



UGX Racing League Algemeen wedstrijd reglement 2024

Inhoud

1. Algemeen	Pagina 2
2. Reglement	Pagina 2
3. Deelname	Pagina 2
3.2 Registratie	Pagina 2
4. Startnummer	Pagina 3
5. Liveries	Pagina 3
6. Communicatie	Pagina 3
7. Afmelden	Pagina 4
8. Livestream	Pagina 4
9. Kampioenschap	Pagina 4
10. Punten	Pagina 5
11. Blauwe vlag	Pagina 6
12. Gedrag op de baan	Pagina 7
13. Toewijzing van schuld	Pagina 8
14. Incidenten	Pagina 9
15. Protesten	Pagina 10
16. Tot slot	Pagina 11

1 - Algemeen

- 1.1 UGX Racing League organiseert iRacing competities op het platform ugx-racingleague.com

2 - Reglement

- 2.1 Dit reglement is van kracht vanaf 2 april 2024 en heeft betrekking op alle competities van UGX Racing League en is van toepassing op alle deelnemers van de competities.
- 2.2 Bij onenigheid of twijfel over de interpretatie van het reglement heeft de wedstrijdleiding en/of organisatie het laatste woord, waarbij altijd gehandeld zal worden ten behoeve van FairPlay en sportiviteit.
- 2.3 De organisatie behoudt zich het recht het reglement aan te passen als een bepaalde situatie hierom vraagt. De organisatie zal haar leden hiermee tijdig op de hoogte stellen.

3 - Deelname

3.1 Voorwaarden van deelname

- 3.1.1 Om deel te nemen aan een competitie dienen alle deelnemers de benodigde content te hebben aangeschaft.
- 3.1.2 Van iedere deelnemer verwachten wij dat hij/zij zoveel mogelijk aanwezig is. Om een vaste plek en startnummer te behouden dient men minimaal 50% van het kampioenschap deel te nemen.

3.2 Registratie

- 3.2.1 Om deel te nemen aan de competitie dienen alle deelnemers een aantal stappen te voldoen.
1. Inschrijfformulier invullen met een geldig iRacing ID en huidige op de UGX Racing League website.
 2. Discord joinen en de league joinen in iRacing. De deelnemer ontvangt een uitnodiging via een bevestiging per mail als stap 1 is voltooid.
- 3.2.2 Het maximaal aantal auto's per race is 36.
- 3.2.3 Wanneer er meer dan 36 inschrijvingen zijn worden nieuwe inschrijvingen geplaatst op een reservelijst, dit op volgorde van inschrijf datum.

4 - Start nummer

- 4.1 Het is mogelijk om een vast startnummer te kiezen. Dit kan worden gedaan via het inschrijfformulier.
- 4.2 Het startnummer mag maximaal uit 3 cijfers bestaan. Deelnemers kunnen kiezen tussen 1 t/m 999.
- 4.3 Startnummers worden vergeven op basis wie het eerst komt, wie het eerst maalt en geld minimaal voor één heel seizoen.
- 4.4 Het startnummer blijft bezet totdat diegene zich niet meer inschrijft voor een nieuw seizoen.
- 4.5 Startnummers die bezet zijn worden weergegeven op de pagina: Bezette nummers op onze website.

5 - Liveries

- 5.1 Deelnemers mogen een eigen livery gebruiken.
- 5.2 Er wordt gebruik gemaakt van TradingPaints om het voor deelnemers mogelijk te maken eigen liveries te gebruiken.
- 5.3 De organisatie kan bepaalde logo's op alle auto's verplichten, deze logo's of templates worden vanuit de organisatie geleverd.
- 5.6 Bij het niet voeren van verplichte logo's heeft de wedstrijdleiding het recht hiervoor een reprimande of straf op te leggen.
- 5.7 De wedstrijdleiding kan het gebruik van aanstootgevende teksten of afbeeldingen van beledigende, racistische of schokkende aard verbieden.

6 - Communicatie

- 6.1 Er wordt sterk geadviseerd om gebruik te maken van de UGX League Discord. Hier worden alle deelnemers op de hoogte gesteld van de nodige mededelingen en of informatie wat van toepassing is binnen de competitie.
- 6.2 Bij het vallen van de groene vlag mag de in-game en UGX League discord voice chat alleen worden gebruikt voor race gerelateerde berichten.
Voorbeelden hiervan zijn:
Aangeven dat je de pits ingaat, of aangeven welke lijn je kiest wanneer je gaat inhalen of ingehaald wordt.
- 6.3 Het uitten van ongenoegen naar andere deelnemers, schelden, of ander ongepast gedrag kan naderhand bestraft worden door de wedstrijdleiding.

7 - Afmelden

7.1 Afmelden voor een race kan uiterlijk tot 6 uur voor een race.

7.2 Het niet op tijd afmelden heeft een straf tot gevolg.

Bij een eerste keer zal de betreffende deelnemer een kwalificatie ban opgelegd krijgen en moet vanuit de pits starten bij de eerst volgende race.

Bij een tweede keer niet op tijd afmelden krijgt de betreffende deelnemer een schorsing voor de eerst volgende race.

Bij een derde keer niet op tijd afmelden zal de betreffende deelnemer geschorst worden voor de rest van het lopende seizoen.

7.3 Indien van toepassing zal een vrije plek of plekken d.m.v. afzegging toegewezen worden aan de eerst volgende deelnemer(s) op de reservelijst.

8 - Livestream

8.1 Het kan voorkomen dat races live worden gestreamd, hierbij kunnen namen van deelnemers in beeld komen of genoemd worden.

Om deel te nemen aan een race met livestream dienen deelnemers hier geen bezwaar tegen te hebben.

8.2 Deelnemers kunnen gevraagd worden om mee te doen aan een interview voor in de livestream. Als een deelnemer akkoord gaat op dit verzoek dienen deelnemers geen bezwaar te hebben tegen publicatie van beelden door UGX Racing League.

9 - Kampioenschap

9.1 De iRacing competitie van UGX Racing League bestaat uit meerdere vrije trainingen en races. De vrije trainingen en races vinden om de week plaats. De vrije training wordt de dag voor race dag (woensdag) beschikbaar gesteld.

9.2 Er zijn twee schrapresultaten, de beste vier of beste zes resultaten tellen mee in het kampioenschap. Een DQ telt niet mee als schrapresultaat.

9.3 De auto die in het kampioenschap gebruikt wordt is de Ferrari 296 GT3 Setup: Fixed (iRacing Ferrari Challenge) met aangepaste tank inhoud.

9.4 Deelnemers worden ingedeeld in de volgende divisies:

Divisie: A / Algemeen klassement

Divisie: B / Algemeen klassement / B klassement

Divisie: C / Algemeen klassement / C klassement

9.5 Deelnemers kunnen aan het einde van het seizoen promoveren of degraderen.

Nummer 1 van divisie B promoveert naar divisie A
Nummer 1 van divisie C promoveert naar divisie B

Laatste plaats van divisie A degradeert naar divisie B
Laatste plaats van divisie B degradeert naar divisie C

9.6 Vrije training en race sessie info voor alle geplande evenementen

Vrije training op woensdag (dag voor race) 20:00 - 22:00
Race op donderdag 20:00 - 22:00

20:00 Practice - 65 minuten
21:05 Kwalificatie (lone) - 10 minuten
21:15 Warming-up - 5 minuten
21:20 Race - 40 minuten

Startfuel: 32 liter
Pitstop: verplicht
Fast repair: 1
Schade: aan
Racehulprijn: toegestaan
Max inc voor drive thru: 12
Max inc voor stop & go: 16
Max inc voor DQ: 20

10 - Punten

10.1 Puntenverdeling algemeen kampioenschap.

Positie	Punten	Positie	Punten	Positie	Punten	Positie	Punten
1	50	11	35	21	25	31	15
2	48	12	34	22	24	32	14
3	46	13	33	23	23	33	13
4	44	14	32	24	22	34	12
5	42	15	31	25	21	35	11
6	40	16	30	26	20	36	10
7	39	17	29	27	19		
8	38	18	28	28	18		
9	37	19	27	29	17		
10	36	20	26	30	16		

10.2 Puntenverdeling divisie B en divisie C kampioenschap.

Positie	Punten	Positie	Punten
1	14	7	6
2	12	8	5
3	10	9	4
4	9	10	3
5	8	11	2
6	7	12	1

10.3 Bonuspunten worden gegeven voor:

Pole position: 1 bonuspunt.

Snelste ronde in race: 1 bonuspunt.

11 - Blauwe vlag

- 11.1 Blauwe vlaggen worden gezwaaid op het punt dat een andere coureur je op een ronde gaat zetten.
- 11.2 De afstand waarover de blauwe vlaggen worden gezwaaid, kan variëren maar gewoonlijk wordt er gezwaaid wanneer de snellere rijder zich binnen een afstand van 1 seconde bevindt.
- 11.3 Rijders die de blauwe vlag ontvangen, zijn niet verplicht om van de racelijn af te gaan om de lappende rijder te laten passeren.
- 11.4 Deelnemers met een blauwe vlag mogen onder geen enkele omstandigheid een poging tot inhaalmanoeuvre vanuit de snellere auto verdedigen.
- 11.5 Als de rijder die de blauwe vlag ontvangt niet sneller is dan de naderende auto die de rijder op een ronde probeert te zetten, wordt aanbevolen dat de langzamere rijder alle redelijke inspanningen doet om de snellere rijder te laten passeren.
- 11.6 De rijder die iemand probeert op een ronde te zetten is verantwoordelijk voor een veilige inhaalmanoeuvre, net zoals hij zou doen als hij een rijder zou inhalen voor positie.
- 11.7 Het is toegestaan om te knippen met de koplampen om aan te geven dat je er voorbij wilt.
- 11.8 Rijders die op een ronde gezet zijn mogen zich alleen ontdoen van een ronde als de auto voor hen een inhaal manoeuvre toe laat. Eenmaal voorbij, moeten ze in staat zijn om een gat van minstens 1 seconde te trekken (om uit de blauwe vlag zone te komen) binnen maximaal 2 volledige ronden, anders moeten ze de leidende auto er weer voorbij laten.

12 - Gedrag op de baan

- 12.1 Op een recht stuk mag de leidende rijder, voordat hij een bocht nadert, de volledige breedte van de baan gebruiken en elke gewenste lijn rijden. Echter;
- 12.2 De leidende rijder verliest dit recht wanneer de rijder erachter een deel van zijn auto naast de leidende auto brengt. Op dit punt moeten beide rijders minimaal één autobreedte de ruimte geven.
- 12.3 Deelnemers mogen vóór de remzone slechts één keer van richting veranderen om een positie te verdedigen.
- 12.4 Bewegen als reactie op de auto erachter wordt beschouwd als blokkeren en kan worden bestraft naar inzicht van de wedstrijdleiders.
- 12.5 Weaving (het voortdurend veranderen van de rijlijn op een recht stuk) kan in sommige scenario's als blokkerend worden beschouwd en kan naar inzicht van de wedstrijdleiding worden bestraft.
- 12.6 Terugkeren naar de racelijn nadat rijders hun enige defensieve manoeuvre off-line hebben gemaakt, is toegestaan, maar de rijder moet ten minste één autobreedte laten tussen zijn auto en de rand van het circuit. Het niet laten van een auto breedte in dit scenario kan bestraft worden naar inzicht van de wedstrijdleiders.
- 12.7 Manoeuvres of acties die andere rijders kunnen hinderen, zoals abnormale richtingsveranderingen en abnormale snelheidsveranderingen, kunnen naar inzicht van de wedstrijdleiders worden bestraft.
- 12.8 Dit doen in of net voor de remzone voor een bocht is extreem gevaarlijk en rijders kunnen een zware straf krijgen voor “gevaarlijk rijden” Voor alle duidelijkheid: “trail braking” (al remmend de bocht insturen) is toegestaan.
- 12.9 In de meeste situaties wordt het recht op de racelijn door een bocht bepaald tussen de remzone en de apex van de bocht. Als de aanvallende coureur meer dan halverwege de binnenkant van de verdedigende coureur is bij de apex, dan heeft de aanvaller aan de binnenkant het recht op de apex.
- 12.10 Als de aanvallende rijder zich halverwege naast (de vooras van de aanvaller ligt voor de achteras van de verdediger) de binnenkant van de verdedigende rijder bevindt bij de apex, dan hebben beide rijders een redelijke aanspraak op de apex. Beide rijders moeten elkaar de ruimte geven en er voor zorgen dat ze beide veilig door de bocht komen.
- 12.11 Als de aanvallende rijder zich minder dan halverwege langs de binnenkant van de verdedigende rijder bij de apex bevindt, heeft de verdediger aan de buitenkant het recht op de apex.
- 12.12 Rijders hebben geen recht op de racelijn door middel van een divebomb;
Een rijder beschuldigd van een divebomb als hij slechts ten minste halverwege de verdedigende rijder kan komen door te hard te gaan om de bocht te maken - dit betekent dat hij te snel was om de auto naar de apex te draaien en/of ze waren te snel om de auto binnen de track limits te houden; Voor alle duidelijkheid: de track limits zijn in dit geval gedefinieerd als de witte lijnen.
- 12.13 Het recht op de geprefereerde racelijn bij het uitkomen van een bocht is afhankelijk van wie er aan de leiding gaat bij het uitkomen van de bocht;
Als de rijder aan de buitenkant gelijk staat met de rijder aan de binnenkant (vooras in lijn met vooras) dan hebben beide rijders een redelijke aanspraak op de racelijn. Beide rijders moeten elkaar de ruimte geven en er voor zorgen dat ze beide veilig door de bocht komen; Als de rijder aan de buitenkant de rijder aan de binnenkant voor is, moet de rijder aan de binnenkant ten minste één autobreedte laten tussen zijn auto en de rand van de baan.

- 12.14 Als de rijder aan de buitenkant achter de rijder aan de binnenkant zit (vooras achter de vooras) dan heeft de rijder aan de binnenkant recht op de racelijn en moet de rijder aan de buitenkant de ruimte geven om een aanrijding te voorkomen.
- 12.15 Als een rijder de controle over zijn auto verliest, moet hij er alles aan doen om verdere incidenten te voorkomen; Het veroorzaken van verdere incidenten als gevolg van een ongepaste reactie (bijvoorbeeld gas geven en naar de racelijn gaan in plaats van de remmen ingedrukt te houden om te proberen de auto te laten stoppen met rollen) kan naar inzicht van de wedstrijdleiding resulteren in een straf.
- 12.16 Als een rijder de baan volledig verlaat (alle 4 de wielen bevinden zich buiten de witte lijn en/of kerbstone op dat deel van de baan), dan is het zijn verantwoordelijkheid om op een veilige manier weer op de baan te komen; Als een rijder die weer terugkomt op de baan contact maakt met een andere rijder, dan wordt deze in alle gevallen als volledig in gebreke gesteld en mag hij naar inzicht van de wedstrijdleiders een straf verwachten,
- 12.17 Het is niet toegestaan om onnodig langzaam, onregelmatig of op een manier te rijden die door de wedstrijdleiding als potentieel gevaarlijk voor anderen wordt beschouwd.
- 12.18 Bumpdraften/opduwen is toegestaan mits dit op een veilige manier gebeurt, zonder andere deelnemers hierbij te hinderen. Indien dit niet op een veilige manier gebeurt is het de wedstrijdleiding vrij beide rijders hiervoor een straf op te leggen.

13 - Toewijzing van schuld

Racen is een chaotische sport en botsingen tussen coureurs zijn een onderdeel van het racen. Wanneer zich incidenten voordoen op de baan, zullen de stewards die incidenten bekijken met de bedoeling de schuldige coureur aan te wijzen. In de meeste incidenten tussen twee coureurs, delen beide coureurs een deel van de schuld. Als de schuld meer bij de ene dan bij de andere coureur ligt, dan kunnen er waarschuwingen of straffen worden uitgedeeld, naar inzicht van de wedstrijdleiding.

- 13.1 Wedstrijdleiders verwijzen naar artikel 12 bij het beoordelen van een incident en gebruiken deze punten om schuld toe te wijzen. Geen twee incidenten zijn echter nooit hetzelfde en elke beslissing die wordt genomen is geheel ter beoordeling van de wedstrijdleiding.
- 13.2 Wanneer waarschuwingen of straffen worden toegekend, zijn deze voor de gepleegde overtreding, niet de uitkomst van het incident zelf; Een straf kan in ernst worden verhoogd als er meerdere overtredingen zijn in een enkel incident - b.v. een onveilige re-join en een daaruit voortvloeiende botsing met een andere rijder.
- 13.3 Een incident dat schade aan een ander voertuig en/of verlies van posities tot gevolg heeft, wordt echter meegewogen bij de beslissing of een straf nodig is; De omvang van die schade aan hun voertuig en/of het aantal verloren posities zijn niet relevant.

Het is belangrijk op te merken dat bij de beslissing of een straf voor een overtreding al dan niet vereist is, de wedstrijdleiding: onder specifieke instructies om gezond verstand te gebruiken. In sommige scenario's kan een regel zijn overtreden, maar er hoeft geen straf te worden toegepast.

De wedstrijdleiding en organisatie verwachten ook dat de rijders hun gezond verstand gebruiken en het behoud van hun eigen auto boven alles stellen. Als een andere rijder een regel heeft overtreden, kan hij daarvoor worden gerapporteerd en kan de wedstrijdleiding die rijder naar eigen inzicht straffen, maar rijders die hun gezond verstand niet gebruiken in een situatie en daardoor een botsing veroorzaken, worden door de wedstrijdleiding nadelig beoordeeld en kunnen het resultaat beïnvloeden.

14 - Strafpunten

- 14.1 Alle onderzoeken door de wedstrijdleiding worden na de race gedaan. Niet tijdens de race.
- 14.2 Strafpunten worden toegekend aan, volgens de wedstrijdleiding, de schuldige van een incident.
- 14.3 De strafpunten worden apart bijgehouden en worden niet van de kampioenschapspunten afgetrokken.
- 14.4 Er zijn verschillende straffen gekoppeld bij het behalen van te veel strafpunten en deze is als volgt:

Aantal strafpunten	Straf
12	Kwalificatie ban + eerstvolgende race uit pits starten
18	Schorsing voor 1 race
24	Schorsing voor resterend seizoen

- 14.5 Wanneer een deelnemer 24 strafpunten heeft behaald, wordt dit aantal na het uitzitten van de schorsing weer op 0 gezet.

14.6 Overzicht overtredingen

Overtreding	Strafpunten
Misbruik van (voice) chat tijden de race	1
Kwalificatie ban + starten vanuit pits straat	3
Schuldig van een incident	4
Schuldig van opzettelijk tegen iemand aanrijden	24
Structureel plekken en/of tijd winnen door wallriding of shortcuts	6 + DQ
Iemand buiten de witte lijnen van de baan forceren	4
Hinderen / blokken van andere rijders	3
Structureel negeren blauwe vlag	3
Unsafe rejoin	3
Valse start	1

14.7 De wedstrijdleiding behoudt zich de mogelijkheid het overzicht van de overtredingen gedurende de competitie aan te passen.

15 - Protesten

- 15.1 Iedere deelnemer heeft na afloop van een race het recht om een protest in te dienen tegen een andere deelnemer naar aanleiding van een incident waar de deelnemer bij betrokken is geweest.
- 15.2 Een protestformulier kan worden ingevuld via de link in discord, deze staat in het #deelname-info kanaal.
- 15.3 Protesten kunnen tot 24 uur na een race worden ingediend.
(Voor vrijdag 22:00)
- 15.4 Protest formulieren die onjuist of onvolledig worden aangeleverd worden niet in behandeling genomen.
- 15.5 Er kan alleen gecorrespondeerd worden met de wedstrijdleiding via het protest formulier of via wedstrijdleiding@ugx-racingleague.com.
- 15.6 Ben je het niet eens met een besluit van de wedstrijdleiding?, uit dan niet je ongenoegen in Discord. Neem dan contact op via het email adres wat bij punt 15.5 staat vermeld.

16 - Tot slot

Realiseer je dat niet iedereen een Pro is en mogelijk extra tijd nodig heeft om zijn rijgedrag gedurende een seizoen of op een circuit te verbeteren. Wees geduldig en moedig elkaar aan in plaats van elkaar te ontmoedigen of af te branden.

Als een incident als een straf wordt beschouwd, ga dan verder en kom sterker terug. We tolereren geen enkele haat of slechte wil jegens andere deelnemers, wedstrijdleiding of organisatie.

Realiseer je dat we hier allemaal zijn uit liefde voor het simracen als community. Wat er ook gebeurt op de baan, we zijn eerst vrienden en een community. Dit is belangrijker dan je trots en ego.