

Règlement UCI du cyclisme esport

| | |
|---|----------|
| Chapitre I DISPOSITIONS GÉNÉRALES | 2 |
| § 1 Plateforme de cyclisme esport..... | 2 |
| § 2 Catégories de coureurs | 2 |
| § 3 Types d'épreuves | 2 |
| § 4 Éligibilité des participants | 2 |
| § 5 Commissaires..... | 3 |
| § 6 Calendrier..... | 3 |
| Chapitre II ÉQUIPEMENT | 3 |
| Chapitre III VÉRIFICATION DE LA PERFORMANCE | 3 |
| Chapitre IV RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX ÉPREUVES DE CYCLISME ESPORT | 3 |
| Chapitre V DONNÉES | 4 |
| Chapitre VI INFRACTIONS SPÉCIFIQUES AU CYCLISME ESPORT | 4 |

Chapitre I DISPOSITIONS GÉNÉRALES

§ 1 Plateforme de cyclisme esport

- 1.1 Une épreuve de cyclisme esport est organisée sur une plateforme de cyclisme esport. Une plateforme de cyclisme esport est un logiciel qui, lorsqu'associé à un certain équipement, permet aux individus de participer à des épreuves de cyclisme dans un environnement virtuel. La plateforme de cyclisme esport doit au minimum fournir une forme de retour continuels aux participants quant à leur progression au sein de la compétition par rapport aux autres participants.
- 1.2 Sans préjudice des exigences supplémentaires définies dans ce règlement, les exigences minimales pour participer à une épreuve de cyclisme esport sont définies par le fournisseur de la plateforme de cyclisme esport qui organise ladite épreuve.
- 1.3 Les fournisseurs de la plateforme cycling esport sont tenus de prendre toutes les mesures raisonnables pour s'assurer que le logiciel utilisé est exempt de tout défaut susceptible d'interrompre le déroulement de l'épreuve ou de produire un résultat inéquitable.
- 1.4 Les fournisseurs de la plateforme de cyclisme esport doivent s'assurer que leur logiciel génère et conserve suffisamment de données lors de chaque épreuve de cyclisme esport afin de permettre à tout commissaire et/ou officiel de procéder à la vérification des performances et de s'assurer que toute violation potentielle du règlement puisse faire l'objet d'une enquête. Ces données doivent être disponibles sur demande après chaque course.
- 1.5 Les fournisseurs de la plateforme esport doivent faire des efforts raisonnables pour s'assurer que leur logiciel soit compatible avec une large gamme d'équipements pouvant être utilisés par tous les coureurs. Il demeure néanmoins de la responsabilité des coureurs de s'assurer que l'équipement qu'ils utilisent est compatible avec la plateforme de l'épreuve sur laquelle ils choisissent de concourir.

§ 2 Catégories de coureurs

- 1.6 La participation aux épreuves est organisée sur la base des catégories d'âge et de genre prévues aux articles 1.1.034 à 1.1.037 du règlement UCI.

§ 3 Types d'épreuves

- 1.7 Deux types d'épreuves de cyclisme esport peuvent avoir lieu :
 - a) Les courses en vie réelle, lors desquelles tous les participants ainsi que l'équipement nécessaire sont vérifiés par le commissaire sur le lieu même de la course.
 - b) Les courses à distance, lors desquelles les participants ainsi que l'équipement nécessaire ne sont pas vérifiés par le commissaire sur le lieu de la course.

§ 4 Éligibilité des participants

- 1.8 Tout coureur participant doit posséder une licence valide mentionnant le code UCI ID de la fédération nationale de son pays de résidence, conformément au règlement UCI.
- 1.9 Tout autre critère d'éligibilité pour participer à une épreuve de cyclisme esport est défini par l'organisateur de ladite épreuve de cyclisme esport.

§ 5 Commissaires

- 1.10** L'UCI peut désigner des commissaires pour officier chaque épreuve de cyclisme esport en vie réelle. Le nombre minimum de commissaires désignés doit être spécifié en relation avec le guide de compétition pour les épreuves de cyclisme esport.
- 1.11** Tout commissaire désigné pour officier lors d'une épreuve de cyclisme esport en vie réelle a les mêmes pouvoirs et responsabilités que ceux décrits dans le Titre 1 du règlement UCI.

§ 6 Calendrier

- 1.12** Une épreuve de cyclisme esport sanctionnée par l'UCI est une épreuve inscrite au calendrier UCI cyclisme esport.
- 1.13** Tout organisateur d'une épreuve de cyclisme esport sanctionnée par l'UCI s'engage à organiser l'épreuve dans le respect des statuts et du règlement de l'UCI.

Chapitre II ÉQUIPEMENT

- 2.1** Sous réserve du guide de compétition applicable et du règlement UCI, les bicyclettes utilisées lors des courses de cyclisme esport doivent être (i) des bicyclettes telles que définies au titre 1 du règlement combiné à un *smart trainer* compatible avec la plateforme de cyclisme esport, ou (ii) des bicyclettes intelligentes ou autre équipement compatible avec la plateforme de cyclisme esport.
- 2.2** Sauf disposition contraire dans le guide de compétition d'une course, les coureurs doivent concourir en utilisant un capteur de puissance ou un *smart trainer*, associés à un capteur de rythme et à un moniteur de fréquence cardiaque.
- 2.3** Les coureurs sont responsables de respecter les spécifications des fabricants pour maintenir l'exactitude de leur équipement, y compris, mais sans s'y restreindre, à utiliser des versions *firmware* mises à jour et à réaliser immédiatement avant une course, un *spindown*, *zeroing* ou autre calibrage ou procédure de compensation pour les capteurs de puissance ou les *smart trainers*.

Chapitre III VÉRIFICATION DE LA PERFORMANCE

- 3.1** Il est requis que l'organisateur de l'épreuve de cyclisme esport dispose d'un système de vérification de la performance.
- 3.2** Les Commissaires peuvent demander la vérification de toute performance.
- Les Commissaires peuvent demander à tout coureur toute donnée raisonnable qui aidera à réaliser la vérification, y compris les données relatives à la course, la vérification du poids par vidéo, au calibrage transmis en temps réel et aux tests de performance.
- 3.3** Tout équipement utilisé par un coureur peut être inspecté par un commissaire.

Chapitre IV RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES AUX ÉPREUVES DE CYCLISME ESPORT

- 4.1** L'organisateur d'une épreuve de cyclisme esport doit établir un règlement spécifique pour chaque épreuve. Ce règlement doit notamment couvrir les aspects sportifs particuliers à son épreuve. Ces règles spécifiques doivent être conformes au règlement présent.
- 4.2** Ces règles spécifiques doivent être publiées en relation avec le guide de compétition de l'événement.
- 4.3** Un guide de compétition doit être défini pour chaque épreuve de cyclisme esport et rendu accessible à tous les participants. Au minimum, les sujets suivants doivent figurer dans le guide de compétition :
- a) La date et l'heure de la compétition.
 - b) Un communiqué quant au niveau de classification de la compétition.
 - c) Une liste des catégories de la compétition, incluant toute exigence spécifique de participation, y compris l'équipement. Cela peut aussi inclure le système de qualification, ou toute autre limite quant au nombre maximum de participants.
 - d) Les règles spécifiques au type de compétition. Dans le cas où un résultat général basé sur de multiples types d'épreuves désigne le gagnant général, tel que, par exemple une course par étapes ou omnium, alors les procédures et règles applicables utilisées pour compiler les résultats généraux et départager les jeux décisifs doivent également être définies.
 - e) Mesures spécifiques relatives à la vérification de la performance.
 - f) Les prix et/ou titres attribués, le cas échéant.
- 4.4** En l'absence de règlements spécifiques concernant le format de la course, les règlements de la plateforme du cyclisme esport seront utilisés.
- 4.5** En cas de conflit entre les règlements de la plateforme de l'événement et les règlements UCI, ces derniers feront foi.

Chapitre V DONNÉES

- 5.1** L'organisateur d'un événement cyclisme esport est responsable de se conformer aux lois pertinentes sur la protection des données.

Chapitre VI INFRACTIONS SPÉCIFIQUES AU CYCLISME ESPORT

- 6.1** Les commissaires sont responsables de déterminer toute infraction liée au cyclisme esport, y compris les infractions à tout règlement spécifié dans tout guide des compétitions applicable.
- 6.2** Toute infraction liée au cyclisme esport sera sanctionnée tel que présenté dans le tableau d'incidents de course défini à l'article 6.2, conformément à l'article 12.4.001.

6.3 Tableau d'infractions pour le cyclisme esport

| INFRACTION | SANCTION |
|--|--|
| 1. Équipement physique non-admissible | Refus de départ, élimination ou disqualification |
| 2. Équipement virtuel incorrect Tout équipement en jeu sur la plateforme de cyclisme esport étant interdit en relation avec le guide de compétition. | |
| 3. Coureur inéligible | |
| 4. Firmware obsolète | |
| 5. Logiciel obsolète | |
| 6. Autre infraction d'équipement (sans intention d'en tirer un avantage) | |
| 7. Échec de vérification de la performance (sans intention d'en tirer un avantage) | |
| 8. Déconnexion / Retard (involontaire) Déconnexion involontaire du serveur de la plateforme cyclisme esport pour plus d'une minute consécutive. | |
| 9. Déconnexion / Retard (volontaire) Déconnexion volontaire au serveur de la plateforme cyclisme esport pour toute durée de temps, dans le but de modifier le résultat de la course. | |

| | |
|---|---|
| <p>10. Interruption de la course</p> <p>10.1. Interrompre ou comploter pour interrompre la course ou gêner la performance d'autres coureurs.</p> <p>10.2. Tenter de retirer un coureur d'une épreuve en le/la déconnectant de son serveur de la plateforme de cyclisme esport ou en ralentissant le coureur sans raison.</p> <p>10.3. Distraire de façon inappropriée les autres coureurs.</p> <p>10.4. Trafiquer ou interférer avec le fonctionnement normal de l'équipement d'un autre coureur.</p> <p>10.5. Trafiquer ou interférer avec l'information transmise entre le serveur de la plateforme et le logiciel du client d'un coureur, ou entre l'équipement de tout coureur et la plateforme.</p> | |
| <p>11. Hauteur/poids incorrect du coureur</p> <p>Transmettre une information incorrecte sur la hauteur et le poids. Toute information variant de plus de 5% de la mesure réelle sera considérée comme incorrecte.</p> | |
| <p>12. Contrôle externe du <i>trainer</i></p> <p>Utiliser tout logiciel ou appareil <i>hardware</i> pour contrôler la résistance du <i>trainer</i> à côté de celle fournie par la plateforme.</p> | |
| <p>13. Utilisation de bots / coureurs simulés</p> <p>Utiliser des bots ou des coureurs simulés lors des compétitions et en dehors des compétitions, pour toute raison que ce soit. Cela inclut l'utilisation de simulateur ou tout autre ant+ ou logiciel ou appareil de simulation de données Bluetooth, ainsi que tout autre moyen de contrôler un coureur en jeu sous toute forme, à l'exception de l'utilisation d'un coureur humain.</p> | <p><u>Première infraction</u> : Refus de départ, élimination ou disqualification + amende de 200 CHF</p> <p><u>Deuxième infraction</u> : Suspension d'une année + amende de 1000 CHF</p> <p><u>Troisième infraction</u> : Suspension à vie + amende de 5000 CHF</p> |
| <p>14. Collusion déloyale</p> | |

| | |
|--|---|
| <p>Toute collusion ou tentative de collusion avec un autre coureur trichant de façon intentionnelle ou inéligible à concourir, afin de gagner un avantage injuste. Un avantage injuste peut consister, mais sans s'y restreindre, à coopérer activement et consciemment avec un coureur qui utilise un poids incorrect ou une source d'alimentation malcalibrée, avec des équipes inscrivant aux courses des coureurs inéligibles afin d'aider les coureurs éligibles – par exemple coopérer avec des coéquipiers non-résidents dans une course de championnat national.</p> | |
| <p>15. Mentir ou induire des commissaires en erreur</p> | |
| <p>16. Utilisation du compte d'un autre coureur pour concourir</p> | |
| <p>17. Fabrication ou modification des données soumises à l'entité de vérification de la performance</p> | <p><u>Première infraction</u> : Suspension d'une année + amende de 1000 CHF <u>Deuxième infraction</u> : Suspension à vie + amende de 5000 CHF</p> |
| <p>18. Mauvaise calibration / Modification des données / Trafiquer l'équipement</p> <p>18.1. Trafiquer ou tenter de trafiquer avec un <i>trainer</i>, un capteur de puissance, un moniteur de fréquence cardiaque ou capteur de cadence dans le but de gagner un avantage.</p> <p>18.2. Modifier ou tenter de modifier les transmissions de données liées à l'équipement utilisé dans la course de cyclisme esport ou à la vérification de performance de quelque manière que ce soit.</p> | |
| <p>19. Fraude mécanique / électronique</p> <p>Utiliser tout type de dispositif mécanique ou électronique donnant un avantage injuste dans la course. Cela inclut, mais sans s'y restreindre, aux moteurs électroniques, dispositifs modifiant les signaux des équipements (capteur de puissance, moniteur de cadence ou moniteur de fréquence cardiaque), dispositifs émettant des données simulées du coureur, ou dispositifs interférant avec l'émission des données.</p> | |

20. Piratage / Modification du jeu

- 20.1. Modifier le jeu ou l'expérience du jeu de quelque manière que ce soit. Cela inclut, mais sans s'y restreindre, à modifier des fichiers de données de jeu ou modifier des valeurs de mémoire.
- 20.2. Utiliser toute méthode pour accéder à des éléments du jeu publiquement indisponibles.
- 20.3. Utiliser une application tierce fournissant un avantage injuste dans la course de cyclisme esport.