



Lead-auton ajolinja

ENTRY-OZ1-OZ2

- Rivakka lähtökiihdytys kohti entryä, määrätietoisella flikillä entryviivan yli kohti OZ1.
- Hidastusalue heti puolenvaihdon jälkeen ennen OZ1. Auton asettaminen nopealla käsijarrunäpyllä sallittu. Pelkkä käsijarruentry = vähennys.
- Lukitse isohko kulma välittömästi ja täytä OZ1 ulkoreunaa myöten, ilman kulmankorjauksia.
- Napakka puolenvaihto ja isolla kulmalla kohti OZ2. Ei käsijarrua. Täytä koko OZ2 ulkoreunaa myöten.
- OZ2 jälkeen suuntaa ajoissa kohti OZ3.
- **HUOM, Tuomaristo ei näe kunnolla clipin alkua, mutta boksen loppupäästä täytyy tulla ulos.**

OZ3-OZ4

- Napakka puolenvaihto ja suurella kulmalla kohti OZ3. Hidastusalue puolenvaihdon jälkeen. Auton asettaminen - nopealla käsijarrunäpyllä sallittu.
- Täytä koko OZ3 ulkolaitaa myöten.
- Pysy ulkolaidalla vielä hetki ja suuntaa sen jälkeen kohti puolenvaihtoa. Tarkka puolenvaihto, jossa ajoitus on tärkeä! Ajoita puolenvaihto siten, että pääset sulavasti radan ulkoreunalle hieman ennen OZ4 alkua, korjaamatta kulmaa. (OZ3-OZ4 välille maalataan ohjaava viiva, jonka lead-kuski kiertää vasemmalta puolelta).
- Täytä koko OZ4 ulkolaitaa myöten. Vältä suurentamasta kulmaa OZ4 jälkeen, ennen viimeistä puolenvaihtoa.

IC5-OZ6-OZ7-MAALI

- Napakka puolenvaihto ja kohti viimeistä mutkaa. Ei epäröintiä, heti kaasulle.
- Laahaava eturengas IC5 boxin keskeltä.
- Täytä OZ6 kokonaan ulkoreunaa myöten. Kanttarille ajosta vähennys, levikkeelle ajosta suurempi vähennys.
- Pienennä kulmaa kohti maaliviivaa, OZ7 ei tarvitse hakea suurempaa kulmaa, hallittu lopetus.

Pariajon tuomarointi

Lead

Lead-auton tulee:

- ajaa ihannelinja ja tasainen nopeus läpi radan
- Täyttää kaikki clipping pointit
- ylläpitää suurta kulmaa ja tasaista luistokulmaa
- olla hidastamatta tarkoituksella

Chase

Chase-autolta odotetaan:

- mahdollisimman pieni etäisyys lead autoon.
- sama ajolinja (oikominen sallittu, jos siitä on huomattavaa hyötyä)
- sama kulma

Lead/Chase Etäisyyttä arvioidaan koko radan ajan, ei vain yksittäisessä mutkassa.



Piste vähennykset

- Pyörän pudotus radalta
- Ajolinjan ja klippien missaus
- Kulman korjaukset
- Liian loiva tai vastaavasti liian suuri kulman käyttö suoritusalueeseen nähden
- Käsijarrun käyttö klippin alueiden aikana
- Autoa selkeästi hidastava jarrulla sitominen
- Käsijarru Entry

0 vedon suoritus

- Spinnaus
- 2 rengasta tai enemmän ulos radalta (Hiekalla)
- Unchasable suoritus
- Maali viivan jälkeen 360 on 0 suoritus

Kontaktit

Jos lead auton pyörät lakkaavat sutimasta, ajautuu ulos linjalta tai vähentää nopeutta ei hidastus alueella ja chase auto osuu lead autoon, voidaan tämä tulkita lead auton virheeksi/viaksi. Jos chase auto törmää lead autoon joka ajaa 100% lead suoritusta katsotaan tämä chase auton virheeksi. Kontaktin sattuessa molempien kuljettajien on pyrittävää ajamaan suoritus loppuun.

Pariajo Heatmap

Lähellä, samalla linjalla, samalla kulmalla	Lähellä, samalla kulmalla, hieman sisempi ajolinja	Lähellä, loivemmalla kulmalla, sisemmällä linjalla
Lähellä, samalla linjalla, hieman loivempi kulma	Samalla kulmalla, samalla linjalla, hieman kauempana.	Hieman kauempana, reilusti loivemmalla kulmalla.
Samalla kulmalla, hieman kauempana, sisemmällä linjalla.	Hieman kauempana, reilusti sisemmällä linjalla.	Reilusti kauempana, loivalla kulmalla, sisemmällä linjalla