



Tävlingsregler Esport, ES

Detta dokument innehåller tävlingsregler för Esport uppdelat i två avsnitt:

- A. Tävlingsregler Esport
- B. Arrangera en tävling Esport

I dokument finner du bara de specifika tävlingsreglerna för sportgrenen. Regler som gäller för alla sportgrenar finner du i "Gemensamma regler"

| | | |
|----------------|---|-----------|
| A. | Tävlingsregler Esport, ES..... | 4 |
| ES 1.0 | Definition av sportgrenen Esport, ES | 4 |
| ES 1.1 | Reklam | 4 |
| ES 1.2 | Tävlingsformer | 4 |
| ES 1.3 | Tävlingsgenomförande | 4 |
| ES 1.4 | Tävlingslicens | 4 |
| ES. 2.0 | Anmälan..... | 5 |
| ES 2.1 | Anmälningsavgift | 6 |
| ES 2.2 | Tävlandes ansvar | 6 |
| ES 2.3 | Inställd eller uppskjuten tävling | 6 |
| ES 2.4 | Skits | 6 |
| ES 7.0 | Tävlingskörning | 7 |
| ES 7.1 | Allmänt..... | 7 |
| ES 7.2 | Banbegränsningar | 7 |
| ES 7.3 | Definition av olika sessioner under en tävling..... | 8 |
| ES 7.4 | Omkörningar | 9 |
| ES 7.5 | AESruten tävling | 9 |
| ES 7.6 | Flagg/Ljussignaler | 10 |
| ES 8.0 | Tävlingsbestraffning | 10 |
| ES 8.1 | Förseelser och påföljder | 10 |
| ES 8.2 | Protester och Tidsfrister | 12 |
| ES 8.3 | Överklagan mot domarbeslut..... | 12 |
| ES 9.0 | Resultat..... | 12 |
| ES 9.1 | Poäng | 12 |
| ES 9.2 | Efter tävling..... | 12 |
| ES 10.0 | Tävlingens avslutande..... | 12 |
| ES 10.1 | Slutresultat | 12 |
| ES.10.2 | Prisutdelning | 12 |
| B. | Arrangera tävling Esport ES | 13 |
| ES 11.0 | Ansökan om tävling/Träning | 13 |
| ES 12.0 | Ansökan om tävlings-/Träningstillstånd..... | 13 |
| ES 13.0 | Tävlingsorganisation..... | 13 |
| ES 13.1 | Funktionärer | 13 |
| ES 13.2 | Befattningar | 13 |
| ES 13.3 | Funktionärers klubbtilhörighet..... | 14 |
| ES 13.4 | Domare | 14 |
| ES 13.5 | Tävlingsledare | 14 |
| ES 13.6 | Biträdande tävlingsledare..... | 15 |
| ES 14.0 | Inbjudan..... | 16 |
| ES 14.1 | Tävlingsledningens ansvar | 17 |
| ES 14.2 | Inställd eller uppskjuten tävling | 17 |
| ES 15.0 | Anmälan..... | 17 |
| ES 18.0 | Tävlingens avslutande..... | 17 |

| | | |
|---------|--------------------------------|----|
| ES 18.1 | Prisutdelning | 18 |
| ES 18.2 | Åtgärder efter tävlingen | 18 |

A. Tävlingsregler Esport, ES

Detta avsnitt beskriver regler och rutiner för dig som tävlande. Som tävlande är det ditt ansvar att följa:

- Bilsportens gemensamma regler
- Sportgrenens tävlingsregler avsnitt A och B
- Sportgrenens Tekniska regler
- Tävlingsledningens tillägsregler i inbjudan/PM

ES 1.0 DEFINITION AV SPORTGRENEN ESPORT, ES

- I Esport (ES) tävlar man i simulatorspel på en simulator eller en hemdator.
- Esport används även som träningsredskap för redan befintliga bilsportgrenar.
- Esport arrangeras i två tävlingsformer:
- På-plats-tävling benämns även PPT
- Onlinetävling benämns även OT

ES 1.1 Reklam

Se **G 8**

ES 1.2 Tävlingsformer

| Tävlingsform | Definition |
|------------------|---|
| På-plats-tävling | Tävlingar där alla deltagare befinner sig på samma fysiska plats/lokal. |
| Onlinetävling | - Tävlingar där deltagarna tävlar över internet |

- Anges ingen särskild rubrik i ett kapitel gäller kapitlet bägge tävlingsformerna.
- Om det under någon av huvudrubrikerna finns kommentarer för På-Plats- eller Onlinetävling, gäller dessa för hela kapitlet.

ES 1.3 Tävlingsgenomförande

- Tävling är öppen för tävlande från och med det kalenderår den tävlande fyller 6 år
- Tävlande under 6 år får köra men ej samla poäng i tävlingarna.
- En tävlande kan inte ersättas av annan tävlande (gäller ej exempelvis tävlande på reservlista).
- Vid avanmälda eller påfyllnad till tävlingen, ska tävlande plockas ur reservlistan enligt inbjudan.

ES 1.4 Tävlingslicens

| Mästerskapsstatus | Tävlingstyp | Krav för licens | Kommentarer |
|------------------------|------------------|---------------------------|--|
| KM, DM, RM, SM, EM, VM | På-plats-tävling | Tävlingslicens för Esport | <ul style="list-style-type: none"> - Utbildning sker via utbildningsmaterial för ES utbildningsplattformen - För att kunna ta licens i Esport krävs: - Teoretisk utbildning där tävlande även tagit del av regler - medlemskap i SBF-ansluten förening |
| | Onlinetävling | Tävlingslicens för | <ul style="list-style-type: none"> - Utbildning sker via utbildningsmaterial för ES |

| | | | |
|------------------------|-------------------------|---|---|
| | | Esport | <p>utbildningsplattformen</p> <ul style="list-style-type: none"> - För att kunna ta licens i Esport krävs: - Teoretisk utbildning där tävlande även tagit del av regler - Medlemskap i SBF-ansluten förening |
| Andra tävlingar | På-plats-tävling | Inget licenskrav om inte arrangören kräver det. Tävlingslicens för Esport | <ul style="list-style-type: none"> - Utbildning sker via utbildningsmaterial för ES utbildningsplattformen - Seriespecifik licens (utfärdas av tävlingsledningen) - För att kunna ta licens i Esport krävs: - Teoretisk utbildning där tävlande även tagit del av regler - Medlemskap i SBF-ansluten förening |
| | Onlinetävling | Inget licenskrav om inte arrangören kräver det. Tävlingslicens för Esport | <ul style="list-style-type: none"> - Utbildning sker via utbildningsmaterial för ES utbildningsplattformen - Seriespecifik licens (utfärdas av tävlingsledningen) - För att kunna ta licens i Esport krävs: - Teoretisk utbildning där tävlande även tagit del av regler - Medlemskap i SBF-ansluten förening |

ES. 2.0 ANMÄLAN

- Tävlande anmäler sig enligt tävlingsinbjudan.
- Anmälan till en tävling är att betrakta som ett kontrakt mellan anmälaren och tävlingsledningen.
- När maxantalet för antagna till tävlingen är uppnådd ställs resterande anmälda på en reservlista i den turordning anmälan har kommit in om inte inbjudan säger annat.
- I samband med anmälan godkänner tävlande att tävlingsledningen offentliggör en anmälningslista.
- Tvist om en anmälan handläggs i första hand av tävlingsledning, se även **G 15.2**.
- Tävlingsledningen har rätt att sätta tidsfrist på anmälningar inför deltävlingar.
- Efteranmälan får ske om tävlingsinbjudan så tillåter.
- Anmälningarna antas i den ordning kompletta anmälningar inkommer om inte annat anges i tävlingsinbjudan.
- Smeknamn tillåts att anmäla sig med (Exempelvis Karl – Kalle och Jan – Janne) om inte annat anges i inbjudan.
- Tävlingsledningen har rätt att ifrågasätta samt bestraffa oanmäld frånvaro.
- För omyndig tävlande kan medgivande av förälder/förmyndare för att anmäla sig krävas ifall tävlingsledningen kräver detta.
- Anmälan är bindande fr.o.m. anmälningstidens utgång.

ES 2.1 Anmälningavgift

- Tävlingsledningen har rätt att ta ut en anmälningavgift. Detta skall då anges i tävlingsinbjudan.
- Om tävlingsledningen tar ut anmälningavgift får tävlande som ej betalat anmälningavgift inte starta i någon tävling förrän denna är betald.
- Undantag på anmälningavgift beslutas av tävlingsledningen.
- Anmälningavgift gäller per serie, ej per deltävling.
- Tävlande har rätt att begära återbetalning av i fall av återbud, dock senast 24 timmar innan första deltävling.
- Av tävlingsledningen godtagen anmälan, som inte återkallas senast 24 timmar före tävling, innebär skyldighet för deltagaren att erlagga en straffavgift motsvarande en tävlingsavgift
- Tävlingsavgiften skall återbetalas till deltagare, för vilka tävlingsledningen inte kan bereda plats.
- Anmälningavgift betalas ej tillbaka till tävlande som deltagit i minst ett tävlingstillfälle i den serie som anmälningavgiften avser

ES 2.2 Tävländes ansvar

- Skyldighet att delta i tävling den tävlande har anmält sig till såvida inte force majeure, återbud eller andra giltiga skäl föreligger
- Tävlingsledningen har enligt ES 2.0 rätt att ifrågasätta samt bestraffa oanmäld frånvaro
- Har inte tävlingsledningen offentliggjort bekräftelse på anmälan senast tre dagar före tävlingen, ställa förfrågan till tävlingsledningen.
- Lämna anmälan enligt tävlingsinbjudan.
- All form av yttre påverkan/distrahering av annan tävlande vid simulator är ej tillåtet.
- Om en viss tävlande laggar, åtgärda eventuellt lagg.
- Att ej delta om risk för laggrelaterade incidenter bedöms som hög.

ES 2.3 Inställd eller uppskjuten tävling

- Tävlingsorganisationen beslutar om tävling måste flyttas, ställas in eller avkortas efter det att inbjudan offentliggjorts.
- Meddelande om inställd, flyttad eller avkortad tävling ska snarast meddelas till de anmälda.
- Ställs en serie in ska anmälningavgiften för inställd serie återbetalas i sin helhet.
- Ställs tävlingen in på grund av force majeure kan utsedd domarordförande besluta att tävlingsledningen behåller del av anmälningavgifterna.
- Vid tävling som skjuts upp mer än 24 timmar ska anmälningavgiften återbetalas, men tävlingsledningen har rätt att behålla en administrationsavgift på max 200 SEK om anmälaren vill ta tillbaka sin anmälan.

ES 2.4 ~~Skins~~Liveries

- ~~Skins~~Liveries definieras som egengjorda lackeringar och designer på bilar.
- I de simulatorspel som stödjer användandet av "~~skins~~liveries" kan seriens tävlingsledning kräva att sådana används.
- Svordomar, nakenhet eller annat som tävlingsledningen beslutar kan tolkas kränkande eller stötande eller annat som bryter mot SBF:s övriga regelverk får ej infinna sig på ~~skins~~liveries.
- Tävlingsledningen kan kräva att mall för ~~skins~~liveries används.

ES 7.0 TÄVLINGSKÖRNING

ES 7.1 Allmänt

- Tävlade skall alltid kunna styrka sin identitet
- All form av "kompiskörning" (om ej lag-/teamtävling) är strikt förbjuden.
- All form av medveten avåkning under officiell träning, kval, warm-up eller race är strikt förbjuden.
- Ojusta/vårdslösa manövrar utförd av en eller flera tävlade för att gynna annan tävlade är förbjuden. I sådana fall är bägge tävlade bestraffningsbara.
- All körning sker i den fastställda körriktningen, undantaget om det är absolut nödvändigt för att flytta bilen från en farlig position.
- Manövrar som till exempel avsiktlig utträngning av motståndare utanför bankant eller annan oförutsägbar förändring av körriktning kan vara bestraffningsbart.
- Upprepade och/eller allvarliga misstag som brist på kontroll över bilen (till exempel avåkning) ska rapporteras till tävlingsledningen och kan medföra uteslutning av berörd tävlade.
- Vid omkörningsförsök får hela banan utnyttjas. Omkörning utanför banan bestraffas.
- Det är inte tillåtet att framföra en bil onödigt långsamt, oförutsägbart eller på ett sätt som kan av Tävlingsledningen bedömas vara farligt.
- En ensam tävlade på banan får använda banans fulla bredd men ska direkt när till exempel denna är på väg att bli varvad möjliggöra för den snabbare tävlade att köra om vid första realistiska tillfälle.
- Vid krånglande internet (lagg) kan domaren, tillsammans med tävlingsledningen, kräva att tävlade försöker göra något åt **åtgärda** problemet. eller så riskera uteslutning.
- Vid s.k. lagg skall utsatt tävlade åtgärda lagg snarast.
- tävlade som ej kan/har möjlighet att åtgärda lagg kan av tävlingsledning bli ombedda att ej delta om risk för laggrelaterade incidenter bedöms som hög.
- **Om** straff som delas ut av simulatorspelen kan ej överridas och gäller därmed **dessa**. Detta även om det beror på bugg.
- Tävlingsledningen kan kräva att alla tävlade finns tillgänglig på av tävlingsledningen utsett röstchattprogram (exempelvis Teamspeak eller Discord).
- All form av yttre påverkan/distrahering av annan tävlade vid simulator är ej tillåtet.

ES 7.2 Banbegränsningar

- En tävlade får inte avsiktligen och utan motiverad anledning lämna banan.
- Tävlingsledningen får bestämma undantag till ordinarie banbegränsningar, dessa ska framgå i tävlingsinbjudan.
- Om något av hjulen går utanför yttre kanten, kerb eller den vita linjen är detta att betrakta att man lämnat banan.
- Tävlade kommer att bedömas ha lämnat banan om mer än 2 däck befinner sig utanför banmarkeringslinjerna.
- Skulle en bil lämna banan av någon anledning, tillåts den tävlade på nytt återansluta till banan. Detta får endast ske när det är säkert att göra det och utan att det ger någon fördel.
- Återanslutningsmanövrar som orsakar kollision och/eller ändringar i motståndares positioner är inte tillåtna.

ES 7.3 Definition av olika sessioner under en tävling

ES 7.3.1 Allmän träning

- Tävlingsledningen kan erbjuda en träningsserver åt deltagare att testa bilar och banor under specifika förutsättningar, samt åt deltagare som vill testa innan de anmäler sig.
- Denna träningsserver får lösenordskyddas om så Tävlingsledningen önskar göra det.
- Tävlingsledning får neka individer som har blivit uteslutna eller avstängda från att använda träningsserverar.
- Även under allmän träning gäller samtliga av Svensk Bilsports och seriens tävlings- och uppföranderegler.

ES 7.3.2 Fri träning

- Fri träning definieras som de tränings-sessioner som sker närmare respektive tävling (exempelvis timmen som leder till kvalet).
- Tävlingsledning får dela upp den fria träningen i flera delsessioner om så önskar (exempelvis Fri Träning 1 och Fri Träning 2).
- Om så önskas får exempelvis reserver tillåtas på servern under Fri träning 1 men ej under Fri träning 2.

ES 7.3.3 Kvalificering

- **Kvalificering** kan organiseras enligt nedanstående exempel, i övrigt enligt respektive tävlingsinbjudan/Mästerskapsregler.
- Den tävlandes kvaltid anger startplaceringen i startfältet.
- Vid fler tävlande än simulatorspelets maximala antal ska tävlande delas upp i grupper som lottats i förväg av tävlingsledningen. Grupperna döps 1, 2, 3 osv.
- Varje grupp genomför kvalkörning var för sig.
- Alla tävlande skall ges möjlighet att genomföra lika många kvalkörningar
- Ifall kval inte kan genomföras bestäms startuppställning enligt tävlingsinbjudan.
- I tävlingar/serier där resultat från föregående heat gäller som kvalificering till nästkommande heat, gäller resultatlistan (inklusive eventuella bestraffningar) som underlag för startuppställning.
- Om en tävlande bedöms ha varit utanför banbegränsningarna på sitt kvalvarv skall detta varv ogiltigförklaras. **Detta kan skötas av simulatorspelets egna system.**
- Tävlande vars snabbaste kvalvarv ogiltigförklaras efter avslutad tävling kan bestraffning som läggs på tävlandes racetid.
- Tävlande får ej hindra andra tävlande under deras kvalvarv.
- Övriga regler och bestämmelser gällande kvalificering (exempelvis max antal tillåtna varv) finnes i respektive seriereglements.

ES 7.3.4 Warm-up

- En Warm-up-session kan följa kvalificeringen innan första racet/heatet/tidskörningen börjar.
- Warm-up kan användas för deltagare att exempelvis ~~göra övningsstarter eller~~ träna in- och utfart ur depån.
- Tävlingsledningen får bestämma att utfart på banan är stängd under en del av eller hela Warm-up. Detta skall i så fall finnas med i inbjudan.

ES 7.3.5 Race

- Race-heat kan organiseras enligt nedanstående exempel, i övrigt enligt respektive tävlingsinbjudan.
- Tävlingsinbjudan anger antalet deltagare som kan kvalificeras till finalrace.
- Vid stort antal deltagare kan tävlingsledningen även medge att deltagare från lägre finaler flyttas till högre (s.k. Runner Up), om detta angetts i tävlingsinbjudan.
- Högsta antal sammanlagda poäng eller lägsta tider från kvalkörning kvalificerar till final.
- Finaler benämns A, B, C etc.
- Om domare och tävlingsledaren inte bestämmer annat återbetalas ej startavgiften p.g.a. uteslutning eller liknande.
- Vid exempelvis strömavbrott och kan visa ett intyg återfås hela startavgiften.
- Tävlade skall alltid kunna styrka sin identitet.

ES 7.3.6 Tidskörning

- Tidskörning sker vid exempelvis rallytävlingar och är den session där den tävlandes sträckt看 räknas till dennes resultat.
- Information om antal tillåtna tidskörningar skall finnas specificerat i respektive tävlingsinbjudan/Mästerskapsregler.

ES 7.4 Omkörningar

- Det är endast tillåtet att göra en kursändring för att försvara sin position är.
- Tävlade som förflyttar sig tillbaka, efter att tidigare ha försvarat sin position, ska lämna en bilbredd mellan sin bil och bankant.
- Manövrar som kan hindra andra tävlande, till exempel avsiktlig utträngning av bil utanför bankant eller varje annan onormal förändring av körriktning, är strängt förbjudet.
- Vid omkörningsförsök får hela banan utnyttjas. Sker omkörningen utanför banan skall omkörningen ogiltigförklaras.
- Storleken på det överlapp som krävs för att få rätt till spår bestäms av respektive series tävlingsledare. Detta skall även finnas med i tävlingsinbjudan.
- Vid varvning skall varvade tävlande möjliggöra för snabbare tävlande att köra om vid första realistiska tillfälle.

ES 7.5 Avbruten tävling

- Vid stora tekniska problem kan tävlingen avbrytas innan den är färdig körd. Exempel på situationer som kan orsaka att en tävling rödflaggas är:
 - Serverkrasch
 - Problem med internetuppkoppling för server, funktionärer, deltagare m.fl.
 - Bugg som påverkar tävling och dess resultat i stor utsträckning
 - Olika scenarion och krav för att en tävling skall kunna avbrytas tidigt skall framgå i tävlingens/seriens regelverk.
- Tillvägagångssättet för att återstarta en avbruten tävling ska även dessa finnas nedskrivna i tävlings/seriens regler.
- Ifall att Force Majeur som faller utanför ramarna och de scenarion som seriespecifikt regelverk tydliggör inträffar får tävlingsledningen utse rödflagg trots att det inte finns i reglemente. I sådana fall skall tävlingsledning kunna motivera deras beslut skriftligt och detta skall publiceras snarast efter fattat beslut.

ES 7.6 Flagg/Ljussignaler

- Flaggor skall alltid följas, när flaggsystem används i simulatorspelet.
- När flaggsystem används skall dess betydelser, färger och innebörd framgå av respektive tävlingsinbjudan/Mästerskapsregler.
- Flaggorna kan skilja mellan de olika simulatorspelet.

ES 8.0 TÄVLINGSBESTRAFFNING

Se även **G 15**

Inom Esport tillämpas följande bestraffningar:

| Påföljd | Innebörd |
|--|--|
| Observation | Tävlande tilldelas varningar för mindre allvarliga förseelser. |
| Tidstillägg | Ett tidsstraff läggs på berörd tävlandes totaltid. |
| Poängavdrag | Ett visst antal poäng subtraheras från berörd tävlandes mästerskapspoäng. |
| Gult kort | Den som vid tävling ingående i serie tilldelats "Gult kort" vid tre tillfällen under säsongen ska, vid dennes nästkommande tävlingsheats startuppställning, flyttas ner minst 10 startpositioner vid nästa tävlingstillfälle. Detta sker utöver eventuella övriga bestraffningar. Varje tävlingsledning bestämmer antalet startpositioner som ett Gult Kort innebär. |
| Kvalificerings-avstängning | Berörd tävlande får er delta i efterföljande kvalsession och startar därmed längst bak i nästkommande race. |
| Uteslutning (diskvalifikation) från specifikt tävlingsheat | Berörd tävlande diskvalificeras från respektive tävlingsheat. |
| Nedflyttning av startposition | I nästkommande tävlingsrace flyttas berörd tävlande ned ett visst antal positioner i startordningen från förutbestämd startordning. |
| Uteslutning (diskvalifikation) från serie | Berörd tävlande utesluts från att delta i resterande av berörd säsong. |

ES 8.1 Förseelser och påföljder

Gällande bestraffningsskala:

| Förseelse | Bestraffning | Påföljd |
|--|-----------------|--|
| All form av mobbning, rasistiska, religionskränkande, könstillhörighets relaterade beteende i skrift/tal | Enligt G.2.0 | Diskvalifikation |
| Oanmäld frånvaro | Enligt ES 2.0 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Vid "På-plats-tävling" tillhandahållen utrustning används inte på korrekt sätt, all form av åverkan | Enligt ES-T 2.0 | Diskvalifikation och eventuellt ersättningskyldighet för åverkan |
| All form av "kompiskörning" (om ej lagtävling) | Enligt ES 7.1 | Diskvalifikation |
| All form av medveten avåkning | Enligt ES 7.1 | Diskvalifikation |

| | | |
|--|-----------------|---|
| All form av påverkan/distrahering av annan tävlande vid simulator (vid På-plats-tävling) | Enligt ES 2.1 | Observation |
| Vid upprepade tillfällen av påverkan/distraktion av annan tävlande vid simulator. | Enligt ES 2.1 | Diskvalifikation |
| Utebliven närvaro vid seriekörning | Enligt ES 2.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Banracing | | |
| Ogiltigt kvalvarv | Enligt ES 7.3.3 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Ojust/vårdslösa manövrar | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Körning utanför banbegränsningar | Enligt ES 7.2 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Framförande av tävlingsfordon emot körriktning | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Blockering av varvande tävlande | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Otillåtet antal kursändringar för att försvara position | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Avträngning av motståndare utanför bankant | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Hindring av motståndare vid återinträde på tävlingsbana | Enligt ES 7.2 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Annan onormal förändring av körriktning | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Omkörning utanför banbegränsningar | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Otillåten överträdelse av banbegränsningar | Enligt ES 7.2 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Överträdelse av banbegränsningar under kval | Enligt ES 7.3 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Allmän vårdslös/okontrollerad körning | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Överdrivet långsam eller oförutsägbar körning | Enligt ES 7.1 | Minst observation till max diskvalifikation |
| Ovilja att enligt tävlingslednings uppmaning åtgärda "Lagg" | Enligt ES 7.4 | Minst observation till max diskvalifikation |

ES 8.2 Protester och Tidsfrister

- Tillvägagångssätt för att lämna in protest skall specificeras antingen i Mästerskapsregler eller enligt Tävlingsreglerna för Esport.
- Tidsfrist för inlämning av protest skall specificeras i respektive Mästerskapsregler eller enligt Tävlingsreglerna för Esport
- Protest skall lämnas in senast en timme efter avslutad tävlingsomgång.
- Protest skall lämnas in senast 48 timmar efter avslutad tävlingsomgång, såvida respektive tävlingsinbjudan inte säger något annat.

ES 8.2.3 Protest mot tävlingsbestraffning

Se [G 15.2](#)

ES 8.3 Överklagan mot domarbeslut

Se [G 15.3](#)

ES 9.0 RESULTAT**ES 9.1 Poäng**

- Respektive tävlingsledning bestämmer poängindelning. Poängindelning ska finnas med i Mästerskapsreglerna eller specifika tävlingsregler för serien.
- Om två deltagare infinner sig på samma poäng vid mästerskapets slut rangordnas tävlande i följande ordning:
 - Flest antalet vinster
 - Flest antalet andraplatser
 - Flest antalet tredjeplatser
 - Och så vidare

ES 9.2 Efter tävling

- Vid tillfälle då detaljer finns att ange om exempelvis den bil den tävlande använt eller det team en tävlande kör för (om teammästerskap) skall även dessa anges.
- Snarast efter genomförd tävling eller tävlingsomgång skall resultatlista anslås på av tävlingsledningen utlyst plats
- Alla resultatlistor är preliminära till efter protesttidens utgång, eller vid eventuell protest, tills denna har behandlats. Resultatlista skall alltid vara godkänd av tävlingsledaren innan den anslås.
- Vid lika resultat (samtidig målgång) som simulatorspelet inte kan särskilja ska de berörda tävlande dela på priserna för uppnådd placering.

ES 10.0 TÄVLINGENS AVSLUTANDE**ES 10.1 Slutresultat**

- Slutgiltiga mästerskapstabeller skall publiceras av tävlingsledningen utsedd plats.

ES.10.2 Prisutdelning

- Efter tävlingens avslutande eller efter avslutad cup.

B. Arrangera tävling Esport ES

Detta avsnitt beskriver regler och rutiner för dig som tävlingsledning av tävling, tävlingsledningens ansvar är att ha full kunskap i följande:

- Bilsportens gemensamma regler
- Sportgrenens tävlingsregler avsnitt A och B
- Sportgrenens Tekniska regler
- Tilläggsregler i inbjudan/PM

ES 11.0 ANSÖKAN OM TÄVLING/~~TRÄNING~~

- ~~Inget tillstånd~~ ~~erfordras~~. Ansökan om tävling ska ske till respektive distrikt (SDF) eller SBF enligt gällande regler och ansökningstider.

ES 12.0 ANSÖKAN OM TÄVLINGS-~~TRÄNING~~STILLSTÅND

- ~~Inget tillstånd~~ ~~erfordras~~. **Tillstånd söks hos SBF/SDF**

ES 13.0 TÄVLINGSORGANISATION

- Tävlingsledningen ska planera och leda arbetet inför och under tävling.
- Tävlingsledaren är ansvarig för genomförandet av själva tävlingen.
- Alla i tävlingsledningen skall namnges i tävlingsinbjudan.

ES 13.1 Funktionärer

- Funktionär skall för sina uppgifter inneha nödvändiga kunskaper-
- För att inneha chefsuppdrag i Esport krävs:
- medlemskap i SBF-ansluten förening.
- ~~praktisk~~/teoretisk utbildning där funktionären tagit del av regler

| Mästerskapsstatus | Tävlingstyp | Tillåtelse för funktionär att delta i tävling | Kommentarer |
|------------------------|------------------|---|---|
| KM, DM, RM, SM, EM, VM | På-plats-tävling | Nej | - Funktionärer får ej deltaga eller ha direkt koppling till deltagande i tävling där denne tjänstgör |
| | Onlinetävling | Nej | |
| Andra tävlingar | På-plats-tävling | Ja Nej | - Ifall funktionär deltagar i tävling där denne tjänstgör skall detta framstå tydligt i tävlingsinbjudan. Gäller samtliga funktionärsposter |
| | Onlinetävling | Ja | |

ES 13.2 Befattningar

- Nedanstående tabell anger obligatoriska chefsfunktionärsbefattningar. Gäller KM, DM, SM, NM, EM, VM.

| Befattning | NEZ , SM-tävling | Distrikts-Tävling | Lokal Tävling |
|------------|-----------------------------|-------------------|------------------|
| Domare | €Grund | €Grund | Inget licenskrav |

| | | | |
|---------------------------|--------|--------|------------------|
| Tävlingsledare | €Grund | €Grund | Inget licenskrav |
| Biträdande tävlingsledare | €Grund | €Grund | Inget licenskrav |

ES 13.3 Funktionärers klubbtilhörighet

- Samtliga funktionärer får vara medlemmar i den arrangerande klubben

ES 13.4 Domare

Ansvar och funktion:

ES 13.4.1 På-plats-tävling

- Tillsammans med Tävlingsledaren kontrollera att tävling genomförs enligt alla applicerbara regelverk, exempelvis SBF:s regler samt tillägsregler som specificeras i antingen tävlingsinbjudan eller PM.
- Kontrollera att största sportsliga rättvisa skipas.
- Före tävling godkänna tävlingsinbjudan i koncept.
- Före tävlingen ge synpunkter på tidsplan och eventuella PM.
- Någon gång ha kört tävlingsbanan.
- Före första start kontrollera tävlingshandlingar.
- Motta samt avgöra protester.
- Upprätta domarrapport och innan nästa schemalagda tävling få denna publicerad.
- Efter genomförd tävling/serie/mästerskap genomföra utvärdering tillsammans med tävlingsledningen.
- Stoppa tävling om det föreligger uppenbar säkerhetsrisk.
- Om ej KM, DM, SM, NM, EM, VM.
- Ifall att domare får protest emot sig får denne inte delta i domarkårens diskussion kring bestraffning.
- I fall teammästerskap, inte bedöma incidenter där dennes lagkamrater är inblandade.

ES 13.4.2 Online-tävling

- Se respektive tävlingsreglemente

ES 13.5 Tävlingsledare

Ansvar och funktion

ES 13.5.1 På-plats-tävling

- Tävlingsledaren är ansvarig för tävlingens genomförande.
- Tillse att tävlingen genomförs enligt planering utan avbrott och/eller störningar
- Uppfylla de åtaganden som gjorts i tävlingsinbjudan.
- Bistå domare att tillse att tävlingen genomförs enligt SBF:s regler samt tillse att största möjliga sportsliga rättvisa skipas.
- Till domare i god tid före tävling skicka tävlingsinbjudan för godkännande.
- I god tid före tävlingen delge domare deltagarlista, tidsplan och eventuella PM.
- Ansvara för anmälnings- och tävlingssekretariatet på exempelvis officiell anslagstavla, alternativ tv-skärm, anslå tillstånd, inbjudan, ev. PM och övriga beslut samt rättad deltagarlista.
- Ansvara för och sammanställa anmälningslista.
- Före tävlingen genomföra förarsammanträde om detta angivits i inbjudan.
- Tillse att tävlingsprogrammet följs.
- till domare framföra förslag till ändring av tidsplan.
- informera domare om händelser av vikt.
- tillhandahålla blanketter för personskada.
- Upprätta, underteckna och publicera resultatlista efter tävlingens avslutande (tid för anslag av resultatlista skall anges).
- Att i fall av stora tekniska problem (serverkrasch, problem med internetuppkoppling etc.) utse rödflagg för tävlingen och därmed avbryta denna
- I fall av rödflagg meddela samtliga deltagare samt funktionärer om tävlingen kommer återuppstartas, samt i så fall hur, eller inte.
- Genomföra ändringar gällande tävling, dock endast efter överenskommelse med majoritet i tävlingsledningen.
- Bekräfta till tävlande om anmälan godtagits eller avslagits.
- Tillsammans med domare kontrollera att tävling genomförs enligt alla applicerbara regelverk, exempelvis SBF:s regler samt tillägsregler som specificeras i antingen tävlingsinbjudan eller PM.

ES 13.5.2 Online-tävling

- Se respektive tävlingsreglemente

ES 13.6 Biträdande tävlingsledare

Ansvar och funktion

- På uppdrag bistå tävlingsledaren vid beslut.
- Av tävlingsledaren utföra delegerade uppdrag.
- Tar över tävlingsledarrollen om situationen så kräver.

ES 14.0 INBJUDAN

- Godkänd inbjudan ska offentliggöras senast en vecka innan tävling.
- Tävlingsledningen bestämmer vilka uppgifter som deltagare behöver lämna för att anmälan skall godkännas.
- Uppgifter som inte kan tas med i inbjudan ska meddelas de tävlande i PM. Alla PM ska numreras.
- Tävlingsledningen har rätt att för tävlande hemlighålla tävlingens bana/banor.
- Tävlingshandlingar ska sparas minst ett år efter tävlingen.
- Serverinställningar såsom hjälpmedel skall specificeras i inbjudan.
-
- Nedanstående text ska alltid finnas införd i inbjudan.

”Tävlingen anordnas i överensstämmelse med Svenska Bilsportförbundets tävlingsbestämmelser.”

”~~Ansvar. G 1.6~~ Den som deltar i tävling gör detta under eget ansvar och på egen risk. Svenska Bilsportförbundet (SBF), Specialidrottsdistriktsförbund (SDF), tävlingsledning eller funktionär kan således inte utan vållande göras ansvariga för person- eller sakskador som under tävling drabbar deltagaren.”

| Nr. | Uppgift om | |
|-----|--|---------------------------------|
| 1 | Namn på tävlingsserver | |
| 2 | Tävlingsledning inklusive domare (fullständiga namn) | |
| 3 | Tävlingsupplägg | |
| 4 | Tidsplan: | Kval |
| | | Starttid för race |
| | | Ungefärlig sluttid på tävlingen |
| | Anmälanens stängningstid (dag och tid), eventuella regler för efteranmälan | |
| 6 | Särskilda seriespecifika bestämmelser. | |
| 7 | Poängberäkning, särskiljning, prisutdelning | |
| 8 | Serverinställningar (T.ex. tillåtna hjälpmedel) | |
| 9 | Protesttider och tillvägagångssätt | |

”Tävlingsdeltagare har genom sin anmälan att delta i tävlingen, samtyckt till att vederbörandes personuppgifter registreras i tävlingsledningens dataregister samt att tävlingsledningen, inom ramen för sin verksamhet och oavsett mediaform, offentliggör namnuppgifterna.”

Vid tävling om RF:s mästerskapstecken (SM, JSM, DM, JDM) gäller även Kapitel 8 paragraf 2 i SBF:s stadgar.

ES 14.1 Tävlingsledningens ansvar

- Uppfylla de åtaganden som gjorts i tävlingsinbjudan.
- Ändringar får endast göras om överenskommelse sker med samtliga i tävlingsorganisationen. Detta kan ske vid obligatoriskt förarsammanträde före tävling eller genom att samtliga tävlande signerar ett PM om detta före start. Då tvingande omständigheter föreligger, eller hänsyn till säkerheten så påfordrar, kan ändring ske. De anmälda ska i sådant fall snarast möjligt meddelas om ändringen.
- Slutinstruktion får endast innehålla kompletterande uppgifter om tävlingen, ej ändringar i tävlingsinbjudan.
- Bekräfta till tävlande om anmälan godtagits eller avslagits. Om tävlingsledningen vägrar godkänna en anmälan, av andra skäl än begränsning av antalet startande, ska anmälnaren, med angivande av skäl, meddelas detta snarast efter det att anmälan mottagits, dock senast tre dagar före tävlingen. Vid internationell tävling och vid annan tävling omedelbart efter anmälningsstidens utgång.
- Tävlingsledningens vägran att godkänna en anmälan kan överklagas, se [G 15.2](#).
- Tävlingsledningen ska av tävlandemed licens i annat land försäkras om att inget hinder föreligger för deltagande. Denna försäkran ska vara bekräftad av det förbund som utfärdat licensen.
- Kontrollera att tävlingens reglemente överensstämmer med de regler utfärdade av Utskottet Esport.

ES 14.2 Inställd eller uppskjuten tävling

- Tävling eller del därav får icke inställas eller avkortas, såvida icke villkor härför angivits i inbjudan eller force majeure föreligger.
- Tävlingsledningen kan endast flytta, ställa in eller förändra tävlingens upplägg efter godkännande en majoritet av tävlingsledningen.
- Meddelande om inställd, flyttad eller avkortad tävling skall snarast meddelas deltagarna.
- Ställs en tävling in skall anmälningsavgiften återbetalas i sin helhet. Ställs tävlingen in på grund av force majeure kan tävlingens domare medge att tävlingsledningen behåller del av anmälningsavgifterna.
- Vid tävling som uppskjutes mer än 24 timmar skall anmälningsavgiften återbetalas i sin helhet, om anmälnaren önskar återta sin anmälan.

ES 15.0 ANMÄLAN

- En anmälan till en tävling är att betrakta som ett kontrakt mellan den tävlande och tävlingsledningen.
- Tävlande anmäler sig enligt tävlingsledningens inbjudan.
- Överstiger antalet mottagna anmälningar det i inbjudan angivna, antas anmälningarna i den ordning de fullständiga anmälningarna inkommit om inte annat anges i tävlingsinbjudan. De som ej antagits kan sättas in som reserver.
- När bindande anmälan inkommit har tävlingsledningen rätt att offentliggöra namnen på de anmälda.
- Anmälan anses verkställd när anmälan inkommit till tävlingsledningen på det sätt som anges i dessa regler om inte annat anges i tävlingsinbjudan.
- Efteranmälan får endast ske om tävlingsinbjudan tillåter.
- Om öknamn tillåts ska både namn och öknamn skrivas ut på både deltagarlista/resultatlista/startlista/program
- Tävlingsavgiften får endast användas för att genomföra den aktuella tävlingen/serien.

ES 18.0 TÄVLINGENS AVSLUTANDE

ES 18.1 Prisutdelning

- Efter tävlingens avslutande eller efter avslutad cup.

ES 18.2 Åtgärder efter tävlingen

- En resultatlista kan publiceras på två sätt, elektroniskt eller genom utskrift.
- Resultatlistan skall innehålla uppgifter om tävlingens namn, datum för tävling, den tävlandes namn samt slutklassifering.
- Vid tillfälle då detaljer finns att ange om exempelvis den bil den tävlande använt eller det team en tävlande kör för (om teammästerskap) skall även dessa anges.
- Snarast efter genomförd tävling eller tävlingsomgång skall resultatlista anslås på av tävlingsledningen utlyst plats.
- Alla resultatlistor är preliminära till efter protesttidens utgång eller vid eventuell protest, tills denna har behandlats.