



Регламент любительских соревнований по Интерактивным гонкам

Санкт-Петербург, 2 ноября 2024 года

1. Введение	2
2. Цели и задачи	2
3. Основные сведения	2
4. Структура соревнований	2
5. Требования к участникам	2
6. Регистрация	3
7. Условия проведения соревнований. Классификация	3
8. Система судейства	4
9. Награждение	6
Приложение 1. Расписание соревнований	7
Приложение 2. Выплата призовых	8





1. Введение

- 1.1. Настоящий Регламент определяет порядок организации и проведения любительских соревнований по Интерактивным гонкам 2024 года.
- 1.2. Нормативными документами для организации и проведения соревнований являются:
 - 1.2.1. Правила организации и проведения соревнований по интерактивным гонкам (Правила Интерактивные гонки).
<https://www.raf.su/documents/reglamentiruyushcayadocumentacia-cifrovoyautosport>

2. Цели и задачи

- 2.1. Любительские соревнования по Интерактивным гонкам проводятся в целях повышения спортивных навыков и водительского мастерства, удовлетворения зрительского интереса к автомобильному спорту, пропаганды здорового образа жизни и повышения безопасности дорожного движения.

3. Основные сведения

- 3.1. Организатор и промоутер: Общество с ограниченной ответственностью «СМП Цифровой спорт». Адрес: 125124, г. Москва, вн.тер.г.муниципальный округ Беговой, ул. 3-я Ямского поля, д.9 стр.10. Телефон: +7 (991) 329-02-43; Email: support@smpesports.ru
- 3.2. Место проведения соревнования: Теннисная аллея, 3, Санкт-Петербург
- 3.3. **Дата и время проведения административных проверок:** 2 ноября, с 9:00 до 10:00
Присутствие всех спортсменов обязательно.

4. Структура соревнований

- 4.1. Для определения победителей в личном зачёте проводятся отборочные соревнования и финальное соревнование.
- 4.2. Отборочные заезды состоят из 10 общедоступных и 2 полуфинальных заездов.
- 4.3. Соревнования проводятся на онлайн площадках, все участники обязаны находиться в месте проведения соревнования.
- 4.4. Соревнование проводится с использованием автосимулятора Assetto Corsa (2014, Kunos Simulazioni) доступное к покупке на платформе Steam.
- 4.5. Соревнование проводится с использованием автомобиля Спортпрототип BR03 разработчика G-Drive SMP Esports
- 4.6. Соревнование проводится с использованием гоночной трассы Silverstone InterNational.

5. Требования к участникам

- 5.1. Участники должны иметь зарегистрированный профиль на сайте <https://smpesports.ru> и заполненную анкету.
- 5.2. К участию в соревнованиях допускаются пользователи прошедшие тестирование на знание правил по ссылке <https://smpesports.ru/ru/testing>
- 5.3. К участию в соревнованиях допускаются пользователи получившие стартовый номер в Телеграмм-боте https://t.me/smpesports_bot
- 5.4. К участию в соревнованиях допускаются граждане Российской Федерации
- 5.5. К участию в соревнованиях допускаются лица старше 14 лет. Возраст гражданина определяется на дату начала соревнования. Организатор вправе потребовать документ, подтверждающий возраст спортсмена.





- 5.6. К участию в соревнованиях допускаются граждане ростом выше 150 см.
- 5.7. К участию в соревнованиях допускаются граждане, которые не относятся к категории граждан-инвалидов.
- 5.8. К участию в соревнованиях допускаются первые 200 граждан прошедших Административные проверки. Дата и время проведения которых: 2 ноября 9:00-10:00 МСК

6. Регистрация

- 6.1. Заявки на участие принимаются не позднее 9:30 дня проведения соревнований.
- 6.2. Заявки принимаются только в отборочные заезды.
- 6.3. Заявки принимаются по ссылке <https://smpesports.ru/ru/2spbmanej>
- 6.4. Участники распределяются в отборочные заезды рандомно организатором.

7. Условия проведения соревнований. Классификация

- 7.1. Соревнование состоит из 10-ти отборочных заездов, 2-ух полуфинальных заездов, и одного финального.
- 7.2. В полуфинал получают допуск спортсмены занявшие 2-5 места в отборочных заездах.
- 7.3. В финал получают допуск 10 победителей отборочных заездов, и топ-5 полуфинальных заездов.
- 7.4. Схема заездов:

Заезды по регистрации (200 уч.)

Топ-1 каждого заезда проходит в Финал
2 и 4 место проходит в заезд 11
3 и 5 место проходят в заезд 12

Полуфинал (40 уч.)

Топ-5 каждого заезда
проходит в Финал

Финал (20 уч.)

Топ-3 победителя
награждаются
Кубками и призами

Заезд 1

10:00 (30 мин)

Заезд 6

12:30 (30 мин)

Заезд 2

10:30 (30 мин)

Заезд 7

13:00 (30 мин)

Заезд 11

15:30 (1 час)

Заезд 3

11:00 (30 мин)

Заезд 8

13:30 (30 мин)

Финал

17:30 (1.5 часа)

Заезд 4

11:30 (30 мин)

Заезд 9

14:00 (30 мин)

Заезд 12

16:30 (1 час)

Заезд 5

12:00 (30 мин)

Заезд 10

14:30 (30 мин)





- 7.5. Отборочные заезды состоят из:
 - 7.5.1. Квалификация 12 мин
 - 7.5.2. Гонка 10 мин
- 7.6. Полуфинальный заезд состоит из:
 - 7.6.1. Тренировка 20 мин
 - 7.6.2. Квалификация 12 мин
 - 7.6.3. Гонка 20 мин
- 7.7. Финальный заезд состоит из:
 - 7.7.1. Тренировка 20 мин
 - 7.7.2. Квалификация 15 мин
 - 7.7.3. Гонка 30 мин
- 7.8. Квалификация: Спортсмен, чей лучший круг в квалификации превышает 107% от лучшего времени круга квалификации в своем заезде или не показавший времени вообще, не допускается к участию в гонках по соображениям безопасности.
- 7.9. Гонка:
 - 7.9.1. Стартовая решетка формируется по результатам квалификации
 - 7.9.2. Старт с места. Водитель ожидает обратный таймер (2 минуты) ничего не предпринимая, за 15 секунд до старта он должен нажать кнопку “На старт”, ожидать когда загорятся все красные огни светофора, и по затуханию светофора стартовать.
- 7.10. В заездах спортсмены классифицируются в порядке пересечения линии финиша с учетом количества пройденных ими кругов; принимается во внимание только количество полных кругов.
- 7.11. Под принявшим участие в заезде понимается спортсмен, принявший старт (пересёкший линию старта после подачи стартовой команды) в гонке.
- 7.12. Кокпиты симуляторов распределяются между спортсменами на каждый заезд жеребьевкой организатором. Участникам сообщается их номер кокпита перед началом заезда.
- 7.13. Заезд будет считаться состоявшимся в том случае, если на старт выйдут более 8 спортсменов.
- 7.14. Спортсменам запрещается использовать любое программное обеспечение (кроме предоставляемого организатором), влияющее на внутриигровую механику (в т. ч. предназначенное для изменения внутриигровых параметров), в целях предоставления преимущества себе и/или создания препятствий для нормального хода заезда своему оппоненту.
- 7.15. Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований. Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путём заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными пунктом 3 части 4 статьи 26.2 Федерального закона от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации».

8. Система судейства

- 8.1. Автомобиль, находящийся на трассе, может использовать всю её ширину.
- 8.2. В тренировках и квалификации, как только на прямой его догнал другой автомобиль, скорость которого либо временно, либо постоянно выше его собственной, он должен пропустить такой автомобиль при первой же возможности.





- 8.3. Спортсмен, оказавшийся впереди автомобиля, обгоняющего его на круг (несколько кругов) обязан пропустить его при первой же возможности. Такому спортсмену симулятор показывает синий флаг. Любой спортсмен, игнорирующий синий флаг, может быть наказан.
- 8.4. Обгон, принимая во внимание обстановку в текущий момент, может осуществляться как справа, так и слева. Для защиты позиции разрешается на прямой один раз изменить траекторию движения.
Применительно к настоящей статье, базой автомобиля считается пространство между осями его передних и задних колес. Будет считаться, что обгоняющий автомобиль «въехал в базу» обгоняемого, если передняя часть (габарит) обгоняющего автомобиля оказалась впереди оси заднего колеса обгоняемого автомобиля.
Если обгоняющий автомобиль при параллельном движении «въехал в базу» обгоняемого автомобиля до начала поворота, то каждый из спортсменов должен оставить пространство между своим автомобилем и краем гоночной дорожки для автомобиля соперника.
Если обгоняемый автомобиль уже начал манёвр прохождения поворота и находится на оптимальной для поворота (связки поворотов) траектории, а обгоняющий автомобиль «въехал в базу» только после этого и оказался не параллельно обгоняемому, а под углом, то ответственность за возможные столкновения лежит на спортсмене обгоняющего автомобиля.
- 8.5. Систематические удары или касания в задний свес впередиидущего автомобиля повлекут за собой наказание.
- 8.6. Манёвры, способные помешать другим спортсменам, такие как намеренное скопление автомобилей на внешней или внутренней стороне поворота или любое другое ненормальное изменение направления строго запрещены и повлекут за собой наказание.
- 8.7. Запрещается любой маневр блокирования, независимо от того, организуется он одним или несколькими спортсменами. Не разрешается нескольким автомобилям ехать постоянно рядом, или занимать позиции веером, если позади находится автомобиль, который пытается обогнать.
- 8.8. Спортсмены должны вести автомобили всё время в пределах гоночной дорожки, обозначенной белыми линиями. Во избежание противоречий, белые линии, определяющие края гоночной дорожки, рассматриваются как её часть, а поребрики нет. Если автомобиль покинул пределы гоночной дорожки по каким-либо причинам, без учёта следующего пункта, спортсмен может вернуться обратно. Однако это может быть сделано только когда это будет безопасно, без получения любого преимущества. Спортсмен может быть наказан, если его автомобиль намеренно покинул пределы гоночной дорожки, так, что ни одна часть автомобиля не сохраняет контакт с гоночной дорожкой.
- 8.9. Опасная езда, т.е. повторение серьезных ошибок вождения или видимость отсутствия контроля над автомобилем (периодический выезд за пределы гоночной дорожки) может повлечь за собой наказание, вплоть до исключения спортсмена из соревнования.
- 8.10. Не разрешается двигаться по трассе неоправданно медленно, совершать беспорядочные манёвры или манёвры, считающиеся потенциально опасными для других спортсменов.





- 8.11. Запрещено движение автомобилей по трассе в направлении противоположном определённому Организатором.
- 8.12. В случае необходимости сойти с дистанции (в т. ч. выйти в Пит) – необходимо съехать с гоночной дорожки, занять максимально безопасное для движения других спортсменов положение. Выход на Пит-лейн с гоночной дорожки - ЗАПРЕЩЕН
- 8.13. Любое неспортивное поведение будет рассматриваться судьями соревнования, и к нарушителю может быть применено наказание вплоть до исключения из соревнования.
- 8.14. Судейство осуществляется профессиональными судьями, имеющими опыт проведения соревнований по интерактивным и кольцевым гонкам.

9. Награждение

- 9.1. Спортсмену, финишировавшему первым в финальном заезде соревнования, присваивается звание «Чемпион любительских соревнований 2024 года по интерактивным гонкам». Спортсмены, занявшие 2-е и 3-е места, именуется серебряный и бронзовый призёры соревнования.
- 9.2. По результатам финального заезда спортсмены, занявшие 1-3-е места, награждаются медалями.





Приложение 1. Расписание соревнований

суббота, 2 ноября

Начало	Конец	Длит	Заезд	Активность
9:00	10:00	1:00		Административные проверки. Обязательное присутствие всех участников
10:00	10:12	0:12	Заезд 1	Квалификация
10:15	10:25	0:10	Заезд 1	Гонка
10:30	10:42	0:12	Заезд 2	Квалификация
10:45	10:55	0:10	Заезд 2	Гонка
11:00	11:12	0:12	Заезд 3	Квалификация
11:15	11:25	0:10	Заезд 3	Гонка
11:30	11:42	0:12	Заезд 4	Квалификация
11:45	11:55	0:10	Заезд 4	Гонка
12:00	12:12	0:12	Заезд 5	Квалификация
12:15	12:25	0:10	Заезд 5	Гонка
12:30	12:42	0:12	Заезд 6	Квалификация
12:45	12:55	0:10	Заезд 6	Гонка
13:00	13:12	0:12	Заезд 7	Квалификация
13:15	13:25	0:10	Заезд 7	Гонка
13:30	13:42	0:12	Заезд 8	Квалификация
13:45	13:55	0:10	Заезд 8	Гонка
14:00	14:12	0:12	Заезд 9	Квалификация
14:15	14:25	0:10	Заезд 9	Гонка
14:30	14:42	0:12	Заезд 10	Квалификация
14:45	14:55	0:10	Заезд 10	Гонка
15:00	15:30	0:30		Перерыв
15:30	15:50	0:20	Заезд 11	Тренировка
15:50	16:02	0:12	Заезд 11	Квалификация
15:05	15:25	0:20	Заезд 11	Гонка
16:30	16:50	0:20	Заезд 12	Тренировка
16:50	17:02	0:12	Заезд 12	Квалификация
17:05	17:25	0:20	Заезд 12	Гонка
17:30	17:40	0:10		Перерыв
17:40	18:00	0:20	Финал	Тренировка
18:00	18:15	0:15	Финал	Квалификация
18:20	18:50	0:30	Финал	Гонка
19:00	19:15	0:15		Процедура подиума





Приложение 2. Выплата призовых

Выплата призовых денежных средств производится согласно Публичной оферте размещенной по ссылке

[https://docs.google.com/document/d/1le7Uw6_FlMr9D_iPAGfX4aR1hudE8gCNgXT5J4PoSHs/edit?usp=sha
ring](https://docs.google.com/document/d/1le7Uw6_FlMr9D_iPAGfX4aR1hudE8gCNgXT5J4PoSHs/edit?usp=sharing)

