
REGULAMIN MISTRZOSTW POLSKI DIGITAL MOTORSPORT

2020



Polski Związek Motorowy
Główna Komisja Sportu Samochodowego
www.pzm.pl

Ostatnia aktualizacja: 18.06.2020 r.

A. Informacje ogólne

B. Regulamin Sportowy

A. INFORMACJE OGÓLNE

§1. Wstęp

Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2020 (MPDM) to wirtualne mistrzostwa rozgrywane w ramach kalendarza oficjalnych imprez Polskiego Związku Motorowego, które są własnością Polskiego Związku Motorowego (PZM), a 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. Jedynym organizatorem i promotorem MPDM jest Ragnar Simulator Sp. z o.o. Głównym sponsorem wydarzenia jest Porsche Polska, a marketingowa nazwa cyklu brzmi Porsche Esports Sprint Challenge Poland. Mistrzostwa odbędą się w terminie od 19.06.2020 do 11.09.2020 r.

Mistrzostwa Polski Digital Motorsport 2020 będą transmitowane na żywo w:

- Eleven Sports fanpage na Facebooku
- Polski Związek Motorowy fanpage na Facebooku

Kierowcy rywalizują w jednej klasie samochodem Porsche Cayman GT4 Clubsport. Cykl składa się z 6 rund i jest rozgrywany na następujących wirtualnych torach wyścigowych: Silesia Ring, Slovakiaring, Salzburgring, Hungaroring, Autodrom Most i Tor Poznań. Każda runda składa się z: prekwalfikacji, kwalifikacji oraz dwóch 25-minutowych wyścigów. Zatwierdzony przez Polski Związek Motorowy kalendarz MPDM 2020 znajduje się w paragrafie 11 niniejszego regulaminu.

W każdej rundzie wystartuje 24 najszybszych kierowców wyłonionych z prekwalfikacji. Organizator zastrzega rezerwacje dwóch dodatkowych miejsc dla zaproszonych kierowców VIP, którzy nie muszą brać udziału w prekwalfikacjach.

Kierowcy zdobywają punkty w obu wyścigach w klasyfikacji indywidualnej oraz zespołowej. Ich suma stanowi wynik końcowy rundy zaliczany do klasyfikacji generalnej. Do końcowego wyniku w klasyfikacji generalnej brane jest pod uwagę 5 rund – runda z najmniejszą liczbą punktów zostaje odrzucona (tzw. drop week). Zwycięzca mistrzostw otrzymuje oficjalny tytuł Mistrza Polski Digital Motorsport 2020 podczas ceremonii Gala Sportu Samochodowego PZM.

Każdy uczestnik mistrzostw ma obowiązek posiadania oryginalnej gry Assetto Corsa na platformie PC oraz DLC Porsche Pack I.

Assetto Corsa (PC):

https://store.steampowered.com/app/244210/Assetto_Corsa/

DLC Assetto Corsa Porsche Pack 1:

https://store.steampowered.com/app/526060/Assetto_Corsa__Porsche_Pack_I/

Każdy uczestnik ma obowiązek zarejestrować się na oficjalnej stronie internetowej mistrzostw Polski Digital Motorsport znajdującej się pod adresem: www.porscheesports.pl , pobrania aplikacji RS Updater i zainstalowania dodatków dostarczonych przez organizatora w celu możliwości przystąpienia do zawodów.

Wszelkie dodatkowe zapytania prosimy kierować na adres: mpdm@ragnarsimulator.com

§2. Wyjaśnienie pojęć

MPDM - Mistrzostwa Polski Digital Motorsport, których jedynym właścicielem jest Polski Związek Motorowy (PZM).

PZM - podmiot nadzorujący i zapewniający właściwe dla obowiązującego prawa i przepisów FIA rozegranie wyścigu.

Promotor - strona zapewniająca promocję wyścigu, ponosząca ryzyko finansowe związane z zapewnieniem właściwej oprawy promocyjnej, współtworząca proces powstawania poszczególnych mistrzostw i eventów **MPDM** jako komercyjnego widowiska sportowego.

Organizator – rolę organizatora pełni PROMOTOR cyklu MPDM, w zgodzie z obowiązującym prawem i regulaminami sportowymi PZM.

FIA – Federation Internationale de l'Automobile, międzynarodowa federacja samochodowa.

Mistrzostwa - esportowe Mistrzostwa Polski Digital Motorsport / Porsche Esports Sprint Challenge Poland na platformie Assetto Corsa (PC).

Platforma Steam – <https://store.steampowered.com>. Platforma, na której należy posiadać konto, aby wziąć udział w mistrzostwach.

Gra – gra wideo, w którą grać będą uczestnicy podczas wyścigu (Assetto Corsa).

Serwer wyścigowy – miejsce online, gdzie odbywają się rozgrywki.

Kierowca – osoba fizyczna biorąca udział w Mistrzostwach.

Zespół – organizacja (osoba fizyczna lub prawna), którą reprezentuje Kierowca w Mistrzostwach. Jeden Zespół może składać się maksymalnie z dwóch Kierowców.

Administrator - grupa osób wyznaczonych przez Organizatora do nadzorowania Rozgrywek odbywających się w ramach Turnieju.

Stewardzi – sędziowie odpowiedzialni za prawidłowy przebieg wyścigu. Skład sędziowski danej eliminacji będzie podawany w Komunikacie Przedstartowym.

Komunikat Przedstartowy – regulamin uzupełniający do danej rundy Mistrzostw Polski Digital Motorsport. Komunikat Przedstartowy będzie publikowany najpóźniej 3 godziny przed rozpoczęciem

kwalifikacji danej rundy.

Dzień Wyścigowy – dzień, w którym rozgrywa się runda na żywo (kwalifikacje i wyścigi).

Strefa czasowa - Organizator Turnieju podaje wszystkie godziny Meczów zgodnie z obowiązującym czasem w Polsce (uwzględniając zmianę czasu) - GMT+2 Czas środkowoeuropejski letni.

§3. Postanowienia ogólne

3.1. Organizator Mistrzostw 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.porscheesports.pl / www.mpdm.com.pl

3.2. Kanały komunikacji - Wymienione są następujące kanały komunikacji:

- a) komunikacja e-mail: mpdm@ragnarsimulator.com;
- b) serwer Discord pod adresem: <https://discord.gg/JmYJw6J>;
- c) w przypadkach nagłych Organizator zastrzega możliwość używania określonego przez siebie kanału komunikacji.

3.3. Zgłoszenie kierowcy do udziału w Mistrzostwach następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego na oficjalnej stronie Mistrzostw. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Uczestników i potwierdzeniem, iż Kierowca spełniają wszystkie warunki, które uprawniają ich do udziału w Rozgrywkach.

3.4. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem. Każdy z Kierowców zobowiązany jest do przestrzegania i stosowania się do niniejszego Regulaminu.

3.5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak należytego świadczenia usług dostępu do Internetu przez operatora, z którym Uczestnik podpisał stosowną umowę.

3.6. Zachowanie uczestników, 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 Mistrzostw.

3.7. Podejrzenie oszustwa, używanie programów zewnętrznych - Używanie jakiegokolwiek programu zewnętrznego ingerującego w grę będzie skutkowało dyskwalifikacją z Mistrzostw. Wykaz dozwolonych programów (software) znajduje się na oficjalnej stronie internetowej Mistrzostw: www.porscheesports.pl oraz www.mpdm.com.pl. 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, innym imieniem i nazwiskiem. Obowiązkiem jest logowanie się na serwer prekwalifikacji oraz finału swoim imieniem i

nazwiskiem.

§4. Organizator

RAGNAR SIMULATOR Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Częstochowie przy ul. Piastowskiej 151, (42-202) Częstochowa, o numerze KRS 0000708031, NIP: 573-289-39-45 reprezentowaną przez Radosława Turka – Prezesa Zarządu.

§5. Oświadczenie zgody

Każdy Kierowca biorący udział w Mistrzostwach wyraża zgodę na użycie jego danych osobowych oraz w każdej aktywności marketingowej i sportowej Mistrzostw: 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).

§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. Piastowskiej 151, (42-202) Częstochowa, o numerze KRS 0000708031, NIP: 573-289-39-45 reprezentowaną przez Radosława Turka – Prezesa Zarządu, będąca Organizatorem Mistrzostw.

6.2 Podanie danych jest niezbędne do przyjęcia zgłoszenia i udziału w Mistrzostwach, a ich brak to uniemożliwi.

6.3. W celu przeprowadzenia Mistrzostw przetwarzane będą następujące dane: imię, nazwisko i adres e-mail, SteamID.

6.4. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:

- a) Zgłoszenia i udziału w evencie, w tym klasyfikowania w wynikach;
- b) Publikacji wyników;
- c) Promowania Eventu m.in. poprzez publikację grafik, relacji z wyścigów, zdjęć, informacji prasowych, transmisji w internecie, transmisji telewizyjnej, informacji zamieszczonych w mediach społecznościowych.

6.5. 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 Evencie, jak również art. 6 ust. 1 lit. a RODO tj. zgoda osoby, której dane dotyczą (m.in. na publikację zdjęć), którą ma prawo wycofać w każdym czasie poprzez złożenie pisemnego wniosku o zaprzestanie przetwarzania danych osobowych. Wycofanie udzielonej zgody na jakimkolwiek etapie Eventu uniemożliwia dalszy w nim udział.

6.6. Odbiorcą danych osobowych będą np.:

- a) Międzynarodowe Federacje Sportowe, gdy ma to zastosowanie;
- b) Polski Związek Motorowy;
- c) media, użytkownicy stron internetowych i mediów społecznościowych, w związku z

publikacją wyników, informacji prasowych, zdjęć z Eventu.

6.7. Ragnar Simulator Sp. z o.o. będzie przechowywać dane osobowe przez okres pół roku od zakończenia Mistrzostw. Dane o wynikach jak i zdjęcia opublikowane na stronach internetowych będą przechowywane bezterminowo.

6.8. Dane osobowe będą podlegały profilowaniu (czyli automatycznemu przetwarzaniu) polegającym na automatycznym wyłanianiu osób w prekwalfikacjach Mistrzostw zakwalifikowanych lub nie, do kolejnego etapu na podstawie uzyskanych wyników.

6.9. Mistrzostwa przeprowadzone będą na platformie zlokalizowanej w Polsce.

6.10. Prawa przysługujące osobie, której dane dotyczą to:

- a) żądanie dostępu do danych osobowych, ich sprostowania oraz otrzymania kopii tych danych, jak również otrzymania pełnej informacji o ich przetwarzaniu;
- b) żądanie usunięcia danych osobowych lub ograniczenia ich przetwarzania wyłącznie do ich przechowywania, a także wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania;
- c) żądanie przenoszenia danych, w tym otrzymania podanych danych w postaci pliku komputerowego w powszechnie używanym formacie lub przesłania tego pliku innemu administratorowi;
- d) 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: mpdm@ragnarsimulator.com

§7. Zmiany w przebiegu Mistrzostw

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu najpóźniej 48h przed rozpoczęciem wybranej rundy, co wymaga zatwierdzenia PZM. Uczestnicy będą poinformowani mailowo o koniecznych zmianach z odpowiednim wyprzedzeniem. Zmiana regulaminu może wystąpić jedynie w sytuacjach nieprzewidzianych losowo lub z powodu problemów technicznych. Kierowca ma możliwość rezygnacji z udziału w przypadku zmiany regulaminu.

§8. Nagrody

1.1. Nagrody główne dla Top 3 klasyfikacji generalnej:

- a) 1. miejsce w klasyfikacji generalnej: oficjalny tytuł Mistrza Polski w PZM Digital Motorsport 2020 oraz udział w programie Porsche on Track w ramach Porsche Experience
- b) 2. miejsce w klasyfikacji generalnej: oficjalny tytuł Wicemistrza Polski w PZM Digital Motorsport 2020 oraz udział w programie Porsche on Track w ramach Porsche Experience
- c) 3. miejsce w klasyfikacji generalnej: oficjalny tytuł II Wicemistrza Polski w PZM Digital Motorsport 2020 oraz udział w programie Porsche on Track w ramach Porsche Experience

1.3. W przypadku zdobycia nagrody „udział w programie Porsche on Track w ramach Porsche Experience” przez Kierowcę, który nie jest pełnoletni lub nie posiada prawo jazdy, nagroda zostanie zamieniona na „udział w programie Young Driver Experience w ramach Porsche Experience”.

1.4. Nagrody dodatkowe dla Top 3 rundy:

- a) 1. miejsce w punktacji rundy: 250 zł;
- b) 2. miejsce w punktacji rundy: 150 zł;
- c) 3. miejsce w punktacji rundy: 100 zł;
- d) suma nagród zostanie wypłacona Kierowcom po zakończeniu Mistrzostw (nie później niż 30 dni po zakończeniu Mistrzostw).

1.5. Organizator skontaktuje się ze zdobywcami nagród drogą mailową lub poprzez kanał MPDM na Discordzie w celu ich odbioru oraz realizacji.

B. REGULAMIN SPORTOWY

§9. Zasady udziału

9.1. Aby wziąć udział w Mistrzostwach, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie internetowej: www.porscheesports.pl i potwierdzić swoje dane za pomocą adresu e-mail. Każdy zarejestrowany kierowca zobowiązany jest do dołączenia na serwer Discord (komunikacja głosowa) przed rozpoczęciem pierwszej rundy, najpóźniej do 24.06.2020 godzina 18:00. Kanał Discord MPDM: <https://discord.gg/JmYJw6J>

9.2. Przed przystąpieniem do prekwalfikacji oraz poszczególnych rund (po awansie z prekwalfikacji) Kierowca jest zobowiązany do zmiany nazwy użytkownika w grze Assetto Corsa (lub programie Content Manager, jeśli Kierowca z takowego korzysta). Należy podać swoje prawdziwe imię, nazwisko i narodowość. Przed imieniem należy wpisać swój numer startowy zgodnie ze wzorem: #numer imię, nazwisko (np. #11 Krzysztof Nowak).

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

9.4. Kierowca ma prawo do zastosowania indywidualnego malowania samochodu z uwzględnieniem obowiązkowego oznakowania i reklam sponsora. Oficjalny szablon jest do pobrania z oficjalnej strony Mistrzostw (przykład w załączniku 1 regulaminu). Brak oficjalnych reklam sponsora i oznakowania organizatora oznacza dyskwalifikację z rundy. Zabrania się Kierowcom umieszczania na swoich Samochodach reklam o charakterze wulgarnym, obraźliwym, politycznym, religijnym, godzących w dobre imię lub szkodliwych dla interesów PZM, FIA, Sponsora oraz Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji Kierowcy, który nie stosuje się do wyżej wymienionych zakazów.

9.5. Kierowca, który zgłosił swój udział do Mistrzostw zobowiązany jest do posiadania oryginalnej kopii gry Assetto Corsa (PC) wraz z DLC Porsche Pack 1 oraz pobrania wszystkich niezbędnych plików do startu za pośrednictwem programu RS Updater dostępnego na oficjalnej stronie internetowej Mistrzostw.

§10. Zespoły wyścigowe w Mistrzostwach

10.1. Kierowcy mogą zgłaszać Zespół do rywalizacji w Mistrzostwach za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej Mistrzostw.

10.2. Jeden Zespół może reprezentować maksymalnie dwóch kierowców.

10.3. Zespół zbiera punkty do klasyfikacji generalnej zespołów.

10.4. Organizator oraz Polski Związek Motorowy nie przyznaje tytułów mistrzowskich oraz nagród w klasyfikacji zespołowej.

§11. Kalendarz Mistrzostw Polski Digital Motorsport 2020

Runda / Lokalizacja	Początek prekwalfikacji (CEST)	Koniec prekwalfikacji (CEST)	Wyścigi online (CEST)	Format wyścigu
R1 Silesia Ring	19.06.2020 r. godz. 8:00	27.06.2020 r. godz. 22:00	01.07.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut
R2 Slovakiaring	03.07.2020 r. godz. 8:00	11.07.2020 r. godz. 22:00	15.07.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut
R3 Salzburgring	17.07.2020 r. godz. 8:00	25.07.2020 r. godz. 22:00	29.07.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut
R4 Hungaroring	31.07.2020 r. godz. 8:00	08.08.2020 r. godz. 22:00	12.08.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut
R5 Autodrom Most	14.08.2020 r. godz. 8:00	22.08.2020 r. godz. 22:00	26.08.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut
R6 Tor Poznań	28.08.2020 r. godz. 8:00	05.09.2020 r. godz. 22:00	09.09.2020 r. godz. 20:00	2 x 25 minut

§12. Prekwalifikacje

12.1. W każdej rundzie Mistrzostw udział bierze 24 kierowców.

12.2. Przed każdą rundą odbywają się prekwalifikacje w formule Hot Lap, które definiują stawkę na daną rundę. Do Dnia Wyścigowego awansuje Top 24 kierowców, którzy osiągnęli najszybsze okrążenie pomiarowe w prekwalifikacjach.

12.3. Organizator zastrzega sobie możliwość zaproszenia dwóch dodatkowych kierowców VIP (gości specjalnych) na daną rundę. Kierowcy zaproszeni nie muszą brać udziału w prekwalifikacjach. Liczba Kierowców podczas dnia wyścigowego może wzrosnąć maksymalnie do 26. O liczbie kierowców w danej rundzie Kierowcy będą informowani w Komunikacie Przedstartowym.

12.4. Prekwalifikacje do każdej rundy rozpoczynają się i kończą zgodnie z oficjalnym kalendarzem Mistrzostw.

12.5. Ustawienia serwera / samochodu podczas wszystkich sześciu prekwalifikacji:

- TC – Factory
- ABS – Factory
- SC – Off
- Uszkodzenia – 70%
- Zużycie paliwa – włączone
- Zużycie opon – włączone
- Setup auta: otwarty
- Przyczepność nawierzchni (grip): stała optimum
- Warunki atmosferyczne: brak wiatru, stała temperatura powietrza i asfaltu
- Limity toru: software ptracker

§13. Reguły Dnia Wyścigowego

13.1. Liczba kierowców: 24 (+2 kierowców VIP)

13.2. Komunikacja podczas dnia wyścigowego – Kierowca zobowiązany jest do przyłączenia się do kanału Discord MPDM, 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.

13.3. Układ Dnia Wyścigowego:

- a) wolne treningi: 60 minut
- b) kwalifikacje: 10 minut
- c) długość wyścigu: 2 wyścigi x 25 minut

13.4. Harmonogram Dnia Wyścigowego:

- 18:45 – Wolne treningi (60 minut)
- 19:45 – Briefing (ok. 10 min)
- 20:00 – Start kwalifikacji (10 minut)

20:00 – Start transmisji LIVE (ok. 90 minut)
20:20 – Start Wyścigu 1 (25 minut)
20:55 – Start Wyścigu 2 (25 minut, odwrócony grid Top 10)

13.5. Pozycje startowe:

- a) Wyścig 1 – według pozycji uzyskanych w kwalifikacjach
- b) Wyścig 2 – według pozycji uzyskanych w Wyścigu 1 z wyjątkiem odwróconej kolejności startu dla Top 10

13.6. Okrążenie formujące: nie

13.7. Typ startu: z miejsca

13.8. Ustawienia serwera / samochodu podczas wszystkich sześciu rund:

- TC – Factory
- ABS – Factory
- SC – Off
- Uszkodzenia – 70%
- Zużycie paliwa – włączone
- Zużycie opon – włączone
- Setup auta: otwarty
- Przyczepność nawierzchni (grip): stała optimum
- Warunki atmosferyczne: zostaną podane w oficjalnym Komunikacie Przedstartowym na kanale Discord oraz mediach społecznościowych MPDM w Dniu Wyścigowym o godz. 17:00 (3 godziny przed rozpoczęciem kwalifikacji danej rundy)
- Limity toru: software ptracker

§14. Etykieta wyścigów

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

14.2. 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. Wulgarnie zachowania będą karane przez stewardów.

14.3. Start wyścigu – start to jego najniebezpieczniejsza część wyścigu. Należy zachować szczególną ostrożność, wypadki w tym segmencie wyścigu będą karane surowiej.

14.4. Wyprzedzanie oraz obrona pozycji – Kierowcy biorący udział w manewrach wyprzedzania powinni zachować szczególną ostrożność, respektować zasady oraz limity toru. Zabronione jest wypychanie innych uczestników, zostawianie zbyt małej ilości miejsca, zmiana linii jazdy podczas hamowania, podwójna zmiana linii jazdy podczas obrony pozycji. Blokowanie jest niedozwolone.

14.5. Limity toru – Kierowcy są zobowiązani przestrzegać limitów toru. Tydzień przed Dniem Wyścigowym, kierowcy otrzymają dokument pokazujący limity toru na następnej rundzie. Limity będą unormowane przez software KMR, jednak jakiegokolwiek wykorzystanie błędu w oprogramowaniu celem zyskania czasu będzie karane przez stewardów.

14.6. Linia wyścigowa – Kierowca broniący pozycji może zmienić linię jazdy tylko raz. Częsta zmiana toru jazdy (zygzakowanie), blokowanie jest niedozwolone. W przypadku wypadnięcia poza tor bardzo ważna jest czujność podczas powrotu. Kolizje spowodowane niebezpiecznymi powrotami na tor będą karane surowiej.

14.7. Wolne treningi – trwają 60 minut. Na torze obowiązują zasady ogólne. Dozwolone jest użycie ESC (powrót do garażu).

14.8. Kwalifikacje – trwają 10 minut. Na torze obowiązują zasady ogólne. Zabronione jest użycie ESC (powrót do garażu).

14.9. Dublowanie – Kierowca dublowany zobligowany jest do bezpiecznego zjechania z linii jazdy i umożliwienie pojazdowi dublującemu – bezproblemowego manewru.

14.10. Wycofanie się z wyścigu – Podczas sesji RACE zjechanie do PIT-Stopów i wciśnięcie klawisza ESC lub wciśnięcie ESC na torze skutkuje wycofaniem się z wyścigu.

14.11. Połączenie internetowe – obowiązkiem kierowcy jest posiadanie stabilnego łącza internetowego. Incydenty spowodowane słabym połączeniem internetowym będą osądzone ze wskazaniem winy na kierowcę o takim połączeniu. Kierowcy, u których problem będzie się powtarzał mogą zostać wykluczeni z rozgrywek.

14.12. 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 stewardów.

§15. Flagi

15.1. Żółta flaga – oznacza konieczność zachowania należytej ostrożności i informuje o zagrożeniu na torze. Niedostosowanie prędkości do sytuacji może skutkować nałożeniem kar od stewardów.

15.2. Niebieska flaga – oznacza konieczność ustąpienia szybszemu zawodnikowi miejsca w najbliższym dogodnym momencie i w bezpieczny sposób.

15.3. Czarna flaga – oznacza dyskwalifikację i konieczność wycofania się z wyścigu.

15.4. Biało-czarna flaga – oznacza otrzymanie kary.

15.4. Flaga w szachownicę – oznacza koniec wyścigu.

§16. Incydenty wyścigowe

16.1. Definicja incydentu wyścigowego – incydent wyścigowy to sytuacja, w której bierze udział minimum 2 kierowców, przy czym minimum jeden z nich musi stracić czas. Incydemem wyścigowym są:

- a) spowodowanie kolizji;
- b) wypychanie innych kierowców poza tor;
- c) blokowanie;
- d) niebezpieczna jazda;
- e) częsta zmiana toru jazdy (zygzakowanie);
- f) użycie czatu podczas kwalifikacji oraz wyścigów;
- g) nierespektowanie limitów toru;
- h) nierespektowanie flag

§17. Kary

17.1. Kary nadają Stewardzi (sędziowie) w oparciu o materiał wideo z:

- a) pierwszego zakrętu Wyścigu nr 1
- b) pierwszego zakrętu Wyścigu nr 2

17.2. Dodatkowo Stewardzi (sędziowie) nadają kary w oparciu o oficjalnie złożony protest przez Kierowcę. Oznacza to brak nakładania kar na incydenty niezgłoszone przez Kierowcę w formie protestu, z wyjątkiem incydentów opisanych w punkcie 17.1. niniejszego regulaminu.

17.3. Istnieją trzy rodzaje kar czasowych doliczonych do końcowego wyniku wyścigu:

- a) 5 s;
- b) 10 s;
- c) 15 s;

17.4. Zastosowany wymiar kary przez Stewardów (sędziów) wynika z konsekwencji incydentu wyścigowego. Sędziowie udzielając karą mają przede wszystkim na uwadze zasady Fair Play i etykietę wyścigową.

17.5. W przypadku otrzymania przez Kierowcę łącznych kar wyższych niż 60 s w trzech rundach z rzędu, stewardzi mają prawo zawiesić Kierowcę na jedną rundę.

Przykłady:

- R1 kary 15s, R2 kary 30s, R3 kary 20s – stewardzi mają prawo zawiesić kierowcę.
- R1 kary 5s, R2 kary 20s... R5 kary 10s – stewardzi nie mają prawa zawiesić kierowcy.

17.6. Kary zostaną doliczone do końcowego wyniku po zakończeniu wyścigu i przedstawione będą w Oficjalnych Wynikach rundy.

17.7. Falstart - za falstart kierowca otrzymuje karę w postaci drive through (przejazd przez pitlane). Karę należy odbyć w dwóch pierwszych okrążeniach biegu. Niewykonanie kary w określonym czasie skutkuje dyskwalifikacją z biegu. Falstart jest automatycznie rozpoznawany przez oprogramowanie,

a przez falstart rozumie się jakiegokolwiek wprowadzenie pojazdu w ruch z pola startowego przed zgaszeniem czerwonych świateł startowych.

17.8. Kilkukrotne ścięcie toru jazdy podczas wyścigu skutkuje otrzymaniem kary Slow Down (odpuszczenie gazu lub zwolnienie do 30 km/h na 10 sekund) lub przejazdem drive through przez pitlane.

§18. Punktacja podczas Dnia Wyścigowego

18.1. Kierowcy rywalizują w jednej klasie samochodem Porsche Cayman GT4 Clubsport.

18.2. Kierowcy otrzymują punkty w obu wyścigach podczas rundy. Do końcowego wyniku rundy (Dnia Wyścigowego) liczy się suma punktów z Wyścigu 1 i Wyścigu 2.

18.3. Dodatkowo Kierowca otrzymuje 2 punkty za najszybsze okrążenie w Wyścigu nr 1 oraz Wyścigu nr 2 danej rundy. Warunkiem otrzymania dodatkowych punktów jest ukończenie wyścigu na punktowanej pozycji (1-12).

18.4. Suma wszystkich punktów zdobyta przez Kierowcę podczas rundy trafia do indywidualnej klasyfikacji generalnej Mistrzostw.

18.5. Do klasyfikacji zespołowej liczona jest suma punktów zdobyta przez maksymalnie dwóch reprezentantów danego Zespołu.

18.6. Punkty przyznawane są od miejsca 1-12 zgodnie z poniższymi tabelami:

WYŚCIG 1

Pozycja	Punkty
1	50
2	36
3	30
4	24
5	20
6	16
7	12
8	10
9	8
10	6
11	4
12	2

WYŚCIG 2

Pozycja	Punkty
1	25
2	18
3	15
4	12
5	10
6	8
7	6
8	5
9	4
10	3
11	2
12	1

18.7. Oficjalne wyniki rundy zostaną przedstawione maksymalnie 72h po zakończeniu rundy i opublikowane na oficjalnej stronie internetowej Mistrzostw, w kanałach social media oraz kanale Discord MPDM.

§19. Protesty

19.1. Wszystkie protesty muszą być składane zgodnie z postanowieniami MKS (art. 13) poza wyjątkami wskazanymi w pkt. 19.4 i 19.6.

19.2. Kierowca ma prawo zgłosić protest ze wskazaniem incydentu wyścigowego, w którym brał udział, za pośrednictwem oficjalnej strony internetowej Mistrzostw. Została stworzona w tym celu specjalna zakładka i funkcjonalność.

19.3. W oficjalnym proteście należy zgłosić numer startowy zgłaszającego (poszkodowanego) oraz pozostałych Kierowców, którzy brali udział w incydencie. W zgłoszeniu należy opisać w skrócie zdarzenie i wskazać orientacyjny czas wyścigu, w którym doszło do incydentu.

19.4. Protesty można zgłaszać wyłącznie w wyznaczonym terminie: od godz. 21:30 w Dniu Wyścigowym do godziny 17:30 dnia kolejnego. Na zgłaszanie protestów Kierowca ma 20h. Protesty złożone w terminie przekraczającym 20h nie będą rozpatrywane.

19.5. Jeśli Kierowca otrzyma 5 z rzędu negatywnych odpowiedzi Stewardów na zgłoszone przez siebie protesty, to nie zostanie on dopuszczony do udziału w kolejnej rundzie Mistrzostw.

19.6. Na rozpatrzenie protestów Stewardzi (sędziowie) mają 24h od momentu zakończeniu terminu składania protestów do Administracji Mistrzostw.

19.7. Od decyzji Stewardów można odwołać się do wyższej instancji, czyli Głównej Komisji Sportu Samochodowego (GKSS PZM). Kaucja za odwołanie do GKSS PZM wynosi 2.500 PLN.

§20. Wyniki

20.1. Prowizoryczne Wyniki Wyścigu 1, Wyścigu 2 oraz punktacja rundy zostaną opublikowana najpóźniej 60 minut po zakończeniu danej rundy.

20.2. Końcowe Wyniki Wyścigu 1, Wyścigu 2 oraz punktacja rundy zostają zatwierdzone przez Stewardów po uprzednim rozpatrzeniu wszystkich zgłoszonych Protestów.

20.3. Końcowe Wyniki Wyścigu 1, Wyścigu 2 oraz punktacja rundy zostaną opublikowane najpóźniej 72h po zakończeniu danej rundy.

§21. Klasyfikacje generalne Mistrzostw Polski Digital Motorsport

21.1. W klasyfikacji generalnej zostają zapisane wyniki wszystkich 6 rund.

21.2. Do końcowego wyniku indywidualnej klasyfikacji generalnej Mistrzostw brane są pod uwagę wyniki z 5 rund, w których zawodnik zdobył największą ilość punktów. Do klasyfikacji mistrzostw nie będzie brana runda z najgorszym dorobkiem punktowym (tzw. Drop Week).

21.3. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Kierowców, o pozycji w klasyfikacji generalnej Mistrzostw decydują kolejno (branych jest pod uwagę tylko 5 rundy liczone do klasyfikacji mistrzostw):

- a) ilość zwycięstw w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu;
- b) Ilość drugich miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu (jeśli pkt. a nie rozstrzyga kolejności);
- c) ilość trzecich miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu (jeśli pkt. a i b nie rozstrzyga kolejności);
- d) liczba wyżej punktowanych miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu;
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej Mistrzostw, decydujące będzie wyższe miejsce w Wyścigu 1 ostatniej rundy Mistrzostw.

21.4. W klasyfikacji generalnej Zespołów brane są pod uwagę wyniki z wszystkich 6 rozegranych rund.

21.5. W przypadku zdobycia takiej samej ilości punktów przez Zespoły, o pozycji w klasyfikacji generalnej Mistrzostw decydują kolejno:

- a) ilość zwycięstw w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu;
- b) Ilość drugich miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu (jeśli pkt. a nie rozstrzyga kolejności);
- c) ilość trzecich miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu (jeśli pkt. a i b nie rozstrzyga kolejności);
- d) liczba wyżej punktowanych miejsc w Wyścigach 1 bez odwróconego gridu;
- e) w przypadku, gdy punkty a-d nie rozstrzygną pozycji w klasyfikacji generalnej Mistrzostw, decydujące będzie wyższe miejsce jednego z reprezentantów zespołu w Wyścigu 1 ostatniej rundy Mistrzostw.

Zatwierdzono wraz z załącznikami przez GKSS PZM w dniu 18.06.2020 r.

Załącznik 1

Komunikat Przedstartowy – regulamin uzupełniający do danej rundy Mistrzostw Polski Digital Motorsport. Komunikat Przedstartowy będzie publikowany najpóźniej 3 godziny przed rozpoczęciem kwalifikacji danej rundy w Dniu Wyścigowym (godz. 17:00 Dnia Wyścigowego).

W Komunikacie Przedstartowym będą znajdować się następujące informacje:

- a) skład zespołu sędziów sportowych
- b) informacja o warunkach atmosferycznych
- c) informacja o udziale kierowców VIP

Załącznik 2

Rozmieszczenie obowiązkowego oznakowania organizatora i reklam sponsora (elementy zaznaczone zieloną elipsą).

