



2,4 HOURS
OF *Vintage* **SPA**

Regulamin

Arbaz 2,4h Of Vintage Spa

Spis treści

1. Zapisy do mistrzostw	2
2. Samochody biorące udział w mistrzostwach	2
3. Plan zawodów	2
4. Ustawienia serwera i gry	3
5. Problemy związane z grą i modyfikacjami	3
6. Zasady obowiązujące podczas zawodów	3
7. System kar	5
8. Zgłoszenia do sędziów	6
9. Wytyczne związane z malowaniami samochodów	6

1. Zapisy do mistrzostw

- 1.1. Aby wziąć udział w wyścigu Arbaz 2,4 hours of Vintage Spa należy dołączyć do Discorda Arbaz Motorsport i wypełnić formularz zgłoszeniowy znajdujący się na stronie ac.arbazmotorsport.pl
- 1.2. Na liście startowej może znaleźć się maksymalnie 50 kierowców: 20 w autach grupy C i 30 w autach klasy Touring.
- 1.3. Podział kierowców na klasy będzie determinowany przez czasy uzyskane na serwerze time attack w dniach 24.02–02.03. Kierowcy z 20 najlepszymi czasami uzyskanymi w autach grupy C zostaną wpisani na listę startową w grupie C, a pozostali w klasie Touring.
- 1.4. W przypadku większej liczby chętnych niż maksymalna liczba miejsc na liście startowej utworzona zostanie lista rezerwowa.
- 1.5. Pierwszeństwo przy zapisach mają uczestnicy naszych poprzednich eventów.

2. Samochody biorące udział w mistrzostwach

- 2.1. W wyścigu Arbaz 2,4 hours of Vintage Spa uczestniczą auta grupy C oraz auta w klasie Touring. Są to:
 - a. Grupa C:
 - Mercedes-Benz C9 LM (1989)
 - Nissan R89C (1989)
 - Porsche 962 C (1989)
 - b. Touring:
 - Alfa Romeo 155 TI V6 (1996)
 - BMW M3 Group A (1986)
 - Mercedes-Benz 190E EVO II (1990)
- 2.2. Balance of Performance:
 - a. BMW M3 Group A: Ballast 10 kg; Restrictor 10%
- 2.3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmian w BoP samochodów biorących udział w wyścigu.

3. Plan zawodów

- 3.1. Sobota (08.03):
 - a. Trening (17:00): 60 minut łączony dla obu klas.
 - b. Kwalifikacje klasy Touring (18:00): 30 minut.
 - c. Kwalifikacje Gr. C (18:30): 30 minut.
- 3.2. Niedziela (09.03):
 - a. Trening (17:00): 60 minut łączony dla obu klas.
 - b. Wyścig (18:00): 2 godziny i 24 minuty (czas sesji: 2,5 godziny w celu przejechania okrążenia formującego).

4. Ustawienia serwera i gry

- 4.1. Asysty:
 - a. Kontrola trakcji – factory
 - b. ABS – factory
 - c. Kontrola stabilności – wyłączona
 - d. Automatyczne sprzęgło – dozwolone
 - e. Koce grzewcze – włączone
- 4.2. Realizm i pogoda:
 - a. Zużycie paliwa – realistyczne
 - b. Uszkodzenia – 60%
 - c. Zużycie opon – realistyczne
 - d. Upływ czasu – x5
 - e. Custom Shaders Patch – 0.2.6.
 - f. WeatherFX & SOL/Pure – włączone
 - g. LightingFX – włączone

5. Problemy związane z grą i modyfikacjami

- 5.1. Zabrania się umyślnego wykorzystywania błędów gry/modyfikacji czy exploitów (np. przenikanie przez tekstury, wallriding, etc.).
- 5.2. W przypadku rozłączenia kierowcy z serwerem podczas wyścigu możliwy jest powrót do sesji.
- 5.3. 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 lotnego. Kolejność na polach startowych determinowana jest na podstawie pozycji zajmowanych przez kierowców przed wystąpieniem awarii.
 - c. Czas jest zaokrąglany do pełnej minuty w górę.

6. Zasady obowiązujące podczas zawodów

- 6.1. Zasady ogólne:
 - a. Limit prędkości w alei serwisowej wynosi 80 km/h.
 - b. Limity toru wyznacza modyfikacja Real Penalty.
 - c. Kierowca jest zobowiązany reagować w trakcie sesji kwalifikacyjnej i wyścigu na pokazywane flagi pod rygorem kar aż do dyskwalifikacji włącznie.
 - 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. Flagi¹:

- 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.

6.2. Kwalifikacje:

- a. Kierowca może użyć opcji „Back to pits” w dowolnym momencie, jeśli jego samochód jest zatrzymany poza torem.
- b. Podczas okrążenia wyjazdowego zabrania się 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.

6.3. Wyścig:

- a. Start wyścigu odbywa się ze startu lotnego w dwóch rzędach poprzedzonego przez okrążenie formujące.
- b. Różnica pomiędzy ostatnim autem grupy C a pierwszym w klasie Touring na starcie musi wynosić 10 sekund.
- c. 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.
 - Kierowca po utracie pozycji w wyniku incydentu podczas VSC ma zakaz odzyskiwania pozycji.

¹ https://pzm.pl/pliki/zg/samochody/regulamin_wsmp_2022_21.03.2022.pdf

- Samochody wjeżdżające do alei serwisowej mogą wyprzedzać samochody znajdujące się na torze.
- d. Jedynym dozwolonym sposobem na przeniesienie się do alei serwisowej jest użycie opcji „Back to pits” w menu gry. Inne sposoby są zabronione (np. używanie skrótu klawiszowego przenoszącego do alei, świadome rozłączenie z sesją i ponowne dołączenie do niej, etc.).

7. System kar

7.1. Rodzaje kar:

- a. Kara czasowa (od 2 do 90 sekund). Wielkość kary jest zależna od tego, jak poważne jest dane przewinienie i w jakich okolicznościach wystąpiło.
- b. Kara przejazdu przez aleję serwisową (Drive-through).
- c. Kara Stop&Go.
- d. Dyskwalifikacja.
- e. W szczególnych przypadkach sędziowie mogą przyznawać kary niewymienione w powyższych podpunktach.

7.2. Kary egzekwowane są:

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

7.3. 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 (10 ścięć)	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	Przekroczenie o: - 20 km/h – Drive-through - 20-70 km/h – Stop&Go - powyżej 70 km/h – DSQ
9.	Przekroczenie prędkości w alei serwisowej	
10.	Ignorowanie niebieskiej flagi (wyścig)	Ostrzeżenie. Gdyby sytuacja powtarzała się po ostrzeżeniu karą może być nawet dyskwalifikacja z wyścigu

8. Zgłoszenia do sędziów

- 8.1. Kierowcy po zakończeniu wyścigu mogą zgłaszać wszelkie incydenty, które ich zdaniem zasługują na karę.
- 8.2. 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.
- 8.3. Zgłoszenie należy przesłać poprzez wypełnienie formularza znajdującego się w aplikacji Arbaz Motorsport.

9. Wytyczne związane z malowaniami samochodów

- 9.1. Malowania samochodów muszą zawierać schemat tablicy z numerem startowym dostępny na Discordzie Arbaz Motorsport.
- 9.2. Tablica musi znajdować się w dobrze widocznym miejscu z przodu i po bokach samochodu.
- 9.3. Malowania samochodów muszą zostać zatwierdzone przez organizatorów.
- 9.4. Zabrania się umieszczania dodatkowych źródeł światła na malowaniach (podświetlone napisy, loga, grafiki, etc.) oraz modyfikowania koloru reflektorów.
- 9.5. Zakazuje się zawierania wszelkich treści NSFW (m.in. treści pornograficzne, powszechnie uważane symbole nienawiści, treści brutalne).
- 9.6. Organizatorzy nie odpowiadają za obecność logotypów, nazw marek, organizacji, etc. znajdujących się na malowaniach aut uczestniczących w zawodach.
- 9.7. Malowania należy podesłać do 06.03.