

| | |
|---|----------|
| Sisällysluettelo | 1 |
| Yleistä | 2 |
| Suomenmestaruussarja | 2 |
| Yleisiä määräyksiä | 2 |
| Virallinen ilmoitustaulu ja yhteydenotto | 2 |
| Kilpailutoimitsijat ja tuomarointi | 2 |
| Sarjaan ilmoittautuminen | 2 |
| Kilpailuihin ilmoittautuminen ja kilpailukutsut | 3 |
| SM-kokonaiskilpailun rakenne | 3 |
| Auto ja maalaukset | 4 |
| Kilpailukalenteri | 4 |
| Karsintasarjan kilpailuformaatti | 4 |
| Yleistä | 4 |
| Vapaat harjoitukset | 5 |
| Karsinta (aika-ajo kilpailuviikolla) | 5 |
| Kilpailu | 5 |
| Pisteytys | 6 |
| Sää ja radan olosuhteet | 6 |
| Yleiset säännöt | 7 |
| Teksti- ja puheyhteyden käyttö | 7 |
| Tutkintapyynnöt ja vastalauseet | 7 |

1 Yleistä

1.1 Suomenmestaruussarja

- 1.1.1 Sarja on AKK-Motorsport ry:n virallinen digitaalisen autourheilun suomenmestaruussarja.

1.2 Yleisiä määräyksiä

- 1.2.1 Sarjassa noudatetaan FISRA:n järjestämien iRacing-sarjojen yleisiä määräyksiä ja sen määrittämiä [AKK:n digitaalisen autourheilun yleisiä sääntöjä sekä AKK:n digitaalisen autourheilun lajisääntöjä](#).

1.3 Virallinen ilmoitustaulu ja yhteydenotto

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

1.4 Kilpailutoimitsijat ja tuomarointi

- 1.4.1 Kilpailunjohtajana toimii Joni Bäckman (Discordissa sfPrivateer#0898).
- 1.4.2 AKK:n lajiryhmän nimeämä tuomariston puheenjohtaja on Jukka Oja.
- 1.4.3 Päätuomarina toimii Joni Heikkinen (Discordissa Joni Heikkinen#4929).
- 1.4.4 Tuomaristossa toimivat Aleks Elomaa ja Ron Hämäläinen.
- 1.4.5 Sarjassa on käytössä tutkintapyyntömenettely, eikä tuomaristo lähtökohtaisesti jaa rangaistuksia kilpailun aikana. Tuomaristo kuitenkin lisäksi valvoo kilpailutapahtumia palvelimella, ottaa tilanteita ylös kilpailun jälkeistä käsittelyä varten, ja voi poikkeuksellisissa tilanteissa antaa tai poistaa rangaistuksia kilpailupalvelimella myös kilpailun aikana.
- 1.4.6 Kuljettajan tunnistaminen AKK:n digitaalisen autourheilun lajisäännön kohdan 10 mukaisesti toteutetaan web-kameran tai älylaitteen avulla. Jokaisen varsinaiseen kilpailuun etenevän kilpailijan tulee tarjota järjestäjälle videosyöte. Tarkemmat ohjeet sekä lisätiedot löytyvät kilpailukutsusta.

1.5 Sarjaan ilmoittautuminen

- 1.5.1 Sarjaan osallistuakseen kilpailijalla on oltava AKK:n digitaalisen autourheilun yleisten sääntöjen kohdan 10 mukainen lisenssi. AKK:n lisenssit hankitaan [KITI-järjestelmästä](#). Lisäksi sarjaan on 20€ osallistumismaksu. Ohjeet maksamiseen löytyvät [sarjan sivulta](#).
- 1.5.2 Sarjaan ilmoittaudutaan ennen sarjan alkua [sarjan sivulta](#).

- 1.5.3 Numero 1 on varattu puolustavalle mestarille, mutta sen käyttäminen ei ole pakollista. Loput numerot ovat vapaasti valittavissa. Numero valitaan sarjaan ilmoittautumisen yhteydessä. Nollalla alkavat numerot eivät ole sallittuja.
- 1.5.4 Sarjaan ilmoittaudutaan simracing.fi -sivuston kautta. Järjestäjät tarkistavat kuljettajan lisenssin, ja poistavat tarvittaessa osallistumisoikeudettomat kuljettajat sarjasta. Varsinaisen ilmoittautumisajan päätyttyä kuljettajat voivat käyttää jälki-ilmoittautumistoimintoa, jolloin järjestäjät tarkistavat lisenssin ennen ilmoittautumisen hyväksymistä.

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.
- 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, serverin virtuaalinen ajankohta, voimassa olevat rangaistukset ja mahdolliset kisakohtaiset poikkeusmenettelyt, sekä muita tarvittavia tietoja.

1.7 SM-kokonaiskilpailun rakenne

- 1.7.1 Digital Rallicross SM -sarja koostuu neljän (4) osakilpailun mittaisesta karsintasarjasta ja myöhemmin vuoden aikana järjestettävästä loppukilpailusta.
- 1.7.2 Loppukilpailuun kutsutaan kuusitoista (16) kilpailijaa. Hallitseva mestari saa suoran kutsun loppukilpailuun ja karsintasarjan tulosten perusteella kutsutaan viisitoista (15) kilpailijaa.
- 1.7.3 Karsintasarjan yksittäisten osakilpailujen voittajat pääsevät 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 Hallitseva mestari ja karsintasarjan aikana jo loppukilpailupaikkansa varmistaneet kuljettajat 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 käytettävät autot ovat **Ford Fiesta RS WRC**, **Subaru WRX STI** ja **VW Beetle**. Auton vaihtaminen karsintasarjan aikana on kiellettyä. Auton säätäminen on vapaata. Järjestäjä muuttaa autojen välisiä voimasuhteita (ns. Balance of Performance, BoP) seuraavalla tavalla:

Ford Fiesta RS WRC - Ei muutoksia

Subaru WRX STI - Engine Power -5% (95%)

VW Beetle - Ei muutoksia

Mahdolliset muutokset voimasuhteisiin tehdään viimeistään ennen sarjan ilmoittautumisen aukeamista 14.3.2022. Järjestäjän tekemään BoP-muutokseen ei tehdä muutoksia sarjan aikana, ellei iRacing päivitä autojen fyysiikoita niin että ne vaikuttavat autojen välisiin voimasuhteisiin.

- 1.8.2 Sarjan järjestäjä pakottaa kilpailijoiden autoihin järjestäjän omat siirtokuvatasot (decal layer) mm. sarjan sponsoreita varten. Ohjeet siirtokuvatasojen käyttämiseen ja lataamiseen löytyy sarjasivuilta. Näille alueille ei tule laittaa omia logoja päällekkäisyyksien välttämiseksi.
- 1.8.3 Maalausten suhteen noudatetaan FISRA:n yleisten iRacing-määräysten kohtaa 1.7.

1.9 Kilpailukalenteri

- 1.9.1 Karsintasarjan kilpailukalenteri on seuraava:
- 10.04.2022 - Atlanta Motor Speedway - Long
 - 24.04.2022 - Lucas Oil Raceway
 - 08.05.2022 - Sonoma Raceway
 - 22.05.2022 - Brands Hatch Circuit

2 Karsintasarjan kilpailuformaatti

2.1 Yleistä

- 2.1.1 Karsintasarjan osakilpailu koostuu: karsinnasta (lauantaina kilpailuviikolla) ja kilpailusta (kilpailupäivänä).

- 2.1.2 Karsintasarjan kilpailu koostuu aika-ajosta, alkueristä, keräilyeristä ja finaalista.
- 2.1.3 Autojen enimmäismäärä on alkuerissä seitsemän (7) autoa, keräilyerissä kuusi (6) autoa, ja finaalissa kahdeksan (8) autoa.
- 2.1.4 Kilpailuun osallistumisoikeus määräytyy karsinnan tulosten perusteella.
- 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 pikakorjauksia (fast repair) eikä rajoituksia incident-pisteille.

2.2 Vapaat harjoitukset

- 2.2.1 Kilpailupäivänä on yksi tai useampia virallisia harjoitussessioita ennen varsinaista kilpailua. Kilpailuviikolla sekä sitä edeltävällä viikolla voidaan järjestää harjoituksia, joiden aikataulut julkaistaan sarjasivulla.

2.3 Karsinta (aika-ajo kilpailuviikolla)

- 2.3.1 Kilpailuviikolla ajetaan karsintana aika-ajo lauantaina klo 09:00 - 21:00. Aika-ajosessioiden määrä määräytyy kilpailuun ilmoittautuneiden kilpailijoiden perusteella siten, että kaikilla ilmoittautuneilla kilpailijoilla on mahdollisuus osallistua karsintaan. Kilpailuun karsinnasta etenevät kilpailijat ilmoitetaan lauantaina kello 23:59 mennessä.
- 2.3.2 Salasana karsintasessioon löytyy simracing.fi -sivustolta kilpailun tiedoista.
- 2.3.3 Karsinta ajetaan suljettuna sessiona, eli kukin kilpailija on radalla yksin. Kilpailija saa ajaa vain neljä kierrosta karsinta-ajoa. Nopein aika jää voimaan.
- 2.3.4 Karsinta-ajon kaksikymmentäkahdeksan (28) nopeinta kilpailijaa etenevät varsinaiseen kilpailuun. Kilpailuun etenevien kilpailijoiden nimet julkaistaan sarjan virallisella ilmoitustaululla karsinta-ajopäivän loppuun mennessä.
- 2.3.5 Karsintapäivänä on yksi tai tarvittaessa useampi karsintapalvelin. Kilpailija voi vapaasti valita mille palvelimelle liittyy. Kilpailija voi ajaa kierroksia vain yhdessä aika-ajosessiossa. Kaikissa sessioissa on käytössä samat staattiset radan olosuhteet.
- 2.3.6 Karsinnassa ei käytetä iRacingin aika-ajojen ajotapatarkistusta (Qualifying Conduct Scrutiny).
- 2.3.7 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 Kilpailu koostuu kolmenkymmenen (30) minuutin lämmittelystä, kahden (2) kierroksen/viiden (5) minuutin aika-ajosta, neljästä (4) alkuerästä, neljästä (4) keräilyerästä, ja yhdestä (1) finaalista.

2.4.2 Kilpailuformaatti taulukkomuodossa

| Sessio (määrä) | Kuljettajien määrä | Session pituus | Finaaliin | Radan käyttöaste |
|------------------|--------------------|---------------------|-----------|---------------------|
| Harjoitukset (1) | 28 | 30 min | - | 0% |
| Aika-ajo (1) | 28 | 2 kierrosta / 5 min | - | 0% |
| Alkuerät (4) | 7 | 7 kierrosta | Voittajat | siirtyy edellisestä |
| Keräilyerät (4) | 6 | 7 kierrosta | Voittajat | 0% |
| Lämmittely (1) | 8 | 5 minuuttia | - | siirtyy edellisestä |
| Finaali (1) | 8 | 10 kierrosta | - | siirtyy edellisestä |

2.4.3 Alkuerien lähtöjärjestykset määräytyvät aika-ajon tulosten perusteella. Kuljettajat jakautuvat eri alkueriin simulaatiopelin määrittelemällä tavalla.

2.4.4 Kilpailupäivän tarkka aikataulu julkaistaan kilpailukutsussa. Kilpailu ajetaan n. klo 19 alkaen.

2.4.5 Kilpailupalvelimen salasana lähetetään osallistumiskelpoisille kuljettajille sähköpostitse kilpailupäivän aikana, viimeistään klo 17:30.

2.5 Pisteytys

2.5.1 Pisteitä jaetaan seuraavan taulukon mukaisesti

Aika-ajo

| | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|
| Sija | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pisteet | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Keräilyerät

| | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|
| Sija | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Pisteet | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Finaali

| | | | | | | | | |
|---------|----|----|----|----|----|----|---|---|
| Sija | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| Pisteet | 25 | 20 | 16 | 13 | 11 | 10 | 9 | 8 |

2.6 Sää ja radan olosuhteet

- 2.6.1 Virallisissa harjoituksissa sekä kilpailulähdöissä käytetään dynaamista säämallia ja dynaamista taivasta. Radan käyttöaste on harjoituksien alussa 0%, ja se nollataan ennen aika-ajoja. Rata kehittyy aika-ajojen sekä alkuerien aikana. Rata puhdistetaan irtokumista ja lanataan (nollataan) ennen keräilyeriä. Serverillä käytettävä virtuaalinen päivämäärä sekä kellonaika ilmoitetaan kilpailukutsussa.
- 2.6.2 Kaikissa saman osakilpailun karsintasessioissa on käytössä identtiset olosuhteet. Radan käyttöaste karsintasessioissa on 50%, irtolika puhdistettu. Tuomaristo arpoo karsinnassa käytettävän sään, ja se ilmoitetaan kilpailukutsussa. Karsinnan virtuaalinen päivämäärä on sama kuin kilpailussakin.

3 Yleiset säännöt

3.1 Teksti- ja puheyhteyden käyttö

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

3.2 Tutkintapyynnöt ja vastalauseet

- 3.2.1 Kaikki tutkintapyynnot tulee toimittaa tutkintapyyntölomakkeella kilpailupäivänä kello 23:00 mennessä. Tutkintapyyntölomake julkaistaan kilpailukutsussa.
- 3.2.2 Tuomaristo julkaisee rangaistukset [#rxsm-tiedotus -kanavalla FiSRAn Discord-palvelimella](#).
- 3.2.3 Julkaisun yhteydessä annetaan kohtuullinen aika, minkä sisällä kilpailija voi jättää kilpailunjohtajalle vastalauseen annetun rangaistuksen muuttamiseksi. Vastalausemaksun suuruus on neljäkymmentä (40) euroa. Vastalausemaksu tulee suorittaa vastalauseetta jätettäessä. Vastalausemaksu palautetaan, jos vastalause katsotaan aiheelliseksi tai jos AKK niin määrää.