



# Keppnisgreinarreglur fyrir hermikappakstur

Orðskýringar skálettraðra orða er að finna í *Reglubók FIA* sem aðgengileg er á vef *AKÍS* [www.akis.is](http://www.akis.is)

# 2022



## GREIN 1 ALMENNT

### GREIN 1.1 GILDISSVIÐ

1.1.1 Reglur þessar gilda fyrir allar *keppnir* í hermikappakstri.

1.1.1.a Keppnishaldara er heimilt að víkja frá keppnisfyrirkomulagi og flokkareglum í *keppnum* öðrum en Íslandsmeistarakeppnum.

1.1.2 *Keppnir* eru haldnar samkvæmt *Reglubók FIA* (e. International Sporting Code (ISC)), þessum *keppnisgreinareglum* og *sérreglum* hverrar *keppni*.

1.1.3 Gæti misræmis á þessum *keppnisgreinarreglum* og *Reglubók FIA* þá gilda reglur *FIA*.

## GREIN 2 SKRÁNING

### GREIN 2.1 KEPPENDUR OG ÖKUMENN

2.1.1 *Keppendum* er heimilt að skrá sig einu sinni í hverja *keppni*.

2.1.2 Skráður ökumaður verður sjálfur að stýra sínum bíl í *keppni*.

## GREIN 3 KEPPNISFYRIRKOMULAG

### GREIN 3.1 ALMENNT

3.1.1 Ræst er úr kyrrstöðu með stillingum iRacing.

3.1.2 Komi upp sú staða að iRacing þjónn krefjist ræsingar á ferð verður ræst á ferð.

3.1.2.a Ræsing á ferð er framkvæmd án fylgdarbíls frá ráspól nema sérreglur kveði á um annað.

3.1.2.b Þegar ræst er án fylgdarbíls er *ökutækjum* ætlað að aka á eigin vegum að ráslínu í réttri röð samkvæmt leiðbeiningum iRacing

3.1.2.c Sé þörf á að endurraða gerir keppnisstjóri það í gegnum hljóðrásir iRacing ef tæknilegar ástæður innan iRacing forritsins krefjast ekki endurræsingar.

3.1.3 Skytt er að virkja hljóðrásir í iRacing svo keppnisstjóri geti gefið fyrirmæli.

3.1.3.a Í æfingu verður gert nafnakall til þess að staðfesta virkni hljóðrásar.

3.1.4 Um hegðun *ökumanna* í *brautarakstri* gildir kafla IV *viðauka L* í *Reglubók FIA* um aksturshegðun á brautum.

3.1.4.a Ökumaður sem ver stöðu sína á beinum kafla eða fyrir bremsusvæði má nota alla brautarbreiddina við fyrstu stefnubreytingu að því gefnu að marktækur hluti þess ökutækis sem reynir að komast framúr honum sé ekki við hlið hans. Á meðan ökumaður verst með þessum hætti má hann ekki yfirgefa brautina án ástæðu sem keppnisstjóri og dómnefnd telja réttlætanlega.

3.1.4.b Til að taka af allan vafa, nemi framendi ökutækis sem reynir að komast framúr við afturdekk fremra ökutækisins telst það vera marktækur hluti.

3.1.4.c Ökumaður sem ver stöðu sína í beygju má halda aksturslínunni sé hann meira en hálfu bíllengd í miðri beygju fyrir framan þann sem reynir framúrakstur.

3.1.5 Ætli *ökumenn* sér að nota EXIT VEHICLE möguleikan í æfingu eða tímatöku, verða þeir að gera það utan *brautar* eða augljósrar aksturslínu.

3.1.6 Æfing á ræingu eða önnur svipuð aksturshegðun er einungis leyfð á meðan æfingu stendur, og má aðeins framkvæma á lengsta beina kafla og úr aksturslínu.

3.1.7 Í lok aksturs ber *ökumönnum* að forðast árekstra og aka sem fyrst inn í pit.

3.1.7.a Fagnaðar spól er leyfilegt en velja skal stað sem er ekki á miðri *braut* eða gæti valdið árekstri.

3.1.8 Verði meiriháttar árekstur við upphaf *keppni* hefur keppnisstjóri möguleika á að kalla út öryggisbíl til að hægja niður *keppni* þar til *ökumenn* sem atvik hafði áhrif á hafa látið laga skemmdir bílanna og eru komnir aftast í röðina.



**3.1.9** Sé öryggisbíl sendur út fá þeir *ökumenn* sem lentu í atviki að fara aftast í röðina sem er á eftir öryggisbíl í þeirri röð sem þeir koma úr pittingum.

**3.1.9.a** Þegar *ökumenn* koma úr pitti undir þessum kringumstæðum er þeim gert kleift að taka fram úr öryggisbíl til þess að ná stöðu sinni aftast í röð. Svokallað "WAVEBY" er notað.

**3.1.9.b** *Ökumönnum* ber að fylgjast vel með skipunum sem iRacing gefur á meðan öryggisbíl er í *braut*.

### GREIN 3.2 KEPPNISUMHVERFI

**3.2.1** Keppt er í iRacing tölvuleiknum.

**3.2.2** Keppendur þurfa að vera í áskrift hjá iRacing og eiga þær brautir og bíl sem notuð eru í mótariðinni.

**3.2.3** Keppendur hafa kost á að keppa með eigin búnaði eða leigja búnað hjá GT Akadémíunni.

**3.2.3.a** Keppendum sem keppa með eigin búnaði er heimilt að vera staðsettir hvar sem þeim hentar.

**3.2.3.b** Keppendur verða nota stýri sem stjórnþæki eða álíka búnað, ekki er heimilt að nota stýripinna.

**3.2.4** Keppendur verða að nota iRacing aðgang með því nafni sem þeir eru skráðir undir til keppni.

**3.2.5** Keppendur verða vera skráðir í GT Akadémíu deildina/League (Deild #4302) í iRacing.

**3.2.6** Ætli *ökumenn* að virkja hraða takmarkara (e. pit limiter) þurfa þeir að gera það sjálfir áður en ekið er inn á pittsvæðið.

**3.2.7** Skemmdir á bílum eru hafðar á raunverulegustu stillingu.

### GREIN 3.3 TÆKNILEGT UMHVERFI

**3.3.1** iRacing forritið mun að mestu leyti sjá um tæknilega keppnisstjórn og úthlutar refsingum fyrir útafakstur, þjófstart, árekstra og svo framvegis sem teljast gildir staðreyndadómar.

**3.3.2** Komi upp sú staða í *keppni* að allir *ökumenn* missi samband við netþjón iRacing er keppnistjóra heimilt að ljúka *keppni* ef 67% hennar hafa þegar verið eknir. Að öðrum kosti skal endurræsa *keppnina* með 15 mínútna keppnistíma eftir á klukkunni.

### GREIN 3.4 REFSINGAR

**3.4.1** Atvikastig/Incident points (sem iRacing forritið dæmir á *ökumenn*):

**3.4.1.a** Létt snerting við annan bílstjóra (e. Light contact with another driver) x 0

**3.4.1.b** Dekk útaf braut (e. Wheels off the racing surface) x1

**3.4.1.c** Missa stjórn (e. Loss of control) x2

**3.4.1.d** Snerting við hluti í braut (e. Contact with other object) x2

**3.4.1.e** Mikil snerting við annan bílstjóra (e. Heavy contact with another driver) x4

**3.4.2** Þegar *ökumaður* hefur fengið 20 atvikastig eða fleiri ber honum að stoppa í pitti.

**3.4.2.a** Fyrir hver auka 10 stig eftir það er annað stopp í pitti.

**3.4.3** Fyrir of hraðan akstur ökutækis inn í pittsvæði eða pittakrein má vísa *keppanda* úr *keppni*.

**3.4.6** Ströngustu reglur og viðurlög leiksins gilda í *keppni* og er refsingum beitt innan leiksins gerist *ökumaður* brotlegur (styttir sér leið, ekur utan vegar, ekur of hratt in á pittsvæði og svo framvegis).

**3.4.7** Heimilt er að víkja *keppanda* úr *keppni* takist *ökumanni* ekki að klára 5 hreina hringi í röð að lágmarki í úrtöku-tímatöku, sé hún viðhöfð í *keppninni*.

### GREIN 3.5 ÚRTÖKU-TÍMATAKA

**3.5.1** Skráðir *keppendur* skulu skrá sig inn í *keppnina* á keppnisdegi í gegnum iRacing forritið áður en iRacing æfingarlotu lýkur svo þeir geti fengið aðgang að tímatökum. Ekki þarf að opna leikinn sjálfan, en það þarf að ýta á "register" takkann.

**3.5.1.a** Innskráningin þarf að fara fram á 60 mínútna tímabili fyrir tímatökur.

**3.5.2** Hámarksfjöldi *ökumanna* í *keppni* er 30.

**3.5.3** 60 mínútna æfing hefst tveimur klukkustundum áður en úrtöku-tímatökur hefjast.

**3.5.3.a** Hámarksfjöldi þátttakenda í þessari æfingu er 60.



**3.5.4** Að lokinni 60 mínútna æfingu fer fram 60 mínútna úrtöku-tímataka til þess að skera úr um áframhaldandi þátttökurétt og til að viðhalda lágmarks gæðum á akstri.

**3.5.5** 30 ökumenn með bestu tíma í úrtöku-tímatökunni öðlast rétt til þátttöku í keppnislotum.

**3.5.6** Keppnisstjóra er heimilt að sleppa þessari úrtöku-tímatöku þyki honum ástæða til.

### GREIN 3.6 TÍMATAKA FYRIR RÁSPÓL

**3.6.1** Að lokinni úrtöku-tímatöku skulu þeir keppendur sem náðu þátttökurétti skrá sig inn á keppnisþjón.

**3.6.2** Tímataka fyrir ráspól hefst með 10 mínútna æfingu meðan keppendur koma sér inn á keppnisþjón.

**3.6.3** Tímataka fyrir ráspól er opin í 20 mínútur og eru allir ökumenn saman á brautinni meðan á henni stendur.

**3.6.4** Ökumaður sem er á úthring verður að víkja fyrir umferð.

**3.6.4.a** Óheimilt er að tefja fyrir bíl á hröðum hring og ber ökumanni að víkja úr aksturslínu til að hleypa bíl á hröðum hring framúr.

### GREIN 3.7 KEPPNISLOTUR

**3.7.1** Að lokinni tímatöku fyrir ráspól hefjast keppnislotur.

**3.7.2** Eknar eru tvær keppnislotur og gefin sömu stig fyrir báðar.

**3.7.2.a** Fyrri keppnislota er keyrð með rástöð úr tímatökum fyrir ráspól og sú seinni með öfugri rásröð miðað við úrslit fyrir keppnislotu.

**3.7.3** Í keppnum hafa keppnisbílar 50% eldsneyti. Það er á ábyrgð keppanda að tryggja að eldsneyti dugi út keppnina og/eða bæta eldsneyti á bíl í þjónustuhléi.

**3.7.4** Gefin eru stig fyrir báðar keppnislotur samkvæmt stigatöflu til Íslandsmeistara.

### GREIN 3.8 FYRRI KEPPNISLOTA

**3.8.1** Fyrri keppnislota er 30 mínútur með ræsingum úr kyrrstöðu.

**3.8.2** Skylda að keyra í pitt og stoppa á sínu pitt svæði. Svo má aka beint af stað aftur. Svokallað stop'n'go.

**3.8.2.a** Ekki er skylda að bæta við eldsneyti - hver ökumaður vegur metur fyrir sig hvort þess þurfi.

**3.8.2.b** Skylduakstur í pitt er einungis tekinn gildur ef 5 mínútur hafa þegar liðið af keppni.

**3.8.2.c** Skylduakstur í pitt verður að taka áður en 3 mínútur eru eftir af keppnisklukku.

**3.8.2.d** Skylduakstur í pitt telst hafinn ef ökumaður er kominn inn fyrir pit línu og meira en 3 mínútur eru eftir á keppnisklukkunni.

**3.8.2.e** Sé skyldustopp tekið of seint ber ökumanni að taka 30 sekúndna "stop and go".

**3.8.3** Skemmdir bílar mega alltaf fara í pitt.

**3.8.3.a** Fari skemmdur bíll í þjónustu áður en 5 mínútur hafa liðið frá ræsingum telst það sem skyldustopp.

### GREIN 3.9 SEINNI KEPPNISLOTA

**3.9.1** Seinni keppnislota er 30 mínútur með ræsingum úr kyrrstöðu.

**3.9.2** Rásröð skal vera öfug rásröð miðað við niðurstöður úr fyrri keppnislotu.

**3.9.3** Ekki er skylda að aka í pitt en ökumenn skulu hafa í huga 50% eldsneytismagnið.

### GREIN 6 STIG TIL ÍSLANDSMEISTARA

**6.1** Sá keppandi sem hlotið hefur flest stig samanlagt úr 6 efstu sætum hvers keppanda í keppnum til Íslandsmeistara telst Íslandsmeistari.

**6.2** Stig til Íslandsmeistara eru gefin fyrir sæti í lokaúrslitum samkvæmt eftirfarandi töflu:

1. sæti : 25 stig
2. sæti : 18 stig
3. sæti : 15 stig
4. sæti : 12 stig
5. sæti : 10 stig



- 6. sæti : 8 stig
- 7. sæti : 6 stig
- 8. sæti : 4 stig
- 9. sæti : 2 stig
- 10. sæti : 1 stig

**6.3** Að auki fæst eitt stig fyrir hraðasta hring úr tímatöku eða *keppnislotu* hverrar *keppni*.

**6.4** Séu tveir eða fleiri með jafnmörg stig í efsta sæti í lok keppnistímabilsins skal sá teljast Íslandsmeistari sem oftast hefur sigrað keppnir á tímabilinu.

**6.4.a** Sé staða enn jöfn skal telja fjölda 2. sætis og svo koll af kolli.

## **GREIN 7 KEPPNISFLOKKAR**

### **GREIN 7.1 FORMULA 3**

**7.1.1** Allir *ökumenn* aka á Dallara F3 með stillingum úthlutuðum af keppnishaldara (e. fixed setup).

**7.1.2** Keppnishaldara er frjálst að úthluta stillingum þegar honum hentar en þó ekki seinna en 4 klukkustundum fyrir *keppni*.