



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	SM-kokonaiskilpailun rakenne	4
1.8	Kilpailukalenteri.....	5
1.9	Auto ja radat.....	5
2	Karsintasarjan kilpailuformaatti	6
2.1	Yleistä	6
2.2	Esikarsinta (aika-ajo kilpailuviikolla).....	6
2.3	Vapaat harjoitukset.....	7
2.4	Karsintaerät.....	7
2.5	Varsinainen kilpailu	7
2.6	Kilpailupäivän aikataulu	8
2.7	Pisteytys	8
2.8	Sää ja radan olosuhteet	8
2.9	Liikkeellelähtö kilpailuissa	9
3	Yleiset säännöt.....	9
3.1	Ajo kilpailussa.....	9
3.2	Rata-alue	9
3.3	Ohitustilanteet.....	9
3.4	Kierroksella ohittaminen	10
3.5	Oikominen	10
3.6	Varikkokäynnit	11
3.7	Teksti- ja voicechatin käyttö	11
4	Rangaistuskäytäntö	11
4.1	Yleistä	11
4.2	Varoitukset	11
4.3	Varsinaiset rangaistukset	12
4.4	Protestit ja vetoamukset.....	12
5	Internet-yhteyteen ja palvelimiin liittyvät säännöt	14
5.1	Tietoliikenneyhteyden ongelmat	14
5.2	Yhteyden katkeaminen	14
5.3	Toiminta poikkeustilanteissa	14
6	Lisäyksiä	15

1 Yleistä

1.1 Sarjan järjestäjä

- 1.1.1 Digital Racing eSM -sarjan järjestää Finnish Sim Racing Association ry (FiSRA), joka myös laatii säännöt sekä osoittaa kilpailuissa sekä sarjassa työskentelevät henkilöt. Karsintasarjan perusteella kutsutaan 19 kilpailijaa myöhemmin vuoden aikana ajettavaan loppukilpailuun.
- 1.1.2 Sarja on AKK-Motorsport ry:n virallinen digitaalisen autourheilun suomenmestaruussarja sekä Suomen elektronisen urheilun liiton SEUL ry:n virallinen 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 Digital 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 simracing.fi-sivustolla osakilpailun sivulla ("kilpailukutsu") sekä [#esm-tiedotus -nimisellä Discord-kanavalla](#) FiSRAn Discord-palvelimella. Kaikki tarvittava kilpailua koskeva tieto kootaan kilpailukutsuun, ja juoksevista asioista (kilpailukutsun julkaisu, muutokset, yms) tiedotetaan Discord-kanavalla.
- 1.3.2 Poikkeustilanteissa ja kilpailutapahtuman myöhästyessä asiasta ja tilanteen jatkuessa jatkotoimista ilmoitetaan em. Discord-kanavalla (kts. myös kohta 5.3).
- 1.3.3 Sarjan osallistumiseen tai tuomariston päätöksiin liittyvät yhteydenotot tulee kaikissa asioissa lähettää osoitteeseen sm-sarja@simracing.fi. Epävirallisempiin asioihin, yleisiin kysymyksiin yms. voi käyttää myös Discordia.

1.4 Järjestäjän edustajat ja vastuut

- 1.4.1 Sarjalle on määritelty kilpailunjohtaja, johon ensisijaisesti otetaan yhteyttä kilpailuun liittyvissä asioissa. Kilpailunjohtaja vastaa kilpailujen käytännön sujumisesta, kilpailupalvelimista ja tuloksista, kilpailuun liittyvästä tiedottamisesta, ja ohjaa tuomariston työskentelyä. Kilpailunjohtaja on myös vastuussa siitä, että vetoamukset tuomariston päätöksistä käsitellään asianmukaisesti.
- Karsintasarjan kilpailunjohtajana toimii Tapani Linnaluoto (Discordissa TLinnaluoto#6673)
- 1.4.2 Sarjalle on määritelty päätuomari. Päätuomari nimittää tarvittavat avustavat tuomarit kilpailuihin. Tuomariston kokoonpano julkaistaan ennen kilpailua kilpailukutsussa.
- Karsintasarjan päätuomarina toimii Eero Järvinen (Discordissa Kaheli#3710)
- 1.4.3 Jokaisessa karsintaerässä on läsnä vähintään yksi tuomari. Karsintaerässä tuomari ottaa tarkasteltaviksi kisan aikaiset tapahtumat, jotka vaativat tuomaristolta toimenpiteitä. Erän päätteeksi tuomari esittelee tapahtumat muulle tuomaristolle, ja päätuomari yhdessä tuomariston kanssa päättää mahdollisista toimenpiteistä. Tuomarilla on kuitenkin räikeämmissä tapauksissa oikeus tehdä itsenäisiä päätöksiä karsintaerän aikana.
- 1.4.4 Varsinaisessa kilpailussa tuomaristo valvoo radalla tapahtuvaa kilvanajoa. Kilpailun aikana sekä kilpailun jälkeen tuomaristo ottaa käsittelyyn tapahtumat, jotka mahdollisesti vaativat tuomariston toimenpiteitä. Päätuomari yhdessä tuomariston kanssa päättää mahdollisista toimenpiteistä.

1.5 Sarjaan ilmoittautuminen

- 1.5.1 Kilpailijalla tulee olla sopiva kilpailulisenssi hankittuna ilmoittautumishetkellä. AKK:n lisenssit hankitaan [KITI-järjestelmästä](#) ja SEULin pelaajalisenssi [Suomisport-sivustolta](#). Tarkemmat ohjeet lisenssin hankkimiseen löytyvät [sarjan sivulta](#).
- 1.5.2 Sarjaan ilmoittaudutaan ennen kauden alkua [sarjan sivulta simracing.fi -sivustolla](#). Kauden lähdettyä käyntiin sarjan sivulta voi myös jättää jälki-ilmoittautumispyynnön.
- 1.5.3 Ilmoittauduttaessa jokainen kilpailija varaa itselleen yksilöllisen kilpailunumeron. Numerot 1-10 on varattu edellisen kauden kymmenelle parhaalle kilpailijalle sarjan lopputulosten mukaisessa järjestyksessä. Nollalla alkavat numerot eivät ole sallittuja.
- 1.5.4 Ilmoittautumisen yhteydessä tulee lähettää liittymispyyntö FiSRAn liigaan iRacingissä (league id 2807). 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.
- 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 hakufiltterit ovat pois päältä.
- 1.5.5 Sarjaan pitää ilmoittautua omalla nimellään.

1.6 Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut

- 1.6.1 Sarjaan ilmoittautumisen lisäksi **jokaiseen kilpailuun ilmoittaudutaan erikseen**, jotta järjestäjät tietävät tarvittavien karsintaerien määrän. Ilmoittautuminen tapahtuu kilpailun sivulla simracing.fi:ssä.

- 1.6.2 Ilmoittautumisaika alkaa ja kilpailukutsu julkaistaan kilpailuviikkoa edeltävän viikon perjantaina. Kilpailuihin on ilmoittauduttava viimeistään kilpailuviikon perjantaina ennen kilpailua.
- 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 (kts. 1.8). Jokaisen kilpailijan on perehdyttävä kilpailukutsuun ennen osakilpailuun osallistumista. Kilpailukutsussa kerrotaan kilpailun aikataulu, kilpailulähtöjen pituus, voimassa olevat rangaistukset ja mahdolliset kisa-kohtaiset 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 Discordissa.

1.7 SM-kokonaiskilpailun rakenne

- 1.7.1 Digital Racing eSM -sarja koostuu viiden osakilpailun mittaisesta karsintasarjasta ja myöhemmin vuoden aikana järjestettävästä loppukilpailusta.
- 1.7.2 Loppukilpailuun kutsutaan 20 kilpailijaa. Hallitseva mestari saa suoran kutsun loppukilpailuun ja karsintasarjan tulosten perusteella kutsutaan 19 kilpailijaa.
- 1.7.3 Karsintasarjan yksittäisen osakilpailun kokonaispisteiden paras pääsee suoraan loppukilpailuun. Loput paikat täytetään karsintasarjasta saatujen pisteiden mukaisessa järjestyksessä. Karsintasarjan pisteisiin lasketaan mukaan kaikki karsintasarjan osakilpailut.
- 1.7.4 Mikäli joku loppukilpailupaikan saaneista ei ota paikkaa vastaan, paikkaa tarjotaan karsintasarjan pisteiden mukaisessa järjestyksessä seuraavalle.
- 1.7.5 Edellisen vuoden mestari ja osakilpailuiden voittajat voivat halutessaan ajaa karsintasarjassa, vaikka loppukilpailupaikka on jo varmistunut.
- 1.7.6 Karsintasarjan päätyttyä tasapisteissä olevien kuljettajien paremmuusjärjestys ratkaistaan parhaalla yksittäisen osakilpailun päälähdön sijoituksella, sen jälkeen toiseksi parhaalla sijoituksella jne. Sijoitusten ollessa tasan paremmuusjärjestys ratkaistaan parhaalla yksittäisen osakilpailun esikarsinnan sijoituksella, sen jälkeen toiseksi parhaalla esikarsintasijoituksella jne. Mikäli esikarsintasijoituksetkin menevät tasan, järjestyksen ratkaisee karsintasarjan viimeisen osakilpailun päälähdön sijoitus. Mikäli kukaan tasapisteissä olevista kuljettajista ei osallistunut viimeiseen osakilpailuun, ratkaisee toiseksi viimeinen osakilpailu, sitten kolmanneksi viimeinen jne.
- 1.7.7 Loppukilpailu järjestetään karsintasarjan jälkeen erillisenä tapahtumana, johon kilpailijan tulee osallistua paikan päällä. Järjestäjä tuo paikalle ajopenkin, tietokoneen ja näytön ja kilpailija henkilökohtaiset laitteensa, kuten ratin, polkimet ja kuulokkeet. Loppukilpailun rakenne ja tarkentavat säännöt julkaistaan myöhemmin, kuitenkin vähintään kuukausi ennen tapahtumaa.

1.8 Kilpailukalenteri

1.8.1 Karsintasarjan kilpailukalenteri on seuraava. Linkit vievät kilpailun sivulle (kilpailukutsuun).

- 18.4. [Hockenheimring Baden-Württemberg \(Grand Prix\)](#)
 - Esikarsinta ti-pe 13.-16.4.
- 2.5. [Circuit Zolder \(Alternate\)](#)
 - Esikarsinta ti-pe 27.-30.4.
- 16.5. [Donington Park \(Grand Prix\)](#)
 - Esikarsinta ti-pe 11.-14.5.
- 30.5. [Indianapolis Motor Speedway \(Road Course\)](#)
 - Esikarsinta ti-pe 25.-28.5.
- 6.6. [Long Beach Street Circuit](#)
 - Esikarsinta ti-pe 1.-4.6.

1.8.2 Loppukilpailu ajetaan Jyväskylän MM-rallin yhteydessä 29.7.-1.8. Tarkempi loppukilpailun aikataulu julkaistaan myöhemmin.

1.9 Auto ja radat

- 1.9.1 Sarjassa käytettävä auto on **Indy Pro 2000 PM-18**. Auton säätäminen on vapaata. Auton polttoainetankin kokoa ei ole rajoitettu.
- 1.9.2 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.
- 1.9.3 Sarjan järjestäjä laittaa kilpailijoiden autoihin järjestäjän omat decal layerit mm. sarjan sponsoreita varten. Varatut alueet ovat nähtävillä sarjasivulla. Näille alueille ei tule laittaa omia logoja päällekkäisyyksien välttämiseksi.
- 1.9.4 Maalaukset on lähetettävä järjestäjälle ennen kilpailukutsussa ilmoitettua määräaika. Järjestäjä ei voi taata, että myöhässä lähetetyt maalaukset näkyvät lähetyksessä.
- 1.9.5 Sarjan järjestäjä voi vaatia kilpailijaa tekemään muutoksia maalaukseensa, jos se rikkoo näitä sääntöjä. Järjestäjä varaa oikeuden olla näyttämättä kilpailijan maalausta lähetyksessä, jos maalaus on sääntöjen vastainen.

2 Karsintasarjan kilpailuformaatti

2.1 Yleistä

2.1.1 Digital Racing eSM -karsintasarjan osakilpailu koostuu:

- esikarsinnasta (ti-pe kilpailuviikolla)
- mahdollisista karsintaeristä (kilpailupäivänä)
- varsinaisesta kilpailusta (kilpailupäivänä), kaksi lähtöä:
 - Päälähtö n. 25 min
 - Sprinttilähtö n. 20 min

2.1.2 Autojen maksimimäärä radalla on 30. Kaikissa sessioissa käytetään tarpeen mukaan jaettuja varikkoruutuja.

2.1.3 Karsintaerissä ja varsinaisessa kilpailussa on käytössä seisova lähtö.

2.1.4 Karsintaeriin ja varsinaiseen kilpailuun 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 Esikarsinta (aika-ajo kilpailuviikolla)

2.2.1 Kilpailuviikolla ajetaan esikarsintana aika-ajo tiistaista perjantaihin. Aika-ajoja on näinä päivinä klo **12.00**, 17.00, 19.00 sekä 21.00 alkaen tunnin ajan. Tuloksia päivitetään viikon aikana päivittäin omalle sivulleen (lisätään linkki).

2.2.2 Kilpailija voi ajaa kierroksia korkeintaan kolmessa aika-ajosesiossa. Nopein aika jää voimaan.

2.2.3 Esikarsinnan lopputulosten perusteella tapahtuu seuraavaa:

- Sijat 1-10 esikarsinnassa nousevat suoraan varsinaiseen kilpailuun.
- Sijat 11-70 jaetaan korkeintaan kahteen karsintaerään.
- Sijat 71- sekä paalupaikka-ajasta 107%:n ulkopuolelle jääneet kilpailijat karsiutuvat kilpailupäivältä pois.

2.2.4 Esikarsinta ajetaan suljettuna sessiona, eli kukin kilpailija on radalla yksin. Sessiossa voi ajaa enintään neljä aikakierrosta.

2.2.5 Sessioita voi tarvittaessa olla käynnissä yhtä aikaa useampia. Kilpailija voi vapaasti valita, mihin sessioon liittyy. Kaikissa sessioissa on käytössä samat staattiset radan olosuhteet.

2.2.6 Jos aikakierroksella auto on jättänyt kilparadan tai osunut kaiteeseen tai muuhun esteeseen (incident-merkintä), kierrosaikaa ei hyväksytä. iRacing tekee näin automaattisesti.

2.2.7 Esikarsinnassa käytetään iRacingin ns. **Qualifying Conduct Scrutiny** -asetusta asennossa **Strict**. Tämä tarkoittaa, että kilpailijan tulee kiertää rataa riittävällä nopeudella liikoa sudittelematta tai jarruttelematta. Asetuksen toimintaa voi testata virallisissa harjoitussessioissa tai itse AI-kilpailussa. iRacing-spotteri antaa väärästä toiminnasta ensin varoituksen rullatulla mustalla lipulla, ja toiminnan jatkuessa lopulta tulos hylätään. Asetusta voidaan tarvittaessa harjoitusten tai palautteen perusteella muuttaa ennen osakilpailun esikarsinnan alkua.

- 2.2.8 Tavallisesta renkaan lämmittämisestä ja ajosta selkeästi poikkeava toiminta esikarsinnan aika-ajossessioissa on kielletty. Tuomaristo tekee tarvittaessa linjauksia asiaan.
- 2.2.9 Kilpailijat, jotka ovat ilmoittautuneet kilpailuun, mutta eivät ole ajaneet esikarsintaa, sijoitetaan (jos karsintaeriin mahtuu) karsintaerissä lähtöjärjestyksen perälle karsintasarjan pistejärjestyksessä, tasatilanteessa arvalla.
- 2.2.10 **Kilpailijalla on velvollisuus tallentaa replay aika-ajostaan**, alkaen varikolta liikkeelle lähdöstä, sisältäen lämmittelykierrokset ja varsinaiset aikakierrokset, ja toimittaa se tuomaristolle pyydettyä.

2.3 Vapaat harjoitukset

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

2.4 Karsintaerät

- 2.4.1 Osakilpailuun ilmoittautuneiden määrän ylittäessä 30 ajetaan karsintaeriä, jotka määrittävät varsinaiseen kilpailuun selviytyvät kuljettajat.
- 2.4.2 Karsintaerien suurin kilpailijamäärä on 30. Karsintaeriä voidaan ajaa korkeintaan kaksi. Kaikki karsintaerät ajetaan yhtä aikaa toistensa kanssa.
- 2.4.3 Kilpailijat jaetaan karsintaeriin snake split -menetelmällä esikarsinnan tulosten perusteella.
- 2.4.4 Kahden karsintaerän tapauksessa molempien erien 10 parasta pääsevät varsinaiseen kilpailuun. Yhden karsintaerän tapauksessa 20 parasta pääsevät varsinaiseen kilpailuun.
- 2.4.5 Mikäli kilpailuun on ilmoittautunut 30 kilpailijaa tai vähemmän, karsintaeriä ei ajeta, jolloin kaikki kilpailijat pääsevät suoraan varsinaiseen kilpailuun.
- 2.4.6 Karsintaerien pituus on noin 25 minuuttia. Tarkka kierrosmäärä on sama kuin varsinaisen kilpailun päälähdössä ja ilmoitetaan kilpailukutsussa.

2.5 Varsinainen kilpailu

- 2.5.1 Varsinaisessa kilpailussa ajetaan peräkkäin kaksi erää, ensin päälähtö ja sitten sprinttilähtö. Välissä on noin viiden minuutin lämmittely.
- 2.5.2 Mikäli karsintaerät on ajettu, päälähdön lähtöjärjestys määräytyy siten, että ensin lähtöruudukkoon sijoitetaan esikarsinnan sijat 1-10, sitten karsintaerien voittajat, sitten 2. sijalle ajaneet, sitten 3. sijalle ajaneet jne. Samalle sijalle karsintaerissä ajaneiden keskinäisen järjestyksen määrää esikarsinnan aika-ajotulos.

- 2.5.3 Jos karsintaeriä ei ajettu, päälähdön lähtöjärjestys määräytyy esikarsinnan aika-ajon tulosten perusteella.
- 2.5.4 Päälähdön pituus on noin 25 minuuttia ja sprinttilähdön pituus noin 20 minuuttia.
- 2.5.5 Sprinttilähdön lähtöjärjestys on päälähdön maaliintulojärjestys, josta kahdeksan parasta lähtevät sprinttilähtöön käännettyä järjestyksessä.

2.6 Kilpailupäivän aikataulu

- 2.6.1 Kilpailupäivän tarkka aikataulu julkaistaan kilpailukutsussa. Varsinainen kilpailu ajetaan n. klo 19 alkaen ja karsintalähdöt n. klo 15 alkaen.
- 2.6.2 Kilpailupäivänä ajettavien karsintaerien määrä ilmoitetaan kilpailukutsussa ilmoittautumisten sulkeuduttua.
- 2.6.3 Karsintaerien sekä varsinaisen kilpailun alussa on vähintään kymmenen minuutin mittainen lämmittelysessio. Lämmittelysessioita tarkoituksena on antaa kilpailijoille ja järjestäjille riittävästi aikaa liittyä kilpailupalvelimelle.

2.7 Pisteytys

- 2.7.1 Pisteistä kaksi kolmasosaa jaetaan päälähdöstä ja kolmasosa sprinttilähdöstä.
- 2.7.2 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti varsinaisen kilpailun lähdöistä:

Päälähtö

Sija	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pisteet	100	80	72	64	60	56	52	48	44	42	40	38	36	34	32

Sija	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Pisteet	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2

Sprinttilähtö

Sija	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Pisteet	50	40	36	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, ja se ilmoitetaan kilpailukutsussa.

2.9 Liikkeellelähtö kilpailuissa

- 2.9.1 Kilpailussa käytetään seisovaa lähtöä. Ennen lähtöä kilpailijat siirtävät autonsa radalle lähtöryhmyykseen simulaattorin antaman ajan puitteissa. Kun kaikki autot ovat ryhmittyneet tai aika kulunut loppuun, lähtövalot tulevat ruutuun ja lähtö tapahtuu vihreän valon syttyessä.
- 2.9.2 Jos kilpailija ei siirrä autoaan ajoissa lähtöryhmyykseen, hän joutuu lähtemään kilpailuun varikolta. Varikolta lähteville kilpailijoille simulaattori antaa automaattisesti luvan lähteä varikolta muun joukon perään lähdön tapahduttua.

3 Yleiset säännöt

3.1 Ajo kilpailussa

- 3.1.1 Kilpailijan on harjoituksissa ja kilpailun aikana ajettava autoa harkiten niin, ettei synny onnettomuusvaaraa tai yhteentörmäystä toisen kilpailijan kanssa.
- 3.1.2 Jos kilpailija pysäyttää autonsa radan varteen, se on tehtävä sellaiseen paikkaan, ettei se muodosta vaaraa tai estettä kilpailun normaalille kululle.
- 3.1.3 Jos kilpailijan auto on vaurioitunut niin pahasti, ettei sillä pysty ajamaan turvallisesti, kilpailijan on pysäytettävä auto ja hinattava se varikolle.
- 3.1.4 Mikäli kilpailijan auto jää radalle keula väärään suuntaan osoittaen sellaiseen paikkaan, jossa auton kääntäminen turvallisesti ei onnistu, kilpailijan on otettava hinaus varikolle.
- 3.1.5 Mikäli kaksi kuljettajaa keskeyttää kilpailun samalla kierroksella, heidän keskinäinen järjestyksensä määräytyy simulaattorin ilmoittaman tulosliuskan perusteella. Mahdollisia aikarangaistuksia ei tällöin laiteta täytäntöön.
- 3.1.6 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.

3.2 Rata-alue

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

3.3 Ohitustilanteet

- 3.3.1 Ohitus tulee suorittaa tavalla, joka ei aiheuta vaaratilannetta.

- 3.3.2 Kilpailija, joka joutuu ohitustilanteeseen, ei saa estää ohiajavaa kilpailijaa. Estämisellä tarkoitetaan liikettä, jossa kilpailija vaihtaa ajolinjaansa siten, että toisen auton on hidastettava vauhtiaan välttääkseen kolarin tai muuten tehtävä kohtuuttomia väistötoimia.
- 3.3.3 Ohittava kilpailija ei saa ohituksen loppuvaiheessa leikata ohitettavan eteen niin, että tämän ajo estyy tai syntyy vaaratilanne.
- 3.3.4 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.
- 3.3.5 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 lähestyttäessä mutkaa tai jarrutuspaikkaa.
- 3.3.6 Ohitustilanteessa, jossa ohitusta yrittävä kilpailija hyötyy selvästi radan ulkopuolella käymisestä, tulee kilpailijan lopettaa ohitusyritys.
- 3.3.7 Jos kilpailija käyttää radan ulkopuolista aluetta hyödykseen ohituksessa, voi tuomaristo käskä kilpailijaa päästämään ohitetun auton takaisin edelleen. Tällöin on kilpailijan vastuulla, että hän huomaa ko. race control -viestin.

3.4 Kierroksella ohittaminen

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

3.5 Oikomien

- 3.5.1 Mutkien oikomista valvotaan simulaattorin taholta. Kilpailijan syyllistyessä oikaisemiseen peli jakaa hidastusrangaistuksen, mikä velvoittaa kilpailijaa kohtuullisen ajan (noin 30 sekuntia) sisällä hidastamaan vauhtiaan. Kun peli katsoo hidastamisen riittäväksi, se vapauttaa kilpailijan jatkamaan normaalia kilvanajoa.
- 3.5.2 Hidastusrangaistusta kärsiessään kilpailijan tulee huomioida ympäröivä tilanne, suorittaa rangaistuksensa, ja palata takaisin ajolinjalle turvallisuutta vaarantamatta.
- 3.5.3 Jos kilpailija kokee saaneensa hidastusrangaistuksen ilman hyvää perustetta (tyypillisesti kolarin väistämisen seurauksena), 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 käskää 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 osakilpailun jälkeen kilpailijan loppu-aikaan kyseisessä lähdössä. Räikeistä oikomisista voidaan tarvittaessa antaa isompiakin rangaistuksia.

3.6 Varikkokäynnit

- 3.6.1 Kilpailijan, joka aikoo mennä ratavarikolle, tulee hyvissä ajoin ryhmittyä ratavarikon puoleiselle kaistalle.
- 3.6.2 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.
- 3.6.3 Simulaattorin antamat rangaistukset ratamerkintöjen ylittämisestä tai varikon ylimenoista tulee kärsiä normaalisti.

3.7 Teksti- ja voicechatin käyttö

- 3.7.1 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.
- 3.7.2 Kaikille kuljettajille näkyvää tai kuuluvaa teksti- ja voicechatiä saa käyttää vasta kun aika-ajo tai kilpailu on päättynyt, eli kun viimeinenkin kilpailija on saapunut ruutulipulle.
- 3.7.3 Tuomaristolle voi lähettää viestin tekstichatin komennolla **/rc viesti**. Tällä tavoin voi lähettää esim. lisäinformaatiota keskeytyksen jälkeen tai kilpailun päätyttyä.
- 3.7.4 Seuraavat viestit tuomaristolle kannattaa kytkeä pikanäppäimeen kohtien 3.5.3 sekä 4.4.1 mukaisesti (dollarimerkki lähettää viestin suoraan ilman enterin painamista):
 - **/rc OIKOMINEN\$**
 - **/rc HUOMIO\$**

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 violettina tekstinä. Drivethrough, 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 Säätöriike 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. Jos tilanne ei ole riittävän vakava varikon läpiajorangaistuksen antamiseksi tai tilanne tapahtuu muuten niin myöhään, ettei kilpailun aikana ennätetä rangaistusta antamaan, rangaistus voidaan antaa kilpailun jälkeen aika-, piste- tai lähtöruuturangaistuksena.
- 4.3.2 Tuomaristo voi antaa kilpailun aikana seuraavia rangaistuksia:
- **Drivethrough:** Rangaistus, jossa kilpailija ajaa varikkosuoran läpi nopeusrajoitusta noudattaen. Kilpailijan on suoritettava rangaistus kolmen kierroksen sisällä.
 - **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 määrätyksi ajaksi varikkoruutuunsa. Kilpailijan on saavuttava kärsimään rangaistus varikolle kolmen kierroksen sisällä.
 - **Lähtö varikolta:** Päälähdössä tapahtuneen rikkeen seurauksena kilpailija joutuu jättäytymään sprinttilähdön lähtöruudukosta pois ja lähtemään liikkeelle varikolta.
 - **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.
 - **Pisterangaistus:** Kilpailijan lähdöstä saamista pisteistä vähennetään tuomariston päättämä määrä pisteitä.
 - **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 varsinaisen kilpailun alkamista ainakin niiden tilanteiden osalta, jotka vaikuttavat varsinaiseen kilpailuun. Karsintaeristä jaetut rangaistukset voivat vaikuttaa varsinaisen kilpailun lähtöjärjestykseen tai muuttaa varsinaiseen kilpailuun pääseviä kilpailijoita.

4.4 Protestit ja vetoamukset

- 4.4.1 Kilpailija voi jättää kilpailun aikana tuomaristolle huomion, joka kertoo, että on tapahtunut tuomariston huomiota vaativa tilanne. Tuomaristo tarkastaa uusinnasta tilanteen ja suorittaa tarvittavat jatkotoimet. Huomio jätetään tekstichatin komennolla **/rc HUOMIO\$**. 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 Discord-tiedotuskanavalla 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 päätös on lopullinen.
- 4.4.6 Tulokset 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.
- 4.4.8 Viimesijaisena valituskanavana tuomariston tai järjestäjän toiminnalle on AKK:n digitaalisen autourheilun lajiryhmä. Jos lajiryhmän jäsen toimii sarjajärjestäjänä, jäävää hän itsensä asiaa koskevasta lajiryhmän päätöksenteosta.

5 Internet-yhteyteen ja palvelimiin liittyvät säännöt

5.1 Tietoliikenneyhteyden ongelmat

- 5.1.1 On kilpailijan velvollisuus huolehtia, että hän ajaa riittävän luotettavan ja häiriöttömän internet-yhteyden välityksellä. Mikäli kilpailijan tietoliikenneyhteydessä on ongelmia niin, että hänen autonsa liikkuu radalla arvaamattomasti tai häviää hetkittäin kokonaan näkyvistä, voi tuomaristo määrätä kilpailijan toimimaan seuraavilla tavoilla, riippuen ongelman laajuudesta:
- **Huomioi huono yhteys** jättämällä muille kilpailijoille tavanomaista enemmän tilaa kilpailutilanteissa.
 - **Päästä nopeammat ohi** ohitustilanteessa antamalla selkeästi enemmän tilaa kuin tavanomaisessa kilpailutilanteessa.
 - **Lopeta kilvanajo**, siirry pois ajolinjalta sekä ajamaan ratavarikolle äärimmäistä varovaisuutta noudattaen. Vain poikkeuksellisessa tilanteessa.
- 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 Discord-tiedotuskanavalla.
- 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.
- 5.3.6 Mikäli varsinaisen kilpailun alku viivästyy teknisistä syistä yli kaksi tuntia eikä kilpailua siinä vaiheessa pystytä välittömästi aloittamaan, kilpailu siirretään varapäivälle 13.6., tai jos se ei ole mahdollista niin perutaan kokonaan.

6 Lisäyksiä

6.1.1 Päivitys 30.3.2021:

- Lisätty esikarsintaan ti-pe klo 12 sessio iltatyön tekijöitä varten (kohta 2.2.1).