



디지털 모터스포츠 가이드라인

Digital Motorsports Guidelines





사단법인 대한자동차경주협회
KOREA AUTOMOBILE RACING ASSOCIATION



2021 KARA Digital Motorsports 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)라 한다.

- 시뮬레이션 레이싱 또는 심레이싱(Simulation Racing or Sim Racing)
- 버추얼 레이싱(Virtual Racing)
- 이 레이싱(E Racing)
- 이 스포츠(E Sports)

이외 본 가이드라인에서는 모터스포츠에서 사용되는 일반적인 표현(KARA 국내스포츠 규정 제 2조 참조)을 기본으로 디지털 모터스포츠 관련 용어를 아래와 같이 정의하였다.

- 레이싱 라인 : 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 상대방을 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 의해오류나 오작동이 일어나는 현상을 말한다.
- 애플리케이션(Application) : 특정 업무를 수행하기 위해 개발된 프로그램을 말한다.

- 채팅(Chatting) : 온라인상에서 이루어지는 대화를 말한다.
- 치팅(Cheating) : 게임에서의 불법적 소프트웨어 등을 사용한 부정행위를 말한다.
- 패치 : 프로그램 일부를 빠르게 고치는 소프트웨어를 말한다.
- 하드웨어 : 컴퓨터, 레이싱 휠 등 디지털 모터스포츠에 참여하기 위한 물리적인 기구를 말한다.

2 목적

본 가이드라인은 가상의 환경에서 자 동차 등이 등장하는 게임물을 매개로 사람과 사람 간에 기록 또는 승부를 겨루는 경기, 즉 디지털 모터스포츠의 활성화를 목적으로 한다. 또한 디지털 모터스포츠 대회를 운영하는 주최자와 참가자가 표준화된 환경에서 효율적이고 공정하게 경쟁할 수 있도록 제반사항을 안내하는 것을 목적으로 한다.

3 원칙

- 3.1 본 가이드라인은 온라인에서 이루어지는 디지털 모터스포츠 대회의 주최자, 운영자 및 참가자가 숙지해야 하는 기본 스포츠 강령이다.
- 3.2 디지털 모터스포츠 대회 주최자는 대한자동차경주협회(KARA)의 승인을 전제로 자체적으로 스포츠 및 기술 규정을 제정할 수 있으며 이러한 경우에는 주최자의 규정이 본 가이드라인의 지침보다 우선 적용된다. 주최자의 별도 규정이 없을 시 본 가이드라인의 내용을 따르며, 여기에도 없는 내용은 KARA 국내스포츠규정이 적용될 수 있다.
- 3.3 대회 중에 규칙, 결과 및 규정의 명확화에 대한 분쟁이 발행하는 경우, 해석 및 중재, 최종 판단은 심사위원(회)의 심의에 의해 결정된다. KARA는 국내 항소 제도를 마련하고 심사위원(회)의 판결에 대한 경기 참가자의 항소권을 보장한다.
- 3.4 KARA의 공인대회에 참가하는 모든 참가 당사자(주최자, 오피셜, 팀 관계자, 선수 등)는 본 가이드라인과 각 대회의 규정을 숙지한 것으로 간주되며 이를 따라야 한다. 규정을 준수하지 않음으로 인해 파생되는 결과에 대해서는 해당 참가 당사자에게 책임이 있다.
- 3.5 본 가이드라인의 최종 버전은 KARA 웹사이트(www.kara.or.kr)에 업데이트 되며, 최

종 버전이 이전의 내용을 대체한다.

4 참가자

4.1 참가자는 대회에 참가하는 선수, 팀, 팀대표, 감독, 코칭 스태프 등 선수 및 팀 관계자를 말한다.

4.2 참가 선수 자격

디지털 모터스포츠 대회의 참가 선수는 성별과 연령에 관계없이 모두에게 개방된다. 단, 미성년자의 경우 법정대리인의 동의서를 제출해야 하며, 아래의 내용에 해당되는 사람은 참가가 제한될 수 있다.

4.2.1 해당 게임 모기업, 자회사 및 자회사의 직원 및 대리인, 광고/홍보 대행사 등 관계자

4.2.2 국적은 상관없으나 대회 참여 시 의사소통에 어려움이 있는 자

4.2.3 국내법을 위반하였거나 사회적으로 물의를 일으킬 수 있는 자 (이에 대한 판단은 주최자에게 있다)

4.3 참가자 준수사항

4.3.1 디지털 모터스포츠 대회는 KARA의 회원이거나 라이선스 소지자들이 참가할 수 있다.

4.3.2 KARA 회원 및 라이선스 가입은 KARA 전산등록시스템(info.kara.or.kr) 사용을 표준 절차로 한다.

4.3.3 참가 신청자는 각 대회에서 요구하는 별도의 자격이 있을 경우 이를 충족하여야 한다.

4.3.4 대회 참가자는 본 가이드라인의 내용과 각 대회의 규정을 숙지해야 하며 이를 반드시 준수해야 한다.

4.3.5 모든 참가자는 스포츠맨십에 입각하여 공정하게 경쟁하고, 어떤 이유이든 다른 참가자나 주최자를 비방하거나 욕설, 폭언, 차별적 발언 등의 행위를 하지 말아야 하며 상대방을 배려하고 결과 및 판정에 승복해야 한다.

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 경기가 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 경우 적극 협조한다.
- 4.3.14 참가자는 주최자가 공지한 방법에 따라 브리핑에 참석해야 한다. 브리핑으로 전달되는 정보는 원활한 경기 참가를 위한 필수 사항이다. 브리핑에 불참할 경우에 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)를 통해 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.

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 디지털 모터스포츠 대회에 참가할 수 있다.

6 주최자

6.1 자격

- 6.1.1 디지털 모터스포츠 대회주최자를 개최하려는 자는 KARA에 주최자 등록이 되어 있거나 주최자 등록을 통해 대회를 개최 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.
- 6.2.6 대회 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 불공정한 행위에 대한 페널티 등 이와 관련된 사항을 결정하고 행사할 수 있다.

6.3 의무

- 6.3.1 대회 주최자는 KARA의 제반 규정을 준수해야 한다.
- 6.3.2 대회운영을 책임질 조직위원회를 구성하며, 대회운영에 대한 책임은 주최자 또는

조직위원회에 있다.

- 6.3.3 대회 주최자는 대회 규정을 제정하여 공표해야 하며, 온라인 상에서 원활한 대회가 개최될 수 있도록 안정적이고 적절한 플랫폼을 준비해야 한다.
- 6.3.4 기술지원 인력 등 안정적인 대회가 개최될 수 있는 환경을 갖추어야 한다.
- 6.3.5 대회가 물리적 장소에서 개최되는 경우, 주최자는 이벤트 3일 전에 모든 선수, 직원 스폰서, 에이전트, 운영 요원 및 관람객 대상으로 제3자 보험에 가입해야 하며 가입 증빙 문서를 KARA에 제출한다.

7 대회

- 7.1 대회는 KARA에 등록된 주최자가 시리즈 등록 또는 라운드 등록을 통해 개최할 수 있다.
- 7.2 일정 등록은 당해 년도 전체일정의 공식화를 위한 목적이다.
- 7.3 주최자는 대회를 개최하기 위한 규정을 제정하여야 하며, 그 규정에는 사용되는 시뮬레이션 프로그램 또는 플랫폼, 참가자격, 대회방식, 일정 등이 명시되어 있어야 한다.
- 7.4 공정한 대회운영을 위하여 1인 이상의 심사위원을 선임해야 한다.
- 7.5 대회의 공식 홈페이지 또는 플랫폼에는 다음이 포함되어야 한다.
 - 7.5.1 행사 장소 및 날짜
 - 7.5.2 대회에 대한 설명 및 날짜, 시간 등 세부 일정
 - 7.5.3 대회에 사용되는 차량
 - 7.5.4 제어 장치 및 핸디캡의 특성, 목록
 - 7.5.5 참가 선수 또는 팀의 이름
 - 7.5.6 심사위원 또는 레이스 디렉터 등 책임 오피셜의 이름
 - 7.5.7 KARA 로고
- 7.6 차량 및 디지털 모터스포츠 환경 내에는 정치적, 종교적, 또는 인종 차별적인 문구가 포함되거나 연상될 수 있으면 안 된다.

8 일반 스포츠 규칙

8.1 클린 레이싱 (Clean Racing)

- 8.1.1 차량 컨트롤 (Car Control) : 참가 선수는 트랙에 있는 다른 참가 차량들과 접촉하는 것을 피해야 하며, 충돌 및 사고가 일어나지 않도록 조심해야 한다. 의도치 않게 사고가 일어날 수 있지만, 사고에 대한 고의성이 입증된다면 심사위원의 결정에 따라 처벌을 받을 수 있다.
- 8.1.2 고의로 다른 참가 차량과 충돌하면 사안에 따라 페널티를 받거나 경기참가를 금지당할 수 있다.
- 8.1.3 시뮬레이션 화면에서 보여지는 깃발이 무엇을 의미하는지 알고 있어야 하며, 필요시 차량 속도를 늦추고 피트로 들어와야 한다.
- 8.1.4 경기 중에 다른 차량의 위치를 인식해야 하며 시야 밖에 있는 차량을 조심해야 한다.
- 8.1.5 스포츠맨십 위반 : 심사위원회에 의해 판단되는 사안으로 특정인물 또는 불특정 다수에게 불쾌감을 줄 수 있는 행동을 하거나 무례한 행동을 한 경우 또는 올바른 경기 정신에 위반되는 행동을 할 경우 규칙 위반으로 간주된다.

8.2 깃발 설명

모터스포츠에서는 다음과 같은 깃발이 사용되며 각 깃발의 색깔 및 모양에 따라 의미가 다르므로 참가자는 이를 반드시 숙지하고 대회에 참가해야 한다.

모든 포스트에서 제시되는 깃발



① 황색기 (Yellow Flag)

해당 구간에 사고가 발생되었음을 알리는 깃발. 이 깃발이 제시된 포스트부터 녹색기가 제시된 포스트까지 추월이 금지되며 돌발 상황에 대비하여 드라이버의 주의가 필요함을 알려준다.



② 적색기 (Red Flag)

경기 중단을 알리는 깃발. 추월이 금지되며 드라이버들은 피트나 지정된 장소에 정차하여야 한다.



③ 황적줄무늬기 (오일기, Red and Yellow Striped Flag)

해당 구간에 잔해물이나 미끄러운 물질이 표면에 있음을 알리는 깃발.



④ 백색기 (White Flag)

해당 구간에 서행하고 있는 차량이 있음을 알리는 것발. 서행하고 있는 경주차나 응급차, 소방차, 견인차 등이 진행하고 있음을 알려준다. 차량이 정차했을 경우 황색기로 변환하여 제시한다.



⑤ 청색기 (Blue Flag)

해당 차량 뒤에 추월을 하려는 차량이 근접함을 알리는 것발. 연습이나 예선에서는 해당 차량에 빠른 차량이 근접하였을 경우 제시하며 결승 시에는 근접하고 있는 차량보다 한 랩 이상 뒤진 차량에게 제시한다.



⑥ 녹색기 (Green Flag)

코스 상태가 깨끗하다는 것을 알리는 것발. 코스 인 시와 포메이션 랩 시에는 포스트의 위치와 코스의 최종상태를 알리기 위해 전 포스트에서 제시되며 경기 중에는 사고 발생구간이 끝나는 포스트에서 제시되어 그 이후부터는 코스 상황이 깨끗하여 추월을 할 수 있음을 알려준다. 세이프티 카 상황이 해제되어 재스타트 시에도 1랩동안 전 포스트에서 제시된다.



⑦ SC보드 (Safety Car Board)

결승 도중 세이프티 카(Safety Car, SC)가 투입되었음을 알려주는 것발. SC 발령 동안 전 차량은 SC 뒤에 일렬로 정렬하여 주행하여야 하며 추월은 금지 된다. SC 발령 동안 주행한 랩은 결승의 전체 랩에 포함된다.

경기위원장의 지시에 따라 출발선/결승선에서만 사용되는 것발



① 체커기 (Black and White Chequered Flag)

경기가 종료되었음을 알리는 것발



② 흑백반기 (Black and White Flag divided diagonally)

해당 드라이버에게 스포츠맨십과 드라이빙 표준을 지키도록 경고하기 위해 제시되는 것발. 해당 드라이버 차량 엔트리 넘버와 함께 제시한다.



③ 오렌지볼기 (Black Flag with an orange disc 40cm in diameter)

해당 드라이버의 차량에 기계적 결함이 있음을 알려주는 것발. 엔트리 넘버와 함께 제시되며 해당 차량은 피트로 들어와야 한다. 코스로의 복귀는 수리 후 기술위원장의 허가 시에만 가능하며 해당 차량이 피트로 들어오지 않을 시에는 흑색기로 바뀌어 페널티가 제시된다.



④ 흑색기 (Black Flag)

해당 드라이버에게 페널티를 받아야 함을 알려주는 것발. 엔트리 넘버와 함께 제시되며 해당 차량은 피트로 들어와서 지정된 페널티 위치에 정차하여 페널티를 이행하여야 한다. 최대 3랩까지 제시되며 페널티 미 이행시 실격 처리될 수 있다.

8.3 추월 (Overtaking)

8.3.1 충분한 공간 확보가 가능한 경우 추월을 한다.

- 8.3.2 추월 시도 시 다른 운전자와 사고를 초래할 수 있는 고의적인 또는 무리한 주행은 중대한 페널티를 받을 수 있다.
- 8.3.3 레이스 스타트 시 첫번째 코너에 진입할 때 공간의 제한이 있기 때문에 충돌을 피할 수 있도록 안전하게 주행해야 한다.
- 8.3.4 실수로 선행차량의 후미에 부딪혀 그 과정에서 추월하여 선행차량의 포지션을 확보하게 되었다면 빠른 시간내에 그 포지션을 돌려주어야 한다.
- 8.3.5 다른 차량을 1랩 앞서며 느린 차량을 추월하는 경우 자신의 헤드라이트를 깜빡이게 하여 더 빠른 차량이 접근하고 있음을 알릴 수 있다. 동일한 랩에 있는 차량에게는 이를 적용할 수 없다.
- 8.3.6 더 빠른 차량은 느린 차량을 위협하지 않아야 하며, 느린 차량의 주행 라인을 확인하여 안전하게 추월해야 한다. 느린 차량은 레이스 라인을 유지하고 정상적인 주행 및 제동을 해야 한다.

8.3.7 느린 차량에게 의도적으로 접촉하여 피해를 입히는 행동은 용납되지 않는다.

8.4 블로킹 (Blocking)

- 8.4.1 과도한 블로킹은 허용되지 않는다. 위치를 방어하기 위한 목적에서 코너와 코너 사이 구간 중 두 번 이상의 주행 라인 변경은 허용되지 않는다.
- 8.4.2 브레이크 구역에서 주행시 라인을 변경해서는 안된다. 이는 사고를 유발할 수 있다.
- 8.4.3 주행중에 급정지, 브레이크 점검 등은 스포츠맨십 위반으로 평가되며 불이익을 받을 수 있다. 자신에게 청색기가 제시된다면 가능한 빨리 더 빠른 차량에게 양보해야 하며, 깃발이 표시된 후 두 직선 또는 두 코너 이내에서 완료한다.

8.5 예선 (Qualifying)

- 8.5.1 예선에서 어택 랩 즉, 기록 경신을 위한 랩을 주행할 때 트랙에서 여유 공간을 확보하는 것은 본인의 책임이다.
- 8.5.2 어택랩(attack-lap)주행 시 뒤에서 접근하는 빠른 차량에게 양보할 필요가 없다. 하지만, 예선에서 다른 드라이버를 의도적으로 막거나 충돌하는 것은 페널티를 받을 수 있다.
- 8.5.3 인랩(in-lap)이나 아웃랩(out-lap)에 있다면 더 빠른 차량에게 방해가 되지 않도록 주

행해야 한다.

8.6 피트스톱 (Pitstop)

- 8.6.1 드라이버는 항상 피트레인 제한 속도를 준수해야 한다.
- 8.6.2 피트에 진입할 때와 빠져나올 때는 트랙내 주행중인 다른 차량을 주의해야 한다.
- 8.6.3 피트 개러지 진입 시 다른 개러지에 정차해 있거나 피트주행 레인으로 진입하려는 차량을 주의해야 한다.

8.7 금지된 행동

- 8.7.1 무리한 트랙 복귀 : 코스를 이탈하여 다시 트랙에 재 진입할 때 다른 차량에게 충돌을 일으킬 수 있거나 위협이 될 정도로 무리하게 복귀해서는 안된다.
- 8.7.2 역주행 : 정해진 차량 주행방향과 반대로 주행해서는 안된다.
- 8.7.3 무리한 사행주행 : 차량을 좌우로 반복적으로 차선을 변경하여 다른 차량에게 손해를 입힐 수 있는 주행
- 8.7.4 부정 출발(점프스타트) : 출발 신호가 제시되기 전에 차량이 그리드에서 이동하는 경우
- 8.7.5 이유 없는 트랙 이탈 : 트랙 가장자리의 흰색 선을 정당한 사유 없이 이탈하는 경우. 차량의 4바퀴 모두가 흰색 선을 벗어난 경우 트랙이탈로 간주된다.
- 8.7.6 고의 서행 주행 : 트랙에서 통상적인 경주 속도의 60% 이하로 고의적으로 운전한 경우
- 8.7.7 트랙에서의 정차 : 차량을 완전히 또는 거의 정지된 상태로 트랙에 정차해서는 안된다. 차량을 부득이하게 정차시켜야 할 때는 트랙 바깥쪽의 안전지대로 이동하여 정차해야 한다.

9 레이스 디렉터

- 9.1 주최자는 각 세션의 경기 운영을 위하여 레이스 디렉터 또는 경기위원장을 지정하여 다음의 역할을 수행하도록 할 수 있다.
- 9.1.1 실시간 경기에서 운전자 주변 장치 및 경기 구역 점검 및 모니터링

- 9.1.2 모든 세션의 통제, 필요 시 경기 타임테이블의 변경
- 9.1.3 규정에 따라 세션 중지 또는 중단
- 9.1.4 세이프티카의 투입 및 운영
- 9.1.5 시뮬레이션 소프트웨어가 제공하는 기능 내에서의 규칙 위반에 대한 벌칙 부여
- 9.1.6 사건, 사고에 대한 결정을 내리는 행위 및 벌칙이나 벌금 부과
- 9.1.7 스타트 절차
- 9.1.8 경기 결과 결정 및 확인
- 9.2 레이스 디렉터는 특별 공지를 통해 참가자들에게 지침을 제공할 수 있다. 대회의 모든 분류와 결과는 각 대회 단계에 대한 규정집에 명시된 방법을 통해 발표한다.
- 9.3 레이스 디렉터는 레이스에 대한 전문성이 있어야 한다.

10 심사위원

- 10.1 심사위원은 스포츠규정의 시행을 위한 최고 권한을 가지고 있으며 경기중에 발생하는 모든 사항을 심의 및 판정할 수 있다. 규정 위반이 의심되는 사안이 발견되는 경우, 해당 규정의 틀에 벗어나서 발생한 경기 또는 참가자 관련 위반에 대해서도 판결을 내릴 수 있다.
- 10.2 디지털 모터스포츠에서 심사위원은 연습, 예선, 세션의 시작, 중단 및 세이프티카의 운영에 대한 통제권을 가진 레이스 디렉터 또는 경기위원장의 역할과는 구분된다.
- 10.3 심사위원은 KARA에 의해 지명된다.
- 10.4 심사위원은 매 시즌 시작 전 KARA에서 운영하는 심사위원 교육을 이수해야 하며, 관련 교육을 이수하지 않은 경우 심사위원으로 참여할 수 없다.
- 10.5 심사위원은 어떠한 경우라도 특정선수 또는 팀과 관련되어 있지 않아야 하며 경기 결과로부터 직간접으로 이익을 취하거나 이해관계가 없어야 한다.
- 10.6 심사위원으로서 부적절한 발언이나 처신으로 품위를 손상시키는 행동을 해서는 안 된다.

- 10.7 디지털 모터스포츠는 사실 판단관의 역할은 필요하지 않으며, 시뮬레이션 소프트웨어의 상에서 처리될 수 있는 제어 기능을 근거로 레이스 디렉터에 의해 1차적으로 처리될 수 있다.
- 10.8 다음의 경우 심의 대상이 될 수 있다.
 - 10.8.1 상대방과의 충돌로 인해 추월하여 순위가 변경된 경우
 - 10.8.2 충돌로 인해 상대가 스핀하거나 트랙을 벗어난 경우
 - 10.8.3 충돌로 인해 상대가 기계적 손상을 입은 경우
 - 10.8.4 트랙에서 2번 이상의 주행라인 변경으로 블로킹한 경우
 - 10.8.5 사이드 바이 사이드 상황에서 코너를 돌 때 안쪽 차량의 공간을 남겨두지 않아 접촉 또는 충돌을 유발한 경우(“사이드 바이 사이드”상황은 차량의 1/3 이상이 겹쳐 있을때를 의미)
 - 10.8.6 코너에서 사이드 바이 사이드가 아닌 상황에서 안쪽으로 무리하게 끼어든 경우
 - 10.8.7 브레이크가 필요하지 않은 위치에서 제동하거나 트랙에서 브레이크 테스트를 한 경우
 - 10.8.8 주행 후 트랙으로 복귀하여 다른 사람에게 충돌 또는 사고를 유발한 경우
 - 10.8.9 예선 동안 다른 차량의 어택랩을 방해한 경우
 - 10.8.10 다른 팀에게 이익을 주기 위해 비밀리에 활동한 경우
 - 10.8.11 기술규정을 따르지 않은 경우
 - 10.8.12 기타 스포츠맨십에 어긋나는 행동을 한 경우

11 부정행위

- 11.1 다음과 같은 부정행위또는 불공정한 이득을 얻는 것은 용납되지 않는다.
 - 11.1.1 하드웨어 수정 : 하드웨어의 일부에 대한 수정, 변경으로 주최자 또는 게임 제조사가 의도하지 않은 방식의 기능을 뜻한다.
 - 11.1.2 해킹 및 치팅 : 표준 소프트웨어 패치 또는 업데이트를 통해서가 아닌 본인 또는 타인에 의해 고의적으로 게임 및 경기의 흐름을 바꾸는 경우를 말한다.

- 11.1.3 게임의 결함 이용 : 의도적으로 게임 내 버그를 사용하여 이득을 취하는 것을 말한다.
- 11.1.4 사칭(다른 운전자 계정으로 로그인/재생 포함) : 다른 운전자의 계정으로 접속하거나 다른 사람의 계정으로 참가하도록 권유, 유도, 부탁 또는 지시하는 행위를 말한다.
- 11.1.5 담합 : 두 명 이상의 참가자 및 또는 다른 사람과 합의하여, 경기에서 상대 운전자에게 영향을 미치는 행위를 말한다.
- 11.1.6 약물 및 음주 : 마약 또는 음주운전 행위는 엄격히 금지된다. 경기 일정 중에 약물 또는 음주운전을 한 것으로 간주된 참가자는 퇴출될 수 있으며 향후 경기에도 참가할 수 없다.
- 11.1.7 뇌물 및 선물 : 참가자 및 경기 관계자 어느 누구에게도 어떤 선물이나 보상을 제공하거나 받을 수 없다.

12 필수 애플리케이션

- 12.1 주최자는 선수가 경기 중에 자동화된 제어 메커니즘으로 사용할 것을 요구할 수 있는 특정 애플리케이션의 사용에 관한 추가 규칙을 제시할 수 있다. 참가선수는 이에 대한 의무 규정을 준수하지 않을 경우, 경기 후 기술적 페널티가 부과될 수 있으므로 규칙을 유의해야 한다.
- 12.2 차량의 성능을 높이기 위해 해킹이나 부정행위로 사용되는 기타 애플리케이션은 어떤 단계에서도 사용이 허용되지 않으며, 주최자 또는 조직위원회에서 승인한 애플리케이션 앱만이 사용될 수 있다.

13 레이스 채팅 (Race Chat)

- 13.1 주최자는 참가 선수에게 음성 또는 문자 등의 통신용 소프트웨어의 사용을 요구할 수 있다.
- 13.2 이러한 요구사항이 있는 경우, 경기진행 중 주최자가 허가한 방법 이외의 통신은 허용되지 않으며 스포츠맨십과 다른 참가자에 대한 배려를 보여야 한다.
- 13.3 채팅 도중 다른 참가자나 주최자, 심사위원 등을 비방하거나 욕설, 폭언, 차별적 발언 등의 행위를 하지 말아야 하며, 이를 준수하지 않을 경우 페널티가 부과될 수 있다.



사단법인 대한자동차경주협회
KOREA AUTOMOBILE RACING ASSOCIATION



디지털 모터스포츠 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 없었으며 미성년자의 경우, 라이선스 신청시 법정대리인 동의서를 함께 제출해야 한다.

[표-1 레이스 라이선스 등급별 취득 점수]

| 구분 | 국내 | 등급 | 라이선스 취득 점수 |
|-----|----|----|-------------------------|
| 디지털 | 국내 | A | 2021년 연내 레이팅 시스템* 발표 예정 |
| | | B | |
| | | C | |

* 레이팅 시스템(Rating System): 공인대회 라운드당 순위에 따른 포인트 및 세이프티 포인트(Safety Point: 사고, 페널티 등을 점수화) 반영

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.

제2.2조 디지털 선수 라이선스의 신청 및 갱신

2.2.1 라이선스의 발급 희망자는 KARA 전산 시스템(info.kara.or.kr)에 회원 가입하여 라이선스 신청에 필요한 내용을 기입하여 신청할 수 있다.

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

제2.3조 선수 라이선스 가명의 사용

- 2.3.1** 라이선스는 가명으로 발급될 수 있으며, KARA에 특별신청을 해야 한다.
- 2.3.2** 가명의 사용과 관련된 사항은 KARA 국내 스포츠 규정 제 5장 선수등록규정의 내용을 따른다.

제2.4조 기타 사항

- 2.4.1** 선수 라이선스 관련 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제5장 선수등록규정의 내용을 따른다.
- 2.4.2** 선수 라이선스C 관련 비용은 1만원이며 2021 시즌의 경우 면제된다. B, A등급 라이선스 비용은 레이팅 시스템에 따라 2021 시즌 중 결정된다. 모든 비용은 KARA 이사회의 결정에 따라 변경될 수 있다.

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 등록비

용과 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 2021 시즌의 경우 면제된다. 모든 비용은 KARA 이사회의 결정에 따라 변경될 수 있다.



사단법인 대한자동차경주협회
KOREA AUTOMOBILE RACING ASSOCIATION



디지털 모터스포츠 주최자 및 대회 등록 가이드라인

제1조 총칙

제2조 대회 주최자 등록 및 자격

제3조 디지털 모터스포츠 대회의 공인 신청

제4조 대회 공인 신청

제5조 대회 공인비

제6조 기타 사항

제1조 총칙

사단법인 대한자동차경주협회(이하 KARA라 한다)는 KARA 공인 디지털 모터스포츠 대회 주최자의 권익 보호와 대회 참가 선수 및 기록 관리 그리고 안정적인 대회 개최를 위하여 KARA의 디지털 모터스포츠 가이드라인을 준수하여 주최자 및 대회를 등록한다.

제2조 대회 주최자 등록 및 자격

- 2.1 디지털 모터스포츠 대회를 개최하려고 하는 주최자는 KARA에 대회 주최자 등록 신청을 하여야 한다.
- 2.2 디지털 모터스포츠 대회 주최자의 등록은 KARA 국내스포츠 규정 제3장 주최자 등록규정 내의 기초종목 주최자 등급인 C 등급으로 등록하여 대회를 개최할 수 있다.
- 2.3 주최자 라이선스의 유효기간은 매해 1월 1일부터 12월 31일까지 1년이며, KARA 사무국에 신청하여 라이선스를 연장할 수 있다.
- 2.4 기타 등록 및 자격 관련 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제3장 주최자 등록규정의 내용을 따르며, 이 규정 내에 내용이 없거나 디지털 모터스포츠의 특성에 따른 유권 해석이 필요할 경우 KARA 사무국의 해석을 따른다.

제3조 디지털 모터스포츠 대회의 공인 신청

- 3.1 국내 디지털 모터스포츠 대회는 KARA에 등록되어 있는 주최자에 한해 공인 등록 신청을 할 수 있다.
- 3.2 대회 주최자는 다음의 사항을 준수하여 공인신청을 한다.
 - 대회를 개최함에 있어 KARA의 디지털 모터스포츠 가이드라인을 준수한다.
 - 대회운영을 책임질 조직위원회를 구성한다.
 - 대회 운영방식이 포함된 특별규정을 제정하고 공표하기전 KARA의 승인을 받아야 한다.

제4조 대회 공인 신청

- 4.1 일정 기간 라운드가 진행되는 시리즈 경기의 경우 시리즈 등록을 한다.

4.2 시리즈 등록은 당해 연도 전체 일정 공식화를 위한 목적이며 KARA의 승인 하에 경기 공인 등록이 완료된다.

4.3 주최자는 대회 공인을 위해 다음과 같은 서류를 접수기한을 지켜 제출하여야 한다.

| 제출 서류 | 접수 기한 |
|---------------------|-----------------------|
| 1) 시리즈 등록 신청서 (양식) | 대회 공식 스케줄 시작일 1개월 전까지 |
| 2) 대회 특별규정 | |
| 3) 대회 조직도 | |
| 4) 대회 세부 일정 및 운영 계획 | 대회 공식 스케줄 시작 3일 전까지 |
| 5) 참가 선수 및 오피셜 명단 | |

4.4 대회 후 주최자 제출 서류

주최자는 대회 종료 후 1주일 이내 다음의 서류 제출한다.

- 대회 결과 및 사고 기록지 (Log book)
- 페널티 부과 내용이 포함된 심사 보고서
- 기타 대회 및 선수 기록 관리에 필요한 서류

제5조 대회 공인비

디지털 모터스포츠 대회의 공인비는 기초 종목(KART) 수준으로 정하되 대회의 특수성을 고려하여 주최자와 협의하여 결정한다. 비용은 대회 개최 1주일 전까지 납부한다.

제6조 기타 사항

6.1 대회 등록 관련 사항은 KARA 자동차경기국내규정 제7장 대회 등록규정의 내용을 따르며, 이 규정 내에 내용이 없거나 디지털 모터스포츠의 특성에 따른 유권 해석이 필요할 경우 KARA 사무국의 해석을 따른다.