

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 þolaksturskeppni á 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 | Hver keppandi/keppnislið velur sér einn keppnisbíl úr hvorum flokki til að keyra á tímabilinu.

2.02 | Val á bílum þarf að vera ákveðið og tilkynnt fyrir hópnum og/eða keppnisstjóra í síðasta lagi sólarhring fyrir fyrstu keppni tímabilsins. Athugið að liðsfélagar þurfa að keyra sömu bíla.

2.03 | Hverjum keppanda/liði er heimilt að gera eina óafturkræfa breytingu á bílavali sínu á meðan keppnistímabili stendur.

2.04 | Hönnun á útliti keppnisbíla eru frjáls, en þeir eiga þó að bera merkingar deildarinnar og styrktaraðila hennar, sem eru eftirfarandi:

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

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 | Deildin rúmar 14 keppendur og eru þeir ákvarðaðir með eftirfarandi hætti:

- Keppendur í 1.-3. sæti Vetrar- og Vortímabils 2020-21 tímabils halda sínum keppnisrétt
- Sigurvegari Vortímabils Tier 3 deildarinnar 2021 fær keppnisrétt
- Tímatökur í aðdraganda tímabilsins skera úr um önnur sæti sem eftir eru í deildinni

3.02 | Ef einhver keppandi sem hefur áunnið sér keppnisrétt ætlar ekki að keyra í deildinni á tímabilinu, þá verða fleiri sæti í boði fyrir tímatökurnar.

3.03 | Ef keppandi dregur sig úr deildinni eftir að tímabil er farið af stað, er leitað að nýjum keppanda. Séu 3 keppnir eða færri liðnar er leitað í tímatökulistann, en að öðrum kosti verður leitað til Tier 3 deildarinnar og sætið boðið keppendum þar skv. stöðu í stigakeppninni.

3.04 | Ætlast er til þess að keppendur í Tier 2 deildinni séu meðvitaðir um það að í deildina komast færri að en vilja, og því er gerð krafa um góða mætingu í keppnir.

4. KEPPNISLIÐ

4.01 | Keppendur geta parað sig saman og keyrt í tveggja manna keppnisliðum. Haldið er utan um heildarstig liða samhliða stigakeppni ökumanna.

4.02 | Liðsfélagar keyra ávallt sömu bíla.

4.03 | Keppnislið skal vera tilkynnt í allra síðasta lagi kvöldið fyrir fyrstu keppni.

4.04 | Það er valfrjálst að keyra í liði og það tapast ekkert á því að keyra einn. Keppendur eru hinsvegar hvattir til þess að íhuga það að mynda sér lið þar sem það býr til skemmtilega dýnamík í deildinni.

5. STYRKARAÐILAR OG VERÐLAUN

5.01 | Styrktaraðilar GTS Iceland eru AutoCenter, Tasty, Hafið Fiskverslun og Antons Mamma Mia.

5.02 | Verðlaun í boði á 2021-22 keppnistímabilinu eru eftirfarandi:

- **1. Sæti á tímabilinu:** Bikar (AutoCenter)
- **2. Sæti á tímabilinu:** Bikar (AutoCenter)
- **3. Sæti á tímabilinu:** Bikar (AutoCenter)
- **Sigurvegari keppni:** Hamborgaramáltíð fyrir tvo hjá Tasty

5.03 | Endi tveir eða fleiri keppendur jafnir í fjölda ráspóla og/eða hröðustu hringja í lok keppnistímabils, þá ræður það úrslitum hver er ofar í stigakeppninni.

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 15 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. Athugið að í þolaksturskeppnum tímabilsins gætu tímatökur staðið yfir lengur en 10 mínútur.

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 handvirkrt á ráslnu skv. niðurstöðum tímatöku. Keppandi sem datt út ræsir aftastur.

7. KEPPNI

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

7.02 | Miðað er við að hver keppni taki 40-45 mínútur og er hringjafjöldi stilltur samkvæmt því.

7.02a | *Undantekningar eru 1.5 klst þolaksturskeppnir á Circuit de la Sarthe og Nürburgring 24H*

7.03 | Ræst er með “Rolling start” í öllum keppnum. Sjá nánar allar stillingar í **kafla 11: Uppsetning Lobby**.

7.04 | Í öllum keppnum er skylda að nota bæði “Racing Hard” og “Racing Medium” dekkjaganga, en aðeins má nota einn umgang af Medium dekkjunum. Hörð viðurlög eru við að fylgja ekki þessum reglum. **Sjá nánar í kafla 8: Álitamál og kærur/refsingar.**

7.04a | *Lendi keppandi í því að velja óvart annan umgang af Racing Medium dekkjum í þjónustuhléi, þá ber honum skylda til þess að fara beint aftur í pittinn í lok hringsins og setja rétt dekk undir.*

7.05 | Uppsetning bíla (tuning) er frjálst og geta keppendur því sniðið keppnisbíla sína að hverri braut og/eða akstursstíl.

7.06 | 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.

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

7.08 | 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.

7.09 | 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 | Einu sjálfvirku refsingarnar sem leikurinn útteilir í keppni eru vegna brautarmarka (track limits).

7.11 | Sjálfvirkar refsingar fyrir atvik milli keppenda eru ekki virkar. 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 | Ef keppanda þykir gróflega brotið á sér í keppni er hægt að kæra atvik að keppni lokinni. Sjá nánar í **kafla 8: Álitamál og kærur/refsingar**

7.13 | Ekki er leyfilegt að þvera pit-exit línur að loknu þjónustuhléi þannig að það hafi áhrif á aðra keppendur og getur endað með tímarefsingu sé atvikið kært. Ekkert er aðhafst þó línur séu þveraðar ef enginn keppandi er nálægur.

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 | Sé keppandi fjarverandi í keppni er viðkomandi skráður sem “DNS” (did not start) og fær 0 stig.

7.16 | 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 | Innbyggð refsikerfi leiksins fyrir samstuð og slík atvik er ekki virkt í keppnum, heldur er gert ráð fyrir að keppendur séu með “heiðursmannaregluna” á bakvið eyra (sbr. 7.09). Áhersla er lögð á sanngjarnan kappakstur.

8.02 | Endursýning af hverri keppni er ávallt geymd til þess að hægt sé að skoða einstök atvik nánar ef þörf krefur og til að fylgjast með dekkjanotkun keppenda.

8.03 | Telji keppandi að gróflega hafi verið brotið á sér í keppni er hægt að kæra atvikið. Eftirfarandi þarf að koma fram:

- *Gegn hvaða keppanda beinist kæran?*
- *Hvað gerðist?*
- *Hvar á brautinni varð atvikið og á hvaða hring?*

8.04 | Kærufrestur er ein klukkustund frá keppnislokum. Berist kæra/kærur eftir þann tíma eru þær ekki teknar til greina. Engar undantekningar eru gerðar á því, óháð því hversu langt síðan fresturinn rann út.

8.05 | Eftir að kæra berst keppnisstjóra eru tekin myndskleið frá atvikinu og svo eru báðir keppendur tengdir við dómara þar sem þeir geta útskýrt fyrir honum sínar hiðar á því sem gerðist. Tilkynning er birt um að kærumál hafi komið upp og sé í höndum dómara.

8.06 | Dómari tekur ákvörðun um það hvort hann telji kært atvik vera þess eðlis að það réttlæti refsingu eða hvort um sé að ræða “racing incident”. Refsing fyrir kært atvik er ávallt í formi tímarefsingu, s.s. tíma sem bætt er ofan á heildartíma keppandans.

8.07 | Öll kærumál eru skráð og myndefnið geymt.

8.08 | Að kæra atvik er úrslitakostur og eru keppendur hvattir til þess að gera það ekki nema að vel ígrunduðu máli og ef þeir telja að illa hafi verið brotið gegn sér.

8.09 | Refsingar sem leikurinn útdeilir sjálfvirkt eru endanlegar og ekki er hægt að kæra þær.

8.10 | Séu pit-exit línur þveraðar í veg fyrir annan keppanda (sjá 7.12) og atvikið tilkynnt eftir keppni fær sá brotlegi 10 sekúndna tímarefsingu.

8.11 | Taki keppandi snúning við endamarkið í lok keppni og verður til þess að gult flagg hindri keppendur í að vinna niður tímarefsingu, fær viðkomandi 5 sekúndna refsingu.

8.12 | Sé keppandi staðinn að því að fara ekki eftir settum reglum um dekkjanotkun (sbr. 7.04) er viðkomandi dæmdur úr keppni (DSQ) og fær 0 stig. Gerist þetta í annað sinn bætast einnig við 15 refsistig, og í þriðja skiptið fær keppandi að auki keppnisbann í 1 keppni.

9. REFSISTIGAKERFI VEGNA DNF/DNS

9.01 | Tier 2 er lokuð deild þar sem færri komast að en vilja og því er ætlast til þess að keppendur nýti sinn keppnisrétt vel og haldi DNF/DNS skráningum í lágmarki.

9.02 | Einn “frípassi” er á hvoru tímabili (7 bestu af 8 keppnum gilda til stiga).

9.03 | Fyrsta DNF/DNS umfram frípassana er án viðurlaga. Næst fær keppandi 5 refsistig, og svo að lokum við þriðja DNF/DNS umfram frípassana er keppandi búinn að fyrirgera þáttökurétti sínum í Tier 2. Leitað verður að nýjum keppanda skv. fyrirbyggjandi reglum (sjá 3.03).

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/Medium
Tuning: Allowed	Ghosting During Race: None	Ghost Lapped Cars: Off
Shortcut Penalty: Strong	Wall Collision Penalty: Off	Side Contact Penalty: Off
Flag Rules: On	Leyfð driving assists: Traction Control og ABS	