

1. SAMSETNING KEPPNISTÍMABILS

1.01 | Keppnisárið skiptist í tvö tímabil, Vetrartímabil 2021 og Vortímabil 2022.

1.01a | Vetrartímabil er frá september – desember.

1.02b | Vortímabil er frá janúar - apríl

1.02 | Keppt er á Gr.3 bílum, að undanskilinni Circuit de la Sarthe þar sem keyrt verður á Gr.1 bílum.

1.03 | Keppnis dagar eru annað hvert þriðjudagskvöld. Ef upp kemur tilvik þar sem þarf að víkja frá því fyrirkomulagi verður tilkynnt um það með eins miklum fyrirvara og mögulegt er.

2. KEPPNISBÍLAR OG MERKINGAR

2.01 | Val á keppnisbílum er frjálst í hverri keppni,

2.02 | Hönnun á útliti keppnisbíla er frjáls, en það er vel séð að bílar beri merkingar deildarinnar og styrktaraðila hennar, sem eru eftirfarandi:

- *GTS Iceland*
- *Tasty*
- *AutoCenter*
- *Hafið Fiskverslun*
- *Antons Mamma Mia*

Einnig eru vinsamleg tilmæli að finna pláss fyrir merkingar *Rafíþróttasambands Íslands (RÍSí)* og *Stöð 2 E-Sport*.

Allar ofangreindar merkingar má finna undir notandanum **“Guffaluff”** í leiknum.

3. KEPPENDUR

3.01 | Tier 3 er opin deild þar sem öllum þeim sem ekki eru að keppa í Tier 1 eða Tier 2 er velkomið að taka þátt.

3.02 | Í hverri keppni er pláss fyrir 15 keppendur.

3.02a | Í fyrstu tveimur keppnunum eru það fyrstu 15 keppendurnir sem koma í lobby sem hafa forgang. Frá og með 3. keppni verður forgangsraðað í keppni m.v. stöðu í stigakeppninni.

3.03 | Engin skuldbinding er um mætingu í deildinni.

4. KEPPNISLIÐ

4.01 | Engin formlega liðakeppni er til staðar í Tier 3.

5. STYRKARAÐILAR OG VERÐLAUN

5.01 | Ekki er keppt til verðlauna í Tier 3 deildinni.

6. TÍMATÖKUR

6.01 | Tímataka og keppni eru keyrð í einu samfelldu “sessioni”. Það þýðir að þegar tímatöku lýkur skiptist sjálfkrafa beint yfir í keppni.

6.02 | Lobby er opnað í allra síðasta lagi 10 mínútum fyrir tímatöku og er lobby í “Practice” hlutanum fram að því. Athugið að tímar settir á þeim tíma gilda ekki til tímatöku.

6.03 | Tímatökur standa yfir í 10 mínútur, en að þeim tíma liðnum bætist við uppbótartími sem dugar til þess að klára yfirstandandi hring.

6.03a | *Í lokakeppni hvors tímabils er engin tímataka, heldur raðað á ráslínu skv. stigatöflunni.*

6.04 | Passa þarf vel upp á að gefa nóg pláss á brautinni á meðan tímatöku stendur. Oftast nær er nóg af malbiki fyrir alla og enginn ávinningur af því að stunda kappakstur við aðra keppendur.

6.05 | Keppandi sem er ekki á tímatökuhring (outlap, inlap, ónýtur hringur) þarf að passa að víkja vel fyrir öðrum keppendum sem eru að öllum líkindum að setja tímatökuhring. Athugið þó að sé keppandi á tímatökuhring þá ber honum ekki skylda til þess að víkja, þó að hraðari ökumaður sé fyrir aftan hann.

6.06 | Eftir að tímatökur hafa verið ræstar er stranglega bannað að gera “cancel entry”, nema af einhverjum ástæðum viðkomandi keppandi þurfi skyndilega að draga sig úr keppni. “Cancel entry” þýðir að þú ert búinn að skrá þig úr tímatökunum og þar með keppninni og getur ekki tekið þátt.

6.07 | Lendi keppandi í tæknilegum vandamálum og dettur út úr lobby eftir að tímatökur hefjast er ekki öll von úti. Nái viðkomandi að komast aftur inn í lobby áður en tímatökur klárast, þá verður keppnin endurræst og keppendum raðað handvirkt á ráslínu skv. niðurstöðum tímatöku. Keppandi sem datt út ræsir aftastur.

7. KEPPNI

7.01 | Að tímatöku lokinni skiptir leikurinn beint yfir á ráslínu og keppni hefst.

7.02 | Miðað er við að hver keppni taki 25-30 mínútur og er hringjafjöldi stilltur samkvæmt því.

7.03 | Ræst er með “Rolling start” í öllum keppnum.

7.04 | Notast er við Racing Hard dekk í öllum keppnum og er uppsetning bíla læst. **Sjá nánari upplýsingar um allar stillingar í kafla 11: Uppsetning Lobby.**

7.05 | Í keppni er ætlast til þess að keppendur sýni hvor öðrum virðingu og leggi allt kapp í að keyra “clean”. Til þess er nauðsynlegt að vera vel meðvitaður um hvað sé að gerast í kringum mann.

7.06 | Við miðum við almennar raunheima reglur í kappakstri. Góða lesningu má finna [HÉR](#).

7.07 | Gæta skal ýtrustu varúðar þegar keyrt er í návígi við aðra keppendur. Mælt er með því að nota “Radar” til að átta sig betur á staðsetningu þeirra sem eru nálægt þér.

7.08 | Að skilja bíl eftir í “Autodrive” er ekki leyfilegt nema í neyð. Í þeim undantekningum sem það er gert þarf að passa að taka alls ekki við stjórn á bílnum aftur ef það er verið að taka framúr, því það getur valdið óhappi.

7.10 | Leikurinn útteilir refsingum vegna brautarmarka og samstuðs milli keppenda.

7.11 | Það eru vinsamleg tilmæli til keppenda að hafa “heiðursmannaregluna” bakvið eyrað, en það þýðir að ef þú kemst fram úr öðrum keppenda með ólöglegum hætti, t.d. með því að þvinga hann út af braut, þá ert gert ráð fyrir því að gefa sætið aftur.

7.12 | Keppendur geta ekki kært atvik eftir keppni í Tier 3. Áhersla er þó lögð á sanngjarnan kappakstur og ef upp koma atvik þar sem einbeittur brotavilji virðist vera til staðar gæti viðkomandi fengið tiltal.

7.13 | Keppendur skulu ekki þvera pit-exit línur að loknu þjónustuhléi þannig að það hafi áhrif á aðra keppendur.

7.14 | Keyra verður beint yfir endamarkið á síðasta hring. Sé tekinn snúningur yfir ráslínu þegar verið er að klára keppnina getur það valdið gulu flaggi og orðið til þess að aðrir keppendur geta ekki unnið niður tímarefsingar sem þeir hafa á sér.

7.15 | Keppandi sem hættir í miðri keppni af einhverjum ástæðum, t.d. internetvandamála, er skráður sem “DNF” (did not finish) og fær engin stig fyrir keppnina, óháð því hve mikið var liðið af keppninni.

8. ÁLITAMÁL OG KÆRUR/REFSINGAR

8.01 | Ekki er hægt að kæra atvik eftir keppni í Tier 3.

8.02 | Einungis í undantekningatilvikum, ef ljóst er að keppandi sé vísvitandi að brjóta af sér í keppnum, gæti komið til þess að refsingum yrði beitt.

9. REFSISTIGAKERFI VEGNA DNF/DNS

9.01 | Tier 3 er opin deild og því ekki þörf á refsistigakerfi.

10. STIGAGJÖF

10.01 | Á hvoru tímabili gilda til stiga 7 bestu úrslit hvers og eins úr 8 keppnum.

10.02 | 1 stig fæst fyrir hraðasta hring í keppni og eru ekki dregin frá þó þau hafi fengist í keppni sem falli undir þrjár verstu keppnir viðkomandi.

10.03 | Endi tveir eða fleiri keppendur jafnir að stigum í lok keppnistímabils þá hefur sá betur sem er með fleiri sigra. Ef fjöldi sigra er jafn, þá er horft á fjölda keppna í 2. sæti. Sá sá fjöldi líka jafn er horft á fjölda keppna í 3. sæti, og svo framvegis, þar til einhver hefur betur.

10.04 | Komi upp jafntefli, þá eru allar 8 keppnirnar teknar inn í reikninginn, þar með talin sú keppni sem féll undir verstu úrslit keppanda.

10.05 | Stigagjöf í keppni er eftirfarandi:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Sæti = 25 Stig | 2. Sæti = 20 Stig |
| 3. Sæti = 18 Stig | 4. Sæti = 16 Stig |
| 5. Sæti = 14 Stig | 6. Sæti = 12 Stig |
| 7. Sæti = 10 Stig | 8. Sæti = 8 Stig |
| 9. Sæti = 6 Stig | 10. Sæti = 5 Stig |
| 11. Sæti = 4 Stig | 12. Sæti = 3 Stig |
| 13. Sæti = 2 Stig | 14. Sæti = 1 Stig |

11. UPPSETNING LOBBY – HELSTU STILLINGAR

Boost: Off	Slipstream Strenght: Real	Mechanical Damage: Light
Tire Wear: 5x	Fuel Deplation: 2x	Grip. Red. Off/Wet: Real
QF Tire Wear/Fuel Dep.: Sama	BoP: On	Dekk: Racing Hard
Tuning: Prohibited	Ghosting During Race: None	Ghost Lapped Cars: On
Shortcut Penalty: Strong	Wall Collision Penalty: Off	Side Contact Penalty: On
Flag Rules: On	Leyfð driving assists: Traction Control og ABS	