

Art. 9 – Gara

9.1 – Come indicato precedentemente nell'Art. 5.4 è obbligatorio prestare attenzione alle bandiere segnalate nel gioco.

Bandiera Gialla: ci si sta avvicinando ad una situazione pericolosa. I piloti devono quindi prestare attenzione e moderare la propria velocità, al fine di evitare altre collisioni e peggiorare l'incidente.

Bandiera Blu: alle vostre spalle c'è un pilota che si sta avvicinando, e avete l'obbligo di dargli strada. Che sia in qualifica, che sia in gara il significato è sempre quello: dare strada alla vettura che segue. Eventuali danni causati alla vettura che segue saranno regolati in base all'articolo del regolamento sulle penalità.

Bandiera Nera: il pilota che riceve questa bandiera è stato squalificato dalla sessione alla quale stava partecipando. Vietato scrivere in chat. Ogni abuso sarà punito.

Bandiera Rossa: la gara viene sospesa immediatamente per situazione di pericolo. la nuova griglia di partenza sarà dettata dal giro precedente concluso. **Solamente la DG può chiamare la Bandiera Rossa.**

Comma 1: Ripartenza Circuito

Alla nuova ripartenza, in circuito Standard, i distacchi saranno annullati e si effettuerà la partenza come da programma. Se presente doppiati, dovranno partire dai box. Se doppiati di più giri o ritirati, non potranno prendere parte alla ripartenza.

Comma 2: Ripartenza Ovale

Se la gara è un ovale, si procederà alla partenza normale anche con doppiati di più giri (entro 90% dei giri percorsi). I distacchi saranno annullati. I ritirati non potranno comunque prenderne parte.

9.2 – Le gare non vanno sempre come previsto. Cause di forza maggiore o problemi interni possono falsare il risultato della gara. Ecco quali:

- Crash del server
- Percentuale di pioggia in pista elevata che non permette la normale conduzione della gara. (Red Flag)
- Grande incidente che coinvolge un gran numero di vetture più del 60%. (Red Flag)
- Disconnessione del 50% dei partecipanti.

In Condizioni normali, NON verrà presa in considerazione nessuna lamentela o richiesta di restart. Saranno penalizzati i piloti che hanno arrecato danni nella procedura di partenza o primo giro nel post gara.

9.3 – I giudici possono decidere di cancellare una manche o una coppia di eventi, di far ripetere una singola manche o una coppia di eventi. In situazioni di emergenza, potranno decretare il rinvio della gara alla settimana successiva, facendo scalare tutto il resto del calendario.

9.4 – Nel caso in cui non ci siano più le condizioni per proseguire la gara, verrà decretata **bandiera rossa**, e la gara verrà sospesa. In base ai giri percorsi la gara avrà sorti diverse:

- Se l'interruzione è avvenuta tra il primo giro e il 59% dei giri, la gara verrà ripresa. La griglia di partenza sarà identificata dalla classifica parziale all'ultimo giro effettuato, e si percorrerà il numero di giri rimanenti per concludere la gara;
- Se l'interruzione è avvenuta tra il 60% e il 89% dei giri, la gara verrà dichiarata conclusa, ma verranno assegnati punti dimezzati a tutti i piloti classificati;
- Se l'interruzione è avvenuta dopo il 90% dei giri, la gara verrà dichiarata conclusa e i punti verranno assegnati per intero a tutti i piloti classificati.

9.5 – Alla fine della gara è consentito festeggiare nei limiti in cui non si creino pericoli agli altri utenti.

9.6 – **È consentito l'utilizzo del Tasto ESC al termine della gara.**

9.7 – **È consigliato rimanere nel server prima della fine della Gara** (in caso di ritiro dalla gara). Questo per evitare lag o crash di altri utenti.

9.8 – In caso di disconnessione in gare di durata, è possibile rientrare nel server e riprendere il controllo del veicolo nelle stesse condizioni in cui è stato lasciato.

9.9 – Dove specificato, sarà presente la Safety Car. Tale SC sarà portata in pista da una persona fisica (solitamente membro della DG). L'ingresso della Safety Car sarà annunciato via Whisper (Teamspeak) tramite la dicitura **“Safety Car in pista”**. Da questo momento, i piloti hanno qualche secondo per ridurre la propria velocità e prestare attenzione. Come per la procedura di partenza, bisogna mantenere massimo 200 km/h. **Dal momento dell'annuncio della SC, i sorpassi sono vietati.** Qualunque abuso sarà punito. Durante il regime di Safety Car è permesso effettuare un pit-stop. Nei giri successivi, sarà premesso ai piloti doppiati di sdoppiarsi (Negli ovali solamente di 1 giro). Verrà quindi comunicato nuovamente tramite whisper dalla DG **“I Piloti possono sdoppiarsi”**. Da questo momento quindi, i doppiati posso superare il gruppo e la vettura di sicurezza, ovviamente prestando la massima attenzione!. Una volta superata la SC, i piloti possono procedere ad una andatura più veloce per raggiungere la coda del gruppo. **(MA ATTENZIONE! Nel caso in cui la pista sia un ovale, la differenza di velocità tra gruppo e piloti a velocità normale è enorme! Pertanto è vietato procedere ad una velocità folle, in quanto nel momento in cui avrete a vista il gruppo rischiate di creare un incidente enorme).** Inoltre la Safety Car rimarrà in pista fino a quando l'ultimo sdoppiato non sarà in coda. Quando la procedura sarà completata la DG annuncerà **“Safety Car in questo giro”**. (Piccola precisazione, se un pilota effettuerà la sosta all'ultimo giro o è fermo ai box da parecchi giri, la DG non è autorizzata ad attendere ulteriormente. Inoltre, come detto, significherebbe che ha più giri da recuperare e come detto precedentemente non è possibile recuperarne più di uno). La Safety Car quindi spegnerà le luci ed effettuerà l'ultimo giro. Arrivati all'ultimo settore/ultima curva, il primo classificato dovrà prendere spazio dalla vettura di sicurezza e, prima del traguardo, dovrà riprendere l'andatura normale. **E' vietato zigzagare e rallentare eccessivamente in quanto potrebbe causare incidenti e problemi inutili.** Una volta che il primo riprenderà l'andatura, si continuerà la gara vera e propria. I sorpassi saranno comunque vietati fino al taglio del Traguardo.