



**Regulamin mistrzostw
samochodów turystycznych
Jacex Touring Car Cup 2022**



Spis treści

1. Ustalenia ogólne	2
2. Zapisy do mistrzostw	2
3. Samochody biorące udział w mistrzostwach	2
4. Wybór samochodów	3
5. Komunikacja głosowa	3
6. Klasyfikacje i system punktacji	3
7. Kalendarz sezonu	4
8. Plan zawodów	5
9. Ustawienia serwera i gry	5
10. Problemy związane z grą i modyfikacjami	5
11. Zasady obowiązujące podczas zawodów	6
12. System kar	7
13. Zgłoszenia do sędziów	9
14. Wytyczne związane z malowaniami samochodów	9
Załączniki	10

1. Ustalenia ogólne

- 1.1. Mistrzostwa samochodów turystycznych JTCC rozgrywane są w grze Assetto Corsa.
- 1.2. Organizatorem mistrzostw jest Arbaz Motorsport.
- 1.3. Wszystkie wyścigi sezonu są transmitowane z komentarzem na żywo na [twitch.tv/arbazmotorsport](https://www.twitch.tv/arbazmotorsport).
- 1.4. W wyścigach uczestniczy 20 kierowców¹.
- 1.5. Każdy zespół może mieć maksymalnie 2 kierowców.
- 1.6. W sezonie prowadzone są 3 klasyfikacje: kierowców, zespołów i konstruktorów.
- 1.7. W mistrzostwach udział bierze 6 konstruktorów: Alfa Romeo, Audi, BMW, Ford, Honda oraz Toyota.
- 1.8. Jacex Touring Car Cup rozgrywany jest na torach znajdujących się na terenie Europy.
- 1.9. 11 czerwca 2022 odbędzie się runda promująca cały sezon (runda 0) na torze Nürburgring GP w Niemczech.

2. Zapisy do mistrzostw

- 2.1. Zapisy do rundy 0 zostaną ogłoszone 6 czerwca na Discordach Jacex Dowóz Wideo oraz Arbaz Motorsport. Odbývają się one oddzielnie od zapisów do całego sezonu.
- 2.2. Zapisy do mistrzostw JTCC zostaną ogłoszone po zakończeniu Rundy 0.
- 2.3. Aby wziąć udział w mistrzostwach należy wypełnić formularz zgłoszeniowy udostępniony na wskazanych Discordach.
- 2.4. W przypadku większej liczby chętnych niż maksymalna liczba miejsc w stawce mistrzostw utworzona zostanie lista rezerwowa.
- 2.5. Pierwszeństwo przy zapisach mają: uczestnicy poprzednich dwóch sezonów mistrzostw Jacex (JCXF1 oraz Jacex World Series).
- 2.6. W przypadku wycofania się jednego z kierowców w czasie trwania sezonu osoba z listy rezerwowych będzie mogła dołączyć do podstawowej stawki kierowców.
- 2.7. Po ogłoszeniu listy kierowców biorących udział w mistrzostwach będą oni mogli dobrać się w zespoły dwuosobowe.

3. Samochody biorące udział w mistrzostwach

- 3.1. Specyfikacja samochodów pokrywa się z wprowadzoną do BTCC w 2011 roku specyfikacją Next Generation Touring Car (NGTC).
- 3.2. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w BoP (Balance of Performance) samochodów biorących udział w mistrzostwach.
- 3.3. Kierowcy mają do dyspozycji 2 mieszanki opon – miękką i twardą.

¹ Maksymalna liczba kierowców może zostać zwiększona w przypadku zainteresowania mistrzostwami ponad oczekiwania organizatorów.

- 3.4. Na każdy model samochodu mogą przypadać maksymalnie 2 zespoły.
- 3.5. W mistrzostwach JTCC uczestniczy 6 modeli samochodów zawartych w modyfikacji autorstwa Triple7Racing oraz Shauna Clarke'a o nazwie BTCC Mod V2.1. Są to:
 - a. Alfa Romeo Giulietta
 - b. Audi S3 Sedan (8V)
 - c. BMW 125i M Sport (F20)
 - d. Ford Focus ST (MK3)
 - e. Honda Civic Type R (FK2)
 - f. Toyota Avensis (T270)

4. Wybór samochodów

- 4.1. Samochody zostaną przydzielone poszczególnym zespołom na podstawie draftu.
- 4.2. Procedura draftu:
 - a. Przed rozpoczęciem draftu przeprowadzone zostanie losowanie, które pozwoli ustalić kolejność wybierania samochodów przez zespoły.
 - b. Pierwszy wylosowany zespół będzie wybierał samochód jako pierwszy, drugi wylosowany zespół będzie wybierał samochód jako drugi, itd.
 - c. W momencie, gdy 2 zespoły wybiorą dany model samochodu, pozostałe zespoły nie mogą już wybrać tego auta.
- 4.3. Draft będzie transmitowany na twitch.tv/arbazmotorsport.

5. Komunikacja głosowa

- 5.1. Organizatorzy udostępniają kierowcom kanał głosowy na serwerze Discord Jacex Dowóz Wideo.
- 5.2. Obecność na kanale głosowym nie jest wymagana.

6. Klasyfikacje i system punktacji

- 6.1. Kierowcy, którzy ukończyli 90% dystansu wyścigu, zostają sklasyfikowani.
- 6.2. Klasyfikacja kierowców ustalana jest na podstawie liczby punktów zgromadzonych przez poszczególnych zawodników. W klasyfikacji końcowej liczone są punkty z 15 najlepszych rund danego kierowcy.
- 6.3. Klasyfikacja zespołów ustalana jest na podstawie liczby punktów zgromadzonych przez zawodników danego zespołu.
- 6.4. Klasyfikacja konstruktorów ustalana jest na podstawie liczby punktów zgromadzonych przez zawodników danego producenta samochodu.
- 6.5. Do klasyfikacji konstruktorów liczone są punkty zdobyte przez dwóch najwyżej sklasyfikowanych kierowców danego producenta samochodu.

6.6. W mistrzostwach obowiązuje poniższa punktacja:

a. Punktacja wyścigu głównego

Miejsce	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	FL*
Punkty	30	27	24	22	20	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1

b. Punktacja sprintu

Miejsce	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	FL*	
Punkty	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	1

*Punkt za najszybsze okrążenie w wyścigu

6.7. Przy jednakowej liczbie punktów o kolejności w klasyfikacjach decyduje liczba punktów zdobytych przez kierowców/zespoły/konstruktorów w wyścigach głównych. Jeśli liczba punktów w wyścigach głównych jest jednakowa o kolejności w klasyfikacji decyduje liczba punktów zdobytych przez kierowców/zespoły/konstruktorów w wyścigach sprinterskich. Jeśli liczba punktów zdobytych w wyścigach sprinterskich jest jednakowa o kolejności w klasyfikacjach decyduje liczba pierwszych miejsc zdobytych przez kierowców/zespoły/konstruktorów w wyścigach głównych. Jeśli liczba pierwszych miejsc jest jednakowa procedura działa tak samo dla kolejnych miejsc.

7. Kalendarz sezonu

- 7.1. Kalendarz sezonu składa się na 16 rund. Tory, na których odbędzie się 6 z nich, zostaną wybrane przez kierowców uczestniczących w mistrzostwach. Każdy z uczestników będzie mógł zgłaszać na tory znajdujące się w puli przygotowanej przez organizatorów².
- 7.2. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w kalendarzu w czasie trwania sezonu.

² Pula torów w załączniku.

7.3. Poniższa tabela przedstawia kalendarz całego sezonu JTCC:

Runda 1 25 czerwca	Monako Monte Carlo	Runda 9 20 sierpnia	Włochy Imola
Runda 2 2 lipca	Austria Red Bull Ring	<u>Runda 10</u> <u>27 sierpnia</u>	<u>Niemcy</u> <u>Do wyboru</u>
Runda 3 9 lipca	Wlk. Brytania Do wyboru	Runda 11 3 września	Hiszpania Valencia
Runda 4 16 lipca	Hiszpania Do wyboru	Runda 12 10 września	Pozostałe Do wyboru
<u>Runda 5</u> <u>23 lipca</u>	<u>Belgia</u> <u>Zolder</u>	Runda 13 17 września	Łotwa Bikernieki
Runda 6 30 lipca	Tor uliczny Do wyboru	Runda 14 24 września	Francja Do wyboru
Runda 7 6 sierpnia	Holandia Assen	Runda 15 1 października	Węgry Hungaroring
Runda 8 13 sierpnia	Czechy Most	<u>Runda 16</u> <u>8 października</u>	<u>Polska</u> <u>Tor Poznań</u>

*Rundy zapisane czerwonymi literami rozgrywane są na torach ulicznych.

**Rundy zapisane podkreślonym tekstem są super rundami.

***Rundy zapisane na żółtym tle odbywają się na torach wybranych przez kierowców.

8. Plan zawodów

8.1. Runda 0 oraz rundy regularne (rundy 1-4, 6-9 oraz 11-15):

- Trening (17:00): 45 minut. Obecność na treningu nie jest obowiązkowa.
- Kwalifikacje (17:55): 25 minut.
- Wyścig 1 (główny): 40 minut. Pozycje kierowców na starcie determinują wyniki kwalifikacji.
- Wyścig 2 (sprinterski): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje odwrócona klasyfikacja generalna kierowców.

8.2. Super runda (runda 5, 10 oraz 16):

- Trening (17:00): 45 minut. Obecność na treningu nie jest obowiązkowa.
- Wyścig 1 (sprint 1) (17:55): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje klasyfikacja generalna zespołów.
- Wyścig 2 (główny): 40 minut. Pozycje na starcie determinują wyniki wyścigu 1.
- Wyścig 3 (sprint 2): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje klasyfikacja generalna kierowców.

9. Ustawienia serwera i gry

9.1. Asysty:

- Kontrola trakcji – factory
- ABS – factory
- Kontrola stabilności – wyłączona
- Automatyczne sprzęgło – dozwolone
- Koce grzewcze - włączone

- 9.2. Pogoda:
 - a. Custom Shaders Patch/SOL – włączone
 - b. Upływ czasu – czas rzeczywisty
- 9.3. Realizm:
 - a. Zużycie paliwa – realistyczne
 - b. Uszkodzenia – 50%
 - c. Zużycie opon – zwiększone

10. Problemy związane z grą i modyfikacjami

- 10.1. Zabrania się umyślnego wykorzystywania błędów gry/modyfikacji czy exploitów (np. przenikanie przez tekstury, wallriding, etc.).
- 10.2. W przypadku rozłączenia kierowcy z serwerem podczas wyścigu możliwy jest powrót do sesji. Po ponownym dołączeniu zawodnik nie może wyjeżdżać ze swojego pola serwisowego przez 20 sekund.
- 10.3. W przypadku awarii serwera bądź wszelakich problemów z grą uniemożliwiających prowadzenie zawodów:
 - a. Dla kwalifikacji: sesja zostanie wznowiona z czasem, który pozostawał do zakończenia kwalifikacji przed wystąpieniem awarii.
 - b. Dla wyścigu: wznowienie ze startu zatrzymanego. Kolejność na polach startowych determinowana jest na podstawie pozycji zajmowanych przez kierowców przed wystąpieniem awarii.
 - c. Zasada z podpunktu 11.3.b. nie obowiązuje.
 - d. Wyścig nie jest wznowiany i uznaje się go za rozstrzygnięty, jeżeli na zegarze pozostało 5 minut lub mniej.
 - e. Czas jest zaokrąglany do pełnej minuty w górę.
 - f. Gdy wznowienie wyścigu będzie niemożliwe to:
 - gdy ukończono poniżej 50% dystansu: wyścig jest anulowany a punkty nie są przyznawane,
 - gdy ukończono powyżej 50% dystansu: wyścig uznawany jest za rozstrzygnięty i przyznawane są pełne punkty.

11. Zasady obowiązujące podczas zawodów

- 11.1. Zasady ogólne:
 - a. Limit prędkości w alei serwisowej wynosi 80 km/h.
 - b. Limity toru wyznaczają białe linie oraz tarki (krawężniki) znajdujące się przy krawędziach toru. Samochód znajduje się w limitach toru, jeżeli co najmniej dwa koła stykają się z białą linią bądź tarką.
 - c. Kierowca jest zobowiązany reagować w trakcie sesji kwalifikacyjnej i wyścigu na pokazywane flagi pod rygorem kar aż do dyskwalifikacji łącznie.
 - d. Nadużywanie czatu tekstowego na serwerze może skutkować karą.
 - e. Kierowcy muszą unikać kontaktu z innymi samochodami na torze. Wszelkie kolizje, niebezpieczne manewry wyprzedzania, blokowanie, tzw. brake testing, etc. mogą zostać uznane za niesportowe zachowanie i prowadzić do przyznania kary.

f. Flagi³:

- Flaga z białą – czarną szachownicą – oznacza koniec sesji kwalifikacyjnej bądź wyścigu.
- Flaga niebieska – ma inne znaczenie na sesji kwalifikacyjnej i podczas wyścigu. W czasie sesji kwalifikacyjnej oznacza: ustęp pierwszeństwa szybszemu samochodowi, który jest na okrążeniu pomiarowym. W czasie wyścigu flaga pokazywana jest, gdy jeden samochód wyprzedzany jest przez drugi, mający co najmniej jedno okrążenie przewagi nad nim. Gdy flaga jest pokazywana dany kierowca ma pozwolić samochodowi, który znajduje się za nim na wyprzedzenie przy najbliższej okazji.
- Flaga żółta – sygnalizuje niebezpieczeństwo na torze. Zakazuje się wyprzedzania na obszarze toru, w którym ona widnieje.
- Flaga biała – pokazywana jest kierowcy, gdy ten znajduje się na ostatnim okrążeniu wyścigu.
- Flaga zielona – używana jest by wskazać, że tor jest wolny od przeszkód lub informuje o początku sesji kwalifikacyjnej.
- Flaga czarno – biała podzielona po przekątnej – pokazywana jest kierowcy w momencie przyznania mu kary.

11.2. Kwalifikacje:

- a. Kierowca może użyć opcji „Back to pits” w dowolnym momencie, jeśli jego samochód jest zatrzymany poza torem.
- b. Podczas okrążenia wyjazdowego zabrania opuszczania limitów toru w celu uzyskania przewagi.
- c. Samochody, które znajdują się na okrążeniu wyjazdowym/zjazdowym muszą dokonać wszelkich starań, aby nie przeszkodzić kierowcom będącym na okrążeniu pomiarowym.

11.3. Wyścig:

- a. Start wyścigu odbywa się z pól startowych (start zatrzymany).
- b. Podczas wyścigu głównego kierowca ma obowiązek, aby chociaż raz zmienić komplet opon w swoim samochodzie.
- c. Full Course Yellow⁴:
 - Dyrektor wyścigu, jeśli uzna za konieczne ze względów bezpieczeństwa, może wprowadzić na długości całego toru Full Course Yellow.
 - Wszystkie samochody muszą zwolnić do 80 km/h i muszą utrzymać deltę wyświetlającą w interfejsie graficznym.
 - Wyprzedzanie podczas procedury FCY jest surowo zabronione, chyba że samochód zwalnia mając oczywistą usterkę techniczną.
 - Samochody wjeżdżające do alei serwisowej mogą wyprzedzać samochody znajdujące się na torze.
 - Podczas procedury FCY kierowca nie może odbyć nałożonej kary Drive Through lub Stop&Go.

³ https://pzm.pl/pliki/zg/samochody/regulamin_wsmp_2022_21.03.2022.pdf

⁴ Ibidem.

12. System kar

12.1. Rodzaje kar:

- a. Ostrzeżenie.
- b. Kara czasowa (od 2 do 30 sekund). Wielkość kary jest zależna od tego, jak poważne jest dane przewinienie i w jakich okolicznościach wystąpiło.
- c. Kara przejazdu przez aleję serwisową (Drive Through).
- d. Kara Stop&Go.
- e. Dyskwalifikacja.
- f. W szczególnych przypadkach sędziowie mogą przyznawać kary niewymienione w powyższych podpunktach.

12.2. Kary egzekwowane są:

- a. Podczas wyścigu: przez samą grę i jej modyfikacje bądź sędziów w szczególnych przypadkach
- b. Po zakończeniu rundy: po analizie nagrania wyścigu przez sędziów i rozpatrzeniu zgłoszeń wniesionych przez kierowców.

12.3. Poniższa tabela przedstawia kary przyznawane za poszczególne przewinienia podczas zawodów:

Lp.	Przewinienie	Kara
1.	Blokowanie przeciwnika znajdującego się na okrążeniu pomiarowym (w kwalifikacjach)	5 sekund dodawane po zakończeniu wyścigu
2.	Przekroczenie linii wjazdu/wyjazdu do alei serwisowej (w wyścigu)	
3.	Przekroczenie limitu ścięć toru: a. Wyścig główny: 5 ścięć b. Wyścig sprinterski: 3 ścięcia	Kara przejazdu przez aleję serwisową
4.	Falstart	
5.	Wyprzedzanie przy żółtej fladze	Kara czasowa dodawana po zakończeniu wyścigu (wielkość kary zależna od okoliczności incydentu)
6.	Wyprzedzanie poza torem	
7.	Niebezpieczny powrót na tor	
8.	Niesportowe zachowanie na torze, m.in.: a. Spychanie przeciwnika z toru b. Umyślne uderzenie przeciwnika c. Spowodowanie kolizji	
9.	Przekroczenie prędkości w alei serwisowej	
		Przekroczenie o: - 20 km/h – Drive Through - 20-70 km/h – Stop&Go - powyżej 70 km/h - DSQ

10.	Ignorowanie niebieskiej flagi (wyścig)	Ostrzeżenie. Gdyby sytuacja powtarzała się po ostrzeżeniu karą może być nawet dyskwalifikacja z wyścigu
11.	Niezmienienie kompletu opon podczas wyścigu głównego	Dyskwalifikacja

13. Zgłoszenia do sędziów

- 13.1. Kierowcy po zakończeniu rundy mogą zgłaszać wszelkie incydenty, które ich zdaniem zasługują na karę.
- 13.2. Zgłoszenia można składać w przeciągu 24 godzin od zakończenia rundy.
- 13.3. Zgłoszenie powinno jasno wskazywać:
 - a. Sesję, podczas której miał miejsce incydent.
 - b. Nicki kierowców, którzy brali udział w incydencie.
 - c. Czas jaki pozostawał do zakończenia sesji w momencie incydentu.
 - d. Opis incydentu z perspektywy zgłaszającego.
 - e. Zgłoszenie należy przesać poprzez wypełnienie formularza znajdującego się na jtcc.arbazmotorsport.pl oraz kanale #jtcc na Discordach Jacex Dowóz Wideo i Arbaz Motorsport.

14. Wytyczne związane z malowaniami samochodów

- 14.1. Zespoły biorące udział w mistrzostwach muszą zgłosić własne malowanie samochodów (nie dotyczy rundy 0).
- 14.2. Oba samochody z danego zespoły muszą mieć takie samo malowanie. Jedyne dopuszczalne różnice mogą dotyczyć oznaczeń kierowców (tj. kolor numeru pojazdu, kolor imienia/pseudonimu kierowcy, kolor lusterek).
- 14.3. Malowania samochodów muszą zostać zatwierdzone przez organizatorów ligi.
- 14.4. Zakazuje się zawierania wszelkich treści NSFW (m.in. treści pornograficzne, powszechnie uważane symbole nienawiści, treści brutalne).
- 14.5. Organizatorzy mistrzostw nie odpowiadają za obecność logotypów, nazw marek, organizacji, etc. znajdujących się na malowaniach aut uczestniczących w zawodach.

Załączniki

1. Pula torów do wyboru przez kierowców:

Wlk. Brytania	Hiszpania	Uliczne	Niemcy	Pozostałe	Francja
Brands Hatch	Albacete	Boavista	Hockenheim	Algarve	Albi
Donington	Barcelona	Göteborg City Race	Lausitzring	Anderstorp	Bugatti Circuit
Oulton Park	Jarama	Helsinki Thunder	Nordschleife	Estoril	Dijon-Prenois
Silverstone	Jerez	Norising	Oschersleben	Grobnik	Magny-Cours
Snetterton	Ricardo Tormo	Pau-Ville	Sachsenring	Istanbul Park	Paul Ricard
				Slovakia Ring	