



디지털 모터스포츠 가이드라인

Digital Motorsports Guidelines



2023 KARA Digital Motorsports(eSports) 가이드라인

1. 정의
2. 목적
3. 원칙
4. 참가자
5. 팀
6. 주최자
7. 대회
8. 일반 스포츠 규칙
9. 레이스 디렉터
10. 심사위원
11. 부정행위
12. 필수 애플리케이션
13. 레이스 채팅

1 정의

FIA 및 KARA는 심레이싱, 버추얼레이싱 등 아래와 같이 다양한 명칭으로 불리고 있는 가상현실의 모터스포츠를 통칭하여 디지털 모터스포츠(Digital MotorSports: DMS)라 한다.

- 시뮬레이션 레이싱 또는 심레이싱(Simulation Racing or Sim Racing)
- 버추얼 레이싱(Virtual Racing)
- 이 레이싱(eRacing)
- 이 스포츠(eSports)

이외 본 가이드라인에서는 모터스포츠에서 사용되는 일반적인 표현(KARA 자동차경기국 내규정집 제2장 국내규정 제2조 참조)을 기본으로 디지털 모터스포츠 관련 용어를 아래와 같이 정의하였다.

- 레이싱 라인(Racing Line) : 차량이 트랙을 가장 빠른 시간 안에 주파하기 위해 달려야 하는 가상의 선을 말한다.
- 블로킹(Blocking) : 선행 차량이 후행차량의 진로를 방해하여 앞지르기를 막는 전술. 과도한 블로킹이나 위험한 블로킹은 규정에 따라 금지된다.
- 인랩(In-lap) : 차량이 서킷을 돌고 피트에 들어올 때의 주행 랩을 말한다.
- 아웃랩(Out-lap) : 피트에서 차량이 코스에 진입하여 주행을 시작하는 랩을 말한다.
- 어택랩(Attack-lap) : 예선에서 기록 경신을 위하여 주행하는 특정 랩을 말한다.
- 스포츠맨십(Sportsmanship) : 경기중에 최선을 다하고, 공정하게 경기에 임하며, 비정상적인 이득을 얻기 위해 불의한 일을 행하지 않고, 항상 상대편을 향해 예의를 지키는 것은 물론 승패를 떠나 결과에 승복하는 정신을 말한다.
- 게임즈맨십(Gamesmanship) : 선의의 경쟁이나 상대방에 대한 예의를 무시하며 오직 승리만을 추구하는 성향을 말한다. 공정하게 게임에 임해 규칙을 지키고 상대에 대한 매너를 지키는 스포츠맨십(Sportsmanship)의 반대말이다.
- 해킹(Hacking) : 컴퓨터 또는 프로그램의 취약한 보안망에 불법적으로 접근하거나 시스템에 유해한 영향을 끼치는 행위를 말한다.
- 버그(Bug) : 프로그램 상의 결함에 의해 오류나 오작동이 일어나는 현상을 말한다.

- 4.3.6 참가 선수는 타인의 도움을 받지 않고 혼자 운전해야 하며, 대리운전 등으로 참여할 수 없다.
- 4.3.7 대회 참가가 불가능한 정도의 신체적, 정신적으로 문제가 없는 자 만이 참가신청을 할 수 있으며, 참가신청 시 이를 동의한 것으로 간주한다.
- 4.3.8 참가 선수가 미성년자 일 경우, 경기에 참가하기 위해 서면으로 부모 또는 법정대리인의 동의를 받아야 한다.
- 4.3.9 주최자는 언제든지 참가자에게 신분증 및 연령을 확인할 수 있는 증명서류를 요청할 수 있다.
- 4.3.10 대회가 물리적인 장소에서 개최될 경우, 미성년자 참가자는 명시된 경기일정 내내 부모 또는 보호자와 동행하도록 한다.
- 4.3.11 참가자가 가명을 사용할 경우, KARA에 등록된 이름으로만 참가할 수 있으며 가명이 경기 사용에 적절하지 않은 경우 등록이 거부될 수 있다.
- 4.3.12 대회장에 선수 이외에 팀 대표, 감독, 코칭 스태프 또는 기술 엔지니어 등의 관계자는 보안구역에 접근하기 위해 자신의 역할을 등록한다. 주최자 또는 KARA는 이 조건을 충족하지 않는 모든 사람의 등록을 보류하거나 취소할 수 있다.
- 4.3.13 대회가 물리적 장소에서 개최되는 경우, 주최자가 보험가입을 위하여 모든 선수, 스폰서, 에이전트, 운영요원 등에게 관련 정보를 요청할 시 적극 협조한다.
- 4.3.14 참가자는 주최자가 공지한 방법에 따라 브리핑에 참석해야 한다. 브리핑으로 전달되는 정보는 원활한 경기 참가를 위한 필수 사항이다. 브리핑에 불참할 경우 참가 대상에서 제외되거나 페널티가 부과될 수 있다.
- 4.3.15 참가자는 주최자가 요청하는 홍보활동(기자회견, 인터뷰, 사인회, 촬영, 프로모션 등)에 적극 협조해야 한다.
- 4.3.16 소셜미디어(SNS) 또는 온라인상에서 경기 또는 타 참가자, 관계자에 대해 부정적인 영향을 끼칠 수 있는 문구, 사진, 동영상 등 콘텐츠를 게시한 경우 페널티를 받을 수 있으며 경우에 따라 참가자격이 상실될 수 있다.
- 4.3.17 국제/글로벌 대회에 참가하는 국외 참가자(여권상으로 대한민국 국적이 아닌 자)는 KARA의 특별 라이선스를 발급받아 참가할 수 있다.

5 팀

- 5.1 디지털 모터스포츠 대회에 선수 개인이 아닌 팀으로 참가를 원할 경우 KARA에 팀 등록을 통해 팀으로 참가할 수 있다.
- 5.2 디지털 모터스포츠 팀은 2인 이상의 KARA회원 또는 라이선스 회원으로 구성된 단체 또는 개인이 신청할 수 있다. 또한 선수, 팀 대표 또는 감독 등 팀의 대표자 1인을 지정하여야 한다.
- 5.3 팀 명칭은 미풍양속을 해치거나 방송 등에 부적절한 단어, 문구, 특수문자 등이 사용되어서는 안 된다.
- 5.4 기존 KARA 등록팀은 동일한 팀명으로 활동할 경우 추가적인 팀등록 절차 없이 디지털 모터스포츠 대회에도 참가할 수 있다.

6 주최자

6.1 자격

- 6.1.1 디지털 모터스포츠 대회를 개최하려는 자는 KARA에 주최자 등록이 되어 있거나 주최자 등록을 통해 대회 개최할 자격을 가진다.
- 6.1.2 디지털 모터스포츠는 KARA 대회주최자 C 등급 이상이면 대회를 개최할 수 있다.

6.2 권리

- 6.2.1 주최자는 KARA의 허가를 득하고 KARA 및 FIA의 로고를 사용할 수 있다.
- 6.2.2 운영하는 대회의 기록을 영구히 인정받을 수 있고, 타 ASN에서 기록을 인정받을 수 있다.
- 6.2.3 KARA에 의해 주최자, 팀, 선수 등 회원의 권익을 보호받을 수 있으며, 분쟁 발생 시 조정을 받을 수 있다.
- 6.2.4 별도의 조건이 없는 한 대회와 관련된 저작권, 방송중계권 등 상업적 권리는 주최자가 보유할 수 있다.
- 6.2.5 주최자는 대회 규정을 제정하고 수정, 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 선수 및 관계자에게 즉각 통보해야 한다.

디지털 모터스포츠(eSports) 선수 및 팀 등록 가이드라인

제1조 총칙

제2조 선수 라이선스

제3조 팀의 등록

제4조 팀 등록 신청 및 준수 사항

제1조 총칙

사단법인 대한자동차경주협회(이하 KARA라 한다)는 KARA 공인 디지털 모터스포츠 경기에 참가하는 선수, 팀의 권익보호와 기록관리를 위하여 KARA의 디지털 모터스포츠 가이드라인을 준수하여 선수 라이선스를 등록 및 발급한다.

제2조 선수 라이선스

제2.1조 KARA가 발급하는 디지털 선수 라이선스는 본 가이드라인에 의하여 발급한다.

2.1.1 디지털 선수 라이선스의 취득 가능 연령 제한은 없으며 미성년자의 경우, 라이선스 신청 시 법정대리인 동의서를 함께 제출해야 한다.

[표-1 디지털 레이스 라이선스 등급 구분]

구분	국내	등급	비고
디지털	국내	C	추후 라이선스 등급화 예정
	국제	S	국외(여권상으로 대한민국 국적이 아닌 자) 참가자를 위한 특별 라이선스

2.1.2 디지털 국내 C 선수 라이선스

디지털 모터스포츠 대회 참가에 필요한 라이선스로 다음을 충족하면 발급할 수 있다.

2.1.2.a KARA 온라인 교육 과정 수료 후 테스트를 통과한 자.

2.1.3 디지털 국제 S 선수 라이선스

국제대회에 참가하는 국외 참가자(여권상으로 대한민국 국적이 아닌 자) 또는 특별한 사유가 발생하였을 때 예외적으로 스페셜 라이선스를 발급할 수 있다. 단, KARA가 인정하는 참가 기준을 충족해야 한다.

제2.2조 디지털 선수 라이선스의 신청 및 갱신

2.2.1 라이선스의 발급 희망자는 KARA 온라인 교육을 수료한 후 전산등록시스템 (info.kara.or.kr)에 회원 가입하여 라이선스 신청에 필요한 내용을 기입하여 신청할 수 있다.

2.2.2 라이선스의 유효기간은 발행일로부터 1년이며, 라이선스 갱신은 KARA 전산 등록시스템을 통하여 신청할 수 있다.

제2.3조 선수 라이선스 가명의 사용

2.3.1 라이선스는 가명으로 발급될 수 있으며, KARA 홈페이지 자료실의 선수 가명 사용 신청서 양식을 작성 후 특별신청을 해야 한다.

2.3.2 가명의 사용과 관련된 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제5장 선수등록규정의 내용을 따른다.

제2.4조 기타 사항

2.4.1 선수 라이선스 관련 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제5장 선수등록규정의 내용을 따른다.

2.4.2 선수 라이선스 국내 C 발급 수수료는 1만원이다. 국제 S 등급의 발급 수수료는 3만원이며, 대회 참가 인증서류(기록인증서)가 제공된다. 공인수수료는 KARA 이사회의 결정에 따라 적용된다.

제3조 팀의 등록

3.1 KARA가 발급하는 디지털 모터스포츠 팀 라이선스는 본 가이드라인에 의하여 발급한다.

3.2 등록은 소정의 절차에 따라 KARA에 신청하는 것으로 한다. 미풍양속을 해치거나 방송 등에 부적절한 단어, 문구, 특수문자 등이 포함된 팀명칭은 사용할 수 없다.

3.3 팀은 2인 이상의 KARA 회원 또는 라이선스 회원으로 구성된 단체가 신청할 수 있다.

3.4 팀은 기업 등의 후원으로 운영될 수 있으며, 팀 명칭에 후원 기업 또는 브랜드 이름을 사용할 수 있다.

3.5 선수, 팀 대표 또는 감독 등 팀의 대표자 1인을 지정하여야 한다.

제4조 팀 등록 신청 및 준수 사항

4.1 디지털 모터스포츠 팀 등록을 희망하는 자는 등록 신청서를 작성하여 등록비용과 함께 KARA사무국에 제출한다.

4.2 라이선스의 유효기간은 매해 1월 1일부터 12월 31일까지 1년이며, KARA 사무국에 신청하여 라이선스를 연장할 수 있다.

4.3 기타 팀 관련 준수 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제4장 팀등록규정의 내용을 따른다.

4.4 팀 등록 비용은 5만원이며 모든 비용은 KARA 이사회의 결정에 따라 변경될 수 있다.