

EVAL

ENDURANCE CUP

2025/26

REEGLID

UUENDATUD 11.10.2025

§1 ÜLDINE

1.1 Osalemiseks on vaja ühte järgnevatest autodest:

1.1.1 GTP klass:

[Acura ARX-06](#)

[BMW M Hybrid V8](#)

[Cadillac V-Series.R](#)

[Porsche 963](#)

[Ferrari 499P](#)

1.1.2 GT3 klass:

[BMW M4 GT3](#)

[Ferrari 296 GT3](#)

[Audi R8 LMS Evo II GT3](#)

[Lamborghini Huracan GT3 EVO](#)

[Mercedes-AMG GT3 2020](#)

[Porsche 911 GT3-R \(992\)](#)

[Chevrolet Corvette Z06 GT3.R](#)

[Ford Mustang GT3](#)

[McLaren 720S GT3 EVO](#)

[Acura NSX GT3 Evo 22](#)

Aston Martin Vantage EVO GT3 (saadaval peale 2025 Season 4 update'i)

1.2 Hooajas on 5 tasulist rada.

1.2.1 Radadeks on:

[Daytona International Speedway](#)

[Circuit de Spa-Francorchamps](#)

[Algarve International Circuit](#)

[Sebring International Raceway](#)

[Silverstone Circuit](#)

1.3 Võistluste teadaanded avaldatakse EVAL'i ametlikus Discordis kanalites

#25-26-endurance-tulemused ja **#25-26-endurance-teadaanded**.

1.4 Ametlikud tulemused avaldatakse samuti eelmainitud Discordi kanalites, mitteametlikud tulemused on nähtavad iRacingu süsteemis EVAL liiga all..

1.5 EVAL'i ametliku Discordiga on võimalik liituda järgnevalt lingilt: <https://discord.gg/etagn8>

1.6 Uuel iRacinguga liitujal on võimalik taotleda läbi EVALi promokood, mis sisaldab 12 kuud subscriptionit.

§2 VÕISTLUSELE REGISTREERIMINE

2.1 Võistlusest osa võtmiseks peab looma meeskonna.

2.1.1 Meeskonnas peab olema minimaalselt 2 sõitjat ja maksimaalselt 3 sõitjat.

2.2 Meeskonnad peavad oma tiimi registreerima Google Formsis.

2.2.1 Meeskondade registreerimine - [LINK](#)

2.2.2 Registreerides hooaega oled automaatselt registreeritud kõikidele etappidele ja eraldi etapipõhist registreerimist ei ole vaja teha.

2.3 Meeskond peab endale looma iRacingu süsteemis tiimi, mille nimi peab olema sama, millega registreeritakse võistlussarja

2.3.1 Registreerimisel tuleb esitada iRacingu tiimi ID kood #XXXXXX.

2.5 Igal meeskonnal peab olema määratud esindaja, kes ei pea olema sõitja.

2.5.1 Soovituslikult meeskonna esindaja on sama isik, kes haldab iRacingu süsteemis meeskondi.

2.5.2 Üks isik võib esindada mitut meeskonda.

2.6 Meeskond valib hooaega registreerides omale võistlusklassi (GTP või GT3) ja võistlusauto vastavas klassis.

2.6.1 Meeskond ei või vahetada hooaja jooksul võistlusklassi ega võistlusautot.

2.7 Meeskond võib sõitjaid asendada hooaja jooksul.

2.7.1 Sõitja vahetusest peab meeskonna esindaja teavitama korraldajaid hiljemalt 24 tundi enne etapi algust.

2.8 Üks sõitja võib hooaja jooksul esindada maksimaalselt kolme meeskonda sõltumata võistlusklassist.

2.9 Võistlussarjast osa võtmiseks tuleb tasuda meeskonnal osalustasu 20€, olenemata hetkest, mil sarjaga liitutakse (kehtib ka viimase etapi puhul).

2.9.1 Selle teostamiseks tuleb sooritada ülekanne Eesti Virtuaalse Autosporti Liit MTÜ arvelduskontole: EE102200221067600044, selgitusse palume märkida: 25Endurance ja meeskonna nimi.

Näiteks: 25Endurance EVAL Racing Team.

2.10 Meeskonnal tuleb registreerides valida võistlusnumber, millega plaanitakse sõita terve hooaja vältel. Võistlushooaja keskel numbrit vahetada ei tohi.

2.10.1 Numbreid, mis algavad 0-ga, ei aktsepteerita.

2.10.2 Registreerides ennast võistlusele hooaja keskel, tuleb valida omale võistlusnumber, mis ei ole kellegi poolt juba registreeritud.

2.10.3 Tiimile võistlusnumbri määramiseks peab iga tiimiomanik iRacingu süsteemis oma tiimi Team Paint Shop'is määrama tiimi valitud võistlusautole võistlusnumbri, mis valiti registreerimisel.

2.10.3.1 Kui meeskond ilmub võistlussessiooni vale numbriga, on korraldajal õigus meeskond võistluselt eemaldada.

2.11 Meeskonnad saavad esitada kujunduse, millega plaanitakse sõita terve hooaeg. Kui meeskond ei esita kujundust etteantud kuupäevaks, siis sõidab ta standardse kujundusega. Kujundus tuleb edastada e-posti aadressile design@simracing.ee.

2.11.1 Kujunduse pakk peab sisaldama auto kujunduse faili car_team_XXXXXX.tga. (igal tiimil iRacingus on vastav ID kood ning see peab kajastuma auto faili nimes.

2.11.2 Kujunduse pakis võib lisaks olla ka car_spec_team_XXXXXX.mip fail, kuid see ei ole kohustuslik. (Car_spec fail on selleks, et kujundusel saaks erinevaid materjale kasutada.)

2.11.3 Kujunduse tegemine ei ole kohustuslik, kuid on rangelt soovituslik.

2.11.4 Erikujundusega autol peavad olema korraldajate poolt ette antud numbrialused. Numbrialused saab siit: [LINK](#)

2.11.4.1 Numbrialused tuleb template'l paigutada vastavalt olemasolevate iRacingu enda numbrialustega.

2.11.4.2 Series Branding: None (see tähendab, et GT3 autodel on numbrite paigutus mängu poolt default seades).

§3 MÄNGU POOLT AUTOMAATSELT ANTAVAD KARISTUSED NING INTSIDENTIDE SÜSTEEM

3.1 Intsidenti punktid ja intsidentide süsteem.

3.1.1 Mäng automaatselt jälgib sõitja käitumist rajal ning annab rikkumiste eest vastavalt intsidenti punkte.

3.1.2 Kui sõitjale antakse ühe võistlussõidu ajal 35 intsidenti punkti, karistatakse teda automaatselt läbisõidu karistusega.

3.1.3 Iga järgneva 7 intsidenti punktiga karistatakse sõitjat uuesti läbisõidu karistusega.

3.2 Raja lõikamine

3.2.1 Võistlejale määratakse iga raja piiri ületuse eest 1 intsidenti punkt.

3.2.2 Igal rajal määratakse raja lõikamist erinevalt, seega võistlejad saavad ise trenni tehes raja piirid endale tuttavaks teha.

3.2.3 Kui mäng tuvastab, et raja lõikamisega võideti palju aega, antakse sellest võistlejale ekraanil teada ning võistleja peab hoo maha võtma. Võistleja peab seda tegema vastavalt nii kaua kui mäng seda arvutas.

3.2.3.1 Hoogu peab maha võtma ohutult ning kaasvõistlejaid mitte takistades. Takistamine on keelatud ka siis, kui karistus on juba kantud, kuid võistleja kiirus ei ole võistluskiiruseni veel jõudnud.

3.2.4 Raja lõikamine tuvastatakse ka reeglitevastasel boksi sisse- või väljasõidu joone ületusel.

3.3 Auto üle kontrolli kaotamine

3.3.1 Kui võistleja kaotab auto üle kontrolli määratakse 2 intsidenti punkti.

3.3.2 Auto üle kontrolli kaotamise alla läheb autoga spinnimine ning terve autoga raja piiridest väljumine.

3.4 Kontaktid seinaga või kaasvõistlejaga.

3.4.1 Õrna kontakti puhul seinaga või kaasvõistlejaga tuleb võistlejale teade rikkumisest, aga intsidenti kirja ei lähe (0x punkti)

3.4.2 Võistlejale määratakse iga tugeva seinakontakti eest 2 intsidenti punkti.

3.4.3 Võistlejale määratakse iga tugeva või kriitilise kaasvõistleja kontakti eest 4 intsidenti punkti.

3.5 Intsidenti punktide ülekandumine intsidendi põhjustajale.

3.5.1 Mängu sisse on ehitatud süsteem, mis kannab intsidendi põhjustajale üle selle käigus tekkinud rikkumiste punktid. Näiteks kui võistleja tekitab kontakti

kaasvõistlejaga ning kontakti tõttu kaldub kaasvõistleja rajalt täielikult välja, siis süsteem määrab karistuse intsidendi põhjustajale, mitte väljasõitnud võistlejale.

Reegel kehtib isegi siis, kui kontakt oli minimaalne ning kontakti eest saadi hoiatus.

3.6 Kiiruse ületamise eest boksiteel määrab mäng Stop-and-Go karistuse.

3.7 Vastassuunas sõites annab mäng sõitjale automaatse diskvalifitseerimise.

3.8 Musta/oranži lipu puhul peab sõitja minema autot boksi parandama kolme ringi jooksul. Vastasel juhul saab sõitja automaatse diskvalifitseerimise.

3.9 Mängu poolt määratud karistused ei ole protestitavad ega apelleeritavad.

§4 SERVERI SEADED

4.1 Intsidentide limiit: 35x (selle täitumisel annab mäng karistuse. Peale seda antakse karistus iga järgneva 7x täitumisel.)

4.2 Lubatud "Fast Repair" arv sõidus: 1

4.3 Lubatud on Auto Clutch abi.

4.4 Võistlusmasina seade on avatud.

4.4.1 Kütusepaagi suurus on kõikidel autodel 100%.

4.5 Spectate parooli serveril ei ole. Kui on soov kasutada spotterit, siis seda saab iga võistleja individuaalselt lubada läbi iRacing keskkonna.

4.5.1 Juhend spotteri kasutamisele - [LINK](#)

4.6 Fair Share on kasutusel. Iga meeskonna sõitja peab võistlussõidus läbima vähemalt 25% meeskonnaliikmete peale jagatud võrdsest sõiduajast. Näiteks: 6 tunni sõidus osaleb tiim kolme sõitjaga. Sel juhul Fair Share on $(360 \text{ min} / 3 \text{ sõitjat}) * 25\% = 30 \text{ minutit}$

§5 HARJUTUSSERVER

5.1 Ametlik harjutusserver on üleval etteantud viiel päeval enne võistlust:

5.1.1 Võistlustele eelneval nädalal teisipäeval ja neljapäeval.

5.1.2 Võistlusnädalal esmaspäeval, kolmapäeval ja reedel.

5.2 Serveri andmed:

5.2.1 Harjutusserverid toimuvad hosted sessioonidena.

5.2.2 Serveri nimetus: EVAL Endurance Cup 2025/26 – "Etap" Practice #

5.2.3 Serveri parool: porgand

5.2.4 Harjutusserveri alguse kellaaeg: 18:00 ja 21:00

5.2.5 Harjutusserveri kestus: 3h

5.2.6 Mängu sisene kuupäev harjutusserveris vastab etapi toimumise kuupäevale.
(nt. 1. Etapp 19.10)

5.2.7 Sessiooni alguses on rada 50% sisse sõidetud ja on muutumises.

5.2.8 Harjutusserveri ilmastikuolud on ennustatud mängu poolt.

5.3 Vabatreeningutel keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud 2025 GP Üldjuhendi
lisas 1. [LINK](#)

§6 VÕISTLUSSESSIOON

6.1 Võistlustele lubatakse võistlema maksimaalselt 60 meeskonda.

6.2 Ametlik võistlussessioon avatakse võistluspäeval kell **14:45**.

6.3 Ühel võistluse saab osaleda meeskonnas minimaalselt 2 ja maksimaalselt 3 sõitjat.

6.3.1 Võistlussessiooni registreerides peab iRacingu süsteemis ära märkima sõitjad,
kes sõidus osalevad.

6.4 Serveri andmed:

6.4.1 Võistlussessioon toimub hosted sessioonina.

6.4.2 Serveri nimetus: EVAL Endurance Cup 2025/26 – “Etapp”

**6.4.3 Serveri parool avaldatakse meeskondade esindajatele 48h enne igat etappi
Discordi kanalis #25-26-endurance-parool**

6.4.4 Mängu sisene kuupäev vastab etapi toimumise kuupäevale. (nt. 1. etapp 19.10)

6.4.5 Rajaolud on iRacingu poolt genereeritud ja rada on progresseeruv. See
tähendab, et kummipuru ja tolmu kantakse sessioonide vahel edasi.

6.5 Sessioon algab vabatreeninguga, mis kestab **60 minutit**.

6.6 Temperatuuri, pilvisuse ja teised ilmastikuolud on ennustatavad mängu poolt vastavalt
võistluse toimumise päevale. Etapi ilmaennustus avalikustatakse 24 tundi enne
võistlussessiooni algust.

6.7 Korraldajad võivad võistleja sõidust eemaldada ja talle määrata tulemuseks DNF (Did
Not Finish), kui tema internetiühendus on katkendlik, mängus kuvatud internetiühenduse
näitaja on punases või võistleja on tulenevalt halvast internetiühendusest kaasvõistlejatele
ohtlik.

§7 KVALIFIKATSIOON

7.1 Kvalifikatsiooni tulemuste järgi pannakse paika võistlussõidu stardipositsioonid.

7.2 Kvalifikatsioon toimub vahetult peale ametliku vabatreeningu lõppu.

7.3 Kvalifikatsioon kestab **15 minutit**.

7.3.1 Kvalifikatsiooni 15 minuti jooksul on võimalik sooritada 3 ajalist ringi. Peale kolme kiiret ringi saab võistleja automaatselt finišilipu.

7.4 Kvalifikatsioon toimub “Lone Qualifier” formaadis, ehk teisi võistlejaid ei ole võimalik rajal näha ega nendega kokku pörgata.

7.5 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine kvalifikatsiooni ajal on RANGELT keelatud.

7.6 Kvalifikatsioonis keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud 2025 GP Üldjuhendi lisas 1. [LINK](#)

§8 VÕISTLUSSÕIT

8.1 Stardijärjestus pannakse paika kvalifikatsiooni tulemuste põhjal.

8.2 Võistlussõidu eel toimub 5-minutiline warm-up sessioon.

8.3 Kvalifitseeruv sõitja ei pea võistlussõitu alustama.

8.4 Start toimub mängu poolt sisse ehitatud süsteemis – lendstart.

8.5 Valestarti karistatakse automaatselt iRacingu poolse karistusega.

8.6 Sõitja võib serveris olla isegi siis, kui sõidab tema meeskonnakaaslane või tema meeskonna sõit on lõppenud. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla, vaid suunab automaatselt vaatleja rolli.

8.7 Sõidu kestus:

1., 3. ja 4. etapil on sõidu kestus 240 minutit.

2. ja 5. etapil on sõidu kestus 360 minutit.

8.8 Avalikku kanalisse kirjutamine või voice chati kasutamine sõidu ajal on RANGELT keelatud.

8.9 Return To Garage võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

8.10 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud 2025 GP Üldjuhendi lisas 1. [LINK](#)

§9 PUNKTISÜSTEEM

9.1 Etapist tuleb läbida vähemalt 75%, et jagataks välja täispunktid. Kui läbitakse vähem kui 75%, siis jagatakse välja pooled punktid.

9.2 Punktiarvestus toimub kahes võistlusklassis: GTP ja GT3

9.3 Punkte jagatakse mõlemas võistlusklassis järgneva tabeli põhjal.

Positsioon	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.
Punktid	40	35	32	29	27	25	23	21	19	17	15	14	13
	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	

§10 KALENDER

10.1 Kalender:

19.10.2025 - Spa 4H - Circuit de Spa-Francorchamps (**Endurance**)

14.12.2025 - Daytona 6H - Daytona International Speedway (Road Course)

22.02.2026 - Sebring 4H - Sebring International Raceway (International)

12.04.2026 - Portimao 4H - Algarve International Circuit (Grand Prix)

24.05.2026 - Silverstone 6H - Silverstone Circuit (Grand Prix)

§11 KÄITUMINE

Kõik võistlejad kohustuvad käituma järgnevalt:

11.1 Vaenu õhutamise ja diskrimineeriv käitumine on keelatud. Võistlejad ei tohi kasutada kõneviisi, mis on solvav, vulgaarne, ähvardav, laimav või mõni muu vaenu õhutamise viis. Selline käitumine on keelatud otseülekannetes, sotsiaalmeedias, Discordis ja avalikel sündmustel.

11.2 Võistlejatel tuleb igal ajal olla austav ürituse korraldajate, sponsorite ja nende partnerite suhtes.

11.3 Võistlejad peavad jääma kõikides EVALi Discordi kanalites austavaks nii teiste osalejate, korraldajate kui ka kohtunike suhtes.

§12 EBAAUS KÄITUMINE

Korraldajatel on õigus võistleja diskvalifitseerida järgmistel alustel:

- 12.1 Tulemuste ja aegade manipuleerimine.
- 12.2 Mängu tarkvara muutmine viisil, mis ei ole mängu tootja poolt ette nähtud.
- 12.3 Mängu vea ärakasutamine (Exploiting). Võistlejad on kohustatud teada andma kõigist mängu vigadest, mille abil võib tulemusi manipuleerimise läbi muuta.
- 12.4 Isiku identiteedi varjamine – sõitmine teise võistleja iRacing kontot kasutades.
- 12.5 Iga muu käitumine, mida korraldaja peab pettuseks või mängumootori ärakasutamiseks.

§13 REEGLID JA SOOVITUSED *MULTICLASS* VÕIDUSÕIDUS

- 13.1 Igale autol, sõltumata klassist, on õigus ruumile rajal.
- 13.2 Ole ettearvatav ja järjepidev, see on ohutu *multiclass* sõidu eeltingimus.
- 13.3 Aeglasemate klasside kohustused (**GT3**):
 - 13.3.1 Aeglasemad autod hoiavad võistlusjoont igal ajal.
 - 13.3.1.1 Järsud liikumised, siksakitamine või ettearvamatu käitumine on keelatud.
 - 13.3.2 Jälgi peeglite ja *relative* ajainfo abil lähenevat kiiremat klassi liiklust.
 - 13.3.3 Aeglasem klass ei tohi end kiirema klassi vastu kaitsta; võisteldakse oma klassi piires.
 - 13.3.4 Sinine lipp kiirema klassi suhtes on ainult informatiivne; aeglasemad autod ei pea kiirema klassi eest kõrvale minema.
- 13.4 Kiiremate klasside kohustused (**GTP**):
 - 13.4.5 Turvalise möödasõidu eest vastutab alati kiirema klassi auto.
 - 13.4.5.1 Möödasõidud planeeri ja soorita ohututes kohtades.
 - 13.4.6 Ole kannatlik aeglasema liikluse suhtes, ära tee riskantseid manöövreid.
 - 13.4.7 Kiirem auto peab positsioneerima end etteaimatavalt möödasõidu kavatsuse näitamiseks.

§14 PROTESTID

- 14.1 Protesti esitamise õigus on ainult võistlusele registreerunud sõitjatel. Protestid peavad olema esitatud 24 tunni jooksul pärast võistlussõitu, vastavalt 14.2 ja 14.3 esitatud nõuetele.

14.1.1 Võistlejad saavad proteste esitada järgneval vormil: [LINK](#)

14.2 Protesti esitades peab olema olema antud informatsioon:

14.2.1 Etapp

14.2.2 Sessioon (Vabatrenn, Kvalifikatsioon, Sõit)

14.2.3 Ring

14.2.3.1 Kvalifikatsiooniga seotud protestides võib ringi jätta märkimata

14.2.4 Kelle vastu

14.2.5 Mis juhtus

14.2.6 Link videole

14.3 Protesti esitades peab olema antud informatsiooniga video:

14.3.1 Protestija vaatenurgast intsident – lihtsasti arusaadavalt olukorra algusest kuni lõpuni (näiteks 5 sekundit enne ja pärast olukorda)

14.3.2 Protestitava vaatenurgast intsident lihtsasti arusaadavalt olukorra algusest kuni lõpuni (näiteks 5 sekundit enne ja pärast olukorda)

14.3.3 Videotel peab olema nähtaval sõitja sisendid (gaasi, piduri ja rooli käik).

14.3.4 Video peab olema tehtud ametlikust serveri korduse failist.

14.4 Protestid vaadatakse žürii poolt läbi esimesel võimalusel. Protesti läbivaatamisel võetakse tõendusmaterjalina arvesse asjassepuutuvat videomaterjali, osapoolte selgitusi ja võistlusserveri kordust.

14.5 Kui protestil ei ole selget alust ning on tehtud pahatahtlikul eesmärgil, on žüriil õigus protestijat ennast karistada.

14.6 Kui võistleja proteste pole hooaja jooksul 3 korda rahuldatud, kaotab ta õiguse protestimiseks hooaja lõpuni.

14.7 Protest kehtib ühe olukorra ja ühe sõitja kohta. Kui olukorras on rohkem kui kaks asjaosalist, siis võtab vajadusel žürii teiste asjaosalistega ise ühendust.

§15 AUTASUSTAMINE

13.1 Sarja GTP klassi punktiarvestuse esimest kolme meeskonda autasustatakse karikatega

13.2 Sarja GT3 klassi punktiarvestuse esimest kolme meeskonda autasustatakse karikatega