

<b>Sisällysluettelo</b>	<b>1</b>
<b>1 Yleistä</b>	<b>2</b>
1.1 Suomenmestaruussarja	2
1.2 Yleisiä määräyksiä	2
1.3 Virallinen ilmoitustaulu ja kommunikointi	2
1.4 Kilpailutoimitsijat ja tuomarointi	2
1.5 Sarjaan ilmoittautuminen	3
1.6 Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut	3
1.7 SM-kokonaiskilpailun rakenne	4
1.8 Auto ja maalaukset	4
1.9 Kilpailukalenteri	4
<b>2 Karsintasarjan kilpailuformaatti</b>	<b>5</b>
2.1 Yleistä	5
2.2 Vapaat harjoitukset	5
2.3 Esikarsinta (aika-ajo kilpailupäivänä)	5
2.4 Kilpailu	7
2.5 Pisteytys	7
2.6 Sää ja radan olosuhteet	8
<b>3 Yleiset säännöt</b>	<b>9</b>
3.1 Teksti- ja puheyhteyden käyttö	9
3.2 Tutkintapyynnöt ja vastalauseet	9
3.3 Telemetrian ja replay-tiedoston tallentaminen	9
<b>4 Päivitykset</b>	<b>10</b>

# 1 Yleistä

## 1.1 Suomenmestaruussarja

- 1.1.1 Sarja on AKK-Motorsport ry:n virallinen digitaalisen autourheilun suomenmestaruussarja sekä Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n virallinen suomenmestaruussarja.

## 1.2 Yleisiä määräyksiä

- 1.2.1 Sarjassa noudatetaan [FISRA:n järjestämien iRacing-sarjojen yleisiä määräyksiä](#) ja sen määäämiä [AKK:n digitaalisen autourheilun yleisiä sääntöjä ja AKK:n digitaalisen autourheilun lajisääntöjä](#) sekä [SEULin elektronisen urheilun yleistä kilpailuohjesääntöä](#).
- 1.2.2 Epäselvissä tilanteissa käytetään ensisijaisesti AKK:n autourheilun yleisten sääntöjen mainitsemaa sääntöjen noudattamisjärjestystä (kohta 117).

## 1.3 Virallinen ilmoitustaulu ja kommunikointi

- 1.3.1 Sarjan virallisena ilmoitustauluna toimii [#esm-tiedotus -niminen Discord-kanava FISRA:n Discord-palvelimella](#).
- 1.3.2 Sarjaan osallistumiseen tai tuomariston päätöksiin liittyvät yhteydenotot tulee kaikissa asioissa lähettää osoitteeseen [sm-sarja@simracing.fi](mailto:sm-sarja@simracing.fi).

## 1.4 Kilpailutoimitsijat ja tuomarointi

- 1.4.1 Kilpailunjohtajana toimii Tapani Linnaluoto (Discordissa tlinna).
- 1.4.2 AKK:n lajiryhmän nimeämä tuomariston puheenjohtaja on Sami Munck.
- 1.4.3 Tuomaristossa toimivat TBD.
- 1.4.4 Tuomaristossa harjoittelijoina toimivat TBD.
- 1.4.5 Karsintasarjan tekniikkapäällikkönä toimii Tommi Nukarinen.
- 1.4.6 Sarjan tuomaristo valvoo kilpailutapahtumia palvelimella, ottaa tilanteita ylös kilpailun jälkeistä käsittelyä varten, ja voi antaa tai poistaa rangaistuksia kilpailupalvelimella myös kilpailun aikana.
- 1.4.7 Mikäli kilpailu ajetaan useammassa erässä, seuraa tuomaristo vain ensimmäistä erää. Tällöin muiden erien osalta käytössä on vain tutkintapyyntömenettely.
- 1.4.8 Kilpailijan tunnistaminen AKK:n digitaalisen autourheilun lajisäännön kohdan 10 mukaisesti toteutetaan web-kameran tai älylaitteen avulla. Jokaisen varsinaiseen kilpailuun etenevän kilpailijan tulee tarjota järjestäjälle videosyöte. Tarkemmat ohjeet sekä lisätiedot löytyvät kilpailukutsusta.

## 1.5 Sarjaan ilmoittautuminen

- 1.5.1 Sarjaan osallistuakseen kilpailijalla on oltava AKK:n digitaalisen autourheilun yleisten sääntöjen kohdan 10 mukainen lisenssi tai Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n pelaajalisenssi. AKK:n lisenssit hankitaan [KITI-järjestelmästä](#) ja SEULin pelaajalisenssi [Suomisport-sivustolta](#).
- 1.5.2 Sarjassa on käytössä 30€ osallistumismaksu. Ohjeet maksamiseen löydät [sarjan sivulta](#).
- 1.5.3 Sarjaan osallistujan on toimitettava kilpailunjohtajalle ennen ensimmäiseen sarjan kilpailuun osallistumistaan kuvakaappaus josta käy ilmi kilpailijan lisenssin voimassaolo.
- 1.5.4 Sarjaan ilmoitaudutaan ennen sarjan alkua [sarjan sivulta](#).
- 1.5.5 Ilmoitauduttaessa jokainen kilpailija varaa itselleen yksilöllisen kilpailunumeron. Numerot 1-10 on varattu edellisen finaalin kymmenelle parhaalle kilpailijalle sarjan lopputulosten mukaisessa järjestyksessä. Nollalla alkavat numerot eivät ole sallittuja.
- 1.5.6 Ilmoittautumisen yhteydessä tulee lähettää liittymispyyntö FISRA:n liigaan iRacingissä (league id 2807). Kaikki viralliset sessiot ajetaan liigan sisällä, eikä sessioihin pääse sisään ilman liigan jäsenyyttä. Sarjan järjestäjät tarkistavat, että kilpailijan sarjailmoittautuminen ja lisenssi ovat kunnossa ennen kuin hyväksyvät liittymispyynnön. Liigan löytää iRacing UI:ssa valitsemalla vasemmalta Leagues → Find a League ja kirjoittamalla hakukenttään liigan id:n 2807. Jos liigaa ei heti löydy, tarkista, että hakufilterit ovat pois päältä.
- 1.5.7 Jälki-ilmoittautuminen sarjaan on sallittu.

## 1.6 Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut

- 1.6.1 Sarjaan ilmoittautumisen lisäksi jokaiseen kilpailuun ilmoitaudutaan erikseen. Ilmoittautuminen tapahtuu kilpailun sivulla [simracing.fi:ssä](#).
- 1.6.2 Ilmoittautumisaika alkaa ja kilpailukutsu julkaistaan kilpailuviikkoa edeltävän viikon perjantaina. Kilpailuihin on ilmoitauduttava viimeistään kilpailuviikon perjantaina.
- 1.6.3 Ilmoittautumisen sulkeuduttua on vielä mahdollista tehdä jälki-ilmoittautuminen sivuston kautta. Mikäli ilmoittautuminen on niin pahasti myöhässä, että kilpailijan sisällyttäminen kilpailuun on käytännössä mahdotonta aikataulun puitteissa, on kilpailunjohtajalla oikeus olla antamatta osallistumisoikeutta kilpailijalle.
- 1.6.4 Kilpailukutsut löytyvät kilpailun tiedoista. Jokaisen kilpailijan on perehdyttävä kilpailukutsuun ennen osakilpailuun osallistumista. Kilpailukutsussa kerrotaan kilpailun aikataulu, kilpailulähtöjen pituus, voimassa olevat rangaistukset ja mahdolliset kiskohtaiset poikkeusmenettelyt, sekä muita tarvittavia tietoja.
- 1.6.5 Kilpailukutsua voidaan tarvittaessa päivittää ennen kilpailua, jotta kaikki kilpailuun tarvittava tieto on yhdessä paikassa (esim. tuomariston päätökset). Muutoksista tiedotetaan virallisella ilmoitustaululla.

## 1.7 SM-kokonaiskilpailun rakenne

- 1.7.1 Sarja koostuu kolmesta (3) kisaviikonlopusta joiden aikana ajetaan yhteensä yhdeksän (9) lähdön mittainen karsintasarja sekä myöhemmin vuoden aikana järjestettävä loppukilpailu.
- 1.7.2 Loppukilpailuun kutsutaan kaksikymmentä (20) kilpailijaa. Hallitseva mestari saa suoran kutsun loppukilpailuun ja karsintasarjan tulosten perusteella kutsutaan yhdeksäntoista (19) kilpailijaa.
- 1.7.3 Mikäli joku loppukilpailupaikan saaneista ei ota paikkaa vastaan, paikkaa tarjotaan karsintasarjan pisteiden mukaisessa järjestyksessä seuraavalle.
- 1.7.4 Hallitseva mestari voi halutessaan ajaa karsintasarjassa.
- 1.7.5 Karsintasarjan päätyttyä tasapisteissä olevien kuljettajien paremmuusjärjestys ratkaistaan parhaalla yksittäisen osakilpailun sijoituksella, sen jälkeen toiseksi parhaalla sijoituksella jne. Sijoitusten ollessa tasan paremmuusjärjestys ratkaistaan karsintasarjan viimeisen osakilpailun sijoituksen perusteella. Mikäli kukaan tasapisteissä olevista kuljettajista ei osallistunut viimeiseen osakilpailuun, ratkaisee toiseksi viimeinen osakilpailu, sitten kolmanneksi viimeinen jne.
- 1.7.6 Loppukilpailu järjestetään karsintasarjan jälkeen erillisenä tapahtumana Secto Rally Finlandin yhteydessä Jyväskylässä. Loppukilpailun rakenne ja tarkentavat säännöt julkaistaan myöhemmin, kuitenkin vähintään kuukausi ennen tapahtumaa.

## 1.8 Auto ja maalaukset

- 1.8.1 Sarjassa käytettävä auto on: **FIA F4**
- 1.8.2 Sarjan järjestäjä pakottaa kilpailijoiden autoihin järjestäjän omat teippaukset mm. sarjan sponsoreita varten. Ohjeet teippausten käyttämiseen ja lataamiseen löytyy sarjasivuilta. Näille alueille ei tule laittaa omia logoja päällekkäisyyksien välttämiseksi.
- 1.8.3 Maalausten suhteen noudatetaan FISRA:n yleisten iRacing-määräysten kohtaa 1.7.

## 1.9 Kilpailukalenteri

- 1.9.1 Karsintasarjan kilpailukalenteri on seuraava:
  - 31.03.2024 - Okayama International Circuit
  - 14.04.2024 - Autodromo Internazionale del Mugello
  - 28.04.2024 - Circuito de Jerez

## 2 Karsintasarjan kilpailuformaatti

### 2.1 Yleistä

- 2.1.1 Karsintasarjan osakilpailu koostuu samana päivänä ajettavasta esikarsinnasta ja kilpailusta.
- 2.1.2 Anti-stall -ajoavun ja automaattisen kytkimen (auto-clutch) käyttö on sallittu kaikissa sessioissa. Muiden ajoapujen käyttö on estetty palvelimen asetuksista.
- 2.1.3 Palvelimilla ei ole käytössä pikakorjauksia (fast repair) eikä rajoituksia incident-pisteille.

### 2.2 Vapaat harjoitukset

- 2.2.1 Kilpailupäivänä on yksi tai useampia virallisia harjoitussessioita ennen varsinaista kilpailua. Kilpailuviikolla sekä sitä edeltävällä viikolla voidaan järjestää harjoituksia, joiden aikataulut julkaistaan sarjasivulla.
- 2.2.2 Harjoitussessioihin osallistuminen on täysin vapaaehtoista, eikä niiden tuloksilla ole vaikutusta muihin sessioihin.
- 2.2.3 Tuomaristo ei tarkkaile harjoitussessioiden tapahtumia erikseen, mutta törkeän epäurheilijamainen käytös, kuten tahallinen kolarointi, voi johtaa rangaistuksiin, mukaan lukien sarjasta ulos sulkeminen.
- 2.2.4 On suositeltavaa, että harjoituksissa lämmittelykierroksella oleva kilpailija antaa tietä nopealla kierroksella olevalle kilpailijalle.

### 2.3 Esikarsinta (aika-ajo kilpailupäivänä)

- 2.3.1 Kilpailupäivänä ajetaan esikarsintana aika-ajo klo 12:00 - 17:00, jos kilpailun ilmoittautumisen sulkeutuessa kilpailuun on ilmoittautunut yli kolmekymmentä (30) kilpailijaa. Aika-ajosessioiden määrä määräytyy kilpailuun ilmoittautuneiden kilpailijoiden perusteella siten, että kaikilla ilmoittautuneilla kilpailijoilla on mahdollisuus osallistua esikarsintaan.
- 2.3.2 Esikarsinta ajetaan suljettuna sessiona, eli kukin kilpailija on radalla yksin. Kilpailija saa ajaa vain neljä (4) kierrosta esikarsinta-ajoa. Nopein aika jää voimaan.
- 2.3.3 Esikarsinta-ajon tulosten perusteella kilpailijat jaetaan tasaisesti eriin siten, että ensimmäisessä erässä on aina kolmekymmentä (30) kilpailijaa ja muissa erissä tasainen määrä kilpailijoita, kuitenkin ilmoittautumisten sen salliessa vähintään viisitoista (15) kilpailijaa. Esimerkiksi tapauksessa jossa kilpailijoita on ilmoittautunut 61, tehdään seuraavat erät:

erä 1. 30 kilpailijaa  
erä 2. 16 kilpailijaa  
erä 3. 15 kilpailijaa

2.3.4 Ensimmäisen erän kilpailijat valitaan esikarsinnan tulosten mukaan. Muiden erien kilpailijat valitaan esikarsinnan tulosten mukaan snake split -menetelmällä seuraavasti:

Esikarsinnan sijoitus	Erä 2	Erä 3	Erä 4
31.	X		
32.		X	
33.			X
34.			X
35.		X	
36.	X		
37.	X		
38.		X	
39.			X
40.			X
41.		X	
42.	X		
43.	X		
44.		X	
45.			X
46.			X
47.		X	
48.	X		
49.	X		
50.		X	

2.3.5 Erien kilpailijalistat julkaistaan sarjan virallisella ilmoitustaululla vähintään kolmekymmentä (30) minuuttia ennen kilpailun alkua. Kilpailija saa osallistua vain tälle määrättyyn erään.

2.3.6 Esikarsintaa varten on yksi tai tarvittaessa useampi esikarsintapalvelin. Kilpailija voi vapaasti valita mille palvelimelle liittyy. Kilpailija voi ajaa kierroksia vain yhdessä aika-ajosesiossa. Kaikissa sessioissa on käytössä identtiset olosuhdeasetukset.

- 2.3.7 Esikarsinnassa ei käytetä iRacingin aika-ajojen ajotapatarkistusta (Qualifying Conduct Scrutiny).
- 2.3.8 Kilpailijalla on velvollisuus tallentaa replay-tiedosto aika-ajostaan, alkaen varikolta liikkeelle lähdöstä, sisältäen lämmittelykierrokset ja varsinaiset aikakierrokset, ja toimittaa se tuomaristolle pyydettyä.

## 2.4 Kilpailu

- 2.4.1 Ennen kilpailua pidetään ohjaajakokous. Jokaisen kilpailijan on osallistuttava ohjaajakokoukseen. Kilpailijalta, joka ei osallistu ohjaajakokoukseen ilman pätevää syytä, voidaan evätä pääsy kilpailuun. Ohjaajakokouksen ajankohta ja muut yksityiskohdat kerrotaan kilpailukutsussa.
- 2.4.2 Karsintasarjan kilpailu koostuu lämmittelystä, aika-ajosta (3 kierrosta, 10 minuuttia) ja kolmesta (3) kilpailulähdöstä (25 minuuttia). Toisen ja kolmannen kilpailulähdön välissä on kymmenen (10) minuutin lämmittely.
- 2.4.3 Ensimmäisen kilpailulähdön lähtöjärjestys määräytyy aika-ajon tulosten perusteella. Toisen kilpailulähdön lähtöjärjestys on ensimmäisen kilpailulähdön tulosten mukainen, kuitenkin niin, että kymmenen (10) ensimmäistä kilpailijaa lähtevät käänteisessä järjestyksessä. Kolmannen kilpailulähdön lähtöjärjestys on toisen kilpailulähdön tulosten mukainen.
- 2.4.4 Autojen enimmäismäärä radalla on kolmekymmentä (30) autoa.
- 2.4.5 Kilpailussa on käytössä paikaltaan lähtö.
- 2.4.6 Kilpailuun osallistumisoikeus määräytyy esikarsinnan tulosten perusteella.
- 2.4.7 Kilpailupäivän tarkka aikataulu julkaistaan kilpailukutsussa. Kilpailu ajetaan n. klo 19 alkaen.
- 2.4.8 Kilpailun jakautuessa eriin, porrastetaan erien kilpailupalvelimet käynnistymään noin 10 minuutin välein. Erien tarkemmat aikataulut julkaistaan kilpailukutsussa.

## 2.5 Pisteytys

- 2.5.1 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti **ensimmäisen erän** kilpailijoiden kesken molemmista kilpailuista:

Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet
1.	200	11.	111	21.	67
2.	175	12.	106	22.	65
3.	163	13.	101	23.	63
4.	151	14.	96	24.	61

Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet
5.	145	15.	91	25.	59
6.	139	16.	86	26.	57
7.	133	17.	81	27.	55
8.	127	18.	76	28.	53
9.	121	19.	71	29.	51
10.	116	20.	69	30.	49

2.5.2 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti **muiden erien** kilpailijoiden kesken molemmista kilpailuista kaikille erille yhtäläisesti:

Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet
1.	47	11.	27	21.	10
2.	45	12.	25	22.	9
3.	43	13.	23	23.	8
4.	41	14.	21	24.	7
5.	39	15.	19	25.	6
6.	37	16.	17	26.	5
7.	35	17.	15	27.	4
8.	33	18.	13	28.	3
9.	31	19.	12	29.	2
10.	29	20.	11	30.	1

## 2.6 Sää ja radan olosuhteet

- 2.6.1 Virallisissa harjoituksissa sekä kilpailulähdöissä ja niihin liittyvissä aika-ajoissa käytetään dynaamista säämallia ja dynaamista taivasta. Radan käyttöaste on lämmittelysessiossa automaattisesti generoitu, ja se siirtyy kilpailulähtöihin. Rata puhdistetaan irtokumista eri ajokausien välissä. Palvelimella käytettävä virtuaalinen päivämäärä on osakilpailun oikea päivämäärä ja virtuaalinen kellonaika on klo 14.00 palvelimen noustessa pystyyn. Mikäli osakilpailun oikeaa päivämäärä ei voida valita, käytetään seuraavaa mahdollista päivää. Session vaihtuessa lämmittelystä kilpailuun kello voi hypätä 0-10 minuuttia eteenpäin.
- 2.6.2 Kaikissa saman osakilpailun esikarsintasessioissa on käytössä identtiset olosuhteasetukset, jotka ovat: clear, ilman lämpötila 22C, tuuli SW 15 km/h, RH 64%, ei dynaamista taivasta, radan



käyttöaste 50% ja irtolika puhdistettu. Palvelimella käytettävä virtuaalinen päivämäärä on osakilpailun oikea päivämäärä ja virtuaalinen kellonaika on klo 14.00 palvelimen noustessa pystyyn. Mikäli osakilpailun oikeaa päivämäärää ei voida valita, käytetään seuraavaa mahdollista päivää.

- 2.6.3 Simulaatiopelistä johtuen voi esikarsintasessiossa esiintyä pieniä vaihteluita radan lämpötilassa. Täysin staattisia olosuhteita koko sessioon ei voida taata. Kilpailija on vastuussa itselleen otollisen esikarsinta-ajon ajankohdan valinnasta.

## 3 Yleiset säännöt

### 3.1 Teksti- ja puheyhteyden käyttö

- 3.1.1 Simulaatiopelin sisäisen teksti- ja puheyhteyden käyttö kaikille kuljettajille näkyvillä ja kuuluvilla kanavilla on kokonaan kielletty aika-ajo- ja kilpailusessioissa. Virallisissa harjoituksissa näiden kanavien turhaa käyttöä tulee välttää.

### 3.2 Tutkintapyynnöt ja vastalauseet

- 3.2.1 Kaikki tutkintapyynnot tulee toimittaa tutkintapyyntölomakkeella kilpailupäivänä kello 23.00 mennessä. Tutkintapyyntölomake julkaistaan kilpailukutsussa.
- 3.2.2 Tuomaristo julkaisee rangaistukset [#esm-tiedotus -kanavalla FISRA:n Discord-palvelimella](#).
- 3.2.3 Julkaisun yhteydessä annetaan kohtuullinen aika, minkä sisällä kilpailija voi jättää kilpailunjohtajalle vastalauseen annetun rangaistuksen muuttamiseksi. Vastalausemaksun suuruus on kaksikymmentä (20) euroa. Vastalausemaksu tulee suorittaa vastalauseetta jätettäessä. Vastalausemaksu palautetaan, jos vastalause katsotaan aiheelliseksi tai jos AKK niin määrää.

### 3.3 Telemetrian ja replay-tiedoston tallentaminen

- 3.3.1 Kilpailijalla on velvollisuus tallentaa esikarsinnan ja osakilpailun osalta kaikista aika-ajo- ja kilpailukierroksistaan telemetria-tiedot simulaatiopelin tarjoamassa IBT-muodossa, sekä toimittaa se pyydettyä tuomaristolle. Tuomaristo voi pyytää pistokoemaisesti telemetria-tiedostoja kilpailijoilta. Telemetria-tietojen toimittamatta jättäminen voi johtaa tuloksen hylkäämiseen. Telemetria-tietoja ei jaeta kilpailunjohtoon ja tuomariston ulkopuolelle.
- 3.3.2 Telemetria-tallennuksen saa iRacingissa päälle Alt+L -näppäinyhdistelmällä. iRacing näyttää kilpailijan ruudussa pienen laatikon jossa lukee Telemetry ja sen perässä on punainen indikaattori siitä, että telemetrian tallennus on päällä. Telemetria tallentuu oletusarvoisesti My Documents\iRacing\telemetry -hakemistoon.

## 4 Päivitykset