



Ламповий GT

Регламент до турніру WEC (Моносерія) - Гонки на витривалість.

Взагалом буде 6 етапів. В залік буде враховуватись 5 найкращих результатів з бти, тому у вас є в запасі пропуск одного етапа.

Всі учасники будуть поділені на 4 команди. Будуть дві таблиці результатів: загальна(командна) та особиста.

Режим кожного етапу:

- Кваліфікації: 15/10/5 хв в залежності від довжини трека.
- Тривалість кожної гонки - 1 година. Старт с ходу.
- Доступна гума: буде доступен один тип гуми для етапу. Тип гуми для етапу буде вказаний біля назви трека..
- Погода: деякі гонки на етапі будуть в дощ. Етапи з дощем будуть помічатись "Дощ" біля назви трека. На треках, де дощу немає погода рандом.

Нарахування очків:

- 1 місце - 21 очок; 2-18; 3-16; 4-14; 5-13; 6-12; 7-11; 8-10; 9-9; 10-8; 11-7; 12-6; 13-5; 14-4; 15-3; 16-2. +1 очко за краще коло.
- +1 одне очко за поул позицію.

Розподіл по командам:

Кожний учасник приймає участь у 15 хв кваліфікації, де вже по ітогам самої квали буде розподіл. Повідомлення про початку відбору через квалу буде повідомлення в нашому ТГ каналі - "Ламповий GT".

Кількість місць на реєстрації необмежена, але максимальна кількість місць на турнір - 16 місць. На турнір попадають учасники, чії результати (час кращого кола на квалі) попали в топ 16.

Наприклад: зареєструвались 20 пілотів. Враховуючи, що в лоббі максимум 16 місць, то буде два лоббі (1е лоббі 16 пілотів, 2е лоббі 4 пілота). По результатам квали всіх пілотів буде відбір учасників, чії результати попали в топ 16 з 20.

Щоб відбір був чесним, за результати відбору\квали вже будут будуть начисляться очки в особистий залік (ці очки не будут враховуватись в командний залік).

Очки за результати відбору\квали:

- 1 місце - 16 очок; 2-15; 3-14; 4-13; 5-12; 6-11; 7-10; 8-9; 9-8; 10-7; 11-6; 12-5; 13-4; 14-3; 15-2; 16-1.

Таким чином в кожній команді будуть учасники з різним темпом їзди:

- Команда А: 1 місце , 8, 9, 16.
- Команда Б: 2, 7, 10, 15.
- Команда В: 3, 6, 11, 14.
- Команда Г: 4, 5, 12, 13.

Множники:

Гума:

- Soft - x4
- Medium - x8
- Hard - x10

*на деяких треках розхід шин може бути іншим - це буде позначатись біля назви трека.

- Росхід гуми на квалі x1.

Паливо:

- Росхід x4, швидкість заправки 2л/с. Росхід палива на квалі залишається таким самим.

Треки/етапи:

1. Deep forest - повна траса (зворотня), Soft.
2. Dragon trail - узбережжя, Medium.
3. Red Bull - повна траса, Дощ. Промежуток, Medium.
4. Sardegna - варіант А, Hard.
5. Interlagos - повна траса. Soft.
6. Alseca - село, Hard.

Правило кольорів, нанесення ліврей та номерів:

Кожний учасник має нанести ліврею з кольором своєї команди. Колір не має бути однаковим з іншою командою.

Всього буде 4 кольора:

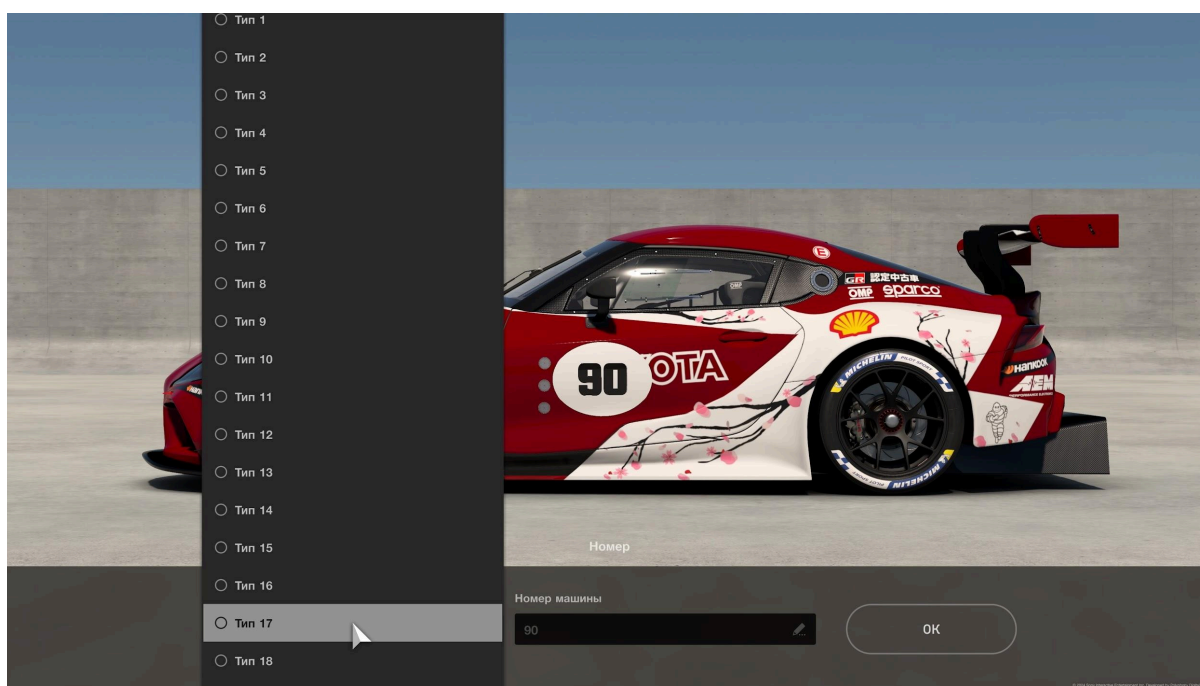
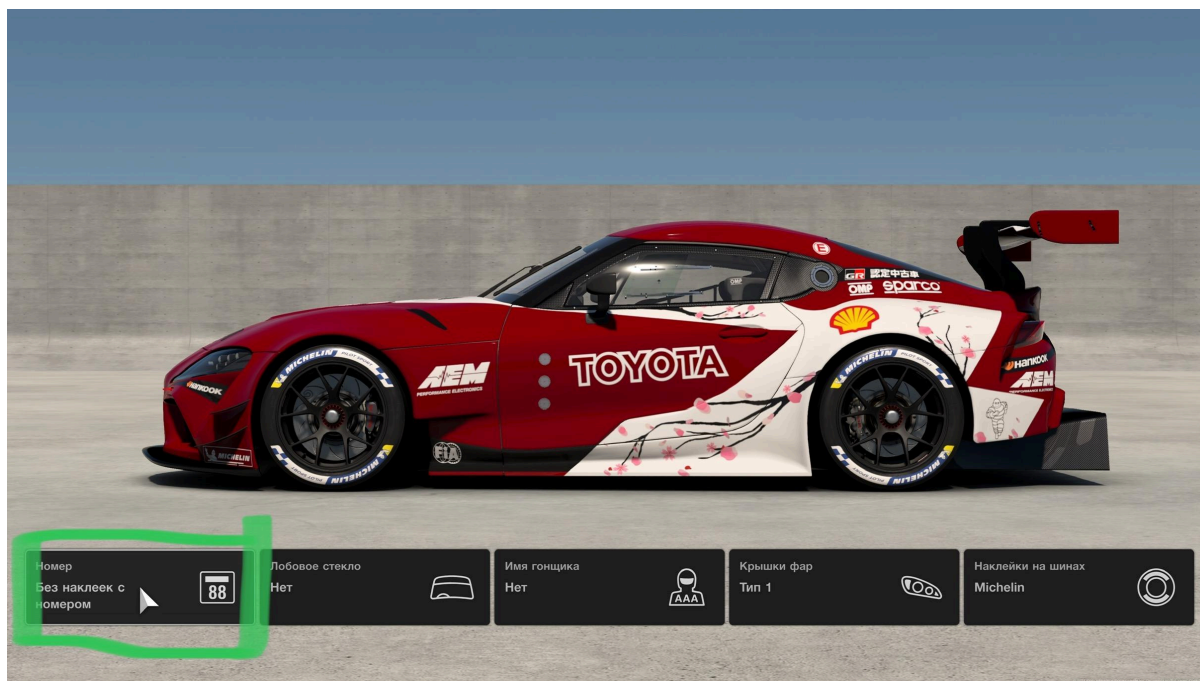
- Чорний.
- Білий.
- Червоний.
- Зелений.

Розподіл кольорів кожній команді буде через рандомайзер.

Колір команди має покривати не менші ніж 50% площі авто. Приклади нижче:



Також кожний учасник має обрати собі номер, який буде унікальний, тобто не буде повторюватись з іншими учасниками. Ви можете обрати будь який стиль номер представленим від ГТ:



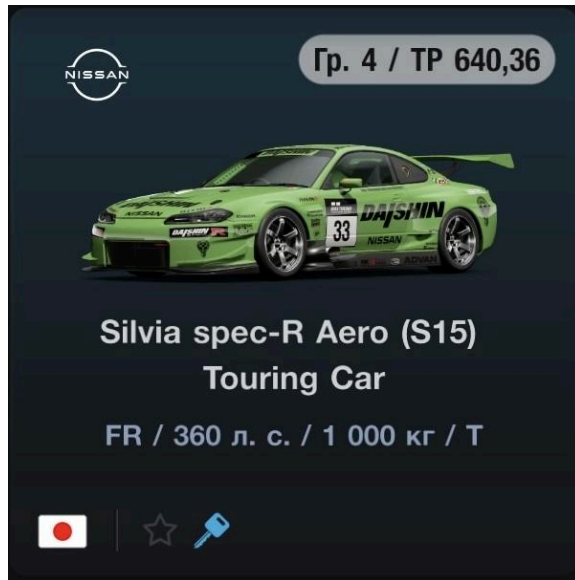
За не дотримання кольору команди штраф -2 очка.

За відсутність номера в стилі від ГТ штраф -2 очка.

За недотримання свого гоночного номера штраф -2 очка.

Авто:

Це буде змагання на одному авто, тобто моносерія. Авто для турніру Nissan Silvia Gr4, нижче скрін приклада авто:



ВоР вкл.

Допустимые параметры

<p>Подвеска</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Регулировка дорожного просвета<input type="checkbox"/> Стабилизатор подвески<input type="checkbox"/> Степень амортизации<input type="checkbox"/> Плавность хода<input type="checkbox"/> Отрицательный угол развала<input type="checkbox"/> Угол схождения	<p>Дифференциал</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Дифференциал<input type="checkbox"/> Активный центральный дифференциал	<p>Другое</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Прижимающая сила<input type="checkbox"/> Антилаг<input checked="" type="checkbox"/> Баланс тормозных усилий
	<p>КПП</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> КПП (без главной передачи)<input type="checkbox"/> КПП (главная передача)	

Реєстрація на турнір:

Кількість місць на реєстрацію необмежена.

Кількість учасників турніра - 16. Учасники, які по своїм результатам відбору/квали попали в топ 16 - попадають в список учасників турніру. День кваліфікації - вт 26.11.24. о 21:00 - ті, хто не встиг/незміг в цей день проїхати квалу є можливість проїхати вс 01.12.24 о 21:00 (в день будуть їхати всі, хто не їхав 26.11.24).

Авто для відбору/квали таке саме, на якому буде проходити турнір.

Останній день реєстрації - 01.12.24, закривається о 20:00.

Якщо вам не підходить регламент або ви не впевнені, що зможете проїхати мінімум 5 з 6 етапів - тоді краще не реєструватись. Але будемо раді бачити кожного бажуючого прийняти участь!

Пройшовши реєстрацію ви підтверджуєте, що повністю ознайомились з регламентом та погоджуєтесь з ним.

Посилання на реєстрацію: <https://forms.gle/q99p7cyuLQq5LxNSA>

Система штрафів:

Штрафи не будуть наруховуватись, якщо сама гра вже присудила штраф винувнику під час гонки!

▪ За порушення правил спортивного етикету (не акуратне водіння, виноси, задумані підрізання, не залишення простору для іншого, то що...) - будуть зніматись очки:

● -2 очка до фінального результату за легке порушення (легкий штраф).

● -4 очків до фінального результату (середній штраф) за порушення не критичної тяжкості;

● -8 очок до фінального результату (тяжкий штраф) за порушення критичної тяжкості.

■ Штрафи будуть віднімати очки від загального результату за етап і будуть прямо пропорційні до втрати позицій.

■ Приклад:

- Система очків за етап наступна:

1 місце - 16 очок; 2-15; 3-14; 4-13; 5-12; 6-11; 7-10; 8-9; 9-8; 10-7; 11-6; 12-5; 13-4; 14-3; 15-2; 16-1.

- Пілот Б приїхав другим - 15 очок, а пілот В третім - 14 очок.

Пілот А приїхав першим (16 очок), але отримав штраф -2 очка. Його результат стає 14 очко за етап.

14 очок за етап без штрафів це 3е місце.

- Таким чином пілот А займає третю сходинку по результатам етапу, коли пілот Б та В займають перше та друге місце відповідно.

- Ітог: пілот А приїхав першим, але з-за штрафів зайняв третє місце - 14 очок. Пілот Б стає на перше місце - 16 очок, а пілот В стає на друге - 15 очок.

*ця система не відноситься до системи штрафів за період кваліфікації.

■ Правила стосовно проведення кваліфікації:

- Кожний учасник має залишити достатньо простору на прогрівочному колі (перше коло на квалі, тобто з виїзду піт стопа до лінії старт/фінішу) для пілота попереду нього.

Достатній простір маєтсья на увазі щоб пілот позаду не зміг дістатись до зони сліпстріма пілота попереду на гоночному колі.

- На прогрівочному колі обгін заборонений! Пілот, який обігнав будь якого іншого пілота на прогрівочному колі отримає штраф -2 до фінального результату. За два обгіна -4 очка і т.д. (У разі ДТП пілота по власній вині обгін цього пілота дозволений без штрафів)

- У разі обгону на прогрівочному колі пілот має 5 секунд для повернення позиції за два поворота до старт/фінішньої лінії для уникнення штрафу.

- Гоночне коло починається на другому колі кваліфікації (тобто від лінії старт/фінішу до лінії стар/фінішу повного кола).

- Обгін на гоночному колі дозволений у разі необхідності (наприклад - темп пілота позаду явно вище ніж пілота попереду).

⚠ Якщо ви побачили явне порушення або пов'язано з вам було порушення спортивного етикету, у вас є 24 години після завершення гонки на подачу протеста - представлення відео з камери телефона або запису екрану.

Відео має бути записано авто від камери третьої особи обох учасників інциденту (винувника та постраждалого), де буде видно телеметрію учасників.

! Для подачі протесту за обгін на кваліфікації (на прогрівочному колі) достатньо відео яке вам буде зручніше представити (наприклад: відео повтор від ПС або запис стріма)

Мінусаватись очки будуть тільки при наявності доказів та достатнього обгорткування.

■ Правило подачі протесту:

В одному повідомленні - перше слово в повідомленні має бути «ПРОТЕСТ». Потім з нового абзацу стислий опис ситуації + прикріплені 2 відео (принцип запису відео вказаний вище)