



BITLOOK VIRTUAL DRIFT

RULEBOOK for virtual drifting competitions

КНИГА ПРАВИЛ змагань з віртуального дріфтингу

- 1. INTRODUCTION
- 2. GENERAL RULES
- 3. COMPETITION CRITERIAS
- 4. PROTESTS
- 5. PENALISATION
- 6. CHAMPIONSHIP POINTS
- 7. TEAM STANDINGS
- APPENDIX 1 - Bracket Templates
- APPENDIX 2 - Glossary of Terms
- APPENDIX 3 - Data processing

- 1. ВСТУП
- 2. ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА
- 3. КРИТЕРІЇ ЗМАГАНЬ
- 4. ПРОТЕСТИ
- 5. ПЕНАЛІЗАЦІЯ
- 6. ОЧКИ ЧЕМПІОНАТУ
- 7. КОМАНДНИЙ ЗАЛІК
- APPENDIX 1 - Bracket Templates
- APPENDIX 2 - Glossary of Terms
- APPENDIX 3 - Data processing

1. INTRODUCTION

1. ВСТУП

- 1.1. Bitlook Virtual Drift (hereafter: "BVD" or "Competition" or "Comp") is an online drift competition.
- 1.2. By registering on the bitlook.net (hereafter: "website"), you confirm that you're accepting the rules and code of conduct.
- 1.3. By registering on the website, you confirm that you're accepting the terms of privacy policy and data processing.

- 1.1. Bitlook Virtual Drift (далі: "BVD" або "Змагання") - це онлайн змагання з дрифту.
- 1.2. Реєструючись на bitlook.net (далі: «веб-сайт» або «сайт»), ви підтверджуєте, що приймаєте правила та кодекс поведінки.
- 1.3. Реєструючись на сайті, ви підтверджуєте, що приймаєте умови політики конфіденційності та обробки даних.

2. GENERAL RULES

2. ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

2.1. CONNECTIONS

2.1. ПІДКЛЮЧЕННЯ

Should there be any problems with your connection to the server or lag and you can't make it on time to the line your 5 minute competition timeout will start. If you are still not at the line by the end of the timer, you will automatically lose the battle.

The server is called Bitlook AMF Practice Server, up until competition day.

On the day of the competition it will be Bitlook Virtual Drift Round X.

2.2. MISCELLANEOUS RULES

BVD will not allow a rerun for wheel and controller issues. Track staff or a judge will go into discord voice chat to make sure everybody is ready. Check your equipment before your runs!

You should not be pulling out or hooning in the pits while in competition. Failure to comply after the first warning will result in the driver being disqualified.

2.3. DRIVERS BRIEFING

Driver's Meeting will take place approximately 15 minutes before qualifying. This is to ensure you know what the judges are looking for on the track. These are mandatory, if you miss the drivers briefing you will not be allowed to drive at that event.

2.4. TEAMSPEAK / DISCORD

All drivers are required to be on our Discord server in the voice channel **#paddock**. Mic is not required. But voice chat will be used for communication. We will not be responsible if you type something in game chat and we miss it.

2.5. ASSETTO CORSA & DISCORD NAME

All drivers must have their real name in Assetto Corsa as well as Discord. If you do not have your real name. You will not be allowed to enter the event. NO Team Tags or Car Numbers will be used during the event. ONLY your real name.

2.6. SPOTTER

Spotters will be allowed as long as it does not interfere with the competition and interfere with the competition teamspeak. Spotters will not be allowed to join the servers.

2.7. COMPETITION TIMEOUT

You Can Use The "5 Minute Rule" Once Per Round.

2.8. DRIVER STRIKES

First strike - The driver will be issued with a written warning.

Second strike - The driver is suspended from the next round of competition and is also docked 100 championship points.

Third strike - Instantly lose your pro license and is banned from BVD for one full season.

Якщо виникнуть проблеми з підключенням до сервера або затримка, і ви не зможете встигнути вчасно на лінію, розпочнеться ваш 5-хвилинний тайм-аут змагання. Якщо ви все ще не на лінії до кінця таймера, ви автоматично програєте заїзд.

Сервер називається Bitlook AMF Practice Server до дня змагань.

У день змагань сервер буде переіменовано на Bitlook Virtual Drift Round X.

2.2. ІНШІ ПРАВИЛА

BVD не дозволить повторний запуск через проблеми з кермом і контролером. Маршали траси або суддя перейдуть у голосовий чат Discord, щоб переконатися, що всі готові. Перевірте своє обладнання перед заїздом!

Під час змагань вам не слід бешкетувати в боксах. Невиконання після першого попередження призведе до дискваліфікації водія.

2.3. БРИФІНГ ВОДІЇВ

Брифінг водіїв відбудеться приблизно за 15 хвилин до кваліфікації. Це для того, щоб ви знали, що судді очікують від вас на трасі. Він є обов'язковим, якщо ви пропустите інструктаж водіїв, вам не дозволять приймати участь в цьому змаганні.

2.4. КОМАНДНІ ПЕРЕГОВОРИ / ДИСКОРД

Усі водії мають бути на нашому сервері Discord у голосовому каналі **#paddock**. Мікрофон не потрібен. Але для спілкування буде використовуватися голосовий чат. Ми не несемо відповідальності, якщо ви щось напишете в ігровому чаті, і ми це пропустимо.

2.5. ІМ'Я В ASSETTO CORSA ТА DISCORD

Усі водії повинні мати своє справжнє ім'я в Assetto Corsa, а також у Discord.

Під час змагань НЕ БУДУТЬ використовуватися теги команд або номери автомобілів. ТІЛЬКИ ваше справжнє ім'я.

2.6. СПОТТЕР

Спотера буде дозволено, якщо це не заважатиме змаганню та не заважатиме розмові команди змагання. Спостерам не буде дозволено приєднатися до серверів.

2.7. ТАЙМ-АУТ ЗМАГАННЯ

Ви можете використовувати «Правило 5 хвилин» один раз за раунд.

2.8. СТРАЙКИ ВОДІЇВ

Перше попередження - водію буде видано письмове попередження.

Друге попередження – гонщик відсторонюється від наступного раунду змагань, а також отримує -100 очок чемпіонства.

Третє попередження – миттєво отримує заборону участь у BVD на один повний сезон.

If a driver returns in future seasons they will automatically be on their second strike and failure to comply will result in a permanent ban.

We reserve the right to ban any individual for conduct both during and outside of competition.

2.9. STREAMING

Drivers are not allowed to stream on their personal channels or social media when the official BVD stream is ongoing. Exceptions are practice, (ie. Pre-event, during breaks etc.) and any other downtime from the official stream and during open practice. Exceptions are possible by prior arrangement with BVD, (message to the Facebook page and at least one week prior to the event).

2.10. USE OF AMF CARS PACK

If you wish to use any of the AMF Car Pack vehicles you can, all you must do is create a livery that meets the regulations.

Якщо водій повернеться в наступних сезонах, він автоматично отримає другий страйк, а невиконання вимог призведе до постійної дискваліфікації.

Ми залишаємо за собою право забанити будь-яку особу за поведінку як під час змагань, так і поза ними.

2.9. СТРИМІНГ

Водіям заборонено вести трансляцію на особистих каналах або в соціальних мережах, коли триває офіційна трансляція BVD. Винятком є тренування (тобто перед подією, під час перерв тощо) та будь-який інший час простою офіційної трансляції та під час відкритої практики. Винятки можливі за попередньою домовленістю з BVD.

2.10. ВИКОРИСТАННЯ AMF CARS PACK

Якщо ви бажаєте використовувати будь-який з транспортних засобів AMF Car Pack, все, що вам потрібно зробити, це створити ліврею, яка відповідає нормам.

3. COMPETITION CRITERIA

3.1. QUALIFYING

3.1.1. In competition, drivers are given two non-consecutive judged laps to qualify. Best run will count as their best score.

3.1.2. Tiebreakers will be determined by the lowest qualifying score. If this does not separate the drivers then it will go off of championship standings, if this does not work then it will go off higher score on the first run and failing that it will go off of the head judges' score. Each qualifying run is judged on the following criteria: Line, Angle and Impact.

3.1.3. You will have 30 seconds to get to the line and be ready to go for your run. This rule has been implemented so time will not be wasted.

3.2. TANDEM BATTLES

3.2.1. Tandem battles are based on two runs, in head-to-head format, with competitors paired up based on qualification. The higher qualifier will lead the first run and the second led by the lower qualifier.

3.3. QUALIFYING JUDGING CRITERIA

Line	60 points
Angle	30 points
Impact	10 Points
Total	100 points

3.3.1. Qualifying Categories

3. КРИТЕРІЇ ЗМАГАНЬ

3.1. КВАЛІФІКАЦІЯ

3.1.1. Під час змагань водіям надається два непослідовних оцінюваних кола для кваліфікації. Кращий заїзд вважатиметься їх найкращим результатом.

3.1.2. Тай-брейки визначатимуться за гіршим кваліфікаційним результатом. Якщо це не розділить пілотів, тоді береться до уваги результат з турнірної таблиці чемпіонату. Якщо це не спрацює, тоді він до уваги береться більш високий бал за Траєкторію у кращому заїзді. Кожен кваліфікаційний заїзд оцінюється за такими критеріями: Траєкторія, Кут і Стиль.

3.1.3. У вас буде 30 секунд, щоб дістатися до лінії та бути готовим до заїзду. Це правило реалізовано, щоб не витратити час на очікування.

3.2. ПАРНІ ЗАЇЗДИ

3.2.1. Дуелі складаються з двох заїздів у форматі очних зустрічей, у яких учасники розподіляються на пари на основі кваліфікації. Учасник вищої кваліфікації очолить перший заїзд, а другий – учасник нижчої кваліфікації.

3.3. КВАЛІФІКАЦІЙНІ КРИТЕРІЇ СУДДІВ

Траєкторія	60 балів
Кут	30 балів
Стиль	10 балів
Всього	100 балів

3.3.1. Кваліфікаційні категорії

Each judge will be looking at the entire run; the scores from the 3 judges will be averaged after the run to give the final score with a maximum of 100 points. This will be done by starting from 100 points and making deductions as and when the judges see errors. Your qualifying score will be the higher of the two, with the lower splitting people with the same higher score. Tiebreakers are outlined in section 5.1.

3.3.2. Line

Line is the ideal path a vehicle must take on course and is marked by Inner Clipping Points, Outer Clipping Points, Transition Zones and Touch and Goes.

Inner Clipping Points are reference points on the course where the vehicle's front bumper should come as close as possible to the reference point.

Outer Clipping Points act as reference points and are scored by determining how close the car's rear wheels (or the vehicle's rear bumper depending on the course) comes to the chalk/wall.

Transition Zones are areas on track where the direction of the line changes and vehicles must change the direction of their drift.

3.3.3. Angle

Angle is the slip angle of a car throughout a given run. This is broken down into the following definitions:

- Maintaining a chase-able amount of angle throughout the entire run with minimal corrections.
- No excessive front wheel movements.
- The driver must demonstrate full control over the transition and finally they should be holding as much angle as is chaseable at all times.

3.3.4. Impact

This category replaces style and is defined as the overall commitment throughout the run, this is further broken down into having minimal corrections, handbrake, footbrake & lack of throttle input. This also includes the speed and accuracy of transitions, rate to angle and minimal corrections.

The emphasis of this category is to reward aggressive drivers who demonstrate excellent car control at all times.

3.4. TANDEM BATTLE CRITERIA

3.4.1. Lead Driver Goals:

- The Lead Driver is to run the course as close to a 100 point qualifying line as possible, in a smooth and consistent manner.
- Run a chaseable lead run
- Driving at excessively low/high angle will be heavily penalized due to the fact that it constitutes an unchaseable lead.
- The Lead Driver must follow the Accel/Decel map as closely as possible. Brake checking or any other method of slowing down in an area where a driver should not be losing momentum, will result in a deduction.

3.4.2. Chase Driver Goals:

- Initiate no later than the lead.
- Maintain as close a proximity to the lead driver with as much duration as possible.

Кожен суддя переглядає весь заїзд. Оцінки від 3 суддів будуть сумовані після заїзду, щоб отримати остаточну оцінку з максимальною кількістю 100 балів. Це зроблено, починаючи зі 100 балів і роблячи відрахування, коли судді бачать помилки. Ваш кваліфікаційний бал буде вищим із двох, причому нижчі розподілятимуть людей з однаковим вищим балом. Тай-брейки описані в розділі 3.1.

3.3.2. Траєкторія

Траєкторія — це ідеальний шлях, яким транспортний засіб має рухатися по трасі, і позначається внутрішніми точками, зовнішніми точками, зонами перекладок та зонами дотику.

Внутрішні точки – це контрольні точки на трасі, де передній бампер автомобіля має наблизитися якомога ближче до контрольної точки.

Зовнішні точки виступають як контрольні точки та оцінюються шляхом визначення того, наскільки близько задні колеса автомобіля (або задній бампер транспортного засобу залежно від траси) підходять до розмітки/стіни.

Зони перекладок – це ділянки на трасі, де напрямок траєкторії змінюється, і транспортні засоби повинні змінити напрямок свого заносу.

3.3.3. Кут

Кут - це кут заносу автомобіля протягом заїзду. Цей критерій розбито на наступні визначення:

- Підтримання придатного для переслідування кута протягом усього заїзду з мінімальними виправленнями.
- Жодних надмірних рухів передніх коліс.
- Водій повинен продемонструвати повний контроль над перекладками і, нарешті, він повинен постійно тримати кут, який можна переслідувати.

3.3.4. Стиль

Ця категорія визначається як загальна відданість під час пробігу, далі вона розбивається на мінімальні корекції, ручне гальмо, ножне гальмо та відсутність введення газу. Це також включає швидкість і точність перекладок, швидкість до кута та мінімальні корекції.

Основна увага цієї категорії полягає в нагородженні агресивних водіїв, які демонструють відмінний контроль автомобіля в будь-який час.

3.4. КРИТЕРІЇ ПАРНИХ ЗАЇЗДІВ

3.4.1. Цілі Лідера:

- Лідер має пройти дистанцію якомога ближче до 100 балів кваліфікаційної траєкторії, плавно та послідовно;
- Виконати заїзд придатний для переслідування;
- Водіння під надто низьким/високим кутом буде суворо покарано через те, що це є перевагою, яку неможливо переслідувати;
- Лідер повинен якомога точніше слідувати карті прискорення/гальмування. Перевірка гальм або будь-який інший метод уповільнення в зоні, де водій не повинен втрачати швидкість, призведе до відрахування.

3.4.2. Цілі Переслідувача:

- Mimic the Lead Driver's transition and line throughout the course (unless it is unsafe to do so)
- Match the Lead Driver's angle whenever possible

3.4.3. Overtakes are allowed but not encouraged. You may pass anywhere on course as long as the following conditions are met:

- The Lead Driver is completely off the line the judges have specified or is completely off course.
- The Chase Driver MUST carry reasonable angle and be on the qualifying line.
- The Chase Driver will become the lead once they have fully passed the original lead driver's vehicle

At this point the former chase MUST finish the run according to the judging criteria. Once the run is completed the vehicle that was passed will receive an incomplete for that half of the battle.

Any passing that occurs outside the scope of the aforementioned criteria will be deemed illegal and constitute an equivalence to an incomplete run.

3.4.4. Contact / Collision

Drifting is a non-contact sport; any contact may result in a deduction.

Lead Vehicle:

- If the lead vehicle deviates (goes away) from the line, unnecessarily reduces speed or has an excessive deceleration at any point then they may be deemed at fault for the collision. Each Judge will INDIVIDUALLY ascertain fault.
- If the Judges believe the lead driver deliberately spun their car after contact or stopped drifting, then they may apply penalties to that driver as that is deemed unsportsmanlike behavior.

Chase Vehicle:

- If the chase driver collides with a lead driver who is fulfilling the lead driver goals then they will be deemed at fault.
- The chasing vehicle may lightly rub the door of the lead car, but it must NOT affect the lead car in ANY way.

Both Vehicles:

- Both Drivers MUST attempt to complete the run after contact.
- In some instances the fault can be assigned to both drivers in an equal share, which would cause the run to be considered an incomplete for both parties.
- If ping causes contact then whoever lags will be deemed at fault.

3.4.5. Driver Errors

In the event the Lead Driver stops drifting for any reason, Chase Drivers have to complete the run, unless the Lead Driver's mistake means it is unsafe to do so, (i.e Lead spins on track and Chase has to stop to avoid a crash).

In the event a Chase Driver stops drifting for any reason, Lead Drivers are required to complete the run.

3.4.6. Tandem Scoring

- Ініціюватися не пізніше лідера;
- Підтримувати близьку відстань до лідера якомога довше впродовж заїзду;
- Імітувати перекладки і траєкторію лідера протягом усього заїзду (якщо це безпечно);
- Дотримуйтеся кута лідера, якщо це можливо.

3.4.3. Обгони дозволені, але не заохочуються. Ви можете обігнати будь-де на трасі, якщо виконуються наступні умови:

- Лідер повністю відхилився від траєкторії, визначеної суддями, або повністю покинув межі траси;
- Переслідувач ПОВИНЕН мати розумний кут і бути на траєкторії кваліфікації;
- Переслідувач стане лідером, коли він повністю проїде повз оригінальний автомобіль Лідера.

У цьому випадку колишній переслідувач ПОВИНЕН завершити заїзд відповідно до критеріїв суддівства. Після завершення заїзду транспортний засіб, який обігнали, отримає незавершений бал за цю половину дуелі.

Будь-який обгін, який відбувся за межами вищезазначених критеріїв, буде вважатися незаконним і прирівнюватиметься до незавершеного заїзду.

3.4.4. Контакт / Зіткнення

Дрифт — безконтактний вид спорту. Будь-який контакт може призвести до відрахування.

Автомобіль Лідера:

- Якщо лідир відхиляється від траєкторії, без потреби знижує швидкість або має надмірне сповільнення в будь-якій точці, тоді його можна вважати винним у зіткненні. Кожен суддя ОСОБИСТО встановлює помилку;
- Якщо судді вважають, що Лідер навмисно розвернувся після контакту або припинив дрифт, вони можуть застосувати до цього водія покарання, оскільки це вважається неспортивною поведінкою.

Автомобіль Переслідувача:

- Якщо Переслідувач зіткнеться з Лідером, який виконує цілі лідера, він буде вважатись винним;
- Переслідувач може злегка терти двері Лідера, але це НЕ повинно впливати на лідируючу машину.

Обидва Автомобілі:

- Обидва водії ПОВИННІ спробувати завершити заїзд після контакту;
- У деяких випадках помилка може бути віднесена до обох водіїв у рівній частці, що призведе до того, що заїзд буде вважатися незавершеним для обох сторін;
- Якщо пінг спричиняє контакт, винуватцем вважатиметься той, хто відстає.

3.4.5. Помилки Водія

У випадку, коли Лідер припиняє дрифт з будь-якої причини, Переслідувач повинен завершити заїзд, якщо тільки помилка Лідера не означає, що це робити небезпечно (тобто Лідер розвернувся на треку, і Переслідувач повинен зупинитися, щоб уникнути аварії).

Tandem Scoring will be observed by the (3) judges during the head-to-head battle. There will be no declaration of scores between the two runs. At the conclusion of the head-to-head battle, each judge will individually declare a winner. Judges will select from three options:

- Driver "A" wins
- Driver "B" wins
- One More Time

In the event there is no clear majority, a "One More Time" will be granted, and the competitors will begin another two run head-to-head battle.

Multiple "One More Times" may be necessary to determine a winner.

У випадку, коли Переслідувач перестає дрифтувати з будь-якої причини, Лідер повинен завершити заїзд.

3.4.6. Оцінювання Парних Заїздів

Підрахунок парних заїздів проводиться суддями під час очного протистояння. Оголошення результатів між двома заїздами не буде. Після закінчення очного бою кожен суддя окремо оголошує переможця. Судді обиратимуть із трьох варіантів:

- Водій "А" переміг
- Водій "В" переміг
- Перезаїзд / One More Time

У разі відсутності чіткої переваги, буде надано Перезаїзд, і учасники розпочнуть ще одну дуель.

Для визначення переможця може знадобитися кілька Перезаїздів.

4. PROTESTS

4.1. Protests are no longer allowed during competition.

4. ПРОТЕСТИ

4.1. Протести більше не дозволені під час змагань.

5. PENALIZATION

One wheel off course at one time	Minor Deduction
Small Correction of Angle (wavering)	Minor Deduction
Contact during tandem battles causing a small correction	Minor Deduction
Minor deviation from the specified line	Minor Deduction
Two wheels off course at the same time	Major Deduction
Large Correction of Angle (wavering)	Major Deduction
Hitting a front clipping point with the front wheel	Major Deduction
Drag racing off the line as lead car during battles	Major Deduction
Cutting angle to gain an advantage during lead	Major Deduction
Significant deviation from the specified line	Major Deduction
Contact during tandem battles causing a significant correction	Major Deduction
Three or more wheels off course at the same time	Zero

5. ПЕНАЛІЗАЦІЯ

Одне колесо за межами траси одночасно	Незначне відрахування
Незначна корекція кута (коливання)	Незначне відрахування
Контакт під час парних заїздів, що викликав невелику корекцію	Незначне відрахування
Незначне відхилення від заданої траєкторії	Незначне відрахування
Два колеса за межами траси одночасно	Значне відрахування
Значна корекція кута (коливання)	Значне відрахування
Торкання переднім колесом у конуса внутрішньої зони	Значне відрахування
Drag racing ігноруючи задану траєкторію в ролі лідера під час тандемів	Значне відрахування
Нехтування кутом для отримання переваги під час заїзду лідером	Значне відрахування
Значне відхилення від заданої траєкторії	Значне відрахування
Контакт під час парних заїздів, що викликав значну корекцію	Значне відрахування
Три або більше коліс одночасно за межами траси	Нуль

Loss of drift	Zero
Contact causing an abrupt change in the vehicles drift and/or spinning	Zero
Inactive chase	Zero
Getting 3 strikes in one run	Zero
Chase driver cutting into lead drivers way, i.e. impeding lead drivers lane prior to entry or causing unnecessary contact at any time during a run	Zero
Hitting cones on launch	Strike
Lead car leaving before the countdown finishes	Strike

Втрата заносу	Нуль
Контакт, що викликав різку зміну заносу та/або розворот	Нуль
Неактивне переслідування	Нуль
Отримання 3 страйків за один заїзд	Нуль
Переслідувач, який підрізає лідера, тобто перешкоджає смузі перед ініціацією або спричиняє непотрібний контакт у будь-якій частині заїзду	Нуль
Збивання конусів (шикани) на старті	Страйк
Лідер стартував до відповідного сигналу старту (фальстарт)	Страйк

6. CHAMPIONSHIP POINTS

Championship points will be awarded for each round of competition.

Qualification scoring:

Position	1	2	3	4 - 8	9 - 16	17 - 32	Attendance
Points	7	6	5	4	3	2	1

Battle results scoring:

Position	1	2	3	4	5 - 8	9 - 16	17 - 32
Points	100	80	70	60	48	32	16

7. TEAM STANDINGS

7.1. SEASON RESULTS

7.1.1. The team must consist of three or more drivers.

7.1.2. The sum of the individual results of the two best representatives of the team in each of the rounds is taken into account in the team standings.

7.2. TEAM JAM

7.2.1. A separate team round consists of two stages - solo and team runs. The team must consist of three cars.

4.3 SOLO RUNS

7.3.1. The solo part consists of three contests where one representative from each team takes part. One driver cannot participate in two contests.

6. ОЧКИ ЧЕМПИОНАТУ

Очки чемпіонату нараховуються за кожен раунд змагань.

Нарахування за результатами кваліфікації:

Позиція	1	2	3	4 - 8	9 - 16	17 - 32	Присутність
Очки	7	6	5	4	3	2	1

Підрахунок результатів парних заїздів:

Позиція	1	2	3	4	5 - 8	9 - 16	17 - 32
Очки	100	80	70	60	48	32	16

7. КОМАНДНИЙ ЗАЛІК

7.1. РЕЗУЛЬТАТИ СЕЗОНУ

7.1.1. Команда має складатися з трьох і більше водіїв.

7.1.2. В командний залік враховується сума індивідуальних результатів двох кращих представників команди на кожному з раундів.

7.2. TEAM JAM

7.2.1. Окремий командний раунд складається з двох стадій - соло і командні заїзди. Команда має складатися з трьох автомобілів.

4.3 СОЛО ЗАЇЗДИ

7.3.1 Стадія соло заїздів складається з трьох конкурсів в яких приймають участь по одному представнику від кожної команди. Один представник не може виступати в двох конкурсах.

- Furidashi Battle;
- Drift Parking;
- Wall Ride.

7.3.2. During solo competitions, each driver has three attempts. The sum of all runs is taken into account.

7.4. TEAM RUNS

7.4.1. All three drivers of the team take part in the team run.

7.4.2. The goal of the team is the most accurate, synchronized, close run of the three. The positions of the driver in the run are chosen at the discretion of the team.

7.5. EVALUATION

7.5.1 Runs are evaluated by each judge on a 10-point scale. The result of the run is the sum of the points of all judges.

7.5.2. The number of judges may be more than three.

7.3.2. Під час соло конкурсів кожен з учасників має три спроби. В залік рахується сума всіх спроб.

- Furidashi Battle;
- Drift Parking;
- Wall Ride;

7.4. КОМАНДНІ ЗАЇЗДИ

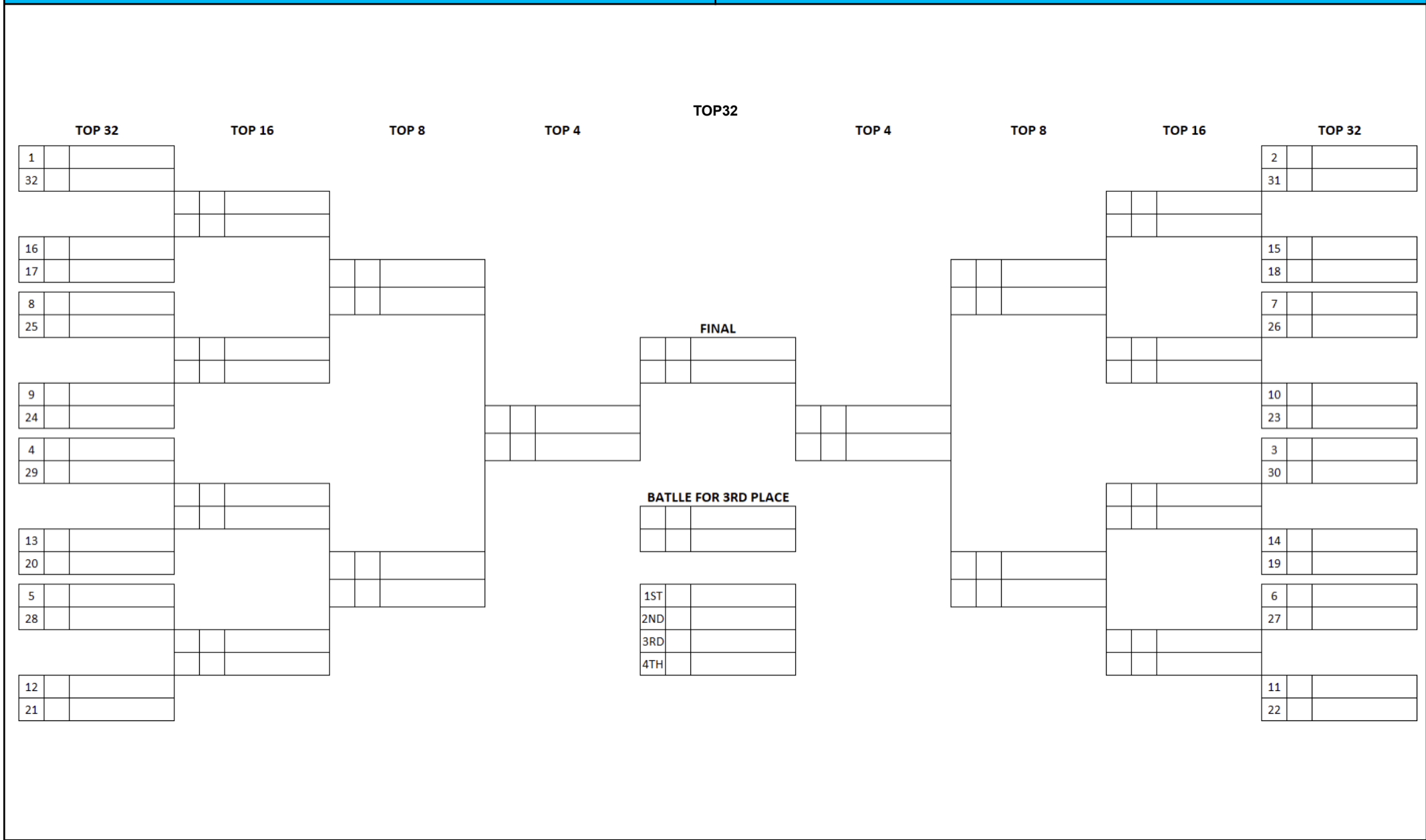
7.4.1. В командному заїзді приймають участі всі три представники команди.

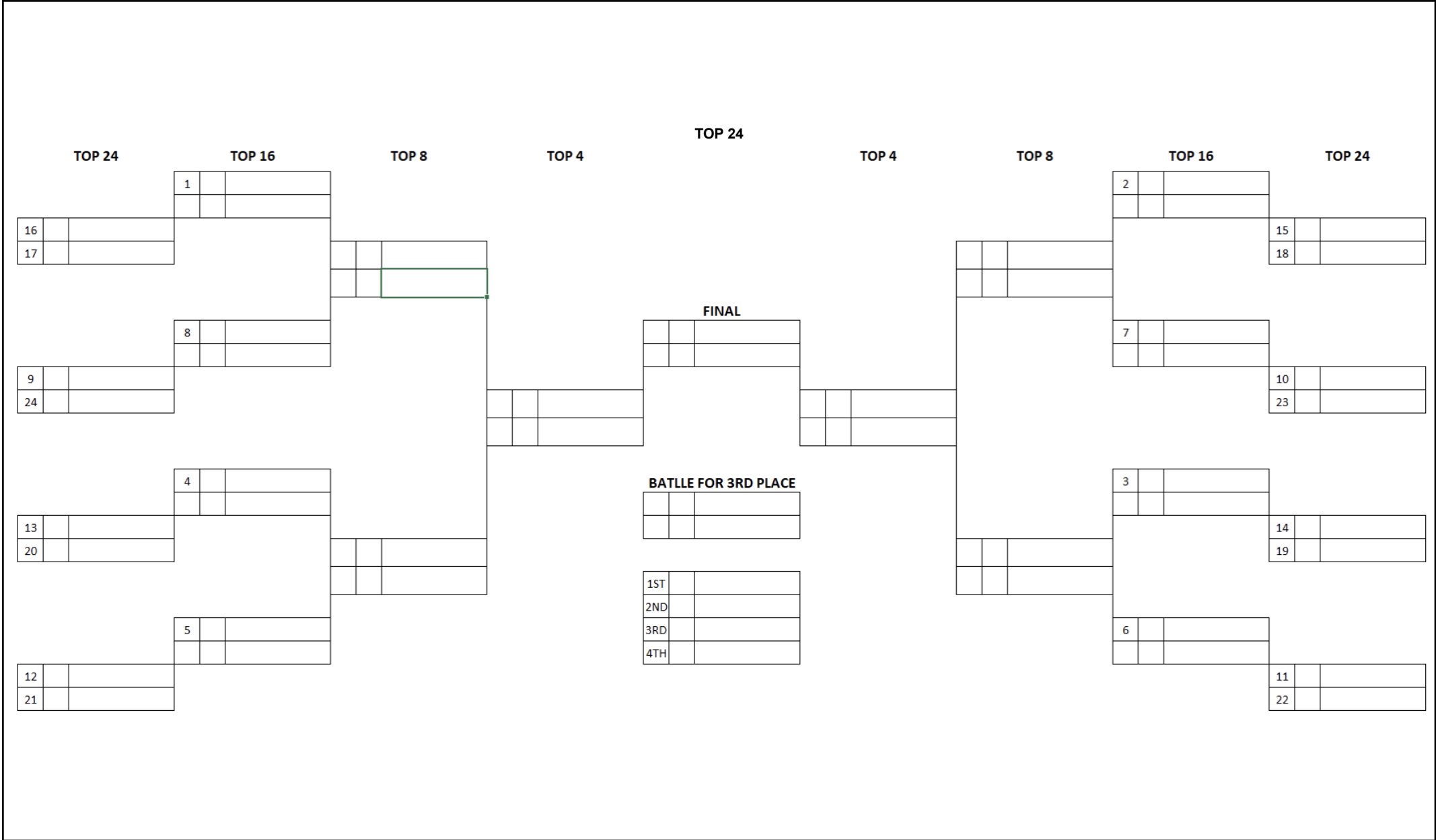
7.4.2. Завданням команди є найбільш точний, синхронний, близький заїзд втрьох. Позиції учасників в заїзді обираються на розсуд команди.

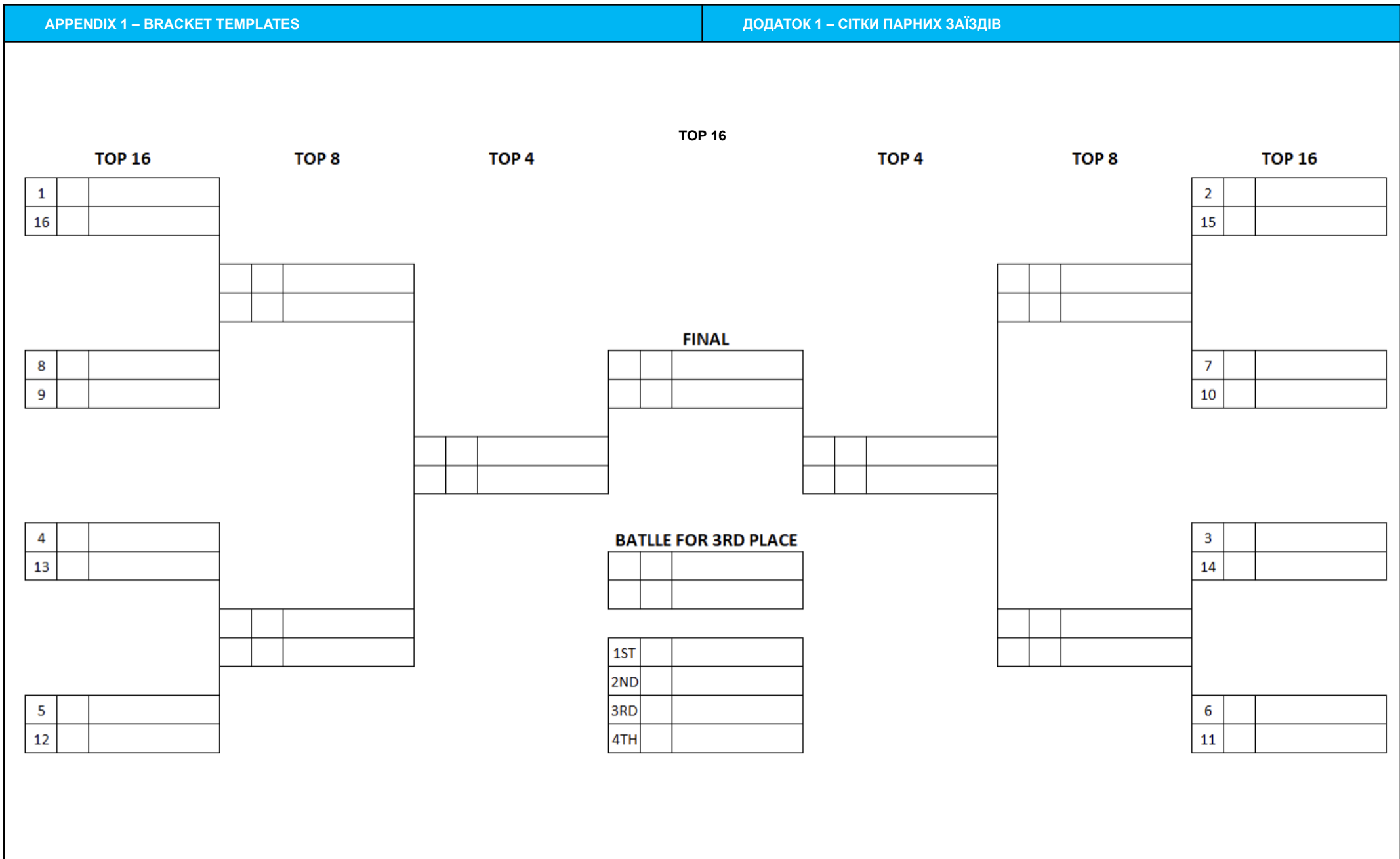
7.5. ОЦІНЮВАННЯ

7.5.1 Заїзди оцінюються кожним суддею по 10-бальній шкалі. Результатом заїзду є сума балів всіх суддів.

7.5.2. Кількість суддів може бути більше трьох.







APPENDIX 2 – GLOSSARY OF TERMS		ДОДАТОК 2 – СЛОВНИК ТЕРМІНІВ	
Angle	The difference between the course direction and the direction in which the car is pointing.	Кут	Різниця між напрямком курсу та напрямком, куди вказує передня частина автомобіля.
Bobble	When a car is in a sustained drift and there is a slight loss or increase in angle, followed quickly by a return to the initial position.	Bobble / Боббл	Коли автомобіль знаходиться в тривалому заносі, і є невелика втрата або збільшення кута, після чого швидко повертається у вихідне положення.
Briefing	A time when all of the drivers competing in an event must convene at one location to receive vital safety, competition, judging and scheduling information pertinent to the event in question. Briefings are mandatory and must be attended by the driver and one team member, with the driver being fully suited.	Брифінг	Час, коли всі гонщики, які беруть участь у змаганнях, повинні зібратися в одному місці, щоб отримати життєво важливу інформацію про безпеку, змагання, суддівство та розклад перегонів. Брифінги є обов'язковими, на них повинні бути присутні водій і один член команди, причому водій має бути повністю екіпований.
Burn-out zone	A designated safe area near to the start line where the drivers are allowed to warm-up their tyres by spinning its wheels.	Зона Прогріву	Визначена безпечна зона поблизу лінії старту, де водіям дозволяється розігрівати шини, обертаючи колеса.
Bye Run	A Bye Run is a non-judged qualifying run to prove that the mechanical condition of the car is ready for competition.	Bye Run / Заїзд прощання	Заїзд Bye Run — це не оцінюваний заїзд, щоб довести, що механічний стан автомобіля готовий до змагань.
Chaseable Lead	A chaseable lead run is a run that gives the chase driver a fair chance to fulfill their responsibilities. A chaseable lead involves the following: 1. The lead driver maintains the dictated pace throughout the course; 2. The lead driver generally adheres to the Decel map; 3. The lead driver fills the majority of the outside zones and hits the inside clipping points; 4. The lead driver dictates and expresses control throughout the entire course. Please note that a chaseable lead is not only required in tandem competition, but also during each driver's qualifying runs. Failing to do the aforementioned may result in judging penalties.	Лідирування із можливістю переслідувати	Лідируючий заїзд із можливістю переслідувати — це заїзд, який дає Переслідувачу справедливий шанс виконати свої обов'язки. Лідирування із можливістю переслідувати передбачає наступне: 1. Лідер підтримує заданий темп протягом усієї траси; 2. Лідер заїзду дотримується карти Зон Сповільнення; 3. Лідер заповнює більшість зовнішніх зон і внутрішніх точок; 4. Лідер диктує та демонструє контроль протягом усієї траси. Будь ласка, зверніть увагу, що лідирування із можливістю переслідувати, важливо не лише під час парних заїздів, а й під час кваліфікаційних. Невиконання вищезазначеного може призвести до штрафних санкцій.
Chaser	The car that follows at the beginning of a tandem battle.	Переслідувач	Машина, яка переслідує на початку парного заїзду.
Chicane	Is an offset in the lead car's lane outlined with cones to make it visible to all drivers. The chicane is in place to slow the lead driver down off the line and allow the chase driver to maintain proximity down the straight away leading up to initiation.	Шикана	Це зміщення у смугі Лідера, окреслене конусами, щоб зробити його видимим для всіх водіїв. Шикана призначена, щоб уповільнити Лідера та дозволити Переслідувачу підтримувати близькість прямо до постановки.
Collision	Is defined as when a car touches another car and/or part of the course and is interrupted in line and angle.	Зіткнення	Визначається як торкання одного автомобіля з іншим та/або частиною траси, та порушує траєкторію і кут.
Commitment	How consistent a driver can be while negotiating the course in terms of throttle application, maintaining pace and using momentum to fill outside zones and touch & go areas. Commitment also refers to the level of confidence and dedication displayed by the driver when approaching course edges and course barriers, keeping in mind the use of throttle, pace and momentum mentioned above.	Commitment / Відданість	Наскільки послідовним може бути водій під час долання траси з точки зору натискання дроселя, підтримки темпу та використання імпульсу для заповнення зовнішніх зон і зон "Торкнись і їдь". Відданість також стосується рівня впевненості та самовідданості, які демонструє водій під час наближення до меж та бар'єрів траси, пам'ятаючи про використання газу, темпу та імпульсу, згаданих вище.
Competition Relation Officer (CRO)	The Competition Relation Officer is the person in charge of calling the drivers in the burn-out zone according to the start list. He is also making the link with the technical delegate and the starting line marshal.	Офіцер зі зв'язків з учасниками (CRO)	Офіцер зі зв'язків з учасниками є особою, відповідальною за виклик пілотів у зону прогріву згідно зі стартовим списком. Він також підтримує зв'язок із Технічним делегатом і Маршалом старту.

Contact	Is defined as when a car touches another vehicle and/or part of the course and generally stays uninterrupted in line and angle.
Correction	When a driver uses the hand brake to adjust the angle or the line of their car when either are poor.
Drifting	Drifting is a driving technique in which a driver breaks the rear wheels out of a gripping position and counter-steers the car around a course marked by clipping points, clipping zones and touch & go areas. Judges dictate the desired line throughout the course, highlight specific areas of importance and determine the score each driver earns as they attempt to qualify for the main competition. Once drivers have earned their position in the competition bracket, drivers compete against each other two at a time on the same course. Judges determine the winner and which driver moves onto the next bracket.
Fluidity	Refers to the rotation of the car on its own axis during initiation and transitions between turns. Ideally the rotations should be quick, smooth and accurate. Once at angle, the car should remain settled and in control until the next transition.
Hot Pit	A Hot pit is a designated area near to the startline where work may be carried out on cars during the Battle section of a competition.
Initiation	The act of breaking rear wheel traction while increasing the angle of the car in relation to its direction of travel, while adding counter-steer to maintain the angle attained. Techniques include clutch kicking, pulling the hand brake, weight transfer, and a combination of two or more of these techniques.
Inside Clipping Point	A point on the course, generally on the inside of a corner, that has been clearly marked and is used as a reference for both the line and angle judges to judge competency in their respective criteria. Drivers are required to pass by the cone with their front bumper as closely as possible to receive a score from the line judge, while the angle judge will score each car's angle as it passes by each of the clipping points on-course.
Judges	There are 3 Judges per event. Each judge is responsible for one aspect of the judging criteria (line, angle or style) during qualifying; these responsibilities rotate among the 3 judges throughout the season. The judges are responsible for relaying the desired line, angle and style requirements to the drivers during the driver's briefings, which they then use to dissect each qualifying run. During tandem battles, they watch both lead and chase drivers compete against one another to determine a winner.
Latest initiation point	Is the point at which the car must be sideways. It is marked by single standing cone in the "3, 2, 1" cone sequence.
Lead	The car that is leading at the beginning of a tandem battle.
Line	The ideal trajectory to be driven by the competitors throughout the course as described by the judges during the driver's briefings. The ideal line will be indicated with clipping points, clipping zones and touch & go areas throughout the course.
One More Time (OMT)	Occurs due to lack of a majority vote from the judges. The tandem battle that received the OMT vote from the must run the tandem battle again until the result is a majority vote decision. One More Time (OMT) calls are not intended for poorly executed tandem battles. The judges reserve the right to make a judgment call on battles that contain a multiple variety of mistakes and/or deductions and declare a winner.

Контакт	Визначається як торкання автомобілем іншого автомобіля та/або частини траси і, загалом, залишається безперервним у траєкторії та під кутом.
Корекція	Коли водій використовує ручне гальмо, щоб відрегулювати кут або траєкторію свого автомобіля, якщо вони погані.
Дрифтинг / Дрифт	Дрифт - це техніка водіння, за якої водій зриває задні колеса зі стану щеплення та контр-кермує автомобіль через трасу, позначену точками, зонами відсікання та зонами "Торкнись і їдь". Судді вказують бажану траєкторію протягом усієї траси, виділяють конкретні важливі моменти та визначають оцінку, яку отримує кожен учасник, намагаючись кваліфікуватися до основного змагання. Після того, як гонщики отримали свої позиції в кваліфікації, з них формують сітку парних заїздів. Судді визначають переможця та того, хто з водіїв переходить у наступний тур.
Fluidity / Текучість	Відноситься до обертання автомобіля навколо власної осі під час постановки та переключення між поворотами. В ідеалі обертання має бути швидким, плавним і точним. Після постановки кут повинен залишатися незмінним та бути в контролі до наступної переключки.
Hot Pit / Гарячий ремонт	Гарячий ремонт - це виділена зона поблизу стартової лінії, де можна виконувати роботи з автомобілями під час стадії парних заїздів.
Ініціація / Постановка	Порушення зчеплення задніх коліс при одночасному збільшенні кута заносу автомобіля відносно напрямку його руху та одночасному додаванні контр-керування для збереження досягнутого кута. Техніки включають удар зчепленням, затягування ручного гальма, перенесення ваги та комбінацію двох або більше прийомів.
Внутрішня Точка Відсікання	Точка на дистанції, як правило, з внутрішнього боку поворота, яка чітко позначена та використовується як орієнтир для суддів Траєкторії і Кута для оцінки вправності за відповідними критеріями. Водії повинні проїжджати повз конус переднім бампером якомога ближче, щоб отримати оцінку від судді Траєкторії, тоді як суддя Кута оцінює кут кожного автомобіля, коли він проїжджає повз кожну з точок на трасі.
Судді	На змаганнях є 3 судді. Кожен суддя несе відповідальність за один з критеріїв суддівства (Траєкторія, Кут і Стиль) під час кваліфікації; ці обов'язки чергуються між 3 суддями протягом сезону. Судді несуть відповідальність за передачу водіям бажаних вимог до Траєкторії, Кута та Стилю під час брифінгу, які вони потім використовують для оцінки кваліфікаційних заїздів. Під час парних заїздів вони спостерігають, як Лідер і Переслідувач змагаються один проти одного, щоб визначити переможця.
Остання точка ініціації	Це точка, в якій автомобіль повинен бути в заносі. Вона позначається одним стоячим конусом із послідовності «3, 2, 1».
Лідер	Машина, яка займає лідируючу позицію на початку парного заїзду.
Траєкторія / Лінія	Ідеальна траєкторія, якою повинні рухатися учасники протягом усієї траси, описаної суддями під час брифінгу. Ідеальна лінія буде позначена точками, зонами відсікання та зонами "Торкнись і їдь" по всій трасі.

Opposite Drift	When a car attains angle in the opposite direction of what is stipulated for that area of the course.	Ще раз / One More Time (OMT)	Трапляється через відсутність більшості голосів суддів. Парна битва, в якій присудили OMT, має повторити парні заїзди, поки переможець не буде визначено рішенням більшості голосів. One More Time (OMT) не призначені для погано проведених парних заїздів. Судді залишають за собою право виносити вирок щодо битв, які містять численні помилки та/або відрахування, і оголошувати переможця.
Outside Zone	An area, generally on the outside of the course along the edge of the pavement or along a wall or barrier, that has been clearly marked and is used as a reference for both the line and angle judges to judge car in their respective criteria. Drivers are required to place the rear of their vehicle in between the cones for the length of the zone while in drift to receive a score from the line judge, while the angle judge will score each car's angle as it passes by each of the clipping zones on- course.	Протилежний Занос	Коли автомобіль досягає кута в протилежному напрямку від того, що передбачено для цієї ділянки дистанції.
Pass	When a chase vehicle goes by a lead car during a tandem battle. A pass is only considered legal if it was performed at a clipping point, the lead car was offline and if the chase car.	Зовнішня Зона	Зона, як правило, на зовнішньому боці траси вздовж краю або стіни чи бар'єру, яка була чітко позначена та використовується як орієнтир як для суддів Траєкторії і Кута для оцінювання за відповідними критеріями. Водії повинні прицілювати задню частину свого авто між конусами на всю довжину зони під час дріфту, щоб отримати оцінку від судді Траєкторії, тоді як суддя Кута оцінює кут кожного автомобіля, у кожній із зон на трасі.
Transition	The act of rotating a car from a high degree of angle in one direction to a high degree of angle in the opposite direction without stopping the rotation at any point in between.	Обгін	Коли Переслідувач обганяє Лідера під час парного заїзду. Обгін вважається законним, лише якщо він був здійснений у точці відсікання і автомобіль Лідера був за межами траси.
Unchaseable Lead	An unchaseable lead run does not give the chase driver a fair chance to fulfill their responsibilities. An unchaseable lead run may involve some or all the following: 1. The lead driver varies pace unpredictably or not as described on the course; 2. The lead driver does not adhere to the Decel map, whether due to driver error or car malfunction or trying to get away from the chase driver by cheating one or more of the lead driver responsibilities; 3. The lead driver missing the majority of the outside zones and/or inside clipping points; 4. The lead driver is out of control or erratic throughout the course. Please note that a run can be deemed "unchaseable" in qualifying just as it can in tandem competition. Additionally, an Unchaseable lead can be more consequential to a lead driver in tandem if the chase driver is within relative proximity and affects (or seemingly affects) the chase driver. An Unchaseable lead is always a negative for the lead driver, but the degree to which the judges apply judging penalties can be/or will be dictated by the actions that affect the chase driver	Перекладка	Акт переходу автомобіля від великого кута в одному напрямку до великого кута в протилежному напрямку без зупинки обертання в будь-якій точці між ними.
		Переслідування не можливе	Заїзд Лідера, який не дає Переслідувачу справедливого шансу виконати свої обов'язки. "Переслідування не можливе" може включати деякі або всі наступні дії: 1. Лідер змінює темп непередбачувано або не так, як описано на трасі; 2. Лідер не дотримується карти Сповільнення через помилку водія чи несправність автомобіля, або через спробу втекти від Переслідувача шляхом обману одного чи кількох обов'язків Лідера; 3. Лідер ігнорує більшість зовнішніх зон і/або внутрішніх точок; 4. Лідер вийшов з-під контролю або нестабільний протягом усієї траси. Будь ласка, зверніть увагу, що заїзд можна вважати «Переслідуванням неможливим» у кваліфікації так само, як і в парних заїздах. Крім того, лідирування, яке не підлягає переслідуванню, може бути більш значущим для Лідера в тандемі, якщо Переслідувач знаходиться у відносній близькості та впливає (або, здавалося б, впливає) на Переслідувача. Лідерство, яке не підлягає переслідуванню, завжди є негативним для Лідера, але ступінь застосування штрафів може бути/або буде залежати від ступені впливу на Переслідувача.