

Kocsi.hu: Debrecen Drive szimulációs játék!

Részvételi-, Adatkezelési és Játékszabályzat (a továbbiakban: *Szabályzat*)

1. A nyereményjáték („Játék”) szervezője, lebonyolítója:

1.1. A Játék szervezője, lebonyolítója: Kocsi.hu Informatikai Kft. (székhely: 1134 Budapest, Lőportár utca 24. adószám: 25999495-2-41, cégjegyzékszám: 01-09-300837, a továbbiakban: „Szervező”)

2. Részvételi feltételek:

2.1. A Játékban kizárólag az alábbi pontokban meghatározott személyek körébe eső: nem cselekvőképtelen, 16. életévüket betöltött magyar állampolgárságú, természetes személyek (a továbbiakban: „Játékos”) vehetnek részt, akik regisztrálnak a promóciós weboldalon (<https://kampany.kocsi.hu/debrecen-drive> vagy korábban már regisztráltak a kocsi.hu oldalon) majd azt követően beléptek a jelszavukkal a <https://kampany.kocsi.hu/debrecen-drive> oldalon **május 29-31.** között és a regisztráció során / bejelentkezéskor elfogadják a Szabályzatot. **16 éven aluli személyek a játékban csak törvényes képviselőjük érvényes regisztrációja esetén vehetnek részt.**

2.2. A Szervező nem vállal felelősséget, ha a Játékos a saját adatait hibásan, vagy hiányosan adja meg nyereményre jogosultság esetén. A Játékban való részvétel során a Játékos a megadott adatainak valóságtartalmáért, a játékban használt email cím valódiságáért teljes felelősséggel tartozik. A Szervező a Játékosok által megadott személyes adatok valóságtartalmát a Játékkal való kapcsolatfelvétel útján nyertességétől függetlenül is jogosult ellenőrizni. Szervező jogosult a Játékosokat további adatok közlésére is felhívni.

2.3. A Játékból ki vannak zárva a Szervező munkavállalói és ezen személyek Polgári Törvénykönyvről szóló 2013. évi V. törvény (a továbbiakban: „Ptk.”) 8:1. § (1) bek. 1. pontjában meghatározott közeli hozzátartozói, valamint a Játék lebonyolításában részt vevő egyéb közvetlen közreműködők és azok közeli hozzátartozói. Amennyiben a játékos kiskorú, úgy a játék teljes időtartalma alatt a törvényes képviselői jelenléte kötelező.

2.4. A Játékban való részvétel a jelen Szabályzat automatikus elfogadását jelenti. Egy Játékos csak egy email címmel jogosult a Játékban részt venni. A Szervező kizárólag azt a részvételi szándékot tekinti érvényesnek, amelyeket a Játékosok email címükön keresztül küldenek be a Játékba. Ha a Játékos nem saját maga által regisztrált email címet vesz igénybe, a Játékkal kapcsolatos email cím használat jogosultságából fakadó vitákkal, igényekkel, követelésekkel kapcsolatban a Szervező mindennemű felelősségét kizárják.

2.5. A Játékosok a regisztráció során megadott és a Játékban történő részvételük során a Szervező rendelkezésre bocsátott adataik alapján kerülnek azonosításra. Az adatok esetleges változásaiból eredő, a Szervező érdekkörén kívül eső, technikai problémákért (különösen, de nem kizárólag adatok megváltozása, email cím törlése stb.) Szervezőt semmilyen felelősség nem terheli.

2.6. A Játékban való részvétellel a Játékos tudomásul veszi, hogy a Játék technikai infrastruktúrájának tartalma, teljesítménye, üzenet- és adatátviteli-, valamint válaszadási sebessége a kiszolgáló technológia függvénye, és ezáltal ezeket kedvezőtlenül befolyásolhatja olyan, a Szervezőn kívülálló tényező, mint például (de nem kizárólagosan) kapcsolati hiba, a szerver számítógépek teljesítménye, a hálózati leterheltség, a hálózati torlódás, a lefedettség, valamint a biztonságos hálózati kapcsolat fenntartása. A Szervező az e bekezdésben írtakból fakadó mindennemű felelősséget kizár. A játékban résztvevők hozzájárulnak, hogy a játék során (mozgó

és álló) kép és hangfelvétel készüljön róluk, amelyet a szervező később felhasználhat a social média felületein illusztrációnak.

2.7. A részvételt a Szabályzat feltételeinek teljesítése érdekében a Szervező megvizsgálhatja, és amennyiben azok, illetve az azt beküldő Játékosok bármely okból nem felelnek meg a Szabályzat feltételeinek, úgy az érintett Játékost a Játékból kizárhatja. A Játékból – a Szervező megítélése alapján – kizárásra kerülhetnek azok a Játékosok, akik a Játék szellemével ellentétesen egy természetes személy neve alatt csapatban, vagy tömegesen generált email címekkel vesznek részt a nyereményjátékban.

3. A Játék időtartama: 2025. május 30-31. napokon, 30-án szombaton reggel 9:00-tól délután 18:00-ig 25-én vasárnap 9:00-tól 17:00-ig.

4. A Játék menete:

4.1.

- **Regisztrálj a promóciós weboldalon** (<https://kampany.kocsi.hu/debrecen-drive>),
- **Mutasd be a sikeres regisztrációt** munkatársunknak (Kocsi.hu pólóban találod őket) tehát, hogy a regisztrációt követően megerősítetted email címedet és a regisztráció így sikeres
- **Pörgess a szerencsekeréken** a [Kocsi.hu/Euroleasing](https://kocsi.hu/Euroleasing) információs pultnál és nyerd! Minden játékos nyereményt kap.
- **Amennyiben a Szimulációs játékra esik a pörgettyű jelzője**, akkor jogosult vagy egy játék/selejtező futamra az összesen 10 darab szimulátor egyikén. A játék egyben selejtező is a naponta 2x megrendezésre kerülő szimulációs autóversenye.
 - A szimulációs autós játék után vedd át az emléklapot, amellyel 2 hét ingyenes kiemelési lehetőséget kapsz az oldalon az eladásra meghirdetett autóra.
 - Amennyiben a játék futamon / selejtezőn teljesíted a helyszínen megadott szintidőt: akkor kvalifikáltál és jelentkezhetsz a szimulációs versenyre. A szintidő teljesítéséről a játékmestertől kapsz igazolást. Akik teljesítik a szintidőt, érkezési sorrendben jelentkezhetnek a legközelebbi szimulációs versenyre.
 - Verseny időpontokat az alábbiakban foglaltuk össze:
- **MÁJUS 30. - szombat**
-

Időtartam	Program
10:30-10:50	Márka percek
11:00-11:25	Szimulátorverseny
12:00-12:20	Márka percek
13:30-13:50	Márka percek
14:30-15:30	Kerekasztal-beszélgetések
15:30-15:50	Márka percek
16:00-16:25	Szimulátorverseny

Időtartam	Program
16:30-16:50	Márka percek

-
- **MÁJUS 31. – vasárnap**
-

Időtartam	Program
11:00–11:20	Márka percek
12:00–12:25	Szimulátorverseny
12:30–13:00	Márka percek
13:30–14:00	Szimulátorverseny
14:30–15:30	Kerekasztal-beszélgetések
15:00–15:25	Szimulátorverseny
15:30–15:50	Márka percek

-
- A helyek száma korlátozott, minden versenyen 10 fő vehet részt. Abban az esetben, ha a létszám megtelik, akkor a szervezők igyekeznek pótkonkurrenciát tartani, a beosztást úgy alakítani, hogy minden játékos, aki megütötte a szintidőt, kapjon lehetőséget a versenyzésre, amennyiben nem tudják megoldani, akkor előfordulhat, hogy nem tud a szervező lehetőséget biztosítani a nyereményjátékon való részvételhez.
- **A szimulációs játék szabályairól, részleteiről a Versenyszabályzatban tájékozódhatsz**

5. Nyeremény, nyertesek értesítése, nyeremények átadása:

5.1. A szerencsekeréken a játékos nyereményt kaphat. A következő nyeremények szerepelnek a szerencsekeréken: **Kocsi.hu-s szemüveg, nyakbaakasztó, stresszlabda, toll, kávé, szimulátorverseny, strandlabda, tapsrúd, frizbi, autóillatosító, kulcstartó, szemüvegtörlő, napszemüveg.** (változtatás jogát fenntartjuk)

A szimulációs versenyen, akik a leggyorsabb időt teljesítették (2 fő a két nap alatt), ők mint futam nyertesek, jogosultak a nyereményre 1 db dupla Campus fesztivál belépőre. A Campus belépő választása esetén emailen küldjük a jegyet.

2. és 3. helyezett Kocsi.hu ajándécsomagot kap. Az ajándécsomagot a Kocsi.hu / Euroleasing információs pultnál vagy a hostessektől veheted át. (Változás jogát fenntartjuk)

5.6. A Szervező fenntartja magának a jogot, hogy előre nem látható körülmények esetén a nyereményt másik nyereménnyel helyettesítsen azonos vagy annál magasabb értékben. A Szervező

ezzel kapcsolatban reklamációt nem fogad el. Amennyiben a Nyertes Játékos az email értesítőt / jegyet nem kapja meg, akkor ezt kérjük az esemény előtt legkésőbb 3 nappal jelezze. Amennyiben a nyertes bármilyen okból nem tud részt venni az eseményen, úgy a továbbiakban a Szervezőtől a Nyeremény módosítását más nyereményre nem követelheti.

5.7. A nyeremény átruházható, azonban készpénzre át nem váltható. A nyeremény utáni Szja fizetési kötelezettséget a Szervező viseli, azonban egyéb esetlegesen felmerülő költségek pl.: a helyszínre utazás útiköltsége a Játékost terhelik.

5.8. Amennyiben a játékban 16 éven aluli személy vett részt, úgy a nyeremény átadása a játékra érvényesen regisztrált törvényes képviselőjének jelenlétében kerül sor.

6. Vegyes rendelkezések:

6.1. A Szervező a jelen Szabályzat változtatásának a jogát fenntartja.

6.2. A Játékos a nyereményjáték promóciókra vonatkozó szabályzata szerint vállalja, hogy tartózkodni fog attól, hogy a <https://kampany.kocsi.hu/debrecen-drive> weboldalt üzemeltető társasággal (Kocsi.hu Informatikai Kft., valamint annak leány- és társvállalkozásai) szemben a Játékkal kapcsolatban bármilyen kártérítési vagy más felelősségi igényt érvényesítsen.

6.3. Jelen Szabályzatra a magyar jogszabályok az irányadóak és a Játékban való részvétellel kapcsolatosan kialakuló jogviták kizárólagosan a magyar bíróságok joghatósága alá tartoznak.

6.4. Amennyiben a jelen Szabályzat bármely rendelkezése a magyar jogszabályok szerint érvénytelen, jogellenes vagy végrehajthatatlan, a jelen Szabályzat összes többi rendelkezése ettől függetlenül teljes mértékben érvényes és hatályos marad, és a jelen Szabályzat érvénytelen, jogellenes vagy végrehajthatatlan rendelkezése (mindaddig, amíg érvénytelen, jogellenes vagy végrehajthatatlan) elválasztásra kerül a jelen Szabályzattól. A Játékos és a Szervező minden elvárható erőfeszítést megtesz annak érdekében, hogy az érvénytelennek, jogellenesnek vagy végrehajthatatlannak minősített (elválasztott) rendelkezést egy olyan érvényes, jogszerű és végrehajtható rendelkezéssel helyettesítsék, melynek joghatása a lehető legnagyobb mértékben megfelel az elválasztott rendelkezés célzott joghatásának.

6.5. A Szervező a nyeremény átadásáig kizárhatja a Játékból a Játékost, amennyiben a nyereményre azért nem jogosult, mert az általa a regisztráció során megadott személyes adatok nem valósak, vagy tévesek, vagy a Játékos egyéb okból nem felel meg a jelen Szabályzatban írt személyi feltételeknek. A Játékos téves adatszolgáltatásából eredően a Szervezőt felelősség nem terheli. A Játékos az általa megadott személyes adatok valóságtartalmáért helytállni tartozik.

6.6. Szervező jogosult kizárni a nyereményjátékból azt a Játékost, aki a játékban tisztességtelen módon, a Szabályzatban foglalt feltételek és előírások megkerülésével próbál részt venni.

6.7. Amennyiben a nyereményjáték során visszaélések, jelentős mértékű sportszerűtlen játék gyanúja merül fel, amely visszaélésre adhat lehetőséget, a Szervező fenntartja a jogot, hogy a promóciót szüneteltesse, vagy törölje.

6.8. A Szervező nem vállal felelősséget azért, ha a rendszer túlterheltsége, az internetkapcsolat megszakadása, vagy bármely más, a Szervezőnek fel nem róható technikai hiba, akadály miatt a Játékban való részvétel késedelmet szenved, vagy nem valósul meg.

7. Adatkezelés:

7.1. Azáltal, hogy a Játékos a Játékon részt vesz a nyereményjátékban feltétel nélküli, kifejezett hozzájárulását adja ahhoz, hogy nevét, lakcímét és email címét a nyertes-lista kommunikálásához és a nyeremény átadásához, átvételéhez nélkülözhetetlen személyes adatait, az Adatkezelő és Adatfeldolgozó a nyereményjáték lebonyolítása céljából a természetes személyeknek a személyes adatok kezelése tekintetében történő védelméről és az ilyen adatok szabad áramlásáról szóló 2016/679/EU rendelet (GDPR), valamint a további vonatkozó jogszabályok rendelkezései szerint kezelje.

7.2. Az adatkezelés jogalapja a Játékos önkéntes hozzájárulása (GDPR 6. cikk (1) bek. a) pont);

- feltétel nélkül beleegyezik abba, hogy adatait az Adatkezelő jelen Játék lebonyolítása során, illetve adó-nyilvántartási kötelezettségének teljesítése során felhasználja, továbbá, hogy azokat az Adatfeldolgozóval megossza;
- kifejezett hozzájárulását adja, illetve felhatalmazza Adatkezelőt, hogy nevét, címét, telefonszámát és e-mail címét az Adatfeldolgozóval közösen felhasználja a nyereményjáték lebonyolítása és a nyeremény átadása céljából;
- tudomásul veszi, hogy Adatkezelő a Játékosok adatait a jelen 7.1. pontban meghatározottaktól eltérő célokra -a Játékos kifejezett hozzájárulása nélkül - nem kezeli és nem dolgozza fel.

Kocsi.hu szimulátorverseny

Versenyszabályzat

1. Részvételi feltételek a szimulációs játékokban

1.1. A versenyen való részvétellel elismered, hogy jelen szabályzat teljes tartalmát megismerted, és elfogadod.

1.2. A versenyeken a Kocsi.hu oldalon regisztrált és a Debrecen Drive rendezvényen szervezett szerencsekerék játékokon a szimulációs versenyt kipörgető szerencsés jelentkezők vagy azok hozzátartozói vehetnek részt, a szervezők által meghatározott beosztás szerint. Adott versenyző csak a számára kijelölt futamon vehet részt a számára kijelölt szimulátorban (rajtszám szerint), mely beosztásról a szervezőség e-mail útján értesíti. A szimulátor használatának feltétele, hogy a résztvevő legalább 120 cm magas legyen.

1.3. A futamok az Assetto Corsa legfrissebb hivatalos verziójával kerülnek megrendezésre, a szükséges szoftvereket és hardvereket a szervezőség biztosítja, melyeken bármilyen módon módosítani a szervezőség külön engedélye nélkül szigorúan tilos. Kivétel ez alól az ülésbeállítás és az Assetto Corsa szoftveren belüli beállítások, melyek igény szerint állíthatók.

1.4. A fair play alapelveit és versenyzői etikettet mind a szerveren, mind a helyszínen és az online felületeken is kérjük betartani. Az esetleges vitás eseteket kérjük kulturált módon beszéljétek meg és mindig adjátok meg egymásnak a kellő tiszteletet.

1.5. A szimulátorban ülő versenyzők közvetlen közelében csak a helyszíni regisztráció során bejelentett segítők, vagy szükség esetén a szervezők tartózkodhatnak, a versenyzőket bármilyen úton zavarni, vagy akadályozni a vezetésben szigorúan tilos!

1.6. A szervezőség fenntartja a szabályok változtatásának a jogát, az esetleges változásokról a helyszínen értesíti a megjelent versenyzőket. Jelen szabályzatban nem szereplő, vagy nem részletezett esetekben a szervezőség a méltányosság és igazságosság elve alapján a legjobb tudása szerint dönt a felmerült kérdésekről és erről értesíti a résztvevőket.

1.7. A kocsi.hu promóciós oldalán <https://kampany.kocsi.hu/debrecen-drive> történt regisztrációval hozzájárulsz ahhoz, hogy a rendezvényről kép-, hang- és videófelvétel készül, mely különböző közösségi felületeken közzétételre kerülhetnek.

2. A futam lebonyolítása

A versenyeket "Pro" módban rendezzük vezetési segítségek nélkül, az összes zászló szabály érvényben van.

2.1. Verseny paraméterek

Dátum: 2026. Május 30-31.

Helyszín: Debrecen Drive – Nagyerdei Park – Kocsi.hu színpad

Pálya: Red Bull Ring

Autó: Nissan GT-R

GT3

TC használat: engedélyezett

ABS használat: engedélyezett

Autó setup: fixed setup, minden résztvevőnek egységes Időjárás:

napos, száraz

Rajt típusa: állórajt

Boxkiállítás: nem

kötelező

Futamok: naponta kétszer, a fenti programban megjelölt időpontokban

2.2. Időmérő

Ügyelj arra, hogy a gyorsköröd elején elegendő helyet hagyj magad előtt és mögött a tiszta kör megfutásához. Az időmérőn TILOS bármilyen mértékben zavarni, feltartani a mögötted gyors körön érkezőket, ha Te magad nem vagy gyors körön.

2.3. Verseny

A 20 perces futam nem az első körben fog eldőlni, ügyelj arra, hogy a rajt utáni tumultusban óvtosan közlekedj, hagyj elég helyet a többi autónak körülötted és tegyél meg mindent, hogy elkerüld az ütközéseket! Az eredményes szereplés kulcsa elsősorban a stabil és biztonságos vezetés, a gumik megfelelő beosztása a versenytávra, valamint az egyéni hibák és a balesetek elkerülése. Aki agresszíven vezet és sok kockázatot vállal más vagy saját maga kárára, az nagy eséllyel előbb-utóbb a kavicságyban végzi, vagy magára vonja a Versenybírószág figyelmét és akár büntetésben is részesülhet..

2.4. Boxkiállítások

A boxutcában a sebességkorlátozás betartását a program kezeli. A fair play szabályai a boxutcában is érvényesek.

2.5. Verseny újraindítása

Központi hiba esetén a szervezőség fenntartja a jogot a szerver és a verseny leállítására, majd újraindítására.

3. Versenyzői magatartás a versenyeken

Légy tekintettel arra, hogy bizonyos szituációkat az ellenfeleid másképp láthatnak, érzékelhetnek, mint Te. Ne csinálj kiszámíthatatlan manővereket! Használd az agyadat, a füledet és a tükröket!

Előzés: Ne légy türelmetlen! Ha a saját autód épségét veszélyezteted az a Te bajod. Amennyiben másokat is veszélyeztetsz, akkor már büntetésre is számíthatsz. A felelősség 90%-a mindig az előzni kívánó versenyző kezében van. Ha féktávon kívánsz előzni, használj az előtted haladótól

eltérő ívet! Ha elfékezed magad, és kilököd a pályáról Téged terhel a felelősség.

Amennyiben saját hibádból meglököd, vagy kilököd bármely ellenfeledet, akkor köteles vagy biztonságos módon visszaengedni magad elé a másik felet 4 kanyaron belül. Kilökés esetén 4 kanyaron belül, a forgalmat nem zavarva húzódj le biztonságos módon az ideális ívtől távol a pálya legszélére és várd meg, majd engedd magad elé a korábban kilökött versenyzőt. Ennek elmulasztása esetén fokozott büntetésre számíthatsz!

Védekezés: Ha úgy érzed vagy olyan gyors, mint a mögötted lévő, nyugodtan küzdj meg vele. Amit szigorúan tilos: váratlan vonalvezetést használni, cikázni a másik előtt, blokkolni, "bezárni az ajtót", leszorítani az útról. A kanyar előtt el kell döntened melyik ívet választod, a belsőt vagy a külsőt és utána ott is kell, hogy maradj. Féktávon veszélyes irányváltoztatás szigorúan TILOS! Ha a másik fél ügyesebben fékez és féktávon odaér melléd, akkor ne szorítsd le, biztosíts neki helyet az elforduláshoz a pályán! Ne feledd, a következő kanyarban Neked lesz lehetőséged előzésre.

Kicsúszás után szigorúan TILOS keresztben visszajönni a pályára és bármilyen módon veszélyeztetni, vagy zavarni az érkező forgalmat! Először szerezd vissza a kocsid felett teljesen az uralmat, majd sorolj be az aszfaltcsíkkal párhuzamosan, innen a tükröket figyelve, óvatosan gyorsítva maximális biztonsággal térj vissza a versenybe!

Lekörözés: a lekörözendő versenyző igyekezzen minél hamarabb elengedni a mögöttes jövőt. Indokolatlan feltartás tilos. A kék zászló lengetésekor a lekörözött igyekezzen ésszerűen csökkenteni versenytempóját (lehetőleg fékezés nélkül), megtartva kanyarodási / haladási vonalait, így a hátulról érkező gyorsan eldöntheti, hogy honnan és mikor akarja/tudja megelőzni. A legtöbb probléma ilyen esetben az elől haladó váratlan reakciójából származik. Ha a lekörözendő pilóta lemegy az ideális ívről, és úgy engedi el az érkező leköröző versenyzőt, akkor ezt hirtelen manőver és fékezés nélkül a lehető legbiztonságosabban kell megtennie!

Boxból történő kihajtáskor mindenki fokozottan használja a visszapillantó tükröket, a boxlámpákat, a pályatérképet a pályán érkező forgalom körütekintő felmérése és a balesethelyzetek elkerülése érdekében. Kihajtáskor a boxutca kijáratát jelző meghosszabbított fehér/sárga vonal érintése, keresztezése tilos!

Időmérő edzésen ha valaki elrontja a gyors körét - akár úgy hogy picit hibázik, de már tudja, hogy addigi leggyorsabb idejét nem fogja tudni megdönteni - akkor köteles a mögöttes érkező autók zökkenőmentes elhaladását biztosítani, aki ezt nem teszi meg, illetve feleslegesen feltart vagy szükségtelenül előzni próbál, az büntetést kap! Ha az időmérőn a pilóta a legjobb körét vágással teljesíti, és ez a versenybírószám tudomására jut, akkor az büntetést von maga után!

Pálya levágás: Minden esetben kötelező az autó legalább 1 pontjával a pálya szélét jelző fehér vonalon belül maradni. Vágással szerzett jogtalan előnyt a lehető legrövidebb időn egyértelműen érzékelhetően vissza kell adni. Időmérőn vágás esetén vedd vissza olyan mértékben a tempód, hogy még véletlenül se az legyen a leggyorsabb köröd! Ha valaki nem így jár el, illetve ha valaki egy futamon rendszeresen levágja a pályát, és ez bármilyen módon a VB tudomására jut, akkor büntetést von maga után!

Aki bármilyen okból kifolyólag nem tudja tartani a pályán a versenytempót (*technikai probléma, sérülés, kifogyó üzemanyag, stb...*) az köteles a hátulról jövő forgalmat folyamatosan figyelve és azt nem zavarva, az ideális ívtől a lehető legtávolabb rendkívüli körütekintéssel közlekedni a pályán és

mielőbb a Box-ba hajtani.

A játék automatikusan büntethet bizonyos szabálytalanságokat (rajtnál való kiugrás, pályalevágás, forgalommal szemben haladás, Stop & Go le nem töltése, stb.), melyeket Stop & Go-val, vagy a futamból való kizárással honorál. A játék által kirótt büntetéseket a VB csak is kizárólag abban az esetben bírálja felül, ha bizonyíthatóan egy BUG következménye. Ez vonatkozik a futam leintése után kiosztott büntetésekre is, a kockás zászló után is elfogadható módon kell haladni a pályán.

Az 3. pontban leírt szabályok általános érvényűek, ezért nem terjedhetnek ki az összes lehetséges szituációra. A végső döntéseket minden esetben a VB hozza meg az adott eset körülményeinek mérlegelése után. A fentiekben nem részletezett, de fair play és a szabályok szellemétől eltérő versenyzői magatartás az eset súlyosságától függően szintén büntetéssel sújtható.

4. Büntetések

4.1. A büntetéseket a Versenybírószág (VB) határozza meg a replay alapján.

4.2. A versenybírószág szűrőpróba szerűen ellenőrzi a szabályok betartását, amennyiben szabálytalanságot észlel, saját hatáskörben kivizsgálja az esetet. A rajt és az első kör fokozott ellenőrzésben részesül és a kisebb hibák is következményekkel járhatnak, ezért minden versenyzőtől fokozott óvatosságot várunk el.

4.3. A VB által kiosztott büntetések letöltése kötelező érvényű minden versenyzőre, melyekről a szervezőség tájékoztatja a versenyzőket a futam során.

4.4. Lehetséges büntetések:

- Figyelmeztetés - A VB bizonyos esetekben figyelmeztetéseket szab ki a versenyzőkre, mely első esetben nem jár közvetlen következménnyel.
- Helyezés visszaadása - a versenyző köteles félrehúzódni, lassítani és elengedni a mögötte haladó versenyzőket, melyeknek számát a VB határozza meg. A manőver kizárólag a célegyenesben hajtható végre a felszólítást követő körben.
- Boxutca áthajtásos büntetés (BUÁ) - Versenybírói felszólításra 1 körön belül letöltendő a boxutcán való szabályos áthaladással. A BUÁ nem köthető össze boxkiállással.
- Időbüntetés - a futam leintése után a versenyző futamidejéhez kerül hozzáadásra a VB által meghatározott számú másodperc, mely befolyásolhatja az elért helyezést és a futam végeredményét.
- Diszkvalifikálás (DQ) a futamról

5. Tanácsok a résztvevőknek

- Futam előtt érdemes megismerkedni az Assetto Corsa-val, a Content Manager kiegészítő használatával, a boxkiállással, valamint a GT3 autók sajátosságaival.
- A Red Bull Ring megismerésében bármilyen más szimulátor, vagy valós versenyeken készült belső kamerás felvételek is segíthetnek. Érdemes úgy készülni, hogy az egyes kanyarokat már kívülről tudod és akár fejben is végig tudsz menni egy kört a pályán.

- Érkezzetek időben a rendezvényre, hogy legyen elég rendelkezésre álló idő beállítani és megszokni a szimulátort, valamint megismerkedni a verseny körülményeivel.
- A szükséges hardvereket a versenyhez a Gamerland biztosítja, melyek előzetes átnézésre és beállításra kerülnek a rendezvény előtt. Mindazonáltal ez egy technikai sport is, ahol technikai hibák bármikor előfordulhatnak, ez is része a versenyzésnek. Átvételkor nézzétek át és próbáljátok ki a különböző eszközöket, az esetleges hibákat pedig kérjük jelezzétek a szervezők felé.
- A futamon való eredményes szereplés elsődleges kulcsa a stabil és magabiztos vezetés, valamint a hibák elkerülése, mely célok eléréséhez a mentális egyensúly is nagymértékben hozzájárul. Érkezz kipihenten a rendezvényre, a futamon pedig törekedj arra, hogy bármi is történik, mindig maradj nyugodt és őrizd meg a koncentrációdat végig a verseny során.
- A versenyre veled együtt mások is készülnek és mindenki egyformán szeretne jó eredményt elérni és eközben jól érezni magát. Ehhez minden résztvevő megfelelő hozzáállására szükség van, ezért kérjük tartsd ezt szem előtt és tartsd tiszteletben mások versenyét, idejét és szórakozását a rendezvény során.

Szervezőség: Kocsi.hu & GamerLand

2026.május 20.