

# UCI Cycling Esports Regulations

## UCI サイクリング e スポーツ規則

(Version on 22.01.2020)

|                    |  |          |
|--------------------|--|----------|
| <b>Chapter I</b>   | <b>GENERAL PROVISIONS</b> .....                              | <b>2</b> |
| 第 I 章              | 総則   |          |
| § 1                | Cycling esports platform .....                               | 2        |
|                    | サイクリング e スポーツのプラットフォーム                                       |          |
| § 2                | Categories of riders .....                                   | 2        |
|                    | 競技者のカテゴリー  |          |
| § 3                | Race types.....  | 2        |
|                    | レースの種類   |          |
| § 4                | Eligibility of participants.....                             | 2        |
|                    | 参加資格   |          |
| § 5                | Commissaires.....  | 3        |
|                    | コミッセール   |          |
| § 6                | Calendar.....  | 3        |
|                    | 競技日程   |          |
| <b>Chapter II</b>  | <b>EQUIPMENT</b> .....                                       | <b>3</b> |
| 第 II 章             | 機材   |          |
| <b>Chapter III</b> | <b>PERFORMANCE VERIFICATION</b> .....                        | <b>3</b> |
| 第 III 章            | パフォーマンスの検証   |          |
| <b>Chapter IV</b>  | <b>SPECIFIC REGULATIONS FOR CYCLING ESPORTS EVENTS</b> ..... | <b>3</b> |
| 第 IV 章             | サイクリング e スポーツ大会の特別規則   |          |
| <b>Chapter V</b>   | <b>DATA</b> .....  | <b>4</b> |
| 第 V 章              | データ  |          |
| <b>Chapter VI</b>  | <b>SPECIFIC INFRINGEMENTS FOR CYCLING ESPORTS</b> .....      | <b>4</b> |
| 第 VI 章             | サイクリング e スポーツに特有な違反  |          |

## Chapter I GENERAL PROVISIONS

### 第I章 総則

#### § 1 Cycling esports platform

サイクリング e スポーツのプラットフォーム

- 1.1** A cycling esports event is held on a cycling esports platform. A cycling esports platform is a software that, when coupled with certain hardware, allows individuals to participate in cycling races in a virtual environment. The cycling esports platform must at minimum provide a form of continuous feedback to the participants as to their progress within the competition as related to other participants.

サイクリング e スポーツ大会は、サイクリング e スポーツのプラットフォーム上で開催される。サイクリング e スポーツのプラットフォームとは、特定のハードウェアと組み合わせることで、個人がバーチャル環境でのサイクリングレースに参加できるソフトウェアである。サイクリング e スポーツのプラットフォームは、他の参加者と比較して競技中の自らの位置付けを把握できるよう、参加者に少なくとも継続的な形式でのフィードバックを提供しなければならない。

- 1.2** Without prejudice to additional requirements defined by these regulations, the minimum requirements to participate in a cycling esports event are defined by the cycling esports platform provider holding the cycling esports event.

サイクリング e スポーツ大会に参加するための最低要件は、本規則が定める追加要件を損なうことなく、サイクリング e スポーツ大会を開催するサイクリング e スポーツプラットフォームのプロバイダーが定める。

- 1.3** Cycling esports platform providers are responsible for taking all reasonable steps to ensure that the software used is free from any defects that may interrupt the running of the event or otherwise produce an unfair result.

サイクリング e スポーツプラットフォームのプロバイダーは、使用するソフトウェアに、大会の運営を妨げるような、または不当な結果をもたらすような欠陥が存在しないよう、あらゆる適切な措置を講じる責任を負う。

- 1.4** Cycling esports platform providers shall ensure that their software generates and retains sufficient data obtained from each cycling esports event to allow any commissaire and/or official to proceed to performance verification and ensure that any instances of alleged infringements can be investigated and acted upon. Such data shall be available on demand after each race.

サイクリング e スポーツプラットフォームのプロバイダーは、使用するソフトウェアが各サイクリング e スポーツ大会において十分なデータを生成および保持して、コミッセールや大会役員がパフォーマンス検証を行い、違反が疑われる場合はこれを調査し、対処できなければならない。こうしたデータは、各レース後に要求があり次第入手可能であるものとする。

- 1.5** Cycling esports platform providers must make reasonable endeavours to ensure that their software is compatible with a wide range of equipment which may be used by any riders. It remains the responsibility of the riders to ensure that any equipment they use is compatible with the event platform they choose to race on.

サイクリング e スポーツプラットフォームのプロバイダーは、使用するソフトウェアが、あらゆる競技者が使用する幅広い機材と互換性を有するよう、適切に努力しなければならない。ただし、自らが使用する機材が、参加する大会のプラットフォームと互換性があることを確認する責任は競技者が負うものとする。

## § 2 Categories of riders

### 競技者のカテゴリー

- 1.6 Participation in races is organised on the basis of the age and gender categories set out in articles 1.1.034 to 1.1.037 of the UCI Regulations.

レースへの参加は、UCI 規則の条項 1.1.034 ないし 1.1.037 に定める年齢および性別のカテゴリーに基づいて行われる。

## § 3 Race types

### レースの種類

- 1.7 Two types of cycling esports races may be held:

以下 2 種類のサイクリング e スポーツ大会が開催される：

- a) In real life races, in which all participants and the necessary equipment are verified by a commissaire at the race location.

リアルライフレースでは、すべての参加者および必要な機材を、レースの開催場所でコミッセールが確認する。

- b) Remote races, in which participants and the necessary equipment are not verified by a commissaire at the race location(s).

リモートレースでは、参加者および必要な機材を、レースの（各）開催場所でコミッセールが確認することはない。

## § 4 Eligibility of participants

### 参加資格

- 1.8 Each participating rider must have a valid license with UCI ID code from the national federation of their country of residence, in accordance with the UCI Regulations.

各参加競技者は、UCI 規則に従い、居住国の国内連盟から発行された UCI ID コードが記載された有効なライセンスを所持していなければならない。

- 1.9 All other eligibility criteria for participating in a cycling esports event are defined by the organiser of the said cycling esports event.

サイクリング e スポーツ大会へのその他の参加資格基準は、当該サイクリング e スポーツ大会の主催者が定める。

## § 5 Commissaires

### コミッセール

- 1.10 The UCI may appoint commissaires to officiate each in real life cycling esports event. The minimum number of commissaires to be appointed shall be specified in connection with the competition guide for the cycling esports event.

UCI は、リアルライフの各サイクリング e スポーツ大会を担当するコミッセールを任命することができる。任命すべき最低限のコミッセール数は、サイクリング e スポーツ大会の競技ガイドに記載されるものとする。

- 1.11 Any commissaire appointed to officiate during an in real life cycling esports race shall have the same powers and responsibilities as described by Part 1 of the UCI Regulations.

リアルライフのサイクリング e スポーツ大会の担当に任命されたコミッセールは、UCI 規則第 1 部に記載された内容と同等の権限および責任を有するものとする。

## § 6 Calendar 競技日程

- 1.12** Cycling esports events sanctioned by the UCI are entered on the UCI cycling esports calendar. UCIによって認可されたサイクリング e スポーツ大会は、UCI サイクリング e スポーツ競技日程に登録される。
- 1.13** Every entity organising a UCI-sanctioned cycling esports event shall conduct the event in strict compliance with the UCI Constitution and UCI Regulations. UCI の認可を受けたサイクリング e スポーツ大会の主催者は、UCI の定款および規則を厳格に順守して大会を運営するものとする。

## Chapter II EQUIPMENT 第二章 機材

- 2.1** Subject to any applicable competition guide and applicable UCI Regulations, bicycles used for cycling esports races shall be (i) bicycles as defined in part 1 of the UCI Regulations in combination with a smart trainer compatible with the cycling esports platform, or (ii) smart bicycles or other equipment compatible with the cycling esports platform. サイクリング e スポーツのレースに使用されるバイクは、適用される競技ガイドおよび UCI 規則に従い、(i) サイクリング e スポーツのプラットフォームと互換性のあるスマートトレーナーと組み合わせた、UCI 規則第 1 部に定めるバイク、または (ii) サイクリング e スポーツのプラットフォームと互換性のあるスマートバイク、もしくはその他の機材とする。
- 2.2** Unless explicitly specified in the competition guide for a race, riders must compete using a power meter or smart trainer, paired together with a cadence sensor and heart rate monitor. 競技者は、レースの競技ガイドに明示的に定められていない限り、ケイデンスセンサーおよび心拍数モニターとペアリングされた、パワーメーターまたはスマートトレーナーを使用してレースに参加しなければならない。
- 2.3** Riders shall be responsible for following any manufacturer's specifications on maintaining the accuracy of their equipment including but not limited to using up-to-date firmware versions and conducting a spin-down, zeroing or other calibration or offset procedure for power meters or smart trainers immediately prior to a race. 競技者は、使用する機材の精度を維持するため製造元の仕様書に従う責任を負う。これには、最新版のファームウェアの使用、レース直前にパワーメーターやスマートトレーナーのスピンドウン、ゼロイング、あるいはその他のキャリブレーションやオフセット手順を実行することなどが含まれる。

## Chapter III PERFORMANCE VERIFICATION 第三章 パフォーマンスの検証

- 3.1** The organiser of a cycling esports event is required to have a performance verification system. サイクリング e スポーツ大会の主催者には、パフォーマンス検証システムの整備が義務付けられる。
- 3.2** The Commissaire may request the verification of any performance. コミッセルは、あらゆるパフォーマンスの検証を要求することができる。

but not limited to outdoor ride data, video weight verification, live-streamed calibration and performance tests.

コミッセールは、競技者に対して、検証に役立つ合理的なデータの提供を要求する場合がある。これには屋外（レース）のライドデータ、ビデオによる体重の検証、リアルタイムでのキャリアブレーションの送信、およびパフォーマンステストなどが含まれる。

- 3.3** Before the start, or after the conclusion of any race, any equipment used by a rider may be subject to inspection by a commissaire in order to ascertain compliance with these regulations.  
コミッセールは、レースのスタート前または終了後、競技者が使用した機材を検査し、本規則への順守を確認する場合がある。

## Chapter IV SPECIFIC REGULATIONS FOR CYCLING ESPORTS EVENTS

### 第IV章 サイクリング e スポーツ大会の特別規則

- 4.1** The organiser of a cycling esports event shall draw up a set of regulations specific to each race. The regulations shall inter alia cover sporting aspects particular to the event. These specific regulations shall comply fully with the present regulations.  
サイクリング e スポーツ大会の主催者は、各大会に固有の規則を定めるものとする。こうした規則は、特に、それぞれの大会に特有な競技面を対象とするものでなければならない。これらの特別規則は、本規則に完全に準拠するものとする。
- 4.2** The specific regulations shall be published in connection with the competition guide for the event.  
特別規則は、大会の競技ガイドと共に公表されるものとする。
- 4.3** A competition guide shall be defined for each cycling esports event and made available to all participants. At minimum, the following topics must be included in the competition guide:  
競技ガイドはサイクリング e スポーツ大会ごとに作成し、全ての参加者が入手できるようにする。競技ガイドには、少なくとも以下の項目を含めなければならない：
- a) The date and time of the competition.  
大会の日時
  - b) A statement of the classification level of the competition.  
大会の格付けレベルに関する説明
  - c) A list of the competition categories, including any specific participation requirements, including equipment. This may also include a qualification system, or some other limit on the maximum number of participants.  
機材など特定の参加要件を含む、競技カテゴリーのリスト。これには、予選システム、または参加者数の上限に関するその他の制限も含まれる。
  - d) The specific rules for the type of competition. In case an overall result taken from multiple competition types defines the overall winner such as, for example a stage race or omnium, then the applicable procedures and rules used to compile the overall results and break ties must also be defined.  
それぞれの競技に固有の規則。ステージレースやオムニウムなど、複数の種類の競技結果を総合して全体の優勝者が決定される場合、総合順位の算定方法および同点の場合に順位を決するための手順や規則も定められなければならない。
  - e) Specific performance verification measures and requirements.  
パフォーマンス検証に関する特定の手段および要件

- f) The prizes and/or titles to be awarded, if any.  
授与される賞および/またはタイトル（該当する場合）

- 4.4** In the absence of any specific regulations concerning the format of a race, the cycling esports platform's regulations will be used.  
レースの形式に関する特定の規制がない場合、サイクリング e スポーツプラットフォームの規則が使用される。
- 4.5** In the event of any conflict between the event platform's regulations and the regulations of the UCI, the regulations of the UCI will prevail.  
大会プラットフォームの規則と UCI 規則との間に矛盾がある場合、UCI 規制が優先する。

## **Chapter V DATA**

### **第 V 章 データ**

- 5.1** The organiser of a cycling esports event shall be responsible to comply with all relevant data protection laws.  
サイクリング e スポーツ大会の主催者は、関連するすべてのデータ保護法を順守する責任を負うものとする。

## **Chapter VI SPECIFIC INFRINGEMENTS FOR CYCLING ESPORTS**

### **第 VI 章 サイクリング e スポーツに特有な違反**

- 6.1** Commissaires shall be responsible for determining any infringements related to cycling esports, including infringements of any rulesets specified in any applicable competition guide.  
コミッセールは、サイクリング e スポーツに関連する違反を特定する責任を負う。これには、適用される競技ガイドで定められた規則に対する違反も含まれる。
- 6.2** All infringements related to cycling esports are sanctioned as set out in the table of race incidents defined in article 6.3, in accordance with article 12.4.001.  
サイクリング e スポーツに関連するすべての違反は、UCI 規則条項 12.4.001 に従い、6.3 が定めるレースインシデント表に記載の通り制裁される。

### 6.3 Table of infringements for cycling esports

サイクリング e スポーツの違反一覧表

| <b>INFRINGEMENT</b><br>違反  | <b>SANCTION</b><br>懲罰   |
|--|---|
| <b>1. Ineligible Physical Equipment</b><br>不適格な物理的機材の使用  | Refusal to start, elimination or disqualification<br>出走拒否、除外または失格 |
| <b>2. Incorrect Virtual Equipment</b><br>不正なバーチャル機材の使用<br><br>Any in-game equipment on the cycling esports platform that is prohibited in connection with the competition guide.<br>競技ガイドで禁止されているサイクリング e スポーツプラットフォーム上のゲーム内装備(in-game equipment)。 |   |
| <b>3. Ineligible Rider</b><br>無資格の競技者  |   |
| <b>4. Out-of-date Firmware</b><br>旧式のファームウェアの使用  |   |
| <b>5. Out-of-date Software</b><br>旧式のソフトウェアの使用   |   |
| <b>6. Other Equipment Violation (No Intent to Gain Advantage)</b><br>その他の機材に関する違反（故意ではない）  |   |
| <b>7. Failed Performance Verification (No Intent to Gain Advantage)</b><br>パフォーマンス検証の失敗（故意ではない）  |   |
| <b>8. Disconnection/Lag (Unintentional)</b><br>ログアウト遅延（故意ではない）<br><br>Involuntarily disconnecting from the cycling esports platform server for more than one consecutive minute.<br>サイクリング e スポーツプラットフォームのサーバーから、意図せず連続して 1 分以上ログアウトする。            |   |

## 9. Disconnection/Lag (Intentional)

ログアウト/遅延（故意による）

Voluntarily disconnecting from the cycling esports platform server for any length of time for the purpose of altering the outcome of a race.

レースの結果を変更する目的で、サイクリング e スポーツプラットフォームのサーバーから故意にログアウトする（時間の長さは問わない）

## 10. Race Disruption

レースの妨害

10.1. Disrupting or conspiring to disrupt the race or impede the performance of other riders.

レースを混乱させる、共謀して混乱させる、または他の競技者のパフォーマンスを妨げる。

10.2. Attempting to remove a rider from an event by disconnecting him/her from the cycling esports platform's servers or by flagging the rider without cause.

競技者をサイクリング e スポーツプラットフォームのサーバーからログアウトさせる、または理由なく競技者を減速させることで、レースから排除しようとする。

10.3. Inappropriately distracting other riders.

不適切に他の競技者の気をそらす。

10.4. Tampering with or interfering with the normal operation of another rider's equipment.

他の競技者の機材に干渉し正常な作動を妨害する。

10.5. Tampering with or interfering with the information sent between the platform server a rider's client software, or between any rider's equipment and the platform.

プラットフォームサーバーと競技者のクライアントソフトウェアとの間、または競技者の機材とプラットフォームとの間で送信される情報を改ざんまたは妨害する。

First violation: Refusal to start, elimination or disqualification + 200 CHF fine

初回の違反: 出走拒否、除外または失格+200 スイスフランの罰金

Second violation: One-year suspension + 1000 CHF fine

2 回目の違反: 1 年間の資格停止+ 1,000 スイスフランの罰金

Third violation: Lifetime suspension + 5000 CHF fine

3 回目の違反: 永久資格停止+ 5,000 スイスフランの罰金



### 11. Incorrect Rider Height/Weight

#### 競技者の身長/体重の虚偽報告

Providing inaccurate information about height or weight. Any information varying by more than 5% from the real measure shall be considered incorrect.

身長や体重に関する不正確な情報を提供する。実測値と 5%以上異なる情報は、不正確であると見なされる。

### 12. External Trainer Control

#### 外部からのトレーナー操作

Using any software or hardware device to control trainer resistance besides that provided by the platform.

プラットフォームが提供するもの以外のソフトウェアまたはハードウェアを使用して、トレーナーの抵抗を操作する。

### 13. Use of Bots / Simulated Riders

#### ボット/シミュレートされた競技者の使用

Using bots or simulated riders either in-competition or out-of-competition for any reason. This includes the use of simulAnt or any other ant+ or Bluetooth data simulation software or device as well as any other means of controlling a rider in-game in any way except the use of a human rider.

何らかの理由で、競技中および競技外でボットまたはシミュレートされた競技者を使用する。これには、simulAnt をはじめとする ANT+ または Bluetooth 対応のデータシミュレーションソフトウェアまたはデバイスの使用、および、実在する競技者以外のあらゆる形式で競技中の競技者を制御するその他の手段の利用が含まれる。

### 14. Unfair Collusion

#### 不正な共謀

Colluding or attempting to collude with another rider who is knowingly cheating or ineligible to race to gain an unfair advantage. Unfair advantage through collusion may include but is not limited to actively and knowingly cooperating with a rider who is using inaccurate weight

or a miscalibrated power source, teams entering ineligible riders in

First violation: Refusal to start, elimination or disqualification + 200 CHF fine

初回の違反: 出走拒否、除外または失格+200 スイスフランの罰金

Second violation: One-year suspension + 1000 CHF fine

2 回目の違反: 1 年間の資格停止+ 1,000 スイスフランの罰金

Third violation: Lifetime suspension + 5000 CHF fine

3 回目の違反: 永久資格停止+ 5,000 スイスフランの罰金

|  |   |
|--|---|
| <p>racers to aid eligible riders- for instance cooperating with non-resident teammates in a national championship race.</p> <p>不正に利を得るため、故意に不正行為を働くまたはレースの参加資格を持たない他の競技者と共謀する、または共謀を試みる。共謀による不当な利点の一例としては、不正確な体重または不正確なキャリブレーションを行った動力源を使用している競技者や、資格のある競技者を支援するために無資格の競技者を大会に参加させるチーム（国内選手権大会で非居住者のチームメイトと協力する等）と、それと知りつつ積極的に協力することが挙げられる。</p>  | <p><b>First violation:</b> Refusal to start, elimination or disqualification + 200 CHF fine<br/> <b>初回の違反:</b> 出走拒否、除外または失格+200 スイスフランの罰金</p> <p><b>Second violation:</b> One-year suspension + 1000 CHF fine<br/> <b>2 回目の違反:</b> 1 年間の資格停止+ 1,000 スイスフランの罰金</p> <p><b>Third violation:</b> Lifetime suspension + 5000 CHF fine<br/> <b>3 回目の違反:</b> 永久資格停止+ 5,000 スイスフランの罰金</p> |
| <p><b>15. Lying to or Misleading Race Officials</b><br/> <b>競技役員に嘘をつく、または欺く</b></p>  |   |
| <p><b>16. Use of Another Rider's Account for Racing</b><br/> <b>他の競技者のレース用アカウントを使用する</b></p>   |   |
| <p><b>17. Fabrication or Modification of Data Submitted to the Performance Verification Entity</b><br/> <b>パフォーマンス検証者に提出したデータの捏造または改ざん</b></p>   |   |
| <p><b>18. Miscalibration / Data Modification / Tampering with Equipment</b><br/> <b>キャリブレーションの不備/データ改ざん/機材の不正な改変</b></p> <p>Tampering with or attempting to tamper with any trainer, power meter, heart rate monitor or cadence sensor with intent to gain advantage<br/> 利を得るために、スマートトレーナー、パワーメーター、心拍数モニター、またはケイデンスセンサーを偽造する、または偽造を試みる。</p> <p>Altering or attempting to alter data transmissions involving equipment used in cycling esports racing or performance verification in any way.<br/> 何らかの形で、サイクリング e スポーツのレースやパフォーマンス検証で使用される機器に送信されるデータを改ざんする、または改ざんを試みる。</p> | <p><b>First violation:</b> One-year suspension + 1000 CHF fine<br/> <b>初回の違反:</b> 1 年間の資格停止+ 1,000 スイスフランの罰金</p> <p><b>Second violation:</b> Lifetime suspension + 5000 CHF fine<br/> <b>2 回目の違反:</b> 永久資格停止+ 5,000 スイスフランの罰金</p>   |

## 19. Mechanical / Electronic Fraud

### 機械的/電子的詐欺

Using any mechanical or electronic device that provides an unfair advantage in-race. This includes but is not limited to, electronic motors, devices which alter equipment signals (power meter, cadence monitor, or heart-rate monitor), devices which broadcast simulated rider data, or devices that interfere with broadcast data.

レースで不当な優位性を提供する機械的または電子的デバイスの使用。これには、電子モーター、パワーメーター、ケイデンスモニター、または心拍数モニターなどの機器の信号を変更するデバイス、シミュレートされた競技者のデータを発信するデバイス、またはデータ送信に干渉するデバイス等が含まれる。

**First violation: One-year suspension + 1000 CHF fine**

**初回の違反：1年間の資格停止+1,000 スイスフランの罰金**

## 20. Hacking / Game Modification

### ハッキング/ゲームの改変

20.1. Modifying the game or gameplay experience in any way.

This includes but is not limited to, altering game data files or altering memory values.

いかなる形であれ、ゲームまたはゲームプレイ体験を改変する。これには、ゲームデータファイルの改変やメモリ値の改変等が含まれる。

20.2. Using any methods to gain access to game elements that are not publicly available.

いかなる方法であれ、非公開のゲーム要素にアクセスをはかる行為。

20.3. Using a third-party application that provide an unfair advantage in cycling esports racing.

サイクリング e スポーツのレースで不当な優位性を提供する、サードパーティアプリケーションを使用する。

**Second violation: Lifetime suspension + 5000 CHF fine**

**2回目の違反：永久資格停止+5,000 スイスフランの罰金**