



DODATNI PRAVILNIK
DRŽAVNEGA PRVENSTVA V
DIGITALNEM DIRKANJU V
KROŽNO HITROSTNIH DIRKAH
(KHD)

1 Organizacija

1.1 Naziv organizatorja

Slovensko spletno dirkaško društvo slo-racing.com.

1.2 Organizacijski odbor

Člani: Janko Glavač, Tomaž Eržen

1.3 Žirija

Predsednik žirije:	Janko Glavač
Član:	Aleš Kurent
Član:	Tomaž Eržen

1.4 Vodstvo tekmovanja

Direktor tekmovanja:	Tomaž Eržen
Tehnična izvedba:	Tomaž Eržen
Stiki z javnostjo:	Sonja Dolmovič

2 Koledar

16.1.2023 ob 15:00	Začetek zbiranja prijav za predkvalifikacije
19.1.2023 ob 23:59	Zaključek zbiranja prijav za predkvalifikacije
20.1.2023 ob 07:00	Začetek predkvalifikacij
22.1.2023 ob 23:59	Zaključek predkvalifikacij
25.1.2023 ob 00:00	Začetek zbiranja prijav za redni del tekmovanja
29.1.2023 ob 23:59	Zaključek zbiranja prijav za redni del tekmovanja
5.2.2023 ob 20:00	Barcelona
12.2.2023 ob 20:00	Hungaroring
19.2.2023 ob 20:00	Monza
26.2.2023 ob 20:00	Silverstone
5.3.2023 ob 20:00	Misano
12.3.2023 ob 20:00	Spa

3 Predkvalifikacijski dogodek

Predkvalifikacijski dogodek se izvaja skladno s točko 5.1 razpisa državnega prvenstva v digitalnih krožno hitrostnih dirkah ter s tem dodatnim pravilnikom.

3.1 Steza

Za predkvalifikacijski dogodek bo uporabljena steza **Zolder**.

3.2 Nastavitve strežnika

Strežnik je na voljo 24 ur na dan.

Nastavljeno je statično vreme in fiksni pogoji proge. Opomba: čas v igri teče normalno in tudi položaj sonca se spreminja, a ne vpliva na temperaturo oz. pogoje na progi.

Vremenske nastavitve:

Povprečna temperatura zraka: **18 °C**

Faktor padavin: **0**

Faktor oblačnosti: **0**

Faktor naključja: **0**

Trajanje dogodka in čas v igri (Time of Day):

Kvalifikacije: **sobota - 12:00 (4 ure)**

Časovni multiplikator: 0x

Ime strežnika:

SDP ACC 2023 | PreQ Zolder

Geslo: **sneg**

4 Dogodki prvenstva

Vsi dogodki se odvijajo ob nedeljah in imajo enako časovnico, ki je sledeča:

- 20:00 - Začetek prostega treninga
- 21:00 - Začetek obveznega sestanka na aplikaciji Mumble
- 21:10 - Začetek kvalifikacij*
- 21:25 - Premor
- 21:30 - Začetek dirke*

*časi začetkov so približki. Naslednji del dogodka se vedno začne po koncu predhodnega.

4.1 Barcelona

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

- Povprečna temperatura zraka: **20 °C**
- Faktor padavin: **0.0**
- Faktor oblačnosti: **0.3**
- Faktor naključja: **4**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Prosti trening: | petek - 13:00 (60 minut) |
| Kvalifikacije: | sobota - 13:00 (15 minut) |
| Dirka: | nedelja - 13:00 (60 minut) |

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2023**

Geslo: **sloracing**

4.2 Hungaroring

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

Povprečna temperatura zraka: **20 °C**

Faktor padavin: **0.0**

Faktor oblačnosti: **0.3**

Faktor naključja: **4**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

Prosti trening: **petek - 13:00 (60 minut)**

Kvalifikacije: **sobota - 13:00 (15 minut)**

Dirka: **nedelja - 13:00 (60 minut)**

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2022**

Geslo: **sloracing**

4.3 Monza

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

Povprečna temperatura zraka: **20 °C**

Faktor padavin: **0.3**

Faktor oblačnosti: **0.3**

Faktor naključja: **0**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

Prosti trening: **petek - 13:00 (60 minut)**

Kvalifikacije: **sobota - 13:00 (15 minut)**

Dirka: **nedelja - 13:00 (60 minut)**

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2022**

Geslo: **sloracing**

4.4 Silverstone

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

Povprečna temperatura zraka: **20 °C**

Faktor padavin: **0.0**

Faktor oblačnosti: **0.3**

Faktor naključja: **4**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

Prosti trening: **petek - 13:00 (60 minut)**

Kvalifikacije: **sobota - 13:00 (15 minut)**

Dirka: **nedelja - 13:00 (60 minut)**

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2022**

Geslo: **sloracing**

4.5 Misano

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

Povprečna temperatura zraka: **20 °C**

Faktor padavin: **0.0**

Faktor oblačnosti: **0.3**

Faktor naključja: **4**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

Prosti trening: **petek - 13:00 (60 minut)**

Kvalifikacije: **sobota - 13:00 (15 minut)**

Dirka: **nedelja - 13:00 (60 minut)**

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2022**

Geslo: **sloracing**

4.6 Spa Francorchamps

Nastavitve strežnika

Vreme je dinamično (samodejno spremenljivo). Nastavitve, ki vplivajo na spremembo vremena:

Povprečna temperatura zraka: **20 °C**

Faktor padavin: **0.0**

Faktor oblačnosti: **0.3**

Faktor naključja: **4**

Trajanje dogodka in čas v igri (In-Game Time of Day):

Prosti trening: **petek - 13:00 (60 minut)**

Kvalifikacije: **sobota - 13:00 (15 minut)**

Dirka: **nedelja - 13:00 (60 minut)**

Časovni multiplikator: **1x**

Ogrevalni krog: **poln krog s pomočjo za uporabnika (UI).**

Ime strežnika: **SDP ACC 2022**

Geslo: **sloracing**

5 Posebna določila v igri

5.1 Sestanek z vozniki

Sestanek z vozniki je obvezen. Brez udeležbe nastop na kvalifikacijah in dirki ni možen.

5.2 Ogrevalni krog in start

Na vseh dirkah bo v uporabi polni vodeni formacijski krog pred začetkom dirke. To pomeni, da se dirkačem na zaslonu prikaže grafika, ki jim pomaga pri postavljanju svojega vozila.

Prvi del kroga je namenjen ogrevanju gum in zavor. Tukaj se dirkalniki peljejo v eni koloni.

Drugi del kroga je namenjen formacijski proceduri za start. Grafika se spremeni in prikazuje vožnjo v dvojni koloni. Pred startom se pokaže tudi omejitev hitrosti, kjer vozniki ne smejo preseči 70 km/h. Prav tako ob startu voznik ne sme zapeljati iz svoje pozicije. Ob neupoštevanju teh pravil igra v obeh primerih takemu vozniku samodejno dodeli kazen vožnje skozi bokse.

V ogrevalnem krogu je onemogočen trk vozil in se dirkalniki lahko peljejo skozi druge. Vožnja skozi druge dirkalnike je strogo prepovedana in bo kaznovana.

5.3 Nastavitve vozil

Nastavitve vozil (setup) so poljubne.

5.4 Pomagala v igri

Vsa pomagala (»Assists«), razen sklopke (Auto Clutch) so izklopljena.

Tovarniška pomagala v avtu, torej t.i. "Traction control" in "ABS" so dovoljena.

5.5 Pogovorno okno (»in-game chat«)

Vsi vozniki morajo obvezno imeti omogočeno pogovorno okno. Uporaba (pisanje) pogovornega okna je na vseh dogodkih prepovedana. Prepoved stopi v veljavo s postavitvijo tekmovalnega strežnika ob približno 19:30 na dan dogodka.

5.6 Funkcija »Return to garage«

Po končanem sestanku je na stezi prepovedana uporaba funkcije »Return to garage«! Uporaba funkcije RTG je dovoljena le, kadar je dirkalnik v boksih, izjeme pa veljajo pod naslednjimi pogoji:

- Uporaba te funkcije na stezi je dovoljena izključno v primerih prehudih poškodb dirkalnika ali nezmožnosti nadaljevanja vožnje (npr. brez goriva, druga okvara, okvara volana ipd.). V tem primeru je potrebno počakati na

varnem mestu ob progi, dokler direktor dirke ne odobri uporabe funkcije RTG.

- Če voznik uporabi funkcijo RTG izven boksov, se to smatra kot odstop iz tistega dela tekmovanja, nadaljevanje vožnje pa je prepovedano.

5.6.1 Vrnitev v bokse po koncu dirke

Ko dirkač prečka ciljno črto in zaključi dirko, se mora v normalnem tempu in stilu vožnje vrniti v bokse, kjer lahko uporabi funkcijo "Return to garage", potem ko dirkalnik parkira na svojem mestu.

5.7 Izguba povezave s strežnikom

V primeru težav s povezavo na strežnik, mora voznik takoj obvestiti vodstvo dirke.

Če se 5 ali več voznikov ne more povezati na strežnik, se začetek dogodka preloži za 30 minut. Če se po 30 minutah 5 ali več voznikov še vedno ne more povezati, se dogodek prestavi na naslednji prost termin. Prosti termini so 30.1.2022, 7.2., 6.2.2022 ter 20.3. 2022.

6 Delo žirije

V e-državnem prvenstvu v KHD se bo tekom celotne sezone izvajalo pregledovanje in kaznovanje incidentov na progi.

Preglede bo izvajala tričlanska žirija v realnem času med kvalifikacijami in dirko. Potencialne pritožbe bo pregledala po koncu dirke s pomočjo posnetkov.

Žirija pregleduje vse prijavljene incidente in vse incidente prvega kroga. Tekom dirke se pregleduje le incidente do 10 minut pred koncem dirke, ostale incidente se pregleduje po zaključku dirke.

Žirija objavi zapisnik odločitve na uradni oglasni deski.

6.1 Prijave incidentov

6.1.1 Prijave med dirko

Med dirko lahko vozniki ali vodje ekip svoje prijave preko aplikacije Mumble sporočijo direkciji dirke. Ta preda sporočilo žiriji, ki nato incident pregleda.

6.1.2 Prijave in pritožbe po dirki

- 90 minut po končani dirki so možne dodatne prijave incidentov.
- Prijave se izpolni preko obrazca, ki je dostopen na spletni strani <https://drive.slo-racing.com> - na podstrani posameznih dirkaških vikendov.
- Prijavi se lahko vse incidente, ki so se zgodili v zadnjih 10 minutah dirke

6.1.3 Odločitve žirije

- Odločitve žirije so končne.

7 Dirkaška pravila

7.1 Zastave

7.1.1 Modra zastava: Opozorilo, da je za voznikom (za krog) hitrejši avto

- Voznik pod modro zastavo se mora umakniti hitrejšemu vozniku v čim krajšem času, če je voznik za njim v poziciji, da ga varno prehit.
- Dolžnost obeh voznikov je, da se manever izvede varno. Voznik pod modro zastavo ne sme nenadno spreminjati smeri vožnje ali hitrosti. Hitrejši voznik pa mora zagotoviti, da prehitevanje izvede varno in brez kontakta.
- Voznik pod modro zastavo ne sme braniti svoje pozicije proti hitrejšemu vozniku.
- Počasnejši voznik pod modro zastavo se mora, v kolikor je hitrejši voznik v poziciji za prehitevanje, umakniti v času enega polnega kroga. Po tem času lahko hitrejši voznik poda prijavo za neupoštevanje modre zastave.
- Voznik, ki je zaostal za krog in je zaradi tega pod modro zastavo, ima pravico prehitevati in se vrniti v krog vodilnega, če lahko to stori varno.
- Modre zastave nadzoruje igra avtomatsko.

7.1.2 Rumena zastava: Nevarnost na progi

- Rumena zastava nakazuje nevarnost na progi.
- Vozniki morajo biti pripravljeni na počasna ali stoječa vozila na progi.
- Rumene zastave nadzoruje igra avtomatsko.
- Prehitevanje pod rumeno zastavo je prepovedano in se po prijavi tudi pregleda s strani žirije. Izjemoma je dovoljeno prehitevati stacionarna ali zelo počasna vozila.
- Rumena zastava začne veljati, ko voznik pride mimo sodniškega mesta z rumeno zastavo.

7.1.3 Bela zastava: Opozorilo, da je pred teboj počasnejše vozilo

7.2 Kvalifikacije

Vsak dirkač si je sam dolžan zagotoviti položaj na progi in dovolj prostora za hiter krog. Počasnejši avto, ki je v svojem hitrem krogu, se ni dolžan umakniti hitrejšemu, ki je prav tako v hitrem krogu. V tem primeru je prehitevanje prepovedano in se smatra kot oviranje v hitrem krogu.

Prednost na progi ima vedno avto, ki je v hitrem krogu. Dirkalniki, ki niso v svojem hitrem krogu, se morajo varno umakniti, brez da bi pri tem ovirali tiste, ki so v hitrem krogu. Oviranje dirkača v hitrem krogu bo kaznovano, če bo prijavljeno žiriji.

7.3 Prehitevanja in obnašanje na stezi

V splošnem velja, da je za varno prehitevanje odgovoren dirkač, ki prehiteva, a odgovornost za varno prehitevanje je tudi na strani dirkača, ki brani pozicijo. Tukaj velja, da so nenadne spremembe smeri in/ali hitrosti s strani vodilnega dirkača prepovedane in lahko botrujejo k nesreči in posledično lahko voznik prejme kazen.

Prehitevanje s kontaktom v splošnem ni dovoljeno. V primeru, da voznik, ki je prehitel s kontaktom, vrne pozicijo, lahko še vedno prejme kazen, lahko je kazen znižana ali pa se ji v celoti izogne.

V primeru vzporedne vožnje (za kar se šteje, da so prva kolesa dirkača, ki prehiteva, vzporedna z zadnjimi kolesi dirkača, ki brani.) mora vodilni dirkač pustiti vsaj za eno širino dirkalnika prostora do roba dirkališča.

V primeru vzporedne vožnje sta za varen manever odgovorna oba voznika. Če voznik napravi napako in s tem odpre prostor za prehitevanje, ima voznik za njim pravico napasti prostor ne glede na predhodno prekrivanje, a je vseeno odgovoren, da se manever izvede brez kontakta.

Spreminjanje smeri v območju zaviranja je prepovedano. Vodilni dirkač ima pravico ene menjave smeri za obrambni manever. Vijuganje in zapiranje dirkača za seboj je prepovedano.

Voznik, ki je zapeljal s steze ali se na stezi zavrtel, je odgovoren, da se na stezo oz. na dirkaško hitrost vrne varno, brez kontakta in brez oviranja drugih voznikov.

Voznik, ki zapušča bokse, ne sme prevoziti bele črte, ki omejuje izhod iz boksov.

Če se voznik zavrti na stezi, mora nemudoma popolnoma pritisniti zavoro in ustaviti. Zavoro mora držati vse dokler ni prostora na stezi, da se varno priključi dirkanju. Če voznik povzroči kontakt, ki je posledica neupoštevanja držanja zavor pri vrtenju, je za nesrečo odgovoren samo ta voznik.

Pridobivanje prednosti z vožnjo izven steze je prepovedano, ne glede na avtomatsko kaznovanje s strani igre. Ob prijavi si žirija pridržuje pravico kaznovanja takih manevrov.

Priporočamo tudi uporabo "spotterja" ter radar aplikacije - oboje je privzeto že vključeno v ACC.

8 Kazni

8.1 Možne kazni

Žirija tekom dirke in po dirki lahko uporabi sledeče kazni:

- časovni pribitek,
- vožnja skozi bokse (Drive Through oz. »DT«),
- vožnja skozi bokse s postankom (Stop&Go oz. »S&G«),
- diskvalifikacija,
- štart iz boksov,
- prepoved kvalifikacij.

8.2 Služenje kazni

Kazni, ki so dodeljene med dirko, mora dirkač odslužiti v roku treh krogov, kar nadzoruje igra sama.

- Časovno kazen lahko voznik odsluži v boksih ali pa se mu prišteje h končnemu času dirke
- »Drive Through« in »Stop&Go« kazni morajo biti odslužene v danem roku, sicer sledi avtomatska diskvalifikacija.

Kazni so lahko izrečene za dirko, ki je v teku, ali za prihajajočo dirko ali kvalifikacije.

- V primeru, da je kazen izrečena za prihajajoč dirkaški vikend, se ta odsluži na prvem naslednjem vikendu, ki se ga dirkač udeleži.

8.3 Primeri incidentov

V naslednjih odstavkih so opisani primeri incidentov, ki so lahko kaznovani. Kaznovanje ni omejeno le na spodnje primere.

Udeležba na sestanku z vozniki

Udeležba na sestanku z vozniki je obvezna in brez udeležbe nastop na kvalifikacijah ali dirkah ni možen.

V primeru, da voznik do začetka sestanka ni v boksih, se ga kaznuje s prepovedjo kvalifikacij.

Uporaba pogovornega okna

Uporaba pogovornega okna v igri je prepovedana! Vsak vpis se kaznuje z 10-sekundnim časovnim pribitkom na dirki.

Uporaba funkcije »Return to Garage« (RTG)

Če voznik uporabi funkcijo RTG in nato nadaljuje z vožnjo, se to kaznuje z diskvalifikacijo iz trenutnega dela tekmovanja.

Vožnja skozi dirkalnike v ogrevalnem krogu

Vožnja skozi dirkalnike v ogrevalnem krogu je prepovedana. Vsak tak incident se kaznuje z 10 sekundnim časovnim pribitkom na dirki.

Agresivna vožnja

Agresivna vožnja (npr. prekomerno zapiranje, pozna zaviranja ipd.) se lahko ob prijavi kaznuje, tudi če do kontakta ni prišlo. V primerih agresivne vožnje bo žirija ukrepala in voznike morebiti kaznovala skladno z resnostjo samega incidenta.

Izbežen kontakt

Kontakt med vozniki, ki bi se mu po oceni žirije lahko izognili. Kaznuje se glede na okoliščine posameznega incidenta. Kazen za tak incident je časovni pribitek najmanj 10 sekund.

Vijuganje in zapiranje

Vijuganje in zapiranje hitrejšega voznika je prepovedano in se zato ob prijavi kaznuje. Kazen za prvi takšen prekršek znaša 10 sekund, vsak naslednji pa bo kaznovan z vožnjo skozi bokse.

Ignoriranje modre zastave

Neupoštevanje modre zastave se kaznuje z vožnjo skozi bokse.

Prehitevanje pod rumeno zastavo

Prehitevanje pod rumeno zastavo je prepovedano in v kolikor voznik ne vrne mesta (najkasneje po navodilih vodstva dirke) bo za to kaznovan z vožnjo skozi bokse.

Prehitra vožnja v boksih

Prehitro vožnjo v boksih nadzoruje igra sama in pridobljena kazen se ne briše v nobenem primeru.

Sekanje steze

Sekanje steze v splošnem nadzoruje igra sama. Vsak voznik s strani igre dobi 3 opozorila, za četrti prekršek je kaznovan z vožnjo skozi bokse. Eksplicitno je prepovedano prehitevanje izven proge. V kolikor voznik tudi po opozorilu s strani vodstva dirke v roku enega kroga ne vrne pridobljene pozicije, se ga kaznuje z vožnjo skozi bokse.

Povzročitev kontakta zaradi nadržanja zavor

Povzročitev kontakta zaradi nedržanja zavor (npr. pri izgubi nadzora nad vozilom) je zavedno dejanje voznika in zato se lahko obravnava tudi kot hujši prekršek, predvsem v primerih ko s tem povzroči nadaljnje incidente.

Nevarno priključevanje

Nevarno vračanje na stezo ali priključevanje prometu je zavedno dejanje voznika in zato se lahko obravnava tudi kot hujši prekršek, predvsem v primerih ko s tem povzroči nadaljnje incidente.

Prečkanje bele črte, ki omejuje izhod iz boksov

Po prijavi se ta prekršek kaznuje. Minimalna kazen je časovni pribitek 10 sekund.

Nevarna in nepredvidljiva vožnja

Nepredvidljiva in nevarna vožnja, ki ogroža ostale dirkače ali povzroča nesreče bo kaznovana glede na okoliščine.

Nešportno obnašanje

Nešportno obnašanje na stezi ali izven nje je strogo prepovedano in se bo vedno obravnavalo kot hujši prekršek.

Slaba internetna povezava

Vozniku, ki bo imel slabo ali nestabilno internetno povezavo (visok »ping«) in bi s tem ogrožal druge voznike ali onemogočal pošteno dirkanje, se lahko prepove nastop na dogodku.

Prepoved se lahko izreče pred, med ali po dogodku.

Neopravljen ali nepravilno opravljen obvezen postanek v boksih

V primeru, da voznik ne opravi obveznega postanka v boksih oz. le-ta ni izveden v skladu s pravili, ga žirija nepreklicno diskvalificira z dirke.

8.4 Kategorije incidentov

Dirkaški incident

Incident pri katerem si vsi udeleženi delijo krivdo in ni mogoče izpostaviti glavnega krivca. Taki incidenti se zato ne kaznujejo.

Incident za opozorilo

Manjši incident pri katerem glavno krivdo nosi določen voznik, vendar ni hujših posledic na potek dirke za udeležene voznike.

Manjši prekršek

Incidenti pri kateri glavno krivdo nosi določen voznik in vpliva na potek dirke za udeležene voznike. Taki prekrški se kaznujejo s časovnimi pribitki ali kaznijo vožnje skozi bokse.

Hujši prekršek

Hujši incidenti, pri katerih glavno krivdo nosi določen voznik in vpliva na potek dirke za udeležene voznike. Najmanjša možna kazen za hujši prekršek je vožnja skozi bokse s postankom 30 sekund (Stop&Go30 oz. »S&G30«), možna je tudi izključitev oz. prestavitev dirkača na rezervni seznam. Med hujše prekrške se štejejo tudi ponavljajoči se incidenti.

9 Spremembe pravil

Organizator si pridržuje pravico do sprememb pravilnika med sezono. O spremembah mora udeležence obvestiti z biltenom na uradni oglasni deski. Spremembe stopijo v veljavo po najmanj treh dneh od objave biltena.