



NL.TCR.2 Algemeen Reglement: *Per 31 juli 2010*

De NL.TCR.2 wedstrijdleiding bestaat uit Richard Blokker, Dennis Douna, Matthijs Ottenhoff, Arjen Veenhuizen en Fred Visser

1. Algemeen

1. Met deelname aan de competitie geeft de deelnemer aan dit reglement te kennen en ermee akkoord te gaan. Deelnemers dienen elkaar met respect te behandelen, zowel op als naast de baan.
2. Iedere deelnemer dient in het bezit is van een legale versie van RACE On inclusief de bij het seizoen horende uitbreidingen als carpacks, circuits en overige uitbreidingen.
3. Iedere deelnemer dient het circuit goed te kennen en voldoende te hebben getraind om de auto onder normale omstandigheden onder controle te kunnen houden.
4. Voor mededelingen dient men regelmatig het forum in de gaten te houden. Men dient van deze mededelingen kennis te nemen en er akkoord mee te gaan.
5. Alle races zullen beveiligd zijn met een wachtwoord dat voor de aanvang van een evenement via een e-mail bekend zal worden gemaakt.
6. Elke communicatie die inhoudelijk over de league gaat (opgaven, afzeggingen e.d.) dient te geschieden via nl.tcr@simracing.nl.

2. Systeemeisen

1. Het is belangrijk dat de FPS ten alle tijde voldoende is om de wagen onder controle te houden. Vooral bij een groot startveld en bij de start kan deze flink dalen. Een te lage FPS kan bijdragen aan een startcrash omdat je niet op tijd kan reageren op situatiewijzigingen. De FPS kun je verhogen door het detailniveau, de 'draw ahead distance' of het aantal visuele wagens terug te schroeven.

3. Deelname

1. Met de aanmelding voor de NL.TCR league verplicht een coureur zich zoveel mogelijk races bij te wonen.
2. Aanmelding dient te geschieden via een mail, voor meer informatie, zie punt 14.
3. Wanneer een race niet bijgewoond kan worden, word er van je verwacht dat je jezelf afmeldt via nl.tcr@simracing.nl.

4. Tijdens de race wordt gereden met je echte naam, een alias is niet toegestaan.
5. Het maximaal aantal deelnemers voor de race server is 25.
6. Bij aanmelding voor de competitie kiest de coureur een wagen. Deze keuze staat vast op het moment dat je inlogt voor de eerste race en geldt voor het gehele seizoen, wijzigen van wagen gedurende het seizoen is niet toegestaan.
7. Het is mogelijk samen met een andere coureur een team te vormen. Voor een teamvorming is de eis dat beide coureurs in dezelfde (model) wagen rijden. De livery van deze wagens dienen grotendeels overeen te komen.
8. Voor aanvang van de kwalificatie (20.00) dien je, als reguliere rijder, aanwezig te zijn op de server.
9. Een reguliere rijder die in de kwalificatie voor de eerste maal inlogt, mag niet kwalificeren, tenzij de organisatie anders vermeldt.
10. Wanneer er twee plekken vrij zijn op de raceserver mag de eerste reserverijder, zie reservelijst desbetreffende voorbereidingstopic, inloggen en deelnemen aan de kwalificatie vanaf 20.05.
11. Wanneer er drie plekken vrij zijn op de raceserver mag ook de tweede reserverijder inloggen vanaf 20.05, enzovoort.

Ter verduidelijking:

- Een reguliere rijder is iedere deelnemer die niet op de reservelijst vermeld staat op het moment dat het evenement van start gaat.
- Een reserverijder is iedere deelnemer die wel op de reservelijst vermeld staat op het moment dat het evenement van start gaat.
- De reserverijders dienen zelf in de gaten te houden wanneer ze eventueel mogen joinen volgens het reglement.
- Het kan voorkomen dat andere deelnemers je auto nog niet 'geladen' hebben wanneer je direct na het joinen de baan betreed.
 - > Mogelijk gevolg, je word niet gezien dus kans op een crash, hou daar rekening mee.
 - > Omdat die persoon je nog niet geladen heeft en jou dus niet ziet, zal die persoon totaal geen hinder ondervinden van deze crash.

12. Indien er dermate veel afmeldingen zijn dat de server niet meer volledig gevuld zijn, kunnen er wildcards worden ingezet. Een ieder kan hier aanspraak op maken door een aanvraag te mailen naar nl.tcr@simracing.nl. De organisatie zal deze aanvraag dan bekijken. Deze persoon mag pas meedoen nadat de organisatie de deelname heeft goedgekeurd en degene hiervan een e-mail heeft ontvangen.
13. Een wildcardrijder mag maximaal 3 events meerijden in één van de standaard Simracing.NL auto's. Een wildcardrijder kan geen punten scoren voor het kampioenschap en zal voor het puntenaantal geskipt worden, waardoor de rijder achter hem zijn aantal punten ontvangt.

4. Race diversen

1. Eventuele mededelingen van de wedstrijdleiding zullen aan het eind van de kwalificatie dan wel gedurende de warmup sessie gedaan worden.
2. Door het spel opgelegde sancties als DQ en Stop & Go's dienen altijd opgevolgd te worden.
3. Een DQ in de race betekent ook geen punten, ook al zou je met je eindklassering recht hebben op punten.
4. Er zullen geen restarts worden gedaan. Als je door een bug in het spel of anderszins niet kunt starten wordt dat gezien als een 'mechanical failure'. Eventuele extreme situaties zullen na de race bekeken worden.
5. Als je gecrashed bent of anderszins de race niet voort kunt zetten ben dan zo sociaal om in de server te blijven. De leave-lags tijdens het disconnecten kunnen erg lang en dus vervelend zijn voor degene die nog rijden. We rekenen voor de naleving hiervan dit seizoen op zelfregulering van de groep, maar mocht blijken dat dit niet werkt behouden we het recht om er een sanctie voor uit te delen.
6. We trachten de wisselingen tussen de sessies ongemerkt door te zetten. Echter het zou kunnen dat aan het einde van een sessie door de wedstrijdleiding een next sessie vote initieert wordt. Elke rijder dient dan direct op de "escape" toets te drukken en te stemmen om de vote zo snel mogelijk door te zetten.
7. Het is voor iedereen, behalve leden van de organisatie of door de organisatie aangewezen personen, niet toegestaan om een vote te starten.

5. Race, gedragscode

1. Deelnemers dienen minstens 1 werkzame spiegel in gebruik te hebben, de 'virtual mirror' is toegestaan.
2. Deelnemers dienen zich ten alle tijde bewust te zijn van hun 'dode hoek'.
3. Deelnemers dienen tijdens het rijden voldoende afstand te houden om te kunnen reageren op onverwachte situaties.
4. Als je tijdens de kwalificatie in een out- of inlap bent, of je rondje is al verprutst door een ander incident, dan dien je ten alle tijde van de ideale lijn af te gaan en gas terug te nemen om de snellere deelnemer erlangs te laten.
5. De start dient met de hoogst mogelijke voorzichtigheid gedaan te worden. De banden en remmen zijn nog koud, de FPS is op zijn laagst en je rijdt met veel auto's op een klein stuk baan. Races worden niet gewonnen in de eerste bocht en als men iemand eraf tikt door te overmoedig van start te gaan dan wel te hard de eerste bocht in te duiken wordt dat als zeer kwalijk beschouwd. Niets zo vervelend dan dat je race in de eerste bocht buiten je eigen schuld voorbij is. Start rustig, hou ten allen tijde je naaste auto's in de gaten zodat je op tijd kunt anticiperen, hou voldoende afstand en rem voorzichtig en ruim optijd.
6. Het is aan een snellere deelnemer om te zorgen dat hij een langzamere deelnemer op een correcte wijze inhaalt.
7. In een gevecht om positie is het toegestaan om voor een bocht een keer van racelijntje te wisselen, 'zigzaggen' is niet toegestaan.

8. In een gevecht om positie dient ten alle tijde rekening met elkaar gehouden te worden. Ruimte geven en nemen, geen 'onmogelijke acties' uitvoeren, contact dient vermeden te worden!
9. Als je achter iemand rijdt, dan ben jij diegene die schuld heeft als je iemand van achteren raakt, 'braketests' daargelaten.
10. Braketests, remmen waar het niet nodig is waardoor een gevaarlijke situatie ontstaat, zijn niet toegestaan.
11. Wraakacties of 'dan maar samen eraf' acties zijn niet toegestaan.
12. Als een deelnemer op het punt staat gelapt te worden (blauwe vlag) dan dient hij zo snel mogelijk van zijn lijn af te gaan en gas terug te nemen om de snellere deelnemer erlangs te laten.
13. Als je een run wilt afbreken door op escape te drukken, zet dan je wagen op een veilige manier stil.
14. Blijf bij het uitkomen van de pits binnen de witte streep, let op de blauwe lamp en gebruik je spiegels om te kijken of er iemand aankomt.
15. De baan mag nimmer haaks betreden worden. Invoegen dient altijd te gebeuren wanneer de wagen zich evenwijdig langs de ideale lijn in de rijrichting beweegt.
16. Het is niet geoorloofd bochten of chicanes af te snijden, tenzij de wedstrijdleiding anders vermeldt deze 'verantwoordelijkheid' bij de simulatie.
17. Het gras/grind mag in zijn geheel niet betreden worden met het doel er sneller door te gaan.
18. Chat is niet toegestaan tijdens de kwalificatie en race, de race is afgelopen wanneer iedereen de finishlijn gepasseerd is. Mededelingen door of voor de organisatie uitgezonderd.
19. Een rokende motor door oververhitting is niet toegestaan tijdens de kwalificatie en race. Gebeurt dit in de kwalificatie, stop je run direct en pas je setup op de omstandigheden aan.

6. Race, kwalificatieprocedure

1. Gedurende 15 min mag iedere coureur zoveel pogingen als hij nodig acht gebruiken om de snelste tijd neer te zetten. Uitzonderingen, zie Reglement 3. Deelname.
2. Indien een rijder na afloop van een voorgaande race een straf heeft ontvangen waardoor hij een x aantal plaatsen straf krijgt op de startgrid, dient hij zich gedurende de opwarmronde af te laten zakken naar zijn startpositie gecorrigeerd met de straf. Dit zal door de organisatie worden medegedeeld.

7. Startprocedure

7.1 Algemeen

1. De startvolgorde voor race 1 zal worden bepaald door de kwalificatie.
2. De start van race 1 zal plaatsvinden via een rollende start.
3. Bij race 2 zal de top 8 van race 1 in omgekeerde volgorde starten.

4. De start van race 2 zal plaatsvinden via een staande start.

7.2 Rollende start

1. Iedere deelnemer dient binnen 2 minuten de grid te betreden.
2. Wanneer het licht op groen springt bepaald de leider het tempo gedurende de opwarmronde, dat rond de 100 km/h dient te liggen.
3. Tijdens de opwarmronde wordt (schuin) achter elkaar gereden en is het niet toegestaan de banden of remmen op te warmen. Ook dienen er geen onnodige gaten in het veld te ontstaan.
4. In het racetopic wordt vermeld vanaf waar de pitlimiter moet worden ingeschakeld. Wanneer dit punt bereikt is gaat de leider direct op de limiter rijden. Iedereen achter de leider zorgt ervoor dat hij goede aansluiting met zijn voorganger heeft en schakelt daarna ook de pitlimiter in.
5. Wanneer de pitlimiter eenmaal is ingeschakeld mag deze NIET tussentijds worden uitgeschakeld om een gat te dichten. Mocht je dit wel doen kan dit op een straf komen te staan.
6. De polesitter mag vanaf het in het racetopic aangegeven punt bepalen wanneer hij de pitlimiter eraf haalt. Wanneer dit gebeurt is de race begonnen.
5. Er mag niet worden ingehaald voor de start/finishlijn.

8. Race server instellingen

Failures: Normal
Flag Rules: Black Only
Fuel: Normal
Tyre wear: Normal
Damage: 100%
Aids allowed: Automatic Clutch
View: Forced Cockpit View
Weather: Dynamic

9. Puntentelling

Positie	Punten
1	12
2	10
3	8
4	7
5	6
6	5
7	4
8	3
9	2
10	1
11	0

Fastest lap	1
Finishen	1

Het bovenstaande schema is geldig voor zowel race 1 als race 2.

1. Punten worden alleen toegekend als er minimaal 75 procent van de raceafstand is afgelegd! Dit geldt ook voor de punten voor het behalen van de snelste raceronde.
2. Bij gelijke eindstand in het kampioenschap wordt de rijder die de meeste eerste plaatsen heeft behaald hoger geklasseerd. Bij een gelijk aantal eerste plaatsen telt het aantal tweede plaatsen, etc. Alleen geklasseerde plaatsen mogen hiervoor worden gebruikt. Wanneer ook hierna geen beslissing gemaakt kan worden, telt het aantal pole positions, daarna het aantal tweede plaatsen in kwalificatie, enz.

10. Strafgewicht

1. De uitslag van de voorgaande races bepalen hoeveel strafgewicht je in de auto krijgt, dit om de competitie closer te maken.
2. In het onderstaande schema staat de toe/afname van het strafgewicht bij desbetreffende finishpositie.

1	+ 15 kg
2	+ 10 kg
3	+ 5 kg
4	+ 0 kg
5	-5 kg
6	-10 kg
7	-15 kg
8	-15 kg
9	Enz.
Maximaal	40 kg
Minimaal	0 kg

Het strafgewicht wordt bijgewerkt na een volledig event, dus niet tussen race 1 en race 2.

3. Het strafgewicht wordt toegekend naar aanleiding van de eventresults. Hierbij wordt gekeken naar het aantal behaalde punten in een weekend, exclusief bonuspunten voor de fastest lap en het finishen.
4. Het gewicht kan alleen minderen bij deelname aan een race. Geen deelname betekent dat het strafgewicht van de voorgaande race zal blijven staan.

11. Protest

11.1 Algemeen

1. Het is mogelijk een protest in te dienen, om oneindige discussies te voorkomen. Hiervoor kun je een mail sturen naar nl.tcr@simracing.nl. Gaarne hier alleen in uiterste gevallen gebruik van maken.
2. Voor meer informatie, zie het [Protest Topic](#).

11.2 Voorbeelden van sancties

1. Bij gebruik van chat gedurende de kwalificatie- of racesessie, krijg je een straf tijd van 10 seconden voor zowel race 1 als race 2 van het volgende evenement. Indien je deze overtreding vaker begaat, zal de straf tijd oplopen.
2. Wanneer de snelheid in de pits tijdens de kwalificatie overschreden wordt krijg je 10 seconden straf voor zowel race 1 als race 2 van het event waarin de overtreding begaan is. Tijdens de race volgt de door het spel opgelegde straf.
3. Bij het hinderen van andere deelnemers in de kwalificatie terwijl je zelf niet in een vliegende ronde zit, zal je voor het volgende event een gridpenalty krijgen.
4. Het gevaarlijk betreden van de baan, nadat je deze om wat voor reden dan ook hebt verlaten, levert een tijdstraf op voor race 1 en race 2 van het volgende event. De mate van deze tijdstraf hangt af van de situatie.
5. Bij meermalig vermijdbaar én hinderlijk contact kan de organisatie een tijdstraf voor race 1 en race 2 van het volgende event opleggen.
3. Bij het veroorzaken van een crash die voorkomen had kunnen worden kan je een straf krijgen die kan variëren van een tijdstraf tot diskwalificatie voor het volgende event.
4. Het meermalig bewust afsnijden van chicanes met tijds winst heeft een tijdsstraf van 20 seconden tot gevolg. De regels met betrekking tot het afsnijden van chicanes zijn te vinden onder hoofdstuk 5 van het algemeen reglement. Deze regels zijn altijd van kracht, tenzij anders aangegeven in het racetopic en de e-mail voorafgaande aan de race.
5. Wanneer je één keer afwezig bent zonder je te hebben afgemeld zal je worden uitgesloten van deelname aan de kwalificatie voor het volgende event. Indien meer personen deze straf hebben gekregen, bepaalt de organisatie de startvolgorde van deze personen.
6. Bij een tweede keer afwezigheid zonder afmelden zal je volledig worden uitgesloten van deelname aan het volgende event.
7. Een valse start zal door het spel worden bestraft.
8. Wanneer je tijdens de rollende start voor de start/finishlijn voorliggers inhaalt en deze positie niet teruggeeft voor het einde van de ronde krijg je een tijdstraf die wordt bepaald naar de ernst van de situatie.
9. Indien aanwijzingen van de organisatie/raceleiding niet worden opgevolgd zal je worden gediskwalificeerd voor het event waarin de overtreding is begaan.
10. Indien je vaker overtredingen begaat kan de organisatie ertoe besluiten om je uit de competitie te zetten.
11. Bij incidenten die niet met bovenstaande voorbeelden te vergelijken zijn zal de organisatie de strafmaat bepalen.

12. Door de organisatie opgelegde straffen zijn met zorgvuldigheid bepaald en staan niet ter discussie. Geruime tijd voor het bepalen van de straf zal het protest worden vermeld in het protesttopic en zullen de betrokkenen via een e-mail op de hoogte worden gesteld. Naar aanleiding hiervan kan je je visie geven, waarna de definitieve straf de zondag voor de race gepubliceerd zal worden.

12. Raceinformatie

12.1 Autokeuze

WTCC 2006	WTCC 2007	WTCC 2008
Alfa Romeo 156 Alfa Romeo 156 GTA BMW 320i e46 BMW 320si e90 Chevrolet Lacetti Honda Accord Euro R Peugeot 407 SEAT Leon SEAT Toledo	Alfa Romeo 156 BMW 320i e46 BMW 320si e90 Chevrolet Lacetti Honda Accord Euro R SEAT Leon TFSI	BMW 320si e90 Chevrolet Lacetti Honda Accord Euro R Lada 110 2.0 SEAT Leon TDI SEAT Leon TFSI Volvo C30 (+ 25 kg)

12.2 Kalender

Dinsdag	RACE	Circuit
17-08-2010	TESTRACE 1 + 2	Dijon
31-08-2010	TESTRACE 3 + 4	Brno
07-09-2010	RACE 1 + 2	Brno
21-09-2010	RACE 3 + 4	Dijon
05-10-2010	RACE 5 + 6	Estoril
19-10-2010	RACE 7 + 8	Okayama
02-11-2010	RACE 9 + 10	Hockenheim
16-11-2010	RACE 11 + 12	Magny Cours
30-11-2010	RACE 13 + 14	Anderstorp
14-12-2010	RACE 15 + 16	Macau

Reservetracks: Monza en Imola

12.3 Racetijden

Practise	19.00 - 20.00
Qualifying	20.00 - 20.15
Warm-up	20.15 - 20.20
Race 1 (25 min)	20.20 - 20.45
Race 2 (25 min)	20.50 - 21.15

13. Inschrijving

1. Je kunt jezelf inschrijven door een mail te sturen naar nl.tcr@simracing.nl met daarin onderstaande informatie:

Teamnaam Voor- en achternaam Voor- en achternaam teamgenoot Geldig e-mailadres Autokeuze Voorkeur startnummer 1e 2de 3de Ik maak zelf een livery of heb hier iemand voor weten te vinden: ja/nee
--

2. De serverindeling zal gemaakt worden door de organisatie, dus niet naar volgorde van inschrijven.
3. Wanneer er meer dan 25 inschrijvingen zijn, zal er een reservelijst worden opgesteld.

14. Skins

1. Templates voor het maken van de livery's zijn te downloaden via de volgende link.
2. Voor NL.TCR.2 is het verplicht om een eigen livery in te leveren. Deze kunnen worden opgestuurd via nl.tcr@simracing.nl. Slechts in uitzonderlijke gevallen kunnen we afwijken van deze verplichting.
3. Het carpack is te downloaden door op de volgende link te klikken.

15. Tot slot

1. De wedstrijdleiding behoudt zich het recht voor om dit reglement te wijzigen.
2. In situaties waar het reglement niet in voorziet beslist de wedstrijdleiding.
3. De wedstrijdleiding behoudt het recht, indien zij dit noodzakelijk acht, deelnemers een straf op te leggen dan wel uit te sluiten van (verdere) deelname.
4. Fouten/wijzigingen in dit reglement voorbehouden.

NL.TCR.2: Mede mogelijk gemaakt door

