Version 1.4

2026 Reglement

Disse vilkår og betingelser for deltagelse gælder for det digitale mesterskab: FIA F4 Esports Danish Championship, der finder sted mellem januar og marts 2026.

1. Generelt

1.1. Bruger profil

Det er ikke tilladt at dele sin profil med andre. Alle brugernavne er personlige, og det accepteres ikke at flere kørere deles om en login konto. Del derfor aldrig dit password med andre. Opdages kørsel i andres navn kan løbsledelsen udelukke føreren, fratage alle point i mesterskabet. Endvidere anmeldes dette til iRacing.

1.2. Krav til software

Mesterskabet afvikles i simulator spillet iRacing. Denne software kan downloades på www.iracing.com. Det er op til deltageren at sætte sig ind i brugen af softwaren før deltagelse i mesterskabet.

1.3. Drift af mesterskabet

Mesterskabet drives af frivillige fra Esport Racing (herefter ESR) i samarbejde med Dansk Automobil Sports Union.

1.4. Officielt Danmarksmesterskab

Mesterskabet er et officielt Danmarksmesterskab under Dansk Automobil Sports Union. Mesterskabet er også godkendt af FIA.

2. Tilmelding

2.1. Tilmelding

Tilmelding til mesterskabet via **https://motorsport.nemtilmeld.dk/**

Tilmeldingsfrist er lørdag den 10. januar 2025 klokken 23:59. Tilmelding er bindende.

Bemærk at man skal være bosiddende i Danmark eller være dansk statsborger for at kunne deltage i mesterskabet.

2.2. Tilmeldingsgebyr

Tilmeldingsgebyret er 249 kr.

2.3. Klub

Ved tilmelding bliver du medlem af e-sportsklubben ESR under DASU for 2026.

2.4. E-mail

Når deltageren tilmelder sig mesterskabet, vil deltageren modtage en bekræftelse pr. e-mail. Derefter skal deltagere tilmelde sig "F4 Esport Danish Championships" discord for at følge opdateringer om serien. Når alle kørere bliver fordelt på divisionerne, vil det blive offentliggjort på discord og deltagerne vil modtage en mail på den oplyste mailadresse.

3. Divisioner

3.1. Opdeling af divisioner

Divisionsopdeling efter den bedste tid sat på deciderede kval servere (sat op af iRacing) fra 9. til 12. januar. Har deltagere bevidst sat en langsom tid for at vinde i en lavere rangerende division, så kan løbsledelsen vælge at flytte deltageren en eller flere divisioner op. Der vil ikke blive flyttet deltagere den anden vej.

Banen offentliggøres, når kvalifikationen åbner. Der køres med fixed setup.

3.2. Antal deltagere på divisionerne

Vi forventer at der bliver op til fem divisioner. I division 1 vil der være 20 deltagere, og i de øvrige fire divisioner vil der være op til 25 deltagere.

3.3. Offentliggørelse af divisioner

Divisionerne bliver offentliggjort tirsdag den 13.1.2025.

4. Kommunikation

4.1. Generel kommunikation

Al information omkring mesterskabet kan findes på ESR's Discord kanal samt løbende opdateringer kommer på mesterskabets Discord server "F4 Esport Danish Championship". Det er op til deltageren selv at holde sig opdateret via denne.

4.2. Førermøde

4.2.1. Førermødet er obligatorisk og afholdes på Discord server “F4 Esport Danish Championship”, under “Drivers Briefing”.

4.2.2. Der kan tildeles en straf fra dommer teamet såfremt man ikke deltager i førermødet

4.2.2.1. Straffen for ikke at deltage vil i førstegangstilfælde være en skærpet advarsel. Ved gentagelsestilfælde kan dommerteamet straffe jfr de generelle retningslinjer, herunder men ikke begrænset til:

- Point fratrækkelse.
- Start fra pitlane.
- Udelukkelse fra afdeling.

4.3. Kørsel på bane under førermøde

4.3.1. Kørsel under førermøde straffes af dommerteamet efter konkret vurdering.

4.3.2. Straffe for kørsel under førermødet er fakta domme.

4.4. Respekt for hinanden

Sker der uheld, forventes en sober dialog mellem de to involverede deltagere. Det er vigtigt for ESR, at tonen i online gaming giver plads til alle, og overholder man ikke dette, kan man blive straffet med op til udelukkelse af serien.

5. Format

5.1. Bilvalg

iRacings aktuelle FIA Formel 4 bilmodel.

5.2. Setup

Der køres med fixed setup på alle baner. Der køres som udgangspunkt med iRacings dedikerede setup til den konkrete bane vi kører på.

5.3. Tidsplanen for en løbsaften

Session	Tidspunkt	Varighed
Træning	19:00 (pause under førermøde)	60 minutter
Førermøde / Drivers Briefing	19:40	10 minutter
Kvalifikation	20:00	10 minutter
Løb 1	20:10	20 minutter
Opvarmning	20:30	5 minutter
Løb 2	20:35	20 minutter

Bemærk, at tidsplanen herover bliver skubbet lidt efter løb 1, det skyldes at der skal tillægges tid til gridding og til at købe sidste omgang for alle biler efter vinderen er kommet i mål.

5.4. Kvalifikation

5.4.1. 10 minutters kvalifikation hvor deltagerne er alene på banen, der er strict qualifying på division 1, 2 og 3. .

5.4.2. Deltageren har op til 4 flyvende omgange til at sætte sin bedste tid.

5.5. Gridding

5.5.1. I løb 1 sker gridding i henhold til kvalifikationen.

5.5.2. I løb 2 vendes top 8 fra resultatet i løb 1.

5.6. Serverindstillinger

Alle løb vil være med dynamic weather. Tidspunktet for løbet - i forhold til vejret og tid på dagen - offentliggøres, når trænings serveren åbner ugen før. Det samme gælder for trackstate. Det første løb dog to døgn før løbsstart.

5.7. Start procedure

Alle løb afvikles med stående start. Starten styres af iRacing.

5.8. Genstart af løb

Genstart af løb vil ikke forekomme.

5.9. Incident straf

Overskrides incident limit på 17x modtager deltageren stop'n'go straf under løbet. Ved 20x/incident point modtager deltageren en DQ.

5.10. Fast Repair

Fast repair sættes til 1 i alle løb.

6. Kalender 2026

Afdeling	Bane	Dato
Tilmeldingsfrist		10. januar
Kvalifikation	Offentliggøres den 9. januar	9.-12. januar
Offentliggørelse af divisioner		14. januar
1. Afdeling	Zandvoort Grand Prix	19. januar

2. Afdeling	The Bend - International	2. februar
3. Afdeling	Rudskrogen	16. februar
4. Afdeling	Mugello	2. marts
5. Afdeling	Navarra Speed Circuit Long	16. marts
6. Afdeling	Circuit de Barcelona Catalunya (Historic)	30. marts

7. Pointsystem

7.1. Kvalifikation

P	1	2	3
Pt	3	2	1

7.2. Heat

P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Pt	25	22	20	18	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

7.3. Point

Hver kører modtager point i henhold til sin slutplacering i hvert løb. Der gives også et point for hurtigste omgang i løbet.

7.4. Droprunde

Alle kørere får fratrukket den afdeling af mesterskabet hvor de har optjent mindst antal point i forhold til andre afdelinger. Dette betyder at man som kører, kan sidde over i én afdeling.

7.5. Struktur i tilfælde af lige point for top tre i hver division

1. Deltageren med flest førstepladser vinder
2. Er det stadig lige, vinder deltageren med flest andenpladser
3. Er det stadig lige, vinder deltageren med flest tredjepladser
4. Sådan fortsættes processen indtil sidstepladsen.
5. Hvis det stadig er uafgjort, vinder køreren som sluttede bedst i det seneste løb

8. Regler for bemaling af biler

Design som inkluderer ansigter, provokerende signaler, nøgenhed, politiske holdninger, hævn, tekst eller grafik, er ikke tilladt i serien. Køreren vil modtage advarsel og i værste fald blive udelukket hvis denne regel

ikke overholdes. Du må gerne bruge skins fra Trading Paints.

9. Broadcast

Løbene i Division 1 bliver streamet, mens de øvrige divisioner vil ikke have en officiel stream, men vi opfordrer alle deltagere til at streame deres løb, dele links i vores discord og være aktive på twitch.

10. Sportsligt reglement

10.1. Generelt

10.1.1. Bemærk at reglementet ikke er endeligt. Løbsledelsen kan til enhver tid tilføje yderligere regler for bestemte begivenheder / serien, baseret på behovet for yderligere afklaring af specifikke retningslinjer, eller for at sikre fair konkurrence i løbet af serien. Derfor er det vigtigt, at alle kørere læser eventuelle tillægsregler før hvert løb

10.1.2. Dette reglement gælder til enhver tid uanset session. Reglerne giver et generelt set forventninger til alle deltagere, der til enhver tid skal overholdes når de deltager i et event.

10.2. Opførsel udenfor banen

10.2.1. Deltageren må ikke gøre eller foretage sig noget som får FIA, DASU, ESR, sponsorer eller iRacing til at fremstå uærlige. Dette gælder hverken under en begivenhed eller andre aktiviteter som relateres til en begivenhed. Deltageren er fri til at udføre deres daglige team aktiviteter udenfor serien, dog vil handlinger som er i strid med seriens principper, føre til yderligere efterforskning, hvilket kan resultere i at deltageren eller hold udelukkes fra serien.

10.2.2. Deltageren må ikke fornærme eller true en anden på noget tidspunkt under et event. Dette gælder hverken verbalt, fysisk, via kommunikationskanaler, broadcast eller på sociale medier. Enhver adfærd, der kan være stødende for en person, et uspecificeret antal mennesker eller i strid med sportens ånd, betragtes som en overtrædelse af reglerne, uanset om nogen føler sig stødt.

10.2.3. Usportslig optræden, flaming og svigagtig adfærd kan straffes med udelukkelse, pointstraf og/eller gridstraf.

10.2.4. Protester, klager og henvendelser i følelsesladet eller negativ tone rettet mod hold, kørere, race stewards eller organisationen vil hverken blive accepteret eller besvaret.

10.3. Internetforbindelse

10.3.1. Det er deltagers ansvar at have en ordentlig og lag-fri internetforbindelse. En deltager der lagger, og dermed ikke opfylder kravene, vil af hensyn til de andre kørere blive bedt om at forlade serveren eller i ekstreme tilfælde blive udelukket fra serveren uden varsel.

10.3.2. Går serveren ned eller sker der andre lignende problemer, der forhindrer den normale gennemførsel af løbet, stoppes løbet. Er der kørt 75% af den totale distance, vil resultatet blive bestemt i forhold til stillingen før serverens sammenbrud. Under 75% aflyses løbet.

10.4. Chat på aktiv server

Al tekstchat under løb er forbudt og kan straffes. Dette gælder også ting som “thanks”, ”sorry” og andre små kommentarer. Man må først begynde at chatte når den sidste deltager har krydset målstregen. Under træning må man gerne chatte, ligesom det er tilladt at skrive GLA eller held og lykke før løbet starter, mens bilerne bliver linet op. Løbsledelsen har tilladelse til at give meddelelser på chat på alle tidspunkter.

11. Kørsel på banen

11.1. Sikker på banen

11.1.1. Det er et krav, at man kan styre bilen og kører sikkert, således at man ikke er til fare for andre kørere på banen. Er dette ikke løbsledelsens indtryk, vil man fratages retten til at deltage i gældende løb. Denne afgørelse kan ikke appelleres.

11.1.2. Påkørsler af andre (hævnakt og lignende) er ikke tilladt, det samme gælder ”dive bombing”, hvor man kører ind i siden på en konkurrent, for at kunne komme gennem svinget. Brake testing af andre deltagere er ikke tilladt.Dette gælder også på trænings serverne og ESR Casual.

11.1.3. I alle sessioner, på alle officielle divisions servere tillades det ikke bevidst at køre galt, hverken i andre deltagere eller nogle faste objekter på banen.

11.2. Banegrænser

Der køres efter iRacings regler.

11.3. Løbstart

11.3.1. Der vil blive brugt stående start i alle løb.

11.3.2. Simulatoren / iRacing registrerer, om en deltager har startet for tidligt og dermed har udført en tyvstart. Under tyvstart vil simulatoren automatisk give straf til deltageren.

11.3.3. Når starten går / de grønne lys vises, skal alle deltagere huske på, at andre deltagere muligvis ikke accelererer lige så hurtigt som man selv gør. Dette kan eksempelvis skyldes hjulspin eller reaktionshastighed.

11.3.4. Deltagere som ikke har nået at trykke deres bil på gridden til tiden, er selv ansvarlig for denne handling . Ved løbsstart placeres deltagerne ved udgangen af pitlane. Deltageren må ikke forlade pitten før hele feltet er passeret. I tilfælde af stort uheld under starten, kan dette forårsage forsinkelse på hvornår at deltageren må

forlade pitten.

11.4. Overhaling

Det er den bagfrakommende, der skal vurdere om en overhaling kan foretages forsvarligt, og at det er muligt for den, der bliver overhalet, at efterlade den nødvendige plads. Overhalingen er påbegyndt, så snart bilens forreste punkt passerer den forankørendes bagerste punkt. Så snart en overhaling er påbegyndt, skal begge biler efterlade plads til hinanden. Det gælder både ind, igennem og ud af et sving. Det er altid kørernes eget ansvar at orientere sig, så man ved, om man er ved at blive overhalet.

11.5. Blokering

11.5.1. Overdreven blokering af andre deltager er forbudt. “Overdrevet” defineres som at skifte vognbane mere end én gang mellem to sving.

11.5.2. I bremsezonen må en kører ikke skifte vognbane for at blokere en anden deltagers linje. Når en deltager har påbegyndt nedbremsning, anses denne for at være forpligtet til at holde deres bane og kan derfor ikke bevæge sig over i en anden deltagers linje for at blokere sin placering. En deltager som er skyld i en hændelse, der tvinger den anden deltager ud af sporet i bremse zonen, kan blive straffet.

11.5.3. Det er ikke tilladt at “bremse teste” en anden deltager. Bremse teste defineres som at bremse på uventet måde, hvilket tvinger en eller flere bagfra kommende deltagere til at afvige for at undgå kontakt med deltageren der udfører bremse testen.

11.6. Afkørsel

11.6.1. En deltager som skaber en farlig situation ved eksempelvis ikke at orientere sig når vedkommende skal fortsætte løbet efter, at have været spundet rundt eller været indblandet i uheld, kan blive advaret eller straffet. Ved afkørsel, er det deltagers eget ansvar at orientere sig og komme sikkert ind på banen igen, uden at være til gene for andre kørere. Dvs. kør ikke ind på banen, før du er helt sikker på, at der er klar bane bagved. Det er ikke tilladt at efterlade bilen på eller udenfor banen. Dog er det også op til de bagfrakommende, at vurdere situationen og gå af gassen for at vise hensyn.

11.6.2. En deltager anbefales at køre tilbage på banen, langs med banen. At køre direkte ind på banen kan skabe unødige, farlige situationer. Endvidere anbefales deltageren at stille sig selv følgende spørgsmål før at deltageren kører tilbage på banen :

- Er det sikkert for mig at køre frem eller tilbage ?
- I tilfælde af uheld, skal man sikre sig, at man ikke ødelægger løbet for andre ved at køre med en skadet bil. Har man fået vist flaget for mekanisk defekt, bør man fortsætte til pitten. Er det ikke muligt at fortsætte, skal deltageren parkere sin bil længst væk fra banen og trykke esc-knappen. Kun i dette tilfælde er deltageren tilladt at trykke esc.
- Er det sikkert for mig at køre tilbage på banen?

- Er det sikkert for mig at køre tilbage i race line?

11.6.3. Hvis en deltager holder stille på banen og én eller flere deltagere er på vej til at nå området på banen hvor deltageren holder, skal deltageren holde bremsen nede, bevare sin placering på banen, uden at bevæge bilen eller på andre måder distrahere andre deltagere. Det er deltagernes ansvar at holde øje med sin "relative box" i iRacing for at se hvor langt andre deltagere er fra deltagernes egen position. Deltageren skal forblive på sin placering på banen, indtil det er sikkert at manøvrere bilen tilbage og videre på banen.

11.7. Gult flag

11.7.1. I størstedelen af uheld i iRacing, vises der gult flag til de bagfra kommende deltagere. Det gule flag vises som grafik. Dette sker indenfor 10 sekunder fra uheldets placering. Når deltageren ser det gule flag, skal deltageren være forberedt på at sænke farten og køre sikkert forbi det pågældende uheld.

11.7.2. Der er ingen minimums -eller maksimumshastighed i gul flagzone. Dog er det afgørende at deltageren udviser dømmekraft og udfører sikker forbikørsel af uheldet. Der er ingen regler for overhalinger under gul flagzone. I tilfælde af banen er blokeret og de forulykkede biler er nødsaget til at trykke ESC eller lave krævende manøvre, som tvinger bagfrakommende biler til at stoppe, skal kørerne vise hensyn og placere sig i henhold til den placering de havde op til uheldet. Hvis en kører tager fordel af situationen, vil denne kører blive straffet med diskvalifikation fra løbet.

11.8. Blåt flag

11.8.1. Når en deltager får vist det blå flag, er dette en indikation af en bagfrakommende bil er på vej til at overhale med en omgang. Dette kræver ikke nogen handling fra deltageren. Deltageren som overhales med en omgang skal opretholde normal kørsel og må på ingen måde blokere for den anden deltager. Deltageren som overhales med en omgang kan vise hensyn og afvige til ydersiden af idealsporet. Det er vigtigt at deltageren som har modtaget blåt flag, benytter sin "relative box" og orienterer sig.

11.8.2. Deltageren som overhaler med en omgang, har ansvaret for at foretage en sikker overhaling.

11.8.3. Aggressiv opførsel fra deltageren som overhaler med en omgang, eksempelvis forsøg på dive bombs, overdrevet brug af blinken med lygterne eller på anden måde opildne til farlige situationer, kan blive straffet af race stewards.

11.8.4. Deltagere som er hurtigere end de deltagere som er en omgang foran, har retten til at komme på omgangshøjde.

11.8.5. Deltageren er berettiget til at komme på omgangshøjde, men formår deltageren ikke, på en omgang, at trække et mellemrum / køre fra deltageren som er blevet overhalet for at nå på omgangshøjde skal deltageren adlyde det blå flag som automatisk bliver givet fra spillet.

11.9. Kørsel i pitten

11.9.1. Pit lane indgang, udgang og hastighed, vil blive overvåget automatisk af simulatoren / iRacing. Deltageren straffes deltageren automatisk.

11.9.2. Ved pit udkørsel samt på out lap skal man respektere de hvide linjer, orientere sig bagud og ikke genere kørere der allerede er på banen.

11.10. Minimumshastighed

En deltager forventes at opretholde højest rimelig hastighed rundt på banen. Deltageren må ikke køre på en måde som hvorpå andre deltagere forhindres i at opretholde farten i forhold til løbsfart. For at undgå tvivl er den mindste rimelige hastighed en omgangstid inden for 110% af omgangstiden. Omgange med ud -eller indkørsel til og fra pitten, tæller ikke.

11.11. Overlagte handlinger

11.11.1. Overlagt påkørsel af andre deltagere, også holdkammerater, er strengt forbudt. Dette gør sig gældende i alle sessioner, herunder træning, kvalifikation, løb, warmup, cool-down omgange.

11.11.2. Enhver deltager som forsøger eller fuldfører gengældelse af en anden deltagers handlinger, ved bevidst at påkøre den anden deltager, kan straffes med op til direkte udelukkelse fra serien.

11.12. Bumpdraft

Det er ikke tilladt at bumpdrafte en anden deltager. Bumpdrafte defineres som at have kontakt med en anden for at skubbe den op i fart, mens man selv ligger i slipstrøm. Det kan skade konkurrenternes biler, og vil blive betragtet som en påkørsel.

11.13. Team kørsel

11.13.1. Enhver form for teamkørsel er ikke tilladt.

11.13.2. Med teamkøsel forstås følgende eksempler, men ikke begrænset til:

- Udnyttelse af at have flere kørere placeret samlet i feltet og køre unødigt langsomt for at tvinge en modstander til at sænke farten, og derfor give en eller flere medlemmer fra teamet til at få en fordel.
- Udnyttelse af at have flere kørere fra samme team placeret samlet i feltet, og bevidst placere sig således at der ikke er plads til at modstandere kan forsøge en overhaling.
- Udnyttelse af at have flere kørere fra samme team placeret samlet i feltet, og bevidst placere sig således at der ikke er plads til at modstandere.

11.13.3. Teamkørsel vil af dommerne blive straffet hårdt jfr. princippet og fairplay.

11.13.3.1. Ved grove eller gentagne tilfælde af teamkørsel, kan en enkelt deltager, flere deltagere, eller et helt team udelukkes helt fra mesterskabet.

11.14. Kørsel efter målflag

Det forventes at enhver deltager opfører sig sportsligt korrekt også efter mål flaget er givet. Det er derfor forbudt at påkøre andre deltagere. Dommerne kan derfor tildele straf for dette. For at forlade banen, anbefales det at bruge ESC-knappen til at forlade til pit.

Det er tilladt at lave donuts mv. såfremt man ikke er til gene for andre deltagere. Her opfordres der til at anvende arealer udenfor banens afgrænsning [Ofte banens hvide linjer].

11.15. Særligt gælder det for division 1

Efter målstregen er krydset på sidste omgang, og det ternede flag er modtaget - fortsættes kørslen roligt og forsvarligt på banen hele vejen i pit, dermed forstås at der køres en fuld "ind omgang". Under kørslen er unødig slingrende, kørsel ind i andre deltagere, andre faste objekter eller lign. Kørslen foregår på banen, mellem de hvide linjer.

12. Udnyttelse af fejl i spillet

12.1. Exploit

Opdages eventuelle exploits op til et løb, opfordres hold og kørere på det kraftigste, at tage kontakt til dommerne. Det er forbudt at udnytte eventuelle fejl i simulatoren for at få en fordel. Seriens organisation, partnere og sponsorer går ind for fair play. Vurderer løbsledelsen, at en chauffører udnytter fejl i spillet, vil det betyde at deltageren og holdet kan blive udelukket fra serien.

13. Hacking og snyd

13.1. iRacing Anti Cheat

iRacing bruger EasyAntiCheat som er en tredjepart applikation designet til at kontrollere potentiel hacking / softwareudnyttelse, som ikke er dækket af ovenstående punkter. Dette er et påkrævet program ved brug af iRacing-tjenesten og installeres sammen med iRacing-filerne på tidspunktet for programinstallationen. Under normale omstændigheder kører iRacing kun, medmindre EasyAntiCheat er installeret og kører på en brugers system, og det scanner alle operationer i simulatoren.

13.2. Misbrug

Under ingen omstændigheder er det tilladt at forsøge at omgå EasyAntiCheat-softwaren for at forhindre, at den kører sammen med iRacing-softwaren. Arrangøren er ikke ansvarlig for deltagernes manglende evne til at deltage i en session på grund af et forsøg på at fjerne EasyAntiCheat. Ethvert kendt forsøg på at omgå denne software vil blive undersøgt af løbsledelsen, arrangøren og iRacing. Overtrædelsen af dette resulterer i udelukkelse af deltageren og deltagernes hold.

13.3. Anden software

Brug af hardware eller software som ændrer simulatoren / iRacing og giver deltageren en fordel, er strengt forbudt. Derudover er det i henhold til iRacing Sporting Code, ikke tilladt at benytte tredjepartssoftware som manipulerer kobling, bremse, gasspjæld, gearskifte eller styring. Enhver deltager der mistænkes for at bruge tredjepartssoftware eller hardware for at opnå en ulovlig fordel, vil blive undersøgt, er der bevis for brugen af denne type tredjepartssofware, udelukkes deltager og hold fra serien. Endvidere rapporteres deltageren til

iRacing.

13.4. Generelt

Arrangøren forbeholder sig retten til at tilbageholde præmier og rapportere til myndighederne om ethvert forsøg på at opnå en konkurrencemæssig fordel på ulovlige måder eller via punkterne beskrevet ovenfor. Derudover forbeholder iRacing sig fortsat retten til at begrænse adgangen til, suspendere eller fjerne enhver deltager, som ifølge iRacing har brugt tredjeparts-værktøjer til at opnå en fordel. Hvis en deltager har begrænset / fjernet deres adgang af iRacing af denne grund, anses de for ikke at have troværdig status og må ikke deltage yderligere i serien.

14. Løbsrevision

14.1. Klage over hændelser

For at klage over en anden deltagers adfærd på banen, er det nødvendigt at opfylde følgende krav for at administrator og dommere vil tage klagen til revision :

- Klagen skal være sendt senest 24 timer efter løb 2 er færdigt for division 2, 3, 4 og 5. .
- I division 1 skal alle klager være indgivet senest 30 minutter efter løb 2 er færdig.
- Deltageren skal have brudt et af punkterne i punkt 10 eller 11 i dette reglement.
- Link til replays (wetransfer eller dropbox)
- Angivelse af timestamp i replay
- Beskrivelse af situationen
- Eget navn og nummer på bil
- Modparts navn og nummer på bil
- Indsende sin protest via Protest formular - bemærk du skal være logget ind med din google account for at kunne indsende en protest
- Betale 50 kr. til Mobilepay Box 3591VR . Hvis du får medhold i din klage, får du pengene tilbage. Får du ikke medhold i din klage, går pengene til serien.
- Får man medhold i en klage, vil den anklagede kun blive tildelt følgende straffe:
    - Start fra pitlane i næste løb
    - Få fratrukket point fra et eller flere løb
    - Få tildelt en advarsel af dommerne og evt. udelukkes direkte fra mesterskabet.

For at få et overblik over indgivet protester samt, udfald og hvorvidt de er behandlet kan følges på link til "oversigt over protester"

14.2. Fejl i indgivelse

Er der fejl i indgivelsen af protesten, kan dommerne til enhver tid vælge at afvise denne.
Det samme gør sig gældende hvis protesten findes mangelfuld,

14.3. Dommere

Dommerne reviderer alle protesterne efter løbets afslutning. Alle dommere er forpligtet til at dømme objektivt og er udpeget i samarbejde med DASU.

14.4. Straffe

14.4.1. Finder administrator og dommer(e) det retfærdigt, kan deltageren blive udelukket uden advarsel. Hvis en deltager får tre DQ eller advarsel fra dommerne, bliver de udelukket fra serien. Ved udelukkelse vil deltageren ikke få refunderet tilmeldingsgebyr.

14.4.2. I Division 1 kan live dommere tildele både tidsstraf, drive-through og pointstraf afhængig af forseelsens karakter.

14.5. Faktadom

Af administrative hensyn er dommernes afgørelse endelig. Det er derfor ikke muligt at anke.

14.6. Net Code

Net Code beskrives som kontakt mellem to biler, uden at kontakten er visuel i replay.
I tilfælde af Net Code er det op til dommerne at bedømme om uheldet kunne have været undgået uden Net Code.

14.7. Serverfejl eller andre tredjeparts problemer

I tilfælde af fejl fra tredjepart, kan løbsrevisionen vælge at flytte eller aflyse afdelingen.

Changelog

21, December 2025

Reglementet er endelig udfærdiget.

14, Januar 2026

Tilføjelse af kørsel på bane til også at omfatte Casual servere

19, Januar 2026

Opdateret afsnit vedrørende protester, jf. ny procedure. Det er nu igennem Google forms og ikke via email man nedlægger en protest.

29. Januar 2026

Tilføjet punkt 4.2.1 - 4.2.1.1 Deltagelse i førermøde, straf ved udeblivelse

4.3 - 4.3.1 - 4.3.2- Kørsel på bane forbudt under førermøde

Tilføjet punkt 11.13, 11.13.1, 11.13.2, 11.3.3, 11.13.3.1 Teamkørsel forbudt, samt beskrivelse heraf, og beskrivelse af straf.