

SRT-ENDU V(I)

VIRALLINEN SÄÄNTÖKIRJA

Versio 1.1 - Tehty 18.1.2021

Tässä sääntökirjassa mainitaan SRT-Endu V(I):n eli vuonna 2021 käytävän kauden säännöt. Tätä sääntökirjaa käytetään soveltuvin osin yhdessä SRT-Endu V:n eli vuonna 2019 käydyn kauden sekä SRT-lain (erityisesti kyseisen lain luvun 4) kanssa. Sääntökirjassa mainitut säännöt on pyritty tekemään siten, että ne olisivat mahdollisimman selkeitä sekä että niistä olisi mahdollisimman vähän ristiriitaa SRT-lain kanssa. Tämän varmistamiseksi, vuonna 2019 käydyn kauden sääntöjä eikä SRT-lain pykäläiä sovelleta tähän sarjaan niissä tapauksissa, mikäli niistä löytyvät säännöt tai pykälät aiheuttavat ristiriitaa tässä sääntökirjassa mainittujen sääntöjen kanssa.

Tätä sääntökirjaa voidaan käyttää myös pohjana tulevaisuudessa järjestettäville kausille.

© 2020-> *Sarjan järjestäjät Sport Racing Team Finland ja Tankslacno.*

SISÄLLYSLUETTELO

1. Yleistiedot sarjasta	5
2. Autot	6
3. Käyttäjät ja heidän AI-kuljettajansa	7
4. Kilpailu	8
4.1. Yleisesti	8
4.2. Kustomoitu lähtöruudukko	8
4.3. Aika-ajot	8
4.4. Karsintarajan käyttäminen aika-ajoissa kisaa varten	10
4.5. Lämmittely	10
4.6. Kisa	11
4.7. Kilpailun jälkeen	18
5. Pisteet	19
6. Bonukset	20
6.1. Yleisesti	20
6.2. Tankin vedonlyönti	21
6.3. Sarjabonukset	22
7. Rangaistukset	23
7.1. Yleistä rangaistuksista	23
7.2. Mahdolliset rangaistukset	24
7.3. "Keskeytysmittarin" käyttäminen kisoissa	32
7.4. Vastalauseet kilpailun jälkeen	34
7.5. Sekalaista tietoa rangaistuksista	35
8. Kilpailun keskeyttäminen	36
8.1. Ennen kisaa	36
8.2. Kisan aikana	36
9. Sekalaiset	38

VERSIONHISTORIA

Versio 1.1 - 18.1.2021

Muutokset:

- Lisätty oikeat ajat aika-ajoihin
- Lisätty kuudes käyttäjä Tankin vedonlyöntiin – käyttäjä, joka käyttää eri rajoituksilla autoja
- Aika-ajoista hylkäämiseen riittää myös se, jos käyttäjä tahallaan mitätöi aika-ajojen tulokset mistä tahansa syystä – ei siis pelkästään sen vuoksi, että latasi AutoX-radan.
- Sarjatulosten mitätöinti tapahtuu nyt, jos AI-kuljettaja tai käyttäjä hylätään yhteensä viidestä eri kisasta tai kilpailusta, ei neljästä.
- Korjailtu kirjoitusvirheitä

Versio 1.0 - 26.12.2020

Ensimmäinen virallinen versio.

TERMISTÖ

AI-KULJETTAJA - Pelistä löytyviä tekoälykuljettajia kutsutaan AI-kuljettajiksi eli englanninkielisellä termillä Artificial intelligence. Nämä ovat itseksen pelissä ajavia kuljettajia.

VÄHIMMÄISRAJOITUKSET - Pelissä on kahdenlaisia rajoituksia, joista saadaan autoista hitaampia: imuilman rajoitus sekä lisäpaino.

KÄYTTÄJÄ ja **TIIMI** - Käyttäjällä tarkoitetaan tiimiä, joka koostuu käyttäjän kolmesta AI-kuljettajasta. Vastaavasti tiimillä tarkoitetaan käyttäjää, joka osallistuu sarjaan. Selkeyden vuoksi sääntökirjassa voidaan tiimeihin liittyvissä asioissa käyttää termiä "tiimi".

RADALLA OLEMINEN - Auto on radalla silloin kun se on poissa varikkoalueelta, eli silloin, kun sen ei tarvitse noudattaa nopeusrajoituksia.

KILPAILU - Kilpailu on palvelimella järjestettävä tapahtuma, joka koostuu aika-ajoista, lämmittelystä ja kisasta. Kilpailu ≠ Kisa. (Katso tarvittaessa SRT-lain 1 luvun 2 §:n määritelmä kilpailusta ja kisasta.)

KUSTOMOITU LÄHTÖRUUDUKKO - Jokin sellainen lähtöruudukko kisaa varten, joka ei toimi oletuksena kilpailulle tarkoitetulla radalla.

AUTON NOLLAUS - Tarkoittaa AI-kuljettajan auton nollaamista, mikä tarkoittaa, että hänen autossaan ei ole nollauksen jälkeen ollenkaan vaurioita ja hänen renkaidensa lämmöt ovat samat kuin kisaan lähtiessä.

PELASTAMISMAHDOLLISUUS - Tarkoittaa radalle jumiin jääneen AI-kuljettajan, joka voi jatkaa kisaa, pelastamista ilman, että hän joutuisi aloittamaan kisan alusta.

MAALIIN AJANUT AI-KULJETTAJA - Jotta AI-kuljettaja voi saada sijoituksen (sekä nopeimman kierroksen) vuoksi kisassa pisteitä, täytyy hänet luokitella maaliin ajaneeksi. Maaliin ajaneeksi AI-kuljettajaksi luokitellaan kisassa kaikki ne AI-kuljettajat, jotka ovat saavuttaneet kisaa koskevan pisterajan, ja heitä ei ole hylätty kisasta.

LIEVEMMÄN ASTEEN RANGAISTUS - Lievemman asteen rangaistus on (ellei sääntörikkomus edellytä kovemman asteen rangaistusta taikka kisasta tai kilpailusta hylkäämistä) ensimmäisenä annettava rangaistus. Lievemman asteen rangaistuksia ovat varikolle palauttamisrangaistus (aika-ajoissa), varikon läpiajorangaistus (suureksi osaa kisaa) sekä kolmenkymmen (30) sekunnin aikarangaistus (kisan lopussa ja kilpailun päättyttyä).

KOVEMMAN ASTEEN RANGAISTUS - Kovemman asteen rangaistus on (ellei sääntörikkomus edellytä suoraan kovemman asteen rangaistusta taikka kisasta tai kilpailusta hylkäämistä) toisena annettava rangaistus. Kovemman asteen rangaistuksia ovat hylkäys aika-ajoista (aika-ajoissa), varikon pysähdysrangaistus (suureksi osaa kisaa) sekä neljäkymmenenviiden (45) sekunnin aikarangaistus (kisan lopussa ja kilpailun päättyttyä).

1. Yleistiedot sarjasta

- 1.1. SRT-Endu V(I) on sekä Sport Racing Team Finlandin (SRT ja SRT Finland), että "Tankslacno" nimisen käyttäjän järjestämä sarja.
- 1.2. Sarja järjestetään Live for Speed (LFS) nimisellä autopelillä SRT:n palvelimella nimeltä "Sport Racing Team-Finland". Sarja koostuu neljästätoista (14) kilpailusta, jotka ajetaan pelistä löytyvillä GTR-luokan autoilla pelistä löytyvien AI-kuljettajien avulla.
- 1.3. LFS:n yksi olennaisista sisällöistä ovat lisenssit, joita ostamalla voi hankkia lisäsisältöä. Käyttäjällä on vähimmäisvaatimuksena oltava pelissä S2-lisenssi; S3-lisenssiä tarvitaan Rockinghamissa ja muissa sarjassa mahdollisesti esiintyvistä täysin uusissa rataympäristöissä ajamiseen (edellyttäen, että nämä vaativat S3-lisenssin).
- 1.4. Sarjaan ei tarvitse erikseen hakea, kaikki käyttäjät, joilla on vähintään S2-lisenssi pelissä saavat osallistua sarjaan. Palvelimen täytyy olla kuitenkin suojattu salasalla kilpailujen aikana.
- 1.5. Kullekin sarjaan osallistuvalla käyttäjällä on annettava palvelimen valvojan salasana sääntökirjassa mainitussa taulukossa 2 listattujen komentojen antamisen vuoksi.
- 1.6. Palvelimella käytettävä peliversio on aina viimeisin vakaa versio pelistä, elleivät LFS:n uudet testipäivitykset tuovat jotain merkittäviä uudistuksia sarjaan. Jos viimeistään kolme päivää ennen kilpailun alkua tulee testipäivitys, joka tuo uudistuksia sarjaan, järjestetään SRT:n keskustelupalstalla äänestys, että käytetäänkö testipäivitystä seuraavassa kilpailussa. Tämä äänestys päättyy päivää ennen kilpailun alkua.
- 1.7. Mikäli säännön 1.6 mukainen tilanne tapahtuu siten, että LFS:n uusi (testi)päivitys tuo mukana uudistetun rataympäristön tai radan seuraavaa kilpailua varten, on järjestettävä lisäksi äänestys, jossa äänestetään korvattavaa rataa. Sarjan järjestäjällä on velvollisuus testata ennen kyseistä äänestystä alkua uudet radat siltä varalta, että AI-kuljettajat voivat ajaa kunnolla niillä. Mikäli alkuperäinen rata korvataan uudella, on tämä uudella radalla järjestettävä seuraava kilpailu ajettava ilman tuulta.
- 1.8. Sarjaan osallistuva käyttäjä osallistuessaan kauden ensimmäiseen kilpailuunsa hyväksyy automaattisesti nämä sääntökirjassa mainitut säännöt.

2. Autot

- 2.1. SRT-Endu V(I):n kilpailuissa käytetään GTR-luokan autoja. GTR-luokka koostuu kolmesta autosta: FXO GTR (FXR), XR GTR (XRR) ja FZ50 GTR (FZR). FXR:lle eikä XRR:lle ole asetettu mitään vähimmäisrajoituksia, mutta FZR:n vähimmäisrajoitukset ovat yhden (1) prosentin imuilman rajoitus sekä viidentoista (15) kilon lisäpaino.
- 2.2. AI-kuljettaja, jolla ei ole käytössä vähimmäisrajoituksia FZR:lle eikä käyttäjä aseta niitä AI-kuljettajalle saatuaan huomautuksen ja varoituksen (sekä aika-ajojen tapauksessa varikolle palauttamisrangaistuksen) niiden käyttämättömyydestä, hylätään kyseisestä sessiosta. AI-kuljettaja hylätään välittömästi aika-ajoissa, mikäli hän asettaa aika-ajoissa kierrosajan ilman vähimmäisrajoituksia riippumatta siitä, ehdittiinkö häntä huomauttaa (ja varoittaa) asiasta.
- 2.3. Jokaisen kilpailuun osallistuvan käyttäjän on käytettävä AI-kuljettajillaan jokaista autoa. Toisin sanoen, jokaisen käyttäjän on annettava yhdelle AI-kuljettajalleen FXR, toiselle XRR ja kolmannelle FZR.
- 2.4. Mikäli käyttäjä rikkoo sääntöä 2.3 ja käyttää samaa autoa useammalla AI-kuljettajalla aika-ajoissa, eikä korjaa asiaa, huomioidaan vain paremman/parhaimman aika-ajoajan saanut AI-kuljettaja tuloksissa. Jos käyttäjä korjaa aika-ajojen jälkeen, mutta ennen kisan alkua virheensä, rangaistaan käyttäjän korvaavaa/korvaavia AI-kuljettajaa/kuljettajia varikolle palauttamisrangaistuksella. Jos käyttäjä tekee tämän virheen kisan aikana, hänellä on auton nollaus/uudelleenliittymisrajaan asti aikaa korjata asia, muuten häneltä hylätään sijoituksissa jäljempänä oleva(t) AI-kuljettaja(t).

TILANNE 1: Käyttäjällä on aika-ajoissa kaksi (2) kappaletta FXR-autoja ja yksi (1) FZR. Hän tajuaa tilanteen vasta aika-ajojen loputtua eikä siksi ehdi antaa aikaa XRR-autolleen. Käyttäjältä huomioidaan FZR:n lisäksi vain paremman ajan saanut FXR. Käyttäjä voi asettaa XRR:n radalle, mutta riippumatta siitä, onko se jommankumman FXR:n paikalla lähtöruudukossa (sillä on sama nimi) tai lähtöruudukon perällä (sillä on eri nimi), XRR palautetaan varikolle heti lähdön jälkeen.

TILANNE 2: Sama tilanne kuin äsken, mutta käyttäjä ehti tajuta tilanteen ennen aika-ajojen loppua ja ehti saada ajan XRR:lle (joka oli parempi aika, mikäli kyseinen AI-kuljettaja oli samanniminen), joka korvasi siten toisen FXR-auton. Käyttäjää ei rangaista tilanteesta.

TILANNE 3: Käyttäjällä on kisan alkaessa kolme (3) kappaletta FZR-autoja. Hänen täytyy ennen auton nollaus/uudelleenliittymisrajan päätyttyä korvata haluamansa FZR-autot yhdellä FXR-autolla ja yhdellä XRR-autolla. Nämä autot lisätään radalle uusina kuljettajina, eli liittyvät kisaan kierrokselta 1.

TILANNE 4: Sama tilanne kuin tilanteessa 3, mutta käyttäjä ei korjaa virhettään. Käyttäjältä hylätään kisasta ne samat autot, jotka ovat jäljessä. Toisin sanoen, auton nollaus/uudelleenliittymisrajan päätyttyä käyttäjällä on vain se FZR jäljellä, joka oli ensimmäisenä käyttäjän FZR-autoista kisassa sillä hetkellä.

3. Käyttäjät ja heidän AI-kuljettajansa

- 3.1. Kukin käyttäjä itsessään vastaa tiimiä. Kukin tiimi koostuu siis käyttäjän kolmesta AI-kuljettajasta.
- 3.2. Ihmisten osallistuminen itse kilpailuun (ts. olemalla radalla) on kielletty. Huomautuksen ja varoituksen jälkeen hylätään sessiosta käyttäjältä sitä autoa käyttävä AI-kuljettaja, jota ihminen käytti.
- 3.3. Käyttäjän on nimettävä AI-kuljettajansa siten, että voidaan kohtuudella tietää, että mikä AI-kuljettaja kuuluu mille käyttäjälle. Käyttäjän on pidettävä aika-ajojen ja lämmittelyn aikana huoli siitä, ettei toista autoa ajava AI-kuljettaja saman nimensä vuoksi yliaja aiemman AI-kuljettajan ajamaansa aikaa (ts. AI-kuljettajien pitää olla eri nimillä).
- 3.4. Sääntö 3.3 koskee osittain myös autoissa olevia rekisterikilpiä. Rekisterikilvessä ei tarvitse olla tekstiä, mutta käyttäjä ei voi laittaa AI-kuljettajan auton rekisterikilpeen toisen kilpailuun osallistuvan AI-kuljettajan nimeä.
- 3.5. Jos sama ihminen osallistuu sarjaan usealla käyttäjätunnuksella, pidetään näitä käyttäjiä erillisinä tunnuksina (käyttäjällä on siis toisin sanoen useampi tiimi, eivätkä nämä tiimit ole saman tiimin/käyttäjän alla).
- 3.6. Mikäli säännön 3.5 mukaisesti sarjan kilpailuihin osallistuu ihminen usealla käyttäjätunnuksella ja yhdellä käyttäjätunnuksella ei ole kisassa jäljellä enää yhtään AI-kuljettajaa, on kyseisen käyttäjätunnuksen sujuvien yhteyksien varmistamiseksi poistuttava palvelimelta.

4. Kilpailu

4.1. Yleisesti

- 4.1.1. Kilpailu on yhdessä päivässä järjestettävä tapahtuma, joka koostuu aika-ajoista, lämmittelystä ja kisasta. Aika-ajoja edeltävänä aikana voidaan palvelimella harjoitella vapaasti. Kilpailutapahtuma on ohi kisan päätyttyä ja tulosten varmistuttua.
- 4.1.2. Enintään neljäkymmentä (40) AI-kuljettajaa voi olla kilpailun aikana samaan aikaan radalla.
- 4.1.3. Sarjan järjestäjällä on velvollisuus ilmoittaa kaikista kilpailuista koskevista erityismääräyksistä vähintään kaksi päivää ennen kilpailun alkua, ellei säännön 1.6 vuoksi ole toisin mainittu.
- 4.1.4. Kilpailun keskeyttämiseen ja perumiseen liittyvät määräykset on mainittu tämän sääntökirjan kohdassa 8.

4.2. Kustomoitu lähtöruudukko

- 4.2.1. Kilpailua edeltävänä viikolla arvotaan, käytetäänkö kustomoitua lähtöruudukkoa vai ko normaalia lähtöruudukkoa.
- 4.2.2. Aluksi kustomoidulle lähtöruudukolle on kymmenen (10) prosentin mahdollisuus, mutta se kasvaa jokaista peräkkäistä kilpailua kohden, missä käytetään normaalia lähtöruudukkoa, kymmenellä (10) prosenttiyksiköllä. Mikäli kustomoitu lähtöruudukko toteutuu, on seuraavassa kilpailussa taas kymmenen (10) prosentin mahdollisuus kustomoituun lähtöruudukkoon.
- 4.2.3. Jos kustomoitu lähtöruudukko toteutuu, järjestetään kilpailulle tarkoitettuna viikolla äänestys SRT:n keskustelupalstalla, jossa äänestetään sitä, että haluavatko kuljettajat mieluummin lähtöruudukon, jossa korostuu aika-ajojen merkitys vai sellaisen lähtöruudukon, jossa aika-ajojen merkitys vähenee.

4.3. Aika-ajot

- 4.3.1. Kukin kilpailu alkaa aika-ajoilla, joka järjestetään ennen lämmittelyä ja kisaa.
- 4.3.2. Aika-ajojen pituus riippuu kisan pituudesta, mutta on joko puolet kisan pituudesta tai yhden (1) tunnin vähemmän kuin kisan pituus (tämä riippuu SRT:n keskustelupalstalla käyvästä äänestyksestä).

- 4.3.3. Aika-ajot jaetaan kolmeen yhtä suureen alla olevan taulukon 1 mukaisesti mainittuihin osioihin. Ensimmäisessä osiossa saavat ajaa vain FXR:t, toisessa vain XRR:t ja kolmannessa vain FZR:t. Ajat ovat Suomen aikaa.

TAULUKKO 1: Aika-ajojen osiot:

Osio	(Noin) kolmen (3) tunnin kisoissa	(Noin) neljän (4) tunnin kisoissa
Ensimmäinen/FXR-osio	16:15-16:45	14:45-15:25
Toinen/XRR-osio	16:45-17:15	15:25-16:05
Kolmas/FZR-osio	17:15-17:45	16:05-16:45
Osio	(Noin) kolmen (3) tunnin kisoissa	(Noin) neljän (4) tunnin kisoissa

- 4.3.4. Säännön 4.3.3 estämättä, mikäli käyttäjä saapuu myöhässä aika-ajoihin, voi hän käyttää jo ajettuja autoja siinä osiossa mihin hän ensimmäisenä osallistuu. Käyttäjä katsotaan myöhästyneeksi, mikäli hänen AI-kuljettajansa ei ehdi kyseisessä aika-ajojen osiossa aloittamaan kyseisen autonsa kanssa yhtäkään ajallista kierrosta.
- 4.3.5. Käyttäjillä on vapaa oikeus määrätä omia AI-kuljettajiaan. AI-kuljettajat saavat ajaa niin monta kierrosta aika-ajojen aikana sekä yhteen menoon, että yhteensä, kuin käyttäjä haluaa. AI-kuljettajilta ei ole rajoitettu radalle liittymistä eikä varikolle menoa aika-ajojen aikana (katso poikkeus säännöstä 4.3.6).
- 4.3.6. Kun aika-ajon mitä tahansa osiota on jäljellä enintään nopeimman AI-kuljettajan ajaman kierrosajan verran, mutta ei kuitenkaan enempää kuin neljä (4) minuuttia, käyttäjät eivät saa enää päästää radalle varikolta AI-kuljettajiaan ennen seuraavan osion alkamista tai aika-ajojen päättymistä, ellei kyseinen AI-kuljettaja ole jo varikolla tai menossa sinne varikkopysähdysten tekemisen vuoksi. Mikäli käyttäjä rikkoo tätä sääntöä huomautuksen ja varoituksen jälkeen, rangaistaan sen jälkeen radalle päästettyä AI-kuljettajaa kisan alussa varikolle palauttamisrangaistuksella.
- 4.3.7. Mikäli AI-kuljettaja päästetään radalle säännön 4.3.6 vastaisesti ja hän häiritsee aikakierroksella olevan AI-kuljettajan kierrosta merkittävästi, saa kyseinen AI-kuljettaja suoraan varoituksen, vaikkei häntä olisi ensin huomautettu.
- 4.3.8. Auton nollaus on sallittu jatkuvasti aika-ajojen aikana. Kuljettajan pelastaminen ei kuitenkaan ole voimassa.
- 4.3.9. Aika-ajoista selviää kisaan neljäkymmentä (40) nopeinta AI-kuljettajaa, ellei sääntökirjan kohdan 4.4 säännöissä ole toisin mainittu.

4.4. Karsintarajan käyttäminen aika-ajoissa kisaa varten

- 4.4.1. Mikäli vähintään neljatoista (14) käyttäjää on mukana aika-ajoissa, on AI-kuljettajien määrä enemmän kuin mitä kisassa voi olla mukana. Tällöin asetetaan karsintaraja määrittämään, ketkä AI-kuljettajat pääsevät aika-ajoista kisaan ja ketkä jäävät ulkopuolelle. Ne AI-kuljettajat, jotka jäävät ulkopuolelle, eivät voi osallistua kisaan missään vaiheessa.
- 4.4.2. AI-kuljettajat jaetaan kahteen ryhmään: A ja B. A-ryhmässä on kaikkien niiden käyttäjien AI-kuljettajat, jotka eivät käytä useaa tunnusta ja B-ryhmässä on niiden käyttäjien AI-kuljettajat, jotka käyttävät useampaa tunnusta. A-ryhmässä on kuitenkin myös niiden useampaa tunnusta käyttävien varsinaiset tunnuksset. Varsinaisen tunnuksen määrittää se, että mikä ihmisen omistamista tunnuksista on ajanut eniten LFS:n palvelimilla.
- 4.4.3. AI-kuljettajat jaetaan ensiksi listaan, missä on kaikki A-ryhmän AI-kuljettajat listattu ensiksi. Tämän jälkeen listataan B-ryhmän AI-kuljettajat. Listojen sisäinen järjestys tapahtuu kummassakin ryhmässä AI-kuljettajien aika-ajojen tulosten mukaan. Molemmat listaukset huomioon ottaen, neljäkymmentä (40) ensiksi mainittua AI-kuljettajaa pääsee kisaan.
- TILANNE: Käyttäjätunnuksilla "Tankslacno" ja "Dadu" on muitakin tunnuksia. Itse käyttäjien "Tankslacno" ja "Dadu" AI-kuljettajat kuuluvat A-ryhmään, koska ne ovat heidän varsinaiset tunnuksensa. B-ryhmässä on käyttäjien "Tankslacno" ja "Dadu" muiden tunnusten AI-kuljettajat.
- 4.4.4. Mikäli AI-kuljettaja hylättiin aika-ajoista (katso sääntökirjan kohta 7.2.7), hän on listansa, mihin hänen käyttäjänsä kuuluu, viimeisenä sijoituksellisesti. Jos hän sai vain varikolle palauttamisrangaistuksen (katso sääntökirjan kohta 7.2.3), hän on aika-ajosuorituksensa mukaisella sijoituksella ryhmässään.

4.5. Lämmittely

- 4.5.1. Aika-ajojen jälkeen pidetään viidentoista (15) minuutin lämmittely. Tänä aikana käyttäjille annetaan viime hetken ohjeet ja yleistiedot itse kisasta. Käyttäjät lisäksi osallistuvat tässä sääntökirjassa mainittuun Tankin vedonlyöntiin.
- 4.5.2. Sääntökirjan kohdassa 4.4 mainittua karsintarajaa käytetään tarvittaessa tässä vaiheessa. Mikäli uusi käyttäjä liittyy palvelimelle tässä vaiheessa tarkoituksenaan osallistua kisaan, sovelletaan myös häneen tuota sääntöä. Jos useampi uusi käyttäjä liittyy palvelimelle tänä aikana, on heidät listattu siinä järjestyksessä, jossa he tulivat palvelimelle tulojärjestyksessä. Nämä käyttäjät voivat kuitenkin laittaa omat AI-kuljettajansa siihen järjestykseen mihin haluavat.

- 4.5.3. Lämmittelyn aikana kaikki autot ovat sallittuja. Käyttäjillä on velvollisuus katsoa, että heidän AI-kuljettajillansa ovat oikeat nimet ja autot sekä FZR:n tapauksessa myös oikeat vähimmäisrajoitukset.
- 4.5.4. Sarjan järjestäjällä on velvollisuus katsoa ennen kisan alkamista, että kaikki kisaan pääsevät AI-kuljettajat ovat radalla. Hänen on tarvittaessa huomautettava niitä käyttäjiä, joilta puuttuu AI-kuljettajia.
- 4.5.5. Mikäli joku käyttäjä ei aio olla ainakaan kisan alussa paikalla, vaan aikoo jättää AI-kuljettajansa radalle siksi aikaa, on hänen kerrottava säännön 4.6.1.8 vuoksi, että mitä hänen AI-kuljettajilleen voidaan tehdä kisan aikana. Sääntö 4.6.1.9 pätee muuten tähän, mutta käyttäjällä on velvollisuus, eikä suositus kertoa.

4.6. Kisa

4.6.1. Yleisesti

- 4.6.1.1. Kisassa noudatetaan normaaleja kilpailusääntöjä, ottaen huomioon kuitenkin sen, että AI-kuljettajat eivät ole maailman parhaimpia ajajia. Tämän vuoksi, kynnys antaa rangaistuksia kuljettajille on paljon korkeampi kuin normaalisti LFS:n kilpailuissa.
- 4.6.1.2. Mikäli ennen auton nollaus/uudelleenliittymisrajan päättymistä palvelimelle liittyy uusi kuljettaja, sovelletaan myös häneen tämän sääntökirjan kohdassa 4.4 mainittua karsintarajaa, kuitenkin sillä erotuksella, että hän ei voi lisätä omia AI-kuljettajiaan kenenkään tilalle, mikäli radalla on jo neljäkymmentä (40) kuljettajaa. Mikäli AI-kuljettajia on kuitenkin jäljellä jo alle neljäkymmentä (40), voi hän lisätä omia AI-kuljettajiaan kisaan. Säännön 4.5.2 mukainen tilanne pätee myös tähän, jos tässä vaiheessa palvelimelle liittyy useampi uusi kuljettaja.
- 4.6.1.3. Jos säännön 4.4.1 vastaisesti AI-kuljettaja, joka jäi karsintarajan ulkopuolelle, osallistuu kisaan, hylätään hänet välittömästi kisasta.
- 4.6.1.4. Kisassa käyttäjillä on oikeus komennella omia AI-kuljettajiaan rajattomasti niin kauan, kun ne hyödyttävät käyttäjän omia AI-kuljettajiaan (joko komenneltua AI-kuljettajaa itseään tai jotain muuta käyttäjän AI-kuljettajaa).
- 4.6.1.5. Säännössä 4.6.1.4 mainitulla komentamisella tarkoitetaan seuraavalla sivulla olevan taulukon 2 mukaisia komentoja. Tässä taulukossa mainitut komennot eivät ole täydellinen lista saatavilla olevista komennoista.:

TAULUKKO 2: AI-kuljettajille annettavat mahdolliset komennot

Komento	Tarkoitus
/p_dt KUSKINNIMI	Antaa varikon läpiajorangaistuksen kuljettajalle, jotta käyttäjän takana oleva AI-kuljettaja pääsisi hänen edellensä
/p_sg KUSKINNIMI (ja /p_clear KUSKINNIMI)	Antaa (ja kumoo) varikon pysähdysrangaistuksen kuljettajalle, jotta hän voi tehdä varikkokäynnin. Lisäksi käyttäjän takana oleva AI-kuljettaja voi päästä tämän edelle
/p_30/45 KUSKINNIMI	Antaa 30 tai 45 sekunnin aikasakon kuljettajalle, jotta kisan lopussa käyttäjän toinen AI-kuljettaja voisi päästä sijoituksissa edelle
/pitlane KUSKINNIMI, /spec KUSKINNIMI, /ai KUSKINNIMI ja /uai KÄYTTÄJÄNIMI	Palauttaa kuljettajan varikolle esimerkiksi kisan alussa tapahtuneen keskeytyksen vuoksi. Lisäksi lisää kuljettajan katsojiin ja lisää sen uudelleen varikolle mukaan kisaan esimerkiksi joko kisan alussa tapahtuneen keskeytyksen tai väärin säätöjen vuoksi. Viimeinen komento lisäksi mahdollistaa toisen käyttäjän AI-kuljettajan lisäämisen.
/setlap KUSKINNIMI X	Määrittää AI-kuljettajan kierrosmääräksi määrän X. Tarvitaan aika-ajoissa useiden peräkkäisten kierrosten ajamiseen sekä kierrosmäärän palauttamiseen yhteyden katketessa.
/aiskill X, /aiset KUSKINNIMI X ja /aiset_all X	Määrittää AI-kuljettajan/kuljettajien taitotason ohittamisen helpottamisen tai vaaran välttämisen vuoksi
Komento	Tarkoitus

- 4.6.1.6. Sääntö 4.6.1.4 ei päde tilanteessa, jossa ihminen yrittää komennella omia AI-kuljettajiaan jonkin toisen tunnuksensa (AI-kuljettajan) eduksi (paitsi jos se on toissijainen/ajattelematon etu, kun käyttäjä yrittää ensisijaisesti/pelkästään hyödyntää ainoastaan saman käyttäjänsä AI-kuljettajaansa komennoillaan). Varoituksen jälkeen rangaistaan AI-kuljettajaa, jonka hyödyksi komento tehtiin.
- 4.6.1.7. LFS:n versio 0.6U mahdollistaa tiettyjen säätöjen ja varikkostrategian määrittämisen AI-kuljettajille kilpailun aikana. Käyttäjillä on oikeus muokata näitä asetuksia rajattomasti.
- 4.6.1.8. Tapauskohtaisesti voidaan myös muiden kuljettajien suostumuksella komentaa myös muiden käyttäjien AI-kuljettajia, mikäli se on mahdollista komennossa. Käyttäjillä ei kuitenkaan ole oikeutta suoraan komentaa toisen käyttäjän AI-kuljettajia, ellei tilanne tai kilpailun turvallisuus sitä välttämättä edellytä taikka jos kyseinen käyttäjä on ilmoittanut olevansa poissa kisan äärestä eikä ole kyseisellä hetkellä palannut.
- 4.6.1.9. Käyttäjän on kisan aikana säännön 4.6.1.8 vuoksi suositeltavaa antaa suostumus omien AI-kuljettajiensa komentamiseen sen aikaa, kun on poissa. Lisäksi hänen on tässä vaiheessa suositeltavaa kertoa, että mitä komentoja muut käyttäjät voivat hänen AI-kuljettajiaan kohtaan käyttää.

4.6.2. Piste-, nollaus- ja uudelleenliittymisrajat

- 4.6.2.1. AI-kuljettajilla on kisassa oikeus nollata autonsa ja uudelleenliittyä kisassa tiettyyn pisteeseen asti. Näiden määrää ei ole rajoitettu sinä aikana, kun nämä ovat mahdollisia.
- 4.6.2.2. Nollaus- ja uudelleenliittymisrajat ovat päinvastaiset pisterajoihin verrattuna (ts. jos pisteraja on kahdeksankymmentä (80) prosenttia kisan kestosta, ovat nollaus- ja uudelleenliittymisrajat kaksikymmentä (20) prosenttia kisan kestosta).
- 4.6.2.3. Mikäli kisan kesto on tunneissa, määräytyvät nollaus- ja uudelleenliittymisrajat minuuttien mukaisesti. Mikäli kisan kesto on kierroksissa, määräytyvät ne kierrosten mukaisesti.
- 4.6.2.4. Nollaus-, uudelleenliittymis- ja pisterajat on selitetty seuraavalla sivulla esiintyvässä taulukossa 3. Tämä ei koske hitaammilla taitotasoilla ajavia AI-kuljettajia.

TAULUKKO 3: Nollaus-, uudelleenliittymis- ja pisterajat:

Kuinka pitkä kisa?	Auton nollaus- ja uudelleenliittymisrajat	Pisteraja
(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	Mikäli kisan kesto on tunneissa: 36 minuuttia Mikäli kisan kesto on kierroksina: 20 prosenttia kokonaiskierrosmäärästä	80 prosenttia kisan voittajan kierrosmäärästä
(Noin) neljän (4) tunnin kisa	Mikäli kisan kesto on tunneissa: 1 tunti Mikäli kisan kesto on kierroksina: 25 prosenttia kokonaiskierrosmäärästä	75 prosenttia kisan voittajan kierrosmäärästä
Kuinka pitkä kisa?	Auton nollaus- ja uudelleenliittymisrajat	Pisteraja

- 4.6.2.5. Nollaus- ja uudelleenliittymisrajaa loppumisesta koskevasta ajankohdasta on ilmoitettava muille kisaan osallistuville käyttäjille. Tämän ajankohdan tapahduttua, eivät nämä toimenpiteet ole enää mahdollisia AI-kuljettajille (katso poikkeukset säännöistä 4.6.2.7 ja 4.6.2.9).
- 4.6.2.6. Mikäli auton nollaus/uudelleenliittymisrajan loputtua on AI-kuljettaja jumissa radalla, eikä häneltä voida enää kohtuudella odottaa sitä, että hän saavuttaisi kisaa koskevan pisterajan, on kyseinen AI-kuljettaja pakotettava keskeyttämään.
- 4.6.2.7. Mikäli käyttäjältä katkeaa yhteys palvelimeen kesken kisan, hän voi lisätä AI-kuljettajansa takaisin radalle, vaikka uudelleenliittyminen olisikin jo kielletty. AI-kuljettajilta kuitenkin vähennetään yksi ajettu kierros heidän ajetuista kierroksistaan. Käyttäjän jo keskeyttäneitä AI-kuljettajia ei kuitenkaan voida lisätä uudelleen radalle, mikäli uudelleenliittyminen on normaalisti kielletty.
- 4.6.2.8. Käyttäjä voi kuitenkin säännön 4.6.2.7 mukaisesti liittyä (noin) kolmen (3) tunnin kisoissa uudelleen korkeintaan kaksi (2) kertaa kisan aikana. Mikäli kyseessä on (noin) neljän (4) tunnin kisa, on tämä määrä kuitenkin kolme (3). Jos käyttäjältä ylittyy tämä määrä kisan aikana, hänen kisansa päättyy siihen.

- 4.6.2.9. Mikäli käyttäjän jokin AI-kuljettaja käyttää (lähes) koko kisan ajan nopeinta taitotasoa hitaampaa taitotasoa, on hänellä hieman erilaisemmat rajat koskien auton nollaamista, uudelleenliittymistä ja pisterajaa. Nämä rajat ovat selitetty tämän sääntökirjan seuraavalla sivulla esiintyvässä taulukossa 4.
- 4.6.2.10. Mikäli käyttäjä aikoo käyttää jollakin AI-kuljettajalla hitaampaa taitotasoa (lähes) koko kisan ajan, on hänen ilmoitettava siitä sarjan järjestäjälle ennen kuin nopeinta taitotasoa koskeva nollaus- ja uudelleenliittymisraja saavutetaan kisassa.
- 4.6.2.11. Käyttäjän on säännön 4.6.2.9 vuoksi tarvittaessa näytettävä niiden AI-kuljettajiensa taitotasot, jotka käyttävät (lähes) koko kisan ajan nopeinta taitotasoa hitaampaa taitotasoa. Taitotason voi näyttää esimerkiksi kuvakaappauksilla tai normaalia hitaammilla kierroksilla. Valheellisen taitotason näyttäminen parempien rajojen toivossa johtaa kyseisen AI-kuljettajan hylkäämiseen kisasta.

TAULUKKO 4: Nollaus-, uudelleenliittymis- ja pisterajat koskien hitaammilla taitotasoilla ajavilla AI-kuljettajilla:

Kuinka pitkä kisa?	Auton nollaus- ja uudelleenliittymisrajat	Pisteraja
(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	“NOPEA”: 40 minuuttia tai 22 prosenttia kokonaiskierrosmäärästä “KESKITASO”: 45 minuuttia tai 25 prosenttia “OPPIJA”: 50 minuuttia tai 28 prosenttia “ALOITTELIJA”: 54 minuuttia tai 30 prosenttia	“NOPEA”: 78 prosenttia kisan voittajan kierrosmäärästä “KESKITASO”: 75 prosenttia “OPPIJA”: 72 prosenttia “ALOITTELIJA”: 70 prosenttia
(Noin) neljän (4) tunnin kisa	“NOPEA”: 65 minuuttia tai 27 prosenttia kokonaiskierrosmäärästä “KESKITASO”: 72 minuuttia tai 30 prosenttia “OPPIJA”: 79 minuuttia tai 33 prosenttia “ALOITTELIJA”: 84 minuuttia tai 35 prosenttia	“NOPEA”: 73 prosenttia kisan voittajan kierrosmäärästä “KESKITASO”: 70 prosenttia “OPPIJA”: 67 prosenttia “ALOITTELIJA”: 65 prosenttia
Kuinka pitkä kisa?	Auton nollaus- ja uudelleenliittymisrajat	Pisteraja

4.6.3. AI-kuljettajan pelastaminen

- 4.6.3.1. Jokaiselle käyttäjälle annetaan kauden ensimmäisen kilpailunsa yhteydessä neljätoista (14) AI-kuljettajan pelastamismahdollisuutta kisojen aikana koko (loppu)kauden ajaksi.
- 4.6.3.2. Pelastamismahdollisuuksia ei ole rajoitettu yhteen (1) per kisa. Käyttäjä voi käyttää niitä vapaasti kisassa edellyttäen, että hänellä on niitä jäljellä. Käyttäjä ei voi kuitenkaan kisan viimeisellä kierroksella pelastaa AI-kuljettajaansa.
- 4.6.3.3. Käyttäjä voi pelastaa AI-kuljettajansa, mikäli auton nollaus ja uudelleenliittyminen ovat sallittuja hänellä, mistä tahansa syystä, ellei häneltä ole loppunut polttoaine. Jos AI-kuljettajalla on kuitenkin säännön 4.6.3.4 kaltainen tilanne autonsa kanssa, ei häntä voida pelastaa siten, että hän nollaisi autonsa pelastamisen seurauksena. Tämän säännön rikkomisesta rangaistaan kyseistä AI-kuljettajaa varikon pysähdysrangaistuksella.
- 4.6.3.4. Mikäli auton nollaus ja uudelleenliittyminen eivät ole sallittuja kyseisellä AI-kuljettajalla, voi käyttäjä pelastaa hänet, mikäli hän pystyy kohtuullisen ajan jälkeen pitämään moottorin käynnissä ja pystyy ajamaan kunnolla päästyään pois jumiin jäämisestä. Jos auton nollaus ja uudelleenliittyminen kielletään siinä vaiheessa, kun AI-kuljettaja oli jo jäänyt jumiin, voidaan hänet kuitenkin pelastaa säännön 4.6.3.3 mukaisesti.
- 4.6.3.5. Käyttäjä on käyttänyt pelastamismahdollisuuden silloin, kun AI-kuljettajan tilanne on merkittävästi muuttunut. Sillä ei ole merkitystä, keskeyttääkö AI-kuljettaja tilanteen seurauksena vai jatkaako kisa.
- 4.6.3.6. Käyttäjän täytyy pelastaa AI-kuljettaja pelistä löytyvillä Autocross-esineillä. Käyttäjän täytyy pelastaa AI-kuljettaja itse tai antaa suostumus tehdä muiden se.
- 4.6.3.7. Jokainen pelastamismahdollisuus koskee vain sitä pelastettavaa käyttäjän AI-kuljettajaa. Poikkeuksena on tilanne, jossa käyttäjällä on kaksi (2) tai kolme (3) AI-kuljettajaa jumissa samaan aikaan samassa paikassa. Tällöin käyttäjä voi pelastaa yhtä pelastamismahdollisuutta käyttäen molemmat tai kaikki AI-kuljettajansa.
- 4.6.3.8. Käyttäjän täytyy varmistaa, ettei AI-kuljettajansa pelastaminen häiritse muiden käyttäjien AI-kuljettajia. Mikäli pelastamisen yhteydessä pakotetaan toisen käyttäjän AI-kuljettaja keskeyttämään, hylätään "pelastettu" AI-kuljettaja välittömästi kisasta.

- 4.6.3.9. Jos pelastamisen yhteydessä pakotetaan toisen käyttäjän AI-kuljettaja jäämään jumiin, mutta ei suoranaisesti keskeyttämään, voidaan tämä AI-kuljettaja pelastaa ilman, että sen käyttäjältä käytetään pelastamismahdollisuus. Tässä tapauksessa alun perin pelastettu AI-kuljettaja voi jatkaa kisaa, mutta häntä rangaistaan varikon pysähdysrangaistuksella.
- 4.6.3.10. Säännössä 4.6.3.9 mainittu pysähdysrangaistus annetaan myös silloin, jos toisen käyttäjän AI-kuljettaja pystyy jatkamaan suoraan kisaa, mutta hänen autonsa vaurioituu pelastamisen yhteydessä sen verran, että hänet on sen vuoksi pakotettu tekemään viimeistään seuraavalla kierroksella varikkopysähdys.
- 4.6.3.11. Mikäli säännön 4.6.3.8-10 mukainen tilanne tapahtuu sen vuoksi, että toinen käyttäjä pelasti toisen käyttäjän AI-kuljettajan, on rangaistava samalla rangaistuksella pelastetun AI-kuljettajan lisäksi sen itse pelastamisen tehneen käyttäjän samaa autoa käyttävää AI-kuljettajaa.
- 4.6.3.12. Mikäli säännön 4.6.3.11 mukainen tilanne tapahtuu ja itse pelastamisen tehneen käyttäjällä ei ole enää sitä samaa autoa käyttävää AI-kuljettajaa mukana kisassa mistä tahansa syystä, on hänen sijaansa rangaistava samalla rangaistuksella kyseisen käyttäjän AI-kuljettajista sijoituksellisesti viimeisenä mukana olevaa AI-kuljettajaa.

4.7. Kilpailun jälkeen

- 4.7.1. Kilpailu on loppunut silloin, kun kaikki yhä kisassa olevat AI-kuljettajat ovat ajaneet maaliin sen jälkeen, kun kisaa johtava AI-kuljettaja on saapunut maaliin, kun viimeinen kierros on ajettu (mikäli kisan kesto on kierroksissa) tai kun tuntimäärä on täytynyt (mikäli kisan kesto on tunneissa).
- 4.7.2. Mahdolliset vastalauseet on jätettävä kilpailun jälkeen (katso sääntökirjan kohta 7.4).
- 4.7.3. Sarjan järjestäjällä on velvollisuus julkaista tulokset aika-ajoin ja kisasta sekä päivittää sarjaa koskevat pistetaulukot mahdollisimman pian sarjan nettisivuille. Lisäksi sarjan järjestäjällä on velvollisuus ilmoittaa julkaisusta ja päivityksestä SRT:n keskustelupalstalla.
- 4.7.4. Sarjan järjestäjän julkaisemat tulokset kilpailusta ovat lopulliset viikon kuluttua kisan päättymisestä (ellei myöhemmin havaita jotain koko sarjaa koskevia rangaistuksia).

5. Pisteet

- 5.1. Sarjassa käytetään kahta pistetaulukkoa. Kuljettajien pisteet, jotka koostuvat jokaisen sarjaan osallistuvan käyttäjän jokaisesta yksittäisestä AI-kuljettajasta sekä tiimien pisteet, jotka koostuvat jokaisen sarjaan osallistuvasta käyttäjästä.
- 5.2. Jotta AI-kuljettaja voi saada pisteitä, on hänet luokiteltava maaliin ajaneeksi AI-kuljettajaksi.
- 5.3. Itse sijoituksen vuoksi kisasta saa pisteitä sijoituksellisesti viisitoista (15) parasta AI-kuljettajaa. Pisteet on määritelty taulukossa 5.

TAULUKKO 5: Pisteet sijoituksista:

Sijoitus	(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	(Noin) neljän (4) tunnin kisa
1.	25 pistettä	50 pistettä
2.	20 pistettä	40 pistettä
3.	16 pistettä	32 pistettä
4.	13 pistettä	26 pistettä
5.	11 pistettä	22 pistettä
6.	10 pistettä	20 pistettä
7.	9 pistettä	18 pistettä
8.	8 pistettä	16 pistettä
9.	7 pistettä	14 pistettä
10.	6 pistettä	12 pistettä
11.	5 pistettä	10 pistettä
12.	4 pistettä	8 pistettä
13.	3 pistettä	6 pistettä
14.	2 pistettä	4 pistettä
15.	1 piste	2 pistettä
16->.	0 pistettä	0 pistettä
Sijoitus	(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	(Noin) neljän (4) tunnin kisa

6. Bonukset

6.1. Yleisesti

- 6.1.1. Jokaisessa kilpailuissa jaetaan AI-kuljettajille kolme (3) erilaista bonusta, joista jaetaan lisäpisteitä. Tiimeille on luvassa neljä (4) erilaista bonusta. AI-kuljettaja, joka voittaa kilpailussa bonusta koskevan kategorian, saa neljä (4) lisäpistettä. Toiseksi tullut saa kaksi (2) lisäpistettä ja kolmas yhden (1) lisäpisteen.
- 6.1.2. Aika-ajojen kolme (3) nopeinta AI-kuljettajaa saavat lisäpisteitä. Lisäksi kisassa AI-kuljettajat, joidenka oma nopein kierros on AI-kuljettajien nopeimpien kierrosten vertailussa kolmen (3) kärjessä saavat lisäpisteitä. Myös ne kolme (3) AI-kuljettajaa, joidenka yksittäinen varikkopysähdys on AI-kuljettajien varikkopysähdysten keston vertailussa pisimpiä kestoiltaan saavat lisäpisteitä.
- 6.1.3. Jos nopeimpia kierroksia tai pisimpiä varikkopysähdyksiä vertailla kolmen (3) AI-kuljettajan kärjessä on kahdella (2) tai useammalla AI-kuljettajalla sekunnin sadasosalleen samat ajat, jakavat he kyseisen sijoituksen. Tällöin he molemmat/kaikki saavat sen kyseisen sijoituksen mukaisesti lisäpisteitä.
- 6.1.4. Mikäli kilpailussa ovat pisteet kaksinkertaisia arvoltaan kisan keston vuoksi, kaksinkertaistuvat myös näistä bonuksista saavat lisäpisteet.
- 6.1.5. AI-kuljettaja voi saada kustakin kategoriasta vain yhden (1) kerran per kilpailu lisäpisteitä.

TILANNE: AI-kuljettaja tekee kisassa kaksi varikkopysähdystä, jotka molemmat ovat koko kisan pisimmät. Hän ei voi kuitenkaan saada sekä neljää (4), että kahta (2) lisäpistettä tästä kategoriasta vaan voi saada vain neljä (4). Ne AI-kuljettajat, joilla oli kolmanneksi ja neljänneksi pisin varikkopysähdys saavat vastaavasti kaksi (2) lisäpistettä ja yhden (1) lisäpisteen.

- 6.1.6. Nopeimman kierroksen osalta AI-kuljettaja voi saada lisäpisteitä vain, jos hän on saavuttanut kisaa koskevan pisterajan eikä häntä ole hylätty kisasta. Nopeimpia kierroksia vertailla ei oteta huomioon niitä AI-kuljettajia, jotka eivät voi saada lisäpisteitä. Aika-ajosuorituksen ja pisimmän varikkopysähdysten avulla saatavista lisäpisteistä ei ole tätä itse pisterajaa vaatimuksena, mutta heitä ei ole kuitenkaan saatu hylätä aika-ajoista tai kisasta vastaavasti.

6.2. Tankin vedonlyönti

- 6.2.1. Tiimeillä on säännössä 6.1 mainittujen bonuksien lisäksi neljäs bonus nimeltään Tankin vedonlyönti. Tämä bonus vaikuttaa vain tiimien pistetaulukkoon. Bonus on mukana kisoissa, jos vähintään kaksi (2) tätä koskevaa tunnusta on mukana.
- 6.2.2. Tämä bonus toimii siten, että ihminen, joka käyttää tunnusta "Tankslacno" omistaa myös viisi (5) muutakin tunnusta. Tunnuksella "Tankslacno" ovat AI-kuljettajat nopeimman taitotason mukaisia eli "PRO"-tasoisia. Viidestä muusta tunnuksesta yksi käyttää "NOPEA"-tasoisia AI-kuljettajia, toinen käyttää "KESKITASO"-tasoisia, kolmas "OPPIJA"-tasoisia, neljäs "ALOITTELIJA"-tasoisia ja viides käyttää joka kilpailussa GTR-autoja eri luokassa/rajoituksilla.
- 6.2.3. Lämmittelyn aikana, muut käyttäjät saavat veikata, mikä näistä kuudesta tunnuksesta saa eniten pisteitä itse kisassa. Termi "itse kisassa" on oleellinen tässä. Kilpailussa jaettavia bonuksia ei oteta huomioon pisteitä vertaillessa.
- 6.2.4. Mikäli käyttäjä ei veikkaa ketään, hän veikkaa silloin käyttäjää "Tankslacno". Näistä kuudesta ihmisen "Tankslacno" tunnuksista kukin veikkaa aina itseään. Sellaista tunnusta ei voi veikata, joka ei osallistu itse kisaan.
- 6.2.5. Jos käyttäjä tulee myöhässä kisaan, voi hän silti osallistua tähän, edellyttäen, että hänen AI-kuljettajansa osallistuvat myös itse kisaan ja niiltä voidaan kohtuudella edellyttää pisterajan saavuttamista.
- 6.2.6. Mikäli käyttäjä osuu oikeaan veikkauksessaan, hän saa seuraavan taulukon mukaisesti lisäpisteitä. Jos useammalla näistä tunnuksista on eniten pisteitä ja heillä on saman verran pisteitä (vähintään yksi (1) piste), saavat kaikki näitä tunnuksia veikanneet lisäpisteitä. Väärästä veikkauksesta ei seuraa mitään.

TAULUKKO 6: Lisäpisteet oikeasta veikkauksesta Tankin vedonlyönnissä:

Taitotaso	(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	(Noin) neljän (4) tunnin kisa
PRO ja GTR-luokka	2 pistettä	4 pistettä
NOPEA ja GTP-luokka	4 pistettä	8 pistettä
KESKITASO ja GT2-luokka	6 pistettä	12 pistettä
OPPIJA ja GT3-luokka	8 pistettä	16 pistettä
ALOITTELIJA ja GT4-luokka	10 pistettä	20 pistettä
Taitotaso	(Noin) kolmen (3) tunnin kisa	(Noin) neljän (4) tunnin kisa

6.3 Sarjabonukset

- 6.2.7. Sarjan lopussa ne kolme (3) AI-kuljettajaa, jotka ovat keränneet eniten lisäpisteitä aika-ajosuoritusten, nopeimpien kierrosten ja pisimpien varikkopysähdysten ansiosta saavat lisäpisteitä. Lisäksi kolme (3) parasta tiimiä pisteiden osalta Tankin vedonlyönnissä saavat lisäpisteitä.
- 6.2.8. Kukin AI-kuljettaja voi saada kustakin kategoriasta lisäpisteitä, niitä ei ole rajattu yhteen (1) kategoriaan.
- 6.2.9. Pisteet jaetaan viimeisen kilpailun jälkeen, ellei joku ole ennen viimeistä kilpailua jo varmistanut näitä lisäpisteitä itselleen riittävän suuren eron vuoksi.
- 6.2.10. Kustakin neljästä (4) kategoriasta eniten pisteitä saanut AI-kuljettaja (tai tiimi Tankin vedonlyönnin tapauksessa) saa viisitoista (15) lisäpistettä. Toiseksi eniten saanut saa kymmenen (10) ja kolmanneksi eniten saanut viisi (5).
- 6.2.11. Mikäli sarjan päättyessä kahdella tai useammalla AI-kuljettajalla (tai tiimillä Tankin vedonlyönnin tapauksessa) on sama pistemäärä, saavat he molemmat/kaikki sijoituksensa mukaisesti lisäpisteitä. Säännön 6.1.3 mukainen sijoituksen jakaminen pätee tähänkin.

7. Rangaistukset

7.1. Yleistä rangaistuksista

- 7.1.1. Kilpailun aikana ja sen jälkeen voidaan antaa AI-kuljettajille ja tiimeille rangaistuksia, mikäli tämä on tarpeellista kilpailun turvallisuuden tai aiheellisen vastalauseen vuoksi. Välittömästi ennen kilpailun alkua ei voida antaa rangaistuksia, ellei toisin tässä osiossa ole sanottu. Tämä osio ei koske käyttäjien itse tai muiden suostumuksella annettuja taktisia rangaistuksia AI-kuljettajille (nämä on selitetty tämän sääntökirjan taulukossa 2).
- 7.1.2. Tämän sääntökirjan säännöt 4.6.1.1 ja 7.4 pätevät tähän osioon. Sarjassa kynnys antaa rangaistuksia on huomattavasti korkeampi kuin normaalisti, joten ainoastaan sellaisista tilanteista voidaan antaa rangaistuksia, jotka vaikuttavat tai voivat vaikuttaa merkittävästi aika-ajojen tai kisan lopputuloksiin.
- 7.1.3. Rangaistus ja sen syy on ilmoitettava viipymättä AI-kuljettajan käyttäjälle joko suoraan palvelimella tai SRT:n keskustelupalstalta sille tarkoitetulle aiheelle.
- 7.1.4. Perussääntönä kaikille rangaistuksille kaikkia AI-kuljettajia ja käyttäjiä kohtaan toimii tämä seuraavana mainittu taulukko 7. Tämä nollaantuu joka kisan jälkeen.

TAULUKKO 7: Perussääntö rangaistusten antamisesta:

Monesko kerta, kun samaa sääntöä rikotaan?	AI-kuljettajalla	Käyttäjällä
Ensimmäinen kerta	Huomautus	Huomautus
Toinen kerta	Varoitus	Varoitus
Kolmas kerta	Lievemmän asteen rangaistus	Lievemmän asteen rangaistus AI-kuljettajalle tai käyttäjän hylkäys
Neljäs kerta	Kovemman asteen rangaistus	Kovemman asteen rangaistus AI-kuljettajalle tai käyttäjän hylkäys
Viides kerta (kisassa)	Hylkäys kisasta (tai kilpailusta)	Hylkäys kilpailusta
Monesko kerta kun, samaa sääntöä rikotaan?	AI-kuljettajalla	Käyttäjällä

- 7.1.5. Taulukossa 7 on huomioitava se, että jos AI-kuljettaja tai käyttäjä rikkoo sääntörikkomuksen jälkeen jotain toista erilaista sääntöä, pidetään tätä jälkimmäistä sääntörikkomusta ensimmäisenä kertana. Sääntörikkomuksia ei siis yhdistellä toisiinsa.

- 7.1.6. Sääntö 7.1.4 ei ole täysin voimassa niiden tilanteiden osalta, joissa sääntökirja vaatii automaattista varoitusta, rangaistusta tai hylkäämistä AI-kuljettajan tai käyttäjän osalta.
- 7.1.7. Mikäli aika-ajojen tai lämmittelyn aikana annetaan kisan aikana kärsittäviä rangaistuksia, on ne suoritettava heti kisan alkaessa.
- 7.1.8. Jos AI-kuljettaja saa kisan aikana varikon läpiajorangaistuksen tai varikon pysähdysrangaistuksen, on hänellä kolme kierrosta aikaa kärsiä se.
 - 7.1.8.1. Jos AI-kuljettaja ei kärsi rangaistusta tänä aikana, käyttäjää rangaistaan varikon läpiajorangaistuksen tapauksessa varikon pysähdysrangaistuksella (tai neljänkymmenenviiden (45) sekunnin aikarangaistuksella) ja varikon pysähdysrangaistuksen tapauksessa kisasta hylkäämisellä.
 - 7.1.8.2. Tätä rangaistuksen suorittamista voidaan kuitenkin viivyttää aina yhdellä ylimääräisellä kierroksella, mikäli on ilmeistä, että AI-kuljettaja on pakotettu tekemään varikkopysähdys juuri sinä aikana, jolloin hänen olisi kärsittävä rangaistus.
- 7.1.9. Mikäli AI-kuljettajalle on jo ehditty antaa kisassa taktinen rangaistus, se viivyttää varsinaisen rangaistuksen antamista siihen asti, kunnes taktinen rangaistus on suoritettu. Tässä tapauksessa varsinainen rangaistus annetaan heti taktisen rangaistuksen suorittamisen jälkeen. Mikäli kyseessä on kuitenkin hylkäys kisasta, yliajaa tämä kuitenkin jo annetun taktisen rangaistuksen.
- 7.1.10. Millään AI-kuljettajalla ei voi olla samaan aikaan voimassa kahta tai useampaa rangaistusta kilpailun aikana tehdyistä sääntörikkomuksista. Ainut poikkeus tähän on hylkäys aika-ajoista, joka on mahdollisen kilpailusta hylkäämisen vuoksi samaan aikaan voimassa kisan aikana annettujen rangaistusten kanssa.

7.2. Mahdolliset rangaistukset

7.2.1. Huomautus

- 7.2.1.1. Huomautus annetaan, mikäli AI-kuljettaja tai käyttäjä rikkoo jotain sääntökirjassa mainittua sääntöä, mutta se on sen verran lievä, ettei rangaistusta voida suoraan antaa.
- 7.2.1.2. Ellei toisin ole sääntökirjassa mainittu, on säännön 7.1.4 vuoksi kaikista sääntörikkomuksista annettava AI-kuljettajalle tai käyttäjälle aina ensiksi huomautus.

- 7.2.1.3. Kaksi (2) huomautusta samankaltaisesta syystä session aikana johtaa yhteen (1) varoitukseen. Myös mikäli huomautukseen johtanut tilanne jatkuu, on varoitus annettava. Rangaistuksia ei suoraan huomautuksen jälkeen voida antaa, vaan aina ensin on annettava huomautuksen jälkeen varoitus.

7.2.2. Varoitus

- 7.2.2.1. Varoitus annetaan, mikäli AI-kuljettaja tai käyttäjä rikkoo jotain sääntökirjassa mainittua sääntöä lievästi uudelleen saatuaan siitä huomautuksen. Kaksi (2) huomautusta samankaltaisesta syystä saman session aikana johtaa varoitukseen.
- 7.2.2.2. Mikäli huomautuksen tai varoituksen arvoinen tilanne jatkuu tai toistuu varoituksen antamisen jälkeen, on AI-kuljettajalle tai käyttäjälle annettava rangaistus. Varoitusta ei voida kuitenkaan antaa suoraan, ellei sääntökirjassa ole muuta mainittu, vaan aina ensiksi on huomautettava (tai rangaistava, mikäli sääntörikkomus edellyttää automaattisen rangaistuksen antamista) AI-kuljettajaa tai käyttäjää.
- 7.2.2.3. Varoitus on joka tapauksessa annettava suoraan, mikäli:
- 7.2.2.3.1. Käyttäjä päästää AI-kuljettajan aika-ajojen radalle säännön 4.3.6 vastaisesti ja hän häiritsee aikakierroksella olevaa AI-kuljettajaa merkittävästi;
 - 7.2.2.3.2. Käyttäjä, jolla on useampi tunnus, komentaa jonkun tunnuksensa AI-kuljettajiaan tarkoituksenaan hyödyntää ensisijaisesti tai pelkästään toisen tunnuksensa AI-kuljettajia; tai
 - 7.2.2.3.3. Kisoissa käytettävä ”keskeytysmittari” (katso sääntökirjan kohta 7.3) edellyttää varoituksen antamista.

7.2.3. Varikolle palauttamisrangaistus

- 7.2.3.1. Varikolle palauttamisrangaistus on lievemmän asteen rangaistus. Se edellyttää, että rangaistu AI-kuljettaja palautetaan kisan alkaessa varikolle (ts. hän lähtee viimeisenä/varikolta). Mikäli useampi kuljettaja on saanut tällaisen, heidät palautetaan varikolle aika-ajotulosten järjestyksessä peräkkäin.
- 7.2.3.2. Varikolle palauttamisrangaistus voidaan antaa vain aika-ajojen tai lämmittelyn aikana. Mikäli AI-kuljettajaa rangaistaan varikolle palauttamisrangaistuksella, voi hän kuitenkin osallistua loppuajan aika-ajoihin ja saavuttaa aika-ajosuorituksesta annettavia lisäpisteitä.

- 7.2.3.3. Mikäli tilanne jatkuu tai toistuu varikolle palauttamisrangaistuksenkin jälkeen, on kyseinen AI-kuljettaja hylättävä aika-ajoista (katso sääntökirjan kohta 7.2.7).
- 7.2.3.4. Varikolle palauttamisrangaistus on joka tapauksessa annettava suoraan, mikäli:
 - 7.2.3.4.1. Käyttäjällä on vääränlaisia autoja aika-ajojen aikana, eikä hän korjaa virhettään ennen aika-ajojen loppumista/lämmittelyn alkamista. Mikäli hän korjaa virheensä ennen kisan alkua, rangaistaan tätä korvaavaa AI-kuljettajaa (eli sitä, joka tulee sillä autolla, mikä ei ollut mukana aika-ajoissa) varikon palauttamisrangaistuksella; tai
 - 7.2.3.4.2. AI-kuljettaja, joka liittyy säännön 4.3.6 vastaisesti radalle aika-ajoissa sen jälkeen, kun käyttäjää on jo varoitettu ajasta.

7.2.4. Varikon läpiajorangaistus

- 7.2.4.1. Varikon läpiajorangaistus on lievemmän asteen rangaistus. Se edellyttää, että AI-kuljettajan on ajettava radan varikon kyseisen varikon nopeusrajoitusta noudattaen läpi.
- 7.2.4.2. Ellei sääntörikkomus erikseen edellytä, on varikon läpiajorangaistus annettava aina ennen varikon pysähdysrangaistusta.
- 7.2.4.3. Varikon läpiajorangaistus on joka tapauksessa annettava suoraan, mikäli:
 - 7.2.4.3.1. Kisoissa käytettävä ”keskeytysmittari” (katso sääntökirjan kohta 7.3) edellyttää varikon läpiajorangaistuksen antamista.

7.2.5. Varikon pysähdysrangaistus

- 7.2.5.1. Varikon pysähdysrangaistus on kovemman asteen rangaistus. Se edellyttää, että AI-kuljettajan on tultava varikolle, noudatettava varikon nopeusrajoitusta varikolla, pysähtyä kymmeneksi (10) sekunniksi varikkoruutuun ja poistuttava sitten varikolta takaisin radalle.
- 7.2.5.2. Varikkopysähdysten aikana autoa ei saa korjata lukuun ottamatta mahdollista AI-kuljettajan pelastamista tilanteessa, jossa AI-kuljettajan auto jää jumiin varikkoruutuun.
- 7.2.5.3. Varikon pysähdysrangaistus on joka tapauksessa annettava suoraan, mikäli:

- 7.2.5.3.1. Käyttäjä pelastaa sellaisen AI-kuljettajan, jonka auto on vain jumissa, sillä tavalla, että hän nollaisi autonsa, mikäli auton nollaus ja uudelleenliittyminen ovat sallittuja;
- 7.2.5.3.2. Käyttäjä pelastaa AI-kuljettajan, mutta pakottaa siinä samalla toisen käyttäjän AI-kuljettajan jäämään jumiin (mutta ei suoranaisesti keskeyttämään) tai vaurioitumaan niin pahasti, että hänen on viimeistään seuraavalla kierroksella tehtävä varikkopysähdys; tai
- 7.2.5.3.3. Kisoissa käytettävä ”keskeytysmittari” (katso sääntökirjan kohta 7.3) edellyttää varikon pysähdysrangaistuksen antamista.

7.2.6. Aikarangaistus

- 7.2.6.1. Aikarangaistus tarkoittaa, että AI-kuljettajan kisan loppu-aikaan lisätään joko kolmekymmentä (30) tai neljäkymmentäviisi (45) sekuntia. Kolmenkymmenen (30) sekunnin aikarangaistus on lievemmän ja neljäkymmenenviiden (45) sekunnin aikarangaistus kovemman asteen rangaistus.
- 7.2.6.2. Aikarangaistus voidaan antaa AI-kuljettajille ainoastaan kisan viimeisen kymmenen (10) minuutin tai viiden (5) kierroksen aikana sekä kilpailun jälkeen vastalauseiden avulla.
- 7.2.6.3. Sinä aikana, kun aikarangaistuksia voidaan antaa, korvaa tämä varikon läpiajorangaistuksen ja varikon pysähdysrangaistuksen. Aikarangaistuksen vaatimukset ovat samat kuin näissä kahdessa rangaistuksessa.
 - 7.2.6.3.1. Mikäli AI-kuljettaja syyllistyy aikarangaistuksen antamisaikana sääntörikkomukseen, josta pitäisi muuten tulla varikon läpiajorangaistus, on hänelle annettava kolmenkymmenen (30) sekunnin aikarangaistus.
 - 7.2.6.3.2. Mikäli AI-kuljettaja syyllistyy aikarangaistuksen antamisaikana sääntörikkomukseen, josta pitäisi muuten tulla varikon pysähdysrangaistus, on hänelle annettava neljäkymmenenviiden (45) sekunnin aikarangaistus.
- 7.2.6.4. Mikäli AI-kuljettajalle on jo annettu kisan lopussa taktinen aikarangaistus, korvaa se tämän aikarangaistuksen. Kuitenkin jos taktinen aikarangaistus on kolmekymmentä (30) sekuntia ja rangaistuksena annettu aikarangaistus on neljäkymmentäviisi (45) sekuntia, korvaa tämä rangaistuksena annettu aikarangaistus sen taktisen aikarangaistuksen.

7.2.7. Hylkäys aika-ajoista

- 7.2.7.1. Hylkäys aika-ajoista on kovemman asteen rangaistus. Se tarkoittaa AI-kuljettajan aika-ajojen tulosten mitätöintiä ja varikolta kisaan lähtemistä. Tämä on muuten sama kuin säännössä 7.2.3 mainittu varikolle palauttamisrangaistus, mutta näiden kahden välillä on seuraavat erot:
- 7.2.7.1.1. AI-kuljettaja lähtee viimeisenä kisaan (myös niiden AI-kuljettajien jälkeen, joille on tuomittu varikolle palauttamisrangaistus). Jos useampi AI-kuljettaja on hylätty aika-ajoista, palautetaan nämä varikolle aika-ajotulosten mukaisessa järjestyksessä.
 - 7.2.7.1.2. Hylätyt AI-kuljettajat mainitaan säännössä 4.4 mainituissa listauksissa oman ryhmänsä viimeisinä.
 - 7.2.7.1.3. AI-kuljettaja ei voi enää ajaa kyseisessä aika-ajoissa eikä hän voi saada mahdollisia lisäpisteitä aika-ajosuorituksesaan. Käyttäjän toinen AI-kuljettaja voi silti saavuttaa lisäpisteitä käyttäjälle.
 - 7.2.7.1.4. Toisin kuin varikolle palauttamisrangaistuksessa, tämä vaaditaan, että AI-kuljettaja voidaan sääntökirjan kohdassa 7.2.9 mukaisesti hylätä kilpailusta. Varikolle palauttamisrangaistus itsessään ei ole riittävä (osa)syy kilpailusta hylkäämiselle missään tilanteessa.
- 7.2.7.2. Aika-ajoista täytyy hylätä AI-kuljettaja tai käyttäjä mikäli:
- 7.2.7.2.1. AI-kuljettaja aika-ajojen tai lämmittelyn aikana jatkaa tai toistaa samankaltaisia sääntörikkkeitä, mistä hänelle on jo tuomittu varikolle palauttamisrangaistus;
 - 7.2.7.2.2. AI-kuljettaja ajaa FZR:llä kierrosajan ilman vähimmäisrajoituksia;
 - 7.2.7.2.3. Käyttäjä ajaa itse (ei siis hänen AI-kuljettajansa) ajan aika-ajoissa. Tässä tapauksessa aika-ajoista hylätään se AI-kuljettaja, joka käyttää samaa autoa kuin mitä käyttäjä itse käytti; tai
 - 7.2.7.2.4. Käyttäjä tahallaan mitätöi aika-ajojen tulokset. Mikäli näin käy, hylätään käyttäjän kaikki AI-kuljettajat. Jos yksikin AI-kuljettaja ei onnistu parantamaan alkuperäistä aikaansa tulosten mitätöimisten jälkeen, on lähtöruudukko luotava aika-ajotulosten perusteella alkuperäisiä aikoja yhdistäen palvelimelle tarkoitettussa aulassa.
- 7.2.7.3. Vaikka aika-ajoista hylätty AI-kuljettaja ei voi enää osallistua aika-ajojen loppuajaksi, ei aika-ajoista hylkäämisellä ole kuitenkaan vaikutusta itse kisassa annettaviin rangaistuksiin.

7.2.8. Hylkäys kisasta

- 7.2.8.1. Hylkäys kisasta tarkoittaa AI-kuljettajan tuomista varikolle, pysäyttämistä varikkoruutuun ja lisäämistä katsojien joukkoon. AI-kuljettaja ei voi enää jatkaa kisassa eikä hän voi kerätä pisteitä (lukuun ottamatta mahdollisia lisäpisteitä aika-ajosuoritusten vuoksi).
- 7.2.8.2. Käyttäjiä itsessään ei voida hylätä kisasta. AI-kuljettaja on hylättävä kisasta mikäli:
- 7.2.8.2.1. Hänen autossaan (jos hänen autonsa on FZR) ei ole vähimmäisrajoituksia eikä käyttäjä korjaa virhettä huomautuksen ja varoituksen jälkeen;
 - 7.2.8.2.2. Käyttäjä käyttää samaa autoa useammalla AI-kuljettajalla eikä korjaa virhettä ennen kuin auton nollaus ja uudelleenliittyminen ovat kiellettyjä. Tämä hylkäys koskee niitä samaa autoa käyttäviä AI-kuljettajia, jotka eivät olleet sijoituksellisesti ensimmäisenä käyttäjän samaa autoa käyttävien AI-kuljettajien listauksessa;
 - 7.2.8.2.3. Käyttäjän AI-kuljettaja osallistuu kisaan, vaikkei hänellä säännön 4.4 mukaisesti olisi ollut oikeutta osallistua;
 - 7.2.8.2.4. Käyttäjä pelastaa oman tai toisen käyttäjän AI-kuljettajan, mutta siinä samassa pakottaa toisen käyttäjän AI-kuljettajan suoraan keskeyttämään. Tässä tapauksessa hylätään sekä pelastettu AI-kuljettaja, että itse pelastuksen tehneen käyttäjän samaa autoa käyttävä AI-kuljettaja;
 - 7.2.8.2.5. Käyttäjä näyttää valheellista taitotasoa AI-kuljettajalla sarjan järjestäjälle parempien nollaus- ja uudelleenliittymisrajojen toivossa;
 - 7.2.8.2.6. AI-kuljettaja on jumissa ja on kierrosmäärällisesti niillä rajoilla sen suhteen, voidaanko häneltä enää kohtuudella edellyttää ajaa pisterajaan vaadittavaa kierrosmäärää. Kyseinen AI-kuljettaja pääsee takaisin radalle, mutta siinä samalla pakottaa keskeyttämään sellaisen AI-kuljettajan, joka olisi voinut ajaa pisterajaan vaadittavan kierrosmäärän helposti;
 - 7.2.8.2.7. AI-kuljettajalle annetaan varikon läpiajorangaistus tai varikon pysähdysrangaistus eikä hän suorita sitä ennen kisan loppua; tai
 - 7.2.8.2.8. AI-kuljettaja pakottaa keskeyttämään niin monta AI-kuljettajaa tai käyttämään toisia käyttäjiä käyttämään pelastusmahdollisuuksia niin monta kertaa, että kisoissa käytettävä "keskeytysmittari" täyttyy (katso sääntökirjan kohta 7.3).

7.2.9. Hylkäys kilpailusta

- 7.2.9.1. Hylkäys kilpailusta tarkoittaa AI-kuljettajan tai käyttäjän hylkäämistä koko kilpailusta. AI-kuljettaja voidaan hylätä kilpailusta vain, jos hänet hylätään sekä aika-ajoista, että kisasta.
- 7.2.9.2. Käyttäjän hylkääminen kilpailusta tarkoittaa, ettei hänen AI-kuljettajansa voi kerätä kilpailusta pisteitä käyttäjän tiimien pisteisiin, mutta hänen yksittäiset AI-kuljettajansa voivat yhä kerätä pisteitä kilpailusta. Tämä hylkääminen koskee myös kaikkia lisäpisteitä.
- 7.2.9.3. Käyttäjä on hylättävä kilpailusta jos:
 - 7.2.9.3.1. Hänen kaikki AI-kuljettajansa hylätään kisasta (ei aika-ajoista) tai hänen AI-kuljettajistansa vähintään kaksi hylätään kilpailusta;
 - 7.2.9.3.2. Käyttäjä pelastaa omatoimisesti oman tai toisen käyttäjän AI-kuljettajan, vaikka sillä pelastettavan AI-kuljettajan käyttäjällä ei ole enää pelastusmahdollisuuksia jäljellä. Tässä tapauksessa kisasta hylätään myös se AI-kuljettaja, joka pelastettiin tai yritettiin pelastaa;
 - 7.2.9.3.3. Käyttäjä ajaa itse (ei siis hänen AI-kuljettajansa) kisassa eikä suostu liittymään katsojiin saatuaan ensiksi huomautuksen ja varoituksen. Tässä tapauksessa kisasta hylätään myös se AI-kuljettaja, joka käyttää samaa autoa kuin mitä käyttäjä itse käytti;
 - 7.2.9.3.4. Käyttäjältä katkeaa uudelleenliittymisrajan jälkeen kolmannen (3) kerran (tai neljännen (4) kerran, mikäli kyseessä on (noin) neljän (4) tunnin kisa) yhteys kisan aikana ja hän pistää kuskinsa takaisin radalle;
 - 7.2.9.3.5. Käyttäjä käyttää palvelimen valvojan komentoja tarkoituksenaan haitata muita käyttäjiä piittaamattomasti taikka käyttää palvelimen valvojan komentoja toistuvasti väärin eikä suostu muuttumaan;
 - 7.2.9.3.6. On ilmeistä, että kyseinen käyttäjä keskeyttää kisan tai omat AI-kuljettajansa, jotta voisi keskeyttää kisan saadakseen siten hyvät pisteet (katso tämän sääntökirjan kohta 8); tai
 - 7.2.9.3.7. Käyttäjä uhkailee, tekee rasistisen tai etnisen loukkauksen, seksuaalisen huomautuksen tai säädyttömän eleen ketä tahansa muuta käyttäjää (ei koske AI-kuljettajaa) kohtaan välittömästi ennen kilpailua, sen aikana tai välittömästi sen jälkeen.

7.2.10. Ehdollinen sarjatulosten mitätöinti tai hylkäys sarjasta

- 7.2.10.1. Ehdollinen sarjatulosten mitätöinti tai hylkäys tarkoittaa, että jos AI-kuljettaja tai käyttäjä jatkaa törkeitä sääntörikkomuksiaan, hänen sarjatuloksensa mitätöidään tai hänet käyttäjän tapauksessa hylätään sarjasta. Ehdollinen sarjatulosten mitätöinti tai hylkäys sarjasta itsessään ei tuota rangaistusta AI-kuljettajalle tai käyttäjälle.
- 7.2.10.2. Yksittäiselle AI-kuljettajalle ei voida antaa ehdollista hylkäystä sarjasta, ainoastaan ehdollisen sarjatulosten mitätöinnin.
- 7.2.10.3. Kyseinen rangaistus on ehdollinen sarjatulosten mitätöinti, jos kauden aikana AI-kuljettaja tai käyttäjä hylätään kahdesta kisasta tai kilpailusta peräkkäin ensimmäisen kerran. Mikäli tämä tilanne toistuu sarjatulosten mitätöinnin jälkeen taikka hylkäys tapahtuu kolmannessa kilpailussa peräkkäin käyttäjän toimesta, on kyseessä ehdollinen hylkäys sarjasta.
- 7.2.10.4. Ehdollinen sarjatulosten mitätöinti tai hylkäys sarjasta on aina määräaikainen ja se ei voi kestää kautta koskevan kesätauon yli.

7.2.11. Sarjatulosten mitätöinti

- 7.2.11.1. Sarjatulosten mitätöinti tarkoittaa, että AI-kuljettajan tai käyttäjän siihen asti kerätyt tulokset kauden aikana mitätöidään, mutta hän voi jatkaa osallistumista loppukauden ajan ja kerätä normaaliin tapaan loppukauden kilpailuista pisteitä.
- 7.2.11.2. Sarjatulosten mitätöinti voidaan tehdä seuraavista syistä:
 - 7.2.11.2.1. Sama AI-kuljettaja tai käyttäjä hylätään kauden aikana kolmesta kisasta tai kilpailusta peräkkäin, ellei peräkkäisten kisojen tai kilpailujen välissä ole kesätaukoa, taikka yhteensä viidestä kisasta tai kilpailusta;
 - 7.2.11.2.2. Käyttäjä käyttää palvelimen valvojan komentoja toistuvasti tarkoituksenaan haitata muita käyttäjiä piittaamattomasti; tai
 - 7.2.11.2.3. Sama AI-kuljettaja tai käyttäjä saa toisen kerran ehdollisen sarjatulosten mitätöinnin kauden aikana (ts. hänet hylätään kahteen otteeseen kahdesta kisasta tai kilpailusta peräkkäin).
- 7.2.11.3. Mikäli yksittäiseltä AI-kuljettajalta mitätöidään sarjatulokset, on kyseisen AI-kuljettajan käyttäjän vaihdettava seuraavaan kilpailuun mennessä sen AI-kuljettajan nimi. Jos sen niminen AI-kuljettaja osallistuu vielä sarjaan, hylätään kyseinen AI-kuljettaja siitä sessiosta, johon osallistui.

7.2.12. Hylkäys sarjasta

- 7.2.12.1. Sarjasta hylkääminen tarkoittaa käyttäjän hylkäämistä koko sarjan osalta. Aiempia kausia tämä hylkäys ei koske. Hylätty käyttäjä ei saa enää osallistua mihinkään kilpailun sessioon koko loppukauden ajaksi. Hylätyn käyttäjän osallistumisoikeudesta tulevia kausia kohtaan katsotaan kauden päätyttyä.
- 7.2.12.2. Yksittäisiä AI-kuljettajia ei voida hylätä sarjasta, ainoastaan käyttäjiä. Käyttäjä on hylättävä sarjasta jos:
 - 7.2.12.2.1. Saman käyttäjän (ei AI-kuljettajan) sarjatulokset mitätöidään toistamiseen kauden aikana;
 - 7.2.12.2.2. Käyttäjä (ei AI-kuljettaja) hylätään neljästä kilpailusta peräkkäin, ellei peräkkäisten kilpailujen välissä ole kesätaukoa, tai yhteensä kuudesta kilpailusta kauden aikana;
 - 7.2.12.2.3. Käyttäjä käyttää huijausmekanismeja epäreilun edun saavuttamiseksi; tai
 - 7.2.12.2.4. Käyttäjä vaihtaa palvelimen valvojan salasanan ilman palvelimen ylläpitäjän tai sarjan järjestäjän lupaa.

7.3. “Keskeytysmittarin” käyttäminen kisoissa

- 7.3.1. Sarjan kisoissa käytetään eräänlaista “keskeytysmittaria”. “Keskeytysmittari” täyttyy aina sen mukaan, kun AI-kuljettaja pakottaa toisen käyttäjän AI-kuljettajan keskeyttämään tai pakottaa kyseisen käyttäjän käyttämään pelastusmahdollisuuden AI-kuljettajaansa kohtaan, ellei jossain muualla sääntökirjassa ole toisin määrätty. Tämä nollaantuu joka kisan jälkeen.
- 7.3.2. ”Keskeytysmittari” toimii samalla periaatteella kuin perussääntö rangaistusten antamisesta (katso sääntökirjan kohta 7.1.4). Se voi kuitenkin täyttyä vain säännön 7.3.1 mukaisissa tilanteissa ja niissäkin vain, jos AI-kuljettajan syyllisyydestä ei jää tilanteesta varteenotettavaa epäilyä joko itse suoraan kisan aikana tai kisan jälkeen vastalauseiden perusteella.
- 7.3.3. ”Keskeytysmittari” täyttyy eri tavoilla sen mukaan, että minkälaisen toisen käyttäjän AI-kuljettajan hän keskeytti tai pakotti käyttämään pelastusmahdollisuuden siltä. ”Keskeytysmittari” voi täyttyä säännön 7.1.10 vuoksi ainoastaan yhdessä sarakkeessa per kerta, vaikka AI-kuljettajan uhriksi joutuisi useampi AI-kuljettaja. Mikäli ”keskeytysmittari” voisi täyttyä samalla kertaa useammassa sarakkeessa (useamman eri syyn tai AI-kuljettajan takia), täyttyy vain se sarake, missä mahdollinen rangaistus on kovin.

TILANNE: AI-kuljettaja pakottaa samalla kertaa keskeyttämään sekä sijoituksellisesti hänen takanansa olevan AI-kuljettajan, että kisan johtajan, joka on ohittanut hänet kierroksella. Tämä on ensimmäinen kerta, kun hänellä täyttyy ”keskeytysmittari” kisan aikana. AI-kuljettaja voi saada vain yhden rangaistuksen ja rangaistus on kovin silloin, kun tällainen rikkomus tapahtuu kisan johtajaa kohtaan. AI-kuljettaja saa siis kovemman asteen rangaistuksen, ei huomautusta (vaikka toinen keskeyttäjä oli sijoituksellisesti takana oleva AI-kuljettaja), varoitusta (vaikka se kisan johtaja oli sijoituksellisesti edellä oleva AI-kuljettaja) tai lievemmän asteen rangaistusta (vaikka se kisan johtaja oli ohittanut hänet kierroksella).

- 7.3.4. Kun ”keskeytysmittari” täyttyy, saa kyseinen AI-kuljettaja taulukon 8 mukaisesti rangaistuksen. Kyseisessä taulukossa mainittu kuljettaja tarkoittaa toisen käyttäjän AI-kuljettajaa, joka joutui keskeytyksen tai pelastusyrityksen kohteeksi pakollisesta syystä. Mikäli ”keskeytysmittari” täyttyy kokonaisuudessaan jossain sarakkeessa, on kyseinen AI-kuljettaja välittömästi hylättävä kisasta.

TAULUKKO 8: ”Keskeytysmittarin” avulla annettavat rangaistukset:

Monesko kerta?	Sijoituksellisesti takana oleva AI-kuljettaja	Sijoituksellisesti edellä oleva AI-kuljettaja	Kierroksella ohittanut AI-kuljettaja	Kisan johtaja
Ensimmäinen	Huomautus	Varoitus	Lievemmän asteen rangaistus	Kovemman asteen rangaistus
Toinen	Varoitus	Lievemmän asteen rangaistus	Kovemman asteen rangaistus	Hylkäys
Kolmas	Lievemmän asteen rangaistus	Kovemman asteen rangaistus	Hylkäys	-
Neljäs	Kovemman asteen rangaistus	Hylkäys	-	-
Viides	Hylkäys	-	-	-
Monesko kerta?	Sijoituksellisesti takana oleva AI-kuljettaja	Sijoituksellisesti edellä oleva AI-kuljettaja	Kierroksella ohittanut AI-kuljettaja	Kisan johtaja

7.4. Vastalauseet kilpailun jälkeen

- 7.4.1. Mahdolliset vastalauseet on jätettävä viimeistään kahden päivän kuluttua kilpailun päättymisestä. Vastalauseet on jätettävä SRT:n keskustelupalstalla vastalauseille tarkoitetulle aiheelle.
- 7.4.2. Vastalauseisiin on merkittävä session nimi, vastalauseita koskeva AI-kuljettaja tai käyttäjä, ajankohta aika-ajojen tai kisan aikana sekä kuvaus tapahtumasta.
- 7.4.3. Vastalauseen voi tehdä vain näissä seuraavissa tilanteissa (katso myös lisäehdot säännöstä 7.4.4):
 - 7.4.3.1. Vastalauseen tehneen käyttäjän AI-kuljettajaan kohdistui suoraan sääntörikkomus toisen käyttäjän AI-kuljettajalta;
 - 7.4.3.2. Toisen käyttäjän AI-kuljettaja teki sääntörikkomuksen, joka ei suoraan kohdistunut vastalauseen tehneeseen käyttäjän AI-kuljettajaan, mutta vastalauseen avulla annettu rangaistus vaikuttaisi sijoituksellisesti vastalauseen tehneeseen käyttäjään AI-kuljettajaan. Tällöin tilanne koskee toissijaisesti käyttäjän omia AI-kuljettajia; tai
 - 7.4.3.3. Kenen tahansa muun käyttäjän AI-kuljettaja tai kuka tahansa muu käyttäjä teki sääntörikkomuksen, joka edellyttää hylkäämistä aika-ajoista, kisasta, kilpailusta tai sarjasta taikka sarjatulosten mitätöintiä.
- 7.4.4. Tilanteen pitää lisäksi olla sellainen, että se vaikutti tai olisi voinut vaikuttaa merkittävästi aika-ajojen tai kisan lopputuloksiin. Termillä “merkittävästi” tarkoitetaan, että kyseisen AI-kuljettajan tai käyttäjän olisi pitänyt saada tilanteesta rangaistus jo itse kilpailun aikana. Mikäli hän olisi saanut tilanteesta huomautuksen tai varoituksen kilpailun aikana, ei se vaikuta merkittävästi, jolloin tuollaisesta tilanteesta ei voi vastalauseita antaa.
- 7.4.5. Vastalauseen mahdollisia rangaistuksia voivat olla vain hylkäys aika-ajoista, aikarangaistus, hylkäys kisasta, kilpailusta tai sarjasta sekä sarjatulosten mitätöinti. Ehdollinen sarjatulosten mitätöinti sekä ehdollinen hylkäys sarjasta ovat automaattisia rangaistuksia, joita ei voi tulla pelkän vastalauseen takia.
- 7.4.6. Hylkäys aika-ajoista vaikuttaa vastalauseen kohteeseen aika-ajojen osalta siten, että hän menettää mahdolliset aika-ajosuorituksista saatavat pisteet (ja hänet hylätään myös kilpailusta, mikäli hänet hylättiin kisasta).
- 7.4.7. Jos vastalause hyväksytään tilanteesta, jossa AI-kuljettajaa olisi normaalisti täytynyt rangaista varikolle palauttamisrangaistuksella tai varikon läpiajorangaistuksella, on kyseistä AI-kuljettajaa rangaistava kolmenkymmenen (30) sekunnin aikarangaistuksella.

- 7.4.8. Mikäli vastalause hyväksytään tilanteesta, jossa AI-kuljettajaa olisi normaalisti täytynyt rangaista varikon pysähdysrangaistuksella tai aika-ajoista hylkäämisellä, on kyseistä AI-kuljettajaa rangaistava neljänkymmenenviiden (45) sekunnin aikarangaistuksella.
- 7.4.9. Kaikki vastalauseet on käsiteltävä viikon kuluessa kilpailun päättymisestä. Koska vastalauseen onnistuminen vaatii aina selvän tilanteen, josta olisi pitänyt aika-ajojen tai kisan aikana antaa rangaistus, ei valitusoikeutta kummankaan vastalauseeseen liittyvän tahon osalta ole. Epäonnistuneesta vastalauseesta ei kuitenkaan seuraa mitään.

7.5. Sekalaista tietoa rangaistuksista

- 7.5.1. Hylkäykset ovat henkilökohtaisia, eli AI-kuljettajan ja käyttäjän hylkäyksiä ei lasketa yhteen hylkäysmääriä laskiessa. Hylkäykset eivät lisäksi vaikuta toisiinsa.

TILANNE: Käyttäjä saa sarjan aikana sarjatulosten mitätöinnin, koska hän rikkoi sääntöä 7.2.11.2.2. Käyttäjä menettää siihen asti kauden aikana kerätyt tiimikohtaiset pisteensä, mutta hänen AI-kuljettajansa eivät menetä omia henkilökohtaisia pisteitä.

- 7.5.2. Sarjatulosten mitätöinti ja hylkäys sarjasta eivät vaikuta SRT-Endun nettisivuilla mainittuihin käyttäjäkohtaisiin tilastoihin. Tilastoihin on kuitenkin merkittävä ilmoitus sarjatulosten mitätöinnistä tai sarjasta hylkäämisellä.
- 7.5.3. SRT-lain 123 §:n mukaan, yhteydessä tapahtuneen viiveen takia aiheutuneet onnettomuudet otetaan huomioon tässä sarjassa kyseisen pykälän mukaisesti. Toisin sanoen viiveen omannut AI-kuljettaja on onnettomuustilanteessa lähtökohtaisesti syyllinen. Kynnys rangaistuksiin on kuitenkin sama.
- 7.5.4. Sääntö 7.5.3 pätee myös osittain tilanteeseen, jossa AI-kuljettaja ajaa väärään suuntaan. Mikäli ainakin joillain AI-kuljettajilla on sallittu auton nollaus ja uudelleenliittyminen, ei väärään suuntaan ajamisesta itsessään seuraa mitään ja on siten sallittua, mutta väärään suuntaan ajava AI-kuljettaja on onnettomuustilanteessa lähtökohtaisesti syyllinen. Mikäli kukaan ei saa enää nollata autoaan eikä uudelleenliittyä, on väärään suuntaan ajaminen kielletty. Mikäli sinä aikana AI-kuljettaja ajaa kohtuullisen matkan verran pidempään väärään suuntaan, on hänet (pelin toimesta) pakotettava keskeyttämään.

8. Kilpailun keskeyttäminen

8.1. Ennen kisaa

- 8.1.1. Aika-ajot tai lämmittely on mahdollista keskeyttää vain, jos joku käyttäjä mitätöi aika-ajojen tulokset tai palvelimelle tulee merkittäviä ongelmia aika-ajojen tai lämmittelyn aikana.
- 8.1.2. Jos aika-ajot käynnistetään uudelleen käyttäjän mitätöityä aika-ajojen tulokset, jatketaan aika-ajoja. Aika-ajojen kesto on se jäljelle jäänyt aika-ajojen kesto. Lähtöjärjestys luodaan yhdistämällä näitä kahden aika-ajojen tuloksia katsomalla, että kummassa aika-ajossa kukin AI-kuljettaja ajoi paremman ajan. Jos yksikin AI-kuljettaja ajoi paremman ajan alkuperäisessä aika-ajoissa, sovelletaan sääntöä 8.1.3.
- 8.1.3. Mikäli aika-ajoja ei pystytä ajamaan kokonaisuudessaan ennen kisan alkua, luodaan lämmittelyn aikana palvelimelle tarkoitetussa aulassa lähtöjärjestyksen aika-ajotulosten perusteella. Aika-ajosuorituksista jaetaan normaalisti pisteet.
- 8.1.4. Jos aika-ajoja ei pystytä ajamaan ollenkaan (kukaan AI-kuljettaja ei saa aikaa), käytetään satunnaista lähtöjärjestystä kisaan. Lähtöjärjestyksen kolme parasta AI-kuljettajaa eivät saa lisäpisteitä.
- 8.1.5. Mikäli lämmittely joudutaan keskeyttämään palvelinongelmien vuoksi tai palvelinongelmat jatkuvat kisan alkaessa, sovelletaan sääntökirjassa myöhemmin mainittua sääntöä 8.2.4.1 (ellei sääntö 8.2.1.1 toisin edellytä).

8.2. Kisan aikana

- 8.2.1. Kisa pitää keskeyttää, jos jokin seuraavista tapahtuu:
 - 8.2.1.1. Kisan alkaessa vain yksi (1) käyttäjä on paikalla;
 - 8.2.1.2. Ennen pisterajan saavuttamista vähintään kahdeksankymmentä (80) prosenttia AI-kuljettajista keskeyttää;
 - 8.2.1.3. Palvelimelle tulee merkittäviä ongelmia tai on ilmeistä, että monella käyttäjällä ei pysty olemaan kunnollista yhteyttä palvelimelle kisan aikana;
 - 8.2.1.4. Kisan turvallisuus välttämättä edellyttää kisan keskeyttämistä esimerkiksi liian huonon tuulen vuoksi; tai
 - 8.2.1.5. Käyttäjä käynnistää (tai lopettaa) kisan kesken kaiken komennolla.

- 8.2.2. Mikäli säännön 8.2.1 mukainen tilanne tapahtuu, jaetaan vain aika-ajoista pisteet eikä kisaa ajeta.
- 8.2.3. Jos säännön 8.2.2 mukainen tilanne tapahtuu, tulokset otetaan siten, että katsotaan, mikä oli kaksi kierrosta ennen keskeytystä tilanne. Tästä huolimatta, kisasta jaetaan normaalisti pisteet, mukaan lukien lisäpisteet. Tässä tilanteessa, pisteraja katsotaan kisan lopullisesta kierrosmäärästä tuloksista.
- 8.2.4. Mikäli säännön 8.2.3-5 mukainen tilanne tapahtuu, toimitaan seuraavanlaisesti:
- 8.2.4.1. Jos kaikilla AI-kuljettajilla oli mahdollisuus nollata autonsa ja uudelleenliittyä kisaan, kisa käynnistetään uudelleen. Lähtöjärjestys on sama kuin mikä oli alun perin kisan alkaessa. Tässä tapauksessa, kisassa jo käytetyt pelastusmahdollisuudet nollaantuvat.
- 8.2.4.2. Mikäli auton nollaus ja uudelleenliittyminen oli kielletty ainakin joiltain AI-kuljettajilta, katsotaan mikä oli kaksi (2) kierrosta ennen keskeytystä tilanne. Lähtöjärjestys määräytyy sillä perusteella. Uusi kisa pyritään aloittamaan mahdollisimman pian (miehellään saman illan aikana) ja uuden kisan kestonä on se jäljelle jäänyt alkuperäisen kisan kesto. Jo käytettyjä pelastusmahdollisuuksia ei nollata.
- 8.2.4.2.1. Jos alkuperäisen kisan kesto oli kierroksissa, on uuden kisan kesto jäljelle jäänyt kierrosmäärä.
- 8.2.4.2.2. Jos alkuperäisen kisan kesto oli tunneissa ja on helppo pyöristää tasatuntiin jäljelle jäänyt kisan kesto, on uuden kisan kesto jäljelle jäänyt tuntimäärä.
- 8.2.4.2.3. Jos alkuperäisen kisan kesto oli tunneissa eikä ole helppoa pyöristää tasatuntiin jäljelle jäänyttä kisan kestoä, on uuden kisan kesto jäljelle jäänyt minuuttimäärä. Kun kyseinen minuuttimäärä on ajettu, vaihdetaan kisan kestoksi lisäämällä yksi (1) kierros nykyiseen ajettuun kierrosmäärään.
- 8.2.4.3. Jos kisaa koskeva pisteraja oli jo ehditty saavuttaa, kisaa ei enää käynnistetä uudelleen. Säännön 8.2.3 mukaisesti kisan tulokset katsotaan sen mukaan, mikä oli kaksi (2) kierrosta ennen keskeytystä tilanne. Kisasta jaetaan sen säännön mukaisesti pisteet.

9. Sekalaiset

- 9.1.1. Ihmisen "Tankslacno" tunnuksilla on velvollisuus käyttää AI-kuljettajissaan sellaisia nimiä, joista tulee ilmi, että minkä tasoinen AI-kuljettaja on kyseessä.
- 9.1.2. Lisenssisysteemiä, joka tuli vuoden 2018 alussa mukaan SRT:n sarjakilpailuihin, ei käytetä kovinkaan merkittävästi tässä. Kaikki kilpailut ovat D-lisenssisia eli kaikki, paitsi palvelimelta estetyt (sekä sarjasta hylätyt) käyttäjät voivat osallistua tähän sarjaan.
- 9.1.3. Käyttäjien pitäisi pitää maalaisjärki mukana. Jos säännöistä löytyy porsaanreikä, siitä pitäisi ilmoittaa mahdollisimman pian sarjan järjestäjälle.
- 9.1.4. Tätä sääntökirjaa voidaan päivittää milloin vain. Sarjan järjestäjällä on velvollisuus ilmoittaa sekä SRT:n keskustelupalstalla, että itse tässä sääntökirjassa päivityksistä.
- 9.1.5. Nämä sääntökirjassa mainitut säännöt eivät ole ikinä aina täsmälleen noudatettavissa, sillä kilpailussa on mahdollisuus aina käyttää tulkintoja jokaisen tässä sääntökirjassa mainitun säännön kohdalla.