

KNAF Digital iRacing ONK Autumn Cup 2025 - Bijzonder reglement



1 - ALGEMEEN

- 1.1 KNAF Digital organiseert iRacing competities op het online platform van knafdigital.nl en voert zelf de competitie uit.

2 - REGLEMENT

- 2.1 Dit bijzonder reglement heeft betrekking op alle iRacing competities van KNAF Digital en is van toepassing op alle betrokkenen van de competities.
- 2.2 Bij onenigheid of twijfel over de interpretatie van het reglement heeft de wedstrijdleiding het laatste woord, waarbij de wedstrijdleiding altijd zal oordelen of handelen ten behoeve van fair play, sportiviteit of tijdige voortzetting van de competitie.
- 2.3 Het niet naleven van het reglement kan worden bestraft, door de wedstrijdleiding, in de vorm van een waarschuwing, verschillende vormen van straffen, of in het uiterste geval middels diskwalificatie.

3 - STRUCTUUR

3.1 Kampioenschap

- 3.1.1 De iRacing ONK Autumn Cup 2025 van KNAF Digital bestaat uit 6 races, deze zullen om de week plaatsvinden.
- 3.1.2 Er is geen pre-kwalificatie voor deze competitie.
- 3.1.3 Er zal geen schrapresultaat van toepassing zijn.
- 3.1.4 De sessie instellingen van een event of competitie worden bij de aankondiging gepubliceerd.
- 3.1.5 Het voertuig waarmee de eerste race gestart wordt is het voertuig voor het hele seizoen.
- 3.1.6 De indeling per klasse zal gaan op iRating en zal zo eerlijk mogelijk verdeeld worden.

3.1.7 De tijden en instellingen voor de KNAF Digital iRacing ONK Autumn cup 2025 zijn als volgt:

20:00: Vrije Training (40 Minuten)
 20:40: Kwalificatie (15 Minuten)
 20:55: Warm-up (5 Minuten)
 21:00: Race (60 Minuten)

- Server Settings:
 - Pitstop: 1
 - Bij 17x volgt een Drive Through
 - Maximum X per race = 25, daarna volgt automatisch DQ
 - iRacing Track state:
 - Generated
 - Leave Marbles on track: Yes and carried over
 - Schade: Aan
 - Fast repair: 1
 - Weer settings
 - Generated
 - Dynamic sky: on
 - Time of day: afternoon
 - Time multiplier: 1x

3.1.8 Kwalificatie

Dit seizoen is er een open qualifier.

3.1.9 Twee formats van kwalificatie.

- Omdat er verschillende maten in banen zitten en er een veld van 50+ rijders is kan en format veranderen op basis van de baan.
- Dit is van toepassing op Okayama, Mugello, Zolder.
- Kwalificatie zal op deze circuits 25 min bedragen
- Platina - Gold - Silver Pro rijden de eerste 10 minuten
- 5 minuten om de baan leeg te maken voor de volgende groep.
- Silver AM - Bronse Pro - Bronse AM rijden de laatste 10 minuten.

3.2 Puntentelling

3.2.1 Een rijder kan alleen punten scoren op het moment dat er voor de start van de race een Geldige Digitale racelicentie gekoppeld is aan het account van de rijder.

3.2.2 De puntentelling voor elke klasse in de KNAF Digital iRacing ONK Autumn Cup 2025 is als volgt:

Overall puntentelling:

<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>	<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>	<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>	<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>	<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>	<u>Pos.</u>	<u>Pnt.</u>
1	140	11	100	21	80	31	60	41	40	51	20
2	133	12	98	22	78	32	58	42	38	52	18

3	128	13	96	23	76	33	56	43	36	53	16
4	124	14	94	24	74	34	54	44	34	54	14
5	120	15	92	25	72	35	52	45	32	55	12
6	116	16	90	26	70	36	50	46	30	56	10
7	112	17	88	27	68	37	48	47	28	57	8
8	108	18	86	28	66	38	46	48	26	58	6
9	105	19	84	29	64	39	44	49	24	59	4
10	102	20	82	30	62	40	42	50	22	60	2

- 3.2.3 Degene met het meeste aantal punten aan het eind van de competitie is kampioen.
- 3.2.4 Degene met het meeste aantal punten in de klasse aan het eind van de competitie is klassement kampioen.
- 3.2.1 Bij gelijk puntenaantal zal er gekeken worden naar klassering en/of kwalificatie, de deelnemer met de hoogste klasseringen zal bovenaan eindigen.

3.3 Auto keuze

- 3.3.1 De autoklasse voor de KNAF Digital iRacing ONK Autumn Cup 2025 zal de **GT3** zijn.
- 3.3.2 De kalender is als volgt:

Donderdag 09-10	Autódromo Hermanos Rodríguez *
Donderdag 23-10	Okayama International Circuit
Donderdag 06-11	Sebring International Raceway *
Donderdag 20-10	Circuit de Spa-Francorchamps *
Donderdag 04-12	Circuit Mugello *
Donderdag 18-12	Circuit Zolder *

** = Betaalde content*

- 3.3.1 De gebruikte layouts van de circuits zijn te vinden op de competitie [pagina](#) van de KNAF Digital iRacing ONK Autumn Cup 2025.

3.4 Start nummer

- 3.4.1 Het startnummer is toegewezen aan de hand van de klassenindeling, het toegewezen startnummer zal van kracht zijn voor het lopende seizoen.

- 3.4.1 Het is verplicht om het toegewezen startnummer te gebruiken, bij een onjuist startnummer zal bij de eerste constatering een Stop&Go + 30S toegepast worden. Bij elk volgend vergrijp zal dit resulteren in een diskwalificatie.

3.5 Liveries

- 3.5.1 Er wordt gebruikgemaakt van Trading Paints zodat deelnemers met een eigen livery kunnen deelnemen.
- 3.5.2 De organisatie kan bepaalde logo's op alle auto's verplichten, deze worden dan vanuit de organisatie aangeleverd.
- 3.5.3 De deelnemers zijn zelf verantwoordelijk voor het gebruik van deze logo's op de liveries.
- 3.5.4 De wedstrijdleiding kan het gebruik van aanstootgevende teksten of afbeeldingen van beledigende, racistische of schokkende aard verbieden
- 3.5.5 Liveries met reclame voor aan de tabaksindustrie (gelieerde bedrijven) of met reclame voor alcoholische dranken zijn niet toegestaan.

4 - DEELNAME

4.1 Voorwaarden van deelname

- 4.1.1 Om deel te kunnen nemen aan de volledige iRacing competitie, dienen de deelnemers de benodigde content te hebben aangeschaft.

4.2 Registratie

- 4.2.1 Om deel te nemen aan een iRacing competitie dienen spelers een actief KNAF Digital account te hebben op knafdigital.nl met een geldige iRacing ID verbonden aan het account.

(ga naar 'Dashboard', klik op 'Verbind', voer je iRacing ID in en druk op OPSLAAN)

- 4.2.2 Om deel te nemen aan de KNAF Digital Iracing ONK Autumn Cup 2025 dienen deelnemers een aantal stappen te voltooien:

1. Inschrijven voor de competitie op de KNAF Digital website. Dit is een button op de competitie pagina en staat los van het inschrijfformulier.
2. [Inschrijfformulier](#) invullen.
3. De league joinen in iRacing. De deelnemer krijgt hiervoor een uitnodiging wanneer de eerste twee stappen zijn voltooid.

- 4.2.1 Er is geen pre-kwalificatie voor deelname aan deze competitie.
- 4.2.3 Het maximale aantal auto's per race is 60.

- 4.2.4 Wanneer er meer dan 60 inschrijvingen zijn, worden nieuwe inschrijvingen op een reservelijst gezet, op volgorde van inschrijfdatum.

4.3 Aanwezigheid opgeven

4.3.1 Hoofdstuk 4.3 is alleen van toepassing wanneer er een reservelijst is.

- 4.3.2 In de KNAF Digital discord server zal een kanaal beschikbaar zijn waarin deelnemers zich kunnen afmelden voor de race.
- 4.3.3 Er is een lijst gemaakt van vaste rijders en rijders die op de reservelijst staan. Deze zal door de wedstrijdleiding gepubliceerd worden voor aanvang van de eerste race van het seizoen.
- 4.3.4 Voor een deelnemer op de reservelijst zijn de volgende scenario's mogelijk:
- Antwoordt met AANWEZIG: kan een uitnodiging krijgen wanneer er plek is.
 - Antwoordt met AFWEZIG: de deelnemer krijgt geen uitnodiging wanneer er plek is.
- 4.3.5 Geen reactie wordt gezien als reageren met AFWEZIG en een No-Show.
- 4.3.6 Eén dag voor de race worden alle reacties nagekeken en ontvangen deelnemers op de reservelijst een bericht wanneer er plek is. Dit gebeurt van boven naar beneden.
- 4.3.7 Na 2 no-shows wordt een rijder naar de laatste plek op de reservelijst van dat moment verplaatst en schuift iedereen een plek op naar boven op de reservelijst
- 4.3.8 Bij een derde afmelding wordt een rijder op de reservelijst geplaatst en schuift iedereen een plek door op de lijst.

4.4 Proeftijd

- 4.4.1 Een deelnemer ontvangt een proeftijd bij een van deze scenarios:
- De deelnemer heeft nog niet meegedaan aan een eerder seizoen van KNAF Digital.
 - De deelnemer heeft slechts aan één (1) race van een seizoen deelgenomen.
 - De deelnemer keerde terug van een schorsing na het behalen van 18 strafpunten.
- 4.4.2 Als de deelnemer in de proeftijd twaalf (12) of meer strafpunten verzameld, dan krijgt deze een schorsing voor de eerstvolgende race.
- 4.4.3 De proeftijd duurt twee (2) races.

4.5 Live streams / broadcasts

- 4.5.1 Tijdens een event kan er een livestream zijn, hierbij kunnen namen in beeld zijn of genoemd worden. Door deel te nemen aan het event, gaan de deelnemers hier automatisch mee akkoord.

- 4.5.2 Deelnemers kunnen een uitnodiging ontvangen voor een interview, deze beelden kunnen gebruikt worden voor publicatie. Door mee te werken aan het interview, gaat de deelnemer hier automatisch mee akkoord.

5 - COMMUNICATIE

5.1 Algemeen

- 5.1.1 De officiële communicatiekanalen van iRacing competities van KNAF Digital zijn terug te vinden in het Algemeen Reglement, er wordt geadviseerd gebruik te maken van de [KNAF Digital Discord](#). Voor aanvang van de race zal er een korte briefing geplaatst worden op Discord in het aankondigingskanaal van iRacing.
- 5.1.2 Voor aanvang van de sessie zal de wedstrijdleider beschikbaar zijn van 19:45 tot 20:00 voor eventuele vragen, opmerkingen of een gesprek in het voice kanaal “iRacing Pre Race Talk”.

5.2 Communicatie tijdens de race

- 5.2.1 De wedstrijdleiding kan de in-game voice- en/of tekstchat gebruiken voor mededelingen op de server.
- 5.2.1 Vanaf de kwalificatie mag de in-game (voice) chat alleen worden gebruikt voor race gerelateerde berichten. Voorbeelden hiervan zijn: aangeven dat je pits in gaat of aangeven welke lijn je kiest wanneer je ingehaald wordt.

6 - RACE

6.1 Algemeen

- 6.1.1 Deelnemers moeten voor de race, tijdens de vrije training of kwalificatie, de server joinen. Hiervoor krijgt men ruim de tijd. Na de kwalificatie is het niet meer mogelijk om in de server te komen.
- 6.1.2 De races in de KNAF Digital iRacing ONK Autumn Cup 2025 zijn Fixed.sto. Alle deelnemers rijden met de Fixed set-up die aangeboden wordt door iRacing.

6.2 Kwalificatie

- 6.2.1 15 minuten Open Qualifier.
- 6.2.2 De kwalificatie duurt 15 minuten.
- 6.2.3 “Qualifying Conduct Scrutiny” staat altijd op **strict**.

6.3 Start van de race

- 6.3.1 De start zal een rollende start zijn.
- 6.3.1 Het is niet toegestaan om de banden op te warmen door te slingeren. Dit verhoogt de kans op ongelukken.

6.4 Race neutralisaties (full course cautions)

- 6.4.1 In deze competitie wordt er geen gebruik gemaakt van een automatisch race neutralisatie (full course caution), er zullen live stewards aanwezig zijn.

6.5 Einde van de race

- 6.5.1 De race eindigt met de zwart-wit geblokte vlag.

6.6 Track Limits

- 6.6.1 Track limits worden door iRacing bepaald door middel van ‘off-tracks’ (1x incident punt).
- 6.6.2 Slow downs worden automatisch bepaald door iRacing.
- 6.6.3 De pit-exit lijn is onderdeel van de racebaan. Echter dient de rijder die zich al op de baan bevindt wel voldoende ruimte te laten voor deelnemers die de pits verlaten.
- 6.6.4 Het is verboden een andere rijder, die zich al naast de deelnemer bevindt, buiten de witte lijnen van de baan te forceren.

6.7 Hinderen (blocken)

6.7.1 Hinderen (blocken), door middel van meerdere verdedigende bewegingen of reageren in reactie van degene achterop, is niet toegestaan.

6.7.2 Wanneer de deelnemer een blauwe vlag krijgt, hoeft er niet direct ruimte gemaakt te worden. Wel wordt er verwacht dat deze voorspelbaar blijft rijden en op de eerstvolgende veilige plaats ruimte maakt, de inhalende partij moet de actie op een veilige manier doen.

6.7.3 Wanneer een back marker een rijder langer dan 2 rondes achter zich houdt zonder de ruimte te geven om te passeren op de rechte stukken, mag hier over een protest ingediend worden door de rijder. Het protest dient 2 volledige rondes videobewijs te bevatten van minimale 1080p.

7 - INCIDENTEN

- 7.1 De wedstrijdleiding streeft ernaar om alle incidenten tijdens de race te onderzoeken, mocht dit niet lukken dan zal de wedstrijdleiding na de race verder gaan om alle incidenten af te handelen mocht dit nodig zijn.
- 7.2 Mogelijke straffen die uit een onderzoek komen zullen tijdens de race worden toegepast indien mogelijk, mocht dit niet lukken zullen deze na de race verwerkt worden. Na de race worden alle behandelde incidenten verwerkt op het Notice Board.
- 7.3 Opzettelijk tegen iemand anders aan rijden wordt niet getolereerd. Ook contact na de finish, zeker na een eerder contact, wordt gezien als opzettelijk.
- 7.4 Bewust 'wallriden' of shortcuts pakken om plekken en/of tijd te winnen, is verboden.
- 7.5 Wanneer een deelnemer tijdens de race van de baan is geraakt, dient hij/zij zich weer op de baan te voegen zonder andere deelnemers óp de baan onnodig te hinderen (unsafe rejoin voorkomen).
- 7.6 Meer dan 2 bewegingen maken op het rechte stuk ter verdediging of het breken van de 'draft' (weaving) is verboden.
- 7.7 Het overmatig gebruik van 'headlight flashing' is verboden. De 'headlight flash' knop mag alleen gebruikt worden om rijders te waarschuwen die op het punt staan gelapt te worden om te verduidelijken dat je als snellere auto wilt passeren.
- 7.8 Na de finishvlag dient elke deelnemer het circuit op een veilige manier te verlaten. Dit moet gebeuren zonder dat er een gevaarlijke situatie ontstaat. Op verzoek van de wedstrijdleiding het circuit verlaten na sector 1.

8 - PROTESTEN

- 8.1 Na afloop van de race heeft iedere deelnemer het recht om een onderbouwd protest in te dienen, waar deze zelf bij betrokken is geweest.
- 8.2 Elke deelnemer die een protest indient moet zelf beeldmateriaal (minimaal 1080p) aanleveren met on-board beelden van alle betrokken partijen, chase-cam en een overzicht van het incident. Beelden moeten 15 seconden voor het incident beginnen en 15 seconden doorlopen na het incident.
- 8.3 Als er geen beelden aangeleverd zijn bij het ingediende protest of er geen geldige onderbouwing is, dan zal deze niet in behandeling worden genomen en zal er een waarschuwing volgen voor de deelnemer die het protest heeft ingediend.
- 8.4 Een protest kan worden via het **protest systeem** op Discord.
- 8.5 Protesten kunnen ingediend worden tot 24 uur **na** het publiceren van het Noticeboard door de wedstrijdleiding. Protesten die voor de publicatie worden ingediend zullen niet worden behandeld.
- 8.6 Het indienen van een protest is voor de deelnemer de enige mogelijkheid om te corresponderen met de wedstrijdleiding over incidenten waarop overtredingen (zie 9.3) kunnen worden vastgesteld.
- 8.7 De wedstrijdleiding zal alle ingediende protesten beoordelen aan de hand van de aangeleverde beelden en met een oordeel komen. Dit oordeel zal op het mededelingenbord gepubliceerd worden en in Discord.

9 - STRAFFEN

9.1 Algemeen

9.1.1 De wedstrijdleiding kan een van de onderstaande straffen opleggen:

- Eerste waarschuwing
- Tweede waarschuwing
- Strafpunten
- Teruggezet worden naar het einde van de kwalificatie grid voor de eerstvolgende race
- Straffen tijdens een race op grond van artikel 9.3
- Diskwalificatie van het evenement
- Diskwalificatie van de competitie
- Tijdelijke schorsing van KNAF Digital
- Permanente schorsing van KNAF Digital

9.1.2 Opgelegde straffen van deelnemers worden voor één seizoen opgeslagen.

9.1.3 Bij een tweede waarschuwing krijgt de deelnemer ook 10 strafpunten.

9.1.4 Wanneer een deelnemer door de wedstrijdleiding teruggezet wordt naar het einde van de grid voor van het eerstvolgende event worden ook 3 strafpunten toegekend aan de desbetreffende deelnemer.

9.2 Strafpunten

9.2.1 Strafpunten worden toegekend aan, volgens de wedstrijdleiding, de schuldige van een incident.

9.2.2 De strafpunten worden bijgehouden en worden van het overall- en de klassekampioenschap afgetrokken.

9.2.3 Er zijn verschillende straffen gekoppeld bij het behalen van te veel strafpunten en deze is als volgt:

Aantal strafpunten	Straf
12	Gridstraf voor het volgende event
18	1 event schorsing
30	Schorsing voor de rest van het seizoen

- 9.2.4 Wanneer een deelnemer 30 strafpunten heeft behaald, wordt dit aantal na het uitzitten van de schorsing weer op 0 gezet. De deelnemer begint dan weer met een nieuwe proeftijd.
- 9.2.5 Wanneer een deelnemer in zijn proeftijd 12 of meer strafpunten ontvangt, resulteert dit in een schorsing voor de eerstvolgende race. Hierna zal de proeftijd opnieuw beginnen en loopt voor 4 races door, dit wordt meegenomen naar elk eerstvolgend seizoen. (Zie 4.4)
- 9.2.6 Straffen binnen iRacing
 - Straffen die door iRacing zelf worden gegeven kunnen wij niet verwijderen of terug draaien
 - Protesten aantekenen tegen iRacing straffen is niet mogelijk.

OVERTREDING (toelichting)	Strafmaatregel	Aantal strafpunten (SP)
IN-GAME (VOICE) CHAT GEBRUIK Het gebruik maken van de (voice) chatfunctie in de game terwijl de race/kwalificatie nog bezig is	1: Waarschuwing 2: DQ	1: 0 SP 2: 8 SP
OVERMATIG FLITSEN MET KOPLAMPEN Flitsen met de bedoeling om een voorliggende deelnemer af te leiden wordt niet getolereerd, één keer de flitsfunctie gebruiken om een andere deelnemer te informeren over uw aanwezigheid is acceptabel	1: Waarschuwing 2: DT	1: 0 SP 2: 2 SP
GEVAARLIJK/ONSPORTIEF RIJGEDRAG VERTONEN Reden wordt bekend gemaakt op het noticeboard	Wordt per situatie bepaald	Wordt per situatie bepaald
WEAVING Meermaals van de racelijn wisselen om een andere deelnemer te blokkeren. Één keer van racelijn veranderen is toegestaan, meerdere keren van racelijn veranderen wordt als weaving beschouwd	1: Waarschuwing 2: DT	1: 1 SP 2: 2 SP
UNSAFE REJOIN Als alle vier de wielen van een deelnemer 'buiten de baan' zijn geweest, moet de deelnemer de baan weer veilig betreden zonder dat een andere deelnemer een uitwijkmanoeuvre moet doen om contact te voorkomen	1: DT 2: S/G+30S 3: DQ	1: 2 SP 2: 3 SP 3: 8 SP
DIVEBOMB Divebomb gemaakt op een andere deelnemer of deelnemers, waarbij een blijvend voordeel is behaald	1: Waarschuwing 2: DT 3: S/G	1: 2 SP 2: 3 SP 3: 3 SP
FORCING ANOTHER DRIVER OFF-TRACK Wanneer een deelnemer geen ruimte laat voor een andere deelnemer en deze van de baan dwingt	1: Waarschuwing 2: DT 3: S/G	1: 1 SP 2: 2 SP 3: 3 SP
LEAVING TRACK AND GAINING ADVANTAGE Een deelnemer passeren terwijl jij zelf niet op de baan bent en de positie niet terug is gegeven binnen 1 raceronde of delen van de baan afsnijden om een blijvend voordeel hieruit te behalen	1: Waarschuwing 2: S/G+30S 3: DQ	1: 1 SP 2: 3 SP 3: 8 SP

VEROORZAKEN VAN CONTACT Een botsing veroorzaken met één of meerdere deelnemers.	1: Waarschuwing 2: DT 3: S/G	1: 2 SP 2: 3 SP 3: 4 SP
INTENTIONEEL VEROORZAKEN VAN CONTACT Bewust een botsing veroorzaken met een andere deelnemer in welke vorm dan ook	1: DQ	Wordt per situatie bepaald
BLAUWE VLAGGEN NEGEREN Het niet voorbij laten van een snellere deelnemer terwijl er een blauwe vlag wordt gezwaaid	1: Waarschuwing 2: DT 3: S/G	1: 2 SP 2: 3 SP 3: 4 SP
OVERSCHRIJDEN WITTE LIJN PIT ENTRY/EXIT Bij de pitlane inrijden over de witte streep van de baan naar de pitlane gaan of bij de pitlane uitrijden over de witte streep van de pitlane naar de baan gaan. Beiden kunnen zorgen voor gevaarlijke situatie rondom de pit-lane	1: DT 2: S/G+30 S	1: 2 SP 2: 3 SP
NIET GEBRUIKEN VAN TOW-FUNCTIE Als de wagen onbestuurbaar is geworden na een crash en de deelnemer niet veilig zelf de pitlane kan bereiken, wordt de deelnemer geacht de TOW-functie in de game te gebruiken	1: DT 2: S/G 3: DQ	1: 3 SP 2: 4 SP 3: 8 SP
GEEN GEHOOR AAN GELE VLAG Een of meerdere deelnemers inhalen in het gebied tussen de gele en groene vlag. Inhalen is verboden vanaf de gele vlag en weer toegestaan vanaf de groene vlag	1: Waarschuwing 2: DT 3: S/G+30S	1: 2 SP 2: 3 SP 3: 4 SP

- **Uitleg straffen:**

- DT = Drive Through *
- S/G = Stop & Go*
- S/G+30S = Stop & Go + 30 seconde *
- DQ = Diskwalificatie
- Straffen waar een * bij staat worden bij uitdelen na het vallen van de finishvlag omgezet in een tijdstraf bepaald door wedstrijdleiding.
- Alle uitgedeelde straffen zullen kenbaar gemaakt worden door de wedstrijdleader via de in-game voice chat, dit betreft een één weg verkeer en reacties zijn daarom ook verboden.

9.3.1 De wedstrijdleiding behoudt zich de mogelijkheid het overzicht van de overtredingen gedurende de competitie aan te passen. **De deelnemers worden voorafgaand aan de race waarin de wijzigingen van kracht zijn door de organisatie geïnformeerd middels een Discord bericht.**