

# EVÅL

## 2022 Drifti reeglistik



## **SISUKORD**

|                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| <b>§1 ÜLDISED MÄÄRUSED</b>            | <b>3</b>  |
| <b>§2 SERVERI SEADED</b>              | <b>4</b>  |
| <b>§3 VÕISTLUSELE REGISTREERIMINE</b> | <b>4</b>  |
| <b>§4 AJAKAVA JA KALENDER</b>         | <b>5</b>  |
| <b>§5 VÕISTLUSFORMAAT</b>             | <b>5</b>  |
| 5.1 KVALIFIKATSIOON                   | 5         |
| 5.2 TOP 32                            | 6         |
| <b>§6 VÕISTLEJALE</b>                 | <b>7</b>  |
| <b>§7 KOHTUNIKUD</b>                  | <b>8</b>  |
| <b>§8 TULEMUSED</b>                   | <b>9</b>  |
| <b>§9 HOIATUSED JA KARISTUSED</b>     | <b>9</b>  |
| <b>§10 TERMINID</b>                   | <b>10</b> |

## §1 ÜLDISED MÄÄRUSED

- 1.1 Võistluste korraldaja on Eesti Virtuaalse Autospordi Liit ( edaspidi **Eval** ) koostöös Eesti Drifti Liiduga ( edaspidi **EDL** )
- 1.2 Registreerides ennast võistlushooaega, nõustute allpool olevate reeglitega.
- 1.3 Iga osaleja on kohustatud läbi lugema ja järgima neid reegleid.
- 1.4 Osalemiseks on vaja järgnevaid komponente:
  - 1.4.1 **Assetto Corsa** [ [LINK](#) ]
  - 1.4.2 **Content Manager** [ [LINK](#) ]
  - 1.4.3 **Gravy Garage Car Pack** [ [LINK](#) ]
  - 1.4.4 Vajalikud rajad jagatakse laiali EVAL-i discordis.
- 1.5 Serveris harjutamas käies tuleb kasutada oma täisnime, keelatud on kasutada teise inimese nime.
  - 1.5.1 Täpitähed **ÕÄÖÜ** asendada **OAOU**'ga.
  - 1.5.2 Vale nime all sõitmise eest on karistuseks osaleja eemaldamine käimasolevast võistlushooajast ja tulemuste tühistamine.
- 1.6 Registreerides ennast võistlushooaega on korraldajal õigus avaldada võistlustel osaleja täisnime.
- 1.7 EVAL ja EDL jätavad endale õiguse teha mõjuvatel põhjustel muudatusi võistluste toimumise ajas, ajakavas ja võistluse käigus.
- 1.8 Iga osaleja peab liituma EVAL-i Discordi ja sealt valima õige rolli [ [LINK](#) ], see tagab ligipääsu vestlus- ja hääli kanalile.

## §2 SERVERI SEADED

- 2.1 Purunemine: **0%**
- 2.2 Rehvikulu: **100%**
- 2.3 Pidamine ehk grip: **100%**
- 2.4 Õhutemperatuur: **26°C**
- 2.5 TC ehk veojõukontroll on **keelatud**
- 2.6 ABS ehk mittelekkeeruvad pidurid on **keelatud**.
- 2.7 **Kasutusel on ainult Street rehvisegu.**

## §3 VÕISTLUSELE REGISTREERIMINE

- 3.1 Sõitjal tuleb registreerida ennast **2022 Drifti talvesarja** [EVAL-i kodulehel](#).
  - 3.1.1 Registreerides võistlushooaega oled automaatselt registreeritud kõikidele etappidele ja eraldi etapipõhist registreerimist ei ole.
- 3.2 Võistlussarjast osavõtmiseks peab osaleja valima alljärgnevas nimekirjast võistlusmasina ja võistlusnumbri, millega kavatseb terve võistlushooaja kaasa teha. Võistlushooaja keskel masinat ja numbrit vahetada ei saa.
  - Nissan 200SX ( Oaktree Alex edition )
  - Nissan S13 ( Oaktree Tye edition )
  - Nissan S14 ( Oaktree Vic edition )
  - Nissan 180SX ( Corbett edition )
  - Toyota AE86 ( Readie edition )
  - BMW E36 Compact
  - BMW E36 Touring
  - BMW E46
  - Lexus GS300
  - Toyota MARK II JZX90
  - Toyota MARK II JZX100
  - Mazda MX-5 Miata
- 3.3 Kujunduse tegemine ei ole kohustuslik, kuid on rangelt soovituslik
  - 3.3.1 Autol peavad olema korraldajate poolt ette antud sarjalogod ja nime-ja numbrisilt. [ [LINK](#) ]

- 3.3.2 Logode jaoks on etteantud positsioonid, millest tuleb võimalikult lähedaselt kinni hoida, asukohta võib veidi muuta, et logod oleksid paremini nähtavad või sobiksid kokku auto disainiga.



- 3.3.3 Kujundused tuleb saata meilile [design@simracing.ee](mailto:design@simracing.ee).

- 3.4 Osalejatel on lubatud muuta auto seadistust, kuid *modi* muutmine on keelatud.

## §4 AJAKAVA JA KALENDER

- 4.1 19:30 - algab vabatreening 30min  
20:00 - algavad kvalifikatsioonid
- 4.2 Võistluskalender:
- 13.11. - Mondello Park
  - 27.11. - Okayama International Circuit
  - 04.12. - Road Atlanta
  - 18.12. - Bikernieki Witch Kettle

## §5 VÕISTLUSFORMAAT

### 5.1 KVALIFIKATSIOON

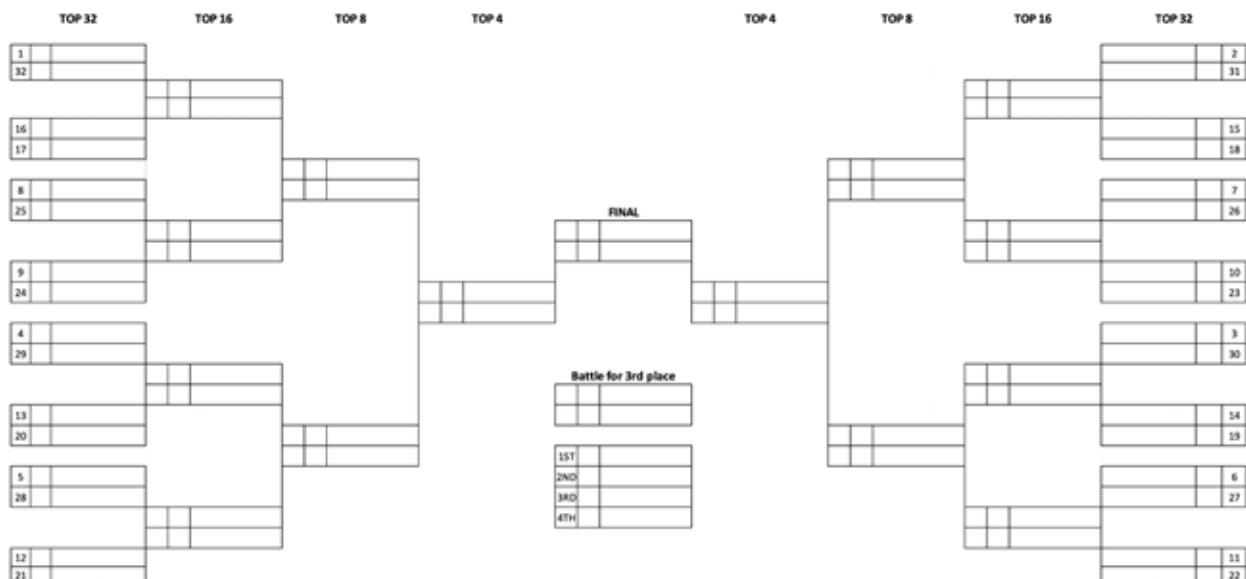
- 5.1.1 Osalejad jagatakse registreerimis järjekorra alusel gruppidesse. Grupi nimekiri avalikustatakse päev enne osavõistluse algust ürituse kirjelduses. Igal osalejal on oma kvalifikatsiooni algusaeg. Osaleja peab ühendama serveriga 10 minutit enne selle käivitumist ja katkestama ühenduse pärast oma kvalifikatsiooni vooru lõppu. Igal osalejal on üksteise järel kaks hinnatud sõitu, et kvalifitseeruda. Parimat jooksu arvestatakse nende parimaks tulemuseks. Iga kvalifikatsioonisõitu hinnatakse kolme kriteeriumi alusel: joon, nurk ja stiil. Teil on 5 minutit aega, et jõuda serverisse ja oodata oma jookse. See reegel on rakendatud, nii et aeg ei läheks raisku, kui peate olema stardis.
- 5.1.2 Osalejad peavad olema teadlikud, kui nad peavad kvalifikatsiooni sõitudele minema, vastasel juhul saavad osalejad oma sõidust osa võtmata jätmise korral hindeks nulli.
- 5.1.3 Hinnatud jook algab hetkel, kui võistlusauto ületab stardijoone, ja lõpeb pärast finišijoone ületamist.
- 5.1.4 Tandem sõitudele pääseb parima kvalifikatsiooni sõidu põhjal 32 parimat osalejat.
- 5.1.5 Tandem jooksude stardijärjekord määratakse parima kvalifikatsiooni sõidu alusel, vastavalt üritusel kasutatavale tandemsulle.
- 5.1.6 Klassifikatsiooni määramisel võetakse arvesse iga sõitja suurema punktisummaga kvalifikatsioonisõitu. Võrdse tulemuse korral suurema punktisummaga sõitudes kasutatakse viigi katkestamiseks madalama punktiga kvalifikatsioonisõitu. Võrdse tulemuse korral ka madalamate kvalifikatsiooni skooride piires kasutatakse sõitjat, kes kogus oma kõrgemat kvalifikatsiooni punktide *Line* komponendi eest kõige rohkem punkte. Kui ka see ei suuda juhte eraldada, kasutatakse nende kõrgeima kvalifikatsiooniskoori nurga ja seejärel stiili komponente (selles järjekorras). Võrdse tulemuse korral

saavutab ka nende punktide sees väiksema registreerimisnumbriga sõitja kõrgema koha.

- 5.1.7 Kvalifikatsiooni sõitude ajal ei soorita juht harjutusi enne 2 ametlikku sõitu.

## 5.2 TOP 32

- 5.2.1 Pärast kvalifikatsiooni toimuvad paarissõidus. Kvalifikatsiooni tulemuste põhjal moodustatakse võistluspaarid. Võistluspaarides kahe sõidu (eessõit ja jälitav sõit) tulemusena otsustatakse võitja, kes liigub eliminaator-süsteemis edasi järgmisele paarissõidule. Viimase võistluspaari sõitudest selgitatakse välja ka võitja.
- 5.2.2 Paarissõidu põhirõhk seisneb eessõitva auto võimekuses sõita rada läbi ilma vigadeta, olles tagumise auto poolt surve all. Tagumise auto ülesandeks on eesmist autot "üle trumbata". Sõitjate stabiilsus paarissõidus on äärmiselt oluline.
- 5.2.3 Kui sõitja pole enda paarissõiduks serverisse ühendunud, siis antakse start kohale jõudnud sõitjale. Sõitja, kes kohal polnud on tolles sõidus automaatselt kaotaja.
- 5.2.4 Sõitjate koosolek toimub enne võistlust Discordis. See on oluline, et teada, mida kohtunikud sõitjatelt rajal ootavad. Sõitjate koosolekul osalemine pole kohustuslik, aga sõitja kohustus on teada, mida kohtunikud sõitjatelt ootavad.
- 5.2.5 Top 32 paarissõitude tabel:



## §6 VÕISTLEJALE

- 6.1 Sõitjatel peab olema stabiilne võrguühendus. Sõitjad, kellel on probleeme internetiga, võidakse võistluselt eemaldada.
- 6.2 Mängu visuaali või heli muutmiseks või parandamiseks on lubatud kasutada mängulisasid, aga need ei tohi kuidagi muuta mängu tööpõhimõtet. Sõitjad, kes teevad sohki, eemaldatakse hooajast.
- 6.3 Sõitjad saavad ühe korra võistluse jooksul võtta 5-minutilise tehnilise pausi, et parandada interneti probleeme.
- 6.4 Enne paarissõitu peab kontrollima, et rool ja muu varustus toimiks.
- 6.5 Kohtunikud lubavad ühe korra võistluse jooksul parandada probleeme varustusega.
- 6.6 Sõitude vahel pole lubatud kasutada “Back to pits” funktsiooni, peale esimest kvalifikatsioonisõitu sõidab sõitja tagasi starti ja teeb teise sõidu otsa. Sama kehtib paarissõitudes, peale esimest paarissõitu sõidavad sõitjad tagasi starti ja alustavad sealt järgmist sõitu.

## §7 KOHTUNIKUD

- 7.1 3 kohtunikku vaatab kvalifikatsiooni ja 3 kohtunikku vaatab paarissõite. Kvalifikatsioonis antakse skoor 100-st.
- Joon = 35 punkti
  - Nurk = 35 punkti
  - Stiil = 30 punkti
- 7.2 Paarissõidu hindamine
- 7.2.1 Paarissõite jälgib 3 kohtunikku. Kahe sõidu vahel skoores ei avaldata. Iga kohtunik annab teada oma otsuse. Kohtunikud valivad kolme variandi vahel:
- 7.2.1.1 Sõitja "A" võidab
- 7.2.1.2 Sõitja "B" võidab
- 7.2.1.3 "ONE MORE TIME - OMT" (Veel üks kord)
- 7.2.2 Otsus langetatakse enamushääletuse tulemusel. Kui peaks juhtuma, et kõik kohtunikud otsustavad erinevalt, siis antakse sõitjatele "One more time" ja sõitjad sõidavad uuesti paarissõite. Vaja võib minna mitut "One more time"-i, neid saab anda kuni kolm.
- 7.3 Nullskoorid kvalifikatsioonis ja paarissõitades
- 7.3.1 Kolm või rohkem ratast on samal ajal rajalt väljas = null
- 7.3.2 Auto läheb otseks = punktikaotus
- 7.3.3 Koonuse või rajamarkeri maha sõitmine = punktikaotus
- 7.3.4 Mitu korda drifti alustamine = null
- 7.3.5 Järsk peatus = null
- 7.3.6 Auto välja suretamine = null
- 7.3.7 Kontakt muudab jõuliselt autode drifti või põhjustab spinni = null (paarissõitades)
- 7.3.8 Kaks korda vastu stardikoonuseid sõitmine = null
- Kui juhtiv sõitja sõidab esimest korda vastu stardikoonuseid, siis antakse talle üks uus võimalus. Kui sõitja teeb teist korda samas sõidus sama vea, tähendab see nulli ja paarissõidu puhul tehakse poolte vahetus või lõpetatakse paarissõit ning oodatakse kohtunikelt otsust.

## §8 TULEMUSED

- 8.1 Punkte jagatakse kvalifikatsiooni alusel top 32 sõitjatele ning paaris- sõitude tabeli järgi top 32, 16 ja 8 jõudnud sõitjatele.

Punktisüsteem on järgmine:

Kvalifikatsioon:

|         |    |    |    |    |       |       |        |         |         |         |
|---------|----|----|----|----|-------|-------|--------|---------|---------|---------|
| Koht    | 1. | 2. | 3. | 4. | 5.-6. | 7.-8. | 9.-12. | 13.-16. | 17.-24. | 25.-32. |
| Punktid | 12 | 10 | 8  | 6  | 4     | 3     | 2      | 1       | 0,5     | 0,25    |

Paarissõidud:

|         |     |    |    |    |       |        |        |
|---------|-----|----|----|----|-------|--------|--------|
| Koht    | 1.  | 2. | 3. | 4. | 5.-8. | 9.-16. | 17.-32 |
| Punktid | 100 | 88 | 78 | 69 | 61    | 54     | 24     |

- 8.2 Võitjaks tuleb enim punkte teeninud sõitja. Kui tekivad viigid punktis tabelis, otsustatakse võitja järgmiselt:

8.2.1 Kõrgem koht antakse sõitjale, kellel on rohkem etapivõite.

8.2.2 Kui võitude arv on võrdne, läheb kõrgem koht sõitjale, kellel on rohkem 2. kohti.

8.2.3 Kui see on ka võrdne, siis vaadatakse edasi 3. kohti, 4. kohti jne.

## §9 HOIATUSED JA KARISTUSED

- 9.1 2 rikkumist = etapi vahele jätmine  
9.2 4 rikkumist = võistluskeeld kuni hooaja lõpuni  
9.3 Rajal sõitmine ilma loata = rikkumine  
9.4 Sõitvate võistlejate segamine = rikkumine

## §10 TERMINID

- 10.1 **Joon** - ideaalne trajektoor, mille auto peab rajal läbima, see on markeeritud sisemiste clipping pointidega, välimiste clipping pointidega ja poolevahetustsoonidega. Sisemised clipping pointid on orientiirid rajal, millele peaks auto esistange võimalikult lähedale jõudma. Tagumised clipping pointid on orientiirid, millele peab võimalikult lähedale jõudma auto tagastangega. Poolevahetustsoonid on alad rajal, kus trajektoori suund muutub ja auto peab drifti suunda muutma.
- 10.2 **Nurk** - mõõdab vastukeeramise kogust ja suhtelist tagaotsa Libisemisnurka, mida sõitja läbi raja kasutab. Korrektuurid roolinurgas peavad jääma minimaalseks. Kurvist kurvi üleminek peab olema sujuv.
- 10.3 **Stiil** - võtab kokku sõidu üldise mulje ja teiste kriteeriumite täitmise terve sõidu jooksul. See on kõige subjektiivsem kriteerium ja kohtunikud ootavad siin nii suurt "põnevust", kui sõitja suudab luua. Sõitjad peavad demonstreerima kogu aeg täielikku kontrolli auto üle.
- 10.4 **Kiiruse hoidmine** - sõitjad peavad suutma hoida sobivat kiirust. See käib enamasti juhtiva auto kohta. "Piduritest" või muud viisid auto aeglustamiseks alas, kus auto ei peaks aeglustuma, läheb kirja veana.
- 10.5 **Paarissõidud**
- 10.5.1 **Juhtiv auto** peab olema võimeline sõitma raja läbi ilma tähelepanu eemale juhtimisest või tagumise auto poolt survestusest tulenevate vigadeta.
- 10.5.2 **Jälitav auto** peab sõitma umbkaudselt sama joonega, mis juhtiv auto, kuid võib ka võtta kõrgemat joont, et survestada juhtivat sõitjat. Juhtivast autost madalama joone võtmine tähendab eelise kaotust. Kui juhtiv auto on joonelt maas, teenib jälitav auto eelist püsesid õigel joonel, kuid ei kaota punkte juhtiva auto joone jälitamise eest. Jälitav auto peaks hoidma end võimalikult lähedal juhtivale autole, et teenida eelist.
- 10.6 **Möödumine** - möödumine on lubatud igal pool rajal, kui juhtiv auto on ilmselgelt ettenähtud joonelt maas. Kõik möödumised, mis sooritatakse eelolevast tingimusest väljaspool on reeglitevastased ja tähendavad nulli (0).

- 10.7 **Kokkupõrked** - kokkupõrked juhtuvad paarissõitudes ja kokkupõrke puhul kaotab kontakti põhjustanud sõitja eelise. Kogemata juhtunud kontaktid on lubatud, aga on rangelt mittesoovituslikud. Sõitjad peavad läbima terve raja, isegi kui teisel sõitjal toimub avarii, löök, spinn või ta ei ole muul põhjusel võimeline sõitu lõpetama. Sõitjaid hinnatakse kogu rajal viibimise ajal.