



A. Informacje ogólne

B. Regulamin Sportowy

A. INFORMACJE OGÓLNE

1. Wstęp

Jednorazowy event ORLEN Stay & Play odbędzie się dnia 24.05.2020 r. Dwudziestu pięciu (25) kierowców zmierzy się na wirtualnym torze Laguna Seca w formacie: 2 x wyścig 25 minut. Do dyspozycji zawodników oddany zostanie samochód BMW Z4 GT3. Prekwalifikacje do zawodów odbędą się na torze Zandvoort samochodem BMW Z4 GT3.

Obowiązkowy samochód oraz tor do wzięcia udziału w turnieju udostępnia organizator. Każdy z uczestników ma obowiązek zainstalowania dodatków dostarczonych przez organizatora w celu możliwości przystąpienia do zawodów.

Wirtualny event ORLEN Stay & Play odbędzie się na platformie Assetto Corsa (PC).

https://store.steampowered.com/app/244210/Assetto_Corsa/

Wszelkie dodatkowe zapytania prosimy kierować na adres: mpdm@ragnarsimulator.om

2. Wyjaśnienie pojęć

- 2.1. **Turniej** - Esportowe rozgrywki drużyn w grę Asseto Corsa odbywające się w ramach projektu esportowego pod nazwą: ORLEN Stay&Play, rozgrywane na platformie Steam (<https://store.steampowered.com>) w wersji online w maju 2020 roku, składające się z kwalifikacji (odbywających się od 14.05 do 24.05 na dedykowanych serwerach w grze) i Wyścigu Finałowego (odbywającego się w terminie 24.05.2020 r.).
- 2.2. **Platforma Steam** - <https://store.steampowered.com> Platforma na której należy posiadać konto aby wziąć udział w turnieju.
- 2.3. **Formularz Zgłoszeniowy** - formularz zgłoszeniowy do udziału w Turnieju dostępny pod adresem <https://bit.ly/ORLEN-Asseto> .
- 2.4. **Uczestnik/Kierowca** - uczestnikami Turnieju mogą być wyłącznie osoby fizyczne, które w dniu dokonania zgłoszenia do udziału w Turnieju ukończyły minimum 15 lat (przy przedstawieniu zgody opiekuna przesłanej na adres kontakt@stayandplay.com.pl).

- 2.5. **Administrator** - grupa osób wyznaczonych przez Organizatora do nadzorowania Rozgrywek odbywających się w ramach Turnieju.
- 2.6. **Strefa czasowa** - Organizator Turnieju podaje wszystkie godziny Meczów zgodnie z obowiązującym czasem w Polsce (uwzględniając zmianę czasu) - GMT+2 Czas środkowoeuropejski letni.
- 2.7. **Rozgrywki/Mecze** - rozgrywki w grę Asseto Corsa prowadzone przez Internet, odbywające się w ramach Turnieju.
- 2.8. **Serwer wyścigowy** - miejsce online, gdzie odbywają się rozgrywki online,
- 2.9. **Steward** - sędzia odpowiedzialny za prawidłowy przebieg wyścigu

3. Postanowienia ogólne

- 3.1. Organizator Turnieju zastrzega sobie prawo do zmian niniejszego Regulaminu. Ewentualne zmiany Regulaminu wchodzi w życie z chwilą ich opublikowania na stronie: www.stayandplay.com.pl
- 3.2. Kanały komunikacji - Wymienione są następujące kanały komunikacji:
 - 3.2.1. komunikacja e-mail: kontakt@stayandplay.com.pl
 - 3.2.2. serwer Discord pod adresem: <https://discord.gg/AzWJA9>
 - 3.2.3. W przypadkach nagłych Organizator zastrzega możliwość używania określonego przez siebie kanału komunikacji.
- 3.3. Zgłoszenie Drużyny do udziału w Turnieju następuje poprzez wypełnienie Formularza Zgłoszeniowego. Przesłanie Organizatorowi prawidłowo wypełnionego Formularza Zgłoszeniowego jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu przez Uczestników i potwierdzeniem, iż Uczestnicy spełniają wszystkie warunki, które uprawniają ich do udziału w Rozgrywkach.
- 3.4. Zgłoszenia należy dokonywać terminach poprzedzających daty wskazanych w § 3 pkt 3.9 Regulaminu.
- 3.5. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania się z Regulaminem. Zgłaszający zobowiązany jest do zapoznania z Regulaminem każdego z członków zgłoszonej Drużyny. Drużyna jak i każdy z Uczestników zobowiązani są do przestrzegania i stosowania się do niniejszego Regulaminu.
- 3.6. W przypadku Uczestnika niepełnoletniego warunkiem zatwierdzenia Drużyny, w której skład wchodzi ten Uczestnik, jest dostarczenie Organizatorowi na adres kontakt@stayandplay.com.pl zgody rodzica/opiekuna prawnego, której wzór stanowi **Załącznik nr 1** do niniejszego Regulaminu.
- 3.7. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak należytego świadczenia usług dostępu do Internetu przez operatora, z którym Uczestnik podpisał stosowną umowę.
- 3.8. Niniejszy Regulamin dostępny jest na stronie www.stayandplay.com.pl.

4. Stewardzi

Sędzia główny – Paweł Andrzejewski

Steward 1 – Bartosz Ochman

Steward 2 – Konrad Bar

Steward 3 – Radosław Turek

5. Zasady ogólne

4.1 Rozumienie zasad



Każdy kierowca biorący udział w wyścigu (przez branie udziału w wyścigu rozumiane jest pojawienie się jego osoby na serwerze w prekwifikacjach, kwalifikacjach oraz wyścigu głównym) akceptuje regulamin oraz oświadcza, że zapoznał się z Regulaminem. W przypadku pytań prosimy o kontakt ze stewardami pod adresem: mpdm@ragnarsimulator.com

4.2 Zachowanie uczestników, etykieta

Każdy kierowca jest zobowiązany do przestrzegania przepisów powszechnie obowiązującego prawa, ogólnie przyjętych zasad współżycia społecznego, norm obyczajowych lub etycznych, zachowania kultury osobistej i zasad fair play oraz przestrzegania niniejszego Regulaminu. Złamanie którejkolwiek z powyższych zasad może skutkować wykluczeniem z wyścigu.

4.3 Podezrenie oszustwa, używanie programów zewnętrznych

Używanie jakiegokolwiek programu zewnętrznego ingerującego w grę będzie skutkowało wykluczeniem z wyścigu. Wykaz dozwolonych programów (software) znajduje się w dołączonej instrukcji do zawodów. Organizator zastrzega sobie prawo do podjęcia ww. działań również w przypadku powzięcia jakichkolwiek podejrzeń dotyczących używania niedozwolonych programów zewnętrznych.

4.4 Multikonta

Zabrania się używania multikont, występowania pod nickiem, innym imieniem i nazwiskiem. Obowiązkiem jest logowanie się na serwer prekwifikacji oraz finału swoim imieniem i nazwiskiem.

4.5 Decyzyjność organizatora

Organizator ma prawo do podejmowania samodzielnych decyzji. W przypadku zaistnienia sytuacji nieopisananej w regulaminie, podjęcie ostatecznej decyzji należy do organizatora oraz stewardów.

6. Organizator

Organizatorem Turnieju jest: **Marcin Herra** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą **MARCIN HERRA CONSULTING I ZARZĄDZANIE**, z głównym miejscem prowadzenia działalności gospodarczej w Warszawie, ul. Jasnodworska nr 3 B lok. 278, 01-745 Warszawa wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP, NIP: 5841783428, REGON: 360116070 oraz **Andrzej Bogucki** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą **ANDRZEJ BOGUCKI WSPÓLNIK SPÓŁKI CYWILNEJ EVOLUTIO** z głównym adresem wykonywania działalności gospodarczej w Warszawie, ul. Ogniskowa nr 5, 03-289 Warszawa, wpisanym do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej RP, NIP: 1180213599, REGON: 006923912 - prowadzący wspólnie działalność gospodarczą w ramach spółki cywilnej pod firmą **EVolutio S.C.**, ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa NIP 524-27-74-469, REGON: 360228862 (dalej: „**Organizator**”), działający na zlecenie **MyPlace Sp. z o.o** z siedzibą w Warszawie, ul. Młynarska 42, 01-171,



zarejestrowaną przez XII Wydział Gospodarczy Sądu Rejonowego m. st. Warszawy pod numerem KRS: 0000274560, NIP: 7010053450

Zleceniodawca organizacji Turnieju jest Polski Koncern Naftowy ORLEN Spółka Akcyjna z siedzibą w Płocku, ul. Chemików 7, 09-411 Płock, NIP 774-00-01-454.

Partnerami wspierającymi Organizatora w przeprowadzeniu Turnieju są:

ESE Europe sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie, przy ul. Hożej 37 lok. 6, 00-681 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000572859, posługującą się NIP 7010938094.

Ragnar Simulator Sp. z o.o. z siedzibą w Częstochowie, przy ul. Piastowskiej 151, 42-202 Częstochowa wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd rejonowy w Częstochowie, VIII Wydział gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000708031, posługującą się NIP 573 289 39 45.

7. Oświadczenie zgody

Każdy kierowca biorący udział w wyścigu wyraża zgodę na użycie jego danych osobowych oraz w każdej aktywności wyścigu: poprzedzających wydarzenie, w jego trakcie oraz po zakończeniu wyścigu. (w szczególności w zakresie grafik, relacji z wyścigów, zdjęć, informacji prasowych, transmisji w internecie, transmisji telewizyjnych, informacji zamieszczanych w mediach społecznościowych).

12 – Klauzula Informacyjna RODO

- 12.1. Administratorem danych osobowych jest: firma EVolutio S.C., Ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa NIP 524-27-74-469.
- 12.2. We wszelkich sprawach związanych z gromadzeniem i przetwarzaniem danych osobowych możecie się Państwo kontaktować się listownie na adres: ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa lub za pomocą poczty elektronicznej: kontakt@stayandplay.com.pl.
- 12.3. Administrator danych osobowych gromadzi i przetwarza dane osobowe w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju na podstawie zawartych umów oraz udzielonych zgód, w szczególności m.in. przyjęcie zgłoszenia, identyfikacji uczestników, weryfikacji zgłoszenia, wyłonienie zwycięzców.
- 12.4. Podstawą prawną przetwarzania przez Administratora danych osobowych Uczestnika jest:
 - a) zgoda Uczestnika Turnieju (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. a RODO) na wykorzystanie wizerunku utrwalonego podczas rozgrywek,
 - b) wykonania umowy, której stroną jest osoba, której dane dotyczą, lub do podjęcia działań przed zawarciem umowy (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. b RODO) - w celu realizacji Turnieju, w celu organizacji i przeprowadzenia Turnieju,
 - c) prawnie uzasadniony interes Administratora (zgodnie z art. 6. ust. 1 lit. f RODO) - w celu rozpatrzenia ewentualnych reklamacji zgłoszonych przez Uczestnika oraz



- obsługi, dochodzenia i obrony w razie zaistnienia wzajemnych roszczeń, marketingu produktów i usług Administratora.;
- d) w celu wypełnienia obowiązków prawnych ciążyących na administratorze (zgodnie z art. 6 ust. 1 lit. c) w szczególności w zakresie podatkowym, rachunkowym.
- 12.5.** Administrator przetwarza dane osobowe w ściśle określonym, minimalnym zakresie niezbędnym do osiągnięcia celu, o którym mowa powyżej. Zakres przetwarzanych danych obejmuje dane osobowe Uczestnika Turnieju zawarte w formularzu zgłoszeniowym, tj.: imię, nazwisko, data urodzenia (rok-miesiąc-dzień), adres email oraz wizerunek. W przypadku rodzica / opiekuna prawnego imię, nazwisko, numer i seria dokumentu tożsamości.
- 12.6.** Dane osobowe nie będą przekazane do państwa trzeciego lub organizacji międzynarodowej.
- 12.7.** Dane osobowe mogą być ujawniane przez Organizatora podmiotom z nim współpracującym (odbiorcom), Partnerom, podmiotom współpracującym z Organizatorem przy realizacji Turnieju, podmiotom świadczącym usługi rachunkowo - księgowo, doręczania korespondencji i przesyłek, prawne i windykacyjne, archiwizacyjne.
- 12.9.** Dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celu dla jakiego zostały zebrane oraz zgodnie z terminami archiwizacji określonymi przez przepisy prawa, tj. w przypadku zgody – przez czas wskazany w oświadczeniu o zgodzie, do czasu odwołania zgody.
- 12.10.** W przypadku umowy bądź innej czynności prawnej – przez czas niezbędny do realizacji umowy, a jeżeli dana czynności nie doszła do skutku, przez okres 3 lat od dnia zebrania danych, danych archiwalnych – po wygaśnięciu danej umowy, dane osobowe przetwarzane są przez 10 lat.
- 12.11.** W związku z przetwarzaniem danych osobowych, z wyjątkami zastrzeżonymi przepisami prawa, mają Państwo prawo do:
- dostępu do treści swoich danych osobowych,
 - żądania ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych oraz uzyskania kopii danych,
 - wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania.
 - cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem, jeżeli przetwarzanie odbywa się na podstawie uprzednio wydanej zgody na przetwarzanie. Możliwe jest także, że – zgodnie z przepisami prawa – Organizator będzie uprawniony do przetwarzania danych na innej podstawie prawnej lub w innym celu.

Z powyższych uprawnień można skorzystać w siedzibie Administratora, pisząc na adres ul. Ogniskowa 5, 03-289 Warszawa lub za pomocą poczty elektronicznej: kontakt@stayandplay.com.pl

8. Zmiany w przebiegu mistrzostw

Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu najpóźniej 48h przed rozpoczęciem wyścigu. Uczestnicy będą poinformowani mailowo o koniecznych zmianach z odpowiednim wyprzedzeniem. Zmiana regulaminu może wystąpić jedynie w sytuacjach nieprzewidzianych losowo



lub z powodu problemów technicznych. Kierowca ma możliwość rezygnacji z udziału w przypadku zmiany regulaminu.

B. REGULAMIN SPORTOWY

9. Harmonogram zawodów

Lokalizacja	Początek prekwalfikacji	Koniec prekwalfikacji	Wyścig online	Format wyścigu
Prekwalfikacje: Zandvoort	14.05.2020	22.05.2020	24.05.2020	2 x 25 minut
Wyścig: Laguna Seca	godz. 20:00	godz. 22:00	godz. 12:30	

10. Prekwalfikacje

10.1. W wyścigu głównym weźmie udział 25 kierowców: 11 zaproszonych sportowców z ORLEN Teamu oraz 14 zakwalifikowanych kierowców w formule Hot Lap.

10.2. Prekwalfikacje rozpoczną się 14.05.2020 o godz. 20:00 (CEST) a zakończą 22.05.2020 o godz. 22:00 CEST).

10.3. Prekwalfikacje odbędą się na torze Zandvoort samochodem BMW Z4 GT3.

10.4. Ustawienia serwera / samochodu

TC – Factory

ABS – Factory

SC – Off

Uszkodzenia – 70%

Zużycie paliwa – brak zużycia

Zużycie opon – włączone

Setup: default FIXED

Przyczepność nawierzchni (grip): optimum

Warunki atmosferyczne: temperatura powietrza 13°C, temperatura asfaltu 17°C, brak wiatru.

Limity toru: ptracker

11. Zasady udziału

11.1. Aby wziąć udział w wyścigu, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie internetowej: <https://www.stayandplay.com.pl/> i potwierdzić swoje dane za pomocą adresu e-mail. Każdy zarejestrowany kierowca zobowiązany jest do dołączenia na serwer Discord (komunikacja głosowa) najpóźniej do 23.05.2020 godzina 22:00. Kanał Discord: <https://discord.gg/JmYJw6J>

11.2. Kierowca, który zgłosił swój udział zobowiązany jest do posiadania oryginalnej kopii gry Assetto Corsa (PC) oraz pobrania wszystkich niezbędnych plików do startu załączonych



w mailu zwrotnym od organizatora.

12. Zasady rozrywki podczas weekendu wyścigowego

12.1. Weekend wyścigowy odbędzie się na torze Laguna Seca samochodem BMW Z4 GT3.

12.2. Reguły

Liczba kierowców 24

Wolne treningi: 60 minut

Prekwalifikacje – 15 minut

Długość wyścigu – 2 wyścigi x 25 minut

Pozycje startowe:

Wyścig 1 – według pozycji uzyskanych w kwalifikacjach

Wyścig 2 – według pozycji uzyskanych w Wyścigu 1 z wyjątkiem odwróconej kolejności startu dla Top 10

Okrążenie formujące – nie

Typ startu: z miejsca

Limity toru: software ptracker

13. Ustawienia serwera / samochodu w wyścigu

TC – Factory

ABS – Factory

SC – Off

Uszkodzenia – 70%

Zużycie paliwa – brak zużycia

Zużycie opon – włączone

Setup: default FIXED

Przyczepność nawierzchni (grip): optimum

Warunki atmosferyczne: temperatura powietrza 13°C, temperatura asfaltu 17°C, brak wiatru.

Limity toru: ptracker

14. Komunikacja

Kierowca zobowiązany jest do przyłączenia się do sieci na kanał Discord – „MPDM 2020” minimum 30 minut przed planowanym briefingiem. Brak komunikacji z kierowcą może skutkować wykluczeniem z zawodów. Kanał Discord: <https://discord.gg/JmYJw6J>

15. Harmonogram weekendu wyścigowego – (24.05.2020)

10:45 – Wolne treningi

11:45 – Briefing

12:00 – Start transmisji LIVE (do 120 minut)

12:05 – Start kwalifikacji

12:30 – Start Wyścigu 1

13:15 – Start Wyścigu 2



16. Punktacja

16.1. Kierowcy rywalizować będą w jednej klasie.

16.2. Kierowcy otrzymują punkty w obu wyścigach. Do końcowego wyniku weekendu wyścigowego liczy się suma punktów z Wyścigu 1 i Wyścigu 2.

16.2. Punkty przyznawane są od miejsca 1-12 w każdej z klasyfikacji:

Pozycja	Punkty
1	25
2	18
3	15
4	12
5	10
6	8
7	6
8	4
9	5
10	3
11	2
12	1

17. Oficjalne wyniki

Oficjalne wyniki, po rozstrzygnięciu incydentów wyścigowych będą opublikowane Facebooku Orlen Team (www.facebook.com/orlenteam) najpóźniej do dnia 25.05.2020

18. Etykieta wyścigów

18.1. Fair Play

Kierowcy zobowiązani są do przestrzegania regulaminu oraz zasad fair play. Celem każdego kierowcy zawsze musi być osiągnięcie najlepszego rezultatu, osiągniętego w granicach reguł.

18.2. Podstawy wyścigów

Najważniejszą zasadą jest panowanie nad pojazdem. Brak kontroli nad samochodem nie jest wytłumaczeniem spowodowania kolizji. Błędy ludzkie zdarzają się w każdej dziedzinie sportu, zatem należy zachować szacunek dla innych kierowców. Wulgarnie zachowania będą karane przez stewardów.

18.3 Start wyścigu



Start wyścigu to jego najniebezpieczniejsza część. Należy zachować szczególną ostrożność, wypadki w tym segmencie wyścigu będą karane surowiej.

18.4. Wyprzedzanie oraz obrona pozycji

Kierowcy biorący udział w manewrach wyprzedzania powinni zachować szczególną ostrożność, respektować zasady oraz limity toru. Zabronione jest wypychanie innych uczestników, zostawianie zbyt małej ilości miejsca, zmiana linii jazdy podczas hamowania, podwójna zmiana linii jazdy podczas obrony pozycji. Blokowanie jest niedozwolone.

18.5. Limity toru

Kierowcy są zobowiązani przestrzegać limitów toru. Tydzień przed weekendem wyścigowym, kierowcy otrzymają dokument pokazujący limity toru na następnej rundzie. Limity będą unormowane przez software ptracker, jednak jakiegokolwiek wykorzystanie błędu w oprogramowaniu celem zyskania czasu będzie karane przez stewardów.

18.6. Linia wyścigowa

Kierowca broniący pozycji może zmienić linię jazdy tylko raz. Zyg-zakowanie, blokowanie jest niedozwolone. W przypadku wypadnięcia poza tor bardzo ważna jest czujność podczas powrotu. Kolidy spowodowane niebezpiecznymi powrotami na tor będą karane surowiej.

18.7. Wolne treningi

Wolne treningi trwać będą 60 minut. Na torze obowiązują zasady ogólne. Dozwolone jest użycie ESC (powrót do garażu).

18.8. Kwalifikacje

Kwalifikacje trwać będą 15 minut. Na torze obowiązują zasady ogólne. Zabronione jest użycie ESC (powrót do garażu).

18.9. Dublowanie

Kierowca dublowany zobligowany jest do bezpiecznego zjechania z linii jazdy i umożliwienie pojazdowi dublującemu – bezproblemowego manewru.

18.10. Wycofanie się z wyścigu

Podczas sesji RACE zjechanie do PIT-Stopów i wciśnięcie klawisza ESC lub wciśnięcie ESC na torze skutkuje wycofaniem się z wyścigu.

18.11. Połączenie internetowe

Obowiązkiem kierowcy jest posiadanie stabilnego łącza internetowego. Incydenty spowodowane słabym połączeniem internetowym będą osądzone ze wskazaniem winy na kierowcę o takim połączeniu. Kierowcy u których problem będzie się powtarzał mogą zostać wykluczeni z rozgrywek.



18.12. Czat w grze

Używanie czatu w grze jest dozwolone tylko w wolnym treningu oraz sesji warm-up. Nieuzasadnione użycie czatu podczas kwalifikacji oraz wyścigu skutkować będzie nałożeniem kary przez stewardów.

19. Flagi

19.1 Żółta flaga

Żółta flaga oznacza konieczność zachowania należytej ostrożności i informuje o zagrożeniu na torze. Niedostosowanie prędkości do sytuacji może skutkować nałożeniem kar od stewardów.

19.2 Niebieska flaga

Niebieska flaga oznacza konieczność ustąpienia szybszemu zawodnikowi miejsca w najbliższym dogodnym momencie i w bezpieczny sposób.

19.3. Czarna flaga

Czarna flaga oznacza dyskwalifikację i konieczność wycofania się z wyścigu.

19.4. Flaga w szachownicę

Flaga w szachownicę oznacza koniec wyścigu.

20. Incydenty wyścigowe oraz kary

20.1 Definicja incydentu wyścigowego

Incydent wyścigowy to sytuacja, w której bierze udział minimum 2 kierowców, przy czym minimum jeden z nich musi stracić czas. Incydentem wyścigowym są:

- Spowodowanie kolizji
- Wypychanie innych kierowców poza tor
- Blokowanie
- Niebezpieczna jazda
- Użycie czatu podczas kwalifikacji oraz wyścigów
- Nie respektowanie limitów toru
- Nie respektowanie flag

20.2. Kary

20.2.1. Kary nadają stewardzi (sędziowie) podczas wyścigu oraz po obejrzeniu materiału wideo po zakończonym wyścigu. Kary zostaną doliczone do końcowego wyniku po zakończeniu wyścigu.

20.2.2. Istnieją trzy rodzaje kar czasowych doliczonych do końcowego wyniku wyścigu:

- 5 s (incydent, w którym kierowca uszkodzony doznał lekkich uszkodzeń auta i nie stracił



więcej niż jedną pozycję)

- 10 s (incydent, w którym kierowca poszkodowany doznał uszkodzeń auta i stracił więcej niż dwie pozycję)

- 15 s (incydent, w którym kierowca poszkodowany doznał poważnych uszkodzeń auta i/lub stracił więcej niż pięć pozycji)

20.2.3. Falstart. Za falstart kierowca otrzymuje karę w postaci drive through (przejazd przez pitlane). Karę należy odbyć w dwóch pierwszych okrążeniach biegu. Niewykonanie kary w określonym czasie skutkuje dyskwalifikacją z biegu. Falstart jest automatycznie rozpoznawany przez oprogramowanie, a przez falstart rozumie się jakiegokolwiek wprowadzenie pojazdu w ruch z pola startowego przed zgaszeniem czerwonych świateł startowych.

20.2.4. Organizator zezwala na zgłaszanie protestów przez kierowców po zakończeniu eventu najpóźniej do 24 maja 2020 roku godz. 18:00.

21. Relacja z wyścigu

ORLEN Stay & Play będzie transmitowane LIVE na platformach:

- Facebook - <http://facebook.com/orlenteam/>
- Youtube - <https://www.youtube.com/user/OrlenTeam>
- Twitch - http://twitch.tv/orlen_team

