



K&H Magyar Nemzeti E-sport Bajnokság
SIM Liga
iRacing

Tartalomjegyzék

1.	ALAPSZABÁLYOK	3
2.	NEVEZÉS	3
3.	BAJNOKSÁG- ÉS VERSENY SZERVER INFORMÁCIÓK	4
4.	FORDULÓK IDŐBEOSZTÁSA.....	4
5.	NYEREMÉNYEK	4
6.	PONTOK.....	6
7.	MAGATARTÁS A PÁLYÁN	6
8.	BÜNTETÉSEK.....	8
9.	SZERVEREK ELÉRÉSE	9
10.	„A” SZERVERRE VALÓ BEKERÜLÉS.....	9
11.	„B” SZERVER	10
12.	NAPTÁR.....	10
13.	FESTÉSEK	11
14.	STREAMELÉS.....	11

1. ALAPSZABÁLYOK

A **K&H MNEB SIM Liga iRacing** (továbbiakban: K&H MNEB, verseny, bajnokság) állomásaira az ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek. Ezen dokumentumok:

[A Magyar E-sport Szövetség Versenyszabályzata](#)

[A Magyar E-sport Szövetség Fegyelmi szabályzata](#)

[A Magyar E-sport Szövetség Etika Kódexe](#)

[A Magyar E-sport Szövetség Etikai és gyermekvédelmi szabályzata](#)

1.1. Életkori szabályzat:

A K&H MNEB különböző szakaszain csak 16 évnél idősebbek vehetnek részt. A 16 és 18 év közötti játékosoknak kötelező legkésőbb a kupa kezdetéig szülői beleegyezést e-mailes (info@hunesz.hu) úton eljuttatni a szervezők felé. A kitöltendő dokumentumok a [HUNESZ hivatalos oldalán](#) letölthetőek.

2. NEVEZÉS

Bajnokságba való nevezéshez a versenyzőnek ki kell töltenie a nevezési űrlapot [ITT](#), majd utána a [SIM Liga Discord szerverén](#) a #jelentkezés szobába beírni, hogy „!neveztem – iRacingID” (foglalt számokat a #jelentkezés szobában lehet majd megtekinteni)

Nevező versenyzőnek a kötelező minimum road license a D vagy ennél magasabb, hogy indulni tudjon a bajnokságban

Versenyzők nevezhetnek csapattagként vagy privát versenyzőként is

Egy csapatnak maximum 3 és minimum 2 versenyzőből kell állnia (legjobb 2 versenyző szerez pontot a csapatnak)

Bajnokság folyamán a privát versenyzők csatlakozhatnak csapatokhoz, de az adott versenyzőnek a csatlakozás előtti eredményei nem adódnak hozzá a csapat eredményeihez

Bajnokság alatt a versenyzők nem válhatnak csapatot

Bajnokságra való nevezés ingyenes

3. BAJNOKSÁG- ÉS VERSENY SZERVER INFORMÁCIÓK

3.1. Practice szerver

A Practice szerver 60 percen keresztül fut a kezdés előtt, ahol 40% a track usage van beállítva.

3.2. Qualifying

A Qualifying, azaz az időmérő edzés 25 percig tart, open setup lehetőséggel.

3.3. 1. futam

A nevezett versenyzők 35 percnek megfelelő körszámot futnak minden egyes forduló első futamán, amelynek az időmérőn elért eredmények határozzák meg a rajtsorrendjét. A futam állórajttal indul.

3.4. Warm-Up

A két futam között 10 perces Warm-up lehetősége van a versenyzőknek.

3.5. 2. futam

A nevezett versenyzők 30 percnek megfelelő körszámot futnak minden egyes forduló második futamán, amelyen az első futamon elért első 10 helyezett fordított rajtsorrendben indul. A futam állórajttal indul.

3.6. Verseny szerver beállítások

A nevezett versenyzők minden versenyhétvégén Open Setup lehetőséggel rendelkeznek. Versenyenként 1 „fast repair” lehetőségük van. 17 incidens(x) után áthajtásos büntetést kapnak, majd 25 incidens után diszkvalifikáljuk őket az adott versenyről. Az időjárás beállítás a Default időjárás.

3.7. Bajnokság tudnivalók

A bajnokság 6 fordulóból áll, futamonként 2 versennyel, azaz a Bajnokság 12 futamból áll. Ebből 6 futam fordított rajtrácsos felállással indul.

4. FORDULÓK IDŐBEOSZTÁSA

18:00 – 19:00	Szabadedzés
19:00 – 19:25	Időmérő
19:25 – 20:00	1. verseny
20:00 – 20:05	Warm-Up
20:05 – 20:35	2. verseny

5. NYEREMÉNYEK

5.1. Nyereményekre vonatkozó szabályzat

Nyereményt nem nyerhet: profi-, amatőr-, hobbi-, illetve volt autóversenyző.

Egy versenyző nem nyerheti meg többször ugyan azt a nyereményt! Ha már nyereményt nyerő versenyző nyerné meg újra, akkor abban az esetben a soron következő legtöbb pontot szerző versenyző jogosult a nyereményre, ez a B szerver esetén újra sorsolást jelent.

Versenyző csak akkor jogosult a nyereményre, ha a bajnokság összes fordulóján elindult és ezen felül eleget tett az 5.1.1-es szabálypontnak legalább egy versenyen a fordulón (Samsung SSD nyeremények esetében a fordulók 80%-án kell elindulni). Ha nem teljesül a feltétel, akkor a soron következő legtöbb pontot szerző versenyző (A szerver) vagy újra sorsolással (B szerver) kerül kiosztásra a nyeremény

5.2. Samsung SSD-k (Típusváltoztatás jogát fenntartjuk!)

Érvényes: 2022.08.29-től

Utolsó frissítés: 2022.08.31.

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD az 1.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek
Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD az 1.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 2.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek
Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 2.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 3.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 3.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 4.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 4.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD az 5.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD az 5.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 6.forduló A szerverén legtöbb pontot szerző versenyzőnek

Samsung 970 EVO Plus 500GB SSD a 6.forduló B szerverén elindult versenyző valamelyikének
(sorsolás)

5.1.1-es esetben a legtöbb pontot szerző (nyereményre jogosult) versenyző nyeri az MVP díjat (B szerver esetén újra sorsolást jelent)

Samsung SSD-k összesített értéke: 305.000Ft

Samsung Odyssey Monitor (Típusváltoztatás jogát fenntartjuk!)

Samsung Odyssey G3 S24AG300NU Monitor a bajnokság összes fordulóján elindult versenyző valamelyikének (sorsolás)

5.3. Trófeák

- Trófea a bajnokság 1., 2., 3. helyezettjének.
 - 3000 forinton belüli postaköltséget az Esport1 állja, viszont az ezen felüli többletköltséget a versenyzőnek kell kifizetnie.

5.4. Versenydíjazás

A verseny összdíjazása nettó 750.000 Forint, mely az alábbi rendszerben kerül kiosztásra.

- 1. helyezett: 500.000 Ft
- 2. helyezett: 150.000 Ft
- 3. helyezett: 100.000 Ft

5.5. Nyeremények kiosztása

5.1.3-as szabály miatt, a bajnokság nyereményei a bajnokság zárófordulóját követő hét kezdetétől kerülnek leg hamarabb kiosztásra

6. PONTOK

6.1. Pontokra való jogosultság

A futam távjának 75%-át teljesítenie kell a versenyzőnek, hogy a pontszerzésre jogosult legyen a futamon

5.2. Bónusz / Büntetőpontok

5 bónuszpont jár annak a versenyzőnek, aki 0 incidenssel zárja az adott futamot, amely az iRacing által van számolva

Büntetőpontok a szerzett bajnoki pontokból kerülnek levonásra

5.3. Bajnokság fordulóinak pontozása

5.3.1. Időmérő pontozása

P1	5 pont
P2	4 pont
P3	3 pont
P4	2 pont
P5	1 pont

5.3.1.1. „B” szerveren elindult versenyzők nem jogosultak az 5.3.1-ben leírt pontokra

5.3.2. Futamok pontozása

P1	109 pont	P16	49 pont	P31	30 pont	P46	15 pont
P2	100 pont	P17	47 pont	P32	29 pont	P47	14 pont
P3	92 pont	P18	45 pont	P33	28 pont	P48	13 pont
P4	85 pont	P19	43 pont	P34	27 pont	P49	12 pont
P5	79 pont	P20	41 pont	P35	26 pont	P50	11 pont
P6	74 pont	P21	40 pont	P36	25 pont	P51	10 pont
P7	70 pont	P22	39 pont	P37	24 pont	P52	9 pont
P8	67 pont	P23	38 pont	P38	23 pont	P53	8 pont
P9	64 pont	P24	37 pont	P39	22 pont	P54	7 pont
P10	61 pont	P25	36 pont	P40	21 pont	P55	6 pont
P11	59 pont	P26	35 pont	P41	20 pont	P56	5 pont
P12	57 pont	P27	34 pont	P42	19 pont	P57	4 pont
P13	55 pont	P28	33 pont	P43	18 pont	P58	3 pont
P14	53 pont	P29	32 pont	P44	17 pont	P59	2 pont
P15	51 pont	P30	31 pont	P45	16 pont	P60	1 pont

5.4. Csapatok pontozása

Adott fordulón a csapat 2 legtöbb pontot szerző versenyzőjének a pontszáma adódik hozzá a csapat meglévő pontszámához

5.5. Eredmények kihirdetése

Az eredmények legkésőbb a következő futamot megelőző hétfőn kerülnek kiírásra

6. MAGATARTÁS A PÁLYÁN

6.1. A támadó autójának orra már előrébb van a védő autójának felénél:

Ebben az esetben a támadó egyértelműen előrébb van, mint a védő autójának a közepe a kanyarcsúcsponthoz érve. A támadónak ilyenkor joga van az ideális ívhez. A kanyarcsúcsponton történő ütközés kizárólag a védő fél hibája

6.2. A támadó autójának orra nincs még a védő autójának felénél:

Ebben az esetben a támadó csak az első tengellyel van a védő hátsó tengelye mellett. A védekező félnek ilyenkor joga van az ideális ívhez. A csúcsponton történő ütközés teljes mértékben a támadó fél hibája

6.3. A támadó autójának orra megközelítőleg a védő autójának felénél van:

Ebben az esetben a támadó első tengelye a védő hátsó tengelye előtt van, és a két autó körülbelül félig van egymás mellett. Mindkét pilótának joga van az ideális ívhez. Ha érintkezés történik, a felelősséget meg kell osztani. Ezekben az esetekben fordulhatnak elő versenybalesetek. Ayrton Senna híres volt arról, hogy támadóként és védekezőként is ilyen helyzeteket teremtett, ahol a másik versenyzőnek el kellett döntenie, hogy az ütközés elkerülése érdekében engedjen-e vagy sem

7. BÜNTETÉSEK

7.1. Óvások

- 7.1.1. Versenybíróság az adott fordulón történt baleseteket a forduló után vizsgálja, amelyek a versenyzők által kerülnek beküldésre az #óvás szobába Discordon
- 7.1.2. Bejelentést bármely a futamon részt vett versenyző tehet a futamot követő vasárnap 23:59-ig, az ezután küldött óvások nem kerülnek kivizsgálásra
- 7.1.3. Az óvó versenyzőnek kötelező használnia a megadott formátumot az #óvás szobában, különben érvénytelen lesz az óvása
- 7.1.4. Csak az adott balesetben érintett versenyzők óvhatnak, külső fél nem
- 7.1.5. Az óvás(ok) eredménye(i) legkésőbb a futamot követő péntek éjfélig kerülnek kihirdetésre
- 7.1.6. A versenybíróóság által hozott döntések nem fellebbezhetőek.

7.2. Büntetési rendszer

- 7.2.1. A baleseteket 1-es, 2-es vagy 3-as szinten kerülnek elbírálásra
- 7.2.2. Kisebb kontakt, kisebb szabálytalanság (például: versenyző feltartása időmérőn) 1-es szintű elbírálásba tartozik
- 7.2.3. Véletlen okozott nagyobb kontakt, vagy másokra veszélyes vezetés 2-es szintű elbírálásba tartozik
- 7.2.4. Nagyobb baleset okozása közveszélyes vezetés miatt (például: tömegbaleset okozása vagy veszélyes visszatérés pályára) 3-as szintű elbírálásba tartozik
- 7.2.5. 1-es szintű büntetés esetében a 1 licenz pont és 5 büntetőpont kerül jóváírásra
- 7.2.6. 2-es szintű büntetés esetében a 2 licenz pont és 5 büntetőpont kerül jóváírásra
- 7.2.7. 3-as szintű büntetés esetében a 3 licenz pont és 10 büntetőpont kerül jóváírásra
- 7.2.8. Szezon végén meglévő minden 4. licenz pont után 20 büntetőpont kerül jóváírásra
- 7.2.9. Büntetőpontok a versenyző szerzett pontszámaiból kerülnek levonásra
- 7.2.10. Ha egy versenyző 0 incidenssel zárja az adott futamot (és van licenz pontja), akkor levonásra kerül 1 licenz pont a meglévő licenz pontszámából

7.3. Boxutcából való rajtolás

- 7.3.1. Ha a versenyzőnek 2 vagy annál több licenz pontja van, akkor kötelezően a boxutcából kell rajtolnia a következő futamon
- 7.3.2. Boxutcából való rajtolás 2 ponttal csökkenti a meglévő licenz pontszámát a versenyzőnek
- 7.3.3. Box-ból való rajtolást kötelező a soron következő futamon megcsinálni! Ha egy versenyzőnek 4 licenz pontja van, akkor kötelező mind az 1. és a 2. futamon a box-ból rajtolnia
- 7.3.4. Ha a versenyző nem tölti le a box-ból való rajtolásos büntetését a soron következő futamon, akkor 2-es szintű büntetésben lesz részesítve. (például: Ha egy versenyzőnek 2 licenz pontja van, de csak a 2. futamon rajtol a box-ból az 1. futam helyett. Ezzel akadályozva a büntetéssel való taktikázást)
- 7.3.5. Ha egy versenyzőnek az adott fordulón kötelező minimum egyszer a box-ból rajtolnia, de ezt egyik futamon se tette meg, akkor a következő fordulóról kizárásban részesül. Ebben az esetben nem kerül levonásra 2 licenz pont a meglévő licenz pontszámából. Ha egy versenyzőnek mind a 2 futamon a box-ból kell rajtolnia, de csak az egyik futamon tette ezt meg, akkor a következő fordulóról nem kerül eltiltásra, viszont büntetésben részesül a 8.3.4-es pont szerint
- 7.3.6. Ha egy versenyzőnek az utolsó fordulón a box-ból kellene rajtolnia, de ezt az egyik futamon sem teszi meg, akkor az utolsó fordulóról kizárásban részesül. Továbbá nem kerül levonásra a 2 licenz pont a meglévő licenz pontszámából

7.3.7. A boxutcából való rajtolásos büntetését letöltő versenyző NEM vehet részt az időmérő edzésen. Ha a versenyző mégis részt vesz az időmérő edzésen, miközben a futamon letölti a büntetését, akkor levonásra kerül a 2 licenz pont, viszont ezen felül 1-es szintű büntetésben fog részesülni

7.4. Szándékos baleset okozása

7.4.1. Szándékos baleset okozása a futamon(/okon) végleges kitiltást von maga után a bajnokságból

7.4.2. Szándékos baleset okozása a futam végén (kockás zászló utáni levezető körön) a következő futamról való eltiltást von maga után, ezen felül 2-es szintű büntetésben lesz részesítve.

Csapattárssal való ütközés is beletartozik

7.5. Versenyzőkre vonatkozó további szabályok

7.5.1. iRacing Voice Chat

7.5.1.1. A voice chat nem megfelelő használata büntetést, illetve bajnokságból való kizárást is eredményezhet

7.5.2. Versenyen való részvétel

7.5.2.1. Az adott fordulót megelőző héten vasárnap éjfélig kötelező jeleznie a versenyzőnek a SIM Liga Discord szerverén a #verseny-részvétel szobában, ha nem tud részt venni a soron következő fordulón! Ennek elmulasztása büntetést, többszöri elmulasztása bajnokságból való kizárást von maga után

7.5.3. Sporting code

7.5.3.1. Az [iRacing sporting code](#) dokumentumában leírtak elfogadottak azokra a dolgokra, amelyekre ez a dokumentum nem tért ki

7.5.3.2. Balesetek esetén a netcode-t csak extrém esetben vesszük figyelembe. Normál esetben, ha két autó ugyan nem ért össze, de a szerver mégis regisztrálta az ütközést, azt a versenybírósnak normál ütközésnek tekinti

7.5.3.3. A legalább 30 másodperce instabil autót a live admin kiinthei a pályáról. Ebbe beletartozik a sérülésből adódó abnormális viselkedés, és a rossz internet kapcsolat miatti "villogás" is

8. SZERVEREK ELÉRÉSE

8.1. Gyakorló szerverek

iRacing UI -> Go Racing -> Hosted Races -> "K&H MNEB SIM Liga - Practice szerver"
Membersite -> Hosted -> Join a Race -> " K&H MNEB SIM Liga - Practice szerver"

8.2. „A” szerver

iRacing UI -> My Leagues -> SIM Liga -> Sessions
Membersite -> Leagues -> Leagues Sessions

8.3. „B” szerver

iRacing UI -> Go Racing -> Hosted Races -> " K&H MNEB SIM Liga - B szerver"
Membersite -> Hosted -> Join a Race -> " K&H MNEB SIM Liga - B szerver"

9. „A” SZERVERRE VALÓ BEKERÜLÉS

9.1. Forduló előtt a nevezett versenyzőknek a hivatalos K&H MNEB SIM Liga gyakorló szervereken minimum 25 kört (Kivéve: Nordschleife - 10 kör) kell megtenniük (az iRacing számolja automatikusan a Result-okban) ahhoz, hogy jogosultak legyenek a fordulón való indulásra.

9.2. „A” szerveren maximum 30 versenyző (+VIP versenyző(k)) tud elindulni. A hivatalos gyakorló szerveren elért köridők által kialakult TOP30 versenyző jut be az „A” szerverre. (például: Ha egy versenyző jelezte,

hogy nem tud elindulni az adott fordulón, de mégis benne van a TOP30 versenyzőben, akkor a helyére az 31-ik időt futó versenyző lép, és így tovább)

- 9.3. Mért köridő nélkül egy versenyző SEM indulhat el az adott fordulón. Akkor sem, ha a versenyzőnek megvan a teljesített minimum köre a K&H MNEB SIM Liga hivatalos gyakorló szerverén, de nem tudott mért köridőt futni
- 9.4. Profi autóversenyzőknek nem kötelező a minimálisan megfutandó körszám, ha megfutották a 107%-on belüli köridőt
- 9.5. Ha csütörtök éjfélig nem telítődik be a „B” szerver és egy versenyző szeretne indulni, de nincs ideje akkor, ha a hétfői hivatalos K&H MNEB SIM Liga gyakorló szerverén teljesíti a minimum futandó körök számát és emellett megfutotta a TOP80-as időt, akkor elindulhat az adott fordulón. Ezt a versenyzőnek kötelező előre jeleznie az Adminok felé, emellett jóváhagyást is kell rá kérnie
- 9.6. Az a versenyző, aki a hivatalos gyakorló szerveren futott legjobb köridőhöz képest nincs benne a 107%-os időkeretben az nem indulhat el a bajnokság adott fordulóján

10. „B” SZERVER

- 10.1. Azon versenyzők, akik nem kerültek be az „A” szerverre a „B” szerveren tudnak elindulni
- 10.2. A „B” szerver maximális férőhelye 50 fő
- 10.3. Ha a „B” szerveren van olyan versenyző, aki nem tud elindulni, akkor 9.2-es pontban leírtak érvényesek (81-ik versenyző lép a helyére, és így tovább)
- 10.4. A „B” szerveren elindult versenyzők közt a 4.2-es és 4.3-as pontokban leírt nyereményeket sorsolunk fordulónként. Abban az esetben jogosult a versenyző a nyereményre, ha a 4.1.3 szabálypontnak megfelel

11. NAPTÁR

1. FORDULÓ:	2022. szeptember 17.	-	BRANDS HATCH
	<i>Vonalvezetés: Brands Hatch Circuit - Grand Prix</i>		
2. FORDULÓ:	2022. szeptember 24.	-	RED BULL RING
	<i>Vonalvezetés: Red Bull Ring - Grand Prix</i>		
3. FORDULÓ:	2022. október 1.	-	CHICAGO
	<i>Vonalvezetés: Chicago Street Circuit</i>		
4. FORDULÓ:	2022. október 8.	-	SUZUKA
	<i>Vonalvezetés: Suzuka International Racing Course - Grand Prix</i>		
5. FORDULÓ:	2022. október 15.	-	NORDSCHLEIFE
	<i>Vonalvezetés: Nürburgring Combined - Gesamtstrecke 24h</i>		
6. FORDULÓ:	2022. október 29.	-	DAYTONA
	<i>Vonalvezetés: Daytona International Speedway - Road Course</i>		

12. FESTÉSEK

- 12.1. Minden festés, amely beküldésre kerül a K&H MNEB SIM Liga számára, hogy megjelenjen a közvetítésben, annak meg kell felelnie a K&H MNEB SIM Liga által kiszabott szabályoknak
- 12.2. Festésre vonatkozó szabályok: "Versenyzők" nem használhatnak szponzori logókat az autójuk festésén, kivéve, ha; 1. Azok elérhetőek az iRacing Paint Shop-jában vagy 2. Írásos engedélyt kaptak az adott cégtől. A festéseken TILOS megjeleníteni politikai, rasszista, szexista és többi más ilyen tartalmat
- 12.3. Minden festés, amely nem felel meg a 12.2-es pontnak el kell távolítani a SIM Ligából. Az adott versenyző ebben az esetben kérhet felülvizsgálást
- 12.4. Abban az esetben, ha a versenyző nem küld be festést/a szabályoknak nem megfelelő festést küld be, akkor a közvetítésben az iRacing alapfestése fog megjelenni
- 12.5. Festéseket az alábbi [#festések form-on](#) kell beküldeni
- 12.6. A beküldött festéseken kötelező helyet hagyni/ráhelyezni a bajnokság kötelezően megjelenítendő szponzori logóit, amelyeket a SIM Liga Discord szerverén a #festések szobában lehet megtalálni
- 12.7. Azon festések, amelyek a forduló kezdete előtti 96 órában kerültek beküldésre, lehet nem fognak bekerülni a soron következő forduló közvetítésébe

13. STREAMELÉS

- 13.1. Streamelés közben KÖTELEZŐ megjeleníteni a K&H MNEB SIM Liga támogatói bannerét, amely a SIM Liga Discord szerverén, a #stream-banner szobában található meg (kivéve: profi autóversenyzők)