



Digitaalinen autourheilu

AKK Seuraliiga Sarjasäännöt

Ohjeet, säännöt ja konsepti

Yleistä

AKK:n digitaalisen autourheilun Seuraliiga on AKK:n jäsenseurojen välinen kansallisen tason kilpasarja. Sarjassa noudatetaan AKK:n digitaalisen autourheilun yleisiä sääntöjä, AKK:n digitaalisen autourheilun lajisääntöjä, näitä sarjasääntöjä sekä kilpailukohtaisia sääntöjä ja sen lisämääräyksiä.

Sääntöjen soveltaminen ja määräysten tulkinta

Kaikkia näitä sääntöjä koskevat tulkintakysymykset ratkaisevat kilpailussa kilpailun johtaja ja sarjakoordinaattori. Sarjasääntöjen muutoksia ja tarkennuksia voi tehdä sarjakoordinaattori.

Osallistumisoikeus ja osallistujamäärä

Seuraliiga on tarkoitettu AKK:n jäsenseurojen jäsenille. Voidakseen osallistua kilpailuihin, tulee kuljettajan olla jäsenenä jossakin AKK:n alaisessa jäsenseurassa.

Kilpailuihin mahtuu ajamaan 30 kuljettajaa. Osallistumisoikeutta ei ole kuljettajilla, joilla on kokemusta "virallisista" simulaattorikilpailuista tai -sarjoista kuten esim: AKK:n digitaaliset SM-sarjat, AKK Pohjanmaa, FiSU, FiSRA, GTFR, Äijäsarja, Trellet jne. Epäselvissä tilanteissa, kysy asiaa sarjakoordinaattorilta.

Sarja ja sen kilpailut on tarkoitettu AKK:n seurojen jäsenille, joilla ei ole kokemusta tai on ainoastaan vähäistä kokemusta simulaattorikilpailusta.

Lisenssi, seuran jäsenyys ja osallistumismaksu

Kilpailijoilta ei vaadita lisenssiä. Kilpailijan tulee olla sen seuran jäsen, mitä seuraa kilpailussa edustaa.

Ilmoittautumis- tai jälki-ilmoittautumismaksua ei ole.

Päätöimihenkilöt

Sarjakoordinaattori Mika Nykänen, 044-328 0388, mn.digiform@gmail.com, Discord-nimi *mikany#2097*

Apukoordinaattori ja striimivastaava Ismo Keisala, Discord-nimi *!pe#7387*

Lisäksi on kilpailukohtaisesti vaihtuva kilpailunjohtaja/kilpailutapahtumienjohtaja, joka ilmoitetaan sarjan Discord-palvelimella tiedotuskanavalla.

Yllä mainitut henkilöt toimivat kilpailun tuomaristossa.

Simulaattori ja alusta

Sarja ajetaan PC-tietokoneilla käyttäen Steam-pelikaupasta ostettavaa Assetto Corsa-simulaattoria ja pelivalmistajan siihen tekemiä lisäosia. Sarjaan osallistuvat seurat vastaavat itse kustannuksista, jotka aiheutuvat pelin ja/tai sen lisäosien hankkimisesta.

Sarjaan hyväksyntä ja kilpaileminen

AKK Motorsport ry toimii seuraliigan järjestäjänä, hallinnoi sarjaa sekä hyväksyy kilpailuihin osallistuvat seurat ja kilpailujen järjestäjät. AKK:n jäsenseurat toimivat osakilpailujen järjestäjinä.

Lähtökohtaisesti osakilpailuun voi osallistua yksi kuljettaja/luokka/seura. Jos kilpailuissa on tilaa, voi seurasta osallistua kaksi tai mahdollisesti useampi kuljettaja saman luokan kilpailuun, mikäli seuralla on käytössä useampia simulaattoreita. Lisäkuljettajien osallistumisesta ilmoitetaan Seurasarjan Discord-palvelimella.



Digitaalinen autourheilu

Seurat saavat päättää itse kuljettajansa kilpailuihin/luokkiin. Seura voi järjestää esimerkiksi oman aika-ajokarsinnan tai valita haluamallaan tavalla seura edustavan kilpailijan. Eri kuljettajat voivat ajaa eri kilpailuissa eikä saman kuljettajan tarvitse ajaa kaikkia kilpailuja.

Kuljettajat osallistuvat kilpailuihin omalla vastuullaan.

Ilmoittautuminen

Seurat ilmoittautuvat AKK Seuraliigaan Google-lomakkeella <https://forms.gle/kqtRFUxmywCdhbCt7>

Ilmoittautumisohje sarjaan ja kilpailuihin löytyy AKK Seuraliigan Discord-palvelimelta <https://discord.gg/ehkqgaDhAJ>

Kilpailunumerot

Etukäteen varattuja kilpailunumeroita ei ole käytössä vaan simulaatiopeli asettaa ne sattumanvaraisesti.

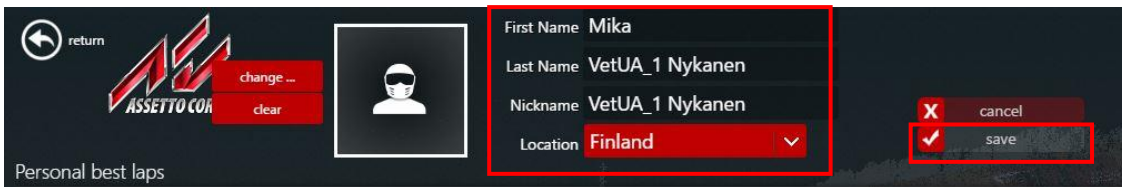
Kilpailijan / Seuran nimi

Kilpailijoiden on asetettava nimensä seuraavalla tavalla Assetto Corsan asetuksissa:

First Name-kohtaan tulee kilpailijan etunimi. Last Name-kohtaan merkitään: seuran lyhenne_riginro Sukunimi (esim. VetUA_1 Nykanen). Nick Name-kohtaan seuran lyhenne_riginro Sukunimi (esim. VetUA_1 Nykanen) HUOM! Ääkkösten käyttö kielletty.

Mikäli käytetään Content Manageria niin Online-nimen kohtaan nimi merkitään samalla tavalla kuten sukunimi-kohtaan.

Eli Assetto Corsan Profile-asetukset merkitään alla olevan kuvan mukaisesti. Muista tallentaa tiedot painamalla Save.



HUOM! Osakilpailussa nimi tulee muistaa vaihtaa ennen seuraavan luokan kilpailua.

Virallinen ilmoitustaulu

Sarjan virallinen ilmoitustaulu on AKK Seuraliiga Discord-palvelimella.

Sarjassa käytettävä auto

Fiat Abarth 500 Assetto Corsa, osittain lukitut säädöt (käytössä auton perussäädöt, mikäli käytetään jotain muuta, ilmoitetaan siitä AKK Seuraliigan Discord-palvelimella tiedotuskanavalla.

Sarjan osakilpailut

Ajettavien kilpailujen määrä, radat ja kilpailujen järjestäjät ilmoitetaan sarjan Discord-palvelimella.

Luokat

Sarjan kilpailuissa on käytössä seuraava luokkajako

- Luokka 1 – Nuoret, alle 13-vuotiaat
- Luokka 2 – 14-35-vuotiaat
- Luokka 3 – yli 36-vuotiaat



Digitaalinen autourheilu

- Luokka 4 – Naiset

Kilpailija voi osallistua luokkaan sen vuoden alusta, jolloin hän täyttää kyseisen luokan vähimmäisiän. Kilpailija saa täyttää enintään luokan ilmoitetun yläikärajan kilpailuvuonna.

Pistelasku

Pisteet lasketaan seuroille seuraavan taulukon mukaisesti. Kuljettajakohtaisia pisteitä ei lasketa. Mikäli seurasta osallistuu samaan luokkaan useampi kuljettaja, ainoastaan korkeimmalle sijoittuneen kuljettajan pisteet huomioiden. Kaikille kilpailuun osallistuneille lasketaan pisteet tuloksien mukaan eli lisäkuljettajat ”syövät” muita pisteitä. Pisteitä saavat kaikki maaliin asti ajaneet kuljettajat.

Sijoitus	Pisteet	Sijoitus	Pisteet
1	40	16	25
2	39	17	24
3	38	18	23
4	37	19	22
5	36	20	21
6	35	21	20
7	34	22	19
8	33	23	18
9	32	24	17
10	31	25	16
11	30	26	15
12	29	27	14
13	28	28	13
14	27	29	12
15	26	30	11

Kaikki kilpailut lasketaan mukaan loppupisteisiin.

Järjestäjä ylläpitää pistetaulukkoa ja se julkaistaan AKK Seuraliigan Discord-palvelimella.

Kilpailutapahtuma

Kilpailupäivänä kuljettajille pidetään luokittain lyhyt ohjaajakokous AKK Seuraliigan Discordissa *Kuljettajakokous*-äänikanavalla. Tarkempi ohjaajakokouksen aika ilmoitetaan kilpailuinfossa.

Ensimmäisen ajettavan luokan osalta kilpailupalvelin käynnistetään ja harjoitukset alkavat klo 12.00. Alustava aikataulu ja formaatti on seuraava:

- harjoitukset 8 min
- aika-ajo 8 min
- 1. kilpailulähtö 12 min

Kilpailulähdön jälkeen pidetään 20 min tauko, jonka aikana seuraavan luokan kuljettajat valmistautuvat kilpailuun: rigin säädöt, kuljettajan nimen muutos Assetto Corsan asetuksiin.



Digitaalinen autourheilu

Kilpailulähdöissä käytetään paikaltaan lähtöä ja käytössä on lähtövalot.

Kilpailun harjoitusten aikana voi keskustella äänikanavalla mutta aika-ajosta lähtien äänikanavalla on pidettävä radiohiljaisuus. Sessioiden välillä (aika-ajo/lähtö 1) keskustelu äänikanavalla on sallittua. Suositellaan käytettäväksi rattiin bindattavaa push-to-talk-nappia, jolla saa aktivoitua mikrofonin.

Kilpailun järjestäjällä on milloin tahansa kilpailun aikana oikeus tarvittaessa käyttää äänikanavaa ohjeiden antamiseen.

Aika-ajon jälkeen palvelimelta ei saa enää poistua vaan kuljettajan tulee yhtäjaksoisesti pysyä palvelimella kirjautuneena aika-ajon ja kilpailulähdön ajan.

Palvelimen olosuhteet

Serverin asetukset:

- renkaanlämmittimet päällä
- optimipito 100%
- sääolosuhteet
- bensiinin kulutus (fuel rate) 100%

Rangaistukset, tutkintapyynnöt ja vastalauseet

Kilpailun päättymisen jälkeen julkaistaan sarjaa koskevilla Discord-tiedotuskanavalla linkki tutkintapyyntöomakkeeseen. Aikaa tutkintapyynnön tekemiseen on kilpailua seuraavaan päivään klo 17.00 saakka. Kilpailunjohtaja, sarjakoordinaattori ja apukoordinaattori käsittelevät mahdolliset tutkintapyynnöt ja päätökset julkaistaan sarjan Discord-tiedotuskanavalla.

Kilpailuissa ei ole käytössä AKK:n määrittelemää vastalause- eikä vetoomusoikeutta.

Käytössä olevat rangaistukset ovat huomautus, varoitus (+aikasakko, joka lisätään kuljettajan loppuajon ja/tai mahdolliset pistemenetykset).

Ajosääntöjä

Kilpailussa noudatetaan Autourheilun Kansallisen Keskusliiton Digitaalisen Autourheilun lajisääntöjä.

Lajisäännöt löytyvät osoitteesta

https://www.autourheilu.fi/site/assets/files/1930/akk_7_digitaalinen_autourheilu_2023.pdf

Koska kilpailut ajetaan verkon yli online-kilpailuna, tulee kilpailijoiden huomioida siitä johtuvat mahdolliset verkkoviiveet ja jättää sen vuoksi hieman pelivaraa ajattaessa toisen auton tuntumassa.

Perussääntönä on, että autoa tulee kuljettaa siten, että kaksi rengasta on rataratojen sisäpuolella.

Kilpailuissa käytetään pelin omaa ratarajojen valvontaa, joka hylkää aika-ajossa kierroksen, mikäli ratarajat ylittyvät.

Kilpailulähdöissä peli antaa oikomisesta hidastusrangaistuksen (slow down), josta tulee kuljettajan näytölle punainen teksti. Slow down-rangaistus tulee suorittaa sen kierroksen aikana, jolla kuljettaja on sen saanut. Rangaistuksen suorittaminen tapahtuu hidastamalla vauhtia ja/tai pysähtymällä. Kuljettajan tulee suorittaa rangaistus sellaisessa paikassa, jossa se ei häiritse muita kilpailijoita.

Vilppilähdön valvonta tapahtuu pelin omalla järjestelmällä, joka myös määrittää rangaistuksen (varikon läpiajorangaistus).

Kahden auton tulee mahtua menemään rinnakkain mutkan läpi ja muuallakin radalla. Eli mutkan sisäreunassa eikä ulostulossa ei saa painaa tai kiillata toista autoa ulos radalta.



Digitaalinen autourheilu

Ohitukseen saa käyttää vain rata-aluetta yllä mainittu kahden renkaan sääntö huomioiden.

Kilpailijan, joka tulee kierroksella ohitetuksi, tulee antaa tietä kierroksella ohittavalle kilpailijalle siten, että kierroksella ohittava kilpailija ei menetä kohtuuttoman paljon aikaa.

Kierroksella ohitettavan on tarvittaessa siirryttävä pois ajolinjalta ja hidastettava nopeuttaan, jotta kierroksella ohitus toteutuu turvallisesti.

Kierroksella ohitettava ei saa hidastaa nopeuttaan normaalia hitaammaksi ollessaan ajolinjalla kierroksella ohittavan edessä.

Toiminta poikkeustilanteissa

Poikkeustilanteella tarkoitetaan tässä yhteydessä esim. kilpailupalvelimen kaatumista, merkittävän kilpailijamäärän yhtäaikaista palvelimelta putoamista tai muuta vastaavaa kilpailun normaalin läpiviemisen estävää ongelmaa.

Yhteysongelmat yhdellä tai muutamalla kuljettajalla ei aiheuta toimenpiteitä. Kuten oikeassakin autourheilussa, on kilpailijan itse huolehdittava kalustonsa/laitteistonsa teknisestä toimivuudesta.

Mikäli kilpailu keskeytyy poikkeustilanteen takia, toimitaan alla olevan taulukon mukaisesti:

Ajettu	Toimenpide	Pisteet
75-100%	Kilpailu päätetään	Pisteet sarjataulukon mukaisesti
50-75%	Kilpailu päätetään	Pisteet puolitetaan pyöristäen alaspäin
0-50%	Uusintalähtö	Kilpailulähtö ajetaan uudelleen. Lähtöjärjestys aika-ajon mukaisesti. Mikäli kilpailussa on kaksi kilpailulähtöä ja 2. kilpailulähtö keskeytyy, uusintalähdön lähtöjärjestys on 1. lähdön maaliintulojärjestys

Muuta

Kilpailun järjestäjä ja sarjakoordinaattori voivat tarvittaessa antaa lisämääräyksiä.