GRIPLINE

Регламент простыми словами

ACC / LMU · Пояснения к версии 1.2 · 11.11.2026

Сначала — памятка с примерами. После неё — полный регламент 1.2 со всеми исходными пунктами и таблицами штрафов. Пояснения не вводят новые санкции и не заменяют условия конкретной гонки.

01. Перед стартом: что проверить

Пункты 1.2, 5.4, 8.3

Открой страницу именно своей гонки и брифинг: проверь время сессий, машину, состав экипажа и условия обязательного пит-стопа. Эти условия могут отличаться от гонки к гонке. Само посещение боксов ещё не означает, что обязательный пит засчитан.

Проверь подключение заранее. Если машина телепортируется или связь сильно нестабильна, устрани проблему до старта; при серьёзных проблемах по возможности покинь сервер до гонки. Во время гонки держи увеличенную дистанцию до машины с выраженным лагом.

Сохрани повтор гонки: для протеста нужны конкретный эпизод и видео. Сообщение в общем чате не заменяет подачу протеста на сайте.

Пример: Пит обязателен только тогда, когда организаторы заранее объявили его условия. Если такого требования нет, количество остановок выбираешь сам.

02. Обгон и «база»: когда тебе обязаны оставить место

Пункты 2.2–2.4, 3.1–3.2

Перекрытие оценивается до того, как соперник начал поворачивать к апексу. Твоя передняя ось должна быть на уровне его задней оси или дальше. Позднее торможение само по себе не даёт права на место.

Если перекрытие есть, соперник должен оставить пространство, а ты — контролировать торможение и траекторию. Если базы нет, уступи внутреннюю траекторию и откажись от атаки. Даже при наличии базы нужно отказаться от манёвра, если авария становится очевидной.

Защищаться на прямой можно одним плавным изменением траектории. Нельзя вилять, менять траекторию в зоне торможения, двигаться в соперника под торможением или выдавливать его за пределы трассы.

Пример: Поравнялся только бамперами уже в апексе — это не доказательство базы. Стюарды смотрят положение осей до начала поворота.

03. Вылетел или развернулся: как вернуться

Пункты 3.4, 8.1–8.3

Возвращайся так, чтобы приближающимся машинам не пришлось избегать столкновения. Нельзя пересекать трассу поперёк, выезжать непосредственно перед соперником или получать преимущество опасным возвращением.

При контакте по умолчанию ответственность у того, кто сзади или обгоняет, если материалы не доказывают обратное. Резкая блокировка, движение под торможением, неожиданный манёвр или потеря контроля впереди могут изменить вывод.

Лёгкое касание без изменения траектории, потери контроля, времени или позиции — гоночный инцидент. Контакт с последствиями оценивается отдельно по таблице штрафов.

Пример: После разворота сначала убедись, что есть безопасный промежуток. То, что ты потерял много времени, не даёт права выезжать перед пелотоном.

04. Флаги и круговые: что делать сразу

Пункты 3.5, 7.1–7.2, 9.1.6

Жёлтый: снизь скорость и будь готов к опасности. Красный: гонка остановлена — замедлись и выполняй указания администрации. Зелёный: возвращение к обычному режиму с учётом процедуры рестарта. Чёрно-белый: предупреждение; продолжение нарушений может привести к санкциям.

Синий: облегчи обгон лидеру или более быстрому классу в ближайшей безопасной точке. Не нужно резко тормозить или съезжать в опасное место. Нельзя активно защищаться, затягивать обгон или контратаковать после пропуска.

Если круговой не создаёт помех, за безопасный обгон отвечает обгоняющий. Игнорирование лидера больше круга без уважительной причины рассматривается по п. 9.1.6.

Пример: Быстрый прототип догнал тебя в узкой связке: держи предсказуемую траекторию и помоги пройти в ближайшем безопасном месте.

05. Старт и рестарт

Пункты 4.1–4.3, 6.4

Старт с места проходит по механике игры. Сохраняй своё место на решётке. Если игра не обнаружила подтверждённый фальстарт, стюарды вправе назначить +10 секунд.

При старте с хода занимай своё место в формации. Даже когда машины прозрачные, нельзя находиться внутри другой машины, занимать чужое место или самовольно менять позицию. Обгон до стартовой линии запрещён.

После ухода Safety Car темп задаёт лидер. Безопасная дистанция обязательна, резкие ускорения и торможения запрещены. Обгоны разрешаются после пересечения линии старт-финиш лидером либо в иной точке, установленной администрацией. За нарушение процедуры — +10 секунд.

Пример: Прозрачность машин на формировочном круге не означает свободный выбор стартовой позиции.

06. Пит-стоп: что считается выполнением

Пункты 5.1–5.4, 9.1, 9.3

Не пересекай сплошную линию въезда и выезда из пит-лейна. Стандартное нарушение — +10 секунд; существенное преимущество или изменение позиции может привести к DT. За опасный выезд с помехой — +10 секунд.

В гонке соблюдай ограничение скорости. Намеренный обход ограничения может привести к дисквалификации. По п. 5.2 контроль лимитера на практике и квалификации зависит от условий конкретного мероприятия; внутриигровые штрафы этим не отменяются.

Обязательный пит действует только для гонок, где он заранее объявлен. Количество остановок и условия выполнения нужно смотреть до старта. Отдельно проверь требования к окну остановки, заправке, шинам или смене пилота, если они установлены для этой гонки.

DT — проезд по пит-лейну с соблюдением скорости без остановки. SG10/SG20/SG30 — Stop-and-Go с остановкой на 10/20/30 секунд. Штраф и обычное обслуживание — разные требования; следи за тем, что именно засчитала игра.

Пример: «Я был в боксах на первом круге» недостаточно для проверки обязательного пита. Нужно сопоставить остановку с опубликованными условиями и отметкой игры.

07. FCY, VSC и Safety Car — три разные процедуры

Пункты 4.3, 6.1–6.6, 9.1.8

FCY START: плавно замедляйся. Отсчёт идёт от 1 до 10. К цифре 10 лимитер должен быть включён; режим FCY — 40–50 км/ч с ограничением лимитером 50 км/ч. Сохраняй дистанцию, не создавай разрыв и не догоняй пелотон ради преимущества.

При FCY не едь бок о бок. Позиция принадлежит машине, чей передний бампер впереди. Потерянную из-за своей ошибки позицию самостоятельно не возвращают. Исключения для обгона: машина впереди уходит в боксы, явно замедляется не по процедуре либо есть разрешение администрации.

Конец FCY: обратный отсчёт 10 → 1. До цифры 1 лимитер остаётся включённым; на цифре 1 можно отключить его и ускоряться. Затем следует FCY END. Условия разрешения обгона при рестарте смотри в п. 4.3 и указаниях администрации.

VSC: лидер задаёт темп 50–100 км/ч, в среднем около 80 км/ч; остальные догоняют его и выстраиваются за ним. Обгоны запрещены. Обгон круговых на один круг — только после уведомления судейства в игровом чате.

Safety Car: не обгоняй автомобиль безопасности. Лимитер не применяется, если одновременно не действует FCY. После ухода SC темп до контрольной линии задаёт лидер. Указания о рестарте нужно выполнять без резких торможений.

Пример: Увидел VSC — не переходи автоматически на режим FCY 40–50 км/ч. Сначала определи, какая процедура объявлена.

08. Штрафы: секунды, DT, SG и дисквалификация

Пункты 3.3, 9.1–9.3

+5, +10 или +15 секунд — прибавка к итоговому времени. DT и SG — отдельные санкции, которые нужно выполнить по процедуре. Дисквалификация (DSQ) исключает результат из классификации.

Игра и стюарды назначают штрафы разными способами. Корректный автоматический штраф не снимают по просьбе пилота. Исключение — явный технический сбой, подтверждённый материалами и признанный коллегией стюардов.

Если DT или SG невозможно отбыть до финиша, стюарды вправе заменить его временным штрафом. Регламент не задаёт единой фиксированной конвертации DT/SG в секунды: смотри конкретное решение.

В таблицах главы 9 отдельно указаны первое и повторное нарушение. Важны последствия: потеря позиций, разворот, сход и намеренность. Если пострадавший сошёл из-за контакта с разворотом по п. 9.1.3, наказание не может быть мягче DT.

За намеренный таран или месть — дисквалификация и бан на один этап; повторный или особо циничный случай может привести к пожизненному бану. Ответный удар не оправдывается предыдущим инцидентом.

Пример: Возврат позиции не гарантирует отмену всех санкций: в ряде строк таблицы предусмотрены одновременно возврат позиции и штраф по времени.

09. Штрафные баллы, SR и ELO — не одно и то же

Пункты 9.2.1–9.2.7

Штрафные баллы назначают только стюарды и указывают их количество в решении. Автоматический штраф игры или прибавка секунд сами по себе штрафных баллов не дают.

4 балла — официальное предупреждение. 10 баллов — пропуск одной следующей гонки. 14 баллов — отстранение на месяц. Пропуск гонки не списывает накопленные баллы.

В регламенте предусмотрено ежемесячное уменьшение на 2 балла, завершение их действия после сезона, а при неопределённом сезоне — через 6 месяцев. Актуальный баланс смотри в профиле пилота → «Штрафные баллы». Досрочное обнуление возможно лишь в исключительных случаях по решению коллегии.

SR, ELO и дисциплинарные баллы показывают разные вещи. Таблица штрафных баллов не является формулой расчёта SR или ELO.

Пример: Получил +10 секунд — это не означает, что тебе автоматически добавили 10 дисциплинарных баллов.

10. Как подать протест, чтобы его могли рассмотреть

Пункты 10.1–10.3

Срок — 24 часа после окончания гонки. Подавай протест через сайт GRIPLINE. Укажи своё имя или ник, номер автомобиля, круг, участок трассы, участников, краткое описание нарушения и ссылку на видео.

Видео загрузи на YouTube с открытым доступом или доступом по ссылке. HUD должен быть включён и хорошо виден. Нужны повторы минимум двух участников инцидента и не менее трёх разных ракурсов.

Перед отправкой открой ссылку без авторизации и проверь доступность. Google Диск и видеофайлы на Google Диске не принимаются. Протест без конкретики могут отклонить.

Обычный срок рассмотрения — 24 часа после подачи; если нужны дополнительные материалы, он может быть больше. Судья, участвовавший в инциденте, не должен решать собственное дело.

Пример: Шаблон: «Машина №__, круг __, поворот __. Участники: __. Считаю нарушенным п. __, потому что __. YouTube: __. Таймкод: __».

11. Апелляция и протест прямо во время гонки

Пункты 9.3, 10.4–10.5

Апелляцию подают в течение 24 часов после публикации решения. Нужны конкретные основания: какой вывод оспариваешь и какие материалы это подтверждают. Повторную апелляцию по тому же делу не принимают, если коллегия сама не решит пересмотреть дело.

Live-протест доступен только когда Дирекция включила его для этой гонки. На странице гонки появится кнопка «Протест во время гонки». Укажи номер машины, круг, пункт регламента и ссылку на YouTube.

Live-штраф отбывают до финиша; иначе его могут заменить временем по процедуре. Финальное решение коллегии стюардов окончательно.

Пример: «Не согласен» без объяснения не заменяет обоснование апелляции. Укажи конкретный момент и причину пересмотра.

12. Чат, финиш и ливреи

Пункты 11.1–11.6

Во время квалификации и гонки игровой чат разрешён только администрации. Споры решаются через процедуру протеста.

Прогрев шин и другие действия на прогревочном круге допустимы, только если не создают опасности или помех. После финиша нельзя резко тормозить на гоночной траектории, мешать другим или выполнять опасные манёвры; за нарушение — +5 секунд.

Запрещены оскорбления, провокации, угрозы, дискриминация и намеренное создание конфликтов.

На ливреях запрещены политическая символика и агитация, порнография, откровенный сексуальный контент, насилие и шок-контент, оскорбления, дискриминационная и экстремистская символика. За нарушение предусмотрены дисквалификация и бан на проекте; администрация вправе удалить ливрею без предупреждения.

Пример: Твой финиш не означает, что закончили все: продолжай двигаться предсказуемо и освободи траекторию безопасно.



GRIPLINE RACING SERIES

РЕГЛАМЕНТ ЛИГИ

Версия 1.2

ОФИЦИАЛЬНЫЙ РЕГЛАМЕНТ

Честная борьба • Спортивная этика • Безопасность

ГЛАВА 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Философия лиги

GripLine — независимая симрейсинговая лига, придерживающаяся собственных стандартов честной борьбы, взаимного уважения и спортивной этики.

Мы создаём собственные правила, основанные на здравом смысле, спортивном поведении и уважении к сопернику.

1.2. Цель регламента

Настоящий документ определяет правила поведения участников на трассе, процедуры проведения гонок, систему наказаний и процесс рассмотрения протестов.

Регламент обязателен для всех участников лиги без исключения.

1.3. Вступление в силу

Регламент вступает в силу с момента опубликования.

Изменения и дополнения могут вноситься организаторами при условии официального уведомления участников через Discord-канал лиги.

GripLine

ГЛАВА 2. ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ТЕРМИНЫ

2.1. Гоночный инцидент

Любое событие с участием одного или нескольких гонщиков, повлекшее за собой контакт, вылет, потерю времени, сход или изменение гоночных позиций.

2.2. Значимое перекрытие («База есть»)

Атакующий гонщик имеет право на пространство в повороте, если передняя ось его автомобиля находится на уровне или впереди задней оси автомобиля соперника до точки поворота (turn-in point).

2.3. Отсутствие перекрытия («Базы нет»)

Если значимое перекрытие не установлено до точки поворота, атакующий не имеет права на внутреннюю траекторию и обязан уступить.

Если атакующий, даже не имея значимого перекрытия, видит, что его манёвр с высокой вероятностью приведёт к аварии, он обязан уступить и отказаться от атаки.

Безопасность всегда важнее права на позицию.

Попытка занять место, которого фактически не существовало, может быть классифицирована как дайвбомба.

2.4. Точка поворота (Turn-in point)

Момент, когда обороняющийся гонщик начинает вращение руля для входа в апекс.

При оценке момента поворота стюарды могут сравнивать поведение пилота на данном круге с его действиями на предыдущих и последующих кругах.

Если манёвр был совершён с целью обороны и при этом сопернику не было оставлено необходимое пространство, он может быть классифицирован как движение под торможением (moving under braking).

2.5. Пит-лимитер

Устройство или режим, ограничивающий скорость автомобиля в пределах пит-лейна.

В процедурах FCY пит-лимитер используется для уравнивания скорости всего пелотона.

ГЛАВА 3. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ТРАССЕ

3.1. Обгон

Обгон разрешён с любой стороны при условии соблюдения правил перекрытия и оставления пространства.

Атакующий обязан совершать манёвр безопасно, контролируя торможение и траекторию.

Запрещены дайвбомбы, описанные в Главе 9.

3.2. Оборона позиции

Разрешено одно плавное изменение траектории на прямой.

- блокировать соперника, если он уже начал манёвр обгона и имеет значимое перекрытие;
- менять траекторию в зоне торможения;
- совершать движение под торможением (moving under braking);
- выдавливать соперника за пределы трассы;
- совершать многократные резкие перестроения с целью блокировки.

3.3. Внутриигровые штрафы

Все штрафы, автоматически назначаемые игровой системой, являются окончательными и не подлежат отмене или пересмотру стюардами.

К ним относятся, в том числе:

- штрафы за срезку трассы;
- штрафы за столкновения;
- штрафы за превышение скорости на пит-лейне;
- другие автоматически назначенные системой санкции.

Исключение возможно только в случае явного технического сбоя, подтверждённого неткодом или багом и признанного коллегией стюардов.

Участники не могут подавать протесты с целью снятия корректно назначенного внутриигрового штрафа.

3.4. Возвращение на трассу

Гонщик, вылетевший за пределы трассы, обязан вернуться безопасно, не создавая помех другим участникам.

Запрещается:

- пересекать трассу перпендикулярно движению;
- выезжать на трассу непосредственно перед приближающимся автомобилем;
- получать преимущество за счёт небезопасного возвращения.

3.5. Флаги

Синий флаг: круговой обязан облегчить обгон лидеру или более быстрому классу в ближайшей безопасной точке.

Жёлтый флаг: необходимо снизить скорость и быть готовым к возникновению опасности.

Зелёный флаг: возобновление нормального гоночного режима после жёлтого флага, FCY или SC.

Красный флаг: гонка остановлена. Все участники обязаны замедлиться и следовать указаниям администрации.

Чёрно-белый флаг: предупреждение за неспортивное или повторяющееся мелкое нарушение.

Если после предупреждения поведение не изменяется, могут быть применены дополнительные санкции.

GripLine

ГЛАВА 4. СТАРТ И РЕСТАРТ

4.1. Старт с места

Старт происходит по внутриигровой механике.

Вмешательство стюардов в процедуру старта минимально.

Контролируется соблюдение стартовой позиции на решётке.

Прыжок со старта фиксируется игрой. Если игровая система не зафиксировала нарушение, стюарды вправе применить наказание +10 сек при наличии подтверждения нарушения.

4.2. Старт с хода (Rolling Start)

Процедура старта с хода определяется игрой.

Пилоты обязаны находиться строго на своих местах в стартовой формации.

Во время фазы прозрачности, когда машины могут проходить друг сквозь друга, запрещается:

- находиться внутри другой машины;
- занимать чужое место;
- самовольно менять позицию.

Обгон до пересечения стартовой линии запрещён.

4.3. Рестарт после Safety Car / FCY

После ухода Safety Car в боксы темп задаёт лидер гонки.

Расстояние между машинами должно оставаться безопасным.

Резкие ускорения и торможения запрещены.

Обгон разрешён только после пересечения стартовой/финишной линии лидером либо в иной точке, установленной администрацией.

Нарушение процедуры наказывается +10 сек.

ГЛАВА 5. ПИТ-ЛЕЙН И ПИТ-СТОПЫ

5.1. Въезд и выезд

Пересекать сплошную линию на въезде или выезде с пит-лейна запрещено.

Наказание:

- +10 сек — стандартное нарушение;
- Drive-Through — если нарушение привело к существенному получению преимущества или изменению позиции.

5.2. Скорость

Автоматический лимит скорости контролируется в гонке.

Попытка намеренно обойти ограничение скорости, если это технически возможно, может привести к дисквалификации.

На тренировках и квалификации соблюдение пит-лимитера не контролируется, если иное не установлено организаторами конкретного мероприятия.

5.3. Безопасный выезд (Unsafe Release)

Выезд с пит-стопа под колёса автомобиля, движущегося по пит-лейну или трассе, с созданием помехи наказывается +10 сек.

5.4. Обязательные пит-стопы

Обязательные пит-стопы не являются постоянным требованием GripLine.

Организаторы имеют право установить обязательный пит-стоп для конкретного мероприятия.

Требование об обязательном пит-стопе, количество обязательных остановок и условия их выполнения должны быть опубликованы заранее и доведены до сведения участников до начала мероприятия.

Если обязательный пит-стоп не установлен организаторами, участники самостоятельно выбирают стратегию и количество посещений пит-лейна.

ГЛАВА 6. РЕЖИМЫ SAFETY CAR И FULL COURSE YELLOW (FCY)

6.1. Начало режима FCY

При появлении сообщения «FCY START» все пилоты обязаны плавно и безопасно снижать скорость.

Запрещается:

- резко тормозить;
- совершать непредсказуемые манёвры;
- создавать аварийную ситуацию для пилотов позади.

После сообщения «FCY START» в чате начинается отсчёт:

1 → 2 → 3 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 9 → 10

К моменту появления цифры «10» каждый пилот обязан включить пит-лимитер и двигаться с ограниченной скоростью.

При FCY используется ограничение пит-лимитером 50 км/ч, при этом скорость должна быть не менее 40 км/ч.

После цифры «10» появляется сообщение «FCY» — с этого момента режим Full Course Yellow считается активным.

6.2. Движение в режиме FCY

Все автомобили должны сохранять постоянную дистанцию до впередиидущего.

Обгоны запрещены, за исключением случаев, когда автомобиль впереди:

- уходит на пит-лейн;
- явно замедляется не по процедуре FCY;
- получает разрешение администрации.

Запрещается намеренно отставать или догонять пелотон с целью получения преимущества.

Запрещается ехать бок о бок с другим автомобилем в режиме FCY. Если передний бампер одного автомобиля находится впереди переднего бампера другого, преимущество по позиции принадлежит первому автомобилю. Если передний бампер другого автомобиля находится впереди, позиция принадлежит ему. Автомобиль, находящийся сзади, обязан уступить позицию и вернуться за впереди идущий автомобиль без создания помех.

Если участник потерял позицию из-за собственной ошибки, он не имеет права возвращать её во время FCY, если этого не требуют судьи.

6.3. Окончание режима FCY

Перед завершением режима в чате начинается обратный отсчёт:

10 → 9 → 8 → 7 → 6 → 5 → 4 → 3 → 2 → 1

Во время отсчёта пилоты продолжают движение с включённым пит-лимитером.

При появлении цифры «1» разрешается отключить пит-лимитер и начать разгон.

После этого появляется сообщение «FCY END», после которого гонка продолжается в обычном режиме.

6.4. Режим Safety Car (SC)

Если вводится автомобиль безопасности, процедура аналогична FCY, но применяются дополнительные правила.

Запрещается обгонять Safety Car.

После ухода SC с трассы и появления зелёного флага гонка возобновляется.

Лидер контролирует темп до линии старта/финиша либо до контрольной точки, указанной администрацией.

Во время SC пит-лимитер не применяется, если одновременно не действует FCY.

6.5. Требования к пилотам

Пилоты обязаны:

- снижать скорость плавно и предсказуемо;
- не допускать резких торможений для сзади идущих;
- включать пит-лимитер до появления цифры «10» после FCY START;
- сохранять пит-лимитер до появления цифры «1»;
- после появления цифры «1» начинать ускорение.

Несоблюдение процедуры FCY или SC влечёт применение штрафных санкций согласно Главе 9.

6.6. Режим VSC (Virtual Safety Car)

Режим VSC объявляется сообщением «VSC». Режим FCY применяется только в экстренных случаях и очень редко.

При появлении сообщения VSC:

- лидер гонки становится как Safety Car и задаёт темп;
- все остальные пилоты догоняют лидера и выстраиваются за ним;
- обгоны запрещены;
- обгоны круговых на 1 круг разрешены только после уведомления судейства в игровом чате;
- лидер двигается со скоростью не менее 50 км/ч и не более 100 км/ч, поддерживая среднюю скорость около 80 км/ч.

За нарушения процедуры VSC применяются те же наказания, что и за нарушения процедуры FCY (п. 9.1.8, Глава 9).

ГЛАВА 7. МУЛЬТИКЛАСС И КРУГОВЫЕ

7.1. Обгон круговых

Круговой обязан облегчить обгон лидеру в ближайшей удобной и безопасной точке.

Круговой имеет право не уступать немедленно, если безопасная точка для пропуска ещё не наступила.

При этом он не должен активно защищаться или создавать помехи более быстрому автомобилю.

Если круговой игнорирует лидера более одного круга без уважительной причины, применяется ответственность по пункту 9.1.6.

Ответственность за безопасный обгон лежит на обгоняющем, если круговой не создаёт помех.

7.2. Борьба кругового с лидером

Круговому запрещается:

- активно защищаться от лидера;
- контратаковать после пропуска;
- намеренно затягивать обгон;

Нарушение наказывается +5 сек за каждый эпизод.

GripLine

ГЛАВА 8. КОНТАКТЫ И ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

8.1. Презумпция вины

При контакте виновным по умолчанию считается гонщик, находящийся сзади или совершающий обгон, если не доказано обратное.

Исключениями могут являться:

- резкая блокировка;
- движение под торможением;
- неожиданный манёвр впереди;
- потеря контроля у обороняющегося;
- иные обстоятельства, подтверждающие отсутствие вины атакующего.

8.2. Классификация контактов

Лёгкий контакт без последствий может быть признан гоночным инцидентом.

Контакт с потерей времени или позиции — штраф от +5 до +15 сек в зависимости от последствий.

Намеренный контакт — дисквалификация и бан.

Подробная классификация приведена в Главе 9 и Приложении А.

8.3. Неткод и лаги

Нестабильный пинг или наличие потери пакетов является основанием для требования устранить техническую проблему до старта.

При обнаружении серьёзных проблем участник обязан по возможности покинуть сервер до начала гонки.

Если во время гонки у участника наблюдаются телепортации или выраженный лаг, остальные пилоты должны держать увеличенную дистанцию.

Аварии, очевидно вызванные сетевыми проблемами, могут быть признаны по вине пилота с нестабильной сетью.

ГЛАВА 9. ШТРАФЫ И НАКАЗАНИЯ

9.1. Общие положения

Ниже приведена система наказаний GripLine.

Штрафы применяются к итоговому времени гонщика, если не указано иное.

DT — Drive-Through: проезд по пит-лейну с ограничением скорости без остановки.

SG10 — Stop-and-Go 10 секунд.

SG20 — Stop-and-Go 20 секунд.

SG30 — Stop-and-Go 30 секунд.

9.1.1. Незначительный контакт без последствий

Обстоятельства	Первое нарушение	Повторное
Касание с лёгким изменением траектории, но без потери контроля или позиции	Предупреждение	+5 сек

Контакт, не изменивший траекторию и не приведший к потере времени или позиции, является гоночным инцидентом и не наказывается.

9.1.2. Выдавливание с трассы (Forcing Off Track)

Обстоятельства	Первое	Повторное
Соперник был вынужден сбросить газ или изменить траекторию, но остался на трассе	Предупреждение	+5 сек
Соперник был вынужден выехать за пределы трассы без контакта	+10 сек	+15 сек
Выдавливание с контактом, но соперник сохранил контроль	+10 сек	+15 сек
Выдавливание с контактом, приведшее к вылету или развороту	+15 сек или DT	DT

9.1.3. Контакт с разворотом соперника (Spin)

Обстоятельства	Первое	Повторное
Удар в заднее колесо/бампер, вызвавший разворот, потеря 1 позиции	+5 сек	+10 сек
Потеря 2 позиций	+10 сек	+15 сек
Потеря 3 позиций	+15 сек	DT
Потеря более 3 позиций или сход	DT	SG10 / дисквалификация
Намеренный удар с целью развернуть соперника	Дисквалификация + бан на 1 этап	Пожизненный бан

Если пострадавший сошёл, наказание не может быть мягче DT.

9.1.4. Дайвбомба (Divebomb)

Обстоятельства	Первое	Повторное
Манёвр без контакта, но вынудивший соперника уворачиваться или тормозить	Предупреждение или возврат позиции	+10 сек

Обстоятельства	Первое	Повторное
Дайвбомба с лёгким контактом без разворота	+5 сек или возврат позиции	+10 сек + возврат позиции
Дайвбомба с контактом, вызвавшая разворот или вылет	+15 сек или DT	DT
Дайвбомба с намеренным использованием соперника как опоры	+15 сек + возврат позиции	Дисквалификация

9.1.5. Блокировка / движение на торможении

Обстоятельства	Первое	Повторное
Одно резкое изменение траектории, создавшее помеху без контакта	Предупреждение	+5 сек
Многократное виляние на прямой	+5 сек	+10 сек
Смещение в сторону соперника под торможением без контакта	+5 сек	+10 сек
Блокировка, приведшая к контакту	+10 сек	+15 сек
Блокировка, вызвавшая аварию	+15 сек или DT	DT

9.1.6. Игнорирование синих флагов

Обстоятельства	Первое	Повторное
Круговой не уступил лидеру более одного круга, но не создавал активных помех	Предупреждение	+5 сек
Круговой активно защищался или контратаковал лидера	+10 сек	+15 сек
Игнорирование синих флагов несколько кругов	+5 сек за каждый круг сверх первого	+10 сек за каждый круг

9.1.7. Срезка трассы с получением преимущества

Обстоятельства	Первое	Повторное
Срезка шиканы или выезд за пределы, позволившие сохранить позицию	+5 сек или возврат позиции	+10 сек
Срезка, позволившая совершить обгон	+10 сек + возврат позиции	+15 сек + возврат позиции
Многократная срезка для получения постоянного преимущества	+15 сек	Дисквалификация

Внутриигровые штрафы за срезку не отменяются и не учитываются при определении ручных санкций.

9.1.8. Нарушение процедуры FCY / Safety Car

Обстоятельства	Первое	Повторное
Раннее отключение пит-лимитера до появления цифры «1»	+10 сек	+15 сек
Резкое торможение или ускорение во время FCY, создавшее опасность	+10 сек	+15 сек
Обгон во время FCY без разрешённых причин	+5 сек + возврат позиции	DT
Создание разрыва перед рестартом для получения преимущества	+10 сек	+15 сек
Несоблюдение скоростного режима под FCY	От +10 сек до SG30	От DT до Дисквалификации

Те же санкции действуют за нарушение процедуры VSC (п. 6.6).

9.1.9. Намеренный таран / месть (Intentional Wrecking)

Обстоятельства	Наказание
Умышленный контакт с целью разворота или выведения соперника из гонки	Дисквалификация + бан на 1 этап
Повторный случай или особо циничный манёвр	Пожизненный бан

9.2. СИСТЕМА ЛИЦЕНЗИЙ И ШТРАФНЫХ БАЛЛОВ

9.2.1. Общие принципы

В лиге GripLine действует система штрафных баллов, отражающая дисциплинарную историю каждого гонщика.

Баллы начисляются за нарушения, совершённые во время официальных заездов.

Система предназначена для поощрения аккуратного вождения и предотвращения повторных нарушений.

9.2.2. Начисление баллов

Штрафные баллы назначаются только решением стюардов (судей) по итогам рассмотрения инцидента. Внутриигровые штрафы и штрафы по времени сами по себе баллов не дают: количество баллов стюарды определяют с учётом тяжести нарушения и указывают в своём решении.

9.2.3. Срок действия баллов

Баллы действуют в течение текущего сезона и аннулируются после его завершения.

Если сезон не определён, баллы сгорают через 6 месяцев.

9.2.4. Пороговые значения

4 балла — официальное предупреждение.

10 баллов — пропуск одной следующей гонки.

14 баллов — отстранение от гонок на месяц.

Пропуск гонки не снимает штрафные баллы.

9.2.5. Учёт баллов при рассмотрении инцидентов

Стюарды вправе учитывать текущее количество штрафных баллов гонщика при вынесении решения по повторным или систематическим нарушениям.

9.2.6. Обнуление баллов

Баллы не обнуляются досрочно, кроме исключительных случаев по решению коллегии стюардов.
Каждый месяц сгорает по 2 штрафных баллов *(Например: было 5 стало 3 и т.д.)*

9.2.7. Отслеживание

Актуальное количество штрафных баллов пилота отображается в его профиле на официальном сайте GripLine, в разделе штрафных баллов: https://gripline.site/pilots/{pilot_id}/penalties, где {pilot_id} — уникальный ID пилота на сайте (например, https://gripline.site/pilots/29/penalties — пилот с ID 29). Официальный актуальный баланс штрафных баллов проверяется на сайте GripLine.

9.3. ОТЛОЖЕННЫЕ ШТРАФЫ

Если штраф невозможно применить непосредственно во время гонки, он добавляется к итоговому времени гонщика после финиша.

Если нарушение предусматривает DT или Stop-and-Go, но гонка завершилась до возможности исполнения санкции, стюарды вправе конвертировать наказание в соответствующий временной штраф.

GripLine

ГЛАВА 10. ПРОТЕСТЫ И АПЕЛЛЯЦИИ

10.1. Подача протеста

Протест подаётся через официальный сайт GripLine Racing Series (gripline.site) в течение 24 часов после окончания гонки.

Протест должен содержать: ник или имя участника, номер автомобиля, круг, участок трассы, участников инцидента, краткое описание нарушения и ссылку на видео на YouTube, доступное стюардам для просмотра.

Требования к видеозаписи протеста. На видеозаписи обязательно должны присутствовать:

- HUD (игровой интерфейс) — включён и хорошо виден;
- повторы минимум двух участников инцидента — записи с точек зрения не менее двух участников;
- не менее трёх разных ракурсов — для объективного рассмотрения инцидента.

Видеодоказательство — только ссылка на YouTube с видимостью «Доступ по ссылке» (или открытое видео). Перед отправкой проверьте, что ссылка открывается и стюарды смогут посмотреть запись. Ссылки на Google Диск и видеофайлы на Google Диске не принимаются. Протесты без конкретики могут быть отклонены.

10.2. Рассмотрение

Стюарды рассматривают инцидент в течение 24 часов после подачи протеста, если обстоятельства не требуют дополнительного времени.

При рассмотрении могут использоваться: запись гонки, реплеи, телеметрия, серверные данные, видеозаписи участников, трансляции и другие доступные материалы.

10.3. Конфликт интересов

Судья, непосредственно участвовавший в рассматриваемом инциденте, не должен принимать решение по собственному делу.

10.4. Апелляция

Апелляция может быть подана в течение 24 часов после публикации решения.

Апелляция должна содержать конкретное обоснование несогласия с решением.

Повторная апелляция по тому же делу не принимается, если коллегия стюардов не сочтёт необходимым пересмотреть дело.

Финальное решение коллегии стюардов является окончательным.

10.5. Live-протесты

Если Дирекция включила для гонки Live-протесты (обычно на длинных эндурансах), протест можно подать во время заезда — кнопка «Протест во время гонки» на странице гонки. Нужны номер машины, круг, пункт регламента и видео — только ссылкой на YouTube, как в 10.1. Стюарды решают по ходу гонки; наказание (DT, Stop-and-Go, возврат позиции) отбывается до финиша, иначе заменяется штрафом по времени.

ГЛАВА 11. ПОВЕДЕНИЕ И ЭТИКА

11.1. Чат во время гонки

Использование игрового чата во время квалификации и гонки запрещено, кроме администрации.

11.2. Месть

Умышленная месть на трассе запрещена.

Любой намеренный ответный контакт рассматривается как Intentional Wrecking.

Минимальное наказание — дисквалификация и бан на 1 этап.

11.3. Прогрев шин и топлива

Умышленный дрифт или иные действия во время прогревочного круга не запрещены, если они не создают опасности или помех другим участникам.

11.4. После финиша

После пересечения финишной линии запрещается:

- резко тормозить на гоночной траектории;
- намеренно создавать помехи другим участникам;
- совершать опасные манёвры.

Нарушение наказывается +5 сек.

11.5. Уважение

Запрещаются:

- оскорбления участников;
- провокации;
- угрозы;
- дискриминация;
- токсичное поведение;
- намеренное создание конфликтов.

Спорные ситуации должны решаться через официальную процедуру протеста.

11.6. Ливреи

Ливреи, которые участник загружает на сайт, на сервер или через GRIPLINE Livery Sync, не должны нарушать правила сообщества. Запрещены:

- политическая символика и агитация;
- порнография и откровенный сексуальный контент;
- насилие, расчленёнка и шок-контент;
- оскорбления, дискриминация и экстремистская символика.

Нарушение — дисквалификация и бан на проекте. Администрация вправе удалить такую ливрею без предупреждения.

ПРИЛОЖЕНИЕ А. ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ НАРУШЕНИЙ

A.1. Незначительный контакт без потери позиций/времени

Суть: лёгкое касание без последствий.

Наказание: не применяется, если контакт не привёл к потере контроля, позиции или существенного времени. Квалифицируется как гоночный инцидент.

A.2. Выдавливание с трассы (Forcing Off Track)

Суть: вытеснение соперника за пределы трассы без оставления необходимого пространства при наличии у него права на пространство.

Наказание: от Предупреждения до +15 сек в зависимости от последствий.

A.3. Контакт с разворотом соперника (Spin)

Суть: удар в заднюю часть или заднее колесо, приводящий к развороту соперника.

Наказание: от +5 сек до DT/SG10/SG20/SG30 в зависимости от последствий и потери позиций.

A.4. Дайвбомба (Divebomb)

Суть: агрессивный манёвр без достаточного перекрытия, при котором атакующий не способен безопасно завершить торможение или прохождение поворота.

Наказание: от Предупреждения до +15 сек/DT.

A.5. Опасное перестроение / блокировка

Суть: резкое изменение траектории при обороне, движение под торможением или иное действие, создающее опасность для соперника.

Наказание: от +5 сек до +15 сек/DT.

A.6. Игнорирование синих флагов

Суть: круговой не облегчает обгон более быстрому автомобилю в течение установленного времени.

Наказание: от Предупреждения за эпизод с учётом продолжительности нарушения.

A.7. Срезка трассы с получением преимущества

Суть: выезд за пределы трассы, позволивший получить или сохранить преимущество.

Наказание: от +10 сек до Дисквалификации. Полученное преимущество должно быть возвращено, если это предусмотрено решением стюардов.

A.8. Намеренный таран / месть

Суть: умышленный контакт с целью навредить сопернику, отомстить за предыдущий инцидент или вывести его из гонки.

Наказание: дисквалификация и бан. При повторном или особо тяжёлом нарушении возможен пожизненный бан.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящий регламент создан для поддержания честной, конкурентной и уважительной борьбы в GripLine Racing Series.

Стюарды оставляют за собой право трактовать ситуации, прямо не описанные в регламенте, руководствуясь:

- духом правил;
- безопасностью;
- спортивным принципом;
- обстоятельствами конкретного инцидента;
- здравым смыслом.

Наличие формальной лазейки в тексте регламента не даёт права использовать её для получения неспортивного преимущества.

Мы гоняем жёстко, но честно.

Уважайте соперников — и они будут уважать вас.

— Коллегия стюардов GripLine Racing Series

ИСТОРИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

Версия 1.2 — 26.10.2026

- п. 9.2.7 — актуальный баланс штрафных баллов пилота показывается на сайте GripLine: https://gripline.site/pilots/{pilot_id}/penalties (раньше — в Discord-канале).
- п. 10.1 — протест подаётся через сайт; видеодоказательство — только ссылкой на YouTube (допускается доступ по ссылке), Google Диск не принимается; требования к видео: виден HUD, повторы минимум двух участников, не менее трёх ракурсов.
- пп. 10.1 и 10.2 — перечни (что указать в протесте, материалы рассмотрения) записаны одной строкой, содержание не изменилось.
- п. 10.5 — видео Live-протеста — тоже только ссылкой на YouTube.