

УТВЕРЖДЕНО

Решением Исполкома

Общероссийской общественной организации

«Союз тхэквондо России»

«09» февраля 2026 г.

**ПРАВИЛА И ТРЕБОВАНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ СТР ПО  
ВИРТУАЛЬНОМУ ТХЭКВОНДО**

## **СОДЕРЖАНИЕ**

СТАТЬЯ 1. ЦЕЛЬ.....	3
СТАТЬЯ 2. ФОРМАТ СОРЕВНОВАНИЙ.....	4
СТАТЬЯ 3. ЗОНА СОРЕВНОВАНИЙ И ТЕХНОЛОГИИ .....	8
СТАТЬЯ 4. ПРОЦЕДУРЫ СОРЕВНОВАНИЙ .....	11
СТАТЬЯ 5. СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ.....	14
СТАТЬЯ 6. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ШТРАФЫ.....	18

## **СТАТЬЯ 1. ЦЕЛЬ**

### **1.1 Введение**

Чемпионат мира по виртуальному тхэквондо Всемирной федерации тхэквондо (ВТФ), также известный как Чемпионат мира по виртуальному тхэквондо или Чемпионат ВТФ по виртуальному тхэквондо в сокращенных формах (далее «Чемпионат»), является инициативой ВТФ по расширению в сферу киберспорта и активных виртуальных видов спорта. Виртуальное тхэквондо — это инклюзивное мероприятие, которое продвигает разнообразие.

ВТФ стремится включить виртуальное тхэквондо в качестве официального медального вида в Олимпийские и Паралимпийские игры и/или в Олимпийские киберспортивные игры. В этом отношении Чемпионат мира по виртуальному тхэквондо будет служить квалификационным путем к участию в Олимпийских киберспортивных играх.

Кроме того, виртуальное тхэквондо должно быть включено во все крупные киберспортивные и мультиспортивные игры. ВТФ также поощряет продвижение виртуального тхэквондо на базовом уровне, таком как, но не ограничиваясь, школы и спортивные учреждения.

### **1.2 Применение**

Настоящий документ служит сводом правил по формату соревнований и связанным правилам, а также предоставляет все необходимые объяснения и технологические требования для организаторов по подготовке соревновательной площадки на соревнованиях по виртуальному тхэквондо. Настоящий документ далее будет именоваться Правилами и требованиями для виртуального тхэквондо.

Правила и требования для виртуального тхэквондо применяются ко всем соревнованиям по виртуальному тхэквондо, продвигаемым и/или признанным СТР. В случае нарушения Правил любым образом без предварительного одобрения СТР, она может по своему усмотрению отказать или отозвать официальное признание соответствующего мероприятия. Кроме того, СТР может принять дальнейшие дисциплинарные меры в отношении нарушителя.

## **СТАТЬЯ 2. ФОРМАТ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **2.1 Категории и квалификации**

Категории мероприятия по виртуальному тхэквондо состоят из следующих:

#### **Индивидуальные соревнования**

- Категория до 12 лет (Все спортсмены мужского и женского пола в возрасте от 11 до 12 лет)
- Категория до 14 лет (Все спортсмены мужского и женского пола в возрасте от 13 до 14 лет)
- Категория до 35 лет мужская (Все спортсмены мужского пола от 15 до 35 лет)
- Категория до 35 лет женская (Все спортсменки женского пола от 15 до 35 лет)
- Категория до 35 лет (Все спортсмены мужского и женского пола от 15 до 35 лет)
- Категория старше 35 лет (Все спортсмены мужского и женского пола 36 лет и старше)

#### **Командные соревнования**

Команда состоит из пяти (5) спортсменов. Спортсмены в возрасте 13 лет и старше могут участвовать в командных соревнованиях, и в команде должен быть представлен хотя бы один спортсмен каждого пола.

##### **2.1.1 Возрастные ограничения**

Минимальные и максимальные возрастные ограничения спортсменов основаны на году, а не на дате рождения. Например, если мероприятие по виртуальному тхэквондо проводится 16 ноября 2024 года, спортсмены, родившиеся с 1 января 1990 года по 31 декабря 2010 года, имеют право участвовать в категориях до 35 лет. Для категории старше 35 лет спортсмены, родившиеся до 1 января 1990 года, имеют право на участие.

##### **2.1.2 Формат**

Каждый матч — это «Лучший из 3 раундов», каждый раунд длится максимум 60 секунд с 1-минутным перерывом между раундами. Победитель каждого раунда определяется, когда:

- Спортсмен полностью истощает полосу здоровья противника в игре в отведенное время;
- Спортсмен имеет более высокую полосу здоровья, чем противник, по истечении времени;
- Спортсмен дисквалифицирован.

В случае, если оба спортсмена заканчивают раунд с одинаковым уровнем полосы здоровья, победитель определяется по критериям, описанным в статье 5.1.1 Ничьи.

В каждой категории будет три медалиста: Золото, Серебро и Бронза. Мероприятие по виртуальному тхэквондо проводится в формате одиночного вылета с матчем за бронзовую медаль для определения единственного бронзового медалиста. Каждый медалист получит медаль и призовые деньги.

### **2.1.3 Квота**

Квота для всех мероприятий по виртуальному тхэквондо, продвигаемых СТР, определяется в Положении (Регламенте) о мероприятии по виртуальному тхэквондо.

Каждая региональная федерация может организовать свои собственные критерии квалификации для отбора спортсменов, которые будут участвовать в мероприятии по виртуальному тхэквондо, но по согласованию с СТР.

## **2.2 Спортсмен**

### **2.2.1 Критерии**

Спортсмен, желающий участвовать в мероприятиях по виртуальному тхэквондо, обязан иметь отношение к одной из региональных федераций тхэквондо, входящих в состав СТР

### **2.2.2 Форма**

В Положении о мероприятии по виртуальному тхэквондо указывается, нужно ли спортсменам носить одобренную ВТФ форму для соревнований по виртуальному тхэквондо. В случае, если разрешена уличная одежда, она не должна содержать неподходящих дизайнов или сообщений. Перед каждым матчем рефери проведет инспекцию одежды, и любая одежда, признанная неподходящей, должна быть заменена спортсменом за собственный счет, без затрат для ВТФ и Организационного комитета.

### **2.2.3 Борьба с допингом**

На Чемпионате и любом мероприятии по виртуальному тхэквондо, продвигаемом или признанном СТР, все спортсмены обязаны соблюдать Правила ВТФ по борьбе с допингом. Запрещено любое использование или введение препаратов или химических веществ, описанных в Списке запрещенных веществ WADA. Спортсмены несут ответственность за понимание Списка запрещенных веществ WADA и его применения.

## **2.3 Официальные лица**

Рекомендуемое количество официальных лиц для каждого корта следующее:

Общее количество официальных лиц: 4

Должности:

1 x Судья

1 x Мастер игры

2 x Технических оператора

### **Технические официальные лица**

<b>Позиция</b>	<b>Роль и обязанности</b>
Технический делегат (ТД)	<p>Один (1) Технический делегат (ТД) назначается Президентом СТР. ТД является окончательным лицом, принимающим решения по любым техническим вопросам, возникающим во время соревнований.</p> <p>Обязанности технического делегата:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Надзирает за реализацией Правил и регуляций;</li><li>- Председательствует на встрече глав команд и сессии жеребьевки;</li><li>- Утверждает результаты соревнований до их официального объявления;</li><li>- Принимает окончательные решения, связанные с соревновательной площадкой (FOP) и соревнованиями;</li><li>- Принимает окончательные решения по любым вопросам, касающимся соревнований, не описанным в Правилах.</li></ul>
Главный судья (ГС)	<p>Один (1) Главный судья назначается Президентом СТР.</p> <p>Обязанности Председателя судейской коллегии:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Председательствует на встрече судей и тренировке на мероприятиях по виртуальному тхэквондо;</li><li>- Назначает судей, мастеров игры, технических операторов и инспекторов.</li></ul>

Операционный менеджер игры	Для мероприятий по виртуальному тхэквондо эта должность назначается Президентом СТР. Должен обладать соответствующей квалификацией, полученной в соответствии с Правилами ВТ
----------------------------	--

### Официальные лица соревнований

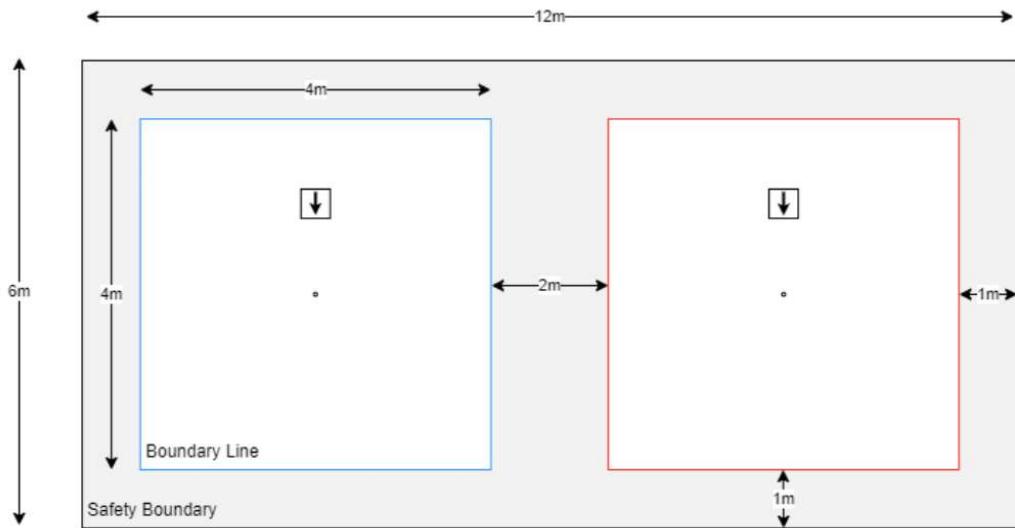
Позиция	Роль и обязанности
Судья соревнований	<p>Во время соревнований судья:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проверяет, что аксессуары для отслеживания движения надеты в соответствии со стандартами оборудования перед входом на FOP;</li> <li>- Тесно сотрудничает с МИ для ведения матча;</li> <li>- Обеспечивает соблюдение правил на FOP, включая выдачу предупреждений игрокам и дисквалификацию за запрещенные действия и неспортивное поведение;</li> <li>- Отвечает за остановку и возобновление боя при необходимости вмешательства;</li> <li>- Обеспечивает, чтобы МИ и ТО поддерживали справедливость и беспристрастность при проведении матча;</li> <li>- Отвечает за управление любыми нарушениями во время матча, включая определение причины отключений и решение о возобновлении матча на основе состояния игры;</li> <li>- Консультируется с МИ и ТО по мере необходимости для разрешения споров и пересмотра решений;</li> <li>- Объявляет победителя матча.</li> </ul> <p>Кроме того, один (1) мужчина и одна (1) женщина-Рефери назначаются в заднюю часть зала для инспекционных обязанностей.</p>
Мастер игры (МИ)	<p>Во время соревнований мастер игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Тесно сотрудничает с Рефери для надзора за матчем;</li> <li>- Создает комнату и начинает игру для каждого матча;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Обеспечивает, чтобы правильные игроки присоединились к комнате и находились в правильной позиции в виртуальной среде;</li> <li>- Обеспечивает, чтобы игроки были правильно откалиброваны перед началом матча и между раундами. Мастер игры может видеть движения аватаров обоих игроков;</li> <li>- Запрашивает тайм-аут рефери (внутриигровая команда «kal-уео»), когда наблюдаются технические проблемы, такие как неестественные движения или сбои, для решения проблемы и обеспечения справедливого матча;</li> <li>- Мониторит движения игроков на протяжении всей игры, обеспечивая справедливое проведение матча без необходимости вмешательства рефери, если это не требуется.</li> </ul>
Технические операторы (ТО)	<p>Во время соревнований технические операторы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проверяют, что узлы и VR-шлемы надеты в соответствии со стандартами оборудования перед входом на FOP;</li> <li>- Обрабатывают оборудование спортсменов перед и во время матча;</li> <li>- Устанавливают внутриигровые границы спортсмена (если не сделано до мероприятия);</li> <li>- Помогают с калибровкой и настройкой оборудования перед началом матча и по мере необходимости;</li> <li>- Помогают МИ в мониторинге движения аватаров спортсменов. ТО поднимает руку, если наблюдается любое неестественное движение в течение трех (3) секунд;</li> <li>- Мониторят оборудование спортсменов и обеспечивают, чтобы оно оставалось на месте и функционировало правильно. ТО поднимает руку, если обнаружен сбой оборудования.</li> </ul>

## СТАТЬЯ 3. ЗОНА СОРЕВНОВАНИЙ И ТЕХНОЛОГИИ

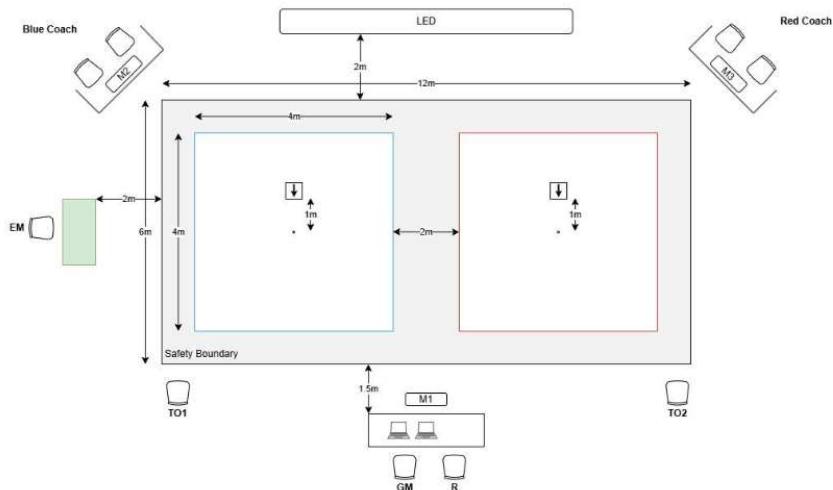
Соревновательная площадка должна иметь плоскую поверхность без каких-либо выступов, препятствующих движению, и быть покрыто эластичными и нескользкими додянгами. Только одобренные ВТ додянги должны использоваться на мероприятиях, продвигаемых и признанных СТР по виртуальному тхэквондо.

### 3.1 Размер мата и спецификации



Размер додянга — 4 метра на 4 метра для каждого игрока, и додянги должны быть размещены минимум на 2 метра друг от друга. Начальная позиция на каждом додянге должна быть отмечена на 1 м от центра в противоположном направлении от фронта игрока. Начальная позиция отмечена квадратом 0,25 м на 0,25 м с черным или желтым контуром.

### 3.2 Установка соревновательной площадки



Это рекомендуемая компоновка соревновательной площадки на месте проведения соревнований.

Соревнования будут управляться судьей, мастером игры и двумя (2) техническими операторами. Расстояния между консолью мастера игры, техническими операторами, зоной тренеров и дисплеями зрителей, если они стоят, должны быть как минимум 1 метр от додянга для безопасности спортсменов. Положение технических операторов и тренеров может быть изменено для адаптации к среде места проведения и требованиям медиа-вещания и/или спортивной презентации.

## **СТАТЬЯ 4. ПРОЦЕДУРЫ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **4.1 Число участников**

Все всероссийские соревнования по виртуальному тхэквондо должны формироваться с участием как минимум четырех (4) регионов с не менее чем четырьмя (4) спортсменами в каждой категории. В случае всероссийского соревнования с менее чем четырьмя (4) спортсменами в каждой категории результаты соответствующего мероприятия не будут официально признаны.

### **4.2 Жеребьевка**

Спортсмены будут распределены для встреч друг с другом путем случайной жеребьевки на встрече глав команд. Дата жеребьевки устанавливается в Положении о мероприятии по виртуальному тхэквондо. Как минимум один представитель от каждой команды должен присутствовать на жеребьевке, и участвующие команды несут ответственность за подтверждение своих заявок перед жеребьевкой. В случае, если представитель не может присутствовать на жеребьевке, команда должна назначить заместителя и информировать Технического делегата перед жеребьевкой.

Жеребьевка может проводиться путем случайной компьютерной жеребьевки или случайной ручной жеребьевки. Метод и порядок жеребьевки определяются Техническим делегатом.

### **4.3 Перед соревнованиями**

#### **4.3.1 Вызов спортсменов**

Имя спортсмена объявляется три (3) раза, начиная за тридцать (30) минут до запланированного начала матча. Если спортсмен не явится в зону ожидания после третьего вызова, он будет дисквалифицирован, и эта дисквалификация будет объявлена.

#### **4.3.2 Инспекция**

После вызова спортсмены, с помощью технических операторов, наденут оборудование, включая датчики (AXIS). Затем спортсмен пройдет инспекцию тела, формы и оборудования в тренировочной зоне судей соревнований. Спортсмены не должны носить материалы, которые могут причинить вред другому спортсмену, или одежду с неподходящими

дизайнами или сообщениями. Спортсмен будет дисквалифицирован, если не пройдет инспекцию.

#### **4.3.3 Финальные приготовления**

После инспекции спортсмены переходят в свои соответствующие зоны подготовки с одним тренером. Менеджер оборудования передаст VR-шлемы с прикрепленным приемником отслеживания движения техническому оператору. Технический оператор присоединится к комнате игры и поможет спортсменам выбрать их внутриигровые персонажи, выбранные во время регистрации.

Судья входит и встает рядом с мастером игры.

На мате технический оператор направит спортсменов к начальной точке. После завершения всех финальных приготовлений и правильного позиционирования спортсменов технические операторы покидают додянг, и мастер игры начинает матч.

#### **4.4 Начало и во время соревнований**

Мастер игры дает сигнал, и рефери вызовет спортсменов к начальным точкам на их соответствующих матах, вызывая «Chung, Hong (красный, синий)». Оба спортсмена войдут на FOP. Если спортсмен не присутствует в зоне подготовки к моменту, когда рефери вызвал «Chung, Hong», он/она считается снятым с матча, и рефери объявит соперника победителем.

Спортсмены стоят лицом друг к другу и делают поклон стоя по команде рефери «Cha-gyeot (внимание)» и «Kyeong-rye (поклон)». После поклона друг другу спортсмены поворачиваются лицом к зрителям. Рефери занимает свою позицию рядом с мастером игры, и технический оператор надевает датчики движения и VR-шлем на спортсменов и помогает им с процессом калибровки. Как только рефери сигнализирует, что оба игрока правильно откалиброваны, технические операторы покидают мат.

Мастер игры начинает матч, и спортсмены следуют внутриигровым командам «Joon-bi (приготовьтесь)» и «Shi-jak (начали)». Каждый раунд начинается с объявления «Shi-jak (начать)», когда мастер игры запускает следующий раунд.

Всякий раз, когда происходит перерыв или тайм-аут из-за технических проблем или по усмотрению рефери, мастер игры запускает тайм-аут, за которым следует внутриигровая команда «Kal-yeo (перерыв)», и матч останавливается немедленно. Матч может

возобновиться только когда мастер игры запускает действие возобновления, за которым следует внутриигровая команда «Куе-сок (продолжить)».

После окончания каждого раунда мастер игры запускает действие возобновления, за которым следует внутриигровая команда «Кедоман (стоп)», и спортсмены возвращаются к своим начальным точкам. Тем временем технические операторы поднимаются на додянг и снимают VR-шлемы со спортсменов. Технические операторы остаются на FOP, держа VR-шлемы и контроллеры во время перерыва.

#### **4.5 Окончание соревнований**

Если спортсмен выиграл матч либо до окончания раунда, либо по истечении назначенного времени, матч считается оконченным, даже если рефери не дал команду «Кедоман (стоп)».

#### **4.6 Приостановка соревнований**

Если матч должен быть остановлен из-за травмы одного или обоих спортсменов, судья принимает меры, предписанные ниже:

- Судья приостанавливает матч объявлением «Кал-уео» и мастер игры останавливает игру;
- Судья позволяет спортсмену получить первую помощь от ГВ в течение одной (1) минуты; ГВ может запросить больше времени (до 2 минут), если необходимо;
- Если травмированный спортсмен не может вернуться в матч после одной (1) минуты, рефери объявляет противника победителем;
- В случае, если травмированный спортсмен не может вернуться в матч из-за запрещенного действия противника, противник наказывается судьей и объявляется проигравшим матч. Победитель матча определяется по количеству ПЗ в полосе здоровья на момент остановки игры;
- В случае, если оба спортсмена не могут продолжить матч после одной (1) минуты, победитель матча определяется по количеству ПЗ в полосе здоровья на момент остановки игры;
- Если оба спортсмена травмированы и не могут продолжить матч после одной (1) минуты в Раунде 1 или Раунде 3, победитель определяется по ПЗ в полосе здоровья, оставшемуся до травм в соответствующем Раунде. Если это происходит во время Раунда 2, победитель определяется по решению Раунда 1;

- Если судья, после консультации с ГВ, определяет, что спортсмен может возобновить матч, рефери дает команду «Kye-sok» для продолжения матча. Если спортсмен отказывается подчиниться или продолжает оставаться внизу, судья останавливает матч и объявляет противника победителем.

## **СТАТЬЯ 5. СИСТЕМА НАЧИСЛЕНИЯ ОЧКОВ**

Победитель матча по виртуальному тхэквондо определяется по полосе здоровья. Максимальное значение полосы здоровья (ПЗ) — 1 000 очков здоровья, которое уменьшается успешным ударом противника.

### **5.1 Условия победы**

Условия победы в раунде и, в конечном итоге, в матче:

- Когда спортсмен имеет больше ПЗ в полосе здоровья, чем противник, в конце раунда;
- Когда спортсмен имеет то же количество ПЗ (но не полное ПЗ) в полосе здоровья, что и противник, но соответствует одному критерию для определения победителя (см. 5.1.1).
- Когда спортсмен успешно нокаутирует противника до истечения времени раунда. Для этого спортсмену нужно уменьшить полосу здоровья противника до 0 ПЗ;
- Когда спортсмен набирает два (2) очка раунда в матче «Лучший из 3».

#### **5.1.1 Ничьи**

Если оба спортсмена заканчивают раунд с одинаковым ПЗ, т.е. оба игрока нанесли одинаковый урон, победитель раунда определяется игрой на основе следующих критериев по порядку. Если первый критерий не может определить победителя, рассматривается следующий и так далее.

- Удары в голову — Победителем является спортсмен с большим количеством ударов в голову.
- Удары ногами — Победителем является спортсмен, нанесший больший урон за удар ногой, что приводит к меньшему общему количеству ударов ногами.
- Последний удар — Победителем является спортсмен, нанесший последний удар.

## **5.2 Начисление очков**

Допустимые зоны начисления очков или зоны ударов — выше пояса и голова.

- Удар ногой: Удары ногами в голову и тело наносят урон ПЗ в полосе здоровья. Успешные удары в голову наносят больше урона по сравнению с телом;
- Удар рукой: Удары руками не наносят урона, т.е. спортсмены могут набирать очки только ударами ногами.

Урон ПЗ в полосе здоровья рассчитывается на основе ускорения удара. Разные уровни ускорения производят разные уровни урона — Низкий, Средний и Высокий. Удары с недостаточным ускорением не наносят урона.

## **5.3 Оглушение**

В виртуальном тхэквондо оглушение относится к ситуации, когда спортсмен обездвиживает противника на три (3) секунды. Оглушенный спортсмен будет беззащитен перед атаками. После истечения времени оглушения спортсмен может возобновить игру как обычно, при условии, что в полосе здоровья осталось достаточно ПЗ.

### **5.3.1 Очки оглушения**

Каждый спортсмен имеет полосу силы оглушения с максимальным значением 500 очков оглушения. Допустимые зоны очков оглушения те же, что и зоны начисления очков, наносящие урон.

- Удар ногой: Удары ногами в голову и тело набирают очки оглушения и заполняют полосу силы оглушения. Успешные удары в голову заполняют больше очков оглушения по сравнению с телом;
- Удар рукой: Удары руками в тело набирают очки оглушения и заполняют полосу силы оглушения.

Как только полоса силы оглушения накопит 500 очков, следующий успешный удар оглушит противника.

### **5.3.2 Блок**

Спортсмен может блокировать удар. Для выполнения блока спортсмен может активировать щиты, расположенные на предплечьях аватара, поднимая руки. Противник не нанесет урона, если удар успешно заблокирован; на самом деле, защищающийся спортсмен, успешно заблокировавший удар, уменьшит очки оглушения противника.

## **5.4 Остановка боя**

В виртуальном тхэквондо остановка боя запускается, когда аватары обоих спортсменов находятся близко друг к другу в игре в течение двух (2) секунд. Как только клинч запущен, судья дает команду «Kal-yeo (разрыв)», и матч останавливается немедленно. Оба спортсмена должны вернуться к своим начальным точкам. Матч возобновляется, когда оба спортсмена вернутся к начальным точкам, и судья дал команду «Kye-sok».

## **5.5 Тайм-аут**

Судья может запросить у мастера игры нажатие тайм-аута, например, в случае технической проблемы. Матч может быть возобновлен только после подтверждения судьи мастеру игры. Мастер игры возобновит матч, что запустит внутриигровую команду «Kye-sok (продолжить)».

### **5.5.1 Технический тайм-аут**

Тренер может запросить технический тайм-аут для проверки правильности работы оборудования. Перед началом матча рефери выдаст каждому тренеру карточку технического тайм-аута, которая может быть использована только один раз во время матча. Окончательное решение принимает Технический делегат (ТД).

Для вызова технического тайм-аута тренер поднимает карточку, сигнализируя рефери, и мастер игры останавливает игру после объявления рефери «Kal-yeo (разрыв)». Технический оператор, ближайший к тренеру, подойдет к зоне тренеров и заберет карточку у тренера.

Во время этого технического тайм-аута технический оператор оценит, есть ли техническая проблема. Если проблема найдена, оборудование будет заменено, и матч возобновляется с момента, когда тайм-аут был запущен мастером игры. Если технический тайм-аут вызван в первые 10 секунд раунда и проблема найдена, мастер игры сбросит раунд к началу, и матч возобновится оттуда.

Если технический тайм-аут вызван, и проблема не найдена, матч возобновляется с момента, когда тайм-аут был запущен.

Каждый тренер имеет одну квоту на технический тайм-аут на матч.

## **5.6 Политики отключения**

В случае отключения (например, сбой игрока или сервера, отключение питания или прерывание сети) Технический делегат (ТД) определяет, может ли матч быть возобновлен или должен быть объявлен победитель.

Процесс возобновления матча:

- Восстановимое состояние игры: Если игра может возобновиться точно с того места, где остановилась, матч продолжится с той же точки.

2. Невосстановимое состояние игры:

- Если игра не может восстановить матч в предыдущее состояние, применяются следующие правила:

- Если отключение происходит в первые 20 секунд раунда, раунд перезапускается (60 секунд).

Если отключение происходит после 20 секунд, судья, в консультации с операторами матча, оценит состояние матча (например, разница в здоровье и оставшееся время). Ведущий игрок может быть объявлен победителем, независимо от разницы в ПЗ.

## **СТАТЬЯ 6. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ШТРАФЫ**

Судья выдает предупреждение, если спортсмен совершает запрещенное действие. Список запрещенных действий описан в этой статье.

После выдачи судьей одного (1) предупреждения следующее нарушение может привести к тому, что спортсмен проиграет раунд. Судья затем объявит соперника победителем матча.

### **6.1 Запрещенные действия**

Следующие действия классифицируются как запрещенные и могут привести к немедленной дисквалификации по решению судьи.

- Неподобающие попытки нарушить или повлиять на исход матча, включая явное и очевидное намерение активировать входы на ПК, VR-шлеме, контроллерах VR-шлема и/или датчиках движения.

- Намеренное повреждение и/или модификация ПК, VR-шлема и датчиков движения или другого оборудования, связанного с соревнованиями. Это включает действия, такие как:
  - Бросание VR-шлема или контроллеров VR-шлема;
  - Отключение кабеля питания от ПК.
  - Отсоединение приемника отслеживания движения от VR-шлема.
- Намеренное покидание обозначенной зоны соревнований, определяемой FOP и на VR-шлеме.
  - Зона игры нарисована как минимум на одном (1) додянге или на 1 метре от периметра цветной (красной или синей) зоны додянга на FOP.
- Физическое нанесение удара и/или травмирование противника;
- Неспортивное поведение, включая, но не ограничиваясь, несоблюдение команды или решения судьи, неподобающий протест против результатов или решений судьи, или провокация или оскорбление соперника или тренера.
- Отказ от команды судьи завершить процедуры окончания матча, включая неучастие в объявлении победителя.
- Бросание вещей на додянг в знак недовольства результатом.
- Провокация или вступление в стычки со зрителями.
- Повреждение общественной и частной собственности.
- Любая попытка подкупа официальных лиц соревнований.

Другие действия, не перечисленные выше, но признанные запрещенными Техническим делегатом и/или официальными лицами матча.

## **6.2 Санкции**

### **6.2.1 Чрезвычайный комитет по санкциям**

Президент СТР, Технический делегат или Главный судья мероприятия может запросить созыв чрезвычайного комитета по санкциям на месте для обсуждения, когда совершены неподобающие действия тренером, спортсменом, официальным лицом и/или любым членом региональной федерации, которые подрывают репутацию спорта.

Чрезвычайный комитет по санкциям расследует дело и вызовет заинтересованных лиц для подтверждения событий.

Чрезвычайный комитет по санкциям обсудит дело и определит, должны ли быть применены дисциплинарные меры. Результат обсуждения немедленно объявляется публично. Если установлено нарушение, письменное решение, включая соответствующие факты, правила, подтверждающие доказательства (такие как заявления свидетелей), наложенную санкцию и обоснование, предоставляется санкционированной стороне как можно скорее, и копия включается в отчет Технического делегата.

### **6.2.2 Дисциплинарные меры**

Дисциплинарные меры, выдаваемые Чрезвычайным комитетом по санкциям, могут варьироваться в зависимости от степени нарушения. Могут быть применены следующие санкции:

- Дисквалификация спортсмена-нарушителя;
- Предупреждение и приказ издать официальное извинение;
- Отзыв аккредитации;
- Запрет на вход в место проведения соревнований в конкретный день или на весь период Чемпионата;
- Аннулирование результатов;
- Аннулирование результатов матча и всех связанных заслуг;
- Аннулирование очков рейтинга ВТФ, если таковые имеются.

Чрезвычайный комитет по санкциям может рекомендовать СТР или СТР, по своей инициативе, может расследовать и определить, что дополнительные дисциплинарные меры должны быть приняты против нарушителя(ей), включая, но не ограничиваясь, долгосрочную дисквалификацию, пожизненный запрет и/или дополнительные денежные штрафы. Такая рекомендация может основываться на нарушениях Правил соревнований и интерпретаций, а также на нарушениях Кодекса этики СТР или других соответствующих правил СТР.