

ЗАТВЕРДЖЕНО

Комісія цифрового автоспорту ФАУ

15 січня 2021 року.

**АВТОМОБІЛЬНА ФЕДЕРАЦІЯ УКРАЇНИ
КОМІСІЯ ЦИФРОВОГО АВТОСПОРТУ**

ВИМОГИ

**ДО АВТОСПОРТИВНИХ СИМУЛЯТОРІВ, ДОПУЩЕНИХ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ ПРИ
ПРОВЕДЕННІ ОФІЦІЙНИХ ЗМАГАНЬ З КІЛЬЦЕВИХ ДИСЦИПЛІН ЦИФРОВОГО
АВТОСПОРТУ**

1. МЕТА ВСТАНОВЛЕННЯ ВИМОГ

Ці «Вимоги до автоспортивних симуляторів, допущених для використання при проведенні офіційних змагань з кільцевих дисциплін цифрового автоспорту» (далі – Вимоги) затверджуються КЦА ФАУ з метою:

- створення найвідповідніших до умов реального цифрового автоспорту, вимог проведення змагань з цифрових кільцевих гонок, враховуючи всі умовності, які так чи інакше спрощені в цифровому середовищі;
- виховування сильних та висококваліфікованих спортсменів, команд та гоночних інженерів для представлення України на міжнародних змаганнях та формування її статусу, як країни з розвинутою сферою й культурою сімрейсингу;
- визначення, які симулятори і за яких умов можуть бути включені до «Реєстру визнаних ФАУ симуляторів для проведення офіційних змагань з цифрового автоспорту» (далі – Реєстр) та допущені для проведення на них офіційних змагань з цифрового автоспорту та включенню до Календаря ФАУ.

3. ВИМОГИ ДО СИМУЛЯТОРІВ

Задля забезпечення високо рівня змагань, максимальної відповідності реалізму та виховання високої культури поведінки на трасі та рівня водіння, ФАУ встановлює наступні вимоги для автоспортивних симуляторів:

- симулятор не може розповсюджуватись по умовно безкоштовній моделі (free-to-play);
- симулятор надає можливість розфарбовування автомобілів. Всі учасники гонок на сервері мають бачити відповідно брендovanі автомобілі суперників нанесених на них логотипів ФАУ та спонсорів. Підбір кольорів візерунків та коліс залишається за кожним учасником окремо;
- симулятор має мати мережевий код, що надає можливість адекватної поведінки автомобілів суперників на всіх швидкостях з контактною боротьбою. Не допускаються симулятори в яких можливе візуальне зміщення автомобіля при його русі, що не відповідає напрямку руху автомобіля, що в результаті сприймається не адекватно та виглядає не природньо;
- симулятор має мати систему зміни дня і ночі;
- симулятор має мати систему «живого треку». Гоночна поверхня в реальному часі має піддаватись таким впливам як нагрівання, охолодження, забруднення пилом, прогумування та зміни рельєфу, якщо поверхня не тверда;
- симулятор має мати дієву систему рангів пілотів та ліцензій. Така система являється ефективним інструментом підбору суперників по особистому рівню

пілотування авто, що надає реальну можливість розвитку та відточуванню їх навичок;

- симулятор має мати дієву систему пошкоджень автомобіля;
- симулятор має мати свою систему текстової та голосової комунікації між собою не тільки пілотів, але й суддів та маршалів;
- симулятор має мати систему контролю за гонками. До серверу на якому проходять гонки, мають мати доступ судді та маршали чемпіонату для контролю за перебігом гонок. Симулятор повинен мати інструменти для вирішення суперечливих ситуацій, що склались в гонках, шляхом вивішування відповідних прапорів для відбування покарань. Без такої системи неможливо в повній мірі забезпечити якісну симуляцію автоспортивних гонок;
- симулятор не може містити в собі будь-які системи, що роблять можливим рух автомобіля без участі пілота. Найпоширенішим прикладом такого руху являється рух автомобіля під час старту з ходу до зеленого прапора, заїзд в піт-лейн на піт-стоп та відбування штрафу;
- симулятор не може містити систему примусового уникнення зіткнень, коли автомобіль пілота або опонента робиться таким, через який можуть проїхати наскрізь інші автомобілі;

4. ПЕРЕВІРКА ВІДПОВІДНОСТІ СИМУЛЯТОРІВ

Перевірку відповідності симулятора цим Вимогам здійснюється робочою групою КЦА ФАУ в порядку, встановленому КЦА ФАУ, на підставі звернення зацікавлених осіб.

КЦА ФАУ забезпечує ведення Реєстру визнаних ФАУ симуляторів, які відповідають цим Вимогам.

За поданням КЦА ФАУ Виконавча дирекція ФАУ видає виписку з Реєстру.