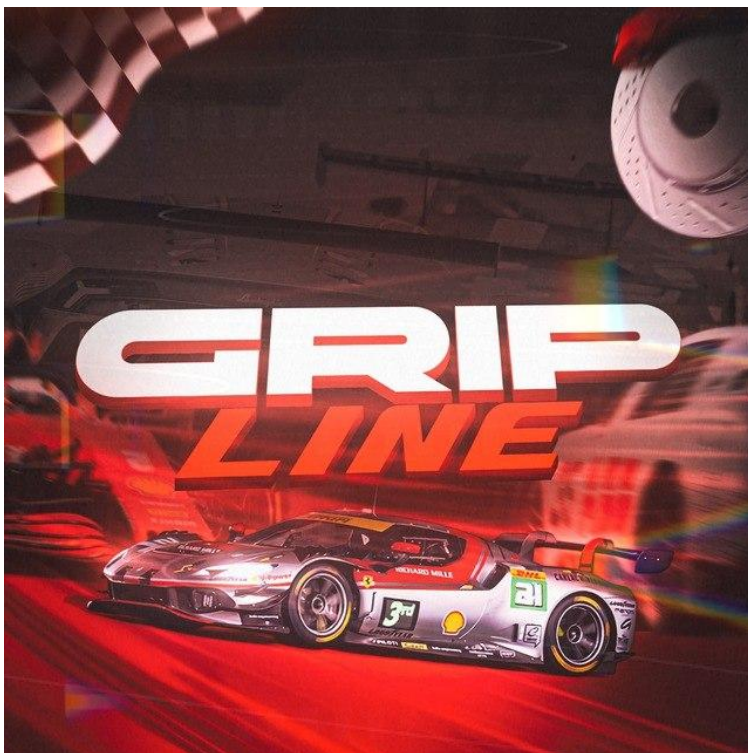




GRIPLINE RACING SERIES

БРИФИНГ ПИЛОТОВ

Версия 1.0

ОФИЦИАЛЬНЫЙ БРИФИНГ

*Честная борьба • Спортивная этика • Безопасность
На основе регламента лиги v1.0 • Assetto Corsa Competizione*

ГЛАВА 1. ПЕРЕД СТАРТОМ

1.1. Сеть

Нестабильный пинг или потерю пакетов нужно устранить до старта. При серьёзных проблемах покиньте сервер до начала гонки.

1.2. Лаг во время гонки

Если у кого-то наблюдаются телепортации, держите увеличенную дистанцию. Аварии, очевидно вызванные сетью, могут быть признаны виной пилота с нестабильным соединением.

1.3. Пит-стопы

Обязательный пит-стоп не является постоянным требованием. Если он установлен, организаторы публикуют условия заранее. Если нет, стратегия на вашей совести.

1.4. Прогревочный круг

Дрифт и прочие действия разрешены, пока они не создают опасности и помех другим участникам.

ГЛАВА 2. ЧАТ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

2.1. Чат закрыт

Игровой чат в квалификации и гонке строго закрыт. Писать может только администрация.

2.2. Технические проблемы

Любые технические проблемы (сеть, лаги, вылеты, железо, настройки, управление) — ваша проблема. Решить их во время гонки мы не можем.

Если техническая проблема создаёт опасную ситуацию либо из-за неё вы можете получить штраф, вы обязаны безопасно уехать в боксы и решать её там.

Не оставайтесь на трассе в надежде, что проблема решится сама.

ГЛАВА 3. ПРИКАЗЫ ДИРЕКЦИИ ГОНКИ

3.1. Приказ уехать в боксы

Дирекция гонки может приказать пилоту отправиться в боксы, если его автомобиль:

- едет опасно;
- имеет технические проблемы;
- имеет высокий пинг и связанную с ним нестабильность.

3.2. Ответственность

Невыполнение приказа дирекции влечёт дисквалификацию.

Приказ выполняется сразу и безопасно, без споров. Все претензии решаются только через процедуру протеста после гонки.

ГЛАВА 4. КВАЛИФИКАЦИЯ

4.1. Медленный круг (выезд, заезд, остывание)

Пилот на медленном круге не должен мешать тем, кто идёт на быстром. Для этого:

- уходите с гоночной траектории заранее и не двигайтесь по ней медленно;
- не тормозите резко и не меняйте траекторию в последний момент;
- пропускайте быстрые машины как можно раньше;
- не останавливайтесь на траектории или рядом с ней.

4.2. Быстрый круг

Пилот на быстром круге вправе рассчитывать, что медленная машина освободит траекторию. Это не даёт права на опасный манёвр: подъезжая к медленной машине, контролируйте скорость и заранее выбирайте, с какой стороны её проходить.

4.3. Лимиты трассы

Срезки и выезды за пределы трассы фиксирует игра. Круг, аннулированный игрой, остаётся аннулированным, а внутриигровые штрафы являются окончательными (см. главу 13).

4.4. Умышленные помехи

Намеренное создание помех сопернику в квалификации (блокировка быстрого круга, остановка на траектории) рассматривается стюардами как неспортивное поведение.

ГЛАВА 5. СТАРТ

5.1. Старт с места

Следите за положением на решётке. Фальстарт фиксирует игра. Если игра нарушение не зафиксировала, стюарды вправе назначить +10 сек при наличии подтверждения.

5.2. Старт с хода (Rolling Start)

Держите своё место в 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.

5.3. Первый круг

Первый поворот и первые круги — самые аварийные участки гонки: группа плотная, скорости разные, шины и тормоза холодные.

- Не атакуйте на предельной скорости. Нет перекрытия — уступайте.
- Тормозите раньше обычного и держите увеличенную дистанцию.
- Оставляйте сопернику место с обеих сторон, особенно на входе и в апексе.
- Помните: при контакте по умолчанию виноват тот, кто сзади или атакует.
- Позиция, потерянная на первом круге, лучше схода обоих участников. Гонка длинная.

ГЛАВА 6. БОРЬБА НА ТРАССЕ

6.1. Кто имеет право на поворот

«База есть» означает, что передняя ось атакующего находится на уровне или впереди задней оси соперника до точки поворота (turn-in).

Нет перекрытия до turn-in — вы обязаны уступить. Попытка занять место, которого не было, является дайвбомбой.

6.2. Атака

- Контролируйте торможение и траекторию. Вы должны быть способны безопасно завершить манёвр.
- Если вы видите, что манёвр с высокой вероятностью приведёт к аварии, откажитесь от атаки, даже если формально «база есть». Безопасность важнее права на позицию.
- По умолчанию при контакте виноват тот, кто сзади или совершает обгон. Исключения: резкая блокировка, движение под торможением, неожиданный манёвр впереди, потеря контроля у обороняющегося.

6.3. Оборона позиции

Разрешено одно плавное изменение траектории на прямой. Запрещено:

- блокировать соперника, который уже начал обгон и имеет значимое перекрытие;
- менять траекторию в зоне торможения и двигаться под торможением;
- выдавливать соперника за пределы трассы;
- совершать многократные резкие перестроения.

Стюарды могут сравнивать вашу траекторию на данном круге с предыдущими и последующими.

6.4. Возвращение на трассу

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

- Перед возвращением посмотрите в зеркала и оцените скорость приближающихся машин.
- Возвращайтесь плавно, под малым углом к направлению движения, набирая скорость. Не пересекайте трассу перпендикулярно.
- Не выезжайте на трассу непосредственно перед приближающимся автомобилем. Если безопасного зазора нет, подождите и пропустите всех.
- Не получайте преимущество за счёт небезопасного возвращения.
- Если вы вернулись и создали помеху, действуйте как описано в п. 6.6.

6.5. Если вы развернулись на трассе

Зажмите тормоз и оставайтесь на месте. Ждите, пока вокруг вас не останется машин, которым вы можете помешать.

Любые движения, которые приведут к опасной ситуации (помеха другому пилоту, резкая смена траектории или удар), будут караться очень жёстко.

6.6. Если вы виноваты

Если вы допустили ошибку (проскочили поворот, вытеснили соперника, задели его, срезали и получили преимущество), не ждите решения стюардов.

- Верните позицию сами: плавно сбросьте темп и пропустите пострадавшего, без резкого торможения и без помех другим.
- Делайте это безопасно, вдали от зон торможения и входа в поворот.
- Во время FCY и SC действуют правила главы 10. Меняйте позиции только по ним или по указанию судей.
- Добровольный возврат не отменяет наказание автоматически, но стюарды вправе учесть ваше поведение после инцидента.
- Не пытайтесь «вернуть долг» ответным контактом: он считается умышленным тараном.

ГЛАВА 7. ПОВРЕЖДЕНИЯ И АВАРИИ

7.1. Когда нужно в боксы

Уезжайте в боксы, если:

- потеряна или серьёзно повреждена аэродинамика (сплиттер, антикрыло, кузов, болтающаяся деталь);

- повреждена подвеска, машину тянет в сторону или есть сильная вибрация;
- прокол или быстрое падение давления в шине;
- вы не можете держать предсказуемую траекторию и безопасный темп.

Если повреждение создаёт опасность для других участников, заезд в боксы обязателен (см. главу 2).

7.2. Как ехать в боксы

- Двигайтесь вне гоночной траектории, не тормозите резко и не меняйте траекторию в последний момент.
- Пропускайте быстрые машины при первой возможности.
- Не пересекайте трассу перпендикулярно и не создавайте помех.
- На въезде в пит-лейн не пересекайте сплошную линию (см. главу 9).

7.3. Если машина остановилась на трассе

- Съезжайте с траектории так далеко, как позволяет безопасность.
- Не выезжайте обратно, пока не убедитесь, что приближающихся машин нет.
- Если вернуться в гонку безопасно нельзя, не оставляйте машину на траектории: вернитесь в боксы средствами игры или покиньте сессию.

7.4. После ремонта

Перед выездом из пит-стопа убедитесь, что пит-лейн свободен. Помните про Unsafe Release (см. главу 9) и лимит скорости в пит-лейне.

ГЛАВА 8. МУЛЬТИКЛАСС И КРУГОВЫЕ

8.1. Обязанности кругового

Круговой уступает дорогу в ближайшей удобной и безопасной точке. Немедленно уступать он не обязан, но активно защищаться и создавать помехи более быстрому автомобилю нельзя.

8.2. Запрещено круговому

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

Игнорирование лидера более одного круга без уважительной причины влечёт наказание.

8.3. Обязанности обгоняющего

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

ГЛАВА 9. ПИТ-ЛЕЙН

9.1. Въезд и выезд

Пересекать сплошную линию на въезде и выезде с пит-лейна запрещено. Если нарушение привело к существенному преимуществу или изменению позиции, наказание строже.

9.2. Скорость

Лимит скорости в гонке контролируется автоматически. Намеренный обход ограничения, если это технически возможно, может привести к дисквалификации. На тренировках и в квалификации лимитер не контролируется, если организаторы не решили иначе.

9.3. Безопасный выезд (Unsafe Release)

Нельзя выезжать с пит-стопа под колёса автомобиля, движущемуся по пит-лейну или трассе.

ГЛАВА 10. FCY И SAFETY CAR

10.1. Full Course Yellow (FCY): вход

- 1 Появляется сообщение «FCY START». Снижайте скорость плавно и предсказуемо, без резкого торможения.
- 2 В чате идёт отсчёт 1 → 10. К цифре «10» пит-лимитер должен быть включён.
- 3 Скорость: лимитер 50 км/ч, при этом не ниже 40 км/ч.
- 4 После «10» появляется сообщение «FCY» — режим активен.

10.2. Движение в режиме FCY

- Держите постоянную дистанцию до впереди идущего.
- Обгоны запрещены. Исключения: машина впереди уходит в пит, явно замедляется не по процедуре FCY, либо есть разрешение администрации.
- Нельзя намеренно отставать или догонять пелотон ради преимущества.
- Нельзя ехать бок о бок. Позиция определяется передним бампером: кто впереди, тому принадлежит позиция. Тот, кто сзади, уступает и возвращается за машину без помех.
- Если вы потеряли позицию из-за собственной ошибки, не возвращайте её во время FCY, если этого не требуют судьи.

10.3. Окончание FCY

- 1 Идёт обратный отсчёт 10 → 1. Лимитер остаётся включённым.
- 2 На цифре «1» можно отключить лимитер и начинать разгон.
- 3 Затем появляется «FCY END», и гонка продолжается в обычном режиме.

10.4. Safety Car (SC)

Как только вы увидели в чате сообщение о Safety Car:

- 1 сбросьте темп;
- 2 никого не обгоняйте;
- 3 соберитесь в колонну за машиной SC.

Safety Car обгонять нельзя, за исключением случая, когда это приказала дирекция гонки.

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

10.5. Пропуск круговых

Во время SC дирекция гонки может приказать круговым обогнать SC, чтобы вернуться на круг лидера.

- Пилоты на лидирующем круге должны оставить место, чтобы круговые смогли их обогнать.
- Круговые, обгоняющие колонну, держатся в колонне и не обгоняют друг друга.
- Круговые держат невысокий темп.
- После обгона SC круговые пристраиваются в хвост колонны.

10.6. Медленные машины и возврат на трассу под SC

Если машина под Safety Car движется неадекватно медленно или находится вне трассы, её можно обогнать. Обгоняйте безопасно, без резкого ускорения, и сразу возвращайтесь в колонну на безопасном темпе.

Машина, которая во время SC возвращается на трассу после вылета, разворота или остановки:

- возвращается безопасно и без помех для колонны (см. п. 6.4);
- не имеет права вернуть позицию, которую занимала до инцидента;
- занимает место в колонне там, где вернулась на трассу, и не пытается наверстать потерянное.

10.7. Рестарт после FCY и SC

- Рестарт после SC определяет лидер: когда он начинает разгоняться, гонка возобновляется. Остальные следят за ним и не ускоряются раньше.
- Дистанция между машинами остаётся безопасной. Резкие ускорения и торможения запрещены.
- Не создавайте разрыв перед рестартом ради преимущества.
- Обгоны после рестарта, как после FCY, так и после SC, разрешены только после пересечения линии старта/финиша либо в иной точке, установленной администрацией.

Нарушение процедуры рестарта карается +10 сек. Нарушения FCY и SC наказываются штрафами согласно регламенту.

ГЛАВА 11. ДОЖДЬ И МЕНЯЮЩИЕСЯ УСЛОВИЯ

11.1. Подготовка

Перед стартом проверьте прогноз, выбранную резину, сетап и давление в шинах. Выбор стратегии и момент смены резины остаются на вашей ответственности.

11.2. Видимость

В дождь все пилоты обязаны включить:

- ДХО (дневные ходовые огни);
- Rain light (дождевой свет);
- ближний свет.

Это обязательное требование. Должны быть включены минимум два пункта из трёх. Если включено меньше двух, пилот будет дисквалифицирован.

Брызги резко ограничивают видимость: увеличьте дистанцию до впереди идущего и не прижимайтесь вплотную.

11.3. Торможение и контроль

Тормозной путь на мокрой трассе длиннее, есть риск аквапланирования. Тормозите раньше и плавнее, избегайте луж и ручьёв, не делайте резких движений рулём.

11.4. Меняющиеся условия

Машины на разной резине едут с разным темпом. Если вы заметно медленнее из-за неподходящей резины, пропускайте более быстрых при первой безопасной возможности и не защищайтесь активно.

11.5. FCY и SC в дождь

Порядок отсчёта, пит-лимитер и правила главы 10 остаются прежними. Снижайте скорость ещё плавнее и держите дистанцию: на мокрой трассе резкое торможение особенно опасно.

ГЛАВА 12. ФЛАГИ

Флаг	Что делать
Жёлтый	Снизить скорость, быть готовым к возникновению опасности
Зелёный	Возобновление нормального гоночного режима после жёлтого флага, FCY или SC
Синий	Круговой облегчает обгон в ближайшей безопасной точке
Красный	Гонка остановлена. Замедлиться и следовать указаниям администрации
Чёрно-белый	Предупреждение за неспортивное или повторяющееся мелкое нарушение. Если поведение не изменится, могут быть применены дополнительные санкции

12.1. Красный флаг

Когда в чате появляется сообщение «RED FLAG», сессия гонки будет просто перезапущена. От пилота требуется только остановиться, как указано ниже.

Ваша задача — плавно и по плану замедлиться до полной остановки, выстроившись в одну колонну.

- Снижайте скорость плавно и предсказуемо, без резкого торможения.
- Не обгоняйте. Занимайте место в колонне и держите безопасную дистанцию.
- Остановитесь в колонне, не создавая помех другим. Больше от вас ничего не требуется.

ГЛАВА 13. ВНУТРИИГРОВЫЕ ШТРАФЫ

Штрафы, автоматически назначенные игрой (срезка трассы, столкновения, превышение скорости в пит-лейне и другие), являются окончательными. Стюарды их не отменяют, а протест против корректно назначенного штрафа подавать нельзя.

Исключение возможно только в случае явного технического сбоя (неткод или баг), подтверждённого и признанного коллегией стюардов.

ГЛАВА 14. ПРОТЕСТЫ: КАК СОБРАТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

14.1. Сроки и канал

Протест подаётся в Discord-канале #репорты в течение 24 часов после окончания гонки.

14.2. Сразу после гонки

- Сохраните реплей, пока он доступен.
- Запишите видео инцидента (запись экрана, трансляция или иной материал).
- Зафиксируйте круг, участок трассы, номера автомобилей и примерное время.

14.3. Что указать в протесте

- ник или имя участника;
- номер автомобиля;
- круг и участок трассы;
- участников инцидента;
- краткое описание нарушения;
- видеозапись или иной материал.

14.4. Как писать

Коротко, по фактам, без эмоций и оскорблений. Прикладывайте видео с указанием момента. Протесты без конкретики могут быть отклонены.

14.5. Что не оспаривается

Корректно назначенные внутриигровые штрафы (см. главу 13) оспорить протестом нельзя.

14.6. Рассмотрение и апелляция

Стюарды рассматривают инцидент в течение 24 часов, используя записи, реплеи, телеметрию, серверные данные и материалы участников. Судья, участвовавший в инциденте, решение по нему не принимает. Апелляцию с конкретным обоснованием можно подать в течение 24 часов после публикации решения. Решение коллегии стюардов окончательное.