

# 2020 eSuperrace Series Regulations



2020. 09. 22.

## 목차

---

1. 소개 .....	3
2. 주최측 및 저작권 .....	4
3. 참가 정보 .....	5
4. 참가 선수 준수 사항.....	6
5. 상전 .....	8
6. 경기 공통 규정 .....	9
7. 정규 리그 .....	12
8. 와일드 카드 (Wild Card) .....	14
9. 더 패스티스트 (The Fastest) .....	16
10. 그랜드 파이널 (Grand Final) .....	17

# 1. 소개

이문서는 '2020 eSuperrace 시리즈'(이하 대회)의 공식 규정집으로, 대회는 본 규정에 따라 진행 된다. 또한 주최측은 현 규정에서 언급되지 않은 사항에 대한 규정을 추가 하고 적용 할 수 있으며, 규정에 포함되지 않은 사항에 대해서는 주최측의 결정에 따라야 한다.

대회의 공식 명칭은 '2020 CJ 대한통운 eSUPERRACE Series' 이며, Kunos Simulazioni' 에서 개발한 PC 게임인 'Assetto Corsa'(이하 게임)로 대회가 치러진다. 만 15 세 이상이면 성별에 관계 없이 누구나 대회에 참가 할 수 있다.

대회는 정규리그, 와일드카드, The Fastest, 그랜드 파이널로 구성된다. 정규리그는 선발전을 통해 선발된 정규 리그 30 명이 예선, 결승으로 구성된 10 라운드 경기를 펼치며, 최종 누적 포인트 상위 18 명은 그랜드 파이널 진출권을 부여 받는다. 또한, 정규리그에 진출하지 못한 참가자는 와일드카드, The Fastest(랩 타임 1 위 선발)에 참여할 수 있으며, 3 회의 와일드카드를 통해 선발된 5 명과 The Fastest 를 통해 선발된 1 명은 그랜드 파이널 진출권을 부여 받게 된다.



\*대회 일정 및 방식은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다.

## 2. 주최측 및 저작권

- 2.1 ㈜슈퍼레이스(이하 주최측)는 대회를 주최하며, 규정을 제정하고 관리 한다. 또한, ㈜슈퍼레이스는 대회의 주최자로서 대회조직위원회 및 오피셜 조직을 구성할 수 있다.  
주식회사 슈퍼레이스 (서울시 중구 동호로 352, 3 층)  
Tel: 02-6740-7852 Fax: 02-2269-7860 web: www.esuperrace.com
- 2.2 본 규정의 해석, 선수 자격, 대회 일정, 부정 행위에 대한 페널티와 관련된 모든 최종 결정권은 주최측의 공정하고 합리적인 판단에 따라 행사 될 수 있다.
- 2.3 주최측은 대회의 공정성과 정직성을 지키기 위해 본 규정을 수시로 수정, 변경 및 보강 할 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 사용 할 수 있는 권리를 가지며, 참가자 및 관계자는 이에 대한 주최측에 요구에 적극 협조한다.
- 2.5 주최측은 광고 목적의 부착물을 지정하여 부착 할 수 있으며, 참가자는 주최측이 지정한 광고 부착물에 대한 요청을 반드시 준수 하여야 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 귀속되며, 주최측은 이를 제 3 자에게 사용 하도록 위임 할 수 있다. 또한, 해당 저작권은 하기의 부속 권리를 포함한다
- 2.8.1 대회와 관련된 사진 및 이미지, 영상 사용에 대한 권리
- 2.8.2 대회 기간 동안의 선수들의 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 선수에게 대회와 관련된 마케팅, 광고 등의 홍보 활동에 대한 참여를 요구할 수 있으며, 선수는 합리적인 수준에서 적극적으로 참여할 의무가 있다. 홍보 활동은 매체 인터뷰, 오프닝 영상, 광고 영상 등의 방송 촬영, 프로필 사진 촬영 등을 포함할 수 있다

### 3. 참가 정보

#### 3.1 참가 자격

- 3.1.1 만 15 세 이상이면 성별에 관계없이 참가할 수 있다. 단, 본선에 진출한 선수는 반드시 모든 일정에 참가 할 수 있어야 한다.
- 3.1.2 국적은 상관없이 없으나 대회 진행에 참여하는데 무리가 없는 의사소통이 가능해야 한다.
- 3.1.3 모든 참가자는 레이싱 전용 기어를 사용하는 것에 무리가 없어야 한다. (키보드 및 마우스, 게임패드 사용 불가)
- 3.1.4 게임 내 혹은 관련 커뮤니티 및 '게임' 와 관련된 공식 혹은 비공식 대회에서 불화를 일으키거나 조장한 이력이 있는 선수는 주최측의 판단 하에 참가 자격을 박탈당할 수 있다.
- 3.1.5 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.
- 3.1.6 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 참가자는 주최측이 안내한 참가 신청 절차에 따라 대회 공식 홈페이지를 통해 정해진 기간내 참가 신청을 완료 해야 한다.
- 3.2.2 참가자는 참가 신청 후, 주최측이 제공하는 서버에 입장해 경기를 진행 해야 한다.
- 3.2.3 닉네임이 주최측이 정한 바와 다를 경우 주최측은 이에 대해 수정을 명령할 권한이 있으며, 선수는 이를 따라야 한다.

#### 3.3 차량 번호 신청

- 3.3.1 정규리그 참가자는 1~99 번까지 원하는 번호를 사전 신청 기간 동안 자유롭게 신청할 수 있으며 주최측의 승인을 득한 후에 사용 할 수 있다. 단, 주최측은 합당한 사유에 의해서 신청한 번호를 수정 요청 할 수 있다.
- 3.3.2 정규 리그가 시작된 이후에는 차량번호를 바꿀 수 없다.
- 3.3.3 중복되는 번호가 있는 경우 번호가 중복되는 선수 중 선발전 순위가 가장 높은 선수에게 번호 선택 우선권이 주어지고, 나머지 선수는 다른 번호를 신청해야 한다.
- 3.3.4 정규리그 이외의 참가자는 주최측에서 임의로 지정하는 차량 번호를 사용하여야 한다.
- 3.3.5 그랜드 파이널에서는 정규리그 참가자는 정규리그에서 사용한 번호를 사용하며, 정규리그 이외의 방식으로 선발된 선수는 주최측에서 임의로 지정한 차량 번호를 사용하여야 한다.

## 4. 참가 선수 준수 사항

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

### 4.2 참가

4.2.1 대회의 본선 참가자를 비롯해 와일드카드, 더 패스티스트를 통해 그랜드 파이널에 진출하는 참가자는 대회 기간인 2020년 9월 19일 ~ 2020년 12월 12일 동안 시뮬레이션 레이싱을 활용한 다른 e스포츠 대회에 참가할 수 없으며 참가 할 시 참가 자격 박탈 및 상금은 회수 된다.

4.2.2 모든 선수는 주최측의 지시에 따라 게임 환경설정 및 리허설을 진행한다.

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

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

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

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

### 4.3 . 위법 행위 및 스포츠 정신에 위배 되는 행위

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

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, 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 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 회수 된다. 또한, 해당 선수와 대리 참가자는 향후 주최측이 주최하는 모든 대회에 참가 거부 될 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, 제 3자 외부인 등에게 어떠한 형태의 경제적인 이득도 받아서

는 안 된다.

4.3.3.5 선수는 어떠한 상황에서도 게임 내 버그를 사용해서는 안되며, 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 사용하는 안되며, 불법 프로그램 사용이 적발될 경우 해당 선수는 실격된다.

4.3.3.7 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 안되며, 세계반도핑기구(WADA)에서 금지한 약물을 복용해서는 안된다. 치료를 위한 목적으로 약물 복용이 필요한 경우 반드시 주최측에게 이를 보고해야 한다.

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

4.3.4.3 위반 사항 적발 시 해당 선수의 참가 자격은 박탈되며, 상금은 회수 된다. 또한, 주최측이 주관하는 모든 대회에 참가 거부 될 수 있다.

#### 4.4 방송 참여

4.4.1 모든 선수는 방송 관련 인터뷰 및 촬영에 적극 협조해야 한다.

4.4.2 문신이 있는 경우 방송에 문신이 노출 되지 않게 해야 한다.

4.4.3 선수는 경기 진행 및 인터뷰 등 방송에 노출될 때 시청자에게 혐오감을 주는 특정 시그널 (손 동작, 입 모양 등)을 사용해서는 안 된다.

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 참가 선수는 경기에 원활하게 참여 할 수 있는 인터넷 환경(최소 3 MB/s 다운로드, 0.5 MB/s 업로드 가능)을 갖추어야 하며, 해당 사항의 문제로 경기 접속이 끊기는 경우 모든 책임은 선수 본인에게 있다.

4.5.4 경기 진행 이후에 접속 끊김이 발생한 선수는 해당 라운드 참가 자격을 잃게 되며, 경기 이전 상황에서는 주최측의 판단에 의해 재 접속 기회가 부여 될 수 있다.

4.5.5 선수는 경기 도중 문제가 생겼을 경우 온라인 메신저를 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, 확인 되지 않은 정보 등을 비롯해 브랜드 이미지를 손상 시킬 수 있는 콘텐츠를 게재 할 수 없다. 이를 위반하는 콘텐츠를 게재 하여 대회에 피해를 입힌 경우 주최측은 해당 선수에게 손해배상을 청구할 수 있다.
- 4.6.2 참가 선수는 주최측의 저작권을 침해하는 콘텐츠를 게재 할 수 없다.
- 4.6.3 참가 선수가 게재한 콘텐츠에 대하여 주최측의 판단에 따라 수정 요청 할 수 있으며, 합당한 거부 근거가 없는 경우 참가 선수는 수정 요청에 응해야 한다.
- 4.7 참가 선수의 복장
  - 4.7.1 방송이 이뤄지는 경기에 참가할 때 참가 선수들은 주최측이 정하는 적절한 복장을 착용해야 한다.
  - 4.7.2 부적절한 문구가 적혀 있거나 노출이 심한 복장 등 주최측이 방송에 부적합하다고 판단할 경우 복장 교체를 요청할 수 있으며, 참가 선수는 이에 따라야 한다.
- 4.8 참가 선수의 명칭(닉네임)
  - 4.8.1 참가 선수는 주최측이 정한 방식(엔트리 넘버, 영문명)으로 자신의 참가자 명칭(닉네임)을 설정 해야 하며, 닉네임에 광고성 문구를 포함할 수 없다.
  - 4.8.2 광고성 문구의 범위는 특정 기업, 상품, 서비스의 명칭을 비롯해 특정 대상을 연상할 수 있는 단어를 포함한다.
  - 4.8.3 참가 선수의 닉네임은 특별한 이유나 주최자와 사전 협의 없이 변경될 수 없으며 시즌 동안 유지된다.
  - 4.8.4 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 안되며, 외부 유출 적발 시 주최측에 의하여 실격처리 될 수 있다.

## 5. 상전

5.1 상금은 결승전의 최종 결과를 기반으로 아래와 같이 지급 된다.

구분	상금		비고
정규리그	포인트당 1 만원		총 10 라운드 합산포인트
와일드카드	-		Grand Final 진출
The Fastest	-		Grand Final 진출
Grand Final	1 위	₩10,000,000	세전금액
	2 위	₩5,000,000	
	3 위	₩3,000,000	
	4 위	₩1,500,000	
	5 위	₩500,000	



- 5.1.1 상금 수령 시 발생하는 세금을 공제하고 참가자가 지정한 계좌로 지급한다.
- 5.1.2 미성년자의 경우, 미성년자 대신 상금을 지급받으려면 참가자의 부모 또는 법정대리인의 관계 증명서, 개인정보, 동의서 수령 후 지정한 계좌로 지급한다.
- 5.1.3 상금은 대회 종료 후 60일 이내 지급한다

## 6. 경기 공통 규정

- 6.1 대회는 온라인으로 진행되며, 참가자는 레이싱 전용 기어 및 주최측이 요구하는 온라인 메시지를 사용할 수 있는 곳에서 참가해야 한다. 모든 참가자는 1 인칭 시점으로 대회를 진행 하며, 시점은 주최측의 판단에 따라 바뀔 수 있다.
- 6.2 차량 및 트랙
  - 6.2.1 차량
    - 6.2.1.1 주최측이 지정하여 제공하는 차량을 사용 한다.
    - 6.2.1.2 주최측이 제공하는 스킨 이외의 것을 임의로 사용 할 수 없으며, 제공된 스킨의 수정 및 변형은 금지된다.
    - 6.2.1.3 참가 선수가 임의로 본인 사용의 차량에 광고물을 부착 할 수 없다.
  - 6.2.2 트랙
    - 6.2.2.1 트랙은 주최측에서 선정하여 사전 공지한다.
    - 6.2.2.2 주최측이 제공하는 트랙 파일을 별도 설치 후 사용 해야 한다.
  - 6.2.3 차량 및 트랙은 주최측에 의하여 변경 될 수 있으며, 변경 시에는 참가자에게 사전 공지한다.
- 6.3 오피셜
  - 6.3.1 오피셜은 경기 내/외부의 모든 위반 행위에 대해서 판정하는 조직으로 주최측이 선임한다.
  - 6.3.2 게임 디렉터
    - 6.3.2.1 게임 디렉터는 경기 진행을 위한 모든 게임 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 게임 디렉터의 역할은 다음을 포함한다.
      - (a) 참가 선수 관리,
      - (b) 경기 관리 운영
  - 6.3.3 심사위원
    - 6.3.3.1 심사위원은 경기 전, 후 또는 중간에 발생하는 모든 경기 관련 문제, 문의 및 상황에 대한 결정을 내릴 책임이 있다. 심사위원이 규정 내에서 내린 판정은 절대적인 효력을 가지며, 심사위원은 판정에 대해 최우선적인 책임이 있다. 심사위원의 역할은 다음을 포함한다.
      - (a) 참가선수 엔트리 확인,
      - (b) 경기 시작 선언
      - (c) 게임 중 일시 정지 및 재개 명령
      - (d) 게임 중 규정 위반에 대한 처벌 명령

## (e) 경기 종료 및 결과 확인

## 6.3.4 옵저버(Observer)

6.3.4.1 옵저버는 게임진행 및 방송 중계를 위한 관전 영상 운영을 담당 하며, 이와 관련 문제 및 문의 상황에 대한 책임이 있다.

- (a) 방송 중계를 위한 영상 관리 및 녹화
- (b) 심사 등 경기 진행을 위한 영상 관리

## 6.4 위반 행위

6.4.1 위반 행위에 대하여 주최측은 위반 사항 조사 및 심사위원의 판단 하에 페널티를 부과 할 수 있다.

6.4.2 조사가 필요한 사항은 아래와 같다.

- 6.4.2.1 충돌을 유발했을 때
  - 6.4.2.2 차량의 네 바퀴가 모두 트랙 밖으로 나갔을 때
  - 6.4.2.3 정당한 방법으로 추월하는 차량의 진로를 방해했을 때
  - 6.4.2.4 주행 중 합당한 이유 없이 트랙 위에 멈춰 섰을 때
  - 6.4.2.5 합당한 이유 없이 레코드 라인에서 서행하여 뒤 차량의 진로를 방해했을 때
  - 6.4.2.6 의도와 상관없이 충돌을 유발해 선행차량의 정상적인 주행을 방해했을 때
  - 6.4.2.7 자신이 저지른 위반 행위로 인해 이와 무관한 타인에게 페널티를 받을 수 있는 피해를 야기했을 때
- 6.4.3 심사위원은 경기 중 사건이 명확하게 판정이 되지 않은 경우 세션 혹은 경기 종료 후 사건에 연루된 차량 및 선수를 조사 할 수 있다.

## 6.5 방해 행위

- 6.5.1 참가 선수가 고의로 다른 차량의 주행을 방해할 경우, 심사위원의 판단 하에 페널티를 부과될 수 있다.
- 6.5.2 방해 행위로 금지 되는 사항은 아래와 같다.
- 6.5.2.1 코너 선회 시 코너 안쪽의 차량은 바깥쪽에 차량이 있을 시 이를 보호할 의무를 가지며, 코스 밖으로 밀어내는 행위는 금지된다.
  - 6.5.2.2 선행 차량 보다 후행 차량이 빨라 추월을 시도할 시 선행 차량은 2 회 이상 진로를 변경할 수 없다.
  - 6.5.2.3 코스 밖으로 벗어난 경우 정상적으로 주행 중인 후속 차량을 먼저 보내고 코스로 복귀해야 한다. 코스 복귀 시 다른 차량에 방해 행위가 있다고 판단될 경우 페널티가 부과될 수 있다.
  - 6.5.2.4 트랙 이탈 주행으로 인해 다른 차량과 충돌을 유발하는 행위는 금지된다.
  - 6.5.2.5 후행 차량은 선행 차량을 보호할 의무가 있으며 충돌을 유발하는 행위는 금지된다.
  - 6.5.2.6 위험을 피하는 경우는 예외가 될 수 있다.
- 6.5.3 지속적으로 다른 차량과의 충돌 혹은 주행 방해를 시도하는 경우 해당 선수는 실격 처리 될

수 있다.

## 6.6 경기 중 선수간 주의 사항

- 6.6.1 백마커 차량은 뒤에 한 바퀴 이상 빠른 차가 올 경우 어떠한 상황에서도 진로를 방해해서는 안되며, 적당한 시점에 자리를 내어주어야 한다.
- 6.6.2 무리한 인코스 파고들기로 앞 차량과의 충돌을 야기해서는 안 된다.
- 6.6.3 직선 구간에서 뒤 차량의 추월을 막기 위한 라인 변경은 1 회만 가능하다.
- 6.6.4 코스 내에서의 급정지 및 후진은 금지된다. 하지만 충돌 상황에서 차를 원상태로 돌리기 위한 후진과 정지는 가능하다. 단, 이 경우 반드시 주변의 차량 주행에 방해되지 않도록 일정 거리 이상의 후미 차량을 모두 보낸 후에 가능하다.

## 6.7 페널티

### 6.7.1 게임내 페널티

- 6.7.1.1 게임에서 자동으로 판정되는 항목은 게임내의 페널티를 따른다.
- 6.7.1.2 부정 출발 적발 시 페널티가 부과된다.
- 6.7.1.3 게임이 판단할 수 없는 범위의 위반행위에 대해서는 오피셜의 판단에 따라 페널티가 부과될 수 있으며 경기 도중 확인되지 않은 위반 사항을 재검사하기 위해 경기 종료 후 주최측이 준비한 LSM 및 리플레이 파일을 통해서 오피셜이 비디오 판독을 진행한다.
- 6.7.1.4 비디오 판독은 기본적으로 위반행위가 발생한 해당 라운드 레이스 종료 후에 진행하게 되며, 페널티가 부과될 경우 레이스 결과에 영향을 미칠 수 있다.

### 6.7.2 페널티의 종류

- 6.7.2.1 심사위원의 판단에 따라 위반 행위를 한 선수에게 페널티가 부여 될 수 있다.
- 6.7.2.2 시간 부과  
위반 행위의 경중에 따라서 최소 3 초에서 최대 20 초의 페널티가 부과 된다.
- 6.7.2.3 실격  
규정에서 정한 실격 사유에 해당 되거나 레이스 진행에 차질을 초래한 선수에게 부과 된다.
- 6.7.2.4 주의  
경미한 잘못에 대하여 받게 되는 징계로 주의가 2 회 누적될 시 경고 1 회로 계산한다.
- 6.7.2.5 경고  
주의의 상위 징계로 대회 규정을 위반하거나 주최측이 판단하기에 문제가 될 소지의 행위를 하였을 경우 받게 되는 징계로 경고 3 회가 될 경우 해당 선수는 대회에서 실격된다.
- 6.7.2.6 참가 자격 박탈  
경고를 3 회 받게 될 경우 내려지는 최상위 징계로 실격 시 해당 선수는 차후 진행되는 대회 참가 자격을 잃게 된다.

## 6.8 항의권

- 6.8.1 항의는 해당 경기에 출전한 선수가 심의가 진행되지 않은 사건 중 자신이 부당하게 처우 받았다고 판단하는 경우 이에 항의할 권리를 가진다.
- 6.8.2 항의는 해당 경기의 최후미 차량이 피니시 라인을 통과한 시점부터 5분 이내에 이뤄져야 한다.
- 6.8.3 항의를 할 경우 항의 대상과 내용을 구체적으로 서술해야 하며, 오피셜은 필요하다고 생각될 경우 해당 항의 내용을 선수의 동의 없이도 녹음할 수 있다.
- 6.8.4 각 선수는 예선 레이스에서 1회, 결승 레이스에서 1회의 항의권을 가지게 되며, 예선 레이스에서 항의권을 쓰지 않았을 경우 해당 항의권은 소멸된다.
- 6.8.5 심사위원은 항의의 판정을 해당 날짜에 완료 하여야 하며, 심사 결과는 당사자에게 오피셜이 직접 통보 한다.
- 6.9 규정 외 해석
  - 6.9.1 본 규정에 명시되지 않은 상황 발생 시 이에 대한 판정은 주최측이 결정할 수 있다.

## 7. 정규 리그

### 7.1 정규 리그 선발전

#### 7.1.1 일정

구분	일정	선발 인원	방식	트랙
1 차 선발전	8/28(금) 20:00~8/31(월) 08:00	10 명	Time Trial	Laguna seca
2 차 선발전	9/04(금) 20:00~9/07(월) 08:00	10 명	Time Trial	Monza
3 차 선발전	9/11(금) 20:00~9/14(월) 08:00	10 명	Time Trial	Zandvoort

\*대회 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다.

#### 7.1.2 진행 방식

7.1.2.1 선발전은 Time Trial 방식으로 진행되며, 각 선발전 종료 시점을 기준으로 최단 Lap Time 을 기록한 상위 10명이 본선에 진출할 자격을 갖는다. 총 3번의 선발전을 통하여 본선에 진출 할 수 있는 선수는 총 30명으로 한정 한다.

(a) 주최측이 공지한 본 선발전 서버에서 게임 플레이를 진행하여 Track Out 없이 Lap Time을 기록한다.

(b) 이벤트 리더보드에서 자신의 기록을 확인한다.

(c) 본선에 진출하지 못한 참가자는 다음 선발전에 다시 참가 할 수 있으며, 이미 본선에 진출한 이전 선발전 참가자는 다음 선발전에서 자동 제외 된다.

7.1.2.2 본선에 진출한 선수가 부득이한 사유로 참가할 수 없는 경우 주최측에 해당 내용을 알려야 하며, 주최측은 차순위자에게 진출권을 부여 할 수 있다.

#### 7.1.3 세부설정 값은 아래와 같다.

Option	Value	Option	Value
--------	-------	--------	-------

Auto Clutch	Allowed	Allowed Tire Out	3
Tire Blankets	ON	Jump Start	Drive Through
Fuel Rate	100%	Start Value	100
Damage Rate	100%	Time of Day	13:00
Tire Wear Rate	100%	Weather	Clear
ABS Allowed	Factory	Base Ambient Temp	25
TC Allowed	Factory	Race Over Time	120

\*세부설정 값은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

7.2 정규 리그

7.2.1 일정

구분	일정	방식	트랙
1 ROUND	9/25(금)	예선: Time Trial	Circuit de Barcelona - Catalunya
2 ROUND		결승: Sprint race	Zandvoort
3 ROUND	10/16(금)	예선: Time Trial	Laguna seca
4 ROUND		결승: Sprint race	Monza
5 ROUND	10/30(금)	예선: Time Trial	Silverstone
6 ROUND		결승: Sprint race	Zandvoort
7 ROUND	11/06(금)	예선: Time Trial	Silverstone
8 ROUND		결승: Sprint race	Monza
9 ROUND	11/20(금)	예선: Time Trial	Laguna seca
10 ROUND		결승: Sprint race	Circuit de Barcelona - Catalunya

\*대회 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다.

7.2.2 정규 리그 포인트

7.2.2.1 각 라운드 별 예선 공식 결과 1 위에게 1 점 부여

7.2.2.2 각 라운드 별 결승 포인트는 아래와 같다.

순위	1 위	2 위	3 위	4 위	5 위	6 위	7 위	8 위	9 위	10 위	11 위	12 위
포인트	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13
순위	13 위	14 위	15 위	16 위	17 위	18 위	19 위	20 위	21 위	22 위	23 위	24 위
포인트	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

7.2.2.3 포인트가 동률일 경우 다음의 순서에 의거하여 순위를 정한다.

- (a) 정규 리그 내 참가 횟수가 많은 참가자
- (b) 정규 리그 내 참가 횟수가 같다면 정규 리그 내 1 위 횟수가 많은 참가자
- (c) 정규 리그 내 1 위 횟수가 같다면 2 위 횟수가 많은 참가자
- (d) 정규 리그 내 2 위 횟수가 같다면 3 위 횟수가 많은 참가자

(e) 이러한 절차로 결과를 내지 못한다면 주최측은 적절한 기준에 따라 순위를 결정한다.

7.2.2.4 최종 정규 리그 순위는 각 라운드에서 얻은 포인트를 합산한 종합 포인트로 결정한다.

7.2.3 본선 진행 방식

7.2.3.1 정규 리그는 총 10 라운드로 각 라운드 별 10분의 예선과 20분의 결승으로 진행 된다.

7.2.3.2 각 라운드별 총 30명의 본선 참가 선수들 중 예선 순위 상위 상위 24명 만이 결승에 참가한다.

7.2.3.3 예선은 타임 트라이얼 방식으로 진행한다.

7.2.3.4 결승은 예선 순위에 따라 그리드를 배정해 스프린트 레이스로 진행한다.

7.2.3.5 결승은 스탠딩스타트 방식으로 진행한다.

7.2.3.6 모든 선수는 배정받은 각자의 그리드에 정렬한 후 대기한다.

7.2.3.7 그 후 적색등이 순차적으로 점등된 후 전체 적색등 소등이 된 상태를 스타트 신호로 간주한다.

7.2.3.8 적색등이 점등되면 차량의 타이어는 절대 움직여서는 안 되며, 이때 앞 범퍼는 그리드 라인을 넘을 시 페널티가 부과될 수 있다.

7.2.3.9 그리드 배정은 1대씩 서로 위치를 교차 정렬하는 방식으로 하며 왼쪽 가장 앞을 풀 그리드로 한다.

7.2.3.10 진행방식 및 서버의 세부 설정 값은 게임의 업데이트 혹은 경기 진행 방식 변경 등의 사유로 주최측의 판단 하에 언제든지 변경이 가능하다. 단, 주최측은 해당 사항이 변경 될 경우 모든 선수에게 동일한 시간에 모든 변경사항을 공지할 의무가 있다.

7.2.3.11 정규리그 종합 포인트 1위~ 18위 선수에게 그랜드 파이널 진출권이 주어진다. 만일 진출 선수가 부득이한 사유로 참가할 수 없는 경우 주최측에 해당 내용을 알려야 하며, 주최측은 차순위자에게 진출권을 부여 할 수 있다.

## 8. 와일드 카드 (Wild Card)

### 8.1 와일드 카드 선발전

#### 8.1.1 일정

구분	일정	선발 인원	방식	트랙
1 차 선발전	10/02(금) 20:00~10/05(월) 08:00	30 명	Time Trial	Circuit de Barcelona - Catalunya
2 차 선발전	11/06(금) 20:00~11/09(월) 08:00	30 명	Time Trial	Monza
3 차 선발전	11/27(금) 20:00~11/30(월) 08:00	30 명	Time Trial	Laguna seca

\*경기 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

#### 8.1.2 진행 방식

8.1.2.1 선발전은 Time Trial 방식으로 진행되며, 각 선발전 종료 시점을 기준으로 최단 Lap Time

을 기록한 상위 30명이 본선에 진출할 자격을 갖는다.

(a) 주최측이 공지한 본 선발전 서버에서 게임 플레이를 진행하여 Track Out 없이 Lap Time을 기록한다.

(b) 이벤트 리더보드에서 자신의 기록을 확인한다.

(c) 본선에 진출하지 못한 참가자는 다음 선발전에 다시 참가 할 수 있으며, 이미 본선에 진출한 참가자는 다음 선발전에서 자동 제외 된다.

8.1.3 본선에 진출한 선수가 부득이한 사유로 참가할 수 없는 경우 주최측에 해당 내용을 알려야 하며, 주최측은 차순위자에게 진출권을 부여 할 수 있다.

8.1.4 세부설정 값은 아래와 같다.

Option	Value	Option	Value
Auto Clutch	Allowed	Allowed Tire Out	3
Tire Blankets	ON	Jump Start	Drive Through
Fuel Rate	100%	Start Value	100
Damage Rate	100%	Time of Day	13:00
Tire Wear Rate	100%	Weather	Clear
ABS Allowed	Factory	Base Ambient Temp	25
TC Allowed	Factory	Race Over Time	120

\*세부설정 값은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

## 8.2 와일드 카드 본선

### 8.2.1 일정

구분	일정	선발 인원	방식	트랙
1 차 선발전	10/9(금)	1 명	Time Trial	Circuit de Barcelona - Catalunya
2 차 선발전	11/13(금)	1 명	Time Trial	Monza
3 차 선발전	12/4(금)	3 명	Time Trial	Laguna seca

\*경기 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

### 8.2.2 본선 진행 방식

8.2.2.1 예선은 타임 트라이얼 방식으로 진행한다.

8.2.2.2 결승은 예선 순위에 따라 그리드를 배정해 스프린트 레이스로 진행한다.

8.2.2.3 결승은 스탠딩스타트 방식으로 진행한다.

8.2.2.4 모든 선수는 배정받은 각자의 그리드에 정렬한 후 대기한다.

8.2.2.5 그 후 적색등이 순차적으로 점등된 후 전체 적색등 소등이 된 상태를 스타트 신호로 간주한다.

8.2.2.6 적색등이 점등되면 차량의 타이어는 절대 움직여서는 안 되며, 이때 앞 범퍼는 그리드 라인을 넘을 시 페널티가 부과될 수 있다.

- 8.2.2.7 그리드 배정은 1대씩 서로 위치를 교차 정렬하는 방식으로 하며 왼쪽 가장 앞을 폴 그 리드로 한다.
- 8.2.2.8 진행방식 및 서버의 세부 설정 값은 게임의 업데이트 혹은 경기 진행 방식 변경 등의 사유로 주최측의 판단 하에 언제든지 변경이 가능하다. 단, 주최측은 해당 사항이 변경 될 경우 모든 선수에게 동일한 시간에 모든 변경사항을 공지할 의무가 있다.
- 8.2.2.9 3번의 선발전으로 통하여 총 5명의 선수에게 그랜드 파이널 진출권이 주어진다. 만일 진출 선수가 부득이한 사유로 참가할 수 없는 경우 주최측에 해당 내용을 알려야 하며, 주최측은 차순위자에게 진출권을 부여 할 수 있다.

8.2.3 세부설정 값은 아래와 같다.

Option	Value	Option	Value
Auto Clutch	Allowed	Allowed Tire Out	3
Tire Blankets	ON	Jump Start	Drive Through
Fuel Rate	100%	Start Value	100
Damage Rate	100%	Time of Day	13:00
Tire Wear Rate	100%	Weather	Clear
ABS Allowed	Factory	Base Ambient Temp	25
TC Allowed	Factory	Race Over Time	120

\*세부설정 값은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

## 9. 더 패스티스트 (The Fastest)

### 9.1 일정

참여	일정	선발 인원	방식	트랙
기간내 상시 참여	2020-09-26 ~ 12-05	1 명	Time Trial	Silverstone

\*대회 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다.

### 9.2 진행 방식

- 9.2.1 상기 일정 동안 접속 가능한 서버를 상시 운영 한다.
- 9.2.2 타임 트라이얼로 진행되며 참가자는 정해진 기간 중 언제든지 서버에 접속해 자신의 베스트 랩 타임을 기록하면 된다.
- 9.2.3 정해진 기간이 종료된 후 가장 빠른 랩 타임을 기록한 1명이 그랜드 파이널에 진출한다.
- 9.2.4 정규 리그 및 와일드카드 선발전에 참가한 드라이버도 참여할 수 있으며 그랜드 파이널 진출 확정자는 제외 된다.
- 9.2.5 가장 빠른 랩 타임을 기록한 드라이버가 정규 리그, 와일드카드 선발전 등을 통해 그랜드 파이널 진출자격을 갖고 있는 경우 더 패스티스트를 통한 그랜드 파이널 진출 자격은 차순위 드라이버에게 주어진다.



- 9.2.6 만일 진출 선수가 부득이한 사유로 참가할 수 없는 경우 주최측에 해당 내용을 알려야 하며, 주최측은 차순위자에게 진출권을 부여 할 수 있다.
- 9.2.7 세부설정 값은 아래와 같다.

Option	Value	Option	Value
Auto Clutch	Allowed	Allowed Tire Out	3
Tire Blankets	ON	Jump Start	Drive Through
Fuel Rate	100%	Start Value	100
Damage Rate	100%	Time of Day	13:00
Tire Wear Rate	100%	Weather	Clear
ABS Allowed	Factory	Base Ambient Temp	25
TC Allowed	Factory	Race Over Time	120

\*세부설정 값은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다

## 10. 그랜드 파이널(Grand Final)

### 10.1 일정

일자	참가 인원	방식	트랙
12/12(토)	24 명(정규 리그 18 명+ 와일드 카드 5 명+더 패스티스트 1 명)	예선: Time Trial 결승: Sprint race	추후 공지

\*대회 일정은 주최자 사정에 의해 변경 될 수 있으며 변경 시 사전에 공지 한다.

### 10.2 경기 진행방식

- 10.2.1 참가 인원은 24명으로 구성된다. 정규 리그 성적 상위 18명, 와일드 카드로 선발된 5명, 더 패스티스트에선 선발된 1명이 참가한다.
- 10.2.2 그랜드 파이널의 예선은 정해진 시간 동안 베스트 랩 타임을 내는 타임 트라이얼로 진행된다.
- 10.2.3 그랜드 파이널의 결승은 예선 결과에 따라 그리드를 배정한 후 스프린트 레이스로 진행된다.
- 10.2.4 그랜드 파이널 결승의 스타트 방식은 스탠딩스타트, 롤링스타트 중에서 주최측의 판단에 따라 선택할 수 있다.
- 10.2.5 그랜드 파이널이 진행될 서킷과 세부 설정 값은 추후 공지를 통해 공개한다.