraz punktacja Rundy zostaną opublikowane najpóźniej 72 h po zakończeniu danej rundy.

## **§21. Klasyfikacja generalna MPDM**

- 21.1. Do końcowego wyniku indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM brane są pod uwagę wyniki ze wszystkich Rund w klasie Open.
- 21.2. Od końcowego wyniku indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM odliczane są Punkty Karne, przyznane Kierowcy na przestrzeni całego sezonu.
- 21.3. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Kierowców, o pozycji w

klasyfikacji generalnej MPDM decydują w następującej kolejności:

- a) liczba zwycięstw;
- b) liczba drugich miejsc;
- c) liczba trzecich miejsc;
- d) większa liczba wyścigów, w których kierowca zdobył punkty
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM, decydująca będzie pozycja ukończenia wyścigu w finałowej Rundzie MPDM (wyżej = lepiej).

21.4. W klasyfikacji generalnej Zespołów brane są pod uwagę wyniki z wszystkich rozegranych Rund.

21.5. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Zespoły, o pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM decydują w następującej kolejności:

- a) liczba zwycięstw;
- b) liczba drugich miejsc;
- c) liczba trzecich miejsc;
- d) większa liczba wyścigów, w których kierowca zdobył punkty
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM, decydująca będzie pozycja ukończenia wyścigu w finałowej Rundzie MPDM (wyżej = lepiej).

## **§22. Klasyfikacja generalna MPDM Junior**

21.6. Do końcowego wyniku indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM Junior brane są pod uwagę wyniki ze wszystkich Rund w klasie Junior.

21.7. Od końcowego wyniku indywidualnej klasyfikacji generalnej MPDM odliczane są Punkty Karne, przyznane Kierowcy na przestrzeni całego sezonu.

21.8. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Kierowców, o pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM decydują w następującej kolejności:

- a) liczba zwycięstw;
- b) liczba drugich miejsc;
- c) liczba trzecich miejsc;
- d) większa liczba wyścigów, w których kierowca zdobył punkty
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM, decydująca będzie pozycja ukończenia wyścigu w finałowej Rundzie

MPDM (wyżej = lepiej).

21.9. W klasyfikacji generalnej Zespołów brane są pod uwagę wyniki z wszystkich rozegranych Rund.

21.10. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Zespoły, o pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM decydują w następującej kolejności:

- a) liczba zwycięstw;
- b) liczba drugich miejsc;
- c) liczba trzecich miejsc;
- d) większa liczba wyścigów, w których kierowca zdobył punkty
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej MPDM, decydująca będzie pozycja ukończenia wyścigu w finałowej Rundzie MPDM (wyżej = lepiej).

*Zatwierdzono przez GKSS PZM w dniu 10.03.2026 r.*

## Załącznik 1

1. Komunikat Przedstartowy – regulamin uzupełniający do danej Rundy MPDM. Komunikat Przedstartowy będzie publikowany najpóźniej 3 godziny przed rozpoczęciem kwalifikacji danej Rundy w Dniu Wyścigowym (godz. 17:10 Dnia Wyścigowego).
  
2. W Komunikacie Przedstartowym będą znajdować się następujące informacje:
  - a. skład zespołu sędziów sportowych;
  - b. harmonogram Dnia Wyścigowego;
  - c. informacja o warunkach atmosferycznych;
  - d. informacja o ustawieniach serwera;
  - e. dodatkowe informacje.

## Załącznik 2

Rozmieszczenie obowiązkowego oznakowania i reklam Organizatora.

W szablonie malowania (plik PSD) obowiązkowe logotypy znajdują się w folderze "MPDM\_2026\_skin\_OBOWIAZKOWE", w dwóch wersjach kolorystycznych: czarnej oraz białej. Zakaz edycji plików.

