ZASADY LIGI TORYSAMOCHODOWE.PL

WYŚCIG 1 2017

Zasady do opracowania

SPIS TREŚCI

Spis treści

Klasy wyścigów 1
Klasa 1:32 DTM GT 1
Dopuszczone samochody. 1
Magnesy. 1
Opony. 1
Silniki i przełożenia. 1
Dodatkowe przeróbki. 1
Klasa 1:24 DTM GT 1
Dopuszczone samochody. 1
Magnesy. 1
Opony. 1
Silniki i przełożenia. 1
Dodatkowe przeróbki. 1
Zasady wyścigu 2
Rejestracja zawodników 2
Trening 2
Kwalifikacje 2
Wyścig 2
Tankowanie 3
Symulacja uszkodzeń samochodu 3
Kary 3
Punktacja. 4

Klasy wyścigów

KLASA 1:32 DTM GT

Dopuszczone samochody. Wszystkie samochody Carrera w skali 1:32 typu DTM i GT takie jak np.:

- BMW M4
- BMW M3
- Audi A5
- Audi A4
- Mercedes C
- Mercedes SLS

Magnesy. Magnes środkowy średni standardowy lub bez magnesów. Nie są dopuszczone żadne magnesy tuningowe.

Opony. Opony standardowe lub PU Frankenslot. Opony mogą być szlifowane i podklejane. Opony przednie mogą być zaklejone.

Silniki i przełożenia. Silniki standardowe. Możliwe inne przełożenia niż standardowe.

Dodatkowe przeróbki. Możliwa zmiana osi, felgi aluminiowe, prowadnica tuningowa, ramię metalowe. Opony nie mogą wychodzić poza obrys samochodu. Pozostałe zmiany niedozwolone.

KLASA 1:24 DTM GT

Dopuszczone samochody. Wszystkie samochody Carrera w skali 1:32 typu DTM i GT takie jak np.:

- Porsche GT
- Audi A8
- Aston Martin
- Mercedes SLS
- Ferrari 458
- Corvette

Magnesy. Bez magnesów.

Opony. Opony standardowe lub PU Frankenslot. Opony mogą być szlifowane i podklejane. Opony przednie mogą być zaklejone.

Silniki i przełożenia. Silniki standardowe. Możliwe inne przełożenia niż standardowe.

Dodatkowe przeróbki. Możliwa zmiana osi, felgi aluminiowe, prowadnica tuningowa, ramię metalowe. Opony nie mogą wychodzić poza obrys samochodu. Pozostałe zmiany niedozwolone.

Zasady wyścigu

Przede wszystkim chodzi o to aby każdy miał dużą radość i satysfakcję w uczestnictwie w zawodach. Ważne jest sportowe zachowanie !:-).

Aby wszystko przebiegało sprawnie, każdy powinien się zapoznać z poniższymi zasadami.

Jest to jednak pewien rodzaj sportu, więc wszelkiego rodzaju demolki lub crashe są niedozwolone.

REJESTRACJA ZAWODNIKÓW

- Na początku następuje rejestracja zawodników. Jeśli jest duża liczba zawodników, mogą oni zostać podzieleni na grupy.
- Zawodników rejestruje kierownik wyścigu. Imię, nazwisko oraz samochody przypisane do zawodnika.
- Jeśli zawodników jest do 6, każdemu przypisywane jest również ID kontrolera. W takim przypadku każdy z zawodników po rejestracji koduje swój samochód.

TRENING

- Trening zostaje uruchomiony dla danej grupy zawodników, którzy są wyczytani przez kierownika wyścigu (KW)
- Trening trwa 20 rund lub 5 minut. Może być przedłużony w zależności od potrzeb.
- Podczas treningu nie ma symulacji awarii samochodu, natomiast jest zużycie paliwa. W przypadku wypadnięcia z toru, dany zawodnik ma obowiązek zatrzymać wyścig wciskając swój klawisz stop (wyjątkiem jest gdy możliwe jest szybkie włożenie samochodu do slotu). Kary zjazdu do boxu nie naliczają się.

KWALIFIKACJE

- Kwalifikację są prowadzone dla każdego zawodnika osobno. Kierownik wyczytuje kolejnych zawodników.
- Każdy jedzie trzy rundy. Liczy się najlepsza runda do kwalifikacji. Miejsca na starcie są w kolejności najlepszego czasu.
- Kwalifikacje są przeprowadzane przy każdej nowej serii wyścigów. W ramach serii o miejscu startowym przy kolejnym biegu, decyduje wynik poprzedniego wyścigu.
- Podczas kwalifikacji nie ma symulacji awarii oraz kar zjazdu do boxu.

WYŚCIG

- Wyścig zostaje uruchomiony dla danej grupy zawodników, którzy są wyczytani przez (KW)
- Każdy wyczytany koduje w razie potrzeby swój samochód odpowiednim kontrolerem

ZASADY WYŚCIGU

- Wszyscy zawodnicy ustawiają się w kolejności wynikającej z kwalifikacji na odpowiednich miejscach startowych
- Wyścig trwa 50 rund i jest zakończony gdy pierwszy zawodnik przejedzie 50 rund i reszta dojedzie rundę do końca.
- W ramach jednej serii może być kilka wyścigów (zależy od ilości zawodników). Standardowo 3.
- Każda nowa seria rozpoczyna się cyklem trenning, kwalifikacje, wyścig.

Tankowanie

Ilość paliwa zmniejsza się w miarę jazdy. W przypadku szybkiego przejazdu paliwo jest zużywane szybciej niż podczas wolnego.

Gdy poziom paliwa osiągnie rezerwę, samochód miga światłami i pojawia się komunikat głosowy.

W przypadku braku paliwa rundy nie naliczają się. Nie ma za to kary.

Przy każdym stanowisku tankowania (są dwa) może przebywać tylko jeden samochód. Jeśli stanowiska są zajęte to nie będzie można wjechać. Można wówczas poczekać aż miejsce się zwolni lub przejechać przez Pit Stop (pamiętając o niskiej prędkości!).

Proszę sprawdzić gdzie zaczyna i kończy się miejsce tankowania. W przypadku przejechania miejsca tankowania NIEDOPUSZCZALNE jest cofanie samochodu lub jego przestawianie. Trzeba jechać dalej i ponownie wjechać do Pit Stopu.

Symulacja uszkodzeń samochodu

Podczas wyścigu każdy może mieć awarię samochodu. Są one przydzielane przypadkowo (z pewnym prawdopodobieństwem) jednak nie więcej niż 4 na zawodnika. Awarie wyświetlane są na monitorze i ogłaszane komunikatem.

Są trzy rodzaje awarii.

1. Awaria silnika. Zmniejszana jest prędkość maksymalna (dużo) samochodu oraz siła hamowania.
2. Awaria hamulców. Zmniejszana jest siła hamowania do 0.
3. Awaria opon. Zmniejszana jest prędkość maksymalna (trochę) oraz siła hamowania (trochę)

Awarie można usunąć zjeżdżając do Pit Stopu. Po usunięciu awarii można tankować (nie zawsze, zależy od przypadku)

Kary

1. Wypadnięcie z toru. Każdy zawodnik, który wypadnie z toru musi zatrzymać wyścig wciskając swój przycisk STOP. Jest ustalony limit 2 wypadnięć z toru bez konsekwencji. W przypadku trzeciego, automatycznie jest wydawana kara zjazdu do boxu. Zawodnik w przeciągu 3 rund musi zjechać do boksu i odczekać 5 sekund. Nie może wówczas tankować (program nie

pozwoli). W przypadku gdy zawodnik w ciągu trzech rund nie zjedzie do boxu, zostanie automatycznie nałożona kara 2 rund.

2. Nie dozwolone jest najeżdżanie samochodów. W przypadku częstego najeżdżania samochodów może zostać udzielona przez KW kara zjazdu do boksu. W przypadku, gdy poprzez najechanie samochód poprzedzający wyleci ze slotu, karę zjazdu otrzymuje najeżdżający.
3. Wczesny start. Nie są naliczane kary za wczesny start.
4. Wyjazd z boksu. Przy wyjeździe z boksu należy bardzo uważać na zderzenie z samochodem jadącym torem. W przypadku zderzenia, wyjeżdżający otrzymuje karę zjazdu do boksu.
5. Zbyt szybka jazda w Pit Stop. Przez Pit Stop należy jechać maks 80 km/h (w miarę wolno). W przypadku zbyt szybkiego przejazdu zostanie automatycznie dana kara zjazdu do boxu.

Punktacja.

Punktacja może być na dwa sposoby.

1. Stała ilość punktów za każde osiągnięte miejsce. W zależności od ilości zawodników.
2. Punktacja według systemu BMV/DMV/ADAC Kartsport. Według tych zasad punkty obliczane są automatycznie w zależności od ilości zawodników według wzoru:
   ((IlośćStartujących – UzyskaneMiejsce)/ IlośćStarujących)*10+1