

## Art. 12 – Limiti della Pista

12.1 – È necessario mantenere il controllo della vettura in pista durante tutta la durata della gara. **Sono vietati tagli di ogni tipo.** Si considera taglio l'azione nella quale ci sono **meno di due ruote sulla pista e ne si trae vantaggio**, salvo casi/piste particolari che verranno segnalate tempestivamente.

12.2 – I tagli sono **interamente gestiti dal gioco (rFactor2)**, non saranno accettati pertanto contro reclami per eventuali penalità inflitte dal simulatore. Nei simulatori che non presentano un sistema di penalità automatico verrà decretata una pena che può essere di tempo o posizioni a fine gara.

12.3 – Il numero massimo di tagli in gara è gestito dal gioco (rFactor2) tramite coefficiente. In quel caso, un singolo taglio con guadagno importante sarà penalizzato.

12.3.1 – Le eventuali **penalità assegnate dal gioco sono da scontare OBBLIGATORIAMENTE PRIMA dell'ultimo giro.** Questo per evitare eventuali problemi del gioco nel momento in cui si attraversa il traguardo dalla pit-lane.

Su rFactor2, nel caso in cui venga assegnata una penalità nel corso dell'ultimo giro è **CONSIGLIATO** attraversare la linea del traguardo. In questo caso il simulatore assegnerà una penalità di tempo (25 secondi per DT non scontato, 35 secondi per Stop&Go).

12.4 – **Con i tagli è ASSOLUTAMENTE VIETATO guadagnare posizione e tempo sugli avversari.** I tagli verranno penalizzati severamente a fine gara se il pilota che lo effettua non alza il piede e restituisce le posizioni/tempo guadagnato. È vietato effettuare un taglio per poi superare un avversario nella curva successiva (caso Raikkonen Hamilton a Spa 2008).

12.5 – Assolutamente **vietato approfittare di eventuali bug del gioco nei limiti della pista e trarne vantaggio.** Questi bug devono essere prontamente segnalati agli amministratori del campionato. Il pilota che verrà sorpreso "barare" con i tagli verrà penalizzato severamente.