

## Art. 8 – Partenza

8.1 – **Nel momento in cui il server passerà alla sessione di gara, non sarà possibile riavviare la sessione.**

8.1.1 – **Solamente in caso di disconnessione del 50% dei partecipanti o più** (per problemi al Server), la DG è autorizzata a **sopraspedere al punto precedente.**

8.2 – Ogni vettura compirà un giro di schieramento, a velocità limitata e mantenendo una distanza di sicurezza da chi lo precede, durante il quale i sorpassi saranno vietati. Per completare il giro bisognerà schierarsi sulla griglia di partenza nella propria piazzola delimitata da un rettangolo rosso nel modo più possibile parallelo al lato della pista.

8.3 – Se quando la macchina si ferma comparirà il messaggio “Not lined up properly” (rFactor2), il pilota avrà l’obbligo di risistemare la propria vettura nella posizione corretta.

8.4 – Se il pilota ha la necessità di rientrare ai box, potrà farlo imboccando la pit lane alla fine del giro; potrà comunque partecipare alla sessione di gara schierandosi all’uscita della pit lane, da dove partirà allo spegnimento del semaforo della stessa. (quindi dopo la partenza dell’altro gruppo).

8.4.1 – Il pilota penalizzato con partenza dai box, dovrà attendere allo stesso modo l’accensione del semaforo verde. È consigliato schierarsi quando il gruppo si sta per posizionare in griglia.

8.5 – Dopo il giro di ricognizione, avrà inizio la procedura di partenza. I semafori si accenderanno e, accompagnati da degli effetti sonori, indicheranno ai piloti il momento nel quale sarà possibile muoversi dalle piazzole. Se ci si muove prima del tempo, il gioco assegnerà delle penalità.

8.6 – Da quel momento sarà possibile per i piloti effettuare sorpassi, tenendo tuttavia in mente che **una gara non si vince alla partenza.** È perciò obbligatorio prestare molta attenzione alla prima curva, senza cercare delle staccate poderose che potrebbero danneggiare gli altri.

8.7 – In caso di partenza lanciata (con ausilio di SC), **sarà obbligatorio mantenere le proprie posizioni. Questo vuol dire che non sarà più consentito appaiarsi completamente all’avversario ma solamente posizionarsi con almeno metà auto dietro.** Il gioco segnalerà quale linea mantenere (sinistra o destra). È quindi obbligatorio rispettare tali indicazioni. In caso di mancato rispetto, l’azione è penalizzabile. **La velocità massima è fissata a 200 Km/h.** Se non rispettata, il gioco potrebbe richiedere un giro di formazione aggiuntivo. **Alla bandiera verde, i sorpassi saranno vietati fino alla linea del traguardo.**

8.8 – Il resto della gara si svolgerà normalmente salvo bandiere gialle, sempre nell’osservazione delle regole e del fair-play, fondamentale in queste competizioni.