



# Algemeen Race Reglement

**SRVN.nl**  
SIMRACE VERENIGING NEDERLAND

Met ingang van: 01-02-2022

# Inhoudsopgave

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 Definities</b>                     | <b>2</b>  |
| <b>2 Raceserver</b>                     | <b>3</b>  |
| 2.1 In- en uitloggen                    | 3         |
| 2.2 Chatten                             | 4         |
| <b>3 Rijgedrag op de baan</b>           | <b>5</b>  |
| 3.1 Baangrenzen                         | 5         |
| 3.2 Inhalen en verdedigen               | 5         |
| 3.3 Blauwe vlag                         | 6         |
| 3.4 Gele vlag en gevaarlijke situaties  | 6         |
| 3.5 Schade                              | 7         |
| 3.6 Pitstraat                           | 7         |
| 3.7 Overig                              | 8         |
| <b>4 Briefing</b>                       | <b>8</b>  |
| <b>5 Kwalificatie</b>                   | <b>8</b>  |
| <b>6 Warm-up</b>                        | <b>8</b>  |
| <b>7 Startopstelling en opwarmronde</b> | <b>9</b>  |
| 7.1 Staande start                       | 9         |
| 7.2 Rollende start zonder SC            | 9         |
| <b>8 Slotbepalingen</b>                 | <b>10</b> |

# 1 Definities

- **ARR:** Algemeen RaceReglement. Dit document.
- **Baangrens:** Markering van wat wel en niet bij de baan hoort. Meestal is dit een lijn, zijn het kerbstones of gekleurde verf op het wegdek, maar soms is het een natuurlijke overgang in de vorm van een muur of grens tussen verharde en onverharde ondergrond.
- **Blokken:** Het verhinderen van de voortgaande beweging van een andere deelnemer.
- **BRR:** Bijzonder RaceReglement. Een aanvullend reglement voor een evenement of kampioenschap. Het BRR heeft voorrang op het ARR bij tegenstrijdigheden.
- **Chatten:** Het versturen van tekstberichten via de spelsoftware.
- **Discord:** Voice- en text-chat-programma.
- **Green line:** Een vooraf aangekondigde markering op de baan, gebruikt bij rollende starts als startpunt.
- **Instuurpunt:** Het punt op de ideale lijn aan het einde van het rechte stuk en het begin van de bocht, waar deelnemers normaal gesproken beginnen met sturen.
- **MijnSRVN:** Online omgeving waar (toekomstige) leden hun persoonlijke informatie, betalingen en deelname beheren. Hier zijn ook de reglementen te vinden.
- **Pitlimiter:** De begrenzer die voorkomt dat deelnemers te hard rijden in de pitstraat.
- **RC:** RaceCommissie. Het orgaan binnen SRVN dat de reglementen opstelt, handhaaft en ingestuurde protesten behandelt.
- **SC:** Safety Car. Een automatisch of door de WL bestuurde auto die wordt ingezet bij geneutraliseerde fases in de race.
- **Server:** De hardware van SRVN waarmee deelnemers verbinding maken om deel te nemen aan evenementen.
- **Spelsoftware:** De software waarmee wordt geracet, zoals rFactor 2.
- **Split:** De groep deelnemers die in dezelfde server deelneemt aan een evenement.
- **TeamSpeak:** Voicechat-programma.
- **WL:** Wedstrijdleiding (& Serverbeheer). Het orgaan dat een race-evenement aanstuurt en de server beheert.

## 2 Raceserver

### 2.1 In- en uitloggen

- 2.1.1 Het is alleen voor de wedstrijdleiding en leden die de livestream verzorgen toegestaan om op de server in te loggen als spectator, tenzij anders aangegeven.
- 2.1.2 Bij het inloggen op de server dienen deelnemers hun eigen auto te selecteren of anders een standaard SRVN-auto te gebruiken.
- 2.1.3 Het is niet toegestaan om tijdens een kwalificatie- of racesessie in te loggen in de server, tenzij anders aangegeven.
- 2.1.4 Buiten officiële evenementen om dienen leden de server in de vrije training ('practice') te houden door middel van de 'restart event'-functie. De server mag niet worden doorgezet of doorlopen in kwalificatie- of racesessies.
- 2.1.5 Het is niet toegestaan om tijdens de racesessie van een evenement de server te verlaten.  
Strafmaat: middel straf.
- 2.1.6 Deelnemers loggen in op SRVN-servers onder hun eigen naam. Pseudoniemen en toevoegingen zijn niet toegestaan. Vermijd in rFactor 2 het gebruik van leestekens op letters, zoals é, ö, ç.
- 2.1.7 Elke deelnemer is zelf verantwoordelijk om op de juiste server/split in te loggen.  
Strafmaat: *diskwalificatie*.

### 2.2 Chatten

- 2.2.1 Het is deelnemers niet toegestaan om in de spelsoftware te chatten nadat de WL het signaal "CHAT GESLOTEN" heeft gegeven. Chatten is weer toegestaan nadat het signaal "CHAT OPEN" wordt gegeven door de WL. Dit geldt in de regel tijdens de kwalificatie en de race.  
Strafmaat: *reprimande*.

## 3 Rijgedrag op de baan

### 3.1 Baangrenzen

- 3.1.1 Deelnemers moeten met minimaal 2 banden binnen de baangrenzen blijven. Mocht de spelsoftware iets ruimere baangrenzen hanteren dan is dat leidend.
- 3.1.2 Het waarnemen en bestraffen van deelnemers die artikel 3.1.1 niet respecteren ligt in eerste instantie bij de spelsoftware. Wanneer de spelsoftware niet adequaat handelt, kunnen deelnemers zelf een protest indienen wanneer deze benadeeld zijn.
- 3.1.3 Deelnemers die zich ongedwongen en opzettelijk buiten de baangrenzen begeven en daarvan voordeel genieten, dienen dit voordeel binnen één volle ronde ongedaan te maken.
  - 3.1.3.1 Tijdwinst moet gecompenseerd worden door vaart te minderen, tenzij de spelsoftware een waarschuwing heeft uitgedeeld.  
Strafmaat bij niet compenseren: *lichte straf*.
  - 3.1.3.2 Plaatswinst moet gecompenseerd worden door de benadeelde deelnemer(s) voorbij te laten.  
Strafmaat bij niet compenseren: *zware straf*.

### 3.2 Inhalen en verdedigen

- 3.2.1 Deelnemers dienen bij een inhaalpoging hun actie te staken wanneer de as van hun voorwiel niet voorbij de as van het achterwiel van de voorste deelnemer is vanaf het instuurpunt van de bocht. Dit geldt voor zowel de aanvallende als de verdedigende partij.
- 3.2.2 Wanneer er bij een inhaalpoging sprake is van overlap (zie artikel 3.2.1) moeten beide deelnemers elkaar ruimte gunnen tot er geen overlap meer is, zodat geen van beide buiten de baan hoeft te belanden.
- 3.2.3 Wanneer twee deelnemers in gevecht achter elkaar rijden op een recht stuk mag de voorste deelnemer maximaal één keer van lijn wisselen.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 3.2.4 Wanneer twee deelnemers in gevecht achter elkaar rijden mag de voorste deelnemer niet van lijn wisselen in de remzone.  
Strafmaat: *middel straf*.
- 3.2.5 Bij contact in een situatie waarbij een deelnemer te weinig ruimte laat, is er sprake van 'vermijdbaar contact'. De RC hanteert bij 'vermijdbaar contact' de volgende richtlijnen, kijkend naar de haalbaarheid en gevolgen van een actie:
  - 3.2.5.1 Strafmaat bij geen gevolgen: *reprimande*.
  - 3.2.5.2 Strafmaat bij bijvoorbeeld 1 of 2 plekken verlies: *lichte straf*.
  - 3.2.5.3 Strafmaat bij bijvoorbeeld veel plekken verlies of duidelijke schade: *middel straf*.
  - 3.2.5.4 Strafmaat bij bijvoorbeeld iemand valt uit of onsportief gedrag: *zware straf*.

## 3.3 Blauwe vlag

- 3.3.1 Wanneer een snellere deelnemer een langzamere deelnemer, die één of meerdere ronden achter ligt, nadert, krijgt de langzamere deelnemer een 'blauwe vlag'-signaal. De langzamere deelnemer dient dan, binnen drie bochten en op voorspelbare wijze, ruimte te laten aan de snellere deelnemer, zodat deze kan inhalen.
- 3.3.1.1 Strafmaat bij lichte hinder: *lichte straf*.
  - 3.3.1.2 Strafmaat bij zware hinder/blokken: *middel straf*.
  - 3.3.1.3 Strafmaat bij contact: *zware straf*.
- 3.3.2 Een deelnemer die één of meerdere ronden achterstand heeft op de deelnemer voor zich, mag deze deelnemer inhalen, mits de achterliggende deelnemer daarna de snelheid heeft niet zelf een blauwe vlag te krijgen. Lukt dat niet, dan dient de achterliggende deelnemer alsnog te voldoen aan artikel 3.3.1.  
Strafmaat: *zie artikel 3.3.1*.

## 3.4 Gele vlag en gevaarlijke situaties

- 3.4.1 Deelnemers die de controle over hun auto volledig verliezen, moeten de rem indrukken en vasthouden tot stilstand. De rem moet ingedrukt blijven totdat het veilig genoeg is om de weg te vervolgen.
- 3.4.1.1 Strafmaat bij hinder: *middel straf*.
  - 3.4.1.2 Strafmaat bij contact: *zware straf*.
- 3.4.2 Deelnemers die na een incident hun weg vervolgen, dienen dat op veilige wijze te doen en daarbij voorrang te verlenen aan het andere verkeer op de baan.
- 3.4.2.1 Strafmaat bij hinder: *middel straf*.
  - 3.4.2.2 Strafmaat bij contact: *zware straf*.
- 3.4.3 Rondom de plek waar een incident heeft plaatsgevonden, worden gele vlaggen gezwaaid. Wanneer de spelsoftware geen gele vlag toont maar er wel sprake is van een gevaarlijke situatie behandelt de RC dit alsof er een gele vlag hangt.
- 3.4.4 Deelnemers die een gele-vlagsituatie naderen, dienen aantoonbaar vaart te minderen en ontwijkende actie te ondernemen. Bij contact met andere deelnemers hanteert de RC vanwege de omstandigheden een vaste strafmaat.  
Strafmaat: *zware straf*.
- 3.4.5 Tijdens een gele-vlagsituatie is het deelnemers verboden om andere deelnemers, die niet bij het incident betrokken zijn, in te halen.  
Strafmaat: *zware straf*.

## 3.5 Schade

- 3.5.1 Deelnemers met flinke schade aan aerodynamische onderdelen of ophanging, dienen bij de eerstvolgende mogelijkheid een pitstop te maken voor schadeherstel.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 3.5.2 Deelnemers wiens auto te zwaar beschadigd is om op voorspelbare, beheerste en gecontroleerde wijze door te rijden, dienen de auto op een veilige plek stil te zetten en op ESC te drukken.
  - 3.5.2.1 Strafmaat bij hinder: *middel straf*.
  - 3.5.2.2 Strafmaat bij contact: *zware straf*.

## 3.6 Pitstraat

- 3.6.1 Bij het inrijden van de pitstraat dienen deelnemers met alle wielen op of binnen de pit-entry lijn te blijven.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 3.6.2 Deelnemers dienen zich in de pitstraat te houden aan de daar geldende maximumsnelheid.  
Strafmaat: *(spelsoftware)*.
- 3.6.3 In de pitstraat dienen deelnemers die uit stilstand van hun pitbox wegrijden voorrang te verlenen aan rijdende deelnemers.
  - 3.6.3.1 Strafmaat bij hinder: *lichte straf*.
  - 3.6.3.2 Strafmaat bij contact: *zware straf*.
- 3.6.4 Bij het uitrijden van de pitstraat dienen deelnemers met alle wielen op of binnen de pit-exit lijn te blijven.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 3.6.5 Wanneer er deelnemers de pitstraat uitrijden mogen andere deelnemers op de baan de pit-exit lijn niet overschrijden/kruisen.
  - 3.6.5.1 Strafmaat bij hinder: *lichte straf*.
  - 3.6.5.2 Strafmaat bij contact: *zware straf*.
- 3.6.6 Niet beschreven incidenten bij het in-, door-, weg- of uitrijden van de pitstraat waarbij contact ontstaat, vallen onder 'vermijdbaar contact' (artikel 3.2.5).

## 3.7 Overig

- 3.7.1 Het voeren van verlichting is alleen toegestaan als de spelsoftware dit aangeeft.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 3.7.2 Het is niet toegestaan om langer dan 30 seconden langs de baan stil te staan.  
Strafmaat: *diskwalificatie*.
- 3.7.3 Het is ten strengste verboden deelnemers opzettelijk schade aan te brengen of uit te schakelen. Strafmaat: *diskwalificatie en schorsing*.
- 3.7.4 Nadat deelnemers gefinisht zijn, dienen deze netjes de ronde uit te rijden en de auto in de pits te parkeren. Deelnemers die gemotoriseerde overwinningssdansjes doen, dienen andere deelnemers daarbij niet te hinderen.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 3.7.5 Deelnemers dienen zich te houden aan het beschreven format bij 'Algemene Informatie' van een evenement of kampioenschap op MijnSRVN.  
Strafmaat: *diskwalificatie*.
- 3.7.6 Onsportief gedrag.  
Strafmaat: *zware straf*.

## 4 Briefing

- 4.1.1 Per deelnemende auto dient ten minste één deelnemende rijder aanwezig te zijn bij de volledige briefing om daar de laatste instructies van de WL te ontvangen.
- 4.1.2 Tijdens de briefing is het deelnemers verboden om de pitbox te verlaten.  
Strafmaat: *reprimande*.

## 5 Kwalificatie

- 5.1.1 Een deelnemer kan bij technische problemen om uitstel/herstart van de sessie vragen bij de WL via Teamspeak. De WL kan de start van de sessie eenmalig met maximaal 5 minuten uitstellen.
- 5.1.2 Het is niet toegestaan deelnemers die voor het rode licht bij de pit-uitgang staan te wachten, in te halen.  
Strafmaat: *reprimande*.

## 6 Warm-up

- 6.1.1 Een deelnemer kan bij technische problemen om uitstel van de start van de race vragen bij de WL via Teamspeak, mits deze dat voor het einde van de warm-up doet. De WL kan de start eenmalig met maximaal 5 minuten uitstellen.



# 7 Startopstelling en opwarmronde

## 7.1 Staande start

- 7.1.1 Indien de start gemist wordt, mogen deelnemers die vanuit de pitstraat starten deze niet verlaten totdat het hele veld is gepasseerd na de start en het licht aan het einde van de pitstraat op groen staat.  
Strafmaat: *zware straf*.
- 7.1.2 Het is deelnemers verboden tijdens de opwarmronde onvoorspelbare bewegingen te maken, zoals: slingeren, remproeven en proefstarts.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 7.1.3 Deelnemers die tijdens de opwarmronde spinnen, dienen te wachten tot het hele veld is gepasseerd, voordat ze hun opwarmronde mogen hervatten. Eenmaal op de startopstelling moet de oorspronkelijke positie worden ingenomen.  
Strafmaat: *zware straf*.
- 7.1.4 Incidenten waarbij deelnemers contact maken tijdens de opwarmronde vallen onder 'vermijdbaar contact' (artikel 3.2.5).
- 7.1.5 Deelnemers die tijdens de opwarmronde schade oplopen door toedoen van een andere deelnemer, of connectieproblemen hebben mogen een herstart aanvragen bij de WL via TeamSpeak. Onterecht aangevraagde herstarts worden bestraft.  
Strafmaat: *diskwalificatie*.
- 7.1.6 De WL heeft het recht de race-sessie te herstarten wanneer zich een technisch probleem met de server voordoet.

## 7.2 Rollende start zonder SC

- 7.2.1 De leidende deelnemer start de opwarmronde wanneer de startlichten op groen springen. Pas daarna mogen overige deelnemers hun opwarmronde starten.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 7.2.2 Tijdens de opwarmronde dienen deelnemers op de pitlimiter te rijden.  
Strafmaat: *lichte straf*.
  - 7.2.2.1 Wanneer er gaten ontstaan, is het toegestaan kort van de pitlimiter te gaan om aan te sluiten. Dit mag niet met een snelheid hoger dan 120 km/u.  
Strafmaat bij snelheidsoverschrijding: *reprimande*.
- 7.2.3 Deelnemers blijven tijdens de opwarmronde rijden in de lijn (links of rechts) waarin ze opgesteld stonden.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 7.2.4 Deelnemers dienen ervoor te zorgen dat de afstand tussen hen en de deelnemer in de lijn (links of rechts) direct voor hen tijdens de opwarmronde nooit meer dan 5 wagenlengtes is.  
Strafmaat: *lichte straf*.

- 7.2.5 Het is deelnemers verboden tijdens de opwarmronde onvoorspelbare bewegingen te maken, zoals: slingeren, remproeven en proefstarts.  
Strafmaat: *reprimande*.
- 7.2.6 Deelnemers die tijdens de opwarmronde spinnen, dienen te wachten tot het hele veld is gepasseerd, voordat ze hun opwarmronde mogen hervatten. Deze deelnemers moeten de race achteraan aanvangen.  
Strafmaat: *zware straf*.
- 7.2.7 Incidenten waarbij deelnemers contact maken tijdens de opwarmronde vallen onder 'vermijdbaar contact' (zie artikel 3.2.5).
- 7.2.8 Deelnemers die tijdens de opwarmronde schade oplopen door toedoen van een andere deelnemer, of connectieproblemen hebben mogen een herstart aanvragen bij de WL via TeamSpeak. Onterecht aangevraagde herstarts worden bestraft.  
Strafmaat: *diskwalificatie*.
- 7.2.9 Deelnemer mogen geen andere deelnemers inhalen in de lijn direct voor hen.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 7.2.10 Deelnemers mogen de pitlimiter pas uitschakelen als ze de 'Green line' raken aan het einde van de opwarmronde.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 7.2.11 Deelnemers die aan het einde van de opwarmronde de pitstraat inrijden om een penalty in te lossen, mogen deze pas verlaten wanneer het hele veld op de baan is gepasseerd.  
Strafmaat: *lichte straf*.
- 7.2.12 De WL heeft het recht de race-sessie te herstarten wanneer zich een technisch probleem met de server voordoet.

## 8 Slotbepalingen

- 8.1.1 Aanvullingen en/of wijzigingen van dit reglement zullen van te voren aangekondigd worden op MijnSRVN en Discord.