

2024 KARA ESPORTS CUP

REGULATION

VERSION 1.0

목차

1. 소개
2. 주최측 및 저작권
3. 참가 정보
4. 참가 준수 사항
5. 드라이빙 준수 사항
6. 현장 이벤트의 규정과 기준
7. 페널티 시스템 및 사건조사 절차
8. 항의 및 항소 (Protest & Appeals)
9. 레이스 긴급상황시 절차
10. 대회 일정
11. 대회 구성방식
12. FIA MOTORSPORTS GAMES 선발 기준
13. 상전

1. 소개

KARA ESPORTS CUP(이하 ‘대회’)의 공식규정집(이하 ‘본 규정’)은 대회를 주최 하는 대한자동차경주협회 (이하 ‘주최자’)가 공정, 투명하고 효율적으로 대회를 운영하기 위하여 제정하였다.

(사)대한자동차경주협회 디지털 모터스포츠 가이드라인(이하 “DMS가이드라인”), KARA ESPORTS CUP 규정(부칙포함), 추가규정(홈페이지 공지)을 사용하며, 모든 참가자(ASN, SOC, 드라이버, 오피셜 및 관계자)는 이를 준수할 의무를 가진다.

본 규정은 대회에 참가하는 모든 팀, 감독, 코치, 선수 및 기타 팀 관계자 모두에게 적용되며 동의한 것으로 간주된다.

본 규정의 적용 기간은 2024 대회 시작일부터 2024 대회 종료일까지로 한다. 단, 대회 운영진이 운영상 필요하다고 합리적으로 판단되는 경우에는 규정을 수정 또는 추가할 수 있다. 변경사항이 있을 경우 공식 채널을 통해 참가자에게 즉각 통보한다.

본 규정에서 정하지 않은 사항이 발생한 경우 주최자의 결정에 따라 판정한다.

본 규정과 DMS가이드라인이 상충될 경우 본 규정이 최우선 된다.

대회의 공식 명칭은 국문 ‘2024 대한자동차경주협회 이스포츠 컵’, 영문 ‘2024 KARA ESPORTS CUP’ 이며, iRacing.com Motorsport Simulation, LLC에서 개발한 PC 시뮬레이터 ‘iRacing’, Kunos Simulazioni’에서 개발한 PC 시뮬레이터 ‘Assetto Corsa Competizione’ 및 Polyphony Digital에서 개발한 PC 시뮬레이터 ‘Gran Turismo 7’으로 대회가 치러진다. ‘iRacing’ 및 ‘Assetto Corsa Competizione’ 경우 만 16세 이상이면 성별에 관계없이 누구나 대회에 참가할 수 있고 ‘Gran Turismo 7’ 경우 나이 제한 성별에 관계없이 누구나 대회에 참가할 수 있다* 단 시뮬레이터 기기에 신체적으로 부적합하면 참가 제한이 있을 수 있다.

대회는 개인전으로 구성된다. ‘iRacing’ 및 ‘Assetto Corsa Competizione’ 개인전은 선발전을 통해 선발된 선수 9명이 예선, 결승으로 구성되었으며 ‘Gran Turismo’ 같은 경우 2조로 선발전을 통해 선발된 선수 18명이 예선 결승 조별로 진행된다.

2. 주최측 및 저작권

2.1 대한자동차경주협회는 대회를 주최하며, 규정을 제정하고 관리한다. 또한, 대한자동차경주협회는 대회의 주최자로서 대회조직위원회 및 오피셜 조직을 구성할 수 있다.

2.2 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 주최측의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사될 수 있다.

2.3 주최측은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강할 수 있으며, 내용이 수정된 경우 해당 사실을 참가자 및 관계자에게 빠른 시일 내에 통보해야 한다.

2.4 주최측은 경기와 관련된 모든 기록 및 기타 데이터를 수집하고 사용할 수 있는 권리를 가지며, 참가자 및 관계자는 이에 대한 주최측에 요구에 적극 협조한다.

2.5 주최측은 광고 목적의 부착물을 지정하여 부착할 수 있으며, 참가자는 주최측이 지정한 광고 부착물에 대한 요청을 반드시 준수하여야 한다.

2.6 브랜딩을 통한 선수 개별 스폰서십의 방송노출은 주최측에 사전 협의를 거쳐야만 가능하며, 사전 협의 없는 브랜딩은 엄격히 금지된다.

2.7 스폰서십에 의한 브랜딩의 범위는 참가자가 경기를 진행하는 곳의 집기류를 포함해 방송화면에 보여지는 모든 것을 포함한다.

2.8 본 대회의 모든 저작권은 주최측에 영구적으로 귀속되며, 주최측은 이를 제3자에게 사용하도록 위임할 수 있다. 또한, 해당 저작권은 하기의 부속 권리를 포함한다. 2.8.1 대회와 관련된 사진 및 이미지, 영상 사용에 대한 권리

2.8.2 참가선수들의 초상권

2.8.3 선수 경기 화면 및 음성 기록

2.8.4 주최측이 대회를 위해 제공한 차량 및 트랙 파일, 스킨 디자인

2.9 주최측은 대회와 관련된 운영, 홍보, 방송, 또는 정보공개를 목적으로 선수의 이름, 가명, 별명, 약자, 묘사, 이미지, 사진, 애니메이션, 모습, 사인, 음성, 기록, 신상정보 등 모든 개인 특징 또는 정보를 관련 법규가 허용하는 범위 내에서 활용할 수 있다.

2.10 주최측은 마케팅을 위해 대회 자료를 홍보용으로 활용할 수 있으며, 이에 동의하지 않을

2024 KARA ESPORTS CUP

수 있으나 동의하지 않는 경우 대회 참가에 제한이 있을 수 있다.

3. 참가 정보

3.1 참가 자격

3.1.1 ‘iRacing 및 Assetto Corsa Competizione’ 경우 만 16세 이상이면 성별에 관계없이 참가할 수 있다. 단, 본선에 진출한 선수는 반드시 모든 일정에 참가할 수 있어야 한다. (미성년자일 경우 법적 보호자의 동의서를 제출하여야 한다.)

3.1.2 선발전 참가 시 대한자동차경주협회(이하 “KARA”)의 일반회원이 되는 것에 동의하여야 한다.

3.1.3 본선에 진출한 경우 KARA 디지털 레이스 라이선스를 소지하여야 한다.

3.1.4 국적은 상관없으나 대회 진행에 참여하는데 무리가 없는 의사소통이 가능해야 한다.

3.1.5 모든 참가자는 레이싱 전용 기어를 사용하는 것에 무리가 없어야 한다. (키보드 및 게임패드 사용 불가)

3.1.6 주최측에서 지정한 장비를 사용하여야 할 경우 지정된 장비는 주최측에서 제공하며 최초1회에 한하여 제공되며 지정된 장비를 사용하지 않을 시 페널티가 부과될 수 있다.

3.1.5 게임 내 혹은 관련 커뮤니티 및 ‘게임’ 과 관련된 공식 혹은 비공식 대회에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈당할 수 있다.

3.1.8 사회적으로 물의를 일으키거나 국내법을 위반하는 행위를 한 적이 있는 참가자는 참가가 제한될 수 있다. 이에 대한 판단은 전적으로 주최측이 하게 되며, 선수는 반드시 이를 따라야 한다.

3.1.9 불법 프로그램을 사용하거나 특정 참가자를 향한 담합행위 등이 적발되는 경우 해당 행위에 관련된 모든 참가자를 제재할 수 있으며, 이 경우 제재의 수위는 주최측이 판단한다.

3.2 참가 방법

3.2.1 참가 방법

3.2.1.1 참가자는 주최측이 안내한 참가 신청 절차에 따라 대회 공식 홈페이지를 통해 정해

진 기간 내 참가 신청을 완료해야 한다.

3.2.1.2 참가자는 참가 신청 후, 주최측이 제공하는 서버에 입장해 경기를 진행해야 한다.

3.2.1.3 닉네임이 주최측이 정한 바와 다를 경우 주최측은 이에 대해 수정을 명령할 권한이 있으며, 선수는 이를 따라야 한다.

3.2.1.4 제출 서류는 아래와 같다.

- a) 드라이버 이름
- b) 이메일 주소
- c) 연락처
- d) 참가자 iRacing/Assetto Corsa Competizione ID
- e) 참가자 서버닉네임
- f) KARA 디지털 라이선스 번호
- g) 법적 보호자 동의서 날인/서명 본(미성년참가자에 한함)

3.3 차량 번호 신청

3.3.1 대회 본선 참가 시 차량번호는 주최측이 결정한다.

3.3.2 본선은 아래와 같이 차량 번호를 부여한다.

3.3.3 대회 중 차량 번호는 변경할 수 없다.

- a) 숫자 1-99 사이의 번호 선택이 가능하다. (단, 33은 영구결번)
- b) 선수는 본선 진출 시, 희망하는 차량 번호 1,2,3순위를 제출해야 한다.
- c) 선발전 순위에 따라 사전 제출한 희망 번호에 따라 차량 번호가 결정되며, 3순위 번호까지 이미 다른 참가자에게 부여되었을 경우 마지막 순위로 미루어 번호를 다시 결정한다.

4. 참가 준수 사항

4.1 모든 참가 선수는 대회 규정을 준수하고 주최측의 지시에 따르며, 판정에 필히 승복해야 한다.

4.2 참가

4.2.1 모든 참가자는 주최측의 지시에 따라 게임 환경설정 및 리허설을 진행한다.

4.2.2 대회 기간 도중 합당한 이유 없이 중도 하차 혹은 무단으로 불참한 선수는 상금을 몰수당할 수 있으며, 이후 대회 참가에 불이익을 받는다.

4.2.3 모든 선수는 주최측이 공지한 시간까지 정해진 서버로 접속해야 한다. 또한, 모든 선수는 예선을 시작하기 전 대회 규정 및 진행 방식에 대한 드라이버 브리핑이 진행될 경우 반드시 참석해야 한다.

4.2.4 불가피한 사유로 서버접속이 늦어질 경우 반드시 주최측에 알려야 하며, 이를 이행하지 않을 경우 페널티가 부과된다.

4.2.5 대회 진행에 차질을 야기한 경우 해당 참가 선수는 실격패 처리될 수 있다.

4.3 위법 행위 및 스포츠 정신에 위배되는 행위

4.3.1 대한민국 법률에 의해 금지된 행위를 해서는 안 되며, 관련 법률에 따라 유죄 판결을 받거나 그렇게 될 가능성이 있는 행위를 해서는 안 된다.

4.3.2 참가 선수는 불명예스럽거나, 일반적으로 인정되는 윤리적 행위에 반한다고 간주되는 행위를 해서는 안 된다.

4.3.2.1 대회 진행 중 참가 선수는 방송에 부적합한 언어 사용과 행동을 해서는 안 된다.

4.3.2.2 대회 진행 중이 아니더라도 선수는 게임 내, 외적으로 부적절한 언행을 하여서는 안 된다.

4.3.2.3 참가 선수는 대회 내 다른 선수, 팀, 스태프 및 관객에게 어떠한 폭력과 폭언을 가해서는 안 된다.

4.3.2.4 위 사항에 대한 페널티는 최대 실격패까지 처리될 수 있다.

4.3.3 게임 베팅 및 승부 조작

4.3.3.1 참가 선수로 등록된 인원을 대신해 다른 사람이 본선 경기를 대행하는 행위는 금지되며, 경기 대행 행위가 적발된 선수는 참가 자격 박탈 및 상금은 회수된다. 또한, 해당 선수와 대리 참가자는 향후 주최측이 주최하는 모든 대회에 참가 거부될 수 있다.

4.3.3.2 참가 선수는 대회의 어떠한 게임에도 베팅을 해선 안 된다.

4.3.3.3 어떠한 경우에도 승부 조작에 관련된 행위, 경기 등 조작하는데 동의하거나, 이를 제안하거나 공모하거나, 시도해서는 안 된다.

4.3.3.4 참가 선수는 다른 선수의 불이익을 초래할 수 있는 행위를 대가로 다른 선수, 운영진 또는 이와 연계 연계된 자, 제3자 외부인 등에게 어떠한 형태의 경제적인 이득도 받아서는 안 된다.

4.3.3.5 선수는 어떠한 상황에서도 게임 내 버그를 사용해서는 안 되며, 게임과 관련된 알려지지 않은 버그를 발견하는 경우 반드시 주최측에 알려야 한다.

4.3.3.6 주최측의 허가를 받지 않은, 게임과 관련된 외부 프로그램 혹은 불법 프로그램을 사용해서는 안 되며, 불법 프로그램 사용이 적발될 경우 해당 선수는 실격된다.

4.3.3.5 참가 선수 임의로 클라이언트를 조작하는 등의 행위가 적발될 시 해당 선수는 실격된다.

4.3.4 음주 및 약물 복용

4.3.4.1 참가 선수는 경기 참여 시에 음주를 해서는 안 되며, 세계반도핑기구(WADA)에서 금지한 약물을 복용해서는 안 된다. 치료를 위한 목적으로 약물 복용이 필요한 경우 반드시 주최측에게 이를 보고해야 한다.

4.3.4.2 주최측은 음주 및 약물 복용이 의심되는 선수에게 검사를 요청할 수 있으며, 선수는 반드시 검사에 응해야 한다.

4.3.4.3 위반 사항 적발 시 해당 선수 참가 자격은 박탈되며, 상금 및 해당 선수의 포인트는 회수된다. 또한, 주최측이 주관하는 모든 대회에 참가가 거부될 수 있다.

4.4 방송 참여

4.4.1 모든 선수 관계자는 방송 관련 인터뷰 및 촬영에 적극 협조해야 한다.

4.4.2 선수 관계자는 경기 진행 및 인터뷰 등 방송에 노출될 때 시청자에게 혐오감을 주는 특정 시그널 (손동작, 입 모양 등)을 사용해서는 안 된다.

4.4.3 모든 선수 관계자는 주최측에서 제공하는 브랜딩 설치물을 반드시 설치하여 방송에 참여해야 한다.

4.4.4 위 사항에 위반이 있을 경우 해당 선수는 징계를 받을 수 있다. 징계의 수위는 주최측이 결정한다.

4.5 경기 접속 끊김 및 기술적 문제

4.5.1 서버 문제, 대회장 정전 혹은 기타 주최측의 운영상 이유로 인해 레이스가 중단되는 경우에는 재경기를 진행할 수 있다.

4.5.2 그 외에 경기가 완전하게 종료되지 않는 상황이 발생하는 경우 주최측의 판단에 따라 우세승 판단을 할 수도 있다.

4.5.3 선수는 경기 도중 문제가 생겼을 경우 온라인 메신저 혹은 안내를 통해 상황을 전달하되, 심판의 판정이 내려지기 전까지는 경기를 계속 진행해야 한다. 만약, 선수가 자신의 판단으로 경기를 중단할 경우 이에 따른 책임은 선수 본인에게 있다.

4.6 소셜 미디어

4.6.1 참가 선수는 소셜 미디어 채널에 대회에 대한 부정적 내용, 확인되지 않은 정보 등을 비롯해 브랜드 이미지를 손상시킬 수 있는 콘텐츠를 게재할 수 없다. 이를 위반하는 콘텐츠를 게재하여 대회에 피해를 입힌 경우 주최측은 해당 선수에게 손해배상을 청구할 수 있다.

4.6.2 참가 선수는 주최측의 저작권을 침해하는 콘텐츠를 게재할 수 없다.

4.6.3 참가 선수가 게재한 콘텐츠에 대하여 주최측의 판단에 따라 수정을 요청할 수 있으며, 합당한 거부 근거가 없는 경우 참가 선수는 수정 요청에 응해야 한다.

4.5 참가 선수의 복장

4.5.1 방송이 이뤄지는 경기에 참가할 때 참가 선수들은 주최측이 정하는 적절한 복장을 착용해야 한다.

4.5.2 부적절한 문구가 적혀 있거나 노출이 심한 복장 등 주최측이 방송에 부적합하다고 판단할 경우 복장 교체를 요청할 수 있으며, 참가 선수는 이에 따라야 한다.

4.6 참가 선수의 명칭(닉네임)

4.6.1 참가 선수는 주최측이 정한 방식(엔트리 번호, 영문명)으로 자신의 참가자 명칭(닉네임)을 설정해야 하며, 닉네임에 비속어 및 광고성 문구를 포함할 수 없다.

4.6.2 광고성 문구의 범위는 특정 기업, 상품, 서비스의 명칭을 비롯해 특정 대상을 연상할 수 있는 단어를 포함한다.

4.6.3 주최측은 참가 선수의 부적절한 닉네임에 대해 변경을 요청할 수 있다.

4.9 기밀 유지

4.9.1 선수들은 본 대회와 관련되어 주최측이 선수들에게 알려준 기밀 사항을 외부에 이야기해서는 안 되며, 외부 유출 적발 시 주최측에 의하여 실격 처리될 수 있다.

5 드라이빙 준수 사항

5.1.1 스탠딩 스타트

5.2.1.1 드라이버는 적색등이 모두 켜진 후 신호등이 꺼지면 가속을 해야 한다.

5.2.1.2 차량이 그리드에 서 있는 동안 드라이버는 차량을 움직일 수 없다. 인게임 시스템에 서 드라이버가 점프 스타트를 시도하였는지를 감지하여 드라이브 스루 페널티를 부과한다.

5.2.1.3 레이스가 시작되면 모든 드라이버들은 휠 스피ن, 기어비, 반응속도 등의 차이로 인해 자신보다 다른 드라이버들이 가속이 늦을 수 있다는 점을 유념해야 하며, 최대한 안전하게 주행해야 한다. 공격적으로 운전할 경우 심사위원회는 사고 유무와 관계없이 심의를 진행할 수 있다.

5.2.1.4 그리드 정렬을 제시간에 하지 못한 드라이버는 피트레인 출구에 배치되며, 그리드에 서 출발한 다른 모든 차량들이 피트레인 출구를 지날 때까지 피트레인에서 나갈 수 없다.

5.2.2 추월

5.2.2.1 클린하고 안전하게 차량을 추월하는 것은 항상 추월을 시도하는 차량의 책임이다. 이를 위해 다음의 사항을 준수해야 한다.

5.2.2.1.1 브레이킹 시 충분한 공간을 확보하고 난 뒤 코너에 진입해야 한다.

5.2.2.1.2 다른 드라이버와 접촉하지 않도록 충분한 레이스 라인을 유지해야 한다.

5.2.2.1.3 자신과 추월을 시도하는 드라이버가 인지하고 빠져나갈 수 있는 충분한 공간을 유지해야 한다.

5.2.2.2 드라이버는 다른 차량과 나란히 달릴 때(Side by Side) 넷코드의 위험을 고려해 적어도 한 대의 차폭을 유지해야 한다. 드라이버는 각 차량 길이의 1/3이 겹칠 때(추월하려는 차의 앞바퀴와 추월당하는 차의 뒷바퀴가 겹칠 때) 나란히 달리는 것으로 간주한다.

5.2.2.3 추월 시도 중일 때 불규칙하거나 과도한 드라이빙은 페널티를 받을 수 있다. 여기에는 다음이 포함되며 이에 국한되지 않는다.

5.2.2.3.1 주의를 분산시키기 위한 과도한 위빙(Weaving)

5.2.2.3.2 앞 차량이 브레이킹 후 코너 진입 시 뒤 차량이 안쪽 코너로 찌르는 행위

5.2.2.3.3 브레이킹 존에 들어갈 때 범퍼의 접촉으로 앞의 차량을 밀어내는 행위

5.2.2.4 드라이버가 뒤에서 차량과 접촉을 통해 추월을 한 경우 해당 드라이버는 가능한 빨리 순위를 내주거나 페널티를 감수해야 한다. 단, 심사위원회에서 순위를 내주라는 지시가 있을 경우 무조건 3랩 이내에 자리를 내줘야 한다. 이를 이행하지 않을 시 강력한 페널티가 부과된다.

5.2.2.5 위의 사항에 해당되지 않는 추월 행위 중 둘 이상의 드라이버가 접촉하는 경우 심 사위원은 드라이버의 과실이 있는지 검토하게 되며, 페널티를 부과할 수 있다. 잘못 이 없거나 드라이버 양측의 과실로 판될 경우 “레이싱 인시던트”로 판정되고 페널 티는 부과되지 않는다.

5.2.3 블로킹

5.2.3.1 과도한 블로킹은 금지된다. 여기서 “과도한”의 정의는 경합 상황에서 2개의 코너 사 이에 2번이상 주행라인을 변경하는 것을 의미한다.

5.2.3.2 브레이킹존에서 드라이버는 다른 드라이버의 라인을 차단하기 위해 라인을 변경해 서는 안 된다. 사건을 야기하거나 브레이킹존 블로킹을 통해 다른 드라이버를 트랙에 서 벗어나게 만드는 모든 드라이버는 심사위원의 조사를 받게 되며 심사위원회에 의해 페 널티를 부과받을 수 있다.

5.2.3.3 “브레이크 체킹(Breaking Checking)”이란, 예상치 못한 방식으로 브레이크를 밟아 뒤에 있는 드라이버도 브레이크를 밟게 하거나 주행라인을 갑작스럽게 변경하게 만드 는 행위를 의미한다. 이러한 행위는 심사위원회의 조사를 받게 되며 페널티를 받을 수 있 다.

5.2.4 트랙 이탈

5.2.4.1 트랙의 가장자리에 있는 흰색 선이 트랙의 경계이며, 드라이버가 트랙을 벗어 날 경우 인게임 시스템에 의해 처리된다.

5.2.4.2 드라이버 브리핑을 통해 추가적인 트랙 이탈 제재가 있을 수 있다. 연습, 예선, 레이 스에 모두 적용되며, 트랙을 지속적으로 이탈하는 드라이버는 심사위원회의 조사를 통

해 위반횟수, 고의성, 트랙 이탈을 초과하여 얻은 시간에 따라 페널티를 부과받을 수 있다.

5.2.4.3 트랙 이탈로 추월을 한 드라이버는 자리를 내줘야 한다. 심사위원회에 의해 자리를 내주라는 지시가 있을 경우 무조건 3랩 이내에 자리를 내줘야 하며, 이를 어길 시 페널티가 부과된다.

5.2.5 트랙 복귀

5.2.5.1 트랙 이탈, 접촉, 스피너 또는 사건 등으로 인해 트랙을 벗어났을 경우 드라이버는 다시 트랙에 안전하게 합류할 수 있을 때까지 기다렸다가 복귀해야 한다. 여기서 트랙은 흰색 선 안쪽을 말한다.

5.2.5.2 트랙을 벗어났다 복귀할 때 다음의 절차를 따라야 한다.

5.2.5.2.1 차량을 이동하거나 돌려도 안전한지 확인 (스피너 했거나 배리어에 있을 때)

5.2.5.2.2 트랙에 복귀해도 안전한지 확인

5.2.5.2.3 레이싱 라인에 복귀해도 안전한지 확인

5.2.5.3 어떠한 이유로도 뒤에서 접근하는 차량과 함께 멈추게 되면 반드시 제자리에서 움 직이지 않아야 한다. 브레이크를 잡은 채 어떠한 행동도 해서는 안 되며, 더 빠른 차량들이 모두 지나갈 때까지 기다린 후 트랙으로 안전하게 복귀해야 한다.

5.2.5.4 만약 진입로나 트랙 내(포장된 도로)에 있는 경우, 다른 차량이 뒤에서 빠르게 접근할 수 있다는 것을 유념해야 하며, 적정 속도가 될 때까지 레이싱 라인에서 떨어져 있어야 한다.

5.2.5.5 안전하지 않은 상태에서 움직여 사건을 유발하거나 다른 드라이버들이 사고를 피하기 위해 움직이게 만든다면 심사위원회로부터 페널티를 부과받게 된다.

5.2.6 황색기 규칙

5.2.6.1 일반적으로 황색기는 사건 지점 앞에 표시가 되며, 보통 사건 발생 후 인게임 시스템에 의해 황색기가 표시된다. 황색기가 보이면 드라이버들은 속도를 늦추고 필요에 따라 정지할 준비를 해야 한다. 황색기가 표시되는 부분을 사건구역이라고 하며, 황색기가 표시되는 순간부터 표시가 없어지는 지점까지이다.

5.2.6.2 세이프티카 뒤에 정렬하지 않는 한 사건구역에 진입하거나 통과할 때 최소/최

대 속 도는 없지만 드라이버는 자신의 판단으로 안전하게 회피할 준비가 되어있어야 한다. 황색기 상황에서는 추월이 금지되며, 드라이버는 트랙이 부분적 혹은 전체적으로 차 단될 수 있다는 점을 유의하여 사건 구역을 통과하는데 주의를 기울여야 한다.

5.2.6.3 사건 구역내에서 모든 드라이버는 더 이상의 사건을 일으키지 않도록 유의해야 한다. 2차/3차 추가 사건을 유발하는 드라이버는 심사위원회에 의해 강력한 페널티를 부과 받게 된다.

5.2.5 뒤쳐진 차량(Lapped car, 백마커)

5.2.5.1 드라이버가 청색기를 보게 되면 자신보다 더 빠른 차량이 다가오고 있다는 것을 인지해야 한다.

5.2.5.2 백마커를 안전하게 추월하는 것은 빠른 차량의 책임이고 백마커는 안전하게 추월을 허용하도록 정상적인 레이싱 라인과 브레이킹 포인트를 유지해야 한다.

5.2.5.3 백마커를 괴롭힐 의도를 가지고 공격적인 행동을 하게 된다면 심사위원회가 조사를 할 수 있으며, 페널티가 부과될 수 있다.

5.2.5.4 백마커인 드라이버가 스스로 양보를 하지 않거나 트랙에서 방해가 되는 경우 심사 위원회는 양보를 요청할 수 있다. 이 경우 3랩 이내 양보를 해야 한다.

5.2.8 라이트 점멸

5.2.8.1 드라이버는 백마커에게 자신의 존재를 알리기 위해 라이트를 점멸할 수 있다. 추월이 가능할 만큼 가까울 경우에만 라이트를 점멸해야 하며, 직선에서만 사용해야 한다.

5.2.8.2 라이트 점멸을 과도하게 사용하는 것은 금지되며, 특히 다른 드라이버를 위협하기 위해 사용하는 경우 심사위원회는 이를 조사할 수 있으며, 페널티가 부과될 수 있다.

5.2.9 피트레인 - 일반 사항

5.2.9.1 피트레인은 다음의 4가지 핵심요소로 구분된다.

5.2.9.1.1 피트레인으로 들어가는 피트 입구

5.2.9.1.2 피트레인의 여러 라인들

5.2.9.1.3 피트 박스

5.2.9.1.4 다시 트랙으로 들어가는 피트 출구

5.2.10 피트레인 - 여러 라인들

피트레인은 2개 혹은 3개의 차선이 있으며, 피트레인의 내부에서 외부로 다음과 같이 사용된다.

5.2.10.1 페스트 레인

피트레인 속도를 유지하며 주행중이거나 드라이브 스루 페널티를 이행중인 드라이버를 위한 것이다.

5.2.10.2 워킹레인

피트 서비스를 위해 피트박스에 진입하거나 나오는 드라이버만을 위한 것이다.

5.2.11 피트레인 - 피트 진입

5.2.11.1 드라이버는 피트레인으로 진입 시 트랙에서 피트레인으로 합류하려는 다른 차량에 유의해야 한다. 피트레인으로 들어갈 때 추월 규정은 그대로 유지되므로 심사위원회는 피트로 진입하는 감속단계에서 발생한 모든 사건을 검토하며, 페널티를 부과할 수 있다.

5.2.11.2 일부 트랙은 피트레인으로 들어가는 특별한 경로가 있거나 특정사항을 준수해야 한다. 드라이버는 '안전하지 않은 피트레인 진입'으로 인해 사건이 발생할 경우 심사위원은 페널티를 부과할 수 있다.

5.2.11.3 드라이버는 피트레인에 진입한다는 것을 알릴 필요는 없지만 피트레인이 혼잡할 경우 사고의 위험을 줄이기 위해 피트에 진입하는 것을 알리는 것이 좋다.

5.2.12 피트레인 - 피트박스의 진출입

5.2.12.1 드라이버는 피트박스를 통과하지 않아야 하며, 특히 다른 드라이버를 통과해서는 안 된다.

5.2.12.2 드라이버는 피트서비스를 받기위해 피트박스에 들어가거나 나올 때 최대 2개의 피트박스를 통과하여 주행할 수 있다. 여러 개의 피트박스를 지나 주행할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

5.2.12.3 드라이버는 다른 사람이 피트박스에서 나오는 것을 옆두에 두어야 한다.

5.2.12.4 심사위원회는 드라이버가 피트박스 진출입시와 피트레인을 잘 지키며 주행하는지를 검토할 수 있다.

5.2.13 피트레인 - 피트박스

5.2.13.1 피트 박스를 2회 이상 넘어가면 후진하지 않고 트랙으로 돌아와 다음 기회에 피트 레인에 다시 진입해야 한다.

5.2.13.2 드라이버 브리핑에서 구체적으로 설명하지 않는 한 드라이버는 타이어를 자유롭게 조절할 수 있다

5.2.14 피트레인 - 코스인

5.2.14.1 피트레인 출구를 지날 때 자유롭게 가속할 수 있다.

5.2.14.2 피트레인은 흰색 선을 통해 레이스 트랙과 합쳐진다. 드라이버는 모든 바퀴가 흰 선 안에 유지되어야 하며, 선이 끝날 때까지 선을 넘을 수 없다. 선을 넘어 트랙으로 합류하는 경우 페널티가 부과될 수 있다.

5.2.14.3 레이싱 라인으로 복귀할 때 접근하는 차량에 유의해야 한다. 피트레인에서 나갈 때 블로킹에 대한 규정이 적용되며, 접근하는 차량을 감속하게 하거나 회피하게 만들 면 안 된다. 사건이 발생하거나 가능성이 있는 경우 심사위원회는 사건의 심각성과 블로킹을 당한 차량의 피해를 고려하여 페널티를 부과할 수 있다.

5.2.14.4 새 타이어로 교체한 드라이버의 경우 제동거리와 그립에 영향이 있음을 상기해야 한다.

5.2.15 최소제한속도

5.2.15.1 드라이버는 트랙에서 항상 적절한 속도를 유지해야 하며, 다른 드라이버 주행 방해 여부와 관계없이 방해할 수 있는 방식으로의 운전은 금지된다. 트랙 내 최소 제한속도는 쿨다운 랩을 제외한 레이스 세션에서는 레이스 선두의 랩타임의 110%이내의 랩 타임이며, 나머지 세션에서는 전체 레이스 속도의 55% 이상이다.

5.2.15.2 드라이버는 모든 세션이 진행 중에 '무리지어 주행' 하거나 '슬립 스트림'을 유

도하 기 위한 행위 및 다른 드라이버가 따라잡거나 추월할 수 있도록 속도를 일부러 늦추는 행위는 금지된다. 이를 위반할 경우 심사위원회에서는 페널티가 부과할 수 있는 단독 재량권을 가지고 있다.

5.2.15.3 드라이버가 3랩 이상 최소제한속도 미만으로 주행한 경우 레이스 컨트롤에 의해 경고를 받을 수 있다.

5.2.16 게임 내 허점 이용

5.2.16.1 소프트웨어적으로 버그 또는 의도치 않거나 예기치 않은 방법으로 이를 악용하는 것은 금지된다. 드라이버/팀은 다른 팀에서 이를 악용하는 것을 목격 시 이를 바로 주최측에 알려야 하며, 주최측/심사위원회는 악용사례에 대해 바로 조사할 것이다.

5.2.16.2 서킷/차량 특정 버그에 대한 정보는 드라이버 브리핑 시 또는 게시판을 통해 공지된다. 이러한 버그를 악용하는 것으로 밝혀진 모든 드라이버/팀은 주최측에서 조사 후 강력한 페널티를 부과하며, 주최측의 재량에 따라 추가 제재로 이어질 수 있다.

5.2.15 해킹 및 허점 이용

5.2.15.1 레이스에서 이점을 얻기 위해 하드웨어 또는 소프트웨어를 사용하여 시뮬레이터 프로그램을 수정하는 것은 엄격히 금지된다.

5.2.15.2 이러한 행위가 적발 시 주최측에서 조사를 진행할 것이며, 해당 드라이버/팀은 대회 출전 자격이 박탈된다.

5.2.16 고의적인 보복 또는 악의적인 행동

5.2.16.1 다른 드라이버와의 고의적인 접촉은 엄격히 금지된다. 이것은 모든 세션에서 적용되며, 레이스가 끝나 쿨다운 랩 진행중에도 접촉은 금지된다.

5.2.16.2 다른 드라이버의 행동에 보복하거나 2차 사고가 발생할 수 있는 심각한 방해로 하는 드라이버는 강력한 페널티가 부과되며, 대회 참가 적합성에 관한 추가 징계 결정이 고려된다.

6. 현장 이벤트의 규정과 기준

6.1 음성, 문자 커뮤니케이션

6.1.1 레이스 컨트롤 및 심사위원회로부터 전달되는 내용은 공지의 목적이며, 공식 채널을 통해 커뮤니케이션이 이뤄진다. 드라이버는 레이스 컨트롤 및 심사위원에게 답변을 할 수 없다.

6.1.2 레이스 컨트롤 및 심사위원회로부터 전송된 모든 통신을 들을 수 있으며, 여기에는 다음이 포함될 수 있다.

6.1.2.1 시작 절차 공지

6.1.2.2 팀/드라이버에게 페널티 부과

6.1.2.3 최소제한속도 이하로 주행 시 속도를 높일 것을 요청

6.1.2.4 다른 드라이버가 추월이 가능하게끔 해당 드라이버에게 이동 요청 (예외적인 경우)

6.1.3 레이스 중 드라이버와 팀은 음성 및 텍스트 커뮤니케이션이 가능하다.

6.2 PC 변경/시뮬레이터 설정

6.2.1 대회의 모든 장비는 동일하게 설정된다. 여기에는 하드웨어 및 주변장비의 사용과 다음과 관련된 각 컴퓨터의 설정이 포함되어 있다.

6.2.1.1 PC 사양 및 설정

6.2.1.2 iRacing / Assetto Corsa Competizione / Gran Turismo 설정

6.2.1.3 스티어링 휠/페달 설정

6.2.2 팀에서 할당 받은 장비 중에서 다음 설정은 자유롭게 변경할 수 있다.

6.2.2.1 휠 버튼 설정 및 포스 피스백 설정을 포함한 스티어링 휠 설정

6.2.2.2 페달의 부하 및 압력 설정

6.2.2.3 iRacing / Assetto Corsa Competizione / Gran Turismo 프레임 속도

6.2.3 PC/PS/시뮬레이터 설정 변경은 엄격히 금지된다. 팀은 할당 받은 장비에서 소프트웨어를 편 집하거나 제거할 수 없다. 소프트웨어 설정 변경으로 인해 장비에 문제가 발생하는 경

2024 KARA ESPORTS CUP

우 그 책임은 팀에게 있다.

6.2.4 다음의 행위는 엄격히 금지된다.

6.2.4.1 컴퓨터에 USB를 삽입하는 행위

6.2.4.2 컴퓨터에서 파일/소프트웨어를 다운로드 하려는 행위

7 페널티 시스템 및 사건조사 절차

7.1 페널티 시스템

7.1.1 본 조항에서는 대회에 사용하는 페널티 시스템에 대해 설명한다.

7.1.2 규정은 모든 연습, 예선 및 레이스 세션, 트리아아웃 및 주최측 또는 협력사에 의해 예정 될 수 있는 추가적인 테스트 세션을 포함하여 대회를 구성하는 모든 세션에 적용된다. 규정에 대한 무지가 방어수단(Valid Defence)이 될 수 없으며, 대회에 참여함으로써 모든 참가자가 본 대회의 규정을 완전히 알아야 한다.

7.1.3 2가지의 페널티 시스템이 있으며 다음과 같다.

7.1.3.1 모든 세션 및 대회를 위한 페널티 시스템

7.1.3.2 시즌이 진행되는 동안 발생한 사건을 추적하여, 지속적으로 규정을 위반할 경우 드라이버에게 추가적인 페널티를 부과하는 방법

7.1.4 이러한 페널티 구조는 규정 위반에 대한 조치를 명확하게 하고 시즌 전반에 걸쳐 일관된 의사결정을 돕는다. 하지만 모든 검토된 각 사건은 그 경우가 다양하기 때문에 이런 구조와 다른 페널티가 부과될 수 있다.

7.1.4.1 특히 고의성이 없거나 다른 팀/드라이버가 사건의 영향을 받지 않은 첫 위반인 경우

7.1.4.2 심각한 위반행위로 페널티 구조에 제시된 페널티가 적절하지 않은 경우

7.1.4.3 매우 심각한 위법행위로 대회의 일부 혹은 전반적인 영향을 미칠 경우

7.2 페널티 구조

7.2.1 다음 페널티 구조는 주최측이 운영하는 모든 세션에 적용된다. 세션 및 트랙에 있는 드라이버 수와 시간에 관계없이 트랙에서 이뤄지는 모든 활동을 다룬다. 또한 본 규정의 다른 부분에 자세히 설명되어 있는 드라이버의 대회 준수 사항도 포함된다.

7.2.2 인게임 시스템에 의해 부과되는 페널티는 회수되지 않으며, 드라이버는 이를 반드시 이행해야 한다.

7.2.3 심사위원회는 레이스 후 기록된 사건에 대해 페널티를 부과한다.

7.2.3.1 심사위원회는 가장 심각한 사건부터 우선적으로 처리한다.

7.2.3.2 모든 사건 검토는 일반적으로 이벤트 종료 이후 72시간 이내에 이뤄진다.

7.3 사건 리뷰

7.3.1 사건은 대회에서 해당 이벤트와 사건 발생시기에 따라 다양한 방법을 통해 검토할 수 있다. 주최측은 레이스 이후 모든 사건을 검토한다.

7.3.2 주최측은 기록되지 않았거나 추가 검토할 가치가 없다고 간주된 특정 사건을 검토하지 못한 것에 대한 책임을 지지 않는다. 주최측은 공식적으로 검토해야 할 사건, 과실이 주어질 경우 그리고 벌칙이 적용될 경우 적용되는 페널티에 대한 단독 재량권을 갖는다.

7.3.3 주최측의 심사위원회는 모터스포츠 및 e스포츠 심레이싱의 전문가가 포함되며, 구성원은 다음과 같다.

7.3.3.1 KARA 파견 심사위원

7.3.4 심사위원이 사건을 조사하는 방법에는 두 가지가 있다.

7.3.4.1 경기 중 드라이버/팀의 항의는 팀의 모든 구성원이 제출할 수 있으며, 사전 대회 브리핑의 모든 참가자에게 제공되는 온라인 양식을 사용하여 제출할 수 있다.

7.3.4.2 레이스 후 기록된 사건에 대해 심의를 진행한다. 여기에는 대회 진행 중 놓쳤을 수 있는 사건을 검토하고 더 많은 위반사항을 처리하는 것이 포함된다.

7.3.5 팀/드라이버는 대회가 종료된 후 심사위원회에 항의서를 제출할 수 없다. 이는 항의 남발을 최소화하고 심사위원회가 사건을 검토하는데 집중할 수 있도록 하기 위함이다.

7.3.6 사건 리뷰 프로세스는 다음과 같은 절차로 이뤄진다.

7.3.6.1 사건 심의 절차

7.3.6.2 항의 시 사건 심의 절차

8 항의 및 항소 (Protest & Appeals)

8.1 항의

8.1.1 본 대회 항의 규정은 KARA에서 제정한 가이드를 따른다,

8.1.2 각 레이스의 드라이버 브리핑 문서에 항의 양식 링크가 제공된다. 모든 항의는 이 양식을 통해 제출해야 하며 항의가 유효하려면 양식에 공란 없이 모두 작성해야 한다.

8.1.3 드라이버 브리핑에 항의 및 항소 처리 방법에 대한 정확한 세부정보가 제공될 수 있다. 명시된 조항이 규정에 명시된 조항보다 우선된다.

8.1.4 항의는 레이스 시작 이후부터 레이스 종료 5 분 내로 제출해야 하며, 레이스 종료의 기준은 최후미 차량이 결승선을 통과했을 때를 기준으로 한다.

8.1.5 각 드라이버/팀은 드라이버/팀 포인트를 사용하여 항의가 가능하며, 항의가 정당한 것으로 판정된 경우에만 포인트가 차감되지 않는다.

8.1.6 항의 결과와 상관없이 항의가 합리적, 논리적, 확실한 증거에 근거하지 않는 것으로 판명될 경우 항의를 제기한 드라이버/팀에게 페널티를 부과할 수 있다.

8.2 항소

8.2.1 본 대회 항소 규정은 KARA에서 제정한 가이드를 따른다,

8.2.2 항소는 최종결과 발표 후 페널티를 받은 팀/드라이버가 대회사무국 (nojuwang@kara.or.kr)에 제기할 수 있으며, 반드시 협회에 접수 비용(10만원)을 납부한 시점을 접수 시각으로 하며, 정해진 양식과 절차를 통해 1시간 내에 이뤄져야 한다.

8.2.3 항소는 반드시 합리적이고 논리적이며 확실한 증거(상세한 진술서 및 리플레이 영상:25MB이하)에 근거하여야 하며, 그렇지 않은 것으로 판명될 경우 항소는 기각되고 심사위원회는 페널티를 부과할 권리를 보유한다.

8.2.4 동일한 사건에 대한 재항소는 불가하다.

8.2.5 항소는 항소위원회에서 독립적으로 검토되며, 항소 결과는 7일 이내로 발표한다. 항소 결과는 최종 결과가 되며, 결과에 대해 불복할 수 없다.

8.2.6 항소위원회는 3인으로 구성하며 비대면으로 개최된다

2024 KARA ESPORTS CUP

8.2.7 인게임 시스템에 의해 자동으로 주어진 페널티에 대해서는 항소할 수 없다.

8.2.8 항소가 가능한 페널티는 다음을 포함한다

8.2.8.1 레이스 이후 페널티를 부과받았을 경우

8.2.8.2 이벤트 실격

9 레이스 긴급상황시 절차

9.1 소개 및 목적

9.1.1 대회에서 긴급상황 시 취할 절차를 최대한 자세히 설명하지만 모든 상황을 예측할 수 없기 때문에 완벽할 수는 없다.

9.1.2 주최측, 레이스 컨트롤, 심사위원들은 시뮬레이션과 관련된 사고 또는 현장 문제로 인해 긴급 절차를 제정한다.

9.2 대회 현장

9.2.1 사용되는 인프라와 전력 및 인터넷 연결이 관리되는 방식으로 인해 모든 연결 문제가 모든 드라이버에게 동시에 영향을 미칠 가능성이 있다. 팀에 개별적으로 영향을 미치는 문제는 다음과 같다.

9.2.1.1 로컬 하드웨어 문제

9.2.1.2 세션에 접속할 수 없는 경우를 포함한 로컬 소프트웨어 문제

9.2.1.3 이외에 다른 기술적 이유가 있을 수 있다.

9.2.2 팀/드라이버는 연습 중에 하드웨어에 문제가 발생하는 경우 가능한 한 빨리 주최측에게 이를 알려야 한다. 하드웨어가 올바르게 작동하는지 확인하는 것은 각 팀/드라이버의 책임이며, 스티어링 휠의 모든 버튼, 포스 피드백 설정, 회전 및 캘리브레이션 등에 대한 변경은 팀의 책임이다. 예선전까지 팀이 하드웨어를 충분히 테스트하지 않았거나 설정을 변경한 경우를 포함하여, 문제가 발생했을 경우 대회는 정상적으로 진행된다.

9.2.3 예선이 진행되는 동안 문제가 발생하는 경우 팀은 즉시 이를 알려야 하며, 주최측은 가능한 한 빨리 상황을 해결할 것이며, 문제가 해결되지 않을 경우 레이스 디렉터는 비상절차를 시행할 지 고려할 것이다. 이는 문제의 심각도와 해결 가능성에 따라 결정된다. 레이스 컨트롤 및 심사위원회에서 여러 팀에 문제가 있거나 단일팀의 문제가 충분히 중요하다고 판단하는 경우 예선이 중지되고 새로운 세션이 설정된다.

9.2.4 레이스 중 문제가 발생하는 경우 영향을 받는 팀 수에 따라 재시작 여부가 결정된다. 한 팀에만 영향을 미치는 문제의 경우 실제 모터스포츠와 유사한 '하드웨어 오류'로 분류되며 대회는 그대로 진행된다. 그러나 문제가 30% 이상에 영향을 미치는 경우에는 다음과 같이 진행한다.

9.2.4.1 총 레이스 시간에서 3랩이 흐르기 전 문제가 발생하면 ‘적색기’를 발령하고, 세션을 재시작 한다.

9.2.4.2 레이스 중반 이상 진행될 경우 재시작 여부는 레이스 디렉터가 결정한다. 그대로 종료될 경우 순위는 문제가 발생하기 전 마지막으로 완료된 랩 시점의 순위로 포인트를 부여한다.

9.2.4.3 경기 후반부에 문제가 발생하면 경기는 그대로 종료되며, 순위는 문제가 발생하기 전 마지막으로 완료된 랩 시점의 순위로 포인트를 부여한다.

9.2.5 오프라인 대회와 다른 측면에 영향을 미치는 문제가 발생할 수 있지만 모든 팀이 계속 레이스를 진행할 수 있는 경우 세이프티 카를 발령할 수도 있다. 이는 현장에서 발생하는 기타 문제를 해결하기 위함이다. (예, 중계/비하인드 스토리 팀)

9.3 Full Course Caution / Safety Car

9.3.1 대회 진행 중 전체 코스 주의/세이프티 카 발령 시 (비상절차에 사용되거나 트랙에 큰 사고가 발생한 경우) 추월이 금지되며, 레이스 컨트롤의 지침을 준수해야 한다.

9.3.2 전체 코스 주의의 첫 번째 랩 동안 피트 레인은 닫히며, 세이프티카가 발령된다. 이를 어길 시 페널티가 부과된다.

9.3.3 몇 바퀴를 돌고 나면 레이스가 재스타트 되며, 심사위원회에서는 재스타트 늦출 수 있는 권한을 보유한다.

9.3.4 재스타트는 1열, 롤링 스타트가 적용되며, 절차는 다음과 같다.

9.3.4.1 드라이버는 라인을 변경할 수 없으며 페이스랩 동안 유지해야 한다 이때 드라이버는 서로를 배려하는 주행을 해야 한다.

9.3.4.2 페이스랩 진행 중의 차량 간격은 최대 10 대 안으로 유지를 해야 하며, 타이어 예열을 위해 급 가속/감속은 금지된다 급 가속/감속을 하는 경우 심사위원회에서 조사 대상이 될 수 있으며, 이로 인해 사고를 유발할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

9.3.4.3 세이프티카가 피트로 들어가면 모든 드라이버는 속도를 유지하고 레이스컨트롤의 신호가 있을 때까지 추월시도를 할 수 없다. 신호가 있기 전까지 일정속도를 유지해야 한다.

9.3.4.4 모든 드라이버는 예측 출발을 할 수 없다. 레이스 재시작 직전 급 감속/가속을 하는 경우 심사위원회에서 조사 대상이 될 수 있으며, 이로 인해 사고를 유발할 경우 페널티가 부과될 수 있다.

9.3.4.5 재시작 신호를 받으면 정상적으로 레이스를 시작할 수 있지만 모든 드라이버들은 휠스핀, 기어비, 반응속도의 차이로 인해 자신보다 가속이 늦을 수 있다는 점을 유념해야 하며, 최대한 안전하게 주행해야 한다. 공격적으로 운전할 경우 심사위원회는 사고 유무와 관계없이 조사를 진행할 수 있다.

9.3.4.6 재시작 신호가 있기 전 추월을 한 차량은 페널티가 부과된다. 또한 드라이버는 스타트 라인 전에 다른 차량을 추월할 수 없다.

10. 대회 일정

10.1 대회일정

10.1.1 대회 일정(이하 “일정”)은 주최측 사정에 의해 변경될 수 있으며, 이는 주최측에서 통 제할 수 없는 문제이거나 대회의 원활한 진행을 위해 변경하는 것이다.

10.1.2 이러한 경우 주최측은 참가자에게 최대한 빠른 시일 내에 변경사항을 공지한다.

10.2 대회 일정

10.2.1.

시간	내용	소요시간 (분)
8:00 ~ 9:00	iR선수 접수	60
	ACC 선수 접수	
	메디컬 체크	
9:00 ~ 9:25	드라이버 기기 적응	25
	iRacing 연습	
9:25 ~ 9:35	iRacing 예선	10
9:35 ~ 9:55	iRacing Race 1	20
9:55~10:05	휴식	10
10:05 ~ 10:25	iRacing Race 2	20
10:25~10:35	휴식	10
10:35 ~ 11:00	드라이버 기기 적응	25
	ACC 연습	
11:00 ~ 11:10	ACC 예선	10
11:10 ~ 11:30	ACC Race 1	20

2024 KARA ESPORTS CUP

11:30 ~ 11:40	휴식	10
11:40 ~ 12:00	ACC Race 2	20
12:00 ~ 12:10	휴식	10
12:10 ~ 12:20	포디움	10
12:20~ 14:00	점심	90
	이벤트 클래스 연습	
	GT 선수 접수	
	GT 선수 메디컬 체크	
14:10 ~ 14:20	GT 이벤트 클래스 예선	10
14:20 ~ 14:40	GT 이벤트 클래스 본선	20
14:40 ~ 14:50	휴식	10
14:50~ 15:15	GT A조 연습	25
	드라이버 기기 적응	
15:15~ 15:25	GT A조 예선	10
15:25 ~ 15:45	GT A조 결승	20
15:45 ~ 15:55	휴식	10
15:55 ~ 16:20	GT B조 연습	25
	드라이버 기기 적응	
16:20~ 16:30	GT B조 예선	10
16:30 ~ 16:50	GT B조 결승	20
16:50 ~ 17:00	휴식	10

2024 KARA ESPORTS CUP

17:00 ~ 17:10	GT 최종 연습	10
17:10 ~ 17:20	GT 최종 예선	10
17:20 ~ 17:40	GT 최종 결승	20
17:40~ 17:50	휴식	10
17:50 ~ 18:00	포디움	10

11 대회 구성방식

11.1 iRacing

11.1.1 iRacing 참가자는 FIA FORMULA 4 원메이크 레이스로 진행된다

11.1.1.1 차량의 세팅은 해당 시뮬레이터 범위 내 자유롭게 변경이 가능하다

11.1.1.2 허용 어시스트 목록

a. Traction Control

b. ABS

c. Auto Engine Start

d. Auto Wipers

e. Auto Lights

f. Auto Pit Limit

11.1.1.3 금지 어시스트 목록

a. Stability Control

b. Ideal Line

c. Auto shift

11.1.2 대회 형태

11.1.2.1 대회는 예선 → Race1 → Race2 로 이루어진다

11.1.2.2 Race 1는 예선 성적으로 그리드 순서가 배정된다

11.1.2.3 Race 2는 Race 1 성적으로 그리드 순서가 배정된다

11.2. Assetto Corsa Competizione 참가자는 2020 AMG GT3 원메이크 레이스로 진행된다

11.2.1.1 차량의 세팅은 해당 시뮬레이터 범위 내 자유롭게 변경이 가능하다

11.2.1.2 허용 어시스트 목록

2024 KARA ESPORTS CUP

- a. Traction Control
- b. ABS
- c. Auto Engine Start
- d. Auto Wipers
- e. Auto Lights
- f. Auto Pit Limit

11.2.1.3 금지 어시스트 목록

- a. Stability Control
- b. Ideal Line
- c. Auto shift

11.2.2 대회 형태

11.2.2.1 대회는 예선 → Race1 → Race2 로 이루어진다

11.2.2.2 Race 1 는 예선 성적으로 그리드 순서가 배정된다

11.2.2.3 Race 2 는 Race 1 성적으로 그리드 순서가 배정된다

11.3.1 Gran Turismo 참가자는 G70 GR4 원메이크 레이스로 진행된다

11.3.1.1 차량의 세팅은 대회 주최에서 정해진 고정값으로 진행된다

11.4 서킷 구성

11.4.1 iRacing

11.4.1.1 Algarve International Circuit에서 진행된다, 서킷 컨디션은 대회 측에서 지정한 대로 진행한다

11.4.2 Assetto Corsa Competizione

11.4.2.1 Circuit de Ricardo Tormo (Valencia) 에서 진행된다, 서킷 컨디션은 대회 측에서 지정한대로 진행한다

2024 KARA ESPORTS CUP

11.4.3 Gran Turismo

11.4.3.1 Autopolis International Racing Course에서 진행된다, 서킷 조건은 대회 측에서 지정한대로 진행한다

12. FIA Motorsports Games 2024 선발 기준

12.1 iRacing 및 Assetto Corsa Competizione 클래스 각 1명 및 리저브 드라이버 각 1명

12.1.1. 선발을 위한 점수 배점 (총점 100점)

대회 성적 (50점), 심레이싱 경력 (25점), 레이스 능력 (25점)

※ 국가 대표 선발을 위해 1회 대회 결과를 통한 선발에 한계가 있어 기존 심레이싱 대회 경력과 본선 대회 운영 능력 (규정준수, 드라이빙 능력 등)을 종합 판단하여 선발하고자 함

12.1.1.1 본선 대회 성적 (최대 50점)

레이스 당 취득 점수 (Race1 , Race2)									
순위	1 등	2 등	3 등	4 등	5 등	6 등	7 등	8 등	9 등
점수	25 점	18 점	15 점	12 점	10 점	8 점	6 점	4 점	2 점

12.1.1.2 심레이싱 경력 (최대 25점)

심레이싱 경험: 2021 ~ 2023 공인 심레이싱 대회 라운드당			
1 등	2 등	3 등	FIA 공인 국제 대회 참가
5 점	3 점	1 점	1 점

12.1.1.4 본선 레이스 운영 능력 (최대 25점, 최저 0점)

항목	드라이빙 능력		규정		심사	
감점 내용	스핀	1 점	피트레인 과속	1 점	심사에서 부여된 패널티	패널티 따라 감점
	트랙 이탈	1 회당 1 점	부정출발	2 점		
	컨택 또는 컨택 유발	심사결정	깃발 무시	2 점		

12.1.1.5 각 클래스별 최다 포인트 획득자 1선발, 차순위 획득자 2선발 지정

13. 상전

13.1 iRacing

13.1.1 2024 FIA MOTORSPORTS GAMES 선발 가산점

13.2 Assetto Corsa Competizione

13.2.1 2024 FIA MOTORSPORTS GAMES 선발 가산점

13.3 Gran Turismo

13.3.1 1등, 2등, 3등은 파이널 레이스를 제일 빠르게 완주한 선수 기준으로 등수가 매겨진다.

1등 Logitech G PRO X2 Headset

2등 Logitech G PRO X TKL Keyboard

3등 Logitech G PRO X Superlight2 Mouse