



E-SPEED GT3 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ



1 ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1	Περιεχόμενα	1
2	Εισαγωγικό Σημείωμα.....	3
2.1	Βασικές Αρχές	3
2.2	Αποδοχή κανονισμών	3
3	Συμμετοχή στους αγώνες	3
3.1	Δήλωση συμμετοχής.....	3
3.2	Επιλογή αυτοκινήτου	4
3.3	Pre -Qualifying.....	4
4	Πληροφορίες Αγώνων.....	4
4.1	Πρόγραμμα Αγώνων	4
4.2	Format Αγώνων.....	4
5	Καθαρός Αγώνας.....	5
5.1	Αποφυγή επαφών	5
5.2	Αντιαθλητική συμπεριφορά	5
6	Online Επικοινωνία (Discord, in-game chat).....	5
6.1	Χρήση chat	5
6.2	Drivers Briefing.....	5
6.3	Push-To-Talk.....	5
7	Σύνδεση και restart.....	5
7.1	Σύνδεση στον Server του αγώνα	5
7.2	Race Restart	5
7.3	Red Flag	6
8	Είσοδος και έξοδος pit.....	6
8.1	Προκριματικά.....	6
8.2	Αγώνας.....	6
8.3	Γραμμές pit	6
9	Προκριματικά (Qualifying)	6
9.1	Χώρος για hot lap.....	6
9.2	Προτεραιότητα σε αυτοκίνητα που είναι σε hot lap.....	6
9.3	Χρήση φώτων.....	6
9.4	Συμβάν	6
9.5	Warm up lap.....	7
10	Εκκίνηση αγώνα.....	7
10.1	Θέση εκκίνησης σε rolling start διαδικασία	7
11	Προσπέραση	7
11.1	Ευθύνη προσπέρασης.....	7
11.2	Dive-bombing.....	7
12	Υπεράσπιση.....	8
12.1	Χρόνος κίνηση υπεράσπισης	8
12.2	Γραμμή υπεράσπισης	8
12.3	Brake Check.....	8
12.4	Ολοκλήρωση προσπέρασης.....	8
13	Ντουμπλάρισμα (Μπλε σημαία)	8
13.1	Εμφάνιση μπλε σημαίας.....	8

13.2	Ασφαλής ντουμπλάρισμα.....	8
13.3	Επανάκτηση γύρου (Unlapping)	9
14	Απώλεια ελέγχου και επαναφορά.....	9
14.1	Απώλεια ελέγχου	9
14.2	Χρόνος επαναφοράς.....	9
14.3	Είσοδος στην πίστα.....	9
14.4	Περιβάλλον χώρος	9
15	Κίτρινη σημαία.....	9
15.1	Αυξημένη προσοχή	9
16	Κοπή στροφής / επέκταση πίστας	9
16.1	Όρια πίστας.....	10
16.2	Προσπέραση εκτός πίστας.....	10
17	Βαθμοί.....	10
17.1	Ελάχιστη απόσταση	10
17.2	Εγκατάλειψη (DNF)	10
18	Incidents & Ποινές	10
18.1	Φιλοσοφία/Πνεύμα	10
18.2	Incidents (Συμβάντα)	10
18.3	Επίπεδα ποινών	10
18.4	Επιβολή ποινής	11
18.5	Παραχώρηση θέσης.....	11

2 ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Η F1aXion αποτελεί την διαχειρίστρια αρχή του παγκύπριου πρωταθλήματος e-speed GT3 2023 στο Assetto Corsa Competizione στο οποίο έχουν δικαίωμα συμμετοχής αποκλειστικά Κύπριοι και είναι η αρμόδια αρχή για την σύνταξη, την τροποποίηση και την εφαρμογή των κανόνων που διέπουν το πρωτάθλημα. Ο σεβασμός είναι το βασικότερο στοιχείο που διέπει το πρωτάθλημα και οποιαδήποτε μορφή ασεβούς συμπεριφοράς προς την διαχείριση, την διοργάνωση (ΚΟΑ) ή/και προς τους συμμετέχοντες σε αυτό, θα αποτελεί λόγο αποκλεισμού. Η ασεβής συμπεριφορά δεν περιορίζεται μόνο σε ότι αφορά το λεκτικό περιεχόμενο δημοσιεύσεων και αναρτήσεων στα επίσημα μέσα επικοινωνίας της διαχείρισης και της διοργάνωσης και στα επίσημα αντίστοιχα social media, αλλά και στην επικοινωνία μεταξύ των μελών μέσω Discord, TeamSpeak, αλλά και στην εν γένει παρουσία τους στον επίσημο server του πρωταθλήματος. Οι συμμετέχοντες οφείλουν να παρακολουθούν τις δημοσιεύσεις και τις αναρτήσεις που γίνονται στα επίσημα μέσα επικοινωνίας του πρωταθλήματος (forum,site,discord,social media) καθώς αδυναμία παρακολούθησής τους και άγνοια σημαντικών πληροφοριών ενδέχεται να αποτελέσουν λόγο αποκλεισμού από διαδικασίες, ή ακόμα και από το πρωτάθλημα. Η διαχείριση (F1aXion) και η διοργάνωση (ΚΟΑ) διατηρούν το δικαίωμα στα επίσημα κανάλια επικοινωνίας (forum,site,discord,social media) να διαγράψουν δημοσιεύσεις, αναρτήσεις και σχόλια τα οποία δε συμβαδίζουν με το πνεύμα του πρωταθλήματος καθώς και οτιδήποτε κρίνει ότι αποτελεί περιττή πληροφορία ή προσβλητική αναφορά σε οτιδήποτε κρίνει. Απαγορεύεται ρητά η αναφορά και η δημοσίευση οποιασδήποτε πληροφορίας έχει να κάνει με παράνομα αρχεία παιχνιδιών και όχι μόνο. Η διοργάνωση και η διαχείριση διατηρούν το δικαίωμα να αποκλείσει από το πρωτάθλημα μέλη τα οποία έχουν εκδιωχθεί από άλλες κοινότητες/πρωταθλήματα, Κυπριακά ή ξένα.

2.1 Βασικές Αρχές

Οι βασικές αρχές που διέπουν το πρωτάθλημα και απαιτείται να υιοθετηθούν από όλους τους συμμετέχοντες είναι:

- ✓ **Σεβασμός** προς όλους τους αγωνιζόμενους χωρίς διακρίσεις.
- ✓ **Κόσμια συμπεριφορά** σε γραπτό και προφορικό λόγο χωρίς απρεπής εκφράσεις.
- ✓ **Αγωνιστική άμιλλα** εντός και εκτός πίστας.
- ✓ Ο ανταγωνισμός και οι κόντρες να μένουν στα πλαίσια του αγώνα και μόνο.

2.2 Αποδοχή κανονισμών

Η συμμετοχή στους αγώνες και στα επίσημα κανάλια επικοινωνίας του πρωταθλήματος προϋποθέτουν πλήρη αποδοχή και συμμόρφωση με τις παραπάνω αρχές και τους παρακάτω κανονισμούς.

Η διαχείριση είναι πάντα διαθέσιμη σε συζήτηση, προτάσεις για βελτίωση ή εξηγήσεις για τυχόν αποφάσεις, αλλά η δημόσια αμφισβήτηση (σε οποιοδήποτε κανάλι/μέσο επικοινωνίας) που πυροδοτεί και χαλάει το κλίμα του πρωταθλήματος δεν θα γίνεται αποδεκτή. Ειδικά στο κομμάτι των ποινών, από την στιγμή που θα απονεμηθούν και ανακοινωθούν, είναι τελικές και δεν υπάρχουν περιθώρια αμφισβήτησης ή ενστάσεων. Το σύνολο τα των κανονισμών μπορεί να τροποποιηθεί ανά πάσα στιγμή εφόσον κριθεί απαραίτητο από διαχείριση και διοργάνωση ή για λόγους ανωτέρας βίας.

3 ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΟΥΣ ΑΓΩΝΕΣ

3.1 Δήλωση συμμετοχής

Η δήλωση συμμετοχής στο πρωτάθλημα είναι ατομική. Κάθε οδηγός που θα δηλώσει συμμετοχή θα πρέπει να συμμετέχει στο Pre Qualification (PQ) στάδιο για να μπορέσει να κερδίσει μία θέση στο τελικό grid του πρωταθλήματος που θα απαρτίζεται από τους 30 ταχύτερους οδηγούς του PQ. Εάν οι συμμετοχές δεν υπερβαίνουν τις 30, το Pre-Qualifying στάδιο δεν θα διεξαχθεί και όλοι όσοι έχουν δηλώσει συμμετοχή θα λάβουν μέρος.

3.2 Επιλογή αυτοκινήτου

Ο κάθε οδηγός επιλέγει ένα αυτοκίνητο στην αρχή του πρωταθλήματος και παραμένει με αυτό μέχρι το τέλος. Αν ο οδηγός επιθυμεί να αλλάξει αυτοκίνητο, μπορεί να το κάνει μία (μόνο) φορά, χάνοντας όλους τους βαθμούς που έχει κερδίσει μέχρι εκείνη την στιγμή. Η αλλαγή δεν μπορεί να γίνει μετά τα μισά του πρωταθλήματος.

Τα διαθέσιμα αυτοκίνητα για αλλαγή είναι αυτά που είναι διαθέσιμα κατά την έναρξη του πρωταθλήματος.

3.3 Pre -Qualifying

Η διαδικασία του Pre Qualifying (PQ) έχει ως εξής:

- ✓ Διάρκεια PQ: 01/03 9:00 έως 11/03 23:59.
- ✓ Server Name: "ΚΟΑ E-SPEED GT3 2023 - TT".
- ✓ Server Password: "e-speed2023".
- ✓ Συνθήκες Server: Temp: 18 - Cloud: 0.1 - Rain: 0.0 Rnd: 0 - Q: 14:00 (T: x0 - static time)
- ✓ Πρόσβαση στον server έχουν μόνο όσοι οδηγοί έχουν δηλώσει συμμετοχή μέσω της **>>φόρμας συμμετοχής<<** και εφόσον έχουν υποβάλλει **>>αίτηση έκδοσης αγωνιστικής αδείας<<**, ή έχουν αγωνιστική άδεια σε ισχύ από την Κυπριακή Ομοσπονδία Αυτοκινήτου (ΚΟΑ)
- ✓ Η **>>κατάταξη του PQ<<** ενημερώνεται σε πραγματικό χρόνο (Real Time) και καθορίζεται από το best lap του κάθε οδηγού σε όλη την διάρκεια του PQ.

4 ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΑΓΩΝΩΝ

4.1 Πρόγραμμα Αγώνων

- ⊕ R1: 14/03 - Silverstone – Συνθήκες: Temp: 20- Cloud: 0.3 - Rain: 0.0 - Rnd: 4 - R:15:00
- ⊕ R2: 18/04 - Imola - Συνθήκες: Temp: 22 - Cloud: 0.4 - Rain: 0.0 - Rnd: 3 - R:15:00
- ⊕ R3: 09/05 - Misano - Συνθήκες: Temp: 22 - Cloud: 0.3 - Rain: 0.4 - Rnd: 1 - R:15:00
- ⊕ R4: 30/05 - Zandvoort - Συνθήκες: Temp: 20 - Cloud: 0.3 - Rain: 0.0 - Rnd: 4 - R1:22:00
- ⊕ R5: 13/06 - Brands Hatch - Συνθήκες: Temp: 24 - Cloud: 0.4 - Rain: 0.0 - Rnd: 3 - R:15:00
- ⊕ R6: 04/07 - Barcelona - Συνθήκες: Temp: 25 - Cloud: 0.4 - Rain: 0.4 - Rnd: 2 - R:15:00
- ⊕ R7: 19/09 - Nurburgring - Συνθήκες: Temp: 26 - Cloud: 0.2 - Rain: 0.0 - Rnd: 3 - R:21:00
- ⊕ R8: 10/10 - Spa - Συνθήκες: Temp: 23 - Cloud: 0.4 - Rain: 0.0 - Rnd: 2 - R:15:00

4.2 Format Αγώνων

- ⊗ Free Practice: 20'.
- ⊗ Briefing οδηγών: 10'
- ⊗ Qualify: 10'.
- ⊗ Race: 45', με 1 υποχρεωτικό pit stop αλλαγής ελαστικών. Ανεφοδιασμός ελεύθερος.

Παρακαλούνται οι οδηγοί μετά το τέλος του αγώνα να παραμένουν στον server για λίγα λεπτά ώστε να δίνεται η δυνατότητα στους παρουσιαστές του live να διαβάζουν σωστά τα αποτελέσματα.

5 ΚΑΘΑΡΟΣ ΑΓΩΝΑΣ

5.1 Αποφυγή επαφών

Αγωνίζεστε καθαρά ανά πάσα στιγμή. Δεν πρέπει να υπάρχουν επαφές μεταξύ των αυτοκινήτων στην πίστα, και ως οδηγός πρέπει να κάνετε ό,τι καλύτερο μπορείτε για να αποφύγετε κάτι τέτοιο.

5.2 Αντιαθλητική συμπεριφορά

Η οποιαδήποτε αντιαθλητική συμπεριφορά, π.χ. σκόπιμη πρόσκρουση σε άλλο αυτοκίνητο, θα επιφέρει βαριά ποινή, έως και αποκλεισμό από τους αγώνες της διοργάνωσης.

6 ONLINE ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ (DISCORD, IN-GAME CHAT)

6.1 Χρήση chat

Το discord voice chat και το in-game text chat της F1aXion χρησιμοποιείται πρωτίστως για να υπάρχει επικοινωνία της διαχείρισης με τους οδηγούς. Προσοχή στους παρακάτω κανόνες για την χρήση ή όχι των chats.

Η χρήση τους επιτρέπεται:

1. Κατά την διάρκεια του practice.
2. Κατά την διάρκεια του drivers briefing.
3. Αφού πέσει η καρό σημαία στην διαδικασία αγώνα, και έχουν τελειώσει όλοι την προσπάθεια τους.

Η χρήση τους ΔΕΝ επιτρέπεται αυστηρά:

1. Κατά την διάρκεια του qualifying.
2. Κατά την διάρκεια του αγώνα.

6.2 Drivers Briefing

Όλοι οι οδηγοί είναι υποχρεωμένοι να συνδεθούν στο αντίστοιχο discord voice channel κατά την διάρκεια του προκαθορισμένου drivers briefing. Αυτό συνήθως είναι το 10λεπτο Free Practice πριν την έναρξη του Qualifying. Κατά την διάρκεια του, κανένα αυτοκίνητο δεν επιτρέπεται στην πίστα. Μετά το τέλος του briefing οι οδηγοί είναι ελεύθεροι να πάνε στα δικά τους κανάλια επικοινωνίας.

6.3 Push-To-Talk

Προτείνεται η ρύθμιση του Discord σε push-to-talk ώστε να μην μεταφέρονται οι περιβάλλοντες ήχοι του καθενός στους υπολοίπους, ούτε ανεπιθύμητα σχόλια.

7 ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ RESTART

7.1 Σύνδεση στον Server του αγώνα

Όλοι οι οδηγοί πρέπει να συνδεθούν στον server κατά την διάρκεια του Free Practice. Ο Server δεν θα επιτρέπει σύνδεση οδηγών κατά την διάρκεια race sessions.

7.2 Race Restart

Restart του session του αγώνα μπορεί να γίνει μία φορά εφόσον κάποιος οδηγός αντιμετωπίσει πρόβλημα και βρεθεί στα pits π.χ. σύνδεσης, εξοπλισμού, δεν πάτησε εγκαίρως το Drive, με την προϋπόθεση ότι θα ενημερώσει έγκαιρα την διαχείριση ώστε να γίνει το restart του session πριν τα πράσινα φώτα και την έναρξη του αγώνα.

Δεν θα γίνεται restart του αγώνα για αγωνιστικούς λόγους (π.χ. ατυχήματα). Ακόμα και αν όλο το grid έχει μπλεχτεί σε ατύχημα, ο αγώνας θα συνεχιστεί κανονικά.

7.3 Red Flag

Σε περίπτωση που αντιμετωπίσει πρόβλημα disconnect μεγάλο ποσοστό του grid ($\approx 50\%$), και δεν μπορεί να δοθεί επανεκκίνηση λόγω χρόνου ή ανωτέρας βίας, ο αγώνας διακόπτεται και ισχύουν τα εξής για τους βαθμούς, αναλόγως με την διάρκεια του αγώνα που έχει ολοκληρωθεί:

- Μέχρι 1/3 του αγώνα: δεν δίνονται βαθμοί και ο αγώνας ακυρώνεται. Αν η σειρά έχει drop(s), μετράει σαν drop για όλους τους συμμετέχοντες.
- Από 1/3 μέχρι 2/3 του αγώνα: δίνονται οι μισοί βαθμοί.
- Περισσότερο από 2/3 του αγώνα: δίνονται ολόκληροι οι βαθμοί.

8 ΕΙΣΟΔΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΔΟΣ PIT

8.1 Προκριματικά

Κατά την διάρκεια των προκριματικών, τα αυτοκίνητα σε hot γύρο έχουν προτεραιότητα, οπότε όποιος βγαίνει από τα pit πρέπει να τα περιμένει να περάσουν.

8.2 Αγώνας

Κατά τη διάρκεια του αγώνα, το παραπάνω δεν ισχύει, το αυτοκίνητο που βγαίνει από τα pit διεκδικεί/υπερασπίζεται κανονικά την θέση του, εφόσον είναι στον ίδιο γύρο φυσικά. Σε περίπτωση μπλε σημαίας πρέπει να παραχωρήσει προτεραιότητα.

8.3 Γραμμές pit

Απαγορεύεται να πατήσετε την γραμμή εξόδου από τα pit σε κάθε περίπτωση. Η διαχείριση δεν θα ελέγχει το replay, το πάτημα της γραμμής θα ελέγχεται μόνο κατόπιν αναφοράς από αγωνιζόμενο.

9 ΠΡΟΚΡΙΜΑΤΙΚΑ (QUALIFYING)

9.1 Χώρος για hot lap

Στα προκριματικά, είναι δική σας ευθύνη να βρείτε ελεύθερο χώρο στην πίστα όταν ξεκινάτε ένα hot γύρο. Ένα αυτοκίνητο σε ένα hot γύρο δεν χρειάζεται να υποχωρήσει για ένα γρηγορότερο αυτοκίνητο που πλησιάζει από πίσω.

9.2 Προτεραιότητα σε αυτοκίνητα που είναι σε hot lap

Εάν δεν βρίσκεστε σε hot γύρο, πχ είστε σε γύρο εισόδου ή εξόδου σε/από τα pit, ή είχατε έξοδο και ο γύρος σας “κοκκίνησε”, οφείλεται να αφήσετε τα γρηγορότερα αυτοκίνητα να σας περάσουν χωρίς να τα εμποδίσετε. Το παιχνίδι σας ενημερώνει με μπλε σημαίες.

9.3 Χρήση φώτων

Προτείνεται να ανάβετε τα φώτα σας όταν βρίσκεστε σε hot γύρο προκριματικών για να ενημερώνεται τους συναγωνιζόμενους σας, και να τα σβήνετε όταν σταματάτε την προσπάθεια (π.χ. σας “κοκκίνησε” ο γύρος).

9.4 Συμβάν

Σε περίπτωση συμβάντος στην διάρκεια του Qualify από το οποίο θα προκύψει χρονική ποινή, αυτή θα εφαρμόζεται στο τελικό αποτέλεσμα του αγώνα.

9.5 Warm up lap

Κατά τη διάρκεια όλου του Qualifying απαγορεύεται ρητά αυτοκίνητο που κάνει ζέσταμα ή/και που μόλις έχει βγει από τα Pits, να προσπεράσει άλλο αυτοκίνητο. Εξαιρέσεις στον παραπάνω κανόνα είναι περιπτώσεις που το εμπρός αυτοκίνητο έχει χάσει τον έλεγχο ή αν κινείται υπερβολικά αργά και έχει αφήσει πολύ μεγάλο κενό από τα προπορευόμενα ή κινείται υπερβολικά αργά και παράλληλα τελειώνει ο χρόνος των προκριματικών και ο οδηγός του πίσω αυτοκινήτου κινδυνεύει να μην προλάβει να κάνει έναν ακόμα γύρο.

10 ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΑΓΩΝΑ

10.1 Θέση εκκίνησης σε rolling start διαδικασία

Στους αγώνες με rolling start (ACC) ο κάθε οδηγός είναι υπεύθυνος να κρατήσει την σωστή θέση του και να μην προσπεράσει άλλα αυτοκίνητα όπου σύμφωνα με την κατάταξη εκκίνησης είναι μπροστά του. Παρατηρήστε τα αυτοκίνητα γύρω σας πριν την εκκίνηση της διαδικασίας για να γνωρίζετε που ακριβώς πρέπει να βρίσκεστε όταν ανάψουν τα πράσινα φώτα. Το παιχνίδι είναι υπεύθυνο για την διαδικασία και ορίζει αυτόματα τις τυχόν ποινές.

11 ΠΡΟΣΠΕΡΑΣΗ

11.1 Ευθύνη προσπέρασης

Μην είστε πολύ επιθετικοί όταν προσπαθείτε να προσπεράσετε. Ως αυτοκίνητο που κυνηγάει, είναι γενικά δική σας ευθύνη να μην έρθετε σε επαφή με το αυτοκίνητο μπροστά. Πρέπει να έχετε πάντα τον έλεγχο της απόστασης με το προπορευόμενο αυτοκίνητο καθώς οποιαδήποτε σύγκρουση από πίσω είναι γενικά ευθύνη του αυτοκινήτου που κυνηγάει. Εξαιρέσεις είναι στην κρίση του αγωνοδίκη και αφορούν περιπτώσεις όπου δεν υπάρχει χρόνος αντίδρασης, όπου υπάρχει ατύχημα εμπρός που δεν είναι δυνατόν να αποφευχθεί, περιπτώσεις που το εμπρός αυτοκίνητο αλλάζει κατεύθυνση κατά το φρενάρισμα ή περιπτώσεις που υπάρχει οποιοσδήποτε εξωτερικός παράγων που οδηγεί στη σύγκρουση (πχ τρίτο αυτοκίνητο που έσπρωξε, χτύπησε από πίσω ή στρίμωξε το πίσω αυτοκίνητο), πάντα στην κρίση του αγωνοδίκη.

Όταν τα αυτοκίνητα έρθουν το ένα δίπλα στο άλλο, η ευθύνη μοιράζεται και στους 2 οδηγούς πλέον. Τυχόν σύγκρουση βαραινεί τον οδηγό που δεν άφησε επαρκή χώρο στην πίστα στο άλλο αυτοκίνητο. Ο χώρος στην πίστα ορίζεται από τις λευκές γραμμές (αριστερά-δεξιά).

11.2 Dive-bombing

Το dive-bomb είναι το αποτέλεσμα υπέρμετρης αισιοδοξίας, με τα παρακάτω χαρακτηριστικά:

1. Το επιτιθέμενο αυτοκίνητο καθυστερεί το φρενάρισμα ώστε να έρθει κοντά ή διπλά στο αμυνόμενο αυτοκίνητο.
2. Το επιτιθέμενο αυτοκίνητο δεν έχει την δυνατότητα να στρίψει με σωστό τρόπο τη στροφή χωρίς να ακουμπήσει με το αμυνόμενο ή χωρίς να χάσει εντελώς τη γραμμή του (είτε βγει εκτός πίστας είτε εντελώς εκτός γραμμής αλλά εντός πίστας).
3. Το επιτιθέμενο αυτοκίνητο στην αρχή του φρεναρίσματος του είναι παραπάνω από 1 μήκος αυτοκινήτου πίσω από το αμυνόμενο (πίσω προφυλακτήρας αμυνόμενου με μπροστά προφυλακτήρα επιτιθέμενου).
4. Το επιτιθέμενο αυτοκίνητο στην έξοδο δεν αφήνει χώρο στο αμυνόμενο για να παραμείνουν και οι 2 στην πίστα, εφόσον δεν έχει ολοκληρωθεί το προσπέρασμα (§11.4).

Θεωρούμε dive-bomb την περίπτωση που συμβαίνει το (1) και ένα εκ των (2), (3) ή (4).

12 ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΗ

12.1 Χρόνος κίνηση υπεράσπισης

Μην περιμένετε τελευταία στιγμή για να υπερασπιστείτε την θέση σας. Κάντε την κίνηση σας καθαρά και δίκαια. Εάν αμυνθείτε πολύ αργά και το αυτοκίνητο πίσω δεν έχει χρόνο να αντιδράσει, δεν ευθύνεται ο πίσω.

12.2 Γραμμή υπεράσπισης

Δεν επιτρέπονται συνεχόμενες αλλαγές κατεύθυνσης και μπλοκάρισμα του επιτιθέμενου (πίσω) αυτοκινήτου. Μόλις ένας οδηγός βρίσκεται σε απόσταση βολής πίσω σας, πρέπει να επιλέξετε και να ακολουθήσετε μία γραμμή στην πίστα και να μείνετε σε αυτή. Απαγορεύεται η αλλαγή της επιλεγμένης γραμμής, ειδικά την στιγμή του φρεναρίσματος. Η γραμμή υπεράσπισης που επιλέξατε είναι και η γραμμή που θα εισέλθετε στην επερχόμενη στροφή. Εάν το επιτιθέμενο αυτοκίνητο βρεθεί δίπλα σας (γενικά αν οι εμπρός τροχοί του επιτιθέμενου αυτοκινήτου είναι δίπλα ή μπροστά από τους πίσω τροχούς του αμυνόμενου αυτοκινήτου), είστε υποχρεωμένοι να προσαρμόσετε την γραμμή σας και να του αφήσετε χώρο αποφεύγοντας την επαφή. Μην πιέσετε το πίσω αυτοκίνητο έξω από την πίστα αφήνοντας του πολύ λίγο χώρο.

12.3 Brake Check

Απαγορεύεται η χρήση της τεχνικής του Brake Check. Είναι επικίνδυνη και μπορεί να οδηγήσει σε περιττά ατυχήματα. Σαν Brake Check ορίζεται η άσκοπη, χωρίς προφανή λόγο, και απρόβλεπτη χρήση του φρένου από τον μπροστά οδηγό.

12.4 Ολοκλήρωση προσπέρασης

Εφόσον το επιτιθέμενο αυτοκίνητο ολοκληρώσει την προσπέραση, δηλαδή βρεθεί ξεκάθαρα και ολόκληρο το αυτοκίνητο μπροστά από το αμυνόμενο, γίνεται αυτομάτως αυτό το αμυνόμενο και ισχύουν τα παραπάνω. Π.χ. δεν επιτρέπεται να κινηθεί απότομα προς το αυτοκίνητο που μόλις προσπέρασε και να φρενάρει απότομα.

13 ΝΤΟΥΜΠΛΑΡΙΣΜΑ (ΜΠΛΕ ΣΗΜΑΙΑ)

13.1 Εμφάνιση μπλε σημαίας

Το παιχνίδι σας ειδοποιεί με μπλε σημαία όταν πρόκειται να σας ρίξει γύρο ένα γρηγορότερο αυτοκίνητο. Όταν λαμβάνετε μια μπλε σημαία ή γνωρίζετε ότι ένα αυτοκίνητο σας πλησιάζει από πίσω για να σας ντουμπλάρει, θα πρέπει να το αφήσετε να περάσει με ασφάλεια. Απαγορεύεται κατηγορηματικά η οποιαδήποτε προσπάθεια υπεράσπισης της θέσης έναντι ενός αυτοκινήτου που είναι ήδη ένα γύρο μπροστά. Η μπλε σημαία εμφανίζεται εγκαίρως, όταν το γρήγορο αυτοκίνητο είναι σε απόσταση 1 δευτερολέπτου. Όταν φτάσει κοντά σας, π.χ. απόσταση μικρότερη του 0.5 δευτερολέπτου, αφήστε το να περάσει στο επόμενο ασφαλές σημείο*. Δεν χρειάζεται να χαλάσετε τον αγώνα σας για να δώσετε χώρο, ένα σήκωμα του γκαζιού σε μια ευθεία συνήθως αρκεί.

* Επεξήγηση: Ως επόμενο ασφαλές σημείο ορίζεται η αμέσως επόμενη καθαρή στροφή ή ευθεία. Συνεπώς ο οδηγός που δέχεται ντουμπλάρισμα είναι υποχρεωμένος να αφήσει με ξεκάθαρο τρόπο τον οδηγό που ντουμπλάρει, να περάσει όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Καθαρή στροφή ή ευθεία είναι μια οποιαδήποτε στροφή όπου δεν έχει συμβεί ατύχημα και έχει αρκετό χώρο για 2 αυτοκίνητα. Παραδείγματα μη καθαρών στροφών ή ευθειών είναι όλο το κομμάτι στο βουνό του Mount Panorama, η Corkscrew στην Laguna Seca, το σύμπλεγμα Maggots/ Becketts/ Chapel στο Silverstone και η προτελευταία δεξιά στροφή στο Kyalami. Προφανώς υπάρχουν κι άλλες και κάθε περίπτωση θα εξετάζεται από τους αγωνοδίκες.

13.2 Ασφαλής ντουμπλάρισμα

Ο οδηγός που ρίχνει γύρο εξακολουθεί να έχει τις υποχρεώσεις του κεφαλαίου περί προσπέρασης (§9) και έχει την ευθύνη για μια ασφαλή προσπέραση χωρίς να χαλάσει τον αγώνα του οδηγού που ντουμπλάρει. Ως μέσο βοήθειας στις μπλε σημαίες, το γρήγορο αυτοκίνητο μπορεί να αναβοσβήσει τα φώτα του σε αυτό που θα ντουμπλάρει, μόνο εφόσον το πιο αργό αυτοκίνητο δείχνει ότι δεν έχει αντιληφθεί την κατάσταση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Το να αναβοσβήνετε τα φώτα σας σε άλλο αυτοκίνητο που αγωνίζεστε για θέση δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιείται ως "τεχνική απόσπασης της προσοχής" ή από θυμό για ένα περιστατικό.

13.3 Επανάκτηση γύρου (Unlapping)

Εάν έχετε γρηγορότερο ρυθμό από ένα αυτοκίνητο που σας έχει ντουμπλάρει μπορείτε να επανακτήσετε τον γύρο σας σύμφωνα με τους κανόνες κεφαλαίου περί προσπέρασης (§12) με απολύτως ασφαλές τρόπο. Αφού ολοκληρώσετε την προσπέραση πρέπει να απομακρυνθείτε από το αυτοκίνητο που μόλις προσπεράσατε μέχρι το τέλος του επόμενου γύρου, ειδικά αν ισχύουν τα αναγραφόμενα της παραγράφου για μπλε σημαία (§13.1).

Αντίστοιχα, εάν σας πλησιάσει ένα αυτοκίνητο που είχατε ντουμπλάρει νωρίτερα, και είναι εμφανώς πιο γρήγορο, είναι υποχρεωτικό να αφήσετε τον οδηγό να κάνει Unlap μέσα σε χρονικό διάστημα ίσο με περίπου μισό γύρο. Απαγορεύεται να κάνετε κίνηση υπεράσπισης της θέσης σε αυτοκίνητο που προσπαθεί να κάνει επανάκτηση γύρου.

14 ΑΠΩΛΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ

14.1 Απώλεια ελέγχου

Εάν χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας προσπαθήστε να το κατευθύνετε μακριά από τα υπόλοιπα αυτοκίνητα για να αποφύγετε το ατύχημα. Π.χ. αν χάσετε το σημείο φρεναρίσματος και δείτε ότι κινδυνεύετε να χτυπήσετε τον μπροστινό σας, οδηγήστε το αυτοκίνητο σας προς την εξωτερική της στροφής, αν το κατευθύνετε προς την εσωτερική κατά πάσα πιθανότητα θα προκαλέσετε ατύχημα.

14.2 Χρόνος επαναφοράς

Εάν χάσετε τον έλεγχο του αυτοκινήτου σας και βρεθείτε εκτός σωστής πορείας ενώ άλλα αυτοκίνητα είναι κοντά, μην προσπαθήσετε να επανέλθετε αμέσως, θα προκαλέσετε ατυχήματα. Μείνετε ακίνητος έως ότου τα άλλα αυτοκίνητα σας αποφύγουν. Είναι πολύ πιο εύκολο να αποφευχθεί ένα στάσιμο εμπόδιο παρά ένα κινούμενο.

14.3 Είσοδος στην πίστα

Εάν βγείτε από την πίστα, πρέπει να επανέλθετε με τρόπο που είναι ασφαλής και σε καμία περίπτωση να μην αποτελεί κίνδυνο για άλλους συναγωνιζόμενους. Προσπαθήστε να βρείτε ασφαλές σημείο εισόδου και να μπειτε όσο πιο παράλληλα με την πίστα γίνεται ώστε να επιταχύνεται αμέσως, και όχι κάθετα στην πίστα.

14.4 Περιβάλλον χώρος

Είναι ευθύνη του κάθε οδηγού να γνωρίζει που βρίσκονται τα αντίπαλα αυτοκίνητα γύρω του. Χρησιμοποιείστε το radar εντός του παιχνιδιού, ή μια εξωτερική εφαρμογή (π.χ. crewchief), για να γνωρίζετε τον περιβάλλοντα χώρο σας.

15 ΚΙΤΡΙΝΗ ΣΗΜΑΙΑ

15.1 Αυξημένη προσοχή

Εάν σας εμφανιστεί κίτρινη σημαία οφείλετε να δείξετε αυξημένη προσοχή και να περιορίσετε την ταχύτητα σας εφόσον χρειαστεί, γιατί ενδέχεται να βρεθείτε μπροστά σε ατύχημα.

16 ΚΟΠΗ ΣΤΡΟΦΗΣ / ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΠΙΣΤΑΣ

16.1 Όρια πίστας

Παραμένετε εντός των ορίων της πίστας ανά πάσα στιγμή. Δεν επιτρέπεται να κόβετε στροφές ή να επεκτείνετε την πίστα για να κερδίσετε πλεονέκτημα. Τα όρια της πίστας καθορίζονται από το παιχνίδι το οποίο και ορίζει αυτόματα τις τυχόν ποινές.

16.2 Προσπέραση εκτός πίστας

Εάν προσπεράσετε έναν άλλο οδηγό πηγαίνοντας έξω από τα όρια της πίστας, οφείλετε να επιβραδύνετε και να παραχωρήσετε πίσω την θέση.

17 ΒΑΘΜΟΙ

Οι βαθμοί που παίρνει ο κάθε οδηγός είναι:

Cyprus E-Speed GT3 2023																														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Points	30	24	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

17.1 Ελάχιστη απόσταση

Η ελάχιστη απόσταση που πρέπει να καλύψει ένας οδηγός για να θεωρηθεί finisher και να βαθμολογηθεί είναι το 70% (round up) του πρώτου. Π.χ. αν ο 1^{ος} ολοκληρώσει τον αγώνα με 41 γύρους, για να βαθμολογηθεί κάποιος πρέπει να έχει ολοκληρώσει τουλάχιστον 29 γύρους.

17.2 Εγκατάλειψη (DNF)

Σε περίπτωση εγκατάλειψης, δηλαδή το αυτοκίνητο δεν είναι στην πίστα να πάρει καρό σημαία, ισχύει ο παραπάνω κανόνας περί ελάχιστης απόστασης για να βαθμολογηθεί ο οδηγός.

18 INCIDENTS & ΠΟΙΝΕΣ

18.1 Φιλοσοφία/Πνεύμα

Κάθε συμβάν είναι μοναδικό και εξετάζεται με βάση τους παραπάνω κανονισμούς και σύμφωνα με την κρίση των αγωνοδίκων.

18.2 Incidents (Συμβάντα)

Κάθε αγωνιζόμενος μπορεί να αναφέρει ένα συμβάν όπου θεωρεί ότι οδηγήθηκε σε χάσιμο θέσης ή χρόνου με ευθύνη άλλου οδηγού. Ο αγωνιζόμενος πρέπει να δώσει τον χρόνο στο replay όπου συνέβη το συμβάν και μια σύντομη περιγραφή με την οπτική του γωνία μέσα σε 48 ώρες από την λήξη του αγώνα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Η υπερβολική χρήση αυτού του κανονισμού θα έχει σαν αποτέλεσμα να μην λαμβάνονται σοβαρά υπόψη μελλοντικές αναφορές του αγωνιζόμενου, και θεωρείται εκτός κλίματος της διοργάνωσης.

18.3 Επίπεδα ποινών

➤ Επίπεδο 0: **Αγωνιστικό Συμβάν (Racing Incident)** για περιπτώσεις όπου η επαφή ήταν αναπόφευκτη καθώς δεν υπήρχε χρόνος (ή/και χώρος) να αποφευχθεί, όπως επίσης και περιπτώσεις όπου δεν είναι ξεκάθαρο ποιος οδηγός φταίει από τους εμπλεκόμενους.

- Επίπεδο 1: **Παρατήρηση (warning)** για λάθος που οδηγεί σε παρενόχληση ή σύγκρουση με άλλο αυτοκίνητο αλλά ουσιαστικά δεν μεταβάλλει την τρέχουσα κατάταξη του αγώνα. Οι παρατηρήσεις αθροίζονται σε όλο το πρωτάθλημα και ο οδηγός λαμβάνει **5 πόντους ποινής** ανά 3 παρατηρήσεις.
- Επίπεδο 2: για λάθος που οδηγεί σε σύγκρουση με αποτέλεσμα χάσιμο θέσεων ή χρόνου άλλου αγωνιζόμενου. Τέτοια λάθη μπορεί να είναι σύγκρουση σε προσπάθεια προσπεράσματος, περιπτώσεις που οφείλεις να αφήσεις χώρο και δεν το κάνεις κλπ., πάντα στην κρίση του αγωνοδίκη.
 - ☒ Επίπεδο 2.1: **10 sec + 3 πόντους ποινής** για μικρή απώλεια χρόνου ή θέσης για έναν άλλο αγωνιζόμενο.
 - ☒ Επίπεδο 2.2: **20 sec + 7 πόντους ποινής** για απώλεια χρόνου ή θέσης για έναν άλλο αγωνιζόμενο.
 - ☒ Επίπεδο 2.3: **30 sec + 10 πόντους ποινής** για μεγάλη απώλεια χρόνου ή θέσης για έναν άλλο αγωνιζόμενο.Ο αντίκτυπος σε περισσότερους από έναν οδηγούς μπορεί να οδηγήσει σε ακόμη υψηλότερες ποινές.
- Επίπεδο 3: **30 sec + 10 πόντους ποινής**, για περιστατικά που οφείλονται όχι σε λάθος εκτίμηση αλλά όπου θα μπορούσαν να είχαν αποφευχθεί, πάντα στην κρίση του αγωνοδίκη. Τέτοια παραδείγματα είναι η ανασφαλής είσοδος στην πίστα (§12.3) ή η υπεράσπιση θέσης υπό καθεστώς μπλε σημαίας (§11.1 - §11.3) ή και η παρεμπόδιση του Unlap.
- Επίπεδο 4: **Μηδενισμός** από ένα αγώνα + **15 πόντους ποινής** ή/και **αποκλεισμός** από όλο το πρωτάθλημα σε περιπτώσεις αντιαθλητικής συμπεριφοράς. Παράδειγμα να τρακάρουμε ηθελημένα κάποιον που θεωρούμε υπεύθυνο για προηγούμενο ατύχημα (§3.2), άσκοπη χρήση του chat κατά την διάρκεια του αγώνα κτλ.

Οι χρονικές ποινές όλων των επιπέδων θα είναι 50% προσαυξημένες για συμβάντα κατά τη διάρκεια του 1ου γύρου.

Ο αγωνιζόμενος που θα συγκεντρώσει πολλούς πόντους ποινής θα τιμωρείται με αποκλεισμό από αγώνα ή ακόμα και αποκλεισμό από το υπόλοιπο του πρωταθλήματος. Αναλυτικά:

- 20 πόντοι ποινής: **BOTG** (back of the grid), στον επόμενο αγώνα (αυτό γίνεται με DSQ στο Qualify session).
- 35 πόντοι ποινής: **Race Ban**, από τον επόμενο αγώνα (**DNF** αν δεν υπάρχει επόμενος).
- 50 πόντοι ποινής: **Series Ban**, από το υπόλοιπο του πρωταθλήματος.

Οι αγωνοδίκες διατηρούν το δικαίωμα να μεταβάλλουν τις ποινές ή να επιβάλουν οποιαδήποτε άλλη ποινή που δεν αναφέρεται παραπάνω, για ιδιαίτερες περιπτώσεις, σύμφωνα με την κρίση τους.

18.4 Επιβολή ποινής

Οι ποινές που επιβάλλονται μετά την αξιολόγηση των συμβάντων θα εφαρμόζονται στον τελικό συνολικό χρόνο του οδηγού/ομάδας και η κατάταξη θα προσαρμόζεται αντίστοιχα.

Σε ειδικές περιπτώσεις (π.χ. αποχώρηση του οδηγού/ομάδας στον αγώνα που επιβάλλεται η ποινή) οι αγωνοδίκες διατηρούν το δικαίωμα να μεταφέρουν την ποινή στον επόμενο αγώνα.

18.5 Παραχώρηση θέσης

Η παραχώρηση θέσης μετά από οποιοδήποτε περιστατικό, δεν το ακυρώνει, αλλά σίγουρα βελτιώνει την θέση του υπεύθυνου και δείχνει βέλτιστη αγωνιστική συμπεριφορά.

