


# GRIPLINE RACING SERIES

БРИФИНГ ПИЛОТОВ

**Версия 1.1**

ОФИЦИАЛЬНЫЙ БРИФИНГ

*Честная борьба • Спортивная этика • Безопасность*

*На основе регламента лиги • 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

Бёрнаут, виляния и прогрев тормозов разрешены только до тех пор, пока они не мешают другим пилотам и не создают опасной ситуации. Если помеха или опасность возникла, немедленно прекратите любой прогрев.

Как только игра покажет, что нужно держать скорость 70 км/ч, прекратите прогрев и встройтесь в свою позицию в колонне.

ГЛАВА 2

# ЧАТ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРОБЛЕМЫ

### 2.1 Чат закрыт

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

GripLine

### 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.

Если доехать до пит-лейна своим ходом невозможно, вернитесь в боксы через меню ESC, нажав **Return to pit** (см. п. 3.3 и п. 7.3).

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

### 2.3 Вылет из сессии

Если вы вылетели из сессии, вы можете переподключиться и продолжить гонку из пит-лейна. Выезжайте на трассу по правилам пит-лейна (п. 9.1–9.3) и не создавайте помех другим пилотам.

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.

GripLine

### 3.3 Команды дирекции в чате

Дирекция гонки отдаёт приказы через игровой чат. Есть две команды:

- **«GO TO PIT»** — безопасно доезжайте до пит-лейна своим ходом и исправьте в боксах все проблемы с автомобилем.
- **«RETURN TO PIT»** — в течение ближайших **30 секунд** безопасно замедлитесь до полной остановки вне гоночной траектории, затем сразу откройте меню ESC и нажмите **Return to pit**. Исключение: если вы можете безопасно доехать до пит-лейна своим ходом в пределах этих 30 секунд, делайте это.

Оба приказа выполняются немедленно. Невыполнение влечёт дисквалификацию (п. 3.2).

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).

Правило «lasting advantage» (п. 6.7) действует и в квалификации: если игра не аннулировала круг, но выезд за пределы трассы дал заметное преимущество, стюарды вправе наказать пилота.

### 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 запредельной 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 (см. п. 6.2).
- 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, VSC 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.

## 6.7 Преимущество за счёт выезда за пределы трассы (Lasting Advantage)

Срезка или выезд за пределы трассы, давшие преимущество, наказываются, даже если игра не назначила штраф.

- Преимуществом считается выигранная позиция, заметно сэкономленное время или более выгодное положение перед соперником.
- Если вы выиграли позицию за счёт срезки или выезда, верните её самостоятельно по правилам п. 6.6.
- Решение о наказании принимают стюарды по записям и данным сервера. Штрафы, назначенные игрой, остаются в силе и не отменяются (см. главу 13).

## 6.8 Слишком медленная езда (Brake test)

Если вы едете слишком медленно и фактически паркуетесь, например на апексе, вы будете виноваты, если вас ударят. Такое поведение расценивается как Brake test. Особенно строго это оценивается под синими флагами.

## 6.9 Борьба бок о бок

Если вы едете бок о бок, оставляйте друг другу место шириной в один корпус до белой линии.

Выталкивать на поребрики соперников, которые вас атакуют, категорически запрещено. Особенно строго это оценивается под синими флагами.

### 6.10 Если против вас выполняют дайвбомб

Если против вас выполняют дайвбомб и после точки входа вы оставили ширину корпуса, вы должны оставить место для атаки. Не заворачивайте резко и не блокируйте поворот в атакующего.

Если атакующий выполнил опасный манёвр с контактом либо заставил вас отвернуть, он будет наказан. Особенно строго это оценивается под синими флагами.

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 вы не можете доехать до пит-лейна, не оставляйте машину на траектории: откройте меню ESC и нажмите **Return to pit**. Если и это невозможно, 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.

### 7.5 Инцидент впереди и жёлтые флаги

Если вы видите инцидент впереди и игра показывает жёлтые флаги в этом секторе, сбавьте скорость и будьте максимально готовы полностью остановиться.

Если вы протаранили пилота, который пытался уйти от инцидента, и создали новый инцидент, вы будете наказаны: от проезда по пит-лейну (DT) до дисквалификации (DQ).

### 7.6 Неисправные фары

Если при разбитой передней части машины фары моргают, работают некорректно или не работают вовсе во время дождя или ночью, вы обязаны в течение 3 кругов заехать в пит-лейн и починиться.

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.

Если вы едете гораздо медленнее быстрого пилота, вы должны уступить место при первой же возможности, чтобы не создавать опасную ситуацию.

Предельный срок пропуска: не позднее чем через один круг преследования, то есть через один круг после того, как быстрая машина настигла вас и едет следом. Иначе говоря, если вы гораздо медленнее, уступайте сразу при первой возможности, а один круг преследования — максимум, который разрешено тянуть в любой ситуации. Дольше задерживать быструю машину нельзя.

### 8.2 Запрещено круговому

- препятствовать обгону и 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.

### 8.4 Два круговых в борьбе

Если два круговых борются между собой, а их настигает быстрая машина, пропустить её должны оба, одновременно. После пропуска они вправе продолжить свою борьбу. Использовать быструю машину как повод для манёвра против соперника или задерживать её ради борьбы нельзя.

### 8.5 Слишком медленная езда (Brake test)

Если вы едете слишком медленно и фактически паркуетесь, например на апексе, вы будете виноваты, если вас ударят. Такое поведение расценивается как Brake test. Особенно строго это оценивается под синими флагами.

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 автомобилю, движущемуся по пит-лейну или трассе.

### 9.4 Пит-лейн при нейтрализации

Пит-лейн открыт во время FCY, VSC и Safety Car. Вы можете заезжать в боксы и выезжать из них в этих режимах, соблюдая лимит скорости пит-лейна и правила безопасного выезда (п. 9.3). Подробности по каждому режиму см. в главе 10.

ГЛАВА 10

# FCY, VSC И SAFETY CAR

## 10.1 Full Course Yellow (FCY): вход

1. Появляется сообщение «FCY START». Тормозите плавно и предсказуемо, без резкого торможения и без резких смещений по трассе.
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. С этого момента обгоны запрещены (п. 10.2).

## 10.2 Движение в режиме FCY

- Держите постоянную дистанцию до впереди идущего.
- После цифры «10» 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, начинать разгон и обгонять, если это не создаёт опасной ситуации.
3. Затем появляется «FCY END», и гонка продолжается в обычном режиме.

## 10.4 Virtual Safety Car (VSC)

VSC — режим нейтрализации, при котором пилоты замедляются и собираются в колонну за лидером, который выполняет роль «воображаемого» Safety Car. Окончание режима объявляется сообщением «VSC END» (см. п. 10.8). Как только в чате появилось сообщение о VSC:

- плавно сбросьте темп, без резкого торможения;
- никого не обгоняйте;
- соберитесь в колонну за лидером;
- держите дистанцию 1–2 корпуса до впереди идущей машины;
- максимальная скорость для всех пилотов — **180 км/ч**. Превышать её запрещено.

*Обязанности лидера (текущая 1-я позиция):*

- плавно сбросить темп и ехать в заданном диапазоне скоростей (см. рамку ниже);
- вести колонну ровно, без резких торможений и ускорений.

> **ТЕМП ЛИДЕРА ПРИ VSC**
>
> Максимум: 100 км/ч • Минимум: 50 км/ч • Средний темп: около 80 км/ч

*Если лидер уходит в боксы:*

- пит-лейн во время VSC открыт (см. п. 10.9);
- «воображаемым Safety Car» становится пилот, который после ухода лидера оказался на первой позиции;
- он обязан сразу держать темп, описанный выше (50–100 км/ч, в среднем около 80 км/ч), а остальные продолжают ехать за ним.

## 10.5 Safety Car (SC)

Как только вы увидели в чате сообщение о Safety Car:

1. плавно сбросьте темп, без резкого торможения;
2. никого не обгоняйте;
3. соберитесь в колонну за машиной SC;
4. держите дистанцию 1–2 корпуса до впереди идущей машины;
5. не превышайте скорость 180 км/ч.

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

Окончание SC объявляется сообщением «SC END» (см. п. 10.8).

При SC пит-лимитер не применяется, если одновременно не действует FCY. Пит-лейн при SC открыт (см. п. 10.9).

## 10.6 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.

## 10.7 Медленные машины и возврат на трассу под SC и VSC

Если машина под Safety Car или VSC движется неадекватно медленно (ниже допустимого темпа) 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 или VSC 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.

## 10.8 Рестарт после FCY, VSC и SC

- Рестарт после SC определяет лидер: он может начать разгоняться только после появления в чате сообщения «SC END». Когда лидер начинает разгоняться, гонка возобновляется. Остальные следят за ним и не ускоряются раньше.
- Рестарт после VSC проходит по той же схеме: лидер может начать разгоняться только после сообщения «VSC END», гонка возобновляется, когда он начинает разгоняться, и до этого момента остальные не ускоряются.
- Дистанция между машинами остаётся безопасной. Резкие ускорения и торможения запрещены.
- Не создавайте разрыв перед рестартом ради преимущества.
- После FCY обгоны разрешены сразу на цифре «1» (п. 10.3), если это не создаёт опасной ситуации.
- После SC и VSC обгоны разрешены только после пересечения линии старта/финиша либо в иной точке, установленной администрацией.

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

### 10.9 Пит-лейн при FCY, VSC и SC

Пит-лейн открыт при всех видах нейтрализации: FCY, VSC и SC. Заезд в боксы и выезд из них разрешены в любой момент, при этом действуют лимит скорости пит-лейна (там, где он применяется), запрет пересечения сплошной линии и правила безопасного выезда (п. 9.1 и п. 9.3). Пилот, выехавший из боксов во время нейтрализации, присоединяется к колонне в хвосте или в том месте, где он оказался на трассе, без обгонов.

### 10.10 Изменение процедур нейтрализации

Директор гонки вправе изменять процедуры нейтрализации (FCY, VSC, SC, красный флаг), если это требуется для повышения качества гонки и безопасности всех пилотов. Изменения объявляются в игровом чате, и пилоты обязаны следовать им так же, как приказам дирекции (п. 3.2).

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, VSC 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 и полной остановке (см. п. 7.5) |
| **Зелёный** | Возобновление нормального гоночного режима после жёлтого флага, FCY, VSC 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.

Отсутствие штрафа от игры не означает отсутствия нарушения: если срезка или выезд за пределы трассы дали пилоту преимущество, стюарды могут наказать его дополнительно (см. п. 6.7).

ГЛАВА 14

# РАЗБОР ИНЦИДЕНТОВ

## 14.1 Основа разбора

Инциденты разбираются на основе гоночного регламента GripLine.

## 14.2 Право судей отступать от правил

Судьи вправе отступать от конкретных правил, если этого требуют адекватность решения и спортивный интерес.

## 14.3 Гоночный инцидент

Гоночным инцидентом считается инцидент, в котором:

- виноваты обе машины;
- серьёзных последствий нет;
- ошибка не связана с конкретными действиями пилота;
- пилот ничего не мог сделать и был, по сути, пассажиром.

За гоночный инцидент наказание не назначается.

ГЛАВА 15

# ПРОТЕСТЫ: КАК СОБРАТЬ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

## 15.1 Сроки и канал

Протест подаётся на сайте в разделе с гонкой в течение 24 часов после окончания гонки.

## 15.2 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.

## 15.3 Что указать в протесте

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

## 15.4 Как писать

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

## 15.5 Что не оспаривается

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

## 15.6 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.