

KUP HRVATSKE U GRAN TURISMO SPORTU
DODATAK 02 PRAVILNIKU O DIGITALNOM MOTORSPORTU

TEMELJNE ODREDBE

Članak 1.

(1) Odbor za auto sportove (OAS) Hrvatskog auto i karting saveza (HAKS) raspisuje Kup natjecanje u Gran Turismo Sportu 2021. godinu prema odredbama Pravilnika o auto sportovima HAKS-a, Međunarodnog sportskog pravilnika FIA-e (ISC) i odgovarajućih mu dodataka, Pravilnika o digitalnom motorsportu HAKS-a (dalje u tekstu „Pravilnik“) te ovog Dodatka Pravilniku o Digitalnom motorsportu.

(2) Službeni kanal komunikacije je www.haks.hr putem koje će se objaviti službeni početak natjecanja i objavljivati relevantne informacije koje se odnose na natjecanje. Obavijesti se mogu pratiti i na Facebook stranici Gran Turismo Hrvatska - GTHR

(3) Službeni e-mail Kupa je gt@haks.hr te facebook grupa Gran Turismo Prvenstvo Hrvatske 2021 na linku: [GTHR - Gran Turismo Prvenstvo Hrvatske 2021](#)

(4) Dodatak Pravilniku, njegovi dodaci i kalendar natjecanja objavljeni su na web stranici HAKS-a.

Članak 2.

Objašnjenje izraza i pojmova:

2.1 Gran Turismo Sport – je simulacija sportskog utrivanja na kojem se odvija Kup Hrvatske u Gran Turismo Sportu.

2.2. Lobby – virtualni prostor u kojem se nalaze sudionici natjecanja, a bez pristupa u isti nije tehnički moguće ostvariti sudjelovanje utrci. Lobby je omogućen od strane same simulacije i uobičajeno je sredstvo mrežnog povezivanja sudionika.

2.3. Tuning – označava virtualno podešavanje postavki vozila na način da se mijenjaju njegove performanse.

2.4. BOP (Balance of performance) – je postavka u kojem se automatski balansiraju postavke i performanse svakog pojedinog vozila ovisno o stazi, a kako bi se postigla veća ravnopravnost na stazi.

2.5. Damage – šteta koja nastaje na vozilima uslijed udara od drugo vozilo ili prepreku na putu.

2.6. Livery – označava vanjski grafički dizajn automobila koji je moguće mijenjati putem izbornika unutar simulacije, a koristi se radi personaliziranja izgleda vozila.

2.7. Vozač – je termin koja se odnosi na sudionike prvenstva, koji upravljaju virtualnim vozilom, a odnosi se na osobe oba spola.

2.8. PSN – označava kraticu za Playstation Network, odnosno službenu mrežu kojom sudionici međusobno komuniciraju i kontaktiraju.

2.9. Party - je postavka unutar Playstation platforme putem koje vozači mogu komunicirati audio komunikacijom.

Članak 3.

(1) Igrača platforma na kojoj se održava prvenstvo Hrvatske u Gran Turismo Sportu je Sony Playstation 4 (PS4) i Sony Playstaion 5 (PS5).

(2) Internetski priključak za sudjelovanje u utrci mora biti NAT type 2.

(3) Vozači su dužni sami osigurati potrebnu opremu za sudjelovanje u natjecanjima.

(4) Vozači nisu obvezni koristiti specijaliziranu opremu za simulacije utrka, kao što je volan, tijekom trajanja ovog prvenstva, ali u obvezi su koristiti opremu koju FIA propisuje za svoja završna natjecanja, kao i opremu koja je propisana na posebnim "live" natjecanjima organiziranim od strane HAKS-A i Gran Turismo Hrvatske.

(5) Vozači koji žele nastupiti na prvenstvu, moraju imati valjanu e-licencu.

(6) Vozači moraju nastupati u vozilima koji su određeni ovim Dodatkom Pravilniku. Vozač koji ne pristupi natjecanju u odgovarajućem vozilu bit će diskvalificiran.

SUSTAV NATJECANJA

Kvalifikacije

Članak 4.

(1) Kvalifikacije se provode na način da vozači postavljaju vrijeme putem opcije Circuit Experience na stazi Autodromo de Interlagos (full lap). Kvalifikacije traju do 06.11.2021. do ponoći (00:00) i u obzir se uzimaju rezultati postignuti i prikazani na tablici u tom roku.

(2) Vozači koji namjeravaju nastupati u prvenstvu dužni su dodati kao prijatelja PSN account određen Kalendarom natjecanja.

(3) Ovisno o broju prijavljenih, na prvenstvu bit će odabrani najbrži vozači iz kvalifikacija čiji se ukupan zbroj može podijeliti na parni ili neparni broj lobbyja, tako da je broj vozača u svakom lobbyju jednak.

(4) Ovisno o formiranom broju lobbyja, za svaki lobby odredit će se nositelji i drugi nositelji skupine.

(5) Nositelji skupine su oni vozači koji imaju najbolje vrijeme zaključno do onog mjesta koji odgovara broju otvorenih lobbyja.

(6) Drugi nositelji skupine su oni vozači koji imaju najbolja vremena nakon nositelja skupine.

(7) Nositelji skupine bit će podijeljeni u lobbyje na način da u jednom lobbyju ne može biti više od jednog nositelja.

(8) Drugi nositelji skupine bit će podijeljeni u lobbyje na način da u jednom lobbyju ne može biti više od jednog drugog nositelja.

(9) Ostali vozači ždrijebom će biti podijeljeni u skupine na preostala mjesta.

(10) Ovisno o broju prijavljenih, a posebno ukoliko ne bude dovoljno prijavljenih kandidata dodatkom ovom Dodatku Pravilnika, odredit će se drugačiji način raspodjele vozača po lobbyjima.

Skupine

Članak 5.

(1) Skupine se označavaju abecednim redom, slovima A, B, C, D, E, F od kojih svaka može imati maksimalno 13 vozača.

(2) Svaki lobby odvoziti će međusobno šest (6) utrka u kojima će skupljati bodove prema ostvarenim plasmanima na sljedeći način:

Mjesto	1	2	3	4	5	6	7	8
Bodovi	10	8	6	5	4	3	2	1

(3) Najboljih četvero (4) plasiranih vozača iz svakog lobbyja/skupine koji ostvare najviše bodova ostvaruju pravo direktnog napretka u daljnju fazu natjecanja (6x4=24). Preostala 4 mjesta u polufinalu će se definirati po najbolje plasiranim petim mjestima, po bodovima iz skupina.

(4) Ukoliko unutar jednog lobbyja ima više vozača koji dijele jednaki broj bodova, prednost ima onaj vozač koji je ostvario više pobjeda, odnosno više boljih pozicija u odnosu na drugog vozača.

(5) Ukoliko se ni tada ne može odrediti, poredak se određuje po broju drugih mjesta u završenoj utrci u svim utrkama skupina.

(6) Ukoliko se ni tada ne može odrediti poredak, nastavlja se isti proces sve dok se ne definira poredak.

(7) Ukoliko ni na koji navedeni način nije moguće odrediti konačni poredak, prednost ima vozač koji je posljednju utrku završio na boljoj poziciji.

(8) Datum i vrijeme održavanja, staze i vozilo bit će određeni Kalendarom ovog natjecanja.

(9) Vozač koji nije započeo, odnosno koji je započeo utrku ali nije prošao kroz ciljnu ravninu u posljednjem krugu neće osvojiti bodove iako bi njegova pozicija bila bodovana.

Polufinale

Članak 6.

(1) Najboljih četvero (4) plasiranih u svakoj pojedinoj skupini ostvaruje pravo direktnog nastupa u sljedećoj fazi natjecanja (24/28 vozača) a preostalih četiri mjesta će popuniti najbolje plasiranim vozačima osvojenih petih mjesta u poretku skupina.

(2) Vozači će sastaviti nove dvije grupe označene rimskim brojevima I i II sljedećim principom:

Prvi iz grupe A ulazi kao prvi u grupu I (lobby polufinale 1)

Prvi iz grupe B ulazi kao prvi u grupu II (lobby polufinale 2)

Prvi iz grupe C ulazi kao drugi u grupu I (lobby polufinale 1)

Prvi iz grupe D ulazi kao drugi u grupu II (lobby polufinale 2)

Prvi iz grupe E ulazi kao treći u grupu I (lobby polufinale 1)

Prvi iz grupe F ulazi kao treći u grupu II (lobby polufinale 2) itd.

(3) Četvero najbolje plasiranih petih mjesta iz skupina će se rasporediti istim principom: prvi najbolje plasirani vozač s osvojenim petim mjestom (u skupinama) ulazi u grupu I, drugi u grupu II, treći u grupu I i četvrti u grupu II.

(3) Bodovi osvojeni u ranijim fazama natjecanje ne prenose se i svi vozači u polufinalu nastupaju od nule.

(4) Svaki lobby odvožit će zasebno tri (3) utrke u kojima će skupljati bodove prema ostvarenim plasmanima na sljedeći način:

Mjesto	1	2	3	4	5	6	7	8
Bodovi	10	8	6	5	4	3	2	1

(5) Najboljih sedam plasiranih vozača iz svakog lobbyja koji ostvare najviše bodova ostvaruju pravo napretka u daljnju fazu natjecanja (finale).

(5) Ukoliko unutar jednog lobbyja ima više vozača koji dijele jednaki broj bodova, prednost ima onaj vozač koji je ostvario više pobjeda, odnosno više boljih pozicija u odnosu na drugog vozača.

(6) Ukoliko ni na način određen u stavku 5 ovog Dodatka nije moguće odrediti konačni poredak, prednost ima vozač koji je posljednju utrku završio na boljoj poziciji.

(7) Datum i vrijeme održavanja, staze i vozilo bit će određeni Kalendarom ovog natjecanja.

(8) Ukupan zbroj bodova koji se uzima za obračun poretka u polufinala Kupa je zbroj svih rezultata iz pojedinačnih utrka polufinala Kupa.

(9) Vozač koji nije započeo, odnosno koji je započeo utrku ali nije prošao kroz ciljnu ravninu u posljednjem krugu neće osvojiti bodove iako bi njegova pozicija bila bodovana.

Finale

Članak 7.

(1) Finale prvenstva sastoji se od 3 utrke na stazama određenim Kalendarom ovog natjecanja. Najbolje plasiranih sedam (7) vozača iz svake grupe polufinala ostvaruje pravo nastupa u finalu (14 vozača)

(2) Bodovi osvojeni u ranijim fazama natjecanja ne prenose se i svi vozači u finalu nastupaju od nule.

(3) U finalu vozači skupljaju bodove prema svojem plasmanu na sljedeći način:

Mjesto	1	2	3	4	5	6	7	8
Bodovi	10	8	6	5	4	3	2	1

(4) Iznimno, posljednja utrka prvenstva bodovati će se na sljedeći način:

Mjesto	1	2	3	4	5	6	7	8
Bodovi	20	16	12	10	8	6	4	2

(5) Prvak prvenstva u Gran Turismo Sportu bit će vozač koji je na kraju finala osvojio najviše bodova, uključujući i umanjenje za kaznene bodove, a koji je završio barem 50% utrka u finalu.

(4) Ako dva ili više vozača ima isti broj bodova, bit će obračunavan broj ostvarenih pobjeda u finalnoj fazi. Ako se tako ne može odrediti prvaka, uzimat će se u obzir broj ostvarenih drugih mjesta, zatim trećih mjesta itd. sve dok se ne bude moglo odrediti prvaka. Ukoliko se ni tada ne može odrediti poredak, gledat će se tko je prvi ostvario najbolji rezultat.

(5) Ukupan zbroj bodova koji se uzima za obračun poretka u finalu prvenstva je zbroj svih rezultata iz pojedinačnih utrka finala Kupa.

(6) Vozač koji nije započeo utrku, odnosno koji je započeo utrku ali nije prošao kroz ciljnu ravninu u posljednjem krugu, neće osvojiti bodove iako bi njegova pozicija ušla u bodovanje.

(7) Datum i vrijeme održavanja, staze i vozilo bit će određeni Kalendarom ovog natjecanja.

Članak 8.

(1) Organizator natjecanja je ovlašten promijeniti način bodovanja, plasmana i uvjeta za napredovanje vozača, kao i ostale propozicije natjecanja, ukoliko bi to zbog broja prijavljenih vozača bilo svrsishodnije, a što će se urediti posebnim dodatkom.

POSEBNI KUPOVI

Članak 9.

(1) Posebni uvjeti koji nisu određeni ovim Dodatkom Pravilniku, bit će uređeni posebnim dodatkom za Gran Turismo kupove.

VOZILA, PRAVILA I UVJETI NA UTRKAMA

Članak 10.

(1) Dopuštena su isključivo vozila koja su Kalendarom natjecanja označena kao vozila za pojedinu utrku.

(2) Bit će diskvalificiran vozač koji ne postupi sukladno stavku 1. ovog Članka te će mu se onemogućiti pristup utrci.

(3) Vozači su dužni pravovremeno osigurati mogućnost korištenja takvog vozila.

(4) Tuning je zabranjen i neće moguće biti pristupiti utrci s takvim vozilom.

(5) BOP je uključen, a ako to nije moguće propisati će se minimalna težina i maksimalna snaga za svako vozilo.

(5) Potrošnja guma i goriva su uključeni i bit će određeni Kalendarom posebno za svaku utrku.

(6) Postavka za damage je podešena na weak.

(7) Postavka sustava penala unutar simulacije je sljedeća:

CUT PENALTY	STRONG
WALL CONTACT PENALTY	OFF
SIDE CONTACT PENALTY	ON
FLAG RULES	ON

(8) Postavke lobbyja su sljedeće;

GHOST LAPPED CARS	OFF
GHOSTING	OFF
GRIP REDUCTION ON TRACK EDGE	REAL
INITIAL FUEL	DEFAULT
BOOST	OFF
SLIPSTREAM	REAL
START	Odrediti će se kalendarom natjecanja (grid start with false flag check ili rolling start)

(9) Postavka sustava pomagala tijekom vožnje je sljedeća:

TCS	ZABRANJEN u polufinalu i završnici
AUTODRIVE	ZABRANJEN
ASM	ZABRANJEN
AUTODRIVE	ZABRANJEN
ABS	DOPUŠTEN
BRAKE ASSIST	ZABRANJEN

(10) Vozač mora voziti sam i bez ičije pomoći.

Članak 11.

(1) Vozačima je dozvoljena upotreba onih guma koje su navedene u Kalendaru natjecanja.

(2) Vozači su dužni iskoristiti određen broj setova guma, ukoliko je isti određen Kalendarom natjecanja.

Članak 12.

(1) Vrijeme trajanja svake pojedine utrke određena je Kalendarom natjecanja. Utrke će se voziti u trajanju od 25 minuta. Utrka se smatra završenom prvim prolaskom kroz cilj nakon isteka 25 minuta.

(2) Ukoliko je došlo do neplaniranog prekida utrke a u tom trenutku nije se odvezlo barem 50% utrke, utrka će se ponoviti a grid će biti namješten opcijom „set by host“ na temelju kvalifikacija koje su prethodile prekinutoj utrci. U dogovoru vozača i „host-a“ odlučuje se da li će se utrka ponoviti istu večer ili neki drugi dan.

(3) Ukoliko je došlo do neplaniranog prekida utrke a u tom trenutku se održalo preko 50% utrke, utrka se može ponoviti ili će se proglašiti završenom na temelju poretka utrke u trenutku prekida. Tu odluku donosi domaćin odnosno host skupine. Ukoliko se utrka ponavlja, grid će biti namješten opcijom „set by host“ na temelju kvalifikacija koje su prethodile prekinutoj utrci. U dogovoru vozača i „host-a“ odlučuje se da li će se utrka ponoviti istu večer ili neki drugi dan.

(4) Ukoliko je došlo do neplaniranog prekida utrke a održalo se preko 75% utrke, utrka se ne ponavlja te se za konačne rezultate uzima poredak utrke u trenutku prekida.

Članak 13.

(1) Vozači su slobodni koristiti vlastiti dizajn automobila (livery) bez ograničenja, osim propisanih ovim člankom.

(2) Strogo je zabranjeno postavljati decale koji sadržavaju ili promoviraju nasilje, pornografiju, kockanje i igre na sreću, alkohol, duhanske proizvode i vatreno oružje.

(3) Vozači ne smiju svojim dizajnom vrijeđati druge osobe, vozače, širiti nacionalnu, rasnu ili vjersku netrpeljivost, kao ni netrpeljivost na temelju spola i seksualne orijentacije.

(4) Vozači ne smiju kršiti prava s područja intelektualnog vlasništva.

(5) U slučajevima iz stavaka 2. do 5. ovog članka, odgovornost snosi vozač koji ih je prekršio.

(6) Komisija za digitalni motorsport, organizatori i sve ostale osobe uključene u Prvenstvo i utrke, ne mogu se smatrati odgovornim za kršenje odredbi ovoga članka.

(7) U posljednjoj utrci prvenstva, vozačima će biti naloženo korištenje specijalnog liverija koji su dužni koristiti, osim ako pojedini vozač nema već sklopljen sponzorski ugovor s trećom stranom, u kojem slučaju su takvi vozači ovlašteni koristiti svoj livery.

(8) Host će onemogućiti nastup vozaču koji krši odredbe ovog članka.

PONAŠANJE VOZAČA NA STAZI I U LOBBYJU

Članak 14.

(1) Vozači su dok se nalaze u lobbyju ili na stazi dužni poštovati druge vozače i suzdržati se od bilo kakvog vrijeđanja ili drugih napada na osobni integritet drugih vozača.

(2) Vozači su se osobito dužni u svako doba suzdržati od vrijeđanja članova Komisije, sudaca i drugih članova koji sudjeluju u organizaciji.

(3) Strogo je zabranjeno modificirati softver na način kojem je cilj postizanje boljeg rezultata u odnosu na ostale vozače, kao i korištenje takvog softvera.

(4) Vozači svojom komunikacijom putem službenih kanala komunikacije, kao i međusobnim kanalima komunikacije ne smiju vrijeđati, širiti nacionalnu, vjersku, rasnu, spolnu ili netrpeljivost na temelju spolne orijentacije.

Članak 15.

(1) Strogo je zabranjeno namjerno sudaranje i guranje sa staze.

(2) Vozači su dužni poštovati signalizaciju na stazi i kao i pravila koja su ugrađena u samu simulaciju, a nisu pokrivena ovim Dodatkom Pravilniku.

Članak 16.

(1) Vozači su **dužni** organizirati stabilnu i brzu internetsku vezu.

(2) PSN pretplata je obavezna za sudjelovanje na natjecanjima.

(3) Za organizaciju prvenstva i utrka koriste se već predodređeni serveri od strane simulacije i na njihovu kvalitetu Komisija i osobe uključene u organizaciju ne mogu utjecati.

(4) Komisija, suci i osobe uključene u organizaciju nisu odgovorni za eventualne poteškoće i manjkavosti poslužitelja trećih strana, kao ni za poteškoće i nemogućnosti nastupa zbog iste.

(5) Ukoliko veći broj vozača zbog tehničkih poteškoća ne bude mogao pokrenuti vozilo sa starta, odnosno ne bude mogao upravljati vozilom, suci mogu odlučiti da se utrka ponovi.

(6) Ukoliko sudac ustanovi da određeni vozač lošom kvalitetom svoje veze utječe na održavanje cjelokupnog natjecanja i pridonosi nestabilnosti lobbyja, može mu onemogućiti natjecanje.

(7) Vozač koji je iz bilo kojeg razloga ostao na startu, dužan je bez odgode se maknuti sa staze kako ne bi ometao druge vozače.

(8) Strogo je zabranjeno ometati druge vozače pozivom na restart utrke, ukoliko to sam host ili suci nisu odlučili. Nepoštivanje ove odredbe rezultirati će izbacivanjem iz lobbyja.

(9) Kao službene obavijesti uzimaju se samo one upućene od strane hosta ili suca. Ukoliko vozač, primjerice pozove na restart utrke unatoč tome što sudac/host to nije odlučio, a drugi vozač ili drugi vozači postupe po tom pozivu, sudac/host neće ponavljati utrku već će nastaviti utrku s vozačima koji su ostali na stazi, a ostale vozače će ukloniti iz lobbyja i po potrebi dodatno ih sankcionirati.

Članak 17.

(1) Pristup utrci je moguć samo ukoliko vozači prethodno pristupe lobbyju koji će otvoriti sudac određen kalendarom natjecanja 30 minuta prije utrke.

(2) Igrači su dužni pristupiti lobbyju minimalno 15 minuta prije službenog početka utrke, a preporuča se pristupiti odmah po otvaranju lobbyja radi otklanjanja eventualnih poteškoća.

(3) Suci mogu onemogućiti pristup utrci vozaču koji nije postupio sukladno stavku 2. ovoga Članka.

(4) Lobby je namješten na postavku „friends only“ te su vozači dužni dodati dodijeljenog suca kao PSN prijatelja.

(5) U lobbyju je dopušten ulaz samo natjecateljima, sucima i članovima organizacije. Svako neovlašteno ulaženje u lobby sankcionirati će se izbacivanjem iz lobbyja, a može se i strože kazniti.

(6) Ukoliko sudac smatra da je to potrebno, naložit će natjecateljima testni start prije samog početka kako bi ustanovio koji vozači imaju problema sa startom, odnosno internetom.

(7) Vozačima koji u testnom startu nisu krenuli zbog problema s internetom, bit će naloženo da otklone probleme do početka utrke.

(8) Vozači su dužni biti u Partyju koji će otvoriti sudac/host utrke radi lakše komunikacije i pratiti upute suca napisane preko lobby chata.

(9) Ukoliko neki vozači nisu krenuli, na hostu/sucu je isključiva odluka hoće li se start ponoviti. Svako ometanje, pritisak na hosta ili suca po tom pitanju strogo će se kažnjavati.

SUCI, PREKRŠAJI I KAZNE

Članak 18.

(1) Sportske suce određuje Komisija na temelju Posebnog pravilnika svakog pojedinog Kup natjecanja.

(2) Sudac je ujedno i domaćin (host) lobbyja, ako za pojedinu utrku nije određeno drugačije.

(3) Sudac se brine za održavanje utrke te pazi na poštivanje pravila od strane sudionika natjecanja.

(4) Raspodjela sudaca po lobbyjima bit će objavljena u Kalendaru natjecanja.

Članak 19.

(1) Sudac će u vrijeme određeno kalendarom pokrenuti kvalifikacije kako bi se formirao startni poredak.

(2) Poredak na startu bit će po ključu „fastest first“.

(3) Utrka započinje na način da će svi vozači biti sukladno svojim pozicijama ostvarenim u kvalifikacijama na startnoj ravnini.

(4) Utrka završava nakon što zadnje vozilo prijeđe ciljnu ravninu posljednjeg kruga, odnosno nakon isteka vremena za vozače koji nisu završili utrku na vrijeme.

(5) U iznimnim slučajevima, utrka može završiti prekidom prije nego jedno ili većina vozila nisu prešla ciljnu ravninu.

(6) U slučaju iz stavka 5. ovog članka suci će odlučiti ovisno o okolnostima hoće li utrka biti ponovljena ili će biti obračunati plasmani koje su vozači ostvarili na stazi u trenutku prekida.

(7) Za vozača koji je izašao iz utrke ili lobbyja prije kraja, smatra se kao da nije završio utrku i neće mu biti dodijeljeni bodovi bez obzira na poziciju koju bi ostvario da nije izašao.

Članak 20.

(1) U utrkama se primjenjuju kazne i penali koje su predviđene samom simulacijom.

(2) Vozači su upoznati s time da se na kazne i penale iz stavka 1. ovog članka ne može utjecati od strane Komisije, sudaca i ostalih osoba uključenih u organizaciji i kao takve su konačne te se ne mogu mijenjati.

(3) Ukoliko suci ustanove da je došlo do kršenja pravila koje simulacija automatski nije sankcionirala, sankcionirati će vozača na način određen ovim Dodatkom Pravilniku.

(4) Ukoliko je vozač kažnjen automatski od strane simulacije, suci mogu dodatno sankcionirati vozača, ako smatraju da je to potrebno.

(5) Ukoliko je vozač kažnjen automatski od strane simulacije, kažnjeni vozač je dužan odraditi kaznu u dužini jednog kruga od mjesta gdje je dobio kaznu.

(6) Vozač se ne smije upustiti u pretjecanje prije nego skine dodijeljeni penal.

Članak 21.

(1) Nakon utrke suci mogu pregledati snimku kako bi utvrdili okolnosti te je li bilo kršenja odredbi ovog članka.

(2) Ukoliko suci ustanove da je došlo do kršenja pravila koje simulacija automatski nije sankcionirala, sankcionirat će vozača na način određen ovim Dodatkom Pravilniku.

(3) Ukoliko je vozač kažnjen automatski od strane simulacije, suci mogu dodatno sankcionirati vozača, ako smatraju da je to potrebno.

(4) Vozači koji smatraju da su oštećeni ponašanjem drugog vozača, dužni su sucima dostaviti primjedbu s naznakom kruga i zavoja u kojemu se incident dogodio, najkasnije u roku jednog sata po završetku utrke.

(5) O primjedbi vozača iz stavka 4. ovog članka suci su obvezni donijeti odluku u roku od 24 sata od zaprimljenog prigovora.

Članak 22.

(1) Za kršenje odredbi Dodatka Pravilniku i nesportsko ponašanje primjenjuju se sljedeće kazne:

- vremenska kazna
- diskvalifikacija s utrke
- diskvalifikacija s Kupa

(2) Za manja i neznatna kršenja pravila suci mogu izreći opomenu, ako pritom nitko od drugih vozača nije oštećen.

(3) Vremenske kazne primjenjuju se tako da se na konačno vrijeme utrke dodaje dodatno kazneno vrijeme koje može utjecati na konačan poredak.

(4) Suci će s utrke diskvalificirati vozača koji:

- namjerno udara protivnika s ciljem ostvarenja prednosti
- opetovano ponavlja iste prekršaje unutar utrke
- opstruira tijek i održavanje utrke na bilo koji način

(5) Vozači koji su diskvalificirani s utrke na idućoj utrci startaju s posljednje pozicije.

Članak 23.

(1) U slučajevima težih i opetovanih povreda ovog Dodatka Pravilniku, a osobito za povrede čl. 9 st. 2 i čl. 10., vozačima će se izreći kazna – diskvalifikacija iz Kupa.

(2) Vozač koji je diskvalificiran iz Kupa ne smije više u tijeku sezone pristupiti utrkama.

(3) Odluku o diskvalifikaciji iz Kupa donosi Komisija, na prijedlog sudaca.

(4) Komisija će odlučiti o vremenskom razdoblju trajanja sankcije, a može je izreći i trajno.

Članak 24.

(1) Vremenske kazne primjenjuju se na sljedeći način.

IZAZIVANJE SUDARA	Minimalno 30 sekundi ili diskvalifikacija
NEPOŠTIVANJE PLAVE ZASTAVE	Automatska posljednja pozicija i start na idućoj utrci s posljednje pozicije
PROPUŠTANJE KORIŠTENJA NALOŽENIH SETOVA GUMA	30 sekundi
NEPOŠTIVANJE CRTE KOD IZLASKA IZ BOKSA	minimalno 10 sekundi ili minimalno 60 sekundi ukoliko je došlo do sudara
PROMJENA SMJERA PUTANJE PRILIKO OBRANE OD PRETICANJA	Minimalno 20 sekundi

VIŠE OD JEDNOM NA NAČIN DA BI SE OMETAO BRŽI VOZAČ	
NEOPREZAN IZLAZAK NA STAZU KOJI OMETA DRUGE VOZAČE	10 sekundi

Članak 25.

(1) Sudionici natjecanja iz čl. 4. ovog Dodatka Pravilniku imaju pravo prigovora na odluke sudaca u roku 24 sata od završetka utrke u kojoj su prema mišljenju sudionika prekršene važeće odredbe.

(2) Prigovori moraju biti podneseni na obrascima koji se nalaze na poveznici „File Protest“ unutar izbornika „Help“ na web stranici HAKS-a. To je jedini način za formalno podnošenje prigovora.

(3) O prigovoru odlučuje Komisija u skladu s odredbama Poslovnika o radu Komisije, a konačna odluka mora biti objavljena u roku 7 dana od primitka prigovora.

(4) Na odluku Komisije moguće je uložiti apel na način određen Pravilnikom o digitalnom motorsportu – A13 Hrvatskog auto i karting saveza

KALENDAR NATJECANJA KUPA RH

Članak 26.

(1) Komisija će uz ovaj Dodatak Pravilniku sastaviti i kalendar natjecanja.

(2) Kalendarom će se odrediti:

- potrošnja guma i goriva
- vrijeme utrke
- staza utrke
- odobrena vozila
- dužina kvalifikacija
- dužina utrke
- virtualni termin utrke
- uvjeti na stazi

(3) Kalendar će biti objavljen najmanje 3 dana prije početka natjecanja na web stranici HAKSa.

ZAVRŠNE ODREDBE

Članak 27.

(1) Vozači su upoznati i pristaju da se njihovi osobni podaci koji se odnose na ime, prezime, PSN nadimak koriste i obrađuju sukladno Pravilniku o zaštiti osobnih podataka HAKS-a.

(2) Vozači pristaju da njihova vožnja i njihovo vozilo bez ograničenja bude prikazana u izravnom prijenosu kao i da se nastale snimke koriste u svrhu promocije natjecanja.

(3) Na odredbe ovog Dodatka Pravilniku na odgovarajući se način primjenjuju odredbe Pravilnika o zaštiti osobnih podataka HAKS-a.

Članak 28.

(1) Izmjene i dopune ovog Dodatka Pravilniku u isključivoj su nadležnosti Komisije.

(2) Pravo tumačenja odredbi ovog Dodatka Pravilniku izvan natjecanja isključivo je u nadležnosti Komisije za digitalni motorsport.

(3) Pravo tumačenja ovog Dodatka Pravilniku na natjecanjima isključivo je u nadležnosti sudaca za ovu disciplinu.

(4) Sve odredbe koje eventualno nisu unijete u Dodatak Pravilniku tumačit će se na temelju odredbi Pravilnika o auto sportovima HAKS-a, Pravilnika o digitalnom motorsportu i Međunarodnog sportskog pravilnika FIA-e.