

# Soubor technických požadavků na vozidla přihlašovaná do šampionátu Czech Drift Series Virtual

**EN:** The Set of technical requirements on the vehicles submitted for the Czech Drift Series Virtual Championship

## OBSAH

### TABLE OF CONTENTS

ÚVODNÍ SLOVO / FOREWORD .....	1
<b>1 OBECNÉ POŽADAVKY NA VOZIDLO / GENERAL REQUIREMENTS ON THE VEHICLE.....</b>	<b>2</b>
1.1 POŽADAVKY NA 3D MODEL / REQUIREMENTS ON THE 3D MODEL .....	2
1.2 POŽADAVKY NA FYZIKU AUTA / REQUIREMENTS ON THE VEHICLE PHYSICS.....	3
1.2.1 MOTOR & POHONNÉ ÚSTROJÍ / ENGINE & DRIVETRAIN .....	3
1.2.2 ZAVĚŠENÍ A REJDOVÝ KIT / SUSPENSION & ANGLE KIT.....	4
1.3 PNEUMATIKY / TYRES .....	5
1.4 POVINNÉ PRVKY VOZU / MANDATORY CAR FEATURES.....	6
1.5 VZHLED / DESIGN / APPEARANCE .....	7
1.6 ZAKÓDOVANÉ MODELY / ENCRYPTED MODELS.....	8
<b>2 PŘÍPRAVA VOZU K ODESLÁNÍ NA TECHNICKÝ PŘEZKUM</b> PREPARATION OF THE VEHICLE FOR SENDING IT TO THE TECHNICAL INSPECTION .....	<b>8</b>
<b>3 ZMĚNA AUTA BĚHEM SEZÓNÝ / CAR CHANGES DURING THE SEASON.....</b>	<b>9</b>

## ÚVODNÍ SLOVO

### FOREWORD

**CZ:** Podmínky kladené na závodní stroje uvedené v tomto dokumentu jsou součástí Sportovního řádu Czech Drift Series Virtual a pokud není v textu stanoveno jinak, pak nabývají platnosti od **1. 3. 2022**. Czech Drift Series Virtual (dále jen organizátor) si vyhrazuje právo na pozdější změnu těchto předpisů.

**EN:** Requirements on the competition vehicles mentioned in this documents are part of the official Czech Drift Series Virtual competition rulebook and if not stated otherwise, they shall enter into force on the **1st of March 2022**. Czech Drift Series Virtual (hereinafter only as the organiser) reserves the right for later amendment of these regulations.

# 1 OBECNÉ POŽADAVKY NA VOZIDLO

## GENERAL REQUIREMENTS ON THE VEHICLE

**CZ:** Povolené typy karoserie vozidel jsou kupé, sedan, hatchback a combi, přičemž vůz nesmí mít více než 5 dveří. Samotný podvozek auta si musí zachovat základní/tovární rozměry a karoserie musí splňovat požadavek na **profesionální vzhled**. Nákladní automobily, SUV a kabriolety nejsou pro participaci v šampionátu přípustné. Povolené jsou pouze automobily s náhonem zadní nápravy.

**EN:** Allowed body types are coupe, body, hatchback & combi/estates. The car must not have more than 5 doors. Chassis must maintain factory dimensions and the body itself must meet the requirements on the **professional look**. Trucks, SUVs and convertibles are not allowed for participation in the championship. Only rear wheel drive vehicles are allowed.

## 1.1 POŽADAVKY NA 3D MODEL

### REQUIREMENTS ON THE 3D MODEL

**CZ:** 3D model auta (soubor s příponou .kn5 ve složce s vozidlem) nesmí přesahovat maximální velikost **60 MB**. Celkový počet trianglů modelu dále nesmí přesáhnout hranici **400 000\***. Počet trianglů daného vozu lze dohledat např. použitím alternativního spouštěcího klienta hry Assetto Corsa – programu Content Manager ([ke stáhnutí zde](#)). V sekci CONTENT a záložce CARS vyhledejte svůj vůz a klikněte ve spodní liště na možnost CM Showroom. Počet trianglů zjistíte z horní části zobrazené nabídky (viz obrázek číslo 1).

Kolizní model vozidla by se měl co nejvíce přiblížit schématu na obrázku číslo 3 a co nejbližší tak kopírovat kolizní model reálného vozu. Každé vozidlo bude organizátorem přezkoumáno zvlášť. V případě pochybností bude závodník požádán o opravu. Pro zobrazení kolizního modelu Vašeho vozu, postupujte stejně, jako při zjišťování počtu trianglů modelu vozidla. Následně přejděte na ikonu automobilu a v části Physics zaškrtněte možnost Collider (viz obrázek číslo 2).

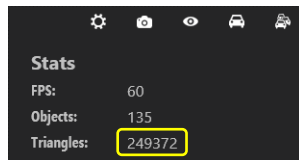
**EN:** 3D model of the car (the .kn5 file in the car folder) must not exceed **60 MB** in size. Furthermore, triangle count of the model must not be greater than **400 000\***. Triangle count can be found via the alternative client for Assetto Corsa – the Content Manager ([download here](#)). In section CONTENT, head over to the CARS tab, where you'd find your car, and click on the CM Showroom option. Triangles count can be seen in the upper part of the window displayed above (image no. 1).

Collision model of the car should be as close to the examples showed on the image bellow (image no. 3) to match it's real-life counterpart. Each car is inspected individually and if a mismatch is found, organiser is allowed to ask a driver for fix. To see Your car's collision model, follow the same steps as You've taken while searching for the triangle count. Then click on the car icon, locate the Physics section and check the Collider option (see image no. 2).

\***Poznámka:** Tento bod nabývá účinnosti od 1. ledna 2023.

\***Note:** This part of the regulation shall enter into force on the 1st of January 2023.

Obr. č. 1



Obr. č. 2



Obr. č. 3



## 1.2 POŽADAVKY NA FYZIKU AUTA

### REQUIREMENTS ON THE VEHICLE PHYSICS

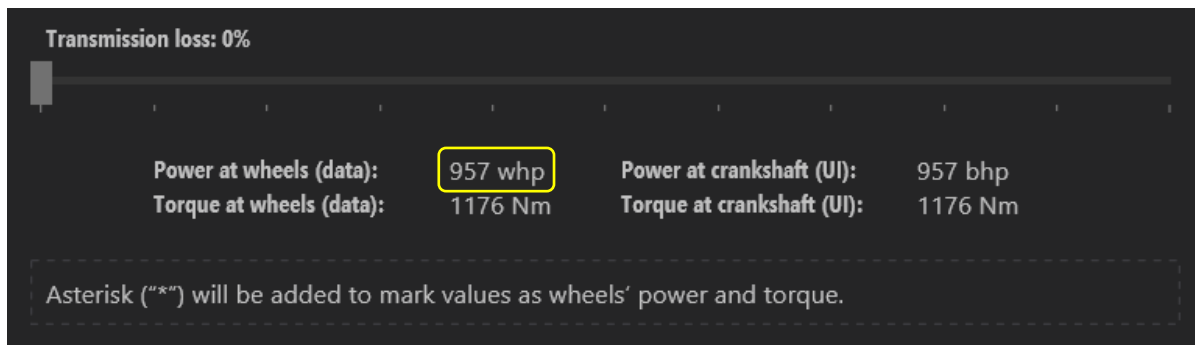
#### 1.2.1 MOTOR & POHONNÉ ÚSTROJÍ

##### ENGINE & DRIVETRAIN

**CZ:** Úpravy motoru a pohonného ústrojí jsou otevřené, pokud jsou reálně možné, a za splnění podmínky o maximálním výkonu 1 000 HP (při 0% přenosové ztrátě) a nepoužití asistenčních systému typu Launch Control, KERS, ABS nebo TC. Výkon vozu lze přepočítat za pomoci Content Manageru, a to po kliknutí na tři tečky vedle grafu výkonu Vašeho vozu a zvolení možnosti Recalculate curves using data only, viz obrázek č. 3. V případě, že bude zjištěna pochybnost z hlediska reálnosti průběhu výkonu, bude od jezdce vyžadováno poskytnutí skutečných dat z motorové/válcové brzdy existujícího vozidla. V opačném případě může organizátor po závodníkovi požadovat úpravu nebo po předchozím oznámení závodníkovi motorová data upravit na „reálnou úroveň“.

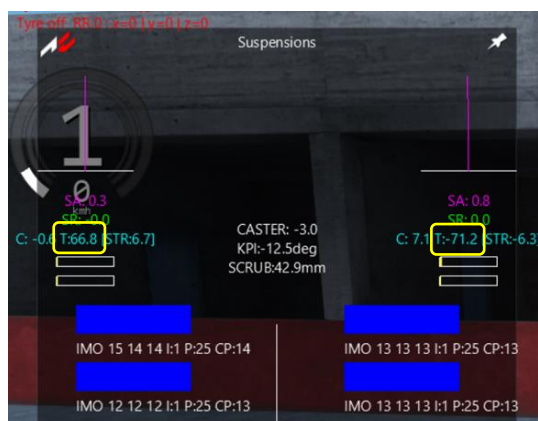
**EN:** Engine and drivetrain modifications are up to the driver, if the horsepower limit of 1 000 HP (at 0 % transmission loss) isn't exceeded and electronic assistants, such as Launch Control, KERS, ABS or TC, are not used. Power output of Your car can be recalculated using Content Manager. Locate yourself on the page of Your car, click on the three dots next to the power graph and choose Recalculate curves using data only (see image no. 4). In case of doubt regarding the reality of course of performance, a provision of real car data from dynamometer („Dyno“) can be required. If this is not possible, organiser is allowed to ask driver to adjust the performance curve or change the engine data himself to match „real“ values.

Obr. č. 4:



## 1.2.2 ZAVĚŠENÍ A REJDOVÝ KIT SUSPENSION & ANGLE KIT

Obr. č. 5:



**CZ:** Všechny úpravy zavěšení jsou povolené. Maximální rejdivý úhel řízení je omezen na 72 stupňů, přičemž řiditelná smí být pouze přední náprava vozu. Úhel kol při maximálním zatočení lze zjistit prostřednictvím aplikace Suspension. Samotnou aplikaci je však třeba povolit jako součást vývojářských aplikací v programu Content Manager:

**Settings – Assetto Cors – Apps – Enable Developer Apps.**

Veškeré úpravy na zavěšení by se měly co nejlíže přibližovat skutečným vozům a budou rovněž přezkoumány organizátorem. V případě nesouladu bude závodník požádán o opravu.

**EN:** All suspension and angle kit adjustments are allowed. Maximum steering angle is limited to 72 degrees. Rear axle steering is not allowed. Steering angle could be seen in-game through the Suspension app, which you have to enable as a part of the Developer Apps package in Content Manager:

**Settings – Assetto Cors – Apps – Enable Developer Apps.**

All the adjustments on the suspension & angle kit should be as close to the real-life drift kit characteristics as possible. All the adjustments are being inspected by the organiser. In case of invalid setup, the driver will be asked for fix.

## 1.3 PNEUMATIKY

### TYRES

**CZ:** Maximální šíře použitelných pneumatik je závislá na celkové hmotnosti Vašeho vozu (bez řidiče), přičemž maximální průměr disku je omezen na 18". Přední sada pneumatik pak musí být minimálně o 20 mm užší než šířka sady zadní. Profil pneumatik je možné zvolit dle svého uvážení (30, 35, 40 či 45 % šířky pneu). Vše ilustruje následující tabulka...

Tab. č. 1:

Váha vozidla Car weight	Maximální šířka zadních pneu Max. rear tyre width		Maximální šířka předních pneu Max. front tyre width
1090–1134 kg	235 mm	▶	215 mm
1136–1179 kg	245 mm	▶	225 mm
1180–1224 kg	255 mm	▶	235 mm
1225–1269 kg	265 mm	▶	245 mm
1270–1314 kg	275 mm	▶	255 mm
1315–1360 kg	285 mm	▶	265 mm
1361–1406 kg	295 mm	▶	275 mm
1407–1451 kg	305 mm	▶	285 mm
1452–1496 kg	315 mm	▶	295 mm

Pneumatiky na Váš vůz instaluje organizátor po odeslání automobilu na technickou prohlídku. **V e-mailu je proto potřeba uvést údaje o váze vozidla a rozměrech zvolených pneumatik** (viz [kapitola 2](#)). V opačném případě není možné, aby vůz splnil technickou přejímku. Pokud si přejete si v předstihu pneumatiky na svém voze vyzkoušet, poslouží Vám generátor pneumatik VDC (Virtual Drift Championship), který je možné stáhnout na odkaze níže. Doporučujeme si pneumatiky v předstihu na svém voze otestovat. Zvláštní pozornost při tom věnujte zvolenému profilu pneu a zkontrolujte, že všechny pneumatiky na Vašem voze se dotýkají země.

**EN:** Maximum width of the tyre set is dependent on the weight of Your vehicle (without driver) while maximum rim size is limited to 18". Width of the front tyre set must be at least 20 mm narrower than the width of the rear set. You are allowed to freely choose a sidewall of the tyre (30, 35, 40 or 45 % of the tyre width). Everything is illustrated in the table above...

Tyres are installed on Your car by the organiser after You send the vehicle to the technical inspection. **Therefore, it's mandatory to provide the organiser with information regarding the weight of your car and the tyre set dimensions** (see [chapter 2](#)). Otherwise, it's not possible to pass the inspection. If You wish to test the tyres before the competition, You can download the VDC (Virtual Drift Championship) tyre generator from the download link bellow. We recommend to test the tyres on Your car in advance. While testing, pay special attention to the choosen tyre sidewall and check, if all four tyres of Your car are touching the ground.

**Poznámka:**

Celkovou váhu daného vozidla je možné zjistit v souboru [data/car.ini](#), a to v sekci [BASIC], u položky TOTALLMASS.

**Note:**

You can check Your car's weight by opening [data/car.ini](#) and locating section [BASIC] where you'll find the TOTALLMASS value.

**Ke stažení / Downloads:**

VDC Tyre Generator V4

Java (potřeba ke spuštění generátoru)

## 1.4 POVINNÉ PRVKY VOZU

### MANDATORY CAR FEATURES

**CZ:** Pro účast v šampionátu je třeba vybavit závodní automobil několika povinnými prvky:

- Brzdová světla (lišty/pásy) nad čelním a zadním oknem. Kterákoliv světla vozu nesmí v důsledku přespříliš vysoké intenzity nikterak oslňovat soupeře při soutěži.
- Barevné označení všech kol v kontrastní barvě dle obrázku č. 5 (slouží jako ilustrace). Kola nesmí mít tzv. *blurred objects* (efekt rozmazání při roztočení). Organizátor provede individuální přezkum označení daného typu kola u každého závodního vozu.

Obr. č. 6:



**EN:** It's necessary to add certain features to Your vehicle to be able to participate in the championship:

- Brake lights (stripes/bars) above both front and rear window. No car light should be of that intensity, that could potentially dazzle an opponent during the competition.
- Colored rim spokes on all four rims (image no. 5 serves as an example). Blurred objects on the wheels are NOT allowed. Organiser will perform individual inspection of each rim on every vehicle.



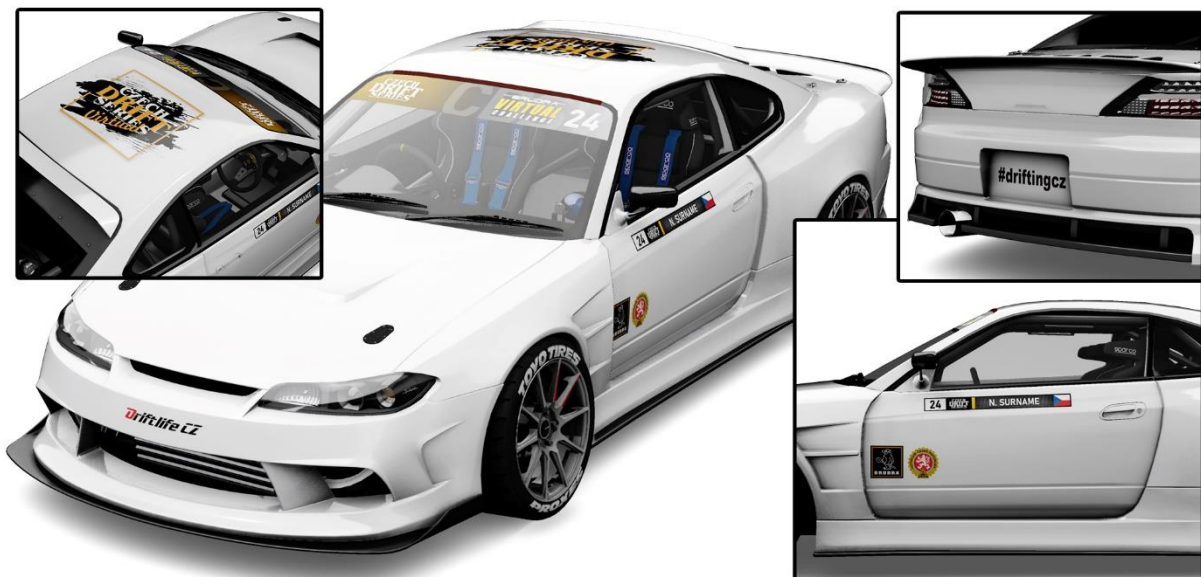
## 1.5 VZHLED

### DESIGN / APPEARANCE

**CZ:** Polep automobilu nesmí zobrazovat nenávistné, politické, sexuální či diskriminační motivy. To platí také pro veškeré animace, zvuky a vzhledy závodních uniforem a jiných doplňků. Polep vozu musí zároveň obsahovat povinná loga partnerů šampionátu, a to ve znázorněném umístění na obrázku č. 7. Zároveň je třeba vůz vybavit clonítkem CDSV na předním okně a dveřní jmenovkou na obou stranách vozu dle předlohy na obrázku č. 7. Maximální povolená velikost kompletní složky se skinem vozu je stanovena na 30 MB, přičemž všechny textury musí být ve formátu .dds. Název složky se skinem (a souborů v ní obsažených) nesmí obsahovat mezery ani žádné speciální znaky. Závodní vůz na technickou prohlídku posílejte vždy pouze s jedním typem polepu.

**EN:** Car's livery mustn't feature any hateful, political, sexual or discriminatory motive. This applies to all animations, sounds, designs of racing suits and other accessories as well. Car's livery must feature logos of partners of the championship in location displayed in the image no. 7. At the same time, it's requested to add a CDSV windshield banner to the front window of the car and the official door name stickers on both sides of the vehicle. Please, see image no. 7 for the illustration. Maximum size of the complete skin folder is 30 MB and each texture in it must be saved in the .dds file format. Name of the folder (and all of the files in it) mustn't feature any special characters or spaces. When sending a car to the technical inspection, make sure that You send the organiser a car with one and only livery design.

Obr. č. 7:



Ke stažení / Downloads:

Povinná loga partnerů / Partner's logos

Clonítka a jmenovky / Windshield banner & door name stickers

## 1.6 ZAKÓDOVANÉ MODELY

### ENCRYPTED MODELS

**CZ:** Zakódované modely aut jsou akceptovatelné, pokud dovolují plný náhled na model vozu v nástroji CM Showroom programu Content Manager. Zároveň je zakázáno jakékoliv šifrování dat daného vozu (fyziky).

**EN:** Encrypted models are acceptable if they allow the organiser full preview of the model in CM Showroom tool of Content Manager. At the same time, encryption of car data (physics) is forbidden.

## 2 PŘÍPRAVA VOZU K ODESLÁNÍ NA TECHNICKÝ PŘEZKUM

### PREPARATION OF THE VEHICLE FOR SENDING IT TO THE TECHNICAL INSPECTION

**CZ:** Před samotným odesláním vozu na technický přezkum je potřeba udělat ještě několik důležitých kroků. **Složku s autem** a samotný **model auta** (.kn5) je pro organizační důvody nutné nazvat podle následujícího vzoru: cds[rok] [model] [prijmeni]. Prosím, všimněte si, že zde není přítomna diakritika ani mezery (viz tabulka č. 2).

**EN:** Before You decide to send the car to the technical inspection, there is a couple of important steps remaining. For organizational purposes, it's needed to rename **both car folder & the model itself** (.kn5) according to the following pattern:

cds [year] [model] [surname].

Please notice, that there are no special characters or spaces (see table no. 2).

Tab. č. 2:

Příklady:	Examples:
cds22_jzx100_novak	cds22_jzx100_deane
cds22_180sx_novak	cds22_180sx_deane
cds22_s15_novak	cds22_s15_deane
cds22_14_5_novak	cds22_14_5_deane
cds22_e46_novak	cds22_e46_deane
cds22_is300_novak	cds22_is300_deane



**Poznámka:**

Při přejmenování modelu auta je třeba upravit také obsah souboru data/lods.ini, kde je třeba nahradit původní název vozu novým označením. Přejmenováním složky dochází také k nesouladu v názvech zvukových souborů. Ty jsou také třeba upravit. V podsložce sfx naleznete soubor s příponou .bank a .txt. Název souboru .bank přepište tak, aby odpovídal názvu modelu vozu (viz výše). Poté otevřete soubor .txt a nahraďte všechny záznamy obsahující původní název vozu novým označením, které odpovídá názvu modelu auta. Alternativně je možné využít funkci Content Manageru pro kompletní výměnu zvuku.

**Note:**

When renaming a car model, it's also necessary to edit contents of the data/lods.ini file, where You must replace the original car name with the new one. You'll also have to rename the sound files of Your car when changing the name of the car's folder. When You open the sfx sub-folder, You'll find a .bank and .txt file. First, rename the .bank file to match the new name of the 3D model of Your car (see above). Next up, open the .txt file and locate every occasion, where the original name remained and replace it with the new name. Alternatively, You can use the Replace sound function of Content Manager.

**CZ:** Odkaz na připravené vozy zasílejte na e-mailovou adresu [cdsvchallenge@gmail.com](mailto:cdsvchallenge@gmail.com). Do zprávy uveďte Vaše celé jméno, startovní číslo, model vozidla, váhu vozu a rozměry pneumatik ve formátu:

Přední: [šířka] / [profil] / R[velikost disku],  
Zadní: [šířka] / [profil] / R[velikost disku].

**Příklad:** Přední: 255/35/R18, Zadní: 275/40/R18

**EN:** Please, send the link to Your prepared car to the email adress [cdsvchallenge@gmail.com](mailto:cdsvchallenge@gmail.com). Add Your full real name, starting number, vehicle model, car weight and dimensions of tyre sets that You'd like to run in the competition in this format:

Front: [width] / [sidewall] / R[rin size],  
Rear: [width] / [sidewall] / R[rin size].

**Example:** Front: 255/35/R18, Rear: 275/40/R18

### 3 ZMĚNA AUTA BĚHEM SEZÓNY

#### CAR CHANGES DURING THE SEASON

**CZ:** Změna auta (případně fyziky) je povolena 1x během sezóny, a to za předpokladu vynechání následujícího závodu od této změny. Nové vozidlo je třeba zaslat na technický přezkum (viz předchozí kapitola).

**EN:** It is allowed to change the car (or physics) once per season. Unfortunately though, You'll have to miss out the next race after this change. It's necessary to send the new car to the technical inspection as well (see chapter above).