



## **REGOLAMENTO DTMLigaIT ClassOne 2021 – Rev. 1**

"[www.dtm-onlineliga.it](http://www.dtm-onlineliga.it) (v.1.2.1 del 05/12/2020)

### **NORME GENERALI**

Per partecipare al campionato "**DTMLigaIT ClassOne 2021**" si deve essere in possesso di:

1. simulatore "rFactor2"
2. Antichea SRT messo a disposizione
3. Licenza Mod URD T5 ( rF2 DTM 2018 uniteracingdesign )

### **SERIE**

La serie che si utilizza nell' attuale campionato è denominata "**DTMLigaIT ClassOne 2021**".

Detta serie, su indicazione della DG (Direzione di Gara), può essere aggiornata a versioni successive anche durante lo svolgimento del Campionato.

### **IDENTIFICAZIONE PILOTA**

Per una migliore comprensione generale degli eventi (classifiche, replay, giri veloci, ...) è obbligatorio iscriversi e partecipare al Campionato utilizzando "nome" e "cognome" di senso compiuto.

E' obbligatorio scegliere un numero identificativo dell'autoveicolo. Detto

autoveicolo (casa costruttrice, scuderia e numero) resterà invariato per tutte le gare fino al termine del campionato.

## **MODALITA' DI ISCRIZIONE**

Il numero massimo di piloti ufficiali è 30.

Ogni pilota iscritto deve selezionare tramite form del mercato veicoli (messo a disposizione) la scelta vettura per il campionato. Le richieste inviate saranno viste dalla DG e accettate se complete. Un Pilota che decida di non proseguire il Campionato deve comunicare la sua decisione alla DG, lasciando disponibile il posto per un eventuale "new entry".

Tutti i piloti che si iscriveranno oltre la scadenza del termine, oppure in aggiunta ai 30 Piloti ufficiali, verranno presi in considerazione per eventuali partecipazioni nelle gare descritte in caso di ritiro dei piloti e/o team ufficiali a campionato in corso. Si richiede la massima serietà a tutti i partecipanti del campionato. Chi decide di partecipare al campionato deve farlo fino in fondo.

## **MODALITA' TEAM VIRTUALE**

Prevista per n max di 2 piloti per team. Nella pagina iscrizione ci sarà un form apposito per la compilazione del team di appartenenza.. se lasciato vuoto viene considerato come privato.

La SKIN scelta deve rimanere tale, al massimo è possibile inserire il nome pilota ed un logo team di riconoscimento.

## **DETTAGLI SECONDARI**

Minimo PitStop richiesto: 1 CON CAMBIO GOMME OBBLIGATORIO

DNF rule: driver will get points if he complete 75% of the race of whole grid

Numero auto: non richiesto

Posizione piloti per classifica Teams: 2

Posizione piloti per classifica costruttori: 2

Posizione piloti per classifica modello auto: 2

Posizione piloti per classifica Country: 2

Meteo: Orario di gara in rF2 14:00; Previsioni REALI del giorno impostato in avvio server ufficiale. [ GP ]

## **CIRCUITI E DATE**

Su indicazione della DG (Direzione di Gara), la presente lista può essere aggiornata anche durante lo svolgimento del Campionato a Sua completa discrezione

1. HOCKENHEIM
2. LAUSITZRING
3. ASSEN
4. NURBURGRING
5. LE MANS BUGATTI
6. PHILIP ISLAND
7. NOGARO
8. MISANO

Date visibili e aggiornate nell'apposita pagina iscrizioni.

## **QUALIFICAZIONE AL GP IN CORSO**

L'allenamento è molto importante e noi di DTMLigaIT vogliamo senza discussioni e obbligatoriamente la preparazione di ognuno di voi ad ogni GP in corso.

Nelle 2 settimane di prove libere, il pilota che raggiunge i 40 LAPS compiuti è ammesso alla gara in corso.

0 – 29 IL PILOTA NON E' AMMESSO ALLA GP

30 – 39 IL PILOTA E' AMMESSO AL GP MA NON PUO' PARTECIPARE ALLE QUALIFICHE; DEVE OBBLIGATORIAMENTE PARTIRE DAI BOX

40 IL PILOTA E' AMMESSO AL GP

VISIBILITÀ SU HLS

## **DURATA E ORARI DELLE GARE**

Gli eventi si svolgono nei seguenti orari e modalità:

- ore 20:00 Pratica (Accesso nel server di gioco per tutti i partecipanti al campionato (durata 60 minuti). Gommatura di base + progressione - CHAT LIBERA;
- ore 21:00 Qualifica (durata 20 minuti) non private e giri illimitati. Gommatura Progressiva % CHAT VIETATA;
- Ore 21:20 Warmup (durata 10 minuti) Prove libere pregara. Gommatura Progressiva % - CHAT LIBERA

- Oe 21:30 Gara (50 Minuti). Gommatura Progressiva % - CHAT VIETATA.
- Nelle 24 ore che precedono l'evento, ad ogni Pilota iscritto al Campionato verrà inviata una **e-mail** o aggiornato il client, info Gara.

## GRIGLIA DI PARTENZA

La griglia di Gara rispecchia i tempi di qualifica durante lo stesso weekend di corsa; OGNI EVENTUALE RICHIESTA DI USCITA ED EVENTUALE RIENTRO DEVE ESSERE MOTIVATA IN CHAT ALLA DG E DA ESSA VALUTATA (ad esempio per "connection lost" prima dell'inizio della gara).

## PUNTEGGI DELLE GARE

I punteggi vengono assegnati al termine di ogni gara.

Punteggio per Gara:

P1	50	P11	19	P21	9	P31	5
P2	40	P12	18	P22	8	P32	5
P3	35	P13	17	P23	7	P33	5
P4	32	P14	16	P24	6	P34	
P5	30	P15	15	P25	5	P35	
P6	28	P16	14	P26	5	P36	
P7	26	P17	13	P27	5	P37	
P8	24	P18	12	P28	5	P38	
P9	22	P19	11	P29	5	P39	
P10	20	P20	10	P30	5	P40	

No custom bonuses

## 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 .

## **PENALITA'**

**Art.1 Uso abbaglianti in gara -3pt**

**Art.2 Squalifica per l'evento successivo Art.3 Taglio in entrata/uscita Linea BOX -3pt**

**Art.4 DQ evento**

**Art.5 Espulsione dal campionato Art.6 Sorpasso non corretto -5 punti**

**Art.7 Rientro in pista non corretto con incidente -10 secondi in Gara**

**Art.8 Eccessivo agonismo -5 punti**

**Art.9 Causa incidente, coinvolgimento piu veicoli -10 secondi in Gara**

**Art.10 Causa incidente, coinvolgendo un veicolo -5 secondi di Gara**

**Art.11 Warning**

**Art.12 Espulsione immediata dall'evento in corso**

**Art.13 Il pilota non restituisce la posizione – 5 punti**

**Art.14 Il pilota ha scontato un DT in gara**

**La DG puo' aggiungere eventuali sanzioni**

Il pilota iscritto al campionato ha la possibilità tramite modulo ( dentro la pag. Iscrizione ) di inviare Reclamo direttamente ai Commissari.

## **COMUNICAZIONI TRAMITE CHAT DEL GIOCO**

SOLO la DG ha la facoltà di usare la CHAT durante la gara e le qualifiche.E' TASSATIVAMENTE VIETATO E SANZIONABILE l'uso della chat da parte dei piloti per tutto l'arco della gara e durante le qualfiche.E' VIETATO E SEVERAMENTE SANZIONABILE ALTRESI' UTILIZZARE FRASI E/O PAROLE CHE POSSANO OFFENDERE IL PROPRIO CREDO RELIGIOSO, POLITICO, FAMILIARE E CULTURALE.

## **SETTAGGI PRINCIPALI DELLE IMPOSTAZIONI DI GARA**

-“auto-clutch on” (frizione automatica abilitata)

-“damage multiplier” fisso al 50 %-consumo carburante normale

-consumo gomme normale-tipo di partenza: Giro di formazione.

Infine partenza da fermi.

-orario di simulazione per la gara ore 14.00 (2.00 p.m.).

Tempo di simulazione: 1x-regime bandiere: solo nera

-rotture meccaniche: normale

-per la GARA: Allineamento in griglia da formazione e partenza da fermi-Soste ai box: almeno 1 pitstop cambio gomme obbligatorio.

## **NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO IN PISTA**

Questa sessione deve essere letta con attenzione e rispettata con altrettanta attenzione. Ogni volta ci si annoia a leggere di “gentlemen agreement”, di sentire le solite frasi “frenate alla prima curva”, “la gara non è di soli 200 metri”, “attenti alla partenza”, ecc...Ebbene, lo spirito con il quale affrontare le “nostre” gare deve essere di estrema correttezza ed al tempo stesso di competizione, sempre di gioioso piacere per i nostri sensi: nessuno gode nell’essere buttato fuori alla prima curva! E prima o poi capita a tutti e quel

“prima o poi” invece dobbiamo evitare che accada. Per far sì che ciò sia possibile innanzi tutto sollecitiamo tutti i piloti ad usare un po’ di buonsenso, in secondo luogo ricordiamo che la DG applica con la massima severità le regole e sanzioni riportate.

## **DIREZIONE DI GARA**

Ad ogni gara, prima dell’inizio della stessa, gli amministratori del server assumono il ruolo della DG (direzione di gara). La DG può prendere ogni decisione ed in qualsiasi momento in merito allo svolgimento del weekend di gara.

## **SESSIONI DI GARA**

### **PRATICA**

La sessione di pratica permette ai piloti l'accesso al server ufficiale di gara ed allenarsi in vista delle qualifiche e la corsa. La CHAT del gioco è ammessa.

### **QUALIFICA**

Le qualifiche hanno 20 minuti di durata senza limiti di giri. La CHAT del gioco è severamente vietata. Tutti i piloti possono partecipare. In qualifica è penalizzabile: - chi ostruisce un avversario in pista - chi non rispetta le bandiere blu durante il proprio giro di lancio (primo giro in pista dall'uscita box) - chi taglia la pista ottenendone un vantaggio in termini cronometrici - chi utilizza la CHAT del gioco  
NOTA: Se un pilota è autore di tagli o scorrettezze durante le qualifiche verrà penalizzato dalla DG al termine della corsa con sanzioni insindacabili che verranno scelte sempre dalla DG stessa.

## WARM UP

Warm-Up dedicato ai piloti che vogliono provare il proprio setup di gara, della durata di 10 minuti

## GARA

Accedere in griglia di partenza entro i 30 secondi, allo scadere si è costretti a partire dalla pitlane e attendere al semaforo. Almeno 1 pitstop sono obbligatori.

## **INCIDENTI IN PARTENZA E NELLE FASI IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVE**

La DG ha facoltà di avvertire ed eventualmente sanzionare comportamenti scorretti da parte di uno o più piloti che arrechino danno e/o penalizzazione temporale assoluta ad uno o più concorrenti in partenza e/o nelle fasi immediatamente successive. Sono da considerarsi comportamenti scorretti: - il cambio ripetuto e repentino dalla traiettoria ideale ed impostata alla partenza (è permesso un solo cambio di traiettoria, facendo particolare attenzione alla posizione del proprio avversario per evitare contatti); - frenare troppo bruscamente e/o in ritardo, oltre ogni limite del buonsenso, dell'attenzione e della correttezza; - forzare la difesa della propria posizione oltre ogni limite del buonsenso, dell'attenzione e della correttezza.

NOTA: E' regola non scritta che chi si avvantaggia irregolarmente in termini di tempo e/o posizione in classifica, aspetti il pilota danneggiato e ripartire dietro di lui, oppure rallenti dopo un taglio di pista.

## **SANZIONI**

La DG applicherà nel corso della gara, eventuale scorrettezza del pilota direttamente, ed una eventuale sanzione applicata dalla DG del Gp precedente. Le sanzioni saranno applicate Durante la sessione o in assenza DG di gara, dopo il Gp ufficiale.

## **TAGLI DI PISTA / USO CORSIE USCITA BOX**

Ci sono esempi illustrati per i tagli di pista, anch' essi situati sotto la voce TAGLI DI PISTA nell' apposito modulo di campionato. Il taglio di pista e/o

chicane e/o uso di una via di fuga e/o corsie di uscita box, se adottati per ottenere un vantaggio temporale assoluto sono vietati e sanzionabili dalla DG.

## **REGOLARITA' DELLA SESSIONE MULTIPLAYER**

La disconnessione di uno o più concorrenti dalla sessione di gara è un evento dovuto al caso o a problemi di hardware, software, linea telefonica o a una combinazione di questi. La casualità e l'imprevedibilità dell'evento, 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. In questo caso, l'evento può essere ripetuto nei tempi e nei modi decisi dal DG o da questi annullato.

## **DENUNCE, RICORSI**

Importante: è obbligo informare la DG

Le denunce di comportamento non regolamentare o di qualsiasi episodio dubbio avvenuto nel corso della gara devono essere presentate tramite Modulo nel sito dtm-onlineliga.it nella sezione del relativo evento di Campionato entro il venerdì ore 24:00 dal termine dell'evento stesso. I ricorsi al/i risultato/i per presunte omissioni e/o errori compiuti dalla DG, devono essere presentati pubblicamente sul forum Sanzioni nella sezione del relativo evento di Campionato entro 24 ore dalla notifica della classifica finale dell'evento stesso.

Denunce e ricorsi di episodi inerenti l'evento devono essere inviati in prima persona dall'interessato o testimone del fatto riportando il maggior numero di informazioni che identifichino univocamente il/i pilota/i coinvolto/i ed il momento temporale che deve essere preso in considerazione (ad esempio, durante la gara è utile riportare il giro e la posizione del/i pilota/i coinvolto/i). La DG può richiedere l'invio del replay del/i pilota/i coinvolto/i; detto materiale dovrà essere inviato dall'interessato/i entro 24 ore dalla richiesta. In assenza di elementi di prova, denunce e ricorsi vengono considerati nulli.

## **COMMISSIONE ESAMINATRICE**

Durante la riunione da tenersi preferibilmente a voce su TS o Skype, la DG dopo aver visionato insieme i replay relativi agli incidenti, stabilisce gli avvertimenti e le sanzioni da applicare, che vengono successivamente riportati nell'apposita sezione Sanzioni. MODIFICA REGOLAMENTO E NORME SPECIFICHE Ricordiamo che dtm-onlineliga.it 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 [dtm-onlineliga.it](http://www.dtm-onlineliga.it) si riserva in diritto di modificare questo regolamento in qualsiasi momento, dandone notizia nella sezione "Comunicazioni" di [www.dtm-onlineliga.it](http://www.dtm-onlineliga.it)

## **CASI NON CONTEMPLATI DA QUESTO REGOLAMENTO**

Nell'eventualità che si verificano casi non contemplati da questo regolamento, la DG si riserva di decidere eventuali penalità, secondo elementari principi di equità e buon senso. I nomi di società e prodotti citati possono essere marchi dei rispettivi proprietari. Le società, le organizzazioni, i Prodotti, le persone e gli eventi indicati nel presente accordo sono fittizi. Nessuna associazione con società, organizzazioni, prodotti, persone, o eventi è puramente casuale.

## **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 sorraggiungendo. 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.



## **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.***