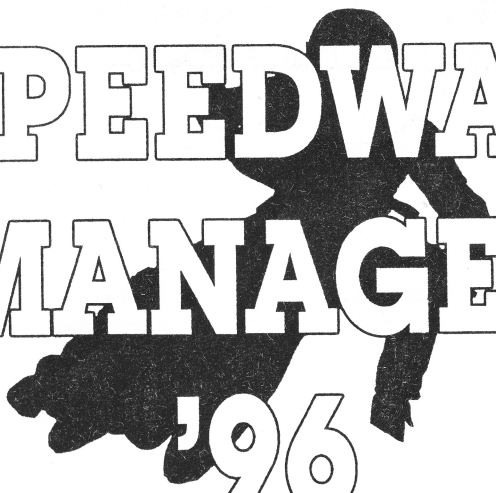


SPEEDWAY MANAGER '96

A black silhouette of a speedway rider in a crouched racing position, positioned behind the text.

OGÓLNE ZASADY ROZGRYWEK O MISTRZOSTWO POLSKI

1.

Pierwsza liga składa się z 10 drużyn.

2.

Rozgrywki I ligi przeprowadzane są w dwóch etapach. W pierwszym każda drużyna spotyka się z każdym przeciwnikiem dwukrotnie, po jednym razie na torze własnym i przeciwnika. W drugim uczestniczą drużyny, które w końcowej klasyfikacji po pierwszym etapie zajmą cztery czołowe lokaty (zasady klasyfikacji patrz pkt.4).

Pojęcie „tor własny” oznacza tor, znajdujący się w siedzibie klubu.

3.

W rozgrywkach Drużynowych Mistrzostw Polski zespół wygrywający spotkanie otrzymuje 2 punkty meczowe (tzw. duże), a przegrywający 0 punktów meczowych. Przy wyniku remisowym oba zespoły otrzymują po 1 punkcie meczowym. Oprócz tego drużyna otrzymuje punkty biegowe (tzw. małe), wynikające z różnicy zdobytych punktów w meczu. W przypadku zwycięstwa drużyna otrzymuje tyle punktów małych ile wyniosła przewaga końcowa nad drużyną przeciwną, w przypadku przegranej są to punkty ujemne.

4.

Kończącą tabelę DMP ustala się, szeregując drużyny w kolejności zdobytych punktów meczowych (tzw. dużych punktów). W przypadku równych ilości dużych punktów decyduje różnica punktów biegowych (tzw. małych) ze wszystkich meczów.

(Od tego sezonu w rzeczywistych rozgrywkach ustalanie końcowej kolejności będzie bardziej złożone : w przypadku równej ilości dużych punktów brane będą pod uwagę wyniki bezpośrednich pojedynków między zainteresowanymi drużynami, a dopiero w następnej kolejności punkty małe. Jednak ze względu na większą przejrzystość programu zdecydowaliśmy się na małe uproszczenie i ustalanie kolejności następuje wg starych zasad.)

5.

W DMP, drużyny sklasyfikowane po pierwszym etapie na pierwszych czterech miejscach biorą udział w drugim etapie, zwanym „play-off”, do którego nie przenosi się punktów zdobytych w pierwszym etapie.

6.

„Play-off” rozgrywany jest w formie dwurundowych dwumeczów. W pierwszej rundzie, w dwumeczach (po jednym meczu na torze w siedzibie klubu każdego z rywali) spotykają się drużyny : pierwsza z czwartą i druga z trzecią. Gospodarzem pierwszego meczu jest drużyna niżej sklasyfikowana w tabeli po pierwszym etapie.

O zwycięstwie w dwumeczu decyduje w kolejności:

- większa suma punktów meczowych (tzw. dużych punktów)

- większa różnica punktów biegowych (tzw. małych punktów)
- wyższa pozycja w końcowej klasyfikacji po pierwszym etapie rozgrywek.

W drugiej rundzie spotykają się, także w dwumeczach:

- zwycięzcy pierwszej rundy, którzy walczą bezpośrednio o pierwsze miejsce w DMP
- pokonani w pierwszej rundzie, którzy walczą bezpośrednio o trzecie miejsce w DMP.

Reguły wyłonienia zwycięskich drużyn w w/w dwumeczach oraz określenie gospodarza pierwszego meczu są identyczne jak w pierwszej rundzie.

7.

Na podstawie końcowej klasyfikacji przyznaje się w DMP

- I miejsce – tytuł Drużynowego Mistrza Polski
- II miejsce – tytuł Drużynowego Wicemistrza Polski
- III miejsce – tytuł Drużynowego Drugiego Wicemistrza Polski

SPOSÓB PRZEPROWADZANIA MECZY

8.

Mecze ligowe rozgrywane są wg systemu 15-biegowego

Pola Startowe

	A	B	C	D
I	1z	9c	2b	10n
II	3z	11c	4b	12n
III	13c	5z	14n	6b
IV	15n	7b	11c	3z
V	2b	10n	5z	13c
VI	4b	12n	1z	9c
VII	6b	14n	7z	15c
VIII	11c	1z	12c	2b
IX	9c	3z	10n	4b
X	5z	15n	6b	11c
XI	7b	13c	3z	14n
XII	12n	2b	9c	5z
XIII	10n	4b	13c	1z
XIV	z	c	b	n
XV	c	z	n	b

Kolory kasków:

Z-żółty

B-biały

C-czerwony

N-niebieski

Numer startowe:

goście – od 1 do 8

gospodarze – od 9 do 16

Drużyna gości startuje w pokrowcach na kaski w kolorach białym i żółtym, drużyna gospodarzy w pokrowcach w kolorach czerwonym i niebieskim.

9.

Drużyny uczestniczą w zawodach w zespołach liczących po 7 zawodników i 1 zawodnika rezerwowego. W każdym zespole startuje obowiązkowo 2 zawodników, którzy nie przekroczyli 21 lat, przy czym bierze się pod uwagę rok urodzenia. Umownie zawodnicy ci będą nazywani zawodnikami młodzieżowymi. Zawodnicy wypełniający obowiązek młodzieżowca startują z numerami startowymi 6, 7 i 14, 15. Zawodnik młodzieżowy może być zastąpiony tylko przez zawodnika młodzieżowego zgłoszonego pod numerem 8 i 16.

REZERWA ZWYKŁA (RZ)

10.

Zawodnicy rezerwowi z numerami 8 i 16 mogą startować w biegach I-XII nie więcej niż 4 razy i raz dodatkowo jako tzw. rezerwa taktyczna (patrz niżej). Mogą oni zastąpić po III biegu innego zawodnika swojej drużyny (nie dotyczy zawodników nr 7 i 15 w biegu IV).

Zawodnicy młodzieżowi z numerami 6, 7 i 14, 15 mają prawo do jednego startu na zasadach zawodnika rezerwowego zastępując zawodników z numerami 1 do 5 i 9 do 13.

ZAWODNICY ZAGRANICZNI

11.

W meczach DMP w składzie drużyny może występować maksymalnie 1 zawodnik zagraniczny. Zawodnik zagraniczny w wieku do 21 lat nie wypełnia obowiązku startu zawodnika młodzieżowego w drużynie.

REZERWA TAKTYCZNA (RT)

12.

Każdy zawodnik drużyny z numerem startowym od 1 do 8 oraz od 9 do 16 ma prawo do jednego dodatkowego startu jako tzw. rezerwa taktyczna. Menedżer drużyny ma prawo użyć rezerwy taktycznej, nie wcześniej niż po zakończeniu 3 biegu i to w każdym przypadku, kiedy różnica punktów wynosi co najmniej 6 punktów na niekorzyść jego drużyny.

Rezerwa taktyczna nie może zastąpić zawodnika wypełniającego obowiązek startu zawodnika młodzieżowego.

BIEGI NOMINOWANE

13.

Po zakończeniu XIII biegu kierownicy drużyn zgłaszają sędziemu zawodów po dwóch zawodników (4 zawodników z drużyny o różnych numerach startowych) do startu w biegach XIV i XV. Pierwszy zgłasza zawodników kierownik drużyny gospodarzy. Do biegu XIV nie może być wyznaczony żaden z dwóch zawodników drużyny, którzy po XIII biegach uzyskali najwyższe sumy punktów dla swoich drużyn, bez względu na numer startowy i liczbę startów. (W przypadku równych sum punktów uzyskanych po XIII biegach przez trzech lub więcej zawodników, gdy jest to najwyższa suma, bądź przez dwóch lub więcej zawodników, gdy jest to druga suma, każdy z zawodników z tą samą sumą może być wyznaczony do startu w XIV biegu bez ograniczeń.

14.

Maksymalna ilość startów zawodnika może wynosić:

a) zawodnicy z numerami startowymi od 1 do 5 i od 9 do 13

- 6 biegów, w tym:

- w biegach I-XIII

- cztery starty regulaminowe (pkt. 8)

- jeden start jako rezerwa taktyczna (pkt. 12)

- w biegach XIV-XV

- jeden start w biegach nominowanych (pkt. 13)

b) zawodnicy z numerami startowymi od 6 i 7 i od 14 i 15

- 6 biegów, w tym:

- w biegach I-XIII

- trzy starty regulaminowe (pkt. 8)

- jeden start jako rezerwa zwykła (pkt. 10)

- jeden start jako rezerwa taktyczna (pkt. 12)

- w biegach XIV-XV

- jeden start w biegach nominowanych (pkt. 13)

c) zawodnicy rezerwowi z numerami startowymi od 8 i 16

- 6 biegów, w tym:

- w biegach I-XIII

- cztery starty jako rezerwa zwykła (pkt. 10)

- jeden start jako rezerwa taktyczna (pkt. 12)

- w biegach XIV-XV

- jeden start w biegach nominowanych (pkt. 13)

WALKOWERY

15.

Nie zazwala się na rozgrywanie zawodów ligowych w przypadku, jeśli któraś z drużyn liczy mniej niż 8 zawodników. Jeśli drużyna nie jest z jakiś powodów w stanie wystawić składu co najmniej 8 osobowego, spotkanie to zostanie zweryfikowane jako walkower na korzyść drużyny startującej

w pełnym składzie. Drużyna ta otrzymuje 2 punkty meczowe i 40 dodatknych punktów biegowych. Drużyna winna nie odbycia się meczu ligowego nie otrzymuje żadnego punktu meczowego, traci 40 punktów biegowych.

KARY PIENIĘŻNE

16.

Jeśli winę za nierozegranie meczu ponosi drużyna gości, to ona zobowiązana jest poza utratą punktów meczowych i biegowych do zapłacenia drużynie gospodarzy zryczałtowanej kwoty w wysokości 30.000 zł. W przypadku winy gospodarza zwraca on drużynie gości zryczałtowaną kwotę 15.000 zł. W przypadku nie stawienia się obu drużyn na zawody, albo stawienia się obu drużyn liczących mniej niż 8 zawodników, zawody zostają zweryfikowane jako wzajemny walkower, z tym, że żadna z tych drużyn nie otrzymuje punktów meczowych, zaś na konto punktów biegowych obu drużyn zalicza się po 40 ujemnych punktów biegowych. Kluby zobowiązane są wpłacić do Polskiego Związku Motorowego karę po 12.500 zł.

OBSŁUGA PROGRAMU:

Sterowanie klawiszami:

- a)
 - 1, 2, 3, 4** – włączenie jednej z czterech melodii
 - O** – wyłączenie bieżącego podkładu muzycznego
 - V** – włączenie/wyłączenie dodatkowych efektów wideo (obrazki wyjeżdżające za ekran i powolne, stopniowe pojawianie się obrazu) – dla komputerów wolniejszych niż 486 efekty te mogą być spowolnione więc zaleca się wyłączenie tej opcji.

Powyższe klawisze działają prawie w każdym kontekście programu.

b) klawisz **ESC**

naciśnięcie tego klawisza prawie w każdym momencie programu powoduje jakieś reakcje, w większości przypadków jest to: wycofanie się z aktualnej opcji lub przerwanie gry (wtedy wymagane jest jeszcze dodatkowe potwierdzenie)

1. Po uruchomieniu programu i wprowadzeniu poprawnego hasła pojawia się menu główne, które zawiera następujące opcje:

1.1. Nowa gra

Po wybraniu tej opcji należy wprowadzić ilość graczy chcących brać udział w zabawie (max. 4) po czym wybrać sobie poziom trudności (1–4). Poziomy trudności uszeregowane są od najłatwiejszego (1) do najtrudniejszego (4).

Czym trudniejszy poziom tym:

- mniej pieniędzy dostajemy na samym początku (większa możliwość bankructwa, mniejsze pole do manewru w wydatkach)
- przeciwnicy (drużyny, które będą reprezentowane przez komputer) staną się bardziej wymagający (ich dyspozycja będzie trochę zawyżona)
- większe prawdopodobieństwo niekorzystnych wypadków losowych, takich jak: defekty motocykli oraz wypadki.

Po tych czynnościach każdy z graczy ma możliwość wybrania sobie drużyny, którą chce kierować. Gdy to nastąpi i gracze podadzą swoje imiona można przystąpić do rozgrywek.

1.2. Gra z dysku

Ta opcja umożliwi załadowanie z dysku gry, która wcześniej została przerwana i zapisana. Po załadowaniu gry sterowanie przekazywane jest do miejsca, w którym gra została zapisywana. W przypadku niepowodzenia przy odczycie dysku, bądź rezygnacji z ładowania gry z dysku (klawisz ESC) ponownie pojawi się menu główne.

1.3. Wyjście z programu

Ta opcja powoduje opuszczenie programu i powrót do systemu DOS

2. Przebieg gry

Gra składa się z dwóch etapów (patrz: przepisy rozgrywek o DMP).

W pierwszym etapie biorą udział wszystkie drużyny (punkt 3) do drugiego etapu przechodzą tylko te drużyny, które w etapie 1 zajmą pierwsze cztery lokaty (punkt 4)

3. Każda kolejka spotkań składa się z trzech części

3.1. Przygotowania do zawodów

W tej fazie każdy z graczy ma prawo odpowiednio przygotować swoich zawodników do meczu. Wartość zawodnika oceniona jest wg. średniej biegopunktowej oraz aktualnej dyspozycji na którą składa się: sprawność posiadanego sprzętu, umiejętności techniczne, sprawność fizyczna. Każdy z tych walorów jest prezentowany graficznie w opcji: AKTUALNA DYSPOZYCJA. Przy czym jeżeli kreska nie wychodzi po za obszar czerwony, to jest to ostrzeżenie, że dany zawodnik ma jakieś braki.

Współczynnik aktualnej dyspozycji można korygować poprzez odpowiednie treningi, bądź zakupy/remonty sprzętu.

Z każdej opcji

- treningi techniczny
- treningi siłowy
- zakupy sprzętu
- remonty sprzętu

można skorzystać tylko raz przed każdą kolejką i w każdym przypadku, każdego z zawodników można ulepszyć jednokrotnie.

W tej części programu możemy także prześledzić aktualną sytuację w tabeli, zestawienie kolejki oraz nagrać stan gry na dysku.

Bardzo ważną częścią przygotowań są finanse.

Przed każdym meczem (dotyczy to meczy rozgrywanych „u siebie”) należy odpowiednio ustawić ceny biletów oraz kwotę przeznaczoną na reklamę w mediach. Zarówno jedno jak i drugie musi być logicznie dopasowane do rangi meczu (przez rangę meczu rozumie się atrakcyjność przeciw-

nika, miejsce w tabeli zajmowane przez drużyny, różnica punktów dzieląca oba zespoły itp.)
Po skończeniu przygotowań należy swą gotowość potwierdzić przyciskiem GOTOWY DO JAZDY.

4. Zawody

Zawody rozpoczynają się od podania składu zawodników przez obie drużyny (pierwsi skład podają goście) po czym rozpoczyna się mecz. Mecz rozgrywany jest wg tabeli 15 biegowej (patrz przepisy) przy czym po 3 biegu każdy z graczy może dokonać zmian, do czego służy przycisk ZMIANY (z lewej strony ekranu dla drużyny gości, z prawej dla gospodarzy).

Po 13 biegu należy wytypować 4 zawodników do biegów nominowanych (najpierw czynią to gospodarze, później goście).

Po ostatnim biegu podawany jest wynik końcowy wraz ze zdobyczami punktowymi poszczególnych zawodników, po czym rozgrywany jest następny mecz.

Uwaga!

Jawnie rozgrywane są tylko mecze, w których występuje choć jedna drużyna, która reprezentuje któryś z graczy. W przypadku meczu w którym obie drużyny są „prowadzone” przez komputer, jego przebieg nie jest prezentowany na monitorze, natomiast wszystkie wyniki można zobaczyć po zakończeniu kolejki.

5. Koniec kolejki

W tej części gry możemy prześledzić wszystkie wyniki spotkań rozgrywanych w ramach tej kolejki (także tych rozgrywanych „niejawnie”) oraz stan tabeli po bieżącej kolejce. Można także stan nagrać na dysk.

Po przeglądnięciu tych danych można przejść do dalszych rozgrywek przyciskając „Następna kolejka” (przechodzimy do punktu 3).

6. Po rozegraniu 18 kolejek spotkań ustalana jest kolejność końcowa, po czym cztery najlepsze ekipy przechodzą do drugiej formy rozgrywek zwanej PLAY OFF.

W przypadku, gdy żaden z graczy nie zdołał zająć jednego z premiowanych miejsc, gra zostaje zakończona, w przeciwnym przypadku rozgrywane są 2 rundy Play Off.

7. Każda runda Play Off składa się podobnie jak część zasadnicza z 3 faz

- przygotowań do zawodów
- meczu
- wyświetlenia wyników meczu

Fazy te są identyczne jak w punktach 2, 3, 4.

Po 4 meczach (każdej drużyny) Play Offów wyłoniony zostaje Drużynowy Mistrz Polski, a także srebrny, brązowy medalista i zdobywca 4 miejsca. Pozostałe lokaty są takie jak po 18 kolejce...

Na tym kończy się gra.

Dodatkowe uwagi:

- Prawie w każdym momencie grę można przerwać za pomocą klawisza ESC. W przypadku gdy stan gry nie jest zapisany na dysku swoją akcją będziemy musieli jeszcze zatwierdzić przyciskiem.
- Podczas przygotowań do zawodów (treningi, zakupy/remonty sprzętu) oraz po samych zawodach (koszty wyjazdu/obsługi meczu, wypłaty dla zawodników) uaktualniane są na bieżąco finanse każdej drużyny. W przypadku gdy któryś z graczy zbankrutuje, zostaje wyświetlony od-

powiedni komunikat, po czym gracz kończy swoją przygodę z SPEEDWAY MANAGEREM. W przypadku gdy był on jedynym lub ostatnim graczem, gra zostaje przerwana. W przeciwnym razie gra toczy się dalej, ale już bez gracza który zbankrutował (obowiązki prowadzenia danej drużyny przejmuje komputer).

- Drużyny może nie zostać dopuszczona do zawodów. Ma to miejsce, gdy podczas treningu zostało kontuzjowanych zbyt wielu zawodników (drużyna musi posiadać minimum 8 sprawnych zawodników, w tym minimalnie dwóch juniorów i maksymalnie 1 obcokrajowiec. Gdy zajdzie taka sytuacja, że drużyna będzie aktualnie zdekompletowana, wtedy ogłoszony zostanie walkower (co także wiąże się z karami finansowymi – patrz przepisy).
- Przed przystąpieniem do gry zaleca się uruchomić program **SKLADY.BAT** w celu zaktualizowania (dopisania nowych zawodników) plików na dysku.

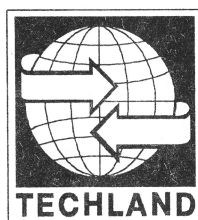
W momencie powstania programu nie były jeszcze zatwierdzone nowe składy na sezon 96, więc w składach poszczególnych drużyn mogą wystąpić pewne nieścisłości. Dotyczy to także dopisywania zawodników obcokrajowych, których jak wiadomo można kontraktować w czasie sezonu. Przy wprowadzaniu danych należy wpisać imię i nazwisko, średnią biegopunktową zawodnika oraz status (s – senior, j – junior, o – obcokrajowiec).

Nie jest wielką sztuką wygrać rozgrywki ligowe prowadząc taką drużynę jak SPARTA Wrocław, APTOR Toruń czy POLONIA Bydgoszcz.

Jeśli uda Ci się tego dokonać, spróbuj swoich sił prowadząc w grze którąś ze słabszych drużyn.

Jeśli nabędziesz już takiej wprawy, że będziesz potrafił doprowadzić do tytułu Drużynowego Mistrza Polski każdą z drużyn nawet na najtrudniejszym poziomie, spróbuj wtedy utrudnić sobie życie wprowadzając poprawki do plików na dysku (manipulacje średnimi biegopunktowymi). W tym celu należy uruchomić program **SKLADY.BAT** (opis wyżej).

- Nazwiska zawodników wypisywane są w trzech różnokolorowych grupach. W pierwszej kolejności wymieniani są seniorzy, następnie juniorzy i na końcu obcokrajowcy.



© TECHLAND 1996
Parczew 105
63-405 SIEROSZEWICE
WOJ. KALISKIE
tel./fax (064) 347813