

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 требования 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 годе, 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

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

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

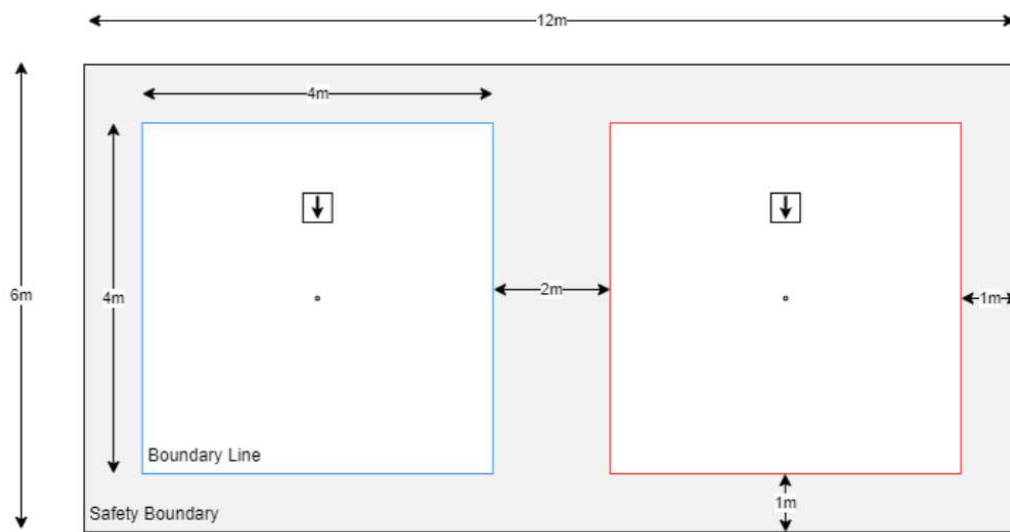
Позиция	Роль и обязанности
Судья соревнований	<p>Во время соревнований судья:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проверяет, что аксессуары для отслеживания движения надеты в соответствии со стандартами оборудования перед входом на FOP; - Тесно сотрудничает с МИ для ведения матча; - Обеспечивает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

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

СТАТЬЯ 3. ЗОНА СОРЕВНОВАНИЙ И ТЕХНОЛОГИИ

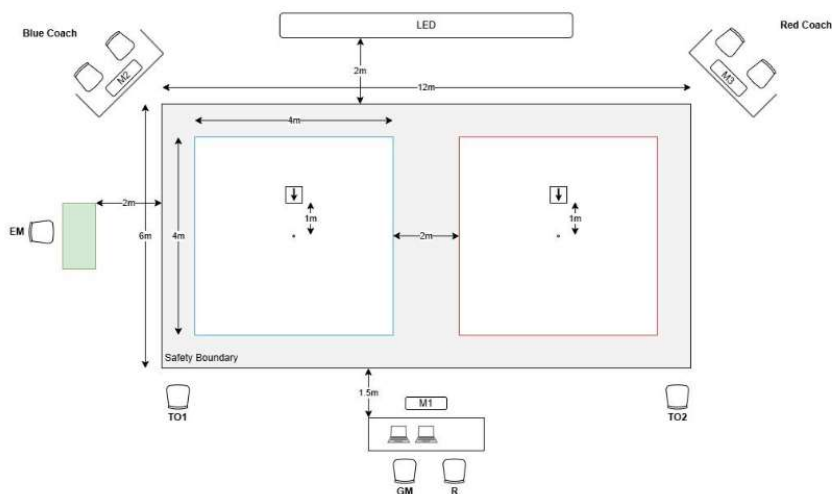
Соревновательная площадка должна иметь плоскую поверхность без каких-либо выступов, препятствующих движению, и быть покрыта эластичными и нескользкими доянгками. Только одобренные ВТ доянгки должны использоваться на мероприятиях, продвигаемых и признанных СТР по виртуальному тхэквондо.

3.1 Размер мата и спецификации



Размер доянгки — 4 метра на 4 метра для каждого игрока, и доянгки должны быть размещены минимум на 2 метра друг от друга. Начальная позиция на каждом доянгке 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 дотянга 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 доджанг, 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-gye (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 «Кье-sok (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 доянг 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-уеон» 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 «Кье-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) доянге или на 1 метре от периметра цветной (красной или синей) зоны доянга 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 доянг 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.