



**AGT**

Regulamin Mistrzostw  
**Arbaz GT**

## 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.....	4
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.....	8
14. Wytyczne związane z malowaniami samochodów.....	9
Załączniki.....	10

## **1. Ustalenia ogólne**

- 1.1. Mistrzostwa Arbaz GT rozgrywane są w grze Assetto Corsa.
- 1.2. Organizatorem mistrzostw jest Arbaz Motorsport.
- 1.3. Wszystkie wyścigi sezonu będą transmitowane z komentarzem na żywo na [twitch.tv/arbazmotorsport](https://twitch.tv/arbazmotorsport).
- 1.4. Każdy zespół może mieć maksymalnie 2 kierowców.
- 1.5. W sezonie prowadzone są 3 klasyfikacje: kierowców, zespołów i konstruktorów.
- 1.6. W mistrzostwach udział bierze 3 konstruktorów: Honda, Lexus i Nissan.
- 1.7. 1 lipca 2023 odbędzie się runda promująca cały sezon (runda 0) na torze Fuji Speedway.

## **2. Zapisy do mistrzostw**

- 2.1. Zapisy do rundy 0 zostaną otwarte 17 czerwca i odbędą się na stronie [agt.arbazmotorsport.pl](https://agt.arbazmotorsport.pl). Odbývają się one oddzielnie od zapisów do całego sezonu.
- 2.2. Zapisy do mistrzostw AGT zostaną ogłoszone po zakończeniu Rundy 0.
- 2.3. Aby wziąć udział w mistrzostwach należy wypełnić formularz zgłoszeniowy udostępniony na stronie [agt.arbazmotorsport.pl](https://agt.arbazmotorsport.pl).
- 2.4. Kierowcy biorący udział w rundzie 0 oraz samych mistrzostwach muszą być członkami serwera Discord Arbaz Motorsport.
- 2.5. Pierwszeństwo przy zapisach mają uczestnicy poprzednich zawodów organizowanych przez Arbaz Motorsport.
- 2.6. 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 Super GT w 2010 roku specyfikacją GT500.
- 3.2. Kierowcy mają do dyspozycji 3 mieszanki opon – miękką, pośrednią i twardą.
- 3.3. Modele samochodów muszą być podzielone równomiernie pomiędzy zespołami.
- 3.4. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w BoP (Balance of Performance) samochodów biorących udział w mistrzostwach.
- 3.5. W mistrzostwach AGT uczestniczą 3 modele samochodów zawartych w modyfikacji Chivas Autoart – 2013 GT500 End of an Era Edition. Są to:
  - a. Nissan GT-R R35
  - b. Honda HSV-010 GT
  - c. Lexus SC430

#### 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 zostanie wybrana maksymalna liczba danego modelu samochodu, pozostałe zespoły nie mogą go już wybrać.
- 4.3. Draft będzie transmitowany na twitch.tv/arbazmotorsport.

#### 5. Komunikacja głosowa

- 5.1. Organizatorzy udostępniają kierowcom kanał głosowy na serwerze Discord Arbaz Motorsport.
- 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 10 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 trzech najwyżej sklasyfikowanych kierowców danego producenta samochodu.
- 6.6. W mistrzostwach obowiązuje poniższa punktacja:
  - a. Punktacja wyścigu głównego

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

- b. Punktacja sprintu

<b>Miejsce</b>	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	FL*
<b>Punkty</b>	18	16	14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	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 12 rund. Tory, na których odbędzie się 4 z nich, zostaną wybrane przez kierowców uczestniczących w mistrzostwach. Każdy z uczestników będzie mógł zagłosować na tory znajdujące się w puli przygotowanej przez organizatorów<sup>1</sup>.
- 7.2. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmian w kalendarzu w czasie trwania sezonu.
- 7.3. Poniższa tabela przedstawia kalendarz całego sezonu AGT:

Runda 1 15 lipca	Brazylia Interlagos	Runda 7 2 września	Singapur Marina Bay
Runda 2 22 lipca	USA Watkins Glen	<u>Runda 8</u> <u>9 września</u>	<u>Australia</u> <u>Bathurst</u>
<b>Runda 3</b> <b>29 lipca</b>	<b>Tor uliczny</b> <b>Do ustalenia</b>	Runda 9 16 września	Azja Do ustalenia
<u>Runda 4</u> <u>5 sierpnia</u>	<u>Austria</u> <u>Red Bull Ring</u>	Runda 10 23 września	Monako Monte Carlo
Runda 5 12 sierpnia	RPA Kyalami	Runda 11 30 września	Ameryka Płn. Do ustalenia
<b>Runda 6</b> <b>19 sierpnia</b>	<b>Europa</b> <b>Do ustalenia</b>	<u>Runda 12</u> <u>7 października</u>	<u>Japonia</u> <u>Suzuka</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 1–3, 5–7 oraz 9–11):
- Trening (17:00): 45 minut. Obecność na treningu nie jest obowiązkowa.
  - Kwalifikacje (18:00): 20 minut
  - Wyścig 1 (główny) (18:35): 40 minut. Pozycje kierowców na starcie determinują wyniki kwalifikacji.
  - Wyścig 2 (sprinterski) (19:30): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje odwrócona klasyfikacja generalna kierowców.
- 8.2. Super runda (Rundy 4, 8 oraz 12):

<sup>1</sup> Pula torów w załączniku.

- a. Trening (17:00): 45 minut. Obecność na treningu nie jest obowiązkowa.
- b. Wyścig 1 (sprint 1) (18:00): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje klasyfikacja generalna zespołów.
- c. Wyścig 2 (główny) (18:35): 40 minut. Pozycje na starcie determinują wyniki wyścigu 1.
- d. Wyścig 3 (sprint 2) (19:30): 20 minut. Pozycje na starcie determinuje klasyfikacja generalna kierowców.

## **9. Ustawienia serwera i gry**

### 9.1. Asysty:

- a. Kontrola trakcji – factory
- b. ABS – factory
- c. Kontrola stabilności – wyłączona
- d. Automatyczne sprzęgło – dozwolone
- e. Koce grzewcze – włączone

### 9.2. Realizm i pogoda:

- a. Zużycie paliwa – 130%
- b. Uszkodzenia – 60%
- c. Zużycie opon – 300%
- d. Custom Shaders Patch – v.0.179
- e. WeatherFX/SOL – włączone
- f. LightingFX – włączone

## **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. Wyścig nie jest wznowiany i uznaje się go za rozstrzygnięty, jeżeli na zegarze pozostało 5 minut lub mniej.
  - d. Czas jest zaokrąglany do pełnej minuty w górę.
  - e. 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:

- Limit prędkości w alei serwisowej wynosi 80 km/h.
- Limity toru wyznacza modyfikacja Real Penalty.
- Kierowca jest zobowiązany reagować w trakcie sesji kwalifikacyjnej i wyścigu na pokazywane flagi pod rygorem kar aż do dyskwalifikacji włącznie.
- Nadużywanie czatu tekstowego na serwerze może skutkować karą.
- 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.
- Flagi<sup>2</sup>:
  - 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:

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

<sup>2</sup> [https://pzm.pl/pliki/zg/samochody/regulamin\\_wsmp\\_2022\\_21.03.2022.pdf](https://pzm.pl/pliki/zg/samochody/regulamin_wsmp_2022_21.03.2022.pdf)

### 11.3. Wyścig:

- a. Start wyścigu odbywa się z pól startowych (start zatrzymany).
- b. Wirtualny samochód bezpieczeństwa (VSC):
  - Dyrektor wyścigu, jeśli uzna za konieczne ze względów bezpieczeństwa, może zneutralizować wyścig przy użyciu wirtualnego samochodu bezpieczeństwa.
  - Wszystkie samochody muszą zwolnić i utrzymać deltę wyświetlającą się w interfejsie graficznym.
  - Wyprzedzanie podczas procedury VSC 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 VSC kierowca nie może odbyć nałożonej kary Drive-through lub Stop&Go.

## 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 wypadkach.
- 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 fładze	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: - do 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

### 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. Timestamp powtórki udostępnionej przez organizatorów.
- d. Opis incydentu z perspektywy zgłaszającego.

13.4. Zgłoszenie należy przesłać poprzez wypełnienie formularza znajdującego się na Discordzie Arbaz Motorsport.

## **14. Wytyczne związane z malowaniami samochodów**

- 14.1. Zespoły biorące udział w mistrzostwach muszą zgłosić własne malowanie samochodów.
- 14.2. Malowania muszą zawierać schemat tablicy z numerem startowym dostępny na Discordzie Arbaz Motorsport.
- 14.3. Oba samochody z danego zespołu muszą mieć takie samo malowanie. Jedyne dopuszczalne różnice mogą dotyczyć mniejszych elementów, np. koloru lusterek kierowców.
- 14.4. Malowania samochodów muszą zostać zatwierdzone przez organizatorów ligi.
- 14.5. Zakazuje się zawierania wszelkich treści NSFW (m.in. treści pornograficzne, powszechnie uważane symbole nienawiści, treści brutalne).
- 14.6. Organizatorzy mistrzostw nie odpowiadają za obecność logotypów, nazw marek, organizacji, etc. znajdujących się na malowaniach aut uczestniczących w zawodach.
- 14.7. Malowania należy przesłać do 14.07.

## Załączniki

1. Pula torów do wyboru przez kierowców:

Uliczny	Europa	Azja	Ameryka Płn.
Adelaide	Assen	Chang	Charlotte
Long Beach	Brands Hatch	Dubai	Mont Tremblant
Macau	Jarama	Mandalika	Road America
Norisring	Misano	Okayama	Road Atlanta
Valencia	Sachsenring	Sugo	Sebring