



Regolamento Ufficiale Stagione Agonistica 2019/2020

Il presente documento ha lo scopo di illustrare le regole generali da seguire in tutti i campionati della stagione agonistica 2019/2020 organizzati da [D2D SIMULATION](#) E' pertanto obbligatorio leggere e apprendere ogni sua sezione e capitolo. Qualora venisse constatato dai comportamenti in pista, nel server di gara o nel forum, che un sim-driver non ha preso adeguata visione del regolamento, potrà incorrere in sanzioni che vanno da un semplice richiamo all'esclusione dal campionato.

Tutti gli eventi di tutti i campionati sono sottoposti alle regole presenti in questo documento, fanno eccezione capitoli o paragrafi che, nel regolamento specifico del campionato, saranno modificati o cancellati a seconda del format di gara.

CAPITOLO 1: SCUDERIA E TEAM

1.1 - La Scuderia è un'organizzazione privata tra più persone, rappresentata da un Team Manager, che gestisce più sim-driver sotto il proprio marchio iscrivendoli nelle varie competizioni, suddivisi per team;

1.2 - La Scuderia, per essere riconosciuta come tale e poter presentare richiesta di iscrizione valida, deve avere una propria nominazione, una abbreviazione ed un Team Manager rappresentante, oltre ad un Sito Internet Ufficiale o simile (forum/blog/paginaweb); la scuderia non può iscrivere più team con nome o abbreviazione simile; le nominazioni che la scuderia presenta non possono corrispondere a quelli di marchi già esistenti e di cui non si detengono i diritti.

1.3 - Ogni Team è composto da massimo due sim-driver titolari e da eventuali riserve (il cui numero massimo è specificato nel Regolamento di campionato)

CAPITOLO 2: RESPONSABILITA' DEL TEAM MANAGER

2.1 - Il Team Manager (TM) è responsabile della presenza in gara dei due sim-driver titolari appartenenti al team e fa le veci di questi nei rapporti con lo Staff;

2.2 - Il TM ha il compito di segnalare eventuali assenze e sostituzioni all'interno del suo team tramite il topic dell'evento sul forum: se questo non avviene, la non comunicata assenza di un titolare comporterà -2 punti in classifica, mentre la presenza di un sostituto non opportunamente segnalato comporterà la partenza dal fondo della griglia di quest'ultimo;

2.3 - Il TM ha il compito di far iscrivere tutti i propri effettivi al sistema SLS: -2 punti in classifica saranno inflitti al team ed al sim-driver qualora questo non sia iscritto;

2.4 - Il TM deve collaborare con lo Staff di [D2D Simulation](#) per fornire tutti i dati riguardanti i suoi sim-driver (dati necessari al tesseramento GEC, al corretto svolgimento delle gare, al rilevamento dei dati statistici di un campionato, ad articoli su testate giornalistiche e televisive, ecc...);

2.5 - Il TM può essere anche sim-driver di un suo team all'interno del campionato stesso;

2.6 - Il TM è responsabile dell'addestramento dei sim-driver del team: spetta a questa figura controllare che essi siano idonei a partecipare al campionato a cui presenta regolare iscrizione e che siano a conoscenza del Regolamento Ufficiale Generale e del Regolamento di campionato in ogni suo punto.

CAPITOLO 3: TITOLARI

3.1 - Il sim-driver titolare ha il diritto/dovere di partecipare a tutte le gare del campionato; in caso di assenza da un evento deve comunicarlo preventivamente al TM che provvederà ad avvisare lo Staff del portale ed eventualmente a sostituirlo con una riserva tramite l'apposita sezione sul forum;

3.2 - Il titolare è responsabile della sua condotta in gara, del rispetto nei confronti degli altri concorrenti e dello Staff nel forum, nel server ed in qualsiasi altro ambiente comune;

3.3 - Il titolare può essere allontanato dal campionato e da [D2D Simulation](#) in caso di trasgressione delle norme previste dal Regolamento Generale o dal Regolamento di campionato;

3.4 - Qualora il titolare sia assente in più del 20% degli appuntamenti in calendario senza essere sostituito, sarà costretto a partire dai box nella prima gara del successivo campionato a cui prenderà parte. Il team perderà inoltre diritto di priorità in qualsiasi competizione organizzata da D2D Simulation e non potrà quindi rientrare nell'elenco dei partenti in caso di richieste superiori al numero di slot, perdendo **AUTOMATICAMENTE** la fase di prequalifiche.

CAPITOLO 4: RISERVE

4.1 - La riserva è un utente in grado di sostituire i titolari in caso di assenza;

4.2 - La riserva può prendere parte alle gare ufficiali in caso di assenza di un titolare;

4.3 - La Riserva è tenuta a rispettare tutte le regole previste per il titolare;

4.4 - Qualora il titolare sia assente, la Riserva è tenuta a scontare eventuali penalità ad egli comminate nel post-gara dell'ultimo Gran Premio a cui ha preso parte.

CAPITOLO 5: TRASFERIMENTI DI TITOLARI E RISERVE

5.1 - A partire dalla stagione 2013/2014 sono consentite transazioni di sim-driver all'interno di uno stesso campionato;

5.1.A - Le transazioni possono essere eseguite solo per giusta causa. Lo Staff si riserva il diritto di precludere variazioni di schieramento se non giustificate da problemi tecnici, cause di forza maggiore, assenze, ecc...

5.2 - A ciascun sim-driver sarà consentito cambiare team in una sola occasione nel corso della stagione, al fine di evitare spiacevoli giochi di squadra o continue variazioni di schieramento;

5.3 - Una volta cambiata scuderia, il sim-driver non potrà in nessun caso ricambiare il team di appartenenza; non gli sarà consentito inoltre scendere in pista con la sua squadra originaria;

5.4 - Alle riserve sarà applicato lo stesso trattamento: a ciascuna riserva sarà consentito cambiare team in una sola occasione nel corso della stagione. Una riserva potrà quindi decidere di scendere in pista con un team differente da quello con cui ha effettuato la sua prima presenza in pista, ma non potrà più ricambiare team di appartenenza; non gli sarà consentito inoltre, sostituire un sim-driver della sua squadra originaria.

CAPITOLO 6: IDENTIFICAZIONE DEL SIM DRIVER

6.1 - Non sono ammesse aggiunte di suffissi, variazioni a nome e cognome di nessun tipo, dato che il server non le riconoscerà;

6.2 - In caso un sim-driver entrasse nel server con un nome diverso da quello presentato ufficialmente dal suo team, la Direzione Gara non gli permetterà di correre;

6.3 - Nel caso la Direzione Gara non si accorga di un concorrente con nome diverso da quello presentato ufficialmente dal team, il risultato ottenuto in gara verrà ritenuto non valido per le classifiche ufficiali del campionato;

6.4 - In caso di risultato non valido ottenuto da un sim-driver, i concorrenti classificatisi nelle posizioni retrostanti avanzeranno di una posizione occupando quella rimasta scoperta per squalifica.

SEZIONE B – ANTICHEAT

CAPITOLO 1: INSTALLAZIONE

- 1.1 - Creare un profilo su www.simracingtools.com;
- 1.2 - Scaricare il client da [QUI](#);
- 1.3 - Installare il client in un percorso a piacere, preferibilmente non in "Programmi" o "Programmi (x86)";
- 1.4 - In caso di antivirus, antimalware o firewall, creare un'eccezione al programma;
- 1.5 - Installare manualmente il plugin della telemetria (solo per rFactor e rFactor2): cliccare su "configurations" (icona dell'ingranaggio) -> gioco desiderato -> cliccare su download per il telemetry plugin ed il telemetry configuration file, da salvare nel percorso indicato dalle istruzioni del client;
- 1.6 - In caso di update, aggiornare sempre il client confermando la richiesta di autoupdate oppure riscaricando da capo il programma qualora l'autoupdate non sia funzionante. La versione del client utilizzata deve sempre essere l'ultima rilasciata;

CAPITOLO 2: UTILIZZO


- 2.1 - Avviare il client **SEMPRE** come amministratore;
- 2.2 - Avviare il client prima dell'inizio delle qualifiche e loggarsi tramite l'apposito campo posto in alto a destra nella finestra del software;
- 2.3 - Avviare il gioco ed entrare nel server ufficiale;
- 2.4 - Verificare il corretto funzionamento del client attraverso la funzione "client check", disponibile nel menu profilo sul sito www.simracingtools.com.


Maggiori informazioni sul funzionamento sono disponibili [QUI](#).

SEZIONE C – REGOLE DELLE SESSIONI

CAPITOLO 1: BANDIERE DI GARA E SEGNALETICA

7.1 -  Bandiera Gialla: pericolo, rallentare, vietato il sorpasso, possibile ingresso della Safety Car;

7.2 -  Bandiera Verde: cessato pericolo;

7.3 -  Bandiera Blu: viene esposta al concorrente che sta per essere superato da una vettura più veloce;


Ha i seguenti significati:


a) In tutte le sessioni: esposta ad un concorrente che sta lasciando i box indica di lasciare strada alle vetture che sorraggiungono e di entrare cautamente in pista;


b) Nella sessione di Pratica e Qualifica: dare strada ad una vettura più veloce che sta per superarvi;

c) Nella sessione di Gara: la bandiera viene esposta a quei sim-driver che stanno per essere doppiati. Tali sim-driver sono tenuti ad agevolare il sorpasso ALLA PRIMA OCCASIONE POSSIBILE. Nel caso in cui il concorrente che deve effettuare il sorpasso causi un incidente con il sim-driver più lento per sua avventatezza o incuria, sarà ritenuto responsabile quanto l'avversario;

7.4 -  Bandiera Nera: squalifica dal GP;

7.5 -  Bandiera a scacchi bianco/neri: indica il termine della sessione in corso;

6.6 -  Questo segnale (doppia freccia rossa) indica la penalità di Drive-Through che può essere assegnata automaticamente dal server: obbligatorio il passaggio completo in pit-lane a limitatore inserito senza sosta ai box, all'uscita della corsia togliere il limitatore e riprendere la gara;

6.7 -  Questo segnale (piccolo semaforo rosso-verde) indica la penalità di Stop&Go: il sim-driver sconterà X (numero variabile) secondi di penalità nella propria piazzola box al momento della propria sosta. Una volta fermo sulla propria piazzola, il sim-driver vedrà scorrere X secondi prima che la procedura del normale pit-stop abbia inizio; se non sono in programma nuove soste, o la penalità deriva da un bug, non è necessario fermarsi, la penalità sarà saldata nel post-gara.

CAPITOLO 2: QUANDO SCONTARE LE PENALITA' IN GAME?

2.1 - Drive-Through: è obbligatorio scontare la sanzione in un giro a piacimento (o entro il limite di giri imposto dal gioco) ma rigorosamente entro la fine della gara, pena un inasprimento della sanzione nel post-gara;

2.2 - Stop&Go:

- In caso di penalità assegnata dalla Direzione Gara live: scontare la sanzione durante il proprio pit-stop, il tempo inflitto dalla Direzione Gara sarà automaticamente aggiunto alla durata della normale sosta per fare rifornimento o cambiare gomme. Qualora un sim-driver non abbia più soste in programma, può tranquillamente proseguire la propria corsa senza fermarsi a scontare la penalità, che sarà invece trasformata automaticamente in un'aggiunta di secondi sul tempo finale di gara alla bandiera a scacchi. In caso di sosta, è invece

obbligatorio scontare la penalità alla prima occasione utile, pena un inasprimento della sanzione nel post-gara;

- In caso di penalità assegnata automaticamente dal gioco: scontare la sanzione durante il proprio pit-stop se la si ritiene oggettivamente meritata (eccesso di velocità ai box, taglio con guadagno, ecc...); non scontare la sanzione se ritenuta errata o dovuta a bug del gioco (mai fermarsi in seguito a penalità in fase di Safety Car, somma di tagli troppo restrittivi, bug, ecc...), lo Staff correggerà il risultato nel post-gara;

2.3 - Per qualsiasi dubbio non esitare a contattare lo Staff.

CAPITOLO 3: DIREZIONE GARA

3.1 - Per ogni appuntamento di campionato lo Staff di [D2D Simulation](#) assicura la presenza in gara di un Marshall, presente nel server per tutta la durata delle sessioni qualifica e gara;

3.2 - Il Marshall ha il dovere di controllare il comportamento di ogni sim-driver presente in pista e far sì che il regolamento sia rispettato in ogni suo punto;

3.3 - E' compito della Direzione Gara prendere provvedimenti disciplinari e pubblicarli nel rispetto del regolamento ufficiale.

CAPITOLO 4: PROVE LIBERE

4.1 - Hanno durata variabile da 60 a 30 minuti prima dell'inizio delle qualifiche;

4.2 - E' possibile chattare durante lo svolgimento delle stesse;

4.3 - Non è possibile reclamare per fatti accaduti durante queste sessioni a meno che non vi siano infrazioni alle regole di comportamento e rispetto nei confronti degli altri utenti e dello Staff del portale;

4.4 - Possono prendervi parte anche riserve e collaudatori sino ad esaurimento posti;

4.5 - Permessi l'uso del tasto ESC.

CAPITOLO 5: QUALIFICHE

5.1 - È vietato superare la linea bianca di demarcazione di uscita dei box;

5.2 - Nella corsia box è obbligatorio l'uso del limitatore di velocità;

5.3 - Durante la sessione è possibile premere il tasto ESC mentre si è in pista assicurandosi di non creare danno ad altri sim-driver nelle vicinanze e curandosi di spostarsi fuori pista prima della pressione del tasto;

5.4 - Allo scadere del tempo di qualifica, i sim-driver che hanno già tagliato il traguardo possono concludere il proprio tentativo;

5.5 - In caso di sim-driver con tempo nullo alla fine delle sessioni di qualifica, l'ordine di partenza in griglia verrà dato automaticamente dal server di gioco;

5.6 - A partire dalla stagione 2013/2014 viene applicata la regola del 107%. In caso un sim-driver abbia fatto segnare un tempo superiore a quello del pole-man oltre il 107%, non potrà prendere parte alla gara. La Direzione Gara lo farà ugualmente partecipare qualora abbia percorso almeno 100 giri nel corso della settimana sul server ufficiale, dimostrando di essersi quindi preparato adeguatamente per l'evento in oggetto;

5.7 - In caso di disconnessione, l'utente può tentare di rientrare velocemente nel server di gioco; nel caso riesca a rientrare prima del termine della sessione, i tempi ottenuti precedentemente alla disconnessione verranno recuperati dal server di gioco e l'utente potrà riprendere le sue qualifiche;

5.8 - Nel caso in cui, in seguito a disconnessione nel corso della sessione, il sim-driver non riesca a rientrare nel server di gioco prima del termine di quest'ultima, non sarà garantito il recupero del tempo segnato da parte del server; in questo caso è previsto l'arretramento in fondo alla griglia;

5.9 - Nel caso di malfunzionamento del server e mancato recupero dei dati di un utente disconnesso, lo Staff non è da ritenersi in alcun modo responsabile.

CAPITOLO 6: WARM UP

6.1 - Ha durata di circa 10 minuti;

6.2 - Entro il termine della sessione verrà effettuata una prova di partenza, a cui è obbligatorio partecipare, senza giro di formazione;

6.3 - In questa sessione restano in vigore le regole previste per il CAPITOLO 4: PROVE LIBERE.

CAPITOLO 7: GARA

7.1 - Se un sim-driver entra nel server a qualifiche concluse ma riesce a prendere parte alla sessione di Warm-Up può prendere comunque parte alla gara partendo dal fondo della griglia;

7.2 - La Gara è un evento unico e irripetibile, salvo casi in cui l'annullamento è fatto necessario da fattori esterni;

7.3 - I fattori esterni che possono portare all'annullamento di una gara sono: BUG grave rilevato nel circuito, perdita della connessione da parte dei due Marshall o della totalità dei partecipanti nel caso in cui non sia stato superato il 70% dei giri previsti;

7.4 - E' vietato superare la linea bianca di demarcazione di uscita dei box;

7.5 - Se si riscontrassero problemi nel giro di riscaldamento, tali da causare l'impossibilità di avvio corretto della gara o da causare ritardo nello START da semaforo, la Direzione Gara avvierà il restart del Warm-Up e si dovrà ripetere la procedura di partenza. I colpevoli dell'accaduto (se presenti) saranno sanzionati come da Regolamento Disciplinare;

7.6 - Nel caso in cui nel restart perdessero la connessione uno o più sim-driver, si procederà ad una sessione di Warm-Up da 5 minuti, durante la quale si editerà nuovamente la griglia di partenza. In caso di problemi, i sim-driver devono riferire al Marshall la propria posizione di partenza senza chattare ulteriormente;

7.7 - E' assolutamente vietato premere volontariamente il tasto ESC e ripartire dai box;

7.8 - In caso di disconnessione o crash al desktop, l'utente può tentare di rientrare velocemente nel server di gioco; riprenderà la sua corsa dal proprio garage dei box, con il veicolo nelle stesse condizioni in cui era stato lasciato;

7.9 - Una gara annullata può non essere ripetuta, ad insindacabile giudizio dello Staff;

7.10 - Una gara può essere interrotta per problemi di server o altre situazioni particolari non prevedibili; in questi casi, se i giri percorsi sono superiori al 70% di percorrenza prevista, la gara avrà valore effettivo prendendo come riferimento l'ultimo giro completato dai partecipanti, altrimenti il risultato sarà giudicato nullo;

7.11 - Nel caso di gara interrotta prima del 70% di percorrenza prevista, qualora ci siano le condizioni per riprendere l'evento, si ripartirà con l'ordine registrato dal server nell'ultimo giro valido con partenza lanciata; verranno percorsi tutti i giri mancanti alla fine più uno di riscaldamento.

CAPITOLO 8: CASO DI RED FLAG

8.1 - Dopo l'avvio della gara, la bandiera rossa e il restart possono essere usati dalla Direzione Gara solo nel caso in cui entro la fine del secondo giro sia fuori gara o sia rimasto coinvolto nello stesso incidente almeno il 25% dei piloti partenti;

8.2 - La bandiera rossa sarà chiamata in causa tramite chat qualora il Marshall dichiari "RED FLAG";

8.3 - Dopo la dichiarazione di "RED FLAG", le vetture in pista dovranno rallentare e, senza superarsi, raggiungere la pit-lane, senza creare ulteriore confusione;

8.4 - La nuova partenza verrà effettuata lanciata, in regime di Safety Car (niente giro di formazione, all'accendersi del semaforo verde si parte con un giro lento dietro la vettura di sicurezza e la gara prenderà il regolare via al successivo passaggio sul traguardo), con l'ordine di classifica originale determinato dalle qualifiche; non sarà consentito superare prima del traguardo;

8.5 - I Sim Driver sono tenuti a ripartire con la stessa miscela di gomma utilizzata nel corso della prima partenza;

8.6 - Alla nuova durata della corsa saranno sottratti i giri percorsi precedentemente alla comunicazione di "RED FLAG" (uno o due giri);

8.7 - In nessun caso si possono superare le due bandiere rosse, alla terza bandiera rossa la gara verrà rinviata o annullata a insindacabile giudizio dei Marshall.

CAPITOLO 9: CASO DI SAFETY CAR (solo rFactor2)

9.1 - Alla comunicazione di bandiera gialla ed ingresso della Safety Car, le posizioni vengono manualmente congelate, ovvero, anche se il gioco lo consente, è vietato compiere sorpassi;

9.2 - Qualsiasi variazione di posizione in pista successiva all'esposizione delle bandiere gialle dovrà essere rapidamente rettificata (se P2 si trova davanti a P1 deve restituirgli la posizione al più presto, prima di transitare sul traguardo);

9.3 - Nel momento della comunicazione di Safety Car, è consigliato decelerare in modo da rendere la guida più sicura. Ad ogni modo, è il leader della corsa a stabilire il passo da tenere, il resto del gruppo ha l'obbligo di adattarsi. Attenzione, però, che procedendo troppo velocemente si rischierà di frenare bruscamente una volta giunti sul traguardo, dove sarà necessario accodarsi alla più lenta vettura di sicurezza;

9.4 - Si è autorizzati a superare una vettura solo qualora questa sia danneggiata e stia procedendo più lentamente del dovuto, qualora questa sia autore di un testacoda o di un fuoripista;

9.5 - Una volta tagliato il traguardo del giro in cui è stato comunicato l'ingresso della Safety Car, è il gioco stesso a comandare la procedura e ciascun sim-driver deve rigorosamente seguire quanto gli viene indicato, posizionandosi alle spalle della vettura indicata con il colore giallo (è consigliato mantenere attive le etichette dei veicoli in questa fase);

9.6 - L'intero gruppo sarà sotto la responsabilità del leader della corsa e dovrà seguirlo in ogni suo comportamento;

9.7 - E' consentito zig-zagare per riscaldare gli pneumatici;

9.8 - Prima della ripartenza, il leader dovrà staccarsi dalla Safety Car, dandole modo di raggiungere l'imbocco della pit-lane. L'accelerazione può avvenire a propria discrezione, come nella realtà, ma ci si deve assicurare di non superare la Safety Car prima che questa abbia varcato la linea di decelerazione all'interno della corsia dei box;

9.9 - La gara riprenderà regolarmente al passaggio sul traguardo (prima di esso non è ancora possibile effettuare sorpassi);

9.10 - Casi in cui rFactor2 è abilitato a far uscire la Safety Car: 1) condizioni di pioggia giudicate eccessive; 2) grave incidente che comporta improvvisi rallentamenti o numerosi detriti sparsi per il tracciato; 3) diverse vetture danneggiate che stanno cercando di raggiungere i box, reduci da un incidente; 4) altre situazioni di grave pericolo.

CAPITOLO 9: CASO DI SAFETY CAR (solo Assetto Corsa)

9.1 - Alla comunicazione di bandiera gialla ed ingresso della Safety Car, data in chat tramite OSRW Race Admin, le posizioni vengono manualmente congelate, ovvero, anche se il gioco lo consente, è vietato compiere sorpassi;

9.2 - Qualsiasi variazione di posizione in pista successiva all'esposizione delle bandiere gialle dovrà essere rapidamente rettificata (se P2 si trova davanti a P1 deve restituirgli la posizione al più presto);

9.3 - Nel momento della comunicazione di Safety Car, è consigliato decelerare in modo da rendere la guida più sicura. Ad ogni modo, è il leader della corsa a stabilire il passo da tenere, il resto del gruppo ha l'obbligo di adattarsi. Attenzione, però, che procedendo troppo velocemente si rischierà di frenare bruscamente una volta giunti sul traguardo, dove sarà necessario accodarsi alla più lenta vettura di sicurezza;

9.4 - Si è autorizzati a superare una vettura solo qualora questa sia danneggiata e stia procedendo più lentamente del dovuto, qualora questa sia autore di un testacoda o di un fuoripista;

9.5 - L'intero gruppo sarà sotto la responsabilità del leader della corsa e dovrà seguirlo in ogni suo comportamento;

9.6 - E' consentito zig-zagare per riscaldare gli pneumatici;

9.7 - Prima della ripartenza, il leader dovrà staccarsi dalla Safety Car, dandole modo di raggiungere l'imbocco della pit-lane. L'accelerazione può avvenire a propria discrezione, come nella realtà, ma ci si deve assicurare di non superare la Safety Car prima che questa abbia varcato la linea di decelerazione all'interno della corsia dei box;

9.8 - La gara riprenderà regolarmente al passaggio sul traguardo (prima di esso non è ancora possibile effettuare sorpassi);

9.9 - Casi in cui la Direzione Gara è abilitata a far uscire la Safety Car (esclusivamente nei primi 2 giri di gara): 1) grave incidente che comporta improvvisi rallentamenti o numerosi detriti sparsi per il tracciato; 2) diverse vetture danneggiate che stanno cercando di raggiungere i box, reduci da un incidente.

CAPITOLO 10: GIRO DI FINE GARA (solo rFactor2)

10.1 - Alla conclusione del tempo utile nella sessione gara, i sim-driver dovranno rientrare ai box e fermarsi sulla piazzola del proprio team; a partire dalla stagione 2009/2010, è assolutamente vietata la pressione del tasto ESC alla fine della corsa: il sim-driver dovrà imbarcare prima del via il quantitativo sufficiente di carburante a rientrare correttamente ai box;

10.2 - Al termine di ogni gara, i sim-driver devono percorrere il giro di rientro ai box a velocità controllata e fermarsi sulla piazzola del proprio team; durante questo giro sono permessi festeggiamenti, ma prestando sempre attenzione a non arrecare danno agli altri sim-driver in pista;

10.3 - Assolutamente vietato compiere manovre che occupino l'intera carreggiata e non permettano ad altre vetture di avanzare senza subire danni; i sim-driver che vogliono compiere tali manovre dovranno spostarsi a bordo pista o nelle vie di fuga in asfalto dove presenti;

10.4 - In caso di riavvio del server, lo Staff controllerà il quantitativo di carburante presente nelle vetture tramite il file .xml di rFactor2.

CAPITOLO 10: GIRO DI FINE GARA (solo Assetto Corsa)

10.1 - Alla conclusione del tempo utile di gara, i sim-driver potranno uscire dal server prima del riavvio automatico della sessione, così da poter salvare il proprio replay;

10.2 - I replay possono essere inviati alla seguente mail: d2dsimulation@gmail.com nel formato originale che si trova in `C:\Users\nomeutente\Documents\Assetto Corsa\replay`;

10.3 - Il replay più fedele sarà pubblicato nell'apposito topic "Official Replays" del forum del campionato in questione, sempre in formato originale ma rinominato.

SEZIONE D – COMUNICAZIONE

CAPITOLO 1: LA CHAT

1.1 - Assolutamente vietata la chat durante lo svolgimento di QUALIFICHE e GARA, possibile invece durante PROVE LIBERE e WARM UP;

1.2 - Dopo le qualifiche o la gara, resta valido il divieto di chat finché non sarà il Marshall a permetterlo;

1.3 - L'uso di parole scorrette, offensive o lesive nei confronti di altri concorrenti o dei Marshall è severamente vietato.

CAPITOLO 2: WHISPER (solo rFactor2)

2.1 - Il whisper è uno strumento che la Direzione Gara può usare per importanti comunicazioni dirette ad un singolo utente;

2.2 - Il whisper si attiva inserendo /w NOME PILOTA prima di scrivere in chat;

3.3 - Il whisper può essere usato da un concorrente solo se richiesto dal Marshall o per segnalare un episodio grave del quale il Marshall potrebbe non essersi accorto. Se il comando viene usato per altri motivi che possano recare danno all'attività della Direzione Gara o degli altri partecipanti, il concorrente potrà incorrere in sanzioni, che vanno dal semplice richiamo ufficiale alla sottrazione di punti licenza sino alla squalifica.

CAPITOLO 2: TEAMSPEAK (solo Assetto Corsa)

2.1 - L'utilizzo del software TeamSpeak è obbligatorio durante le gare ufficiali, anche solo in ascolto per chi non può munirsi di microfono;

2.2 - Il whisper (TeamSpeak) è uno strumento che la Direzione Gara può usare per importanti comunicazioni;

2.3 - Il whisper (TeamSpeak) viene usato esclusivamente da un membro dello Staff per comunicare con tutti i sim-driver presenti;

SEZIONE E – VARIE ED EVENTUALI

CAPITOLO 1: PERSONALIZZAZIONE DELLA VETTURA

1.1- Lo Staff di [D2D Simulation](#) fornirà a tutti i team i template di vettura e casco nell'apposita sezione del forum, insieme ad una guida pratica su come personalizzare la propria livrea. I team potranno scegliere liberamente i colori e le linee della propria skin, utilizzando gli spazi messi a disposizione dell'organizzazione per eventuali sponsor;

1.2 - I team non in grado di personalizzare la propria vettura possono chiedere allo Staff di effettuare il lavoro su loro incarico, al costo totale di 10 euro , oppure di utilizzare una livrea base;

1.3 - Il template verrà consegnato ai team con i loghi dell'organizzazione già posizionati, è assolutamente vietato spostare o modificare in qualsiasi modo (dimensione, colore, forma, carattere) i loghi presenti;

1.4 - Nel template non possono essere esibiti sponsor o marchi di cui non si detengono i diritti o l'autorizzazione di affissione; l'organizzazione [D2D Simulation](#) si esonera da ogni responsabilità nel caso questa regola non venga rispettata, lasciando ogni responsabilità legale al team, che risponderà in pieno ad eventuali azioni legali;

1.5 - Ogni team deve preparare le due vetture dei titolari, non è necessaria la vettura di riserva.

*** I dati personali vengono trattati nel rispetto dell'art. 15 del Dlgs. n. 196/2003.**

SEZIONE F – REGOLAMENTO DISCIPLINARE

CAPITOLO 1: ESPORRE RECLAMO

1.1 - Il reclamo deve essere presentato allo Staff esclusivamente dai Team Manager attraverso l'invio di una mail all'indirizzo d2dsiulation@gmail.com entro e non oltre le 48H ore dallo svolgimento del GP, nella seguente forma:

Nome Team Reclamante:
Sim-driver coinvolti:
Giro:
Minuto replay:
Breve spiegazione/punto di vista dell'accaduto:

N.B.: non devono essere aggiunte accuse, offese o commenti discriminanti nei confronti dei sim-driver/team accusati. In caso, il reclamo verrà invalidato.

1.2 - Qualsiasi reclamo presentato in forme e/o contenuti non attinenti a quanto scritto sopra non verrà preso in considerazione;

1.3 - Lo Staff potrà chiedere alle parti coinvolte nel reclamo di riunirsi per ottenere maggiori chiarimenti e delucidazioni su eventuali episodi dubbi avvenuti in gara;

1.4 - Lo Staff esaminerà ogni reclamo e deciderà in merito nel più breve tempo possibile, non verranno resi pubblici i reclami ricevuti;

1.5 - La decisione dello Staff è inappellabile una volta espressa;

1.6 - Lo Staff valuterà anche episodi appuntati dalla Direzione Gara live, non sanzionati nel corso dell'evento perché ritenuti dubbi, ed effettuerà un controllo minuzioso dei primi 5 giri della corsa, penalizzando così eventuali episodi anche senza sia stato sporto reclamo;

1.7 - Le penalità assegnate verranno rese pubbliche nel forum del campionato, nel topic Penalties.

CAPITOLO 2: TIPO DI PENALITA'

2.1 - Le penalità assegnate potranno variare, a discrezione della Direzione Gara, tra le seguenti a seconda della gravità dell'infrazione compiuta. La comminazione di una sanzione non preclude la comminazione anche delle altre.

A) **RICHIAMO UFFICIALE:** semplice avvertimento verbale per episodi veniali o di poco conto, che potrebbero però rivelarsi pericolosi per recidività o in situazioni differenti.

B) **[IN GARA] STOP&GO:** il sim-driver, nel corso della PRIMA sosta disponibile, resterà fermo nella propria piazzola per un certo numero di secondi prima di iniziare regolarmente il pit-stop. In caso la penalità non venga scontata alla PRIMA occasione, si procederà con la SQUALIFICA dall'evento.

C) **AGGIUNTA DI SECONDI SUL TEMPO FINALE DI GARA:** proporzionale al danno causato.

D) **ARRETRAMENTO:** il sim-driver colpevole verrà retrocesso in griglia di partenza di un certo numero di posizioni in base alla gravità del comportamento contestato.

E) **PARTENZA DAI BOX:** riservata a gravi infrazioni, specialmente se commesse nelle prime fasi di gara o ripetute, che coinvolgono più di una vettura.

F) **SOTTRAZIONE DI PUNTI LICENZA:** proporzionale al danno causato, accompagna quasi sempre un altro tipo di sanzione.

G) **SOTTRAZIONE DI PUNTI IN CLASSIFICA:** nell'ultimo evento del campionato, valida sia per il sim-driver sia per il team.

H) **SQUALIFICA:** il sim-driver può essere direttamente squalificato da un campionato in casi di comportamento antisportivo, violenza verbale nei confronti di altri utenti o dello Staff del portale, accuse verso altri utenti o verso lo Staff non supportate da prove oggettive, falsa informazione o diffamazione del portale o dei campionati organizzati dallo stesso tramite qualsiasi mezzo di diffusione di massa. La squalifica può essere accompagnata dall'inserimento in LISTA NERA e dall'azzeramento dei punti in classifica.

I) **BAN/KICK:** esclusione immediata da un evento in caso di infrazione giudicate gravi dai Marshall in gara; in caso il sim-driver si dimostri recidivo viene applicato il BAN dal server o dal forum che rende impossibile l'accesso ai campionati.

CAPITOLO 3: TAGLI DEL CIRCUITO

DEFINIZIONE GENERALE DI TAGLIO: per taglio si intende la non presenza di almeno due ruote in pista, dove per pista si intende anche il cordolo.



MANOVRA CORRETTA



MANOVRA SCORRETTA

3.1 - TAGLIO IN QUALIFICA

Si può definire taglio solo un'escursione fuori pista che garantisca vantaggio al concorrente che ne fa uso; nel caso il Marshall valuti che un'uscita di pista non garantisce vantaggio all'utente ma perdita di tempo, la manovra non sarà considerata taglio e non sarà passibile di penalità. Lo Staff si impegna ad elencare in ciascun topic pre-gara i punti di circuito soggetti a possibili tagli.

- SESSIONE Q1: rallentare per annullare il giro.
- SESSIONE Q2: rallentare per annullare il giro.

3.2 - TAGLIO IN GARA

Si può definire taglio una qualsiasi escursione fuori pista che garantisca vantaggio al concorrente che ne fa uso, ad esempio un sorpasso.

GARA: rallentare e perdere il vantaggio ottenuto, in caso di posizione guadagnata cedere immediatamente la posizione.

3.3 - NON RISPETTO DEI LIMITI DELLA PISTA

In gara è obbligatorio rispettare i limiti della pista, indipendentemente si tragga o meno vantaggio. La penalità per non rispetto dei limiti della pista in gara è proporzionale al numero di giri irregolari:

- 25-35% dei giri totali: +10 SECONDI o +5 POSIZIONI IN GRIGLIA
- 35-45% dei giri totali: +15 SECONDI o +8 POSIZIONI IN GRIGLIA
- 45-55% dei giri totali: +20 SECONDI o +10 POSIZIONI IN GRIGLIA
- >55% dei giri totali: +30 SECONDI o PARTENZA DAL FONDO

N.B.: nel conteggio dei tagli non vengono considerate le escursioni millimetriche e quelle dovute ad un evidente errore.

N.B.: le percentuali dei giri con taglio verranno calcolate per eccesso. Esempio: se il sim-driver ha tagliato per il 14,99% dei giri totali non verrà penalizzato.

N.B.: fino ad un numero massimo di 4 giri tagliati non verranno applicate sanzioni anche qualora la percentuale risulti irregolare (valido per gare brevi).

IN CASO DI INFRAZIONI NON PREVISTE IN QUESTO REGOLAMENTO LO STAFF PUO' DECIDERE E COMMISSIONARE SANZIONI A SUO INSINDACABILE GIUDIZIO. TALI SANZIONI DOVRANNO ESSERE INSERITE NEL REGOLAMENTO E UTILIZZATE PER TUTTA LA DURATA DEL CAMPIONATO.

Il presente regolamento generale viene intergato con le specifiche regolamentazioni in base al singolo campionato in corso , per i dettagli a riguardo consultare l'ALLEGATO A

D2D SIMULATION è in possesso delle licenze commerciali richieste per l'utilizzo di SOTWAREe HARDWARE presenti nel centro simulazione e durante le manifestazioni esterne .