

# UCI Pyöräilyn Esport säännöt

## Sisällysluettelo

Luku I	YLEISET MÄÄRÄYKSET .....	2
§ 1	Esport-alusta .....	2
§ 2	Kilpailuluokat .....	2
§ 3	Kilpailutyypit .....	2
§ 4	Kilpailijoiden osallistumisoikeus.....	2
§ 5	Tuomarit .....	3
§ 6	Kalenteri .....	3
Luku II	VÄLINEET .....	3
Luku III	SUORITUKSEN VARMISTAMINEN .....	3
Luku IV	ERITYISET SÄÄNNÖT PYÖRÄILY ESPORTIIN .....	3
Luku V	TIEDOT .....	4
Luku VI	ERITYISET RIKKEET ESPORT-TAPAHTUMISSA.....	4

## Luku I YLEISET MÄÄRÄYKSET

### § 1 Esport-alusta

- 1.1 Esport tapahtuma suoritetaan hyödyntäen pyöräilyn Esport alustaa. Alusta on tietojärjestelmäpohjainen, joka yhdistetään tiettyyn laitteistoon, mahdollistaen kilpailijoiden osallistumisen virtuaaliseen pyöräkilpailuun. Alustan tulee tuottaa jatkuvaa palautetta kilpailijalle kuten miten kilpailu kehittyy suhteessa muihin kilpailijoihin.
- 1.2 Riippumatta näiden sääntöjen lisämääräyksistä, minimi vaatimukset osallistumiselle on määritetty Esport alustassa, joka on kilpailun järjestäjän vastuulla.
- 1.3 Esport alustan toimittajat ovat vastuussa siitä, että he huomioivat kaikki mahdolliset tekijät, jotka voivat keskeyttää kilpailun tai muuten tuottaa väärän lopputuloksen.
- 1.4 Esport alustan toimittajan tulee varmistaa, että tietojärjestelmä tuottaa ja säilyttää jokaisen kilpailun tiedot, jotta tuomarit tai toimitsijat voivat varmistaa suorituksen ja että kaikki rikkeet voidaan todeta jälkikäteen ja reagoida rikkeisiin. Tiedot pitää olla saatavan pyynnöstä jokaisen kilpailun jälkeen.
- 1.5 Pyöräilyn Esport alustan toimittajien tulee tehdä kaikkensa varmistaakseen, että heidän tietojärjestelmänsä sopii laajaan valikoimaan pyöräilijöiden välineistöä. On kuitenkin kilpailijoiden vastuulla varmistaa, että mitä tahansa välinettä kilpailija käyttää, se on sopiva kilpailun järjestäjän alustaan.

### § 2 Kilpailuluokat

- 1.6 Osallistuminen kilpailuun määritellään UCI säännöissä iän ja sukupuolen mukaisesti kohdissa 1.1.034 - 1.1.037.

### § 3 Kilpailutyypit

- 1.7 Esportissa voidaan järjestää kahden tyyppisiä kilpailuja
- a) Oikean maailman kilpailut, joissa kilpailun tuomarit todentaa kilpailijoiden välineet kilpailupaikalla.
  - b) Etäkilpailut, joissa tuomarit eivät todenna kilpailijoiden välineitä kilpailupaikalla.

### § 4 Kilpailijoiden osallistumisoikeus

- 1.8 Jokaisella kilpailijalla tulee olla voimassa oleva asuinmaansa kansallisen liiton myöntämä UCI lisenssi ID koodilla UCI sääntöjen mukaisesti.
- 1.9 Muut kriteerit oikeuteen osallistua Esport kilpailuun määritellään kilpailun järjestäjän toimesta.

## § 5 Tuomarit

- 1.10** UCI voi nimittää tuomarit todellisen maailman Esport – kilpailuihin. Vähimmäismäärä nimitettäviä tuomareita määritellään Esport kilpailuun järjestämiseen liittyvissä ohjeissa.
- 1.11** Nimitetyillä tuomareilla oikean maailman Esport – kilpailussa on samat oikeudet ja vastuut jotka on määritetty osassa 1 UCI sääntöjä.

## § 6 Kalenteri

- 1.12** UCI hyväksymät Esport tapahtumat lisätään UCI Esport kalenteriin.
- 1.13** Jokainen UCI alainen pyöräilyn Esport tapahtuma tulee järjestää noudattaen tarkasti UCI toimintaohjeita ja UCI sääntöjä.

## Luku II VÄLINEET

- 2.1** Kilpailuohjeen tai UCI säännön mukaisesti, polkupyörät joita käytetään pyöräilyn Esportissa, tulee olla  
**(i)** sääntöjen kohdassa 1 määriteltyjä polkupyöriä, jotka ovat yhteensopivia pyöräilyn Esport – alustan kanssa tai  
**(ii)** pyöriä tai välineitä (smart bicycles) jotka sopivat Esport – alustaan.
- 2.2** Mikäli kilpailuohjeessa ei mainita, kilpailijoiden tulee käyttää kilpaillessa tehomittaria tai traineria yhdessä kadenssimittarin ja sykemittarin kanssa.
- 2.3.** Ajajat ovat vastuussa siitä, että he seuraavat toimittajan ohjeita välineiden täsmällisyyden suhteen rajoittamatta uusinta tuotantoa välineestä ja jos väline on toimimattoman, nollaantuu tai esiintyy muu kalibrointivirhe tai tehomittarin tai trainerin toimimattomuus välittömästi ennen kilpailua.

## Luku III SUORITUKSEN VARMISTAMINEN

- 3.1** Kilpailun järjestäjä on vastuussa siitä, että sillä on menetelmä jolla kilpailijan suoritus voidaan varmistaa.
- 3.2** Tuomari voi vaatia suorituksen varmistamista missä tilanteessa tahansa.  
  
Tuomari voi kysyä kilpailijalta sopivia tietoja, mikä auttaa suorituksen varmistamisessa koskien myös ulkona tapahtuvan kilpailun tietoja, videon varmistusta, striimauksen kalibrointia ja suoritustestiä.
- 3.3** Ennen starttia tai kilpailun jälkeen, kaikki kilpailijan välineet voidaan tutkia tuomareiden toimesta voidakseen varmistaa, että välineet vastaavat näitä sääntöjä.

## Luku IV ERITYISET SÄÄNNÖT PYÖRÄILY ESPORTIIN

- 4.1** Kilpailun järjestäjän vastuulla on laatia säännöt jokaiseen kilpailuun.

Sääntöjen pitää koskea urheilullisia seikkoja, jotka koskevat tapahtumaa. Nämä erityissäännöt tulee noudattaa voimassa olevia sääntöjä.

**4.2** Erityissäännöt julkaistaan kilpailun teknisessä oppaassa.

**4.3** Kilpailun tekninen opas on pakollinen kaikissa Esport – tapahtumissa ja se tulee olla jokaisen kilpailijan saatavilla. Seuraavat asiat ovat vähimmäismäärä, jotka täytyy esiintyä teknisessä oppaassa.

- a) kilpailun ajankohta
- b) Kilpailun luokitustaso
- c) Kilpailun kilpailuluokat, sisältäen erityiset säännöt osallistumiselle kuten välineet. Tässä voi esiintyä myös muita tietoja kuten max. osallistujamäärä.
- d) Erityissäännöt määrittävät kilpailun tyypin. Jos kilpaillaan kokonaiskilpailussa joka määrittää voittajan kuten etappiajossa tai omniumissa, näiden säännöt tulee esiintyä näissä säännöissä sisältäen kokonaiskilpailun voiton tai tasatilanteet.
- e) Erityiset suorituksen varmistaminen ja vaatimukset
- f) Jos jaetaan palkintoja tai jaetaan titteleitä.

**4.4** Jos erityissääntöjä ei ole joka määrittää kilpailun luonteen, pyöräilyn Esport – alustan säännöt ovat voimassa.

**4.5** Ristiriita tilanteessa, jossa tapahtuman alustan säännöt ja UCI säännöt ovat ristiriidassa, UCI säännöt ovat ne, joita noudatetaan.

## **Luku V TIEDOT**

**5.1** Kilpailun järjestäjä on vastuussa tietosuojalainsäädännön noudattamisesta.

## **Luku VI ERITYISET RIKKEET ESPORT-TAPAHTUMISSA**

**6.1** Tuomarit ovat vastuussa määrittämään rikkeet suhteessa pyöräilyn Esportissa, sisältäen rikkeet teknisen oppaan määräyksiin.

**6.2** Kaikki rikkeet liittyen pyöräilyn Esportiin on määritetty artiklassa 6.3. joka noudattaa sääntökohdan 12.4.001 määräyksiä.

### 6.3 Esport rangaistustaulukko

RIKE	RANGAISTUS
1. Kelpaamaton fyysinen varuste	Lähdön evääminen, eliminointi tai hylkäys
2. Väärä virtuaalinen väline Mikä tahansa kilpailun aikainen väline pyöräilyn Esportin alustassa, joka ei ole teknisen oppaan mukainen	
3. Kelpaamaton kilpailija	
4. Vanhentunut laiteohjelma	
5. Vanhentunut tietojärjestelmä	
6. Muu välinerike (ei aikomusta saada etua)	
7. Epäonnistunut suorituksen varmistuminen (ei aikomusta saada etua)	
8. Yhteyden katkeaminen/ viivästyminen (ei tarkoituksellinen) Pakottamatta yhteyden katkeaminen pyöräilyn esport serveristä yli minuutin.	
9. Yhteyden katkeaminen/ viivästyminen (tarkoituksellinen) Tarkoituksellisesti yhteyden katkeaminen pyöräilyn esport serveristä. Kestolla ei ole merkitystä. Tavoitteena vaikuttaminen lopputulokseen	

<p>10. Kilpailun aikaiset rikkeet</p> <p>10.1. Muiden kilpailijoiden häiritseminen, juonittelu häiritsemiseksi tai muiden kilpailijoiden häirintä</p> <p>10.2. Yritys poistaa kilpailijan yhteys kilpailualustan serveriltä tai ulosliputus ilman syytä</p> <p>10.3. Muiden kilpailijoiden häirintä sopimattomasti</p> <p>10.4. Muiden kilpailijoiden varusteiden peukalointi</p> <p>10.5. Tietojen peukolointi joka koskee informaatiota kilpailijan tietojärjestelmän ja kilpailualusta välillä tai kilpailijan varusteen ja alustan välillä</p>	
<p>11. Kilpailijan väärät tiedot pituuden ja painon osalta.</p> <p>Väärän informaation antaminen pituuden ja painon osalta. Mikä tahansa informaatio, joka ylittää 5 % todellisuuden, on väärä.</p>	<p>Ensimmäinen rike: Lähdestä poissulkeminen tai hylkäys +200 CHF sakko</p>
<p>12. Ulkoinen harjoitusvastuskontrolli</p> <p>Minkä tahansa tietoteknisen laitteen käyttäminen kontrolloimaan harjoitusvastuksen vastetta kilpailualustan lisäksi.</p>	<p>Toinen rike: Vuoden kilpailukiello + 1000 CHF sakko</p> <p>Kolmas rike: Elinikäinen kilpailukiello + 5000 CHF sakko</p>
<p>13. Virtuaalihahmojen käyttäminen ( fyysiset robotit)</p> <p>Fyysisten robottien käyttäminen kilpailu- tai harjoituskaudella. Tämä sisältää simulANT tai muun ant+ tai Bluetooth simulaatietietojärjestelmän tai välineen, joka korvaa ihmisen.</p>	
<p>14. Epäreilu juonittelu</p> <p>Juonittelu tai sen yrittäminen toisen kilpailijan kanssa, jonka tiedetään huiputtavan tai on kelpaamaton kilpailemaan saavuttaakseen epäreilun edun. Epäreilu etu juonittelun kautta voi esiintyä kilpailijan kanssa, joka käyttää virheellistä painoa tai kalibroimatonta virtalähdettä. Joukkueet voivat käyttää kelpaamatonta kilpailijaa auttamaan sopivaa kilpailijaa. Esim. yhteistyö ulkomaalaisen kanssa kansallisessa mestaruuskilpailussa.</p>	

15.Valehteleminen tai kilpailutoimitsijoiden harhaanjohtaminen	Ensimmäinen rike: Lähdöstä poissulkeminen tai hylkäys +200 CHF sakko
16.Toisen kilpailijan tilin käyttäminen kilpailemiseen.	Toinen rike: Vuoden kilpailukielto + 1000 CHF sakko Kolmas rike: Elinikäinen kilpailukielto + 5000 CHF sakko
17. Väärennös tai tiedon muuttaminen, joka toimitetaan suorituksen varmistukseen.	
18. Väärä kalibrointi/ Tiedon modifiointi/ Välineen peukalointi  18.1. Harjoitusvastuksen, tehomittarin, sykemittarin tai kadenssimittarin peukalointi tai sen yrittäminen saavuttaakseen edun.  18.2. Pyöräilyn Esport - kilpailussa olevan välineen tai suorituksen varmistuksen tietojen muuttaminen ja sen yrittäminen.	
19. Mekaaninen tai elektroninen petos  Minkä tahansa mekaanisen tai elektronisen laitteen käyttäminen joka antaa epäreilun edun kilpailussa. Voi sisältää elektronisia moottoreita, välineitä jotka muuttavat välineen signaalia ( tehomittari, kadenssimittari tai sykemittari), välineitä jotka tuottaa samanaikaista kilpailijatietoa tai jotka estää lähetystä.	Ensimmäinen rike: Lähdön evääminen tai hylkäys +200 CHF sakko Toinen rike: 1 vuoden kilpailukielto + 1000 CHF sakko Kolmas rike: Elinikäinen kilpailukielto + 5000 CHF sakko
20. Hakkerointi / Kilpailun muuttaminen  20.1. Kilpailukokemuksen muuttaminen miten tahansa. Tämä sisältää kilpailutietojen muuttamisen tai muistiarvojen muuttamisen  20.2. Minkä tahansa menetelmän käyttäminen, jolla saavutetaan kilpailuelementit, jotka eivät ole julkisesti saavutettavissa.  20.3. Kolmannen osapuolen sovelluksen käyttäminen, joka tuottaa epäreilun edun pyöräilyn esport kilpailuissa.	