

FSN League 2012

Säännöt ja yleiset periaatteet



Sisällys

1. KILPAILUKALENTERI	4
2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI	5
3. TALLIJAOT	6
3.1. VARAKULJETTAJAT	6
4. PISTEYTYS	7
5. AJOAVUT JA REALISMI	8
5.1 Ajoavut	8
5.2 Vaurioherkkyys	8
6. SERVERIT	9
6.1 Kilpailuserveri	9
6.2 Harjoitusserveri	9
7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT	10
7.1 Vapaat harjoitukset	10
7.2 Aika-ajo	10
7.2.1 ESCin käyttö aika-ajoissa	10
7.3 Warmup	10
7.4 Kilpailu	10
7.4.1 Lähtöjärjestys	10
7.4.2 Aikarajat	11
7.4.3 Chat	11
7.4.4 Lämmittelykierros	11
7.4.5 Kolarit	12
7.4.6 Kilpailun päättyminen	12
7.4.7 Protestit	12
8. AUTON SÄÄTÄMINEN	13
8.1 Omat säädöt	13
8.2 Valmiit säädöt	13

9. RANGAISTUKSET	14
9.1 Oikominen radalla	14
9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana	14
9.3 Ylinopeus varikkosuoralla	14
9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen	14
9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys	14
9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty	15
9.7 Tahallinen kolarointi	15
9.8 Muut rangaistukset	15
9.8 Varoitukset	15
10. POISSAOLOT	15
11. AUTON TEKNISET APUVÄLINEET	16
11.1 DRS	16
11.2 KERS	17
12. HARJOITUSRAJAT	17
12.1 Harjoittelu ennen kautta	17
12.2 Harjoittelu kauden aikana	18

1. KILPAILUKALENTERI

Kilpailut ajetaan sarjan kilpailukalenterin mukaisesti. Kilpailut ajetaan viikko sen jälkeen, kun oikea kilpailu on ajettu. Kilpailukalenteri vuodelle 2012 on seuraava:

23.-25.3.2012	- Australia, Albert Park
30.3.-1.4.2012	- Malesia, Sepang International Circuit
13.-15.4.2012	- Kiina, Shanghai International Circuit
20.-22.4.2012	- Bahrain, Bahrain International Circuit
18.-20.5.2012	- Espanja, Circuit de Catalunya
1.-3.6.2012	- Monaco, Circuit de Monaco
15.-17.6.2012	- Kanada, Circuit Guiller Villeneuve
6.-8.7.2012	- Eurooppa, Valencia Street Circuit
13.-15.7.2012	- Britannia, Silverstone Circuit
27.-29.7.2012	- Saksa, Hockenheimring
3.-5.8.2012	- Unkari, Hungaroring
7.-9.9.2012	- Belgia, Circuit de Spa-Francorchamps
14.-16.9.2012	- Italia, Autodromo Nazionale Monza
28.-30.9.2012	- Singapore, Marina Bay Street Circuit
12.-14.10.2012	- Japani, Suzuka Circuit
19.-21.10.2012	- Korea, Korean International Circuit
26.-28.10.2012	- Intia, Buddh International Circuit
2.-4.11.2012	- Abu Dhabi, Yas Marina Circuit
23.-25.11.2012	- Yhdysvallat, Circuit of the Americas
30.11-2.12.2012	- Brasilia, Autódromo José Carlos Pace

2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI

Ajaaksesi liigassa, tarvitset rFactor-pelin, joka on päivitetty versioon 1.255F. Käynnistä rFactor ja tarkista päävalikon vasemmasta alalaidasta, mikä versio käytössäsi on. Mikäli päävalikossa lukee jotain muuta kuin "Version 1.255", lataa päivitys osoitteesta:

<http://santer.kapsi.fi/a/FSNLeague/rfactor1250update.exe>

Kaudella 2012 käytettävä F1-modi päätetään lähempänä kautta.

3. TALLIJAOT

Sarjassa on yhteensä 24 tallipaikkaa, jotka jakautuvat 12 tallin kesken. Jokaisessa tallissa on siis kaksi kuljettajaa. Tallijaot ovat esillä osoitteessa: <http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=581.0>

3.1. Varakuljettajat

Koska tallipaikkoja on rajallinen määrä, sarjassa on käytössä varakuljettajajärjestelmä. Varakuljettajat pääsevät ajamaan, mikäli joku vakituisista kuljettajista on ilmoittanut poissaolostaan jonakin tiettynä kilpailuviikonloppuna. Varakuljettajaksi voi ilmoittautua osoitteessa: <http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=586.0>

Kun joku vakituinen kuljettaja on tiettynä kilpailuviikonloppuna ilmoittanut poissaolostaan, ensimmäisenä ilmoittautumaan ehtivä varakuljettaja hyväksytään ajamaan siitä eteenpäin poissaolevan kuljettajan tallipaikalla kyseisen kilpailuviikonloppun loppuun saakka. Mikäli poissaoloja on useammassa tallissa, varakuski saa itse valita minkä tallin paikan valitsee, mutta paikkaa ei voi enää vaihtaa kilpailuviikonloppun aikana. Varakuljettajat keräävät omia henkilökohtaisia pisteitään ja kerryttävät myös tallin pistesaldoa. He ovat etusijalla tallipaikoille, mikäli paikkoja avautuu kauden aikana. Kerätyt henkilökohtaiset pisteet siirtyvät kuljettajan mukana mahdolliseen tulevaan tallipaikkaan.

Päästäkseen kilpailuun, varakuljettajan on ajettava vähintään 20 kokonaista kierrosta ennen kilpailun starttia. Tämän rajoituksen tarkoituksena on varmistaa, että varakuljettajat tuntevat radan eivätkä jää muiden kuljettajien jalkoihin kilpailun aikana. Varakuljettajien on myös ehdottomasti luettava sarjan yleiset säännöt ja käytännöt ennen kilpailuun osallistumista.

Varakuljettajilla on oikeus harjoitella vakituisten kuljettajien tapaan harjoitusserverillä,. Salasanan saat kun olet ilmoittautunut varakuskiksi. Harjoitusserverillä harjoittelemiseen ei siis tarvita vielä vahvistettua paikkaa viikonloputta, vaan serverillä voi harjoitella oman mielensä mukaan varmistaen kierrosrajoituksen täyttymisen viimehetken poissaolojen ja kilpailupaikan varalta.

4. PISTEYTYS

Kilpailuista jaetaan pisteitä FIA:n 2012 säännösten mukaisesti:

- 1. sija: 25p
- 2. sija: 18p
- 3. sija: 15p
- 4. sija: 12p
- 5. sija: 10p
- 6. sija: 8p
- 7. sija: 6p
- 8. sija: 4p
- 9. sija: 2p
- 10. sija: 1p

Sarjassamme jaetaan myös tallipisteitä, joten on hyvä pitää silmällä myös oman tallin menestymistä sarjan edetessä.

Päivitetty 4.9.2011

5. AJOAVUT JA REALISMI

5.1 Ajoavut

Auto Clutch = ON

Launch Controllin käyttäminen startissa on pakollista

5.2 Vaurioherkkyys

Damage Multiplier = 60%

6. SERVERIT

Sarjallamme on käytössä kaksi serveriä

6.1 Kilpailuserveri

Kilpailuserverillä ajetaan kaikki kilpailuviikonlopun viralliset sessiot vapaista harjoituksista kilpailuun. Serveri aukeaa aina ennen virallista sessiota. Kilpailuserveri löytyy listalta nimellä "FSNLeague". Salasanan saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin.

6.2 Harjoitusserveri

Harjoitusserveri on tarkoitettu harjoitteluun kilpailuviikonloppujen sekä virallisten sessioiden ulkopuolella. Harjoitusserverillä on hyvä harjoitella rataa, vertailla aikoja muiden kilpailijoiden kanssa sekä vaihtaa säätöjä kuljettajien kesken. On toivottavaa, että kaikki harjoittelu tapahtuisi tällä serverillä, jotta kuskit voisivat vertailla aikoja keskenään.

Harjoitusserverin ajat kerätään foorumille osoitteeseen

<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=harjoitusserveri>

Harjoitusserverillä on käytössä myös liveseuranta, josta voi reaaliaikaisesti seurata kuljettajien aikoja serverillä. Liveseuranta löytyy osoitteesta <http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=live>

Harjoitusserveri on päällä aina, ellei muutoin ole ilmoitettu. Serveri löytyy listalta osoitteella: xxx.yyy.zz. Salasanan serverille saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin

7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT

Kilpailuviikonloppu jaetaan kolmeen eri päivään.

7.1 Vapaat harjoitukset

Vapaita harjoituksia ajetaan yhteensä kolme kappaletta.

Perjantaina järjestetään kilpailuviikonlopun ensimmäiset vapaat harjoitukset klo: 17:00-18:30 ja toiset vapaat harjoitukset klo 18:30-20:00. Lauantain vapaat harjoitukset ajetaan klo: 16:00-17:00.

Harjoituksiin voi tulla ja niistä voi poistua kun kokee tarpeelliseksi.

7.2 Aika-ajo

Aika-ajot alkavat kilpailuviikonlopun lauantaina alkaen klo: 17:30. Aika-ajot ajetaan kahdessa osiossa. Ensimmäisen osion pituus on 20 minuuttia. Toiseen osioon pääsee mukaan kymmenen nopeinta ja osion kesto on 10 minuuttia. Toista osiota ei ajeta, mikäli aika-ajoissa ei ole mukana yli 17 kuskoa.

Aika-ajosession aikana chatin käyttäminen on ehdottomasti kielletty.

Aika-ajoa ei ole pakko ajaa päästäkseen kilpailuun. Mikäli et pysty tulemaan aika-ajoon, saadaksesi paikan lähtöruudukosta, sinun tulee ilmoittaa poissaolostasi kyseisen kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun ja ilmoittaa tulevasi ajamaan itse kilpailuun. Lähtöruudukkosi arvotaan aika-ajosession päätyttyä

7.2.1 ESCin käyttö aika-ajoissa

ESCin käyttäminen aika-ajossa varikon porttien ulkopuolella on kielletty. Mikäli painat ESCiä varikon ulkopuolella, aika-ajosi päättyvät siihen. Aika-ajokierros alkaa siis varikolta ja päättyy varikolle. Jos kolaroit autosi ja yrität ajaa sitä takaisin varikolle, huomioi takaasi tulevat nopealla kierroksella olevat nopeat kuljettajat ajamalla ajolinjan ulkopuolella ja tarkkailemalla peilejä sekä sinisiä lippuja!

7.3 Warmup

Sunnuntaina ennen kilpailua ajetaan 30 minuutin pituinen warmup. Warmup ajetaan klo 17:20-17:50. Warmupin aikana voi ajaa vain yhden kierroksen lähtöruudukkoon ja pysäköidä autonsa sinne. Halutessaan voi ajaa niin monta kierrosta kun vain kerkää puolen tunnin sisällä, kunhan uuden kierroksen aloittaa aina käymällä varikon kautta.

7.4 Kilpailu

Varsinainen kilpailu ajetaan sunnuntai-iltana alkaen klo: 18:00. Kilpailut ajetaan 75% mittaisena oikeasta kilpailusta. Tarvittaessa desimaalit pyöristetään ylöspäin.

7.4.1 Lähtöjärjestys

Kilpailuun lähdetään aika-ajon määräämässä järjestyksessä. Aika-ajosta poissaolleet kuljettajat arvotaan lähtöruudukkoon satunnaiseen järjestykseen.

7.4.2 Aikarajat

Serverillä tulee olla viimeistään klo: 17:40. Mikäli kuljettaja ei ole tähän mennessä ilmoittanut syytä myöhästymiselleen, lähtee hän kilpailuun viimeisestä lähtöruudusta.

Kilpailumoodi käynnistyy klo: 17:55. Auto on ajettuna ruutuun warmupin jäljiltä ja kisamoodin käynnistyessä tulee painaa oikeasta alakulmasta ”Race” päästäksesi autoon.

Kilpailumoodin käynnistyessä serverille ei ole enää mahdollista liittyä. Mikäli joku serverillä olevista kuljettajista putoaa kilpailuserveriltä kilpailumoodin käynnistymisen jälkeen, serverin kilpailuviikonloppu käynnistetään kerran uudelleen jotta pudonneella kuljettajalla on vielä mahdollisuus liittyä kilpailuun. Pudonneen kuljettajan on tällöin viipymättä liityttävä peliin uudestaan, jotta muut kuljettajat eivät joudu odottamaan kohtuuttomia aikoja.

7.4.3 Chat

Chatin käyttäminen on kilpailusession käynnistymisestä lähtien kielletty. Tämä tarkoittaa hetkeä, jolloin varikon valot vaihtuvat vihreäksi. Tämän jälkeen sallittua on ainoastaan tärkeiden ilmoitusasioiden kirjoittaminen.

Chatin käyttökielto loppuu kun admin niin sanoo. Säännön rikkominen johtaa pisteiden menetykseen kyseisen kilpailun osalta, jokaista riviä kohtaan yhden sijoituksen tiputus ja lähtöruudun tiputtamiseen seuraavassa kilpailussa viimeiseksi.

7.4.4 Lämmittelykierros

Kun kaikki kuljettajat ovat lähtöruudukossa, varikko on sulkeutunut ja aika kellossa on kulunut loppuun, alkaa lämmittelykierros. Lämmittelykierroksella on pidettävä riittävä väli edellä ajavaan. Lämmittelykierroksen tarkoituksena on lämmittää jarrut ja renkaat kilpailun ensimmäisiä kierroksia varten, joten äkilliset pysähdykset ja radalla kiemurtelu ovat yleisiä. Lämmittelykierroksella törmäilystä rankaistetaan ankarasti.

Lämmittelykierroksella tärkein rooli on ensimmäisellä ja viimeisillä kuljettajilla. Ensimmäinen kuljettaja on vastuussa siitä, että ennen lämmittelykierroksen loppua autoletka on mahdollisimman yhdessä. Viimeisinä tulevien autojen on myös pidettävä huolta siitä, että he ajavat letkan perässä riittävä vauhtia. Edellä mainituilla seikoilla pyritään välttämään sitä, että ruudukon kärjessä olevien autojen moottorit eivät ylikuumene.

Jos jostain syystä kolaroit lämmittelykierroksella, on sinulla mahdollisuus startata kilpailuun varikolta. Painamalla kolarin jälkeen ”Exit to monitor” ja lähtemällä uudestaan liikkeelle varikkopilttuusta, voit ajaa varikkosuoran päähän odottamaan varikon valojen vaihtumista vihreäksi. Tavallisesti valot vaihtuvat vihreäksi kun viimeinen auto on ohittanut varikon ulostulotien.

7.4.5 Kolarit

Jos kolaroit kilpailussa etkä pysty jatkamaan kilpailua, älä jää selvittämään asiaa serverille, vaan poistu joko varikkopilttuuseen tai kokonaan serveriltä. Kilpailun aikana on ehdoton chatin käyttökielto (kohta 7.4.3).

7.4.6 Kilpailun päättymisen

Kilpailu ei pääty siihen, kun sinä ylität maaliviivan. Kilpailu päättyy kun serverillä oleva admin niin sanoo. Vasta kun admin on antanut luvan, on lupa jälleen käyttää chattia.

7.4.7 Protestit

Jos mielestäsi olet kokenut vääryyttä kilpailussa, on sinulla oikeus tehdä protesti. Protesti tehdään lähettämällä Santer:lle foorumin yksityisviestillä selkeä kuvaus tapahtuneesta ja osallisista sekä mainita kierros, jolla tapaus sattui. Helpointa on ottaa replaysta screenshot ja kuvata tapahtumat kuvan avulla. Kyseinen admin kerää osallisten näkökulmat yhteen ja tekee päätöksensä keskustelemalla muiden adminien kanssa mahdollisista jälkiseuraamuksista. Muistakaa kuitenkin, että jokaisesta kolarista on turha tehdä protestia. Kilpa-autoilussa kolareita ei loputtomiin voi välttää. Tilanteita, joista protesti on aiheellinen ovat esimerkiksi törkeä huolimattomuus tai toisten kilpailijoiden huomiotta jättäminen.

8. AUTON SÄÄTÄMINEN

8.1 Omat säädöt

Lähtökohtana on, että jokainen kuljettaja opettelee säätämään oman autonsa omiin säätöihin. Kaikki säätämistä välttämättä hallitse, joten säätöjä voi kysyä harjoitus- tai kisaservereillä. Suositeltavaa kuitenkin olisi, että jokainen opettelee itse säätämään autoaan kauden aikana. Tällöin jokainen saa omalle ajotyylilleen sopivat säädöt ja tätä kautta parempia tuloksia. Esimerkiksi seuraavasta säätöoppaasta löytyy yksinkertaistettuna, mitä jokainen säätö tekee ja mihin se vaikuttaa: <http://www3.sympatico.ca/cbarnett/SetupMatrix.html>

8.2 Valmiit säädöt

Internetistä löytyy valmiita säätöjä eri radoille ja näiden käyttö on sallittua. On kuitenkin huomattava, että jotkut säädöt on tehty olettaen luistoneston olevan käytössä. Ne eivät siis toimi odotetulla tavalla liigassamme, jossa luistoneston käyttö ei ole mahdollista. Valmiiden säätöjen säätäminen itselleen sopivaksi lienee paras vaihtoehto niille, jotka eivät hallitse auton säätämistä.

9. RANGAISTUKSET

Kuljettajat sitoutuvat noudattamaan liigan sääntöjä. Kilpailun jälkeen liigan adminit katsovat tallenteen kilpailusta ja valvovat, että sääntöjä on noudatettu. Ajaessaan tässä liigassa, kuljettajien tulee noudattaa rehellisyyttä ja reilun pelin sääntöjä. Sääntörikkettä kuitenkin aina silloin tällöin tapahtuu ja niistä on säädetty rangaistukset. Rangaistukset on esitetty jokaisen eri tapahtuman kuvauksen jälkeen.

9.1 Oikominen radalla

Radalla oikomisen rangaistus langetetaan kuljettajalle, joka mutkassa oikoo vähintään puolen auton leveyden verran ja saa siitä siten ajallista hyötyä. Jos oikomisella saavutetaan myös ohitus kilpatilanteessa, tulee ohitettu osapuoli päästää seuraavan kahden mutkan aikana edelleen.

Joillain radoilla on vaikeasti tulkittavia paikkoja oikomiselle. Näistä ohjeistetaan erikseen kyseisen kilpailuviikonlopun aikana.

Rangaistus: Jokaisesta oikaisusta viiden sekunnin lisäys kilpailun loppu-aikaan. Kolmesta oikaisusta saman kilpailun aikana seuraa hylkäys.

9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana

Onnettomuuden sattuessa radalla vallitsee keltaiset liput kuten oikeastikin, tämä myös tarkoittaa sitä että ohituksia ei sallita missään muodossa.

Rangaistus: 25 sekuntin lisääminen kilpailun loppu-aikaan

9.3 Ylinopeus varikkosuoralla

Varikkosuoralla on noudatettava kullakin radalla vallitsevaa varikon nopeusrajoitusta. Suositeltavaa on käyttää nopeuden rajoittamiseen varikkorajoitinta.

Rangaistus: Stop/Go rangaistus automaattisesti pelin toimesta, joka on suoritettava seuraavan kolmen kierroksen kuluessa. Muutoin seuraa pelin tekemä automaattinen diskauk.

9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen

Sinisen lipun näkyessä ruudun vasemmassa ylänurkassa takaasi on tulossa kierroksella ohittava auto, joka täytyy päästää seuraavan kahden mutkan aikana ohitse. Huom! Kun annat takaa tulevalle tilaa, tee se turvallisesti siirtymällä pois ajolinjalta ja nostamalla kaasun pois.

Rangaistus: 25 sekunnin lisääminen kilpailun loppu-aikaan

9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys

Varikolta ulostultaessa on pysyttävä valkoisen viivan sisäpuolella, koska varomaton liittyminen radalle aiheuttaa helposti kolareita.

Rangaistus: 25 sekunnin lisääminen kilpailun loppu-aikaan

9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty

Kun joko aika-ajo tai kilpailu on käynnissä, serverillä on ehdoton chat-kielto. HUOM! Chattia saa käyttää, mikäli siihen on erittäin painava syy, mutta kaikista turhista chat-riveistä rankaistaan. Kielto alkaa ja päättyy, kun serverin admin näin sanoo.

Rangaistus: Aika-ajossa yhden lähtöruudun rangaistus jokaisesta kirjoitetusta rivistä ja kilpailussa pisteiden menetykseen kyseisen kilpailun osalta, jokaista riviä kohtaan yhden sijoituksen tiputus ja lähtöruudun tiputtamiseen seuraavassa kilpailussa viimeiseksi.

9.7 Tahallinen kolarointi

Tahallisesta kolaroinnista seuraa välitön poistaminen liigasta.

9.8 Muut rangaistukset

Muita mahdollisia rikkeitä tulkitaan tapauskohtaisesti kilpailun jälkeen, joten niistä ovat rangaistukset aikasakkoja, varoituksia tai hylkäyksiä. Kilpailun tuomaristo tutkii kilpailun jälkeen tallenteen kilpailusta ja tekee päätökset rangaistuksista vähintään kahden tuomarin kesken. Jos tuomariston jäsen on osallinen tutkittavaan asiaan, on hän evätty tutkinnasta.

9.8 Varoitukset

Mikäli kuljettaja on saanut kauden aikana kolme varoitusta, tiputetaan hänen seuraavan kisan lähtöruutua viidellä pykälällä.

10. POISSAOLOT

Sarja vaatii aktiivisia kuljettajia, jotta kilpailuista saadaan tiukempia ja mielenkiintoisempia. Mitä enemmän kuljettajia, sitä enemmän kaikilla on fiilistä ja kilpailut ovat jännittävämpiä.

Jotta lähtöruudukko saadaan aina mahdollisimman täyteen, kuljettajien on suositeltavaa ilmoittaa poissaoloistaan hyvissä ajoin ennen kilpailua, jotta tilalle saadaan ajamaan varakuljettaja.

Päivitetty 4.9.2011

Sekä aika-ajojen että kilpailun poissaoloista on ilmoitettava kyseessä olevan kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun. Kahden kilpailuviikonlopun peräkkäisestä ilmoittamatta jääneestä poissaolosta kuljettajaan otetaan yhteyttä ja selvitetään halua jatkaa sarjassa. Jos kuljettajaan ei saada kolmatta kilpailuviikonloppua edeltävään keskiviikkoon mennessä yhteyttä, kyseinen kuljettaja poistetaan sarjasta ja tilalle otetaan toinen kuljettaja.

11. AUTON TEKNISET APUVÄLINEET

11.1 DRS

Sarjassa on käytössä kaudella 2012 avautuva takasiipi eli DRS (Drag Reduction System). Vapaissa harjoituksissa ja aika-ajossa DRS-järjestelmää saa käyttää missä tahansa kohtaa rataa ellei toisin mainita. Kilpailuissa DRS-järjestelmää saa käyttää erikseen kerrotulla alueella ja ero edessä olevaan autoon tulee olla 0,4 sekuntia tai vähemmän.

11.2 KERS

Sarjassa on käytössä kaudella 2012 KERS (Kinetic Energy Recovery System). KERS antaa 80 lisähevosvoimaa 6,67 sekuntin ajaksi jokaisella kierroksella, jolloin hyöty on noin 0,1-0,4 sekuntia jokaista kierrosta kohden. KERSiä saa käyttää kaikissa sessioissa kuljettajan oman harkinnan mukaan.

12. HARJOITUSRAJAT

12.1 Harjoittelu ennen kautta

Ennen kauden alkua voi vapaasti harjoitella millä tahansa radalla niin paljon kuin kerkeää ja jaksaa. **KAUSI KATSOTAAN ALKAVAN KAKSI VIIKKOA ENNEN ENSIMMÄISTÄ KILPAILUA** (9.3.2012), jonka jälkeen toteutetaan kauden aikaisia harjoitusrajoja

Talvella pyritään mahdollisuuksien puitteessa järjestää yhteisiä harjoitussessioita kilpailuserverillä jollain kilpailukalenterin ulkopuolisella radalla.

12.2 Harjoittelu kauden aikana

Jotta sarjasta saadaan kaikille mieluisa, myös niille kiireisemmille, saa kauden aikana harjoitella seuraavien rajojen sisällä. Rajat koskevat vain rFactorilla ja F1-modilla ajamista eli se ei kiellä muilla ajopeleillä tai toisella rFactor-modilla (poislukien Formula1-, GP2- ja GP3-luokkien autoilla) ratojen ajamista.

- Kilpailujen välissä viikolla saa ajaa **vain ja ainoastaan** seuraavan viikonlopun rataa maksimissaan 30 kierrosta. Kierroksia ei kuitenkaan ole mitenkään mahdollista seurata, joten ihmisten rehellisyyteen luotetaan.
- Vapaissa harjoituksissa saa ajaa niin monta kierrosta kuin haluaa
- Sarjan kesätauolla elokuussa ei saa ajaa yhtään kierrosta ensimmäisen kahden viikon aikana (6.-11.8.2012). Kahden viikon jälkeen sovelletaan taas 30 kierroksen rajaa.
- Jo ajettuja ratoja saa ajaa miten haluaa, seuraavan viikonlopun radasta eteenpäin tulevia ratoja ei saa ajaa ollenkaan.