

# Технические правила по виду программы

## Gran Turismo Sport

### 1. Общая информация

- 1.1. Участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования настоящих правил, а также требования Регламента спортивных соревнований.
- 1.2. Версия игры: лицензионная, последняя опубликованная в сервисе.
- 1.3. У каждого участника должна быть оплаченная подписка PS Plus.

### 2. Формат мероприятия

- 2.1. Мероприятие проводится в два этапа: групповой этап и финальный этап. Финальный этап разделен на Золотую и Серебряную лиги.
- 2.2. Групповой этап.
  - Участники делятся на группы по 8 в каждой;
  - В игровой день участники проводят по 3 групповых заезда в режиме “Практика/Гонка”;
  - Участникам начисляются баллы на основании их окончательного положения в каждой гонке по схеме 15-12-10-8-6-4-2-1.
- 2.3. Финальный этап Золотой лиги.
  - Участие принимают лучшие 8 игроков по результатам группового этапа. В случае равенства очков у двух и более участников места определяются по дополнительному показателю: наименьшее затраченное время по результатам всех заездов;
  - На стадии 1\4 участники проводят по 3 групповых заезда в режиме “Практика/Гонка”. Участникам начисляются баллы на основании их окончательного положения в каждой гонке по схеме 15-12-10-8-6-4-2-1. Лучшие 4 игрока проходят в 1\2. В

случае равенства очков у двух и более участников места определяются по дополнительному показателю: наименьшее затраченное время по результатам всех заездов;

- Стадии 1\2 и Финал проходят до 2 побед (best of 3) в формате дуэлей в режиме “Практика/Гонка”. Победителем становится тот, кто первым придет к финишу.

#### 2.4. Финальный этап Серебряной лиги.

- Участие принимают все игроки, не прошедшие в Финальный этап Золотой лиги;
- На стадии плей-офф участники проводят по 3 групповых заезда в режиме “Практика/Гонка”. Участникам начисляются баллы на основании их окончательного положения в каждой гонке по схеме 15-12-10-8-6-4-2-1.
- Лучшие 4 игрока проходят в 1\2. В случае равенства очков у двух и более участников места определяются по дополнительному показателю: наименьшее затраченное время по результатам всех заездов;
- Стадии 1\2 и Финал проходят до 2 побед (best of 3) в формате дуэлей в режиме “Практика/Гонка”. Победителем становится тот, кто первым придет к финишу.

### 3. Проведение заездов

3.1. Хостом во всех заездах, выступает один из игроков, если судьей не сообщено иное. Настройки лобби по умолчанию (автопилот отключен).

3.2. Предварительный график заездов на групповой этап:

Дата	20 октября	27 октября	03 ноября
1-й заезд	Goodwood Motor Circuit	Red Bull Ring	Autodromo Nazionale Monza
2-й заезд	Circuit de Barcelona	Kyoto Driving Park	Brands Hatch
3-й заезд	Fuji Speedway	Tsukuba Circuit	Tokyo Expressway

- 3.3. Категория машин, участвующих в заездах: **Гр. 4.**  
Игрок может менять свои машины между заездами.
- 3.4. Все участники должны соблюдать правила честной игры на гоночных трассах.
- 3.5. Категорически запрещены столкновения с другими участниками и умышленные выезды за пределы трассы.

#### **4. Ход спортивных соревнований**

- 4.1. Общение участников с судьями и другими официальными лицами спортивных соревнований происходит в сервисе Discord на сервере ЛЧБ и через личные сообщения (далее - ЛС) (для доступа к ним нужно нажать на никнейм пользователя правой клавишей мыши и выбрать в появившемся меню пункт “Написать сообщение”).
- 4.2. Не позднее, чем за 30 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Участники обязаны присоединиться к этому серверу и переименовать себя под игровой никнейм. Для этого необходимо нажать правой кнопки мыши на свой ник, выбрать “Изменить никнейм”, ввести необходимое и нажать “Сохранить”;
  - Затем необходимо подтвердить свою готовность путем отправки сообщения на соответствующем канале (#название\_дисциплины): - “Игрок А готов к заезду” или “+”.
- 4.3. Не позднее, чем за 10 минут до начала этапа спортивных соревнований:
- Нужно создать лобби и отправить приглашение соперникам;
  - У участников есть 10 минут, чтобы зайти в лобби и начать заезд.
- 4.4. Заезд должен быть начат по расписанию, либо ранее по готовности всех участников. Необходимо предупредить судью о старте заезда или любых задержках.
- 4.5. Сразу после заезда необходимо отправить судье в ЛС скриншоты всех заездов.