



**Regulamin turnieju  
dB Tuning Cup 2012  
[www.dbdrag.pl](http://www.dbdrag.pl)**

Rozdział 0 – Wstęp

Rozdział 1 – Zasady ogólne

Rozdział 2 – System klasyfikacji zawodników

Rozdział 3 – Zasady przyznawania punktów

Rozdział 4 - Procedury sędziowania

Rozdział 5 – Tebele mod. tuningowych i CA

# Rozdział 0 - Wstęp

## Turniej dB Tuning Cup

Turniej pod nazwą dB TUNING CUP organizowany jest przez firmę CARAUDIO NETWORK POLAND, która posiada prawa autorskie do tej formuły zawodów.

CARAUDIO NETWORK POLAND (CNP) postawiło sobie za cel stworzenie turnieju dedykowanego dla pasjonatów tuningu i głośnego grania. Chcemy by zasady naszego turnieju były jak najbardziej dostępne i czytelne, dla wszystkich potencjalnych zawodników. Mimo to, zdarzają się przypadki, kiedy dane zastosowanie sprzętu lub sposób jego instalacji nie są ujęte w regulaminie. W takich przypadkach ostateczna decyzja należy do głównego sędziego, który musi określić, czy dany przypadek jest zgodny z „filozofią” turnieju dBTC. Obowiązkiem zawodnika jest zapoznanie się i przestrzeganie zasad zawartych w poniższym regulaminie oraz podporządkowanie się decyzjom głównego sędziego. Jednocześnie zawodnik musi wiedzieć, że nieznanie zasad nie zwalnia go z obowiązku ich stosowania podczas startu.

## Kodeks etyczny turnieju dB Tuning Cup

- Nigdy nie będę używać systemu grającego w sposób, który będzie zakłócał spokój osób znajdujących się w pobliżu pojazdu
- Nigdy nie będę używać systemu grającego w sposób kolidujący z prawem
- Nigdy nie będę używać systemu grającego w sposób stwarzający zagrożenie zdrowia
- Będę godnie reprezentować sportowego ducha walki konkurując w turnieju dBTC
- Będę wspierać firmy i dystrybutorów promujących nasz sport
- Zawsze będę przestrzegał regulaminu zawodów i dopilnowywał, aby i inni go przestrzegali
- Zobowiązuję się promować pozytywny wizerunek turnieju dBTC
- Będę przestrzegał zasad kultury osobistej podczas uczestnictwa w turnieju

## Zasady bezpieczeństwa

Bezpieczeństwo zawodników, sędziów oraz oglądających podczas turnieju dBTC jest dla organizatorów najważniejsze. Każdy zawodnik ponosi odpowiedzialność za operowanie swoim pojazdem i systemem dźwiękowym tak, aby nie przynieść szkody sobie ani oglądającym. Zawodnicy powinni w pełni zrozumieć poniższe zasady przed przystąpieniem do turnieju dBTC

- Zawodnik musi zagwarantować, że operowanie pojazdem nie zaszkodzi jemu, ani innym osobom. Zawodnik musi postępować zgodnie z prawem obowiązującym w danym miejscu i dopilnować, aby trasy, którymi się porusza wolne były od przeszkód. Mimo że podczas zawodów ruch na terenie obiektu może być kierowany przez organizatorów bądź pracowników organizacji, cała odpowiedzialność za prowadzenie pojazdu spoczywa na właścicielu pojazdu.

- Systemy car audio potrafią wygenerować bardzo wysokie dźwięki i ciśnienie. Wysokie ciśnienie akustyczne może spowodować uszkodzenie słuchu, dlatego też zawodnicy zobowiązani są nie operować systemem car audio w sposób szkodliwy dla siebie lub innych. Ponadto, wysokie natężenie dźwięku systemu car audio może spowodować problemy z usłyszeniem dźwięków alarmowych, karetki, innego auta czy pociągu. Zawsze obsługuj swój system w sposób zgodny z obowiązującym prawem, nigdy nie obsługuj systemu w sposób, który mógłby zakłócić prowadzenie auta.
- Własnoręcznie wykonane instalacje car audio mogą wpłynąć na zachowanie bezpieczeństwa i prawidłowego działania pojazdu. Mimo, iż część zawodników zleca zamontowanie swojego systemu osobom trzecim, to właśnie zawodnik odpowiada za bezpieczeństwo swojego systemu i pojazdu. Należy zwrócić szczególną uwagę na bezpieczeństwo montażu i poprawność okablowania. Wszystkie kable powinny zostać podłączone bezpośrednio do akumulatora, aby zminimalizować ryzyko pożaru. Części takie jak głośniki, wzmacniacze, skrzynie itp. powinny zostać zamocowane w sposób nie zagrażający pasażerom w razie wypadku. Pojazdy, których konstrukcja została zmieniona, aby pomieścić system car audio, lub pojazdy, których waga całkowita przekracza limity wagowe dla danego pojazdu, nigdy nie powinny być wykorzystywane w normalnym ruchu ulicznym.

CNP, jak również jej pracownicy i osoby współpracujące nie mają uprawnień, aby zatwierdzać bezpieczeństwo i legalność pojazdu startującego w zawodach. Obowiązek ten należy do właściciela pojazdu. CNP, jak również jej pracownicy i osoby współpracujące nie są odpowiedzialni za jakiegokolwiek wypadki, uszkodzenia bądź urazy fizyczne powstałe podczas turnieju dBTC. Uczestnicząc w turnieju dBTC zawodnik zgadza się na poniesienie pełnej odpowiedzialności za swoje działania. CNP zaleca zawodnikom kierowanie pojazdami i operowanie systemami car audio zgodne z lokalnymi prawami. Lekceważenie zasad bezpieczeństwa spowoduje dyskwalifikację i usunięcie zawodnika z imprezy.

## **Rozdział 1 – Zasady ogólne**

### **1.1**

dB Tuning Cup (dBTC) jest turniejem opartym na ocenie wizualnych modyfikacji tuningowych i car audio samochodu oraz na pomiarze poziomu ciśnienia akustycznego (SPL). Turniej rozgrywany jest w dwóch kategoriach TUNING ZONE oraz DRAG ZONE.

W rundzie kwalifikacyjnej skład sędziowski sprawdza auta i dokonuje oceny modyfikacji tuningowych i car audio, przyznając punkty zgodnie z tabelami modyfikacyjnymi turnieju dBTC. Na tej podstawie zawodnicy są kwalifikowani do jednej z dwóch klas w jakich rozgrywane są zawody.

W drugiej rundzie zawodnicy podjeżdżają na stanowisko pomiarowe w celu dokonania pomiaru SPL (ciśnienia akustycznego). Dla każdego auta wykonywane są dwa pomiary. Oba pomiary wykonywane są przy otwartych drzwiach. W tym celu wykorzystany jest miernik TERM – LAB SPL. Urządzenie mierzy maksymalny poziom SPL (ciśnienia akustycznego) w decybelach w czasie 30 sekund. Wynik wyrażony w dB jest przeliczany na punkty w stosunku 1dB=1pkt.

W każdej z dwóch kategorii zwycięża auto, które osiągnęło najwyższy wynik punktowy, który obliczany jest następująco:

**(Pkt. mod. Tuningowe + Pkt. 1 pomiar SPL) + (Pkt. mod. Tuningowe + Pkt. 2 pomiar SPL)**

## 1.2

Wszyscy startujący mają obowiązek korzystania z oryginalnego nagrania z płyty CD dBDR vol.12 lub karty SD bądź pamięci USB dostarczonej przez sędziego reprezentującego CNP podczas zawodów.

*Dodatkowe instrukcje:*

- Materiał muzyczny musi być odtworzony ze źródła - jednostki sterującej specjalnie przeznaczonej do użytku w środowisku 12-voltowym. Dotyczy to, odtwarzaczy płyt CD i DVD, MP3, odtwarzaczy video, radioodbierników, satelitarnych odbierników radiowych oraz wszystkich innych jednostek przeznaczonych do działania w pojazdach z 12voltowym napięciem

## 1.3

- Każdy zawodnik przed przystąpieniem do pomiaru losuje utwór, na którym będzie grał w pierwszym pomiarze. Do drugiego pomiaru zawodnik losuje częstotliwość z zakresu 40Hz do 80Hz, na której będzie grał w drugim pomiarze.

*Dodatkowe instrukcje:*

Każdy zawodnik gra na własnoręcznie wylosowanym utworze i własnoręcznie wylosowanej częstotliwości, które mogą różnić się między sobą.

- Dwóch zawodników z każdej klasy, którzy uplasują się za podium (4 i 5 miejsce) wezmą udział w „Pościgu” za czołówką. Każda para z klasy ściga się w wyścigu basu według następujących zasad:
  - Urzestnicy Pościgu sami dobierają swój materiał muzyczny
  - Zawodnik może zmieniać ustawienia systemu audio podczas pomiaru
  - Auto podczas pomiaru musi być zamknięte
  - Pomiar trwa 30s i wygrywa zawodnik, który osiągnie wyższy wynik o ile nie zostanie naruszona jedna z poniższych reguł:

- ❖ Przekroczenie SPL (przestrzał) – Przekroczenie maksymalnego progu ciśnienia akustycznego dla danej klasy chociaż raz w ciągu całego 30 sekundowego pomiaru. (Przykład: Zawodnik w pewnym momencie pomiaru osiągnął wynik 125.1dB w wyścigu, którego barierę ustalono na 125dB)
- ❖ Otwarcie pojazdu – Otwarcie drzwi, bagażnika, maski, dachu, okna itp. w trakcie pomiaru
- ❖ Używanie częstotliwości testowych – Używanie jako materiału muzycznego dźwięków o zadanej częstotliwości bądź kawałku sinusoidy harmoniczej

## 1.4

Pojazd zawodnika może mieć uruchomiony silnik podczas pomiaru, jeśli tylko spełnione są następujące warunki:

- Operowanie pojazdem lub systemem audio nie stwarza w żaden sposób zagrożenia dla sędziego, zawodnika, publiczności, ani żadnego innego obiektu na terenie imprezy
- Hamulec ręczny w pojeździe musi być zaciągnięty
- Koła muszą być zablokowane
- Maski musi być zamknięta
- Maksymalne obroty silnika nie mogą przekraczać 2000 ob./min

Obowiązkiem zawodnika jest przestrzeganie zasad wymienionych powyżej. Osoby, które złamią jeden lub więcej punktów regulaminu zostaną wyłączeni z zawodów.

## 1.5

Zawodnik powinien przebywać poza pojazdem podczas pomiaru, jeżeli ciśnienie akustyczne przekracza poziom 150dB

*Wyjątek* – Zawodnicy mogą bezwarunkowo pozostać w pojeździe pod następującymi warunkami:

- Mają na sobie słuchawki ochronne. Rozumieją, że zdjęcie słuchawek z uszu grozi uszkodzeniem lub utratą słuchu.
- Każdy zawodnik zgłaszając się do uczestnictwa w turnieju bierze pełną odpowiedzialność za swoje działania, a w szczególności za działania narażające jego lub współzawodników na utratę zdrowia.

## 1.6

- Podczas pomiaru na liniach startowych mogą przebywać maksymalnie 4 osoby przy jednym samochodzie
- Zawodnicy mogą startować w turnieju kilkoma różnymi autami pod warunkiem, że każde będzie zarejestrowane w turnieju pod unikalnym i niepowtarzalnym pseudonimem (Nickiem) zawodnika nad dwóch niezależnych kontaktach

- Zawodnicy muszą być obecni na każdym turnieju, w którym chcą wziąć udział. Innymi słowy zawodnik nie może wysłać w zastępstwie nikogo innego kto miałby startować w turnieju w jego aucie pod jego pseudonimem
- Każdy zawodnik musi operować swoim systemem audio własnoręcznie. Nie jest dozwolona zmiana operatora sprzętu w trakcie turnieju

## 1.7

Jeżeli zawodnik jest jednocześnie organizatorem lub promotorem dBTC ( lub pracownikiem CNP) by móc uczestniczyć w danych zawodach jako zawodnik, nie może na tych samych zawodach być sędzią turnieju dBTC.

Punkty nie mogą być przekazywane między zawodnikami. Każdy uczestnik ma indywidualne konto punktowe, którego nie może nikomu oddać. Nikt inny nie może zdobywać punktów zapisywanych do indywidualnego konta innego uczestnika

## 1.8

Uprawnienia do startu w finałach krajowych mają ci zawodnicy, którzy byli na przynajmniej jednych zawodach eliminacyjnych w ciągu sezonu i mają założone konto zawodnika. Lista oficjalnych imprez znajduje się w kalendarzu zawodów na stronie lub forum.

Zawodnik może zmienić samochód, z którym startował w turnieju pod warunkiem, że połowę wszystkich punktów z jakimi wchodzi do finałów zdobył już z autem, którym chce w nich startować.

*Dodatkowe regulacje:*

Jeżeli samochód zawodnika uległ wypadkowi bądź został skradziony organizacja CNP może na prośbę uczestnika, przetransferować wszystkie zdobyte punkty na konto innego auta. W tym celu zawodnik musi przedstawić dokument potwierdzający jedno z powyższych zdarzeń. Normalnie wystarczy przedstawienie kopii raportu policyjnego i kopii wniosku o odszkodowanie do towarzystwa ubezpieczeniowego

## Rozdział 2 – System klasyfikacji zawodników

Na początku każdego turnieju zawodnicy klasyfikowani są do jednej z dwóch klas turnieju dBTC.auta startujące w danych kategoriach muszą spełniać następujące wymagania:

Wszystkie elementy zestawu audio w samochodzie startującym w turnieju muszą spełniać następujące warunki:

- Wszystkie elementy systemu audio w aucie muszą być przystosowane do wykorzystywania w środowisku 12-voltowym.
- Wszystkie subwoofery (głośniki o średnicy 10” i więcej) muszą znajdować się poza słupkami środkowymi (B) w samochodzie
- Wszystkie wzmacniacze wykorzystywane w car audio powinny być liniowe.

*Dodatkowe wskazówki:*

Wzmacniacze wykorzystane do systemów audio powinny być zaprojektowane i przeznaczone do reprodukcji dźwięku. Wzmacniacze nie mogą być w żaden sposób modyfikowane we własnym zakresie

Żadne aktywne źródła energii (np. baterie) nie mogą być umieszczone wewnątrz wzmacniacza.

## TUNING ZONE

1. Maksymalny rozmiar głośnika wynosi:

-1szt. x 15 cali,

-2szt. x 12 cali,

-3szt. x 10 cali.

2. Zabrania się stosowania ściany głośników (zabudowa zajmująca całą przestrzeń auta za słupkiem B, sięgająca sufitu i boków auta)

3. W aucie maksymalnie mogą być zastosowane 2 akumulatory

- Dozwolone są wyłącznie akumulatory "standardowe" 12-voltowe.
- Podstawowy akumulator musi być umieszczony tam gdzie jest jego oryginalne/fabryczne miejsce. ( Na przykład, jeśli fabrycznie akumulator był zamontowany pod przednią maską, to podstawowy pierwszy akumulator też musi być tam zamontowany; dodatkowe tace na akumulator lub robione na zamówienie klamry mogą zostać zamontowane pod warunkiem, że nie zostaną złamane żadne inne zasady.)
- Akumulator nie może zostać umieszczony pod pojazdem. ( Zakazane jest używanie pudeł, wieszaków itp.)
- Akumulatory nie mogą być wymieniane w trakcie zawodów.
- Maksymalne napięcie podczas pomiaru nie może przekroczyć 14,4V.

4. Minimalna wymagana liczba punktów za modyfikacje tuningowe i car audio 15pkt.

## DRAG ZONE

1. Nie ma ograniczenia ilości i wielkości subwooferów

2. Dozwolone jest stosowania ściany głośników (zabudowa zajmująca całą przestrzeń auta za słupkiem B, sięgająca sufitu i boków auta)



### 3. Liczba akumulatorów w aucie jest nieograniczona

- Dozwolone są wszystkie akumulatory, które są dostępne w regularnej sprzedaży.
- Zabrania się używania akumulatorów własnej produkcji niedostępnych dla innych zawodników
- Dozwolone są akumulatory hybrydowe (np. 12/16 Voltowe) oraz 2 lub 4V akumulatory szeregowo.
- Akumulator nie może zostać umieszczony pod pojazdem.( Zakazane jest używanie pudeł, wieszaków itp.)
- Akumulatory nie mogą być wymieniane w trakcie zawodów.
- Maksymalne napięcie podczas pomiaru nie może przekroczyć 18V.

## Rozdział 3 – Zasady przyznawania punktów

W turnieju dBTC wyróżniamy dwie punktacje małą i dużą. Punktacja mała jest wyliczana w obrębie jednego turnieju w celu wyłonienia zwycięzców. Punktacja duża jest brana pod uwagę w klasyfikacji generalnej, w której zostanie wyłoniony Mistrz Polski w dBTC.

### PUNKTY MAŁE:

Punkty zdobywane podczas pojedynczego turnieju. Na podstawie tych punktów wyłanianych jest najlepszych 8 aut z każdego turnieju. Te punkty przyznawane są za:

#### a) Punkty za mod. Tuningowe i CA

Za każdą modyfikację tuningową i car audio, która została zawarta w tabelach modyfikacji przyznawany jest 1pkt. ~~Maksymalna liczba punktów do zdobycia za te modyfikacje jest ograniczona w każdej klasie do:~~

~~DRAG ZONE – 25pkt~~

~~TUNING ZONE – 50pkt.~~

#### b) 1 dB = 1PKT.

Liczba zdobytych punktów równa jest sumie dB z dwóch pomiarów (na muzyce i częstotliwości)

~~c) Punkty zdobyte za modyfikacje tuningowe i CA są dodawane do punktów z pomiaru SPL na muzyce i do pomiaru SPL na częstotliwości. Wyniki z obu tych pomiarów dodawane są do siebie co daje ostateczny wynik punktowy na koniec turnieju.~~

*Przykład:*

Sędziowie po ocenie auta znaleźli 20 modyfikacji tuningowych i car audio, które są uwzględnione w tabelach

W pierwszym pomiarze zawodnik osiągnął wynik 140dB

W drugim pomiarze zawodnik osiągnął wynik 135dB

Ostateczny wynik zawodnika jest więc obliczony następująco:

$$(20\text{pkt.} + 140\text{pkt}) + (20\text{pkt.} + 135\text{pkt.}) = 160\text{pkt.} + 155\text{pkt.} = 315\text{pkt.}$$

## PUNKTY DUŻE:

*1. Punkty będą przyznawane za zajęcie 8 pierwszych miejsc w każdej z dwóch kategorii turnieju:*

- Pierwsze miejsce – 8 punktów
- Drugie miejsce – 7 punktów
- Trzecie miejsce – 6 punktów
- Czwarte miejsce – 5 punktów
- Piąte miejsce – 4 punktów
- Szóste miejsce – 3 punkty
- Siódme miejsce – 2 punkty
- Ósme miejsce – 1 punkt

*2. Zwycięzca „Pościgu” w każdej z klas zdobywa 1 dodatkowy punkt do klasyfikacji generalnej.*

*3. Strefy dystansowe - Każdy zawodnik może otrzymać dodatkowe punkty za pokonane kilometry:*

- Do 150km -1pkt.
- Do 151km do 350km – 2pkt.
- Powyżej 350km – 3pkt.

*Dodatkowe wskazówki:*

- Dystans będzie oszacowany na podstawie serwisu GoogleMaps między centrum miejscowości startowej i końcowej
- Miejscowość startową jest przyjmowana podczas pierwszego startu zawodnika w sezonie na podstawie: dowodu osobistego, prawa jazdy bądź dowodu rejestracyjnego auta. Nie może być ona zmieniana do końca sezonu.

*Przykład:*

- ❖ Zawodnik podczas swoich pierwszych zawodów w sezonie zadeklarował miejscowość startową jako Warszawa. Pierwsze jego zawody miały miejsce w Skaryszewie.
- ❖ Na podstawie serwisu GoogleMaps dystans między miejscowościami wyniósł 113km
- ❖ Zawodnik otrzymuje 1 dodatkowy punkt do klasyfikacji generalnej.

*4. „Tuning bonus” – Zawodnik z turnieju na turniej może otrzymać 1 dodatkowy punkt jeżeli zdobędzie o 5pkt. więcej za modyfikacje tuningowe w porównaniu ze swoim ostatnim startem.*

*Dodatkowe wskazówki:*

- Punkty za „Tuning bonus” można dostać tylko za modyfikacje, których zawodnik nie miał nigdy wcześniej w danym sezonie
- Różnica 5pkt. za modyfikacje będzie zawsze liczona od najwyższej punktacji jaką zawodnik osiągnął w sezonie

*Przykład:*

- ❖ Zawodnik podczas swoich pierwszych zawodów w sezonie zdobył 35pkt. za modyfikacje tuningowe. Na drugich zawodach ten sam zawodnik zdobył 43pkt. za modyfikacje.
- ❖ Między dwoma kolejnymi zawodami różnica punktowa za modyfikacje wyniosła więc 8pkt., więc zawodnik otrzymuje 1 dodatkowy punkt do klasyfikacji generalnej.
- ❖ Na trzecim turnieju zawodnik zdobywa 41pkt. za modyfikacje tuningowe
- ❖ Na czwartym turnieju zawodnik zdobył 47pkt. Różnica między jego dotychczasowym najwyższym wynikiem, który był osiągnięty w drugich zawodach to 4pkt. więc zawodnik nie dostaje „Tuning Bonusu”

**UWAGA!!!**

Punkty z „Pościgu”, Strefy dystansowe oraz „Tuning bonus” są dodawane tylko do klasyfikacji generalnej po zawodach i nie mają wpływu na zajmowane miejsce na pojedynczych zawodach.

*Punkty zdobyte na turniejach multi-punktowych będą mnożone przez następujące współczynniki:*

Turniej Double Point – 2 x punkty przyznawane na podstawowym turnieju

Turniej Triple Point – 3 x punkty przyznawane na podstawowym turnieju

## **Rozdział 4 – Procedury sędziowania**

Skład sędziowski w pierwszej kolejności oceni modyfikacje tuningowe poszczególnych aut. Następnie auta będą podjeżdżały pojedynczo na stanowiska pomiarowe, gdzie wykonane zostaną dwa pomiary SPL na oficjalnej płycie turnieju dBTC.

Następujące naruszenia będą skutkowały dyskwalifikacją zawodnika:

- Przekroczenie obrotów – Obroty silnika przekraczają dopuszczalną wartość 2000 ob./min
- Używanie innego utworu niż ten, który zostanie wylosowany
- Używanie innego nośnika danych niż ten, który został dopuszczony przez CNP
- Przekroczenie maksymalnego napięcia podczas pomiaru

W przypadku remisu zostaną podjęte następujące kroki w celu wyłonienia zwycięzcy:  
Auta, które osiągnęły ten sam wynik punktowy podjeżdżają w parach na powtórny pomiar.

- ~~Pierwszy wynik remisowy – powtórzenie rundy na innym utworze wylosowanym przez skład sędziowski~~
- Zawodnicy ścigają się w wyścigu bassu na zasadach identycznych jak „Pościg” opisanych w pkt. 1.3 tego regulaminu.

# Rozdział 5 – Tebele mod. tuningowych i CA

## 1. Nadwozie

Modyfikacja	Punktowane elementy
Body kit	<ul style="list-style-type: none"><li>- przedni zderzak ( dokładka zderzaka, chromowany zderzak),</li><li>- tylni zderzak (dokładka zderzaka, chromowany zderzak),<ul style="list-style-type: none"><li>- nakładki progowe,</li><li>- spojler,</li><li>- gril,</li><li>- lusterka,</li><li>- wlot na masce,</li><li>- wlot błotnika,</li><li>- bra,</li></ul></li><li>- spasowanie elementów,</li></ul> <p>-elementy karoserii zmienione na niefabryczne (maska,błotniki,drzwi,klapa tylna wykonane z laminatu lub carbonu)</p>
Lakier	<ul style="list-style-type: none"><li>- kameleon,</li><li>- flip-flop,</li><li>- aerograf,</li><li>- brokat,</li><li>- perła,</li><li>- okleina ( karbon, mat),</li><li>- winyle ( naklejki pokryte lakierem bezbarwnym),</li><li>- jakość wykonania, czystość, stan lakieru</li></ul> <p>- hydrografia</p>
Lampy	<ul style="list-style-type: none"><li>- lampy przednie ( xenon, ringi angel eyes),</li><li>- lampy tył ( lexus look)</li></ul> <p>-dodatkowe lampy (halogeny,światła do jazdy dziennej)</p>

## 2. Podwozie

Modyfikacja	Punktowane elementy
Felgi	<ul style="list-style-type: none"><li>- aluminiowe,</li><li>- custom,</li></ul>

	- stan felg
<b>Hamulce</b>	- sportowe tarcze ( nacinane, nawiercane), - lakierowane zaciski, bębny lakierowane <b>- niafabryczne hamulce(większe tarcze,zmienione zaciski)</b>
<b>Obniżone zawieszenie</b>	- sprężyny, - zawieszenie gwintowane, - air raid ( pneumatyczne), - hydrauliczne.
<b>Inne</b>	- lakierowane wnęki kół, - podświetlenie podwozia, - lakierowane elementy podwozia <b>- elementy chromowane,polerowane,złoczone</b>

### 3. Wnętrze

<b>Modyfikacja</b>	<b>Punktowane elementy</b>
<b>Komora silnika</b>	- rozpórka kielichów, - sportowy filtr powietrza ( stożkowy, wkładka), - zabudowa silnika, - elementy lakierowane, - elementy wykończeniowe ( złocenia, skóra, okleina), - aerograf w komorze silnika, - czystość, - spasowanie elementów wykończeniowych.
<b>Komora pasażerska</b>	- kierownica ( wymieniona na sportową, fabryczna obszyta skórą), - gałka (wymieniona na sportową, fabryczna obszyta skórą, skórzany mieszek), - sportowe nakładki na pedały, - tapicerka ( skórzana, zamszowa, welurowa), - dywaniki ( nie fabryczne), - aluminiowe ramki ( zegarów, pokręteł, nawiewów), - modyfikacje deski rozdzielczej( skóra, flok, okleina, lakier), - siedzenia ( skórzane, zamszowe, welurowe, nie fabryczne) - klatka bezpieczeństwa, - jakość wykonania, spasowanie, czystość

- zegary niefabryczne (nakładki zegarów,zegary indiglo)
- dodatkowe zegary(np voltomierz,ciśnienie oleju)

#### 4. Car audio

Modyfikacja	Punktowane elementy
<b>Komora pasażerska</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przednie panele drzwiowe (żywica, mdf)</li> <li>- tylne panele drzwiowe (żywica, mdf)</li> <li>- panele słupkowe lub trójkątne na głośniki wysokotonowe</li> <li>- multimedialna jednostka sterująca</li> <li>- ekrany w zagłówkach lub w desce rozdzielczej</li> <li>- multimedia sufitowe (ekran, DVD, multimedialne osłony słoneczne lub lusterko wsteczne)</li> <li>- podświetlenie lub ozdobne grille głośników</li> <li>- zmienione miejsce montażowe radia</li> <li>- dodatkowe elementy multimedialne (Playstation,xBox)</li> <li>- tylne panele drzwiowe w autach 5 drzwiowych</li> </ul>
<b>Komora bagażnika</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykończenie zabudowy (żywica, lakiery, ozdobne materiały)</li> <li>- spasowanie elementów zabudowy do auta</li> <li>- głośniki szerokopasmowe w zabudowie bagażnika (panele drzwiowe tylne nie oceniane)</li> <li>- multimedia w zabudowie bagażnika (ekrany, kamery, Playstation itp.)</li> <li>- custom finish (dodatkowe elementy nawiązujące do stylu zabudowy auta)</li> <li>- bezpieczne i profesjonalna instalacja (odpowiednie kable, bezpieczniki i akcesoria montażowe wg. Zaleceń producenta lub ogólnie przyjętych norm)</li> <li>- kondensator buforowy</li> </ul>
<b>Na zewnątrz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- głośniki zamontowane na zewnątrz auta (na dachu, w karoserii)</li> <li>- głośniki zamontowane w podwoziu auta</li> </ul>