

ВРЕМЕННЫЕ ПРАВИЛА ДИСЦИПЛИНЫ «ЦИФРОВОЙ АВТОСПОРТ»

Правила дисциплины «цифровой автоспорт» базируются на Правилах автомобильного спорта, утвержденных в установленном порядке (далее – Правила), включая специфику цифрового автоспорта, определяемую Международной автомобильной федерацией (FIA Digital Motorsport), признанного Международным Олимпийским комитетом (Olympic Virtual Series – Motor Sport Event Sporting Regulation), для проведения соревнований на международном и национальном уровне.

Специфические положения Правил цифрового автоспорта, в дополнение к Правилам автомобильного спорта изложены ниже.

Статья 1. Специфические термины и определения

Аккаунт – учётная запись, регистрируемая на сервере (в системе серверов) видеоигры, которая является идентификатором участника соревнований в видеоигре.

Видеоигра – инвентарь цифрового автоспорта, состоящий из программного обеспечения, позволяющего осуществить организацию соревновательного процесса (геймплея) соревнующимся сторонам (спортсменам), формирующего соревновательное пространство (трассу), создающее объекты управления (автомобили), воспринимаемые органами чувств человека, где участник соревнований через устройства ввода/вывода воздействует на объекты управления. Видеоигра автоматически либо с помощью контролируемых настроек/запретов обеспечивает равные условия соревнующимся сторонам.

Этап – составная часть соревнования, присутствие соревнующихся сторон в игровом процессе, ограниченное временем и выявлением победителя по определённым регламентом признакам. Этап в цифровом

автоспорте может состоят из свободных тренировок, квалификации, серии предварительных и основных заездов и/или гонки, и определяется Правилами соответствующей дисциплины автомобильного спорта. По результатам этапов определяется результат соревнования. Содержание этапа определяется регламентом соответствующего соревнования.

Стартовый номер – номер, присваиваемый каждому участнику в соответствии с требованиями Положения и размещенный на автомобиле, принадлежащем этому участнику.

Дисконнект – потеря связи клиента участника соревнований, участвующего в этапе, с сервером или хоста участника соревнований с клиентами других участвующих в том же этапе участников соревнований, происходящая из-за сбоев в работе оборудования и приводящая к исчезновению объекта управления (автомобиля) с трассы или потере управления им в течение длительного времени.

Игровой сервер (или сервер) – программный компонент специализированного компьютерного оборудования, центральная часть видеоигры, обеспечивающая связь между различными клиентами, предоставляющая им возможность взаимодействия друг с другом в рамках программной оболочки видеоигры.

Клиент, клиентская часть видеоигры – программный компонент видеоигры, установленный на персональном оборудовании участника соревнований, позволяющий запускать игру без использования браузера и экономить оперативную память персонального оборудования.

Команда – участник соревнования, состоящий из нескольких игроков (спортсменов), управляющих своим автомобилем на одной игровой трассе. Требования к команде и порядок определения победителя в командном зачете определяется регламентом соревнования.

LAN (далее – ЛАН) – формат проведения спортивных соревнований, где участники соревнований находятся на специально оборудованных площадках в одном или смежных помещениях.

Объект управления – автомобиль, управляемый и контролируемый игроком с помощью устройств ввода (мышь, клавиатура, джойстик, руль, педали и пр.) и вывода (монитор, звуковые системы и пр.), взаимодействующий с трассой и автомобилями других игроков, обладающий характеристиками, обуславливающими это взаимодействие и текущими значениями параметров состояния. Участие в соревнованиях осуществляется путём управления игроком (спортсменом) его автомобилем.

ONLINE (далее – «онлайн») – формат проведения спортивных соревнований по автомобильному спорту, при котором взаимодействие участников соревнований осуществляется дистанционно с использованием информационной телекоммуникационной сети «Интернет».

Операционная система – комплекс взаимосвязанных программ, предназначенных для управления ресурсами компьютера или игровой консоли и организации воздействия пользователя на автомобиль.

Пинг – время, затраченное на передачу пакета игровой информации в компьютерных сетях от клиента к серверу и обратно от сервера к клиенту.

Технический симулятор – спортивная дисциплина цифрового автоспорта, в которой участники соревнований, имитируя управление автомобилем, достигают победы в соответствии с правилами автомобильного спорта. В результате соревновательной деятельности участник соревнований получает и совершенствует навыки управления реальными спортивными и гоночными автомобилями.

Трасса – компьютерная видеопроекция реально существующей, и имеющей лицензию на трассу РАФ или ФИА, или гипотетической трассы автомобильных соревнований, не управляемая участником соревнований, на которой происходят основные соревновательные действия.

Хост – компьютер (или иное игровое устройство игрока, участвующего в гейме) с установленным клиентом, забирающий на себя часть функций сервера при создании, настройке и старте этапа, либо частично или полностью выполняющий функции сервера в ходе этапа.

Цифровой автоспорт – вид соревновательной деятельности и специальной практики подготовки к соревнованиям по автомобильному спорту на основе компьютерных и/или видеоигр, где игра предоставляет среду взаимодействия объектов управления (автомобилей), обеспечивая равные условия состязания спортсмена со спортсменом.

Статья 2. Дисциплины цифрового автоспорта

Соревнования по цифровому автоспорту проводятся в спортивных дисциплинах, включенных во Всероссийский реестр видов спорта, в раздел «Автомобильный спорт».

Статья 3. Система проведения соревнования.

Соревнования цифровому автоспорту проводятся в зависимости от выбранной дисциплины автомобильного спорта в соответствии со Статьёй 4 Правил.

Статья 4. Половые и возрастные группы спортсменов

К соревнованиям по цифровому автоспорту допускаются спортсмены, мужчины и женщины, юниоры и юниорки, достигшие, как минимум, возраста 14 лет в год проведения соревнований, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации, указанной в Положении о соревновании.

Статья 5. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям

В дополнение к Статье 8 Правил, вводится пункт 8.6:

8.6. На административных проверках соревнований цифрового автоспорта спортсмен обязан представить (в бумажном или электронном виде, как указано в Положении о соревнованиях) следующие документы:

- а) заявку на участие в соревновании, подтверждающую знание Спортивного кодекса РАФ, Правил соревнований автомобильного спорта, Положения о данном соревновании,
- б) лицензию заявителя (которая может быть включена в лицензию пилота);
- в) лицензию пилота, действительную для участия в соревнованиях по цифровому автоспорту
- г) аккаунт для идентификации участника соревнований цифрового автоспорта.
- д) документ об оплате заявочного взноса, если таковой предусмотрен Положением.

Статья. 6. Технические и иные параметры места проведения соревнований

Параметры места проведения соревнования определяются возможностями компьютерной видеопроекции мест проведения (трасс) автомобильных соревнований, определяемых статьёй 15 Правил.

Статья 7. Содержание и продолжительность соревнования

7.1. Особенности организации и продолжительность (дистанция) соревнования определяется статьёй 21 Правил, в зависимости от выбранной дисциплины автомобильного спорта и Положением о конкретном соревновании.

7.2. Положением о соревновании может быть предусмотрена онлайн или офлайн тренировка, результаты которой ни при каких обстоятельствах не могут быть использованы в процессе игры и подведении результатов.

7.3. Участники должны управлять автомобилем в одиночку и без посторонней помощи.

7.4. В процессе видеоигры участники (спортсмены) обязаны соблюдать приложение 1 к Спортивному кодексу РАФ «Кодекс поведения», и Стандарты вождения на трассах соревнований с общим стартом (п.7.5).

7.5. Стандарты вождения в соревнованиях с общим стартом

7.5.1. Во время соревнований, участники должны использовать только гоночную дорожку. Во избежание недоразумений, белые линии, определяющие края гоночной дорожки, считаются частью её, а бордюры - нет. Участник считается покинувшим гоночную дорожку, если ни одно колесо автомобиля не соприкасается с ней.

7.5.2. Участникам, постоянно пересекающим белые линии, обозначающие края гоночной дорожки, независимо от того, получают ли они преимущество в квалификации или гонке, будет наложен временной штраф (пенализация) добавленный к его времени прохождения квалификации или гонки.

7.5.3. Участники не могут использовать стены, гардрейли или другие объекты для получения преимущества при прохождении поворотов («wall riding» - «езда по стене»). Участники, получившие преимущество от использования этих объектов, могут быть подвергнуты наказанию. За это нарушение могут применяться штрафы на всех этапах соревнования.

7.5.4. Если автомобиль по какой-либо причине покидает гоночную дорожку, участник может снова вернуться на неё. Однако это можно сделать только тогда, когда это безопасно и не дает какого-либо преимущества.

7.5.5. По усмотрению Руководителя гонки (Рейс-директора) участник, получивший преимущество от выхода за пределы гоночной дорожки, должен полностью вернуть любое преимущество, полученное таким путём.

7.5.6. Маневры, которые могут помешать другим участникам, такие как умышленное вытеснение автомобиля за край гоночной дорожки или любое другое ненормальное изменение направления, запрещены. Это касается как прямых участков, а также входа, апекса и выхода из любого поворота.

7.5.7. Участник не должен умышленно покидать гоночную дорожку без уважительной причины.

7.5.8. Нарушения границ гоночной дорожки, налагаемые автоматически, не могут быть оспорены.

7.5.9. Не допускается более одного изменения направления для защиты позиции. Любой участник, возвращающийся на гоночную траекторию, ранее защищавший свою позицию, должен оставить не менее одной ширины автомобиля между собой и краем гоночной дорожки на подходе к повороту.

7.5.10. Любой участник, который не находится на хронометрируемом круге в тренировке или в квалификации, должен уступить место автомобилям, которые догнали его, не мешая участнику, находящемуся позади. Невыполнение этого требования может, по усмотрению спортивных комиссаров, повлечь за собой штраф.

7.5.11. Как только участника догнал другой участник, который опережает его на круг во время гонки, участник, которого догнали, должен уступить дорожку более быстрому участнику при первой же возможности.

7.5.12. Участники не должны искусственно влиять на получение каких-либо преимуществ из-за поведения на трассе или вне ее.

7.5.13. Участники не могут использовать «аварийный тормоз» или «ручной тормоз» во время любой квалификации или гонки для получения конкурентного преимущества. Любой участник, использовавший эту функцию ввода, будет дисквалифицирован. Эти вводы управления могут

использоваться только для удержания автомобиля в неподвижном состоянии во время процедуры старта.

Статья 8. Перечень нарушений и запрещённых действий спортсменов во время участия в соревнованиях по цифровому автоспорту

8.1. В дополнение к статье 23 Правил, подлежат расследованию следующие инциденты или происшествия с участием одного или нескольких участников соревнований цифрового автоспорта или любое действие со стороны любых участников, к которым относятся, но, не ограничиваясь ими:

а. Когда автомобиль участника получает преимущество из-за столкновения с другим автомобилем;

б. Когда соперник теряет позицию в гонке из-за столкновения автомобилей других участников;

в. Когда соперник покидает гоночную дорожку из-за столкновения других автомобилей;

г. Когда соперник разворачивается из-за столкновения других автомобилей;

д. Когда соперник получает механические повреждения из-за столкновения других автомобилей;

е. Защита позиции с более чем двумя сменами траектории на гоночной дорожке;

ж. При защите позиции от другого параллельного движущегося участника, не оставлено пространство шириной в один автомобиль («параллельное движение» означает не менее 1/3 длины автомобиля движущегося позади, находится рядом с автомобилем впереди);

з. «Залезть внутрь» поворота автомобилю, движущемуся впереди, когда ваш автомобиль не был параллельным ему к началу поворота («параллельное движение» означает не менее 1/3 длины автомобиля движущегося позади,

находится рядом с автомобилем впереди), вынуждая другой автомобиль избегать тебя;

и. Торможение в месте, где не требуется использовать тормоза /
Проведение испытаний тормозов на гоночной дорожке;

к. Возвращение на гоночную дорожку после схода с неё, не пропуская автомобили, движущиеся по гоночной дорожке;

л. Помеха автомобилю, находящемуся на быстром круге во время квалификации;

м. Блокирование другого автомобиля занятием гоночной траектории после отбытия штрафа.

н. Тактические действия, приводящие к получению преимущества другим соперником;

о. Несоблюдение правил использования шин;

п. Другие факты неспортивного поведения.

8.2. Помимо нарушений и запрещенных действий спортсменов, описанных в статье 23 Правил, в цифровом автоспорте действуют следующие запрещения:

а. Запрещаются установка и использование программного обеспечения или модификация программного обеспечения, используемого на соревнованиях, с целью изменять вид и настройки программного обеспечения спортивной дисциплины или изменять характеристики автомобиля, если это приводит к созданию неравных условий для участников соревнований при проведении соревнований.

б. Установка драйверов (управляющих программ), подключение собственных устройств ввода/вывода участника соревнований, загрузка конфигурационного файла осуществляются только с разрешения судьи и под его контролем или под контролем технического специалиста, обслуживающего соревнования.

Статья 9. Фиксации результатов соревнований и нарушения правил

Результаты соревнования фиксируются в протоколах соревнований, как указано в статье 24 Правил.

Статья 10. Спортивные санкции, применяющиеся за нарушения правил

10.1. За нарушение правил цифрового автоспорта, влияющие или способные повлиять на ход соревнований, приведшие к порче оборудования, отрицательно сказывающиеся на общественном восприятии соревнований, организаторов, команд и автомобильного спорта в целом, к участникам соревнований в порядке и на условиях, предусмотренных Правилами, Положениями (Регламенами) о таких соревнованиях могут применяться санкции, предусмотренные Статьей 25 Правил

10.2. В дополнение к статье 25, пункт 25.2, для соревнований цифрового автоспорта нарушениями правил считаются:

к) предоставления лицом недостоверной информации о себе (ФИО, возраст, иные данные);

л) указания никнейма и/или наименования команды, защищенного правами третьих лиц (при отсутствии у пользователя письменного разрешения от правообладателя на такое использование), сходного или идентичного никнейму других участников соревнований;

м) использования нескольких игровых аккаунтов одновременно и/или нелегальных игровых аккаунтов;

н) использования любого программного обеспечения, влияющего на внутриигровую механику дисциплин автомобильных соревнований;

10.3. К участникам соревнований цифрового автоспорта могут применяться санкции, предусмотренные статьей 25.3 Правил.

Статья 11. Требования к техническим характеристикам автомобилей используемых в цифровом автоспорте, а также к точности приборов, используемых на соревнованиях для измерения (контроля) таких характеристик

11.1. Инвентарь цифрового автоспорта может включать в себя компьютер, монитор, планшет, консоль, видеоигру, устройства, необходимые для общения участников соревнований, устройства ввода-вывода, джойстик, руль, педали и другие технические средства

11.2. Компьютеры и технические устройства по параметрам производительности должны соответствовать требованиям, рекомендуемым Международной автомобильной федерацией по виду спорта «автомобильный спорт», либо, как минимум, указываемым производителями (распространителями, правообладателями) используемых видеоигр в качестве рекомендуемых, а также быть укомплектованными всеми необходимыми для проведения соревнования устройствами ввода/вывода.

11.3. Размер мониторов компьютеров, используемых для соревнований, по цифровому автоспорту должен быть не менее 19 дюймов по диагонали.

11.4. Состав инвентаря определяется выбранной дисциплиной автомобильного спорта, применительно к цифровому автоспорту (используемой видеоигрой), либо, в случае возможности выбора, Положением о соревновании.

11.5. Помимо операционной системы на компьютер участника цифрового автоспорта должны быть установлены программное обеспечение, необходимое для проведения соревнований, а также устройства, необходимые для общения участников соревнований, устройств ввода/вывода и других технических средств.

11.6. Ливрея автомобиля – свободная, если не имеются ограничения наложенные организатором соревнований в Положении о соревновании.

Места, зарезервированные для стартовых номеров, размещение рекламы на автомобиле и возможные ограничения оговариваются в Положении.

Статья 12. Протесты и апелляции

12.1. Протесты и апелляции подаются участниками соревнований, имеющих лицензию заявителя по положениям статьи 29 Правил.

12.2. Органами, рассматривающими протесты и апелляции в цифровом автоспорте, являются органы, указанные в статье 30 Правил.

Статья 13. Определение победителя соревнований и распределения мест

Способ определения победителя зависит от соревнования в соответствующей дисциплине автомобильного спорта и определяется статьёй 31 Правил.

Статья 14. Состав главной судейской коллегии.

14.1. Судейская коллегия является совокупностью спортивных судей, назначенных для организации судейства соответствующего соревнования по цифровому автоспорту, определяемых статьёй 32 Правил, и указанная в Положении соответствующего соревнования.

14.2. Права и функциональные обязанности спортивных судей цифрового автоспорта указаны в статье 34 Правил.

Статья 15. Состав, численность, функции вспомогательного и технического персонала, обеспечивающего проведение соревнования

Для проведения соревнований цифрового автоспорта организатор назначает технический персонал, отвечающий за состояние компьютерного оборудования и других технических средств.

Статья 16. Указания и взаимодействие с участниками

16.1. Взаимодействие с участниками производится по электронному адресу, указанному участником в заявке. Обязанностью участников является предоставление корректного электронного адреса.

16.2. В обязанность участника входит прочитать, усвоить и соблюдать указания и информацию, доводимые до него организатором.