



2026. aasta Eesti E-autospordi meistrivõistlused kereautode ringrajasõidus

Üldjuhend

Kinnitatud EAL-is 26.11.2025

Sisukord

1. Mõisted ja lühendid	2
2. Üldtingimused	5
3. Võistluskalender	5
4. Võistlussarja Promootor	6
5. Sõitjate Registreerimine ja osalustasu	6
6. Meeskondade Registreerimine	8
7. Tehnilised nõuded	8
8. Võistlusautod ja seadistused	9
9. Etappide läbiviimine	9
10. Mängu poolt antavad karistused	13
11. Spotteri kasutamine	14
12. Protestid ja apellatsioonid	14
13. Tulemuste arvestamine	14
14. Autasustamine	17
15. Hoiatus- ja signaallipud	17
16. Käitumine	18
17. Ebaaus käitumine	18
18. Konfidentsiaalse info levitamise keeld	18
19. Lõppsätted	19



1. Mõisted ja lühendid

1.1. Üldmõisted ja -lühendid

Ametlik teadetetahvel (Official notice board): Infokanal, mille kaudu *Võistluse* või *Võistlussarja Korraldaja* teavitab osalejaid.

ASN ehk Rahvuslik alaliit (ASN): Klubi, assotsiatsioon või föderatsioon, mida *FIA* tunnustab mingil maal spordivõimu ainsa valdajana vastavalt *FIA* Põhikirja artiklile 3.3. Vastavalt *FIA* Põhikirja artiklile 3.1 võib *ASN*-iks olla ka Rahvuslik Autoklubi (*ACN*).

Diskvalifitseerimine (Disqualification): *Diskvalifitseerimine* tähendab, et isik(ud) ei saa jätkata *Võistlusel* osalemist. *Diskvalifitseerimine* võib kehtida *Võistluse* osa (näiteks eelsõidule, vabatreeningule, *Kvalifikatsioonile*, võidusõidule jne), terve *Võistluse* või sama *Ürituse* raames toimuva mitme *Võistluse* kohta vastavalt žürii otsusele. *Diskvalifitseerimise* võib žürii välja kuulutada *Võistluse* või *Võistluse* osa ajal või pärast *Võistlust*. Diskvalifitseeritud isiku asjakohased tulemused ja/või ajad tühistatakse.

DNF (Did Not Finish): Ei lõpetanud.

DNS (Did Not Start): Ei startinud.

DSQ (Disqualified): Diskvalifitseeritud.

E-autosport (Esports): Virtuaalkeskonnas toimuv *Võistlus*, kus paremusjärjestuse määrab kiirus või etteantud aja jooksul läbitud vahemaa ning kus osalevad *Sõitjad* juhivad *Riistvara* kasutades *Mängu* kuvatavaid *Võistlusautosid*.

EAK: Eesti Autospordi Liidu *E-autospordi* komitee.

EAL: Eesti Autospordi Liit, Eesti kohalik *ASN*.

EVAL: Eesti Virtuaalse Autospordi Liit.

Ebasportlik käitumine (Misconduct): Selle all mõistetakse, kuid sellega piirdumata:

- ründavat, solvavat, jämedat, ebaviisakat või teotavat kirjalikku või suulist keelekasutust, žeste ja käemärke, mida võib põhjendatult pidada või tajuda jämeda või ebaviisakana või mis võib põhjustada solvumist, alandamist või olla sobimatu.
- füüsilist kallaletungimist (löömist, nügimist jne).

Esialgsed tulemused (Provisional Classification): Pärast *Võistlussõidu* või *Võistluse* lõppu avaldatud tulemused, mida žürii otsustega saab muuta.

FIA: Rahvusvaheline Autoliit, prantsuse keeles *Fédération Internationale de l'Automobile*.

Finišijoon (Finish Line): Viimane *Kontrollijoon*, võib olla ajavõtuga või ilma.

Kereauto: Siinse üldjuhendi piires virtuaalne *Võistlusauto*, millel on kaetud rattad ja kerel akna(ava)d ning mis võib põhineda seeriaautol või olla spetsiaalselt võidusõitmiseks loodud prototüüp.

Kiiruskatse: Ralli osaks olev autode võidusõit, mille start ja finiš ei asu samas punktis ning kuhu autod stardivad ükshaaval eri aegadel. Paremusjärjestus määratakse distantisi läbimise aja järgi.

Kontrollijoon (Control Line): Joon *Võistlusrajal*, mille *Võistlusautoga* ületamise aeg fikseeritakse *Mängu* poolt.



Korraldaja (Organiser): ASN, autoklubi või mõni muu pädev sportlik ühendus.

Lõplikud tulemused (Final Classification): Žürii poolt allkirjastatud ning pärast *Võistluse* lõppu ja/või žürii kõigi otsuste tegemist avaldatud tulemused.

Meistrivõistlused (Esports Championship): *Meistrivõistlused* võivad koosneda *Võistluste* seeriast või üksikust *Võistlusest*.

Mäng (Title): *Tarkvara*, mis kasutajaliidese kaudu tekitab visuaalse tagasiside ekraanil või mingil muul kuvaril ja võimaldab kasutada *Riistvara* virtuaalkeskkonnas toimuva juhtimiseks.

Promootor (Promotor): *Võistluse* või *Ürituse* vahetu läbiviija. Siinse üldjuhendi piires ka *Korraldaja*.

Protest: *Sõitja* poolt kirjalikus vormis esitatud kaebus teise *Sõitja* käitumise või tegutsemise kohta *Võistluse* ajal või väljaspool seda.

Ralli: Mitmest kiiruskatsesest koosnev E-autospordi võistlus, mille tulemused kujunevad üksikute kiiruskatsete läbimise aegade kokkuliitmisel.

Registreerimine (Entry): Leping *Sõitja* või *Meeskonna* ja *Korraldaja* vahel, mis puudutab antud *Sõitja* või *Meeskonna* osalemist *Võistlusel* või *Võistlussarjas*. *Registreerimine* võib olla mõlema poole allkirjastatud või tuleneda nendevahelisest suhtlusest.

Ringrada (Circuit): Autode võidusõiduks mõeldud suletud *Võistlusrada* sellele omaste rajatistega, alguse ja lõpuga samas punktis.

Ringrajasõit (Circuit Race): *Võistlus*, mis peetakse *Ringrajal* vähemalt kahe seal samaaegselt liikuva *Võistlusauto* vahel. Paremusjärjestus määratakse kiiruse, distantssi läbimise aja või läbitud vahemaa põhjal.

Riistvara (Hardware): Mistahes füüsilised seadmed, mille kaudu *Sõitja* annab sisendit *Võistlusel* kasutatavale *Mängule*.

Server: *Võistluse* läbiviimiseks kasutatav digitaalne taristu, millega *Sõitja* võtab ühendust kas interneti või kohtvõrgu kaudu.

Sõitja (Esports Driver): *Võistlusel* *Võistlusautot* juhtiv isik, kes omab vastavat *Võistluslitsentsi*.

Start: Hetk, mil antakse stardikäsklus ühele *Sõitjale* või mitmele koos startivale *Sõitjale*.

Stardijoon (Start Line): Esimene *Kontrolljoon*, võib olla ajavõtuga või ilma.

Tarkvara: Digitaalvahendite ja -programmide kogum, mida kasutatakse *E-autospordi* keskkondades *Võistlusautode* dünaamika simuleerimiseks, süsteemide juhtimiseks, telemeetriaandmete töötlemiseks, võistlusstrateegiate optimeerimiseks ning realistlike ja kaasahaaravate võidusõidukogemuste loomiseks.

Võistlus (Esports Competition): *Võistlus* on oma tulemustega üksik sündmus, mis võib hõlmata erinevaid *Võistlussõite* (eelsõite ja *Finaali*, vabatreeninguid, *Kvalifikatsiooni* jne), koosneda mitmetest kategooriatest või jagatud kuidagi teistmoodi, kuid need peavad olema lõpetatud kogu *Võistluse* lõpuks. *E-autospordi* *Võistlus* peetakse virtuaalses keskkonnas *Mängu Tarkvara* pakutavate *Võistlusautodega*. *Võistlusel* osalevad *Sõitjad* võivad paikneda erinevates asukohtades ning olla interneti kaudu (*online*) ühenduses vastava *Serveriga* või



paikneda samas, *Korraldaja* määratud asukohas.

Võistlusauto (Esports Automobile): *Tarkvaraga* simuleeritud sõiduk, mis liigub kontaktis maapinnaga vähemalt neljal mitte ühel joonel paikneval rattal, millest vähemalt kaht kasutatakse roolimiseks ja vähemalt kaht liikumapanemiseks ning mille liikumist ja roolimist kontrollib pidevalt ja täielikult *Sõitja*, kasutades *Tarkvara* ja/või *Riistvara*, mille on ASN oma äranägemisel valinud konkreetse *E-autospori* *Võistluse* jaoks (muid termineid, sealhulgas, kuid mitte ainult auto, vormel ja *Kereauto*, võib kasutada vaheldumisi *Võistlusautoga*).

Võistlusjuhend (Supplementary Regulations): Ametlik dokument, mille väljastab *Võistluse Korraldaja* ja millega sätestatakse *Võistluse* üksikasjad.

Võistluslitsents (Esports Licence): ASN-i poolt välja antud rahvuslik või rahvusvaheline tunnistus *Sõitjale*, kes soovib osaleda või osaleb Spordikoodeksi alusel korraldataval *Võistlusel*. Paralleelselt võib kasutada mõistet *Litsents*.

Võistlusrada (Course): Marsruut, mida *Sõitja* peab järgima.

Vääramatu jõud (Force Majeure): Väline sündmus, mida polnud võimalik ette ennustada ega ära hoida.

Üritus (Event): Üritus koosneb ühest või mitmest *Võistlusest*.

1.2. Eesti *E-autospori* *Kereautode Ringrajasõidu Meistrivõistluste* mõisted ja lühendid

Boksitee (Pitlane): *Ringraja* osa, mis harilikult on peasirgega paralleelne ning võimaldab *Sõitjatel* bokssidesse siseneda ja sealt väljuda. *Boksiteel* liikumise maksimaalkiirus on *Mängu* poolt ette antud.

Eelkvalifikatsioon (Prequalification): *Etapi* vabatreeningute käigus kujunev *Sõitjate* paremusjärjestus, mille põhjal teatud arv *Sõitjaid* pääseb *Etapi A-Finaali*.

Etapp (Round): *Võistlussarja* kuuluv *Võistlus*.

Finaal (Final): *Etapi* osa, mis järgneb *Eelkvalifikatsioonile*. Ühe *Etapi* raames võib toimuda mitu *Finaali*. Iga *Finaal* koosneb mitmest *Võistlussõidust*.

Hooaeg (Season): Ajavahemik *Võistlussarja* esimese *Etapi* algusest kuni viimase *Etapi Lõplike tulemuste* väljakuulutamiseni, kõik mainitud ajavahemikul toimuvad *Etapid*.

Kvalifikatsioon (Qualification): *Võistlussõit*, mille eesmärk on sama *Etapi* mõne teise *Võistlussõidu* stardijärjekorra määramine.

Kogunemisring (Formation lap): *Veerevstardile* eelnev ring, mil *Võistlusautod* liiguvad mõõdukal kiirusel. *Kogunemisring* ei pea algama *Stardijoonelt*. *Paigaltstardi* puhul võib samas tähenduses kasutada mõistet *Soojendusring*.

Läbisõidukaristus (Drive-through): *Sõitjale* reeglite rikkumise eest pandud kohustus läbida *Võistlussõidu* ajal *Boksitee*. Karistuse kandmisel on keelatud boksis peatuda.

Meeskond: Rühm *Võistlussarjas* osalevaid *Sõitjaid*, kelle individuaalsete tulemuste põhjal moodustuvad *Meeskonna* tulemused.

Paigaltstart (Standing Start): Stardiviis, kus *Võistlusauto* seisab stardihetkel paigal.

Rajapiirid (Track Limits): *Mängus Ringrajale* kehtestatud piirid, mille ületamise *Võistlusauto* poolt *Mäng* fikseerib.

Rajaolud (Track Conditions): Rajakatte haarduvust ja ringiaega mõjutavate dūnaamiliste tegurite kogum, kuhu kuuluvad, kuid nendega piirdumata, rajakatte temperatuur ja niiskus ning raja sissesõitmise määr, mis näitab rajale kogunenud kummikihi ja –puru hulka.

RTG (Return To Garage): Boksi tagasipöördumise funktsioon *Mängus*.

Seisa-sõida karistus (Stop-and-go): *Sõitjale* reeglite rikkumise eest pandud kohustus läbida *Võistlussõidu* ajal *Boksit* ja peatuda boksis teatud ajaks. Peatumise ajal on *Võistlusauto* seadistus- ja remonditööd keelatud.

Spotter: *Sõitja* abiline, kes edastab talle infot *Võistlusel* toimuva kohta.

Veerevstart (Rolling Start): Stardiviis, kus *Võistlusauto* liigub stardihetkel *Mängu* poolt etteantud mõõduka kiirusega.

Võistlussari: 2026. aasta Eesti *E-autospordi Meistrivõistlused Kereautode Ringrajasõidus*.

Võistlussõit: *Võistluse* raames *Ringrajal* toimuv ajaliselt või ringide arvuga piiratud sõit, kus fikseeritakse *Sõitjate* ringiaegu ja määratakse nende paremusjärjestus.

Üldjuhendi alguses defineeritud mõisted on tekstis suure algustähega ja kaldkirjas.

2. Üldtingimused

Eesti Autospordi Liit (EAL) omab ainuõigust Eesti meistrivõistlustele kõikidel autospordialadel

- 2.1. Eesti Meistrivõistlused on Eesti Autospordi Liidu (EAL) omand ja EAL omab ainuõigust Eesti meistrivõistlustele kõikidel autospordialadel. EAL koos E-autospordi komiteega (EAK) korraldavad 2026. aasta Eesti E-autospordi Meistrivõistlused Kereautode Ringrajasõidus (Võistlussari) mitmest E-autospordi Võistlusest koosneva seeriana.

EAL peakorraldajana delegeerib Võistlussarja ja selle üksikute Võistluste vahetu läbiviimise Eesti Virtuaalse Autospordi Liidule (EVAL).

- 2.2. *Võistlussari* viiakse läbi iRacingu keskkonnas järgmiste dokumentide nõudeid järgides:

- FIA Rahvusvaheline Spordikodeks
- FIA Rahvusvaheline *E-autospordi* Kodeks
- EAL-i Autospordi *Võistluste* korraldamise üldeeskirjad Eestis
- Käesolev üldjuhend, selle Lisad ja bülletäänid, *Võistlusjuhendid*

- 2.3. Ainult *EAL* tohib teha muudatusi siinses üldjuhendis. Muudatused peab kinnitama *EAL*-i juhatus.

- 2.4. *Võistlussarja Ametlikuks teadetetahvliks* on *Võistlussarja* ametlikud kanalid suhtlusmeediaplatformil Discord:

- #2026-cars-emv-teadaanded
- #2026-cars-emv-tulemused
- #2026-cars-emv-arutelu

- 2.5. *Ametlik teadetetahvel* on nähtav ainult *Korraldajale* ja registreerunud *Sõitjatele*.

3. Võistluskalender



3.1. *Võistlussari* koosneb järgmistest *Etappidest*, millest igaüks on eraldi *Võistlus*:

Võistlused	Võistlusauto	Esimese vabatreeningu kuupäev	Finaalide kuupäev
1. etapp	Ligier JS P320	30. detsember 2025	11. jaanuar 2026
2. etapp	BMW M2 CS Racing	13. jaanuar 2026	25. jaanuar 2026
3. etapp	Ligier JS P320	27. jaanuar 2026	8. veebruar 2026
4. etapp	BMW M2 CS Racing	24. veebruar 2026	8. märts 2026
5. etapp	Ligier JS P320	10. märts 2026	22. märts 2026
6. etapp	BMW M2 CS Racing	24. märts 2026	5. aprill 2026
7. etapp	Ligier JS P320	14. aprill 2026	26. aprill 2026

3.2. *Etappide* võistlusrajad avalikustatakse *Võistlusjuhendites* kooskõlas iRacingu 2026. aasta 1. ja 2. hooaja ametliku võistluskalendriga.

3.3. *Etapi* alguseks loetakse esimese vabatreeningu algusaega (määratakse *Võistlusjuhendiga*), *Etapi* lõpuks *Finaalide* päevale järgneva päeva kella 24:00.

3.4. Iga *Etapi Võistlusjuhend* koos ajakavaga avaldatakse *Ametlikul teadetetahvil* mitte hiljem kui 12 (kaksteist) päeva enne vastava *Etapi Finaalide* päeva.

3.5. *Etapp* loetakse toimunuks, kui A-*Finaali* sprindisõidus või põhisõidus stardib mitte vähem kui 15 (viisteist) *Sõitjat*. Eesti *Meistrivõistlused* loetakse toimunuks, kui on toimunud vähemalt 50% (viiskümmend protsenti) *Etappidest*, vastasel juhul peetakse EVAL-i karikavõistluste arvestust.

3.6. *Etapi* žürii määratakse *Etapi Võistlusjuhendiga* ja koosneb vähemalt kolmest isikust, kellest üks on žürii esimees.

4. Võistlussarja Promootor

4.1. *Võistlussarja Promootor (Korraldaja)*:

Mittetulundusühing Eesti Virtuaalse Autospori Liit

Registrikood: 80421537

Juriidiline aadress: Harju maakond, Kose vald, Palvere küla, Uus-Vanakubja, 75108

Veebileht: www.simracing.ee

E-post: info@simracing.ee

4.2. *Korraldaja* koostab *Võistlussarja* üldjuhendi ja *Etappide Võistlusjuhendid* ning muud dokumendid, tagab võistluskeskkonna (*Serverid*, platvormid) ning koordineerib ametnike tööd.

4.3. *Korraldaja* vastutab, et *Võistlused* toimuks turvaliselt, ausalt ja reeglitele vastavalt.

4.4. *Korraldajal* on õigus:

- muuta *Etapi* ajakava või formaati, kui see on tingitud tehnilistest probleemidest või muust *Vääramatust jõust*
- katkestada või edasi lükata *Etapp* tehniliste probleemide või muu *Vääramatu jõu* tõttu
- kehtestada *Sõitjatele* täiendavaid reegleid või piiranguid, kui need on vajalikud *Võistlussarja* korrapäraseks läbiviimiseks.

5. Sõitjate Registreerimine ja osalustasu

- 5.1. Sõitja saab Võistlussarja Registreerimise taotluse esitada veebilehel www.simracing.ee. Taotluste vastuvõtt algab üldjuhendi avaldamise hetkest veebilehel www.simracing.ee ja lõpeb viimase Etapi Finaalide päevale eelneval neljapäeval kell 24:00.
- 5.2. Võistlussarjas osalemiseks peab Sõitja omama iRacingu tellimust (*subscription*). Kui Sõitjal seda varem pole, võib ta Promootori kaudu taotleda promokoodi, mis sisaldab 12 kuu pikkust tasuta tellimust. Promokoodi taotlus tuleb saata e-posti aadressile info@simracing.ee.
- 5.3. Võistlussarjas osalemiseks peab Sõitja omama üht järgmist kehtivat EAL-i Võistluslitsentsi:
- Noortelitsents (sõltumata võistlusalast)
 - Rahvaspordilitsents (sõltumata võistlusalast)
 - Rahvuslik Litsents (sõltumata võistlusalast)
 - Rahvusvaheline Litsents (sõltumata võistlusalast)
 - E-autospordi Litsents
 - Täpsem info ja taotlused EAL-i veebilehel: [LINK](#).
- 5.4. Sõitja peab end registreerima tegeliku ees- ja perekonnanimega. Varjunimega Registreerimine on lubatud üksnes juhul, kui EAL on Sõitjale selle nime all välja andnud Võistluslitsentsi.
- 5.5. Vastavalt EAL-i juhatuse otsusele ei lubata Võistlussarja osalema Venemaa ja Valgevene kodakondusega isikuid.
- 5.6. Võistlussarjas osalemiseks tuleb maksta osalustasu 30 eurot olenemata Registreerimise hetkest. Osalustasu tuleb üle kanda Eesti Virtuaalse Autospordi Liidu arvelduskontole EE102200221067600044. Selgitusse märkida „26KEREAUTO” ja Sõitja nimi, näiteks „26KEREAUTO Anti Tiib”.
- 5.7. Osalustasu ei kuulu mingil juhul tagastamisele.
- 5.8. Iga Sõitja peab Registreerimise käigus valima endale võistlusnumbri, mis kehtib Võistlussarja kõigil Etappidel. Võistlusnumbrit Hooaja vältel vahetada ei saa.
- 5.9. Nõuded võistlusnumbritele:
- Võistlusnumber võib olla maksimaalselt kolmekohaline.
 - Nulliga (0) algavad võistlusnumbrid pole lubatud.
 - Võistlusnumbrid 1–3 on reserveeritud 2025. aasta Katsviis GT Eesti Meistrivõistluste esikolmikule.
- 5.10. Korraldaja heakskiidetud võistlusnumbri peab Sõitja sisestama Mängu Paint Shop’is oma Võistlusauto kujundusse.
- 5.11. Võistlussarja registreerunud Sõitjal on õigus osaleda kõigil Etappidel.
- 5.12. Sõitja loetakse Võistlussarja registreerituks, kui on täidetud järgmised tingimused:
- Sõitja on esitanud Registreerimise taotluse
 - Sõitjal on olemas iRacingu tellimus
 - Sõitja on tasunud osalustasu
 - Sõitja omab vajalikku Võistluslitsentsi
 - Sõitja on valinud endale võistlusnumbri

- *Sõitja* nimi on avaldatud *Võistlussarja* osalejate nimekirjas veebilehel simracing.ee
- 5.13. Kui *Võistlussarja* registreerimata *Sõitja* osaleb mõnel *Etapil*, siis diskvalifitseeritakse *Sõitja* sellelt *Etapilt*. Kui *Sõitjale* on sellel *Etapil* määratud hoiatusi või karistusi, jäävad need kehtima.
- 5.14. *Sõitja* võib ennast *Registreerimisel* määrata mõne *Meeskonna* liikmeks.
- 5.15. Kui *Sõitja* ennast *Meeskonda* ei määra, paigutatakse ta automaatselt *Meeskonda* ERASÕITJA.
- 5.16. Kui *Sõitja* ei kuulu ühegi *Meeskonna* koosseisu, välja arvatud ERASÕITJA, võib ta *Korraldajale* esitada oma *Võistlusautode* kujundused. Kui *Sõitja* kujundusi ei esita, kasutab ta *Korraldaja* poolt loodud standardseid kujundusi.
- 5.17. Kujundused tuleb saata e-posti aadressile design@simracing.ee. Kujundustele kehtivad nõuded on toodud üldjuhendi [Lisas 2](#).
- 5.18. Kui *Sõitja* kuulub mõne *Meeskonna* koosseisu, on ta kohustatud kasutama selle *Meeskonna* kujundustega autosid (alapunktid 6.4. kuni 6.8.).
- 5.19. Kõik *Võistlussarja* registreerunud *Sõitjad* ja nende *Spotterid* kohustuvad järgima:
 - FIA Rahvusvahelist Spordikodeksit
 - FIA Rahvusvahelist E-autospordi Kodeksit
 - Käesolevat üldjuhendit, selle Lisasid ja bülletääne
 - *Etappide Võistlusjuhendeid*
 - Head käitumistava

6. Meeskondade Registreerimine

- 6.1. *Meeskonna* taotlus *Võistlussarja Registreerimiseks* loetakse automaatselt esitatuks, kui mõni *Sõitja* on *Registreerimisel* määranud ennast selle *Meeskonna* liikmeks.
- 6.2. *Meeskonna Registreerimine* on tasuta.
- 6.3. *Meeskond* koosneb 1 (ühest) kuni 3 (kolmest) *Sõitjast*.
- 6.4. *Hooaja* jooksul ei saa *Meeskonna* koosseisu kuuluvaid *Sõitjaid* vahetada, kuid vabade kohtade olemasolul on lubatud *Sõitjate* lisamine.
- 6.5. *Meeskond* võib 1 (üht) *Sõitjat* asendada *Hooaja* jooksul 1 (ühel) *Etapil*.
- 6.6. *Sõitja* võib *Hooaja* jooksul esindada 1 (ühte) *Meeskonda*. *Meeskonda* ERASÕITJA kuuluv *Sõitja* võib *Hooaja* jooksul üle minna mõnda teise *Meeskonda*.
- 6.7. *Meeskond* peab esitama oma *Võistlusautode* kujundused *Korraldajale* heakskiitmiseks. Kujundustele kehtivad nõuded on toodud üldjuhendi [Lisas 2](#).
- 6.8. Kujundused tuleb saata e-posti aadressile design@simracing.ee. Kujunduste esitamise hilisem tähtaeg on sõltuvalt *Etapil* kasutatavast autost vastava *Etapi Finaalide* päevale eelneval neljapäeval kell 24:00.
- 6.9. *Meeskond* loetakse *Võistlussarja* registreerituks, kui on täidetud järgmised tingimused:
 - *Meeskonna* kõik *Sõitjad* on *Võistlussarja* registreeritud
 - *Meeskond* on esitanud *Võistlusautode* kujundused alapunktis 6.8. toodud tähtajaks

7. Tehnilised nõuded

- 7.1. *Sõitja* peab kasutama *Mängu* ametlikult litsentseeritud ja ajakohast versiooni.

Kolmandate osapoolte modifikatsioonid on lubatud vaid *Korraldaja* kirjalikul heakskiidul.

- 7.2. *Sõitja* peab kasutama siinse üldjuhendiga lubatud autoklasse ja -mudeleid. Auto seadistus võib olla fikseeritud või vaba vastavalt *Etap*i *Võistlusjuhendile*.
- 7.3. *Sõitja* peab tagama, et *Serveriga* ühendumiseks kasutatav internetiühendus on piisavalt kiire ja stabiilne. Internetiühenduse häired, mis mõjutavad teiste *Sõitjate* osalemist, võivad tuua kaasa *Sõitja* eemaldamise *Serverist*. *Serverist* eemaldatud *Sõitjale* märgitakse vastava *Võistlussõidu* tulemuseks katkestamine.
- 7.4. *Mängu* juhiabisüsteemide kasutamine on keelatud. Erandina on lubatud on kasutada automaatsidurit (*Shift Aid/Auto Clutch*).
- 7.5. *Sõitjal* on keelatud kasutada mistahes *Tarkvara* või *Riistvara*, mis annab talle *Võistlusel* ebaausa eelise (näiteks *cheat engine*, makrod, automaatsed abiseadmed, manipuleeritud failid).
- 7.6. *A-Finaali* põhisõidu esimesed 10 (kümme) lõpetajat peavad *Korraldajale* esitama *A-Finaali* põhisõidu telemeetriafailid. Failid tuleb saata hiljemalt *Finaalide* päevale järgneval päeval kell 24:00 e-posti aadressile telemetria@simracing.ee.
Telemeetriaandmete salvestamise ja kasutamise juhised: [LINK](#)
- 7.7. *Korraldajal* ja žüriil on vajadusel õigus kontrollida *Sõitja* poolt *Võistlusel* kasutatud seadistusi ja logisid (*screen sharing*, korduste failid jms).
- 7.8. Tehniline kontroll võib toimuda enne või pärast *Võistlust*.
- 7.9. *Korraldaja* või žürii võib *Sõitjalt* nõuda:
 - *Võistlusauto* kujunduse kontrolli – failide ülevaatus enne *Serverisse* salvestamist.
 - *Võistlusauto* seadistuse kontrolli – seadistuste salvestuse või ekraanitõmmise esitamine.
 - Lisakontroll – näiteks telemeetriaandmete esitamine. Telemeetriaandmete salvestamine on tungivalt soovitatav, juhised: [LINK](#)
- 7.10. Kontrollist keeldumine või ebapiisavate tõendite esitamine võib kaasa tuua *Diskvalifitseerimise* vastavalt *Etapilt*.

8. Võistlusautod ja seadistused

- 8.1. *Võistlused* viiakse läbi iRacingu virtuaalses keskkonnas ühes võistlusklassis.
- 8.2. Lubatud *Võistlusautod*:
 - *Etapid* 1, 3, 5, 7: Ligier JS P320
 - *Etapid* 2, 4, 6: BMW M2 CS Racing (tasuta)
- 8.3. *Võistlusauto* seadistus on vaba *Etappidel* 1, 3, 5, 7.
- 8.4. *Võistlusauto* seadistus on lükus *Etappidel* 2, 4, ja 6, kasutatakse *Mängu* seadistust nimega *Baseline*.

9. Etappide läbiviimine

- 9.1. Iga *Etapp* koosneb järgmistest osadest:
 - Vabatreeningud
 - B-Finaal
 - A-Finaal

- 9.2. *Võistlussõitudel* keelatud manöövrid ja karistused on toodud üldjuhendi [Lisas](#) ^{1.}
- 9.3. Vabatreeningud
- 9.3.1. Vabatreeninguid loetakse *Võistlussõidu*ks, mille tulemusi kasutatakse *Etapi Eelkvalifikatsioonina*. *Sõitja Eelkvalifikatsiooni* tulemuseks loetakse tema parimat ringiaega kõigi vabatreeningute jooksul.
- 9.3.2. *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuse 35 (kolmkümmend viis) esimest *Sõitjat* pääsevad *A-Finaali*.
- 9.3.3. *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuses kohtadele 36 kuni 80 (kolmkümmend kuus kuni kaheksakümmend) jäänud *Sõitjad* pääsevad *B-Finaali*.
- 9.3.4. *Finaalidesse* ei pääse *Sõitjad*, kes jäid *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuses esimese 80 (kaheksakümne) seast välja.
- 9.3.5. Kui *Eelkvalifikatsioonis* osaleb 45 (nelikümmend viis) või vähem *Sõitjat*, pääsevad nad kõik *A-Finaali* ja *B-Finaali* ei toimu.
- 9.3.6. *Finaalidesse* pääsemiseks ei tohi *Sõitja* parim ringiaeg ületada 107% (ükssada seitse protsenti) *Eelkvalifikatsiooni* kiireima *Sõitja* parimast ringiajast.
- 9.3.7. Kui *Sõitja Eelkvalifikatsiooni* tulemus ei vasta alajaotuse 9.3.6. nõuetele või ei ole *Sõitja* üldse *Eelkvalifikatsioonis* osalenud, on *Korraldajal* ja žüriil õigus lubada *Sõitja B-Finaali*. Otsustamise alus on vabade kohtade olemasolu *B-Finaalis*, vabatreeningutel saavutatud ringiajad, ringide arv ja *Sõitja* senine staatus.
- 9.3.8. *Sõitja*, kes soovib *Etapi Finaalides* osaleda, kuid kellel pole võimalik osaleda ühelgi vabatreeningul, peab sellest *Korraldajat* teavitama mitte hiljem kui 24 tundi enne viimase vabatreeningu algust.
- 9.4. Harjutusserver
- 9.4.1. Vabatreeninguteks mõeldud harjutusserver töötab viiel päeval enne *Etapi Finaalide* päeva:
- *Finaalidele* eelneva nädalal teisipäeval ja neljapäeval
 - *Finaalide* nädala esmaspäeval, kolmapäeval ja reedel
- 9.4.2. Serveri nimetus: „EVAL KERAUTO26“ etapi nr „Practice“ vabatreeningu nr.
Näide: EVAL KERAUTO26 E#4 Practice 1
- 9.4.3. Harjutusserveri sessioon kestab 3 (kolm) tundi, sessioonide algused määratakse *Etapi Võistlusjuhendiga*.
- 9.4.4. *Mängu* sisene kuupäev harjutusserveris vastab *Etapi Finaalide* toimumise kuupäevale. (näiteks 1. *Etapi* kuupäev on 1. veebruar)
- 9.4.5. Harjutusserveri rada on alati 100% (sada protsenti) sisse sõidetud ja *Rajaolud* ei muutu. See tähendab, et kummipuru ja tolm ei jää rajale.
- 9.4.6. Harjutusserveri ilmastikuolud on ühesugused ja muutumatud kõikidel sessioonidel ning põhinevad pikaajalisel ilmaennustusel.
- 9.5. *B-Finaal*
- 9.5.1. *B-Finaal* koosneb järgmistest *Võistlussõitudest*:
- vabatreening



- Kvalifikatsioon
- soojendussõit
- põhisõit

9.5.2. Võistlussõitude algusajad, kestvused ja stardiviisid määratakse *Etapi Võistlusjuhendiga*.

9.6. B-Finaali Server

9.6.1. Serveri nimetus: „EVAL KEREAUTO26“ etapi nr „B-finaal“.

Näide: EVAL KEREAUTO26 E#4 B-finaal

9.6.2. Server avatakse *Etapi Finaalide* päeval kell 18:00.

9.6.3. B-Finaali Serveri parool saadetakse osalejatele e-posti teel hiljemalt 24 tundi enne Serveri avamist.

9.6.4. B-Finaali Serverisse sisenemine on lubatud ainult *Sõitjatele*, kes on B-Finaalis osalemise õiguse saanud *Eelkvalifikatsiooni* põhjal või *Korraldaja* otsusega.

9.6.5. *Mängu* sisene kuupäev B-Finaali Serveris vastab *Etapi Finaalide* kuupäevale. (näiteks 1. *Etapi* kuupäev on 1. veebruar)

9.6.6. Ilmaolud määrab *Korraldaja* vastavalt oma äranägemisele. B-Finaali ilmaennustus avalikustatakse vähemalt 1 (üks) tund enne Serveri avamist *Ametlikul teadetetahvilil*.

9.6.7. B-Finaali *Rajaolud* on *Mängu* poolt genereeritud ja progresseeruvad. See tähendab, et rajal olev kummipuru ja tolmu kanduvad *Võistlussõitude* vahel edasi.

9.7. B-Finaali Kvalifikatsioon

9.7.1. Kvalifikatsiooni jooksul saab *Sõitja* läbida kuni 3 (kolm) ajavõtuga ringi. Pärast nende lõppemist näitab *Mäng Sõitjale* automaatselt finišilippu.

9.7.2. Kvalifikatsioonis läheb igal *Sõitjal* arvesse ainult parim ringiaeg. Nendest moodustuv paremusjärjestus on ühtlasi põhisõidu stardijärjekord. Kui *Sõitja* ei läbinud Kvalifikatsioonis ühtegi määrustepärast ringi, määrab tema koha stardijärjekorras *Mäng* automaatselt.

9.7.3. Kvalifikatsioon toimub *Lone Qualifier*-formaadis, kus *Sõitja* ei näe teisi *Sõitjaid* ega saa nendega kokku pörgata.

9.8. B-Finaali põhisõit

9.8.1. Põhisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Veerevstardina Etappidel* 1, 3, 5 ja 7.

9.8.2. Põhisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Paigaltstardina Etappidel* 2, 4 ja 6.

9.8.3. Enne *Veerevstarti* läbitakse terve *Kogunemisring*, kui *Mäng* seda võimaldab. Vastasel juhul läbitakse *Mängu* määratud osa ringist.

9.8.4. Enne *Paigaltstarti* *Soojendusringi* ei ole.

9.8.5. *Mäng* karistab valestarti automaatselt.

9.8.6. B-Finaali põhisõidu esimesed 10 (kümme) lõpetajat pääsevad edasi *A-Finaali*.

9.8.7. Kui mõni otse *Eelkvalifikatsioonist* *A-Finaali* pääsenud *Sõitja* teatab enne *A-Finaali Serveri* töö algust oma mitteosalemisest, suureneb vastavalt sellele B-Finaali põhisõidust *A-Finaali* pääsejate arv.



Asjassepuutuvaid *Sõitjaid* teavitab *Korraldaja*.

9.9. A-Finaal

9.9.1. A-Finaal koosneb järgmistest *Võistlussõitudest*:

- vabatreening
- *Kvalifikatsioon*
- sprindisõit
- soojendussõit
- põhisõit

9.9.2. *Võistlussõitude* algusajad, kestvused ja stardiviisid määratakse *Etapi Võistlusjuhendiga*.

9.10. A-Finaali Server

9.10.1. *Serveri* nimetus: „EVAL KEREAUTO26“ etapi nr „A-finaal“.

9.10.2. *Server* avatakse *Etapi Finaalide* päeval kell 19:30.

9.10.3. A-Finaali *Serveri* parool saadetakse osalejatele e-posti teel hiljemalt 24 tundi enne *Serveri* avamist. B-Finaali kaudu A-Finaali pääsenud *Sõitjatele* saadetakse parool e-posti teel pärast B-Finaali põhisõidu lõppu.

9.10.4. *Mängu* sisene kuupäev A-Finaali *Serveris* vastab *Etapi Finaalide* kuupäevale (näiteks 1. *Etapi* kuupäev on 1. veebruar).

9.10.5. Ilmaolud määrab *Korraldaja* vastavalt oma äranägemisele. A-Finaali ilmaennustus avalikustatakse vähemalt 1 (üks) tund enne B-Finaali *Serveri* avamist *Ametlikul teadetetahvilil*.

9.10.6. A-Finaali *Rajaolud* on *Mängu* poolt genereeritud ja progresseeruvad. See tähendab, et rajal olev kummipuru ja tolm kanduvad *Võistlussõitude* vahel edasi.

9.10.7. A-Finaali *Serverisse* sisenemine on lubatud ainult *Sõitjatele*, kes on A-Finaalis osalemise õiguse saanud *Eelkvalifikatsiooni* või B-Finaali põhjal.

9.11. A-Finaali Kvalifikatsioon

9.11.1. *Kvalifikatsiooni* jooksul tohib *Sõitja* läbida 3 (kolm) ajavõtuga ringi. Pärast nende lõppemist näitab *Mäng Sõitjale* automaatselt finišilippu.

9.11.2. *Kvalifikatsioonis* läheb igal *Sõitjal* arvesse ainult parim ringiaeg. Nendest moodustuv paremusjärjestus on ühtlasi põhisõidu stardijärjekord. Kui *Sõitja* ei läbinud *Kvalifikatsioonis* ühtegi määrustepärast ringi, määrab tema koha stardijärjekorras *Mäng* automaatselt.

9.11.3. *Kvalifikatsioon* toimub *Lone Qualifier*-formaadis, kus *Sõitja* ei näe teisi *Sõitjaid* ega saa nendega kokku pörgata.

9.12. A-Finaali sprindisõit

9.12.1. Sprindisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Veerevstardina Etappidel* 1, 3, 5 ja 7.

9.12.2. Sprindisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Paigaltstardina Etappidel* 2, 4 ja 6.

9.12.3. Enne *Veerevstarti* läbitakse terve *Kogunemisring*, kui *Mäng* seda võimaldab. Vastasel juhul läbitakse *Mängu* määratud osa ringist.

9.12.4. Enne *Paigaltstarti Soojendusringi* ei ole.

9.12.5. *Mäng* karistab valestarti automaatselt.

9.13. A-Finaali põhisõit

9.13.1. Põhisõidu stardijärjekorra moodustab *Mäng* automaatselt vastavalt seal osalevate *Sõitjate* paremusjärjestusele sprindisõidus. Kui *Sõitja* katkestas sprindisõidu, määrab tema koha stardijärjekorras *Mäng* automaatselt.

9.13.2. Põhisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Veerevstardina Etappidel* 1, 3, 5 ja 7.

9.13.3. Põhisõidu *Start* toimub *Mängu* sisse ehitatud *Paigaltstardina Etappidel* 2, 4 ja 6.

9.13.4. Enne *Veerevstarti* läbitakse terve *Kogunemisring*, kui *Mäng* seda võimaldab. Vastasel juhul läbitakse *Mängu* määratud osa ringist.

9.13.5. Enne *Paigaltstarti Soojendusringi* ei ole.

9.13.6. *Mäng* karistab valestarti automaatselt.

9.13.7. Põhisõidus peab *Sõitja* tegema kohustusliku boksipeatuse. Boksipeatus peab algama mitte varem kui 5 (viis) minutit pärast *Starti* ja mitte hiljem kui 5 (viis) minutit enne ettenähtud sõiduaja lõppu (ajaaken). Boksipeatuse alguseks loetakse hetke, mil auto jõuab *Boksitee* kiirusepiirangu algust tähistava jooneni.

9.13.8. Lubatud on ka teised boksipeatused peale kohustusliku.

9.13.9. Kohustuslik boksipeatus loetakse toimunuks ainult juhul, kui:

- see toimub etteantud ajaaknas ja
- autol vahetatakse vähemalt 1 (üks) rehvi.

9.13.10. Kui *Sõitja* ei tee kohustuslikku boksipeatust, kaasneb sellega *Diskvalifitseerimine*. Kui *Sõitja* ei tee kohustuslikku boksipeatust, kuid mõne teise boksipeatuse käigus vahetatakse autol vähemalt 1 (üks) rehvi, lisatakse sõiduajale 30 sekundit.

9.13.11. Kohustusliku boksipeatuse ajal võib autot remontida ja seadistada.

9.13.12. Tankimine on lubatud kõigi boksipeatuste ajal.

9.13.13. Alapunktid 9.13.7. kuni 9.13.12. kehtivad ka vihma korral

9.13.14. *Etapi* tulemused muutuvad lõplikuks hetkest, kui

- *Etapi* žürii on lahendanud kõik *Protestid*
- Paremusjärjestuse määramisel on arvesse võetud kõik žürii antud karistused

9.13.15. *Lõplikud tulemused* avaldatakse *Ametlikul teadetahvli*l hiljemalt 7 (seitse) päeva peale *Etapi Finaale*.

10. Mängu poolt antavad karistused

10.1. Intsidendite süsteem ja intsidendipunktid

10.1.1. *Mäng* jälgib *Sõitja* käitumist rajal ning annab talle rikkumiste eest automaatselt intsidendipunkte.

10.1.2. Kui *Sõitja* kogub ühe *Võistlussõidu* ajal 15 (viisteist) intsidendipunkti, määrab *Mäng* talle automaatselt *Läbisõidukaristuse*.

10.1.3. Iga järgneva 5 (viie) intsidendipunkti täitumisel määrab *Mäng Sõitjale* automaatselt järgmise *Läbisõidukaristuse*.

10.2. Rajapiiride ületamine

- 10.2.1. Iga *Rajapiiride* ületamise eest annab *Mäng Sõitjale* hoiatuse (kokkurullitud must lipp) ja 1 (ühe) intsidendipunkti.
- 10.2.2. Kui *Mäng* tuvastab, et *Sõitja* saavutas *Rajapiiride* ületamisega ajalise võidu, antakse *Sõitjale* ekraanil käsk kiirust vähendada. Seejärel peab *Sõitja* käituma vastavalt *Mängu* juhisteile.
- 10.2.3. Kiirust tuleb vähendada ohutult ja teisi *Sõitjaid* takistamata.
- 10.2.4. *Rajapiiride* ületamiseks loetakse ka boksi sisse- ja väljasõidujoone reeglitevastast ületamist.
- 10.2.5. *Rajapiiride* ületamist määratakse eri radadel ja isegi sama raja ei lõikudes erinevalt. Lubatud piiride tuvastamine on *Sõitja* ülesanne.
- 10.3. Auto üle kontrolli kaotamine
- 10.3.1. Kui *Sõitja* kaotab kontrolli auto üle, annab *Mäng Sõitjale* 2 (kaks) intsidendipunkti.
- 10.3.2. Kontrolli kaotamiseks loetakse piruetti (*spin*) ja *Rajapiiride* ületamist auto kõigi nelja rattaga.
- 10.4. Kontaktid piirete või teiste *Sõitjatega*
- 10.4.1. Õrna kontakti puhul piirete või teiste *Sõitjatega* teavitab *Mäng Sõitjat* rikkumisest, kuid intsidendipunkte ei anna.
- 10.4.2. Iga tugeva kontakti eest piiretega annab *Mäng Sõitjale* 2 (kaks) intsidendipunkti.
- 10.4.3. Iga tugeva või kriitilise kontakti eest teiste *Sõitjatega* annab *Mäng Sõitjale* 4 (neli) intsidendipunkti.
- 10.5. Intsidendipunktide ülekandumine intsidendi põhjustajale
- 10.5.1. *Mäng* kannab intsidendi põhjustanud *Sõitjale* üle intsidendi tagajärjel tekkinud rikkumiste punktid.
- Näide: Kui *Sõitja A* põhjustab kontakti *Sõitjaga B* ning B kaldub seetõttu täielikult rajalt välja, määrab *Mäng* väljasõidu eest intsidendipunktid A-le kui põhjustajale, mitte B-le kui kannatanule. Põhimõtte kehtib isegi siis, kui kontakt oli minimaalne ning *Mäng* A-le endale selle eest intsidendipunkte ei andnud.
- 10.6. *Boksitel* lubatud kiiruse ületamise eest määrab *Mäng Sõitjale* *Seisa-sõida karistuse*.
- 10.7. Kui *Sõitja* liigub *Ringrajal* vastu selle kulgemise suunda, diskvalifitseerib *Mäng Sõitja* automaatselt käimasolevast *Võistlussõidust*.
- 10.8. Kui *Sõitjale* näidatakse tehnilise rikke lippu (must lipp oranži sõõriga), peab *Sõitja* kolme ringi jooksul suunduma boksi autot remontima. Vastasel juhul diskvalifitseerib *Mäng Sõitja* automaatselt käimasolevast *Võistlussõidust*.
- 10.9. Iga *Võistlussõidu* jooksul tohib *Sõitja* teha 1 (ühe) kiirremondi (*Fast Repair*).

11. Spotteri kasutamine

- 11.1. *Mängu Serveril* ei ole pealtvaataja (*Spectator*) parooli. Kui *Sõitja* soovib kasutada *Spotteri* abi, saab ta seda ise lubada iRacingu keskkonna kaudu.
- 11.2. Juhised *Spotteri* kasutamiseks – [LINK](#)

12. Protestid ja apellatsioonid

- 12.1. *Protestide* ja apellatsioonide käsitlemine on toodud üldjuhendi [Lisas 1](#).



- 12.2. *Mängu* poolt automaatselt määratud karistused ei ole protestitavad ega apelleeritavad.

13. Tulemuste arvestamine

13.1. *Sõitjate* kategooriad

13.1.1. Tulemusi arvestatakse kahes *Sõitjate* kategoorias – PRO ja AM.

Mõlema kategooria *Sõitjad* võistlevad koos.

13.1.2. PRO kategooriasse kuuluvad:

- 2025. aasta Katsviis GT Eesti *Meistrivõistlustel* või SFL Eesti *Meistrivõistlustel* PRO kategoorias esimese 30 (kolmekümne) hulka kuulunud *Sõitjad*.
- 2025. aasta Katsviis GT Eesti *Meistrivõistluste* AM-kategooria 6 (kuus) esimest *Sõitjat*.

13.1.3. Kõik ülejäänud *Sõitjad* kuuluvad AM-kategooriasse.

13.1.4. AM-kategooria *Sõitja*, kes lõpetab mõne *Etap*i A-Finaali põhisõidu esimese 10 (kümne) hulgas, viiakse automaatselt üle PRO kategooriasse.

13.1.5. Isegi kui AM-kategooria *Sõitja* ei ole punkti 13.1.4. nõudeid täitnud, on *Korraldajal* õigus *Sõitja* silmapaistvalt heade tulemuste põhjal üle viia PRO kategooriasse.

Näide: A-Finaali põhisõidu lõpetamine esimese 15 (viieteistkümne) hulgas kahel järjestikusel *Etapil* on käsitletav silmapaistvalt hea tulemusena.

13.1.6. Kui *Sõitja* pole varasematel *Hooaegadel Võistlussarjas* osalenud, kuid on muudel *Võistlustel* oma oskuste ja tulemustega silma paistnud, on *Korraldajal* õigus määrata *Sõitja* PRO-kategooriasse.

13.1.7. *Sõitjal*, kes *Hooaja* jooksul viidi AM-kategooriast üle PRO-kategooriasse, jäävad alles AM-kategooria arvestuse punktid, mis ta enne kategooria muutmist kogus.

13.2. *Võistlussõidu* PRO kategooria paremusjärjestus on sama nagu *Võistlussõidu* üldine paremusjärjestus. Selguse huvides: see tähendab, et AM-kategooria *Sõitjad* saavad ka PRO kategooria arvestuses punkte koguda.

13.3. *Võistlussõidu* AM-kategooria paremusjärjestuse saamiseks filtreeritakse *Võistlussõidu* üldisest paremusjärjestusest välja PRO kategooria *Sõitjad*.

Näide: *Võistlussõidu* 1., 3. ja 5. koha saavutasid PRO kategooria *Sõitjad* A, B ja C ning 2. ja 4. koha AM-kategooria *Sõitjad* D ja E. PRO kategooria paremusjärjestus on seega A, D, B, E ja C. AM-kategooria paremusjärjestuses on *Sõitja* D 1. ja E 2. kohal.

13.4. *Sõitja* punktisumma moodustub *Võistlussarja* üksikutelt *Etappidelt* kogutud punktide kokkuliitmisel. Igal *Sõitjal* läheb arvesse 6 (kuus) suurema punktisummaga *Etappi*.

13.5. Kui *Sõitja* ei osalenud kõigil *Etappidel*, lähevad arvesse nende *Etappide* tulemused, kus ta osales.

13.6. Kui *Sõitja* mõne *Etap*i mõnes *Võistlussõidus* diskvalifitseeritakse, läheb see *Etapp* igal juhul arvesse. Ülejäänud *Etappidest* jäetakse arvestusest välja väikseima punktisummaga *Etapp*. Kui *Sõitja* diskvalifitseeritakse mitme *Etap*i *Võistlussõitudes*, jäetakse arvestusest välja vastav arv väiksemate punktisummadega *Etappe*.



13.7. *Sõitjatele* antakse *Võistlussõitudes* PRO- ja AM-kategooria arvestuses punkte järgmiselt.

13.7.1. Igale *Eelkvalifikatsiooni* põhjal otse *A-Finaali* pääsenud *Sõitjale* antakse 5 (viis) punkti.

13.7.2. *A-Finaali* sprindisõidus antakse punkte vastavalt paremusjärjestusele järgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
25	20	16	13	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.7.3. *A-Finaali* sprindisõidus 16. kohale ja tahapoole jäänud *Sõitjatele* punkte ei anta.

13.7.4. *A-Finaali* sprindisõidu kiireima ringi teinud *Sõitjale* antakse 1 (üks) punkt.

13.7.5. *A-Finaali* põhisõidus antakse punkte vastavalt paremusjärjestusele järgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
75	70	65	60	56	52	48	45	42	39	37	35	33	32	31
16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
31.	32.	33.	34.	35.	36.	37.	38.	39.	40.	41.	42.	43.	44.	45.
15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.7.6. *A-Finaali* põhisõidu kiireima ringi teinud *Sõitjale* antakse 3 (kolm) punkti.

13.7.7. Alapunktides 13.7.2. kuni 13.7.6. toodud punktid antakse juhul, kui vastav *Võistlussõit* kestis vähemalt 75% (seitsekümmend viis protsenti) *Võistlusjuhendiga* ette nähtud kestvusest.

13.7.8. Kui *Võistlussõit* kestis alla 75% (seitsmekümne viie protsendi), kuid vähemalt 35% (kolmkümmend viis protsenti) *Võistlusjuhendiga* ette nähtud kestvusest, antakse selle eest 50% (viiskümmend protsenti) alajaotustes 13.7.2. kuni 13.7.6. toodud punktidest.

13.7.9. Kui *Võistlussõit* kestis alla 35% (kolmekümne viie protsendi) *Võistlusjuhendiga* ette nähtud kestvusest, siis selle eest punkte ei anta.

Näide: *Etapi Võistlusjuhendi* järgi pidi *A-Finaali* põhisõit kestma 60 minutit, kuid *Serveri* rikke tõttu fikseeriti paremusjärjestus 40 minutit pärast *Starti*. Kuna 40 on vähem kui 75%, aga rohkem kui 35% 60-st, antakse põhisõidu võitjale 55 punkti, teise koha omanikule 50 punkti, kolmandale 45 punkti ja nii edasi kuni 45. koha omanikule antakse 1 punkt. Lisaks saab kiireima ringi teinud *Sõitja* 1 punkti.

13.7.10. *A-Finaali* sprindisõidus või põhisõidus katkestanud või diskvalifitseeritud *Sõitjatele* punkte ei anta. Katkestajaks loetakse *Sõitja*, kes läbis vähem kui 75% (seitsekümmend viis protsenti) vastava *Võistlussõidu* võitja ringide arvest.

13.8. Meistritiitlid

13.8.1. Eesti meistritiitli PRO kategoorias pälvib *Sõitja*, kes kogub *Hooaja* jooksul suurima arvu punkte.

13.8.2. Eesti meistritiitli AM-kategoorias pälvib *Sõitja*, kes kogub *Hooaja* jooksul suurima arvu punkte AM-kategoorias.

13.9. Võrdsed punktisummad

Kui kaks või enam *Sõitjat* koguvad *Võistlussõitudelt* võrdse punktisumma, selgitatakse nende omavaheline paremusjärjestus järgmiselt.

13.9.1. Kõrgema koha saab *Sõitja*, kes on saavutanud *A-Finaali* sprindisõitudes ja põhisõitudes suurema arvu kõrgemaid kohti.

13.9.2. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha *Sõitja*, kes lõpetas kõrgemal kohal *Võistlussarja* viimase *Etapil A-Finaali* põhisõidu.

13.9.3. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha *Sõitja*, kes lõpetas kõrgemal kohal *Võistlussarja* viimase *Etapil A-Finaali* sprindisõidu.

13.9.4. Edasise võrdluse korral rakendatakse alapunkte 13.9.2. ja 13.9.3. *Võistlussarja Etappide* toimumise järjekorras tagurpidi kuni *Sõitjate* omavahelise paremusjärjestuse selgumiseni.

Näide 1: *Sõitja A* ja *Sõitja B* kogusid mõlemad *Võistlussarjas* 324 punkti. Kumbki pole saavutanud esimesi ega teisi kohti. A oli korra kolmas sprindisõidu ja B korra kolmas põhisõidu, kuid see ei otsusta, sest sprindisõit ja Põhisõit on võrdse kaaluga.

Neljandaid kohti kumbki ei saavutanud, kuid viiendaid kohti on A-l kaks ja B-l üks, mistõttu 13.9.1. alusel saab *Võistlussarja* paremusjärjestuses A kõrgema koha kui B.

Näide 2: *Sõitjad C, D* ja *E* kogusid kaheksast *Etapist* koosnenud *Võistlussarjas* 16 punkti. C sai oma punktid neljanda *Etapil A-Finaali* sprindisõidu 15. kohaga, D kolmanda *Etapil A-Finaali* sprindisõidu 15. kohaga ja E viienda *Etapil A-Finaali* põhisõidu 38. kohaga. 13.9.1. põhjal on C ja D võrdsed, E aga jääb neist paremusjärjestuses tahapoole. 13.9.2. ja 13.9.3. ei selgita C ja D omavahelist järjestust, sest viimasel *Etapil* kumbki ei osalenud. 13.9.4. alusel võistluskalendris tagant ettepoole liikudes saab C omavahelises paremusjärjestuses kõrgema koha kui D.

13.10. Meeskondlik arvestus

13.10.1. *Võistlussarja* meeskondlikku arvestust peetakse *EVAl*-i karikasarjas PRO-kategooriale. AM-kategooriale eraldi meeskondlikku arvestust ei peeta.

13.10.2. *Meeskond ERASÕITJA* ei osale meeskondlikus arvestuses.

13.10.3. *Hooaja* jooksul *Meeskonda* lisatud *Sõitja* hakkab *Meeskonnale* punkte koguma alates *Etapist*, mille kogu kestvuse jooksul ta *Meeskonna* koosseisu kuulus. Tema poolt varem kogutud punktid meeskonnaarvestusse ei lähe.

13.10.4. *Meeskonna* punktisumma *Etapil* moodustub sel *Etapil* kaks suuremat punktisummat kogunud meeskonnaliikme punktide kokkuliitmisel.

13.10.5. *Meeskonna* punktisumma *Võistlussarjas* moodustub *Võistlussarja* kõigilt *Etappidelt* kogutud punktisummade kokkuliitmisel.

13.11. Võrdsed punktisummad meeskonnaarvestuses

Kui kaks või enam *Meeskonda* koguvad *Etappidelt* võrdse punktisumma, selgitatakse nende omavaheline paremusjärjestus järgmiselt:

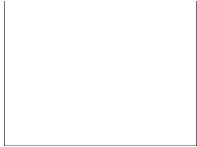
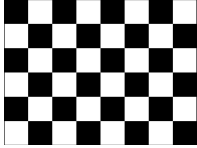
- 13.11.1. Kõrgema koha saab *Meeskond*, mille *Sõitjad* on saavutanud *A-Finaali* sprindisõitudes ja põhisõitudes suurema arvu kõrgemaid kohti.
- 13.11.2. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha *Meeskond*, mille *Sõitja* lõpetas kõrgemal kohal *Võistlussarja* viimase *Etapi A-Finaali* põhisõidus.
- 13.11.3. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha *Meeskond*, mille *Sõitja* lõpetas kõrgemal kohal *Võistlussarja* viimase *Etapi A-Finaali* Sprindisõidus.
- 13.11.4. Edasise võrdluse korral rakendatakse alapunkte 13.11.2. ja 13.11.3. *Võistlussarja Etappide* toimumise järjekorras tagurpidi kuni *Meeskondade* omavahelise paremusjärjestuse selgumiseni.

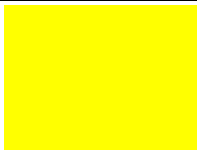
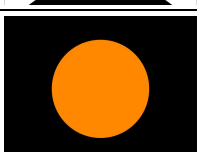
14. Autasustamine

- 14.1. *Võistlussarja* PRO kategooria arvestuse kolme esimest *Sõitjat* saavad pääsme *EAL-i Hooaja* lõpu galale, kus neid autasustatakse karikatega.
- 14.2. *Võistlussarja* AM-kategooria arvestuse kolme esimest *Sõitjat* saavad pääsme *EAL-i Hooaja* lõpu galale, kus neid autasustatakse karikatega.
- 14.3. *Võistlussarja* meeskondliku arvestuse kolme esimest *Meeskonda* autasustatakse karikatega.

15. Hoiatus- ja signaallipud

iRacingu keskkonnas kasutatakse USA süsteemi hoiatus- ja signaallippe, mille tähendus võib erineda Euroopas tavapärasest tähendusest. Lipu nägemise korral peab *Sõitja* käituma vastavalt peatüki 15 nõuetele ja *Mängu* kuvatavatele juhistele.

	Roheline lipp Start, restart, rada on vaba, kollase lipu kehtivuse lõpp.
	Valge lipp Algab <i>Võistlussõidu</i> viimane ring.
	Ruuduline lipp <i>Võistlussõidu</i> lõpp.
	Sinine lipp kollase diagonaaltriibuga Tagant läheneb kiirem <i>Sõitja</i> . Lipp on teavitava iseloomuga, kuid <i>Sõitja</i> , kellele seda näidatakse, peab hiljemalt järgmise kolme kurvi jooksul kiirema <i>Sõitja</i> turvaliselt ja teda takistamata mööda laskma.

	Kollane lipp Rajal on oht, <i>Sõitja</i> peab olema valmis kiirust vähendama ja sõidusuunda muutma. Möödaskõit kollase lipu kehtivuse alal on keelatud.
	Must lipp <i>Läbisõidukaristus</i> või <i>Seisa-sõida karistus</i> reeglite rikkumise eest. Karistus tuleb kanda järgmise kolme ringi jooksul. Kokkurullitud must lipp Hoiatus reeglite rikkumise eest, näiteks <i>Rajapiiride</i> ületamisel.
	Must lipp valge diagonaalristiga <i>Diskvalifitseerimine Võistlussõidust.</i>
	Must lipp oranži sõõriga Tehniline rike. <i>Sõitja</i> , kellele seda näidatakse, peab hiljemalt järgmise kolme ringi jooksul suunduma boksi riket kõrvaldama.
	Kollane punaste püststriipudega lipp Libe rada. Hoiatab rajale sattunud vee, õli, autotükkide või kruusa eest.

16. Käitumine

- 16.1. Kõik *Võistlussarjas* osalevad ja/või sellega seotud *Sõitjad* ja nende *Spotterid* kohustuvad hoiduma *Ebasportlikust käitumisest*. Selline käitumine on keelatud muuhulgas, kuid nendega piirdumata, otseülekannetes, sotsiaalmeedias, *Võistlussarjaga* seotud Discordi kanalites ja avalikel sündmustel.
- 16.2. *Sõitjad*, nende esindajad ja *Spotterid* kohustuvad hoiduma kõigist *FIA* Rahvusvahelise Spordikoodeksi artiklis 12.2. mainitud tegevustest.
- 16.3. *Sõitjad*, nende esindajad ja *Spotterid* peavad käituma austavalt *Võistlussarja Korraldajate*, ametnike, sponsorite ja partnerite suhtes.

17. Ebaaus käitumine

- 17.1. Žüriil on õigus *Sõitjat* karistada järgmistel põhjustel:
 - Tulemuste ja aegadega manipuleerimine
 - *Mängu Tarkvara* muutmine viisil, mis ei ole *Mängu* tootja poolt ette nähtud
 - *Mängu* vea ära kasutamine (Exploiting). *Sõitja* on kohustatud *Korraldajale* teada andma kõigist *Mängu* vigadest, mille abil saab *Võistlussõitude* tulemusi muuta.
 - Isiku identiteedi varjamine – *Võistlusel* osalemine teise *Sõitja* iRacingu kontot kasutades.
 - Iga muu käitumine, mida Žürii peab pettuseks või *Mängu Tarkvara* ära kasutamiseks.

18. Konfidentsiaalse info levitamise keeld

- 18.1. *Korraldaja* poolt ametlikult avaldamata dokumentide, sealhulgas, kuid mitte ainult, reeglite, juhendite ja bülletäänide mustandite volitamata levitamine



kolmandatele isikutele on keelatud. Keelu rikkumist käsitletakse ebasportliku käitumisena ja see on karistatav. Keeld kehtib ka dokumentidele, mis ei ole veel saanud *EAL*-i kinnitust.



19. Lõppsätted

- 19.1. Üksikute *Etappide* läbiviimist puudutavaid küsimusi käsitletakse nende *Võistlusjuhendites*.
- 19.2. Olukorrad, mida ei kirjelda ei käesolev üldjuhend, selle Lisad ega *Etappide Võistlusjuhendid*, lahendavad *Korraldaja* ja žürii vastavalt maailmas sarnastes olukordades väljakujunenud praktikale ja headele tavadele. Sel alusel tehtud otsused ei ole protestitavad.