



1	Yleistä	2
1.1	Sarjan järjestäjä	2
1.2	Yleisiä määräyksiä	2
1.3	Tiedotus ja yhteydenotto	2
1.4	Järjestäjän edustajat ja vastuut.....	3
1.5	Sarjaan ilmoittautuminen.....	3
1.6	Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut	3
1.7	Rakenne	4
1.8	Auto ja radat	4
2	Karsintasarjan kilpailuformaatti	5
2.1	Yleistä.....	5
2.2	Vapaat harjoitukset	5
2.3	Aika-ajo	5
2.4	Karsintaerät	6
2.5	Finaalilähtö	6
2.6	Kilpailupäivän aikataulu	6
2.7	Pisteytys	7
2.8	Sää ja radan olosuhteet.....	7
3	Kilpailusäännöt.....	8
3.1	Kilpailun lähtö.....	8
3.2	Ajo kilpailussa	8
3.3	Rata-alue.....	9
3.4	Ohitustilanteet.....	9
3.5	Kierroksella ohittaminen	9
3.6	Oikominen.....	10
3.7	Varikkokäynnit	10
3.8	Teksti- ja voicechatin käyttö	10
4	Rangaistuskäytäntö	11
4.1	Yleistä.....	11
4.2	Varoitukset.....	11
4.3	Varsinaiset rangaistukset.....	11
4.4	Protestit ja vetoamukset	12
5	Internet-yhteyteen liittyvät säännöt.....	13
5.1	Tietoliikenneyhteyden ongelmat	13
5.2	Yhteyden katkeaminen	13
5.3	Toiminta poikkeustilanteissa	13

1 Yleistä

1.1 Sarjan järjestäjä

- 1.1.1 Sim racing eSM -sarjan järjestää Finnish Sim Racing Association ry (FiSRA), joka myös laatii säännöt sekä osoittaa kilpailuissa sekä sarjassa työskentelevät henkilöt.
- 1.1.2 Sarja on Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n virallinen suomenmestaruussarja sekä AKK-Motorsport ry:n virallinen digitaalisen autourheilun suomenmestaruussarja.
- 1.1.3 Sarjassa noudatetaan SEULin elektronisen urheilun yleistä [kilpailuohjesääntöä](#). Lisäksi sarjassa noudatetaan AKK:n [autourheilun kansallisia määräyksiä](#) soveltuvilta osin.

1.2 Yleisiä määräyksiä

- 1.2.1 Osallistumisoikeus sarjaan on Suomen kansalaisella.
- 1.2.2 Sarjaan osallistuakseen kilpailijalla on oltava voimassa jokin seuraavista lisensseistä:
 - Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n pelaajalisenssi
 - AKK-Motorsport ry:n digitaalisen autourheilun lisenssi
 - Jokin muu AKK-Motorsport ry:n alainen kilpailijalisenssi. Ilmoittaja- tai huoltaja-mekaanikkolisenssi eivät käy.
- 1.2.3 Kilpailijan on tunnettava kaikki kilpailua koskevat säännöt ja noudatettava niitä. Kilpailijoiden on tutustuttava FiSRAn tuottamaan [ajoetikettiin](#).
- 1.2.4 Kilpailijalta edellytetään vakaata internet-yhteyttä ja turvalliseen ajamiseen sopivaa laitteistoa.
- 1.2.5 Sim racing eSM -sarjan ohjelmistona käytetään [iRacing](#)-simulaattoria. Kilpailijan tulee osallistua sarjaan omalla henkilökohtaisella iRacing-tilillään.
- 1.2.6 Tuomaristolla on oikeus poistaa kilpailutapahtumasta henkilö, joka kieltäytyy tottelemasta tuomariston määräystä. Kilpailunjohtaja voi kieltää kilpailijaa osallistumasta lähtöön tai poistaa kilpailusta kilpailijan, joka on syyllistynyt epäurheilijamaiseen käytökseen tai tekniseen rikkomukseen.
- 1.2.7 Keskustelupalstoilla ja palvelun mahdollistamilla kommunikaatiovälineillä kaikenlainen epäasiallinen käyttäytyminen on ehdottomasti kielletty.

1.3 Tiedotus ja yhteydenotto

- 1.3.1 Kilpailuja koskeva tiedotus tapahtuu kilpailun sivulla olevassa kilpailukutsussa sekä kilpailulle tarkoitettussa keskusteluketjussa [simracing.fi](#):n foorumilla.
- 1.3.2 Poikkeustilanteissa ja session myöhästyessä asiasta ilmoitetaan keskusteluketjussa.
- 1.3.3 Sarjaan liittyvät yhteydenotot voi kaikissa asioissa lähettää osoitteeseen sm-sarja@simracing.fi. Myös sarjan sivulla olevaa yhteydenottolomaketta voi käyttää.

1.4 Järjestäjän edustajat ja vastuut

- 1.4.1 Kilpailuille on määritelty kilpailunjohtaja, johon ensisijaisesti otetaan yhteyttä kilpailuun liittyvissä asioissa. Kilpailunjohtaja vastaa kilpailuun liittyvästä tiedottamisesta ja johtaa tuomariston työskentelyä. Kilpailunjohtajan nimi ja yhteystiedot löytyvät kilpailukutsusta.
- 1.4.2 Tuomaristoon kuuluu kilpailunjohtajan lisäksi hänen määrittelemänsä henkilöt. Tuomariston kokoonpano julkaistaan ennen kilpailua kilpailun keskusteluketjussa sekä kilpailukutsussa.
- 1.4.3 Karsintaerissä jokaisessa erässä tulee olla läsnä vähintään yksi tuomari. Karsintaerässä tuomari ottaa tarkasteltaviksi kisan aikaiset tapahtumat, jotka vaativat tuomaristolta toimenpiteitä. Erän päätteeksi tuomari esittelee tapahtumat muulle tuomaristolle, ja kilpailunjohtaja yhdessä tuomariston kanssa päättää mahdollisista toimenpiteistä. Tuomarilla on kuitenkin räikeämmässä tapauksissa oikeus tehdä itsenäisiä päätöksiä karsintaerän aikana.
- 1.4.4 Finaalilähdöissä tuomaristo valvoo radalla tapahtuvaa kilvanajoa. Kilpailun aikana sekä kilpailun jälkeen tuomaristo ottaa käsittelyyn tapahtumat, jotka mahdollisesti vaativat tuomariston toimenpiteitä. Kilpailunjohtaja yhdessä tuomariston kanssa päättää mahdollisista toimenpiteistä.

1.5 Sarjaan ilmoittautuminen

- 1.5.1 Sarjaan ilmoittaudutaan ennen kauden alkua [sarjan sivulta simracing.fi -sivustolla](#). Kauden lähdettyä käyntiin sarjan sivulta voi myös jättää jälki-ilmoittautumispyynnön. Ilmoittauduttaessa jokainen kilpailija varaa itselleen yksilöllisen kilpailunumeron. Numerot 1-10 on varattu edellisen kauden kymmenelle parhaalle kilpailijalle sarjan lopputulosten mukaisessa järjestyksessä.
- 1.5.2 Ilmoittautumisen lisäksi kilpailijan tulee hankkia tarvittava lisenssi ennen ensimmäistä kilpailuaan. AKK:n lisenssit hankitaan [KITI-järjestelmästä](#) ja SEUL:in pelaajalisenssi [Suomisport-sivustolta](#). Tarkemmat ohjeet lisenssin hankkimiseen julkaistaan sarjan sivuilla.
- 1.5.3 Ilmoittautumisen yhteydessä tulee lähettää liittymispyyntö [eSM-sarjan liigaan iRacingissä](#). Kaikki viralliset sessiot ajetaan liigan sisällä, eikä sessioihin pääse sisään ilman liigan jäsenyyttä. Sarjan järjestäjät tarkistavat, että kilpailijan kausi-ilmoittautuminen ja lisenssi ovat kunnossa, ennen kuin hyväksyvät liittymispyynnön.
- 1.5.4 Sarjaan pitää ilmoittautua omalla nimellään.

1.6 Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut

- 1.6.1 Sarjaan ilmoittautumisen lisäksi kuhunkin kilpailuun ilmoittaudutaan erikseen, jotta järjestäjät tietävät tarvittavien karsintaerien määrän. Kilpailuihin on ilmoittauduttava viimeistään kilpailuviikon torstaina ennen kilpailua. Ilmoittautuminen tapahtuu [kilpailun kohdalta sarjan sivulla simracing.fi:ssä](#).
- 1.6.2 Ilmoittautumisen sulkeuduttua on vielä mahdollista tehdä jälki-ilmoittautuminen sivuston kautta. Mikäli ilmoittautuminen on myöhässä, on tuomaristolla tarvittaessa oikeus evätä kilpailijan osallistuminen kilpailuun.
- 1.6.3 Kilpailukutsut julkaistaan noin kaksi viikkoa ennen kilpailua. Kutsut löytyvät foorumilta ja kilpailun tiedoista. Jokaisen kilpailijan on perehdyttävä kilpailukutsuun ennen kilpailun alkamista. Kilpailukutsussa kerrotaan kilpailun tarkempi aikataulu, kilpailulähtöjen pituus, voimassa olevat rangaistukset ja mahdolliset kisakohtaiset poikkeusmenettelyt, sekä muita tarvittavia tietoja.
- 1.6.4 Kilpailukutsua voidaan tarvittaessa päivittää ennen kilpailua, jotta kaikki kilpailuun tarvittava tieto on yhdessä paikassa (esim. tuomariston päätökset).

1.7 Rakenne

- 1.7.1 Sim racing eSM-sarja koostuu viiden osakilpailun mittaisesta karsintasarjasta ja livetapahtumana järjestettävästä eSM-finaalista.
- 1.7.2 Finaaliin kutsutaan 20 kilpailijaa. Hallitseva mestari saa suoran kutsun finaaliin. Karsintasarjan tulosten pohjalta kutsutaan 19 kilpailijaa. Karsintasarjan osakilpailuiden voittajat pääsevät suoraan finaaliin, ja loput paikat täytetään karsintasarjan loppupisteiden mukaisessa järjestyksessä. Karsintasarjan loppupisteisiin lasketaan mukaan kaikki karsintasarjan osakilpailut.
- 1.7.3 Edellisen vuoden mestari ja osakilpailuiden voittajat voivat halutessaan kuitenkin ajaa karsintasarjassa, vaikka finaali paikka on jo varmistunut.
- 1.7.4 Mikäli joku finaali paikan saaneista ei ota paikkaa vastaan, paikkaa tarjotaan karsintasarjan loppupisteiden mukaisessa järjestyksessä seuraavalle.
- 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 parhaalla yksittäisen osakilpailun aika-ajon sijoituksella, sen jälkeen toiseksi parhaalla aika-ajosijoituksella jne. Mikäli aika-ajosijoituksetkin menevät tasan, järjestyksen ratkaisee karsintasarjan viimeisen osakilpailun sijoitus. Mikäli kukaan tasapisteissä olevista kuljettajista ei osallistunut viimeiseen osakilpailuun, ratkaisee toiseksi viimeinen osakilpailu, sitten kolmanneksi viimeinen jne.
- 1.7.6 Yksittäisessä osakilpailussa finaali lähdöstä karsiutuneiden kuljettajien keskinäisen paremmuuden määrää ensisijaisesti kunkin kilpailijan sijoitus omassa karsintalähdössään ja toissijaisesti sijoitus kyseisen osakilpailun aika-ajotuloksissa.
- 1.7.7 eSM-finaali järjestetään karsintasarjan jälkeen erillisenä livetapahtumana. Finaalin rakenne, tarkentavat säännöt ja aikataulu julkistetaan myöhemmin, kuitenkin vähintään kuukausi ennen tapahtumaa.

1.8 Auto ja radat

- 1.8.1 eSM-sarjassa käytettävä auto on Porsche 718 Cayman GT4 Clubsport MR. Auton säätäminen on vapaata. Auton polttoainetankin kokoa ei ole rajoitettu.
- 1.8.2 Sarjan kilpailukalenteri päivämäärineen ja käytettävät radat ilmoitetaan simracing.fi-sivustolla [sarjan tiedoissa](#).
- 1.8.3 Kilpailijat saavat käyttää virtuaalisessa autossaan, kypärässään ja ajopuvussaan omia maalauksiaan. Maalauksen pitää olla hyvien tapojen sekä Suomen lakien mukaiset, sekä soveltuvilta osin Autourheilun Kansallisten Määräysten mukaisia. Alkoholi- ja tupakkatuotteiden mainostaminen on kielletty. Maalauksissa saa käyttää ainoastaan logoja ja tuotemerkkejä, joihin on asianomistajien kirjallinen lupa tai muu asianmukainen käyttöoikeus. iRacing-palvelun paint-osiossa käytössä olevien logojen ja tuotemerkkien käyttö on sallittua.
- 1.8.4 Sarjan järjestäjä voi laittaa kilpailijoiden autoihin järjestäjän omat decal layerit esimerkiksi sarjan sponsoreita varten. Maalaukset on lähetettävä järjestäjälle ennen sarjan keskustelupalstalla ilmoitettua määräaikaa. Järjestäjä ei voi taata, että myöhässä lähetetyt maalaukset näkyvät lähetyksessä.
- 1.8.5 Sarjan järjestäjä voi vaatia kilpailijaa tekemään muutoksia maalaukseensa, jos se rikkoo sääntöjä tai on ristiriidassa sarjan sponsoreiden kanssa. Järjestäjä varaa oikeuden olla näyttämättä kilpailijan maalausta lähetyksessä, jos maalaus on sääntöjen vastainen.

2 Karsintasarjan kilpailuformaatti

2.1 Yleistä

- 2.1.1 Sim racing eSM -karsintasarjan osakilpailu koostuu vapaista harjoituksista, aika-ajosta, mahdollisista karsintaeristä sekä finaalilähdöstä. Finaalilähdön voittaja on koko osakilpailun voittaja.
- 2.1.2 Autojen maksimimäärä radalla on finaalilähdössä 36 ja karsintaerissä 30. Kaikissa sessioissa käytetään jaettuja varikkoruutuja. Mikäli kilpailuun on ilmoittautunut tasan 37 kilpailijaa, otetaan finaalilähtöön yksi ylimääräinen kilpailija.
- 2.1.3 Karsintaerissä ja finaalissa on käytössä rullaava lähtö.
- 2.1.4 Karsintaeriin ja finaaliin rajataan palvelimen asetuksista osallistumisoikeus niille kilpailijoille, jotka kyseiseen lähtöön kuuluvat.
- 2.1.5 Anti-stall -ajoavun ja automaattisen kytkimen (auto-clutch) käyttö on sallittu kaikissa sessioissa. Muiden ajoapujen käyttö on estetty palvelimen asetuksista.
- 2.1.6 Palvelimilla ei ole käytössä fast repair -korjauksia eikä rajoituksia incident-pisteille.

2.2 Vapaat harjoitukset

- 2.2.1 Kilpailupäivänä on käynnissä yksi tai useampia virallisia harjoitussessioita.
- 2.2.2 Harjoitussessioihin osallistuminen on täysin vapaaehtoista, eikä niiden tuloksilla ole vaikutusta muihin sessioihin.
- 2.2.3 Tuomaristo ei tarkkaile harjoitussessioiden tapahtumia erityisen tarkasti, mutta törkeän epäurheilijamainen käytös, kuten tahallinen kolarointi, voi johtaa rangaistuksiin.
- 2.2.4 On suositeltavaa, että harjoituksissa lämmittelykierroksella oleva kuljettaja antaa tietä nopealla kierroksella olevalle kuljettajalle.

2.3 Aika-ajo

- 2.3.1 Kilpailupäivänä ajetaan aika-ajo, joka määrittää lähtöjärjestyksen karsintaeriin. Aika-ajosession pituus on 20 minuuttia.
- 2.3.2 Aika-ajo ajetaan suljettuna sessiona, eli kukin kilpailija on radalla yksin. Sessiossa voi ajaa enintään neljä aikakierrosta.
- 2.3.3 Aika-ajosessioita voi ilmoittautuneiden määrästä riippuen olla käynnissä yhtä aikaa useampia. Kukin kilpailija voi valita, mihin sessioon liittyy. Kaikissa sessioissa on käytössä samat staattiset radan olosuhteet.
- 2.3.4 Jos aikakierroksella auto on jättänyt kilparadan tai osunut kaiteeseen tai muuhun esteeseen (incident-merkintä), kierrosaikaa ei hyväksytä. iRacing tekee näin automaattisesti.
- 2.3.5 Kilpailijat, jotka ovat ilmoittautuneet kilpailuun, mutta eivät ole ajaneet aika-ajoa, sijoitetaan karsintaerissä lähtöjärjestyksen perälle karsintasarjan pistejärjestyksessä, tasatilanteessa arvalla.
- 2.3.6 Kilpailijalla on velvollisuus tallentaa replay-tiedosto aika-ajokierroksestaan sisältäen lämmittelykierrokset, sekä lähettää se pyydettyäessä kilpailunjohtajalle.
- 2.3.7 Aika-ajossa simulaattori nolaa automaattisesti kilpailijan rengaslämmöt, jos kilpailijan hetkellinen nopeus tippuu liian matalaksi.
- 2.3.8 Tahallinen radan ulkopuolella ajaminen aika-ajossa on kielletty.

2.4 Karsintaerät

- 2.4.1 Kilpailuun ilmoittautuneiden määrän ylittäessä 37 ajetaan karsintaeriä, jotka määrittävät finaalilähtöön selviytyvät kuljettajat.
- 2.4.2 Karsintaerien suurin kilpailijamäärä on 30. Karsintaeriä voidaan ajaa kaksi, kolme tai neljä. Kaikki karsintaerät ajetaan yhtä aikaa toistensa kanssa.
- 2.4.3 Kilpailijat jaetaan karsintaeriin [snake split -menetelmällä](#) aika-ajon yhteistulosten perusteella.
- 2.4.4 Kahden karsintaerän tapauksessa molempien erien 18 parasta pääsevät finaalilähtöön. Kolmen erän tapauksessa kaikkien erien 12 parasta pääsevät finaalilähtöön ja neljän erän tapauksessa 9 parasta.
- 2.4.5 Mikäli kilpailuun on ilmoittautunut 37 kilpailijaa tai vähemmän, karsintaeriä ei ajeta, vaan kaikki kilpailijat pääsevät suoraan finaalilähtöön.
- 2.4.6 Karsintaerien normaalipituus on noin 25 minuuttia. Tarkka kierrosmäärä ilmoitetaan kilpailukutsussa.

2.5 Finaalilähtö

- 2.5.1 Mikäli karsintaerät on ajettu, finaalin lähtöjärjestys määräytyy siten, että ensin lähtöruudukkoon sijoitetaan karsintaerien voittajat, sitten 2. sijalle ajaneet, sitten 3. sijalle ajaneet jne. Samalle sijalle karsintaerässään ajaneiden keskinäisen järjestyksen määrää aika-ajotulos.
- 2.5.2 Jos karsintaeriä ei ajettu, finaalin lähtöjärjestys määräytyy aika-ajon tulosten perusteella.
- 2.5.3 Finaalilähdön normaalipituus on noin 45 minuuttia. Tarkka kierrosmäärä ilmoitetaan kilpailukutsussa.

2.6 Kilpailupäivän aikataulu

- 2.6.1 Kilpailupäivän tarkka aikataulu sekä ajettavien karsintaerien määrä julkaistaan kilpailun keskusteluketjussa viimeistään kaksi päivää ennen kilpailua.
- 2.6.2 Ennen aika-ajoa sekä karsintaerien ja finaalilähdön välissä on yksi tai useampia harjoitussessioita. Järjestäjä voi päättää harjoitussessioiden pituuden harkintansa mukaan.
- 2.6.3 Aika-ajoa, karsintaeriä ja finaalilähtöä edeltää vähintään kymmenen minuutin mittainen lämmittelysessio. Lämmittelysessioiden tarkoituksena on antaa kilpailijoille ja järjestäjille riittävästi aikaa liittyä kilpailupalvelimelle.

2.7 Pisteytys

2.7.1 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti finaalilähdön loppusijoitusten 30 parhaalle.

2.7.2 Lisäksi aika-ajon kokonaistulosten viisi nopeinta kilpailijaa saavat lisäpisteitä kaavalla 5-4-3-2-1.

Sija	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pisteet	50	40	35	32	30	28	26	24	22	21	20	19	18	17	16

Sija	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Pisteet	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

2.8 Sää ja radan olosuhteet

2.8.1 Virallisissa harjoituksissa sekä kilpailulähdöissä käytetään dynaamista säämallia ja dynaamista taivasta. Radan käyttöaste on lämmittelysessioissa automaattisesti generoitu, ja se siirtyy kilpailulähtöihin. Rata puhdistetaan irtokumista eri ajojaksojen välissä. Serverillä käytettävä virtuaalinen vuorokaudenaika ilmoitetaan kilpailukutsussa.

2.8.2 Kaikissa saman osakilpailun aika-ajosessioissa on käytössä sama staattinen sää ja taivas sekä vuorokaudenaika. Radan käyttöaste aika-ajossa on 50%, irtolika puhdistettu. Tuomaristo arpoo aika-ajossa käytettävän sään lähtöarvon, eikä sitä paljasteta kilpailijoille etukäteen, vaan se selviää vasta sessiossa.

3 Kilpailusäännöt

3.1 Kilpailun lähtö

- 3.1.1 Kilpailussa käytetään rullaavaa lähtöä. Ennen lämmittelykierrokselle lähtöä kilpailijat siirtävät autonsa radalle lähtöryhmyykseen simulaattorin antaman ajan puitteissa. Ajan kuluttua loppuun turva-auto lähtee liikkeelle ajaen lämmittelykierroksen. Radasta riippuen lämmittelykierros ei välttämättä ole kokonainen kierros, vaan voi alkaa esimerkiksi radan takasuoralta.
- 3.1.2 Jos kilpailija ei siirrä autoaan ajoissa lähtöryhmyykseen, hän joutuu lähtemään kilpailuun varikolta. Tällöin kyseisen kilpailijan takaa samasta jonosta lähtevät kuljettajat voivat siirtyä jonossa yhden sijan eteenpäin. Ryhmyykseen ei siis jätetä tyhjiä paikkoja.
- 3.1.3 Simulaattori näyttää kullekin kuljettajalle heidän paikkansa lähtöryhmyyksessä. Kuljettajien on seurattava turva-autoa parijonossa turva-auton nopeutta noudattaen. Varikolta lähteville kilpailijoille simulaattori antaa automaattisesti luvan lähteä varikolta muun joukon perään lähdön tapahduttua.
- 3.1.4 Lähtöryhmyyksessä ajettaessa on noudatettava varovaisuutta. Yllättävä kiihdyttely ja jarruttelu sekä liiallinen mutkittelu on kielletty. Kohtuuttoman suuren välin jättäminen edessä ajavaan autoon on kielletty.
- 3.1.5 Kilpailun lähtö tapahtuu paalupaikalta lähtevän kuljettajan alkaessa kiihdyttämään tai viimeistään vihreiden lähtövalojen syttyessä. Paalupaikalta lähtevä kuljettaja saa alkaa kiihdyttämään aikaisintaan silloin, kun turva-auto alkaa kääntymään kohti varikkoa poistua radalta. Kiihdytyksen on oltava yhtäjaksoinen ja tarpeeksi rivakka, jottei synny epäselvyyttä siitä, onko lähtö tapahtunut vai ei. Toisen jonon kärjessä oleva kuljettaja ei saa olla miltään osin paalupaikalta lähtevän kuljettajan edellä lähtöhetkellä.
- 3.1.6 Samassa jonossa edellä ajavan auton rinnalle ei saa siirtyä miltään osin ennen maaliviivaa. Ennen lähtöä on ajettava tasaista nopeutta ja tahalliset nopeuden muutokset esimerkiksi lähdön aavistamista tai haitariliikkeen aiheuttamista varten on ehdottomasti kielletty.

3.2 Ajo kilpailussa

- 3.2.1 Kilpailijan on harjoituksissa ja kilpailun aikana ajettava autoa harkiten niin, ettei synny onnettomuusvaaraa tai yhteentörmäystä toisen kilpailijan kanssa.
- 3.2.2 Jos kilpailija pysäyttää autonsa radan varteen, se on tehtävä sellaiseen paikkaan, ettei se muodosta vaaraa tai estettä kilpailun normaalille kululle.
- 3.2.3 Jos kilpailijan auto on vaurioitunut niin pahasti, ettei sillä pysty ajamaan turvallisesti, kilpailijan on pysäytettävä auto ja hinattava se varikolle.
- 3.2.4 Mikäli kilpailijan auto jää radalle keula vääriin suuntaan osoittaen sellaiseen paikkaan, jossa auton kääntäminen turvallisesti ei onnistu, kilpailijan on otettava hinaus varikolle.
- 3.2.5 Mikäli kaksi kuljettajaa keskeyttää kilpailun samalla kierroksella, heidän keskinäinen järjestyksensä määräytyy simulaattorin ilmoittaman tulosiuskan perusteella. Mahdollisia aikarangaistuksia ei tällöin laiteta täytäntöön.
- 3.2.6 Kilpailun viimeisellä kierroksella kilpailijan on ajettava autonsa maaliviivan yli. Mikäli kilpailija ottaa viimeisellä kierroksella hinauksen varikolle, tästä seuraavaa maaliviivan ylitystä ei huomioida, vaan kilpailijan katsotaan keskeyttäneen kyseisellä kierroksella ja hänet siirretään lopputuloksissa samalla kierroksella maaliin ajaneiden taakse.

3.3 Rata-alue

- 3.3.1 Kilpailija saa käyttää vain kilparataa kilpailun aikana. Auton katsotaan ajautuneen ulos kilparadalta, kun kaikki neljä rengasta ovat radan valkoisten tai keltaisten reunamerkintöjen ulkopuolella.
- 3.3.2 Kilpailunjohtaja voi antaa poikkeuksia tai tarkennuksia rata-aluetta koskeviin sääntöihin ennen kilpailua kilpailukutsussa.
- 3.3.3 Radan ulkopuolista aluetta saa käyttää vain vaaratilanteen välttämiseksi.
- 3.3.4 Kilpailija ei saa saavuttaa erityistä hyötyä kilparadan ulkopuolisen alueen käytöstä.
- 3.3.5 Kilpailijan tulee palata ajoradan ulkopuolelta takaisin radalle noudattaen sellaista varovaisuutta, ettei radalle paluusta aiheudu vaaraa muille kuljettajille, eikä palaava kilpailija estä muita kuljettajia.

3.4 Ohitustilanteet

- 3.4.1 Ohitus tulee suorittaa tavalla, joka ei aiheuta vaaratilannetta.
- 3.4.2 Kilpailija, joka joutuu ohitustilanteeseen, ei saa estää ohiajavaa kilpailijaa. Estämisellä tarkoitetaan liikettä, jossa kilpailija vaihtaa ajolinjansa siten, että toisen auton on hidastettava vauhtiaan välttääkseen kolarin tai muuten tehtävä kohtuuttomia väistötoimia.
- 3.4.3 Ohittava kilpailija ei saa ohituksen loppuvaiheessa leikata ohitettavan eteen niin, että tämän ajo estyy tai syntyy vaaratilanne.
- 3.4.4 Ajettaessa suoralta rinnakkain kaarteeseen tulee molempien kilpailijoiden mahtua ajamaan rinnakkain myös kaarteeseen läpi. Ohittavan kilpailijan tulee päästä rinnalle niin hyvissä ajoin, että ohitettava ei joudu tekemään kohtuuttomia väistötoimia kolarin välttääkseen. Kilpailija voi valita vapaasti ajolinjansa vain silloin, kun ajoneuvot eivät ole milteään osin rinnakkain.
- 3.4.5 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 milteään osin rinnakkain toistensa kanssa. Ajolinjalle palatessaan kilpailijan on jätettävä vähintään auton levyinen tila ajolinjalle lähestyessä mutkaa tai jarrutuspaikkaa.
- 3.4.6 Ohitustilanteessa, jossa ohitusta yrittävä kilpailija hyötyy selvästi radan ulkopuolella käymisestä, tulee kilpailijan lopettaa ohitusyritys.
- 3.4.7 Jos kilpailija käyttää radan ulkopuolista aluetta hyödykseen ohituksessa, voi tuomaristo käskä kilpailijaa päästämään ohitetun auton takaisin edelleen.

3.5 Kierroksella ohittaminen

- 3.5.1 Kilpailijan, joka tulee kierroksella ohitetuksi, tulee antaa tietä kierroksella ohittavalle kilpailijalle siten, että kierroksella ohittava kilpailija ei menetä kohtuuttoman paljon aikaa.
- 3.5.2 Kierroksella ohitettavan on tarvittaessa siirryttävä pois ajolinjalta ja hidastettava nopeuttaan, jotta kierroksella ohitus toteutuu turvallisesti.
- 3.5.3 Kierroksella ohitettava ei saa hidastaa nopeuttaan normaalia hitaammaksi ollessaan ajolinjalla kierroksella ohittavan edessä.

3.6 Oikominen

- 3.6.1 Mutkien oikomista valvotaan pelin taholta. Kilpailijan syyllistyessä oikaisemiseen peli jakaa hidastusrangaistuksen, mikä velvoittaa kilpailijaa kohtuullisen ajan (noin 30 sekuntia) sisällä siirtymään pois ajolinjalta ja hidastamaan. Kun peli katsoo hidastamisen riittäväksi, se vapauttaa kilpailijan jatkamaan normaalia kilvanajoa.
- 3.6.2 Hidastusrangaistusta kärsiessään kilpailijan tulee huomioida ympäröivä tilanne, suorittaa rangaistuksensa, ja palata takaisin ajolinjalle turvallisuutta vaarantamatta.
- 3.6.3 Jos kilpailija kokee saaneensa hidastusrangaistuksen ilman hyvää perustetta, kilpailun tuomaristoa voi pyytää tarkistamaan tilanteen. Tällaisessa tapahtumassa toimitaan seuraavalla tavalla:
1. Kilpailija lähettää tuomaristolle viestin komennolla **/rc OIKOMINEN\$**. On suositeltavaa määritellä tämä komento pikanäppäimeen.
 2. Kilpailija jatkaa normaalia kilvanajoa, vaikka peli käskee hidastamaan.
 3. Peli langettaa kilpailijalle mustan lipun, jonka kilpailun tuomaristo poistaa.
 4. Tuomaristo tarkastaa tilanteen ja ilmoittaa päätöksestään kilpailijalle. Jos hidastusrangaistus todetaan aiheettomaksi, jatkotoimenpiteitä ei suoriteta. Jos tuomariston mielestä hidastusrangaistus oli aiheellinen ja kilpailijan olisi pitänyt kärsiä se normaalisti, annetaan kilpailijalle viiden sekunnin aikarangaistus, joka lisätään kilpailijan loppuaikaan kyseisessä lähdössä. Räikeistä oikomisista voidaan tarvittaessa antaa isompiakin rangaistuksia.

3.7 Varikkokäynnit

- 3.7.1 Kilpailijan, joka aikoo mennä ratavarikolle, tulee hyvissä ajoin ryhmittyä ratavarikon puoleiselle kaistalle.
- 3.7.2 Ratavarikolle ajettaessa ja sieltä poistuessa kilpailija ei saa ylittää rataa merkittyä valkoista tai keltaista viivaa, joka erottaa ratavarikolle menon ja poistumisen muusta kilparadasta. Muuta kautta ratavarikolle ajo on kielletty.
- 3.7.3 Pelin antamat rangaistukset ratamerkintöjen ylittämisestä tai varikon ylinopeudesta tulee kärsiä normaalisti.

3.8 Teksti- ja voicechatin käyttö

- 3.8.1 Pelin sisäisen teksti- ja voicechatin käyttö kaikille kuljettajille näkyvillä ja kuuluvilla kanavilla on kokonaan kielletty aika-ajo- ja kilpailusessioissa. Virallisissa harjoituksissa näiden kanavien turhaa käyttöä tulee välttää.
- 3.8.2 Kaikille kuljettajille näkyvää tai kuuluvaa teksti- ja voicechatia saa käyttää vasta kun aika-ajo tai kilpailu on päättynyt, eli kun viimeinenkin kilpailija on saapunut ruutulipulle.
- 3.8.3 Tuomaristolle voi lähettää viestin tekstichatin @RACECONTROL-kanavalle komennolla **/rc viesti**. Tällä tavoin voi lähettää esim. lisäinformaatiota keskeytyksen jälkeen tai kilpailun päätyttyä.
- 3.8.4 Seuraavat viestit tuomaristolle kannattaa kytkeä pikanäppäimeen kohtien 3.6.3 sekä 4.4.1 mukaisesti (dollarimerkki lähettää viestin suoraan ilman enterin painamista):
- **/rc OIKOMINEN\$**
 - **/rc PROTESTI\$**

4 Rangaistuskäytäntö

4.1 Yleistä

- 4.1.1 Tuomaristo voi määrätä sääntörikkeestä rangaistuksen kilpailun aikana tai sen jälkeen.
- 4.1.2 Kilpailun aikana tuomariston antamat viestit kuljettajille näkyvät tekstichatissa kirkkaan violetina tekstinä. Stop & go- tai stop & hold -rangaistukset ilmaistaan mustalla lipulla, jonka yhteydessä peli antaa ohjeet rangaistuksen kärsimiseen.

4.2 Varoitukset

- 4.2.1 Lievän sääntörikkeen havaitessaan tuomaristo voi antaa kilpailijalle varoituksen. Mikäli tilanne tapahtuu niin myöhäisessä kilpailun vaiheessa, ettei varoitusta ehditä antaa ennen kilpailusession päättymistä, annetaan varoitus tiedoksi jälkikäteen.
- 4.2.2 Varoitus on voimassa koko osakilpailun ajan, ja tuomariston harkinnalla myös seuraavassa osakilpailussa. Kilpailun jälkeen annettu varoitus on voimassa seuraavan osakilpailun ajan.
- 4.2.3 Sääntörike varoituksen ollessa voimassa johtaa kovennettuun rangaistukseen.
- 4.2.4 Varoituksen voimassa ollessa lievästä sääntörikkeestä, josta muuten saisi varoituksen, saa aikarangaistuksen.

4.3 Varsinaiset rangaistukset

- 4.3.1 Selkeiden sääntörikkeiden kohdalla tuomaristo voi määrätä kilpailijalle suoraan rangaistuksen ilman varoitusta. Mikäli tilanne tapahtuu niin myöhäisessä kilpailun vaiheessa, ettei rangaistusta ehditä antaa ennen kilpailun päättymistä, voidaan rangaistus antaa myös kilpailulähdön jälkeen.
- 4.3.2 Tuomaristo voi antaa kilpailun aikana seuraavia rangaistuksia:
- **Stop and go:** Rangaistus, jossa kilpailija ajaa ratavarikolle, pysähtyy varikkoruutuunsa ja jatkaa kilvanajoa. Kilpailijan on saavuttava kärsimään rangaistus varikolle kolmen kierroksen sisällä.
 - **Stop and hold:** Rangaistus, jossa kilpailija pysähtyy määrättyksi ajaksi varikkoruutuunsa. Kilpailijan on saavuttava kärsimään rangaistus varikolle kolmen kierroksen sisällä.
 - **Hylkäys:** Kilpailija poistetaan kilpailusta välittömästi ja kilpailutulos hylätään.
- 4.3.3 Kilpailun jälkeen tuomaristo voi antaa seuraavia rangaistuksia:
- **Aikarangaistus:** Aikasakko, joka lisätään kilpailijan loppu-aikaan.
 - **Lähtöruuturangaistus:** Lähtöruuturangaistus heikentää kilpailijan lähtöruutua seuraavassa kilpailulähdössä, johon kilpailija osallistuu.
 - **Hylkäys:** Kilpailijan kilpailutulos hylätään.
 - **Osallistumiskielto:** Äärimmäisissä tapauksissa tuomaristo voi määrätä kilpailijan osallistumiskieltoon yhteen tai useampaan osakilpailuun tai koko sarjaan.
- 4.3.4 Karsintaerissä tapahtuneet tilanteet käsitellään ja niistä annetut rangaistukset julkaistaan ennen finaalilähdön alkamista ainakin niiden tilanteiden osalta, jotka vaikuttavat finaalilähtöön. Karsintaeristä jaetut rangaistukset voivat vaikuttaa finaalilähdön lähtöjärjestykseen tai muuttaa finaalilähtöön pääseviä kilpailijoita.

4.4 Protestit ja vetoomukset

- 4.4.1 Kilpailija voi jättää kilpailun aikana välittömän protestin, joka kertoo tuomaristolle, että on tapahtunut huomiota vaativa tilanne. Tuomaristo tarkastaa uusinnasta tilanteen ja suorittaa tarvittavat jatkotoimet. Protesti jätetään tekstichatin komennolla **/rc PROTESTI\$**. Komento on suositeltavaa laittaa pikanäppäimeen pelin asetuksista.
- 4.4.2 Kilpailun jälkeen voi lähettää sähköpostilla protestin kilpailun aikana tapahtuneesta sääntörikkeestä osoitteeseen sm-sarja@simracing.fi. Protestin tulee sisältää sitä koskevien kuljettajien nimet ja riittävät lisätiedot protestin käsittelyä varten (esim. kierros, mutkanumero, mitä tapahtui ja mitä haittaa tapahtuneesta aiheutui, tarvittaessa oma replay-leike).
- 4.4.3 Jaetut rangaistukset sekä muut tuomariston käsittelyssä olleet tilanteet julkaistaan perusteluineen sarjan keskustelufoorumilla pääsääntöisesti viimeistään seuraavana päivänä.
- 4.4.4 Julkaisun yhteydessä annetaan kohtuullinen aika, minkä sisällä kilpailija voi jättää kilpailunjohtajalle protestin kilpailussa tapahtuneesta sääntörikkeestä tai vetoomuksen annetun rangaistuksen muuttamiseksi. Jos protesti käsitellään rangaistusten julkaisun jälkeen, annetaan päätöksen jälkeen kohtuullinen aika vetoomuksen tekemiselle.
- 4.4.5 Vetoomuksen käsittelyn jälkeen tuomariston päätös on lopullinen.
- 4.4.6 Rangaistukset ovat lopullisia noin viikon sisällä kilpailun päättymisestä, kun protestit ja vetoomukset on käsitelty.
- 4.4.7 Autourheilun Kansallisten Määräysten vastalause- ja vetoomussääntö ei ole voimassa tässä sarjassa.

5 Internet-yhteyteen liittyvät säännöt

5.1 Tietoliikenneyhteyden ongelmat

5.1.1 On kilpailijan velvollisuus huolehtia, että hän ajaa riittävän luotettavan internet-yhteyden välityksellä. Mikäli kilpailijan tietoliikenneyhteydessä on ongelmia niin, että hänen autonsa liikkuu radalla arvaamattomasti tai vaarallisesti tai häviää hetkittäin kokonaan näkyvistä, voi tuomaristo määrätä kilpailijan toimimaan seuraavilla tavoilla, riippuen ongelman laajuudesta:

- Huomioimaan huono yhteys jättämällä muille kilpailijoille tavanomaista enemmän tilaa kilpailutilanteissa
- Päästettävä nopeammat kilpailijat ohi antamalla selkeästi enemmän tilaa kuin tavanomaisessa kilpailutilanteessa
- Lopettamaan kilvanajon, siirtymään pois ajolinjalta sekä ajamaan ratavarikolle äärimmäistä varovaisuutta noudattaen.

5.1.2 Edellisen kohdan tapauksessa kilpailija saa jatkaa kilvanajoa normaalisti vasta saatuaan tuomaristolta tähän luvan.

5.2 Yhteyden katkeaminen

5.2.1 Kilpailijan internet-yhteyden katketessa kilpailija menee automaattisesti hinaustilaan, jossa hänen autonsa hinataan ratavarikolle. Yhteyden palautuessa kilpailijalla on oikeus jatkaa varikolta kilpailua normaalisti.

5.2.2 Kilpailija ei saa takaisin menetettyjä kierroksia tai aikaa, vaan hän jatkaa kilpailua mitä todennäköisimmin yhden tai useamman kierroksen jäljessä.

5.3 Toiminta poikkeustilanteissa

5.3.1 Poikkeustilanteella tarkoitetaan tässä yhteydessä esim. kilpailupalvelimen kaatumista, merkittävän kilpailijamäärän yhtäaikaista palvelimelta putoamista tai muuta vastaavaa kilpailun normaalin läpiviemisen estävää ongelmaa.

5.3.2 Poikkeustilanteen sattuessa kilpailu keskeytetään, ja mikäli yli 75% kierroksista on ajettu, lähdön tulokset määräytyvät poikkeustilannetta edeltävän kierroksen tulosten perusteella. Muussa tapauksessa suoritetaan uusintalähtö, joka on mitaltaan sama kuin kilpailussa oli johtoautolla kierroksia jäljellä kierrosta ennen poikkeustilanteen tapahtumista. Lähtöjärjestys määräytyy tällöin palvelimen kaatumista edeltävän kierroksen sijoitusten perusteella.

5.3.3 Tiedotus poikkeustilanteen jälkeisistä jatkotoimenpiteistä julkaistaan foorumilla kilpailun keskusteluketjussa.

5.3.4 Jos poikkeustilannetta edeltäneitä sijoituksia ei pystytä selvittämään, ajetaan uusintalähtö kilpailunjohtajan päättämällä tavalla tai koko kilpailun tulokset jätetään huomiotta.

5.3.5 Mikäli kilpailua ei pystytä jatkamaan kohtuullisen ajan kuluessa, kilpailunjohtajan päätöksellä koko osakilpailu voidaan perua tai siirtää toiseen ajankohtaan.