

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 = 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)

1.03 | Keppnis dagar eru annað hvert Þriðjudagskvöld 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/keppnisið 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 í síðasta lagi sólarhring fyrir fyrstu keppni tímabilsins í viðkomandi flokki. Það þarf því ekki að ákveða bílaval allra flokka í einu.

2.03 | Hægt er að endurvelja alla bíla í hléinu á milli Vetrar- og Vortímabils, en ekki er leyfilegt að gera breytingu á bílavalinu 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

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

3. KEPPENDUR / TILFÆRSLUR MILLI DEILDA

3.01 | Deildin rúmar 14 keppendur og eru þeir ákvarðaðir með eftirfarandi hætti fyrir 2022-23 keppnisárið:

- Keppendur í 1.-3. sæti Vetrar- og Vortímabils 2021-22 halda sínum keppnisrétt
- Sigurvegari Opnu Deildarinnar á Vortímabili 2021-22 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 með eftirfarandi leiðum:

- Ef tvær eða færri keppnir eru liðnar er leitað til keppenda úr tímatökunni. Hafi enginn áhuga þar, verður leitað í Opnu Deildina og farið eftir stigatöflunni.
- Séu þrjár keppnir eða fleiri liðnar er leitað beint í Opnu Deildina eftir áhugasömum keppanda og farið eftir stigatöflunni í þeirri leit.
- Finnist ekki áhugasamur keppandi með þessum leiðum verður prófað að auglýsa eftir keppenda í hópnum.

3.04 | Ætlast er til þess að keppendur í 1. Deild séu meðvitaðir um það að í deildina komast færri að en vilja og því er gerð krafa um góða mætingu í keppnir.

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. 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 | 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.

5. VARAMANNAKERFI

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

5.02 | Leyfilegt er að spila fram varaökumanni tvisvar sinnum yfir keppnisárið: Einu sinni á Vetrartímabili og einu sinni á Vortímabili.

5.03 | Varamenn eru ekki gjaldgengir ef þeir náðu tíma inn í 1. Deild eða ofar í tímatökum en kusu að keyra ekki, eða áttu þáttökurétt með öðrum leiðum sem þeir nýttu ekki.

5.04 | Ef lið óskar eftir því að spila fram varamanni sem tók ekki þátt í tímtökunum, eða átti sæti í deildinni, þarf samþykki annara liða að liggja fyrir.

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

6. SAMSTARFSAÐILAR OG VERÐLAUN

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

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

- **1. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur + Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
- **2. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur + Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
- **3. Sæti Vetur + Vor:** Verðlaunagripur + Verðlaun (meira info síðar) í boði AutoCenter
- **1. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur (AutoCenter) / Glæsilegt úr frá Arc-Tic Iceland / 25.000kr gjafabréf hjá Beauty and the Beast / Vörur frá MS: 1x Kassi Hleðsla, 1x Kassi Kókómjólki, 1x Kassi Þykkmjólki.
- **2. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur (AutoCenter)
- **3. Sæti Vetur:** Verðlaunagripur (AutoCenter)
- **1. Sæti Vor:** Verðlaunagripur (AutoCenter)
- **2. Sæti Vor:** Verðlaunagripur (AutoCenter)
- **3. Sæti Vor:** Verðlaunagripur (AutoCenter)
- **Flestir hröðustu hringir Vetur + Vor:** Medalía (AutoCenter)
- **Flestir ráspólar 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, nánari upplýsingar koma síðar**

6.03 | 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.

7. TÍMATÖKUR

7.01 | Tímatakan er keyrð í “Qualifier” í lobby og stendur yfir í 15 mínútur ásamt viðbótartíma til að ljúka hring.

7.01a | *Athugið að í þolaksturskeppnum tímabilsins gætu tímatökur staðið yfir lengur en 15 mínútur.*

7.02 | 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” áður en tímatökur eru ræstar.

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

7.04 | 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.

7.05 | 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.

8. KEPPNI

8.01 | Að tímatöku lokinni ræsir keppnisstjóri keppnina.

8.02 | Hver keppni er u.þ.b. 1klst að lengd. Á brautum þar sem líkur eru á rigningu er stillt á 60mín tíma, 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.

8.02a | *Undantekningar eru þolaksturskeppnir á Circuit de la Sarthe og Nordschleife sem eru 120 mín.*

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

8.04 | Í öllum keppnum eru leyfðar allar gerðir “Racing” dekkja, ásamt báðum gerðum regndekkjja. Dekkjaval er frjálst og engin kvöð um að keyra ákveðnar gerðir dekkja.

8.05 | Dekkjaslit er 5x og bensíneyðsla 2x, með refuelling 3L/sec.

8.06 | Veður í öllum keppnum er stillt á “Custom weather” og öll veðurhólfín eru sett sem “Random”. Athugið þó að ekki getur rígt á öllum brautum og að tímahröðunin getur verið misjöfn milli keppna. Sjá nánari upplýsingar í keppnisdagatali.

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

8.08 | 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.

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

8.10 | 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.

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

8.11a | *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.*

8.11b | *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.*

8.12 | 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.

8.13 | 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.

8.14 | 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.

8.15 | 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 sjálfvirk í Penalty Zone á braut. Þessar refsingar eru endanlegar og ekki hægt að kæra þær eftir keppni.

8.15a | *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.*

8.16 | 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.

8.17 | Ef keppanda þykir gróflega brotið á sér í keppni er hægt að kæra atvik að keppni lokinni. Sjá nánar í **kafla 9: Álitamál og kærur/refsingar**.

8.18 | 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.

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

8.20 | 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.

9. ÁLITAMÁL OG KÆRUR/REFSINGAR

9.01 | 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.

9.03 | 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.

9.03a | *Allir keppendur eru hvattir til þess að geyma replay í sólarhring frá keppni.*

9.03b | *Athugið að ekki er hægt að kæra atvik úr tímatöku, þar sem ekki er hægt að nálgast replay af þeim.*

9.04 | 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.

9.05 | 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.

9.06 | 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.

9.08 | 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.

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

9.11 | 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.

10. STIGAGJÖF

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

10.02 | 1 stig fæst fyrir hraðasta hring í keppni og eru ekki dregin frá þó þau hafi fengist í keppni falli undir verstu úrslit keppenda.

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 keppnirnar teknar inn í reikninginn, þar með taldar þær keppnir sem féllu undir verstu úrslit keppenda.

10.05 | Stigagjöf í keppni, frá 1.-14. sætis, er eftirfarandi:

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

