

1. Specifikace závodního vozu

- Závodu se může účastnit jakýkoli podvozek silniční kategorie 1:10, bez ohledu na provedení, úpravy, výrobce apod.
- K pohonu může být použit elektromotor a to jak střídavý, tak stejnosměrný. Bez omezení výkonu, počtu závitů, výrobce. Spalovací motory nejsou dovoleny.
- Pneumatiky mohou být použity pouze plastové. Bez omezení provedení, výrobce a rozměrů (*pozn. Nejste-li si jist, jestli vaše pneumatiky vyhovují, bude možnost koupit si sadu dovolených přímo v místě konání závodu.)
- Podvozek musí být osazen karosérií a to pokud možno maketovou. Karoserie typu LOLA není dovolena (*pozn. O použití závodních karosérií (Mazda speed 6 apod.) bude rozhodnuto dodatečně).
- D-Box, nebo jiná elektronika pomáhající řídit auto není dovolena.
- Stav vozidla bude před závodem kontrolovat člen poroty, pokud nebude odpovídat výše uvedeným předpisům, nemůže se závodu účastnit.

2. Průběh závodu

- Každý závodník si před samotným závodem má možnost trať několikrát vyzkoušet.
- **Kvalifikace** – Kvalifikace se skládá ze 4 kol na dráze. 1. je tréninková (chcete-li: zahřívací), během které auto projede dráhu bez hodnocení. Poté následují 3 kvalifikační jízdy, během kterých musí auto projet dráhu a získat co nejvíc procent (viz. níže). Po každé jízdě je chvilková pauza na poradu rozhodčích, ukončená vyřčením výsledného počtu získaných procent. Započítává se nejlepší výsledek ze tří jízd. Pro úspěšnou kvalifikaci je potřeba získat alespoň 30%.
- **Battle** – Po kvalifikaci je jezdec zapsán do vyřazovací tabulky (pavouk). Zde se může dovědět, s kým pojede battle. Battle je tandemová jízda dvou aut. První auto má za úkol co nejlépe projet dráhu a snažit se držet co největší odstup od svého soupeře. Druhé auto má za úkol držet co nejmenší odstup od svého soupeře, co nejlépe projet dráhu a bude-li to možné, tak svého soupeře i předjet. Předjetí znamená vítězství jízdy.
- Battle se jede na 3 jízdy. 1. je opět zahřívací, kdy obě auta libovolným způsobem projedou dráhu a připraví se na start první bodované jízdy. V první bodované jízdě jede jeden z jezdců první a v druhé jízdě druhý.
- Pokud se porota nedohodne na vítězi, následuje tzv. rozstřel, což je opakování battlu.

3. Hodnocení závodu

- **Kvalifikace:** Hodnocení jízdy bude v %, za jednu jízdu tedy může řidič dostat nejvíc 100%.
- Na dráze budou 4 vyznačené body, které auto *musí minout* a to v co možná v nejmenší vzdálenosti. Tyto body budou mít dvě polohy vyznačené visícími předměty, které auto musí zasáhnout. Při zásahu vnějšího předmětu dostává jezdec 5%, při zásahu obou 15% (pozn. Zásah pouze vnitřního není možný). Celkem za průjezd kolem bodů může tedy jezdec získat až 60%
- Auto během jízdy musí jet stále ve smyku, s výjimkou startovací rovinky. Na rovince uprostřed dráhy je potřeba uzpůsobit jízdu tak, aby auto jelo stále bokem (je dovoleno kmitání ze strany na stranu). Jízda musí být plynulá. Rozhodčí mohou za průjezd dráhy udělit až 40%
- **Battle:** V Battlu se stále udělují procenta, ale oběma autům se dohromady uděluje 100% a vítěz je ten, který bude mít větší podíl. To znamená, že se nesčítají a neodečítají body, ale porotci po dohodě udělají poměrové vyhlášení (př.: auto 1 projede dráhu perfektní stopou, auto 2 sice taky, ale nestíhá držet krok s autem 1 a tím udržuje příliš velký odstup od soupeře. Porota rozhodne, že výsledek je 70 : 30 pro auto 1). Celý battle vyhrává auto s nejvyšším součtem procent z obou jízd.
- **Tresty:** Auto, které se přetočí, nezískává z jízdy žádná procenta. Auto, které se nedrží v ideální stopě (je-li ideální stopa vyznačena), nedostává plný počet procent za průjezd. Pokud auto opustí dráhu (vyjede z vyznačeného prostoru dráhy nebo najede na zelenou plochu), nedostává za jízdu žádná procenta. Pokud auto při battlu způsobí kolizi s druhým autem, prohrává jízdu (rozhodnutí které auto způsobilo kolizi je na porotě).