

Trellet.net rFactor Season 6: F1 1979LE

SUKKAHOUSUSTO

"On tuleva valvomaan ja tuomitsemaan kaikkia trellejä niin radalla, ircissä, kuin boardillakin. Erityisesti kisoissa". Sukkahousustoon kuuluvat ainakin seuraavat henkilöt:

- Tuomas "KOO" Koskela – Serverin/kisatapahtuman ylläpito, tarvittaessa sukkahoususton puheenjohtaja
- Mika "huru" Myllynen - Site admin, www-sivuston vastaava ja sukkahousuton kirjuri
- Hannu "Arcanum" Etupalta – Sukkahoususton tiedottaja ja yleismiesjantunen
- Pasi "R15" Rahikainen – Tekninen erikoisasiantuntija ja tulospalvelun ylläpitäjä
- Kalle "Kalle" Parviainen - Ylituomari ja lahjomaton tarkkailija
- Eero "Anakin" Klami – Site admin ja tulossivuston kehittäjä
- Juha "Juise" Mikkola - 79-spesialisti, LE:n kehitystiimissä
- Tero "DeeDeeTee" Turtiainen – Site admin, konsulentti
- Juhana "Hill" Kukkula – Site admin ja ylisukkahousu
- Antti "Zoom" Levoska – Fish, Stream-vastaava
- Janne "Ilotalo" Isotalo – 79-spesialisti, LE:n luoja

TEKNISET VAATIMUKSET

- Aito versio ISI:n rFactorista (<http://www.rfactor.net/index.php?page=buyonline>), päivitettyinä uusimpaan viralliseen (ei-beta) versioon
- Grand Prix Classic F1 1979 modin (<http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Grand%20Prix%201979>) uusin kisahetkellä julkaistu virallinen versio, sekä auto- että ratapaketit. Lisäksi League Editionin uusin versio (linkki ilmoitetaan boardilla). **HUOM:** Kauden aikana on odotettavissa F1 1979 modin päivitys johon League Edition on suoraan integroitu. Jos näin tapahtuu, odotettavissa on vaihto tähän versioon. Tästä ilmoitetaan myöhemmin boardilla.
- Kalenteriin kuuluvat addon radat, kts. Kisakalenteri
- Mahdolliset vaadittavat (Trellet.net boardilla ilmoitettavat) epäviralliset päivitykset modiin tai ratoihin.
- Optionaalisesti epäviralliset päivitykset F1 1979 modiin: Peilifiksi (<http://forum.rscnet.org/showpost.php?p=3331308&postcount=26>) ja Bumpmap-fiksi (<http://board.trellet.net/viewtopic.php?t=2652>) parantamaan pelin sujuvuutta (fps).

ILMOITTAUTUMINEN

Osallistujat jaetaan teknisten rajoitusten ja suuren osallistujamäärän vuoksi kahteen divisioonaan. Molemmista divisioonissa jaetaan pisteet toisistaan riippumatta ja kauden päätteeksi mestari kruunataan molemmista divisioonista. Jako perustuu pääsääntöisesti vapaaehtoisuuteen mutta sukkahoususto pidättää oikeuden "pakkosiirtoihin" kuljettajamäärien tasoittamiseksi divisioonien kesken. Molemmat divisioonat noudattavat samaa aikataulua ja pääosin samoja sääntöjä.

Ilmoittautuminen tapahtuu Trellet.net-boardilla sen divisioonan threadiin johon haluaa osallistua (<http://board.trellet.net/viewtopic.php?t=3108> div1 ja <http://board.trellet.net/viewtopic.php?t=3109> div2).

Tallipaikan hakua ja tallien muodostamista varten on Trellet.net-boardilla oma threadinsä (<http://board.trellet.net/viewtopic.php?t=3102>), tallin molemmat kuljettajat ajavat samassa divisioonassa. Ilmoittautuminen takaa osallistumisoikeuden sarjan kaikkiin kisoihin*.

*) Teknisten rajoitusten puitteissa. Esimerkiksi serverin kuorman ollessa liian korkea osallistujamäärää voidaan joutua rajoittamaan. Tätä kuitenkin pyritään välttämään kaikin keinoin!

TALLIT

Jokaiseen talliin kuuluu kaksi kuljettajaa joista toinen on nimetty tallipäälliköksi autovalintojen suorittamista varten. Poikkeus sallitaan ainoastaan siinä tapauksessa, jos kuljettajia on pariton määrä, tällöin sallitaan yksi yhden henkilön talli.

AUTOVALINNAT

Jokaisella **tallilla** on kauden molemmille puoliskoille (8+8 kilpailua) käytössään **48** krediittiä joita talli käyttää auton "ostamiseen" osakilpailukohtaisesti. 8 ensimmäisen kilpailun jälkeen krediitit nollataan huolimatta siitä onko budjetti kokonaan käytetty vai ei, ja uudet 48 krediittiä jaetaan jälkimmäiselle puoliskolle. Tällä pyritään varautumaan mahdollisiin hintamuutoksiin mikäli modin vaihto tapahtuu ja samalla tasoittamaan autojakaumaa kauden kuluessa.

Autot on jaettu hintaryhmiin nopeutensa perusteella luokiteltuna. Hintaryhmien hinnoittelu on tehty siten, että halutessaan tallin on mahdollista ajaa koko kausi samalla, keskikastiin nopeudeltaan luokitellulla autolla tai vaihtoehtoisesti vaihtaa autoa vaikka jokaiseen osakilpailuun kuitenkin niin, että käytettäessä nopeaksi luokiteltua autoa (esimerkiksi nopealla radalla) on vastaavasti pakotettu käyttämään toisaalla hitaaksi luokiteltua autoa.

Hintaryhmät ja hinnat

- 14 krediittiä:
 - Williams: FW07
- 13 krediittiä:
 - Ligier: JS11, JS11 Monza
- 12 krediittiä:
 - Ferrari: T4, T4 Slow
- 10 krediittiä:
 - Brabham: BT49
 - Lotus: 79, 80, 80Mk2
- 9 krediittiä:
 - Renault: RS11, RS12
- 8 krediittiä:
 - McLaren: M29
 - Tyrrell: 009, 009 USW, 009 Monaco
- 7 krediittiä:
 - Brabham: BT48, BT48 with Frontwing
 - Arrows: A2 Mk1, A2 Mk2
- 6 krediittiä:
 - Wolf: Type1 Rearwing, Type2 Rearwing
- 5 krediittiä:
 - Alfa Romeo
- 4 krediittiä:
 - McLaren: M28A, M28B, M28C, M28D
- 3 krediittiä:
 - Ferrari: T3
- 2 krediittiä:

- Arrows: A1 Mk1, A1 Mk2
- Ensign: N179 Mk1, N179 Mk2, N179 Mk3
- Rebaque: HR79, HR100
- Williams: FW06
- 1 krediitti:
 - Fittipaldi Copersucar: Engine cover, No engine cover
 - Renault: RS01
 - Shadow: DN9, DN9B, DN9C
- Ilmaisia:
 - ATS
 - Ensign: N177
 - Merzario

Autovalinta suoritetaan **ennakkoon** tallipäällikön toimesta kirjautumalla valintasivulle (linkki ilmoitetaan myöhemmin, tunnus ja salasana tulevat olemaan samat kuin Trellet.net-boardin tunnukset!) ja suorittamalla valinta. Alustavan valinnan voi ja on suositeltavaa tehdä koko kaudeksi jo ensimmäisen kilpailun määräaikaan mennessä, sillä jos talli ei ole tehnyt valintaa kisaa edeltävänä sunnuntaina klo 20.00 mennessä, vähennetään budjetista kisakohtainen osuus (6 krediittiä) ja tallin autoksi valikoituu auto ilmaisluokasta. Alustavia valintoja voi halutessaan muuttaa kutakin kisaa kohden kisaa edeltävään sunnuntaihin klo 20.00 asti jonka jälkeen valintaa ei voi vaihtaa ja valinnat julkistetaan. **Saapuminen osakilpailuun muulla kuin valitulla autolla johtaa kisasuorituksen hylkäämiseen, samoin kuin budjetin ylittäminen!**

Sukkahoususto pidättää oikeuden tehdä tarkennuksia hintoihin myös kauden kuluessa jos jokin erityisen suuri epäkohta havaitaan! Näin tapahtuessa, tarkennus pyritään tekemään kenenkään siitä kärsimättä taikka hyötymättä.

UPGRADET

Samantyyppisen auton valinnaiset mallit valitaan pelin tarjoamasta upgrade-valikosta. **Huomaa että joissain tapauksissa joidenkin mallien välillä on eroja nopeusluokittelussa ja sitä kautta hinnassa!** Upgrade valikossa on myös valittavana normaalin shifter-moodin lisäksi gated shifter. Tämän kanssa on oltava tarkkana sillä:

- Gated Shifter-moodin käyttö **ilman erillistä shifteriä, siis laippojen kanssa, katsotaan huijaamiseksi!**
- Gated Shifter-moodin käyttö **shifterin kanssa** katsotaan huijaamiseksi **jos** pelin controller.ini:stä **ei ole asetettu Gear Select Button Hold="1"**

Molemmat edellä mainitut huijaukset mahdollistavat ns. jatkuvan vedon eli vaihtoviivettä ei tule ollenkaan ja vaihde on koko ajan päällä. Ilman huijauksia laipoilla vaihdettaessa vaihtaessa on modiin koodattu kiinteä viive ja shifteriä käyttäessä luonnollinen omasta vaihtonopeudesta riippuva viive. Käytetyt upgradet ovat nähtävissä kilpailun tulostiedoista, ja tarpeen vaatiessa huijaukset paljastuvat replaysta. **Huijaus johtaa kilpailusuorituksen hylkäämiseen.**

KILPAILUKALENTERI

Kisat ajetaan tiistaisin seuraavan kalenterin mukaisesti:

Päiväys	Rata	Laps	Ratalinkki
25. syyskuuta	Kyalami	36	Kuuluu 79 ratapakettiin
9. lokakuuta	Long Beach	46	Kuuluu 79 ratapakettiin
30. lokakuuta	Zandvoort	35	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Zandvoort%20MMM

13.	Istanbul	29	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Istanbul%20Park
27.	Mexico City	34	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Hermanos%20Rodriguez%2088
11.	Donington	38	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Donington%20TL
15.	Nordschleife	5	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Nordschleife%20All%20Road
29 tammikuuta	Watkins Glen	38	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Watkins%20Glen
Puoliväli: krediittien nollaus ja uudelleen iako			
12.	Spa-	21	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Spa%20Francorchamps%2088
26.	Brands Hatch	41	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Brands%20Hatch%202005
11.	Silverstone	30	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Silverstone%201988
1. huhtikuuta	Paul Ricard	40	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Paul%20Ricard%201988
15.	Estoril	36	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Estoril%201988
29.	Interlagos	35	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Interlagos%20%28Brazil%29
13.	Charade	37	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Charade%202006
27.	Montreal	35	Kuuluu rFactor 1150 pakettiin

Radat ovat saatavilla myös osoitteesta http://files.trellet.net/MISC/S6_RADAT (viimeistään sääntöjen julkistamista seuraavana päivänä).

PISTEYTYS

Pisteiden saaminen edellyttää 90% ajettua kierrosmäärää kisan kokonaispituudesta. Pisteitä jaetaan sijoituksista seuraavasti:

1. 20
2. 16
3. 13
4. 11
5. 10
6. 9
7. 8
8. 7
9. 6
10. 5
11. 4
12. 3
13. 2
14. 1

Käytössä on kolmen osakilpailun **discard-järjestelmä** eli kauden lopussa kolmetoista parasta suoritusta kuudestatoista lasketaan pisteisiin mukaan. Näin yksittäiset epäonnen/poissaolon/discon tai muun syyn takia pilalle menneet kisat eivät vaikuta lopulliseen sijoitukseen.

KISATAPAHTUMA JA KISAPÄIVÄN AIKATAULU

Serverin nimi on "Trellet.net@K00_div1" tai "Trellet.net@K00_div2" divisioonasta riippuen. Salasana molemmille servereille on "treenipelle". Serverit löytyvät pelin sisäisestä listasta. Servereille hyväksytään vain oikealla nimellä esiintyviä kuljettajia (poikkeuksena mahdolliset avoimet salasananottomat treenisessiot). Jos kuljettaja tulee serverille nimimerkillä eikä pyynnöstä huolimatta vaihda nimeään oikeaksi, hänet poistetaan viimeistään seuraavan session aikana.

Kisaa edeltävät päivät

Treeniserveri on päällä enemmän tai vähemmän satunnaisesti (tai pyynnöstä) seuraavan osakilpailun treenausta varten. Pääsääntöisesti serveriä pyritään pitämään päällä ainakin kisaa edeltävänä sunnuntaina ja maanantaina (iltais). Tarkista serverin päälläolo esimerkiksi RaceCast-palvelusta (<http://racecast.rfactor.net>), serverin nimi on Trellet.net@"jotain" jossa "jotain" on yleensä serverin pitäjän irc-nicki. Trellet.net-boardilta löytyy jokaisen osakilpailun ennakohehkuksiin oma threadinsa johon on suotavaa käydä kommentoimassa omia treenikokemuksiaan unohtamatta aikahehkuksia.

Kisapäivä

- Kilpailutapahtuma alkaa klo **20.00**
- Kilpailu ajetaan **100% vauriomallinnuksella, paitsi divisioona 2, joka ajetaan 75% vauriomallinnuksella.**
- Kaikki ajoavut ovat serveriltä disabloituja - erillistä disablointia painosakkojen tms. takia ei täten tarvita

- **Vapaa harjoitus**

- Kesto 1 minuutti
- Harjoitussessio on oltava, koska ilman kuljettajia serveri hyppää automaattisesti seuraaviin sessioihin, ilman että jäisi odottamaan ensimmäistä serverille tulijaa

- **Aika-ajo**

- Kesto 90 minuuttia
- Ei kierrosrajoitusta
- Keskustelu pelin sisällä on sallittua mutta ei suotavaa, pidetään keskustelu mahdollisimman vähäisenä ja vältetään turhaa "chattailua". **Viimeisen puolen tunnin aikana keskustelu on kokonaan kielletty!**

- **Warm-up**

- Kesto 5 minuuttia
- Keskustelu pelin sisällä on sallittua pois lukien ns. serverin säätötilanteet, jolloin chat-ruutuun ilmestyy teksti *[Server]Hiljaa!* tai vastaavaa

- **Kisa**

- Kisan alku n. klo **21.35**
- Kisamitta on n. 150 kilometriä ja kisan kesto voi täten radasta riippuen vaihdella n. 45-60 minuutin välillä. Kts. tarkat kierrosmäärät kisakalenterista
- Lämmittelykierros ajetaan ja vähennetään kokonaiskierrosmäärästä
- Lähtö suoritetaan seisovana starttina
- Keskustelu pelin sisällä kisan ollessa käynnissä on ehdottomasti kielletty rangaistuksen uhalla, mukaan lukien anteeksipyytelyt, varikon saapumis- ja poistumisilmoitukset, yms. Tämä siksi, että kisatilanteen muutoksista tehdyt päätökset, kuten kilpailun keskeytys ja muut tiedot saadaan sukkahoususton toimesta tiedotettua selkeästi ja tehokkaasti, eikä keskusteluteksti häiritsisi kuljettajien keskittymistä.

Kisaa seuraavat päivät

Kisan spekulointia ja jälkipuintia ircissä ja siihen varatussa threadissä Trellet.net-boardilla. Vaikka kisakommenteja ei voida vaatia, jokaisen olisi suositeltavaa kommentoida kisan kulkua omalta kohdaltaan edes muutamalla lauseella.

VARIKOLLA TOIMIMINEN

Pilttuusta lähtiessä väistämivelvollisuus on ajolinjalle tulevalla kuskilla. Lisäksi radalle palattaessa väistämivelvollisuus on radalle palaavalla kuljettajalla.

LÄMMITTELYKIERROS

Lämmittelykierroksen tarkoitus on nostaa renkaiden ja jarrujen lämpötila sille tasolle, että autolla starttaaminen on turvallista ja että jokaisella kuskilla on perustuntuma autoon ennen starttia. Lämmittelykierroksella toimitaan seuraavasti:

- Autot ovat ruuduissaan ja tulee käsky lähteä lämmittelykierrokselle. Tässä vaiheessa ilmoitetaan yleensä kuskin nimi, jonka perässä pitäisi ajaa. "Begin formation lap. Stay behind Kimmo-Riitta Säynätsalo". Huomaa että pelin ilmoittama nimi on kuitenkin **samalla rivillä** edessäsi oleva auto ja väliin tulee vielä **toisessa rivissä** edelläsi oleva auto
- Kierros ajetaan rauhallisesti ja tasaisella nopeudella. Revittäminen ja nopeuden pumpaaminen ei ole suotavaa sillä se venyttää letkaa ja aiheuttaa pumppaavaa liikettä, joka korostuu ja voi aiheuttaa äkkivilanteita jonon peräpäässä. Paalupaikalla olevalla kuljettajalla on tässä suuri vastuu, sillä hän säännöstelee vauhtia. Jokaisen kuljettajan vastuulla on tehdä takana ajavan elämä helpommaksi välttämällä kaikenlaisia äkkinäisiä ja odottamattomia liikkeitä tai tilanteita
- Lämmittelykierroksella ei ole tarkoitus ajaa täysillä vaan sellaista vauhtia, että koko letka pysyy kasassa. On kuljettajan omalla vastuulla välttää moottorin ylikuumentamista joka tapahtuu helposti esimerkiksi odottelemalla jo lähtöruudukossa kun jonon peräpää on vielä radan keskivaiheilla. Turhaa ruudussa kaasuttelua kehoitetaan välttämään moottorin säästämiseksi.
- Renkaita saa lämmittää, mutta täytyy pitää huoli siitä, ettei menetä autonsa hallintaa ja pilaa samalla muiden kisaa. Siis jos et ole 107% varma että auto pysyy käsissä, älä veivaa.
- Jos kuitenkin spinnaat, niin älä lähde päättömään ohitusleikkiin lämmittelykierroksen aikana. Odota turvallista väliä tai tarpeen vaatiessa vaikka koko letkan ohittamista, ja aja merkattuun paikkaasi lämmittelykierroksen päätteeksi kahden autorivin välistä
- Jos rikot autosi lämmittelykierroksella, niin ESC:ä painamalla pääsee varikolle josta voi startata kisaan vara-autolla varikon portilta. Tämä tapahtuu kuitenkin vasta sen jälkeen, kun varsinainen letka on ohittanut varikon portin ja varikon lähtövalo sen sallii

LIPPUMERKIT JA MUITA AJO-OHJEITA

Aika-ajoissa lämmittelykierroksella olevan kuljettajan on aina annettava tietä nopealla kierroksella oleville ajajille. Kun kuljettaja lopettaa stinttinsä, tulee hänen muita vaarantamatta poistua pilttuuseen ESC:iä painamalla. Jäähdyttelykierroksia, radan reunalle jäämistä tai vastaavaa ei ole suotavaa tehdä.

Musta Lippu

Musta lippu tarkoittaa kisasta hylkäämistä, esimerkiksi vasten ajosuuntaa ajamisesta johtuen. Tässä tapauksessa kuljettajan tulee poistua radalta välittömästi muita vaarantamatta, ESC:iä painamalla.

Keltainen lippu

Keltaisen lipun aikana ohittaminen on kielletty. Keltaisen lipun **aiheuttajan** ohi voi mennä, jos tämä on esimerkiksi nurmikolla, palaamassa radalle tai pysähdyksissä radalla. Keltaisten lippujen aikana tulee noudattaa erityistä varovaisuutta. Jos keltaisten lippujen aikana tapahtuu onnettomuus, tuomaristo tulee kiinnittämään huomiota onnettomuuden osapuolten tilannenopeuksiin.

Sininen Lippu

Sinisen lipun nähdessäsi tulee sinun päästää takaa tuleva auto ohitsesi. Sinisen lipun voi saada aika-ajossa lämmittelykierroksella takaa tulevan nopealla kierroksella olevan saavuttaessa, tai kilpailussa kierroksella jäädessä. Sinisen lipun aikana toimitaan seuraavasti:

- Vältä yllättäviä liikkeitä ja pyri osoittamaan toiselle osapuolelle aikomuksesi.
- Jos ohittaja tulee taaksesi suoralla, löysää kevyesti kaasua päästääkseen hänet ohi. Jos havaitset tilanteen hyvissä ajoin voit siirtyä pois ajolinjalta.

- Jos ohittaja tulee taaksesi hieman ennen mutkaa, aja ulkolaitaa kuten normaalistikin, mutta älä leikkaa mutkaan sisälle, vaan jätä ohittajalle tilaa mennä sisältä ohi. Jos näet tilanteen ajoissa, voit ottaa sisälinjan ja aloittaa jarrutuksen hyvissä ajoin, jotta ohittaja pääsee turvallisesti ohi normaalia ajolinjaa.
- Jos ohittaja tulee taaksesi mutkassa, aja niinkuin normaalistikin ja päästä ohittaja edellesi mutkan jälkeen.
- Jos ohittaja tulee taaksesi mutkasta ulos tultaessa, kiihdytä mutkasta ulos kuten normaalistikin ja anna ohittajan siirtyä rinnallesi. Voit nopeuttaa ohitusta nostamalla kaasujalkaa, kunhan takaa tuleva on siirtynyt pois takaasi.
- Jos saavutat itse hitaamman kuljettajan kierroksella, huomioi hänen nopeutensa itseesi verrattuna ja mahdollisesti aikaisemmat jarrutukset. Ole kärsivällinen ja odota turvallista ohituspaikkaa (edellä ajavan sinun ohitsesi laskemista). Vaikka olet nopeampi, et ole oikeutettu menemään ohi väkisin omaa ja kanssakuljettajan kilpailua vaarantaen. Tee aikeesi selväksi edellä ajavalle peileissä näyttäytymällä.

Normaalit ohitustilanteet

Edellä menevällä on oikeus valita suoran alkaessa ajolinja ja vaihtaa sitä kerran suoran aikana (ns. puolustava liike). Takaa tulevalla on oikeus vaihtaa ajolinjaa useammin. Ajaessasi toisen auton imussa koko suoran, muista että nopeutesi on huomattavasti suurempi, kuin normaalisti ja näin ollen jarrutusmatkasi pidempi. Usein ohittaessasi joudut jarruttamaan ajolinjan 'sisäpuolella', sekin pidentää jarrutusmatkaa sillä mutkasta tulee näin tiukempi.

Jos jarrutusvyöhykkeelle tullessasi eturenkaasi eivät ole toisen auton eturenkaiden tasalla, älä yritä jarruttaa ohi. Tuloksena on todennäköisesti paljon irtorenkaita. Vaikka olisitkin puoli autonmittaa edellä ei se oikeuta sinua kääntämään jättämäsi ovea kiinni. Muista ohittaessasi, että toinen auto ei haihdu savuna ilmaan. Jätä sille tilaa.

Ajolinjat ja oikaisut

Pääsääntönä pidetään sitä, että kaksi rengasta on oltava radalla koko kierroksen ajan. Radaksi määritellään **valkoisten viivojen** asfaltilla rajaama alue. Kantareita voi käyttää niin paljon kuin mahdollista mutta kaksi rengasta on oltava radan puolella. Etenkin mutkissa tätä sääntöä tullaan tarkkailemaan, kuitenkin niin että ulkokurvissa mutkan ulostulossa rataa voi hyödyntää leveämmin. Mutkaan tullessa vauhdin haku ulkokurvista radan ulkopuolelta ja mutkan leikkaaminen radan sisäpuolelta on sallittua vain tämän kahden renkaan säännön puitteissa. Mahdollisista ratakohtaisista poikkeuksista tullaan ilmoittamaan Trellet.net boardilla ennen kilpailua.

Vioittuneella autolla ajaminen

Mikäli autostasi puuttuu renkaita, moottori on rikki, polttoaine loppu tai muuta vastaavaa, voit ajaa kilpaa normaalisti tilanteen sen salliessa ja nähdessäsi sen järkeväksi. Kuitenkin mahdollisessa onnettomuustilanteessa tuomaristo pitää selvästi rikkinäisellä autolla ajamista raskauttavana tekijänä. Jos hajoitat auton kierroksella 4, harkitse kannattaako lähteä ajamaan jäljellä olevia 20 kierrosta autolla, jossa on 80% tehoista tallessa.

ERIKOISTILANTEET

- Peliserverin kaatuessa (tai esimerkiksi turva-auton saapuessa vastoin tarkoitusta radalle) suoritetaan uusintastartti mahdollisimman pian, jos kisasta on ajettu alle 25%. Muutoin jaetaan puolikkaat pisteet.
- Jos ensimmäisten kierrosten aikana sattuu joukkokolari, jonka seurauksena täysin ehjiksi jää ainoastaan noin 25% autoista, startti uusitaan.

- Jos kisassa tapahtuu jotain odottamatonta, kuten serverin väärät säädöt, sukkahoususto harkitsee kuinka toimitaan. Tämän jälkeen päätös tiedotetaan chatruudun [*Server*]-ilmoituksella ja toimitaan annetun päätöksen mukaisella tavalla.

MUUTA

- Kaikkien kuljettajien tulee hyväksyä ja noudattaa sääntöjä. Sääntöjen rikkomisesta voi olla seurauksena varoitus, aikasakko, kisasta hylkääminen tai osallistumiskielto. Kts. sääntöliite *Protestit ja rangaistukset*
- Kuljettajan ja tallin tulee olla rekisteröityneenä **GPCOS-tulospalvelussa** (<http://www.wagenvoort.net/gpcos/>) yhtenäisen kisatilastoinnin varmistamiseksi
- Ajamisen aikana suositellaan pidettäväksi päällä ns. "incar chatboxia", jolloin ei menetä mm. serverin tiedotuksia (esimerkiksi uusintalähtö)
- Ennen varsinaista kisatapahtumaa ja eteenkin sen jälkeen kuskeja kehoitetaan tulemaan irc-kanavalle *#trellet.net*

IRC

Yhdistä IRC-serverille esimerkiksi jollain seuraavista:

- mIRC (<http://www.mirc.com>)
- X-Chat (<http://www.xchat.org>)
- CGI:IRC (<http://webchat.xs4all.nl/index.php>, selainpohjainen)

IRC-verkko on **IRCNet**. Käytä mieluiten palveluntarjoajan omaa IRC-serveriä, lista servereistä löytyy täältä: <http://koti.mbnet.fi/b10m/irc/sisalto.php?sivu=2>. Trellejen virallinen kanava on *#trellet.net*.

Irc-opas: <http://koti.mbnet.fi/b10m/irc/index.php>

LIITE: PROTESTIT JA RANGAISTUKSET

Rangaistuksien jakaminen ei ole itsetarkoituksellista, vaan niillä pyritään takaamaan miellyttävä kisatapahtuma kaikille osapuolille. Rangaistuksia pyritään välttämään viimeiseen mahdolliseen tilanteeseen asti pyrkimällä sopimaan asiat aina muilla mahdollisilla keinoilla. Äärimmäisissä tapauksissa rangaistuksia kuitenkin tullaan soveltamaan, jotta kuljettajien mieliin saataisiin iskostettua terveet ja järkevät ajotavat. Tästä syystä rangaistusta edeltää yleensä varoitus tai ehdollinen rangaistus, jotta rangaistuksen kohde voi osoittaa parantaneensa tapansa ja ymmärtäneensä tehneensä väärin.

Protestin avulla voidaan kiinnittää sukkahoususton huomio johonkin tiettyyn kisatapahtumaan, joka muuten jäisi sukkahousustolta huomaamatta. Protesti tulee kuitenkin jättää ainoastaan äärimmäisessä tilanteessa, jossa tapaus on harvinaisen räikeä ja muuta sovitteluratkaisua ei ole näköpiirissä. Protestin ei tule olla koston väline tai jatkuva keino häiritä vastapuolta. Jatkuviin tarpeettomiin protesteihin saman tahon toimesta tullaan puuttumaan.

Miten protesti tehdään?

Protesti tehdään aikaisintaan vuorokauden kuluttua kisasta ja viimeistään 3 vuorokautta ennen seuraavaa kisaa, jotta suurimmat raivokohtaukset on saatu nukuttua pois. Protestia tehdessä pitää ilmoittaa protestin kohteena oleva henkilö, millä kierroksella protestoitava asia on tapahtunut ja oma näkemys tapahtuneesta. Protesti tehdään kirjoittamalla selkeä ja ytimekäs viesti Trellet.net-boardille, jonka otsikkona on esim. "*Protesti xx-kisaa koskien. Kuljettaja A vs. kuljettaja B*".

Protestin käsittely

Sukkahoususto käsittelee protestin mahdollisuuksiensa ja kykyjensä mukaan. Aina ei kuitenkaan käsittelylle löydy aikaa ja tällöin käsittely saattaa joskus viedä pitkiäkin aikoja. Jokainen protesti kuitenkin käsitellään, jos ne katsotaan aiheellisiksi. Sukkahoususton päätöstä ei voi muuttaa, eikä siitä voi valittaa.

Mikä on rangaistavaa käyttäytymistä?

- Toisen kuskin kanssa törmäily, joka olisi ollut helposti estettävissä rangaistavan kuskin taholta
- Tullessaan ohitetuksi: ajolinjan vaihtaminen enemmän kuin yhden kerran (eli "blokkailu")
- Epäurheilijamainen käytös kisatapahtuman aikana
- Toistuva "chattaaminen" aika-ajon tai eteenkin kisan aikana
- Kisatapahtuman aikana tehty toiseen kuljettajaan kohdistuva loukkaava kielenkäyttö. IRC:ssä kisan jälkeen tapahtuvaa "kisastudiota" ei enää lasketa kisatapahtumaksi (mutta hyvien tapojen noudattaminen sielläkin on toki enemmän kuin suotavaa)
- Selkeästi turhan protestin tekeminen
- Muut sääntörikkomukset kuten esimerkiksi shifter-upgradella huijaaminen tai autobudjetin ylittäminen.

Tämän listan ei ole tarkoitus kattaa kaikkea vaan toimia esimerkkinä rangaistavista teoista, tarpeen vaatiessa sukkahoususto voi niin katsoessaan langettaa rangaistuksen myös muista kuin mainituista seikoista.

Rangaistustyypit ja niiden lankeaminen

- Varoitus. Voimassa **n** kisan ajan. (Esimerkiksi 1-2 kisaa)
- Lähtösijan pudottaminen **n** pykälän verran. Voimassa yhden kisan ajan. (Esimerkiksi 10 sijan pudotus)
- Ajan "**n** sekuntia" lisääminen lopputuloksiin. Voimassa yhden kisan ajan. (Esimerkiksi 30 sekuntia)
- Kilpailusuorituksen hylkääminen
- Yhden tai useamman kisan kilpailukielto
- Erittäin äärimmäisenä toimenpiteenä toistuvien rikkeiden, välinpitämättömän käytöksen tai muun sellaisen seurauksena poistaminen kokonaan sarjasta

Huom! Kisasta poisjääminen ei poista rangaistusta, vaan se kärsitään siinä tai niissä kisoissa, joihin kuljettaja seuraavaksi osallistuu.

Rangaistus voidaan antaa myös ehdollisena - esimerkiksi kahden kisan ajaksi - jolloin ehdollinen rangaistus lankeaa kärsittäväksi vasta silloin jos rangaistava kuljettava sortuu uudestaan virheeseen, josta normaalisti seuraa rangaistus.

LIITE: ONE RULE... ..TO RULE THEM ALL

Kaiken ehkä byrokraattiseltakin kuulostavan (vaikkakin tärkeän) sääntöbulan jälkeen on syytä muistaa kaikista tärkein sääntö: **Tätä hommaa harrastetaan koska sen on tarkoitus olla hauskaa.** Vaikka välillä hampaita kiristellään ja aina löytyy asioita jotka eivät tyydytä kaikkia, muistetaan kuitenkin että ei oteta tätä liian vakavasti! Onnistunutta kautta numero kuusi toivottaa sukkahousuväki! :-)

Huomautus: Sanottiin tai jätettiin sanomatta, näissä säännöissä mitä tahansa, voivat sukkahousut tehdä päätöksiä mielivaltaisesti tarpeen vaatiessa sääntöjä muuttaen. Porsaanreikien hyväksikäyttö on ankarasti kielletty!