



EVAL

SFL Eesti meistrivõistlused 2025

REEGLID

Kinnitatud EAL-is 18.08.2025

§1 ÜLDINE

1.1 Osalemiseks on vaja järgnevat autot:

1.1.1 <https://www.iracing.com/cars/super-formula-lights/>

1.2 Hooajas on 3 tasuta ja 4 tasulist rada.

1.2.1 Tasulised rajad selguvad pärast iRacingu ametlike Season 4 kalendrite avalikustamist.

1.2.2 NB! Kalendris võib tulla muudatusi tasuliste radade osas, et paremini kokku sobitada ametlike iRacingu SFL kalendritega. Sellest tulenevalt soovitame radu mitte ette ära osta.

1.3 Võistluste teadaanded avaldatakse EVAL'i ametlikus Discordis kanalites **#2025-gp-emv-tulemused** ja **#2025-gp-emv-teadaanded**. Antud kanalid ja **#2025-gp-emv-arutelu** kanal on nähtavad ainult EMV registreerunud sõitjatele ja meeskonna omanikele.

1.4 Ametlikud tulemused avaldatakse samuti eelmainitud Discordi kanalites.

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

1.6 Eesti Autospordi Liit (EAL) omab ainuõigust Eesti meistrivõistlustele kõikidel autospordialadel. Vormel e-autospordi Eesti meistrivõistluste läbiviimise õigused on antud edasi Eesti Virtuaalse Autospordi Liidule (EVAL).

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

1.7.1 Taotlejal peab olema kehtiv EAL litsent.

§2 VÕISTLUSELE REGISTREERIMINE

2.1 Sõitjal tuleb registreerida ennast 2025 hooaega iRacingu liiga süsteemis:

2.1.1 <https://members.iracing.com/membersite/member/LeagueView.do?league=10052>

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

2.2 Võistlussarjast osa võtmiseks peavad sõitjad omama ühte alljärgnevatest EAL kehtivatest litsentsidest:



2.2.1 noortelitsents

2.2.2 rahvaspordi litsents

2.2.3 rahvuslik litsents

2.2.4 rahvusvaheline litsents

2.2.5 e-autospordi litsents

2.2.6 Täpsem info järgnevalt lingilt: <https://uus.autosport.ee/litsents>

2.3 Võistlussarjast osa võtmiseks tuleb tasuda osalustasu 30€, olenemata hetkest mil sarjaga liitutakse (kehtib ka viimase etapi puhul).

2.3.1 Selle teostamiseks tuleb sooritada ülekanne **Eesti Virtuaalse Autosporti Liit MTÜ** arvelduskontole: **EE102200221067600044**, selgitusse palume märkida: 25GP ja teie nimi.

Näiteks: **25GP Anti Tiib**.

2.4 Võistlejal tuleb valida võistlusnumber, millega plaanitakse sõita terve hooaja vältel. Võistlushooaja keskel numbrit vahetada ei saa.

2.4.1 Numbrid 1-3 on broneeritud **EVAL F4 Esports EMV 2024** hooaja TOP 3 lõpetajatele.

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

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

2.5 Võistlejad saavad esitada kujunduse, millega plaanitakse sõita terve hooaeg. Kui võistleja ei esita kujundust etteantud kuupäevaks, siis sõidab ta standardse kujundusega, mille teeb EVAL. Kujundus tuleb edastada e-posti aadressile design@simracing.ee.

2.5.1 Kujunduse pakk peab sisaldama auto kujunduse faili car_XXXXXX.tga. (igal sõitjal iRacingus on vastav kasutaja kood, ning see peab kajastuma auto faili nimes.

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

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

2.5.4 Erikujundusega autol peavad olema korraldajate poolt ette antud sarja logod. Kujunduse aluse saab siit: [LINK](#)

2.5.5 Logode jaoks on ette antud positsioonid, millest tuleb võimalikult lähedaselt kinni hoida. Asukohta võib vähesel määral muuta, et logod oleksid paremini nähtavad ning sobiksid kokku auto kuju ja kujundusega.

2.6 Võistlejad jagatakse kahte klassi – PRO ja AM.

2.6.1 PRO klassi kuuluvad 2024. aasta EMV GP ja 2025 EMV GT-hooaja TOP 30 ja varasemalt juba PRO klassi kuulunud sõitjad.



2.6.2 Ülejäänud võistlejad kuuluvad hooaja alguses AM-klassi.

2.6.3 Mõlemad klassid sõidavad võistlustel koos.

2.6.4 PRO klassi punktiarvestus käib üldarvestuse järgi.

2.6.5 AM-klass kuulub samuti üldarvestusse. Lisaks sellele on AM-klassil eraldi punktiarvestus.

2.6.6 AM-klass on mõeldud algajatele ja vähemkogenud võistlejatele. Selle eesmärgi tagamiseks kehtivad järgmised erireeglid:

2.6.6.1 PRO klassi staatuse saab hooaja jooksul võistleja, kes lõpetab mõne etapi põhisõidu esimese 8 hulgas.

2.6.6.2 Kui võistlejal ei ole varasemat Sarja kogemust, kuid ta on mujal oma oskustega silma paistnud, on korraldajatel õigus ta automaatselt PRO klassi määrata.

2.6.6.3 Isegi kui AM-klassi võistleja ei ole punkti 2.6.6.2. eeldust täitnud, on korraldajatel õigus silmapaistvalt heade tulemuste põhjal tõsta ta PRO klassi. Näiteks, kui võistleja on mitmel järjestikusel etapil lõpetanud esikümnes ning näitab märkimisväärselt kiiremat tempot kui enamuse PRO klassi võistlejad.

2.6.7 Iga võistleja autol peab mängus olema korrektne klassimärgistus: PRO klassil – Must number valge äärejoonega, AM-klassil – Valge number musta äärejoonega. (Seda saab muuta mängus sees “Paint your car” menüüst.)

§3 MEESKONDADE REGISTREERIMINE

3.1 Meeskonnad peavad oma tiimi registreerima Google Formsis.

3.1.1 Meeskondade registreerimine - [LINK](#)

3.2 Meeskonna kõik autod peavad olema disainilt sarnased. (Üksikuid erinevusi värvilahenduses võib olla, näiteks peeglite värv.)

3.3 Igal meeskonnal on 3 võistlejakohta.

3.4 Meeskonda esindavad võistlejad tuleb paika panna enne 1. etappi.

3.5 2025 Eesti meistrivõistluste arvestuses meeskondlikku punktiarvestust ei peeta ja EMV tiitlit välja ei jagata.

3.6 Meeskondlikult peetakse EVAL karikasarja punktiarvestust.

3.7 Meeskond võib sõitjat asendada hooaja jooksul ühel etapil.

3.8 Sõitja võib hooaja jooksul esindada ühte meeskonda.

3.9 Igal etapil lähevad meeskondlikult arvesse kahe parema meeskonnaliikme tulemused.



§4 MÄNGU POOLT AUTOMAATSELT ANTAVAD KARISTUSED NING INTSIDENTIDE SÜSTEEM

4.1 Intsidenti punktid ja intsidentide süsteem.

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

4.1.2 Kui sõitjale antakse ühe võistlussõidu ajal 20 intsidenti punkti, karistatakse teda automaatselt läbisõidu karistusega.

4.1.3 Iga järgneva 5 intsidenti punktiga karistatakse sõitjat uuesti läbisõidu karistusega.

4.2 Raja lõikamine

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

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

4.2.3 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.

4.2.3.1 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.

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

4.3 Auto üle kontrolli kaotamine

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

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

4.4 Kontaktid seinaga või kaasvõistlejaga.

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

4.4.2 Võistlejale määratakse iga tugeva seinakontakti eest 2 intsidenti punkti.

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

4.5 Intsidenti punktide ülekandumine intsidendi põhjustajale.

4.5.1 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.



- 4.6 Kiiruse ületamise eest boksitel määrab mäng Stop-and-Go karistuse.
- 4.7 Vastassuunas sõites annab mäng sõitjale automaatse diskvalifitseerimise.
- 4.8 Musta/oranži lipu puhul peab sõitja minema autot boksi parandama kolme ringi jooksul. Vastasel juhul saab sõitja automaatse diskvalifitseerimise.
- 4.9 Mängu poolt määratud karistused ei ole protestitavad ega apelleeritavad.

§5 SERVERI SEADED

- 5.1 Intsidentide limiit: 20x (selle täitumisel annab mäng karistuse. Peale seda antakse karistus iga järgneva 5x täitumisel.)
- 5.2 Lubatud "Fast Repair" arv sõidus: 1
- 5.3 Lubatud on Auto Clutch abi.
- 5.4 Võistlusmasina seade on lukus ja rajapõhine.
 - 5.4.1 Juhul kui rajapõhine seade puudub kasutatakse "baseline" nimelist seadet.
 - 5.4.2 Kütus on seade põhine, kuid mitte rohkem, kui 30 liitrit.
- 5.5 Spectate parooli serveril ei ole. Kui on soov kasutada spotterit, siis seda saab iga võistleja individuaalselt lubada läbi iRacing keskkonna.
 - 5.5.1 Juhend spotteri kasutamisele - [LINK](#)

§6 HARJUTUSSERVER

- 6.1 Ametlik harjutusserver on üleval etteantud viiel päeval enne võistlust:
 - 6.1.1 Võistlustele eelneval nädalal teisipäeval ja neljapäeval.
 - 6.1.2 Võistlusnädalal esmaspäeval, kolmapäeval ja reedel.
- 6.2 Serveri andmed:
 - 6.2.1 Serveri nimetus: SFL EMV 2025 – "Etapp" Practice #
 - 6.2.2 Harjutusserveri alguse kellaaeg: 18:00 ja 21:00
 - 6.2.3 Harjutusserveri kestus: 3h
 - 6.2.4 Mängu sisene kuupäev harjutusserveris vastab etapi toimumise kuupäevale. (nt. 1. etapp 31.08)
 - 6.2.5 Rada on alati 100% sisse sõidetud ja ei muutu. See tähendab, et kummipuru ja tolmu ei jää rajale.
 - 6.2.6 Harjutusserveri ilmastikuolud on samad, mis võistlussõidus, va. etappidel, kus on oodata vihma.



6.3 Vabatreeningutel keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud määrustevastase sõidu käsikirjas. [LINK](#)

§7 VÕISTLUSSESSIOON

7.1 Võistlustele lubatakse võistlema maksimaalselt 60 sõitjat

7.1.1 Kui võistlustele on registreeritud rohkem, kui 60 sõitjat, siis pääsevad võistlusele 60 kiireimat sõitjat ametliku harjutusserveri järjestuse järgi.

7.1.1.1 Registreerimine ei taga kohta võistlusel. Võistlusele pääsemiseks tuleb osaleda vähemalt ühel ametlikul harjutussessioonil. Võistlejad, kellel ei ole võimalik mõjuval põhjusel osaleda ühelgi harjutussessioonil, peavad korraldajatele teada andma 24 tundi enne viimase harjutussessiooni algust.

7.1.2 Kui võistlusele on registreeritud vähem kui 60 sõitjat, siis ei mängi ametliku harjutusserveri järjestus rolli ning tehniliselt ei ole kohustust seda kaasa sõita.

7.2 Ametlik võistlussessioon avatakse võistluspäeval kell 19:30.

7.3 Serveri andmed:

7.3.1 Serveri nimetus: SFL EMV 2025 – “Etapp”

7.3.2 Mängu sisene kuupäev vastab etapi toimumise kuupäevale. (nt. 1. etapp 31.08)

7.3.3 Rajaolud on iRacingu poolt genereeritud ja rada on progresseeruv. See tähendab, et kummipuru ja tolm kantakse sõitude vahel edasi.

7.4 Sessioon algab vabatreeninguga, mis kestab 30 minutit.

7.5 Temperatuuri, pilvisuse ja teised ilmastikuolud seab korraldaja vastavalt oma subjektiivsele äranägemisele. Etapi ilmaennustus avalikustatakse koos harjutusserveriga.

7.6 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.

§8 KVALIFIKATSIOON

8.1 Kvalifikatsiooni tulemuste järgi pannakse paika eelsõitude stardipositsioonid.

8.2 Kvalifikatsioon toimub vahetult peale ametliku vabatreeningu lõppu.

8.3 Kvalifikatsioon kestab 10 minutit.

8.3.1 Kvalifikatsiooni 10-minuti jooksul on võimalik sooritada 3 ajalist ringi. Peale kolme kiiret ringi saab võistleja automaatselt finišilipu.



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

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

8.6 Kvalifikatsioonis keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud Üldjuhendi lisas 2. [LINK](#)

§9 STARDIPROTSEDUUR

9.1 Start toimub mängu poolt sisse ehitatud süsteemis – paigalt start.

9.2 Soojendusringi ei ole.

9.3 Valestarti karistatakse automaatselt iRacingu poolse karistusega.

§10 EELSÕIDUD

10.1 Stardijärjestus pannakse paika kvalifikatsiooni tulemuste põhjal.

10.1.1 Eelsõitudeks jagatakse võistlejad kahte gruppi.

10.1.2 Esimesest eelsõidust võtavad osa võistlejad, kes jäid paaritu arv kvalifikatsiooni tulemusega.

10.1.3 Teisest eelsõidust võtavad osa võistlejad, kes jäid paaris arv kvalifikatsiooni tulemusega.

10.1.4 Kui võistlustel on vähem kui 30 osalejat, toimub ainult üks eelsõit ning gruppidesse jagunemist ei toimu.

10.2 Eelsõidud toimuvad üksteise järel.

10.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal varel ajal rajale tulla vaid suunab automaatselt vaatleja rolli.

10.3 Sõidu kestus on 15 minutit.

10.4 Eelsõitudes ei ole boksipeatus kohustuslik.

10.5 Eelsõitude tulemuste põhjal jagatakse välja finaalsõidu ja lohutussõidu stardipositsioonid.

10.5.1 Mõlemast eelsõidust saavad 15 parimat võistlejat edasi finaalsõitu.

10.5.2 Ülejäänud võistlejad jätkavad sõitmist lohutussõidus.

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

10.7 Return to Garage (edaspidi RTG) võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

10.8 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud Üldjuhendi lisas 2. [LINK](#)



§11 LOHUTUSSÕIT

11.1 Stardijärjestus pannakse paika eelsõitude tulemuste põhjal.

11.1.1 Lohutussõitu stardivad võistlejad, kes jäid eelsõitude põhjal finaalsõidust välja.

11.1.2 Kui võistlustel on vähem kui 37 võistlejat, siis lohutussõitu ei toimu.

11.2 Lohutussõit toimub kohe pärast eelsõite.

11.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla vaid suunab automaatselt vaatleja rolli.

11.3 Sõidu kestus on 15 minutit.

11.4 Lohutussõidus ei ole boksipeatus kohustuslik.

11.5 Lohutussõidust pääseb edasi finaalsõitu 6 parimat.

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

11.7 RTG võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

11.8 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud Üldjuhendi lisas 2. [LINK](#)

§12 FINAALSÕIT

12.1 Stardijärjestus pannakse paika eelsõitude ja lohutussõidu tulemuste põhjal.

12.2 Finaalsõit toimub kohe pärast lohutussõitu.

12.2.1 Võistleja võib serveris edasi olla isegi siis kui tema sõit ei toimu. Mäng ei luba võistlejal valel ajal rajale tulla vaid suunab automaatselt vaatleja rolli.

12.3 Sõidu kestus on 50 minutit.

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

12.5 RTG võib kasutada, kui sellega ei takistata teisi võistlejaid.

12.6 Võistlussõidus keelatud manöövrid ja karistused on välja toodud Üldjuhendi lisas 2. [LINK](#)

§13 PUNKTISÜSTEEM

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

13.2 2025 Eesti meistrivõistluste arvestuses meeskondlikku arvestust ei peeta ja EMV tiitlit ei jagata.

13.2.1 Meeskondlikult peetakse EVAL karikasarja punktiarvestust.

13.3 Punkte jagatakse järgnevate tabelite põhjal.

13.3.1 Eelsõitudes jagatakse punkte individuaalses ja meeskondlikkus arvestuses vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

PRO klass														
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
25	20	17	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	1

AM klass														
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
12	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0

13.3.2 Lohutussõidus punkte ei jagata.

13.3.3 Finaalsõidus jagatakse punkte individuaalses ja meeskondlikkus arvestuses vastavalt kohtadele alljärgnevalt:

PRO klass																	
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.
52	43	38	34	30	27	24	21	19	17	15	14	13	12	11	10	9	8
19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	33.	34.	35.	36.
7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

AM klass														
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.	15.
25	20	17	15	13	11	9	8	7	6	5	4	3	2	1

13.4 Kiirema ringi tegija saab eelsõitudes 1 punkti ja finaalsõidus 2 punkti.

13.4.1 Kiirema ringi punktide saamiseks peab võistleja olema oma vastavas sõidus TOP15 positsioonil.



§14 KALENDER

14.1 Kalender:

31.08.2025 - TBA

14.09.2025 - TBA

28.09.2025 - TBA

12.10.2025 - TBA

26.10.2025 - TBA

09.11.2025 - TBA

23.11.2025 – TBA

14.2 Korraldaja jätab endale õiguse jooksvalt muuta võistlusradasid eesmärgil, et paremini kokku sobitada iRacingu ametliku SFL kalendriga.

14.2.1 Võistluste kuupäevad on kindlad ning need ei kuulu muutmisele.

§15 KÄITUMINE

Kõik võistlejad kohustuvad käituma järgnevalt:

15.1 Vaenu õhutamine 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.

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

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

§16 EBAAUS KÄITUMINE

Korraldajatel on õigus võistleja diskvalifitseerida järgmistel alustel:

16.1 Tulemuste ja aegade manipuleerimine.

16.2 Mängu tarkvara muutmine viisil, mis ei ole mängu tootja poolt ette nähtud.

16.3 Mängu vea ära kasutamine (Exploiting). Võistlejad on kohustatud teada andma kõigist mängu vigadest, mille abil võib tulemusi manipuleerimise läbi muuta.

16.4 Isiku identiteedi varjamine – sõitmine teise võistleja iRacing kontot kasutades.

16.5 Iga muu käitumine, mida korraldaja peab pettuseks või mängumootori ära kasutamiseks.



§17 AUTASUSTAMINE

17.1 Sarja individuaalse punktiarvestuse võitja saab Eesti meistritiitli PRO klassis.

17.2 Sarja individuaalse punktiarvestuse esimest kolme võistlejat autasustatakse Eesti Autospordi Liidu hooajalõpu galal.

17.3 Sarja individuaalse punktiarvestuse esimest kolme võistlejat premeeritakse järgnevalt:

17.3.1 Pääse EAL galale.

17.3.2 Kuulsaali poolset auhinnad.

17.4 Sarja AM klassi punktiarvestuse võitja saab Eesti meistritiitli AM klassis.

17.5 Sarja AM klassi punktiarvestuse esimest kolme võistlejat autasustatakse Eesti Autospordi Liidu hooajalõpu galal.

17.6 Sarja meeskondliku punktiarvestuse esimest kolme meeskonda autasustatakse karikatega