



**PORSCHE RUSSIA  
SIMREAL CUP**

**РЕГЛАМЕНТ  
ГРАНД ФИНАЛ**

## 1. Название соревнования

Полное название соревнования: Любительские Командные соревнования Porsche Russia Simreal CUP (PRSC)

## 2. Организаторы соревнования

Ответственные лица: Мироненко Сергей

Главный судья соревнований: Мироненко Сергей, помощник - Шувалов Сергей

Телеметрист, ответственный по итоговым протоколам и таблицам – Ластович Михаил

## 3. Дата и место проведения

29 августа 2021 года, воскресенье

Forza-Karting, Москва, Шарикоподшипниковская, 13 ст. 3

## 4. Призы

- Призовой Фонд соревнований – 500 000р.

## 5. Карты

1. Гонка проходит на картах класса Sport с двигателями мощностью 15 л.с.
2. К гонке организаторы готовят не менее 12 карт. В гонке принимают участие 10 команд.

3. Гонка проходит с довесами картов/пилотов до 85 кг
4. Максимальный довес на карт - 25 кг.
5. Шаг довеса 2,5 кг

## 6. **Симуляторы**

1. Гонка проходит на симуляторе Assetto Corsa Competizione
2. Трасса проведения - Spa Francorchamps 2020
3. Организаторы предоставляют 10 подготовленных симуляторов для участия в гонке: Кокпит, руль, педали, монитор, ПК, наушники.
4. За каждой командой закрепляется один симулятор на все время проведения гонки и определяется на жеребьевке.

## 7. **Команды**

1. Команда состоит из четырех пилотов
2. В каждой команде представлено по одному пилоту из каждой категории:
  - PRO REAL
  - AM REAL
  - PRO SIM
  - AM SIM
3. Состав команд определяется с помощью жеребьевки до начала Гранд Финала

4. В квалификации и Гонке принимают участие все пилоты каждой из команд.

## **8. Расписание гонки**

13:00 - 14:00 - сбор команд, взвешивание пилотов, определение и выдача довесов.

14:05 - 14:25 – брифинг, жеребьевка картон и симуляторов на квалификацию и на старт гонки.

14:30 – 15:30 - Квалификация.

16:00 – 18:00 – Совместный просмотр F1 - ГП Бельгии

18:50 – старт гонки

20:30 - финиш гонки

21:00 - церемония награждения

## **9. Формат проведения гонки**

1. Соревнование проводится в формате командных гонок на выносливость
2. Гранд Финал состоит из Квалификации и двух одновременно стартовых гонок в картинге и симуляторе
3. Финиш в обеих гонках объявляется одновременно, по истечению 100 минут
4. Каждый пилот команды обязан за гонку проехать по одному отрезку и в картинге и в симуляторе
5. Порядок смен в гонке каждая команда определяет для себя самостоятельно

6. По итогам гонки начисляются очки за картинг и симулятор. Победителем Гранд Финала становится та команда, которая в сумме наберет больше очков за обе гонки.
7. При равенстве очков Победителем становится та команда, которая показала лучший результат в квалификации.

## 10. Квалификация

1. Перед началом квалификации проходит жеребьевка (Жеребьевка #1) картов на квалификацию и жеребьевка (Жеребьевка #2) картов на гонку и жеребьевка (Жеребьевка #3) симуляторов на весь этап.
2. Перед гонкой проводится квалификация с выбыванием команд.
3. Квалификация состоит из трех сегментов (Q1, Q2, Q3)
4. Продолжительность отрезка Q1 - 10 минут, Q2 – 10 минут, Q3 – 10 минут.
5. Q1 - проводится на симуляторе АСС. В Q1 принимают участие 10 команд. Три команды с худшим временем на круге выбывают из дальнейшей квалификации.
6. Q2 – проводится на картинге с участием семи команд. Участвует один пилот от каждой команды. Трое худших по результатам квалификации выбывают из дальнейшей борьбы.
7. Q3 – участвуют четыре команды. В финальном сегменте принимают участие два пилота от каждой команды – один пилот едет на симуляторе, второй пилот на картинге. Сигналом начала тайминга квалификации является зеленый флаг на трассе. Сигнал дается одновременно для АСС и для пилотов картинга.

8. Квалификационным временем считается лучший круг в ACC + 4 лучших круга на картинге (общая сумма).
9. Каждый пилот имеет право принять участие только в одной сессии.
10. Квалификация на картинге проходит с довесами пилотов до 85 кг.
11. Победителем квалификации считается команда с лучшим суммарным временем по итогу Q3.

## 11. Правила проведения гонки

1. Пилоты стартуют на картах по жеребьевке (Жеребьевка #2) на брифинге.
2. Гонка в картинге проходит в стандартном направлении движения – против часовой стрелки.
3. Гонка в симуляторе проходит на трассе Спа Франкоршам. Погодные условия будут объявлены на сайте турнира.
4. Продолжительность гонки 100 минут.
5. Старт в гонке на симуляторах Assetto Corsa Competizione дается с ходу (Rolling Start).

Пилоты проезжают прогревочный круг, выстраиваются в две колонны в конце круга и разгоняются после взмаха Зеленого Флага

6. Старт гонки в картинге в стиле “Ле Ман”:
  - карты стоят на трассе, заведенные и готовые к старту.

- Пилоты по взмаху зеленого флага и дублирующему звуковому сигналу бегут к своим картам и начинают гонку на картах.
  - Зеленый Флаг (и дублирующий звук) дается одновременно с Зеленым Флагом в АСС.
7. В гонке участвуют 4 пилота из каждой команды.
  8. Каждый пилот каждой из команд обязан проехать в гонке. При этом каждый пилот обязан проехать минимум одну смену в картинге и одну смену в симуляторе.
  9. Максимальное время одной смены – 35 минут.
  10. Минимальное время пребывания пилота в гонке в каждой из гонок (картинг, АСС) – 15 минут.
  11. Смена пилотов в симуляторе происходит после остановки пилота в боксах на пит-стоп.
  12. Смена пилотов в картинге происходит в зоне пит-лейн. Въезд в пит-лейн для смены карта осуществляется с полной остановкой карта на въезде. Въезд на смену возможен только на зеленый сигнал светофора, с нажатием и фиксацией кнопки на въезде.
  13. Перед красным сигналом светофора можно стоять, дожидаясь своей очереди для смены карта. Пилот должен поднять руку вверх, сигнализируя остальным участникам гонки о своем маневре.
  14. При выезде из пит-лейн на трассу пилот обязан уступить дорогу пилотам, находящимся на трассе. При выезде из пит-лейн действует правило Синего Флага. Любое столкновение с другими участниками гонки в этот момент рассматривается как «грубая езда» с возможным

наказанием 10 секунд к результату на финише гонки.

15. Ремонт, обслуживание, смена датчиков и установка довесов в карт, а также заправка карта - осуществляется исключительно персоналом трассы.
16. Пилот должен убедиться, что датчик и номер установлены на свои места. Пилоты несут ответственность за установленный датчик и довес на свой карт. В случае отсутствия на карте номера карта, датчика или довеса пилоту будет показан Черный Флаг - для того, чтобы пилот заехал на пит-лейн с целью ликвидации несоответствия регламенту. Процедура въезда в пит-лейн стандартная: полная остановка на въезде БЕЗ нажатия красной кнопки.
17. Во время своего заезда каждый пилот должен выполнять все "правила поведения пилотов на трассе", описанные в статье 18 настоящего регламента. Пилот, нарушивший данные правила, подвергается наказанию.
18. Запрещается использовать во время гонки фонари направленного действия, а также лазерные указки и любые ослепляющие предметы.
19. В гонке на картинге запрещаются к использованию системы радиосвязи (рации, мобильные телефоны и пр.). Сигнализация пилотам производится с помощью табличек с номером команды. Таблички предоставляются Организаторами.
20. Гонка на симуляторах подчиняется всем правилам, прописанных в Регламенте чемпионата PORSCHE RUSSIA SIMREAL CUP (2021).



## **12. Схема начисления очков**

1. За каждую гонку (в картинге и АСС) команды получают зачетные очки.
2. Суммарное количество набранных очков набранные командами в обеих гонках является абсолютным командным результатом в Гран-Финале
3. В случае, если две команды на этапе набирают равное количество очков по сумме двух гонок, более высокую позицию занимает команда, занявшая более высокое место в Квалификации.
4. Очки и в картинге и в АСС начисляются по схеме:
  - 1 место - 25 очков
  - 2 место - 18 очков
  - 3 место - 15 очков
  - 4 место - 12 очков
  - 5 место - 10 очков
  - 6 место - 8 очков
  - 7 место - 6 очков
  - 8 место - 4 очка
  - 9 место - 2 очка
  - 10 место - 1 очко

## **13. Процедура старта**

1. Перед стартом пилоты выстраиваются напротив своих картов. Карты стоят на трассе, заведенные и готовые к старту. Номера картов с 1 по 10, согласно жеребьевке на Гонку.
2. Старт общий, по сигналу (зеленому флагу), а также по дублирующему звуковому сигналу.

#### 14. Правила заезда на пит-стоп, дозаправки и смены пилотов в картинге.

1. Перед въездом на пит-лейн пилот обязан заранее поднять руку, сигнализируя другим пилотам о намерениях свернуть на пит-лейн. Руку необходимо поднять сразу после выхода из предыдущего поворота. Далее пилот должен значительно снизить скорость и полностью остановиться у красной кнопки, нажать кнопку в случае плановой замены карта. Затем пилот на минимальной скорости может заехать на пит-лейн.
2. В случае неполной остановки, а также в случае не нажатия красной кнопки команда получает предупреждение (черно-белый флаг). Три предупреждения за всю гонку превращаются для команды в черный флаг – 15 штрафных секунд после финиша гонки в итоговом результате телеметрии.
3. Перед выездом с пит-лейн на трассу, пилот должен убедиться в безопасности своего выезда, и после этого продолжить движение. Выезжающий на трассу пилот обязан уступить дорогу движущимся по трассе пилотам других команд. В случае нарушения этого правила команда будет оштрафована: предупреждение в случае опасного выезда без столкновения с другими участниками гонки, и штраф 15 секунд для команды в случае опасного выезда с последствиями – столкновение с другими участниками гонки.
4. Во время смены карта пилот садится в тот карт, который ему указывает маршал на трассе. Как правило, это Заменить на первый в очереди на выезд из пит-лейна карт.
5. На смене карта в зоне пит-лейн может находиться только один карт. Во время смены карта пит-лейн закрыт красным светофором.

6. Во время смены и красного сигнала светофора разрешено стоять у красной кнопки с поднятой вверх рукой.

## **15. Процедура финиша**

1. Через 100 минут после старта гонки, лидирующей команде будет показан клетчатый (финишный) флаг.
2. После того, как лидеру был показан сигнал об окончании гонки, такой же сигнал получают все остальные участники гонки.
3. После финишного флага борьба, остановка на трассе - запрещены.

## **16. Остановка гонки**

1. В случае возникновения обстоятельств, мешающих проведению соревнования, Главный судья может принять решение об остановке гонки. Сигнал об остановке гонки дается красным флагом на трассе.
2. Когда пилоты видят сигнал об остановке гонки, они должны снизить скорость и заехать на пит-стоп, не совершая обгонов.
3. Во время остановки гонки смена карт/пилотов запрещена.
4. Рестарт гонки происходит из пит-лейн: пилоты стартуют из пит-лейн в том порядке, в каком они находились на трассе на момент остановки гонки с интервалом 2 секунды.
5. В случае остановки гонки в картинге красным флагом, пилоты в симуляторе обязаны следовать инструкциям дирекции гонки в игре

## Race Control

### **17. Действия команд и организатора в случае поломки картов на трассе**

1. В случае, когда карт одной из команд сломался на трассе и не может продолжить движение, главный судья принимает решение об его эвакуации на пит-стоп. В этом случае гонка может быть остановлена или, если это возможно, карт эвакуируется без остановки гонки.
2. Пилот, который находится в карте в момент его поломки, должен дожидаться сменного карта, который ему доставит маршал трассы. Пилот обязан оставаться в карте, до тех пор пока к нему прибудет маршал. Он же - маршал - переставит датчик и табличку с номером карта, а также довесы на карт (если такие имеются).
3. Пилот обязан убедиться, что ему переставили номер карта, довес и датчик, и только после этого он может продолжить гонку.
4. Персонал трассы сигнализирует в этот момент остальным участникам гонки жёлтыми флагами о препятствии на трассе. Пилоты должны быть максимально аккуратными в этот момент вплоть до того момента, как жёлтые флаги исчезнут. В зоне действия желтого флага обгоны запрещены.
5. Вынужденная смена карта по причине технической неисправности не считается плановой сменой карта.
6. Организаторы по возможности компенсируют команде потерянное время во время гонки по следующей схеме:
7. Берется время длинного круга, на котором произошла «поломка». Из этого круга вычитается время обычного круга пилота. Оставшееся время делится на время обычного круга. Компенсируются только

целые круги. (например в случае если получается цифра 2.66) - компенсируется 2 круга. Оставшаяся потеря списывается на технический фактор.

8. Поломка карта это – неспособность карта своим ходом добраться до зоны пит-лейн. Компенсация за потерянное время на поломке возможна только в случае остановки карта на трассе.
9. В исключительных случаях Главный Судья соревнований может принять решение о компенсации команде, пилот которой доставил очевидно поврежденный карт в зону пит-лейн, сообщил об этом маршалам на трассе и механикам. В случае подтверждения поломки Главный Судья соревнований принимает решение о компенсации с учетом основного принципа возможных компенсаций – не дать команде преимущества. Главный Судья соревнований принимает решения исходя из своего видения гонки, а также основываясь на показаниях телеметрии. В случае, если команда после вынужденной смены карта получила преимущество – она получит Штраф (от 5 до 30 секунд соответственно полученному преимуществу).

## 18. Поведение пилотов на трассе

1. Пилоты должны максимально уважительно относиться друг к другу, а также к судьям и организаторам.
2. Пилоты должны выполнять все указания флаговой сигнализации.
3. Пилоты не могут вести грубую контактную борьбу на трассе. Запрещены преднамеренные столкновения и грубые провозы.
4. Пилоты не могут двигаться по трассе в сторону, противоположную ходу гонки, за исключением случаев, когда надо развернуться после

разворота.

5. Если пилот не может самостоятельно продолжить движение по причине плохого самочувствия, препятствий на трассе, он должен поднять руку вверх и ждать помощи от персонала трассы, не выходя из карта.
6. Во время заезда в пит-лейн пилоты обязаны: значительно снизить скорость, полностью остановиться у красной кнопки, нажать кнопку и затем на безопасной скорости заехать в пит-лейн.
7. Во время выезда из пит-лейн пилоты обязаны уступить дорогу пилотам, находящимся на трассе.
8. Пилоты должны соблюдать все положения настоящего регламента.

## 19. **Флаговая сигнализация**

1. Красный флаг - остановка гонки
2. Желтый флаг - опасность на трассе. Действия, которые необходимо предпринять: по возможности снизить скорость, быть предельно аккуратным и внимательным, действие желтого флага прекращается после того, как водитель проехал опасный участок трассы.
3. Синий - пропустить карт, который догоняет сзади. Синий флаг показывается всем участникам в течении всей дистанции гонки. В случае, если круговой пилот догоняет лидеров – лидерам также будет показан синий флаг. Синий флаг в случае реальной борьбы за позицию не будет применяться в последние 10 минут гонки.
4. Зеленый флаг - старт гонки

5. Черно-белый флаг. Показывается вместе с номером Команды. Означает официальное предупреждение от судей.
6. Черный Флаг. Показывается вместе с номером Команды. Означает дисквалификацию команды с гонки, по решению Судей. Пилот обязан заехать на пит-лейн на следующем круге и закончить выступление.
7. Клетчатый черно-белый флаг - окончание гонки.

## 20. Судейство, штрафы, наказания

1. Судейство на этапе осуществляется утвержденной судейской бригадой. Окончательное решение по остановке заезда, наложению взысканий и спорным моментам выносится Главным Судьей Соревнований. Решения Главного Судьи не обсуждаются.
2. Все штрафы и предупреждения, вынесенные по ходу гонки будут отображаться на основном табло, а также в программе рейс-монитор.
3. После финиша Гонки все штрафы будут внесены в итоговые результаты команд в виде штрафных секунд.
4. После внесения всех штрафных секунд в данные телеметрии – на табло появится окончательный итог Гонки.
5. Наказание 10 секунд, после финиша гонки предусмотрено за следующие нарушения:
  - фальстарт на старте гонки
  - некорректное поведение водителя на трассе

- нарушение требований флаговой сигнализации
  - не остановка у красной кнопки при въезде на пит-лейн
  - выезд на трассу с пит-лейн с неустановленным датчиком, номером карта, довесом.
  - движение по трассе с неустановленным (отвалившимся) датчиком, номером карта, довесом.
  - использование запрещённых осветительных приборов
  - остановка на трассе без причины.
  - замедление на трассе без видимой причины.
  - кроссинг (препятствие обгону)
6. В случае нарушений временных лимитов (согласно пунктам регламента 11.9., 11.10.) предусмотрены следующие наказания:
- от 1 сек – до 60 сек – штраф 15 сек.
  - от 61 сек – до 120 сек – штраф 25 сек.
  - от 121 сек – до 180 сек – штраф 35 сек.
  - от 181 сек – до 240 сек – штраф 45 сек.
  - от 241 сек – до 300 сек – штраф 60 сек.
7. преждевременный выезд из пит-лейн:



- раньше окончания тайминга на табло, или отбытия штрафа - от 10 до 30 секунд (по решению судьи)
8. Главный судья может принять решение о дисквалификации пилота или команды за следующие нарушения
- систематические нарушения
  - за движение в сторону, противоположную ходу гонки
  - неосторожный выход пилота из карты на трассе, повлекший аварийную ситуацию.
  - неспортивное поведение на трассе
  - невыполнение требований участия в гонке всех участников команд
  - отсутствие необходимого довеса на карте
  - создание аварийной ситуации, повлекшее за собой повреждение трассы, карта (картов), а также физические увечья другим участникам гонки, судьям и их помощникам на трассе.
9. В случае, если ситуация на трассе во время проведения соревнований не попадает ни под один из пунктов данного регламента, Главный Судья Соревнований принимает окончательное решение на свое усмотрение, основываясь на своем опыте и основных принципах проведения автоспортивных соревнований. Решение Главного Судьи в обязательном порядке будет согласовано с организаторами гонки.
10. В исключительном случае, когда решение Главного Судьи противоречит решению спорного момента с Организатором соревнований - окончательное решение будет приниматься организаторами соревнований. В этом случае организатор вправе

наложить вето на решение Главного судьи.

11. Настоящий регламент является приглашением к участию в соревнованиях. Пилоты, принявшие решение об участии, автоматически соглашаются с данным регламентом и осознают всю ответственность за свои действия, отказываются от претензий к организаторам, судьям и официальным лицам.

## 21. **Официальная информация.**

Вся официальная информация о соревновании публикуется на сайте <http://simrealcup.com>,

и в соцсетях:

<https://vk.com/simrealcup>

<http://instagram.com/simrealcup>