

Trellet.net rFactor Season 7: Legends

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
- Hannu "Arcanum" Etupalta – Sukkahoususton tiedottaja ja yleismiesjantunen
- Pasi "R15" Rahikainen – Tekninen erikoisasiantuntija ja tulospalvelun ylläpitäjä
- Kalle "Kalle" Parviainen - Ylituomari ja lahjomaton tarkkailija
- Juha "Juise" Mikkola – Legends kehittäjä
- Tero "DeeDeeTee" Turtiainen – Site admin, konsulentti
- Juhana "Hill" Kukkula – Site admin ja ylisukkahousu
- Eero "Anakin" Klami – Site admin ja tulossivuston kehittäjä
- Mika "huru" Myllynen - Site admin, www-sivuston vastaava ja sukkahousuton kirjuri
- Antti "Zoom" Levoska – Stream-vastaava

TEKNISET VAATIMUKSET

- Aito versio ISI:n rFactorista (<http://www.rfactor.net/index.php?page=buyonline>), päivitettyinä uusimpaan viralliseen (ei-beta) versioon
- Legends Cars –modin (<http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Legends%20Cars>) uusin kisaheikkellä julkaistu virallinen versio.
- Kalenteriin kuuluvat addon radat, kts. Kisakalenteri
- Mahdolliset vaadittavat (Trellet.net boardilla ilmoitettavat) epäviralliset päivitykset modiin tai ratoihin.

ILMOITTAUTUMINEN

Osallistujat jaetaan teknisten rajoituksien ja suuren osallistujamäärän vuoksi kahteen sarjaan: Masters- sekä Open-sarjoihin. Molemmista sarjoissa jaetaan pisteet toisistaan riippumatta ja kauden päätteeksi mestari kruunataan molemmista sarjoista. Masters-sarja on pääosin kutsusarja, mutta mikäli kuljettajat ovat jakautuneet hyvin epätasaisesti, sukkahoususto pidättää oikeuden "pakkosiirtoihin" kuljettajamäärien tasoittamiseksi. Molemmat sarjat noudattavat samaa aikataulua ja samoja sääntöjä.

Ilmoittautuminen tapahtuu Trellet.net-boardilla sen divisioonan threadiin johon haluaa osallistua:
<http://board.trellet.net/viewtopic.php?f=116&t=3734>

Tallipaikan hakua ja tallien muodostamista varten on Trellet.net-boardilla oma threadinsä:

<http://board.trellet.net/viewtopic.php?f=116&t=3750>

Tallin molemmat kuljettajat ajavat samassa sarjassa. Ilmoittautuminen takaa osallistumisoikeuden sarjan kaikkiin kisoihin*.

*) Teknisten rajoituksien 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 mahdollisia hallinnollisia asioita varten. Poikkeus sallitaan ainoastaan siinä tapauksessa, jos kuljettajia on pariton määrä, tällöin sallitaan yksi yhden henkilön talli.

AUTOVALINNAT JA MAALAUKSET

Jokainen talli valitsee käytettävän automallin (Coupe tai Sedan) sekä huolehtii automaalauksen toimittamisesta ajoissa ylläpidolle kauden alussa julkaistavaa skini-pakettia varten. Kaikki maalauksia koskevat asiat löytyvät Trellet.net Boardilta: <http://board.trellet.net/viewtopic.php?f=116&t=3742>

UPGRADEET

Kuljettajat saavat vapaasti valita haluamansa upgradet pelin sisäisestä valikosta.

KILPAILUKALENTERI

Kisat ajetaan tiistaisin seuraavan kalenterin mukaisesti:

Päiväys	Rata	Laps	Ratalinkki
2. syyskuuta	Mills Metropark (Grand Prix)	16/10	Tulee pelin mukana
16. syyskuuta	Birmingham (Sprint)	TBA	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Birmingham%20Motorplex
30. syyskuuta	Nordschleife	TBA	TBA
14. lokakuuta	TBA (ovaali)	TBA	
28. lokakuuta	Manfeild (New Zealand GP)	TBA	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Manfeild
11. marraskuuta	Nuerburg (Sprint)	TBA	Tulee pelin mukana
25. marraskuuta	Silverstone (Club)	TBA	Tulee pelin mukana
9. joulukuuta	Botniaring	TBA	http://rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Botniaring

Radat ovat saatavilla myös osoitteesta http://files.trellet.net/TRACKS/RF_S7_Legends/

PISTEYTYS

Pisteitä saavat 14 parasta riippumatta ajetusta matkasta. Pisteitä jaetaan sijoituksista seuraavasti:

1. 20
2. 18
3. 16
4. 14
5. 12
6. 10
7. 8
8. 7

- 9. 6
- 10. 5
- 11. 4
- 12. 3
- 13. 2
- 14. 1

KISATAPAHTUMA JA KISAPÄIVÄN AIKATAULU

Serverin nimi on "Trellet.net: Legends Open" tai "Trellet.net: LegendsMasters" sarjasta 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 alkaa sanoilla "Trellet.net", jonka perässä on lisätieto, kuten esim. käytettävä modi. Trellet.net-boardilta löytyy jokaisen osakilpailun ennakohehkutuksiin oma threadinsä johon on suotavaa käydä kommentoimassa omia treenikokemuksiaan unohtamatta aikahehkutuksia.

Kisapäivä

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

- **Vapaa harjoitus**

- Kesto 1 tunti
- Ei kierrosrajoitusta

- **Aika-ajo**

- **Ainoastaan kauden ensimmäisessä osakilpailussa**
- Jokaisella kuljettajalla yksi (1) nopea kierros
- Keskustelu pelin sisällä kielletty

- **Kisa 1**

- Kisan alku n. klo **21.00**
- Kisamitta on n. 25 minuuttia. Kts. tarkat kierrosmäärät kisakalenterista
- Lähtöjärjestys on käännetty pistejärjestys. Kauden ensimmäisessä kilpailussa lähtöjärjestys on aika-ajon mukainen
- Ei lämmittelykierrosta.
- 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 häiritse kuljettajien keskittymistä.

- **Kisa 2**

- Kisan alku n. klo **21.35**
- Kisamitta on n. 15 minuuttia. Kts. tarkat kierrosmäärät kisakalenterista
- Lähtöjärjestys on ensimmäisen kilpailun maaliintulojärjestys

- Ei lämmittelykierrosta.
- 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 häiritse kuljettajien keskittymistä.

Kisaa seuraavat päivät

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

VARIKOLLA TOIMIMINEN

Pilttuusta lähtiessä väistämiselvöllisyys on ajolinjalle tulevalla kuskilla. Lisäksi radalle palattaessa väistämiselvöllisyys on radalle palaavalla kuljettajalla. Kilpailun aikana varikolle on pääsääntöisesti turha tulla, sillä Legends-modissa varikolla ei suoriteta mitään toimenpiteitä autolle.

LIPPUMERKIT JA MUITA AJO-OHJEITA

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 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 päästääksesi 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', sekini 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. Kanttareita 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 kisa)
- 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) sääntöbulaan 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!