



RENDEZVÉNY- ÉS VERSENYSZABÁLYZAT

ROVER-tracking 2024 Trophy 2. Magyar Kupa

A ROVER-tracking 2024 Trophy – 2. Magyar Kupa RENDEZVÉNY- ÉS VERSENYSZABÁLYZAT a rendezvény általános és speciális szabályait tartalmazza, a rendezvény lebonyolítására vonatkozóan kötelező érvényű.

A ROVER-tracking Trophy márkanév és logó, a Rendezvény- és versenyszabályzat a Peviktera Consulting Kft, a Rover-tracking rendszer – a Rover-tracking weboldalak és applikációk – fejlesztőjének és üzemeltetőjének szellemi tulajdona.

A dokumentum részének, vagy egészének bármely felhasználása a jogtulajdonos beleegyezésével lehetséges.

A dokumentum a jogtulajdonos hozzájárulásával adaptáció után felhasználható további Rover-tracking rendezvények lebonyolításához. Egyes pontok a Rover-tracking rendszer felépítése és működése miatt nem módosíthatók, más pontok a rendezvények szervezőinek igényei, a helyi adottságok és sajátosságok figyelembevételével módosíthatók.

A felhasználáshoz és a hozzájárulás kéréséhez a kapcsolat:
tracking.com

[helpdesk@rover-](mailto:helpdesk@rover-tracking.com)

V 1.0 – kiadás dátuma: 2024.02.25.

Tartalomjegyzék:

I. A RENDEZVÉNY RÉSZLETEI	4
I.1. CÍM, Az esemény neve	4
I.2. BESOROLÁS, CÉL	4
I.3. SZERVEZÉS ADATAI	4
I.4. LEVELEZÉS	4
I.5. A RENDEZVÉNY TISZTVISELŐI	4
I.6. A RENDEZVÉNY HELYSZÍNE	4
I.7. A RENDEZVÉNY IDŐPONTJAI	4
I.8. A RENDEZVÉNY HIVATALOS NYELV(-EI)	4
I.9. RÉSZVÉTEL, A RENDEZVÉNYEN HASZNÁLT GÉPJÁRMŰ	5
I.10. RÉSZVÉTEL, SZEMÉLYI FELTÉTELEK	5
I.11. NEVEZÉSI DÍJAK	5
I.12. A NEVEZÉS MÓDJA	5
I.13. A NEVEZÉSI IDŐSZAK	5
I.14. A VERSENY DÍJAI	5
I.15. AZ EREDMÉNYHIRDETÉS ÉS A DÍJAK ÁTADÁSÁNAK HELYE ÉS MÓDJA	6
I.16. A RÉSZTVEVŐK KOCKÁZATA	6
I.17. A RÉSZTVEVŐK FELELŐSSÉGE	6
I.18. BIZTOSÍTÁS	6
I.19. ÓVÁSI LETÉT, ÓVÁSI DÍJ	6
I.20. GDPR ÉS ADATKEZELÉS	6
II. A VERSENY RÉSZLETEI	7
II.1. VERSENYTERÜLET	7
II.2. A RENDEZVÉNY TERÜLETÉBŐL KIZÁRT TERÜLETEK – PZ-K	7
II.3. PZ-K LISTÁJA	7
II.4. A RENDEZVÉNY KÖZPONTI HELYSZÍNE	7
II.5. RAJTHELY	7
II.6. KÖZTERÜLETEK HASZNÁLATA	7
II.7. HIVATALOS ÉRTESÍTÉSI ELJÁRÁS	7
II.8. A HIVATALOS HIRDETÉS TÁBLA HELYE	7
II.9. GÉPJÁRMŰVEZETÉSI SZABÁLYOK	8
II.10. RÉSZLETEK A GPS RÖGZÍTŐK HASZNÁLATÁRA	8
II.11. A GPS ADATOK ÉS TRACKEK KORLÁTOS NYILVÁNOSSÁGA	8
II.12. MÉDIAMEGJELENÉS	8
II. 13. A VERSENYEN KIÍRHATÓ FELADATOK PONTÉRTÉKEI	8
II.13.1. JDG: (Judge Declared Goal) – Bíró által meghatározott cél	8
II.13.2. HWZ: (Hesitation Waltz) – Tétova keringő	8
II.13.3. AUG (An Unattainable Goal) – Elérhetetlen cél	9
II.13.4. MDDF (Minimum Distance Double Flag) – Minimum távolság dupla letűzéssel	9
II.13.5. XDDT (Maximum Distance Double flag Time) – Maximum távolság dupla letűzéssel időre	9
II.13.6. CRAT (Calculated Rate Approach Task) - Kalkulált megközelítési idejű feladat	9
II.13.7. LRNT (Land Run Time) – Területszerzés időre	9
III. FOGALOMMEGHATÁROZÁSOK ÉS SZABÁLYOK	9
III.1. FUTAM, FUTAM INDÍTÁSA ÉS LEÁLLÍTÁSA	9
III.1.1. FUTAM	9
III.1.2. FUTAM INDÍTÁSA ÉS LEÁLLÍTÁSA A ROVER-TRACKING TROPHY VERSENYEN	9
III.2. FLAG, MARKING WITH FLAG, MARKING WITH PHOTO	10

III.3. TARGET, MMA, TDS, JELÖLÉS, TRACKPOINT, PONTOK TÁVOLSÁGA	10
III.3.1. TARGET	10
III.3.2. JELÖLŐ MÉRÉSI TERÜLET (MARKER MEASURING AREA - MMA)	10
III.3.3. TDS	10
III.3.4. JELÖLÉS	11
III.3.5. TRACKPOINT	11
III.3.6. PONTOK TÁVOLSÁGA	11
III.4. VERSENYTERÜLET	11
III.5. HATÁRON KÍVÜLI TERÜLET (OFB)	11
III.6. PONTOZÁSI TERÜLET	11
III.7. PONTOZÁSI IDŐSZAK	11
III.8. TILTOTT ZÓNÁK (PZ-k)	12
III.10. FELADATOK KIVÁLASZTÁSA	
IV. PONTOZÁS	12
IV.1. EREDMÉNY, RESULT	12
IV.2. EREDMÉNYT MÓDOSÍTÓ BÜNTETÉS, RESULT PENALTY	12
IV.3. A PONTOZÁS SORÁN ALKALMAZANDÓ FELADAT BÜNTETÉS, TASK PENALTY	12
IV.4. A PONTOZÁS SORÁN ALKALMAZANDÓ VERSENY BÜNTETÉS COMPETITION PENALTY	13
IV.5. FELADATÉRT JÁRÓ PONT	13
IV.6. A FELADATOK PONTOZÁSÁNAK KÖZZÉTÉTELE	13
V. EREDMÉNY ÉS RÉSZEREDMÉNY KIHIRDETÉSE, RANKLIST	14
VI. BÜNTETÉSEK	14
VI.1. A VERSENYSZABÁLYZAT CÉLJA A SZABÁLYOK KÖVETÉSÉNEK BIZTOSÍTÁSA ÉRDEKÉBEN	14
VI.2. BÜNTETHETŐ CSELEKMÉNYEK	14
VI.2.1. SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS	14
VI.2.2. SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS BÜNTETÉSEI	15
VI.2.3. KEVÉSBÉ SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK	15
VI.2.4. KEVÉSBÉ SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK BÜNTETÉSEI	15
VII. ÉSZREVÉTEL, PANASZ, ÓVÁS	16
VIII. A RENDEZVÉNY VERSENYSZÁMAINAK EREDMÉNYHIRDETÉSE	16
IX. MELLÉKLETEK LISTÁJA	16
1. sz melléklet, RÖVIDÍTÉSEK LISTÁJA	17
2. sz melléklet: A RENDEZVÉNYEN KÍRTHATÓ FELADATOK LEÍRÁSA	18
3. sz melléklet PONTOZÁS SZÁMÍTÁSA, KÉPLETEK	20
4. sz melléklet PÉLDÁK	23

I. A RENDEZVÉNY RÉSZLETEI

I.1. CÍM

Az esemény neve: **ROVER-tracking 2024 Trophy – 2. Magyar Kupa**

I.2. BESOROLÁS, CÉL

A rendezvény kategória: **A rendezvény nemzeti kategóriába tartozik.**

A rendezvény célja: **A Land Rover közösség építése, a nevező versenyzők által önállóan szervezett Land Rover túrák alatt **egységes versenyfeladatok végrehajtásával és azok online digitális értékelésével a verseny győzteseinek meghatározása.****

I.3. SZERVEZÉS

A rendezvény szervezője: **Peviktera Consulting Kft**
A rendezvény társszervezői: **A rendezvény hivatalos weboldalán közzétett társszervezők**
A rendezvény hivatalos szponzorjai és támogatói: **A verseny weboldalán meghirdetett szponzorok**
A rendezvény hivatalos weboldala: **www.trophy2024.rover-tracking.com**

I.4. LEVELEZÉS

A rendezvény levelezési címe: **Peviktera Consulting Kft. 1155 Budapest, Rákos út 231.**
Hivatalos email cím: **helpdesk@rover-tracking.com.**

I.5. A RENDEZVÉNY TISZTVISELŐI

Rendezvényigazgató: **Takács Sándor**
A zsűri elnöke: **Hatalyák János**
A zsűri tagjai: **Székesi Pál, Takács Péter**

I.6. A RENDEZVÉNY HELYSZÍNE

Rendezvényterület: **A rendezvény **Magyarország területén** kerül megrendezésre.**

I.7. A RENDEZVÉNY IDŐPONTJAI

Időpontok: **A rendezvény **2024.03.09. és – 2023. 09.26.** között zajlik.**

I.8. A RENDEZVÉNY HIVATALOS NYELV(-EI)

A rendezvény nyelve(-i): **A rendezvény hivatalos nyelve a magyar nyelv.**

Ezen a rendezvényen minden kérdésben és értelmezésben a magyar nyelvű írott anyagok és szabályok az elsődlegesen alkalmazandók. Az egyéb nyelveken megjelenő kommunikációk kizárólag tájékoztatók.

I.9. RÉSZVÉTEL, A RENDEZVÉNYEN HASZNÁLT GÉPJÁRMŰ

A rendezvényen a résztvevők által használható járművekre nincs külön korlátozás, de a rendezvény versenyfeladatait csak Land Rover/Range Rover márkájú gépjárművekkel lehet érvényesen teljesíteni.

A rendezvénnyel kapcsolatban gépjárművet közúton és közterületen a vonatkozó jogszabályok alapján kizárólag arra jogosult személy vezethet.

I.10. RÉSZVÉTEL, SZEMÉLYI FELTÉTELEK

A rendezvény nyílt, azon szervezőként, rendezvény tisztviselőként, nevező pilótaként, navigátorként, csapattagként hivatalos résztvevő státuszban bárki részt vehet, aki a részvételi és nevezési feltételeket teljesíti.

Ezen feltételek:

- a szervezők, rendezvény tisztviselők esetében a versenyigazgatók felkérésének elfogadása,
- a nevező pilóták, navigátorok, csapattagok esetében a nevezés versenyigazgatók általi elfogadása és versenyzők esetében a versenyzői nevezési díj megfizetése.
- A csoportfeltételeken túl minden hivatalos résztvevő esetében egységesen ingyenes Rover-tracking user regisztráció a Rover-tracking rendszerben.

Érvényes helyezést csak az a versenyző szerezhet, aki legkésőbb az eredményhirdetésig bezárólag a Rover-tracking applikációban az ADD PLACE menüben legalább 5 helyet megoszt a Land Rover közösséggel. Ezt a feltételt az eredményhirdetés előtt a zsűri ellenőrzi és a feltételt nem teljesítők eredményeit törli.

I.11. NEVEZÉSI DÍJAK

Versenyzői nevezési díj: 9.900 Ft / 25€

I.12. A NEVEZÉS MÓDJA

A rendezvényre a nevezés a www.rover-tracking.com weboldalon történt regisztráció után lehetséges a rendezvény Jelentkezési lapjának megnyitásával, kitöltésével és beküldésével. A nevezés a rendezvény versenyigazgatói által történt elfogadása és a nevezési díj megfizetése után válik elfogadottá.

I.13. A NEVEZÉSI IDŐSZAK

A rendezvényre a nevezési időszak: 2024. 03. 01. - 08.31.

I.14. A VERSENY DÍJAI

Az első helyezett díja: ROVER-tracking Trophy kupa és szponzori díj
A második helyezett díja: ROVER-tracking Trophy kupa és szponzori díj
A harmadik helyezett díja: ROVER-tracking Trophy kupa és szponzori díj

Minden nevezett és a verseny alatt pontot gyűjtő pilóta számára: ROVER-tracking Trophy 2024 oklevél.

I.15. AZ EREDMÉNYHIRDETÉS ÉS A DÍJAK ÁTADÁSÁNAK HELYE ÉS MÓDJA

Az eredmények hivatalos közzététele a rendezvény weboldalán történik.

A rendezvény zárása, az eredményhirdetés és az 1-3. helyezett díjainak átadása a 29. Land Rover Baráti Találkozó megnyitóján lesz 2024. 09. 27.-én Kistelek Vásártér helyszínén. A távollévő helyezetek megkeresése és a díj átvételére szóló felkérése egy alkalommal értesítő emailben történik, az átvétel elmulasztása a helyezett részéről jogvesztő.

A ROVER-tracking Trophy oklevelek a 29. Land Rover Baráti Találkozó nevezői esetében a helyszínen kerülnek átadásra, valamint minden résztvevő esetében digitális formában megküldésre kerülnek.

I.16. A RÉSZTVEVŐK KOCKÁZATA

A rendezvény egészén, kijelölt pályáin és az azzal összefüggésben igénybe vett nyílt zárt-, vagy közterületeken, terepen **a résztvevők eszközeinek és saját biztonságuk megóvásának – a nevezők csapattagjaira és utasaira is kiterjesztett – felelőssége kizárólag a nevezőket terheli,** ebben a szervezők felelőssége teljes mértékben kizárt.

I.17. A RÉSZTVEVŐK FELELŐSSÉGE

A rendezvénnyel összefüggésben és azzal kapcsolatban **a résztvevők által okozott károkozásért** – különösen, de nem kizárólagosan pl. mezőgazdasági területeken és növényzetben, más tulajdonát képező ingó és ingatlan vagyonelemekben – **a felelősség kizárólagosan a károkozást elkövető résztvevőket terheli,** ebben a szervezők felelőssége teljes mértékben kizárt.

I.18. BIZTOSÍTÁS

A rendezvényen megjelenő összes gépjárműnek a hatályos jogszabályokban előírt érvényes biztosítással kell rendelkeznie.

I.19. ÓVÁSI LETÉT, ÓVÁSI DÍJ

Az óvási letét óvásonként 30.000 Ft, amely az óvás benyújtásakor azonnal megfizetendő, enélkül a benyújtott óvás semmis. **Az óvási letét kezelésének részleteit a VII. pont szabályozza.** Ezen a rendezvényen a folyamatos jelleg miatt a Zsűri a tanácskozásáig megismert nyitott óvásokra vonatkozóan minden hónap 05.- napjáig dönt.

A rendezvény időtartamának utolsó hónapjában történt eseményekkel kapcsolatos óvás a versenydőszak végét követő nap 12.00 óráig nyújtható be. Ezeket az óvásokat a Zsűri az eredményhirdetés előtt elbírálja, az eredményhirdetés ezen döntéseket tartalmazza.

I.20. GDPR ÉS ADATKEZELÉS

A jelentkezéssel a nevező elfogadja a Rover-tracking Privacy és Cookie Policy szabályait. **A rendezvényen versenyzőként való részvétel feltétele a www.rover-tracking.com oldal Profile menüben a megjelölt kötelező személyes és gépjármű adatok rögzítése.** A jelentkezéssel a résztvevő kifejezetten hozzájárul ahhoz, hogy a Rover-tracking rendszerben az általa rögzített **személyes adatai közül a következő felsorolt adatokat a rendszer elérhetővé, megismerhetővé és felhasználhatóvá tegye a szervező számára a verseny megrendezéséhez: Név, becenév, email cím, mobilszám, portré fotó, autó típusa, autó fotója, autó rendszáma.**

II. A VERSENY RÉSZLETEI

II.1. VERSENYTERÜLET

A verseny Magyarország teljes területén kerül megrendezésre

II.2. A RENDEZVÉNY TERÜLETÉBŐL KIZÁRT TERÜLETEK – PZ-K

Minden aktív piros és sárga PZ határon kívülnek minősül.

II.3. PZ-K LISTÁJA

A PZ (Tiltott terület) lista felsorolással és/vagy hivatkozással a rendezvény hivatalos weboldalán kerül közzétételre.

II.4. A RENDEZVÉNY KÖZPONTI HELYSZÍNE

- Ezen a rendezvényen nem értelmezett

II.5. RAJTHELY

- Ezen a rendezvényen nem értelmezett

II.6. KÖZTERÜLETEK HASZNÁLATA

A rendezvénnyel összefüggésben a közúti közlekedési és környezetvédelmi szabályok betartása mellett a közterületek, közutak, egyéb használat elől el nem zárt területek használhatók.

II.7. HIVATALOS ÉRTESÍTÉSI ELJÁRÁS

A rendezvény résztvevőit a szervezők

- a heldes@rover-tracking.com email címről küldött **emaiellel**,
- a **Rover-tracking applikációban** elérhető **Bulletin**ekkel,
- a rendezvény hivatalos **weboldalán közzétett közleményekkel** és **hírekkel**,
- az ott elérhető **Online Notice Bord (ONB)**, közleményeivel és
- a **Ranglista (Ranklist)** és **Eredmény táblázatokkal (Result)** **értesítik**.

II.8. A HIVATALOS HIRDETÉS TÁBLA HELYE

A Ranklist az www.trophy2024.rover-tracking.com webhelyen az **Eredmények** menüben nyilvánosan érhető el. Az egyes feladatok **Result táblázatai** login után a Résztvevő menüpont almenüiben **csak a rendezvény hivatalos résztvevői számára nyilvános**.

II.9. GÉPJÁRMŰ VEZETÉSI SZABÁLYOK

Közterületeken, közutakon az általános KRESZ szabályok. Sebességkorlátozás: lakott területen 50 km/h, lakott területen kívül 90 km/h, autóúton 110 km/h, autópályán 130 km/h. Gépjárművezetés közben megengedett véralkoholszint: max. 0,0 mg/ml.

II.10. RÉSZLETEK A GPS RÖGZÍTŐK HASZNÁLATÁRA

A rendezvény versenyszámai pontozásánál a szervezők a Rover-tracking rendszerben a résztvevők által a futamok alatt futtatott applikációkból származó GPS adatok alapján értékelnek. Ennek érdekében **a nevezett résztvevők kötelesek a Rover-tracking applikációt telepíteni, azt a manualban előírt módon előkészíteni és a futamok alatt a manualban és a versenykiírásban leírt módon folyamatosan használni.**

A video manual elérhető a weboldalon és az applikáció SETTINGS/MANUALS menüben.

II.11. A GPS ADATOK ÉS TRACKEK KORLÁTOS NYILVÁNOSSÁGA

A verseny szervezői és a szervező tisztviselők korlátozás nélkül valós időben és utólag is megismerhetik, megtekinthetik és az értékeléshez felhasználhatják a résztvevők GPS adatait és trackjeit. Ezek a trackek és adatok a tisztviselők által az esetleges jogviták és óvások eldöntésében felhasználhatók.

A nevező résztvevők tudomásul veszik és elfogadják, hogy a nyilvánosság a verseny <https://trophy2024.rover-tracking.com> weboldalán a szervező által beállított késleltetéssel, vagy késleltetés nélkül megismerheti a futamaik (az applikációban a START és STOP megnyomása közti időszak) alatt rögzített pillanatnyi pozícióikat és ugyancsak itt utólag a futamokon készült trackjeiket. A futamokon kívül keletkezett trackek, waypointok nem nyilvánosak.

II.12. MÉDIAMEGJELENÉS

A nevező résztvevők tudomásul veszik és elfogadják, hogy az általuk a Rover-tracking weboldal Profile menüben **rögzített nyilvános kommunikációra is szánt mezőkben rögzített adataik**: nevük, becenevük, a „Rólam” (About us) mezőbe beírt bemutatkozó szövegük, portré fotójuk és autójuk fotója **a nyilvánosság számára megismerhetők**, az a versenyzők listájában, a rendezvény weboldalán és az onnan megnyitható „About me” ablakokban megjelennek.

A nevezők és a rendezvény résztvevői tudomásul veszik, hogy a rendezvény helyszínein és azzal összefüggésben róluk, csapatukról, autójukról fotó, videó- és hangfelvétel készülhet és az a médiában minden további engedélykérés és ellentételezés nélkül megjelenhet.

A helyezést elért versenyzők vállalják, hogy a Land Rover közösség, a rendezvény és a Rover-tracking népszerűsítése érdekében az eredményhirdetésekor a szervezők esetleges felkérésére a média képviselői rendelkezésére állnak egy rövid riport, nyilatkozat mértékéig.

II. 13. A VERSENYEN KIÍRTHATÓ FELADATOK PONTÉRTÉKEI

II.13.1. JDG: (Judge Declared Goal) – Bíró által meghatározott cél

Pontozás: A feladat teljesítésért minden versenyzőnek ezen a rendezvényen 150 Flag Point jár.

II.13.2. HWZ: (Hesitation Waltz) – Tétova keringő

Pontozás: A HWZ feladat teljesítésért minden versenyző az általa összesen megszerzett HWZ Flag Pointot kapja - minden teljesített HWZ 75 Flag pontot ér.

II.13.3. AUG (An Unattainable Goal) – Elérhetetlen cél

Pontozás: a végeredmény a verseny zárásakor alakul ki. **Az első helyen álló versenyző 800 pontot kap a versenyszám első helyéért, a többi versenyző az általános pontozási szabályok alapján a rangsorban elfoglalt helyezése és a mért eredményei alapján számított egyre csökkenő pontszámot kapja.**

II.13.4. MDDF (Minimum Distance Double Flag) – Minimum távolság dupla letűzéssel

Pontozás: a végeredmény a verseny zárásakor alakul ki. **Az első helyen álló versenyző 1000 pontot kap a versenyszám első helyéért, a többi versenyző az általános pontozási szabályok alapján a rangsorban elfoglalt helyezése és a mért eredményei alapján számított egyre csökkenő pontszámot kapja.**

II.13.6. LRNT (Land Run for Time) – Területszerzés időre

Pontozás: a végeredmény a verseny zárásakor alakul ki. **Az első helyen álló versenyző 900 pontot kap a versenyszám első helyéért, a többi versenyző az általános pontozási szabályok alapján a rangsorban elfoglalt helyezése és a mért eredményei alapján számított egyre csökkenő pontszámot kapja.**

II.13.7. FOX: (Foxhunt) - Rókavadászat

Pontozás: a végeredmény a verseny zárásakor alakul ki. **Az első helyen álló versenyző 600 pontot kap a versenyszám első helyéért, a többi versenyző az általános pontozási szabályok alapján a rangsorban elfoglalt helyezése és a mért eredményei alapján számított egyre csökkenő pontszámot kapja.**

III. FOGALOMMEGHATÁROZÁSOK ÉS SZABÁLYOK

A Rover-tracking rendszer magyar fejlesztésű nemzetközi felhasználásra készült komplex rendezvény menedzsment rendszer. Az egységes értelmezés érdekében a fogalmakat és a rájuk utaló angol rövidítéseket a szabályzat rögzíti.

III.1. FUTAM, FUTAM INDÍTÁSA ÉS LEÁLLÍTÁSA

III.1.1. FUTAM

A versenyidőszakon belül **Futam az az időtartam, ami alatt a versenyzők a versenyfeladatokat érvényesen teljesíthetik.** Hagyományos Rover-tracking versenyeken a futamok kezdő és záró időpontját a versenyigazgató határozza meg. **Futamok alatt a versenyzők autóján a rajtszámoknak a versenyigazgató által előírt méretben és helyen meg kell jelenniük!**

III.1.2. FUTAM INDÍTÁSA ÉS LEÁLLÍTÁSA A ROVER-TRACKING TROPHY VERSENYEN

A ROVER-tracking Trophy folyamatos verseny online szervezéssel, lebonyolítással és pontozással. Ebben a versenyben az egyes futamokat a versenyidőszakon belül a versenyzők rugalmasan, saját időbeosztásuk szerint határozzák meg.

A versenyző saját futamának indítása az applikációban a START gomb, leállítása a STOP gomb megnyomásával történik.

A START gombot a versenyzőknek azokon a napokon, amikor versenyfeladatot teljesítenek az induláskor, **de legkésőbb az első feladat teljesítése előtt kell megnyomniuk. Az adott napon/túrán az utolsó tervezett feladat teljesítése után a versenyzőknek a futamukat a STOP gombbal le kell állítaniuk.**

FIGYELEM! Teljes értékű versenyfeladat csak futam alatt – a START és a STOP gombok megnyomása közti időszakban – teljesíthető!

Ha egy versenyző nem érvényes futam alatt (a START és a STOP gombok megnyomása közti időszakban) teljesít feladatot Task Penalty büntetőpontot kap. Ennek mértéke a feladattal szerzhető pontok értékének 50%-a.

Rajtszám megjelenítése. Ezen a versenyen a résztvevők a nevezésük elfogadását követően pdf formátumban elektronikusan kapják meg a rajtszámaikat. Ezt A/4 méretben fekete-fehér, vagy színes verzióban 3 példányban ki kell nyomtatniuk. A futamok alatt a rajtszámokat a hátsó és a két oldalsó ablak belső felületére fel kell ragasztani. Azoknál a feladatoknál, ahol az autó fotózásával történik a jelölés a pontozás során a rajtszám láthatóságát a pontozó ellenőrzi.

III.2. FLAG, MARKING WITH FLAG, MARKING WITH PHOTO

A Rover-tracking rendszerben a versenyzők **az applikáció segítségével** Flagek, Zászlók digitális letűzésével és/vagy **az appban indított fotó** készítésével jelölhetik meg pillanatnyi pozícióikat. Erre a szövegben **Jelölés, Zászlóval megjelölés / Marking with Flag, Fotóval jelölés, /Marking with photo** kifejezés utal.

A Jelölés adatait a rendszer tárolja és ezek felhasználhatók a versenyfeladatok pontozására. A zászlóval jelölés menetét az applikáció video manualban rögzített módon kell végezni. A fotóval jelölés szabályait a Task Data Sheet rögzíti

III.3. TARGET, MMA, TDS, JELÖLÉS, TRACKPOINT, PONTOK TÁVOLSÁGA

A versenyek szervezői feladatokat határoznak meg a résztvevők számára. Ehhez **Célpontokat (Target)** és **Marker Mérési Területeket (MMA - Marker Measuring Area)** definiálnak.

III.3.1. TARGET

A Target egy koordinátákkal azonosított hely a versenyterületen belül. A koordináta pontossága a kitűzéshez használt eszköz, szoftver pontossága határozza meg. Az applikáció használatával a résztvevők elfogadják ezen adatok beépített pontosságát és kizárólagosságát.

III.3.2. JELÖLŐ MÉRÉSI TERÜLET (MARKER MEASURING AREA - MMA)

Az MMA egy koordináta körül megadott sugárral meghatározott kör, vagy egy más módon egyértelműen meghatározott sokszög alakú terület, amelyen belül a Flag letűzéssel érhető el Eredmény (Result).

III.3.3. TDS

A versenyek feladataink részleteit tartalmazó **Feladat Adatlap a TDS (Task Data Sheet)**.

Minden feladat esetében a fő szabályokat kiegészítő egyéb szabályokat, feltételeket, korlátozásokat a TDS kötelezően tartalmazza.

III.3.4. JELÖLÉS

A Rover-tracking rendszerben egy hely jelölése a Feladat Adatlapon előírt módon **elektronikus zászlók letűzésével**, a Rover-tracking applikációban a „**Marking with Flag**” gomb megnyomásával, és/vagy fotó készítésével történik. A Marking with flag parancsra, vagy a fotó készítéséhez az applikáció lekéri a mobil eszköz aktuális GPS pozícióját és menti azt. **A Jelölés akkor tekinthető érvényesnek, ha a rögzített pont megfelel a TDS-ben meghatározott összes pontozási kritériumnak.**

A koordináta pontossága a mobil eszköztől, a GPS vétel pillanatnyi paramétereitől függ. **Az applikáció használatával a résztvevők elfogadják ezen adatok beépített pontosságát és kizárólagosságát.**

III.3.5. TRACKPOINT

Egyes feladatoknál nem Jelölést vizsgálunk, hanem a nyomvonal pontokat. Ezeket szintén az applikációban rögzített dátum/idő, a koordináták határozzák meg.

A koordináta pontossága a mobil eszköztől, a GPS vétel pillanatnyi paramétereitől függ. **Az applikáció használatával a résztvevők elfogadják ezen adatok beépített pontosságát és kizárólagosságát.**

III.3.6. PONTOK TÁVOLSÁGA

A Rover-tracking rendszerben pontok távolságának kiszámítása minden esetben a koordináták függőleges vetületei közti 2D távolság kiszámításával történik.

III.4. VERSENYTERÜLET

A verseny kezdetén közzétett hivatalos versenytérkép alapján meghatározott terület. Ezen a területen kívül feladat kiírás, eredmény elérése nem lehetséges.

III.5. HATÁRON KÍVÜLI TERÜLET (OFB)

Az igazgató a versenyterületen belül határon kívülként határozhat meg területeket. Az OFB területeken a versenyző nem ér el eredményt az adott feladatban.

III.6. PONTOZÁSI TERÜLET

Az igazgató által a feladatadatokban meghatározott terület vagy területek, amelyen belül érvényes jelölés vagy pályapont érhető el. A Pontozási terület határvonalán lévő rögzített nyomvonal vagy Jelölés érvényesnek minősül.

III.7. PONTOZÁSI IDŐSZAK

Az igazgató által a TDS-en meghatározott pontozási időszak az az időkorlát, amelyen belül egy cél/célpont vagy pontozási terület érvényes.

III.8. TILTOTT ZÓNÁK (PZ-k)

A versenyterületen belül az igazgató piros, vagy sárga tiltott területeket határozhat meg, ahová a verseny kapcsán tilos a behajtás. A PZ-k felsorolását a TDS tartalmazza és az applikáció térképe megjeleníti.

A PIROS PZ-be történő behajtás a versenyből való kizárást váltja ki.

A SÁRGA PZ-be történő behajtás az aznapi teljesített feladatok eredményének törlését és a TDS-ben meghatározott Event Penalty kiszabását váltja ki.

III.9. A VERSENYFELADATOK KIÍRÁSA

A verseny több verseny feladatból áll, a kiírt feladatokat az igazgató határozza meg. A feladatokat külön pontozzák.

Az igazgató hivatalos versenyközleménnyel jogosult feladatokat biztonsági okokból bármikor törölni a hivatalos feladat pontszámok (Final Result) közzététele előtt. Az ilyen feladat során már megszerzett versenypontszámok törlésre kerülnek.

III.10. FELADATOK KIVÁLASZTÁSA

Az igazgató a versenyszabályzatban 2. sz mellékletében leírt lehetséges feladatok közül választja ki a feladatokat. Egyes feladattípusok a verseny alatt többször is kitűzhetők. Egy rendezvényen nem kötelező minden lehetséges feladatot kitűzni. A feladatok kombinációjának arra kell irányulnia, hogy az egyes feladatokat önállóan is értékelhetők legyenek.

Ha a TDS a feladat teljesítésében sorrendiséget, ahhoz konkrét Flag sorszámot ír elő, a feladat csak ezek betartása esetén érvényes.

IV. PONTOZÁS

IV.1. EREDMÉNY, RESULT

A versenyző eredménye egy feladatban elért mért eredmény. Az eredményeket a feladat jellegének megfelelően méterben, négyzetméterben, fokban, percben, másodpercben fejezik ki a TDS-ben rögzítettek szerint az ott előírt pontossággal.

IV.2. EREDMÉNYT MÓDOSÍTÓ BÜNTETÉS, RESULT PENALTY

A TDS a feladathoz társíthat olyan büntetést, amely bizonyos körülmények (szabálytalanságok, hibák) esetén az elért Eredmény (Result) mértékét módosítják (Result Penalty). Ezek a feladat pontozása során kerülnek beszámításra és módosítják a pontozás során figyelembe veendő mért Eredményt. (Pl.: „a Sebességkorlátozás szabály megsértéséért a mért Eredményhez, a mért köridőhöz 60 másodpercet a pontozás előtt hozzá kell adni” stb.)

IV.3. A PONTOZÁS SORÁN ALKALMAZANDÓ FELADAT BÜNTETÉS, TASK PENALTY

A TDS a feladathoz társíthat olyan **Feladat büntetést (Task Penalty)**, amely bizonyos körülmények (szabálytalanságok, hibák) esetén a pontozás során kialakult kiszámított pontszámot módosítják. Ezek a feladat pontozása során kerülnek beszámításra és módosítják a megszerzett feladatért járó pontot). (Pl.: „X szabály megsértéséért a kiszámított feladat pontból le kell vonni Y büntető pontot.” stb.)

Fontos, hogy a Feladat Büntetés Pont (Task Penalty) beszámítással legfeljebb 0 pontig módosítja a feladat teljesítésével megszerzett pontot! (Pl.: Egy feladatban a versenyző elért 280 Kiszámított Pontot, de kapott 200 pont Feladat Büntető Pontot. A Score értéke a feladatnál 80 pont lesz. Ha ugyan ebben a feladatban 300 Feladat Büntető Pontot kapott volna, a Score 0 pont lenne, a további 20 Feladat Büntető pont már nem számít máshol.)

IV.4. A PONTOZÁS SORÁN ALKALMAZANDÓ VERSENY BÜNTETÉS COMPETITION PENALTY

A TDS a feladathoz társíthat olyan **Versenypontot (Competition Penalty)**, amely bizonyos körülmények (szabálytalanságok, hibák) esetén a pontozás során kialakult kiszámított pontszámot és **esetlegesen a versenypontszámot is módosítják**. Ezek **elsődlegesen a feladat pontozása során kerülnek beszámításra és módosítják a megszerzett feladatért járó pontot**. (Pl.: „X szabály megsértéséért a kiszámított Feladat Pontból le kell vonni Y Versenypontot (Competition Penalty).” stb.)

Fontos, hogy a Versenypontok (Competition Penalty) beszámításával akár 0 pontig módosíthatják a feladat teljesítésével megszerzett pontot, valamint az e felett megmaradó büntető pontok a Ranklisten csökkentik a versenypontszámot! (Pl.: Egy feladatban a versenyző elért 280 Pontot, de kapott 350 pont Versenypontot. a Score értéke a feladatnál 0 pont, és átvissz a verseny Ranklist táblára további 70 pont levonást, amely ott kerül beszámításra.)

IV.5. FELADATÉRT JÁRÓ PONT

A versenyző feladatban megszerzett pontszáma a megfelelő képletek alkalmazásával a kiszámított pont – az esetleges feladat büntető és jutalom pontok (Task Penalty, Competition Penalty Taskra eső része) elszámolása után kialakult – feladatért járó pont (Score).

A pontozás lépéseit és az alkalmazandó képleteket a versenyszabályzat 2. sz. melléklete részletezi

IV.6. A FELADATOK PONTOZÁSÁNAK KÖZZÉTÉTELE

Minden feladat esetén, régiós bontásban a versenyzők által aktuálisan elért pontszámot az Eredmények menü táblázatai tartalmazzák. Az Egyszerű Pontozású feladatok esetében (HWZ,JDG) a feladatért járó pontszámot, a Rover-tracking Komplex Pontozású feladatok esetében a versenyző által teljesített Mért Eredményt jeleníti meg a rendszer. Az eredmények frissítése 4 óránként történik.

V. EREDMÉNY KIHIRDETÉSE, RANK LIST

A verseny futamának zárása (2024.09.21. 23:59) után a Mért Eredményekből elkészül a végleges Pontszám minden egyes feladatra. Az eredmények kihirdetése élőben történik a 29. Land Rover BARÁTI Találkozó nyitónapján, Kistelek Vásártér helyszínén, 2024.09.22-én.

VI. BÜNTETÉSEK

VI.1. A VERSENYSZABÁLYZAT CÉLJA A SZABÁLYOK KÖVETÉSÉNEK BIZTOSÍTÁSA ÉRDEKÉBEN

A versenyszabályzat nem jogszabályalkotási szemlélettel készült, ezért nem részletezi teljes körűen a rendezvény résztvevői által elkövethető kifogásolható cselekményeket. A versenyszabályzat célja, hogy a szokásos etikai normák és ismert jogszerűségi ismérvek mellett meghatározza azokat a cselekményeket, amelyeket elítél, egyben írja elő az elkövetőkkel szembeni eljárást.

VI.2. BÜNTETHETŐ CSELEKMÉNYEK

A verseny rendezői, igazgatói és a zsűri el kíván járni a helytelen, szabálytalan cselekmények elkövetőivel szemben. Ehhez súlyosabb és enyhébb szankcionálandó cselekményeket kategorizál. A szabálysértésekhez kötelező, vagy alkalmazható büntetéseket társít.

VI.2.1. SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS

A Súlyos jogsértések közé tartoznak:

- a másokra súlyosan veszélyes cselekmények ideértve a mások anyagi javaira veszélyes cselekményeket is,
- a **becstelenség vagy a sportszerűtlen magatartás**, ideértve a tisztviselők megtevesztésére vagy félrevezetésére irányuló szándékos kísérleteket, a többi versenytársak versenyzését akadályozó szándékos beavatkozást, a dokumentumok hamisítását, a tiltott berendezések vagy a tiltott gyógyszerek használatát, vagy a szabályok ismételt súlyos megsértését,
- a **kisebbségi jogsértések figyelmeztetés ellenére történő többszöri megismétlése**,
- a rendezvénnyel összefüggésben a **jogszabályok tudatos súlyos megsértése**,
- a **Land Rover közösség tisztességének és hírnevének ártó tudatos cselekmények**

VI.2.2. SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS BÜNTETÉSEI

Ha a versenyigazgató megítélése szerint egy résztvevő súlyos szabálysértést követett el javaslatot tesz a Zsűri felé a szankcióra.

A szabálysértésről, az azzal összefüggésben kiszabandó büntetésről a Zsűri dönt.

A súlyos szabálysértés szankciója lehet:

- A versenyző egy-vagy több Feladatért Járó Pontjának törlése.
- A versenyző további egy-vagy több feladatból történő kizárása,
- A versenyző kizárása a versenyből
- A versenyző időszakos, vagy végleges eltiltása későbbi Rover-tracking rendezvényekről.
- Ezek kombinációja
- Egyéb, a Zsűri által méltányosnak és arányosnak tartott szankció.

A Zsűri döntése ellen jogorvoslati lehetőség kizárt.

VI.2.3. KEVÉSBÉ SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK

Ha egy résztvevő olyan kevésbé súlyos szabálysértést követett el, amelyek a Versenyszabályzatban rögzített szabályok megsértését jelentik és az adott szabálysértésre van előírt büntetés (Result Penalty, Task Penalty, Competition Penalty), akkor azt mérlegelés nélkül kell alkalmazni.

A büntetés alkalmazása történhet:

- Az automatikus pontozómodulba beépített pontozási szabályok futtatásával, automatikus büntetőpontok elszámolásával.
- A Chief Scorer által manuálisan elszámolt és indokolt büntetés elszámolásával.

Ha egy résztvevő olyan kevésbé súlyos szabálysértést követett el, amelyek a Versenyszabályzatban rögzített szabályok megsértését jelentik, de az adott szabálysértésre nincs előírt büntetés, akkor a Chief Scorer kiszabja a megítélés szerint arányos büntetést.

VI.2.4. KEVÉSBÉ SÚLYOS SZABÁLYSÉRTÉSEK BÜNTETÉSEI

- Ha a cselekmény biztonsági kockázatot nem jelentett és a versenyző a szabálysértéssel nem szerzett versenyelőnyt, első körben figyelmeztetés alkalmazható.
- Mért eredmény, Result módosítása (Result Penalty)
- Feladat büntetőpont (Task Penalty)
- Verseny büntetőpont (Competition Penalty)

VII. ÉSZREVÉTEL, PANASZ, ÓVÁS

Észrevétel, Panasz: A versenyző jogosult észrevételt és panaszt tenni a Chief Scorer felé a pillanatnyi Ranklist, Result adatokkal és a Chief Scorer által kiszabott büntetésekkel kapcsolatban. Erre az észrevétellel, panasszal érintett esemény alapján közzétett Ranklist és Results megismerhetőségét követő 6 órán belül van lehetősége.

Az észrevétel és a panasz tétele írásban történik a helpdesk@rover-tracking.com címre írt emailben.

Ezeket a Chief Scorer 48 órán belül a kérdés, a panasz és a válasz Online Notice Board felületen történő publikálásával válaszolja meg. Az észrevétel és a panasz a közzétételig visszavonható.

Óvás: Ha a versenyző a ONB-n közzétett választ nem fogadja el, a közzétételt követő 12 órán belül joga van óvást tenni. Az óvás írásban történik a helpdesk@rover-tracking.com címre írt emailben, a Protest modul fejlesztésének lezárását követően pedig az applikációban.

Óvási letét: Az óvás beküldője számára az Óvási letét összegéről emailben díjbekérő kerül elküldésre, amelyet az óvást beküldő 12 órán belül és kizárólag bankkártyával fizethet ki. Ha az óvási letét nem kerül ezen idő alatt megfizetésre az óvás semmis.

Döntés az óvásról: A szabályosan megküldött óvást a Zsúri bírálja el. A Zsúri az óvást határozatban elutasítja, vagy annak részben, vagy egészében helyt ad. **A Zsúri döntése végleges, az ellen további jogorvoslati lehetőség kizárt.**

Óvási díj: Az elutasított óvások esetében az óvási letét nem jár vissza, annak összege a rendezvény szervezőjét illeti meg, az óvási díjról pedig számlát állít ki.

Az óvási letét visszautalása: Azon óvások esetében, amelyeket a Zsúri nem utasított el az óvási letét teljes egészében visszajár. Azt a rendezvény szervezője a nevező által megadott bankszámlára a Zsúri döntését követő 24 órán belül visszautalja.

VIII. A RENDEZVÉNY VERSENYSZÁMAINAK EREDMÉNYHIRDETÉSE

A rendezvény zárása előtt a Zsűri megvizsgálja a rendezvény eseményeit, a szabályszerűséget, a rendezvényt eredményesnek nyilvánítja és az eredményeket hitelesíti.

IX. MELLÉKLETEK LISTÁJA

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. sz melléklet: | RÖVIDÍTÉSEK |
| 2. sz melléklet: | A RENDEZVÉNYEN KIÍRHATÓ FELADATOK LEÍRÁSA |
| 3. sz melléklet: | PONTOZÁS SZÁMÍTÁSA, KÉPLETEK |
| 4. sz melléklet: | PONTOZÁS SZÁMÍTÁSA, PÉLDÁK |

1. sz melléklet:

RÖVIDÍTÉSEK LISTÁJA

AUG	– An Unattainable Goal, Elérhetetlen cél
CRAT	– Calculated Rate Approach Task, Kalkulált megközelítési idejű feladat
HWZ	– Hesitation Waltz, Tétova keringő
JDG	– Judge Declared Goal, Bíró által deklarált cél
LRNT	– Land Run Time, Területszerzés időre
MDDF	– Minimum Distance Double Flag, Minimum távolság dupla jelöléssel
MMA	– Marker Measuring Area, Jelölő mérési terület
OFB	– Out Of Bounds, Határokon kívüli
PDG	– Pilot Declared Goal, Pilóta által deklarált cél
PZ	– Prohibited Zone, Tiltott terület
SLZ	– Speed Limit Zone, Sebességkorlátos terület
TDS	– Task Data Sheet, Feladat adatlap
XDDT	– Maximum Distance Double flag Time, Legnagyobb távolság időre
FOX	-- Foxhunt, Rókavadászat

2. sz melléklet:

A RENDEZVÉNYEN KIÍRHATÓ FELADATOK LEÍRÁSA

JDG: (Judge Declared Goal)

– Bíró által meghatározott cél

A versenyzők megkísérelnek elektronikus zászlót letűzni **a versenybíróság által kijelölt cél – Target mellett**. Ennél a feladatnál csak az elérés számít, ha a Pilóta a Target helyétől számítva legfeljebb 50 méteren belül tűzi le a zászlót, akkor a feladatot teljesítette és megkapja a zászlóért járó pontot (**Flag Point**). **Ezen a rendezvényen minden egyes JDG 150 Flag Pontot ér.**

HWZ: (Hesitation Waltz)

– Tétova keringő

A versenyzőknek elektronikus zászlót kell letűzniük **a bírók által kijelölt célokhoz – Targetekhez. Nem kötelező minden célhoz zászlót letűzni**, de minden sikeres letűzéssel pontot (Flag Point) szerez a versenyző. Ennél a feladatnál csak az elérés számít, ha a Pilóta a HWZ Target helyétől számítva legfeljebb **50 méteren belül** tűzi le a zászlót, akkor az adott HWZ Targetet teljesítette és megkapja a zászlóért járó pontot (**Flag Point**). **Ezen a rendezvényen minden egyes HWZ 75 pontot ér.**

AUG (An Unattainable Goal)

– Elérhetetlen cél

A verseny bírói JDG feladathoz hasonlóan kijelölnek **egy Targetet** és ennek a közelében **egy Marker Mérés területet (MMA)**, de a **cél ilyenkor az MMA-n kívül van.**

A versenyzőknek az **MMA-n belülre kell a zászlót letűzniük** úgy, hogy az **a Targethez minél közelebb** legyen. Az automatikus scoring modul minden versenyző Target - Flag távolságát leméri, ez lesz a versenyző által **elért eredmény**. Ezeket az eredményeket csökkenő sorrendbe rakjuk, **a legkisebb mért távolság a legjobb eredmény.**

MDDF (Minimum Distance Double Flag)

– Minimum távolság dupla letűzéssel

A verseny bírói két külön MMA-t jelölnek ki ahová a versenyzőknek zászlókat kell letűzniük és meghatározzák, melyik két zászló használható a jelöléshez. Csak akkor érvényes a feladat, ha két megfelelő zászló a megfelelő mérési területeken belül van.

Az automatikus scoring modul minden versenyző esetében leméri a két zászló távolságát, ez lesz a versenyző által **elért eredmény**. Ezeket **az eredményeket csökkenő sorrendbe** rakjuk, **a legkisebb mért távolság a legjobb eredmény.**

LRNT (Land Run for Time)

– Területszerzés időre

Ennél a feladatnál a versenyzőknek négy meghatározott zászló felhasználásával egy területet kell bekeríteniük korlátos idő alatt. A felhasználható zászlók sorszámát, az esetleges korlátozásokat, egyéb szabályokat és a rendelkezésre álló időt a TDS tartalmazza. Az idő mérése a négy zászló közül az első letűzésének pillanatában kezdődik. Az első (kezdő) zászló és a területet bezáró negyedik (záró) zászló egy-egy előre meghatározott mérési területen belül kell legyen. Ha ez nem teljesül a feladat érvénytelen!

Az automatikus scoring modul minden versenyző esetében leméri a négy zászló által bekerített terület nagyságát, ez lesz a versenyző által **elért eredmény**.

Ezeket az eredményeket csökkenő sorrendbe rakjuk, a legnagyobb mért terület a legjobb eredmény.

FOX (Fox Hunt)

- Rókavadászat

Ennél a feladatnál egy meghatározott területen (Róka búvóhelye) belül kerül elhelyezésre egy olyan célpont, ahol a cél maga nem kerül megjelenítésre (Elrejtőzött Róka). A versenyzők feladata a Róka megtalálása, és a helyszínén egy megadott számú zászló letűzése. A kereséshez segítséget az Alkalmazás távolságmérője ad, ami kijelzi a Róka és a felhasználó távolságát, amennyiben a versenyző az MMA-n belül, ÉS **100 m**-nél közelebb van a célhoz (Róka búvóhelye).

PONTOZÁS SZÁMÍTÁSA, KÉPLETEK

3.1. SZÁMÍTÁSI ALAPELVEK

A Rover-tracking rendszer lehetőséget ad arra, hogy **különböző pontértékeket – súlyozást – rendeljünk egyes feladatokhoz, vagy felértékeljünk, súlyozzunk egyes részfeladatokat, Targeteket, zászlókat akár feladatokon belül is.**

A Rover-tracking rendszer a versenyek pontozásához egy automatikus pontozó modult is tartalmaz, amely az egyes feladatok jellegéhez igazodó két beépített pontszámítási módszert valamelyikét használja. A két beépített pontszámítási módszer:

1. **A teljesített feladatok** (az ezekhez a feladatokhoz letűzött zászlókhöz rendelt pontok) **egyszerű összeadása minden versenyző esetében.** Ennél a módszernél a versenyző által szerzett pontszám ez az érték lesz, az nem függ a többi versenyző teljesítményétől. (Ha egy versenyző teljesített egy feladatot, vagy részfeladatot, akkor megkapja az azért járó Flag Pointot, vagy Flag Pointok összegét. Ilyen feladat tipikusan JDG. Ha egy JDG feladat Flag Point értéke 300 pont, akkor minden versenyző, aki teljesítette azt 300-300 pontot kap, aki nem teljesítette az 0 pontot kap erre a feladatra. A versenyzői sorrend a megszerzett pontszámokból alakul ki.
Röviden: aki több pontot szerzett, az feljebb kerül a Feladat ranglistán.
2. **Egy-egy csökkenő pontszám hozzárendelése a versenyző eredményéhez az összesített zászlók alapján kialakuló rangsorrend alapján.** Ennél a módszernél első lépésben a versenyző teljesítményét vizsgáljuk a mezőny egészéhez képest. A versenyzőket sorba rendezzük a legjobb Mért eredmény (távolság, köridő stb.) alapján, majd a kialakult sorrendben **a megfelelő formula alkalmazásával pontot adunk** a versenyzőknek.
Röviden: aki feljebb van a Feladat ranglistán, az több pontot kap.

A 2. pontszámítási módszer esetén **az automatikus pontozó modul egy összetett képletrendszer segítségével rendel pontértéket** a versenyzők teljesítménye alapján kialakult ranglistában **a versenyzőkhöz.**

Az összetett pontozási rendszer előnye, hogy minden olyan versenyzőt, **aki érvényes Mért eredményt teljesít egy adott versenyfeladatban, korrekt és fair módon pontozzunk,** miközben **jól érzékelhetően megkülönböztessük a kiemelkedően jól vagy rosszabbul teljesítő versenyzőket.**

A számítások során alkalmazott „B csoport” használata biztosítja, hogy minden olyan versenyző szerezzon pontot minden olyan feladatban, aki elindult az adott futamon, még akkor is, ha váratlan külső körülmény (váratlan időjárási helyzet, technikai probléma, egyéb előre nem várt külső körülmény) miatt hátrányba kerülne a többi versenyzővel szemben.

Ez különösen indokolt olyan feladatok esetében, ahol az egyes versenyzők Kezdő ideje – Start időpontja – jelentős eltérést mutat. (Pl. Starthelyről történő egyesével induló mezőny, ahol nagy számú versenyző esetében akár egy-két óra is eltelhet a legelső, és a legutolsó induló versenyző startjai között.)

Bármely módszerrel is kapott pontot a versenyző az adott feladat esetében, az minden esetben beleszámít a versenyen összesített pontszámába.

3.2. A 2. PONTSZÁMÍTÁSI MÓDSZER ALKALMAZÁSA

3.2.1. A versenyzőket az egyes feladatokra vonatkozó szabályok szerint **teljesítményi sorrendbe kell rangsoroljuk** az esetleges eredménybüntetések (Result Penalty) beszámítása után.

3.2.2. A versenyzőket a rangsor képzésnél a következő csoportokba soroljuk:

- **A csoport:** Azok a versenyzők, akiknek van mért eredménye (Result).
- **B csoport:** Az adott versenyrégióban **legalább egy másik feladatot sikeresen teljesítő** (Eredményt elérő), **de az adott feladatban eredményt el nem érő** (No Result) **versenyzők**. (Tipikusna ilyen eset, ha nem a megfelelő számú zászlót használja egy versenyző, emiatt bár a feladatnál jelen volt, de nem érvényes a letűzése). (Ezen csoport tagjai egyenlő pontokat kapnak a Formula-3 használatával, vagy egyenlő arányban osztoznak a Formula-2 használatával elérhető pontokon, attól függően, hogy melyik a magasabb.)
- **C csoport:** Azon versenyzők, akik **az adott versenynapon sem ezt a feladatot, sem egyetlen másik feladatot sem teljesítettek sikeresen**, vagy valamilyen okból Őket az adott feladat pontozásából kizárták. (Ezen csoport tagjai nulla pontot kapnak a feladatra.)

3.2.3. A pontszám megfelelő képlettel történő kiszámítása után az esetleges büntetőpontok (Task és Competition Penalty) **levonásra kerülnek** a versenyzők végső feladatpontszámának megszerzéséhez.

3.2.4. A versenyzők végső feladatpontszámait a közzététel előtt ismét rangsoroljuk a kialakult Score pontok alapján.

3.3. PONT FORMULA

Ezután minden versenyző teljesítménye alapján meghatározott számú pontot kap. Az alkalmazandó képlet a versenyzőnek a Feladat rangsorában elfoglalt helyétől függ.

3.3.1. A legjobb eredményt elérő versenyző a feladatért a TDS-en meghatározott maximális pontot kapja (pl.: 1000) az esetleges pontbüntetések előtt.

Az A csoportba tartozó (érvényes Mért Eredménnyel rendelkező) versenyzők a mért eredmények alapján Medián ranghelyen elhelyezkedő versenyzőig bezárólag a Formula 1 képlet alapján kapnak Pontszámot.

Az A csoportba tartozó további (Medián ranghely alatti) versenyzők a Formula 2 képlet alapján kapnak Pontszámot az adott feladatra.

A B csoportba tartozó versenyzők (adott feladatot nem teljesítette, de a versenynap során másik feladatban van mért eredménye) – a **Formula 3 képlet** által számolt, **vagy a Formula 2 képlet alapján** a B csoportba tartozó versenyzők Átlag pontszáma közül **a magasabb értéket kapják egységesen.**

3.3.2. FORMULA 1: (Az A csoport versenyzői, az elsőtől a Medián ranghelyen lévő versenyzőig)

$$1000 - [(1000 - SM)/(RM - W)] \times (R - W)$$

3.3.3. FORMULA 2: (Az A csoport versenyzői a Medián ranghelytől lefelé)

$$1000 \times (P + 1 - L)/P$$

3.3.4. FORMULA 3: (a B csoport versenyzői).

$$1000 \times [(P + 1 - A)/P] - 200$$

3.3.5. A képletekben szereplő rövidítések:

- P = a versenyre benevezett versenyzők száma.
M = $P/2$ (kerekítve a következő magasabb számra) (Medián Ranghely)
R = a versenyző eredménye (méter stb.)
RM = a Medián ranghelyen végzett versenyző által elért eredmény.
L = a versenyző rangsorolási pozíciója, ranghelye
W = a feladathoz tartozó legjobb eredményt elérő versenyző mért eredménye.
A = az A csoport versenyzőinek száma.
SM = a Medián Ranghelyen végzett versenyző kerekített pontértéke, a kettes képlet (Formula 2) alapján számítva.

3.3.6. Alacsony teljesítettségű feladatok esetén alkalmazandó eljárás:

Ha a versenyzők kevesebb mint fele ér el eredményt az adott feladatra a következő definíciók változások vonatkoznak:

- RM = legalacsonyabb helyezési eredmény az A csoportban.
SM = az A csoport legalacsonyabb helyezést elért versenyzőjének kerekített pontszáma, a Formula-2 szerint számítva.
M = a legalacsonyabb helyezést elért versenyző az A csoportban.

3.3.7. KERÉKÍTÉS: A pontokat a legközelebbi egész számra kerekítjük.

3.3.8. PONTOSSÁG: A Rover-tracking rendszer működéséhez a használt eszközök beépített GPS-ét használja, így a mérések pontossága kizárólag annak pontosságától függ, annak esetleges pontatlansága nem képezheti óvás hivatkozási alapját.

A versenyek során történő egyéb mérési adatok, eszközök pontosságát a verseny leírása tartalmazza.

4. PONTOZÁS SZÁMÍTÁSA, PÉLDÁK

A 4. sz. mellékletben látható esetpéldák szemléltetik a különböző eredménnyel záródó feladatokat, összehasonlítva az alkalmazott komplex pontozást egy egyszerű, gyakran használt csökkenő pontszámítási módszerrel.

- Az esetpéldák mindegyike egy **AUG- Elérhetetlen cél** feladat pontozását mutatja. (Ennél a feladattípusnál minél közelebb tűzött le zászlót a versenyző a Targethez, annál jobb eredményt ért el, feljebb kerül a ranglistán).
- A példa versenyünk **30 nevezővel** rendelkezik
- **A maximum** pont a példafeladatban **1000 pont**.

Az összehasonlítás alapját adó normál pontozás **ranghelyenként 50 ponttal** csökken.

1. példa, Átlagos, egyenletes eloszlású jó eredmények

Ebben az esetben az átlag távolság 10 méter, a legtöbb versenyző jó eredménnyel zárta a feladatot. A Legjobb eredményt elérő versenyző és a köztes versenyző közötti pontkülönbség a komplex pontozás esetén kisebb, lekövetve a kisebb Mért eredmény közötti különbséget. A B csoport tagjai a maradék-átlag módszerrel értek el azonos eredményt.

Átlagos dobási távolság 10,3 méter.

AUG	Mért eredmény (méter)	Normál pontozás Pontértékei, ranghelyenként 50 ponttal csökkentve	Ranghely	Pontérték a Rover-tracking Komplex pontozással	Csoport
Pilot 1	5	1000	1	1000	A
Pilot 2	5,2	950	2	979	A
Pilot 3	5,4	900	3	958	A
Pilot 4	5,4	900	3	958	A
Pilot 5	6,2	850	5	873	A
Pilot 6	6,4	800	6	852	A
Pilot 7	6,6	750	7	830	A
Pilot 8	6,6	750	7	830	A
Pilot 9	6,6	750	7	830	A
Pilot 10	7	700	10	788	A
Pilot 11	7,9	650	11	692	A
Pilot 12	8	600	12	682	A
Pilot 13	8,3	550	13	650	A
Pilot 14	8,4	500	14	639	A
Pilot 15	9,4	450	15	533	A
Pilot 16	10	400	16	500	A
Pilot 17	12	350	17	467	A
Pilot 18	12,5	300	18	433	A
Pilot 19	13,6	250	19	400	A
Pilot 20	14	200	20	367	A
Pilot 21	14	200	20	367	A
Pilot 22	15,5	150	22	300	A
Pilot 23	16	100	23	267	A
Pilot 24	16	100	24	233	A
Pilot 25	16	100	25	200	A
Pilot 26	25	50	26	167	A
Pilot 27	Nem jó számú zászlót dobott	0	27	100	B
Pilot 28	Nem jó számú zászlót dobott	0	28	100	B
Pilot 29	Műszaki hiba a start után	0	29	100	B
Pilot 30	Nem jelent meg a versenynapon	0	29	0	C

2. példa, Extrém kiugró jó eredmény

Ebben az esetben az első két versenyző kiemelkedően jól teljesítette a feladatot a többiekhez képest. A normál pontozás ezt nem mutatja ki, míg a Rover-tracking komplex pontozás igen, miközben még mindig jól és korrektül skálázza az átlagos eredményeket. A B csoport tagjai a maradék-átlag módszerrel értek el azonos eredményt
 Átlagos távolság: 15,6 méter.

AUG	Mért eredmény (méter)	Normál pontozás Pontértékei, ranghelyenként 50 ponttal csökkentve	Ranghely	Pontérték a Rover-tracking Komplex pontozással	Csoport
Pilot 1	5,1	1000	1	1000	A
Pilot 2	5,3	950	2	992	A
Pilot 3	12,9	900	3	689	A
Pilot 4	12,9	900	3	689	A
Pilot 5	13	850	5	685	A
Pilot 6	13,2	800	6	677	A
Pilot 7	13,5	750	7	665	A
Pilot 8	13,8	700	8	653	A
Pilot 9	14,1	650	9	641	A
Pilot 10	14,5	600	10	625	A
Pilot 11	14,5	600	10	625	A
Pilot 12	14,5	600	10	625	A
Pilot 13	14,5	600	10	625	A
Pilot 14	15,6	550	14	581	A
Pilot 15	16,8	500	15	533	A
Pilot 16	17,5	450	16	500	A
Pilot 17	18	400	17	467	A
Pilot 18	18	400	17	467	A
Pilot 19	18,9	350	19	400	A
Pilot 20	18,9	350	19	400	A
Pilot 21	19,4	300	21	333	A
Pilot 22	20	250	22	300	A
Pilot 23	24	200	23	267	A
Pilot 24	Nem jó számú zászlót dobott	0	24	205	B
Pilot 25	Nem jó számú zászlót dobott	0	24	205	B
Pilot 26	Nem jó számú zászlót dobott	0	24	205	B
Pilot 27	Nem jó számú zászlót dobott	0	24	205	B
Pilot 28	Nem jó számú zászlót dobott	0	24	205	B
Pilot 29	Műszaki hiba a start után	0	29	205	B
Pilot 30	nem jelent meg a verseny napon	0	30	0	C

3. példa, Alacsony Mért eredmények közötti különbség

Az általános, kis Mért eredmény különbségek esetében (gyakran egy nehéz, de még teljesíthető feladat esetén kialakuló alacsonyabb pontszámok esetén) a komplex és a hagyományos pontozás hasonló eredményt ad.

Átlagos dobástávolság: 20,6 méter.

AUG	Mért eredmény (méter)	Normál pontozás Pontértékei, ranghelyenként 50 ponttal csökkentve	Ranghely	Pontérték a Rover-tracking Komplex pontozással	Csoport
Pilot 1	14,4	1000	1	1000	A
Pilot 2	14,4	1000	1	1000	A
Pilot 3	15,1	950	3	949	A
Pilot 4	15,2	900	4	941	A
Pilot 5	16	850	5	882	A
Pilot 6	16,5	800	6	846	A
Pilot 7	17,4	750	7	780	A
Pilot 8	17,8	700	8	750	A
Pilot 9	17,8	700	8	750	A
Pilot 10	17,8	700	8	750	A
Pilot 11	18,6	650	11	692	A
Pilot 12	19,5	600	12	625	A
Pilot 13	19,9	550	13	596	A
Pilot 14	20,3	500	14	567	A
Pilot 15	20,3	500	14	567	A
Pilot 16	22,4	500	14	567	A
Pilot 17	23	450	17	467	A
Pilot 18	23	450	17	467	A
Pilot 19	23,6	400	19	400	A
Pilot 20	23,6	400	19	400	A
Pilot 21	25,4	350	21	333	A
Pilot 22	26,6	300	22	300	A
Pilot 23	26,8	250	23	267	A
Pilot 24	29,6	250	23	267	A
Pilot 25	30	200	25	200	A
Pilot 26	műszaki hiba a start után	0	26	166	B
Pilot 27	műszaki hiba a start után	0	26	166	B
Pilot 28	műszaki hiba a start után	0	26	166	B
Pilot 29	műszaki hiba a start után	0	26	166	B
Pilot 30	nem jelent meg a verseny napon	0	30	0	C

4. példa, Extrém nehéz feladat, kevés teljesítő versenyzővel

Ebben a példában a feladat túl nehéznek bizonyult, számos nem teljesítő versenyzővel, és extrém magas átlag távolságtérkékekkel. Az A csoportban a középső helyezett körüli versenyzők mind magasabb pontszámmal végeztek a komplex számítás esetén. Emellett a komplex számítás korrektebb módon kompenzálja a B csoportba tartozó versenyzőket is a nehezen teljesíthető feladat miatt, miközben jelentős pontkülönbséget mutat az alacsony és a magas Mért eredményű versenyzők között. Átlagos dobási távolság: 26,4 méter.

AUG	Mért eredmény (méter)	Normál pontozás Pontértékei, ranghelyenként 50 ponttal csökkentve	Ranghely	Pontérték a Rover-tracking Komplex pontozással	Csoport
Pilot 1	17	1000	1	1000	A
Pilot 2	17	1000	1	1000	A
Pilot 3	18,4	950	3	955	A
Pilot 4	19,4	900	4	922	A
Pilot 5	20,1	850	5	900	A
Pilot 6	20,1	850	5	900	A
Pilot 7	20,4	800	7	890	A
Pilot 8	24,5	750	8	757	A
Pilot 9	24,7	700	9	751	A
Pilot 10	28,8	650	10	618	A
Pilot 11	28,8	650	10	618	A
Pilot 12	29	600	12	612	A
Pilot 13	29,6	550	13	593	A
Pilot 14	30,4	500	14	567	A
Pilot 15	30,4	500	14	567	A
Pilot 16	35	450	16	500	A
Pilot 17	55	400	17	467	A
Pilot 18	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 19	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 20	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 21	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 22	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 23	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 24	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 25	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 26	nem dobott zászlót	0	18	320	B
Pilot 27	műszaki hiba a start után	0	28	320	B
Pilot 28	műszaki hiba a start után	0	28	320	B
Pilot 29	nem jelent meg a versenynapon	0	30	0	C
Pilot 30	nem jelent meg a versenynapon	0	30	0	C