

FSN League 2010

Säännöt & Yleiset periaatteet



1. KILPAILUKALENTERI	3
2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI	3
3. TALLIJAOT	4
3.1 Varakuljettajat	4
4. PISTEYTYS	5
4.1 Pisteet kilpailuista	5
5. AJOAVUT JA REALISMI	5
5.1 Ajoavut	5
5.2 Vaurioherkkyys	5
6. SERVERIT	5
6.1 Kilpailuserveri	6
6.2 Harjoitusserveri	6
7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT	6
7.1 Vapaat harjoitukset	6
7.2 Aika-ajot	7
7.3 Warmup	7
7.4 Kilpailu	7
7.4.1 Lähtöjärjestys.....	7
7.4.2 Aikarajat	7
7.4.3 Chat.....	8
7.4.4 Lämmittelykierros.....	8
7.4.5 Kolarit	9
7.4.6 Kilpailun päättyminen	9
7.4.7 Protestit	9
8. AUTON SÄÄTÄMINEN	9
8.1 Omat säädöt	9
8.2 Valmiit säädöt	10
9. RANGAISTUKSET	10
9.1 Oikominen radalla	10
9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana	10
9.3 Ylinopeus varikkosuoralla	11
9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen	11
9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys	11
9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty	11
9.7 Tahallinen kolarointi	11
9.8 Muut rangaistukset	12
10. POISSAOLOT	12

1. KILPAILUKALENTERI

Kilpailut ajetaan sarjan kilpailukalenterin mukaisesti. Pääsääntöisesti kilpailut ajetaan viikko sen jälkeen kun oikea kilpailu on ajettu, eli käytännössä kilpailuja on normaaliaikataululla kerran kahdessa viikossa. Kilpailukalenteri kaudelle 2010 on seuraava:

12.-14.03.2010 - Bahrain, Bahrain International Circuit, Sakhir
26.-28.03.2010 - Australia, Albert Park Circuit, Victoria
09.-11.04.2010 - Malesia, Sepang International Circuit, Kuala Lumpur
23.-25.04.2010 - Kiina, Shanghai International Circuit
07.-09.05.2010 - Espanja, Circuit de Catalunya, Barcelona
21.-23.05.2010 - Monaco, Circuit de Monaco, Monte Carlo
04.-06.06.2010 - Turkki, Istanbul Park
18.-20.06.2010 - Kanada, Circuit Gilles Villeneuve, Montreal
02.-04.07.2010 - Eurooppa, Valencia Street Circuit
16.-18.07.2010 - Iso-Britannia, Silverstone Circuit
23.-25.07.2010 - Saksa, Hockenheimring
06.-08.08.2010 - Unkari, Hungaroring, Budapest
03.-05.09.2010 - Belgia, Circuit de Spa-Francorchamps, Spa
17.-19.09.2010 - Italia, Autodromo Nazionale Monza
01.-03.10.2010 - Singapore, Marina Bay Street Circuit
15.-17.10.2010 - Japani, Suzuka Circuit
29.-31.10.2010 - Korea, Korean International Circuit, Yeongam
05.-07.11.2010 - Brasilia, Autódromo José Carlos Pace, São Paulo
19.-21.11.2010 - Abu Dhabi, Yas Marina Circuit

2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI

Ajaaksesi liigassa, tarvitset rFactor pelin joka on päivitetty versioon 1.255F. Käynnistä rFactor ja tarkista päävalikon vasemmasta alalaidasta mikä versio käytössäsi on. Mikäli päävalikossa lukee jotain muuta kuin ”Version 1.255”, lataa päivitys osoitteesta:

<http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/rfactor1250update.exe>

Kaudella 2010 käytämme F1RFT 2009 modia. Asentaminen tapahtuu seuraavasti:

1. Lataa ja asenna modi osoitteesta

http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/Modit/F1RFT_2009/F1RFT2009.rar

2. Lataa ja asenna päivitys osoitteesta:

http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/Modit/F1RFT_2009/F1RFT2009_Update_1.rar

3. Lataa ja asenna toinen päivitys osoitteesta:

http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/Modit/F1RFT_2009/F1RFT2009_Update_2.rar

3. TALLIJAOT

Sarjassa on yhteensä 20 tallipaikkaa, jotka jakautuvat 10 tallin kesken. Jokaisessa tallissa on siis kaksi kuljettajaa. Tallipaikat jaetaan ensisijaisesti kauden 2009 pistejärjestyksessä toiveiden mukaan, jonka jälkeen uudet kuljettajat voivat valita jäljelle jääneistä paikoista haluamansa. Tallijaot ovat esillä osoitteessa:

<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=419.0>

3.1 Varakuljettajat

Koska tallipaikkoja on rajallinen määrä, sarjassa on käytössä varakuljettajajärjestelmä. Varakuljettajat pääsevät ajamaan, mikäli joku vakituista kuljettajista on ilmoittanut poissaolostaan jonakin tietynä kilpailuviikonloppuna. Varakuljettajaksi voi ilmoittautua osoitteessa: <http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=425.0>

Kun joku vakituinen kuljettaja on tietynä kilpailuviikonloppuna ilmoittanut poissaolostaan, ensimmäisenä ilmoittautumaan ehtivä varakuljettaja hyväksytään ajamaan siitä eteenpäin poissaolevan kuljettajan tallipaikalla kyseisen kilpailuviikonloppuun loppuun saakka. Mikäli poissaoloja on useammassa tallissa, varakuski saa itse valita minkä tallin paikan valitsee, mutta paikkaa ei voi enää vaihtaa kilpailuviikonloppuun aikana. Varakuljettajat keräävät omia henkilökohtaisia pisteitään ja kerryttävät myös tallin pistesaldoa. He ovat etusijalla tallipaikoille, mikäli paikkoja avautuu kauden aikana. Kerätyt henkilökohtaiset pisteet siirtyvät kuljettajan mukana mahdolliseen tulevaan tallipaikkaan.

Päästäkseen kilpailuun, varakuljettajan on ajettava harjoitusserverin laskurin mukaan **vähintään 20 kokonaista kierrosta** ennen kilpailun starttia. Harjoitusserverin laskuri laskee siis ainoastaan nopeat kierrokset, ei kierroksia joilla on ajettu ulos varikolta tai ajettu varikolla. Tämän rajoituksen tarkoituksena on varmistaa, että varakuljettajat tuntevat radan eivätkä jää muiden kuljettajien jalkoihin kilpailun aikana. Varakuljettajien on myös ehdottomasti luettava sarjan yleiset säännöt ja käytännöt **ennen** kilpailuun

osallistumista.

Varakuljettajilla on oikeus harjoitella vakituisten kuljettajien tapaan harjoitusserverillä,. Salasanan saat kun olet ilmoittautunut varakuskiksi. Harjoitusserverillä harjoitteluun ei siis tarvita vielä vahvistettua paikkaa viikonlopulta, vaan serverillä voi harjoitella oman mielensä mukaan varmistaen kierrosrajoituksen täyttymisen viimehetken poissaolojen ja kilpailupaikan varalta.

4. PISTEYTYS

4.1 Pisteet kilpailuista

Kilpailuista jaetaan pisteitä FIA:n 2009 säännösten mukaisesti:

1. sija: 10p
2. sija: 8p
3. sija: 6p
4. sija: 5p
5. sija: 4p
6. sija: 3p
7. sija: 2p
8. sija: 1p

Sarjassamme jaetaan myös tallipisteitä, joten on hyvä pitää silmällä myös oman tallin menestymistä sarjan edetessä.

5. AJOAVUT JA REALISMI

5.1 Ajoavut

Auto Clutch = ON

5.2 Vaurioherkkyys

Damage Multiplier = 60%

6. SERVERIT

Sarjallamme on käytössä kaksi serveriä

6.1 Kilpailuserveri

Kilpailuserverillä ajetaan kaikki kilpailuviikonlopun viralliset sessiot vapaista harjoituksista kilpailuun. Serveri aukeaa aina ennen virallista sessiota. Kilpailuserveri löytyy listalta nimellä ”FSNLeague”. Salasanan saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin.

6.2 Harjoitusserveri

Harjoitusserveri on tarkoitettu harjoitteluun kilpailuviikonloppujen sekä virallisten sessioiden ulkopuolella. Harjoitusserverillä on hyvä harjoitella rataa, vertailla aikoja muiden kilpailijoiden kanssa sekä vaihtaa säätöjä kuljettajien kesken. On toivottavaa, että kaikki harjoittelu tapahtuisi tällä serverillä, jotta kuskit voisivat vertailla aikoja keskenään.

Harjoitusserverin ajat kerätään foorumille osoitteeseen

<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=harjoitusserveri>

Harjoitusserverillä on käytössä myös liveseuranta, josta voi reaaliaikaisesti seurata kuljettajien aikoja serverillä. Liveseuranta löytyy osoitteesta

<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=live>

Harjoitusserveri on päällä aina, ellei muutoin ole ilmoitettu. Serveri löytyy listalta osoitteella: mazaserv.ath.cx. Salasanan serverille saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin

7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT

Kilpailuviikonloppu jaetaan kolmeen eri päivään.

7.1 Vapaat harjoitukset

Perjantaina järjestetään kilpailuviikonlopun ensimmäiset vapaat harjoitukset klo: 20:00-22:45. Lauantain vapaat harjoitukset ajetaan klo: 16:00-17:30. Harjoitukseen voi tulla ja

niistä voi poistua kun kokee tarpeelliseksi. Lauantain vapaiden harjoitusten ja aika-ajon välillä pidetään 30 minuutin tauko, jonka aikana voi vielä viimeistellä säätöjä ja ajaa vapaasti.

7.2 Aika-ajot

Aika-ajot alkavat kilpailuviikonlopun lauantaina alkaen klo: 18:00. Aika-ajot ajetaan yhdessä osiossa, jonka pituus on 30 minuuttia. Tämän 30 minuutin aikana on serverin laskurin mukaan sallittua ajaa enintään 12 kierrosta. Jos sallittu kierrosmäärä ylittyy, kuljettaja sijoittuu automaattisesti aika-ajon viimeiseksi.

ESCin käyttäminen aika-ajossa varikon porttien ulkopuolella on kielletty. Mikäli painat ESCiä varikon ulkopuolella, aika-ajosi päättyvät siihen. Aika-ajokierros alkaa siis varikolta ja päättyy varikolle. Jos kolaroit autosi ja yrität ajaa sitä takaisin varikolle, huomioi takaasi tulevat nopealla kierroksella olevat nopeat kuljettajat ajamalla ajolinjan ulkopuolella ja tarkkailemalla peilejä sekä sinisiä lippuja!

Aika-ajosession aikana chatin käyttäminen on ehdottomasti kielletty.

Aika-ajoa ei ole pakko ajaa päästäkseen kilpailuun. Mikäli et pysty tulemaan aika-ajoon, saadaksesi paikan lähtöruudukosta, sinun tulee ilmoittaa poissaolostasi kyseisen kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun ja ilmoittaa tulevasi ajamaan itse kilpailuun.

7.3 Warmup

Sunnuntaina ennen kilpailua ajetaan 1,5 tunnin pituinen warmup. Warmup ajetaan klo 16:00-17:30. Warmup on suositeltavaa ajaa kilpailubensoilla ja sen aikana on hyvä testata kilpailutaktiikkaa. Warmup ei ole pakollinen, mutta suositeltava.

7.4 Kilpailu

Varsinainen kilpailu ajetaan sunnuntai-iltana alkaen klo: 18:00. Kilpailut ajetaan 75% mittaisena oikeasta kilpailusta. Tarvittaessa desimaalit pyöristetään ylöspäin.

7.4.1 Lähtöjärjestys

Kilpailuun lähdetään aika-ajon määräämässä järjestyksessä. Aika-ajosta poissaolleet kuljettajat arvotaan lähtöruudukkoon satunnaiseen järjestykseen.

7.4.2 Aikarajat

Serverillä tulee olla viimeistään klo: 17:45. Mikäli kuljettaja ei ole tähän mennessä ilmoittanut syytä myöhästymiselleen, lähtee hän kilpailuun viimeisestä lähtöruudusta.

Kilpailumoodi käynnistyy klo: 17:55 ja tällöin kuljettajien tulee siirtyä varikkopilttuusta lähtöruudukkoon. Kaudella 2010 ei tarvitse enää itse suorittaa varikkoruutuun ajoa, vaan auto siirtyy ruudukkoon kun kisamoodin käynnistyessä painaa oikeasta alakulmasta ”Race”.

Kilpailumoodin käynnistyessä serverille ei ole enää mahdollista liittyä. Mikäli joku serverillä olevista kuljettajista putoaa kilpailuserveriltä kilpailumoodin käynnistymisen jälkeen, serverin kilpailuviikonloppu käynnistetään kerran uudelleen jotta pudonneella kuljettajalla on vielä mahdollisuus liittyä kilpailuun. Pudonneen kuljettajan on tällöin viipymättä liityttävä peliin uudestaan, jotta muut kuljettajat eivät joudu odottamaan kohtuuttomia aikoja.

7.4.3 Chat

Chatin käyttäminen on kilpailusession käynnistymisestä lähtien kielletty. Tämä tarkoittaa hetkeä, jolloin varikon valot vaihtuvat vihreäksi. Tämän jälkeen sallittua on ainoastaan tärkeiden ilmoitusasioiden kirjoittaminen. Chatin käyttökielto loppuu kun admin niin sanoo.

7.4.4 Lämmittelykierros

Kun kaikki kuljettajat ovat lähtöruudukossa, varikko on sulkeutunut ja aika kellossa on kulunut loppuun, alkaa lämmittelykierros. **Lämmittelykierroksella on pidettävä riittävä väli edellä ajavaan.** Lämmittelykierroksen tarkoituksena on lämmittää jarrut ja renkaat kilpailun ensimmäisiä kierroksia varten, joten äkilliset pysähdykset ja radalla kiemurtelu ovat yleisiä. Lämmittelykierroksella törmäilystä rankaistaan ankarasti.

Lämmittelykierroksella tärkein rooli on ensimmäisellä ja viimeisillä kuljettajilla. Ensimmäinen kuljettaja on vastuussa siitä, että ennen lämmittelykierroksen loppua autoletka on mahdollisimman yhdessä. Viimeisinä tulevien autojen on myös pidettävä huolta siitä, että he ajavat letkan perässä riittävä vauhtia. Edellä mainituilla seikoilla pyritään välttämään sitä, että ruudukon kärjessä olevien autojen moottorit eivät ylikuumene.

Jos jostain syystä kolaroit lämmittelykierroksella, on sinulla mahdollisuus startata

kilpailuun varikolta. Painamalla kolarin jälkeen ”Exit to monitor” ja lähtemällä uudestaan liikkeelle varikkopilttuusta, voit ajaa varikkosuoran päähän odottamaan varikon valojen vaihtumista vihreäksi. Tavallisesti valot vaihtuvat vihreäksi kun viimeinen auto on ohittanut varikon ulostulotien.

7.4.5 Kolarit

Jos kolaroit kilpailussa etkä pysty jatkamaan kilpailua, älä jää selvittämään asiaa serverille vaan poistu joko varikkopilttuuseen tai kokonaan serveriltä. Kilpailun aikana on ehdoton chatin käyttökielto (kohta 7.4.3).

7.4.6 Kilpailun päättyminen

Kilpailu ei pääty siihen, kun sinä ylität maaliviivan. Kilpailu päättyy kun serverillä oleva admin niin sanoo. Vasta kun admin on antanut luvan, on lupa jälleen käyttää chattia.

7.4.7 Protestit

Jos mielestäsi olet kokenut vääryyttä kilpailussa, on sinulla oikeus tehdä protesti. Protesti tehdään lähettämällä mdn:lle foorumin yksityisviestillä selkeä kuvaus tapahtuneesta ja osallisista. Helpointa on ottaa replaysta screenshot ja kuvata tapahtumat kuvan avulla. Kyseinen admin kerää osallisten näkökulmat yhteen ja tekee päätöksensä keskustelemalla muiden adminien kanssa mahdollisista jälkiseuraamuksista. Muistakaa kuitenkin, että jokaisesta kolarista on turha tehdä protestia. Kilpa-autoilussa kolareita ei loputtomiin voi välttää. Tilanteita, joista protesti on aiheellinen ovat esimerkiksi törkeä huolimattomuus tai toisten kilpailijoiden huomiottajättäminen.

8. AUTON SÄÄTÄMINEN

8.1 Omat säädöt

Lähtökohtana on, että jokainen kuljettaja opettelee säätämään oman autonsa omiin säätöihin. Kaikki säätämistä välttämättä hallitse, joten säätöjä voi kysyä harjoitus- tai kisaservereillä. Suositeltavaa kuitenkin olisi, että jokainen opettelee itse säätämään autoaan kauden aikana. Tällöin jokainen saa omalle ajotyylilleen sopivat säädöt ja tätä kautta parempia tuloksia. Esimerkiksi seuraavasta säätöoppaasta löytyy yksinkertaistettuna, mitä jokainen säätö tekee ja mihin se vaikuttaa:

<http://www3.sympatico.ca/cbarnett/SetupMatrix.html>

8.2 Valmiit säädöt

Internetistä löytyy valmiita säätöjä eri radoille ja näiden käyttö on sallittua. On kuitenkin huomattava, että jotkut säädöt on tehty olettaen luistoneston olevan käytössä. Ne eivät siis toimi odotetulla tavalla liigassamme, jossa luistoneston käyttö ei ole mahdollista. Valmiiden säätöjen säätäminen itselleen sopivaksi lienee paras vaihtoehto niille, jotka eivät hallitse auton säätämistä.

9. RANGAISTUKSET

Kuljettajat sitoutuvat noudattamaan liigan sääntöjä. Kilpailun jälkeen liigan adminit katsovat tallenteen kilpailusta ja valvovat, että sääntöjä on noudatettu. Ajaessaan tässä liigassa, kuljettajien tulee noudattaa rehellisyyttä ja reilun pelin sääntöjä. Sääntörikkaita kuitenkin aina silloin tällöin tapahtuu ja niistä on säädetty rangaistukset. Rangaistukset on esitetty jokaisen eri tapahtuman kuvauksen jälkeen.

9.1 Oikominen radalla

Radalla oikomisen rangaistus langetetaan kuljettajalle, joka mutkassa oikoo vähintään puolen auton leveyden verran ja saa siitä siten **ajallista hyötyä**. Jos oikomisella saavutetaan myös ohitus kilpatilanteessa, tulee ohitettu osapuoli päästää seuraavan kahden mutkan aikana edelleen.

Joillain radoilla on vaikeasti tulkittavia paikkoja oikomiselle. Näistä ohjeistetaan erikseen kyseisen kilpailuviikonlopun aikana.

Rangaistus: Jokaisesta oikaisusta viiden sekunnin lisäys kilpailun loppu-aikaan. Kolmesta oikaisusta saman kilpailun aikana seuraa hylkäys.

9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana

Onnettomuuden sattuessa radalla vallitsee keltaiset liput kuten oikeastikin, tämä myös tarkoittaa sitä että ohituksia ei sallita missään muodossa.

Rangaistus: Yhden sijan menetys

9.3 Ylinopeus varikkosuoralla

Varikkosuoralla on noudatettava kullakin radalla vallitsevaa varikon nopeusrajoitusta. Suositeltavaa on käyttää nopeuden rajoittamiseen varikkorajoitinta.

Rangaistus: Stop/Go rangaistus automaattisesti pelin toimesta, joka on suoritettava seuraavan kolmen kierroksen kuluessa. Muutoin seuraa pelin tekemä automaattinen diskkaus.

9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen

Sinisen lipun näkyessä ruudun vasemmassa ylänurkassa takaasi on tulossa kierroksella ohittava auto, joka täytyy päästää seuraavan kahden mutkan aikana ohitse. Huom! Kun annat takaa tulevalle tilaa, tee se turvallisesti siirtymällä pois ajolinjalta ja nostamalla kaasun pois.

Rangaistus: Yhden sijan menetys

9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys

Varikolta ulostultaessa on pysyttävä valkoisen viivan sisäpuolella, koska varomaton liittyminen radalle aiheuttaa helposti kolareita.

Rangaistus: Viiden sekunnin lisääminen kilpailun loppu aikaan

9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty

Kun joko aika-ajo tai kilpailu on käynnissä, serverillä on ehdoton chat kieltö. HUOM! Chattia saa käyttää, mikäli siihen on erittäin painava syy, mutta kaikista turhista chat riveistä rankaistaan. Kielto alkaa ja päättyy, kun serverin admin näin sanoo.

Rangaistus: Aika-ajossa yhden lähtöruudun rangaistus jokaisesta kirjoitetusta rivistä ja kilpailussa yhden loppusijoituksen rangaistus jokaisesta kirjoitetusta rivistä.

9.7 Tahallinen kolarointi

Tahallisesta kolaroinnista seuraa välitön poistaminen liigasta.

9.8 Muut rangaistukset

Muita mahdollisia rikkeitä tulkitaan tapauskohtaisesti kilpailun jälkeen, joten niistä ovat rangaistukset aikasakkoja, hylkäyksiä tai stop and go-rangaistuksia seuraavaan kilpailuun. Kilpailun tuomaristo tutkii kilpailun jälkeen tallenteen kilpailusta ja tekee päätökset rangaistuksista vähintään kahden tuomarin kesken. Jos tuomariston jäsen on osallinen tutkittavaan asiaan, on hän evätty tutkinnasta.

10. POISSAOLOT

Sarja vaatii aktiivisia kuljettajia, jotta kilpailuista saadaan tiukempia ja mielenkiintoisempia. Mitä enemmän kuljettajia, sitä enemmän kaikilla on fiilistä ja kilpailut ovat jännittävämpiä.

Jotta lähtöruudukko saadaan aina mahdollisimman täyteen, kuljettajien on suositeltavaa ilmoittaa poissaoloistaan hyvissä ajoin ennen kilpailua, jotta tilalle saadaan ajamaan varakuljettaja.

Sekä aika-ajojen että kilpailun poissaoloista on ilmoitettava kyseessä olevan kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun. Kahden kilpailuviikonlopun peräkkäisestä ilmoittamatta jääneestä poissaolosta kuljettajaan otetaan yhteyttä ja selvitetään halua jatkaa sarjassa. Jos kuljettajaan ei saada kolmatta kilpailuviikonloppua edeltävään keskiviikkoon mennessä yhteyttä, kyseinen kuljettaja poistetaan sarjasta ja tilalle otetaan toinen kuljettaja.