

INDUSTRIAL DOCK RACE

I. Organisation de la course

Le circuit des docks offre plusieurs tracés possibles (boucle 1 à 3) et plusieurs lignes de départ dans l'aire centrale. Avant de démarrer la course, il faut choisir plusieurs paramètres.

Départ en ligne ou départ classique :

Quelle que soit la durée de la course, vous pouvez choisir entre le départ classique (emplacement de départ en rouge) et le départ en ligne (emplacement de départ en vert).

Choix du tracé en fonction du nombre de tours.

Départ classique : chaque voiture emprunte d'abord la boucle 1, puis la boucle 2 (si la course comporte au moins 2 tours), puis la boucle 3 (si la course comporte 3 tours).

Départ en ligne : vous avez 3 solutions
• Suivant la durée de la course, chaque voiture emprunte la boucle 1, puis la boucle 2, puis la boucle 3.
• Suivant la durée de la course, chaque voiture emprunte la boucle 1, puis la boucle 3, puis la boucle 2.
• Uniquement pour une course en 3 tours, les voitures empruntent les 3 boucles dans l'ordre de leur choix. L'aire centrale est suffisamment large pour prendre la boucle de son choix. Choisir une boucle différente du peloton peut permettre d'avoir moins de trafic. Toutefois, attention aux croisements et aux pertes de temps dans l'aire centrale.



II. Règles concernant les éléments spéciaux du circuit.



L'aire centrale

Les règles de conduite sur les lignes droites s'appliquent dans l'aire centrale : il est interdit de zigzaguer (sauf pour éviter un obstacle), mais vous pouvez vous déplacer latéralement d'autant de couloirs que vous le souhaitez tant que vous allez dans la même direction. ([voir schéma 1 page 4](#))



Les stands

Un hangar désaffecté fait office de stand. L'entrée se fait par une porte du hangar. Les emplacements des stands sont des places de parking de chaque côté de la voie d'accès. La sortie se fait par l'autre porte du hangar. Les règles standards d'arrivée et de départ des stands s'appliquent.

Attention : seule la boucle 3 permet d'accéder aux stands. ([voir schéma 2 page 4](#))



La raffinerie

À proximité de la raffinerie, une fuite de carburant rend la zone glissante et dangereuse. Quand on passe sur une case huile, on fait un jet de dé noir. Si le résultat est inférieur ou égal à la vitesse de la voiture, celle-ci perd un PS Tenue de route.

Cette règle est applicable sur toutes les cases comportant de l'huile. ([voir schéma 3 page 4](#))



La zone des containers

Dans cette zone, les règles de conduite en ligne droite sont appliquées : il est interdit de zigzaguer (sauf pour éviter un obstacle), mais vous pouvez vous déplacer latéralement d'autant de couloirs que

vous le souhaitez tant que vous allez dans la même direction.

Cette zone permet de créer facilement des blocages pour ralentir les adversaires. ([voir schéma 4 page 4](#))



I. Circuit layout

The Dock circuit offers several possible routes (loop 1, 2, or 3), and 2 starting lines in the central hub. Before starting the race, you must decide on several options.



Classic Start or side-by-side start.

No matter the length of the race, you may choose from the classic start (red start area) or the side-by-side start (green start area).



Route selection based on number of laps

Classic start: Each car must first take loop #1, then loop #2 (if race is at least 2 laps), then loop #3 (in a 3 lap race).

In-Line Start: Choose one option:

• Depending on race length, cars complete the loops in order (loop 1, loop 2, loop 3)

• Depending on race length, cars complete in the following order: loop 1, loop 3, loop 2

• For a 3 lap race, cars can complete the loops in any order. The central hub is large enough to allow players to reach the loop of their choice. Watch out for cross-traffic!



II. Special Rules



Central Hub

The rules for driving on straights apply to the central hub: zig-zagging is forbidden

(except when avoiding an obstacle), but you can cross as many lanes as you wish as long as it is in one direction (left or right). (See diagram 1 on Page 4)

2



The Pit

The pits are located in an abandoned warehouse. Entrance is through a door on one end, with the pits on either side of the pit road. The exit is through a door at the other end. The standard pit rules apply.

Note: Only loop #3 provides access to the pits. (See diagram 2 on page 4)



The Refinery

There is an oil spill on the track by the refinery that makes the track extra slick. When your movement ends on a space covered by the oil slick, roll the black die. If the result is equal or lower than your current gear, lose 1 road handling Wear Point. (See diagram 3 on page 4)



The Container Zone

In this zone, the rules for driving on straights still apply: zig-zagging is forbidden (except when avoiding an obstacle), but you can cross as many lanes as you wish as long as it is in one direction (left or right). (See diagram 4 on page 4)



I. Vorbereitung des Rennens

Die Rennstrecke durch den Industriehafen bietet mehrere Möglichkeiten der Streckenführung (Rundstrecken 1 bis 3) und mehrere Abfahrtslinien im zentralen Bereich. Vor dem Start des Rennens müsst ihr zwischen diesen Möglichkeiten wählen.



SINGAPORE



Start in einer Reihe oder klassische Startaufstellung :

Je nachdem wie lang die Dauer des Rennens sein soll, könnt ihr zwischen der klassischen Startaufstellung (Startaufstellung auf Rot) und dem Start in einer Reihe (Startaufstellung auf Grün) wählen.



Wahl der Streckenführung in Abhängigkeit von der Anzahl der Runden.

Klassische Startaufstellung : jedes Fahrzeug fährt zuerst die Rundstrecke 1, dann die Rundstrecke 2 (wenn das Rennen mindestens 2 Runden umfasst), danach die Rundstrecke 3 (wenn das Rennen über drei Runden geht).

Start in einer Reihe : Ihr habt 3 Möglichkeiten

• Je nach Dauer des Rennens fährt jedes Fahrzeug zuerst die Rundstrecke 1, dann die Rundstrecke 2 und danach die Rundstrecke 3.

• Je nach Dauer des Rennens fährt jedes Fahrzeug zuerst die Rundstrecke 1, dann die Rundstrecke 3 und danach die Rundstrecke 2.

• Ausschließlich bei einem Rennen über 3 Runden können die Fahrzeuge die 3 Rundstrecken in einer selbst gewählten Reihenfolge fahren. Der zentrale Bereich ist groß genug, um von dort aus die Rundstrecke der Wahl zu fahren. Eine andere Rundstrecke als das Hauptfeld zu fahren, hat möglicherweise den Vorteil, dass weniger Verkehr herrscht. Jedoch muss man im zentralen Bereich beim Aneinandervorbeifahren der Fahrzeuge aufpassen und darauf achten, nicht zu viel Zeit zu verlieren.



II. Regeln, die die Spezialelemente der Rennstrecke betreffen



Der zentrale Bereich

Im zentralen Bereich gelten die Fahrregeln für Geraden: Zickzackfahrten sind verboten (außer um einem Hindernis auszuweichen), aber ihr könnt seitlich über so viele Spuren wechseln wie ihr wollt, solange ihr euch in derselben Richtung bewegt. (siehe Schema 1. Seite 4)



Die Boxen

Ein stillgelegter Hangar dient als Boxenbereich. Die Einfahrt ist durch das eine Hangartor. Die Boxenplätze sind die Parkplätze auf jeder Seite der Zufahrtsstraße. Die Ausfahrt ist durch das andere Tor des Hangars. Es gelten die Standardregeln zur Einfahrt und zum Verlassen der Box.

Achtung : nur die Rundstrecke 3 erlaubt die Nutzung der Boxen. (siehe Schema 2. Seite 4)



Die Raffinerie

In der Nähe der Raffinerie ist durch ausgelaufenen Treibstoff eine glatte und gefährliche Zone entstanden. Wenn man über ein Ölfeld fährt, würfelt man mit dem schwarzen Würfel. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich der Geschwindigkeit des Fahrzeugs, verliert es einen VP Straßenlage.

Diese Regel gilt auf allen ölverschmutzten Feldern. (siehe Schema 3. Seite 4)



Der Container-Bereich

In diesem Bereich gelten die Fahrregeln für Geraden: Zickzackfahrten sind verboten (außer um einem Hindernis auszuweichen), aber ihr könnt seitlich über so viele Spuren wechseln wie ihr wollt, solange ihr



euch in derselben Richtung bewegt.
Dieses Gebiet ermöglicht den Fahrern,
Spuren leicht zu blockieren um die Gegner
auszubremsen. ([siehe Schema 4. Seite 4](#))

I. Preparación de la carrera

El circuito del puerto ofrece diversos recorridos (trazado 1 a 3), y varias líneas de salida en el área central. Antes de comenzar la carrera, habrá que definir los siguientes parámetros:

Salida en línea o salida clásica:

Independientemente de la duración de la carrera, podéis elegir entre una salida clásica (parrilla de salida marcada en rojo) y una salida en línea (parrilla de salida marcada en verde).

Elección del recorrido en función del número de vueltas.

Salida clásica: los vehículos recorrerán el trazado 1, después el trazado 2 (si la carrera es por lo menos a dos vueltas) y finalmente el trazado 3 (si la carrera es a 3 vueltas).

Salida en línea: Hay tres posibilidades:

- Ⓐ A lo largo de la carrera los vehículos harán el trazado 1, luego el trazado 2 y finalmente el 3.
- Ⓑ A lo largo de la carrera los vehículos harán el trazado 1, luego el trazado 3 y finalmente el 2.
- Ⓒ Solamente para una carrera a 3 vueltas, los vehículos deberán realizar los tres trazados en el orden que elija el conductor. El área central es suficientemente espacioso para coger cualquier trazado. Elegir un trazado distinto al del pelotón te permitirá conducir con menos tráfico. Sin embargo tendrás que estar atento a los cruces y al tiempo que puedas perder en el área central.

II. Reglas relativas a los elementos especiales del circuito



El área central

Las reglas de conducción en rectas se aplican en el área central: está prohibido zigzaguear (a menos que sea para evitar un obstáculo), pero puedes desplazarte lateralmente tantos carriles como deseas, siempre y cuando sigas avanzando en la misma dirección.
([Ver esquema 1 page 4](#))



Boxes

Un hangar abandonado hace las veces de boxes. La entrada se realiza por una de las puertas del hangar. Los emplazamientos para boxes son las plazas de parking situadas a cada lado de la vía de acceso. La salida se realiza por la otra puerta del hangar. Se siguen aplicando las reglas estándar de parada en boxes.

Atención: solamente el trazado 3 permite acceder a boxes ([ver esquema 2 página 4](#))



La refinería

Cerca de la refinería, una fuga de carburo ha dejado la zona peligrosamente resbaladiza.

Al pasar por una de estas casillas, se realiza una tirada del dado negro. Si el resultado es igual o menor a la velocidad del vehículo, éste perderá un punto de **Tenue de route**.

Esta regla se aplica a todas aquellas casillas que tengan combustible. ([ver esquema 3 página 4](#))



La zona de contenedores

En esta zona se siguen aplicando las reglas de conducción en rectas: está prohibido zigzaguear (excepto para evitar un obs-

táculo), pero puedes desplazarte lateralmente tantos carriles como deseas, siempre y cuando sigas avanzando en la misma dirección.

Esta zona permite bloquear fácilmente a tus adversarios, para ralentizarlos. ([ver esquema 4 page 4](#)).



I. Organisatie van de race

Er zijn verschillende parcours mogelijk voor de race langs de dokken () en er zijn verschillende startlijnen in de centrale zone. Voor de start van de race moeten een aantal parameters gekozen worden.



Massastart of klassieke start:

Ongeacht de duur van de race kan je kiezen tussen de klassieke start (rode startopstelling) en de massastart (groene startopstelling).



Keuze van het parcours in lijn met het aantal rondes

Klassieke start: elke wagen neemt eerst lus 1, vervolgens lus 2 (indien de race minstens 2 rondes telt) en ten slotte lus 3 (indien de race 3 rondes telt).

Massastart: je hebt 3 mogelijkheden

- Ⓐ Tijdens de race neemt elke wagen eerst lus 1, vervolgens lus 2 en ten slotte lus 3.
- Ⓑ Tijdens de race neemt elke wagen eerst lus 1, vervolgens lus 3 en ten slotte lus 2.
- Ⓒ Tijdens de race nemen de wagens de 3 lussen in de volgorde van hun keuze (enkel voor een race met drie rondes).

De centrale zone is voldoende groot om de lus van jouw keuze te nemen. Als je een andere lus kiest dan het peloton, zal je minder verkeer hebben. Wees in elk geval voorzichtig op de kruispunten en verlies geen tijd in de centrale zone.

4

II. Regels met betrekking tot de speciale elementen van het circuit



De centrale zone

De wegcode op de rechte stukken is van toepassing in de centrale zone; het is verboden om te zigzaggen (tenzij om een obstakel te vermijden), maar je mag je zoveel vakjes zijwaarts verplaatsen als je maar wil zolang je maar in dezelfde richting gaat.
(zie schema 1 op pagina 4)



De pitstops

Een verlaten hangar doet dienst als pitstop. Je rijdt er binnen via één van de deuren. De pitstops zijn parkeerplaatsen aan beide kanten van de toegangsweg. Je verlaat de pit via de andere deur van de hangar. De normale regels voor het betreden en verlaten van pitstops zijn van toepassing.

Opgelet : je kunt de pitstops enkel bereiken via lus 3.

(zie schema 2 op pagina 4)



De raffinaderij

Nabij de raffinaderij is de rijbaan glad en gevvaarlijk door een brandstoflek. Wanneer een wagen langs een olievakje passeert, moet de zwarte dobbelsteen geworpen worden. Als het resultaat lager of gelijk is aan de snelheid van de wagen, verliest die een SP wegligging. Deze regel is van toepassing op alle vakjes met olielekken.

(zie schema 3 op pagina 4)



De containerzone

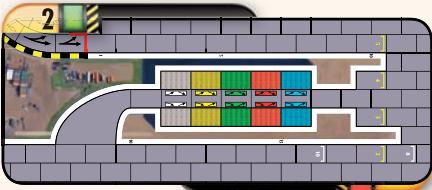
In deze zone is de wegcode op de rechte stukken van toepassing: het is ver-

boden om te zigzaggen (tenzij om een obstakel te vermijden), maar je mag je zoveel vakjes zijwaarts verplaatsen als je maar wil zolang je maar in dezelfde richting gaat.

In deze zone kan je gemakkelijk opstoppingen creëren om je tegenstanders af te remmen. **(zie schema 4 op pagina 4)**



Shéma / Diagram / Schema Esquema / Schema



Crédit : ce circuit et ces règles spéciales ont été créés par Christophe Gillier. Il a remporté le concours de design de circuit urbain (août 2009)

Credits: This circuit and the special rules were designed by Christophe Gillier, winner of the Urban Circuit Design Competition, August 2009.

Christophe Gillier hat sich diese Rennstrecke und die Spezialregeln ausgedacht; er hat den Designwettbewerb Stadtrennstrecke (August 2009) gewonnen.

Créditos: Este circuito, así como las reglas especiales han sido creados por Christophe Gillier, ganador del concurso de diseño de circuitos urbanos (agosto 2009)

Credits: dit circuit en deze speciale regels werden ontworpen door Christophe Gillier. Hij is de winnaar van de ontwerpwedstrijd voor stedelijke circuits (augustus 2009)

