

Sisällysluettelo	1
Yleistä	2
Sarjan järjestäjä	2
Yleisiä määräyksiä	2
Tiedotus ja yhteydenotto	2
Kilpailutoimitsijat	3
Sarjaan ilmoittautuminen	3
Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut	3
SM-kokonaiskilpailun rakenne	4
Auto ja maalaukset	5
Radat	5
Karsintasarjan kilpailuformaatti	6
Yleistä	6
Vapaat harjoitukset	6
Esikarsinta (aika-ajo kilpailuviikolla)	6
Kilpailu	7
Pisteytys	8
Sää ja radan olosuhteet	8
Liikkeellelähtö kilpailussa	8
Yleiset säännöt	9
Lisämääräykset	9
Oikominen ja hidastusrangaistus	9
Varikkokäynnit	10
Teksti- ja voicechatin käyttö	10
Rangaistuskäytäntö	10
Yleistä	10
Varoitukset	10
Varsinaiset rangaistukset	11
Protestit ja vetoamukset	11
Tekniset säännöt	12
Kilpailijan laitteisto ja tietoliikenneyhteys	12
Toiminta poikkeustilanteissa	13
Päivitykset	14
25.12.2021	14
27.12.2021	14
19.1.2022	14
1.2.2022	14
4.2.2022	15

1 Yleistä

1.1 Sarjan järjestäjä

- 1.1.1 Digital Racing eSM -sarjan järjestää Finnish Sim Racing Association ry (FiSRA), joka myös laatii sarjasäännön sekä osoittaa kilpailuissa sekä sarjassa työskentelevät henkilöt.
- 1.1.2 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 [AKK:n Digitaalisen Autourheilun yleisiä sääntöjä sekä AKK:n Digitaalisen Autourheilun lajisääntöjä](#). Lisäksi noudatetaan [SEULin elektronisen urheilun yleistä kilpailuohjesääntöä](#).
- 1.2.2 Kilpailijoiden on tutustuttava FiSRAn tuottamaan [ajoetikettiin](#).
- 1.2.3 Sarjan simulaatiopelinä käytetään iRacingia. Kilpailijan tulee osallistua sarjaan omalla henkilökohtaisella iRacing-tilillään.
- 1.2.4 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.

1.3 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](#) ("virallinen ilmoitustaulu"). Kaikki tarvittava kilpailua koskeva tieto kootaan kilpailukutsuun, ja juoksevista asioista (kilpailukutsun julkaisu, muutokset, yms) tiedotetaan virallisella ilmoitustaululla.
- 1.3.2 Poikkeustilanteissa ja kilpailutapahtuman myöhästyessä asiasta ja tilanteen jatkuessa jatkotoimista ilmoitetaan virallisella ilmoitustaululla (kts.myös kohta 5.2)
- 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 Kilpailutoimitsijat

- 1.4.1 Kilpailunjohtajana toimii Heikki Mehtänen (Discordissa heikki#7273).
- 1.4.2 AKK:n lajiryhmän nimeämänä tuomariston puheenjohtajana toimii Mika Nykänen (Discordissa mikany#2097). Tuomariston puheenjohtaja valvoo tuomariston ja kilpailunjohtajan toimintaa, kilpailutapahtuman etenemistä sekä sääntömääräisyyttä, ja tuottaa AKK:lle osakilpailuista seurantaraportin.
- 1.4.3 Päätuomarina toimii Eero Järvinen (Discordissa Kaheli#3710). Päätuomari johtaa tuomariston työskentelyä ja valvoo sääntöjen noudattamista sekä asettaa mahdolliset rangaistukset ja tiedottaa niistä.
- 1.4.4 Tuomaristossa toimivat tuomarit ilmoitetaan erikseen kilpailukohtaisessa kilpailukutsussa.

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 Sarjaan ilmoittaudutaan ennen sarjan alkua [sarjan sivulta simracing.fi-sivustolla](#). Sarjan 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 sarjan kymmenelle parhaalle kilpailijalle sarjan lopputulosten mukaisessa järjestyksessä. Nollalla alkavat numerot eivät ole sallittuja.
- 1.5.4 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 hakufiltrit 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. 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. Jokaisen kilpailijan on perehdyttävä kilpailukutsuun ennen osakilpailuun osallistumista. Kilpailukutsussa kerrotaan kilpailun aikataulu, kilpailulähtöjen pituus, voimassa olevat rangaistukset ja mahdolliset kisakohtaiset 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 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 karsintasarjasta loppukilpailuun etenevät kilpailijat voivat halutessaan ajaa karsintasarjassa.
- 1.7.6 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.
- 1.7.7 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 Auto ja maalaukset

- 1.8.1 Sarjassa käytettävä auto on **Dallara P217**. Auton säätäminen on vapaata. Auton polttoainetankin kokoa ei ole rajoitettu.
- 1.8.2 Kilpailijat saavat käyttää virtuaalisessa autossaan, kypärässään ja ajopuvussaan omia maalauksiaan. Maalausten 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.
- 1.8.3 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.
- 1.8.4 Maalaukset on lähetettävä järjestäjälle ennen kilpailukutsussa ilmoitettua määräaikaa. Järjestäjä ei voi taata, että myöhässä lähetetyt maalaukset näkyvät lähetyksessä.
- 1.8.5 Sarjan järjestäjä voi vaatia kilpailijaa tekemään muutoksia maalaukseensa ja varaa oikeuden olla näyttämättä kilpailijan maalausta lähetyksessä, mikäli maalaus on edellä mainittujen sääntöjen vastainen.

1.9 Radat

- 1.9.1 Karsintasarjan kilpailukalenteri on seuraava:
 - 30.1.2022 Daytona International Speedway, Road Course
 - 13.2.2022 Hungaroring, Grand Prix
 - 27.2.2022 Spa-Francorchamps, Endurance
 - 13.3.2022 Circuit of the Americas, Grand Prix
 - 27.3.2022 Sebring International Raceway, International
- 1.9.2 Finaalin osalta tiedot täsmentyvät myöhemmin.

2 Karsintasarjan kilpailuformaatti

2.1 Yleistä

- 2.1.1 Karsintasarjan osakilpailu koostuu: esikarsinnasta (lauantaina kilpailuviikolla) ja kilpailusta (kilpailupäivänä).
- 2.1.2 Karsintasarjan kilpailu koostuu aika-ajosta (2 kierrosta, 10 minuuttia) ja kilpailulähdöstä (60 minuuttia).
- 2.1.3 Autojen maksimimäärä radalla on neljäkymmentä (40). Kaikissa sessioissa käytetään tarpeen mukaan jaettuja varikkoruutuja.
- 2.1.4 Kilpailussa on käytössä lentävä lähtö.
- 2.1.5 Palvelimen asetuksista rajataan kilpailuun osallistumisoikeus niille kilpailijoille, joilla on oikeus osallistua kilpailuun karsinnan tuloksen perusteella.
- 2.1.6 Anti-stall -ajoavun ja automaattisen kytkimen (auto-clutch) käyttö on sallittu kaikissa sessioissa. Muiden ajoapujen käyttö on estetty palvelimen asetuksista.
- 2.1.7 Palvelimilla ei ole käytössä fast repair -korjauksia 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 kilpailuviikolla)

- 2.3.1 Kilpailuviikolla ajetaan esikarsintana aika-ajo lauantaina klo 09:00 - 21:00. Aika-ajosessioiden määrä määräytyy kilpailuun ilmoittautuneiden kilpailijoiden perusteella siten, että kaikilla ilmoittautuneilla kilpailijoilla on mahdollisuus osallistua esikarsintaan. Kilpailuun esikarsinnasta etenevät kilpailijat ilmoitetaan lauantaina kello 23:59 mennessä.
- 2.3.2 Esikarsinta ajetaan suljettuna sessiona, eli kukin kilpailija on radalla yksin. Kilpailija saa ajaa vain neljä kierrosta esikarsinta-ajoa. Nopein aika jää voimaan.

- 2.3.3 Esikarsinta-ajon neljäkymmentä (40) nopeinta kilpailijaa etenevät varsinaiseen kilpailuun. Kilpailuun etenevien kilpailijoiden nimet julkaistaan sarjan virallisella ilmoitustaululla esikarsinta-ajopäivän loppuun mennessä.
- 2.3.4 Sessioita voi tarvittaessa olla käynnissä yhtä aikaa useampia. Kilpailija voi vapaasti valita, mihin sessioon liittyy. Kilpailija voi ajaa kierroksia vain yhdessä aika-ajosessiossa. Kaikissa sessioissa on käytössä samat staattiset radan olosuhteet.
- 2.3.5 Jos aikakierroksella auto on jättänyt kilparadan tai osunut kaiteeseen tai muuhun esteeseen (incident-merkintä), kierrosaikaa ei hyväksytä. Simulaatiopeli hylkää tällaisen kierroksen automaattisesti.
- 2.3.6 Esikarsinnassa käytetään iRacingin ns. Qualifying Conduct Scrutiny -asetusta asennossa Strict. Tämä tarkoittaa, että kilpailijan tulee kiertää rataa riittävällä nopeudella liikoja 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.
- 2.3.7 Tavallisesta renkaan lämmittämisestä ja ajosta selkeästi poikkeava toiminta esikarsinnan aika-ajosessioissa on kielletty. Tuomaristo tekee tarvittaessa linjauksia asiaan.
- 2.3.8 Mikäli viimeisenä kilpailuun pääsevä sijoitus esikarsinnassa on jaettu tasapistein useamman kilpailijan kesken, ratkaistaan kilpailuun etenevä kilpailija arvalla.
- 2.3.9 Kilpailijalla on velvollisuus tallentaa replay-tiedosto aika-ajostaan, alkaen varikolta liikkeelle lähdöstä, sisältäen lämmittelykierrokset ja varsinaiset aikakierrokset, ja toimittaa se tuomaristolle pyydettyäessä.

2.4 Kilpailu

- 2.4.1 Ennen kilpailua pidetään kuljettajakokous. Jokaisen kilpailijan on osallistuttava kuljettajakokoukseen. Kilpailijalta, joka ei osallistu kuljettajakokoukseen ilman pätevää syytä, voidaan evätään pääsy kilpailuun. Kuljettajakokouksen ajankohta ja muut yksityiskohdat kerrotaan kilpailukutsussa.
- 2.4.2 Kilpailussa ajetaan kolmenkymmenen (30) minuutin lämmittely, kahden (2) kierroksen suljettu aika-ajo kestoltaan kymmenen (10) minuuttia ja kuudenkymmenen (60) minuutin kilpailulähtö.
- 2.4.3 Kilpailulähdön lähtöjärjestys määräytyy aika-ajon tulosten perusteella.
- 2.4.4 Kilpailupäivän tarkka aikataulu julkaistaan kilpailukutsussa. Kilpailu ajetaan n. klo 19 alkaen.

2.5 Pisteytys

2.5.1 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti kilpailusta

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

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 lämmittelysessioissa automaattisesti generoitu, ja se siirtyy kilpailulähtöihin. Rata puhdistetaan irtokumista eri ajokausojen välissä. Serverillä käytettävä virtuaalinen päivämäärä on osakilpailun oikea päivämäärä ja virtuaalinen kellonaika on klo 14.00 palvelimen noustessa pystyyn. Session vaihtuessa lämmittelystä kilpailuun kello voi hypätä 0-10 minuuttia eteenpäin. Karsinnan virtuaalinen päivämäärä on sama kuin kilpailussakin.
- 2.6.2 Kaikissa saman osakilpailun esikarsinnan aika-ajosessioissa on käytössä sama muuttumaton sää ja taivas sekä vuorokaudenaika. Radan käyttöaste aika-ajossa on 50%, irtolika puhdistettu. Järjestäjän edustaja arpoo esikarsinnan aika-ajossa käytettävän sään, ja se ilmoitetaan kilpailukutsussa.
- 2.6.3 Mikäli simulaatiopelin rajoitteista riippuen ylläolevia ei voida toteuttaa, mainitaan poikkeuksista kilpailukutsussa.

2.7 Liikkeellelähtö kilpailussa

- 2.7.1 Kilpailussa käytetään lentävää lähtöä. Ennen lämmittelykierrokselle lähtöä kilpailijat siirtävät autonsa radalle lähtöryhmyykseen simulaatiopelin 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.
- 2.7.2 Jos kilpailija ei siirrä autoaan ajoissa lähtöryhmyykseen, hän joutuu lähtemään kilpailuun varikolta. Tällöin kyseisen kilpailijan takaa samasta jonosta lähtevät kilpailijat voivat siirtyä jonossa yhden sijan eteenpäin; ryhmyykseen ei siis jätetä tyhjiä paikkoja. Varikolta lähteville kilpailijoille simulaatiopeli antaa automaattisesti luvan lähteä varikolta muun joukon perään lähdön tapahduttua.

- 2.7.3 Simulaatiopeli osoittaa kullekin kilpailijalle heidän paikkansa lähtöryhmityksessä. Kilpailijoiden on seurattava turva-autoa parijonossa turva-auton nopeutta noudattaen.
- 2.7.4 Lähtöryhmityksessä ajettaessa on noudatettava varovaisuutta. Yllättävä kiihdyttely, jarruttelu sekä liiallinen mutkittelu on kielletty. Kohtuuttoman suuren välin jättäminen edessä ajavaan autoon on kielletty.
- 2.7.5 Kilpailun lähtö tapahtuu paalupaikalta lähtevän kilpailija alkaessa kiihdyttämään tai viimeistään vihreiden lähtövalojen syttyessä. Paalupaikalta lähtevä kilpailija saa alkaa kiihdyttämään aikaisintaan silloin, kun turva-auto alkaa kääntymään kohti varikkoa poistuakseen radalta. Kiihdytyksen on oltava yhtäjaksoinen ja tarpeeksi rivakka, jottei synny epäselvyyttä siitä, onko lähtö tapahtunut vai ei. Toisen jonon kärjessä oleva kilpailija ei saa olla miltään osin paalupaikalta lähtevän kilpailijan edellä lähtöhetkellä.
- 2.7.6 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 Yleiset säännöt

3.1 Lisämääräykset

- 3.1.1 Sen lisäksi mitä AKK:n Digitaalisen Autourheilun yleisissä säännöissä ja lajisäännöissä määrätään, on käytössä seuraavat lisämääräykset.

3.2 Oikominen ja hidastusrangaistus

- 3.2.1 Simulaatiopeli valvoo mutkien oikomista. Kilpailijan syyllistyessä oikaisemiseen simulaatiopeli jakaa hidastusrangaistuksen, mikä velvoittaa kilpailijaa kohtuullisen ajan (noin 30 sekuntia) sisällä hidastamaan vauhtiaan. Kun simulaatiopeli katsoo hidastamisen riittäväksi, se vapauttaa kilpailijan jatkamaan normaalia kilvanajoa.
- 3.2.2 Hidastusrangaistusta kärsiessään kilpailijan tulee huomioida ympäröivä tilanne, suorittaa rangaistuksensa, ja palata takaisin ajolinjalle turvallisuutta vaarantamatta.
- 3.2.3 Jos kilpailija kokee saaneensa hidastusrangaistuksen ilman hyvää perustetta (tyypillisesti kolarin väistämisen seurauksena), tuomaristoa voi pyytää tarkistamaan tilanteen. Tällaisessa tapahtumassa toimitaan seuraavalla tavalla:
- Kilpailija lähettää tuomaristolle viestin komennolla **/rc OIKOMINENS**. On suositeltavaa määritellä tämä komento pikanäppäimeen.
 - Kilpailija jatkaa normaalia kilvanajoa, vaikka simulaatiopeli käskee hidastamaan.
 - Simulaatiopeli langettaa kilpailijalle mustan lipun, jonka kilpailun tuomaristo poistaa.
 - 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.

3.3 Varikkokäynnit

- 3.3.1 Varikolle ja varikolla ajamisen osalta noudatetaan [AKK:n nopeuskilpailujen sääntökohtaa 13.6.3.d.](#)
- 3.3.2 Simulaatiopelin antamat rangaistukset ratamerkintöjen ylittämisestä tai varikon ylinopeudesta tulee kärsiä simulaatiopelin määrämällä tavalla.

3.4 Teksti- ja voicechatin käyttö

- 3.4.1 Simulaatiopelin 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.
- 3.4.2 Seuraavat viestit tuomaristolle kannattaa kytkeä pikanäppäimeen kohtien 3.2.3 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 simulaatiopeli antaa ohjeet rangaistuksen kärsimiseen.
- 4.1.3 Kilpailun tuomaroinnissa käytetään simulaatiopelin tarjoamaa replay-tiedostoa. Replay-tiedostoissa voi olla eroavaisuuksia kilpailijoiden ja tuomariston välillä verkkoyhteydestä johtuen. Kiistatilanteessa replay-tiedostoissa esiintyvistä eroavaisuuksista tulkitaan osuman tapahtuminen ensisijaisesti palvelimen tiedoista.

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.

4.3 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 kohdan 4.3.3 mukaisesti.

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 määrättyksi ajaksi varikkoruutuunsa. Kilpailijan on saavuttava kärsimään rangaistus varikolle kolmen kierroksen sisällä.
- Lähtö varikolta: Aika-ajossa tapahtuneen rikkeen seurauksena kilpailija joutuu jättäytymään 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.
- Aika-ajokieltö: Kilpailijalta evätään osallistuminen aika-ajoon jolloin tämä lähtee viimeisenä kilpailuun, tai tilanteessa jossa useampi kilpailija on määrätty aika-ajokieltöön tai ei onnistu ajamaan aikaa aika-ajossa, simulaatiopelin määräämällä tavalla.
- Hylkäys: Kilpailijan kilpailutulos hylätään.
- Osallistumiskielto: Äärimmäisissä tapauksissa tuomaristo voi määrätä kilpailijan osallistumiskieltoon yhteen tai useampaan osakilpailuun tai koko sarjaan.

4.4 Protestit ja vetoomukset

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 simulaatiopelin asetuksista.

4.4.2 Kilpailun jälkeen voi lähettää sähköpostilla protestin kilpailun aikana tapahtuneesta sääntörikkeestä osoitteeseen sm-sarja@simracing.fi. Protestin tulee sisältää seuraavat tiedot:

- Osallisena olevien kilpailijoiden nimet

- Kierros ja mutkanumero
 - Kuvaus tapahtuneesta ja siitä aiheutuneesta haitasta
 - Replay-leike (vain tarvittaessa)
- 4.4.3 Kaikki protestit tulee toimittaa kilpailupäivänä kello 23:59:59 mennessä.
- 4.4.4 Jaetut rangaistukset sekä muut tuomariston käsittelyssä olleet tilanteet julkaistaan perusteluineen virallisella ilmoitustaululla pääsääntöisesti viimeistään seuraavana päivänä.
- 4.4.5 Julkaisun yhteydessä annetaan kohtuullinen aika, minkä sisällä kilpailija voi jättää kilpailunjohtajalle vetoomuksen annetun rangaistuksen muuttamiseksi.
- 4.4.6 Autourheilun Kansallisten Määräysten vastalause- ja vetoomussääntö ei ole voimassa tässä sarjassa.
- 4.4.7 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 Tekniset säännöt

5.1 Kilpailijan laitteisto ja tietoliikenneyhteys

- 5.1.1 Kilpailijalta edellytetään vakaata internet-yhteyttä ja turvalliseen ajamiseen sopivaa laitteistoa.
- 5.1.2 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. Kilpailija saa jatkaa kilvanajoa vasta saatuaan tuomaristolta siihen luvan.
- 5.1.3 Kilpailijan internet-yhteyden katketessa kilpailija menee automaattisesti hinaustilaan, jossa hänen autonsa hinataan ratavarikolle. Yhteyden palautuessa kilpailijalla on oikeus jatkaa varikolta kilpailua normaalisti. Kilpailija ei saa takaisin menetettyjä kierroksia tai aikaa.

5.2 Toiminta poikkeustilanteissa

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

- 5.2.2 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 ajoaikaa tai kierroksia kierrosta ennen poikkeustilanteen tapahtumista jäljellä. Lähtöjärjestys määräytyy tällöin palvelimen kaatumista edeltävän kierroksen sijoitusten perusteella.
- 5.2.3 Tiedotus poikkeustilanteen jälkeisistä jatkotoimenpiteistä julkaistaan virallisella ilmoitustaululla.
- 5.2.4 Jos poikkeustilannetta edeltäneitä sijoituksia ei pystytä selvittämään, ajetaan uusintalähtö kilpailunjohtajan päättämällä tavalla tai koko kilpailun tulokset jätetään huomiotta.
- 5.2.5 Mikäli kilpailua ei pystytä jatkamaan kohtuullisen ajan kuluessa, kilpailunjohtajan päätöksellä koko osakilpailu voidaan perua tai siirtää toiseen ajankohtaan, kuitenkin ensisijaisesti KITI:ssä ilmoitetulle varapäivälle.
- 5.2.6 Mikäli kilpailun alku viivästyy teknisistä syistä yli kaksi tuntia eikä kilpailua siinä vaiheessa pystytä välittömästi aloittamaan, kilpailu siirretään KITI:ssä ilmoitetulle varapäivälle, tai jos se ei ole mahdollista niin perutaan kokonaan.

6 Päivitykset

6.1 25.12.2021

- 6.1.1 Poistettu kohta 4.4.6, korjattu tiedot AKK:n kansallisesta vetoamusmenettelystä.
- 6.1.2 Termi 'karsinta' korvattu termillä 'esikarsinta' selkeyden takia kohdissa: 2.1.1, 2.3, 2.3.1, 2.3.2, 2.3.3, 2.3.7 ja 2.3.8.
- 6.1.3 Kohdassa 2.4.2 ollut asiavirhe oikaistu. Kilpailua ennen ajetaan kahden (2) kierroksen aika-ajo (oli: neljän (4) kierroksen aika-ajo).
- 6.1.4 Lisätty kohta 2.6.3 koskien simulaatiopelin rajoituksia sää- ja rataolosuhteiden asettamisen osalta.

6.2 27.12.2021

- 6.2.1 Kohtaan 1.4.2 lisätty AKK:n lajiryhmän nimeämä tuomariston puheenjohtaja sekä kuvaus tehtävistä selkeyden vuoksi.
- 6.2.2 Kohtaan 1.4.3 lisätty kuvaus päätuomarin tehtävistä selkeyden vuoksi.
- 6.2.3 Kohdasta 1.7.6 poistettu termi 'päälähtö' selkeyden takia.
- 6.2.4 Kohtaan 2.6.1 lisätty "ja niihin liittyvissä aika-ajoissa" täsmentämään, että myös kilpailupalvelimen aika-ajo on dynaamisella säällä, ja jottei muodostuisi sekaannusta kohdan 2.6.2 kanssa.
- 6.2.5 Kohtaan 2.6.2 vaihdettu "tuomaristo arpoo aika-ajossa käytettävän sään" muotoon "järjestäjän edustaja arpoo esikarsinnan aika-ajossa käytettävän sään" selkeyden takia. Lisäksi täsmennetty, että kyseessä on esikarsinnan aika-ajo.

6.3 19.1.2022

- 6.3.1 Kohtaan 2.4.2 lisätty lämmittelyn pituutta kolmeenkymmeneen (30) minuuttiin ja täsmennetty kilpailun kahden (2) kierroksen aika-ajon maksimipituus kahdeksan (8) minuuttia.

6.4 1.2.2022

- 6.4.1 Kohdan 1.2.1 linkki AKK:n sääntökirjaan päivitetty.
- 6.4.2 Kohdan 6.3 päivämäärästä korjattu vuosi 2021 -> 2022.
- 6.4.3 Kohdan 2.4.2 kahdeksan (8) minuutin aika-ajo muutettu kymmenen (10) minuutin aika-ajoksi teknisestä syystä.

6.5 4.2.2022

- 6.5.1 Kohdassa 2.7.5 korjattu kirjoitusvirhe kilpailijann -> kilpailijan
- 6.5.2 Kohtaan 4.3.3 lisätty kilpailun jälkeen annettaviin rangaistuksiin aika-ajokielto