

Algemeen Race Reglement



Met ingang van:
18-02-2018

Auteur: SRVN Racecommissie

Inhoudsopgave

1	Algemene bepalingen	3
2	Definities.....	3
3	Algemene zaken	3
3.1	Deelname en lidmaatschap	3
3.2	Chatten + Forumberichten	4
3.3	Computerinstellingen	4
4	Raceserver	5
5	Rijgedrag op de baan.....	6
6	Vrije Training	11
7	Kwalificatie	11
8	Warm Up	12
9	Startopstelling en opwarmronde	12
10	Race	14
11	Protest & Straffen.....	14
12	Kampioenschapslicentie & virtuele racelicentie	15
13	Aanvullende bepalingen NK GT3	16
14	Puntentelling	17
15	Afmelden	18
16	Reservelijst	18
17	Slotbepalingen.....	18

1 Algemene bepalingen

Deelnemers aan sessies, georganiseerd door SimRace Vereniging Nederland, zijn zelf verantwoordelijk voor het naleven van het Racereglement. Indien er onduidelijkheid bestaat over het Racereglement, dient de deelnemer alvorens het betreden van de server uitleg te vragen aan de organisatie. Mocht dit reglement in een bepaalde situatie niet voorzien, dan zal het dagelijks bestuur van SRVN, of in het geval van wedstrijdincidenten de Racecommissie, een besluit nemen.

Het Nederlands Kampioenschap Simracen, met GT3's, wordt georganiseerd door SimRace Vereniging Nederland (verder te noemen SRVN).

Het Nederlands Kampioenschap Simracen is ingesteld door de KNAC Nationale Autosport Federatie (verder te noemen KNAF) en wordt door SRVN uitgevoerd.

Dit klasse reglement heeft goedkeuring van de KNAF, onder permit nummer 0901.17.256.

2 Definities

ARR:	Het Algemeen Racereglement. Dit document.
BRR:	Het Bijzonder Racereglement. Een specifiek reglement voor een bepaald evenement of kampioenschap. Het BRR vervangt het ARR wanneer er sprake is van conflicterende bepalingen.
Chatten:	Het versturen van tekstberichten via de spelsoftware.
Racecommissie:	Ook wel RC genoemd. Dit is het orgaan binnen SRVN dat de reglementen handhaaft en ingestuurde protesten behandelt.
Spelsoftware:	De software waarmee wordt geracet, zoals rFactor 2 of Assetto Corsa.
SRVN:	SimRace Vereniging Nederland. Dit is de organiserende instantie.
TeamSpeak:	Voice-chat programma.
Wedstrijdleader:	De persoon die een race-evenement aanstuurt door aanwijzingen te geven en de server te bedienen.

3 Algemene zaken

3.1 Deelname en lidmaatschap

- 3.1.1 Een deelnemer kan slechts als SRVN-lid deelnemen aan races, evenementen en kampioenschappen van SRVN om kampioenschapspunten te verdienen, nadat voldaan is aan alle voorschriften rondom inschrijving bij de vereniging en betaling van de contributie. Deze staan op het SRVN-forum vermeld.
- 3.1.2 Een deelnemer kan slechts deelnemen aan een officieel Nederlands Kampioenschap (NK) indien deze in het bezit is van een virtuele racelicentie. Deze licentie bestaat uit een theorie-examen en kan worden afgelegd via de e-learningmodule op <http://www.knaf.nl/secties/virtueel-racen>.

- 3.1.3 De deelnemer dient tijdens de officiële sessies gebruik te maken van de door zijn team ingeschreven auto.
- 3.1.4 SRVN-leden die niet staan ingeschreven voor een bepaald kampioenschap, kunnen deelnemen aan de evenementen van het desbetreffende kampioenschap als gastrijder in de voor dat doel ter beschikking gestelde gastrijdersauto's. Dit mag maximaal 2x per seizoen waarbij het laatste evenement van het seizoen is uitgesloten. Aanmelding moet vooraf gebeuren via RC@SRVN.NL en kan pas plaatsvinden na goedkeuring.
- 3.1.5 Ook aspirant-leden kunnen gebruik maken van de gastrijdersauto gedurende één maand zonder aan de contributieplicht te voldoen. Daarna worden ze van verdere deelname uitgesloten totdat ze aan alle voorschriften rondom inschrijving bij de vereniging en betaling van de contributie hebben voldaan. Indien een aspirant-lid wil deelnemen aan een race, dan is artikel 3.1.4 van toepassing.
- 3.1.6 Een ieder die gebruik maakt van een SRVN server (rFactor of Teamspeak) doet dit onder zijn eigen naam en niet onder een alias.

3.2 Chatten + Forumberichten

- 3.2.1 Het is niet toegestaan om in rFactor te chatten nadat dit door de wedstrijdleader is verboden. Dit geldt in de regel tijdens de kwalificatie en de race. Het verbod wordt van te voren aangegeven door de wedstrijdleader en gaat in vanaf het signaal 'CHAT GESLOTEN'. Wordt er na die tijd nog een chat verzonden, dan kunnen er straffen opgelegd worden. Chatten is weer toegestaan nadat het sein 'CHAT OPEN' is gegeven. De wedstrijdleader mag te allen tijde gebruik maken van de chat om deelnemers te waarschuwen of om algemene mededelingen te doen.
- 3.2.2 Verzonden chats en forumberichten mogen in geen enkel geval beledigend, racistisch of bedreigend zijn. Indien hiervan sprake is, kan de wedstrijdleader de desbetreffende deelnemer uit de server verwijderen of de moderator het forumbericht verwijderen. Het bestuur kan daarna besluiten verdere maatregelen op te leggen. Over het uit de server verwijderd worden, kan niet worden gecorrespondeerd.

3.3 Computerinstellingen

- 3.3.1 Om verbinding te maken met de raceserver is er een internetverbinding noodzakelijk. Deze verbinding moet van een dusdanige kwaliteit en snelheid zijn dat andere deelnemers hier geen hinder van ervaren. Een slechte verbinding kan veroorzaakt worden door:
- Te lage bandbreedte
 - Slecht intern netwerk
 - Gebruik van WiFi

Een slechte verbinding kan resulteren in uitsluiting van deelname aan een evenement.

- 3.3.2 Een goede GPU (videokaart) is noodzakelijk voor rFactor2 in een multi user omgeving. De volgende, minimale settings zijn vereist bij deelname aan een evenement:
- Visible vehicles = 20
 - Autodetail FPS = off

Daarnaast is het advies om goed de FOV in te stellen. Kijk voor tips op het forum.

Naast een goede GPU is het hebben van een Headset met microfoon ook noodzakelijk voor het communiceren op TeamSpeak.

Hoewel dergelijke settings niet te controleren zijn, gaat SRVN er in alle mogelijke situaties vanuit dat deze zijn toegepast.

- 3.3.3 Het gebruik van een spotter plug-in wordt ten eerste aanbevolen. Een spotter plug-in is een eenvoudig middel om veel incidenten te voorkomen. Een veelgebruikte, en zeer uitgebreide spotter plug-in is CrewChief - gratis te downloaden op <http://thecrewchief.org/>

4 Raceserver

- 4.1.1 Voor elk kampioenschap of evenement zal SRVN een raceserver beschikbaar stellen waarvan de leden gebruik kunnen maken. Om toegang te krijgen tot deze servers, is een wachtwoord vereist welke op het forum vermeld staat. Dit wachtwoord mag niet doorgegeven worden aan personen die geen lid zijn van SRVN.

- 4.1.2 RFactor 2 heeft de mogelijkheid om gebruik te maken van "custom skins". Voorafgaand aan elk seizoen kan elke deelnemer zo'n skin inleveren waardoor deze verwerkt kan worden in een mod. Een custom skin moet voldoen aan de volgende voorwaarden:

- Als basis moet de beschikbare template worden gebruikt die enkele kenmerken bevat die niet mogen worden aangepast.
- Het is niet toegestaan beledigende/provocerende teksten/afbeeldingen op de auto te plaatsen.
Verder mag er geen reclame op de auto staan die relatie heeft tot:
 - Alcohol
 - Tabak
 - Drugs
 - Gokken
 - Erotiek
- Indien de template een startnummer bevat, dient deze aangepast te worden naar het nummer wat aan jou is toegekend.

Tijdens het seizoen is het niet toegestaan voor de ingeschreven deelnemers een andere skin te gebruiken dan degene die voorafgaand is ingeleverd. Nieuwe deelnemers mogen wel een eigen skin gebruiken tot aan het moment dat er een update uitkomt van de mod. Deze skin kan over de gastrijdersauto geladen worden. De wedstrijdleader mag deelnemers, die willen deelnemen met ontwerpen die niet aan de eisen voldoen, uit de server verwijderen.

- 4.1.3 Het is alleen voor de wedstrijdleiding en leden die de livestream verzorgen toegestaan om op de server in te loggen als spectator.

- 4.1.4 Om ongewenste effecten te voorkomen is het niet mogelijk om tijdens de kwalificatie en de race in te loggen op een server. Het is daarom niet toegestaan om buiten de officiële evenementen de server door te zetten naar kwalificatie of race. Door gebruik te maken van “voting” kan een herstart van het weekend geïnitieerd worden. Om te voorkomen dat de server automatisch doorgaat naar de volgende sessie is het niet toegestaan langdurig je werkplek te verlaten zonder uit te loggen.

5 Rijgedrag op de baan

- 5.1.1 Deelnemers dienen te allen tijde de route van de omloop te volgen. Dat wil zeggen dat ze binnen de baangrenzen blijven en daar de juiste rijrichting volgen. Deze baangrenzen kunnen de volgende vormen hebben: muren, lijnen en/of de overgang van verharde naar onverharde ondergrond. Deelnemers dienen deze baangrenzen te respecteren door te allen tijde met ten minste de twee linker of de twee rechter wielen binnen deze afbakening te blijven. Het overschrijden van deze baangrenzen met meer dan twee wielen is niet toegestaan. Enkel wanneer een deelnemer onverwachts moet uitwijken of geen controle meer heeft over zijn auto, wordt het overschrijden van de baangrens tijdelijk getolereerd. Deelnemers die voordeel genieten door het afwijken van de route dienen dit voordeel teniet te doen, bijvoorbeeld door op verantwoorde wijze af te remmen of een plaats terug te geven. Anders lopen zij het risico bestraft te worden.

Op deze regel zijn de volgende uitzonderingen van toepassing:

1. Waar de omloop is gemarkeerd door lijnen, mag de deelnemer ook met twee wielen op de lijnen en twee wielen buiten de lijnen komen.
2. De racecommissie heeft een uitzondering geplaatst in het bijzonder racereglement van het kampioenschap of in de briefing van het desbetreffende evenement. Dergelijke uitzonderingen hebben voorrang op dit reglement.



FOUT: Vier wielen buiten de lijnen.

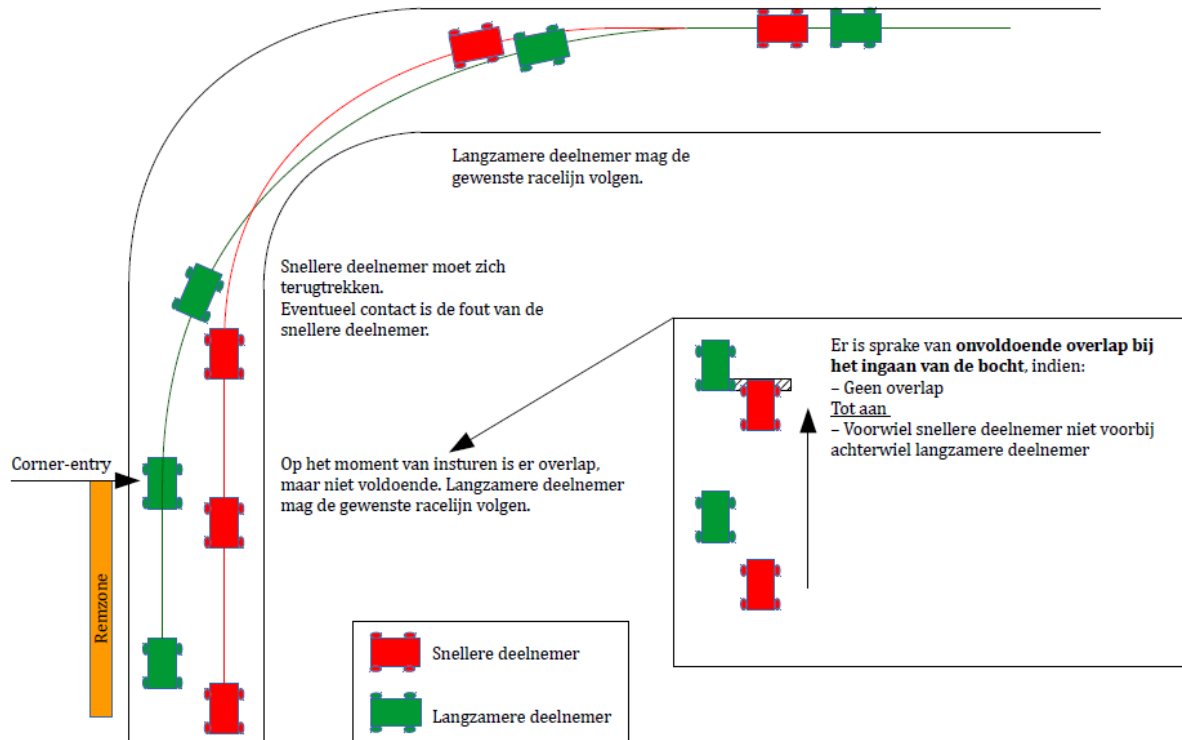
GOED: De auto heeft twee wielen op en twee wielen buiten de lijnen.

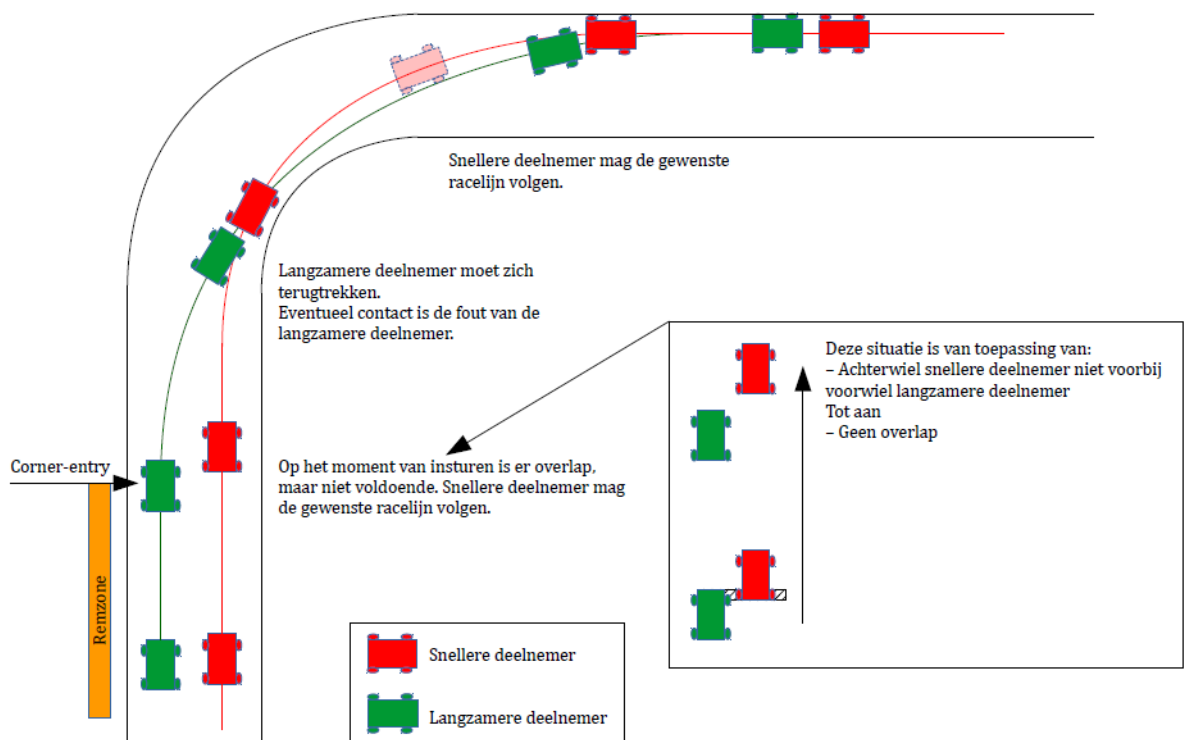
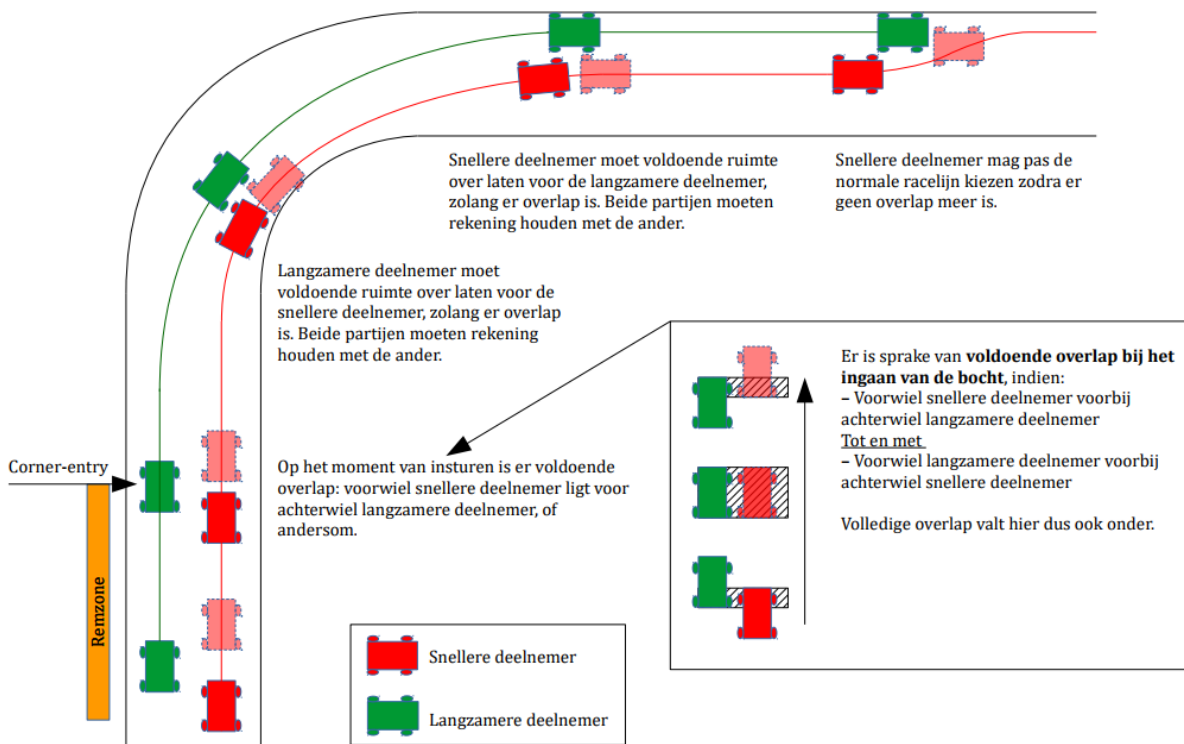
- 5.1.2 Bij het uitvoeren van een inhaalmanoeuvre ligt de verantwoordelijkheid voor het veilig laten verlopen van de actie grotendeels bij de snellere deelnemer. Het is dan ook aan de snellere deelnemer om in te schatten wanneer een manoeuvre haalbaar is zonder schade te veroorzaken en de manoeuvre niet in te zetten of af te breken wanneer de veiligheid van de andere deelnemers in het geding is. Tijdens en na de inhaalmanoeuvre dient de snellere deelnemer ruimte te laten voor de langzamere deelnemer zijn lijn te nemen, totdat deze geen overlap heeft. Laat de snellere deelnemer geen ruimte in deze situatie dan zijn de gevolgen, in de vorm van sancties, geheel voor zijn rekening.
- 5.1.3 Hoewel de meeste verantwoordelijkheid tijdens een inhaalmanoeuvre bij de snellere deelnemer ligt, dient ook de langzamere deelnemer zich aan een aantal regels te houden.
- De langzamere deelnemer mag slechts één keer per recht stuk circuit van zijn lijn afwijken om een verdedigende lijn te nemen. Daarna moet hij de snellere deelnemer ruimte laten diens lijn te rijden.
 - De langzamere deelnemer mag echter niet van zijn lijn wijken wanneer hij daarmee de snellere deelnemer dwingt vaart te minderen. Dit wordt blokken genoemd.
 - Zodra de snellere deelnemer (minimale) overlap heeft op een recht stuk moet de langzamere deelnemer niet alleen voldoende ruimte laten, maar ook voorzichtig zijn in het veranderen van lijn. Wanneer er contact is bij minimale overlap is de kans namelijk groot dat de langzamere deelnemer zelf de controle over de auto verliest.
 - In de remzone van lijn wisselen is niet toegestaan.
 - Wanneer de snellere deelnemer bij het insturen van de bocht voldoende overlap heeft, dient de langzamere deelnemer voldoende ruimte te laten aan de snellere deelnemer om ongehinderd vooruit te blijven bewegen over de omloop. Laat de langzamere deelnemer geen ruimte in deze situatie, dan zijn de gevolgen, in de vorm van sancties, geheel voor zijn rekening. Voor de definitie van voldoende overlap, zie onderstaande afbeeldingen.

5.1.4 Het rechte stuk eindigt op het meest aannemelijke punt van insturen om een bocht binnen de baangrenzen te kunnen nemen.

Hanteer bij het inhalen in de bocht altijd de volgende stelregel: Samen de bocht in is samen de bocht uit.

Hieronder staan 3 mogelijke scenario's uitgewerkt die je kunnen helpen bij het maken van de juiste beslissing.





- 5.1.5 Wanneer een snellere deelnemer een langzamere deelnemer, die één of meerdere ronden achter ligt, nadert, krijgt de langzamere deelnemer een 'blauwe vlag'-signaal. Het is vanaf dat moment de verantwoordelijkheid van de langzamere deelnemer om de snellere deelnemer binnen maximaal drie bochten de mogelijkheid te geven te passeren. Het is hierbij belangrijk dat de langzamere deelnemer niet onverwachts van lijn wisselt of op de rem gaat staan en duidelijk aangeeft wanneer de snellere deelnemer kan passeren. Daarentegen is het de verantwoordelijkheid van de snellere deelnemer om de langzamere deelnemer de kans te geven om ruimte te laten of om zelf een reglementaire inhaalmanoeuvre in te zetten.
- 5.1.6 De pitstraat is een gedeelte van het circuit waar aparte regels gelden. Ten eerste is er een maximumsnelheid die niet overschreden mag worden. Deze kan per circuit en sessie verschillen. In een pitstraat ligt een doorrijstrook, die loopt van de ingang tot de uitgang en een stopstrook waar de pitstops plaats vinden. Deelnemers op de doorrijstrook hebben altijd voorrang op deelnemers op de stopstrook. Het is zodoende aan de stilstaande deelnemer om er voor te zorgen dat hij niemand raakt bij het weggrijden. Bij het verlaten van de pitstraat is het verboden de lijn te passeren die in het verlengde van de pitmuur doorloopt op het circuit. Bij circuits waar de pitlijn doorgetrokken, of helemaal niet aanwezig is, is de deelnemer verplicht om eerst op snelheid te komen voordat op de baan mag worden ingevoegd. De pitstraat mag niet worden verlaten bij rood licht.
- 5.1.7 Het voeren van verlichting is alleen toegestaan als rFactor dit aangeeft.

6 Incidenten en schade

- 6.1.1 Wanneer er een gevaarlijke situatie op of naast de baan ontstaat, verschijnt er een gele vlag in beeld (dan wel als pop-up, dan wel als virtuele baancommissaris). Tijdens de gele vlag situatie is het niet toegestaan inhaalmanoeuvres uit te voeren. Ook dient een deelnemer van zijn gas te gaan en op een veilige wijze het incident te passeren. Indien het spel geen gele vlag of ander signaal afgeeft van een gevaarlijke situatie, maar de deelnemer dit zelf wel waarneemt of kan waarnemen, dient hij te handelen zoals hierboven beschreven. Er is sprake van een gevaarlijke situatie zodra er 1 of meerdere voertuigen zich ongecontroleerd voortbewegen, buiten de baan rijden of stilstaan op een plek waar dit niet de bedoeling is.
- 6.1.2 Indien een deelnemer de controle over zijn auto verliest, dient hij direct te remmen om zo te voorkomen dat de auto als ongeleid projectiel over het circuit beweegt en ongelukken veroorzaakt. Bij het hervatten van de race, dient de deelnemer zijn snelheid en rijrichting voldoende aan te passen om te voorkomen dat andere deelnemers op de baan worden gehinderd. Indien de deelnemer midden op de baan staat dient hij te wachten op een veilig moment voordat hij zijn race hervat.

6.1.3 Indien je tijdens een race dusdanige grote schade hebt opgelopen dat je niet meer verder kan rijden, dien je de baan zo snel als mogelijk vrij te maken door op escape te drukken. Het verliezen van meerdere aerodynamische onderdelen of een wiel valt onder de categorie zware schade.

Indien je na een crash niet doorhebt dat je grote schade hebt opgelopen en je verliest al snel opnieuw de controle over je auto, moet je aannemen dat de schade te groot is om door te rijden.

Eenmaal in de pits dien je te wachten tot het einde van de race voordat je de server mag verlaten. Het vroegtijdig verlaten van de server kan verbindingsproblemen bij andere deelnemers veroorzaken.

6.1.4 Deelnemers met schade aan aerodynamische onderdelen of de ophanging dienen een pitstop te maken. Daartoe hebben ze maximaal vier (4) sectoren (één ronde en eventueel de laatste sector) de tijd. Indien de schade niet voldoende gerepareerd kan worden, dient men de race te beëindigen.

6.1.5 Wanneer een deelnemer een incident veroorzaakt waarbij een andere deelnemer in het nadeel is moedigt de Racecommissie het toepassen van de "Gentlemen's Rule" aan. Indien de veroorzaker meteen na het incident de gewonnen positie teruggeeft aan de benadeelde deelnemer zal de Racecommissie dit meenemen bij het beoordelen van een eventueel protest. Denk hierbij aan het inhalen onder geel of het inhalen met onnodig contact waardoor de benadeelde spint of schade oploopt. Het teruggeven van een positie is echter geen vrijbrief voor het ontlopen van een straf.

7 Vrije Training

7.1.1 De training is bedoeld om deelnemers kennis te laten maken met het circuit. In de dagen voorafgaand aan het evenement zorgt SRVN ervoor dat er (behoudens technische problemen) 24 uur per dag, zeven dag per week een server open staat ten behoeve van deelnemers die willen trainen. De vrije training stopt wanneer de kwalificatie begint.

8 Kwalificatie

8.1.1 Voorafgaand aan de race vindt er doorgaans een kwalificatiesessie plaats waarin deelnemers binnen een beperkte tijd of een beperkt aantal ronden de kans krijgen een rondetijd te realiseren. De spelsoftware ordent deze rondetijden, waarna de deelnemers van snelste naar langzaamste rondetijd worden gerangschikt.

8.1.2 Tijdens de kwalificatie is de server gesloten. Dat wil zeggen dat deelnemers gedurende de kwalificatie niet de server in kunnen.

8.1.3 De RC heeft de mogelijkheid om achteraf de kwalificatie te controleren op rijgedrag. Overtredingen kunnen worden bestraft conform dezelfde regels die ook van toepassing zijn op soortgelijke situaties tijdens de race.

- 8.1.4 Tijdens de kwalificatie is het niet toegestaan om andere deelnemers in te halen in de pitstraat. Indien er andere deelnemers staan te wachten voor het rode licht bij de pit-exit dient men achteraan te sluiten of in te voegen als daar ruimte voor wordt gelaten. Jezelf er tussen wurmen is niet toegestaan.
- 8.1.5 Ook tijdens de kwalificatie is art. 5.1.7 van kracht. Het is niet toegestaan tijdens de kwalificatie de lijn in het verlengde van de pitmuur te passeren bij het verlaten van de pitstraat. De Racecommissie kan hier aangekondigd én niet aangekondigd op controleren en zonodig straffen uitdelen.

9 Warm Up

- 9.1.1 De warm up-sessie heeft als doel de deelnemers de tijd te geven om te schakelen naar de race-afstelling en de laatste voorbereidingen te treffen. De warm up-sessie duurt slechts enkele minuten. Deelnemers die tijdens de kwalificatie niet de server konden betreden, kunnen dat wel tijdens de warm up.
- 9.1.2 De warm up-sessie is tevens de laatste mogelijkheid voor deelnemers om een uitstel van de start aan te vragen. Dit verzoek dient de deelnemer in bij de wedstrijdleiding via ingame chat of TeamSpeak. Een deelnemer mag enkel uitstel aanvragen wanneer technische problemen hem verhinderen te starten. Dit uitstel bedraagt maximaal 5 minuten, om zo te voorkomen dat het wedstrijschema te ver uitloopt.
- 9.1.3 De wedstrijdleiding kan om technische redenen eveneens de start uitstellen voor onbepaalde tijd.

10 Startopstelling en opwarmronde

- 10.1.1 Wanneer de racesessie begint, heeft de deelnemer 30 seconden (rFactor 2) om op de startopstelling te gaan staan. Dit is het enige tijdsbestek waarin deelnemers die mogelijkheid hebben.
- 10.1.2 Deelnemers hebben de mogelijkheid om te starten vanuit de pitstraat. Zij mogen, wanneer zij deze mogelijkheid benutten, pas de pitstraat verlaten wanneer de lichten aan het einde van de pitstraat op groen staan. Indien de lichten op groen gaan voordat het gehele startveld voorbij is, zal er op een verantwoorde plek gewacht worden zodat je op een veilige manier achteraan het deelnemersveld aansluit. Deelnemers die niet achteraan aansluiten, worden gestraft door de racecommissie.
- 10.1.3 Deelnemers dienen tijdens de opwarmronde de veiligheid in acht te nemen. Dat betekent dat slingeren, remproeven, proefstarts en inhalen ten strengste zijn verboden. Wanneer een deelnemer spint of van de baan raakt, dient hij te wachten tot het gehele veld is gepasseerd om vervolgens achteraan aan te sluiten en op veilige wijze zijn weg te volgen. In het geval van een staande start kan hij dan op de startopstelling zijn positie weer innemen. Bij een rollende start zonder safetycar zal hij achteraan het veld de race aanvangen. Indien er gebruik gemaakt wordt van de safetycar, moeten de instructies van rFactor2 gevolgd worden.

10.1.4 Bij een staande start nemen de deelnemers aan het einde van de ronde hun startpositie in en wachten zij op het startsignaal van de spelsoftware.

10.1.5 Bij een rollende start **zonder** safetycar dienen de deelnemers zich in een enkele of dubbele rij te formeren gedurende de opwarmronde op volgorde van de startopstelling. De leider rijdt in deze opwarmronde niet harder dan 100 km/u tenzij anders aangegeven door de RC. Elke deelnemer dient de afstand met zijn voorganger niet groter te laten worden dan 2 autolengtes. Tussen de laatste bocht en start/finish bepaalt de leider het tempo. Wanneer hij versnelt, mogen andere deelnemers dat ook. Wanneer de leider start/finish passeert, start de race. Het inhaalverbod vervalt voor elke deelnemer wanneer hij zelf start/finish passeert.

Bij een rollende start **met** safetycar dienen de deelnemers zich in een enkele of dubbele rij te formeren gedurende de opwarmronde op volgorde van de startopstelling. De safetycar bepaalt de snelheid gedurende de opwarmronde. Elke deelnemer dient de afstand met zijn voorganger niet groter te laten worden dan 2 autolengtes. Wanneer de safetycar de pitstraat ingaat dient de leider dezelfde snelheid aan te houden. Zodra de lichten op groen gaan vervalt het inhaalverbod voor alle deelnemers .

10.1.6 Mocht een deelnemer tijdens het opstellen of tijdens de opwarmronde slachtoffer worden van schade buiten zijn schuld om, dan kan hij om een herstart van de sessie vragen. De deelnemer in kwestie moet dit verzoek dan indienen bij de wedstrijdleider via in-game chat of TeamSpeak. De persoon die de schade aanrichtte (als deze aanwijsbaar is), heeft dit recht niet. Richt dezelfde deelnemer bij de herstart weer schade aan, dan wordt hij uitgesloten van deelname in dat evenement.

10.1.7 De wedstrijdleiding kan verder besluiten de race te herstarten wanneer er zich een technisch-organisatorisch probleem voordoet, bijvoorbeeld door bugs, serverinstellingen of serverfalen.

11 Race

- 11.1.1 De deelnemer die de vereiste afstand in de kortste tijd aflegt of binnen de raceduur de grootste afstand aflegt, wint de race.
- 11.1.2 Wanneer de race ten einde is en een deelnemer de finish heeft bereikt, dient hij netjes zijn ronde uit te rijden en de auto in de pits te parkeren. Deelnemers die gemotoriseerde overwinningssjoes willen doen, dienen andere deelnemers hierbij niet te hinderen.
- 11.1.3 In de briefings worden de weersverwachtingen aangegeven. Er wordt een minimale temperatuur van tien graden en een maximale temperatuur van 30 graden aangehouden.

12 Protest & Straffen

- 12.1.1 Iedere deelnemer heeft na afloop van een kampioenschapsevenement het recht om een protest in te dienen tegen een andere deelnemer naar aanleiding van een incident waar hijzelf bij betrokken is geweest. De racecommissie zal de situatie in zijn geheel bekijken en alle betrokken deelnemers voor, tijdens en na het opgegeven moment beoordelen. Onafhankelijk daarvan kan de racecommissie ook op eigen initiatief, of op verzoek van het bestuur incidenten in behandeling nemen. Dit zullen alleen incidenten zijn waarbij extreme situaties zijn opgetreden of meerdere personen bij betrokken zijn geweest. Het is aan te raden eerst onderling het een en ander met elkaar te bespreken en uit te praten voordat overgegaan wordt tot het indienen van een protest. Het is echter niet de bedoeling dat het bespreken via het forum wordt gedaan.
- 12.1.2 Een protest wordt ingediend door het invullen van het online protestformulier. Het protestformulier is te vinden door op [deze link](#) te klikken. Het protest kan worden ingediend vanaf 12:00 's middags, daags ná de race tot 20:00 2.5 dagen later. Dit betekent dat:
- Race gereden op de zondag > Protest vanaf maandag 12:00 tot woensdag 20:00
 - Race gereden op de donderdag > Protest vanaf vrijdag 12:00 tot zondag 20:00
- Alvorens het formulier in te vullen, dient de deelnemer het incident te bekijken in de replay. Indien een protest niet volgens reglementaire instructies wordt ingediend, heeft de Racecommissie het recht het protest te weigeren.
- 12.1.3 De racecommissie heeft het recht één van de volgende straffen op te leggen naar aanleiding van hun beslissingen tijdens de protestbespreking:
- | | |
|-----------------|--|
| Reprimande | Dit is een waarschuwing voor het getoonde gedrag en wordt geregistreerd. Bij een derde of daaropvolgende reprimande volgt een tijdstraf, gridstraf of een puntenstraf. |
| Tijdstraf | Er wordt na de race tijd opgeteld bij de eindtijd van de deelnemer. |
| Gridstraf | Een deelnemer wordt een aantal plaatsen teruggezet op de startopstelling van de eerstvolgende race(s). |
| Puntenstraf | Er worden na de race punten afgetrokken van het totaal aantal kampioenschapspunten van de deelnemer. |
| Diskwalificatie | De deelnemer wordt uit de uitslag van de desbetreffende race genomen en/of krijgt uitsluiting voor één of meerdere evenementen. |

- 12.1.4 Het indienen van een protest is de enige mogelijkheid om te corresponderen met de racecommissie over race-incidenten. Over straffen die zijn uitgedeeld door de spelsoftware kan niet worden gecorrespondeerd.
- 12.1.5 Start Incidenten zijn incidenten die plaatsvinden vanaf het moment dat de race start tot aan het moment dat iedereen door de 1e remzone en daaropvolgende bochten combinatie heen is. Deze incidenten worden zwaarder bestraft dan soortgelijke incidenten later in de race. De Racecommissie zal van elke race de start bekijken en de mogelijke incidenten gaan beoordelen. Hiervoor hoeft dus geen protest te worden ingediend.

13 Kampioenschapslicentie & virtuele racelicentie

- 13.1.1 Iedere deelnemer krijgt aan het begin van het seizoen voor elk ingeschreven kampioenschap een kampioenschapslicentie met daarop vier (4) punten. Wanneer een deelnemer een straf incasseert, krijgt hij ook puntenaftrek. Voor lichte straf geldt één (1) punt aftrek en voor een zware straf gelden twee (2) punten aftrek. Als de deelnemer al zijn punten verspeeld heeft, wordt hij geschorst voor één evenement. De racecommissie bepaalt welk evenement dat zal betreffen en deelt het de deelnemer mede direct na het vaststellen van de schorsing. Nadat de deelnemer de schorsing heeft uitgezeten, krijgt hij drie (3) punten terug op de desbetreffende licentie. Zodra deze 3 punten ook zijn kwijtgeraakt, zal een schorsing van 2 evenementen plaatsvinden. Elk volgend incident zal uitsluiting van het verdere kampioenschap betekenen. Ook gastrijders krijgen een licentie zodra deze deelnemen in een kampioenschapsevenement.
- 13.1.2 Hetgeen beschreven is in artikel 13.1.1 is ook van toepassing op de virtuele racelicentie.

14 Aanvullende bepalingen NK GT3

- 14.1.1 Deelname aan het NK GT3 kan alleen als de deelnemer in het bezit is van zijn virtuele racelicentie.
- 14.1.2 Elke deelnemer wordt geacht aanwezig te zijn bij de briefing en is verplicht deel te nemen aan de kwalificatie. Indien een deelnemer tijdens de kwalificatie verbindingsproblemen heeft wordt de tijd gebruikt die op dat moment staat. Indien er nog geen tijd is neergezet zal de deelnemer eindigen onderaan de lijst.
- 14.1.3 Elke deelnemer is verplicht om tijdens de briefing en warmup sessie aanwezig te zijn op TeamSpeak in het NK GT3 kanaal.
- 14.1.4 Aan de kwalificatie kunnen maximaal 70 deelnemers meedoen (35 per server). Aan het einde van de kwalificatie gaat de top35 door naar de race op server 1. De race zal van start gaan met een staande start en zal 70 minuten duren. Het is niet verplicht om een pitstop te maken.
- 14.1.5 Alleen deelnemers in server 1 komen in aanmerking voor punten.
Om in aanmerking te komen voor punten dient de deelnemer:
- 75% van het gestelde aantal ronden te hebben afgelegd
 - Rijdend over de finish te zijn gekomen
- 14.1.6 De resterende deelnemers kunnen vrijwillig deelnemen aan de trainingsrace op server 2. De race op server 2 zal 5 minuten eerder starten dan de hoofdrace en de startgrid zal gelijk zijn aan de uitslag van de kwalificatie. Alle vrije plekken in server 2 kunnen opgevuld worden door reserverijders en gastrijders. Aangezien deze niet hebben deelgenomen aan de kwalificatie zullen deze achteraan moeten starten. Aangezien de race op server 2 gezien wordt als een trainingsrace zijn hier geen NK punten te verdienen en kunnen er geen protesten worden ingediend. Uiteraard blijven wel de regels conform het ARR van toepassing.
- 14.1.7 Afwezigheid zonder afmelding resulteert in directe overplaatsing naar de laatste plaats op de reservelijst. Bij een herhaling volgt uitsluiting van verdere deelname aan het NK GT3
- 14.1.8 **Indien een deelnemer een gridstraf heeft gekregen wordt deze bij de start van de race toegepast en niet direct na de kwalificatie. Hierdoor heeft de straf geen invloed bij het bepalen van de top35.**
- 14.1.9 Bij tegenstrijdigheden wegen de regels uit dit hoofdstuk zwaarder dan de overige regels uit het ARR.

15 Puntentelling

15.1.1 SRVN maakt gebruik van de onderstaande puntenverdeling voor haar reguliere kampioenschappen. Tijdens overige competities en evenementen wordt mogelijk een andere puntentelling gebruikt. Dit staat vermeld in het Bijzonder Racereglement van de desbetreffende competitie of evenement.

15.1.2 Om in aanmerking te komen voor punten dient de deelnemer:

- 75% van het gestelde aantal ronden te hebben afgelegd
- Rijdend over de finish te zijn gekomen

Hieronder de puntentelling voor dit seizoen:

Puntentelling 2018-1	
Positie	Punten
1	50
2	40
3	35
4	32
5	30
6	28
7	26
8	24
9	22
10	20
11	19
12	18
13	17
14	16
15	15
16	14
17	13
18	12
19	11
20	10
21	9
22	8
23	7
24	6
25	5
26	4
27	3
28	2
Vanaf p29	1

16 Afmelden

- 16.1.1 Deelnemers die zich inschrijven voor een kampioenschap worden geacht aan elk evenement van de kampioenschap deel te nemen. Is een deelnemer verhinderd van deelname, dan dient hij zich uiterlijk één dag voor het evenement af te melden. Na afmelding kun je je plek niet meer zelf opeisen.
- 16.1.2 Deelnemers die zich door overmacht niet op tijd kunnen afmelden (artikel 15.1.1), dienen dit uiterlijk 24 uur na de start van het evenement te melden bij de kampioenschapscommissie met uitleg via een e-mail naar rc@srvn.nl. De racecommissie beslist of er eventueel consequenties zijn verbonden aan de absentie.
- 16.1.3 Deelnemers die afwezig zijn zonder afmelding worden onderaan op de reservelijst geplaatst. Daarnaast krijgt de deelnemer een reprimande. Indien een deelnemer opnieuw afwezig is zonder afmelding krijgt hij 5 plaatsen gridstraf bij de eerstvolgende race.
Bij een 3^e keer krijgt de deelnemer 10 plaatsen gridstraf. Vanaf een 4^e keer zal de deelnemer het resterende seizoen achteraan het veld de race mogen starten.
- 16.1.4 Indien een deelnemer zich voor het resterende seizoen wil afmelden dan dient dit kenbaar te worden gemaakt aan de Racecommissie via een e-mail naar rc@srvn.nl

17 Reservelijst

- 17.1.1 Indien een kampioenschap vol is, biedt de organisatie deelnemers de mogelijkheid om zich in te schrijven voor de reservelijst.
- 17.1.2 Indien een ingeschreven deelnemer zich afmeldt, mag de eerste op de reservelijst meedoen. Bij nog een afmelding de tweede, enzovoorts. Reserverijders dienen zelf de afmeldingen op het forum in de gaten te houden om te zien of er een plaats beschikbaar is.
- 17.1.3 Bij volle servers is de volgorde van toegang als volgt: vaste rijders, reserves en als laatste gastrijders. Tijdens het laatste evenement van een kampioenschap zijn gastrijders uitgesloten van deelname.

18 Slotbepalingen

- 18.1.1 Aanvullingen en/of wijzigingen van dit reglement zullen van te voren aangekondigd worden op het forum.
- 18.1.2 SRVN biedt teams de kans te rijden met zelf ontworpen auto's. SRVN kan echter niet aansprakelijk gesteld worden voor het onrechtmatig gebruiken van visuele kenmerken op de auto's. Deze aansprakelijkheid valt altijd terug op de deelnemer.