

PRAVILNIK TEKMOVANJA

GAMING SLOVENIA ACC CHAMPIONSHIP 2026

Končna različica za objavo

1. člen – Namen in splošne določbe

Gaming Slovenia ACC Championship 2026 je tekmovanje v igri Assetto Corsa Competizione, sestavljeno iz treh zaporednih tekmovalnih obdobji oziroma treh prog.

Vsako tekmovalno obdobje ima svojo progo, končna razvrstitev prvenstva pa se določi na podlagi skupnega števila točk, doseženih na vseh treh progah.

Namen tekmovanja je zagotoviti pošteno, pregledno in enakovredno tekmovanje vseh udeležencev.

S sodelovanjem v tekmovanju tekmovalec potrjuje, da je seznanjen s tem pravilnikom in ga sprejema.

2. člen – Organizator

Organizator tekmovanja je:

DEJAN'S GAMING, DEJAN KOTAR S.P.

Uradna komunikacija v zvezi s tekmovanjem poteka prek uradnih kanalov Gaming Slovenia in elektronskega naslova podpora@gamingslovenia.si.

3. člen – Sodnik tekmovanja

Sodnik tekmovanja je Dejan Kotar Smrekar.

Sodnik ne sme tekmovati v prvenstvu.

Sodnik nadzoruje izvajanje pravil, obravnava sporne situacije, pritožbe in morebitne kršitve ter sprejema odločitve v skladu s tem pravilnikom.

Odločitev sodnika je znotraj tekmovanja dokončna in zavezujoča.

4. člen – Upravičenost do sodelovanja

Tekmovanja se lahko udeleži vsak, ki lahko sodeluje v tekmovanju in izpolnjuje pogoje tega pravilnika.

Sodnik tekmovanja v njem ne sme nastopati.

Vsak tekmovalec lahko uporablja samo en tekmovalni račun oziroma eno tekmovalno identiteto.

5. člen – Tekmovalna identiteta

Tekmovalec mora skozi celotno prvenstvo uporabljati isto tekmovalno ime oziroma identiteto.

Menjava tekmovalnega imena med prvenstvom je brez predhodne odobritve organizatorja strogo prepovedana, saj lahko sistem spremembo obravnava kot novega tekmovalca in povzroči podvojitve rezultatov na lestvici.

Prepovedani so tudi uporaba več računov ali identitet, deljenje računa z drugo osebo ter kakršnokoli drugo namerno prikrivanje identitete.

Če sprememba identitete povzroči podvajanje tekmovalca ali vpliva na pravilnost lestvice, se lahko šteje za hujšo kršitev in je lahko razlog za takojšnjo izključitev.

6. člen – Tekmovalna obdobja

Tekmovanje poteka v treh obdobjih:

1. proga: od 30. 9. 2026 ob 12:00 do 31. 10. 2026 ob 11:30.
2. proga: od 31. 10. 2026 ob 12:00 do 30. 11. 2026 ob 11:30.
3. proga: od 30. 11. 2026 ob 12:00 do 31. 12. 2026 ob 11:30.

Nova proga se začne ob 12:00. Prejšnje tekmovalno obdobje se s tem avtomatsko zaključi.

7. člen – Roki in zaključek posamezne proge

Tekmovalni rezultat mora biti dosežen najkasneje do 11:30:00 na dan zaključka posameznega obdobja.

Rezultati, doseženi po izteku določenega obdobja, se ne upoštevajo.

Za spremljanje časa je merodajen čas strežnika oziroma uradnega sistema tekmovanja.

Za pravočasno izvedbo vožnje je odgovoren tekmovalec.

8. člen – Vozila in nastavitve

Tekmovalci lahko uporabljajo katerokoli vozilo, ki ga dovoljuje tekmovalni strežnik.

Nastavitve strežnika veljajo enako za vse tekmovalce.

Prepovedana je uporaba vozil, nastavitvev, programov ali drugih rešitev, ki niso dovoljene oziroma jih strežnik ne podpira.

9. člen – Veljavni krogi in rezultati

Za razvrstitev na posamezni progi se upošteva najhitrejši veljavni krog tekmovalca.

Krog mora biti v sistemu Assetto Corsa Competizione označen kot veljaven.

Neveljavni krogi se pri razvrstitvi ne upoštevajo.

Tekmovalci so razvrščeni od najhitrejšega veljavnega časa do najpočasnejšega.

Rezultati se lahko samodejno prenesejo oziroma objavijo na spletni strani GamingSlovenia.si in v Discord skupnosti.

Za uradni rezultat so merodajni podatki uradnega tekmovalnega sistema oziroma strežnika.

10. člen – Točkovanje

Točke za posamezno progo se podelijo na naslednji način:

1. mesto – 25 točk
2. mesto – 18 točk
3. mesto – 15 točk
4. mesto – 12 točk
5. mesto – 10 točk
6. mesto – 8 točk
7. mesto – 6 točk
8. mesto – 4 točke
9. mesto – 2 točki
10. mesto – 1 točka
11. mesto in nižje – 0 točk

Če tekmovalec na posamezni progi ne nastopi oziroma nima veljavnega rezultata, za to progo prejme 0 točk.

11. člen – Končna lestvica in izenačenje

Končna lestvica prvenstva se določi s seštevkom točk, doseženih na vseh treh progah.

Zmagovalec je tekmovalec z največjim skupnim številom točk.

Če imata dva ali več tekmovalcev enako število točk, se uporabi naslednji vrstni red kriterijev:

1. več osvojenih prvih mest,
2. več osvojenih drugih mest,
3. več osvojenih tretjih mest,
4. boljši rezultat na tretji oziroma zadnji progi,
5. če je rezultat še vedno izenačen, končno odločitev sprejme sodnik tekmovalja.

12. člen – Poštena igra in prepovedano ravnanje

Vsak tekmovalec mora tekmovati športno in pošteno.

Prepovedano je predvsem:

- namerno blokiranje ali oviranje drugega tekmovalca,
- namerno povzročanje trkov,
- namerno zapiranje tekmovalne linije z namenom oviranja,
- namerno zaviranje ali upočasnjevanje z namenom vplivanja na drugega tekmovalca,
- vožnja v napačno smer z namenom oviranja,
- izkoriščanje napak, hroščev ali drugih tehničnih pomanjkljivosti igre oziroma sistema,
- manipulacija rezultatov,
- uporaba več računov oziroma identitet,
- deljenje tekmovalnega računa,
- namerna manipulacija tekmovalne identitete,
- namerno podajanje lažnih informacij ali dokazov,
- katerokoli drugo ravnanje, katerega namen je pridobiti nedovoljeno prednost ali vplivati na poštenost tekmovalja.

Naključen oziroma nenameren stik med vozili sam po sebi ni avtomatično kršitev. Pri presoji se upoštevajo okoliščine, namen, posledice in razpoložljivi dokazi.

13. člen – Snemanje in dokazila

Tekmovalne vožnje oziroma tekmovalna aktivnost se lahko, kadar je to tehnično mogoče, posnamejo v video ali drugem ustreznem zapisu.

Posnetki in drugi dokazi se lahko uporabijo za preverjanje rezultatov, obravnavo sporov, pritožb in morebitnih kršitev pravil.

Kot dokaz se lahko uporabijo podatki strežnika, uradni rezultati, časi krogov, video posnetki, posnetki zaslona, replayi, izjave udeležencev in druga relevantna dokazila.

Obdelava osebnih podatkov v zvezi s snemanjem je podrobneje urejena v ločenem dokumentu »Obvestilo o obdelavi osebnih podatkov in snemanju tekmovalnih voženj«.

14. člen – Lažne navedbe in zavajanje

Če tekmovalec namerno poda lažno izjavo, predloži lažno ali prirejeno dokazilo oziroma namerno zavaja organizatorja ali sodnika, se to šteje za hujšo kršitev pravil.

Dokazana namerna zloraba postopka oziroma namerno laganje je lahko razlog za takojšnjo izključitev iz prvenstva.

15. člen – Sankcije

Glede na težo kršitve se lahko izrečejo naslednje sankcije:

- opozorilo,
- razveljavitev rezultata,
- odvzem oziroma zmanjšanje števila točk,
- večji odvzem točk,
- izključitev iz prvenstva.

Pri določitvi sankcije se upoštevajo teža kršitve, namen, posledice, ponavljanje kršitev in razpoložljivi dokazi.

Pri hujših kršitvah je možna takojšnja izključitev.

16. člen – Izključitev iz prvenstva

Tekmovalec je lahko izključen iz celotnega prvenstva zaradi hujših kršitev, zlasti goljufanja, manipulacije rezultatov, uporabe več identitet, deljenja računa, namernega zavajanja, ponavljajočih se hudih kršitev ali drugega ravnanja, ki bistveno ogroža poštenost tekmovanja.

Ob izključitvi se vsi rezultati in dosežene točke tekmovalca razveljavijo.

Izključeni tekmovalec nima pravice do končne uvrstitve oziroma nagrade.

17. člen – Pritožbe

Pritožbe se pošljejo na: podpora@gamingslovenia.si

Pritožbo je treba praviloma vložiti v roku 24 ur po objavi uradnih rezultatov posamezne proge.

Pritožba mora vsebovati ime oziroma tekmovalno ime pritožnika, na katero progo oziroma dogodek se nanaša, jasen opis razloga za pritožbo, navedbo tekmovalca oziroma rezultata, na katerega se pritožba nanaša, ter razpoložljiva dokazila.

V izrednih okoliščinah se lahko obravnava tudi pozneje vložena pritožba.

Vložena pritožba sama po sebi ne spremeni rezultata.

Če je pritožba očitno neutemeljena ali namenoma zavajajoča, se lahko zoper vlagatelja izvedejo ukrepi v skladu s pravilnikom.

18. člen – Reševanje sporov

O sporih, povezanih s tekmovanjem, odloča sodnik tekmovanja.

Sodnik lahko za odločitev zahteva dodatne podatke, posnetke ali druga dokazila.

Odločitev sodnika je znotraj tekmovanja dokončna in zavezujoča.

19. člen – Tehnične težave

Če zaradi tehnične napake rezultata ni mogoče zanesljivo potrditi, se rezultat lahko razveljavi.

Če tehnična težava bistveno vpliva na potek tekmovanja, lahko organizator oziroma sodnik ustrezno ukrepa, vključno s podaljšanjem tekmovalnega obdobja.

Vsak tak ukrep mora biti javno objavljen in izveden na način, ki ne daje neupravičene prednosti posameznemu tekmovalcu.

20. člen – Odstop tekmovalca

Če tekmovalec prostovoljno odstopi od prvenstva, do takrat dosežene točke ostanejo veljavne. Za prihodnje proge prejme 0 točk.

Odstop tekmovalca sam po sebi ne razveljavi njegovih že doseženih rezultatov.

21. člen – Spremembe pravilnika

Po začetku prvenstva se pravilnik praviloma ne spreminja.

Izjema so nujne tehnične, organizacijske, pravne ali druge nepredvidene okoliščine.

Sprememba ne sme neupravičeno posegati v že zaključene rezultate.

Vse bistvene spremembe se javno objavijo.

22. člen – Zaključek prvenstva

Tretja proga se zaključi 31. 12. 2026 ob 11:30.

Prvenstvo se uradno zaključi 31. 12. 2026 ob 12:00.

Uradni končni rezultati celotnega prvenstva se objavijo 31. 12. 2026 ob 17:00, razen če zaradi obravnave pritožb ali tehničnih okoliščin pride do upravičene spremembe termina.

23. člen – Nagrada

Skupna nagrada za zmagovalca celotnega trimesečnega prvenstva je darilni bon Steam v vrednosti 50 EUR.

Nagrada velja za celotno prvenstvo in se ne podeljuje vsak mesec posebej.

Nagrada se podeli po potrditvi končnih rezultatov.

Zmagovalec mora za namen izročitve nagrade oziroma izpolnitve morebitnih zakonskih, računovodskih ali davčnih obveznosti posredovati podatke, ki so za to nujno potrebni.

Davčna obravnava nagrade se izvede v skladu z veljavno zakonodajo.

24. člen – Osebni podatki

Organizator lahko obdeluje osebne podatke, ki so potrebni za izvedbo tekmovanja, evidentiranje rezultatov, izdelavo lestvic, preverjanje pravilnosti rezultatov, obravnavo pritožb in kršitev, komunikacijo s tekmovalci, izvedbo nagrade ter izpolnjevanje zakonskih obveznosti.

Javna lestvica lahko vsebuje tekmovalno ime oziroma uporabniško ime, rezultat, uvrstitev in število doseženih točk.

Podrobnejše informacije o obdelavi osebnih podatkov in snemanju tekmovalnih voženj so določene v ločenem dokumentu »Obvestilo o obdelavi osebnih podatkov in snemanju tekmovalnih voženj«.

25. člen – Končne določbe

Pravilnik velja enako za vse tekmovalce.

Neznanje pravilnika ne predstavlja opravičila za kršitev.

Za vprašanja, ki niso izrecno urejena s tem pravilnikom, odloča sodnik na podlagi namena tekmovanja, načela poštene igre, enakopravnosti tekmovalcev in razpoložljivih dokazov.

Če se posamezna določba pravilnika izkaže za neveljavno ali neizvedljivo, to ne vpliva na veljavnost preostalih določb.

Za tekmovanje se uporablja veljavna zakonodaja Republike Slovenije.

Cilj pravilnika je zagotoviti pošteno, pregledno in enakovredno tekmovanje vseh udeležencev.

DEJAN'S GAMING, DEJAN KOTAR S.P.
Gaming Slovenia ACC Championship 2026
podpora@gamingslovenia.si