

ПОЛОЖЕНИЕ

о Кубке по Виртуальным Авиационным Гонкам “ВиРАЖ” - 2024

Статья 1. Цели и задачи Кубка

- 1.1.** Определение победителя Кубка по Виртуальным Авиационным Гонкам “ВиРАЖ” - 2024 (далее - Кубок).
- 1.2.** Популяризация виртуальных авиационных гонок как вида спорта.
- 1.3.** Поддержка инициатив виртуальной авиации.
- 1.4.** Консолидация усилий любителей виртуальной авиации.
- 1.5.** Систематизация соревновательной активности в виртуальной авиации как вида спорта.

Статья 2. Организация и проведение Кубка

- 2.1.** Организацию и контроль за проведением Кубка осуществляет Организационный комитет (далее - Оргкомитет).
- 2.2.** Состав Оргкомитета:
 - от Интернет сообщества «Виртуальный Пилот» www.virpilot.ru: Александр avroga74, Дмитрий ROSS_GENA Pilot, Александр ROSS_Gorillaz
 - от АНО “Межконтинентальная киберспортивная лига” Александр IRBIS Горбаченко
- 2.3.** Сроки проведения Кубка: с 21 марта по 21 апреля 2024 года.
- 2.4.** Заключительные этапы Кубка (с трансляцией) пройдут 21 апреля 2024 года.
- 2.5.** Место проведения Кубка:
 - Основной сервер "**GENA PILOT =ACROBAT= AVIATION SPORT**"
 - Информационные ресурсы:
Дискорд сообщество “Виртуальный пилот” www.virpilot.ru
сайты:
YouTube канал: GENAPilot - <https://www.youtube.com/c/GENAPILOTT/featured>
Тематическое сообщество в ВК <https://vk.com/virpilotru>
- 2.6.** Спонсоры соревнований:
 - VKB-sim <https://shop.vkb-sim.pro>

Статья 3. Состав участников

- 3.1.** К участию в Кубке допускаются все желающие, имеющие следующее программное обеспечение:
 - DCS World (Версия актуальная на момент проведения Кубка);
 - установленный модуль DCS: Yak-52;
 - программа голосовой связи Discord;
- 3.2.** Регистрация участников:
 - после заполнения анкеты участнику присваивается соответствующая роль на Discord-сервере сообщества «Виртуальный Пилот» и становятся доступны каналы сервера необходимые участникам Кубка (присутствие участника на Discord-сервере “Виртуальный пилот” является обязательным условием участия).
 - [ссылка на анкету регистрации](#)
 - [образец заполнения анкеты](#)

Статья 4. Формат Кубка

4.1. Предмет спортивного соревнования заключается в скоростном пилотировании самолета по специально установленной воздушной трассе с правильным прохождением воздушных ворот за минимально возможное время на предельно малой высоте.

4.2. Участники выполняют заданную летную программу по одному, совершая маневрирование и проходя через воздушные ворота.

4.3. В каждом этапе Кубка (кроме тренировочных и квалификационных полетов) участник имеет одну попытку на прохождение трассы.

4.4. Все участники поочередно проходят трассу, очередность определяется Оргкомитетом.

4.5. За ошибки, допущенные при пилотировании, на участников соревнования налагаются штрафы, в виде дополнительных секунд.

4.6. Соревнования состоят из пяти этапов:

- тренировка;
- квалификация;
- топ10; **При отсутствии необходимого числа участников допускается пропуск этапа топ10*
- топ6;
- финал четырех.

Этапы топ10, топ6 и финал четырех проводятся с организованной Оргкомитетом интернет-трансляцией.

Тренировочные полеты:

К выполнению тренировочных полетов допускаются все участники прошедшие регистрацию.

Каждый из участников перед квалификационными полетами может совершить неограниченное количество тренировочных полетов, как в «соло» режиме, так и на сервере, в ходе которых происходит его ознакомление с трассой.

Квалификационные полеты:

Квалификационные полеты начинаются не менее чем за 7 дней до начала топ10 и проводятся в течении трех дней с момента объявления начала квалификации.

К выполнению квалификационных полетов допускаются все участники, не допустившие грубых нарушений в тренировочных полетах.

Под грубыми нарушениями понимаются:

- **использование любых сторонних утилит, дающих преимущество в игре;**
- **использование багов и недоработок игры;**
- **умышленное создание помех другим пилотам на сервере;**

– не адекватное поведение в чатах проекта (как текстовых, так и голосовых).

Решение об отстранении участника от квалификационных полетов принимает Оргкомитет.

Квалификационные полеты участники совершают самостоятельно, предварительно сделав заявку в соответствующем канале Discord [#КВАЛИФИКАЦИЯ](#).

Каждый из участников имеет две попытки на прохождение трассы (согласно схеме и порядку прохождения воздушных ворот).

Квалификационными полетами участника считаются первые две попытки прохождения трассы, сделанные им на сервере проекта после времени указанного в заявке на квалификацию.

В зачет квалификации идет время лучшей из двух попыток.

По итогам квалификационных полетов определяются не более 10-ти участников показавших лучшее время.

В случае невозможности участника, успешно прошедшего квалификацию, участвовать в этапе Топ10, его место замещается участником не прошедшим квалификацию, но показавшим лучший результат прохождения трассы.

Топ10:

Соревновательные полеты **топ10** выполняются по парам, на которые разбиваются участники, отобранные по результатам **квалификации**.

Пары формируются по принципу «первый с последним».

Каждый из участников имеет одну попытку прохождения трассы.

Победителями каждой пары в **топ10** определяются участники, показавшие минимальное время прохождения трассы в своих парах.

В случае если участники в паре показывают одинаковый результат, победитель пары определяется по итогам квалификации.

В случае если пара не полная, участник считается победителем, если он прошел трассу и не считается не финишировавшим (DNF).

Победители в парах **топ10** допускаются к участию в **топ6**.

Также в **топ6** допускается участник, показавший минимальное время прохождения трассы среди всех пар **топ10**, но не победивший в своей паре (*Lucky Loser*).

Топ6:

Соревновательные полеты **топ6** выполняются по парам, на которые разбиваются участники, отобранные по результатам **топ10**.

Пары формируются по принципу «первый с последним».

Каждый из участников имеет одну попытку прохождения трассы.

Победителями каждой пары в **топ6** определяются участники, показавшие минимальное время прохождения трассы в своих парах.

В случае если участники в паре показывают одинаковый результат, победитель пары определяется по итогам квалификации.

В случае если пара не полная, участник считается победителем, если он прошел трассу и не считается не финишировавшим (DNF).

Победители в парах **топ6** допускаются к участию в **финале четырех**.

Также в **финал четырех** допускается участник, показавший минимальное время прохождения трассы среди всех пар **топ6**, но не победивший в своей паре (*Lucky Loser*).

Финал четырех:

Стартовый порядок финалистов определяется по результатам Топ-6 (худший стартует первым, лучший последним).

Участники выполняют по одному полету, по результатам которых определяются места с 1-го по 4-е.

4.7. Правила выполнения полетов и прохождения трассы:

Тренировочные и квалификационные полеты на официальных серверах проекта выполняются участниками самостоятельно.

Полеты в топ10, топ6 и финале четырех выполняются под управлением руководителя полетов (представителя Оргкомитета).

Правила прохождения трассы обязаны соблюдать все участники во всех случаях.

Выход на стартовые воздушные ворота из зоны ожидания осуществляется только при отсутствии на трассе других участников или, при наличии на сервере руководителя полетами, только по его команде. Выполнение фигур сложного и высшего пилотажа в зоне ожидания запрещено.

Начало прохождения трассы — со стартовых воздушных ворот.

При пролете стартовых ворот у участника должен быть запас топлива не менее 50%.

Стартовая скорость должна быть не более 300км/ч.

По пролету стартовых ворот засекается время. Остановка времени производится по пролету финишных ворот.

Прохождение воздушных ворот на трассе выполняется последовательно, с соблюдением установленной очередности и направления.

Если участник пропустил очередные ворота (*не прошел очередные ворота в течении 30 секунд после прохождения предыдущих*), то он считается не финишировавшим (DNF).

Все воздушные ворота проходятся с ограничением по высоте не более 25 метров и не менее 15 метров.

Воздушные ворота, состоящие из парных пилонов (*горизонтальные ворота*) проходятся в горизонтальном полете, с углом тангажа не более $\pm 10^\circ$, с креном не более 10° .

После прохождения воздушных ворот участник может выполнить маневр с набором высоты, в том числе с элементами сложного и высшего пилотажа. Способ выполнения маневра для захода на очередные ворота настоящими Правилами не регламентируется.

Если участник допустил в зоне трассы снижение высоты полета менее 10 метров, то он считается не финишировавшим (DNF).

После прохождения финишных ворот отсекается время, которое в сумме со штрафными секундами является временем прохождения трассы.

По завершению выступления участники обязаны завершить полет путем посадки на аэродром взлета.

4.8. Таблица штрафов:

Критерий	Штрафные секунды
ПРЕВЫШЕНИЕ СТАРТОВОЙ СКОРОСТИ Если пилот превышает скорость прохождения стартовых ворот. Скорость >300 км/ч И < 304 км/ч	+ 1 секунда
Скорость >304 км/ч	DNF
НЕДОСТАТОЧНЫЙ ВЕС Если при прохождении стартовых ворот Топливо в баках $< 50\%$ И $> 45\%$	+ 1 секунда
Топливо в баках $< 45\%$	DNF
НЕ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ПОЛЕТ Если пилот проходит горизонтальные ворота с креном более 10°	+ 2 секунды
Если пилот проходит горизонтальные ворота с углом тангажа более $\pm 10^\circ$	+ 2 секунды
НЕВЕРНАЯ ВЫСОТА Если пилот проходит ворота выше 25м или ниже 15м	+ 2 секунды
СБИТЫЕ ПИЛОНЫ Если пилот любой частью самолета задевает пилон. 1 пилон	+ 3 секунды
2 пилон	+ 3 секунды
3 пилон	DNF
ЭКСТРЕМАЛЬНО-ОПАСНОЕ ПИЛОТИРОВАНИЕ высота полета менее 10 метров	DNF
НАРУШЕНА ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПРОХОЖДЕНИЯ ТРАССЫ	DNF
ПОКИДАНИЕ ТРАССЫ ДО ФИНИША	DNF

Статья 5. Правила судейства

5.1. Оценка качества прохождения ворот осуществляется автоматически в соответствии с таблицей штрафов.

В отдельных случаях допускается начисление штрафов Оргкомитетом.

Все спорные моменты разрешаются Оргкомитетом с учетом итогов прошедших этапов соревнования (*квалификация, топ10, топ6, Финал четырех*).

Статья 6. Права и обязанности

6.1. Права Оргкомитета:

– Оргкомитет имеет право досрочно завершить Кубок без распределения призового фонда в случае наступления обстоятельств непреодолимого характера.

6.2. Обязанности Оргкомитета:

- Предоставить площадку (сервер DCS World) для проведения Кубка.
- Своевременно доводить необходимую информацию до участников посредством информационных ресурсов Кубка.
- Вести полный учет результатов выступлений всех участников Кубка в протоколе Кубка.

6.3. Права участников:

– Каждый участник вправе подать претензию обратившись через голосовую систему Discord к членам Оргкомитета. Участник обязан четко изложить суть претензии. Претензии, связанные с автоматическим начислением штрафов не принимаются.

6.4. Обязанности участников:

- Предоставить требуемые данные при регистрации.
- Быть готовым к проведению Кубка в обозначенное время, включая собственную явку, как в голосовую систему Discord, так и на указанный сервер DCS World.
- Быть готовым к интервьюированию с трансляцией интервью на целевые стриминг-сервисы Кубка.

Статья 7. Протокол Турнира

7.1. Протокол Кубка ведется Оргкомитетом и оформляется в формате Google Таблицы.

7.2. Протокол Кубка доступен для ознакомления всем участникам на всех этапах турнира, по ссылке: [Протокол ВиРАЖ 2024](#)

Статья 8. Призовой фонд

1 место - скидочный купон на продукцию компании VKB-sim на 15000 руб.

2 место - скидочный купон на продукцию компании VKB-sim на 10000 руб.

3 место - скидочный купон на продукцию компании VKB-sim на 7000 руб.

4 место - скидочный купон на продукцию компании VKB-sim на 3000 руб.

Все участники Чемпионата вне зависимости от занятого места получают громкое хлопанье в ладоши от организаторов и судейского комитета.