

§1. Postanowienia ogólne

1. Liga jest bezpłatna.
2. Wzajemny szacunek wobec innych użytkowników ligi jest obowiązkowy.
3. Wszelkie sporne decyzje podejmuje Administracja Ligi Alac.pl, która prowadzi ligę na rzecz powrotroberta.pl i zdanie administracji jest wiążące i ostateczne.

§2. Modyfikacje

1. Ścigamy się na grze *Assetto Corsa*.
2. Samochody, z jakich korzystamy to Lotus **Exos 125 S1** z podstawowej wersji *Assetto Corsa* + **specjalna paczka malowań**.
3. Uczestnik przed dołączeniem do Ligi wybiera samochód i malowanie, w którym będzie jeździł przez cały sezon.
Obowiązkowe aplikacje dodatkowe do pobrania i zainstalowania:
4. [pTracker](#)
5. [Real Penalty](#)

§3. Zasady Uczestnictwa i Rywalizacji

1. Uczestnik ligi musi posiadać konto na **alac.pl** i **zaakceptować regulamin ścigania**.
2. Uczestnik ligi musi posiadać konto na serwerze discord alac.pl
3. Uczestnik ligi musi zarejestrować zgłosić chęć wzięcia udziału w lidze przez formularz zgłoszeniowy.

§4. Kalendarz ligowy

1. 17.01 – Albert Park, Australia
2. 24.01 – Suzuka, Japonia
3. 31.01 - Sakir, Bahrajn
4. 07.02 – Interlagos, Brazylia
5. 14.02 – Spa, Belgia
6. 21.02 – Monza, Włochy
7. 28.02 – Nurburgring, Niemcy
8. 07.03 – Silverstone, Wielka Brytania

§5. Harmonogram prekwalfikacji i weekendu

1. **Prekwalfikacje** – poniedziałek (poprzedzający weekend wyścigowy) 0:01 do sobota 23:00. Brak limitu okrążeń.
2. **Oficjalne kwalifikacje i wyścig** na podzielonych serwerach:

niedziela 20:00-21:00 – (60 minut trening)

niedziela 21:00-21:15 – (15 minut kwalifikacje)

niedziela 21:15-21:55 - (40 minut, w tym obowiązkowy pit-stop)

3. Na podstawie wykręconych czasów w prekwalifikacjach administracja ligi przygotowuje rozpisę serwerów A,B na których będzie toczyć się właściwa rywalizacja. Rozpiska wraz z hasłami do serwerów będzie rozestana najpóźniej do 18:30 w niedzielę w którą odbywa się wyścig.
4. Uczestnik, który będzie trenował cały tydzień a nie będzie uczestniczył w wyścigu jest zobowiązany poinformować administrację o swojej nieobecności najpóźniej do końca prekwalifikacji.
5. Warunkiem uczestnictwa w wyścigu jest odnotowanie przynajmniej jednego poprawnie zaliczonego czasu w prekwalifikacjach.
6. Do wyścigu w zależności od toru kwalifikuje się od 60 do 64 zawodników z najlepszymi czasami prekwalifikacji.

§6. Zasady

1. Pogoda: **ZMIENNA, Losowe warunki atmosferyczne**
2. Czas na serwerze: **Zmienny**
3. Zużycie paliwa: 100%
4. Uszkodzenia: 100%
5. Zużycie opon: 150%
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 (**5 min-35 min**)
9. Wymuszone wirtualne lusterko: TAK
10. Fixed setup. **Dozwolony balans hamulców, poziom TC, ciśnienia opon, przednie i tylne skrzydło oraz ilość paliwa.**
11. Asysty:
 - ABS: Factory
 - Traction control: Factory
 - Kontrola stabilności: Nie
 - Sprzęgło: Nie
 - Koce grzewcze: **TAK**
 - Dozwolone koła poza torem: 2
 - Maksymalna liczba kontaktów na 1km: 5 (auto-kick)
 - Falstart: 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 wykorzystanie 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.

§7. 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.
6. W klasyfikacji drużynowej punktować będzie 5-ciu najwyżej sklasyfikowanych w danym wyścigu kierowców drużyny.