



# EST1 Racing

## F4 Eesti meistrivõistlused 2023

### REEGLID

Kinnitatud EAL-is 02.08.2023

#### §1 ÜLDINE

1.1 Osalemiseks on vaja järgnevat autot:

1.1.1 <https://www.iracing.com/cars/fia-f4/>

1.2 Osalemiseks on vaja järgnevaid radu (allantud rajad peab soetama sarjas osaleda soovija, sarja korraldaja ei saa neid tasuta anda):

1.2.1 <https://www.iracing.com/tracks/watkins-glen-international/>

1.2.2 <https://www.iracing.com/tracks/long-beach-street-circuit/>

1.2.3 <https://www.iracing.com/tracks/autodromo-enzo-e-dino-ferrari/>

1.2.4 **NB! Kalendris võib tulla muudatusi tasuliste radade osas, et paremini kokku sobitada ametliku iRacingu F4 kalendriga. Sellest tulenevalt soovitame radu mitte ette ära osta.**

1.3 Võistluste teadaanded avaldatakse EVAL'i ametlikus Discordis 2023-f4-emv-tulemused ja 2023-f4-emv-teadaanded kanalites. Antud kanalid ja 2023-f4-emv-arutus kanalid on nähtavad ainult EMV-le registreerunud sõitjatele ja meeskondade omanikele.

1.4 Ametlikud tulemused avaldatakse samuti eelmainitud Discordi kanalites ning on samuti kättesaadavad [www.simracing.ee](http://www.simracing.ee) ning <https://uus.autosport.ee/sport/e-autosport/>

1.5 EVAL'i ametliku Discordiga on võimalik liituda järgnevalt lingilt: <https://discord.gg/etagcn8>

1.6 Eesti Autospordi Liit (EAL) omab ainuõigust Eesti meistrivõistlustele kõikidel autospordialadel. F4 e-autospordi Eesti meistrivõistluste läbiviimisõigused on antud edasi Eesti Virtuaalse Autospordi Liidule (EVAL). Sarjas osalmiseks vajaliku tasuta iRacing konto (koodid) väljastab EVAL ainult EAL litsentsi omanikele.

#### §2 VÕISTLUSELE REGISTREERIMINE

2.1 Sõitjal tuleb registreerida ennast 2023 hooaega iRacingu liigasüsteemis:

2.1.1 <https://members.iracing.com/membersite/member/LeagueView.do?league=10052>

2.1.2 Registreerudes hooaega oled automaatselt registreeritud kõikidele etappidele ja eraldi etapipõhist registreerimist ei ole vaja teha.



2.2 Võistlussarjast osa võtmiseks peavad sõitjad omama ühte alljärgnevatest EAL kehtivatest litsentsidest:

2.2.1 noortelitsents

2.2.2 rahvaspordi litsents

2.2.3 rahvuslik litsents

2.2.4 rahvusvaheline litsents

2.2.5 e-autospordi litsents

2.2.6 Täpsem info järgnevalt lingilt: <https://uus.autosport.ee/litsents>

2.3 Võistlussarjast osa võtmiseks tuleb tasuda **osalustasu 20€**, olenemata hetkest, mil sarjaga liitutakse (kehtib ka viimase etapi puhul).

2.3.1 Selle teostamiseks tuleb sooritada ülekanne Eesti Virtuaalse Autospordi Liit MTÜ arvelduskontole: EE102200221067600044, selgitusse palume märkida: 23F4 ja teie nimi. Näiteks: 23F4 Anti Tiib.

2.4 Võistlejal tuleb valida võistlusnumber, millega plaanitakse sõita terve hooaja vältel. Võistlushooaja keskel numbrit vahetada ei saa.

2.4.1 Numbrid 1-3 on broneeritud 2022 Vormeli EMV hooaja TOP 3 lõpetajatele.

2.4.2 Numbreid, mis algavad 0-ga, ei aktsepteerita.

2.4.3 Registreerides ennast võistlusele hooaja keskel, tuleb valida omale võistlusnumber, mis ei ole kellegi poolt juba registreeritud.

2.5 Võistleja võib endale määrata meeskonna. Meeskonda mitte määrates paigutatakse sõitjad väljamõeldud meeskondadesse, mis ei võta osa meeskondlikust arvestusest.

2.6 Võistlejad saavad esitada kujunduse, millega plaanitakse sõita terve hooaeg. Kui võistleja ei esita kujundust etteantud kuupäevaks, siis sõidab ta standardse kujundusega, mille teeb EVAL. Kujundus tuleb edastada e-posti aadressile [design@simracing.ee](mailto:design@simracing.ee).

2.6.1 Kujunduse pakk peab sisaldama auto kujunduse faili car\_XXXXXX.tga. (igal sõitjal iRacingus on vastav kasutaja kood, ning see peab kajastuma auto faili nimes.

2.6.2 Kujunduse pakis võib lisaks olla ka car\_spec\_XXXXXX.tga fail, kuid see ei ole kohustuslik. (Car\_spec fail on selleks, et kujundusel saaks erinevaid materjale kasutada.)

2.6.3 Kujunduse tegemine ei ole kohustuslik, kuid on rangelt soovituslik.

2.6.4 Erikujundusega autol peavad olema korraldajate poolt ette antud sarja logod. [LINK](#)

2.6.5 Logode jaoks on ette antud positsioonid, millest tuleb võimalikult lähedaselt kinni hoida. Asukohta võib vähesel määral muuta, et logod oleksid paremini nähtavad ning sobiksid kokku auto kuju ja kujundusega. [LINK](#)



### §3 MEESKONDADE REGISTREERIMINE

3.1 Meeskonnad peavad oma tiimi registreerima Google Formsis.

3.1.1 Meeskondade registreerimine - [LINK](#)

3.2 Meeskonna mõlemad autod peavad olema disainilt sarnased. (Üksikuid erinevusi värvilahenduses võib olla, näiteks peeglite värv.)

3.3 Igal meeskonnal on 2 võistlejakohta.

3.4 Meeskonda esindavad võistlejad tuleb paika panna enne 1. etappi.

3.5 2023 Eesti meistrivõistluste arvestuses meeskondlikku punktiarvestust ei peeta ja EMV tiitlit välja ei jagata.

3.6 Meeskondlikult peetakse EVAL karikasarja punktiarvestust.

3.7 Meeskond võib sõitjat asendada hooaja jooksul ühel korral (sinna alla ei kuulu etapid, kui sõitja on saanud etapilt osavõtu keelu vms).

### §4 MÄNGU POOLT AUTOMAATSELT ANTAVAD KARISTUSED NING INTSIDENTIDE SÜSTEEM

4.1 Intsidendipunktid ja intsidentide süsteem.

4.1.1 Mäng jälgib automaatselt sõitja käitumist rajal ning annab rikkumiste eest vastavalt intsidendipunkte.

4.1.2 Kui sõitjale antakse ühe võistlussõidu ajal 20 intsidendipunkti, karistatakse teda automaatselt läbisõidukaristusega.

4.1.3 Iga järgneva 5 intsidendipunktiga karistatakse sõitjat uuesti läbisõidukaristusega.

4.2 Raja lõikamine

4.2.1 Võistlejale määratakse iga rajapiiri ületuse eest 1 intsidendipunkt.

4.2.2 Igal rajal määratakse raja lõikamist erinevalt, seega võistlejad saavad ise trenni tehes rajapiirid endale tuttavaks teha.

4.2.3 Kui mäng tuvastab, et raja lõikamisega võideti palju aega, antakse sellest võistlejale ekraanil teada ning võistleja peab hoo maha võtma. Võistleja peab seda tegema vastavalt nii kaua kui mäng seda arvutas.

4.2.3.1 Hoogu peab maha võtma ideaaltrajektoorilt eemal, ohutult ning kaasvõistlejaid mitte takistades.

4.2.4 Raja lõikamine tuvastatakse ka reeglitevastasel boksi sisse- või väljasõidujoone ületusel.

4.3 Auto üle kontrolli kaotamine

4.3.1 Kui võistleja kaotab auto üle kontrolli määratakse talle 2 intsidendipunkti.

4.3.2 Auto üle kontrolli kaotamise alla läheb autoga spinnimine ning terve autoga raja piiridest väljumine.



#### 4.4 Kontaktid seinaga või kaasvõistlejaga

4.4.1 Õrna kontakti puhul seinaga või kaasvõistlejaga tuleb võistlejal teade rikkumisest, aga intsidenti kirja ei lähe (0x punkti)

4.4.2 Võistlejale määratakse iga tugeva seinakontakti eest 2 intsidendipunkti.

4.4.3 Võistlejale määratakse iga tugeva või kriitilise kontakti eest kaasvõistleja 4 intsidendipunkti.

#### 4.5 Intsidendipunktide ülekandumine intsidendi põhjustajale

4.5.1 Mängu on ehitatud süsteem, mis kannab intsidendi põhjustajale üle selle käigus tekkinud rikkumiste punktid. Näiteks kui võistleja tekitab kontakti kaasvõistlejaga ning kontakti tõttu kaldub kaasvõistleja rajalt täielikult välja, siis süsteem määrab karistuse intsidendi põhjustajale, mitte väljasõitnud võistlejale. Reegel kehtib isegi siis, kui kontakt oli minimaalne ning kontakti eest saadi hoiatus.

4.6 Kiiruse ületamise eest boksiteel määrab mäng 15-sekundilise Stop-and-Go karistuse.

4.7 Vastassuunas sõites annab mäng sõitjale automaatse diskvalifitseerimise.

4.8 Musta/oranži lipu puhul peab sõitja minema autot boksi parandama kolme ringi jooksul. Vastasel juhul saab sõitja automaatse diskvalifitseerimise.

#### **4.9 Mängu poolt määratud karistused ei ole protestitavad.**

### **§5 SERVERI SEADED**

5.1 Intsidentide limiit: 20x (selle täitumisel annab mäng karistuse. Peale seda antakse karistus iga järgneva 5x täitumisel.)

5.2 Lubatud "Fast Repair" arv sõidus: 1

5.3 Lubatud on Auto Clutch abi.

5.4 Võistlusmasinal on seade avatud.

5.5 Spectate parooli serveril ei ole. Kui on soov kasutada spotterit, siis seda saab iga võistleja individuaalselt lubada läbi iRacing keskkonna.

5.5.1 Juhend spotteri kasutamisele - [LINK](#)



## §6 HARJUTUSSERVER

6.1 Ametlik harjutusserver on üleval etteantud viiel päeval enne võistlust:

6.1.1 Võistlustele eelneval nädalal teisipäeval ja neljapäeval.

6.1.2 Võistlusnädalal esmaspäeval, kolmapäeval ja reedel.

6.2 Serveri andmed:

6.2.1 Serveri nimetus: EST1 Racing F4 EMV 2023 – “Etapp” Practice

6.2.2 Harjutusserveri alguse kellaaeg: 19:00

6.2.3 Harjutusserveri kestus: 5h

6.2.4 Mängusisene kuupäev harjutusserveris vastab etapi toimumise kuupäevale. (nt. 1. etapp 20.08)

6.2.5 Rada on alati 100% sisse sõidetud ja ei muutu. See tähendab, et kummipuru ja tolmu ei jää rajale.

6.2.6 Harjutusserveri ilmastikuolud on samad, mis valitakse võistlussõiduks.

6.3 Vabatreeningutel keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)

## §7 VÕISTLUSSESSIOON

7.1 Võistlustele lubatakse võistleva maksimaalselt 60 sõitjat

7.1.1 Kui võistlustele on registreeritud rohkem kui 60 sõitjat, siis pääsevad võistlusele 60 kiiremat sõitjat ametliku harjutusserveri järjestuse järgi.

7.1.2 Kui võistlusele on registreeritud vähem kui 60 sõitjat, siis ei mängi ametliku harjutusserveri järjestus rolli ning tehniliselt ei ole kohustust seda kaasa sõita.

7.2 Ametlik võistlussessioon avatakse võistluspäeval kell 19.30.

7.3 Serveri andmed:

7.3.1 Serveri nimetus: EST1 Racing F4 EMV 2023 – “Etapp”

7.3.2 Mängusisene kuupäev vastab etapi toimumise kuupäevale. (nt. 1. etapp 20.08)

7.3.3 Rajaolud on iRacingu poolt genereeritud ja rada on progresseeruv. See tähendab, et kummipuru ja tolmu kantakse sõitjate vahel edasi.

7.4 Sessioon algab vabatreeninguga, mis kestab 30 minutit.

7.5 Temperatuuri, pilvisuse ja teised ilmastikuolud seab korraldaja vastavalt oma subjektiivsele äranägemisele. Etapi ilmaennustus avalikustatakse koos harjutusserveriga.

7.6 Korraldaja jätab endale õiguse sõitja diskvalifitseerida, kui tema internetiühendus on mängu poolt punases ja ta on ohtlik teistele sõitjatele.



## §8 KVALIFIKATSIOON

8.1 Kvalifikatsioonitulemuste järgi pannakse paika eelsõitude stardipositsioonid.

8.2 Kvalifikatsioon toimub vahetult peale ametliku vabatreeningu lõppu.

8.3 Kvalifikatsioon kestab 10 minutit.

8.3.1 Kvalifikatsioonis on 10 minuti jooksul võimalik sooritada 2 ajalisi ringi. Peale kaht kiiret ringi saab võistleja automaatselt finišilipu.

8.4 Kvalifikatsioon toimub "Lone Qualifier" formaadis, ehk teisi võistlejaid ei ole võimalik rajal näha ega nendega kokku pörgata.

8.5 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine kvalifikatsiooni ajal on RANGELT keelatud.

8.6 Kvalifikatsioonis keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)

## §9 STARDIPROTSEDUUR

9.1 Start toimub mängu sisseehitatud süsteemi järgi – toimub paigaltstart.

9.2 Soojendusringi ei ole.

9.3 Valestarti karistatakse automaatselt Stop-and-Go karistusega.

## §10 EELSÕIDUD

10.1 Stardijärjestus pannakse paika kvalifikatsioonitulemuste põhjal.

10.1.1 Eelsõitudeks jagatakse võistlejad kahte gruppi.

10.1.2 Esimesest eelsõidust võtavad osa võistlejad, kes jäid kvalifikatsioonis paaritu arvuga positsioonile.

10.1.3 Teisest eelsõidust võtavad osa võistlejad, kes jäid kvalifikatsioonis paarisarvuga positsioonile.

10.1.4 Kui võistlustel on vähem kui 30 osalejat, toimub ainult üks eelsõit ning gruppidesse jagunemist ei toimu.

10.2 Eelsõidud toimuvad üksteise järel.

10.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis, kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla, vaid suunab sõitja automaatselt vaatleja rolli.

10.3 Sõidu kestus on 15 minutit.

10.4 Eelsõitudes ei ole boksipeatus kohustuslik.

10.5 Eelsõitude tulemuste põhjal jagatakse välja finaalsõidu ja lohutussõidu stardipositsioonid.

10.5.1 Mõlemast eelsõidust saavad 15 parimat võistlejat edasi finaalsõitu.

10.5.2 Ülejäänud võistlejad jätkavad sõitmist lohutussõidus.



10.6 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine sõidu ajal on RANGELT keelatud.

10.7 Return to Garage (edaspidi RTG) võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

10.8 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja võimalikud karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)

## §11 LOHUTUSSÕIT

11.1 Stardijärjestus pannakse paika eelsõitude tulemuste põhjal.

11.1.1 Lohutussõitu stardivad võistlejad, kes jäid eelsõitude põhjal finaalsõidust välja.

11.1.2 Kui võistlustel on vähem kui 37 võistlejat, siis lohutussõitu ei toimu.

11.2 Lohutussõit toimub kohe peale eelsõite.

11.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis, kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla, vaid suunab võistleja automaatselt vaatleja rolli.

11.3 Sõidu kestus on 15 minutit.

11.4 Lohutussõidus ei ole boksipeatus kohustuslik.

11.5 Lohutussõidu 6 parimat võistlejat saavad samuti finaalsõitu.

11.6 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine sõidu ajal on RANGELT keelatud.

11.7 RTG võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

11.8 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja võimalikud karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)

## §12 FINAALSÕIT

12.1 Stardijärjestus pannakse paika eelsõitude ja lohutussõidu tulemuste põhjal.

12.2 Finaalsõit toimub kohe peale lohutussõitu.

12.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis, kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla, vaid suunab võistleja automaatselt vaatleja rolli.

12.3 Sõidu kestus on 50 minutit.

12.4 Finaalsõidus on boksipeatus kohustuslik.

12.4.1 Boksis tuleb lisada kütust.

12.4.2 Rehvivahetus ei ole kohustuslik.

12.5 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine sõidu ajal on RANGELT keelatud.

12.6 RTG võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

12.7 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja võimalikud karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)



### §13 PUNKTISÜSTEEM

13.1 Etapist tuleb läbida vähemalt 75%, et jagataks välja täispunktid. Kui läbitakse vähem kui 75%, siis jagatakse välja pooled punktid.

13.2 2023 Eesti meistrivõistluste arvestuses meeskondlikku arvestust ei peeta ja EMV tiitlit ei jagata.

13.2.1 Meeskondlikult peetakse EVAL karikasarja punktiarvestust.

13.3 Kokku jagatakse punkte TOP50 sõitjatele.

13.3.1 Eelsõitudes jagatakse punkte individuaalses ja meeskondlikkus arvestuses vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
45	40	37	34	32	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21

13.3.2 Lohutussõidus jagatakse punkte individuaalses ja meeskondlikkus arvestuses vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.3.3 Kui lohutussõitu ei toimu, saavad kõik eelsõitudes osalejad punkte vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
45	40	37	34	32	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18





13.3.4 Finaalsõidus jagatakse punkte individuaalses ja meeskondlikkus arvestuses vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
150	138	129	120	111	102	96	90	84	78	72	69	66	63	60	57	54	51
19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	33.	34.	35.	36.
48	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3	2	1

13.4 Kiirema ringi tegija saab eelsõitudes ja lohutussõidus 3 punkti ja finaalsõidus 6 punkti.

13.4.1 Kiireima ringi punktide saamiseks peab võistleja olema oma vastavas sõidus TOP15 positsioonil.

## §14 KALENDER

### 14.1 Kalender:

20.08.2023 - Rudskogen

03.09.2023 - Okayama

17.09.2023 - Watkins Glen

01.10.2023 - TBA (Tasuta)

15.10.2023 - Long Beach

29.10.2023 - Laguna Seca

12.11.2023 – Imola

14.2 Korraldaja jätab endale õiguse jooksvalt muuta võistlusradasid eesmärgil, et paremini kokku sobitada iRacingu ametliku F4 kalendriga.

14.2.1 Võistluste kuupäevad on kindlad ning need ei kuulu muutmisele.



## **§15 AUTASUSTAMINE**

15.1 Üldkokkuvõtte kolme parimat sõitjat autasustatakse Eesti Autospordi Liidu hooaja lõpu galal.

15.2 Üldkokkuvõtte kolme parimat meeskonda autasustatakse Eesti Autospordi Liidu hooaja lõpu galal.

15.3 Üldkokkuvõtte kolme parimat sõitjat premeeritakse rahaliselt järgnevalt:

Esimene koht - 300€

Teine koht - 200€

Kolmas koht - 100€