



Keppnisgreinarreglur fyrir hermikappakstur

Orðskýringar skáletraðra orða er að finna í *Reglubók FIA* sem aðgengileg er á vef *AKÍS* 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 rétttri röð samkvæmt leiðbeiningum iRacing

3.1.2.c Ef þörf er á að endurraða gerir keppnisstjóri það í gegnum hljóðrásir iRacing ef ekki telst þörf á að endurræsa *keppni*.

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 réttlætanagerar ástæðu.

3.1.4.b Til að taka af allan vafa, nemi framandi 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 hálfa billengd 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 ræsing 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.

GREIN 3.2 KEPPNISUMHVERFI

3.2.1 Keppt er í iRacing tölvuleiknum.

3.2.2 Keppendum 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.

GREIN 3.3 TÆKNILEGT UMHVERFI

3.3.1 iRacing forritið mun að mestu leyti sjá um tæknilega keppnisstjórn og úthlutar ávítum fyrir útafakstur, þjófstart, árekstra o.s.frv. sem teljast gildir staðreyndadómar.

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 (Light contact with another driver) x 0
 - 3.4.1.b Dekk útaf braut (Wheels off the racing surface) x1
 - 3.4.1.c Missa stjórn (Loss of control) x2
 - 3.4.1.d Snerting við hluti í braut (Contact with other object) x2
 - 3.4.1.e Mikil snerting við annan bílstjóra (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*.
- 3.4.4 *Ökumenn* verða sjálfir að virkja pit limiter/hraða takmarkara (ætli þeir sér það) áður en ekið er inn á þjónustusvæðið.
- 3.4.5 Komi upp sú staða í *keppni* að allir *ökumenn* missi samband við netþjón iRacing er keppnistjóra heimilt að ljúka *keppni* ef $\frac{2}{3}$ hlutar hennar hafa þegar verið eknir. Að öðrum kosti skal endurræsa *keppnina* með 15 mínútna keppnistíma eftir á klukkunni.
- 3.4.6 Ströngustu reglur og viðurlög leiksins gilda í *keppni* og er ávítum beitt innan leiksins ef *ökumaður* gerist brotlegur (styttir sér leið, ekur utan vegar, ekur of hratt in á þjónustusvæði o.s.frv.).
- 3.4.7 Skemmdir á bílum eru hafðar á raunverulegustu stillingu.
- 3.4.8 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 bílsins og eru komnir aftast í röðina.
- 3.4.9 Sé öryggisbíll sendur út fá þeir *ökumenn* sem lentu í atviki að fara aftast í röðina á eftir öryggisbíl í þeirri röð sem þeir koma úr pittinum.
 - 3.4.9.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.
 - 3.4.9.b *Ökumönnum* ber að fylgjast vel með skipunum sem iRacing gefur á meðan öryggisbíll er í *braut*.

GREIN 3.5 ÚRTÖKU-TÍMATAKA

- 3.5.1 Skráðir *keppendur* skulu skrá sig til *keppni* á keppnisdegi í gegnum iRacing forritið áður en æfingu lýkur svo þeir geti fengið aðgang að tímatökum. Ekki þarf að opna leikinn sjálfann, en það þarf að ýta á "register" takkann. Æfing/skráning 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 öikumenn með bestu tíma í úrtöku-tímatökunni öðlast rétt til þátttöku í keppnislotum.

3.5.5.a Heimilt er að víkja *keppanda* úr *keppni* takist *ökumanni* ekki að klára 5 hreina hringi í röð að lágmarki í þessari úrtöku-tímatöku.

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 Tímatakan hefst með 10 mínútna æfingu meðan *keppendur* koma sér inn á *keppnisþjón*.

3.6.3 Tímatakan sjálf opnar 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 fyrri 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 ræsingi 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 tekin 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 *keppnisklukk*u.

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 *keppnisklukk*unni.

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

3.8.3 Skemmdir bílar meiga alltaf fara í pitt.

3.8.3.a Ef skemmdur bíll fer í þjónustu áður en 5 mínútur hafa liðið frá ræsingi telst það sem skyldustopp.

GREIN 3.9 SEINNI KEPPNISLOTA

3.9.1 Seinni keppnislota er 30 mínútur með ræsingi 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 öikumenn 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 Ef tveir eða fleiri eru með jafnmörg stig í efsta sæti í lok keppnistímabilsins skal sá teljast Íslandsmeistari sem oftast hefur sigræð keppnir á tímabilinu.

6.4.a Ef staða er 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 (fixed setup).

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