

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. Það er ekki skylda, en vel metið 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

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 ökumenn 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 | Tilfærslur milli deilda á keppnisárinu eru með eftirfarandi hætti:

Að loknu Vetrartímabili 2022:

- Neðstu þrjár í Úrvalsdeild færast niður í 1. Deild
- Efstu þrjár í 1. Deild færast upp í Úrvalsdeild
- Neðstu þrjár í 1. Deild færast niður í Opnu Deildina
- Efstu þrjár í Opnu Deildinni færast upp í 1. Deild

Að loknu Vortímabili 2023:

- Efstu þrjár í Úrvalsdeild eiga öruggt sæti í deildinni fyrir Vetrartímabil 2023
- Efstu þrjár í 1. Deild eiga öruggt sæti í Úrvalsdeild fyrir Vetrartímabil 2023
- Efstu þrjár í Opnu Deildinni eiga öruggt sæti í 1. Deild fyrir Vetrartímabil 2023

4. TÍMATÖKUR

4.01 | Tímatakan er keyrð í “Practice” í lobby. Til að núlla út alla tíma og “ræsa” tímatöku, þá breytir keppnisstjóri “Time of day” í lobby-inu, og breytir svo til baka. Þá hefst formlega tímatakan. Keppni er sett af stað handvirkt að lokinni tímatöku.

4.01a | *Engar tímatökur eru keyrðar í lokakeppni beggja tímabila, heldur ræst skv. stöðu í stigakeppni.*

4.02 | Lobby er opnað í allra síðasta lagi 15 mínútum fyrir tímatöku. Athugið að þeir tímar sem settir eru í upphituninni eru ekki gildir til tímatöku.

4.03 | Tímatökur standa yfir í 10 mínútur, en að þeim tíma liðnum er gefinn uppbótartími sem dugar til þess að klára hring.

4.04 | 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.

4.05 | 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 að sé keppandi á tímatökuhring þá ber honum ekki skylda til þess að víkja, þó að hraðari ökumaður sé fyrir aftan hann. Það er á ábyrgð hvers og eins að tryggja sér pláss á brautinni.

4.06 | Ef keppandi þarf að gera “Cancel Entry” á meðan tímatökum stendur, til að t.d. skipa um bíl, þá þarf að passa að “Enter” aftur í tæka tíð, áður en keppni er ræst.

5. KEPPNI

5.01 | Að tímatöku lokinni ræsir keppnistjóri keppnina.

5.02 | Hver keppni er u.þ.b. 30 mínútur að lengd. Á brautum þar sem líkur eru á rigningu er stillt á 30mín tíma, en á öðrum brautum er hringjafjöldi stilltur svo að keppnislengd sé ca. 30mín. ATH að í “Timed” keppnum detta allir keppendur á síðasta hring um leið og tíminn rennur út.

5.02a | *Undantekningar eru lokakeppnir hvors tímabils á Circuit de la Sarthe og Nordschleife, sem eru 45 mínútur að lengd.*

5.03 | Ræst er með “Grid start with false start check” í öllum keppnum nema Gr.1, þar sem ræst er með “Rolling start”.

5.04 | Í öllum keppnum eru eingöngu leyfð Racing Medium dekk, ásamt báðum gerðum regndekkjia.

5.05 | Dekkjaslit er 4x og bensíneyðsla 2x.

5.06 | 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 og að tímahröðunin getur verið misjöfn milli keppna. Sjá nánari upplýsingar í keppnisdagatali.

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

5.08 | 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.

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

5.10 | 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.

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

5.11a | *Gult flagg þýðir að það sé hætt 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 undir gulu flaggi gefur leikurinn refsingu.*

5.11b | *Blátt flagg er til að láta vita að keppandi sem er hring á undan sé að koma, en í Opnu Deildinni eru keppnirnar stilltar þannig að þeir keppendur sem eru komnir hring á eftir verða að “Ghost”, og því geta ekki komið upp atvik milli hringaðra bíla og þeirra sem hraðari eru.*

5.12 | 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.

5.13 | “Ghosting” í lobby er stillt á “Weak”. Keppendur eiga þó 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.

5.14 | 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.

5.15 | Leikurinn sér um að útdeila 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 brautinni.

5.15a | *Keppandi skal vikja 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.*

5.16 | 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.

5.17 | Ólíkt efri deildunum þá er ekki hægt að kæra atvik sem gerast í keppni. Ef keppandi gerist uppvís að endurteknum brotum fær viðkomandi tiltal og gæti átt á hættu að vera meinud þáttaka ef hegðun hans á braut lagast ekki.

5.18 | 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.

5.19 | 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 hvort það gerist á fyrsta hring eða síðasta.

6. STIGAGJÖF

6.01 | Á hvoru tímabili gilda 7 af 8 keppnum til stiga, þannig verstu úrslit hvers keppenda eru ekki tekin inn í stigaútreikninga.

6.02 | 1 stig fæst fyrir hraðasta hring í keppni og eru ekki dregin frá þó þau hafi fengist í keppni falli 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.

6.04 | Komi upp jafntefli, þá eru allar keppnirnar teknar inn í reikninginn, þar með taldar þær keppnir sem féllu undir verstu fjögur úrslit keppanda.

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

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