



Training
Definities Puntentelling
Algemeen
Rijgedrag
Raceserver
Race
Reservelijst Briefing Strafpunten Afmelden Incidenten Straffen
Reglement
Kwalificatie Start opstelling
Opwarmronde **Race**

Met ingang van:
02-09-2020

SRVN.nl
SIMRACE VERENIGING NEDERLAND

Inhoudsopgave

1. Algemene bepalingen	3
2. Definities	3
3. Algemene zaken	3
4. Raceserver	7
5. Rijgedrag op de baan	8
6. Incidenten en schade	14
7. Vrije Training	16
8. Briefing	16
9. Kwalificatie	16
10. Warm Up	17
11. Startopstelling en opwarmronde	18
12. Race	20
13. Protest & Straffen	21
14. Strafpunten systeem	23
15. Aanvullende bepalingen NK Formule 3	25
16. Puntentelling	26
17. Afmelden	27
18. Reservelijst	28
19. Slotbepalingen	28

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 Virtueel Racen wordt georganiseerd door SimRace Vereniging Nederland (verder te noemen SRVN).

Het Nederlands Kampioenschap Virtueel Racen 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. Dit kan een apart document zijn, of onderdeel zijn van de informatie in het forumtopic van het betreffende evenement. 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.
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 Inschrijven voor een kampioenschap kan vanaf het moment dat dit op het forum wordt aangegeven. Bij de inschrijving moet ook de autokeuze ingevuld worden. Het wijzigen van deze keuze is mogelijk tot aan het eerste inlevermoment van de skins. Deze wijziging wordt gezien als een nieuwe inschrijving waardoor je onderaan de lijst wordt toegevoegd. Na de inleverdatum van de skins is het niet meer mogelijk om van autokeuze te wisselen.

- 3.1.3 Voor een kampioenschap van start kan gaan dient er voldaan te worden aan de minimale inschrijvingseis. Deze bedraagt ten minste 20 inschrijvingen.
- 3.1.4 Mocht tijdens een lopend kampioenschap het deelnemersveld tijdens twee evenementen tot onder de 15 deelnemers verzanden, kan het bestuur in samenspraak met de kampioenschapscommissie besluiten het kampioenschap te staken.
- 3.1.5 De deelnemer dient tijdens de officiële sessies gebruik te maken van de door zijn team ingeschreven auto.

3.1.6 **Nieuwe regels rookies per 2020-2:**

- Als je nieuw lid bent bij SRVN krijg je de status Rookie.
- Je bent Rookie-af na 10 deelgenomen kampioenschapsevenementen.
- Deelnames als gastrijder tellen mee.
- Wanneer een lid als Rookie een top 5-klussing in het algemeen klassement behaalt, is deze het seizoen hierna geen Rookie meer.
- Je behoudt het hele seizoen de status Rookie, ook als je tussentijds over die 10 deelgenomen evenementen gaat. Tussen de seizoenen wordt de status bijgewerkt.

- 3.1.7 Rookie-leden en aspirant-leden kunnen gedurende een lopend kampioenschap 2x deelnemen als gastrijder in een kampioenschap dat dit toelaat. Tijdens de trainingen en race dient de deelnemer gebruik te maken van de gastrijdersauto.

Bij deelname aan test- en of racesessies geldt ook voor gastrijders te allen tijde dat deze zich aan het ARR dienen te houden. Ook bestaat er de mogelijkheid dat er protesten tegen gastrijders ingediend en afgehandeld worden.

Het laatste kampioenschapsevenement is uitgesloten voor gastrijders. Het is niet toegestaan om als gastrijder deel te nemen met de intentie het kampioenschap te beïnvloeden in het voordeel van een vooraf bepaald persoon.

° Y TN a_VQR_ CRd b` a`CR/cXRCR cN UPaXNZ J VRJ` FUNJ d _Ca`OR a_NSaZ RaRR` ~ %
Rj bVá YbVá T`cN` CRRJ NZ R'NY TN a_VQR_ OVMMYR'XNZ J VRJ` FUNJ J Rj ✪

- 3.1.8 Inschrijven gedurende een lopend kampioenschap is mogelijk. Om aan een evenement mee te kunnen doen moet de inschrijving minimaal 14 dagen van tevoren gedaan zijn.

Uitzondering:

Voor nieuwe leden, die in het betreffende kampioenschap al 2 keer als gastrijder hebben deelgenomen geldt een periode van minimaal 10 dagen.

Inschrijven voor alleen het laatste evenement is niet mogelijk.

- 3.1.9 Een ieder die gebruik maakt van een SRVN server (rFactor 2 of Teamspeak) doet dit onder zijn eigen naam en niet onder een alias. Ook het gebruik van voor- of achtervoegsels die niets met de eigen naam te maken hebben zijn niet toegestaan.

3.2 Chatten + Forumberichten

- 3.2.1 Het is niet toegestaan om in rFactor 2 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.

*fIRa\cR_a_RQRj cNj QáN_aXRYd _CaCR_a_NSiZ RaRRj _Rj _V Nj CR**

- 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 rFactor 2 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 instellingen 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 zeerste 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/>

3.3.4 Bij Network Settings moet de Upstream en Downstream op 256 kbps staan. Na het invullen van het wachtwoord bij het inloggen op de server kom je in het scherm waar je de auto kan selecteren. Klik 1x op back en daarna op Network Settings. Door deze waarde op 256 kbps te zetten voorkomen we lag op de server.

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 en 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 kunnen tot aan het moment dat er een update uitkomt van de mod gebruik maken van de gastrijdersauto.

```
'XV' `QIRNSORRQI TRJ \SaRX aRj ORNaaRj QIR[ VPaINj OR_RTRTRcV T c\VOARj \SQI \URa`  
OR_dbb_NY [ VPaINFRj aNORYd \ORj TRgVRj ; d \ORj [ VPa\ ] TRj \Z Rj V CRZ \Qr RRY RZ R_`  
V\acN\ TaiQV\ RRj `aN\ QNV_Q' &*" `XV` ð
```

- 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 Baangrenzen

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 baangrenzen 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 (BRR) 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.

¥ " NNSX \] cN [RR [_NPRXN [R TRP \ [a \ VRR Qd \ _CR [\] URa [NRcR [cN [CR
ONN [T_R [gR [V [ORaPUaR [RRR _aR x \ cR_a RO [TR [ONWR [\ [CR_a NSa RYR
ONN \] c \ YTR [CR \ cR_a RO [T d \ _Ob CR_a NSa Z RaRR [aMO a NScN [Ø RPd [CR [CR
CRR [RZ R [VRaV TRS [VUa \ [acN [TaUNW [cRR [aMO a NSÖ_R [_V N [CR
¥ I R [CRR [RZ R [CRaMOa V ` aORUNMOa \ _ORONN [T_R [gR [[VRaR_R] RPaR_R [`
[acN [TaRR [YPUaR ` a NSa
¥ I R [CRR [RZ R [ORRR [N [CR_R CRR [RZ R [c \ _ONWNaCbVR [ORONN [T_R [gR [`
[acN [TaRR [Z VCCRY ` a NS
¥ I R [CRR [RZ R [CR x \ SZ RR CRR [RZ R ` c \ _ONWNaCbVR [ORONN [T_R [gR [`
[acN [TaRR [gd NR ` a NSa

5.1.2 Bij een overtreding in de snelste kwalificatieronde zal een tijds straf worden toegepast bij de race in dat evenement die start volgens de kwalificatie uitslag. Hierin wordt gekeken naar de snelste kwalificatieronde en mogelijk de laatste sector van de ronde voor de snelste ronde.

" NNSK \] cN[RR[Xd NMSFNARXN[R TRP[a \ YR Qd \ CR[\] UPa[NRCR[cN[CR ONN T R gR[# R[\ cR a RQ[T d \ Ca CR a NSa Z PaRR[aM QI a NScN[O RP a[CR RR ac \ YTR[CR NFRQR aN ac \ YTR[CR Xd NMSFNARbVá YNT #

5.2 Inhalen

5.2.1 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.

" WUPa \ cR a RCR[cN[Qa N a XRY V R _] _ NMR cN[cR Z WQONN P [a NPaR[d \ Ca CR a NSa Z PaRR[Z VQORY a NSa

5.2.2 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.

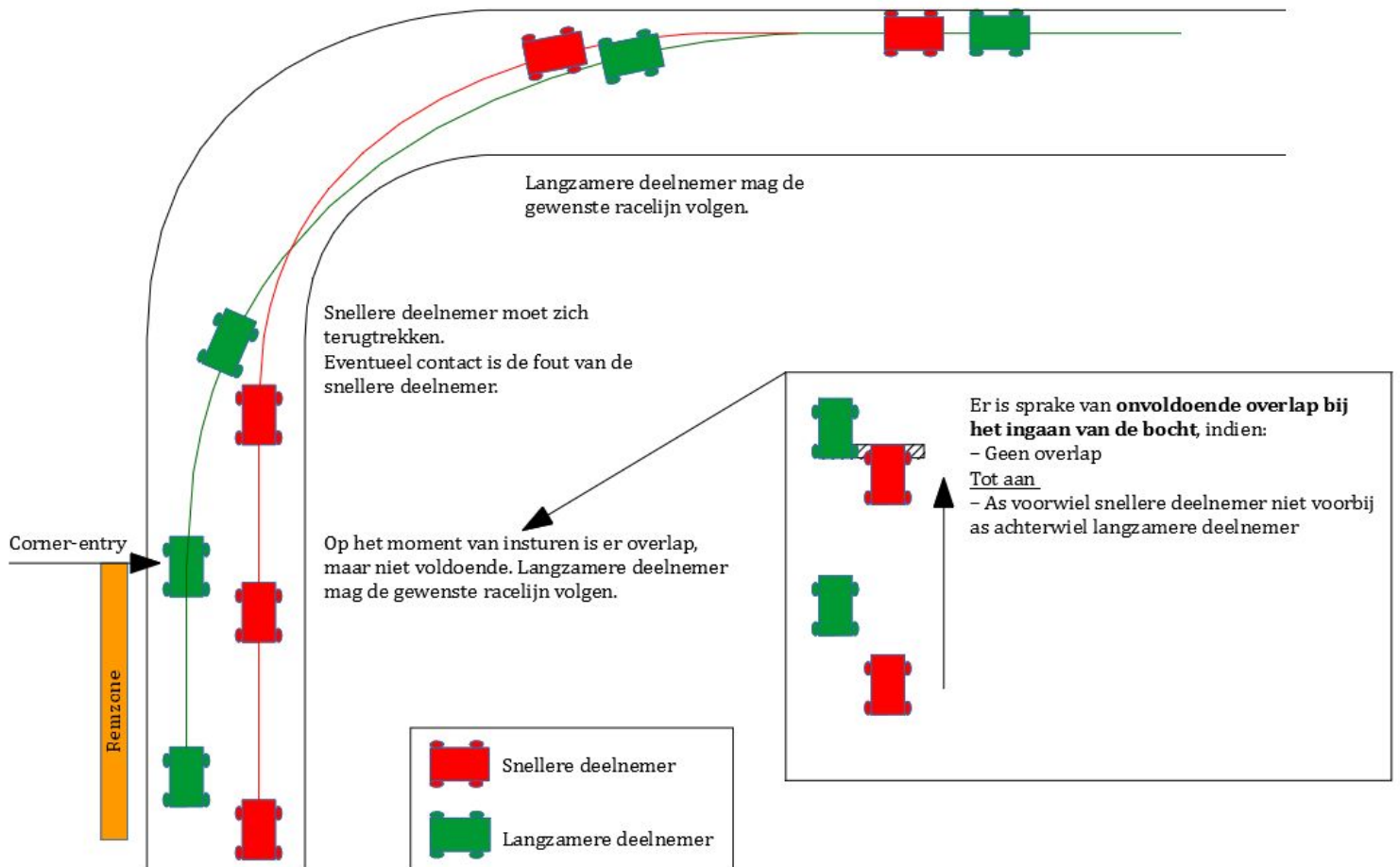
- De langzamere deelnemer mag echter niet van zijn lijn wijken wanneer hij daarmee de snellere deelnemer dwingt vaart te minderen. Dit wordt blokken genoemd.
- Zodra de snellere deelnemer (minimale) overlap heeft op een recht stuk moet de langzamere deelnemer niet alleen voldoende ruimte laten, maar 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.

" WUPa \ cR a RCR[cN[Qa N a XRY g W VCR c \ YTR[CR a NSR[cN[a R J N ` V TE
 ¥ ! RR ON[Öe cN[YW d V R R [\ SOX XXR[\] RR[_ RFla` ab XV RR[Z VQORY
 ` a NSa
 ¥ * N[YW d V R R [\ SOX XXR[V CR RZ g [RV RR[Z VQORY a NSa
 ¥ * R Z WQONN P [a NPa d \ Ca CR a NSa Z PaRR[Z VQORY a NSa

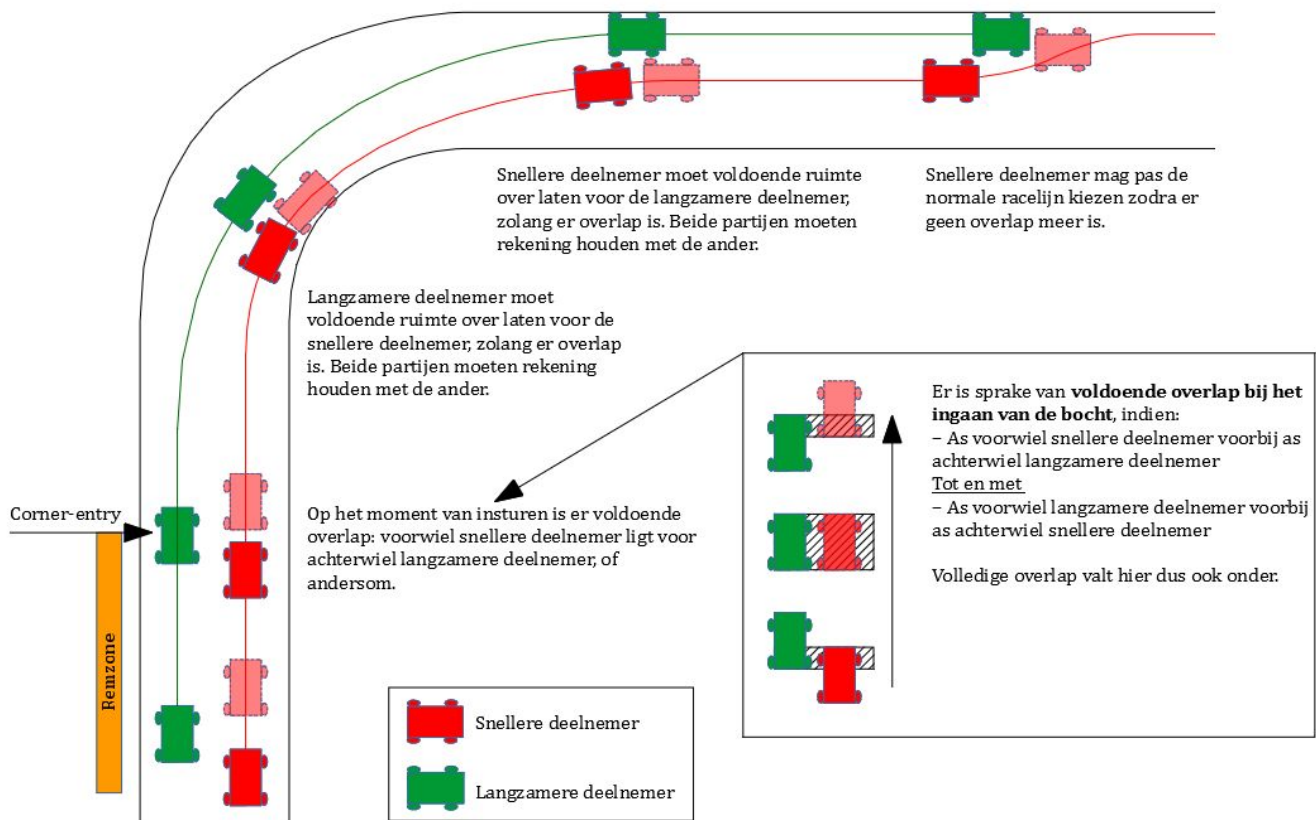
5.2.3 Het rechte stuk eindigt op het meest aannemelijke punt van insturen om een bocht binnen de baangrenzen te kunnen nemen. Hanteer bij het inhalen in de bocht altijd de volgende stelregel: Samen de bocht in is samen de bocht uit.

5.2.4 Hieronder staan drie scenario's, ter verduidelijking van bovenstaande artikelen.

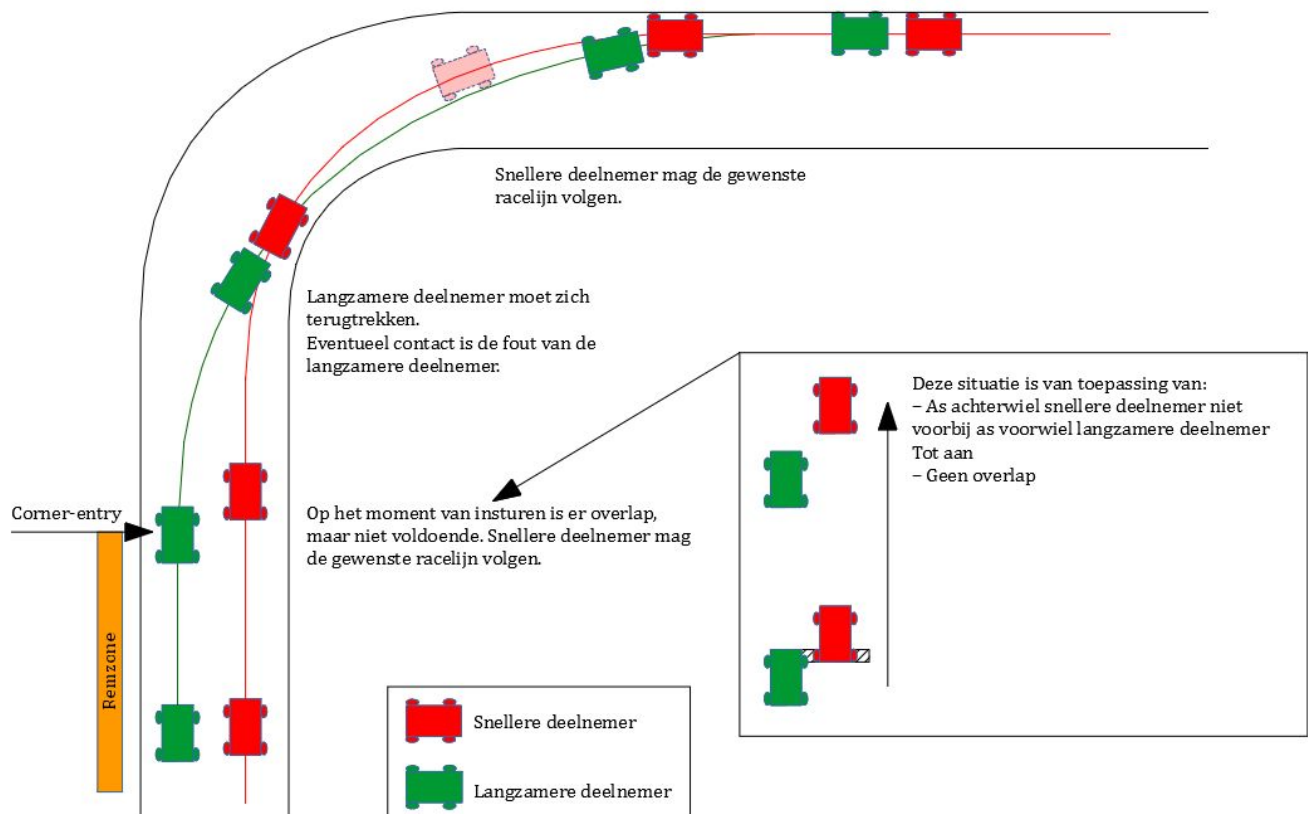
Scenario 1: onvoldoende overlap snellere deelnemer bij het ingaan van de bocht



Scenario 2: voldoende overlap snellere deelnemer bij het ingaan van de bocht



Scenario 3: onvoldoende overlap langzamere deelnemer bij het ingaan van de bocht



5.3 Blauwe vlaggen

5.3.1 Wanneer een snellere deelnemer een langzamere deelnemer, die één of meerdere ronden achter ligt, nadert, krijgt de langzamere deelnemer een 'blauwe vlag'-signaal. 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.

“WURa\cR_aROR cN QáN aKRYd _OR CRc\YTR CR aNSR aRTR N aE

- ¥ H QR R _]_NRRV cN YPUEU\ CR V \[acN TaCRNPUER ONWR RR _R] _V N CR
- H QR R ObVORWU\ CR V d _CaQáTRgNR NY OX XR R R \[acN TaCR NPUER ONWR RR Z VORRY aNS
- H QR R _]_NRRV cN P[aNPacR _gNVaQ _CRNPUER ONWR \[acN TaCRgR RR gd N_R aNS

5.3.2 Een deelnemer met één of meerdere ronden achterstand mag zichzelf ontdoen van een ronde achterstand mits de snelheid duidelijk aanwezig is, zodat dit zonder enige hinder uitgevoerd kan worden. Indien na het inhalen de blauwe vlag in beeld komt moet hier conform artikel 5.3.1 gehoor aan worden gegeven.

“WURa\cR_aROR cN QáN aKRYd _OR CRc\YTR CR aNSR aRTR N aE

- ¥ H QR R ObVORWU\ CR V \[acN TaCRNPUER ONWR RR Z VORRY aNS
 - ¥ H QR R _]_NRRV cN P[aNPacR _gNVaQ _CRNPUER ONWR \[acN TaCRgR RR gd N_R aNS
- fIRaNCcR V \Z Qá _ aNPacR aRcR Z VORR #RcR _gNVaQ\NNWQU\ CR R \[acN TaCRPaRR ONbd R cWT d NN_Q _ CR] YX d RR aR_bT TRTRCR Z \Ra d _CR

5.4 Pitstraat

5.4.1 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 plaatsvinden. 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 of hindert bij het weggrijden (unsafe release).

Bij het inrijden van de pitstraat is het in principe verboden de lijn te passeren die in het verlengde van de pitmuur doorloopt op het circuit. Overschrijden van deze lijn wordt dikwijls gedoogd omdat dit minder tot gevaarlijke situaties leidt in vergelijking met de pit-exit. In geval van een specifieke instructie of BRR zal hier echter wel degelijk op gehandhaafd worden. In dit geval zal gekeken worden naar het 'voordeel uit een handeling als reactie op een concurrent' en dit zal hetzelfde bestraft worden als een 'overschrijding pitlijn met hinder'.

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.

“WURa\cR_aROR cN QáN_aKRYd _OR CRc\YTR CR` aNSR aRTRJ NaE

¥ #cR`FU_VOR J VAMVZ RaUN CR MN N CR_R d _CaCR aNSaZ RaRR YPUB` aNS`

¥ #cR`FU_VOR J VAMVZ Ra`cR_Z WODNN_P [aPaId _CaCR aNSaZ RaRR Z VORR` aNS`

¥ “WTR b[`NSR_RRN RVZ N QUN CR_R d _CaCR aNSaZ RaRR Z VORR` aNS`

¥ “WTR b[`NSR_RRN RVZ N Q_NRR d _CaCR aNSaZ RaRR gdN_R` aNS`

5.5 Overig

5.5.1 Het voeren van verlichting is alleen toegestaan als rFactor 2 dit aangeeft.

“WURa\cR_aROR cN QáN_aKRY [acN TaORRR RZ R_RR` _RJ_V N CR`

5.5.2 Het is niet toegestaan opzettelijk contact te maken met andere deelnemers in welke situatie dan ook.

“WURa\cR_aROR cN QáN_aKRY [acN TaORRR RZ R_RR` QVXd NMSPNARR`

`FU_`V Tc\`ÖRcR RZ R` a` WUR_UNN T`gMURaCR abb_ CR` aNSORJ NR` `

6 Incidenten en schade

6.1 Deelnemers die inrijden op een gele vlag situatie

- 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.

```
"WURa\cR_a_RCR cNf QáN_aXRYgW\VCRC\YTR CR`a_NSR cNf aRj N`V TE
```

```
¥ fIRa\YRC [RTR_R] g\ CR_TRC\YTR d\_CaCR_a_NSaZ PaRR`_Rj_V Nf CR`
```

```
¥ fIRa\UNR cNf RR Nf CR_RCR RZ R_d\_CaCR_a_NSaZ PaRR Z VCRY`a_NSa`
```

```
¥ *R_Z VOOVN_P [aPaQ\ \c\YCR CRZ Mba_RTRR] aRa_RSR OVVURa\`VOR V`  
RR TRRCNI`VbNaRd\_CaCR_a_NSaZ PaRR` gd N_R`a_NSa`
```

6.2 Deelnemers die betrokken zijn bij de oorzaak van een gele vlag situatie

- 6.2.1 Indien een deelnemer volledig de controle over de auto verliest, dient deze direct actie te ondernemen om erger te voorkomen. Dit wordt gedaan door maximaal te remmen en het rempedaal ingedrukt te houden totdat de auto volledig tot stilstand is gekomen. Indien er in de periode waarin het rempedaal wordt ingedrukt toch andere deelnemers geraakt worden zal de RC dit niet bestraffen aangezien de deelnemer duidelijk laat zien er alles aan gedaan te hebben om erger te voorkomen. Eenmaal tot stilstand gekomen moet de deelnemer ten allen tijde het rempedaal ingedrukt houden totdat het veilig genoeg is om de weg te vervolgen.

Indien een deelnemer kortstondig de controle verliest en daarbij de voorkant van de auto weer in de rijrichting heeft weten te krijgen is het niet noodzakelijk het voertuig volledig tot stilstand te brengen.

```
"WURa\cR_a_RCR cNf QáN_aXRYgW\VCRC\YTR CR`a_NSR cNf aRj N`V TE
```

```
- #[c\YCR CRZ Mba_RTRR] [RZ R] \Z g\ [RYN Z \TRWVa`a`aV aNf QaRXZ Rf`  
g\ CR_VR Nf QaR`NR d\_CaCR_a_NSaZ PaRR Z VCRY`a_NSa`
```

```
- #[c\YCR CRZ Mba_RTRR] [RZ R] \Z g\ [RYN Z \TRWVa`a`aV aNf QaRXZ Rf` Rf`  
QNV_OVWRZ Nf Q`NR d\_CaCR_a_NSaZ PaRR` gd N_R`a_NSa`
```

6.3 De nasleep van een gele vlag situatie

- 6.3.1 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.

```
"WURa\cR_a_RCR cNf QáN_aXRYgW\VCRC\YTR CR`a_NSR cNf aRj N`V TE
```

```
- "WURaUR`cNaR` cNf CR`NFR`cNf bVa` aV aNf Q`SOWbR_bTXR_Rf` V] CROWNf Rf`  
QNV_OVWRZ Nf QUV`CR_Rf` d\_CaCR_a_NSaZ PaRR Z VCRY`a_NSa`
```

```
- "WURaUR`cNaR` cNf CR`NFR`cNf bVa` aV aNf Q`SOWbR_bTXR_Rf` V] CROWNf Rf`  
QNV_OVWRZ Nf Q`NR d\_CaCR_a_NSaZ PaRR` gd N_R`a_NSa`
```

6.3.2 Deelnemers die betrokken zijn bij een gele vlag situatie moeten elkaar volgende mogelijkheid geven de auto weer in de juiste rijrichting te krijgen.

"WURa\cR_a_RCR\cN\ QáN_aKRYGM\ORc\YTR\CR`a_NSR\cN\ áR\N`V\TE

- *fIRaPa[aNPaZ_NXR\Z RaRR\N\CR_RCR\RZ_R_\SURaU\CR_R\cN\ RR\CR\RZ_R\CR\CR\T\V\Z\CRNba\V\CRWVaR_WVPUa\T`aRgPaR\`d_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\Z\VOOR`a_NS`*
- *fIRaOX\áR\TN TRcR\`aR_d_WVR_P\aNPaV\Z RaRR\CR\RZ_R\CR\CR_WVPUa\T`OX\XR`a°Q_Q_bXXR\»d_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\gdN_R`a_NS`*

6.4 Schade

6.4.1 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 verbindingproblemen bij andere deelnemers veroorzaken.

"WURa\cR_a_RCR\cN\ QáN_aKRYGM\ORc\YTR\CR`a_NSR\cN\ áR\N`V\TE

- *! RCRPa_b_Rb_\`U\CR_R\Z RaRR\gdNN\OR_FUNC\ORNba\`d_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\Z\VOOR`a_NS`*
- *! RCRPa_b_Rb_\`_NXR\Z RaRR\gdNN\OR_FUNC\ORNba\`d_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\gdN_R`a_NS`*
- *fIRaCRd\`b`acR_VaR\cN\ CR`R_cR`aKOR\`OR`NFRd_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\YPUaR`a_NS\`ORc\`Z\cN\ RR\T_VO`a_NS`*

6.4.2 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.

fIRa\cR_a_RCR\cN\ QáN_aKRYd_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\gdN_R`a_NS`

6.4.3 Het is niet toegestaan om met een zwaar beschadigde auto langdurig ergens langs de baan stil te staan en daarmee een gele vlag situatie te creëren.

fIRa\cR_a_RCR\cN\ QáN_aKRYd_Ca\OR_a_NSaZ RaRR\O\Xd\NISPNaR

6.5 Gentlemen's Rule

- 6.5.1 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 Briefing

- 8.1.1 Voor de officiële sessies van een race beginnen is er een briefing welke verzorgt wordt door de wedstrijdleiding. Aanwezigheid op TeamSpeak is hierbij verplicht. De deelnemer riskeert het niet mee kunnen rijden aangezien op dit moment ook mogelijke reserverijders een startbewijs krijgen. Ook kan het zo zijn dat er wijzigingen in het format kenbaar gemaakt worden en deze kunnen van invloed zijn op het verloop en/of resultaat de race.
- 8.1.2 Tijdens deze briefing worden ook de vrijgekomen plekken verdeeld over de reserverijders en gastrijders. Vaste rijders die niet aanwezig zijn tijdens de briefing verliezen op dat moment hun plek.

9 Kwalificatie

- 9.1.1 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.
- 9.1.2 Tijdens de kwalificatie is de server gesloten. Dat wil zeggen dat deelnemers gedurende de kwalificatie niet kunnen inloggen.
- 9.1.3 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.

- 9.1.4 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.
- 9.1.5 Het is niet toegestaan tijdens de kwalificatie de lijn in het verlengde van de pitmuur (pitlijn) te passeren bij het verlaten van de pitstraat. De Racecommissie kan hier aangekondigd én niet aangekondigd op controleren en zondig straffen uitdelen.
- 9.1.6 Indien een deelnemer bij de overgang naar de kwalificatie een 'connection lost' krijgt, mag hij 1x om een herstart vragen bij de wedstrijdleader via TeamSpeak. Bij opnieuw een disconnect gaat de sessie gewoon van start.

10 Warm Up

- 10.1.1 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.
- 10.1.2 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.
- 10.1.3 Tijdens de warm up zal de wedstrijdleader de startgrid instellen op basis van de kwalificatie en openstaande grid straffen. Grid straffen worden alleen toegepast op de races die starten volgens de kwalificatie uitslag.
- 10.1.4 De wedstrijdleiding kan om technische redenen eveneens de start uitstellen voor onbepaalde tijd.

11 Startopstelling en opwarmronde

11.1.1 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.

11.1.2 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.

fIRa\cR_aROR cN QáN_aKRYd _CaOR_aNSaZ RaRR gdN_R`aNSa

11.1.3 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 aanvagen. Indien er gebruik gemaakt wordt van de safetycar, moeten de instructies van rFactor 2 gevolgd worden.

WURa\cR_aROR cN QáN_aKRYgM\VORc\YTR CR`aNSR cN`aRjN`V TE

¥ *fIRa`V\TR_Rj;Z NXR cN`_RZ]_RcR R]_VRSaV`a`d_CaOR_aNSaZ RaRR`_Rj_V N`ORa*

¥ *fIRa\cR_gNXR cN`RR`NV`VOM T`d_CaOR_aNSaZ RaRR Z VORY`aNSa*

¥ *fIRaV UNRj;V`dRXXR`VbNARONV \Xj d_CaOR_aNSaZ RaRR Z VORY`aNSa*

11.1.4 Deelnemers die grote schade oplopen tijdens de opwarmronde doordat ze door een andere deelnemer zijn geraakt kunnen een herstart aanvragen bij de wedstrijdleiding. Dit kan via TeamSpeak of Chat. Het is niet mogelijk om een herstart aan te vragen indien de deelnemer door eigen toedoen schade heeft opgelopen en niemand anders heeft geraakt. De racecommissie zal na afloop dit incident in behandeling nemen.

RcR_gNXR`d_CaV`ONV`cN`cR_Z VODNV_P\`aNPaOR_aNSaZ RaRR Z VORY`aNSa

i R`cR`gRX`VZ RR`UR`aV`ad_CaV`]_V`P\RT\ROT`RXRb_Q`NY`NPUaR`NSRPUaR`OMWá`QNaUPa`VZ RR`RR`gVOM`V\TRcNYTV`T`gNYCORRR`RZ`R`OR_aNSad_OR`Z`Ra`RR`Q\Xd`NMSFNARa

11.1.5 Bij een rollende start **zonder** safetycar is de volgende procedure van toepassing: Zodra iedereen op de grid staat gaan de lampen uit en gaat rFactor er vanuit dat de race is gestart. Wij gaan echter rustig op het gas en blijven op de positie rijden die ook op de grid van toepassing was (double file). De leider rijdt de gehele ronde op de pitlimiter en de rest volgt hem op gepaste afstand maar het gat mag niet groter zijn dan 5 wagenlengtes, maar ook niet minder dan 1 wagenlengte. Het dichtrijden van een gat mag alleen gedaan worden met een maximale snelheid van 120Km/h zodat er bij de achterliggende auto's geen onverwachte remacties ontstaan. Voor elk circuit wordt een "green line" bepaald en zodra je met je neus over deze lijn komt start jouw race. Is je snelheid op dat moment hoger of lager dan de ingestelde pitlimiter snelheid is er sprake van een valse start. Ook als je eerder over de lijn komt dan degene die zich voor jou heeft gekwalificeerd is er sprake van een valse start. Heeft de auto geen pitlimiter dan hanteer je een snelheid van 80Km/h. Op de "green line" wordt een marge van 5Km/h gehanteerd.

Let op: met "minimaal 1 en maximaal 5 wagenlengtes" wordt bedoeld op de afstand op de auto die 2 posities voor je rijdt, dus in dezelfde lijn als jijzelf (links of rechts). Rij je bijvoorbeeld op P6, dan moet je minimaal 1 en maximaal 5 wagenlengtes afstand houden tot P4, en daarnaast zorgen dat je niet voor ligt op de auto op P5, de auto naast je.

*fIRa\cR_a_RCR cNj QdN_aKRYd_CbCR_aNSz PaRR YPLtR aNS**

- 11.1.6 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.
- 11.1.7 De wedstrijdleiding kan besluiten de race te herstarten wanneer er zich een technisch of organisatorisch probleem voordoet, bijvoorbeeld door bugs, serverinstellingen of serverfalen.
- 11.1.8 Indien een deelnemer bij de overgang naar de racesessie een 'connection lost' krijgt, mag hij 1x om een herstart vragen bij de wedstrijdleader via TeamSpeak. Bij opnieuw een disconnect gaat de sessie gewoon van start.

12 Race

12.1.1 De deelnemer die de vereiste afstand in de kortste tijd aflegt of binnen de raceduur de grootste afstand aflegt, wint de race.

12.1.2 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 overwinningsschetsen willen doen, dienen andere deelnemers hierbij niet te hinderen.

#[TRdR`aRNPdR`aXOR`ORbVdK\]_ \[ORd\OR`ORa_NdZ PaRR`R\ _V N\OR

12.1.3 In de **race-topics** worden de weersverwachtingen aangegeven. Er wordt een minimale temperatuur van tien graden en een maximale temperatuur van 30 graden aangehouden.

12.1.4 In briefings, algemene informatie topics en in sommige gevallen een BRR staat het format van een race beschreven. Dit kan uniek zijn voor een klasse of seizoen. Deelnemers dienen aan dit format te voldoen om geklasseerd te worden in de uitslag. Voorbeelden hiervan kunnen zijn; een verplichte bandenstop, brandstofstop of een verplichte rijderswissel.

fIRa[VdAc\XOR`M\ RR`XW`RS_Z Na_RbYRR_a\ RR`CVXdMdBPaRd\OR`
CRR\ RZ R`

13 Protest & Straffen

13.1.1 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.

*~ RRY[RZ R_` QIR]_ \dR dR] V QIR] R] QIRTRR] CRa_RXXV] T URCOR] \] ~ VbNaiR `d NN_OVV
gRgRISgM\VCRa \XXR] \ScR_d VgR] [NN_ ~ VbNaiR QIRTRR] V PRCR] agM\vd _CR] `
CR a_NbZ PaRR] _R] _V N] CRa*

13.1.2 Een protest wordt ingediend door het invullen van het online protestformulier. Het protestformulier is te vinden door op [deze link](#) te klikken of via de link die op het forum staat.

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 12:00u tot woensdag 20:00u
- Race gereden op de donderdag > Protest vanaf vrijdag 12:00u tot zondag 20:00u.

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.

13.1.3 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.

De RC hanteert de volgende straffen met bijbehorende consequenties, waarbij
 tijdsstraffen
 verschillen, afhankelijk van de raceduur:

Reprimande	Elke 3 ^e en daaropvolgende reprimande staat gelijk aan een middel straf		
Lichte straf	<u>Raceduur</u> 20min 35min	<u>Tijdstraf</u> 8s 14s	<u>Gridstraf (indien niet gefinisht)</u> 5 plaatsen 5 plaatsen
Middel straf	<u>Raceduur</u> 20min 35min En 1 strafpunt	<u>Tijdstraf</u> 8s 14s	<u>Gridstraf (indien niet gefinisht)</u> 5 plaatsen 5 plaatsen
Zware straf	<u>Raceduur</u> 20min 35min En 2 strafpunten	<u>Tijdstraf</u> 20s 35s	<u>Gridstraf (indien niet gefinisht)</u> 10 plaatsen 10 plaatsen

13.1.4 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.

13.1.5 Elke deelnemer aan een kampioenschap is zelf verantwoordelijk voor het controleren van het forum op eventuele toebedeelde straffen.

13.1.6 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 bochtencombinatie heen is. Deze incidenten worden zwaarder bestraft dan soortgelijke incidenten later in de race. De RC zal NIET meer standaard elke start gaan beoordelen. De deelnemers zullen dus zelf een incident moeten aanmelden als er sprake is van een startincident.

*i K V P C R [a d N a] V N a c V Q a d V C R [` C R " a V a g M N a V C R a N s i d \ _ C R] Z P a R R [g d N _ R`
 ` a N S V [T R N P U a d N a R _ R C R _ V _ Q a " & & C R P U _ R c R] ` a N N a :*

14 Strafpunten systeem

14.1 Categorieën en strafpunten

14.1.1 Elk kampioenschap wordt voorzien van een categorie (A,B,C en D). Iedere deelnemer kan dus strafpunten halen binnen een categorie en niet zozeer op een klasse of auto.

14.1.2 Iedere deelnemer kan naar aanleiding van een protest een straf krijgen zoals vermeld in hoofdstuk 13.

14.1.3 Iedere deelnemer begint vanaf seizoen 2020-2 met 0 punten in iedere Categorie.

14.1.4 Per Categorie worden de strafpunten doorlopend bijgehouden en worden deze meegenomen naar een volgend seizoen in dezelfde Categorie.

14.1.5 Elk behaald strafpunt blijft 10 deelgenomen kampioenschapsevenementen op je naam staan, daarna worden de punt(en) weer in mindering gebracht.

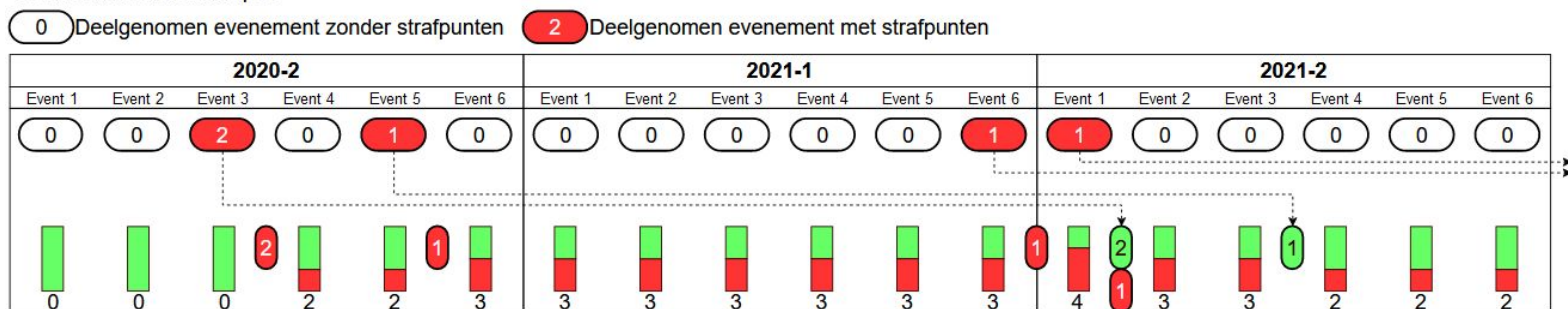
14.1.6 Seizoen 2020-2 is als volgt ingedeeld.

- NK-F3: Categorie A
- GT3: Categorie B
- DTCC: Categorie C
- NK-F4: Categorie D

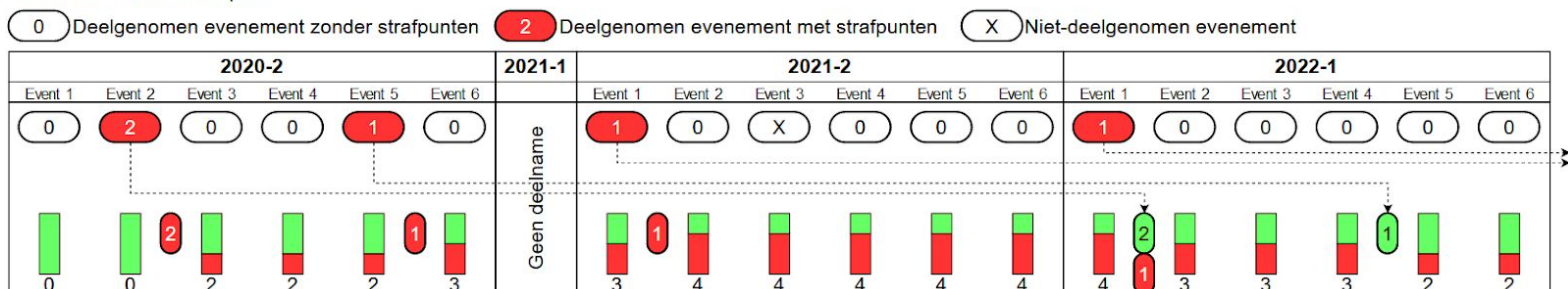
14.1.7 Ook een aspirant lid die meedoet aan een kampioenschapsevenement als gastrijder kan dus al punten halen in die categorie.

14.1.8 Bij het in mindering brengen van punten na 10 deelgenomen evenementen kan men nooit minder dan 0 strafpunten hebben.

Voorbeeld1: Basis Principes



Voorbeeld2: Basis Principes



14.2 Schorsingen

14.2.1 Bij zes (6) punten of meer zal worden overgegaan tot een schorsing van 1 kampioenschapsevenement.

14.2.2 Voorwaarde voor een schorsing is wel dat je staat ingeschreven voor een kampioenschap in de desbetreffende categorie.

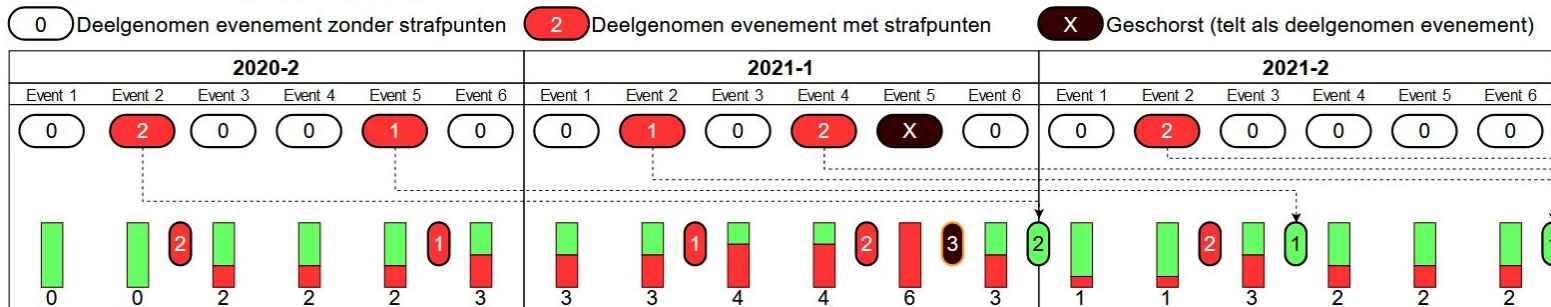
14.2.3 Na een schorsing zullen er drie (3) punten worden kwijtgescholden.

14.2.4 Indien je geschorst bent voor het eerste evenement in een nieuw seizoen, maar niet deelneemt aan dit seizoen blijft een schorsing maximaal 3 seizoenen in deze Categorie open staan.

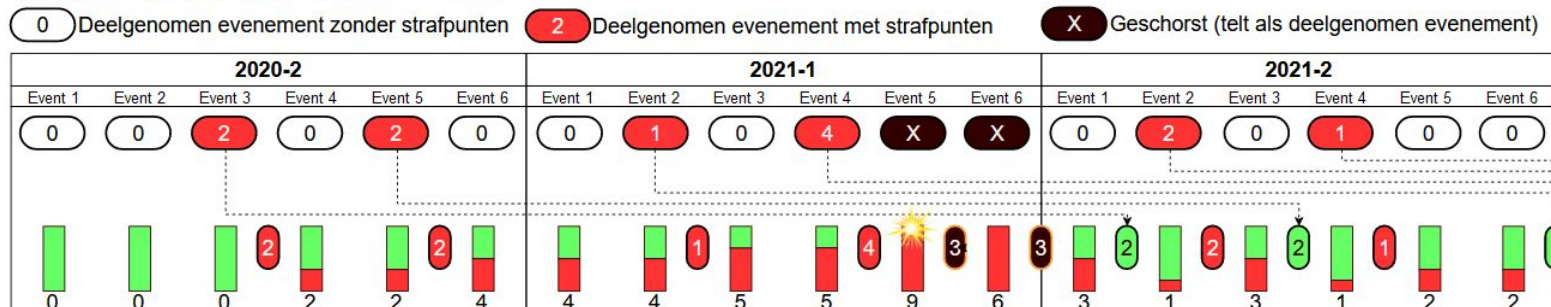
14.2.5 Er is geen maximum aan strafpunten. Het kan dus voorkomen dat een deelnemer na een schorsing direct weer op scherp staat. Het kan ook zo zijn dat een deelnemer na kwijtschelding nog steeds een schorsing uit heeft staan waardoor deze deelnemer dus twee (2) kampioenschapsevenementen niet kan deelnemen.

14.2.6 Een geschorst evenement wordt gezien als een deelgenomen evenement.

Voorbeeld3: Basis Principes met schorsing



Voorbeeld4: Basis Principes met dubbele schorsing



15 Aanvullende bepalingen NK Formule 3

- 15.1.1 Het NK Formule 3 Kampioenschap is uitgesloten voor rookie rijders. Rijders die toch een formule auto willen rijden en de rookie status hebben, raden we aan deel te nemen aan het NK Formule 4 kampioenschap.

16 Puntentelling

16.1.1 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.

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

- 75% van het aantal ronden, t.o.v. de winnaar te hebben afgelegd
- Rijdend over de finish te zijn gekomen

Hieronder de puntentelling voor dit seizoen:

Puntentelling 2020-2

Positie	Race 1 + Race 3	Race 2
1	50	40
2	40	32
3	35	28
4	32	26
5	30	24
6	28	22
7	26	20
8	24	19
9	22	18
10	20	17
11	19	16
12	18	15
13	17	14
14	16	13
15	15	12
16	14	11
17	13	10
18	12	9
19	11	8
20	10	7
21	9	6
22	8	5
23	7	4
24	6	3
25	5	2
26	4	1
27	3	1
28	2	1
Vanaf 29	1	1

16.1.3 Indien aan het eind van het kampioenschap er een gelijk aantal punten ontstaat tussen 2 deelnemers zal er gekeken worden naar de resultaten onderling in volgorde van:

- 1) Het aantal overwinningen
- 2) Het aantal 2^e plaatsen
- 3) Het aantal 3^e plaatsen
- 4) etc.

17 Afmelden

17.1.1 Elke deelnemer dient na het inschrijven van een kampioenschap de deelname per evenement te bevestigen. Dit wordt gedaan op Mijn SRVN. Is een deelnemer verhinderd van deelname, dan dient deze zich zo spoedig mogelijk via Mijn SRVN af te melden, uiterlijk om 12:00u 's middags op de dag van het evenement. Dit is ook van toepassing voor de deelnemers die op de reservelijst staan.

17.1.2 Deelnemers die zich door overmacht niet op tijd kunnen afmelden dienen dit uiterlijk 24 uur na de start van het evenement te melden bij de racecommissie met uitleg via een e-mail naar rc@srvn.nl. De racecommissie beslist of er eventueel consequenties zijn verbonden aan de absentie.

17.1.3 Deelnemers die afwezig zijn zonder tijdige afmelding krijgen een gridstraf van 10 plaatsen. Bij een 2^e voorval zal de deelnemer achteraan moeten starten. Bij een 3^e voorval zal de deelnemer uitgesloten worden van verdere deelname aan het kampioenschap.

17.1.4 Indien een deelnemer zich voor het resterende seizoen wil afmelden dan dient de teammanager dit te doen via Mijn SRVN. Uitgeschreven deelnemers mogen zich niet opnieuw aanmelden voor het lopende seizoen in het betreffende kampioenschap.

17.1.5 Deelnemers met 2 of meer straffen op hun naam voor het niet afmelden worden bij aanmelding voor het nieuwe seizoen automatisch onderaan op de reservelijst geplaatst. Dit is van toepassing op alle kampioenschappen.

18 Reservelijst

- 18.1.1 Indien een kampioenschap vol is, biedt de organisatie deelnemers de mogelijkheid om zich in te schrijven voor de reservelijst.
- 18.1.2 Indien een ingeschreven deelnemer zich afmeldt, mag de eerste op de reservelijst meedoen. Bij nog een afmelding de tweede, enzovoorts. Reserverijders dienen zelf de deelnemerslijst op Mijn SRVN in de gaten te houden om te zien of er een plaats beschikbaar is.
- 18.1.3 Bij volle servers is de volgorde van toegang als volgt: vaste rijders, reserverijders, gastrijders, afgemelde vaste rijders die toch zijn gekomen, en als laatste rijders die hun deelname niet hebben bevestigd. Tijdens het laatste evenement van een kampioenschap zijn gastrijders uitgesloten van deelname.

19 Slotbepalingen

- 19.1.1 Aanvullingen en/of wijzigingen van dit reglement zullen van te voren aangekondigd worden op het forum.
- 19.1.2 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.