

§1. Postanowienia ogólne

1. Liga jest bezpłatna.
2. Wzajemny szacunek wobec innych użytkowników ligi jest obowiązkowy.
3. Wszelkie sporne decyzje podejmuje Administracja Ligi i ich zdanie jest wiążące i ostateczne.

§2. Modyfikacje

1. Ścigamy się na grze Assetto Corsa.
2. Samochody, z jakich korzystamy to AC T5 2018 + malowania 2020.
3. Uczestnik przed dołączeniem do Ligi wybiera samochód i malowanie, w którym będzie jeździł przez cały sezon.
4. Ptracker - https://mega.nz/file/79FjHAYQ#tdgy_XYBTXe_Ef9qqC7pLd4WqCDRI9galleVDtwdieM
5. HeliCorsa/Car Radar -
https://mega.nz/file/20UFGC7S#iGWpbT3paAtUaqFB_IbXObwqW9jbAocYYV9zVb_8Jx0/
<https://mega.nz/file/3oNzQCZC#1rsKbgA01Jl6dLpWSA2gPHmhHm2QbqhXqnk71m2FMJI>
6. Real Penalty - <https://mega.nz/file/e9UBVYYT#YdMzOo9ivia3-W63c-dz8qdUjP1pphcw3PfRslZRllo>

§3. Kalendarz ligowy

1. 18.10 - Imola
2. 25.10 - Brands Hatch
3. 8.11 - Zandvoort
4. 15.11 - Silverstone (National)
5. 22.11 - Nurburgring
6. 29.11 - Vallelunga
7. 6.12 - Red Bull Ring
8. 13.12 - Suzuka
9. 20.12 - Poznań (Race Of Champions) * – finał sezonu
Runda bez prekwalfikacji. Uczestnicy podzieleni po 15 osób według klasyfikacji generalnej.

§4. Harmonogram weekendu

1. **Prekwalfikacje** – poniedziałek (poprzedzający weekend wyścigowy) 0:01 – sobota 23:59. Brak limitu okrążeń.
2. **Oficjalna sesja treningowa nr 1** – piątek 20:00-21:00.
3. **Oficjalna sesja treningowa nr 2** – sobota 20:00-21:00.
4. **Oficjalne kwalifikacje i wyścig** na podzielonych serwerach:
niedziela 20:00-20:30 – (30 minut trening)
niedziela 20:30-20:45 – (15 minut kwalifikacje)
niedziela 20:45-21:30 (45 minut+1 okrążenie)

5. Na podstawie wykreślonych czasów w prekwalfikacjach administracja ligi przygotowuje rozpisę serwerów A,B na których będzie toczyć się właściwa rywalizacja. Rozpiska wraz z hasłami do serwerów będzie rozesłana najpóźniej do 18:00 w niedzielę w którą odbywa się wyścig.
6. Uczestnik, który będzie trenował cały tydzień a nie będzie uczestniczył w wyścigu jest zobowiązany poinformować administrację o swojej nieobecności najpóźniej do końca prekwalfikacji.
7. Warunkiem uczestnictwa w wyścigu jest odnotowanie przynajmniej jednego poprawnie zaliczonego czasu w prekwalfikacjach.

§5. Zasady

1. Pogoda: słonecznie
2. Czas na serwerze: 14:00
3. Zużycie paliwa: 100%
4. Uszkodzenia: 100%
5. Zużycie opon: 250%
6. Dozwolone przekroczenie limitów toru podczas wyścigu: 3. Za czwarte wykorzystanie nastąpi automatycznie nałożona kara przejazdu przez boksy (do odbycia w ciągu 2 okrążeń) i wyzerowanie liczby limitów.
7. Pit-stop: przynajmniej 1 wymagany podczas wyścigu
8. PitWindow w wyścigu: Tak (10min-35min)
9. Wymuszone wirtualne lusterko: TAK
10. Fixed setup. Dozwolony balans hamulców oraz ilość paliwa.
11. Asysty:
 - ABS: Factory
 - Traction control: Factory
 - Kontrola stabilności: Nie
 - Sprzęgło: Nie
 - Koce grzewcze: Nie
 - Dozwolone koła poza torem: 2
 - Maksymalna liczba kontaktów na 1km: 5 (auto-kick)
 - False Start: przejazd przez boksy
 - DRS: Tak (w wybranych sektorach)
 - Dynamiczny tor: 97% przyczepności, 132 okr. dodają 1%
12. Każdy uczestnik ligi ma prawo zgłosić skargę na nieodpowiednie zachowanie drugiego kierowcy na torze tylko i wyłącznie podczas sesji oficjalnych.
13. Administracja zachowuje sobie prawo do ukarania uczestnika za zachowanie na torze nawet w przypadku niezgłoszenia incydentu.
14. Celowe wykorzystane istniejącego systemu naliczania kar by uzyskać przewagę nad przeciwnikami podlega rozpatrzeniu przez administratora Ligii i może skutkować nałożeniem dodatkowej kary.

15. Administracja ma 48h na podjęcie decyzji od momentu zgłoszenia incydentu.

§6. Punktacja

1. Punktacja dla najlepszej trójki w kwalifikacjach: 5-3-1.
2. Punktacja za wyścig: w tabeli poniżej:

Poz.	Pkt.	Poz.	Pkt.	Poz.	Pkt.	Poz.	Pkt.
1	100	17	48	33	32	49	16
2	90	18	47	34	31	50	15
3	85	19	46	35	30	51	14
4	80	20	45	36	29	52	13
5	76	21	44	37	28	53	12
6	72	22	43	38	27	54	11
7	68	23	42	39	26	55	10
8	64	24	41	40	25	56	9
9	60	25	40	41	24	57	8
10	56	26	39	42	23	58	7
11	54	27	38	43	22	59	6
12	53	28	37	44	21	60	5
13	52	29	36	45	20	61	4
14	51	30	35	46	19	62	3
15	50	31	34	47	18	63	2
16	49	32	33	48	17	64	1

3. Dodatkowo każdy zwycięzca na danym serwerze otrzymuje 5 pkt.
 4. Najszybsze okrążenie z wszystkich serwerów 5 pkt.
 5. Do klasyfikacji końcowej zalicza się siedem najlepszych wyników w całym sezonie. Odrzucamy najgorszy wynik.
- Runda Poznań – nie jest zaliczana do klasyfikacji.