



2026. aasta Eesti e-Autospordi Meistrivõistlused EVAL Super Formulas

Üldjuhend

Kinnitatud EAL-is 03.08.2026

Sisukord

1. Mõisted ja lühendid	2
2. Üldtingimused	6
3. Võistlussarja Promootor	6
4. Võistluskalender	7
5. Võistlussarjas osalemine	8
6. Võistluste ülesehitus ja formaat	12
7. Mängu poolt antavad karistused	16
8. Protestid ja apellatsioonid	18
9. Tulemuste arvestamine	18
10. Autasustamine	21
11. Hoiatus- ja signaallipud	21
12. Käitumine	22
13. Ebaaus käitumine	23
14. Konfidentsiaalse info levitamise keeld	23

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 *Kontrolljoon*, võib olla ajavõtuga või ilma.

Kontrolljoon (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.

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-autospordi 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-Autospordi Vormelide Ringrajasõidu Meistrivõistluste mõisted ja lühendid

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

Eelkvalifikatsioon (Prequalification): *Etapi* vabatreeningute lõpus toimuva kvalifikatsiooni vooru käigus kujunev *Sõitjate* paremusjärjestus, mille põhjal jaotatakse *Sõitjad* *Finaalidesse*.

Etap (Round): Võistlussarja kuuluv Võistlus.

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

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

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

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

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

OTS (Overtake System): Super Formula SF23 auto elektrooniline möödasõidu süsteem (nn *Push-to-Pass*), mis tõstab nupu vajutamisel ajutiselt mootori võimsust. Süsteemi kasutusmaht (sekundites) ja jahtumisaeg (*cooldown*) on piiratud ning seda reguleerib iRacingu platvorm automaatselt.

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 dünaamiliste 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 Boksitsee ja peatuda boksis teatud ajaks. Peatumise ajal on Võistlusauto seadistus- ja remonditööd keelatud.

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

Vabatreening (Free Practice): *Etap* struktuuri kuuluv ametlik treening eesmärgiga sõidusessioon iRacingu serveris vahetult enne eelqualifikatsiooni, kus sõitjatel on võimalus rajaga tutvuda ja autot seadistada. *Vabatreeningu* algusest alates kehtivad võistlussarja üldised käitumis- ja rajal olemise reeglid.

Võistlussari: 2026. aasta Eesti e-Autospordi Meistrivõistlused EVAL Super Formula.

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 Autosporti Liit (EAL) omab ainuõigust Eesti meistrivõistlustele kõikidel autospordialadel

2.1. Eesti Autosporti Liit koos *e-Autosporti* komiteega korraldavad 2026. aasta Eesti *e-Autosporti Meistrivõistlused EVAL Super Formula (Võistlussari)* mitmest *e-Autosporti Võistlusest* koosneva seeriana. EAL peakorraldajana delegeerib *Võistlussarja* ja selle üksikute *Võistluste* vahetu läbiviimise EVAL-ile.

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

- FIA Rahvusvaheline Spordikodeks
- FIA Rahvusvaheline E-autosporti Kodeks
- EAL-i Autosporti 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 suhtlusmeedia platvormil Discord:

- #2026-sf-emv-teadaanded
- #2026-sf-emv-tulemused
- #2026-sf-emv-arutelu

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

3. Võistlussarja Promootor

3.1. *Võistlussarja Promootor (Korraldaja)*:

Mittetulundusühing Eesti Virtuaalse Autosporti Liit

Registrikood: 80421537

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

Veebileht: <https://www.simracing.ee/>

E-post: info@simracing.ee

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

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

3.4. *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.

4. Võistluskalender

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

Võistlus	Esimese vabatreeningu kuupäev	Finaalide kuupäev
1. etapp	1. september 2026	13. september 2026
2. etapp	15. september 2026	27. september 2026
3. etapp	29. september 2026	11. oktoober 2026
4. etapp	14. oktoober 2026	25. oktoober 2026
5. etapp	28. oktoober 2026	8. november 2026
6. etapp	11. november 2026	22. november 2026

4.2. *Etappide* võistlusrajad avalikustatakse *Võistlusjuhendites* kooskõlas iRacingu 2026. aasta 3. ja 4. hooaja ametliku võistluskalendriga.

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

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

4.5. *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.

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

5. Võistlussarjas osalemine

5.1. *Sõitjate* registreerimine ja osalustasu

5.1.1. *Sõitja* saab *Võistlussarja* registreerimise taotluse esitada veebilehel www.simracing.ee. Taotluste vastuvõtt algab üldjuhendi avaldamise hetkest ja lõpeb viimase *Etapi Finaalide* päevale eelneval neljapäeval kell 24:00.

5.1.2. *Võistlussarjas* osalemiseks peab *Sõitja* omama aktiivset iRacingu platvormi tellimust (*subscription*). Kui *Sõitjal* tellimus puudub, on tal õigus *Promootori* kaudu taotleda promokoodi, mis sisaldab uutele liitujatele mõeldud tasuta perioodi. Taotlus tuleb saata e-posti aadressile info@simracing.ee.

5.1.3. *Võistlussarjas* osalemiseks peab *Sõitja* omama üht järgmist kehtivat *EAL*-i võistluslitsentsi:

- Noortelitsents
- Rahvaspordilitsents
- Rahvuslik litsents
- Rahvusvaheline litsents
- E-autospordi litsents.

Täpsem info ja taotlused *EAL*-i veebilehel: [LINK](#).

5.1.4. *Sõitja* peab end registreerima tegeliku ees- ja perekonnanimega. Varjunimega *Registreerimine* on lubatud üksnes juhul, kui *EAL* on *Sõitjale* selle nime all välja andnud *Võistluslitsentsi*.

5.1.5. Vastavalt *EAL*-i juhatuse otsusele ei lubata *Võistlussarjas* osaleda Venemaa ja Valgevene kodakondsusega isikutel.

5.1.6. *Võistlussarjas* osalemiseks tuleb tasuda osalustasu 30 EUR olenemata registreerimise hetkest. Osalustasu tuleb üle kanda Eesti Virtuaalse Autospordi Liidu arvelduskontole **EE102200221067600044**. Selgitusse märkida: „26VORMEL ja *Sõitja* Nimi“ (nt „26VORMEL Anti Tiib“).

5.1.7. Osalustasu ei kuulu mingil juhul tagastamisele.

5.1.8. Iga *Sõitja* peab registreerimise käigus valima endale võistlusnumbri, mis kehtib *Võistlussarja* kõigil *Etappidel*. Võistlusnumbrit *Hooaja* vältel vahetada ei saa.

5.1.9. Nõuded võistlusnumbritele:

- Võistlusnumber võib olla maksimaalselt kolmekohaline (1–999).
- Nulliga (0) algavad võistlusnumbrid (nt 05, 087) pole lubatud.
- Võistlusnumbrid 1–3 on reserveeritud *EVAL SFL Eesti Meistrivõistlused 2025* esikolmikule.

5.1.10. Sõitja loetakse Võistlussarja ametlikult 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 võistlusnumber
- Sõitja nimi on avaldatud *Võistlussarja* osalejate nimekirjas veebilehel www.simracing.ee.

5.1.11. Kui *Võistlussarja* registreerimata Sõitja osaleb mõnel *Etapil* (sh eelkvalifikatsioonis), siis ta diskvalifitseeritakse sellelt *Etapilt*. Kui Sõitjale on määratud hoiatusi või karistusi, jäävad need kehtima.

5.2. Meeskondade registreerimine

5.2.1. *Meeskonna* taotlus *Võistlussarja* registreerimiseks loetakse automaatselt esitatuks, kui vähemalt üks Sõitja on registreerimisel määranud ennast selle *Meeskonna* liikmeks. *Meeskonna* registreerimine on tasuta.

5.2.2. *Meeskond* koosneb 1 (ühest) kuni 3 (kolmest) Sõitjast. Kui Sõitja ennast *Meeskonda* ei määra, paigutatakse ta automaatselt virtuaalsesse koosseisu „ERASÕITJA“.

5.2.3. Hooaja jooksul ei saa *Meeskonna* koosseisu kuuluvaid Sõitjaid vahetada, kuid vabade kohtade olemasolul (koosseisus alla 3 liikme) on lubatud uute Sõitjate lisamine.

5.2.4. *Meeskond* võib 1 (üht) Sõitjat asendada Hooaja jooksul maksimaalselt 1 (ühel) *Etapil*. Asendussõitja peab vastama kõigile punktis 5.1 toodud nõuetele.

5.2.5. Sõitja võib Hooaja jooksul esindada ainult 1 (ühte) *Meeskonda*. *Meeskonda* „ERASÕITJA“ kuuluv Sõitja võib Hooaja jooksul üle minna mõnda ametlikku *Meeskonda*, kui sealses koosseisus on vaba koht.

5.3. Võistlusauto ja seadistus

5.3.1. Võistlused viiakse läbi iRacingu virtuaalses keskkonnas ühes võistlusklassis.

5.3.2. Lubatud Võistlusautod:

- [Super Formula SF23 - Honda](#)
- [Super Formula SF23 - Toyota](#)

Märkus: iRacingu keskkonnas kuuluvad mõlemad võistlusautod ühte ja samasse paketti (Super Formula SF23), mille standardhind on 11.95 USD ehk 10.36 EUR.

5.3.3. Võistlusauto seadistus (*setup*) on vaba.

5.4. Tehnilised ja mängusisesed nõuded

5.4.1. *Sõitja* peab kasutama iRacingu platvormi ametlikult litsentseeritud, legitiimset ja ajakohast versiooni. Kolmandate osapoolte modifikatsioonid, mis muudavad mängufaile või koodi, on rangelt keelatud.

5.4.2. *Sõitja* peab tagama stabiilse internetiühenduse. Võrguühenduse häired (kõrge *ping*, *loss* või nn "pingimine/vilkumine"), mis ohustavad või segavad teisi rajal olevaid *Sõitjaid*, võivad tuua kaasa *Sõitja* eemaldamise serverist žürii või võistluste juhi poolt. Serverist eemaldatud *Sõitjale* märgitakse sõidu tulemuseks katkestamine (DNF).

5.4.3. iRacingu mängusiseste elektrooniliste juhiabide (nt *Traction Control*, *ABS*) kasutamine on keelatud, välja arvatud juhul, kui auto mudel seda reaalselt ette näeb. Lubatud on kasutada automaatsidurit või käiguvahetuse abi (*Shift Aid / Auto Clutch*).

5.4.4. *Sõitjal* on keelatud kasutada mistahes tark- või riistvara, mis annab talle rajal ebaausa eelise (makrod, manipuleeritud failid, välised abiprogrammid jne).

5.4.5. A-Finaali põhisõidu esimesed 10 (kümme) lõpetajat on kohustatud *Korraldajale* esitama põhisõidu ametlikud telemeetriafailid. Failid tuleb saata hiljemalt *Finaalide* päevale järgneval päeval kell 24:00 e-posti aadressile telemeetria@simracing.ee. Juhised andmete salvestamiseks: [[LINK](#)].

5.4.6. *Korraldajal* ja žüriil on igal ajal õigus kontrollida *Sõitja* poolt kasutatud seadistusi, graafika- ja võrgulogisid (sh *screen sharing*, kordusfailid ehk *replays*).

5.4.7. Tehniline kontroll võib aset leida enne või pärast *Võistlust*.

5.4.8. 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](#)

5.4.7. Kontrollist keeldumine või ebapiisavate tõendite esitamine toob kaasa kohese diskvalifitseerimise (DSQ) vastavalt *Etapilt*.

5.4.8. Nii *Meeskonnad* kui ka erasõitjad peavad esitama oma võistlusautode kohandatud kujundused (*custom paints*) *Korraldajale* heakskiitmiseks e-posti aadressile design@simracing.ee. Kujunduste esitamise hilisem tähtaeg on vastava *Etap* *Finaalide* päevale eelneval neljapäeval kell 24:00. Nõuded ja reeglid kujundustele on toodud üldjuhendi [Lisas 2](#).

5.4.9. Kui erasõitja või *Meeskond* tähtaegselt kujundust ei esita või see ei vasta nõuetele, on nad kohustatud kasutama *Korraldaja* poolt ettevalmistatud standardset baaskujundust.

5.4.10. Kõik *Võistlussarja* registreerunud *Sõitjad*, meeskonnajuhid ja meeskonnaliikmed kohustuvad järgima:

- FIA Rahvusvahelist Spordikoodeksit
- FIA Rahvusvahelist E-autospordi koodeksit
- käesolevat üldjuhendit, selle *Lisasid*, ametlikke bulletääne
- head käitumistava.

5.5. *Spotteri* kasutamine

5.5.1. *Mängu* Serveril ei ole pealtvaataja (Spectator) parooli. Kui *Sõitja* soovib kasutada *Spotteri* abi, saab ta seda ise lubada iRacingu keskkonna kaudu.

5.5.2. Juhised *Spotteri* kasutamiseks – [LINK](#)

5.6. OTS (OverTake System)

5.6.1. Super Formula *Võistlusautodel* on kasutusel mängusisene möödasõidu süsteem *OTS (OverTake System)*, mis annab aktiveerimisel *Sõitjale* piiratud ajaks täiendavat mootori võimsust.

5.6.2. *OTS-i* kasutamise kasutamise koguaeg ühe lubatud *Võistlussessiooni* jooksul on maksimaalselt 200 (kakssada) sekundit. Pärast iga *OTS-i* kasutuskorda rakendub süsteemi poolt automaatne 100-sekundiline laadimisaeg (*cooldown*), mille jooksul ei ole võimalik süsteemi uuesti aktiveerida.

5.6.3. *OTS* on *Mängu* keskkonna poolt automaatselt blokeeritud järgmistes sessioonides:

- *Eelkvalifikatsiooni* voorudes
- *Finaalide* ametlikus *Kvalifikatsioonis*.

5.6.4. *OTS* on *Sõitjatele* kasutamiseks lubatud järgmistes sessioonides:

- *Vabatreeningutel* ja *Soojendussõidus*

- *Sprindisõidus*
- *Põhisõidus*

5.6.5. Reguleerib *Mängu* keskkond *OTS*-i kasutamist, laadimisaega (*cooldown*) ja kättesaadavust automaatselt. *Sõitja* on kohustatud enne *Etapi* algust veenduma, et tema simulaatori seadistustes on *OTS*-i aktiveerimise nupp (*Pass to Push / OTS*) korrektselt seadistatud.

5.6.6. *OTS*-i rikkeid, mis on tingitud *Mängu* serveri eripäradest, *Sõitja* riistvarast või ühenduse probleemidest, loetakse tehniliseks rikkeks ning *Korraldaja* selle eest vastutust ei võta ega tulemusi tagantjärele ei korrigeeri.

6. Võistluste ülesehitus ja formaat

6.1. Iga *Etapp* koosneb järgmistest osadest:

- Vabatreeningud
- Eelkvalifikatsioon
- Finaalid

6.1.1 *Võistlussõitude* algusajad, kestvused määratakse *Etapi Võistlusjuhendiga*.

6.1.2 *Võistlussõitude* keelatud manöövrid ja karistused on toodud üldjuhendi [Lisas 1](#)

6.2. Vabatreeningud

6.2.1. Vabatreeninguteks mõeldud harjutusserver töötab kuuel päeval enne *Etapi* Finaalide päeva:

- Finaalidele eelneva nädalal teisipäeval, neljapäeval ja laupäeval
- Finaalide nädala esmaspäeval, kolmapäeval ja reedel

6.2.2. Serveri nimetus: „EVAL Super Formula 2026“ etapi nr „Practice“ vabatreeningu nr.

Näide: EVAL Super Formula 2026 / E#1 Practice #1

6.2.2. Serveri parool on avalikustatud iga konkreetse *Etapi Võistlusjuhendis* ning seda ei jagata avalikes kanalites.

6.2.3. Iga harjutusserveri sessioon kestab kokku 3 (kolm) tundi ja on ajaliselt üles ehitatud järgmiselt.

- Vabatreening (Practice): kestab 2 (kaks) tundi ja 45 (nelikümmend viis) minutit.
- Kvalifikatsiooni voor (Prequalification): avaneb automaatselt koheselt pärast vabatreeningu lõppu ja kestab 15 (viisteist) minutit.

6.2.5. Mängu sisene kuupäev harjutusserveris vastab *Etapi Finaalide* toimumise kuupäevale. (näiteks 1. *Etapi* kuupäev on 13. september)

6.2.6. Harjutusserveri rada on alati 100% (sada protsenti) sisse sõidetud ja *Rajaolud* ei muutu. See tähendab, et kummipuru ja tolmu ei jää rajale.

6.2.7. Harjutusserveri ilmastikuolud on ühesugused ja muutumatud kõikidel sessioonidel, põhinevad pikaajalisel ilmaennustusel ning toimuvad alati kuivades oludes (vihma tõenäosus on 0%). Täpsed ilmastikuolud (raja ja õhu temperatuur, tuule kiirus ja suund) avalikustatakse ametlikult koos konkreetse *Etapi Võistlusjuhendi* avaldamisega.

6.3. Eelkvalifikatsioon

6.3.1. Peale *Vabatreeninguid* toimuvat *Eelkvalifikatsiooni* loetakse *Võistlussõiduks*, mille tulemusi kasutatakse *Etapi Eelkvalifikatsioonina*. *Sõitja Eelkvalifikatsiooni* ametlikuks tulemuseks loetakse tema parimat ringiaega kõigi toimunud *Eelkvalifikatsioonide* jooksul.

6.3.2. Igal *Etapil* on *Sõitjal* lubatud kõigi toimunud *Eelkvalifikatsiooni* voorude peale kokku läbida maksimaalselt 12 (kaksteist) ringi, mille jooksul on tal võimalus oma ametlik *Eelkvalifikatsiooni* tulemus kirja saada.

6.3.3. Ühe *Eelkvalifikatsiooni* vooru (sessiooni) jooksul on *Sõitjal* lubatud läbida maksimaalselt 4 (neli) ringi. *Mängu* serveri seadistus sulgeb *Sõitja* jaoks raja automaatselt, kui sessiooni limiit täitub või 15-minutiline ajaaken täitub.

6.3.4. Kui *Sõitja* ületab mistahes viisil ühel *Etapil* ette nähtud 12 (kaheteistkümmet) ajavõtuga ringi kogulimiiti, tema *Eelkvalifikatsiooni* tulemus tühistatakse. Karistusena liigutatakse kõnealune *Sõitja Eelkvalifikatsiooni* pingerea lõppu (stardib madalaima toimuva *Finaali* lõpust, kui on vabu kohti).

6.3.5. *Eelkvalifikatsiooni* voorus ei ole võimalik kasutada OTS-i (*OverTake System*). Süsteem on *Mängu* keskkonna poolt ajasõidu sessiooniks automaatselt blokeeritud.

6.3.6. *Eelkvalifikatsioonis* tohivad osaleda ja ametlikku ajatabelisse pääsevad ainult need *Sõitjad*, kes on end simracing.ee keskkonnas ametlikult *Võistlussarjale* registreerinud. Registreerimata *Sõitjate* poolt serveris sõidetud ajad tühistatakse ja kustutatakse ametlikust protokollist ilma eelneva hoiatuseta.

6.3.7. *Eelkvalifikatsiooni* tulemuste põhjal pääsevad sama *Etapi Finaalidesse* osalema ainult 75 (seitsekümmend viis) parimat *Sõitjat*. Kõik ülejäänud *Sõitjad*, kes jäävad kohast 76 allapoole, antud *Etapi Finaalides* osaleda ei saa.

6.3.8. *Etapi Finaalidesse* jaotatakse *Sõitjad* järgmiselt:

- *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuse 25 (kaksikümmend viis) esimest *Sõitjat* pääsevad otse *A-Finaali*.

- *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuses kohtadele 26 kuni 50 (kakskümmend kuus kuni viiskümmend) jäänud *Sõitjad* pääsevad *B-Finaali*.
- *Eelkvalifikatsiooni* paremusjärjestuses kohtadele 51 kuni 75 (viiskümmend üks kuni seitsekümmend viis) jäänud *Sõitjad* pääsevad *C-Finaali*.

6.3.9. *Finaalidesse* pääsemiseks ei tohi *Sõitja* parim ringiaeg ületada 107% (ükssada seitse protsenti) *Eelkvalifikatsiooni* kiireima *Sõitja* parimast ringiajast.

6.3.10. Kui *Sõitja Eelkvalifikatsiooni* tulemus ei vasta alajaotuse 6.3.9. nõuetele või ei ole *Sõitja* üldse *Eelkvalifikatsioonis* osalenud, on *Korraldajal* ja žüriil õigus lubada *Sõitja Finaali*. Otsustamise alus on vabade kohtade olemasolu *Finaalides*, vabatreeningutel saavutatud ringiajad, ringide arv ja *Sõitja* senine staatus.

6.3.11. *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.

6.4. *Finaalide* üldreeglid ja serveri info

6.4.1. Kõik *Finaalid* koosnevad järgmistest *Võistlussessioonidest*:

- Vabatreening
- Kvalifikatsioon
- Põhisõit
- Soojendussõit
- Sprindisõit.

6.4.2. *Finaalide Serverite* ametlik nimetus on „EVAL Super Formula 2026 / E#[Etapi nr] [FINAALI TÄHT]-FINAAL“ (näiteks: *EVAL Super Formula 2026 / E#1 A-FINAAL*).

6.4.3. *Finaalide Serverite* paroolid saadetakse osalejatele e-posti teel hiljemalt 24 tundi enne *Serveri* avamist.

6.4.4. *Finaali Serverisse* sisenemine on lubatud ainult *Sõitjatele*, kes on vastavasse *Finaali* kvalifitseerunud või *Korraldaja* otsusega sinna lubatud.

6.4.5. *Mängu* sisene kuupäev *Finaali Serveris* vastab *Etapi Finaalide* kuupäevale.

(näiteks 1. *Etapi* kuupäev on 13. september)

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

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

6.5. *Finaalide Kvalifikatsioon*

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

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

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

6.5.4. *Kvalifikatsiooni* voorus ei ole võimalik kasutada OTS-i (*OverTake System*). Süsteem on *Mängu* keskkonna poolt ajasõidu sessiooniks automaatselt blokeeritud.

6.6. Finaalide Põhisõit

6.6.1. Põhisõidu stardijärjekord (stardirivi) moodustatakse automaatselt vastavalt *Finaali Kvalifikatsiooni* tulemustele.

6.6.2. Põhisõidu *Start* toimub mängusisese *Paigaltstardina* (*standing start*).

6.6.3. Enne *Paigaltstarti Soojendusringi* (*formation lap*) ei toimu. *Sõitjad* paigutatakse otse stardiruudustiku ootama starditulede režiimi.

6.6.4. *Mäng* tuvastab ja karistab valestarti automaatselt vastavalt mängusisesele reeglistikule.

6.6.5. *Finaali* 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 Boksitree kiirusepiirangu algust tähistava jooneni.

6.6.6. Lubatud on ka teised boksipeatused peale kohustusliku.

6.6.7. Kohustuslik boksipeatus loetakse toimunuks ainult juhul, kui:

- see toimub etteantud ajaaknas
- autol vahetatakse kõik rehvid

6.6.8. 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.

6.6.9. Kohustusliku boksipeatuse ajal võib autot remontida ja seadistada.

6.6.10. Tankimine on lubatud kõigi boksipeatuste ajal.

6.6.11. Alapunktid 6.6.5. kuni 6.6.10. kehtivad ka vihma korral

6.7. Finaalide sprindisõit

6.7.1. *Finaali* sprindisõidu *Start* toimub mängusisesel *Paigaltstartina* (*standing start*).

6.7.2. Enne *Paigaltstarti Soojendusringi* (*formation lap*) ei toimu. *Sõitjad* paigutatakse otse stardiruudustiku ootama starditulede režiimi.

6.7.3. *Mäng* tuvastab ja karistab valestarti automaatselt vastavalt mängusisesele reeglistikule.

6.7.4. Sprindisõidu stardijärjekord määratakse kindlaks *Finaali* põhisõidu lõpptulemuste põhjal, rakendades esimese 10 (kümne) koha pööratud järjestust.

6.7.5. *Finaali* sprindisõidus kohustusliku boksipeatust pole.

6.7.6. Kui *Sõitja* saab *Finaali* põhisõidu tulemustele tagantjärele karistuse (kohtunike otsusega lisatud sekundid vms) ja ta kukub ametlikus paremusjärjestuses esikümnest (Top 10) välja, tühistatakse tagantjärele tema tulemus ka sama *Etapil Finaali* sprindisõidus (*DSQ - Disqualified*).

6.8. *Etapil* tulemused muutuvad lõplikuks hetkest, kui:

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

6.9. *Lõplikud tulemused* avaldatakse *Ametlikul teadetetahvilil* hiljemalt 7 (seitse) päeva peale *Etapil Finaale*.

7. Mängu poolt antavad karistused

7.1. Intsidendide süsteem ja intsidendipunktid

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

7.1.2. Kui *Sõitja* kogub ühe *Võistlussõidu* ajal 17 (seitseteist) intsidendipunkti, määrab *Mäng* talle automaatselt *Läbisõidukaristuse*.

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

7.2. *Rajapiiride* ületamine

7.2.1. Iga *Rajapiiride* ületamise eest annab *Mäng Sõitjale* hoiatuse (kokkurullitud must lipp) ja 1 (ühe) intsidendipunkti.

7.2.2. Kui *Mäng* tuvastab, et *Sõitja* saavutas *Rajapiiride* ületamisega ajalise võidu, antakse *Sõitjale* ekraanil käsk kiirust vähendada. Seejärel peab *Sõitja* käituma vastavalt *Mängu* juhistele.

7.2.3. Kiirust tuleb vähendada ohutult ja teisi *Sõitjaid* takistamata.

7.2.4. *Rajapiiride* ületamiseks loetakse ka boksi sisse- ja väljasõidujoone reeglitevastast ületamist.

7.2.5. *Rajapiiride* ületamist määratakse eri radadel ja isegi sama raja ei lõikudes erinevalt. Lubatud piiride tuvastamine on *Sõitja* ülesanne.

7.3. Auto üle kontrolli kaotamine

7.3.1. Kui *Sõitja* kaotab kontrolli auto üle, annab *Mäng Sõitjale* 2 (kaks) intsidendipunkti.

7.3.2. Kontrolli kaotamiseks loetakse pirueti (spin) ja *Rajapiiride* ületamist auto kõigi nelja rattaga.

7.4. Kontaktid piirete või teiste *Sõitjatega*

7.4.1. Õrna kontakti puhul piirete või teiste *Sõitjatega* teavitab *Mäng Sõitjat* rikkumisest, kuid intsidendipunkte ei anna.

7.4.2. Iga tugeva kontakti eest piiretega annab *Mäng Sõitjale* 2 (kaks) intsidendipunkti.

7.4.3. Iga tugeva või kriitilise kontakti eest teiste *Sõitjatega* annab *Mäng Sõitjale* 4 (neli) intsidendipunkti.

7.5. Intsidendipunktide ülekandumine intsidendi põhjustajale

7.5.1. *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. Põhimõte kehtib isegi siis, kui kontakt oli minimaalne ning Mäng A-le endale selle eest intsidendipunkte ei andnud.

7.6. Boksitel lubatud kiiruse ületamise eest määrab *Mäng Sõitjale* Seisa-sõida karistuse.

7.7. Kui *Sõitja* liigub *Ringrajal* vastu selle kulgemise suunda, *Diskvalifitseerib Mäng Sõitja* automaatselt käimasolevast *Võistlussõidust*.

7.8. 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*.

7.9. Iga *Võistlussõidu* jooksul tohib *Sõitja* teha 1 (ühe) kiirremondi (Fast Repair).

8. Protestid ja apellatsioonid

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

8.2. *Protestide* esitamise tähtaeg on välja toodud *Etapi Võistlusjuhendis*.

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

9. Tulemuste arvestamine

9.1. Tulemusi arvestatakse 1 (ühes) *Sõitjate* kategoorias.

9.2. *Sõitja* punktisumma moodustub *Võistlussarja* üksikutelt *Etappidelt* kogutud punktide kokkuliitmisel. Igal *Sõitjal* läheb arvesse kõik *Etapid*.

9.3. Kui *Sõitja* ei osalenud kõigil *Etappidelt*, lähevad arvesse nende *Etappidelt* tulemused, kus ta osales.

9.4. Kui *Sõitja* mõne *Etapi* mõnes *Võistlussõidus* diskvalifitseeritakse, läheb see *Etapp* igal juhul arvesse.

9.5. *Sõitjatele* antakse *Võistlussõitudes* individuaal arvestuses punkte järgmiselt.

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

9.5.2. Iga *Finaali* põhisõidu kiireima ringi teinud *Sõitjale* antakse 3 (kolm) punkti, tingimusel et *Sõitja* ei katkestanud ega *Diskvalifitseeritud*.

9.5.3. Iga *Finaali* sprindiõidu kiireima ringi teinud *Sõitjale* antakse 1 (üks) punkt, tingimusel et *Sõitja* ei katkestanud ega *Diskvalifitseeritud*.

9.5.4. A-Finaali põhisõidus antakse punkte vastavalt paremusjärjestusele järgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
95	90	85	80	75	72	69	66	63	60	58	52	50	48	46
16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.					
44	42	40	38	36	35	34	33	32	31					

9.5.5. A-Finaali sprindiõidus 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

9.5.6. B-Finaali põhisõidus 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

9.5.7. B-Finaali sprindisõidus antakse punkte vastavalt paremusjärjestusele järgnevalt:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.
10	8	6	5	4	3	2	1

9.5.8. C-Finaalis Võistlussõitude eest punkte ei jagata.

9.5.7. Alapunktides 9.5.2. kuni 9.5.8. toodud punktid antakse juhul, kui vastav Võistlussõit kestis vähemalt 75% (seitsekümmend viis protsenti) Võistlusjuhendiga ette nähtud kestvusest.

9.5.8. Kui Võistlussõit kestis alla 75% (seitsmekümne viie protsenti), kuid vähemalt 35% (kolmkümmend viis protsenti) Võistlusjuhendiga ette nähtud kestvusest, antakse selle eest 50% (viiskümmend protsenti) alajaotustes 9.5.2. kuni 9.5.8. toodud punktidest.

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

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

9.6. Eesti meistritiitli pälvib Sõitja, kes kogub Hooaja jooksul suurima arvu punkte.

9.7. Võrdsed punktisummad

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

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

9.7.2. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha Sõitja, kes lõpetas kõrgemal kohal Võistlussarja viimase Etapi A-Finaali põhisõidus.

9.7.3. Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha Sõitja, kes lõpetas kõrgemal kohal Võistlussarja viimase Etapi A-Finaali sprindisõidus.

9.7.4. 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 sprindisõidus ja B korra kolmas põhisõidus, 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 kuuest Etapist koosnenud Võistlussarjas 16 punkti. C sai oma punktid neljanda Etapi A-Finaali sprindisõidu 15. kohaga, D kolmanda Etapi A-Finaali sprindisõidu 15. kohaga ja E viienda Etapi 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.

9.8. Meeskondlik arvestus

9.8.1. *Võistlussarja meeskondlikku arvestust peetakse EVAL-i karikasarjas.*

9.8.2. *Meeskond ERASÕITJA ei osale meeskondlikus arvestuses.*

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

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

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

9.9. Võrdsed punktisummad Meeskonna arvestuses

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

9.9.1. *Kõrgema koha saab Meeskond, mille Sõitjad on saavutanud A-Finaali sprindisõitudes ja põhisõitudes suurema arvu kõrgemaid kohti.*

9.9.2. *Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha Meeskond, mille Sõitja lõpetas kõrgemal kohal Võistlussarja viimase Etapi A-Finaali põhisõidus.*

9.9.3. *Edasise võrdsuse korral saab kõrgema koha Meeskond, mille Sõitja lõpetas kõrgemal kohal Võistlussarja viimase Etapi A-Finaali sprindisõidus.*

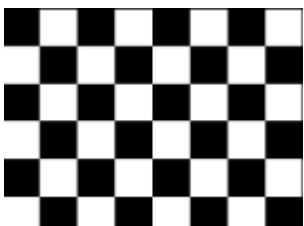
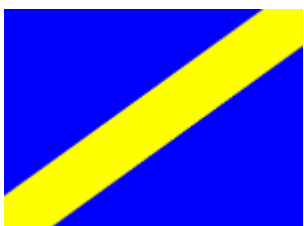
9.9.4. Edasise võrdluse korral rakendatakse alapunkte 9.9.2. ja 9.9.3. *Võistlussarja Etappide* toimumise järjekorras tagurpidi kuni *Meeskondade* omavahelise paremusjärjestuse selgumiseni.

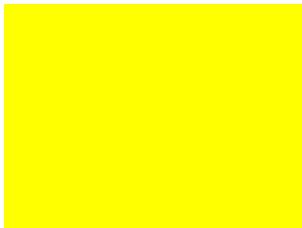
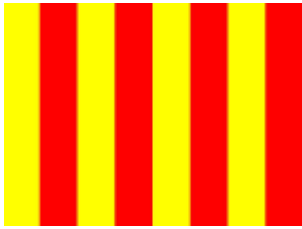
10. Autasustamine

10.1. *Võistlussarja* individuaalse arvestuse kolme esimest *Sõitjat* saavad pääsme *EAL-i Hooaja* lõpu galale, kus neid autasustatakse karikatega.

10.2. *Võistlussarja* meeskondliku arvestuse kolme esimest *Meeskonda* autasustatakse karikatega.

11. Hoiatus- ja signaallipud

	Roheline lipp Start, restart, rada on vaba, kollase lipu kehtivuse lõpp.
	Valge lipp Algab Võistlussõidu viimane ring.
	Ruuduline lipp Võistlussõidu 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, Sõitja peab olema valmis kiirust vähendama ja sõidusuunda muutma. Möödasõit kollase lipu kehtivuse alal on keelatud.
	Must lipp Läbisõidukaristus või Seisa-sõida karistus 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 püsttriipudega lipp Libe rada. Hoiatab rajale sattunud vee, õli, autotükkide või kruusa eest.

12. Käitumine

12.1. 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.

12.2. *Sõitjad*, nende esindajad ja *Spotterid* kohustuvad hoiduma kõigist [FIA Rahvusvahelise Spordikoodeksi artiklis 12.2.](#) ja [FIA espordi-koodeksi artiklis 32](#) mainitud tegevustest.

12.3. *Sõitjad*, nende esindajad ja *Spotterid* peavad käituma austavalt *Võistlussarja Korraldajate*, ametnike, sponsorite ja partnerite suhtes.

13. Ebaaus käitumine

13.1. Žüriil on õigus *Sõitjat* karistada järgmistel põhjustel:

- Tulemuste ja aegade manipuleerimine
- *Mängu Tarkvara* muutmine viisil, mis ei ole *Mängu* tootja poolt ette nähtud
- *Mängu* vea ära kasutamine (Exploiting). *Sõitja* on kohustatud *Korraldajale* teadaandma kõigist *Mängu* vigadest, mille abil saab *Võistlussõitude* tulemusi muuta.
- Isiku identiteedi varjamine – *Võistlusel* osalemine teise *Sõitja Mängu* kontot kasutades.
- Iga muu käitumine, mida *Žürii* peab pettuseks või *Mängu Tarkvara* ära kasutamiseks.

14. Konfidentsiaalse info levitamise keeld

14.1. *Korraldaja* poolt ametlikult avaldamata dokumentide, sealhulgas, kuid mitte ainult, reeglite, juhendite ja bülletàänide 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.