

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 alveg sjálfstætt.

1.03 | Keppt er á bílum í eftirfarandi flokkum:

- Gr.3 = 15 keppnir (7x á Vetrartímabili, 8x á Vortímabili)
- Gr.1 = 1 keppnir (Lokakeppni Vetrartímabils á Le Mans)

1.03 | Keppnis dagar eru annað hvert Þriðjudagskvöld kl. 20:15. 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 | Bílaval er frjálst í öllum keppnum.

2.02 | Hönnun á útliti keppnisbíla eru frjáls en auðvitað innan velsæmismarka. Keppendur eru hvattir til þess 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 | Pláss er fyrir 15 keppendur í hverri keppni.

3.02 | Eins og nafnið gefur til kynna þá er deildin opin öllum þeim sem ekki eru að keyra í efri deildunum.

3.02a | *Keppendur sem áttu sæti í efri deild en ákváðu að nýta ekki þann keppnisrétt mega keyra í Opnu Deildinni, en eru **ekki teknir inn í stigakeppnina**. Markmið Opnu Deildarinnar er að vera vettvangur fyrir nýja öikumenn og þá sem náðu ekki sæti í efri deildunum.*

3.03 | Í fyrstu þremur keppnunum keyra þeir sem koma fyrstir inn í lobby, þannig ef upp kemur að fleiri ætla sér að keppa en komast að, þá gildir “Fyrstir koma, fyrstir fá”. Að loknum fyrstu þremur keppnum er forgangsraðað í keppnir eftir stigatöflunni.

3.05 | Á milli keppnistímabila eiga sér stað færslur á milli deilda, þar sem efstu þrjú keppendur færast upp um deild.

4. TÍMATÖKUR

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

4.02 | 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.

4.03 | Lobby er opnað í allra síðasta lagi 10 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.

4.04 | 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.

4.05 | 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.

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

5. KEPPNI

5.01 | Hver keppni er u.þ.b. 30 mínútur að lengd. Á brautum þar sem líkur eru á rigningu er stillt á 30mín tímamörk, en á öðrum brautum er hringjafjöldi stilltur svo að keppnislengd sé ca. 30 mínútur. 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.

5.02a | *Undantekningar eru þolaksturskeppnir á Circuit de la Sarthe og Nordschleife sem eru 50 mín.*

5.03 | Ræst er með “Rolling Start” í öllum keppnum.

5.04 | Í öllum keppnum eru leyfðar Racing Medium og Racing Hard dekk, ásamt báðum gerðum regndekkjá.

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

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

5.07 | 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](#).

5.07a | *Á brautum þar sem getur rignt verður fyrsta veðurhólfið stillt sem “S04”.*

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

5.09 | 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.

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

5.11 | 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.

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

5.12a | *Gult flagg þýðir að það sé hætt á braut og gæta skal varúðar, framúrakstur bannaður. Líkur eru á að bíll sé mögulega stöpp á braut og því þarf að hafa varann á. Ef tekið er framúr öðrum bíl undir gulu flaggi gefur leikurinn sjálfkrafa refsingu.*

5.12b | *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.*

5.13 | 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.

5.14 | 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.

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

5.16 | 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 sjálfvirkt í Penalty Zone á braut. Þessar refsingar eru endanlegar.

5.16a | *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.*

5.17 | 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.

5.18 | Ef keppandi þykir gróflega brotið á sér í keppni er hægt að tilkynna atvik að keppni lokinni. Sjá nánar í **kafla 7: Punktakerfi/Refsingar.**

5.19 | 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.

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

5.21 | 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.

5.22 | 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.

6. STIGAGJÖF

6.01 | Á hvoru tímabili (Vetrar/Vor) gilda 7 af 8 keppnum til stiga.

6.02 | 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.

6.03 | 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.

6.03a | *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.*

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

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

7. PUNKTAKERFI / TILKYNNINGAR UM ATVIK Í KEPPNI

7.01 | Eftir hverja keppni er sett upp “Google Forms” tilkynningaform þar sem hægt er að senda inn nafnlausar ábendingar um ógætilegan akstur. Í ábendingum þarf að koma fram hvaða keppandi viðkomandi telji brotlegan, og á hvaða hring/beygju atvikið gerðist.

7.02 | Ef atvik kemur upp í tímatöku þar sem keppanda þykir gróflega á sér brotið, þá þarf keppandinn sjálfur að útvega myndbrot af því sem gerðist, þar sem ekki er hægt að geyma endursýningar af tímatökum.

7.03 | Hægt er að senda inn tilkynningar í sólarhring frá keppni, eða til kl. 22:00 kvöldið eftir. Þegar lokað hefur verið fyrir tilkynningarformið er ekki tekið við frekari ábendingum og engar undantekningar gerðar á því.

7.04 | Valin nefnd fer yfir ábendingarnar og metur hvort keppandi hafi gerst brotlegur, og þá hvort brotið hafi verið nægilega umfangsmikið til þess að veita viðurlög fyrir það. Punktur er gefinn fyrir dæmd brot og eru viðurlögin eftirfarandi.

- **1 punktur:** Viðvörðun.

- **2 punktar:** Lokaviðvörðun.

- **3 punktar:** Keppandi tekur ekki þátt í tímatöku í næstu keppni og ræsir því aftastur.

- **4 punktar:** Keppandi tekur ekki þátt í tímatöku í næstu keppni, og þarf að taka “stop/go” penalty eftir fyrsta hring. Stop/go penalty er tekið út með því að keyra inn á þjónustuvæðið, en taka hvorki dekk né bensín.

- **5 punktar:** Keppnisbann (1 keppni)

7.05 | Atvik sem nefndin nær ekki samkomulagi um eru lögð fyrir mótastjóra sem tekur lokaákvörðun.

7.06 | Þegar tilkynningafrestur er liðinn og allar ábendingar hafa verið afgreiddar er sett út tilkynning í Facebook umræðuhópin með niðurstöðum og punktastöðu keppenda. Punktastaða keppenda verður einnig aðgengileg á vefsíðu GTS Iceland.

7.07 | Hægt er að vinna af sér punkta með því að keyra sómasamlega. Keyri keppandi þrjár keppnir í röð án þess að fá punkt er einn punktur dregin af viðkomandi keppanda.

7.08 | Ef keppandi endar í keppnisbanni vegna punktasoöfnunar, þá mætir hann til leiks næst með viðvörun (1 punktur).

7.09 | Punktakerfið gildir fyrir keppnisárið í heild sinni, s.s. bæði Vetrar- og Vortímabil. Að loknu Vortímabili fyrnast punktar allra keppenda um 50% (námunðað niður í næstu heilu tölu) fyrir upphaf nýs keppnisárs haustið eftir.