

**АДМИНИСТРАТИВНЫЙ РЕГЛАМЕНТ
КИБЕРСПОРТИВНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СТАНДАРТУ
«ONBOARD ESPORTS»**

Содержание:

Раздел I. Административный регламент.

- 1. Общие положения.**
- 2. Регистрация пилотов.**
- 3. Регистрация команд.**
- 4. Права и обязанности участников чемпионата.**
- 5. Организация чемпионата, формат и расписание Гран-При.**
- 6. Подведение результатов.**

Раздел I. Технический регламент.

1. Общие положения.

- 1.1. Данный раздел регламента регулирует основные технические требования и положения для проведения и участия в чемпионатах «ONBOARD ESPORTS».
- 1.2. При возникновении ситуаций, выходящих за рамки регулирования данным регламентом, Администрация чемпионата вправе принять решение на свое усмотрение, опираясь на мнение Судейской коллегии.
- 1.3. В случае возникновения спорной ситуации, которая может повториться в будущем, Администрация чемпионата имеет право внести поправки в регламент в течение сезона, согласовав с Судейской коллегией. Поправки, не требующие срочного внесения в регламент, вносятся в межсезонье.
- 1.4. Основные термины и понятия:
 - 1.4.1. Чемпионат «ONBOARD ESPORTS» (далее по тексту - Чемпионат) - киберспортивное соревнование с использованием видеоигр гоночного жанра на платформах PC, PlayStation и XBOX
 - 1.4.2. Этап - официальный, зачётный этап проводимого соревнования состоящий из сессий: практика, квалификация, гонок, проводимых в соответствии с правилами конкретного чемпионата.
 - 1.4.3. Администрация чемпионата – один или несколько человек, являющиеся организаторами чемпионата, органом исполнительной власти, управления, а также вышестоящей инстанцией, обладающей всеми полномочиями.
 - 1.4.4. Судейская коллегия – один или несколько человек, обеспечивающие соблюдение участниками чемпионатов правил, требований и положений регламентов соревнований на трассе и за её пределами.
 - 1.4.5. Директор гонки – один человек, который отвечает за своевременное создание условий (сервер, возможность подключения к нему и непрерывное функционирование) для проведения этапа чемпионата. Объявляет старт, инициирует рестарт при технических сбоях. Фиксирует результаты Квалификации и Гонки (скриншот или видеозапись).
 - 1.4.6. Хост – один или несколько человек, отвечающих за создание сервера.
 - 1.4.7. Заявитель – человек подающий заявку на участие в чемпионате в качестве пилота или владельца.
 - 1.4.8. Пилот – участник чемпионата, получивший лицензию "ONBOARD", заключивший контракт с командой и допущенный до официальных заездов.
 - 1.4.9. Лицензия "ONBOARD" (далее "лицензия") - виртуальный документ, выдаваемый Администрацией чемпионата игрокам и подтверждающий их статус в качестве пилота.
 - 1.4.10. Владелец команды/экипажа – участник чемпионата, учредивший и управляющий командой, получившей регистрацию, представляющий её интересы на площадках «ONBOARD ESPORTS» лично, либо через представителя.
 - 1.4.11. Представитель команды – участник чемпионата, назначаемый владельцем команды.
 - 1.4.12. Чат чемпионата - голосовой или текстовый чат, используемый в качестве официального и определяемый правилами конкретного чемпионата.

2. Регистрация пилотов.

- 2.1. Любой желающий, при соблюдении требований данной главы, вправе заявить о себе и подать заявку на участие в Чемпионате.
- 2.2. Для подачи заявки на участие в Чемпионате пилот обязан:
 - 2.2.1. Ознакомиться с настоящим регламентом, а также правилами чемпионата, в котором пилот намеревается участвовать.
 - 2.2.2. Обеспечить соответствие всем пунктам и параметрам:
 - наличие лицензионной копии продукта на игровой платформе, соответствующей проводимому чемпионату;
 - возрастное ограничение для участия - с 16 лет;
 - возрастное ограничение для участия может быть снижено до 14 лет. Для этого требуется связаться с Администрацией и получить одобрение на подачу заявки на участие.
 - стабильное, высокоскоростное, проводное интернет соединение со скоростью не менее 10 мбит/с;
 - аппаратная часть должна соответствовать минимальным требованиям игры и обеспечивать функционирование игры без "подтормаживаний" и "зависаний" в условиях ведения видеозаписи и без таковой (минимальные требования к игре указываются в приложениях к конкретному чемпионату);
 - наличие игрового руля или геймпада;
 - возможность ведения записи игры, соответствующей заданным параметрам по качеству, полноте, звукоряду.
 - 2.2.3. Подать заявку на участие по форме, в порядке и в сроки, установленные правилами регистрации конкретного чемпионата, публикующиеся в свободном общем доступе на информационных площадках проекта. Несоблюдение таких правил может явиться основанием для отказа в регистрации.
- 2.3. Заявитель несёт полную ответственность за достоверность данных передаваемых им в заявке на участие. Заведомо ложные или несоответствующие действительности сведения в заявке будут являться основанием для отказа в регистрации, либо для отзыва регистрации.
- 2.4. Заявитель, передавая Администрации личные данные, такие как фамилия, имя, отчество, контактные данные (номера сотовой связи, адреса электронной почты, скайп и т.д.), визуальные изображения (фото), даёт согласие на использование их исключительно в целях организации и проведения чемпионата и мероприятий, связанных с ним. Администрация обязуется не использовать эти данные в любых иных целях, в том числе для передачи третьим лицам.
- 2.5. Заявитель приобретает статус пилота и допускается к участию в чемпионате после подтверждения заявки Администрацией и получения лицензии «ONBOARD», а также после заключения контракта с одной из команд.
- 2.6. Лицензию «ONBOARD» выдает Администрация, основываясь на результатах пилота в других чемпионатах, а также свободных, тестовых и индивидуальных заездах, проводимых на площадках «ONBOARD ESPORTS».
- 2.7. Пилот может лишиться лицензии по решению Администрации в случаях нарушения норм данного регламента или регламента чемпионата.

3. Регистрация команд.

- 3.1. Любой желающий, при соблюдении требований данной главы, вправе подать заявку в качестве Владельца команды и принять участие в чемпионате.
- 3.2. Для регистрации команды в чемпионате Владельцу команды необходимо связаться с Администрацией чемпионата и сообщить свои контактные данные и название команды.
- 3.3. Данные, сообщаемые Администрации не должны содержать ложные, аморальные или противозаконные сведения и информацию.
- 3.4. В чемпионате участвуют команды с пилотами. Допускается участие в чемпионате владельца команды и пилота в одном лице.
- 3.5. Команда должна обеспечить каждый автомобиль, участвующий в чемпионате основным пилотом, имеющим гоночную лицензию. Правилами конкретного чемпионата может допускаться минимальное или максимальное число резервных пилотов.
- 3.6. Команда имеет право осуществлять замену на резервного пилота в случае отсутствия основного пилота.
- 3.7. Количество и порядок замен в команде на резервного пилота определяется положениями конкретного чемпионата.
- 3.8. Команда обязана оплатить вступительные взносы до старта чемпионата. Размер, сроки и порядок оплаты указывается Администрацией в приложении конкретного чемпионата.
- 3.9. При заключении контракта между командой и пилотом, владелец команды должен уведомить Администрацию, а Пилот подтвердить свое выступление за эту команду.
- 3.10. После заключения контракта обе стороны обязаны соблюдать условия и требования данного контракта. За несоблюдение условий и требований по контракту Администрация чемпионата ответственность не несет, но будет учитывать это при рассмотрении дальнейших заявок на участие от любой из сторон.
- 3.11. В случаях возникновения разногласий и споров относительно действующего контракта или его расторжения, сторонам необходимо обратиться в Администрацию чемпионата для урегулирования всех вопросов.
- 3.12. В случаях нарушения требований данной главы Администрация оставляет за собой право отказать в регистрации или отозвать регистрацию у команды.
- 3.13. Администрация сохраняет за собой право отказать в регистрации, если название команды, ливрея автомобиля, размещенные на автомобиле логотипы сторонних компаний:
 - защищены авторскими правами третьей стороны (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя);
 - сходны или идентичны названиям других команд;
 - имеют нецензурное, непристойное или оскорбительное значение.

4. Права и обязанности участников чемпионата.

- 4.1. Владелец Команды, принимающей участие в чемпионате, несет полную ответственность за действия/бездействия своих представителей и пилотов, а также технику, на которой выступают пилоты.
- 4.2. Команда обязана уведомлять Администрацию обо всех изменениях в структуре команды, замене пилотов или представителей.
- 4.3. Команда обязана предупреждать Администрацию не менее чем за 48 часов до начала Этапа о замене основного пилота на резервного. В случае нарушения указанных сроков Администрация вправе не допустить резервного пилота до участия в Этапе.
- 4.4. Каждый пилот, принимающий участие в чемпионате во время зачетных Этапов обязан вести полную видеозапись в игре на протяжении всех сессий заезда от начала квалификации и до завершения участия в гонке или сохранять внутриигровой повтор. Отсутствие возможности (технической или любой иной) вести полную видеозапись или сохранения повтора Этапа является основанием для отстранения пилота от участия в чемпионате.
- 4.5. Каждый пилот обязан пройти техническую проверку игрового компьютера и по запросу Администрации. Отказ от прохождения проверки будет расцениваться как несоответствие минимальным требованиям аппаратной части, или использования сторонних программ, файлов (читов) для получения преимущества на трассе и повлечёт исключение из чемпионата.
- 4.6. Пилот обязан вести запись своей телеметрии квалификации и гонки (при наличии внутриигровой функции). Пилот занявший призовое место обязан предоставить файлы телеметрии с этапа в Администрацию чемпионата в течении часа после его окончания. В случае непредставления телеметрии в срок или ее полное отсутствие, Администрация вправе аннулировать результат этапа участника.
- 4.7. Пилот обязан использовать оригинальную версию игры без установки дополнительных или замены существующих файлов (либреи, моды и т.д.), если правилами конкретного чемпионата не установлено обратное.
- 4.8. Пилот обязан использовать Никнейм в формате, указанном в приложении конкретного чемпионата.
- 4.9. Пилот обязан использовать номер на болиде, утверждённый Администрацией. Присваивание номера определяется по очередности регистрации команды/экипажа в конкретном чемпионате.
- 4.10. Пилот не вправе передать или любым иным образом уступить свои права и обязанности, связанные с участием в чемпионате, третьим лицам.
- 4.11. Пилот обязан исполнять все указания директора гонки по ходу проведения Гран-При, касающиеся его организации, а также распоряжения Администрации в течение всего чемпионата на всех мероприятиях и площадках проекта «ONBOARD ESPORTS».
- 4.12. Пилот имеет право использовать помощники в управлении автомобилем, разрешённые правилами конкретного чемпионата.
- 4.13. Пилот обязан зайти в официальный голосовой или текстовый чат Этапа чемпионата, не позднее чем за 5 минут до старта первой сессии заездов.
- 4.14. Пилот обязан самостоятельно зайти в созданный хостом сервер или лобби игры не позднее чем за 10 минут до старта зачетной сессии. В случае наличия проблем с подключением необходимо написать в официальный чат чемпионата.
- 4.15. Опоздавший пилот имеет право подключиться в сессию после завершения квалификации.
- 4.16. Пилот обязан вести общение в официальном чате только по делу (сообщение о погоде, багах, вылетах, другой важной информации, касающаяся непосредственно текущего Этапа). Запрещено спамить в чате, а также оскорблять других участников и организаторов.
- 4.17. Участники чемпионата (пилоты, владельцы и представители команд) не должны допускать бранные высказывания и распространять информацию, не соответствующую действительности (слухи, клевету) в отношении проекта «ONBOARD ESPORTS», его Администрации, спонсоров, партнёрах и других участниках чемпионата в социальных сетях и иных средствах глобальной связи и информации, тем самым подрывая свою репутацию и репутацию команды.

- 4.18. Участники должны уважительно и корректно относиться друг к другу и Администрации. Участники не должны использовать нецензурные выражения или оскорбительную форму общения во время проведения чемпионата и иных мероприятий, связанных с ним.
- 4.19. Любые формы недопустимого поведения: угрозы, оскорбления, шантаж, вымогательство, саботаж, сговор, подстрекательство, шпионаж в пользу другой команды или пилота, вызывающие агрессивное поведение, - будут наказаны в зависимости от тяжести проступка, его последствий, частоты совершения и личности нарушителя и степени его вины, на усмотрение Администрации и Судейской Коллегии. Любая конфиденциальная информация, ставшая известной участнику чемпионата, не подлежит разглашению третьим лицам. Конфиденциальность информации определяет Администрация.

5. Организация чемпионата, формат и расписание Этапов.

- 5.1. Чемпионат состоит из официальных Этапов, количество и состав которых определяется приложением конкретного чемпионата.
- 5.2. Выбор этапов чемпионата определяется посредством голосования на официальных площадках (<https://www.onboard-esports.ru/>, https://vk.com/onboard_esports/) проекта, опросам участников, жеребьевке или на усмотрение Администрации.
- 5.3. Правилами конкретного чемпионата может устанавливаться любой день недели для проведения этапа.
- 5.4. Расписание и формат проведения Этапа, параметры и условия сессий определяется регламентом конкретного чемпионата, в зависимости от условий и правил гоночной серии, состава участников и возможностей игры.
- 5.5. Администрация вправе перенести дату и время проведения Этапа в случае форс-мажорных обстоятельств, совпадения старта с трансляцией реальной Формулой 1 или другими важными событиями, при этом заранее оповестив всех участников.

6. Подведение результатов.

6.1. Подведение результатов Этапа.

- 6.1.1. Результатом выступления пилота на каждом Этапе являются очки, которые начисляются в личный зачет пилота и/или в зачёт команды.
- 6.1.2. Очки пилотам и командам начисляются в соответствии с занятым местом на Этапе каждым пилотом.
- 6.1.3. Система начисления очков определяется правилами конкретного чемпионата.
- 6.1.4. Начисление очков происходит на основании финального протокола гонки, который может отличаться от фактического, после утверждения результатов всех пилотов Администрацией чемпионата с учётом начисленных штрафов, если таковые были.
- 6.1.5. Результаты личного и командного зачётов после проведения Этапа публикуются на официальном сайте чемпионата и в группе ВК после каждого этапа в течение 3-х суток.
- 6.1.6. Классифицируются пилоты, преодолевшие 75% дистанции и более от дистанции пройденной победителем гонки. При вычислении максимально возможного отставания в 10% дистанции от пройденной лидером, количество кругов следует всегда округлять в большую сторону.

6.2. Подведение результатов чемпионата:

- 6.2.1. Титул «Чемпион» в личном зачёте получает пилот, набравший наибольшее количество очков по итогам выступлений на этапах чемпионата.
- 6.2.2. Титул «Чемпион» в командном зачёте получает команда, набравшая наибольшее количество очков по итогам выступлений на этапах чемпионата своих основных и резервных пилотов.

6.2.3. Если два или более пилотов/команд закончат чемпионат с одинаковым количеством очков, то более высокое место в классификации будет определяться по следующим критериям в порядке значимости:

- количество побед в этом чемпионате;
- при равенстве побед, количество вторых мест;
- при равенстве вторых мест, количество третьих мест, и так далее до тех пор, пока не будет определен пилот/команда, опередившие соперников с одинаковым количеством набранных очков.

6.2.4. Если процедура, закреплённая в п. 6.2.3., не выявит победителя, Администрация чемпионата определит победителя по критериям, которые подходят для этого лучше всего (результаты в квалификациях, количество штрафных баллов, количество пропусков гонок и др.)

6.3. Призовой фонд:

6.3.1. Призовые выплачиваются владельцам команд, занявшим определяемые правилами конкретного чемпионата места в итоговой классификации в командном или личном зачетах.

6.3.2. Призовой фонд формируется из сумм вступительных взносов команд, спонсорской и зрительской поддержки.

6.3.3. Суммы выплат за призовые места по итогам чемпионата устанавливает Администрация перед началом соревнований и указывает их в приложении конкретного чемпионата.

6.3.4. Призовые выплачиваются путем перевода на указанные реквизиты владельцу команды в течение 45 календарных дней после подведения итоговых результатов чемпионата с момента публикации на официальном сайте чемпионата».

6.3.5. Команда имеет право отказаться от вознаграждения и пожертвовать всю или часть суммы на развитие проекта или вложить сумму выигрыша в качестве вступительного взноса в следующий сезон.

Положение к онлайн-чемпионату по Assetto Corsa Competizione, 2-й сезон Grande Corsa.

Симулятор: Assetto Corsa Competizione

Платформа: ПК

Даты проведения: 1 ноября – 20 декабря 2021г.

Название сервера в игре: ONBOARD | ESPORTS - Grande Corsa

День проведения этапа: понедельник

Время начала этапа: 20:00 по МСК

Серия: GT3

Доступные автомобили: автомобили серии GT3

Количество этапов: 5

Наличие телеметрии после этапа: обязательна для топ-5

Тайминг и Формат on-line этапа:

20:00 – практика 30 минут

20.30 – брифинг 10 минут

20:40 – квалификация 20 минут

21:00 – перерыв 20 минут

21:20 – старт гоночной сессии

22:50 – окончание гоночной сессии

Календарь сезона:

Этап №1 01.11.21 Великобритания, Сильверстоун

Этап №2 15.11.21 Италия, Монца

Этап №3 22.11.21 Германия, Нюрбургринг

Этап №4 06.12.21 США, Лагуна Сека

Этап №5 20.12.21 Бельгия, Спа-Франкоршам

*Погода, время суток и температура трека указываются за неделю до этапа и размещаются на портале <https://esport.virtualdriving.ru/> в разделе конкретного этапа чемпионата.

Призовой фонд (минимальный): 300 000 р.

Вступительный взнос за один автомобиль: 10 000 р.

Регистрация участника в качестве пилота на сайте: <https://onboard-esports.ru/pilots>

1. Общие положения

- 1.1. Команда – группа участников чемпионата включающая в себя несколько экипажей.
- 1.2. Экипаж – группа участников чемпионата, включающая в себя владельца, пилотов, спортивного директора и инженера, выступающая на одном автомобиле на протяжении всего сезона.
- 1.3. Максимальное количество экипажей в сезоне – 40.
 - 1.1.1. В экипаже участвует один основной пилот на весь сезон. Замены на конкретные этапы запрещены. В случае отстранения пилота командой от участия, команда может выставить нового основного пилота до конца сезона, но не позднее чем за два этапа до конца сезона. Замена пилота по ходу этапа запрещена.
 - 1.1.2. Максимальное количество экипажей в команде – 3.
 - 1.1.3. Каждый экипаж управляется Владельцем. Владельцем экипажа может выступать пилот, представитель партнёра или любое другое лицо, обозначаемое Администрацией.
 - 1.1.4. Условия участия пилота в составе экипажа определяется Владельцем, путем заключения контракта и соблюдением всех правил основного регламента.
 - 1.1.5. Автомобиль выбирается Владельцем команды/экипажа и используется в течении всего сезона. Смена автомобиля запрещена.
 - 1.1.6. Ливреи для автомобилей согласовываются с Администрацией. Замена ливреи по ходу сезона запрещена.
- 1.2. Для участия в чемпионате владельцы команд/экипажей, и их пилоты обязаны:
 - изучить основной регламент чемпионата и приложение №1;
 - получить гоночную лицензию «ONBOARD» для пилотов экипажа в соответствие Административного регламента (п.2.6);
 - зарегистрировать пилотов на сайте чемпионата <https://www.onboard-esports.ru/pilots> ;
 - согласовать название команды/экипажа с Администрацией чемпионата;
 - выбрать автомобиль и оплатить вступительные взносы;
 - согласовать ливрею с Администрацией чемпионата;
 - прислать файлы ливреи для их установки;
 - прислать фотографии пилотов хорошем качестве (см. п.5);
 - прислать Логотип команды/экипажа в формате png, svg;
 - все требования должны быть выполнены не позднее чем за 5 календарных дней до старта этапа.

После оплаты вступительных взносов экипажу присваивается бортовой номер в порядке очереди начиная с №1.
- 1.3. Выбор автомобиля осуществляется после оплаты вступительного взноса. Замена автомобиля после согласования с Администрацией запрещена.
- 1.4. Вступительные взносы для участия в сезоне за один автомобиль – 10 000 р.
- 1.5. Взнос оплачивается по реквизитам, высланные Администрацией чемпионата после одобрения регистрации на участие. Оплачивая взнос, участник подтверждает изучение регламента чемпионата и его соблюдение. После оплаты, взносы не возвращаются ни при каких обстоятельствах.

1.6. Минимальный общий призовой фонд сезона: 300 000 р.

Призовой фонд разыгрывается на каждом этапе.

На каждый этап – 60 000 р.

Призовые распределяются между экипажами на основании личного зачета пилотов по итогам каждого этапа:

1-е место 25.000 р.

2-е место 15.000 р.

3-е место 10.000 р.

4-е место 7 000 р.

5-е место 3 000 р.

*Призовой фонд состоит из вступительных взносов и финансирования от спонсоров и партнеров чемпионата. В случае увеличения призового фонда пропорции могут быть изменены, как и количество призовых мест.

1.7. Призовые выплачивается владельцу экипажа в течении 45 календарных дней за вычетом всех комиссий и налогов, после подведения итогов всего сезона. Победитель имеет право, как получить свое вознаграждение, так и пожертвовать на развитие чемпионата.

1.8. Система начисления очков и балласта в сезоне за один этап:

Место в протоколе	Количество очков	Балласт на следующий этап
1	40	30
2	37	20
3	35	10
4	26	5
5	25	5
6	24	
7	23	
8	22	
9	21	
10	20	
11	15	
12	14	
13	13	
14	12	
15	10	
16	7	
17	5	
18	3	
19	2	
20	1	
Лучший круг	1	

*Балласты выдаются только на следующий этап и не суммируются.

1.8. Администрация имеет право внести корректировки в регламент по ходу проведения сезона, не позднее чем за 24 часа до старта каждого этапа, предварительно оповестив всех участников.

1.9. При возникновении ситуаций, выходящих за рамки регулирования данным положением, Администрация чемпионата вправе принять решение на свое усмотрение, опираясь на мнение Судейской коллегии.

2. Коммуникация по чемпионату Assetto Corsa Competizione Grande Corsa

2.1. Коммуникация

- 2.1.1. В течение чемпионата будет использоваться портал для симрейсинга VDES. <https://esport.virtualdriving.ru/> и Discord-канал для общения организатора, судейской коллегии и пилота.
- 2.1.2. Организатор и судья может использовать внутриигровой чат для предупреждений и других сообщений.
- 2.1.3. Окно внутриигрового чата должно быть включено в настройках пользовательского интерфейса на всех гоночных сессиях. Организатор и судья не будет принимать жалобы от участников, упустивших какую-либо информацию из-за выключенного чата.
- 2.1.4. Участникам категорически запрещено использовать внутриигровой чат во время всего Этапа.

2.2. Подача протестов

- 2.2.1. Пилоты могут направить протест в следующих случаях:
 - аварии: если участник попал в аварию или считает, что другой пилот стал причиной аварии;
 - границы трассы: если участник наблюдает, как другой пилот выигрывает время/позиции, злоупотребляя границами трассы;
 - опасное вождение: если участник наблюдает, как другой пилот возвращается на трассу небезопасным образом или своей манерой вождения подвергает опасности других пилотов;
 - правила флагов: если участник наблюдает, как другой пилот нарушает правила флагов, на квалификационной или гоночной сессии и при этом это явно сказывается на его результате.
- 2.2.2. Протесты принимаются в течении квалификационной и гоночной сессии нижеуказанном формате. Протесты, поданные в ином формате, могут остаться без рассмотрения вне зависимости от адекватности их содержания.
Формат протеста:
 - № автомобиля пилота, подающего протест
 - № круга
 - № поворота
 - Краткое описание инцидента
- 2.2.3. Протесты после этапа, принимаются и в течении 2-х часов после завершения этапа на портале <https://esport.virtualdriving.ru/> на странице конкретного этапа (кнопка «подать протест» рядом со списком зарегистрированных участников на этап)
- 2.2.4. В данном чемпионате доступны апелляции на судейское решение. Каждой стороне, не согласной с вынесенным решением, дается 24 часа после публикации результатов этапа на подачу апелляционной жалобы в нижеуказанном формате. Апелляции, поданные в ином формате, могут остаться без рассмотрения вне зависимости от адекватности их содержания. Апелляции рассматриваются судьями на платной основе. Стоимость рассмотрения одной апелляции составляет 1000 р. В случае одобрения апелляция,

оплаченная сумма возвращается заявителю. С запросом на апелляцию необходимо обратиться в Администрацию чемпионата.

Формат апелляции:

- № автомобиля пилота, подающего протест
- № круга
- № поворота
- Что, по мнению экипажа, упустил судья при вынесении решения

3. Фотографии пилотов

- 3.1. Каждый пилот, участвующий в сезоне должен прислать личную фотографию в исходном виде без обработки в редакторах.
- 3.2. При отправке фотографии в Администрацию пилот дает свое согласие на ее обработку и использование в графике трансляций, на сайте, в группе ВК и других социальных сетях чемпионата.
- 3.3. Фотография должна быть хорошего качества, с однотонным фоном и с хорошим освещением лица.

Примеры **правильного** снимка:



Примеры **неправильного** снимка:

1. Правая сторона лица в тени 2 и 3. Свет за спиной, лицо в тени, селфи 3. Фото низкого качества, засвет

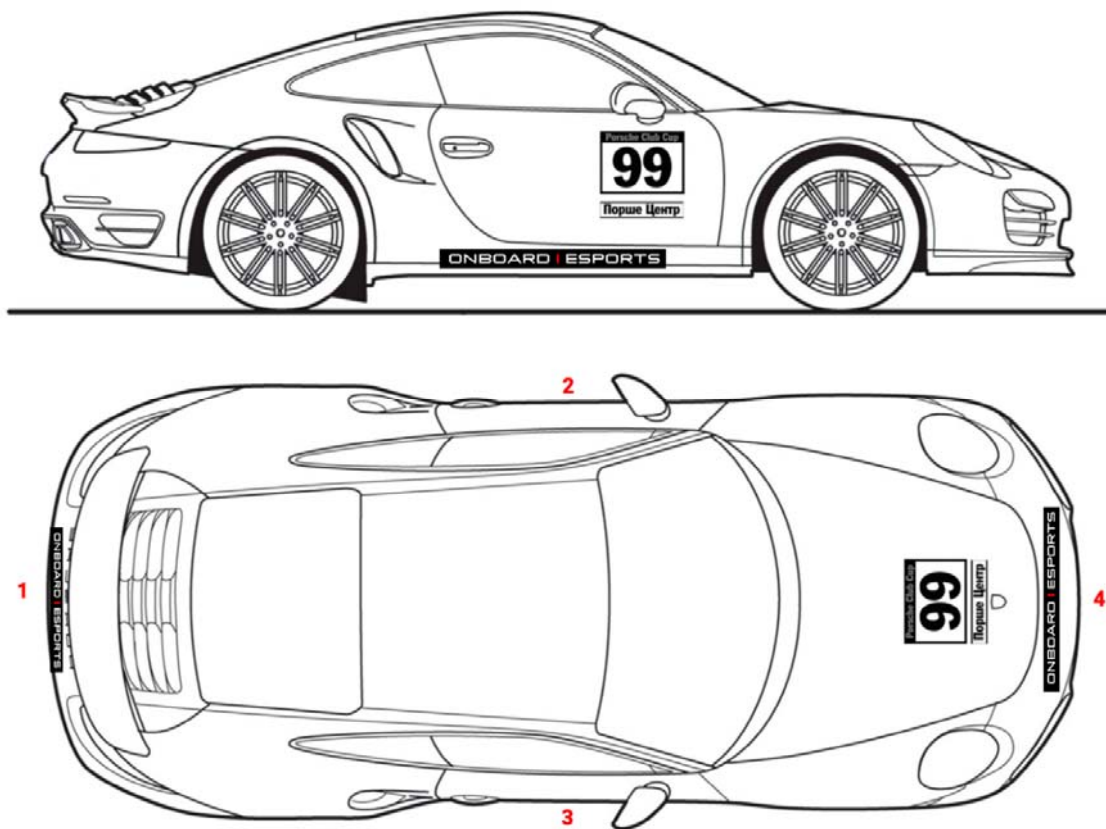


4. Схема размещения обязательных логотипов на автомобиле

4.1. Каждый участник обязан разместить логотип организаторов чемпионата и титульного партнера (при его наличии) на своем автомобиле.

4.2. Логотипы размещаются с каждой стороны автомобиля.

Пример:



5. Гоночный регламент 2-го сезона Grande Corsa

1. Введение

- 1.1 Настоящий Регламент (далее – Регламент) определяет порядок организации и проведения соревнований по виртуальным автогонкам
- 1.2 Регламент представляет единое и неделимое целое со всеми приложениями и другими документами, ссылки на которые присутствуют в его тексте.
- 1.3 Нарушение Регламента недопустимо. В случае нарушения Регламента к участникам будут применены соответствующие меры наказания.

2. Термины и определения

- 2.1 СК – судейская комиссия Соревнований. Назначается Организатором чемпионата.
- 2.2 Главный Судья соревнований - лицо, возглавляющее СК. Назначается Организатором соревнований. Имеет право выносить любые решения, не противоречащие Регламенту. В случае возникновения спорных ситуаций в трактовке регламента итоговое решение остаётся за главным судьёй.
- 2.3 Гоночный симулятор – программное обеспечение, созданное для проведения виртуальных автогонок. Участникам запрещается вносить какие-либо изменения в базовый код гоночного симулятора, ведущие к получению конкурентного преимущества на трассе.
- 2.4 Форс-мажорные обстоятельства - обстоятельства, вызвавшие нарушение нормального режима работы компьютера или сетевой сессии и не являющиеся результатом действия участников.

3. Правила сигнальных флагов

- 3.1 Зеленый флаг - сообщает участникам соревнований, что заезд проходит в гоночном режиме. Так же используется для обозначения окончания зоны желтых флагов.
- 3.2 Желтый флаг – сообщает участникам соревнований об опасности впереди. Участники должны быть готовыми снизить скорость при возникновении опасности впереди. Ответственность за игнорирование желтых флагов несет участник, движущийся по трассе.
- 3.3 Синий флаг – сообщает участнику соревнований о приближении сзади более быстрого соперника, опережающего его на круг или более.
 - 3.3.1 Участник, которому показан синий флаг, должен воздержаться от резких маневров и торможений. Запрещается блокировка или иное препятствование обгону.
 - 3.3.2 Участник, находящийся в круге позади, может обогнать пилота и вернуться «в круг», если имеется значительное преимущество в скорости с его стороны, а также если данный обгон не помешает очной борьбе пилота, проехавшего большее количество кругов, с непосредственными соперниками.
- 3.4 Белый флаг – сообщает участникам соревнований о медленно движущемся автомобиле впереди.
- 3.5 Черно-белый, клетчатый флаг - используется для оповещения участников соревнований об окончании гоночной сессии.

4. Гоночная трасса

- 4.1 Гоночная трасса – виртуальный автодром, являющий собой аналог реальной гоночной трассы.
- 4.2 Гоночное полотно – часть гоночной трассы с твердым покрытием, предназначенная для движения автомобилей во время заезда. Границы гоночного полотна обозначаются белыми линиями по его краям. Поребрики и остротерфы не являются гоночным полотном. Видимые линии за внутренней ограничительной разметкой не являются границами гоночного полотна. В случае отсутствия белых ограничительных линий, границами гоночного полотна являются внутренние стороны поребриков, либо края твердого покрытия. Границы гоночного полотна на конкретной трассе могут быть уточнены в регламенте этапа. В этом случае регламент этапа будет иметь приоритет над требованиями регламента.

- 4.3 Пит-лейн – часть гоночной трассы, предназначенная для стоянки и обслуживания гоночных автомобилей. Не является частью гоночного полотна.
- 4.3.1 Заезд на пит-лейн - часть гоночной трассы, предназначенная для заезда с гоночного полотна на пит-лейн. Заезд может быть отделен от гоночного полотна поребриками, искусственным покрытием или стеной. Не является частью гоночного полотна.
- 4.3.2 Выезд с пит-лейн - часть гоночной трассы, предназначенная для выезда с пит-лейн на гоночное полотно. Выезд может быть отделен от гоночного полотна поребриками, искусственным покрытием или стеной. Не является частью гоночного полотна. При выезде с пит-лейн пилоту запрещается выезжать за белую линию, отделяющую боксы от трассы, 2-мя колесами.
- 4.4 Пит-стоп - остановка на пит-лейн для технического обслуживания гоночного автомобиля.
- 4.5 Обочина – часть трассы, не являющаяся гоночным полотном либо пит-лейн. Может представлять собой любое покрытие (асфальт, песок, гравий, искусственное покрытие).

5. Поведение участников на гоночной трассе

- 5.1 Участники должны вести автомобиль по трассе, по возможности избегая контактов с автомобилями соперников.
- 5.2 Участники должны вести автомобиль в пределах гоночного полотна.
- 5.3 Остановка в пределах гоночного полотна - запрещена. Если требуется выход в боксы (через ESC), пилот обязан произвести остановку за пределами гоночного полотна.
- 5.4 Параллельное движение болидов - положение автомобилей на трассе, при котором происходит перекрытие боковой проекции переднего бампера одного автомобиля, и заднего колеса другого автомобиля.
- 5.5 При движении по гоночному полотну пилот может выбирать траекторию в границах гоночного полотна, при условии отсутствия параллельного движения с соперником.
- 5.6 Блокировка соперника на прямом участке трассы за счёт многократного изменения траектории движения - запрещена. При обороне позиции на прямой до наступления параллельного движения пилоту разрешена одна смена траектории. Возврат на гоночную траекторию перед зоной торможения разрешен при условии, что при данном маневре не возникнет блокировки соперника. В зоне торможения смена траектории более чем на половину корпуса автомобиля обороняющемуся пилоту запрещена.
- 5.7 При возникновении параллельного движения, изменение траектории допускается при условии, что сопернику будет оставлено место как минимум на одну ширину автомобиля в пределах гоночного полотна.
- 5.8 Начало входа в поворот - определяется местом на трассе, в котором автомобиль начинает отклоняться от прямолинейного движения в сторону поворота. Торможение по прямой перед поворотом не является началом входа в поворот.
- 5.9 Обгоняющий пилот имеет право проводить обгон соперника в повороте при условии, что его автомобиль начал параллельное движение с автомобилем соперника до начала входа в поворот.
- 5.10 Если обгоняемый автомобиль уже начал манёвр прохождения поворота и находится на оптимальной для поворота (связки поворотов) траектории, а обгоняющий автомобиль начал параллельное движение только после этого, и оказался под углом к корпусу обгоняемого автомобиля, то ответственность за возможные столкновения лежит на обгоняющем автомобиле.
- 5.11 Срез трассы – ситуация, когда более 2-х колес автомобиля участника находятся за пределами гоночного полотна.
- 5.12 Возвращение на гоночное полотно должно производиться под максимально возможным острым углом к траектории движения. Выезжающий с обочины пилот обязан убедиться в безопасности маневра и не должен создавать помех движению для участников, движущихся по гоночному полотну. Помехой не является возвращение на гоночное полотно на прямом участке трассы. Смена траектории при разгоне после выезда с обочины, с целью воспрепятствования обгону, запрещена. Ответственность за любые контакты лежит на выезжающем с обочины участнике.
- 5.13 В случае остановки в пределах Гоночного полотна в результате инцидента участник имеет право возобновлять движение только убедившись, что это не помешает соперникам. Участник при этом является ответственным за контакты, произошедшие при возобновлении им движения.

5.14 В случае потери контроля над автомобилем из-за собственной ошибки, либо из-за контакта с другим автомобилем, участник должен нажать педаль тормоза и не отпускать её до момента полной остановки автомобиля. Ответственность за любые контакты при отпущенной педали тормоза во время неуправляемого движения автомобиля лежит на участнике.

5.15 Необоснованное торможение на прямой – запрещено.

5.16 Движение в обратном направлении – запрещено.

5.17 В случае, если из-за повреждения автомобиля становится невозможным поддерживать обычный гоночный темп, *Участник обязан вернуться на пит-лейн*, не создавая помех другим участникам заезда, избегая блокировок соперников.

5.18 В случае получения серьёзных повреждений, при которых автомобиль не способен двигаться безопасно, участник обязан вернуться на пит-лейн через меню игры (путём нажатия ESC).

6. Проведение квалификации

6.1 Участник, находящийся на незачетном круге, обязан уступить идеальную траекторию и не создавать помех пилотам, находящимся на зачетном круге.

6.2 Обгон между участниками, находящимися на быстром круге - запрещён.

6.3 На круге выезда или возвращения в боксы запрещается срезать повороты с целью уменьшения времени прохождения круга.

6.4 Запрещено использовать быстрое возвращение в боксы через меню игры до пересечения линии на въезде в питлейн.

7. Проведение гоночного заезда

7.1 Старт прогревочного круга и старт гонки управляется гоночным симулятором.

7.2 Штрафы за фальстарт, срез трассы, превышение скорости на пит-лейн выдаются автоматически гоночным симулятором.

7.3 Участник, преодолевший менее 75% дистанции заезда, не получает очки в зачёт гоночного этапа.

8 Штрафы и наказания

8.1 СК имеет право выносить наказание для участников как во время заезда, так и по его окончании. Штраф по каждому инциденту определяется СК индивидуально. Список штрафов:

8.1.1 Предупреждение

8.1.2 Штрафное время

8.1.3 Штрафной проезд через пит-лейн

8.1.4 Штрафная остановка на пит-лейн

8.1.5 Старт с последнего места

8.1.6 Дисквалификация

8.2 Участники имеют право подать протест на инцидент связанный с его экипажем во время этапа, либо в течении 2-х часов после окончания финального заезда гоночного этапа.

8.3 СК в течении 2-х суток после окончания времени подачи протестов публикует судебские решения.

8.4 Апелляция на решение СК подается в течении 1-х суток с момента публикации решения СК по прошедшему этапу.

8.5 СК в не позднее 5-ти суток после окончания времени подачи апелляций публикует судебские решения.

8.6 Окончательные результаты соревнования публикуются после вынесения решений СК по протестам и апелляциям. Штрафные санкции могут быть применены к результатам этапа в форме штрафного времени или дисквалификации, либо могут быть перенесены на следующий этап.

8.7 Штрафы, выданные гоночным симулятором, не могут быть опротестованы Участником.

8.8 Штрафы, выданные гоночным симулятором, могут быть отменены решением СК в случае, если СК посчитает данный штраф завышенным относительно действующего регламента Соревнования.

