



Mästerskapsregler SM Virtuella Bilspport Rallycross DiRT Rally 2.0

Detta dokument innehåller mästerskapsregler för SM Virtuella Bilspport Rallycross DiRT Rally 2.0 uppdelat i två avsnitt:

- A. Mästerskapsregler SM Virtuella Bilspport Rallycross DiRT Rally 2.0
- B. Arrangera en mästerskapstävling Virtuella Bilspport Rallycross DiRT Rally 2.0

I dokumentet finner du bara de specifika tävlingsreglerna för sportgrenen. Regler som gäller för alla sportgrenar finner du i "Gemensamma regler"

G 1.5 **Tillämpning, förändring och definition av regler.**
Se gemensamma regler pkt G1.5.

G 1.6 Organisatoriska förutsättningar

Var och en som organiserar eller deltar i tävling ska anses:

- *Ha kännedom om FIA:s, CIK-FIA:s, EFRA:s, IFMAR:s samt SBF:s bestämmelser och policydokumentet Fair Race samt de övriga bestämmelser som gäller för tävlingen och tävlingsformen i fråga;*
- *Ha förbundit sig att utan förbehåll underkasta sig ovannämnda bestämmelser och policydokumentet Fair Race;*

Ha förbundit sig att inte vädja till andra domare och instanser än de idrottsliga organisationer, som anges i FIA:s, CIK-FIA:s, EFRA:s, IFMAR:s och SBF:s bestämmelser

Copyright © 2020 Svenska Bilspportförbundet

Alla regelverk utgivna av SBF samt publicerad information antingen tryckt eller på SBF.se skyddas av lagen om upphovsrätt. Regelverk, licenser och annat skyddat material får inte användas utanför av SBF sanktionerad verksamhet.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1.0	Definition av tävlingsmoment	3
1.1	Tävlingsnamn.....	3
1.2	Tävlingsstatus	3
1.3	Mästerskapsstatus	3
1.4	Tävlingsavgifter	3
1.5	Tävlingsorganisation	3
1.6	Tävlingsregler	3
1.7	Tävlingslicens.....	4
1.8	Inställd eller uppskjuten tävling.....	4
2.0	Anmälan	4
2.1	Så här får du fram ditt Racenet-ID	4
3.0	Upplägg för tävling	6
3.1	Online-kval.....	6
3.2	På-plats-tävling.....	7
3.2.1	Tidsschema.....	7
3.2.2	Hårdvara.....	7
3.3	Tävlingsupplägg på-plats-tävling.....	7
3.3.1	Allmänt.....	7
3.3.2	Kvalheat	8
3.3.3	Semifinal.....	8
3.3.4	Final.....	8
7.0	Tävlingskörning	9
7.1	Allmänt	9
7.2	Kontakt & påkörningar	9
7.3	Banbegränsningar	9
7.4	Omkörningar	9
7.5	Återinträde på banan	9
7.6	Avbruten session	9
7.7	Uppförande vid sidan av banan	9
8.0	Tävlingsbestraffning	10
8.1	Förseelser och påföljder	10
8.2	Protester och tidsfrister	11
8.3	Överklagan av bestraffning	11
9.0	Ändring av regler.....	11

A. Tävlingsregler Virtuellt Bilspport, VB

Detta avsnitt beskriver regler och rutiner för dig som tävlande. Som tävlande är det ditt ansvar att följa:

- Bilspportens gemensamma regler
- Svenska Bilspportförbundets Fair Race-policy
- Sportgrenens tävlingsregler avsnitt A och B
- Sportgrenens Tekniska regler
- Tävlingsledningens tilläggsregler i inbjudan/PM

1.0 DEFINITION AV TÄVLINGSMOMENT

- Mästerskapet består av en tävling på SM-veckan i Luleå måndag den 30:e mars 2020 samt tidigare tillhörande online-kval
- Mästerskapet skall arrangeras i full överensstämmelse med SBF:s Nationella regler, detta SM-reglemente samt arrangeras tävlingsinbjudan och eventuella PM.

1.1 Tävlingsnamn

- Tävlingen benämns Svenskt Mästerskap Virtuellt Bilspport Rallycross DiRT Rally 2.0.

1.2 Tävlingsstatus

- Tävling i mästerskapet arrangeras som rikstävling.

1.3 Mästerskapsstatus

- Svenskt Mästerskap (SM). I övrigt enligt [G 3.8](#).

1.4 Tävlingsavgifter

- Inga tävlings-/anmälningsavgifter.

1.5 Tävlingsorganisation

Tävlingsorganisationen består av följande funktioner:

- Tävlingsledare
- Domare/biträdande tävlingsledare
- Domare
- Tekniskt ansvarig
- Race Controller
- Förarkontaktperson

1.6 Tävlingsregler

- Det är varje tävlandes ansvar att följa samtliga regelverk för tävlingen i fråga.

Dessa regelverk är:

- Inbjudan
- PM samt bilagor
- Allmänna tävlingsregler för Virtuellt Bilspport
- Svensk Bilspports Gemensamma Regler
- Svensk Bilspports Fair Race-policy

1.7 Tävlingslicens

- Tävlade som kvalar sig vidare till tävling i Luleå behöver inneha Tävlingslicens för Virtuellt Bilsport. Se separat information. Annars inget licenskrav

1.8 Inställd eller uppskjuten tävling

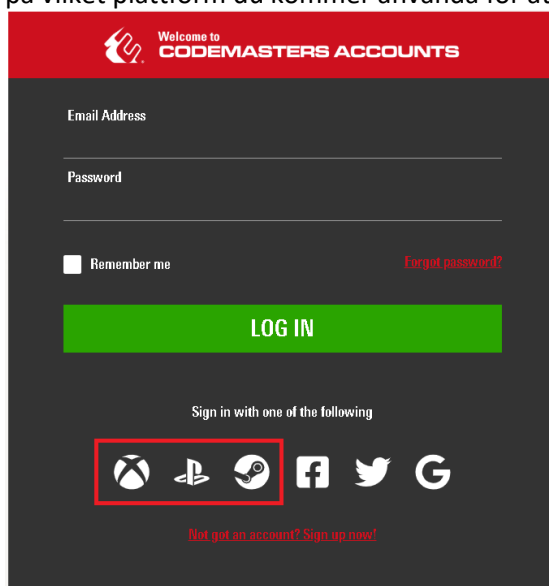
- Se Tävlingsregler Virtuellt Bilsport 2020

2.0 ANMÄLAN

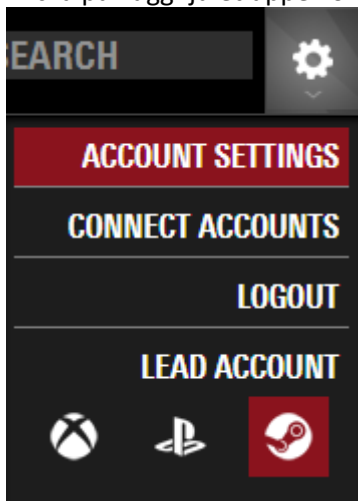
- Anmälan sker i SBF:s enkätssystem Questback där följande information krävs för en godkänd anmälan:
 - Namn
 - Racenet-ID
 - Mailadress
- I och med anmälan godkänner man samtliga regler i samtliga regeldokument gällande denna tävling, samt SBF:s allmänna tävlingsregler.
- Länk till anmälan: <https://response.questback.com/idrott/ky6syo0o82>
- Notera att kvalen är öppna för alla, oavsett anmälan. För att ens tider skall räknas behöver man anmäla sig.
- Anmälan måste vara registrerad vid slutet av respektive kvalperiod för att ens kvaltider skall gälla. Anmälan som skickas in efter slutet av en kvalperiod innebär att en förars tider ej kommer räknas.

2.1 Så här får du fram ditt Racenet-ID

- Ditt Racenet-ID kommer användas för att skapa en filtrerad resultatlista efter samtliga kvalomgångar
- För att få fram sitt personliga ID, gör enligt nedan:
 1. Navigera in på Racenets hemsida för att logga in:
<https://racenetlegacy.codemasters.com/OAuthLogin/Login>
 2. Logga in med ditt respektive Steam-, Xbox Live- eller Playstation Network-konto, beroende på vilket plattform du kommer använda för att kvala in.



3. Klicka på kugghjulet uppe i översta högra hörnet och sedan på "Account Settings".



4. Det som står under "Display name", i detta fall "EricStranne", är ditt Racenet-ID.

A screenshot of the "UPDATE YOUR ACCOUNT" page. At the top, there is a red banner with the Codemasters logo and the text "Welcome to CODEMASTERS ACCOUNTS". Below the banner are three tabs: "UPDATE ACCOUNT" (selected), "FRIENDS MANAGEMENT", and "DATA MANAGEMENT". The main content area is dark grey and contains the following fields:

- Account Linking:** A row of social media icons (Xbox, PlayStation, Twitch, Facebook, Twitter, Google+, and a chat icon). The Twitch icon is circled in green.
- Email Address:** ericstranne@gmail.com
- Password*:** A red link labeled "Change Password".
- Display name:** EricStranne (highlighted with a red box).
- Country:** Sweden (with a dropdown arrow).

At the bottom, there are two checkboxes:

- Please contact me with email updates regarding Beta testing
- Please send me news and updates (I can unsubscribe at any time).

A large green button labeled "UPDATE" is at the bottom of the form.

3.0 UPPLÄGG FÖR TÄVLING

Tävlingen kommer vara uppdelad enligt följande:

1. 12 stycken individuella online-kval
2. På-plats-tävling
 - a. Träning
 - b. Kvalheat
 - c. Semifinaler
 - d. Final

3.1 Online-kval

- Online-kval kommer löpa under 12 perioder á 24 timmar styck enligt nedanstående tabell.
- Varje online-kval kommer använda en bilklass enligt nedanstående tabell.
- Varje period kommer starta klockan 11:00 svensk tid på startdatumet respektive sluta 10:59 svensk tid dagen därpå.
- Exempelvis går kvalomgång 1 mellan 2020-01-21 klockan 11:00 och 2020-01-22 klockan 10:59.

Kvalomgång	Datum	Veckodag	Land	Bana	Bilklass
Förkval 1	2020-01-21	Tisdag	Spanien	Barcelona	Super 1600
Förkval 2	2020-01-23	Torsdag	Belgien	Mettet	Supercars
Förkval 3	2020-01-25	Lördag	England	Silverstone	RX Lites
Förkval 4	2020-01-26	Söndag	Norge	Hell	Supercars
Förkval 5	2020-01-28	Tisdag	Sverige	Höljes	Super 1600
Förkval 6	2020-01-30	Torsdag	Kanada	TroisRivieres	Supercars
Förkval 7	2020-02-01	Lördag	Frankrike	Loheac	Super 1600
Förkval 8	2020-02-02	Söndag	Portugal	Montalegre	Supercars
Förkval 9	2020-02-04	Tisdag	Spanien	Barcelona	RX Lites
Förkval 10	2020-02-06	Torsdag	Belgien	Mettet	Supercars
Förkval 11	2020-02-08	Lördag	Norge	Hell	Super 1600
Förkval 12	2020-02-09	Söndag	Sverige	Höljes	Supercars

- Online-kvalet kommer ske genom det inbyggda Daily Challenge-systemet i DiRT Rally 2.0.
- Under respektive period har deltagare ett försök att sätta en kvalltid.
- Efter varje period kommer vinnaren kvalificeras vidare till tävlingen på plats i Luleå.
- Tävlingsledningen förbehåller sig rätten att utse "wildcards" till finalen. Ifall "wildcards" inte kan säkras kan tävlingsledning besluta om att utse ytterligare kvalificerade från respektive kvalperiod.
- Tävlingsledningen förbehåller sig rätten att utse reservdeltagare till finaltävling. Detta sker per personlig inbjudan enligt tävlingsledningens bedömning.
- Om en tävlande ej kan närvara i Luleå på utsatt datum kommer nästa person från den tävlandes förkval erbjudas den platsen.

- Tävlade som ej kan närvara i Luleå måste av rättviseskäl för övriga deltagare samt reserver uppmärksamma tävlingsledning om detta senast en vecka efter publicerat kvalresultat.
- Om en reserv blir tillfrågad men ej kan delta erbjuds nästa person i resultatlistan från samma förkval den platsen.
- Om en tävlande har kvalat sig vidare i någon kvalomgång kommer dennes tider ej räknas i framtida kvalomgångar.

3.2 På-plats-tävling

- De tävlande som kvalificerar sig genom någon av förkvalperioderna skall infinna sig i Luleå den 30:e mars 2020.
- Tävlande på plats i Luleå får ha med pappersanteckningar med setupnoteringar och använda dessa vid simulatorerna.
- Tävlande får ej lägga över några filer på tävlingsdatorerna.
- Tävlande har möjlighet att spara setuper på den simulator denne tävlar på. I så fall är det den tävlandes ansvar att radera dessa setuper ifall den tävlande inte vill dela med den. Har man lämnat simulatort efter avklarad heat får man ej återvända och radera setupfiler i efterhand.

3.2.1 Tidsschema

- Meddelas i PM.

3.2.2 Hårdvara

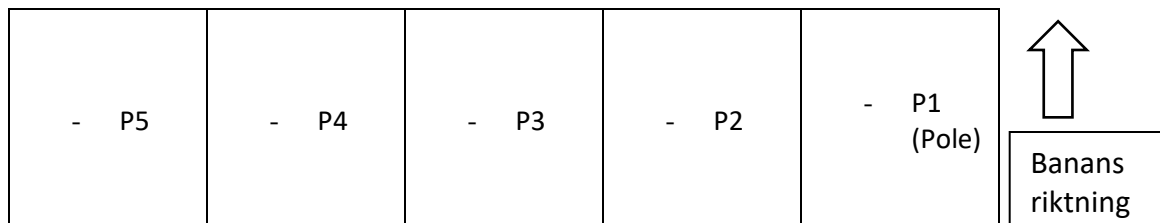
- Alla deltagare kommer delta i identiska racingsimulatorer utrustade med identiska datorer, rattar, pedaler och rigger.
- Tävlande får ej ändra några inställningar på försedd utrustning (ratt, pedaler, datorer).
- Användning av andra medel förutom ratt och pedaler (exempelvis handkontroll) är ej tillåtet såvida ej medicinska eller andra skäl kräver detta.
- Precis som med tävlingsbilar kan tekniska problem uppstå med ovannämnd utrustning. Inga sessioner eller heat kommer startas om på grund av hårdvarufel. Tävlingsledningen har rätt att byta ut hårdvara mot reserver ifall någon hårdvara ej fungerar som den skall.
- Följande utrustning kommer användas.
 - Ratt: Thrustmaster TS-PC bas + Sparco R383 Rally Wheel Add-on.
 - Pedaler: Thrustmaster T3 PA-Pro.
 - Dator: GTX970 & Intel i5 6400k från Inet.
 - Rigg: Komplet aluminiumsats från Swedish Rig Designs.
 - Handbroms: Thrustmaster TSSH.

3.3 Tävlingsupplägg på-plats-tävling

3.3.1 Allmänt

- Samtliga kvalheat kommer bestå av fyra deltagare.
- Samtliga semifinal- och finalheat kommer bestå av fem deltagare.
- Samtliga heat startas i form av stillastående start.
- Under samtliga heat måste varje deltagare utföra ett jokervarv innan målflagg.

- Icke utfört jokervarv resulterar i bestraffning enligt 8.1 i detta dokument.
- I fall av tjuvstart tilldelas ett automatiskt tidstillägg på 20 sekunder.
- Startgriddan för samtliga heat kommer se ut enligt följande diagram.



3.3.2 Kvalheat

- Samtliga förare kommer starta i ett av 4 heat i totalt 4 stycken kvalomgångar.
- Varje kvalheat kommer köras i 4 varv.
- För startordning samt startgrid i samtliga kvalheat, se Bilaga 1, avsnitt 2.
- Efter samtliga heat i respektive kvalomgång har körts kommer alla deltagares totaltider rankas från snabbast till långsammast.
- Poängutdelning i kvalheat följer nedanstående tabell:

Totalplacering i kvalomgång	Poäng
1	50
2	45
3	42
4	40
5	39
6	38
Fortsättning i fallande ordning, 1 poäng per placering	

- Topp 10 utifrån poängställningen i kvalomgångarna kvalificerar sig vidare till semifinaler.
- Förare som ej tar sig i mål (DNF) fåren poäng färre än det den långsammaste föraren skulle fått ifall alla förare tar sig i mål.
- DNS/DQ resulterar i noll poäng.

3.3.3 Semifinal

- Semifinalisterna kommer starta i en av två semifinalheat.
- Varje semifinal kommer vara fyra varv långt.
- För startordning & startgrid, se Bilaga 1, avsnitt 2.
- Topp två samt den tredjeplatstagaren med snabbaste racetid kommer kvalificera sig vidare till final.

3.3.4 Final

- Finalheatet kommer vara sex varv långt.
- För startordning & startgrid, se Bilaga 1, avsnitt 2.
- Resultatet av finalheatet avgör resultatet i SM-tävlingen.

7.0 TÄVLINGSKÖRNING

7.1 Allmänt

- Varje deltagare skall alltid framföra sitt fordon under kontrollerade omständigheter.
- Det är ej tillåtet att använda bilens tillbehörsfunktioner (tuta, strålkastare eller vindrutetorkare) för att distrahera motståndare.

7.2 Kontakt & påkörningar

- Att medvetet och vårdslöst köra på motståndare som resulterar i avåkning och/eller snurr/sladd är ej tillåtet.
- Att flytta framförvarande motståndare ur spår genom kontakt rakt bakifrån är ej tillåtet.

7.3 Banbegränsningar

- Enligt simulatorspelets regler.
- Annars se Tävlingsregler Virtuellt Bilsport 2020.

7.4 Omkörningar

- Påkörning bakifrån för att flytta framförvarande tävlande ur spår är ej tillåtna.
- Tävlande får ej försöka "fösa" undan snurrade bilar utan måste släppa av och tillåta dessa att återfå kontroll på sin bil.
- Tävlande kan förmildra samt undgå bestraffning genom att vänta in tävlande som påverkats av regelbrott.

7.5 Återinträde på banan

- Tävlande som varit av banan har väjningsplikt mot tävlande på banan vid återinträde.
- Dessa återinträdesmanövrar skall ske med ytterst försiktighet och endast göras vid säkra tillfällen.
- Återinträdesmanövrar som orsakar positions- och/eller tidsförlust för tävlande på banan är bestraffningsbara.

7.6 Avbruten session

- Tävlingsledning förbehåller sig rätten att avbryta och/eller starta om sessioner om tekniska problem uppstår enligt **VB 7.5**.
- Avbruten tränings-session startas ej om och kommer fortsätta enligt tidigare tidsschema.
- Vid avbruten kvalsession kommer denna startas om ifall alla tävlande ej fått chans att sätta kvalvarv.
- Vissa tävlandes kvalvarv ej sparas.
- Vid avbruten racesession gör Tävlingsledning individuell bedömning av situationen ifall session skall startas om eller inte.

7.7 Uppförande vid sidan av banan

- Alla tävlande förväntas uppträda enligt Bilsportens Gemensamma regler samt dess Fair Race-policy.

- Alla kränkande eller nedlåtande yttranden om motståndare, tävlingsledning, publik eller andra parter är strängt förbjudna.

8.0 TÄVLINGSBESTRAFFNING

8.1 Förseelser och påföljder

- Under online-kval kan regelbrott resultera i fullständig uteslutning ur tävling.
- Under på-plats-eventet kommer bestraffningar delas ut enligt nedanstående tabell.

Förseelse		Bestraffning
All form av mobbning, rasistiska, religionskränkande, könstillhörighets relaterade beteende i skrift/tal	Enligt G.1.5/Fair Race	Diskvalifikation från tävling
Tillhandahållen utrustning används inte på korrekt sätt, all form av åverkan	Enligt VB-T 2.0	Diskvalifikation från tävling och eventuellt ersättningskyldighet för åverkan
All form av "kompiskörning"	Enligt VB 7.1	10 sekunders tidstillägg
All form av medveten avåkning	Enligt VB 7.1	10 sekunders tidstillägg
Påverkan/distrahering av annan tävlande vid simulator	Enligt VB 2.1	Diskvalifikation från tävling
Försök till distrahering genom bilens tillbehörsfunktioner	Enligt 4.1	Varning
Ojust/vårdslösa manövrar	Enligt VB 7.1	Enligt domares bedömning
Upprepad körning utanför banbegränsningar	Enligt VB 7.2	Enligt domares bedömning
Blockering av varvande tävlande	Enligt VB 7.1	Enligt domares bedömning
Avträngning av motståndare utanför bankant	Enligt VB 7.1	Enligt domares bedömning
Hindring av motståndare vid återinträde på tävlingsbana	Enligt VB 7.2	Enligt domares bedömning
Annan onormal förändring av körriktning	Enligt VB 7.1	Enligt domares bedömning
Omkörning utanför banbegränsningar	Enligt VB 7.1	Enligt domares bedömning
Påkörning	Enligt 4.4	Enligt domares bedömning
Tjuvstart	Enligt 3.3.1	Automatiskt tidstillägg på 20 sekunder
Ej utfört jokervarv	Enligt 2.4.1	Automatiskt tidstillägg på 30 sekunder
Ovilja att följa tävlingsledningens beslut	Enligt VB 7.4	Enligt domares bedömning

- Andra bestraffningar för icke-ovannämnda regelbrott kan delas ut enligt Tävlingsledningens bedömning.

8.2 Protester och tidsfrister

- Tävlingsledande kan lämna protest mot annan tävlande för regelbrott under samtliga sessioner.
- För protester under online-kval skall dessa skickas till Tävlingsledning omgående med information om:
 - Tävlingsledande man protesterar
 - Tid för regelbrott
 - Beskrivning av regelbrott
- För protester på plats i Luleå skall dessa lämnas in innan nästa session påbörjats till Tävlingsledning genom aviserad blankett.
- En protest skall lämnas in per regelbrott.
- Tävlingsledningen förbehåller sig rätt att undersöka incidenter som ej inlämnats som protest.

8.3 Överklagan av bestraffning

- Enligt [G 15](#).

9.0 ÄNDRING AV REGLER

- Ändringar/tillägg till detta reglemente utfärdas i form av PM. I fall PM utfärdats står regler i PM över regler i detta dokument.