

„Suzuki S-CROSS Tesztvezetés” Játékleírás

Jelen Játékleírás a **Magyar Suzuki Zrt.** (székhely: 2500 Esztergom, Schweidel J. U. 52.) („**Szervező**”) által szervezett és a **JWT Budapest Kft.** (székhely: 1138 Budapest, Révész utca 27-29.) által lebonyolított **”NAGY S-CROSS PRÓBA!”** elnevezésű nyereményjáték (**”Játék”**) részét képező utolsó fordulónak, Suzuki S-CROSS Tesztvezetésnek a leírása, szabályzata.

A jelen Játékleírásban nem érintett kérdések tekintetében a Játék Játékszabályzata az irányadó.

I. 2014. május 24-i nap, a verseny

A Játék keretében 2014. május 24-én tartott Suzuki S-CROSS Tesztvezetés résztvevői azok a Játékosok, akik a Játékszabályzat alapján előzetesen megfelelően kiválasztásra kerültek.

1. Általános részvételi szabályok:

- a) **Pontozás, nyertes:** A verseny pontozásának alapja az egyes feladatok teljesítése során elért időeredmény. Minden nem idő mértékegységben elért részeredmény, illetve minden a versenyző által megszerzett hibapont időeredményre kerül átszámításra, az egyes feladatok leírásában meghatározott módokon. Az adott játékos által az egyes feladatok során elért időeredmények a verseny végén összeadásra kerülnek, és az így kapott összesített időeredmény képezi az alapját a nyertes kiválasztásának. A verseny nyertese az a játékos, aki az összes e Játékleírásban meghatározott feladat teljesítése után a legalacsonyabb összesített időeredménnyel rendelkezik. A Játékosok kötelesek a feladatok teljesítése során biztonságos sebességgel haladni, amely nem lehet több 20 km/h-nál.
- b) **Időmérés:** A feladatok teljesítési idejének mérése elektronikusan történik, azokat a szervező papír alapon rögzíti, vezeti. Az adott feladat teljesítési idejének mérését a feladatot teljesítő játékos indítja el saját kezűleg a szervező által erre biztosított laptop ENTER billentyűjének lenyomásával, majd a feladat befejezését követően szintén a laptop ENTER billentyűjének lenyomásával állítja le azt. A Játékosoknak minden feladatnál 2 perc áll a rendelkezésükre. Amennyiben a játékos az adott feladat teljesítésére rendelkezésre álló maximális időkeretet túllépi, a feladat befejezetlennek minősül. A feladatok teljesítése során a szervezők is mérik az időt.
- c) **Videófelvétel:** A vitás helyzetek elkerülése, illetve megoldása érdekében a szervező az ügyességi feladat teljesítéséről felvételt készít. Amennyiben vitás helyzet merül fel, a helyzet tisztázása érdekében a játékosnak joga van a saját feladat teljesítéséről készült videofelvételt a szervezővel együtt, a helyszínen felállított képernyőn megtekinteni. A vitás helyzetek eldöntésére ekkor is minden esetben szervező jogosult. A játékosok a tesztvezetésen való részvételükkel hozzájárulnak ahhoz, hogy a szervező a tesztvezetésről videofelvételt készítsen, és azt az e pontban meghatározottak szerint felhasználja. A videofelvételt a szervező a tesztvezetést követő 2 hétig megőrzi, majd ezt követően törli, illetve megsemmisíti.
- d) **Passzolás:** A versenyzőnek a verseny során lehetősége van bármely feladat passzolására (kihagyására). Ennek következményei az egyes feladatok szabályait meghatározó részben találhatóak.

- e) **Csoportok:** A versenyben minden versenyző egyénileg vesz részt, a szervező azonban a lebonyolítás megkönnyítése érdekében a 94 résztvevő versenyzőt 5 csoportra osztja. A csoportok mindegyike egyszerre egy feladatot teljesít. Amikor a számára kijelölt feladatot minden csoport teljesítette, a csoportok feladatot váltanak egészen addig, amíg minden csoport teljesített minden feladatot. Az egyes csoportokba beosztott versenyzők az adott feladat teljesítésének sorrendjét sorsolással határozzák meg a feladat teljesítésének megkezdése előtt.
- f) **Instruktor:** Az e Játékleírásban meghatározott egyes feladatok teljesítése során a versenyző mellett a gépjárműben egy Instruktor tartózkodik. Ezeknél a feladatoknál az Instruktor jelenléte kötelező. A versenyző köteles mindenben az Instruktor utasításait követni. Az Instruktor feladata, hogy az egyes feladatok végrehajtása biztonságos körülmények között történjen, , illetve veszély esetén jogosult az autót megállítani, e körben utasíthatja a Játékoszt, aki köteles az instruktor utasítását végrehajtani.
- g) **Felelősségvállalás, Játékleírás elfogadása:** A versenyben való részvétel feltétele, hogy a játékos aláírja a Felelősségvállalási nyilatkozatot és elfogadja a jelen Játékleírást, illetve bemutassa a szervezőnek az érvényes B kategóriás vezetői engedélyét.
- h) **Szervező jogai:** Amennyiben szervező úgy ítéli meg, hogy egy adott játékos bármely okból (ide értve különösen, amennyiben a játékos alkoholos vagy más szer befolyása alatt álló állapotban jelenik meg a helyszínen, nem rendelkezik jogosítvánnyal, stb.) nem felel meg a Játékleírás feltételeinek, úgy az érintett játékost a versenyből kizárhatja.

2. Feladatok:

a) Ügyességi feladat:

- **Feladat:** A versenyzőnek a meghatározott starthelyről indulva az óra szabályszerű elindítása után az autóba beszállva és a biztonsági övet becsatolva kell elindulnia és egy körbehatárolt területen kell az autó elejével és hátuljával labdákat megérintenie, a gépjármű elejére és hátuljára rögzített rudak segítségével.
- **Cél:** Cél az, hogy a versenyző a rendelkezésre álló 2 perc alatt, a lehető leggyorsabban érjen el 6 tiszta találatot.
- **Értékelés:** Amennyiben a versenyző tisztán megérinti mind a 6 labdát a rendelkezésre álló idő alatt, úgy az az idő lesz az eredménye, amennyi idő alatt ezt megtette. Ha nem érinti meg mind a hat labdát a rendelkezésre álló idő lejártá előtt, akkor annyiszor 10 mp plusz büntetést kap, ahány labda hiányzik a hatból. Ha az autóval hozzáér a területet határoló bóják valamelyikéhez úgy, hogy a bója tetején lévő labda leesik, akkor leesésenként 5 mp büntetést kap. Ha a versenyző bármely oknál fogva (kivéve ha az a szervezőnek felróható) nem kezdi el, passzolja, nem fejezi be vagy nem e Játékleírásban meghatározott módon teljesíti a feladatot, úgy ennél a feladtnál 120+50 mp, összesen 170 mp lesz az időeredménye.

- **Segédszemélyzet:** A feladat lebonyolításában 1 időmérő, 2 pályabíró (ők ítélik meg a feladat elvégzésének eredményességét/eredménytelenségét), 1 instruktor (az autóban), összesen 4 személy vesz részt.

b) Behajtás-megfordulás-kihajtás:

- **Feladat:** A versenyzőnek a meghatározott starthelyről indulva az óra szabályszerű elindítása után a startnégyzetben álló autóba beszállva és a biztonsági övet becsatolva kell elindulnia a bójákkal határolt folyosó végén található kör felé. A körbe érve a versenyzőnek meg kell fordulnia, majd a körből kihajtva visszatérnie a startnégyzetbe.
- **Cél:** Cél az, hogy a versenyző a feladatot a lehető legrövidebb idő alatt teljesítse.
- **Értékelés:** Amennyiben a versenyző hibapont nélkül teljesíti a feladatot, úgy a tiszta szintideje lesz a teljesítési eredménye. Ha a versenyző a feladat teljesítése során az autóval olyan mértékben hozzáér a pálya területén található bármely bójához, hogy az annak tetején található teniszlabda leesik arról, úgy bójánként 5 mp büntetést kap. E feladat során külön személyzet biztosítja azt, hogy a teljesítés ideje alatt illetéktelen személy ne mehessen a labdákkal ellátott bóják közelébe. Továbbá amennyiben a versenyző a feladat befejeztével nem a startnégyzeten belül áll meg a gépjárművel, akkor 10 mp büntetést kap. Ha a versenyző bármely oknál fogva (kivéve, ha az a szervezőnek felróható) nem kezdi el, passzolja, nem fejezi be vagy nem e Játékleírásban meghatározott módon teljesíti a feladatot, úgy ennél a feladatnál 120+25 mp, összesen 145 mp lesz az időeredménye.
- **Segédszemélyzet:** A feladat lebonyolításában 1 időmérő, 2 pályabíró, 1 instruktor (az autóban), összesen 4 személy vesz részt.

c) Csomagtartó pakolás:

- **Feladat:** A versenyzőnek az óra szabályszerű elindítása után be kell szállnia az autóba, bekapcsolnia a biztonsági övet, majd kikapcsolnia az övet, kiszállnia az autóból és a csomagtartó felnyitása után, az autó mellett elhelyezett, puha anyagból készült tetrisz elemeket – az egyes elemeket megfelelően egymásba illesztve – a csomagtartóba bepakolnia és azt lecsuknia.
- **Cél:** A cél az, hogy a versenyző a rendelkezésre álló 2 percen belül a lehető legrövidebb idő alatt, a lehető legtöbb tetrisz elemet helyezze a csomagtartóba.
- **Értékelés:** Amennyiben a versenyző az összes elemet berakja a csomagtartóba a rendelkezésre álló 2 percen belül és lecsukja a csomagtartót, akkor a tiszta szintideje lesz az eredménye. Ha a versenyző a rendelkezésre álló idő alatt nem fejezi be a feladatot, teljesítménye az addig elért állapot alapján kerül elbírálásra. Minden egyes tárgy, amit nem rak be a versenyző a csomagtartóba 5 mp büntetést jelent. Ha a versenyző a feladat végén nem csukja le a csomagtartót, akkor plusz 10 mp büntetést kap. Ha a versenyző bármely oknál fogva (kivéve ha az a szervezőnek felróható) nem kezdi el, passzolja, nem fejezi be vagy nem e Játékleírásban meghatározott módon teljesíti a feladatot, úgy ennél a feladatnál 120+35 mp, összesen 155 mp lesz az időeredménye.

- **Segédszemélyzet:** A feladat lebonyolításában 1 időmérő személy, és 1 pályabíró vesz részt.

d) K alakú akadály:

- **Feladat:** A versenyzőnek az óra szabályszerű elindítása után be kell szállnia az autóba, bekapcsolnia a biztonsági övet, majd a talajon rögzített K betű formázó fa elemeken áthaladnia a gépjárművel úgy, hogy az autó bal kerekeit folyamatosan a K betű szárát képező pallóntartsa, míg a jobb kerekekkel a K betű ágait képező pallón hajtson keresztül.
- **Cél:** Cél az, hogy a versenyző a rendelkezésre álló 2 percen belül, a lehető legkevesebb hibapont megszerzésével teljesítse a feladatot.
- **Értékelés:** Ennél a feladatnál a rendelkezésre álló időn belül nem számít a konkrét teljesítési idő. A feladatot 2 percen belül hibátlanul teljesítő minden versenyző 120 mp eredményt ér el. Amennyiben a feladat teljesítése során a gépjármű bármely baloldali kereke elhagyja a K betű szárát képező pallót, úgy az alapvető 120 mp-hez alkalmanként 10 mp büntetés adódik. Ha a versenyző bármely oknál fogva (kivéve ha az a szervezőnek felróható) nem kezdi el, passzolja, nem fejezi be vagy nem e Játékleírásban meghatározott módon teljesíti a feladatot, úgy ennél a feladatnál 120+50 mp, összesen 170 mp lesz az időeredménye.
- **Segédszemélyzet:** A feladat lebonyolításában 1 időmérő, 2 pályabíró, 1 instruktor (az autóban), összesen 4 személy vesz részt.

e) Mérleghinta:

- **Feladat:** A versenyzőnek az óra szabályszerű elindítása után be kell szállnia az autóba, bekapcsolnia a biztonsági övet, majd egy mérleghintára kell felhajtania, és az autót úgy egyensúlyoznia azon, hogy a mérleghinta egyik vége se érjen a talajhoz.
- **Cél:** Cél az, hogy a versenyző a rendelkezésre álló idő alatt a lehető legtöbb időt töltsen a mérleghintán úgy, hogy annak egyik vége se érjen a talajhoz.
- **Értékelés:** A feladat értékelésének azon másodpercek képezik az alapját, amelyeket a mérleghinta mindkét vége a levegőben töltött. Ennél a feladatnál az időmérés a mérleg két végére helyezett érzékelő segítségével történik. Minden versenyzőnek 2 perc áll rendelkezésére a feladatra, amelyen belül maximum három alkalommal próbálkozhat. A rendelkezésre álló 2 perc időmérése akkor kezdődik, mikor a versenyző elindítja az időmérést, és a 2 perc leteltével végződik, melyet az időmérő jelez. Az adott próbálkozásnak az számít, amikortól a talajt érintő érzékelő elemelkedik a talajtól, és akkor fejeződik be, mikor újra visszaérkezik rá. A feladat befejeztével a három próbálkozás ideje összeadódik, és amennyivel az összevont időeredmény elmarad a rendelkezésre álló 2 perctől, a versenyző összesített versenyeredménye annyival növekszik. (Példa: $12+8+26=46 \rightarrow 120-46=74 \rightarrow$ a versenyző feladat során elért eredménye 74 mp, ez adódik hozzá az összesített időeredményhez). Ha a versenyző bármely oknál fogva (kivéve, ha az a szervezőnek felróható) nem kezdi el, passzolja, nem fejezi be vagy nem e Játékleírásban meghatározott módon teljesíti a feladatot, úgy ennél a feladatnál 120 mp lesz az időeredménye.
- **Segédszemélyzet:** A feladat lebonyolításában 1 időmérő, 1 instruktor (az autóban), összesen 2 személy vesz részt.

II. 2014. május 25-i nap

2014. május 25-én 10 óra és 20 óra között az akadálypálya a nagyközönség számára is nyitva áll, a rendezvény bármely résztvevője, aki igazolja, hogy rendelkezik érvényes B kategóriás vezetői engedéllyel és a vezetéshez alkalmas fizikai és mentális állapotban van, a szabad helyek függvényében kipróbálhatja a feladatokat.

A próbavezetésre az érdeklődők a rendezvény helyszínén jelentkezhetnek a fenti időtartam során a hostesseknél.

A próbavezetés résztvevői a próbavezetést megelőzően felelősségvállalási nyilatkozatot kötelesek tenni, amelyben kijelentik, hogy a próbavezetésen saját felelősségükre vesznek részt, továbbá felelősséget vállalnak a próbavezetésre általuk vitt utasokért, valamint a próbavezetéssel összefüggésben nekik felróhatóan bekövetkezett minden kárért.

A próbaút során gyermekeket – kizárólag a gépjármű hátsó ülésén – a következő feltételekkel lehet utasként szállítani:

- amennyiben a gyermek a 3. életévét betöltötte és testmagassága legalább 135 cm, és az üléshez beszerelt biztonsági övvel a testméretéhez igazodóan (pl. ülésmagasítóval vagy állítható biztonsági övvel) biztonságosan rögzíthető, akkor gyermekbiztonsági rendszer nélkül szállítható;

Amennyiben a gyermek a 3. életévét még nem töltötte be, nem vehet részt a versenyen.

A Szervező mindkét napon összesen 5 db Suzuki SX4 S-Cross típusú személygépkocsit bocsát rendelkezésre.