AUTOURHEILUN SÄÄNTÖKIRJA 2027-2028

DIGITAALISEN AUTOURHEILUN YLEISET SÄÄNNÖT

AKK-Motorsport ry

Sisältö

Harmaa korostus = sääntömuutos

Sen lisäksi mitä autourheilun kansallisissa määräyksissä on mainittu, on digitaalisessa autourheilussa käytössä seuraavat:

1. Kilpailujen hakeminen

2. Kilpailulupa

3. Kilpailu- ja sarjasäännöt

4. Ilmoittautuminen

5. Ilmoittautumisen vastaanottaminen

6. Ilmoittautumisajan päättyminen

7. Osanoton epääminen

8. Osanottajaluettelo

9. Tulosluettelo

10. Lisenssivaatimus

11. Alaikäinen kilpailija

12. Vastalause

1. Kilpailujen hakeminen

Arvokilpailut on haettava AKK:n kilpailukalenteriin kirjallisesti AKK:n ilmoittamien määräaikojen puitteissa. Muussa tapauksessa arvokilpailut haetaan siten, että hakemukset seuroilta tulee olla toimitettu AKK:n toimistoon ko. lajin lajipäällikölle viisi kuukautta ennen ensimmäistä kilpailua.

2. Kilpailulupa

Arvokilpailun ja -sarjan järjestämiseen vaaditaan AKK:n nimenomainen lupa, jota haetaan kilpailulupahakemuksella. Kansallisen tason kilpailun ja sarjan järjestämiseen vaaditaan ilmoitus AKK:lle.

Kilpailun järjestämiseen käytetyn simulaatiopelin hyväksymisestä vastaa AKK:n digitaalisen autourheilun lajiryhmä.

3. Kilpailu- ja sarjasäännöt

Hyväksytyt kilpailu- ja sarjasäännöt on julkaistava AKK:n KITI-järjestelmässä tai kilpailun virallisilla verkkosivuilla, jolloin KITI:stä tulee ilmetä suora linkki kilpailun sääntöihin. Arvokilpailuiden osalta kilpailu- ja sarjasäännöt tulee toimittaa AKK:lle viimeistään 50 vrk ennen kilpailua.

Jos kilpailu tai sarja peruutetaan, on kyseinen ilmoittautumismaksu ajamattomien kilpailuiden osalta palautettava.

Kalenterikilpailun siirto on mahdollista vain, mikäli AKK:n asianomainen lajiryhmä/lajivastaava sen hyväksyy.

4. Ilmoittautuminen

Ilmoittautuminen on kilpailijan ja järjestäjän välinen sopimus. Se voi olla joko molempien osapuolten allekirjoittama tai muodostua vaihdetuista asiakirjoista, viime kädessä ilmoittajan allekirjoittamasta tai hyväksymästä (sähköinen) ilmoittautumiskaavakkeesta. Ilmoittajan katsotaan sitoutuneen em. sopimukseen suoritettuaan sähköisen ilmoittautumisen KITI-järjestelmässä tai järjestäjän kilpailu-/sarjasäännöissä määräämällä tavalla.

Kilpailija katsotaan ilmoittautuneeksi kilpailuun välittömästi, kun ilmoittautuminen on toimitettu kilpailun järjestäjälle ja kilpailijalle on tiedotettu ilmoittautumisen vastaanottamisesta. Osallistumismaksun laiminlyönti ei poista ilmoittajan ja kilpailijan ilmoittautumiseen liittyviä vastuita.

Kilpailija on velvollinen osallistumaan kilpailuun, johon hän on ilmoittautunut ja hän saa jäädä kilpailusta pois ainoastaan pakottavan syyn (= force majeure) takia. Kilpailija osallistuu kaikkiin kilpailuihin omalla vastuullaan.

Kilpailijan on ilmoitettava järjestäjälle kirjallisesti poisjäämisensä kilpailusta hyvissä ajoin.

Kilpailijan ilmoittautumistietojen kaikenlainen muuttaminen on mahdollista vain alkuperäisen ilmoittajan suostumuksella.

Ilmoittautuminen sitoo myös järjestäjän täyttämään kaikki ilmoittautumisen yhteydessä antamansa lupaukset sillä edellytyksellä, että kilpailija on noudattanut sääntöjä.

5. Ilmoittautumisen vastaanottaminen

Vasta kilpailuluvan saatuaan järjestäjä voi julkaista kilpailu-/sarjasäännöt ja vastaanottaa ilmoittautumisia.

6. Ilmoittautumisajan päättyminen

Ilmoittautumisaika päättyy ko. kilpailun sääntöjen mukaisesti.

Jälki-ilmoittautuminen on sallittua kilpailu-/sarjasääntöjen mukaisesti.

7. Osanoton epääminen

Jos järjestäjä kieltäytyy hyväksymästä ilmoittautunutta osanottajaa kilpailuun, on kieltäytymisestä ja sen syistä ilmoitettava asianomaiselle. Mikäli kilpailu järjestetään livetapahtumana, on epäämisestä ilmoitettava kilpailijalle kohtuullisessa ajassa ennen kilpailupäivää.

8. Osanottajaluettelo

Kilpailun järjestäjän on ennen kilpailun alkua julkaistava ja pidettävä kilpailijoiden nähtävänä kilpailun osanottajien nimiluettelo.

9. Tulosluettelo

Kilpailunjärjestäjän tulee julkaista tulokset kilpailun virallisella ilmoitustaululla sekä toimittaa kilpailun viralliset tulokset luokittain KITI-järjestelmän tietokantaan tai lajipäällikölle seitsemän (7) päivän kuluessa kilpailun päättymisestä.

10. Lisenssivaatimus

Kilpailuun/sarjaan osallistuakseen kilpailijalla on oltava voimassa jokin seuraavista lisensseistä:

- AKK-Motorsport ry:n digitaalisen autourheilun lisenssi
- Jokin muu AKK-Motorsport ry:n alainen kilpailijalisenssi.

Kilpailuiden yhteydessä järjestäjällä on oikeus järjestää myös harrasteluokkia ilman lisenssivaatimusta. Harrasteluokissa ajavien kilpailijoiden määrän on oltava pienempi kuin lisenssinalaisissa luokissa.

Digitaalisessa autourheilussa huoltaja/mekaanikko-, ilmoittaja- ja tutustumislisenssi eivät ole käytössä.

11. Alaikäinen kilpailija

Alaikäistä kilpailijaa saa edustaa hänen huoltajansa tai muu täysi-ikäinen henkilö. Livekilpailutapahtumassa ja verkkokilpailuun liittyvässä kuulemisessa on oltava:

- Alle 15-vuotiaalla kilpailijalla täysi-ikäinen edustaja läsnä.
- 15-17-vuotiaalla kilpailijalla täysi-ikäinen edustaja läsnä tai kirjallinen suostumus huoltajalta.

Edustajan tiedot on toimitettava ilmoittautumisen yhteydessä.

12. Vastalause

Kilpailijalla on oikeus tehdä vastalause kilpailu-/sarjasäännöissä kerrotulla tavalla. Sarjajärjestäjän vastuulla on tarjota kilpailijoille yhtäläinen oikeus vastalausemenettelyyn. Vastalauseen hinta ei saa ylittää AKK:n määrittelemää vastalausemaksua.

AUTOURHEILUN SÄÄNTÖKIRJA 2027-2028

DIGITAALISEN AUTOURHEILUN LAJISÄÄNNÖT

AKK-Motorsport ry

Sisältö

Harmaa korostus = sääntömuutos

1. Sanastoa ja määritelmiä
1.1. Digitaalinen autourheilu / Sim racing
1.2. Verkkokilpailu
1.3. Varmennettu verkkokilpailu
1.4. Livekilpailu
1.5. Tekstichat
1.6. Voicechat
1.7. Livetuomarointi

2. Kilpailun järjestäminen

3. Kilpailutoimitsijat
3.1. Kilpailunjohtaja
3.2. Tuomaristo
3.3. Tuomariston puheenjohtaja
3.4. Tekniikkapäällikkö

4. Simulaatiopelit
4.1. Hyväksytyt simulaatiopelit
4.2. Viive ja tekniset ominaisuudet
4.3. Simulaatioympäristön virheiden ja poikkeamien hyödyntäminen

5. Turvallisuus

6. Ensiapu

7. Pelastustoiminta

8. Ohjaajakokous

9. Nimimerkkien käyttö

10. Kilpailijan varmentaminen

11. Tiedotusvelvollisuus

12. Lähetystuotanto

13. Ajotapa nopeuskilpailuissa

14. Erityismääräyksiä rallikilpailuissa

Lajisäännöt koskevat kaikkia Suomessa AKK:n luvalla järjestettäviä Digitaalisen autourheilun kilpailuja, ellei kilpailun/sarjan säännöissä toisin määrätä.

1. Sanastoa ja määritelmiä

1.1. DIGITAALINEN AUTOURHEILU / SIM RACING
Tietokoneella tai pelikonsolilla ja niiden oheislaitteilla suoritettu autokilpailu.

1.2. VERKKOKILPAILU
Verkkoyhteyden yli ajettava kilpailutapahtuma.

1.3. VARMENNETTU VERKKOKILPAILU
Verkkokilpailu, jossa kilpailijan henkilöllisyys on todennettu esimerkiksi web-kameran tai vastaavan livekuvan avulla.

1.4. LIVEKILPAILU
Samassa paikassa tapahtuva kilpailutapahtuma, joka mahdollistaa yleisön.

1.5. TEKSTICHAT
Ohjelmiston sisällä tapahtuva tekstimuotoinen keskustelu.

1.6. VOICECHAT
Ohjelmiston sisällä tapahtuva puhemuotoinen keskustelu.

1.7. LIVETUOMAROINTI
Reaaliaikaisesti tehtävä toimitsijatyö; esim. kilpailun seuranta ja sen aikana tehtävät kurinpitotoimenpiteet kuten sääntörikkeistä jaettavat rangaistukset.

2. Kilpailun järjestäminen

Kalenterin vahvistamisen jälkeen on kilpailua pidettävä kalenterikilpailuna.

Luvan kilpailun järjestämiseen myöntää AKK järjestävän seuran tekemän hakemuksen perusteella. Kilpailun toteuttamista varten on nimitettävä järjestelytoimikunta, joka koostuu ainakin kilpailunjohtajasta ja tuomaristosta.

3. Kilpailutoimitsijat

3.1. KILPAILUNJOHTAJA
Kilpailuille on määritelty kilpailunjohtaja, johon ensisijaisesti otetaan yhteyttä kilpailuun liittyvissä asioissa. Kilpailunjohtaja vastaa kilpailuun liittyvästä tiedottamisesta. Kilpailunjohtajan nimi ja yhteystiedot löytyvät kilpailusäännöistä. Kilpailunjohtaja vastaa kilpailu-/sarja-

säännöistä, joista selviää ko. kilpailun(-jen) tarkemmat määräykset.

Kilpailunjohtajia voi olla enemmän kuin yksi henkilö.

Arvokilpailuissa kilpailunjohtaja ei voi toimia tuomaristossa.

3.2 TUOMARISTO

Tuomaristo koostuu yhdestä tai useammasta henkilöstä. Arvokilpailussa livetuomarointi on simulaatiopelin mahdollistaessa pakollinen ja tuomariston toimintaa valvoo lajiryhmän nimeämä tuomariston puheenjohtaja, osallistumatta itse tuomarointiin.

Tuomariston päätehtävä kilpailussa on käyttää ylintä tuomiovaltaa ajotapa- ja sääntörikkeissä.

Tuomariston jäsenet eivät saa osallistua ko. kilpailuun kilpailijana tai toimia kilpailijan kanssa yhteistyössä siten, että mahdollinen eturistiriita voi muodostua.

3.3. TUOMARISTON PUHEENJOHTAJA

AKK:n lajiryhmä nimeää tuomariston puheenjohtajan arvokilpailuihin. Mikäli kilpailuun on nimitetty tuomariston puheenjohtaja, silloin tuomariston puheenjohtajan tulee AKK:n puolesta valvoa, että kilpailussa noudatetaan kansallisia sääntöjä. Tuomariston puheenjohtaja ei ole millään tavalla vastuussa kilpailujen järjestelyistä, eikä hän saa ottaa mitään muita tehtäviä kilpailuissa. Hänellä on velvollisuus valvoa, että kilpailut tapahtuvat kilpailusääntöjen mukaisesti sekä että kilpailujen ohjelmaa asianmukaisesti seurataan. Tuomariston puheenjohtajalla on oikeus puuttua kilpailun kulkuun sääntöjen tai turvallisuuteen liittyvien painavien syiden perusteella. Tuomariston puheenjohtaja ja kilpailunjohtaja ratkaisevat jokaisen vastalauseen. Tuomariston puheenjohtaja on velvollinen toimittamaan AKK:lle kilpailun seurantaraportin kahden viikon kuluessa kilpailutapahtumasta.

3.4. TEKNIIKKAPÄÄLLIKKÖ

Tekniikkapäällikkö on vastuussa seuraavista asioista:

- Sähkön riittävyydestä ja kaapeloinnin turvallisuudesta
- Internet-yhteyden mitoituksesta ja kaapeloinnista
- Järjestäjän tarjoaman teknisen laitteiston turvallisuudesta ja toimivuudesta
- Kilpailupalvelinten toiminnasta

4. Simulaatiopelit

4.1. HYVÄKSYTYT SIMULAATIOPELIT

AKK:n digitaalisen autourheilun lajiryhmä hyväksyy kilpailussa käytettävän simulaatiopelin kilpailulupahakemuksen yhteydessä.

4.2. VIIVE JA TEKNISET OMINAISUUDET

Kilpailijan ja järjestäjän tulee ottaa huomioon simulaatiopelille tyypillinen viive, törmäysmallinnus ja lajille tyypilliset tekniset ominaisuudet.

4.3. SIMULAATIOYMPÄRISTÖN VIRHEIDEN JA POIKKEAMIEN HYÖDYNTÄMINEN

1. Yleinen kielto

Kilpailijoilta ja tiimeiltä edellytetään rehellistä ja urheiluhenkistä toimintaa kaikissa kilpailutilanteissa.

Kaikenlainen simulaatioympäristössä tai siihen liittyvissä järjestelmissä ilmenevien bugien, virheiden, ohjelmointipoikkeamien, teknisten häiriöiden, suunnitteluvirheiden, exploitien tai muiden vastaavien epätavallisuuksien hyödyntäminen kilpailusuorituksessa on nimenomaisesti kielletty.

2. Määrittely ja harkintavalta

Epätavallisuuden olemassaolon ja sen olennaisuuden arviointi kuuluu yksinomaan kilpailunjohdon ja/tai tuomariston harkintavaltaan.

Kilpailunjohto tai tuomaristo voi tarvittaessa pyytää asiantuntijalausunnon tai teknisen selvityksen tilanteen arvioimiseksi.

3. Seuraamukset

Mikäli kilpailija tai tiimi todetaan hyödyntäneen edellä kuvattuja epätavallisuuksia, tuomaristo voi määrätä seuraamukseksi:

a. kilpailukohtaisen huomautuksen tai varoituksen
b. aikarangaistuksen, sijoituksen menetyksen tai pisteiden vähennyksen
c. hylkäyksen kilpailusta tai sen osasta
d. esittää jatkoseuraamusta AKK:lle mahdollisesta huomautuksesta, varoituksesta, lisenssin epäämisestä tai näiden yhdistelmästä

4. Voimaantulo ja tulkinta

Tämä määräys on sitova kaikille kilpailuun osallistuville henkilöille ja tiimeille.

Mahdolliset epäselvyydet tämän pykälän tulkinnassa ratkaistaan kilpailunjohdon ja tuomariston yhteisellä päätöksellä, joka on lopullinen kyseisen kilpailun osalta.

Kilpailijalla on kilpailusäännöissä määritelty vastalauseoikeus.

5. Turvallisuus

Livekilpailuissa yleisöalue on erotettava kilpailualueesta aidalla, lippusiimalla tai jollain muulla vastaavalla esteellä, joka estää yleisön pääsemisen kilpailijoille varatulle alueelle. Yleisön pysyminen sille merkityllä alueella on varmistettava riittävällä määrällä tehtävästään tietoisia järjestyksenvalvojia.

Kilpailun järjestäjä huolehtii virta- ja verkkokaapelointien turvallisuudesta sekä riittävästä suojamaadoituksesta.

Mikäli kilpailijoiden laitteistoa säilötään tapahtumapaikalla, kilpailun järjestäjä huolehtii tilan lukittavuudesta tai järjestää riittävän vartioinnin.

6. Ensiapu

Tapahtuman järjestäjän on varattava livekilpailutapahtumaan sen luonteesta riippuen riittävä ensiapuvalmius.

7. Pelastustoiminta

Livekilpailun luonteesta riippuen on pelastuslain mukaisesti tapahtumalle laadittava kirjallinen pelastussuunnitelma.

8. Ohjaajakokous

Ohjaajakokouksen pitäminen on arvokilpailuissa pakollinen. Kilpailijalla on oltava mahdollisuus esittää kysymyksiä järjestäjälle ennen kilpailua. Ohjaajakokouksessa järjestäjä voi täsmentää sääntöjä. Mikäli kilpailupäivän aikana on annettu lisämääräys, tulee siitä kertoa ohjaajakokouksessa kilpailijoille.

9. Nimimerkkien käyttö

Kilpailijan tulee ajaa kilpailussa omalla nimellään simulaatiopelin sen mahdollistaessa.

10. Kilpailijan varmentaminen

Verkkokilpailun osalta arvokilpailuissa kilpailijan tulee koko kilpailun ajan osoittaa ajavansa itse järjestäjän järjestämällä tavalla.

11. Tiedotusvelvollisuus

Kilpailun järjestäjä määrittelee kilpailulle virallisen digitaalisen tiedotuskanavan / ilmoitustaulun, jossa yksityiskohtaiset tiedot jaetaan kirjallisina kilpailijoille.

12. Lähetystuotanto

Verkkokilpailun osalta arvokilpailussa vaaditaan suora selostettu lähetys tai kilpailukooste.

13. Ajotapa nopeuskilpailuissa

Ajotavassa noudatetaan AKK:n sääntökirjan ajotapamääräyksiä sekä seuraavia lajikohtaisia lisämääräyksiä ja täsmennyksiä.

1. Kilpailijan on harjoituksissa ja kilpailun aikana ajettava autoa harkiten niin, ettei synny onnettomuusvaaraa tai yhteentörmäystä toisen kilpailijan kanssa.
2. Jos kilpailija pysäyttää autonsa radan varteen, se on tehtävä sellaiseen paikkaan, ettei se muodosta vaaraa tai estettä kilpailun normaalille kululle.
3. Jos kilpailijan auto on vaurioitunut niin pahasti, ettei sillä pysty ajamaan turvallisesti, kilpailijan on pysäytettävä auto ja hinattava se varikolle.
4. Haitallinen liikennöiminen radalla ajosuuntaa vastaan on kielletty.
5. Mikäli kaksi kilpailijaa keskeyttää kilpailun samalla kierroksella, heidän keskinäinen järjestyksensä määräytyy alustavasti simulaattorin ilmoittaman tulosliuskan perusteella.
6. Kilpailija saa käyttää vain kilparataa kilpailun aikana. Auto on ajautunut ulos kilparadalta, kun kaikki neljä rengasta ovat radan reunamerkintöjen ulkopuolella.
7. Radan ulkopuolista aluetta saa käyttää vain vaaratilanteen välttämiseksi.
8. Kilpailija ei saa saavuttaa erityistä hyötyä kilparadan ulkopuolisen alueen käytöstä.
9. Kilpailijan tulee palata ajoradan ulkopuolelta takaisin radalle noudattaen sellaista varovaisuutta, ettei radalle paluusta aiheudu vaaraa muille kilpailijoille, eikä palaava kilpailija estä muita kilpailijoita.
10. Ohitus tulee suorittaa tavalla, joka ei aiheuta vaaratilannetta.
11. Toisen kilpailijan ajoa ei saa estää. Estämisellä tarkoitetaan liikettä, jossa kilpailija vaihtaa ajolinjaansa siten, että toisen auton on hidastettava vauhtiaan tai vaihdettava ajolinjaansa välttääkseen kolarin.
12. Ajettaessa rinnakkain tulee molempien kilpailijoiden mahtua ajoradalle. Kilpailija voi valita vapaasti ajolinjansa vain silloin, kun ajoneuvot eivät ole miltään osin rinnakkain.
13. Kilpailija saa käyttää suoralla ohitustilanteessa koko radan leveyttä puolustaakseen asemaansa, kuitenkin niin, että ajolinjan vaihto rajoittuu vain yhteen liikkeeseen, ja silloin kun ajoneuvot eivät ole miltään osin rinnakkain toistensa kanssa.
14. Ohitustilanteessa, jossa ohitusta yrittävä kilpailija hyötyy selvästi radan ulkopuolella käymisestä, tulee kilpailijan lopettaa ohitusyritys. Jos kilpailija käyttää radan ulkopuolista aluetta hyödykseen ohituksessa, voi tuomaristo käskeä kilpailijaa päästämään ohitetun auton takaisin edelleen.
15. Jatkuva useiden autojen rinnakkain ajaminen, samoin kuin muodostelmassa ajo, on sallittua vain silloin, kun toista autoa ei ole yrittämässä ohitusta.
16. Kilpailijan, joka tulee kierroksella ohitetuksi, tulee antaa tietä kierroksella ohittavalle kilpailijalle siten, että kierroksella ohittava kilpailija ei menetä kohtuuttoman paljon aikaa.
17. Kierroksella ohitettavan on tarvittaessa siirryttävä pois ajolinjalta ja hidastettava nopeuttaan, jotta kierroksella ohitus toteutuu turvallisesti.

18. Kierroksella ohitettava ei saa hidastaa nopeuttaan normaalia hitaammaksi ollessaan ajolinjalla kierroksella ohittavan edessä.
19. Ratavarikolta poistuttaessa ja sinne tullessa kilpailija ei saa ylittää miltään osin rataan merkittyä valkoista tai keltaista viivaa, joka erottaa ratavarikolta poistumisen tai hidastuskaistan muusta kilparadasta. Ratavarikolta poistutaan radalle aina suurta varovaisuutta noudattaen. Väistämisvelvollisuus on aina radalle lähtijällä. Ratavarikolla ohittaminen ja poikkeuksellisen hitaasti tarkoituksellisesti ajaminen on kiellettyä.
20. Pelin sisäisen teksti- ja voicechatin käyttö kaikille kilpailijoille näkyvillä ja kuuluvilla kanavilla on kokonaan kielletty aika-ajo-ja kilpailusessioissa. Virallisissa harjoituksissa näiden kanavien turhaa käyttöä tulee välttää.
21. Kaikille kilpailijoille näkyvää tai kuuluvaa teksti-ja voicechatia saa käyttää vasta kun aika-ajo tai kilpailu on päättynyt, eli kun viimeinenkin kilpailija on saapunut ruutulipulle.
22. Peli-, rata- ja lajikohtaiset ajotapamääräyksien muutokset ja eroavaisuudet ilmoitetaan kilpailu-/sarjasäännöissä.

14. Erityismääräyksiä rallikilpailuissa

14.1. OIKAISEMINEN
Kilpailija ei saa saavuttaa erityistä hyötyä reitin ulkopuolisen alueen käytöstä.

14.2. SANKTIOT OIKAISEMISESTA
Rallikilpailuissa tuomaristolla, kilpailun johdolla tai simulaatiopelin sisäisellä tuomaroinnilla on oikeus rangaista oikaisemisesta. Kilpailun säännöissä tulee ilmetä, kuinka oikaisemista valvotaan ja kuka mahdolliset sanktiot määrää.

14.3. REPLAY-TIEDOSTO
Kilpailija on velvollinen toimittamaan tuomaristolle pyydetyistä ajamistaan erikoiskokeista replay-tiedosto, mikäli kilpailun säännöissä on niin mainittu, ja simulaatiopeli sen mahdollistaa.