



**K&H SIM Liga iRangsor powered by HUMDA  
iRacing**

**Játékspecifikus szabályzat**

Érvényes: 2024.08.26-tól

## Tartalomjegyzék

1.	ALAPSZABÁLYOK.....	3
2.	K&H SIM Liga iRangsor powered by HUMDA .....	3
3.	BAJNOKSÁG- ÉS VERSENYSZERVER INFORMÁCIÓK .....	3
3.1.	– Practice.....	3
3.2.	– Qualifying .....	3
3.3.	– Verseny.....	3
3.4.	– Versenyszerver beállítások.....	4
4.	FORDULÓK IDŐBEOSZTÁSA .....	4
5.	AUTÓ VÁLASZTÁSI SZABÁLYOK.....	4
6.	NYEREMÉNYEK.....	4
7.	PONTOZÁS .....	5
7.1.	– Pontokra való jogosultság .....	5
7.2.	– Büntetőpontok .....	5
7.3.	– Bajnokság fordulónak pontozása .....	5
7.4.	– Bajnokság fordulónak pontozása .....	5
8.	BÜNTETÉSEK .....	5
8.1.	– Óvások.....	5
8.2.	– Büntetési rendszer .....	6
8.3.	– Gördülő rajt (ha a bajnokság gördülő rajtos) .....	6
8.4.	– Boxutcából való rajtolás .....	7
8.5.	– Szándékos baleset okozása .....	7
8.6.	– Versenybíróság.....	7
8.7.	– Versenyzőkre vonatkozó további szabályok .....	7
9.	SZERVEREK ELÉRÉSE.....	8
10.	NAPTÁR.....	8
11.	FESTÉSEK.....	8
12.	STREAMELÉS .....	9

## 1. ALAPSZABÁLYOK

Ebben a dokumentumban foglalt játékspecifikus szabályzaton felül a HUNESZ (Magyar E-sport Szövetség) általános szabályzatai érvényesek, amelyek megtalálhatók a <https://hunesz.hu/hu> weboldalon:

- 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

## 2. K&H SIM Liga iRangsor powered by HUMDA

A **K&H SIM Liga iRangsor powered by HUMDA** (továbbiakban: „Bajnokság” vagy „Döntő”) egy virtuális térben, PC-n, az iRacing játéklapon megrendezett szimulátoros bajnokság, ahol előre meghatározott kategóriában és pályákon mérkőznek meg a versenyzők 6 héten keresztül.

- 2.1. A Bajnokság kiírója: Magyar E-sport Szövetség
- 2.2. A Bajnokság szervezője: TRP Hungary
- 2.3. A Bajnokság lebonyolítója: PAZA Production (továbbiakban: VSR vagy “Lebonyolító”).
- 2.4. A bajnokság elérhetőségei:
  - 2.4.1. E-mail: [info@pazaproduction.hu](mailto:info@pazaproduction.hu)
  - 2.4.2. Weboldal: <https://vsr.hu/>
  - 2.4.3. A PAZA Production az eseményről élő közvetítést biztosít.
- 2.5. A Bajnokság hivatalos oldala: <https://trphungary.com/simliga/iracing/>
- 2.6. A Bajnokság neve: K&H SIM Liga iRangsor powered by HUMDA, rövidített elnevezése: SIM Liga iRangsor 2024
- 2.7. Kvalifikáció feltétele: <https://vsr.hu/paza-production-2023-2024-versenykiirasa/>
- 2.8. A Bajnokság teljes időszakát egy szezonnak kell tekinteni (továbbiakban „Szezon”).
- 2.9. A Bajnokság kategóriája: magyar nemzetiségűeknek kiírt szezonális bajnokság.
- 2.10. A Bajnokság alapjául szolgáló szoftver: iRacing
- 2.11. A Bajnokságban használható autók kategóriája: GT3 versenyautók
- 2.12. A fordulók kategóriája „Endurance”, a Versenyzők száma szerint: egyéni
- 2.13. A Bajnokság hivatalos platformja: PC

## 3. BAJNOKSÁG- ÉS VERSENYSERVER INFORMÁCIÓK

### 3.1. – Practice

A Practice, azaz a szabadedzés 120 percen keresztül fut a kezdés előtt, ahol 40% a track usage van beállítva.

### 3.2. – Qualifying

A Qualifying, azaz az időmérő edzés 15 percig tart, fix setup lehetőséggel.

### 3.3. – Verseny

A kvalifikált versenyzők egy 60 perces versenyt futnak, kötelező boxkiállással (teljes kerékcseré – mind a 4 kerék), minden egyes fordulón, melynek a versenyén az időmérőn elért eredmények határozzák meg a rajtsorrendjét. Az futam gördülő rajttal indul.

### 3.4. – Versenyszerver beállítások

A kvalifikált versenyzők minden versenyhétvégén Fix Setup lehetőséggel rendelkeznek. Versenyenként 0 „fast repair” lehetőségük van. 17 incidens(x) után áthajtásos büntetést kapnak, majd 25 incidens után diszkvalifikáljuk őket az adott versenyről (azaz fordulóról). Az időjárás beállítás Generált időjárás.

## 4. FORDULÓK IDŐBEOSZTÁSA

- 4.1. – 17:45 – 19:45            **Szabadedzés**
- 4.2. – 19:45 – 20:00           **Időmérő**
- 4.3. – 20:00 – 21:00           **Verseny**

## 5. AUTÓ VÁLASZTÁSI SZABÁLYOK

- 5.1. – A jelentkezés része a bajnokságban használt autó típus kiválasztása
- 5.2. – Bajnokság közben autó váltásra nincs lehetőség! Ez alól csak vis major esetben teszünk kivételt, ennek pontos szabályait ott, és akkor határozza meg a szervezőség
- 5.3. – Az a versenyző, aki nem a megfelelő autóval teljesíti a fordulót, első alkalommal fordulóról való kizárásban és figyelmeztetésben részesül, majd a második szabálysértés alkalmával a szervezőség felfüggeszti az indulási jogát
- 5.4. – **Az alábbi lehetőségek közül választhat a nevező versenyző:**
  - 5.4.1. – Audi R8 LMS EVO II GT3
  - 5.4.2. – BMW M4 GT3
  - 5.4.3. – Chevrolet Corvette Z06 GT3.R
  - 5.4.4. – Ferrari 296 GT3
  - 5.4.5. – Ford Mustang GT3
  - 5.4.6. – Lamborghini Huracán GT3 EVO
  - 5.4.7. – Mercedes-AMG GT3 2020
  - 5.4.8. – Porsche 911 GT3 R (992)

## 6. NYEREMÉNYEK

### 6.1. – Nyereményekre vonatkozó szabályzat

- 6.1.1. – Egy versenyző nem nyerheti meg többször ugyanazt a nyereményt! Ha már az adott nyereményt nyerő versenyző nyerné meg ugyanazt a nyereményt, akkor abban az esetben az utána következő versenyző jogosult a nyereményre, ha minden feltétel teljesül, ami elő van írva
- 6.1.2. – Versenyző csak akkor jogosult a nyereményre, ha a bajnokság fordulójának 80%-án elindult. Ha nem teljesül a feltétel, akkor abban az esetben az utána következő versenyző jogosult a nyereményre, ha minden feltétel teljesül, ami elő van írva

### 6.2. – K&H pénznyeremény

- 6.2.1. – 350 000 forint pénznyeremény a bajnokság győztesének
- 6.2.2. – 250 000 forint pénznyeremény a bajnokság 2. helyezettjének
- 6.2.3. – 150 000 forint pénznyeremény a bajnokság 3. helyezettjének

### 6.3. – Samsung Odyssey Monitor (Típusváltoztatás jogát fenntartjuk!)

- 6.3.1. – Samsung Odyssey S24DG300EU Monitor a bajnokság 4. helyezettjének

### 6.4. – Samsung SSD (Típusváltoztatás jogát fenntartjuk!)

- 6.4.1. – Samsung 980 1TB M.2 SSD a bajnokság 5. helyezettjének

### 6.5. – PAZA Tech

- 6.5.1. – PAZA Tech szélszimulátor a bajnokság 6. helyezettjének

### 6.6. – iRacing Credit

- 6.6.1. – 10\$ iRacing Credit a bajnokság 7. helyezettjének
- 6.6.2. – 10\$ iRacing Credit a bajnokság 8. helyezettjének
- 6.6.3. – 5\$ iRacing Credit a bajnokság 9. helyezettjének
- 6.6.4. – 5\$ iRacing Credit a bajnokság 10. helyezettjének

## 6.7. – Trófeák

6.7.1. – Trófea a bajnokság 1., 2., 3. helyezettjének

6.7.2. – 3000 forinton belüli postaköltséget a VSR állja, viszont az ezen felüli többletköltséget a versenyzőnek kell kifizetnie

## 6.8. Nyeremények kiosztása

6.8.1. – A bajnokság nyereményei az éves díjátadó találkozón kerülnek kiosztásra

# 7. PONTOZÁS

## 7.1. – Pontokra való jogosultság

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

## 7.2. – Büntetőpontok

Büntetőpontok a szerzett bajnoki pontokból kerülnek levonásra

## 7.3. – Bajnokság fordulóinak pontozása

Időmérő pontozása

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

Futamok pontozása (PRO)

P1	42 pont	P9	12 pont
P2	35 pont	P10	8 pont
P3	30 pont	P11	6 pont
P4	25 pont	P12	5 pont
P5	21 pont	P13	4 pont
P6	19 pont	P14	3 pont
P7	16 pont	P15	2 pont
P8	14 pont	P16	1 pont

## 7.4. – Bajnokság fordulóinak pontozása

Az eredmények legkésőbb a következő fordulót megelőző napon kerülnek kiírásra

# 8. BÜNTETÉSEK

## 8.1. – Óvások

8.1.1. – [Bejelentést](#) bármely a futamon részt vett versenyző tehet a futamot követő nap 23:59-ig, az ezután küldött óvások nem kerülnek kivizsgálásra

8.1.2. – Csak az adott balesetben érintett versenyzők óvhatnak. Abban az esetben, ha nem baleset történt, de egy adott versenyzőre kihatással van az eset, akkor az óvás megengedett (példa: BOX-ba való visszaugrás, Sporting Code megszegése)

8.1.3. – Az óvások esetén kizárólag az óvó fél által feltöltött videókat veszi figyelembe a bírói testület. Ezeket bármilyen videómegosztó oldalra fel lehet tölteni (YouTube, Streamable, stb.) Az óvott esemény rögzítése során Cockpit, Far chase és Chopper kameraállások szükségesek

8.1.4. – Az óvás(ok) eredménye(i) legkésőbb a következő futamot megelőző hétfőjén kerülnek kiírásra

8.1.5. – A versenybírók által hozott döntések az ítélet kihirdetése utáni 24 órán belül fellebbezhetőek. Ebben az esetben egy külső ítélőbíró fogja megvizsgálni az esetet, aki az eredeti ítélete meghozatalában nem vett részt. Ebben az esetben szükség van a vétkes fél saját videófelvételére (saját replay fájljából rögzítve), amelyben láthatóak az ő inputjai. [\[FORM\]](#)

## 8.2. – Büntetési rendszer

- 8.2.1. – A versenyzőket 1-es, 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös szinten vagy bizonyos esetekben a versenybírók által megítélt figyelmeztetéssel, vagy időbüntetéssel (+licenz pont) sújthatja a versenybírók
- 8.2.2. – Sportszerűtlen viselkedésért a versenybírók oszthat figyelmeztetést, amely ismétlődő esetben hatványos büntetést eredményezhet (tehát a következő figyelmeztetésnél 1-es szintű büntetés, és így tovább). Figyelmeztetést oszthat a versenybírók a következő kihágásokért: fűvön / pályán kívül előzés, egyenesben rálegyezés, cikázás az egyenesben, versenyző kisebb fokú megzavarása az időmérőn
- 8.2.3. – Kisebb kontakt, kisebb szabálytalanság (például: versenyző feltartása időmérőn, kevés pozícióvesztéssel járó ütközés, pályáról való leterelés, baleset nélküli veszélyes pályára visszatérés) 1-es szintű elbírálásba tartozik
- 8.2.4. – Nagyobb pozícióvesztéssel járó kontakt, vagy nagy mértékű sérülést elszenvedett, vezethetetlen autóval való közlekedés a pályán 2-es szintű elbírálásba tartozik
- 8.2.5. – Másokra veszélyes vezetés, nagyobb ütközés, nagy mennyiségű pozícióvesztéssel járó, esetlegesen a vétlen versenyző kiesését eredményező (vagy vontatást/towingálást igénylő) ütközés 3-as szintű elbírálásba tartozik
- 8.2.6. – Nagyobb baleset okozása közveszélyes vezetés miatt (például: tömegbaleset okozása, rajtbaleset okozása, balesetet okozó veszélyes visszatérés pályára, nagy mértékű sérülést elszenvedett, vezethetetlen autóval való baleset okozása) 4-es szintű elbírálásba tartozik
- 8.2.7. – Szándékos baleset okozása 5-ös szintű büntetést, és felfüggesztett eltiltást von maga után. Súlyos esetben a versenybírók dönthet úgy, hogy eltiltja a versenyzőt
- 8.2.8. – 1-es szintű büntetés esetében 1 licenz pont és 5 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.9. – 2-es szintű büntetés esetében 2 licenz pont és 10 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.10. – 3-as szintű büntetés esetében 3 licenz pont és 15 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.11. – 4-es szintű büntetés esetében 3 licenz pont és 25 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.12. – 5-ös szintű büntetés esetében 4 licenz pont és 35 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.13. – Szezon végén meglévő minden 5. licenz pont után 20 büntetőpont kerül jóváírásra
- 8.2.14. – Büntetőpontok a versenyző szerzett pontszámaiból kerülnek levonásra
- 8.2.15. – Ha egy versenyző 0 incidenssel (0x) zárja az adott futamot (és van licenz pontja), akkor levonásra kerül 2 licenz pont a meglévő licenz pontszámából
- 8.2.16. – Ha egy versenyző a bajnokság ideje alatt összegyűjt összesen 15 licenz pontot, akkor abban az esetben a bajnokságból kizárásban részesül

## 8.3. – Gördülő rajt (ha a bajnokság gördülő rajtos)

- 8.3.1. – A rajtnál a formációt tartani kell a rajtvonalig, ami azt jelenti, hogy a versenyzőnek a sorban előtte lévőket kell követnie a vonalig, addig nem kezdhet előzésbe. Amennyiben valaki a vonal előtt sort vált, például a külső sorból rögtön besorol belülre, vagy fordítva, az szabálytalan manővert hajt végre és ez 2-es szintű büntetést von maga után. Kivételt jelent a szabály alól, ha az adott versenyző balesetet akar elkerülni
- 8.3.2. – A felvezető kör végéig a mezőnynek fel kell zarkózni a pace car mögé. Miután ez megtörtént a versenyzőknek tartaniuk kell a formációt amilyen szorosan csak tudják (maximum 1 autó távolság) az esetleges rágyorsítások elkerülése végett. A mezőny hátsó részében csak azok az esetek lesznek szankcionálva, ha valaki indokolatlanul nagy helyet hagy az előtte haladóhoz képest (több mint 2 autó), illetve a ráfutásos balesetek (nagy lassítások/fékezések és gyorsulások/gázadások). Cikázás a sávok között tilos! Ezeknek a megszegése 2-es szintű büntetéssel jár
- 8.3.3. – A pole pozícióban lévő pilóta felelőssége a tempó diktálása miután a pace car elhagyja a pályát. Ez a sebesség 60 km/h (+/- 5 km/h), amit az utolsó kanyar kijáratától a zöld zászló pillanatáig tartania kell. Ennek a megszegése 2-es szintű büntetéssel jár

8.3.4. – Amennyiben az első sorból valaki a pace car kimenetele után, de még bőven a zöld zászló érkezése előtt padlógázzal elrajtol, az diszkvalifikációt kap a versenyről

#### 8.4. – Boxutcából való rajtolás

- 8.4.1. – Ha a versenyzőnek 4 vagy annál több licensz pontja van, akkor kötelezően a boxutcából kell rajtolnia a következő futamon
- 8.4.2. – Boxutcából való rajtolás 4 ponttal csökkenti a meglévő licensz pontszámát a versenyzőnek
- 8.4.3. – Boxból való rajtolást kötelező a soron következő futamon megcsinálni! Ha egy versenyzőnek 8 licensz pontja van, akkor kötelező mind az 1. és a 2. futamon a box-ból rajtolnia
- 8.4.4. – Ha a versenyző nem tölti le a boxból való rajtolásos büntetését a soron következő futamon, akkor 3-as szintű büntetésben lesz részesítve. (például: Ha egy versenyzőnek 4 licensz pontja van, de csak a 2. futamon rajtol a boxból az 1. futam helyett. Ezzel akadályozva a büntetéssel való taktikázást)
- 8.4.5. – 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 4 licensz pont a meglévő licensz pontszámból. Ha egy versenyzőnek mind a 2 futamon a boxból kell rajtolnia, de csak az egyik futamon tette ezt meg, akkor a következő fordulóról nem kerül eltiltásra, viszont büntetésben részesül a 8.4.4-es pont szerint
- 8.4.6. – Ha egy versenyzőnek az utolsó fordulón a boxból kellene rajtolnia, de ezt az egyik futamon sem teszi meg, akkor az utolsó fordulóról kizárásban részesül. Továbbá nem kerül levonásra a 4 licensz pont a meglévő licensz pontszámából
- 8.4.7. – 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 4 licensz pont, viszont ezen felül 2-es szintű büntetésben fog részesülni

#### 8.5. – Szándékos baleset okozása

- 8.5.1. – Szándékos baleset okozása a futamon(/okon) végleges kitiltást vonhat maga után a bajnokságból
- 8.5.2. – Szándékos baleset okozása a futam végén (kockás zászló utáni levezető körön) a következő futamról való eltiltást vonhat maga után, ezen felül 2-es szintű büntetésben lesz részesítve a versenyző. Csapatárssal való ütközés is beletartozik

#### 8.6. – Versenybíróóság

- 8.6.1. – A versenybíróóság nem fogja automatikusan ellenőrizni az első körben történt eseteket, és a verseny bármely szakaszában bekövetkezett tömegbaleseteket sem, kivéve, ha a versenybíróóság úgy ítéli meg, hogy az eset különösen súlyos vagy indokolt a beavatkozás. Ezért minden egyéb esetet óvni kell ahhoz, hogy a versenybíróóság vizsgálatot indítson és esetlegesen büntetéseket szabjon ki a versenyzőkre
- 8.6.2. – A versenybíróóság kötelezettsége leírni a büntetések indoklását

#### 8.7. – Versenyzőkre vonatkozó további szabályok

- 8.7.1. – **iRacing Voice Chat**
- 8.7.1.1. – A voice chat nem megfelelő használata büntetést, illetve bajnokságból való kizárást is eredményezhet
- 8.7.2. – **Versenyen való részvétel**
- 8.7.2.1. – Az adott fordulót megelőző héten szombat éjfélig kötelező jeleznie a versenyzőnek a VSR Discord szerverén a #ir-verseny-részvétel szobában, ha nem tud részt venni a soron következő fordulón! Ennek elmulasztása büntetést, többszöri elmulasztása bajnokságból való kizárást von maga után
- 8.7.3. – **Sporting code**
- 8.7.3.1. – Az [iRacing sporting code](#) dokumentumában leírtak elfogadottak azokra a dolgokra, amelyekre ez a dokumentum nem tér ki. A dokumentumban kék-sárga zászló van, viszont, az a bajnokság fordulóján kék zászlónak minősül és az arra vonatkozó szabályokat kötelező betartania a nevezett versenyzőknek
- 8.7.3.2. – Balesetek esetén a netcode-ot csak extrém esetben vesszük figyelembe. Normál esetben, ha két autó ugyan nem ért össze, de a szerver mégis regisztrálta az ütközést, azt a versenybíróóság normál ütközésnek tekinti

**8.7.3.3.** – Sárga zászlónál, vagy balesetnél a hátulról jövő autónak lassítani kell. Amennyiben nem lassít, és emiatt újabb baleset keletkezik, 3-as szintű büntetésben részesül a lassítást elmulasztó versenyző, amennyiben újabb tömegbaleset keletkezik 4-es szintű büntetésben részesül

#### 8.7.4. – Versenypályán való viselkedés

**8.7.4.1.** – A fordulók alatt TILOS visszaugrani a PIT-be. Minden esetben a versenyzőnek KÖTELEZŐ visszamenni a boxutcába, versenyek leintése után is

**8.7.4.2.** – Nem szándékosan történt baleset után, ha a versenyző NEM TUD visszamenni a boxutcába mások veszélyeztetése nélkül, akkor használható az időmérőn a visszaugrás, versenyen pedig a vontatás (amennyiben a versenyző az utolsó körben sérült autóval ér célba, engedélyezett a boxba való visszaugrás a célvonal után)

**8.7.4.3.** – A 8.7.4-es szabálypontok elmulasztásának vagy megszegésének esetében a versenyzőnek 1-es szintű büntetés kerül jóváírásra

## 9. SZERVEREK ELÉRÉSE

### Gyakorló szerverek

– iRacing UI -> Leagues -> My Leagues -> SIM Liga iRangsor (2024) -> Sessions

### Versenyszerver

– iRacing UI -> Leagues -> My Leagues -> SIM Liga iRangsor (2024) -> Sessions

## 10.NAPTÁR

- **1. FORDULÓ:** 2024. szeptember 30. - MUGELLO
  - *Vonalvezetés: Autodromo Internazionale del Mugello – Grand Prix*
- **2. FORDULÓ:** 2024. október 7. - INTERLAGOS
  - *Vonalvezetés: Autódromo José Carlos Pace – Grand Prix*
- **3. FORDULÓ:** 2024. október 14. - SILVERSTONE
  - *Vonalvezetés: Silverstone Circuit – Grand Prix*
- **4. FORDULÓ:** 2024. október 21. - HUNGARORING
  - *Vonalvezetés: Hungaroring – Grand Prix*
- **5. FORDULÓ:** 2024. október 28. - WATKINS GLEN
  - *Vonalvezetés: Watkins Glen International - Classic Boot*
- **6. FORDULÓ:** 2024. november 4. - PORTIMAO
  - *Vonalvezetés: Algarve International Circuit - Grand Prix*

## 11.FESTÉSEK

**11.1.** – Minden festés, amely beküldésre kerül a VSR számára, hogy megjelenjen a közvetítésben, annak meg kell felelnie a VSR által kiszabott szabályoknak

**11.2.** – A 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

**11.3.** – Minden festés, amely nem felel meg a 11.2-es pontnak, az elutasításra kerül. Az adott versenyző ebben az esetben kérhet felülvizsgálást



- 11.4.** – 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
- 11.5.** – Festéseket az XtremeScoring weboldalán kell beküldeni [\[TUTORIAL\]](#)
- 11.6.** – A beküldött festéseken kötelező helyet hagyni/ráhelyezni a bajnokság kötelezően megjelenítendő szponzori logóit. Abban az esetben, ha nem jól látható/olvasható az egyik kötelező szponzori logó, akkor a beküldött festés elutasításra kerül. A kötelező elemeket a VSR Discord szerverén az #ir-hasznos-linkek szobában lehet megtalálni
- 11.7.** – Azon festések, amelyek a forduló kezdete előtti 96 órában kerültek beküldésre, lehet nem fognak bekerülni a soron következő forduló közvetítésébe

## 12. STREAMELÉS

- 12.1.** – Azoknak a versenyzőknek, akik streamelik a bajnokság fordulóit, kötelező lefrissíteniük a bajnokságban használt festéseket. Ennek elmulasztása büntetést vonhat maga után [\[TUTORIAL\]](#)
- 12.2.** – Az a streamelő, aki az adott streamben folyamatos abuzív viselkedést tanúsít a versenyzőtársai, illetve szervezőséggel szemben, a 8.2.2-es szabálypont szerint büntetendő. Súlyos esetben a szervezőség dönthet úgy, hogy felfüggeszti az adott versenyző indulási jogát