

**PERATURAN UMUM  
DIGITAL MOTORSPORT  
2020  
(PUDM 2020)**

Vers 2.0 17082020



**IKATAN MOTOR INDONESIA  
2020**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	2
Pasal 1. TINGKATAN KEJUARAAN .....	3
Pasal 2. JUDUL PERLOMBAAN .....	3
Pasal 3. JENIS PERLOMBAAN .....	3
Pasal 4. ORGANISASI PENYELENGGARA .....	4
Pasal 5. PERATURAN PERLOMBAAN .....	5
Pasal 6. PERSYARATAN PEMBALAP .....	5
Pasal 7. TANGGUNG JAWAB PENDAFTAR DAN PEMBALAP .....	6
Pasal 8. PLATFORM PERANGKAT LUNAK BALAP .....	7
Pasal 9. PERSYARATAN SIMULATOR MINIMUM .....	7
Pasal 10. BRIEFING PEMBALAP .....	9
Pasal 11. PEMERIKSAAN ADMINISTRASI .....	9
Pasal 12. PEMERIKSAAN TEKNIS .....	9
Pasal 13. PIT LANE .....	10
Pasal 14. KETENTUAN UMUM DAN KESELAMATAN .....	10
Pasal 15. LATIHAN DAN KUALIFIKASI .....	10
Pasal 16. GRID .....	11
Pasal 17. PROSEDUR START .....	11
Pasal 18. DRIVE THRU PINALTY .....	12
Pasal 19. LOMBA / RACE .....	12
Pasal 20. NETRALISASI DAN PENGHENTIAN LOMBA .....	13
Pasal 21. FINISH .....	13
Pasal 22. PARC FERME .....	13
Pasal 23. SYARAT-SYARAT KLASIFIKASI .....	13
Pasal 24. PODIUM CEREMONY & JUMPA PERS .....	14
Pasal 25. PEMBERIAN POINT .....	14
Pasal 26. DEAD HEAT .....	14
Pasal 27. KODE ETIK .....	14
Pasal 28. TANDA TANDA BENDERA .....	16
Pasal 29. TATA CARA BERKENDARA DI AREA BENDERA KUNING .....	17
Pasal 30. PERATURAN .....	17
Pasal 31. INSTRUKSI DAN PEMBERITAHUAN KEPADA PEMBALAP .....	17
Pasal 32. INTERPRESTASI DAN PEMBERLAKUAN PERATURAN .....	18
Pasal 33. YURIDIKSI .....	18
Pasal 34. HUKUMAN DAN DISKUALIFIKASI .....	18
Pasal 35. PROTES DAN BANDING .....	19
Pasal 36. PENGIKLANAN .....	19
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	20
Lampiran 1 – Komisi Digital Motorsport IMI Pusat 2020 - 2021 .....	20
Lampiran 2 – Kalender Kejuaraan Nasional Digital Motorsport .....	21
Lampiran 3 – Peraturan Pelengkap Perlombaan Digital Motorsport .....	22

# PERATURAN UMUM DIGITAL MOTORSPORT 2020 (PUDM 2020)

Vers 2.0 17082020

## Pasal 1. TINGKATAN KEJUARAAN

Kejuaraan (Championship), adalah suatu perlombaan yang memperebutkan gelar juara resmi yang diberikan oleh induk organisasi internasional atau nasional sesuai dengan tingkatannya. Perlombaan lain yang tidak memperebutkan gelar juara resmi hanya sebagai Perlombaan ( Non Championship/Event ) sesuai tingkatannya.

Tingkatan/status perlombaan di indonesia di bagi atas :

- a. **Kejuaraan Internasional ( International Championship )**
- b. **Kejuaraan Nasional ( National Championship )**
- c. **Kejuaraan Daerah ( Regional Championship )**
- d. **Kejuaraan Klub ( Club Championship )**

Perlombaan dengan status Kejuaraan Internasional, Kejuaraan Nasional dan Kejuaraan Daerah harus mendapat izin tertulis dari IMI Pusat

Seri Kejuaraan Nasional dan Kejuaraan Regional harus di laksanakan sekurang-kurangnya 3 (tiga) putaran dan sebanyak-banyaknya 12 (dua belas) putaran.

Setiap tahun IMI Pusat menerbitkan jadwal perlombaan / kalender kegiatan yang berstatus Kejuaraan Nasional dan Kejuaraan Regional sebagai "**Kalender Nasional Olahraga**",

-----  
Lihat Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2019, ps.8- ps.13 (Halaman Kuning)

## Pasal 2. JUDUL PERLOMBAAN

Setiap perlombaan wajib mencantumkan status kejuaraan yang diadakan di dalam Judul Perlombaan (Pasal 1).

## Pasal 3. JENIS PERLOMBAAN

### 1. ONLINE

Perlombaan ONLINE adalah perlombaan digital motorsport yang dilakukan secara virtual dengan kondisi masing-masing peserta berlomba dari tempatnya masing-masing. Pada jenis perlombaan ini peserta bertanggung jawab penuh terhadap koneksi internet, simulator, dan perlengkapan simulator lainnya. Panitia penyelenggara bertanggung jawab terhadap

ketersediaan dan performansi dari server yang disediakan untuk perlombaan. Penyelenggara harus membuka setting mobil untuk semua kelas pada tingkat kejurda keatas.

## **2 ONSITE**

Perlombaan ONSITE adalah perlombaan digital motorsport yang dilakukan secara virtual dengan kondisi peserta berlomba dari satu tempat terpusat yang disediakan oleh penyelenggara. Dalam perlombaan ONSITE, panitia penyelenggara bertanggung jawab atas koneksi internet, simulator lomba , perlengkapan simulator, dan server perlombaan.

## **3 ONLINE & ONSITE**

Dalam suatu perlombaan atau kejuaraan dimungkinkan jika dilaksanakan secara ONLINE dan ONSITE. Untuk menjunjung tinggi fairness dan sportivitas, hal ini disarankan tidak terjadi dalam waktu yang sama. Sebagai contoh kejuaraan yang terdiri dari 5 putaran dilaksanakan secara ONLINE untuk empat putaran pertama, lalu putaran terakhir dilaksanakan secara ONSITE. Jika ada pengecualian yang mendesak harus dilaksanakan dalam satu waktu, maka harus atas seizin Komisi. Penyelenggara harus membuka setting mobil untuk semua kelas pada tingkat kejurda keatas.

## **Pasal 4. ORGANISASI PENYELENGGARA**

### **1. Panitia Penyelenggara (Organizing Committee/OC)**

Dilaksanakan oleh badan hukum atau klub yang diakui oleh IMI dan diberikan kuasa serta wewenang untuk menyelenggarakan perlombaan dan melaksanakan peraturan yang berlaku serta peraturan-peraturan tambahannya.

-----  
Lihat Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2019, ps.28 (Halaman Kuning)

1. **Utusan IMI (IMI Officer)**, adalah petugas yang ditunjuk IMI Pusat untuk suatu perlombaan bila dipandang perlu. Petugas ini dapat berupa IMI Observer, IMI Delegate, IMI Sporting Delegate, IMI Technical Delegate, IMI Safety Delegate, IMI Medical Delegate. Atas persetujuan IMI Pusat maka Promotor dapat mengusulkan Pengarah Perlombaan (Race Director).

2. **Pengawas Perlombaan/Juri (Steward of the Meeting)**

3. **Panitia Pelaksana Teknis Perlombaan (Racing Committee/RC)**

Panitia Pelaksana Perlombaan adalah yang diberikan wewenang dari Panitia Penyelenggara untuk mengatur dan memimpin jalannya perlombaan sesuai dengan peraturan yang berlaku serta Peraturan Peraturan Perlombaannya. Pimpinan Perlombaan wajib disetujui oleh IMI Pusat.

-----  
Lihat Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2019, ps.29- ps.39 (Halaman Kuning)

**yang sekurang-kurangnya terdiri :**

- a. Pimpinan Perlombaan (Clerk of the Course/Race Director – dengan Lisensi), wajib ada pada tingkatan Kejuaraan Daerah, Nasional dan Internasional
- b. Sekretaris Perlombaan (Secretary of the Meeting – dengan Lisensi)
- c. Pemeriksa Teknis (Scrutineers – Kerjasama dengan ADMI/Akademi Digital Motorsport Indonesia)
- d. Pencatat Waktu (Time Keepers)

#### **4. Broadcaster**

- a. Komentator yang memiliki kemampuan dan pengetahuan terkait kejuaraan
- b. Dikhususkan untuk Kejuaraan Nasional dan Internasional
- c. Jika dalam setiap kejuaraan ada broadcast, maka diperlukan broadcast/komentator yang memiliki kemampuan yang cukup.

### **Pasal 5. PERATURAN PERLOMBAAN**

- a. Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2019 (IMI)
- b. Peraturan Umum Digital Motorsport Tahun 2020 (IMI)
- c. Peraturan Pelengkap Perlombaan ( SR yang di setujui oleh IMI )
- d. Buletin yang di sahkan Pengawas Perlombaan
- e. Peraturan FIA ( NSC/ISC )

Panitia perlombaan wajib mengeluarkan Peraturan Pelengkap Perlombaan dan Jadwal Perlombaan (Supplementary Regulation dan Program) yang berisikan antara lain :

- a. Nama organisasi atau Promotor Penyelenggara.
- b. Nama atau Judul acara.
- c. Pernyataan tentang pedoman peraturan yang menjadi pedoman lomba, misalnya Peraturan Nasional atau International.
- d. Susunan anggota RC.
- e. Waktu dan Tempat penyelenggaraan.
- f. Penjelasan terinci mengenai perlombaan, panjang, arah lintasan, Kelas dan kategori kendaraan jumlah maximum Pembalap dan lain lain.
- g. Tempat Pendaftaran, tanggal buka dan waktu tutup pendaftaran, biaya dan lain lain
- h. Detail mengenai penghargaan dan hadiah.
- i. Nama Pengawas Perlombaan dan Pimpinan Lomba.

-----  
Lihat Lampiran 3, Peraturan Pelengkap Perlombaan

#### **5.2 JADWAL PERLOMBAAN**

- a. Penyelenggara harus mengirimkan proposal jadwal perlombaan ke IMI Digital Motorsport maksimal 1 minggu untuk Klub, dan event nasional 2 minggu
- b. Jika ada perubahan jadwal perlombaan atau balapan harus diinformasikan ke IMI Digital Motorsport dan kemudian peserta maksimal 1 minggu sebelum jadwal asli perlombaan atau balapan.

### **Pasal 6. PERSYARATAN PEMBALAP**

#### **1. Pendaftar**

- a. Identitas diri (KTP, Kartu Pelajar, PASPOR)
- b. Surat Keterangan Orang Tua ( di bawah 10 tahun )
- c. KTA Wajib untuk Kejuaraan Nasional dan Kejuaraan Daerah
- d. Nama Pembalap dalam Pendaftaran harus sama dengan Livery Kendaraan dan sama dengan KTA
- e. Untuk perlombaan dengan jenis ONLINE peserta diwajibkan memiliki koneksi internet yang stabil dan latency yang rendah. Kami merekomendasikan bagi penyelenggara untuk membatasi latency terhadap server perlombaan dibawah 180ms (mili second) dan jenis

koneksi yang digunakan dapat berupa kabel tembaga (DSL/ADSL/VDSL), Wireless Point to point, kabel Fiber, dan sebagainya. koneksi satelit tidak direkomendasikan karena memiliki latency yang besar.

- f. Pembalap menggunakan koneksi kabel ethernet ke PC/Konsol. Penggunaan koneksi wireless (WI-FI) tidak direkomendasi karena permasalahan kompresi data dan potensi interferensi sinyal yang akan mengurangi stabilitas jaringan. Speed atau Bandwidth bukanlah ukuran yang diprioritaskan dalam digital motorsport. Pastikan Pembalap mengalokasikan kecepatan downstream dan upstream masing-masing sebesar rata-rata 512 kbps ( kilo bit per second). kecuali ada rekomendasi lain dari software balap simulasi yang digunakan.

## 2. Perjenjangan

### a. Seeded A

1. Ranking 10 besar nasional pada kejurnas tahun sebelumnya
2. Juara nasional 1 s/d 2 Seeded B
3. Seeded B yang menjadi juara 1 s/d 3 pada satu putaran
4. Mencatatkan prestasi pada event digital motorsport di tahun 2019 pada tingkat nasional ataupun internasional
5. Berlaku selama 3 (tiga) tahun, dimulai pada tahun berikutnya, selanjutnya jika tidak memenuhi syarat akan masuk Seeded B
6. Usulan Komisi Digital Motorsport

### b. Seeded B

1. Ex Seeded A yang telah 3 tahun tidak berprestasi di Seeded A
2. Juara Umum Non Seeded 1 s/d 10
3. Non Seeded yang menjadi juara 1 s/d 3 pada satu putaran
4. Berlaku selamanya, dimulai pada tahun berikutnya
5. Usulan Komisi Digital Motorsport

### c. Non Seeded

Untuk pembalap pemula yang telah lolos pra kualifikasi oleh penyelenggara

## Pasal 7. TANGGUNG JAWAB PENDAFTAR DAN PEMBALAP

- a. Pendaftar bertanggung jawab dan menjamin bahwa seluruh nama-nama yang didaftarkan akan mentaati hukum dan peraturan yang ada. Jika pendaftar berhalangan hadir baik secara perorangan maupun badan hukum, maka pendaftar wajib menunjuk wakilnya secara tertulis dengan disertai seluruh kekuasaan dari pendaftar.
- b. Pendaftar harus dapat memastikan bahwa Peserta/Pembalap dilarang keras menggunakan orang lain untuk mengendarai kendaraan yang terdaftar atas namanya, di buktikan dengan video live ( zoom / microsoft team / skype / google meeting). Sanksi DISKUALIFIKASI
- c. Peserta dan Tim dilarang mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas, tidak sopan dan merugikan secara verbal, tertulis dan melalui media elektronik. Sanksi, panitia berhak menolak keikutsertaan pembalap pada putaran ini dan putaran selanjutnya

## **Pasal 8. PLATFORM PERANGKAT LUNAK BALAP**

### **A. PERANGKAT LUNAK BALAP ( Software Balap Simulasi )**

1. Software dengan Official FIA License
  - a. Dirt Rally 2.0 (WRX)
  - b. WRC Series (WRC)
  - c. Raceroom (WTCR)
  - d. F1 Series (F1)
  - e. Gran Turismo (FIA)
2. Software simulator yang telah terdaftar di FIA Digital Motorsport dan IMI Digital Motorsport
  - a. rFactor2
  - b. iRacing
  - c. Assetto Corsa
  - d. Assetto Corsa Competizione
3. Selain software simulator yang didaftarkan di atas dapat menghubungi Komisi Digital Motorsport untuk diberikan penilaian kelayakan software yang akan di gunakan

### **B. PERANGKAT LUNAK KOMUNIKASI ( Team Radio )**

Tidak ada batasan mengenai software apa yang dipakai untuk komunikasi namun software harus memiliki fitur PTT (push-to-talk)

## **Pasal 9. PERSYARATAN SIMULATOR MINIMUM**

### **a. Jenis Balap ONLINE**

#### **1. Internet**

Peserta diwajibkan memiliki koneksi internet yang stabil dan latency yang rendah. Jenis koneksi yang digunakan dapat berupa kabel tembaga (DSL/ADSL/VDSL), Wireless point to point, kabel Fiber, dan sebagainya. koneksi satelit tidak direkomendasikan karena memiliki latency yang besar.

Penggunaan koneksi wireless (WI-FI) tidak direkomendasi karena permasalahan kompresi data dan potensi interferensi sinyal yang akan mengurangi stabilitas jaringan. Speed atau Bandwidth bukanlah ukuran yang diprioritaskan dalam digital motorsport.

Pastikan Pembalap mengalokasikan kecepatan downstream dan upstream masing-masing sebesar rata-rata 512 kbps. kecuali ada rekomendasi lain dari software balap simulasi yang digunakan.

#### **2. Hardware**

1. Untuk Kejuaraan Nasional minimum disyaratkan menggunakan setir dan pedal (gas dan rem)
2. Spesifikasi PC/Laptop/Konsol yang digunakan sesuai dengan persyaratan minimum dari software balap yang digunakan pada perlombaan yang bersangkutan.

### 3. Track & Mobil

1. Track
  - a. Kelayakan paddock pit berbanding jumlah peserta.
  - b. Kelayakan grip, cuaca, lebar track dan grafis
  - c. Kelayakan deteksi hukuman lokasi-lokasi yang memungkinkan untuk motong jalan
2. Mobil
  - a. Kelayakan ukuran mobil yang sesuai dengan norma mobil aslinya
  - b. Kelayakan mesin, ban, suspensi, ffb, fuel yang sesuai dengan norma aslinya
  - c. Kesetaraan mobil di class yang sama

#### b. Jenis Balap ONSITE

Pada Balap ONSITE, hal ini menjadi tanggung jawab penyelenggara untuk dapat menyediakan simulator yang seragam bagi seluruh peserta. pelanggaran pada poin ini dapat berakibat Komisi memiliki hak untuk menunda atau menghentikan kegiatan digital motorsport, cakupan dari persyaratan simulator balap onsite adalah sebagai berikut:

1. Kesamaan jenis rig yang digunakan. rig yang digunakan harus seragam agar seluruh peserta mendapatkan fasilitas yang serupa.
2. Kesamaan konfigurasi software. Tiap-tiap rig harus dipastikan memiliki setting yang sama terhadap software yang disebutkan pada pasal 8.
3. Kesamaan hardware yang digunakan
  - a. Pedal : Kesamaan bit, kesamaan sensor, kesamaan mekanisme
  - b. Stir : Kesamaan bit, kesamaan sensor, kesamaan mekanisme, kesamaan rasio putaran, kesamaan jenis motor
  - c. Monitor : Frame Rate, Ukuran monitor, Latency dan Resolusi
  - d. Asesoris : Dashboard monitor, Tombol di Stir atau di luar stir
  - e. Output Audio : Kesamaan kualitas audio dan perangkat
4. Kesamaan konfigurasi hardware. Tiap-tiap rig harus dipastikan memiliki setting yang sama terhadap hardware yang disebutkan pada pasal 9.a.2.
5. Kesamaan FOV (Field of View) dan kewajiban kamera cockpit dari monitor kecuali Gran Turismo ( Cockpit, Hood, Bumper )
6. Pembalap dapat melakukan penyesuaian sesuai dengan preferensi setting yang tidak mempengaruhi performa kendaraan digital, sebagai contoh:
  - a. Rig simulator memiliki posisi duduk yang adjustable bagi berbagai postur tubuh untuk dapat mengoperasikan simulator secara nyaman. Rig terdiri dari posisi kursi, pedal, setir, dan monitor.
  - b. Output audio
  - c. Dan lainnya yang belum tercantum disini yang menurut penyelenggara dapat dilakukan (dicantumkan dalam SR)
7. Pembalap tidak dapat melakukan penyesuaian terhadap item yang tidak mempengaruhi performa kendaraan tapi mengurangi nilai simulasi seperti:
  - a. Mengubah FOV (Field of View)
  - b. Mengubah posisi kamera virtual (sebagai contoh mengubah cockpit cam menjadi swingman cam), kecuali Gran Turismo ( Cockpit, Hood, Bumper )
  - c. Dan lainnya yang belum tercantum disini yang menurut penyelenggara tidak dapat dilakukan (dicantumkan dalam SR)



8. Track & Mobil
  1. Track
    - a. Kelayakan paddock pit berbanding jumlah peserta.
    - b. Kelayakan grip, cuaca, lebar track dan grafis
    - c. Kelayakan deteksi hukuman lokasi-lokasi yang memungkinkan untuk motong jalan
  2. Mobil
    - a. Kelayakan ukuran mobil yang sesuai dengan norma mobil aslinya
    - b. Kelayakan mesin, ban, suspensi, ffb, fuel yang sesuai dengan norma aslinya
    - c. Kesetaraan mobil di class yang sama

## **Pasal 10. BRIEFING PEMBALAP**

1. Pimpinan Perlombaan akan mengadakan briefing kepada para Pembalap. Adapun tanggal, tempat dan waktu sesuai dengan yang tercantum pada jadwal panitia.
2. Pembalap atau Pendaftar diwajibkan hadir pada saat Briefing Pembalap.
3. Pendaftar ataupun Manager yang ditunjuk harus bertanggung jawab atas satu atau lebih Pembalap yang tidak hadir didalam briefing ini.
4. Pembalap yang tidak mengikuti Briefing dan tidak mengirimkan wakil akan dikenakan sanksi (tergantung/di serahkan kepada OC dalam SR).
5. Panitia harus mengeluarkan Entry list peserta untuk masing-masing kelas pada saat briefing sebagai form absensi. Absensi tersebut harus ditanda tangani oleh Pembalap atau wakilnya/Entrant untuk event Onsite. Untuk event online panitia dapat melakukan pengambilan jejak digital (bentuk dibebaskan).
6. Bahan briefing harus dibagikan kepada seluruh Pembalap.
7. Hasil keputusan briefing harus di tanda tangani oleh Pengawas Perlombaan, dan di publikasikan pada media komunikasi yang di pilih

## **Pasal 11. PEMERIKSAAN ADMINISTRASI**

1. Untuk event onsite, seluruh Pendaftar, Pembalap, atau pengurus yang ditunjuk harus hadir pada tempat Pemeriksaan Administrasi dan Pemeriksaan Simulator yang akan dilaksanakan sebelum latihan tidak resmi pertama atau ditentukan sesuai dengan jadwal Panitia.
2. Dokumen Pendaftar dan harus disampaikan pada saat pemeriksaan administrasi ini. Pemeriksaan juga meliputi dokumen Pendaftaran mengacu pada SR yang di terbitkan
3. Jadwal Pemeriksaan sesuai dengan jadwal perlombaan yang dikeluarkan oleh Panitia (ONSITE)
4. Untuk event online, pemeriksaan administrasi dapat dilakukan dengan platform video conference yang teknis diatur oleh panitia perlombaan.

## **Pasal 12. PEMERIKSAAN TEKNIS**

1. Event Online : Di serahkan kepada penyelenggara ( Di cantumkan di dalam SR )
2. Event Onsite : Di atur oleh OC
3. Pemeriksaan sesuai pasal 8 & 9

4. Livery kendaraan tidak boleh mengandung unsur pornografi, SARA, muatan politis, kata-kata kasar, dan hal lainnya yang dinilai oleh Komisi dapat menimbulkan perpecahan dan bersifat offensive

### **Pasal 13. PIT LANE**

Mengacu pada Software/Platform yang di atur dalam Pasal 8

### **Pasal 14. KETENTUAN UMUM DAN KESELAMATAN**

1. Setiap Pembalap yang terhenti dilintasan, dikarenakan mati mesin (dikehendaki atau tidak), Pembalap bersangkutan wajib menghidupkan kembali mesin kendaraannya.
2. Pembalap dilarang untuk mengemudikan kendaraannya secara berlawanan arah dengan arah lomba, terkecuali sangat diperlukan untuk memindahkan kendaraannya yang berada pada posisi bahaya.
3. Untuk keselamatan bersama, Pembalap dilarang melakukan gerakan zig zag selama berada didaerah sepanjang pit dan lintasan. Gerakan zig-zag hanya diperbolehkan pada saat melakukan warming up/sighting lap dan saat safety car di lintasan. Sanksi minimum 2 grid atau 3 detik.
4. Seluruh Pembalap harus menjunjung tinggi sportifitas olah raga, etika dalam berlomba serta mengutamakan keselamatan bersama. Sanksi penalty minimum 2 grid/ 3 detik setiap kejadiannya sampai dengan Diskualifikasi serta menjadi bahan bagi laporan Pengawas Perlombaan kepada IMI Pusat untuk hukuman lebih lanjut.
5. Dilarang berjalan dengan menggunakan gigi mundur ataupun berkendara berlawanan arah dilintasan dan di area Pit Lane sepanjang maksimal sepanjang 1 (satu) Pit Box atau sepanjang 1 (satu) mobil Sanksi penalty minimum 2 grid/3 detik
6. Pada saat keluar dari Pit Pembalap dilarang menginjak/melintasi garis putih pemanjang di trek yang ada setelah keluar pit exit. Pembalap yang melanggar akan dikenakan sanksi minimum 2 grid/3 detik setiap kejadian. Pelanggaran yang dilakukan pada saat lomba adalah Drive Thru Penalty (DTP).
7. Pada saat QTT dan Race, selama di lintasan balap, Pembalap dilarang dengan sengaja menghentikan kendaraannya disepanjang lintasan/trek dengan alasan apapun juga dan atau untuk melakukan latihan Start. Bila kendaraannya mogok, maka Pembalap harus segera menepikan kendaraannya, tekan tombol kembali ke Pit, sehingga kendaraannya dalam posisi aman. Sanksi penalty 2 grid / 3 detik.

### **Pasal 15. LATIHAN DAN KUALIFIKASI**

1. Latihan dan Waktu kualifikasi resmi (QTT) akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal perlombaan yang dikeluarkan oleh panitia.
2. Seluruh lap dicatat waktunya oleh Platform Aplikasi Simulator dan petugas pencatat waktu secara berurutan guna menentukan posisi Pembalap dan kendaraannya di Grid Start sesuai dengan Pasal 16.
3. Peraturan keselamatan yang diterapkan pada latihan dan kualifikasi adalah sama pada peraturan keselamatan pada waktu perlombaan.
4. Jika terjadi masalah pada server, penyelenggara berkewajiban menentukan kelanjutan latihan dan kualifikasi

5. Jika sesi di ulang, maka hasil sementara yang telah dicatat sebelum terjadi masalah server tidak di hitung.
6. Bagi Pembalap yang masuk ke track/lintasan dan bukan pada kelas/ jadwalnya akan dikenakan sanksi minimal 2 grid/3 detik
7. Apabila terjadi beberapa pelanggaran yang dilakukan oleh pembalap pada saat latihan dan kualifikasi, maka Pengawas Perlombaan dapat menghilangkan beberapa hasil waktu kualifikasi dari Pembalap. Dengan demikian, Pembalap maupun Teamnya tidak dapat mengajukan protes terhadap keputusan Pengawas Perlombaan

## **Pasal 16. GRID**

1. Pada akhir suatu QTT, Panitia Pelaksana lomba akan mengumumkan hasil QTT yang publikasikan di implementasi pada system.
2. Untuk suatu lomba jumlah maksimum starter adalah yang sesuai dengan yang tercantum di dalam entry list.
3. Posisi Grid terdiri dari 2 jalur kendaraan secara berurutan yang ditentukan atas waktu yang dicapai pada saat pengambilan waktu kualifikasi resmi. Jika dua atau tiga Pembalap menghasilkan waktu yang sama pada pengambilan waktu kualifikasi, prioritas akan diberikan kepada Pembalap yang mencatatkan waktu terbaik terlebih dahulu.
4. Posisi Grid Start Pembalap ditentukan oleh waktu tempuh terbaik pada saat pengambilan waktu kualifikasi. Grid Start pertama disediakan kepada Pembalap yang menempuh waktu tercepat pada saat pengambilan waktu

## **Pasal 17. PROSEDUR START**

1. Posisi Grid Start untuk Pembalap yang tidak mampu mencapai tempat Start pada saat sighting lap, harus dibiarkan tetap kosong dan kendaraan lainnya menempati Grid Start masing-masing.
2. Pembalap yang start dari pit, harus tetap berada di Pintu Pit Exit dan tidak boleh mengikuti formation lap. Pembalap baru boleh mengikuti start setelah lampu pit exit menyala hijau.
3. Pembalap tidak diperkenankan untuk menyusul kendaraan lain pada saat formation lap. Kecuali apabila kendaraan didepannya mengalami masalah dan atau tidak dapat menjaga jarak kendaraan dari peserta didepannya. Sanksi minimal 2 grid/3 detik.
4. Selama Pembalap mengikuti proses formation lap, Pembalap dilarang menghentikan kedaraannya ataupun melakukan latihan start, formasi kendaraan harus saling berdekatan antara satu dengan lainnya.
5. Ketika seluruh Pembalap sudah menyelesaikan formation lap, Pembalap akan menuju Grid masing-masing.
6. Perlombaan dinyatakan dimulai setelah padamnya lampu merah atau lampu hijau atau bendera hijau
7. PELANGGARAN START (FALSE START) Sanksi oleh Software Simulasi, Pelanggaran Start terjadi bila Body terdepan kendaraan melewati/keluar dari garis grid yang telah ditentukan.

8. Extra Formation Lap. Apabila diputuskan oleh Software atau Pimpinan Lomba bahwa diperlukan suatu Extra Formation Lap. Posisi grid yang kosong, tidak boleh diisi oleh lainnya.
9. Jika balapan dilakukan dengan cara Rolling Start maka seluruh peserta yang sudah berada di grid posisi masing-masing sesuai dengan hasil QTT nya akan memulai bergerak setelah bendera hijau dikibarkan dari anjungan start.
  1. Seluruh peserta akan melaju secara beriringan dan membentuk formasi sesuai urutan grid nya tanpa boleh saling mendahului.
  2. Kedua Pembalap terdepan harus menjaga kecepatannya agar pembalap lain dibelakangnya tetap dapat terjaga formasinya
  3. Apabila formasi dianggap cukup baik, Software Simulasi atau pimpinan lomba akan memberikan aba aba start

## **Pasal 18. DRIVE THRU PINALTY**

- a. **Oleh System ( notifikasi )**
- b. **Oleh Race Director**
  1. Prosedur Penalty. Segera setelah Pimpinan Lomba menetapkan sanksi Drive Thru, maka software simulasi akan memberikan notifikasi kepada pembalap.
  2. Cara pelaksanaan drive thru penalty. Pembalap masuk jalur Pit In, dengan kecepatan maksimum mengikuti track sampai Pit Exit. Setelah melalui garis pit Exit, Pembalap dapat langsung kembali ke lintasan untuk meneruskan lomba. "Drive Thru Penalty" diberikan sebagai salah satu alternatif hukuman pada saat balap.
  3. Apabila karena satu dan lain hal, Pembalap tidak melakukan drive thru setelah diberikan pemberitahuan hukuman, maka Pembalap akan mendapat sanksi hukuman tambahan 60 (enam puluh) detik dari waktu tempuhnya.
  4. Pelaksanaan sanksi drive thru penalty pada saat fase safety car berada dilintasan tidak akan dicatat.

## **Pasal 19. LOMBA / RACE**

1. Apabila terdapat kendaraan yang berhenti/mogok ditengah lintasan balap, maka secepatnya kendaran tersebut harus segera dipinggirkan ketempat yang relative aman baik baginya maupun bagi Pembalap yang lainnya. Pembalap tidak diperkenankan untuk mengikuti balap kembali.
2. Jika terjadi gangguan internet menyebabkan putusnya koneksi, maka Pembalap diperkenankan untuk mengikuti balap kembali dari Pit.
3. Jika pembalap keluar track, bertanggung jawab untuk kembali ke track dengan cara yang aman dan tidak mengganggu pembalap lain
4. Selama race berjalan, Pembalap dengan resikonya sendiri, dapat meninggalkan Pit lane dari Pit Exit, hanya ketika lampu pit lane dalam keadaan menyala hijau. Software simulasi dengan bendera / lampu biru, akan memperingatkan Pembalap di Pit Lane ketika ada Pembalap lain dilintasan.

## **Pasal 20. NETRALISASI DAN PENGHENTIAN LOMBA**

1. Netralisasi lomba dapat dilakukan bila ada insiden yang dialami oleh mayoritas pembalap. netralisasi dapat dilakukan dengan cara Virtual Safety Car (VSC) dengan aktivasi pit limiter atau masuknya safety car.
2. Lomba dapat dihentikan (red flag) apabila terdapat masalah teknis dari server perlombaan.

## **Pasal 21. FINISH**

Tanda finish akan diberikan by system kepada kendaraan yang terdepan setelah kendaraan tersebut menyelesaikan seluruh jarak atau waktu yang telah ditentukan pada perlombaan ini. Apabila terjadi force majeure/ netralisasi/penghentian Perlombaan, timing system tidak akan berhenti. Dalam hal ini, waktu menjadi menjadi faktor untuk menentukan akhir dari Perlombaan.

Adapun ketentuan tambahan dari Finish adalah sebagai berikut

- a. Jika tanda finish diberikan sebelum jarak maupun waktu yang telah ditentukan maka perlombaan ini dianggap selesai.
- b. Setelah bendera finish dikibarkan / diperlihatkan, seluruh kendaraan dapat memutari lintasan secara penuh (cooling down lap) dengan kecepatan yang dikurangi atau dapat menepi atau mencari tempat yang aman kemudian menekan tombol kembali ke Pit.
- c. Setelah melintasi garis finish, setiap kendaraan di larang untuk melakukan manuver yang berbahaya, seperti saling menabrak. Sanksi Diskualifikasi.
- d. Pembalap harus melewati chequered flag/bendera finish untuk dianggap sebagai finisher.
- e. Apabila terdapat Safety Car dilintasan, maka safety car akan masuk/ melakukan pit in di lap terakhir.

## **Pasal 22. PARC FERME**

Mengacu pada Software/Platform yang di atur dalam Pasal 8

## **Pasal 23. SYARAT-SYARAT KLASIFIKASI**

1. Kendaraan yang mencapai jarak dengan waktu yang tercepat atau yang telah mencapai jarak yang terbanyak sebagaimana waktu atau jarak yang ditentukan harus ditempatkan pada klasifikasi pertama.
2. Seluruh Pembalap diklasifikasikan sesuai urutannya setelah mencapai jumlah lap atau waktu yang ditentukan dan telah melintasi garis Finish.
3. Bila terdapat lebih dari satu Pembalap yang finish secara bersamaan, maka juaranya akan ditentukan berdasarkan Pembalap yang mempunyai fastest lap.
4. Jika terjadi perbedaan antara hasil akhir server dan peserta secara visual, maka yang di gunakan adalah hasil data resmi yang terrekam dalam server.

## **Pasal 24. PODIUM CEREMONY & JUMPA PERS**

- 1. ONLINE**
- 2. ONSITE**

Diserahkan mekanismenya kepada penyelenggara

## **Pasal 25. PEMBERIAN POINT**

Pemberian Point di persiapkan dan diberikan oleh masing masing kegiatan kejuaraan

## **Pasal 26. DEAD HEAT**

1. Jika terdapat hasil seri pada kejuaraan, pembalap dengan jumlah finish pertama terbanyak akan ditunjuk sebagai pemenang.
2. Jika masih sama, maka akan dihitung berdasarkan jumlah finish kedua dan seterusnya.
3. Jika masih belum bisa di tentukan, maka pemenang adalah yang mencatatkan posisi tertinggi pada putaran pertama.

## **Pasal 27. KODE ETIK**

1. Undang – undang ITE  
Digital Motorsport adalah Perlombaan atau Kejuaraan yang menggunakan perangkat elektronik baik perangkat keras ataupun perangkat lunak yang terbatas dan mengacu kepada undang – undang ITE. UU ITE Adalah undang undang terkait Informasi & Transaksi Elektronik/UU No. 11 Tahun 2008 dan UU No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang Undang No. 11 Tahun 2008.
2. Kode etik berkendara didalam track:
  1. Apabila ditrack hanya ada satu kendaraan saja, maka Pembalap tersebut dapat menggunakan lebar track secara penuh. Namun demikian, segera setelah terdapat kendaraan lain yang mendekat, dan lebih cepat, dan akan overlap, maka pada kesempatan pertama, Pembalap tersebut harus memberikan jalan pada Pembalap yang lebih cepat untuk mendahuluinya, maka Software Simulasi akan mengeluarkan bendera warna Biru untuk memberitahukan bahwa ada kendaraan yang lebih cepat dan harus diberikan jalan. Setiap Pembalap yang meng-abaikan bendera biru, akan dilaporkan kepada Pengawas Perlombaan.
  2. Pembalap yang lebih cepat, dapat mendahului kendaraan didepannya baik dari sisi kiri atau kanan (tergantung keadaan). Pembalap tidak diperkenankan untuk merubah line/racing line nya tanpa alasan yang jelas.
  3. Untuk mempertahankan posisinya, Pembalap tidak diperkenankan untuk merubah lininya lebih dari satu kali. Pembalap yang kembali ke posisi racing lininya (setelah mempertahankan posisinya), harus memberikan ruang/space untuk kendaraan lain (minimal satu kendaraan) untuk bersama-sama (side by side) memasuki tikungan. Bagaimanapun juga, setiap pergerakan kendaraan secara tiba-tiba dengan maksud untuk menghalangi kendaraan lain adalah dilarang. Hal tersebut akan dilaporkan kepada Pengawas Lomba.

4. Pembalap harus menggunakan track setiap saat. Untuk menghindari keraguan, garis putih didefinisikan sebagai pinggir dari track, akan tetapi kerbs bukan termasuk track.
  5. Setiap kendaraan yang telah keluar dari track (dengan alasan apapun juga), yang tidak terindikasi di pasal 27.6 dapat segera kembali ke track dan dapat melanjutkan lomba. Bagaimanapun juga, hal ini dapat dilakukan bila keadaan sudah aman dan Pembalap tersebut tidak mendapatkan/mengambil keuntungan dari Pembalap lainnya. Pembalap dianggap telah meninggalkan track bila keempat rodanya sudah keluar dari track.
  6. Kesalahan yang terjadi berulang kali, atau terlihat bahwa Pembalap sudah tidak dapat menguasai kendaraannya, akan dilaporkan kepada Pengawas Lomba untuk diberikan Penalty.
  7. Selama di dalam track, Pembalap dilarang melakukan tindakan yang membahayakan Pembalap lainnya (tiba-tiba pelan, merubah lane dengan tiba-tiba).
3. Kode etik berkendara didalam Tingkah laku Pembalap yang akan mendapatkan penalty/sanksi adalah:
1. Melakukan benturan / senggolan yang berulang kali dengan kendaraan yang lain.
  2. Menabrak kendaraan lain dari belakang sampai menyebabkan kendaraan tersebut langsung kehilangan posisi.
  3. Melakukan blocking terhadap kendaraan lain yang akan mendahului ataupun merubah line secara tiba-tiba. Mengganggu kendaraan lain secara tidak fair ketika dalam proses mendahului.
  4. Mengambil line (memepet) kendaraan lain yang akan disusul maupun mengambil line kendaraan lain untuk mengakhiri proses susul menyusul.
  5. Melakukan bloking dari line kendaraan yang baru saja disusul. Kejadian ini dapat dianggap sebagai kejadian yang berpotensi membahayakan (dangerous behavior), meskipun tidak terjadi benturan.
  6. Ketika dua kendaraan memasuki tikungan secara bersamaan (side by side), kendaraan yang berada "didalam" tidak diperbolehkan melakukan senggolan, atau mendorong kendaraan lain keluar dari track (satu atau lebih dari bannya keluar dari track).
  7. Pelanggaran terhadap peraturan FIA International Sporting Code Appendix L, Chapter 4-2, dan lain sebagainya.
4. Racing accident lainnya yang tidak termasuk dalam pasal 27.3 adalah:
1. Apabila kejadian (spin or crashes) yang terjadi ditrack merupakan kejadian beruntun, yang melibatkan beberapa kendaraan.
  2. Apabila sebuah kejadian terjadi karena akibat dari kejadian lain (sebelumnya).
  3. Pengawas Lomba dapat melakukan penyidikan dan/atau penyelidikan meskipun tidak ada protes tertulis dari Pembalap.
5. Definisi: Blocking adalah suatu manuver untuk menghalangi jalan Pembalap lain yang posisinya sudah sangat dekat dibelakangnya, yang mengakibatkan Pembalap yang dibelakang tersebut harus memperlambat laju kendaraannya, dan manuver tersebut merupakan suatu reaksi dari manuver yang lebih dulu dilakukan oleh Pembalap yang

- dibelakang. Apabila diantara yang di belakang dan di depan masih terdapat jarak sekitar 2x panjang mobil atau lebih, maka yang di depan bebas bermanuver.
6. Pembalap yang melanggar pasal 27 akan dikenakan sanksi penambahan waktu tempuh minimal 10 (sepuluh puluh) detik sampai dengan DISKUALIFIKASI.
  7. Sanksi yang lebih berat dari Diskualifikasi, akan dijatuhkan oleh IMI Pusat berdasarkan masukan dari Pengawas Perlombaan yang bertugas saat insiden terjadi. Sanksi Diskualifikasi dapat dijatuhkan segera setelah balapan berakhir berdasarkan keputusan dari Pengawas Lomba.
  8. Teguran secara langsung oleh Race Director dapat di lakukan melalui alat komunikasi yang tersedia.

## **Pasal 28. TANDA TANDA BENDERA**

Tanda – tanda bendera untuk Platform Balap (sesuai Pasal 8 ), di tentukan oleh :

1. Oleh Sistem Software
2. Oleh Race Director

### **Bendera Kuning ( Oleh System Software )**

1. Satu bendera dilambakan: waspada ada bahaya didepan anda, kurangi kecepatan, dilarang mendahului pembalap lain, siap untuk mengganti jalur. Ada bahaya ditepi lintasan.
2. Dua bendera dilambakan: waspada ada bahaya didepan anda, kurangi kecepatan, dilarang mendahului pembalap lain, siap untuk mengganti jalur dan/atau berhenti.
3. PELANGGARAN mengenai hal ini akan dikenakan Drive Thru Penalty sampai dengan Diskualifikasi.

### **Bendera Biru: ( Oleh System Software )**

1. Harus diperlihatkan di pintu Pit out. Sebagai peringatan terhadap Pembalap yang akan memasuki track, bahwa ada kendaraan lain di track.
2. Pada saat latihan: Segera beri jalan kepada pembalap yang lebih cepat dibelakang anda.
3. Pada saat qtt pada kesempatan pertama: Peringatan kepada anda pada posisi out lap bahwa ada Pembalap yang sedang melakukan hot lap, yang akan mendahului anda (overlap).
4. Pada kesempatan pertama sampai kesempatan ketiga, pada saat lomba: Peringatan kepada anda bahwa ada Pembalap yang lebih cepat, yang akan mendahului anda (overlap).

### **Bendera Hijau. Sebagai tanda bahwa track clear. ( Oleh System Software )**

1. Dilambakan di pit out, sebagai tanda bahwa Pembalap diperkenankan memasuki track.
2. Dilambakan digaris start, sebagai tanda bahwa formation lap dimulai.
3. Dilambakan di pos terdekat setelah anda melewati bendera kuning. Setelah melewati titik kejadian, Anda diperbolehkan untuk accelerate dan baru boleh mendahului peserta lain setelah melewati bendera hijau.

### **Bendera Hitam :**

1. Terkait dengan Koneksi Internet, jika membahayakan peserta lain ( Contoh, Mobil terlihat melompat-lompat / tidak normal dari sisi broadcast server atau terlihat terbang )
2. By System juga dapat diberikan bendera hitam jika kendaraan melawan arah.



3. Jika platform simulator ( Pasal 8 ) mendukung penggunaan Bendera Hitam dengan lingkaran jingga (orange) ditengahnya, ini untuk memberi perhatian ada sesuatu yang tidak beres pada kendaraan anda atau membahayakan kendaraan lainnya. Anda diharuskan segera masuk ke Pit, maksimum 3 lap untuk mengecek kendaraan anda. Sanksi sampai dengan Diskualifikasi

## **Pasal 29. TATA CARA BERKENDARA DI AREA BENDERA KUNING**

1. Ketika bendera kuning diperlihatkan, Pembalap harus menurunkan kecepatannya, berada di tengah lintasan dan bersiap untuk menghentikan kendaraannya. Ketika melewati "titik kejadian".
2. Segera mengurangi kecepatan secara bertahap dari mulai pos pertama bendera kuning diperlihatkan, tetap berjalan perlahan "dititik kejadian" sampai dengan bendera hijau diperlihatkan.
3. Ketika bendera kuning diperlihatkan didua titik atau lebih, Pembalap tetap harus mengurangi kecepatan setiap melewati titik berbendera kuning.
4. Dilarang menambah kecepatan sebelum melewati "titik kejadian".
5. Dilarang overtaking diantara titik bendera yg pertama bendera kuning diperlihatkan s.d. di titik pertama bendera hijau diperlihatkan.
6. Penalty dapat tetap diberikan kepada Pembalap yang melakukan kesalahan overtake didaerah bendera kuning, meskipun Pembalap tersebut telah kembali keposisi semula, sebelum overtake terjadi. Kendaraan yang dirugikan atas kejadian tersebut, tidak akan diberikan penalty apabila ybs melakukan suatu usaha untuk mempertahankan posisinya, sesudah "titik kejadian".

## **Pasal 30. PERATURAN**

Peraturan ini dibuat dengan bahasa Indonesia dan beberapa kata dalam bahasa asing yang umum dipakai pada Perlombaan Balap Mobil Digital di Indonesia maupun di Luar Negeri. Peraturan Tambahan akan dikeluarkan oleh Panitia yang mempunyai kekuatan yang sama dan merupakan tambahan atau ralat atas peraturan ini tetapi bukan sebagai pengganti dari peraturan ini.

Peraturan ini dibuat berdasarkan dan sesuai peraturan yang berlaku dari FIA (***Berlaku sementara sampai FIA Digital Motorsport Working Group mengeluarkan peraturan khusus***) maupun Peraturan Nasional yang dikeluarkan oleh IMI. Jika terjadi perbedaan pengertian atas Peraturan Tambahan dengan Peraturan FIA maupun Peraturan Nasional, maka yang berlaku adalah Peraturan Tambahan.

## **Pasal 31. INSTRUKSI DAN PEMBERITAHUAN KEPADA PEMBALAP**

1. Pimpinan Perlombaan dapat memberikan instruksi dan Bulletin terhadap perubahan peraturan kepada Pembalap dengan cara lembaran tertulis dan sesuai dengan ketentuan dari FIA Article 66 dan 141 ISC. Lembaran tertulis ini akan dikeluarkan dengan mempergunakan Bahasa Indonesia dan atau Bahasa Inggris dan harus diterima oleh pembalap dengan me-reply informasi yang telah di sampaikan melalui komunikasi digital. Seluruh hasil perlombaan akan disampaikan pada digital board

resmi yang ditempatkan pada tempat yang ditentukan oleh Panitia. Setiap keputusan dan pemberitahuan dari Pimpinan Perlombaan, Pemeriksa Teknis dan Pengawas Perlombaan, khususnya yang berhubungan dengan Pembalap agar diberikan kepada Pembalap secara online melalui komunikasi digital.

2. Bila ada keputusan dari Pengawas Lomba yang ditujukan kepada pembalap tertentu dalam waktu 30 menit, Surat Keputusan tersebut harus segera didistribusikan kepada yang bersangkutan. Apabila pembalap atau entrant/tim manager menolak untuk menerima Surat Keputusan tersebut, segera dilaporkan kepada Pengawas Lomba untuk diberikan sanksi yang lebih berat
3. Pembalap dapat mengetahui segala hasil yang dikeluarkan oleh panitia (misalnya daftar Pembalap, hasil qtt, starting grid, dan lain sebagainya) pada digital board.

### **Pasal 32. INTERPRESTASI DAN PEMBERLAKUAN PERATURAN**

Apabila terdapat perbedaan interpretasi mengenai salah satu Pasal maupun hal-hal yang tidak tercantum pada Peraturan Tambahan Perlombaan ini, maka Pengawas Perlombaan berwenang mengambil keputusan dengan berpedoman

### **Pasal 33. YURIDIKSI**

Kepada Ketentuan-ketentuan ISC dari FIA dan Peraturan Nasional dari IMI (mutlak dan menentukan), dan tidak dapat diganggu gugat kecuali jika yang bersangkutan mengajukan naik banding sebagaimana yang tertera pada Pasal 36 dibawah ini.

Segala perbuatan dan pelanggaran atas peraturan dan tidak mentaati instruksi dari petugas akan dikenakan sanksi sesuai dengan yang tertera didalam peraturan ini dan sebagaimana yang tercantum didalam peraturan FIA Chapter XI, ISC. Pembalap bertanggung jawab yang seluas luasnya atas seluruh pembayaran denda yang timbul yang diakibatkan oleh dirinya sendiri ataupun anggota timnya. Denda dan hukuman sebagaimana yang tertera pada Peraturan Tambahan adalah bukan sebagai pengganti dari peraturan ini tetapi merupakan sebuah peraturan tambahan atas peraturan ini maupun peraturan perihal denda dan hukuman sebagaimana yang diberlakukan oleh FIA dan tercantum pada International Sporting Code (ISC) maupun Peraturan Nasional IMI.

### **Pasal 34. HUKUMAN DAN DISKUALIFIKASI**

Pengawas Perlombaan berhak memberikan hukuman bagi yang melanggar peraturan berdasarkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengertian dari peraturan ini terutama keputusan perihal sanksi adalah merupakan sepenuhnya hak dari Pengawas Perlombaan walaupun jika sanksi tidak/belum tercantum didalam peraturan ini, sebagai berikut :
  - a. Sanksi tambahan waktu minimal 3 detik sampai dengan Diskualifikasi
  - b. Sanksi Penalty berupa uang denda, minimum Rp. 50,000
2. Setiap keputusan Pengawas Perlombaan yang berhubungan dengan sanksi dan DISKUALIFIKASI kendaraan atau Pembalapnya harus segera secara tertulis disampaikan kepada Pembalap yang bersangkutan.

3. Bahwa sanksi yang tercantum didalam Peraturan ini, tidak akan mencegah adanya sanksi tambahan jika diperlukan.

### **Pasal 35. PROTES DAN BANDING**

Penyampaian surat protes diterima jika seluruh persyaratan yang tercantum didalam peraturan dibawah ini terpenuhi:

1. Protes harus disampaikan secara tertulis selambat-lambatnya 24 jam setelah unofficial result dikeluarkan dan disampaikan langsung kepada Pimpinan Perlombaan atau jika tidak memungkinkan dapat di sampaikan langsung kepada Pengawas Perlombaan. Setiap protes dikenai biaya. Untuk Kejurda, Kejurnas dan Internasional biaya sebesar Rp. 100.000 dan Banding sebesar Rp. 500.000. Ditentukan Hanya Pembalap yang bersangkutan berhak menyampaikan protes dan protes harus sesuai dengan prosedur yang dikeluarkan oleh FIA didalam International Sporting Code (ISC) maupun Peraturan Nasional IMI Pusat.
2. Protes yang telah ditolak tidak dapat diajukan kembali.
3. Setiap keputusan yang diambil oleh Pengawas Perlombaan terhadap sesuatu Protes adalah mengikat dan tidak dapat diganggu gugat.
4. Pimpinan Perlombaan dan atau Pengawas Perlombaan tidak mempunyai kewajiban untuk memberikan bukti otentik berupa rekaman video dari server atas suatu kejadian kepada Pembalap ataupun team manager
5. Pembalap dapat mengajukan banding atas keputusan Pengawas Perlombaan yang diterimanya dan langsung dialamatkan kepada IMI Pusat.
6. Satu protes hanya berlaku untuk satu bidang saja, protes secara kolektif tidak berlaku/ditolak.

-----  
Lihat Peraturan Nasional Olahraga Kendaraan Bermotor 2019, ps.55- ps.61 (Halaman Kuning)

### **Pasal 36. PENGIKLANAN**

1. Pembalap, team dan Merk Kendaraan Pembalap dalam mengiklankan hal yang berhubungan dengan Perlombaan hanya diperbolehkan mengiklankan pihaknya sendiri, tanpa mencantumkan pihak kompetitornya.
2. Pembalap harus bersedia untuk berpartisipasi dalam setiap kegiatan promosi yang dilakukan oleh panitia

## LAMPIRAN – LAMPIRAN

### Lampiran 1 – Komisi Digital Motorsport IMI Pusat 2020 - 2021

**Ketua Komisi Balap Mobil Digital: Indra Feryanto, dengan Anggota Komisi Balap Mobil Digital periode 2020 – 2021, terdiri dari:**

- |                    |             |
|--------------------|-------------|
| 1. Arwin Taruna    | Wakil Ketua |
| 2. Afrian Djafar   | Sekretaris  |
| 3. Prawira Jalu    | Anggota     |
| 4. Andika Rama     | Anggota     |
| 5. Rizal Sungkar   | Anggota     |
| 6. Didit Pamungkas | Anggota     |
| 7. Yedi Yapto      | Anggota     |

**Komisi Balap Mobil Digital bertugas memberi masukan pada IMI Pusat untuk segala hal yang berhubungan dengan Balap Mobil Digital, antara lain:**

1. Kalender Balap Mobil Digital.
2. Perubahan- perubahan peraturan.
3. Pemeriksaan persiapan penyelenggaraan.
4. Pengusulan nama Pengawas Perlombaan.
5. Evaluasi Penyelenggaraan.
6. Kategori atlet
7. Serta hal-hal lainnya sesuai dengan tugas dan kewenangannya.

Untuk itu dalam satu tahun komisi menyelenggarakan rapat setelah penunjukan komisi, sebelum dan/atau setelah satu penyelenggaraan Kejuaraan Nasional Balap Mobil Digital, serta sebelum Rakernas/Munas IMI Pusat.

Segala saran/usulan perubahan atau penambahan peraturan yang diinginkan oleh pribadi-pribadi, perally, asosiasi, klub, media dan lain- lain, dapat dilakukan melalui dua jalur :

1. Dibuat tertulis/surat dari masing-masing klub kepada Pengurus IMI Provinsi yang kemudian akan diteruskan kepada IMI Pusat.
2. Dibuat tertulis atau surat kepada anggota komisi.
3. Surat usulan tersebut akan dibahas pada bulan September oleh Komisi apakah diterima atau tidak. Usulan yang diterima akan diajukan kepada IMI Pusat untuk dibahas pada Rakornis pada bulan Oktober dan akan diberlakukan pada tahun berikutnya.

## Lampiran 2 – Kalender Kejuaraan Nasional Digital Motorsport

<b>PUTARAN</b>	<b>LOKASI</b>	<b>TANGGAL</b>
<b>IDMC 2021 - 12</b>	<b>Putaran</b>	<b>Agustus – Desember 2021</b>

## Lampiran 3 – Peraturan Pelengkap Perlombaan Digital Motorsport

### PERATURAN PELENGKAP PERLOMBAAN ( Acuan untuk Penyelenggara Kegiatan )

1. Peraturan Pelengkap Perlombaan dicetak pada kertas putih (HVS), dengan ukuran A5 (A4 dilipat).
2. Dapat dipublish melalui website, sebelum lengkap dengan judul:
3. Draft Peraturan Pelengkap Perlombaan.
4. Peraturan Pelengkap Perlombaan lengkap bila sudah tercantum SR IMI Provinsi dan SK IMI Pusat (untuk Kejurnas)
5. Menyusun Peraturan Pelengkapan Perlombaan dengan nomer Pasal dan Judul yang sesuai dengan isi dibawah ini, sedangkan Sub Pasal disesuaikan dengan keadaan masing-masing Jenis Perlombaannya

### ISI PERATURAN PELENGKAP PERLOMBAAN

1. Halaman Depan: Nama Event, Alamat Sekretariat, lengkap dengan alamat email dan website, Logo IMI, Logo Kejurnas
2. Halaman Kedua: PENGANTAR antara lain seperti berikut Perlombaan ini dilaksanakan sepenuhnya berdasarkan International Sporting Code beserta seluruh lampirannya, Peraturan Kejuaraan FIA, Peraturan Olahraga IMI dan Peraturan Pelengkap Perlombaan ini
3. Perbaikan, tambahan dan atau perubahan-perubahan pada Peraturan Pelengkap Perlombaan ini akan diumumkan hanya melalui Bulletin yang diterbitkan oleh Panitia atau Pengawas Perlombaan.
4. Bila terjadi perbedaan interpretasi padaisi peraturan Pelengkap Perlombaan ini maka yang berlaku adalah salinan dalam bahasa Indonesia

#### Pasal 1. Program / Jadwal

Dibuat Tabel dengan Tanggal – Waktu – Acara – Lokasi

##### 1.1 Sebelum Minggu event

- Pembukaan Pendaftaran
- Papan Pengumuman Resmi /Official Notice Board
- Penerbitan buku Peraturan Pelengkap Perlombaan

##### 1.2 Di Minggu event

- Melengkapi Pendaftaran & Pemeriksaan Administrasi
- Penutupan Pendaftaran
- Latihan Resmi
- Scrutinering
- Rapat Pertama Pengawas Perlombaan
- Entry List
- Briefing Peserta
- Pre event Pres Conference
- Upacara Pembukaan
- Perlombaan
- Hasil Sementara
- Hasil Sementara Keseluruhan (Provisional Results)

- Hasil Akhir (Final Results)
- Post-Event Press Conference

#### Pasal 2. Penjelasan Perlombaan & Organisasi

- Nama, Tempat, Waktu, Status Perlombaan
- Gelar Kejuaraan Nasional yang diperebutkan
- Nama Penyelenggara
- Alamat dan Detail kontak Sekretariat
- Panitia Pelindung
- Panitia Penasehat
- Panitia Penyelenggara
- Pengawas Perlombaan
- IMI Delegates,
- Panitia Pelaksana Perlombaan
- Lintasan
- Lokasi Sekretariat / Promotor

#### Pasal 3. Pendaftaran

- Pembukaan & Penutupan Pendaftaran
- Prosedur Pendaftaran
- Kelas yang diperlombakan
- Peserta & batas Jumlah Peserta yang diterima
- Detail Biaya Pendaftaran
- Pengembalian Pendaftaran

#### Pasal 9. Pemeriksaan Administrasi

- Dokumen yang harus disiapkan
- Waktu & Tempat Pemeriksaan

#### Pasal 10. Scrutineering

- Ketentuan khusus bila ada
- Yang harus disiapkan
- Waktu & Tempat Scrutineering

#### Pasal 11. Jalannya Perlombaan

- Upacara Pembukaan
- Jadwal Perlombaan
- Tata cara Perlombaan
- Hasil Sementara
- Hasil Akhir
- Lain-lain mengenai jalanya Perlombaan

#### Pasal 12. Hadiah

- Waktu & Tempat penyerahan Hadiah
- Daftar Piala Kejuaraan & Hadiah
- Ketentuan Hadiah

#### Pasal 13. Protes & Banding

- Ketentuan & besar Biaya Protes
- Ketentuan & besar Biaya Banding

## LAMPIRAN

Lampiran 1 - Jadwal Perlombaan / Itinerary

Lampiran 2 - Jadwal Practise / Latihan

Lampiran 3 – Panduan Livery Kendaraan

Lampiran 4 - Layout Lintasan

Lampiran 5 - Hasil Putaran sebelumnya

Lampiran 6 - Point Sementara

Lampiran 7 - Daftar Kategori Peserta

Lampiran 8 - Formulir Pengunduran Diri

Lampiran 9 - Formulir Protes