

# FSN League 2009

## Säännöt & Yleiset periaatteet



<b>1. KILPAILUKALENTERI</b> .....	<b>3</b>
<b>2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI</b> .....	<b>3</b>
<b>3. TALLIJAOT</b> .....	<b>4</b>
<b>3.1 Varakuljettajat</b> .....	<b>4</b>
<b>4. PISTEYTYS</b> .....	<b>5</b>
<b>4.1 Pisteet kilpailuista</b> .....	<b>5</b>
<b>5. AJOAVUT JA REALISMI</b> .....	<b>5</b>
<b>5.1 Ajoavut</b> .....	<b>5</b>
<b>5.2 Vaurioherkkyys</b> .....	<b>5</b>
<b>6. SERVERIT</b> .....	<b>6</b>
<b>6.1 Kilpailuserveri</b> .....	<b>6</b>
<b>6.2 Harjoitusserveri</b> .....	<b>6</b>
<b>7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT</b> .....	<b>6</b>
<b>7.1 Vapaat harjoitukset</b> .....	<b>7</b>
<b>7.2 Aika-ajot</b> .....	<b>7</b>
<b>7.3 Warmup</b> .....	<b>7</b>
<b>7.4 Kilpailu</b> .....	<b>7</b>
<b>7.4.1 Lähtöjärjestys</b> .....	<b>8</b>
<b>7.4.2 Aikarajat</b> .....	<b>8</b>
<b>7.4.3 Chat</b> .....	<b>8</b>
<b>7.4.4 Lämmittelykierrros</b> .....	<b>8</b>
<b>7.4.5 Kolarit</b> .....	<b>9</b>
<b>7.4.6 Kilpailun päättyminen</b> .....	<b>9</b>
<b>7.4.7 Protestit</b> .....	<b>9</b>
<b>8. AUTON SÄÄTÄMINEN</b> .....	<b>10</b>
<b>8.1 Omat säädöt</b> .....	<b>10</b>
<b>8.2 Valmiit säädöt</b> .....	<b>10</b>
<b>9. RANGAISTUKSET</b> .....	<b>10</b>
<b>9.1 Oikominen radalla</b> .....	<b>11</b>
<b>9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana</b> .....	<b>11</b>
<b>9.3 Ylinopeus varikkosuoralla</b> .....	<b>11</b>
<b>9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen</b> .....	<b>11</b>
<b>9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys</b> .....	<b>12</b>
<b>9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty</b> .....	<b>12</b>
<b>9.7 Tahallinen kolarointi</b> .....	<b>12</b>
<b>9.8 Muut rangaistukset</b> .....	<b>12</b>
<b>10. POISSAOLOT</b> .....	<b>12</b>

## 1. KILPAILUKALENTERI

Kilpailut ajetaan sarjan kilpailukalenterin mukaisesti. Pääsääntöisesti kilpailut ajetaan viikko sen jälkeen kun oikea kilpailu on ajettu, eli käytännössä kilpailuja on normaaliaikataululla kerran kahdessa viikossa. Kilpailukalenteri kaudelle 2009 on seuraava:

27.-29.03.2009 - Australia, Albert Park Circuit  
10.-12.04.2009 - Malesia, Sepang International Circuit  
24.-26.04.2009 - Kiina, Shanghai International Circuit  
01.-03.05.2009 - Bahrain, Bahrain International Circuit  
15.-17.05.2009 - Espanja, Circuit de Catalunya  
29.-31.05.2009 - Monaco, Circuit de Monaco  
12.-14.06.2009 - Turkki, Istanbul Park  
26.-28.06.2009 - Iso-Britannia, Silverstone  
17.-19.07.2009 - Saksa, Nürburgring  
31.-02.08.2009 - Unkari, Hungaroring  
14.-16.08.2009 - Eurooppa, Valencia Street Circuit  
04.-06.09.2009 - Belgia, Circuit de Spa-Francorchamps  
18.-20.09.2009 - Italia, Autodromo Nazionale Monza  
02.-04.10.2009 - Singapore, Marina Bay Street Circuit  
09.-11.10.2009 - Japani, Suzuka Circuit  
23.-25.10.2009 - Brasilia, Autódromo José Carlos Pace (Interlagos)  
06.-08.11.2009 - Abu Dhabi, Yas Marina Circuit

## 2. KÄYTETTÄVÄ RFACTOR MODI

Ajaaksesi liigassa, tarvitset rFactor pelin joka on päivitetty versioon 1.255F. Käynnistä rFactor ja tarkista päävalikon vasemmasta alalaidasta mikä versio käytössäsi on. Mikäli päävalikossa lukee jotain muuta kuin "Version 1.255", lataa päivitys osoitteesta:

<http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/rfactor1250update.exe>

Sarjassa käytetään MMG F1 2007 V2.1 Server Editionia. Kyseinen modi asennetaan lataamalla MMG F1 2007 V2.0 Public Edition osoitteesta:

<http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/MMGSETUP.exe>

ja lataamalla Server Edition V2.1 Patchin osoitteesta:

<http://kapsi.fi/mdn/FSNLeague/MMG-PATCH.exe>

Jos sinulla on MMG F1 2007 V1.0 vielä asennettuna, se tulee poistaa ennen edellä mainittujen tiedostojen asentamista. Helpoin tapa on etsiä rFactorin hakemistosta Windowsin hakutoiminnolla kansiot jonka nimenä on "MMG" ja **poistaa kaikki muut paitsi** Gamedata/Locations/ kohteesta löytyvä MMG kansio (jos poistat tämän niin myös viime kauden MMG:n radat katoavat).

### 3. TALLIJAOT

Sarjassa on yhteensä 22 tallipaikkaa, jotka jakautuvat 11 tallin kesken. Jokaisessa tallissa on siis kaksi kuljettajaa. Tallipaikat jaetaan ensisijaisesti kauden 2008 pistejärjestyksessä toiveiden mukaan, jonka jälkeen uudet kuljettajat voivat valita jäljelle jääneistä paikoista haluamansa. Tallijaot ovat esillä osoitteessa:

<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=232.0>

#### 3.1 Varakuljettajat

Koska tallipaikkoja on rajallinen määrä, sarjassa on käytössä varakuljettajajärjestelmä. Varakuljettajat pääsevät ajamaan, mikäli joku vakituisista kuljettajista on ilmoittanut poissaolostaan jonakin tiettyinä kilpailuviikonloppuna. Varakuljettajaksi voi ilmoittautua osoitteessa: <http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?topic=273>

Kun joku vakituinen kuljettaja on tiettyinä kilpailuviikonloppuna ilmoittanut poissaolostaan, ensimmäisenä ilmoittautumaan ehtivä varakuljettaja hyväksytään ajamaan siitä eteenpäin poissaolevan kuljettajan tallipaikalla kyseisen kilpailuviikonloppuun loppuun saakka. Mikäli poissaoloja on useammassa tallissa, varakuski saa itse valita minkä tallin paikan valitsee, mutta paikkaa ei voi enää vaihtaa kilpailuviikonloppuun aikana. Varakuljettajat keräävät omia henkilökohtaisia pisteitään ja kerryttävät myös tallin pistesaldoa. He ovat etusijalla tallipaikoille, mikäli paikkoja avautuu kauden aikana. Kerätyt henkilökohtaiset pisteet siirtyvät kuljettajan mukana mahdolliseen tulevaan tallipaikkaan.

Päästäkseen kilpailuun, varakuljettajan on ajettava harjoitusserverin laskurin mukaan **vähintään 20 kokonaista kierrosta** ennen kilpailun starttia. Harjoitusserverin laskuri laskee siis ainoastaan nopeat kierrokset, ei kierroksia joilla on ajettu ulos varikolta tai ajettu varikolla. Tämän rajoituksen tarkoituksena on varmistaa, että varakuljettajat tuntevat radan eivätkä jää muiden kuljettajien jalkoihin kilpailun aikana. Varakuljettajien on myös ehdottomasti luettava sarjan yleiset säännöt ja käytännöt **ennen** kilpailuun

osallistumista.

Varakuljettajilla on oikeus harjoitella vakituisten kuljettajien tapaan harjoitusserverillä,. Salasanan saat kun olet ilmoittautunut varakuskiksi. Harjoitusserverillä harjoitteluun ei siis tarvita vielä vahvistettua paikkaa viikonlopulta, vaan serverillä voi harjoitella oman mielensä mukaan varmistaen kierrosrajoituksen täyttymisen viimehetken poissaolojen ja kilpailupaikan varalta.

## **4. PISTEYTYS**

### ***4.1 Pisteet kilpailuista***

Kilpailuista jaetaan pisteitä FIA:n säännösten mukaisesti. Kaudelle 2009 pisteet ovat seuraavat:

- 1.sija: 10p
- 2.sija: 8p
- 3.sija: 6p
- 4.sija: 5p
- 5.sija: 4p
- 6.sija: 3p
- 7.sija: 2p
- 8.sija: 1p

Sarjassamme jaetaan myös tallipisteitä, joten on hyvä pitää silmällä myös oman tallin menestymistä sarjan edetessä.

## **5. AJOAVUT JA REALISMI**

### ***5.1 Ajoavut***

Launch Control = Pakollinen kilpailun startissa

Anti-Lock Brakes = LOW

Auto Clutch = ON

### ***5.2 Vaurioherkkyys***

Damage Multiplier = 60%

## 6. SERVERIT

Sarjallamme on käytössä kaksi serveriä

### **6.1 Kilpailuserveri**

Kilpailuserverillä ajetaan kaikki kilpailuviikonlopun viralliset sessiot vapaista harjoituksista kilpailuun. Serveri aukeaa aina ennen virallista sessiota. Kilpailuserveri löytyy listalta nimellä "FSNLeague". Salasanan saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin.

### **6.2 Harjoitusserveri**

Harjoitusserveri on tarkoitettu harjoitteluun kilpailuviikonloppujen sekä virallisten sessioiden ulkopuolella. Harjoitusserverillä on hyvä harjoitella rataa, vertailla aikoja muiden kilpailijoiden kanssa sekä vaihtaa säätöjä kuljettajien kesken. On toivottavaa, että kaikki harjoittelu tapahtuisi tällä serverillä, jotta kuskit voisivat vertailla aikoja keskenään.

Harjoitusserverin ajat kerätään foorumille osoitteeseen  
<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=harjoitusserveri>

Harjoitusserverillä on käytössä myös liveseuranta, josta voi reaaliaikaisesti seurata kuljettajien aikoja serverillä. Liveseuranta löytyy osoitteesta  
<http://fsnleague.kapsi.fi/index.php?action=live>

Harjoitusserveri on päällä aina, ellei muutoin ole ilmoitettu. Serveri löytyy listalta osoitteella: mazaserv.ath.cx. Salasanan serverille saat foorumin yksityisviestillä kun liityt johonkin talliin.

## 7. VIRALLISET KILPAILUSSIOT

Kilpailuviikonloppu jaetaan kolmeen eri päivään.

## **7.1 Vapaat harjoitukset**

Perjantaina järjestetään kilpailuviikonlopun ensimmäiset vapaat harjoitukset klo: 20:00-22:45. Lauantain vapaat harjoitukset ajetaan klo: 16:00-17:30. Harjoitukseen voi tulla ja niistä voi poistua kun kokee tarpeelliseksi. Lauantain vapaiden harjoitusten ja aika-ajon välillä pidetään 30 minuutin tauko, jonka aikana voi vielä viimeistellä säätöjä ja ajaa vapaasti.

## **7.2 Aika-ajot**

Aika-ajot alkavat kilpailuviikonlopun lauantaina alkaen klo: 18:00. Aika-ajot ajetaan joko yhdessä tai kahdessa osiossa. Aika-ajot ajetaan yhdessä osiossa, mikäli osanottajia on 12 tai vähemmän. Tällöin ajetaan 35 minuutin pituinen Q1, jonka jälkeen paras aika määrää lähtöpaikan. Kierrosrajoituksia ei ole.

Mikäli osanottajia on enemmän kuin 12, ajetaan aika-ajot kahdessa osiossa

Ensimmäinen osio kestää 20 minuuttia, jonka jälkeen viisi hitainta putoaa pois seuraavasta osiosta. Toinen osio kestää 15min, jossa määritetään ensimmäisestä osiosta selvinneiden lopulliset sijoitukset.

Aika-ajoa ei ole pakko ajaa päästäkseen kilpailuun. Mikäli et pysty tulemaan aika-ajoon, saadaksesi paikan lähtöruudukosta, sinun tulee ilmoittaa poissaolostasi kyseisen kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun ja ilmoittaa tulevasi ajamaan itse kilpailuun.

## **7.3 Warmup**

Sunnuntaina ennen kilpailua ajetaan 1,5 tunnin pituinen warmup. Warmup ajetaan klo 16:00-17:30. Warmup on suositeltavaa ajaa kilpailubensoilla ja sen aikana on hyvä testata kilpailutaktiikkaa. Warmup ei ole pakollinen, mutta suositeltava.

## **7.4 Kilpailu**

Varsinainen kilpailu ajetaan sunnuntai-iltana alkaen klo: 18:00. Kilpailut ajetaan 75% mittaisena oikeasta kilpailusta. Tarvittaessa desimaalit pyöristetään ylöspäin.

### 7.4.1 Lähtöjärjestys

Kilpailuun lähdetään aika-ajon määräämässä järjestyksessä. Aika-ajosta poissaolleet kuljettajat arvotaan lähtöruudukkoon satunnaiseen järjestykseen.

### 7.4.2 Aikarajat

Serverillä tulee olla viimeistään klo: 17:45. Mikäli kuljettaja ei ole tähän mennessä ilmoittanut syytä myöhästymiselleen, lähtee hän kilpailuun viimeisestä lähtöruudusta.

Kilpailumoodi käynnistyy klo: 17:55, jolloin kuljettajilla on 4,5 minuuttia aikaa ajaa omasta varikkopilttuustaan lähtöruudukkoon. Tämän kierroksen tarkoituksena on tarjota viimeinen testi siihen, että oma laitteisto on kunnossa ja valmiina kilpailuun. Kun saavut lähtöruudukkoon, sammuta autosi moottori painamalla Ignition-nappulaa jottei se ylikuumene ja hajoa. **Tarkista siis ennen kilpailua että toiminnolle ”Ignition” on asetettu jokin näppäin.** Jos jostain syystä kolaroit tällä varikolta ulostulokierroksella, voit aikarajan puitteissa painaa ”Exit to Monitor” ja aloittaa uudelleen matkan varikkopilttuusta lähtöruudukkoon.

Kilpailumoodin käynnistyessä serverille ei ole enää mahdollista liittyä. Mikäli joku serverillä olevista kuljettajista putoaa kilpailuserveriltä kilpailumoodin käynnistymisen jälkeen, mutta ennen kuin varikon sulkeutumiseen on alle kaksi minuuttia, serverin kilpailuviikonloppu käynnistetään kerran uudelleen jotta pudonneella kuljettajalla on vielä mahdollisuus liittyä kilpailuun. Pudonneen kuljettajan on tällöin viipymättä liityttävä peliin uudestaan, jotta muut kuljettajat eivät joudu odottamaan kohtuuttomia aikoja.

### 7.4.3 Chat

Chatin käyttäminen on kilpailusession käynnistymisestä lähtien kielletty. Tämä tarkoittaa hetkeä, jolloin varikon valot vaihtuvat vihreäksi. Tämän jälkeen sallittua on ainoastaan tärkeiden ilmoitusasioiden kirjoittaminen. Chatin käyttökielto loppuu kun admin niin sanoo.

### 7.4.4 Lämmittelykierros

Kun kaikki kuljettajat ovat lähtöruudukossa, varikko on sulkeutunut ja aika kellossa on



kulunut loppuun, alkaa lämmittelykierros. Autosi moottori käynnistyy automaattisesti kun lämmittelykierros alkaa, joten siitä ei tarvitse itse huolehtia.

### **Lämmittelykierroksella on pidettävä riittävä väli edellä ajavaan.**

Lämmittelykierroksen tarkoituksena on lämmittää jarrut ja renkaat kilpailun ensimmäisiä kierroksia varten, joten äkilliset pysähdykset ja radalla kiemurtelu ovat yleisiä. Lämmittelykierroksella törmäilystä rankaistaan ankarasti.

Lämmittelykierroksella tärkein rooli on ensimmäisellä ja viimeisillä kuljettajilla. Ensimmäinen kuljettaja on vastuussa siitä, että ennen lämmittelykierroksen loppua autoletka on mahdollisimman yhdessä. Viimeisinä tulevien autojen on myös pidettävä huolta siitä, että he ajavat letkan perässä riittävä vauhtia. Edellä mainituilla seikoilla pyritään välttämään sitä, että ruudukon kärjessä olevien autojen moottorit eivät ylikuumene. Saapuessasi lähtöruudukkoon, **älä missään nimessä** sammuta enää tässä vaiheessa moottoriasi, koska sitä ei saa enää millään keinolla käyntiin.

Jos jostain syystä kolaroit lämmittelykierroksella, on sinulla mahdollisuus startata kilpailuun varikolta. Painamalla kolarin jälkeen "Exit to monitor" ja lähtemällä uudestaan liikkeelle varikkopilttuusta, voit ajaa varikkosuoran päähän odottamaan varikon valojen vaihtumista vihreäksi. Tavallisesti valot vaihtuvat vihreäksi kun viimeinen auto on ohittanut varikon ulostulotien.

### **7.4.5 Kolarit**

Jos kolaroit kilpailussa etkä pysty jatkamaan kilpailua, älä jää selvittämään asiaa serverille vaan poistu joko varikkopilttuuseen tai kokonaan serveriltä. Kilpailun aikana on ehdoton chatin käyttökielto (kohta 7.4.3).

### **7.4.6 Kilpailun päättyminen**

Kilpailu ei pääty siihen, kun sinä ylität maaliviivan. Kilpailu päättyy kun serverillä oleva admin niin sanoo. Vasta kun admin on antanut luvan, on lupa jälleen käyttää chattia.

### **7.4.7 Protestit**

Jos mielestäsi olet kokenut vääryyttä kilpailussa, on sinulla oikeus tehdä protesti. Protesti tehdään lähettämällä mdn:lle foorumin yksityisviestillä selkeä kuvaus

tapahtuneesta ja osallisista. Helpointa on ottaa replaysta screenshot ja kuvata tapahtumat kuvan avulla. Kyseinen admin kerää osallisten näkökulmat yhteen ja tekee päätöksensä keskustelemalla muiden adminien kanssa mahdollisista jälkiseuramuksista. Muistakaa kuitenkin, että jokaisesta kolarista on turha tehdä protestia. Kilpa-autoilussa kolareita ei loputtomiin voi välttää. Tilanteita, joista protesti on aiheellinen ovat esimerkiksi törkeä huolimattomuus tai toisten kilpailijoiden huomiottajättäminen.

## **8. AUTON SÄÄTÄMINEN**

### ***8.1 Omat säädöt***

Lähtökohtana on, että jokainen kuljettaja opettelee säätämään oman autonsa omiin säätöihin. Kaikki säätämistä välttämättä hallitse, joten säätöjä voi kysyä harjoitus- tai kisaservereillä. Suositeltavaa kuitenkin olisi, että jokainen opettelee itse säätämään autoaan kauden aikana. Tällöin jokainen saa omalle ajotyylilleen sopivat säädöt ja tätä kautta parempia tuloksia. Esimerkiksi seuraavasta säätöoppaasta löytyy yksinkertaistettuna, mitä jokainen säätö tekee ja mihin se vaikuttaa:  
<http://www3.sympatico.ca/cbarnett/SetupMatrix.html>

### ***8.2 Valmiit säädöt***

Internetistä löytyy valmiita säätöjä eri radoille ja näiden käyttö on sallittua. On kuitenkin huomattava, että jotkut säädöt on tehty olettaen luistoneston olevan käytössä. Ne eivät siis toimi odotetulla tavalla liigassamme, jossa luistoneston käyttö ei ole mahdollista. Valmiiden säätöjen säätäminen itselleen sopivaksi lienee paras vaihtoehto niille, jotka eivät hallitse auton säätämistä.

## **9. RANGAISTUKSET**

Kuljettajat sitoutuvat noudattamaan liigan sääntöjä. Kilpailun jälkeen liigan adminit katsovat tallenteen kilpailusta ja valvovat, että sääntöjä on noudatettu. Ajaessaan tässä liigassa, kuljettajien tulee noudattaa rehellisyyttä ja reilun pelin sääntöjä. Sääntörikkkeitä kuitenkin aina silloin tällöin tapahtuu ja niistä on säädetty rangaistukset. Rangaistukset

on esitetty jokaisen eri tapahtuman kuvauksen jälkeen.

### **9.1 Oikominen radalla**

Radalla oikomisen rangaistus langetetaan kuljettajalle, joka mutkassa oikoo vähintään puolen auton leveyden verran ja saa siitä siten **ajallista hyötyä**. Jos oikomisella saavutetaan myös ohitus kilpatilanteessa, tulee ohitettu osapuoli päästää seuraavan kahden mutkan aikana edelleen.

Joillain radoilla on vaikeasti tulkittavia paikkoja oikomiselle. Näistä ohjeistetaan erikseen kyseisen kilpailuviikonlopun aikana.

Rangaistus: Jokaisesta oikaisusta viiden sekunnin lisäys kilpailun loppu-aikaan. Kolmesta oikaisusta saman kilpailun aikana seuraa hylkäys.

**HUOM!** Jos huomaat selkeästi oikaisevasi jossain mutkassa, rangaistukselta on mahdollista välttyä nostamalla kaasua oikaisua seuraavan viiden sekunnin aikana itse päättelemäksesi ajaksi oman tunnon mukaan. Tuomaristo tekee kilpailun jälkeen päätöksen rangaistaanko tilanteesta vai ei. Jos rangaistus päätetään antaa, hidastamasi aika vähennetään rangaistuksen kokonaismäärästä. Esim. hidastit 2 sekunniksi, mutta tuomariston mielestä se oli liian lyhyt aika -> 5sek-2sek = 3 sekunnin rangaistus.

### **9.2 Ohitus keltaisten lippujen aikana**

Onnettomuuden sattuessa radalla vallitsee keltaiset liput kuten oikeastikin, tämä myös tarkoittaa sitä että ohituksia ei sallita missään muodossa.

Rangaistus: Yhden sijan menetys

### **9.3 Ylinopeus varikkosuoralla**

Varikkosuoralla on noudatettava kullakin radalla vallitsevaa varikon nopeusrajoitusta. Suositeltavaa on käyttää nopeuden rajoittamiseen varikkorajoitinta.

Rangaistus: Stop/Go rangaistus automaattisesti pelin toimesta, joka on suoritettava seuraavan kolmen kierroksen kuluessa. Muutoin seuraa pelin tekemä automaattinen diskous.

### **9.4 Sinisen lipun huomiotta jättäminen**

Sinisen lipun näkyessä ruudun vasemmassa ylänurkassa takaasi on tulossa kierroksella ohittava auto, joka täytyy päästää seuraavan kahden mutkan aikana ohitse. Huom! Kun

annat takaa tulevalle tilaa, tee se turvallisesti siirtymällä pois ajolinjalta ja nostamalla kaasun pois.

Rangaistus: Yhden sijan menetys

### ***9.5 Varikolta poistuminen/viivan ylitys***

Varikolta ulostultaessa on pysyttävä valkoisen viivan sisäpuolella, koska varomaton liittyminen radalle aiheuttaa helposti kolareita.

Rangaistus: Viiden sekunnin lisääminen kilpailun loppu-aikaan

### ***9.6 Chatin käyttäminen kun se on kielletty***

Kun joko aika-ajo tai kilpailu on käynnissä, serverillä on ehdoton chat kiello. HUOM! Chattia saa käyttää, mikäli siihen on erittäin painava syy, mutta kaikista turhista chat riveistä rankaistaan. Kielto alkaa ja päättyy, kun serverin admin näin sanoo.

Rangaistus: Aika-ajossa yhden lähtöruudun rangaistus jokaisesta kirjoitetusta rivistä ja kilpailussa yhden loppusijoituksen rangaistus jokaisesta kirjoitetusta rivistä.

### ***9.7 Tahallinen kolarointi***

Tahallisesta kolaroinnista seuraa välitön poistaminen liigasta.

### ***9.8 Muut rangaistukset***

Muita mahdollisia rikkeitä tulkitaan tapauskohtaisesti kilpailun jälkeen, joten niistä ovat rangaistukset aikasakkoja, hylkäyksiä tai stop and go-rangaistuksia seuraavaan kilpailuun. Kilpailun tuomaristo tutkii kilpailun jälkeen tallenteen kilpailusta ja tekee päätökset rangaistuksista vähintään kahden tuomarin kesken. Jos tuomariston jäsen on osallinen tutkittavaan asiaan, on hän evätty tutkinnasta.

## **10. POISSAOLOT**

Sarja vaatii aktiivisia kuljettajia, jotta kilpailuista saadaan tiukempia ja mielenkiintoisempia. Mitä enemmän kuljettajia, sitä enemmän kaikilla on fiilistä ja kilpailut ovat jännittävämpiä.

Jotta lähtöruudukko saadaan aina mahdollisimman täyteen, kuljettajien on suositeltavaa ilmoittaa poissaoloistaan hyvissä ajoin ennen kilpailua, jotta tilalle saadaan ajamaan varakuljettaja.

Sekä aika-ajojen että kilpailun poissaoloista on ilmoitettava kyseessä olevan kilpailuviikonlopun poissaoloketjuun. Kahden kilpailuviikonlopun peräkkäisestä ilmoittamatta jääneestä poissaolosta kuljettajaan otetaan yhteyttä ja selvitetään halua jatkaa sarjassa. Jos kuljettajaan ei saada kolmatta kilpailuviikonloppua edeltävään keskiviikkoon mennessä yhteyttä, kyseinen kuljettaja poistetaan sarjasta ja tilalle otetaan toinen kuljettaja.