

## Zasady „Czystego Ścigania”

Poniższy regulamin dotyczy platformy [www.alac.pl](http://www.alac.pl) i wszystkich wyścigów organizowanych w jej ramach. Każdy gracz zainteresowany udziałem, powinien się z nim zapoznać. Zmiany regulaminu mogą być przeprowadzone w związku ze specjalnymi ligami (np. Endurance i wyścigi wielu klas) i taką informację ogłaszać będziemy na grupie discord.

### 1. Ogólne

#### 1.1. **Podstawowe zasady fairplay:**

- 1.1.1. Konkurujemy ze sobą w sposób uczciwy i z poszanowaniem drugiego gracza
- 1.1.2. Prowadzimy pojazdy świadomie i odpowiedzialnie, nie psujemy zabawy innym
- 1.1.3. Rozmawiamy z szacunkiem, bez wulgaryzmów i obrażania innych graczy

#### 1.2. **Identyfikacja zawodników**

- 1.2.1. Na kanale discord i w grze używamy tych samych nazw użytkownika

### 2. Wyścig

#### 2.1. **Wyprzedzanie**

- 2.1.1. Manewr wyprzedzania musi zacząć się najpóźniej na wjeździe w strefę dohamowania do zakrętu
- 2.1.2. W strefie hamowania nie zezwala się na wyprzedzanie poprzez zmianę linii jazdy
- 2.1.3. Zakazuje się dohamowania w strefie skrętu (divebomb)
- 2.1.4. Zakazuje się zamykania drzwi (zjeżdżania do wewnątrz zakrętu, jeśli auto przeciwnika znajduje się w polu kontaktowym naszego auta)
- 2.1.5. Zakazuje się przepychania auta po zewnętrznej (“opierania się” o auto które jest na szerszej linii wyścigowej)
- 2.1.6. Błąd kierowcy z przodu nie daje Ci prawa do wyprzedzania bez konsekwencji! Zawsze zachowaj czujność i odpowiedni odstęp podczas takich manewrów!
- 2.1.7. Podczas obrony pozycji, broniący może wykonać jeden ruch aby zablokować kierowcę z tyłu i jeden ruch aby wrócić na wybraną przez siebie linię wyścigową. Każdy taki dodatkowy manewr jest traktowany jako zygzakowanie i jest zabroniony!

#### 2.2. **Zachowanie podczas niebieskich flag (BLUE FLAGS)**

##### 2.2.1. **Dublowany**

- 2.2.1.1. Nie zmienia linii wyścigowej, jedzie optymalną linią jazdy, przewidywalnie!

- 2.2.1.2. Podczas dublowania zjeżdża z linii wyścigowej, chyba że popełni błąd - w takim wypadku nie wraca na linię wyścigową i puszcza dublującego
- 2.2.1.3. W przypadku małej różnicy prędkości na prostej, ale bliskiej odległości obydwu aut, dublowany powinien zjechać z linii wyścigowej i zmniejszyć prędkość na tyle, aby umożliwić przejazd osobie dublującej. Nie hamujemy i nie odpuszczamy gazu, jeśli auto dublujące znajduje się jeszcze za naszym pojazdem!

### 2.2.2. Dublujący

- 2.2.2.1. Zbliża się do dublowanego jadąc optymalnym torem. **Zachowuje bezpieczną odległość i podwójną czujność podczas hamowania!**
- 2.2.2.2. Może zacząć wyprzedzanie na prostych (kiedy wystąpi różnica prędkości), lub wykorzystując błąd dublowanego (zjazd z linii wyścigowej po błędzie)
- 2.2.2.3. Nie wyprzedza na zakrętach i krótkich odcinkach prostych, w których nie uda mu się wrócić na linię wyścigową po wyprzedzeniu lub może stworzyć zagrożenie wypadku
- 2.2.2.4. Zachowuje podwójną ostrożność! **To osoba dublująca ma najwięcej do stracenia jeśli wykona to źle i spowoduje wypadek!**

### 2.3. Zderzenia podczas wyścigu

- 2.3.1. W przypadku gdy ze zderzenia/kontaktu między autami nie wynika utrata pozycji lub uszkodzenia, jest to RA (racing accident) i nie będzie rozpatrywany w żaden sposób
- 2.3.2. Podczas zderzenia z utratą miejsc, sprawca zdarzenia musi oddać miejsce kierowcy poszkodowanemu. Jest to ważne, może wpłynąć na zmniejszenie kary!
- 2.3.3. Podczas jazdy za przeciwnikiem, kierujący autem z tyłu musi zachować odpowiednią odległość na dohamowaniach, ponieważ wjechanie w tył pojazdu porzedzającego będzie karane
- 2.3.4. Zabrania się hamowania na prostych i w złośliwy sposób, wywoływanie stłuczek i spychania z toru

### 2.4. Zachowanie się po zderzeniu

- 2.4.1. Po zderzeniu, auto które wypada z trasy musi zachować czujność powracając na tor i przepuścić wszystkich jadących na torze (użycie minimapy)
- 2.4.2. Kierowcy jadący pełną prędkością wyścigową zawsze mają pierwszeństwo przed powracającym na tor, nawet jak wyjazd poza tor nie był z jego winy
- 2.4.3. Po powrocie na tor nie można blokować innych, dopóki nie osiągnie się prędkości wyścigowej
- 2.4.4. Gdy po zderzeniu auto zatrzymuje się na torze, nie ma prawa ruszać, dopóki tor nie będzie wolny
- 2.4.5. Jeśli auto po wypadku posiada poważne uszkodzenia, zmuszone jest do zjazdu do PIT celem wykonania niezbędnych napraw (nie może kontynuować jazdy!)
- 2.4.6. Auto z uszkodzeniami zmuszone jest jechać poza linię wyścigową i ustępować wszystkim nadjeżdżającym pojazdom
- 2.4.7. Uszkodzone auto powracające do PIT nie posiada żadnych praw na torze

## 2.5. PIT STOP

- 2.5.1. Auta na torze mają bezwzględne pierwszeństwo względem aut wyjeżdżających z PIT LANE!
- 2.5.2. Należy przestrzegać linii wyjazdu z PIT (nie przekraczać białej linii)
- 2.5.3. Ruszając z BOX należy zachować ostrożność i przepuszczać auta jadące przez PIT LANE

Należy pamiętać, że drastyczne zaniedbania, wielokrotne zgłoszenia, jazda pod prąd i wulgarne zachowania nie będą tolerowane!

Na potrzeby platformy [www.alac.pl](http://www.alac.pl)  
opracował: MaciekC.