

# **GATEBIL**.no

## **TÄVLINGSREGLER «GATEBIL DRIFT SERIES» (GDS) 2018**

### **1. Om Gatebil Drift Series**

Gatebil Drift Series (GDS) är en enskild serie för inbjudna/kvalificerade pro-förare, främst från Norge och Sverige. Förare från andra länder har även möjlighet att bli inbjuden att delta i GDS. Inbjudan och kvalificering sker baserat på tidigare placering i GDS, andra meriter och Gatebils helhetliga utvärdering.

GDS arrangeras enligt det generella reglerna i ISR, NSR (se länk nedan), tävlingsreglerna som följer i detta dokument, samt tilläggsregler/inbjudan till varje deltävling.

<https://bilsportboka.no/kapittel/generelle-bestemmelser/generelle-bestemmelser/>

### **2. Datum GDS 2018.**

Deltävling 1. 25-26 maj, Gatebil Vålerbanen, Norge.

Deltävling 2. 15-16 juni, Gatebil Mantorp Park, Sverige.

Deltävling 3. 24-25 augusti, Rudskogen Motorpark, Norge.

Deltävling 4 14-15 september, Mantorp Park, Sverige.

### **2. Deltagande och förbindelser**

Förare som har tackat ja till inbjudan att delta i GDS förbinder sig till att delta under samtliga deltävlingar, med uttag för särskilda fall. Vid en sådan situation ska föraren meddela tävlingsorganisationen (Gatebil) i god tid innan deltävling, annars kan föraren tappa sin plats att delta i serien.

### **4. Förarlicens**

Alla deltagare måste uppvisa förarlicens.

Förarlicenser ska vara godkänd i enlighet med de bestämmelser som finns i det landet som föraren kör för.

### **5. Vagnbok**

Alla tävlingsbilar ska ha vagnbok med en godkänd års besiktning, samt vara byggd efter det tekniska pro-reglementet som finns i det landet där vagnboken är utfärdad och som föraren kör för. Detta innebär att samtliga norska bilar ska följa det norska reglementet, och samtliga svenska fordon ska följa det svenska reglementet.

Information gällande ljudkrav för varje deltävling står i inbjudan/tilläggsreglerna till varje deltävling.

## 6. Genomförande

Tävling består utav träning, kvalificering och top 16-stege.

Samtliga förare måste genomföra minst 1 officiell träningsrepa.

Vad som räknas som en officiell träningsrepa står i inbjudan/tilläggsreglerna till varje deltävling.

## 7. Förarmöten

Alla förare måste delta på samtliga förarmöten. Tid och plats för förarmöte informeras i inbjudan/tilläggsreglerna till varje deltävling.

## 8. Frågor till officiella funktionärer

Under pågående tävling ska alla frågor till officiella funktionärer ställas på förarmöte. Ställer förare frågor till funktionärer utanför förarmöte, ska funktionären ej svara på detta, utan istället vidarebefordra frågan vidare, för att sedan tas upp under nästkommande förarmöte. Detta är för att ni deltagare ska få korrekt och lika information.

## 9. Bansträckning

Under förarmöten kommer bedömare gå igenom bansträckning i detalj.

Varje bedömare ska även på ett tydligt sätt informera er förare om hur poängbedömningen kommer att ske för gällande bansträckning.

### Bansträckning består av följande:

1. Start, utmarkerad med koner.
2. Accelerationsektion. Sektion mellan start och där bedömning börjar «Attack line».
3. Attack Line, där bedömning startar, vanligtvis vid infart mot första zon.
4. Zoner/clipping points utmarkerad med koner. Vanligtvis 4 zoner.
5. Mållinje, utmarkerad med koner.

### 10.1 Startförfarande

Startförfarande sker alltid av en «starter». Förare vinkas fram utav line-up personal. När bägge bilarna är på plats och förare är klar, klartecken ges genom att förare visar «tumme upp» till starter. Starter lyfter tydligt startflagga (grön flagg) och håller i cirka 3 sekunder, innan flaggan snabbt sänks och starten går.

Om banan inte är klar eller bedömare inte är redo, signalerar starter till förare genom att visa stopp med handen, och förare tvingas vänta. När starter får besked från tävlingsledning att körningen kan påbörjas, tar starter ögonkontakt med förare och väntar på klartecken.

Därefter påbörjas startförfarande som har beskrivits i början av detta avsnitt.

Om tävlingsfordon blir ståendes vid start under en längre tid innan påbörjad körning, ska tävlingsledning, tillsammans med starter, avgöra om förare får möjlighet att värma däck igen.

Alla förare ska vara så effektiva som möjligt under däckvärmning. Detta innebär att man inte får påverka/fördroja tävlingsprocessen tidsmässigt, eller låta sin motståndare stå och länge och vänta.

### 10.2. Tjuvstart under duell

Det är förbjudet att tjuvstarta. Vid tjuvstart avbryts pågående battle genom att signalera (röd flagg) direkt efter att bilarna har lämnat start. Förarna måste då avbryta körning och köra tillbaka till start för omstart. Starter upprättar ögonkontakt och «pekar» på föraren som bedöms ha tjuvstartat, och ger denne en varning. Sker tjuvstart 2 gånger utav samma förare

under en battle kan föraren bli diskvalificerad och motståndaren vinner den battle. Vinnare har i detta fall rätt att köra en single run.

I detta fall är det inte tillåtet att värma däck igen.

Reglerna gällande tjuvstart och bestraffning vid tjuvstart gäller för varje battle.

### **10.3. Tjuvstart under träning**

Under träning och kvalificering sker samma startförfarande som under eliminering/battle. Vid tjuvstart kan föraren bli diskad direkt från tävling utan ytterligare varning.

## **11. Kvalificering**

Alla förare kör 2 kvalificeringsrepor (minimum 1), varav kvalificeringsrepan med bäst poäng är gällande för kvalificeringsresultaten. Godkänd kvalificeringsrepa innebär en poängsumma större än noll (0). Bara förare med godkänd kvalificeringsrepa kvalificerar sig in i elimineringsstege. Vid lika poäng, särskiljs förare genom att den med högre poäng i den andra kvalificeringsrepan kvalificerar sig högst. Kan inte detta särskiljas ska varje förare köra ytterligare en kvalificeringsrepa.

## **12. Finaler / eliminering**

Efter att kvalificeringsresultatet är klart placeras de 16 förare med högst kvalificeringspoäng in i en elimineringsstege. Varje förare kör mot en annan förare i en särskild elimineringsordning som beskrivs nedan. En battle består utav 2 stycken repor, där förare turas om att köra lead och chase. Den med högst kvalificeringspoäng börjar att köra lead.

**Nedan följer information om hur en elimineringsstegen som används ser ut:**

### **Top 16**

Battle 1. Kval 1 mot 16  
Battle 2. Kval 8 mot 9  
Battle 3. Kval 4 mot 13  
Battle 4. Kval 5 mot 12  
Battle 5. Kval 2 mot 15  
Battle 6. Kval 7 mot 10  
Battle 7. Kval 3 mot 14  
Battle 8. Kval 6 mot 11

### **Great 8**

Battle 9 vinnare av battle 1 mot vinnare av battle 2  
Battle 10 vinnare av battle 3 mot vinnare av battle 4  
Battle 11 vinnare av battle 5 mot vinnare av battle 6  
Battle 12 vinnare av battle 7 mot vinnare av battle 8

### **Semifinal**

Battle 13 vinnare av battle 9 mot vinnare av battle 10  
Battle 14 vinnare av battle 11 mot vinnare av battle 12

### **Final**

Battle 16. Vinnare av semifinal Battle 13 mot vinnare av Battle 14.

Förlorarna i semifinalen tävlar inte om tredje och fjärde plats. Föraren med högst kvalpoäng utav dessa två förare, tilldelas tredje plats. Föraren med lägst kvalpoäng tilldelas fjärde plats.

Förlorarna i «Great 8» tilldelas plats 5 – 8 efter kvalificeringsordning.

Plats 9 – 16 tilldelas till förlorarna i «Top 16» efter kvalificeringsordning.

Är det färre än 16 förare med godkänd kvalificeringsrunda, får den föraren med högst kvalpoäng en walkover, därefter den föraren med näst högst kvalpoäng om nödvändigt.

### **13. Omkörning/passera motståndare på bana:**

Att passera sin motståndare under battle är inte tillåtet, framförallt inte om den ledande bilen följer banstäckningens linje. Undantag för detta är om den ledande bilen är helt av linje/bana, som avgörs av bedömare, eller om passering/omkörning är det enda alternativet för att undgå en kollision eller nödstopp.

### **14. Reservbil:**

Det är tillåtet att byta bil inför kvalificering, om den bilen har en godkänd vagnbok enligt det tekniska reglementet och genomgår en godkänd tävlingsbesiktning. Under eliminering kan förare endast använda den tävlingsbil som användes under kvalificering.

### **15. Tekniska fel och 5-minutare:**

Varje förare har tillåtelse att använda 5 minuter för att tekniska reparationer 1 gång/deltävling. Denna regel gäller under kvalificering, Top 16 och Great 8. Under semifinal och final är det inte tillåtet att ta 5 minuter för teknisk reparation.

Mellan första och andra kvalificeringsrepan och mellan battle i elimineringen är det tillåtet att reparera bilen, så länge man startklar i tid och inte påverkar tävlingen tidsmässigt. Om en förare behöver mer tid för att avsluta reparation innan start, tillämpas 5-minutersregeln.

En 5 minuters reparationspaus utförs alltid på förarens plats i racedepån. Blir bilen fraktad till depåplats börjar 5 minuter från dess att tävlingsfordonet anländer i depån och är avlastad på förarens depåplats.

Om en bil får tekniska problem i «Top 16» eller «Great 8» och föraren påkallar 5-minutersregeln för teknisk reparation, slutförs duellen omedelbart efter att reparationen är avslutad.

En särskild utsedd funktionär tar tid och ser till att reparation avslutas/avbryts inom 5 minuter.

Mellan första och andra repan i samma , innebär tekniska förbättringar på fordon omedelbar diskvalificering. Med undantag för lösa föremål som snabbt och enkelt kan åtgärdas/tas bort.

En förare beslutar själv när han önskar använda 5-minutersregeln. Starter, teknisk ansvarig, eller annan utsedd funktionär kan beordra startförbud om ett fordon inte anses vara säker för förare, publik, annan deltagare eller andra.

### **16. Snabbt tillbaka till start**

Efter att första repan i en battle är avslutad ska båda bilar snabbt och effektivt tillbaka till start för nästa repan. Efter att båda repana är avslutade stoppas båda bilarna och vinnaren i

avslutad battle signaleras. Vid «one more time» kör båda bilarna direkt tillbaka till race depå för att göra sig redo för omkörning. Se punkt 22.

### **17. DNC (did not complete).**

DNC döms om någon utav nedanstående punkter uppfylls:

- \* Snurr (under kvalificering eller twin).
- \* Körning utan vinkel (rakkörning) gäller från «zon 1» fram till målgång.
- \* Föraren inte respekterar och reducerar hastighet efter målgång (avsluta drift och sänk hastighet)
- \* Att som ledande bil medvetet sänka hastighet under battle på andra ställen än i godkända zoner. Godkända zoner avgörs av bedömare.
- \* Inte uppfyller fair race/gott beteende i depå, lineup, start och på bana.
- \* Tjuvstartar upprepade (2) gånger under samma duell.
- \* Huv, bagagelucka eller dörrar öppnar sig under kvalificering och/eller pågående battle.

DNC beslutas av tävlingsdomare/tävlingsledning.

### **18.1. Bedömning – kvalificering.**

Kvalificering bedöms ut efter tre kriterier: Vinkel, linje och stil.

**Vinkel** är att snabbt komma till önskad vinkel i relation till hur banan ser ut, samt hur bedömarna informerat på förarmöte. Stadig drift/vinkel önskas genom hela banan. Avdrag görs för vingel/ostadighet, samt för fel vinkel utifrån vad som sagts på förarmöte.

**Linje** är den väg som bilen ska köra genom banan. Linjen visas på banan med clipping point i innerkurva och med zon i ytterkurva. Bilens framdel skall vara så nära clipping points som möjligt och bilens bakdel skall vara så långt ut i zoner som möjligt. Zonernas längd kan variera och bilens bakdel ska då vara i zonen under så lång sträcka som möjligt. Poängavdrag för att inte följa linjen enligt instruktioner och för att ha missat clipping points och zoner görs utefter hur mycket fel man gjort.

**Stil** är hur man attackerar banan. Från initiering till hur man använder bilens reglage, Styrning, bromsar, koppling och gas, för att köra banan på ett så bra och imponerande sätt som möjligt. Stil är flyt med stadig vinkel genom banan och snabba övergångar från sida till sida. Mycket attack och förmåga att använda bilens rörelseenergi på ett bra sätt.

### **18.2. Poängskala vid kvalificering:**

3 bedömare ger poäng ut efter sin valda kriterier. Bedömare ska på förarmöte informera vilket som är deras valda kriterium, utav dom ovan nämnda, och vad som är viktigt för att förare ska uppfylla de krav som krävs för att få 100 poäng.

Bedömare 1: Vinkel. 35 poäng.

Bedömare 2: Linje. 35 poäng.

Bedömare 3: Stil. 30 poäng.

### **19.1. Bedömning duell:**

En battle körs 1 mot 1, baserad på kvalificeringspoäng och elimineringsstege.

Bilen som kör lead ska försöka att genomföra en perfekt kvalificeringsrepa. Bilen som följer ska försöka att spegla den ledande bilens hastighet, linje och vinkel. Om den ledande bilen

inte följer kvalificeringslinjen så påverkar detta bedömningen negativt. Detta eftersom att den följande bilen inte ges förutsättning att köra en bra repa. Följande bil ska med fördel ligga så nära den ledande bilen som möjlig under hela bansträckningen. Kontakt under battle kan uppstå. Vid kollision avgör bedömaren vem som är ansvarig förare. Beslut och poäng avgörs därefter.

### **19.2. Bedömningsresultat vid duell**

Bedömningsresultat baseras på det ovannämnda kriterier och regler. Vid en avslutad duell ska ett av de nedanstående beslut ha tagits av de 3 bedömarna.

1. Förare «A» vinner
2. Förare «B» vinner
3. «One More Time».

### **20. OMT «One more time».**

När en vinnare inte kan utses bedöms en «one more time». Bilarna kör då tillbaka till depå för eventuellt däckbyte och bränsle. Ny omgång körs direkt när båda tävlingsförare är redo. Det är inte tillåtet att medvetet fördröja denna process för eventuella reparationer än den skäligen tiden som ges för nödvändiga åtgärder.

### **21. Resultat vid avbruten tävling.**

Om tävling skulle avbrytas innan kvalificering får samtliga förare som anmält sig, checkat in på tävling och genomgått godkänd besiktning, 5 poäng.

Om tävling avbryts under Top 16, Great 8, semifinal eller final, blir pågående repa struken och resultatet blir beräknat från redan slutförd repa. Föraren med högst kvalpoäng från tidigare repa vinner tävlingen.

### **22. Poängberäkning:**

Poängberäkningen från varje deltävling sköts av Gatebil och blir endast officiellt när eventuella protester har tagits hand om och protesttid har passerat.

### **Tävlingspoäng från kvalificering:**

1. plats: 15 poäng
2. plats: 12 poäng
3. plats: 10 poäng
4. plats: 9 poäng
5. plats: 8 poäng
6. plats: 7 poäng
7. plats: 6 poäng
8. plats: 5 poäng
- 9-16. plats: 4 poäng

### **Tävlingspoäng**

1. plats: 100 poäng
2. plats: 80 poäng
- 3-4. plats: 64 poäng
- 5-8. plats: 48 poäng
- 9-16. plats: 32 poäng

Särskiljning vid eventuella poänglikheter mellan två eller flera förare efter avslutad tävlingsserie (GDS), avgörs serieresultat baserat på tidigare deltävlingsresultat. Den förare med flest 1:a placeringar, 2:a placeringar osv. Vid fortsatt poänglikhet avgörs resultatet baserat på den som fick högst resultat i tidigare deltävling.

### **23. Protester**

Protester lämnas enligt de allmänna reglerna. Se punkt 13 i dokumentet nedan.

<https://bilsportboka.no/kapittel/generelle-bestemmelser/generelle-bestemmelser/#13.+Protester>

Slutresultat sker först efter att protester är dömda och protesttid är passerad. Därefter kan man inte protestera mot slutresultatet. Eventuella protester mot poängberäkning ska lämnas enligt de allmänna reglerna. Se punkt 15 i dokumentet

nedan. <https://bilsportboka.no/kapittel/generelle-bestemmelser/generelle-bestemmelser/#15.+Appeller>

### **24. Prisutdelning**

De 5 bästa förare i varje deltävling, samt de 10 bästa förarna i serien ska delta i prisutdelning. Information om plats och tid för prisutdelning finns i inbjudan/tilläggsreglerna för varje deltävling.

### **25. Parc Fermé**

Alla förare som är klar med tävlingen ska direkt parkera sina bilar i Park Fermé, där det då inte är tillåtet att under 30 minuter starta eller röra tävlingsbilen. Eventuella undantag ges ut av ansvarig tävlingstekniker. Park Fermé räknas som förarens plats i huvuddepå eller racedepå.

### **26. Tillägsregler**

Information i inbjudan/tilläggsreglerna till varje deltävling är gällande gäller utöver tävlingsreglerna. Information som har getts under förarmöten gäller utöver inbjudan/tilläggsreglerna inför varje deltävling.

### **27. Flaggsignaler**

**Grön flagg:** Startflagg

**Röd flagg:** Tjuvstart. Vänd genast och kör tillbaka till start.

**Gul flagg:** Varningssignal vid hinder på banan. Sänk och anpassa hastighet till nästa flaggpostering där gulflagg ej används. Gul flagg används endast under frikörning och träning.

-----