



1. NORME GENERALI

Per partecipare al Campionato DTMLigaIT 2014, “si utilizza:

1.1

Simulatore “rFactor” by ISI aggiornato all’ ultima versione/rilascio & Plugin RFE v. 1.2;

1.2

Mod DTMLigaIT 2014 & TrackPack (a giudizio insindacabile dell’ organizzazione dopo attento sondaggio e verifiche tecniche e con eventuali modifiche che si rendessero necessarie).

1.3

DTMOLclient 4.0 , il nostro software utilizzato per l'upload automatico del proprio hotlap, per accedere al server di gara e per il controllo anticheat.

2. STRUMENTI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

Sono garantiti ai partecipanti le comunicazioni, le istruzioni, i dettagli aggiornati sui GP in programmazione, mediante i seguenti strumenti ufficiali di comunicazione, alcuni dei quali disponibili all'utente solo dopo registrazione:

2.1

Home page e notizie sul sito www.dtm-onlineliga.it

2.2

Forum del sito www.dtm-onlineliga.it

2.3

Newsletter dal sito www.dtm-onlineliga.it

3. IDENTIFICAZIONE PILOTA

Per mantenere aggiornato il proprio punteggio è necessario partecipare al Campionato GTAm Revival Cup utilizzando sempre lo stesso identico nick. **ATTENZIONE:** preferibilmente iscriversi con NOME e COGNOME reale o di senso compiuto.

N.B. Per modificare il Nome Pilota in registrazione evento come il PLR di rFactor, si accede al Forum del portale e modificare il campo "NAME", o utilizzando il DTMOLclient.

4. ISCRIZIONE GP - Calendario - Punteggio

L'iscrizione si effettua una volta sola. L'iscrizione avviene tramite l'apposito form su www.dtm-onlineliga.it, con l'apposito pulsante "Partecipa all'evento", e da verificare obbligatorio il nickname (che deve essere lo stesso usato in game). E' possibile inserire anche il nome del proprio Team virtuale se esistente, altrimenti si viene inseriti come pilota privato. (Non esiste limite pilota per TEAM)

Giorno di gara: Mercoledì

Gare a cadenza bisettimanale.

 **22/10/2014 01: Hockenheimring Baden-Wuttemberg - 4,574 km Laps: 42**

Qualificazioni GP

 05/11/2014 02: Motorsport Aren Oschersleben - 3.696 km Laps: 51

Qualificazioni GP

 19/11/2014 03: Hungaroring Budapest - 4,381 km Laps: 41

 04: Norisring - 2,300 km Laps: 83

Qualificazioni GP

 03/12/2014 04: Moscow Raceway - 3,931 km Laps: 48

Qualificazioni GP

 17/01/2015 05: Spielberg - 4,326 km Laps: 47

Qualificazioni GP

 07/01/2015 06: Nurburgring - 3,629 km Laps: 49

Qualificazioni GP

 21/01/2015 07: Lausitzring . 3,478 km Laps: 52

Qualificazioni GP

 04/02/2015 08: Circuit Park Zandvoort - 4,307 km Laps: 44

 10: Hockenheimring Baden-Wuttemberg - 4,574 km Laps: 42

5. SERIE, MOD E ALTRO SOFTWARE UTILIZZATI

5.1

Si utilizzano simulazioni di corse automobilistiche.

5.2

Iscrivendosi al sito/forum si riceveranno le newsletter informative sui GP in programma, aggiornate con tutte le istruzioni e i dettagli necessari per partecipare, compresi i links per scaricare i files necessari.

5.3

dtm-onlineliga.it fornisce un software gratuito, denominato DTMOlclient, necessario ed obbligatorio al fine di partecipare alla competizione GTAm Revival Cup 2014.

L'accesso al server è possibile solo tramite l'uso del software DTMOlclient, che effettua il login al server e in seguito invia automaticamente i replay degli hotlaps registrati automaticamente da rFactor nella cartella replay, ma solo nel caso indichino un tempo sul giro inferiore a quello precedentemente ottenuto dal pilota e in quel momento in classifica. Inoltre effettua la sincronizzazione di mod e pista ed eventuali Plugin.

SOLO IN CASO DI SELEZIONI

Se per qualche ragione (crash PC, cancellazioni fortuite ecc), l'invio dell'hotlap non dovesse andare a buon fine, il tempo ottenuto non sarà inserito in classifica.

ATTENZIONE: nel caso in cui si ottenga un hotlap migliore del proprio attualmente presente in classifica, è consigliabile uscire subito dal gioco affinché DTMOlclient possa effettuare la sincronizzazione e inviare il nuovo hotlap appena creato da rFactor.

Se infatti nel corso di quella stessa sessione capitasse di migliorare ulteriormente il tempo, ma con un giro non valido, il replay dell'hotlap valido ottenuto precedentemente sarebbe irrimediabilmente sovrascritto da rFactor, che mantiene il replay di un solo hotlap per sessione. Non si avrebbe quindi più a disposizione il replay necessario per far convalidare il proprio miglior tempo ottenuto regolarmente in precedenza.

DTMOlclient memorizza il codice hardware del PC sul quale è installato e lo associa al nick fornito all'atto dell'iscrizione al GP. Il pilota è obbligato ad utilizzare lo stesso PC per il periodo che va dall'inizio delle selezioni al termine della gara ufficiale, in quanto DTMOlclient non consentirà l'ingresso nel server nel caso verifichi la presenza di un codice hardware differente da quello iniziale. Nel caso si verifichi un cambio hardware, il pilota deve richiedere lo sblocco dichiarando di aver effettuato un upgrade sul proprio PC. Non sarà comunque possibile effettuare lo sblocco nel caso il pilota abbia già ottenuto tempi nel Q1 in corso. In questo caso il pilota potrà ottenere lo sblocco solo per accedere al Q1 del GP successivo in calendario.

6. CIRCUITI E DATE

6.1

DTMLigaIT 2014 segue un calendario ufficiale di competizioni no reali, si corre solitamente con frequenza settimanale. Eventuali variazioni saranno decise e comunicate tempestivamente dall' organizzazione tramite gli strumenti ufficiali di comunicazione.

6.2

Ogni weekend di gara (GP) inizia alle ore 21.00 GMT+1, salvo diverse disposizioni comunicate dall' organizzazione tramite gli strumenti ufficiali di comunicazione.

6.3

I Circuiti: si cercherà, per quanto possibile, di utilizzare le piste più facilmente reperibili. Ove fosse necessario saranno forniti circuiti modificati per non permettere tagli evidenti di chicane o per risolvere eventuali bugs.

7. SESSIONI DI GIOCO

Ogni GP è suddiviso in 4 sessioni:

7.1 SOLO IN CASO DI SELEZIONI

Q2-Sarà a disposizione degli utenti un server privato, con sessioni di pratica di 1 minuto, qualifiche 45 minuti , e gara di 5 min. I tempi sul giro, ottenuti durante le sessioni di qualifica su questo server, saranno registrati e convalidati attraverso l'uso da parte del pilota del software DTMOLclient. Queste qualifiche si svolgeranno senza parco chiuso.

Il Q2, durante il quale il server registrerà i tempi sul giro, inizia alcuni giorni prima del GP, per terminare con l'ultima sessione di qualifica iniziata entro e non oltre le ore 05:00 AM del Lunedì precedente il GP per il quale ci si sta qualificando. Il Pilota ha ancora a disposizione 2 ore dopo la chiusura selezioni per un eventuale annullo del tempo.

Saranno validi tutti i migliori tempi ottenuti nei 45 minuti di questa ultima sessione. La classifica dei giri veloci sarà aggiornata più volte al giorno. In caso di contestazioni saranno disponibili per il download i replays di ciascuna

sessione.

Sono previste penalizzazioni per mancata comunicazione di non partecipazione al GP da parte dei piloti iscritti, che devono comunicare eventuali loro impedimenti entro le ore 21 del giorno nel quale è programmato il GP.

ATTENZIONE: al GP parteciperanno comunque 24 piloti.

Nel corso del Qualifica si è **COMUNQUE** sotto bandiera blu nel caso sopravvenga un avversario e ci si trovi in una di queste situazioni:

7.1.1 se si è nel giro di lancio

7.1.2 se si è "sporcato" il proprio giro ed è chiaramente impossibile migliorare il proprio best lap

7.1.3 se si sta provando in configurazione gara con carico di carburante e tempi sul giro di conseguenza più alti

7.1.4 se per un qualsiasi motivo si stia per ottenere un tempo sensibilmente più alto del proprio best lap.

Il mancato rispetto delle bandiere blu darà corso a penalizzazioni come in seguito specificato.

7.2 Q3 Superpole(non disponibile per il DTMLigaIT 2014 in corso)

Q1- Obbligo d'uso " Tyres Slick " Della durata di 15 minuti e giri illimitati . In questa sessione non vige la regola del parco chiuso. Il pilota che partecipa al Q1 è tenuto a controllare immediatamente la validità del suo giro tramite il replay e a comunicare al DG eventuali irregolarità da lui commesse nel suo giro veloce.

Il tempo ottenuto tramite un giro non regolare sarà cancellato e il pilota sarà retrocesso in ultima posizione. Se più piloti incorressero in un giro non regolare, saranno retrocessi nelle ultime posizioni seguendo l'ordine che era tra loro risultante al termine del Q1.

Nel caso il pilota non dichiari il suo giro non valido, e questo risulti dal controllo effettuato dalla direzione in seguito alla gara, il pilota perderà tutti i punti conquistati nel GP e sarà penalizzato con un avviso di Warning, al secondo Warning assegnato il pilota non ha diritto alla partecipazione del GP successivo.

7.3

Warmup -Della durata di 10 minuti, utile per verificare i setup da gara, specialmente per chi non ha partecipato alla qualifica.

Durante i 10 minuti della sessione sono accettate riconessioni da parte di piloti eventualmente caduti dopo l' inizio delle qualifiche.

7.4

Gara. Gara ufficiale . “ Il pilota ha a disposizione solo un set 1 SET di utilizzo per le gomme "Slick Option", che non potranno essere montate per più del 50% della distanza di gara “ Procedura di partenza generalmente impostata da fermo con giro di formazione, che potrà però essere modificata a discrezione dell' organizzazione, quando la stessa lo riterrà opportuno.

La griglia di partenza è ricavata dai tempi ottenuti nella qualifica ufficiale, l' organizzazione provvederà a correggerla nel caso di applicazione di eventuali penalità che prevedano retrocessioni della posizione in griglia.

Il Pistop prevede obbligatoriamente il cambio mescola.

7.5

In tutte le sessioni, dall'inizio alla gara, è obbligatorio l'uso di DTMOLclient, per consentire il controllo dei replays dei migliori tempi ottenuti dai piloti. Il client riconosce il momento in cui l' utente forza la chiusura del software, a quel punto verrà dato DQ in classifica di gara.

7.6 SOLO IN CASO DI SELEZIONI

Giro di qualifica annullato (effettuato nel Q2) :

Per ogni evento in calendario verrà utilizzato il software DTMOLclient per la verifica dei tempi di qualifica. Nei giorni seguenti la fine del Q2 verranno visionati i replay inviati al server dal software e ci si accerterà che non vi siano state irregolarità. In caso contrario i giri valutati non validi verranno annullati comportando l' esclusione automatica dalla gara del pilota.

7.7 Se il pilota, durante il Q2, realizza un miglioramento del tempo, ma sa di aver effettuato tagli di pista o irregolarità, può annullare il tempo fatto tramite DTMOLclient per un massimo di 5 volte per ogni evento. In seguito all' annullamento, il giro valido sarà il migliore effettuato precedentemente o

successivamente il giro nullo.

7.8 Non verranno eliminati eventuali giri con tagli visti dalla DG o da altri piloti prima del termine delle qualifiche, dovrà essere il pilota stesso ad annullarli. Questo per il rispetto che ciascuno è tenuto a dimostrare nei confronti degli altri concorrenti.

8. ASSEGNAZIONE PUNTEGGI DTMLigaIT 2014

DTMLigaIT 2014 prevede l'introduzione di un sistema di classifica.

Classifica piloti, Classifica Teams, Classifica generale visibile di SLS del portale.

9. DIRETTORE DI GARA

Ad ogni gara, prima dell' inizio della stessa, l' amministratore del server assume il ruolo di DG (direttore di gara). Il DG può prendere qualsiasi decisione egli ritenga necessaria in merito allo svolgimento e alla regolarità della gara.

10. COMMISSIONE ESAMINATRICE

Si cercherà per il più tempo possibile di mantenere la stessa composizione della commissione, per garantire uniformità di giudizi nel tempo. L'organizzazione avrà cura di fare tutto il possibile per garantire la massima regolarità delle competizioni.

Doveri della commissione esaminatrice:

La commissione esaminatrice si occuperà di visionare i replay di gara assieme al DG per l'assegnazione delle eventuali penalizzazioni.

La commissione esaminatrice avrà il ruolo di intermediario tra il DG e i piloti; Si occuperà di raccogliere eventuali lamentele o domande, di parlarne col DG, quindi di fornire risposte. Tutta questa fase dovrà essere svolta via messaggi privati. Non saranno accettati messaggi pubblici.

11. RECLAMI

Le segnalazioni di comportamento non regolamentare avvenuto nel corso della serata di gara, devono essere presentate nell'apposito form o messaggio privato entro e non oltre le h. 14:00 del sabato.

I ricorsi devono essere presentati indicando ESCLUSIVAMENTE: se riferiti a fatti verificatisi nel Q2 il nome dei piloti, il giorno, la sessione e all'incirca il minuto in cui si è verificato il fatto, se riferiti a fatti avvenuti nella sessione di gara, i nomi dei piloti coinvolti e il giro nel quale si è verificato il fatto.

I reclami contenenti messaggi personali, commenti, offese o rivalse verranno immediatamente cestinati e non saranno presi in considerazione.

Tutti gli episodi indicati nei reclami saranno visionati dal DG e dalla Commissione esaminatrice nei giorni successivi al GP.

Le decisioni prese dalla commissione esaminatrice saranno comunicate attraverso gli strumenti ufficiali di comunicazione entro e non oltre la disputa del successivo GP.

La commissione esaminatrice deciderà se convocare i piloti coinvolti, in chat vocale sul server Teamspeak3, per ulteriori chiarimenti riguardanti i fatti presi in esame.

Il DG e la Commissione esaminatrice si preoccuperanno di visionare anche la partenza e le prime fasi di gara.

12. NORME DI COMPORTAMENTO

La prima regola, quella fondamentale, è il RISPETTO PER GLI AVVERSARI.

Partenza

Spostare la concentrazione sull' avversario più vicino aiuta.

La gara non si vince alla prima curva, per vincere una gara bisogna prima terminarla.

I comportamenti non regolamentari in partenza o nel corso del primo giro non avranno attenuanti.

Gara

Non andare oltre il proprio limite (in gara non si va più veloce dei tempi fatti registrare in sessioni di allenamento dove si è soli e senza tensione)

La gara si vince prima di tutto con la COSTANZA, poi con i giri veloci.

Studio Comportamentale: Studiare bene l' avversario anche per più di un giro.

Psicologia: se si è costanti e si riesce a stare sempre dietro all' avversario, questo metterà molta pressione al pilota davanti che può essere indotto all' errore.

Responsabilità negli incidenti: nella maggior parte dei casi sta dalla parte di chi effettua il sorpasso, ma sono passibili di penalità anche le chiusure di traiettoria non consentite dal regolamento, le frenate anomale e le zigzagate selvagge (si può cambiare direzione una sola volta se si sta subendo un attacco).

, ma non sempre succede, e non sempre quando succede lo si ricorda. Ma l' aver duellato insieme ad altri piloti senza contatti, per esempio, si ricorderà sempre, ed è questo il vero divertimento.

Il buon pilota è colui che ha tutto sotto controllo, soprattutto gli strumenti messi a disposizione dal gioco, nel vedere e capire le temperature, olio, freni, una buona strategia box, distacchi, ecc. Quando si sta dietro ad un avversario, nel punto di frenata, bisogna frenare molto prima del solito punto di frenata, attenti all' effetto scia!

Sorpassi

Per effettuare un sorpasso, bisogna affiancare la vettura davanti, fino al passaruote anteriore o essere oltre metà macchina dell' avversario; una volta affiancata si può sorpassare in curva, e a chi sta davanti NON E' PIU' PERMESSO CHIUDERE IL PASSAGGIO.

Se si è dietro la metà macchina dell' avversario NON si sorpassa. Chi sta avanti ha tutto il diritto di chiudere la traiettoria.

Chi sorpassa deve avere una posizione di massima sicurezza, per lui e soprattutto per l' avversario da sorpassare.

Questa è una regola FIA adottata nell' online Racing, alla quale anche noi ci uniformiamo.

Doppiaggi / bandiere blu

Il doppiaggio è da considerarsi sempre come un sorpasso a tutti gli effetti perché il doppiato si trova sempre a lottare per un posto in classifica. E' impensabile che il doppiato se ne vada fuori pista per farsi passare, ma è certo che debba avere un comportamento riguardevole. Bisogna avere concentrazione per evitare incidenti che penalizzeranno più colui che deve doppiare che il doppiato.

Doppiare su un rettilineo invece che su una curva è sicuramente il modo migliore per effettuare la manovra.

All' uscita di una curva, il doppiato, non deve assolutamente rallentare e spostarsi per far passare la vettura dietro.

Questa azione è pericolosa e sbagliata, oltre al fatto che è l' errore più comune che si commette. La vettura che dovrà sorpassare, quando giungerà più veloce, perché è uscita meglio dalla curva, si affiancherà al doppiato che allora alzerà il piede per farlo passare. Questa manovra non farà perdere tempo al doppiante, e farà perdere solo pochissimi istanti al doppiato.

Bandiere gialle

Non si sorpassa MAI in regime di bandiere gialle

Rientro in pista dopo una uscita Capita spesso di sbagliare, di andare fuori pista. E' vietato rientrare in pista senza assicurarsi prima di non danneggiare o rallentare gli avversari che stanno sopraggiungendo.

Ciò significa che non si rientra mai in pista perpendicolarmente all' asfalto,

ma parallelamente alla pista, facendo una manovra lenta e non repentina. In questo modo non si ostacola nessuno ed il pilota che sorraggiunge ha il tempo di vedere e spostarsi per sorpassare.

13.PENALITA'

Vedi SLS

14. REGOLARITA' DELLA SESSIONE MULTIPLAYER

La disconnessione di uno o più concorrenti dalla sessione di gara è un GP dovuto al caso o a problemi di hardware, software, linea telefonica o a una combinazione di questi. La casualità e l' imprevedibilità del GP, sono da considerarsi facenti parte delle gare online e quindi non è ammesso reclamo o ricorso.

Unica eccezione è il caso in cui il problema colpisca il server e di conseguenza l' intero parco piloti o la maggioranza di essi. In questo caso, il GP può essere ripetuto nei tempi e nei modi decisi dal DG o da questi annullato, o si può effettuare una seconda partenza nel caso il problema si manifesti entro i primi 4 giri.

15. RIFIUTO ISCRIZIONE CONCORRENTE

Lo staff di dtm-onlineliga.it si riserva il diritto di rifiutare l'iscrizione di piloti che abbiano dimostrato di non possedere i requisiti minimi per partecipare alle nostre competizioni, di presentare un pericolo costante per gli altri quando sono in pista, di aver dimostrato nel tempo di non informarsi sufficientemente sui dettagli delle attività dei nostri campionati ai quali partecipano, sulle loro regole, sulle comunicazioni speciali emanate dall'organizzazione, la cui conoscenza è necessaria per partecipare correttamente alle competizioni.

Lo staff può inoltre rifiutarsi di accettare l'iscrizione di un pilota qualora lo stesso abbia dato dimostrazioni, anche in altri campionati o eventi non organizzati da dtm-onlineliga.it, di indisciplina o di scarso rispetto di avversari e/o staff.

16. MODIFICA REGOLAMENTO E NORME SPECIFICHE

Ricordiamo che questa organizzazione lavora per cercare di rendere sempre più efficiente il regolamento stesso e per realizzare gare e campionati sempre più appassionanti per tutti i partecipanti. Pertanto questa organizzazione si riserva il diritto di modificare questo regolamento in qualsiasi momento, dandone notizia tramite gli strumenti ufficiali di comunicazione.

17. CASI NON CONTEMPLATI DA QUESTO REGOLAMENTO

Nell'eventualità che si verificano casi non contemplati da questo regolamento, la DG si riserva di decidere, secondo elementari principi di equità e buon senso.

NOTE LEGALI

I nomi di società e prodotti citati possono essere marchi dei rispettivi proprietari.

Tutti i riferimenti a società, organizzazioni, prodotti, persone, o eventi sono puramente casuale e senza scopi di lucro.

Dtm-onlineliga.it è un organizzazione no-profit e ogni eventuale donazione verrà utilizzata solo per un miglioramento dei servizi offerti.

Questo sito non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene aggiornato senza alcuna periodicità.

Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n.62 del 07/03/01.