

1. SAMSETNING KEPPNISTÍMABILS

1.01 | Keppnisárið samanstendur af 16 keppnum yfir tvö keppnistímabil. Vetrartímabil stendur yfir frá september til desember, og Vortímabil frá janúar til apríl.

1.02 | Hvort keppnistímabil er sjálfstætt, en í lok vortímabils eru lögð saman lokastig beggja tímabila og stórmeistari Úrvalsdeildarinnar krýndur.

1.03 | Keppt er á bílum í eftirfarandi flokkum:

- Gr.3 = 10 keppnir (5x á hvoru tímabili)
- Gr.2 = 2 keppnir (1x á hvoru tímabili)
- Gr.1 = 2 keppnir (1x á hvoru tímabili)
- Super Formula = 2 keppnir (1x á hvoru tímabili)

1.04 | Keppnis dagar eru annað hvert Mánudagskvöld kl. 21:30. 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 velur sér einn keppnisbíl úr hverjum flokki til að keyra á tímabilinu.

2.02 | Val á bílum þarf að vera ákveðið og tilkynnt fyrir hópnum og/eða keppnisstjóra ekki síðar en á keppnisdegi fyrir fyrstu keppni tímabilsins í viðkomandi flokki. Það þarf því ekki að ákveða/tilkynna bílaval allra flokka í einu.

2.03 | Hægt er að endurvelja alla bíla á milli tímabila, en ekki er leyfilegt að gera breytingu á bílaval á meðan á tímabili stendur.

2.04 | Hönnun á útliti keppnisbíla er frjálst en auðvitað innan velsæmismarka. Allir bílar eiga þó að bera merkingar deildarinnar og samstarfsaðila hennar, sem eru eftirfarandi:

- GTS Iceland
- Tasty
- AutoCenter
- Nocco
- Arc-Tic Iceland
- Rafíþróttasamband Íslands (RÍSí)
- Stöð 2 E-Sport
- Mitt Stuff
- Partners in Wine
- Beauty and the Beast
- MS
- Lava Show

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

3. KEPPENDUR / TILFÆRSLUR MILLI DEILDA

3.01 | Í tilraunaskyni hefur keppendafjöldi Úrvalsdeildar verið hækkaður frá 14 upp í 15 fyrir Vortímabil 2023. Í síðasta lagi eftir 3. Umferð tímabilsins verður tekin ákvörðun um það hvort það haldist svo áfram, eða fækkað aftur niður í 14, en það fer eftir hver áhrifin verða á gæði útsendinga.

3.02 | Ef keppandi dregur sig úr deildinni eftir að tímabil er farið af stað, er leitað að nýjum keppanda úr næstu deild fyrir neðan, og farið eftir stigatöflunni í þeirri leit.

3.03 | Ætlast er til þess að keppendur séu meðvitaðir um að færri komast að en vilja í deildina, og því gerð krafa um góða mætingu í keppnir, þó auðvitað sé tekið tillit til utanaðkomandi aðstæðna.

3.04 | Á milli keppnistímabila eiga sér stað færslur á milli deilda, þar sem efstu þrír keppendur færast upp um deild, en neðstu þrír færast í næstu deild fyrir neðan.

3.04a | *Athugið að ef ákveðið verður að fækka keppendum aftur niður í 14 (sbr. 3.01) munu neðstu fjórir keppendur á Vortímabili færast niður í næstu deild.*

3.05 | Keppendur skulu gera allt sem í þeirra valdi stendur til að keyra í þeirri deild sem þeir enda í, til að tryggja að allar deildir séu sem jafnastar. Séu sérstakar aðstæður/ástæður fyrir hendi sem kemur í veg fyrir þáttöku í þeirri deild sem viðkomandi á sæti í, er það skoðað sérstaklega og metið.

4. KEPPNISLIÐ / VARAMANNAKERFI

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

4.02 | Ekki er gerð krafa um að liðsfélagar keyri 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.

4.05 | Komi til forfalla mega keppnislið “ráða” til sín varaökumanna úr neðri deild til þess að hlaupa í skarðið.

4.06 | Leyfilegt er að spila fram varaökumanni einu sinni per tímabil.

4.07 | Gjaldgengir varamenn eru keppendur neðri deilda, og aðeins þeir sem ekki áttu tækifæri á að keyra í Úrvalsdeildinni.

4.08 | Ef lið óskar eftir því að spila fram varamanni sem er ekki virkur keppandi í mótariðinni, eða átti sæti í Úrvalsdeildinni sem hann þáði ekki, þarf samþykki annara liða að liggja fyrir.

4.09 | Varamenn safna stigum fyrir það lið sem þeir keyra fyrir, en eru ekki þáttakendur í stigakeppni ökumanna. Við stigaútreikning ökumanna er litið á úrslitin sem svo að þeir hafi ekki verið með svo að varamenn hafi ekki áhrif á stigakeppnina.

5. SAMSTARFSADILAR OG VERÐLAUN

5.01 | Samstarfsaðilar GTS Iceland eru AutoCenter, Tasty, Nocco, Mitt Stuff, Arc-Tic Iceland, Partners in Wine, Beauty and the Beast, MS, Lava Show, Rafíþróttasamband Íslands (RÍSí) og Stöð 2 E-Sport.

5.02 | Verðlaun í boði á 2022-23 keppnistímabilinu eru eftirfarandi:

- **1. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur og Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
15.000kr gjafabréf frá ELKO
- **2. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur og Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
10.000kr gjafabréf frá ELKO
- **3. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur og Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
5.000kr gjafabréf frá ELKO

- **1. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter / Glæsilegt úr frá Arc-Tic Iceland
25.000kr gjafabréf hjá Beauty and the Beast / Varningur frá MS
Gjafabréf fyrir tvo frá Lava Show
- **2. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter
- **3. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter

- **1. Sæti Vor:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter / Glæsilegt úr frá Arc-Tic Iceland
25.000kr gjafabréf hjá Beauty and the Beast / Varningur frá MS
Gjafabréf fyrir tvo frá Lava Show
- **2. Sæti Vor:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter
- **3. Sæti Vor:** Verðlaunagripur í boði AutoCenter

- **Flestir hröðustu hringir Vetur + Vor:** Medalía (AutoCenter)
- **Flestir rásþólar Vetur + Vor:** Medalía (AutoCenter)
- **Sigurvegari keppni:** Hamborgaramáltíð fyrir tvo hjá Tasty
- **Sigurvegari á Nürburgring Nordschleife:** Vinningur frá Partners in Wine (Nánari info síðar)
- **NOCCO á Íslandi veita verðlaun í þolaksturskeppnunum tveimur (Circuit de la Sarthe & Nordschleife)**
1. Sæti = Kassi af Nocco / 2. Sæti = ½ Kassi af Nocco / 3. Sæti = Goodiebag

ATH: Verðlaunagripir eru afhentir á lokahófi GTS Iceland að loknu Vortímabili.

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

6. TÍMATÖKUR

6.01 | Tímatökur eru “one-shot” - aðeins einn tímatökurhringur per keppanda.

6.02 | Í fyrstu keppni tímabils eru keppendur ræstir út í tímatöku í öfugri röð m.v. úrslitin á tímabilinu á undan, en frá og með annari umferð verður það í öfugri röð m.v. stöðuna í stigakeppninni. Keppnistjóri/lýsandi sér um að ræsa keppendur út í réttri röð.

6.03 | Lobby er opnað í allra síðasta lagi 15 mínútum fyrir tímatökur og er stillt á “Practice”. Athugið að þeir tímar sem settir eru “Practice” gilda ekki til tímatöku og til öryggis er Lobby “núllað út” með því að breyta “Time of Day” og/eða veðri áður en tímatökur eru ræstar.

6.04 | Að loknum tímatökum detta allir keppendur aftur í lobby og hægt er að sjá rásröðina. Gefnar eru 3 mínútur fyrir keppendur til að undirbúa sig og ákvarða dekkjaval fyrir keppnina, áður en keppnin er ræst handvirkt af keppnisstjóra.

6.05 | Passa þarf vel upp á að gefa nóg pláss á brautinni á meðan tímatöku stendur, en með þessu fyrirkomulagi á tímatökunum ætti aldrei að myndast traffík á brautinni.

6.06 | Lendi keppandi í óhappi á tímatökurhring sínum skal viðkomandi sjá til þess að valda ekki öðrum keppendum truflun við endurkomu á brautina.

7. KEPPNI

7.01 | Hver keppni er u.þ.b. 1klst að lengd. Á brautum þar sem líkur eru á rigningu er stillt á 60mín tímamörk, en á öðrum brautum er hringjafjöldi stilltur svo að keppnislengd sé ca. 1klst. ATH að í “Timed” keppnum detta allir keppendur á síðasta hring um leið og tíminn rennur út, og uppbótartíminn byrjar að telja þegar einhver klárar sinn síðasta hring.

7.02a | *Undantekningar eru þolaksturskeppnir á Circuit de la Sarthe og Nordschleife sem eru 120 mín.*

7.03 | Ræst er með “Grid start with false start check”, með tveimur undantekningum:

- Gr.1 keppnir notast við “Rolling Start”
- Á Nordschleife er notast við “Rolling Start”

7.04 | Í öllum keppnum eru leyfðar allar gerðir “Racing” dekkja, ásamt báðum gerðum regndekkjá.

7.05 | Keppendum ber skylda til að nota **Racing Hard** og **Racing Medium** dekkinn á einhverjum tímamarki í hverri keppni. Brjótí keppandi þessa reglu kemur það fram í lok keppni, og viðkomandi þá dæmdur “DSQ” (disqualified) og fær engin stig fyrir keppnina.

7.06 | Dekkjaslit er 6x og bensíneyðsla 2x, með refuelling rate 3L/sec.

7.07 | Veður í öllum keppnum er stillt á “Custom weather” og öll veðurhólfín eru sett sem “Random”. Athugið þó að ekki getur rignt á öllum brautum. Tímahröðun og upphafstími getur verið misjafn milli keppna, sjá nánari upplýsingar í [keppnisdagatali](#).

7.07a | *Á brautum þar sem getur rignt verður fyrsta veðurhólfíð stillt sem “S04”.*

7.08 | Keyrt er með Balance of Performance (BoP) og fixed setup.

7.09 | Í keppni er ætlast til þess að keppendur sýni hvor öðrum virðingu og leggi allt kapp í að keyra “clean”, en kappakstur á að vera non-contact sport. Til þess er nauðsynlegt að vera vel meðvitaður um hvað sé að gerast í kringum mann.

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

7.11 | Gæta skal ýrustru 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.

7.12 | Keppendur skulu virða þau flögg sem birtast í keppni.

7.12a | *Gult flagg þýðir að það sé hættu á braut og gæta skal varúðar, framúrakstur bannaður. Líkur eru á að bíll sé mögulega stopp á braut og því þarf að hafa varann á. Ef tekið er framúr öðrum bíl undir gulu flaggi gefur leikurinn sjálfkrafa refsingu.*

7.12b | *Blátt flagg er til að láta vita að keppandi sem er hring á undan sé að koma. Það er á ábyrgð þess sem er hring á eftir að hleypa greiðlega framúr.*

7.13 | Lendi keppandi í því að enda utan brautar er honum skylt að sýna aðgát við endurkomu út á brautina og koma ekki inn á í veg fyrir aðra keppendur.

7.14 | Allar “Ghosting” stillingar eru óvirkar, en samt sem áður á leikurinn það til að “ghosta” keppendur, t.d. þegar þeir lenda í að snúa bílnum og þegar tímarefsing er tekin út í Penalty Zone. Keppendur eiga alltaf að líta á “ghostaðan” bíl eins og hann sé ekki þannig, og alls ekki að freista þess að keyra í gegnum hann, því það er aldrei hægt að treysta á það hvenær bíllinn hættir að “ghosta” og getur það því valdið óhöppum.

7.15 | Að skilja bíl eftir í “Autodrive” í lobby er ekki leyfilegt. Tölvun tekur við stjórn á bílnum og keyrir hægt, en bíllinn verður ekki að “Ghost”, og því verður mikil hættu á óhöppum sé þetta gert.

7.16 | Leikurinn sér um að útteila refsingum vegna brautarmarka, framúrakstra undir gulu flaggi og að þvera línur við innkeyrslu/útgang þjónustusvæðis. Þær refsingar eru teknar út sjálfvirk í Penalty Zone á braut. Þessar refsingar eru endanlegar og **ekki hægt að kæra þær eftir keppni**.

7.16a | *Keppandi skal víkja úr aksturslínu á meðan tímarefsing er tekin út í Penalty Zone, og passa að sveigja ekki fyrir aðra keppendur eftir að refsing hefur verið tekin út.*

7.17 | Sjálfvirkar refsingar fyrir samstuð keppenda eru ekki virkar þar sem þær eiga það til að dæma rangan aðila sem hinn seka í atvikum. Í GTS Iceland er gerð ströng krafa um clean akstur og gagnkvæma virðingu á braut. 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.

7.18 | Ef keppandi þykir gróflega brotið á sér í keppni er hægt að kæra atvik að keppni lokinni. Sjá nánar í **kafla 8: Álitamál og kærur/refsingar**.

7.19 | Keyra verður beint yfir endamarkið á síðasta hring. Sé tekinn snúningur yfir ráslínu þegar verið er að klára keppnina getur það valdið óþarfa gulu flaggi sem gæti hindrað framúrakstur við endamarkið og/eða orðið til þess að refsingar falli ef einhver tekur framúr á síðustu metrunum.

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

7.21 | Keppandi sem hættir í miðri keppni af einhverjum ástæðum, t.d. vegna internetvandamála eða bilunar í búnaði, er skráður sem “DNF” (did not finish) og fær engin stig fyrir keppnina, óháð því hvort það gerist á fyrsta hring eða síðasta.

7.22 | Eftir að keppandi lýkur keppni er honum skylt að vera áfram í lobby-inu þar til allir keppendur hafa lokið keppni og eru komnir aftur inn í lobby-menu. Þetta er til þess að skekkja ekki úrslitin fyrir keppnishaldara og öðrum keppendum.

8. ÁLITAMÁL OG KÆRUR/REFSINGAR

8.01 | Innbyggt refsikerfi leiksins fyrir samstuð og slík atvik er ekki virkt í keppnum, heldur er gert ráð fyrir að keppendur séu með “heiðurmannaregluna” á bakvið eyrað (sbr. 8.16). Áhersla er lögð á sanngjarnan kappakstur.

8.03 | Telji keppandi að **gróflega** hafi verið brotið á sér í keppni er hægt að kæra atvikið til dómara. Keppandi ber sjálfur ábyrgð á því að útvega dómara myndefni af atvikinu til að færa rök fyrir sínu máli.

8.03a | *Allir keppendur eru hvattir til þess að geyma replay í sólarhring frá keppni.*

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 báðir keppendur tengdir við dómara í hópsspjalli á Facebook, eða með öðrum leiðum sé þess óskað. Keppendur taka spjallið við dómara og sýna myndefni sínu máli til stuðnings.

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 almennt í formi tímarefsingu, s.s. tíma sem bætt er ofan á heildartíma keppandans, en öðrum úrræðum gæti verið beitt telji dómari þess þörf.

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

8.08 | Refsingar sem leikurinn útteilir sjálfvirkt eru endanlegar og ekki er hægt að kæra þær.

8.09 | Taki keppandi snúning við endamarkið í lok keppni sem verður til þess að gult flagg hindri keppendur við framúrakstur við endamarkið, fær viðkomandi 10 sekúndna refsingu.

8.10 | Ef keppandi telur illa á sér brotið í tímatöku getur hann lagt inn kvörtun að keppni lokinni. Viðkomandi þarf sjálfur að útvega myndefni sem sýnir hvað gerðist. Ekki er hægt að geyma endursýningu af tímatökum og þ.a.l. erfiðara að rýna í atvik sem koma upp þar, en ef atvikið er talið augljóst brot út frá því myndefni sem er til staðar gæti komið til refsingar.

8.11 | Yfirgefi keppandi lobby áður en allir keppendur hafa lokið keppni (sbr. 8.21) fær hann tiltal/viðvörðun, en gerist það aftur verður hann skráður sem DNF (Did not finish) og fær engin stig fyrir keppnina.

9. STIGAGJÖF

9.01 | Af 16 keppnum yfir keppnisárið gilda 14 til stiga:

- Á Vetrartímabili gilda 7 bestu keppnir af 8
- Á Vortímabili gilda 7 bestu keppnir af 8

9.02 | 1 stig fæst fyrir hraðasta hring í keppni og eru ekki dregin frá þó þau hafi fengist í keppni sem fellur undir verstu úrslit keppanda.

9.03 | 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.

9.03a | Athugið að allar 8 keppnir tímabils eru teknar inn í reikninginn þegar upp kemur jafntefli, þar með talda þær keppnir sem féllu undir verstu úrslit keppanda.

9.04 | Stigagjöf í keppni, frá 1.-15. sætis, er eftirfarandi:

25 – 20 – 18 – 16 – 14 – 12 – 10 – 8 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 – 0