

REGOLAMENTO

Regolamento Ufficiale | DTMLigaIT

FORMULA 2 Versione 1.1 del

25/08/2021 rev. 2

1. NORME GENERALI

Per partecipare al campionato si utilizzano:

- 1.1 Simulatore “rFactor 2” ;
- 1.2 Mod “FORMULA2 2020”; * Mod base da sottoscrivere su STEAM >> [LINK](#)
- 1.3 “TrackPack Stagione” * Rilasciato con download automatico
- 1.4 Si consiglia l' uso di “SRT ANTICHEAT ” ** [LINK](#)
- 1.5 “ SKINPACK “ * Rilasciato con download automatico

** SRT deve essere installato nel proprio pc e avviato durante le sessioni Ufficiali, La DG verificherà tutti i log.

N.B.

Problemi sull' installazione, crash e malfunzionamento

L' uso del sistema di Anticheat SRT non più obbligatorio ma consigliato.

Non **essendo più supportato dal produttore** possono succedere blocco dati, crash del programma anticheat e malfunzionamento di invio log al web di controllo SRT.

Quindi chi ha problemi di questo genere deve comunicarlo obbligatoriamente ad un membro dello staff (vedi lista “ *CONTATTI* ”), in modo che si risolva il problema sempre se sia possibile.

Inoltre si comunica che **DTMOL client 4.0** (non rilasciato) è un software sviluppato da dtm-onlineliga.it, tramite il quale effettua la connessione ai server dove si svolgono le nostre competizioni.

Integrante a questo programma vi è il sistema installato lato server **DTMOL Cheat Analyzer** adottando anche in passato, che verificherà i piloti sull' andamento dell 'evento in corso.

Continuiamo a lavorare come sempre per garantire la massima regolarità e di conseguenza un maggiore divertimento.

2. STRUMENTI UFFICIALI DI COMUNICAZIONE

Sono garantiti ai partecipanti le comunicazioni, le istruzioni, i dettagli aggiornati sugli eventi 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 www.dtm-onlineliga.it
- 2.3 Newsletter dal sito www.dtm-onlineliga.it
- 3.4 Informazioni stagione messo a disposizione ai piloti
- 3.5 Modulo iscrizioni campionato e sblocco password di accesso server.

3. IDENTIFICAZIONE PILOTA

Per una migliore comprensione generale degli eventi è obbligatorio iscriversi e partecipare al Campionato utilizzando un “nome” e “cognome” di senso compiuto indicando la propria nazionalità.

Il pilota ha una scheda personale dove verranno registrati in automatico tutti gli eventi effettuati e Carriera.

4. SERIE

La serie utilizzata attualmente è denominata “ FORMULA 2 2021”. Detta serie, su indicazione del DG (Direttore di Gara), può essere aggiornata a versioni successive anche durante lo svolgimento del Campionato.

5. CIRCUITI E DATE

5.1 Il Campionato inizia Lunedì 20/09/2021 e termina Lunedì 29/11/2021.

5.2 Complessivamente il campionato si svolge su 6 eventi distribuiti secondo il seguente calendario:

Data	Circuito
06/09/21	TestRace: RedBull Ring
20/09/21	01: Nurburgring
04/10/21	02: Yas Marina
18/10/21	03: Suzuka
01/11/21	04: Mugello
15/11/21	05: Montecarlo
29/11/21	06: Spa Francorchamps

Tutte le piste elencate sono disponibili nella sezione “Events FORMULA2 2021” .

6. SESSIONI DI GIOCO

6.1 Prove libere

Servername: DTMLigaIT Formula 2 [2021]

Sarà a disposizione degli utenti un server privato a cui si accederà con sessioni di pratica di 60 minuti, qualifiche 60 minuti, e gara di 5/8 laps. Nel periodo di prove, durante il

quale il server registrerà i tempi sul giro. La classifica dei giri veloci sarà aggiornata all'istante.

N.B. SARANNO AMMESSI AL GP UFFICIALE I PILOTI CHE COMPLETANO ALMENO 30 GIRI EFFETTIVI E VALIDO ANCHE LA REGOLA DEL 104% SUL SERVER DI PROVE

(Visualizzabile dal programma HLS messo a disposizione).

6.2 Evento di gara

Servername: DTMLigaIT Formula 2 [2021]

6.2.1 Ogni evento inizia nella giornata di Lunedì alle ore 20.00 GMT+1, salvo diverse disposizioni comunicate dall'organizzazione tramite gli strumenti ufficiali di comunicazione. L'evento si compone di quattro fasi: Prove libere; Qualifiche; Warmup; Gara.

6.2.2 Prove Libere – 20:00 Le prove libere avranno durata di 60 minuti ;

6.2.3 Qualifiche – 21:15 Della durata di 15 minuti.

6.2.4 NB. La regola fondamentale di un pilota è rispettare gli avversari e di girare regolarmente rispettando i tagli di pista, nel Warmup la DG chiederà informazioni, se un pilota pensa di aver tagliato lo deve dichiarare subito per avere una retrocessione immediata al fine di evitare la Squalifica “ DQ “ in GARA.

6.2.5 Warmup -Della durata di 10 minuti, utile per fare gli ultimi aggiustamenti prima della gara.

6.2.6 Gara – Della durata di circa 50 minuti , con obbligo di un cambio mescola*.

6.2.7 Nel caso venga dichiarata Gara bagnata

* Diverso è il caso di gara bagnata, dove viene meno l'obbligo di montare le gomme per l'asciutto. ricordiamo che il meteo viene impostato in avvio sul nuovo circuito con previsione del giorno di gara, e nel fine settimana precedente il gp reso definitivo. La gara se bagnata viene dichiarata da subito e in questo caso la regola obbligatoria è di fare almeno 1 pitstop con cambio gomme (solita mescola o cambio mescola).

Nel caso Nurburgring il meteo ha avuto variazioni nel corso del GP, e riconosciamo l' accaduto.... purtroppo in fase di sessioni già avviato non è stato possibile variare e la classifica di gara rimane invariata.

6.2.8 Procedura di partenza impostata da fermo con giro di formazione.

La griglia di partenza rispetta i tempi della Qualifica. (Salvo modifiche dalla DG per eventuali retrocessioni).

Durante la sosta ai box nel qual caso il pilota dovesse trovare la propria piazzola occupata da un altro concorrente occorre tentare un rientro al giro successivo oppure attendere senza intralciare la fine della sosta dell'altro veicolo. Non saranno ammessi comportamenti prepotenti fini a spostare di peso il veicolo fermo ai box.

7. ASSEGNAZIONE PUNTEGGI

I punteggi vengono assegnati per ogni gara di ogni un evento come segue:

Punti	25	18	15	12	10	8	6	4	3	2	1	1	1	1	1
Pos.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Bonus per Poleposition: 1

Bonus per giro veloce in gara: 1

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

8. PARTECIPANTI

Il numero massimo di Piloti partecipanti al Campionato è 30. In caso il numero di partecipanti si rivelasse superiore saranno fatti 2 gruppi.

Il veicolo scelto dovrà essere utilizzato per tutta la durata del campionato.

Saranno disponibili vetture di default per i piloti indipendenti o appartenenti a Team (senza team). Template per Skin personalizzata ; Ogni Team iscritto dovrà inviare la SKIN del proprio team entro la data stabilita dalla DG (**18/09/2021**).

Eventuale assenza: Il pilota ufficiale o il TM deve comunicare tempestivamente l' assenza ed eventuale entrata del pilota riserva ufficiale(se disponibile).

Il Pilota riserva del Team acquisisce l' auto ufficiale, nel Gp verrà assegnato il punteggio di gara individuale e contribuirà al punteggio di classifica Team.

Dettagli secondari:

Minimo PitStop richiesto : 1

DNF rule: Il Pilota ottiene punti se completa il 75% della gara della classe

Numero auto: Richiesto (Usare il proprio numero preferito)

9. SETTAGGI PRINCIPALI DEI PARAMETRI DI GARA

9.1 Moltiplicatore danni: 70%;

9.2 Consumo carburante: 1x;

9.3 Degradamento gomme: 1x;

9.4 Orario di simulazione per la gara: ore 14.00 (2 pm);

9.5 Regime bandiere: Full con Safety Car;

9.6 Aiuti permessi: Frizione automatica

9.7 Visuali permesse: muso, abitacolo.

10. 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 ogni decisione in merito allo svolgimento della gara e può assegnare una eventuale sanzione del tipo:

. drive-thru = Il pilota sconta la penalità di passaggio in pitlane

. stop/go= Al pilota gli verrà assegnato un tempo di fermata ai box*

* Verrà assegnato un valore in base alla gravità di comportamento scorretto in gara ufficiale.

11. COMMISSIONE ESAMINATRICE

11.1 Nella commissione esaminatrice sarà coinvolta parte dello staff DTMLiga.

11.2 Doveri della commissione esaminatrice:

Gli episodi sottoposti alla commissione riguarderanno la gara ed eventuali approfondimenti e saranno fatti sugli episodi oggetti di reclamo. Si invita quindi se si ritiene di aver subito un torto ad effettuare il suddetto reclamo nell'apposito form nella Home di campionato non oltre le 24:00 del giorno successivo della gara.

La commissione analizzerà in particolare ed in ogni caso le fasi di partenza, uscite box, tagli pista.

12. RECLAMI

12.1 I reclami si effettueranno per mezzo di un modulo anonimo. I reclami non saranno pubblici, ma letti solo e soltanto dalla DG.

12.2 I reclami contenenti messaggi personali, commenti, petizioni, offese o rivalse e scritte nel forum ufficiale verranno immediatamente cestinati e non saranno presi in considerazione.

12.3 Tutti gli episodi indicati nei reclami saranno visionati dal DG e dalla Commissione esaminatrice nei giorni successivi all'evento.

12.4 Le decisioni prese dalla commissione esaminatrice saranno comunicate attraverso gli strumenti ufficiali di comunicazione.

E' divieto assoluto usare il Forum per i reclami..

13. NORME DI COMPORTAMENTO

13.1 Al di là dei casi sotto trattati nello specifico vi è sempre l'obbligo di rispettare l'avversario anche se si ritiene di aver subito delle scorrettezze.

13.2 Durante il giro di ricognizione sono vietati sorpassi e andature a zigzag o ad elastico in quanto possibile causa di incidenti.

13.3 Qualora un avversario stia prendendo la propria scia è consentito un solo cambio di traiettoria al fine di difendere la propria posizione.

13.4 Per effettuare un sorpasso bisogna affiancare la vettura davanti fino al passaruote anteriore o essere oltre metà macchina; una volta affiancata si può sorpassare in curva e a chi sta davanti non è più permesso chiudere il passaggio.

13.5 Il pilota cui viene segnalato mediante le bandiere blu il sopraggiungere di un pilota che lo sta per doppiare non dovrà ostacolare il sorpasso né compiere manovre quali cambi di traiettoria o rallentamenti repentini che possano trarre in inganno.

13.6 Se è attivata la safetycar; E' fatto divieto assoluto di sorpasso in regime di bandiere gialle/ Entra della SafetyCar in pista. E' obbligo mantenere la propria posizione con velocità moderata dietro regime di SafetyCar, ricevuto il messaggio di rientro della stessa la posizione va mantenuta fino alla linea del traguardo.

13.7 Nell'eventualità che si esca con la vettura al di fuori del tracciato il rientro in pista non dovrà mai avvenire perpendicolarmente all'asfalto, ma parallelamente alla stessa, facendo una manovra lenta e non repentina e controllando il sopraggiungere degli avversari. Parimenti, in caso di intraversamento o testacoda, si dovrà rimanere immobili fintanto che non si avrà la certezza di poter eseguire il riallineamento al senso del tracciato senza arrecare danni.

14. PENALITA'

IMPORTANTE: nel caso che la DG assume il ruolo di DIREZIONE GARA nel gp ufficiale, verranno assegnati le penalità durante lo svolgimento (vedi Par. 10 Direttore di Gara).

14.1 Le penalità sono applicate dalla Commissione Disciplinare.

Le penalità in punti sono cumulabili, ovvero se viene effettuata la stessa o diverse infrazioni per più volte nell'arco dello stesso evento i punti di penalità relativi saranno sommati.

Sono previste anche penalità che consistono nella squalifica per uno o più eventi a seconda della gravità del fatto, l'arretramento in griglia per l'evento successivo, fino al divieto a partecipare a qualsiasi competizione futura condotta da questa organizzazione. Il DG ha facoltà di assegnare penalità aggiuntive non comprese nei punti che seguono che saranno motivate e giustificate.

14.2 Arretramento in griglia per l'evento successivo

Si applica in caso di irregolarità lievi per un numero di posizioni variabile a discrezione della DG a seconda della gravità del fatto. La sanzione viene combinata al termine della qualifica o l'evento successivo.

14.3 1 punto di penalità a:

Coloro che disturbano gli eventi tramite la chat del gioco; Durante la qualifica e la gara è assolutamente vietato chattare o commentare o anche soltanto salutare.

Se il gioco viene disturbato con la chat in modo reiterato saranno presi in considerazione anche altri provvedimenti.

14.4 2 punti di penalità a:

14.4.1 Coloro che effettuano sorpassi in regime di bandiere gialle/safetyCar;

14.4.2 Chi non rispetta le bandiere blu, causando un'evidente ostruzione ai danni del doppiatore;

14.4.3 Chi non rispetta la linea di corsia di entrata e uscita dai box;

14.4.4 Chi, dopo un uscita di pista, rientra in maniera non regolamentare (vedi norma di comportamento 13.7);

14.4.5 Chi cerca di conquistare la propria piazzola box quando è occupata da un compagno o un avversario senza tentare il rientro al giro successivo o attendendo la fine della sosta dell'altro pilota.

14.5 5 punti di penalità a:

Coloro che effettuano tagli di pista ottenendo un vantaggio temporale o di posizione assoluto; nel primo caso la sanzione non viene applicata se il pilota rallenta dopo il taglio, nel secondo caso la sanzione non viene applicata se il pilota restituisce immediatamente la posizione indebitamente acquisita;

14.5.1 Coloro che non comunicano la mancata partecipazione all'evento.

14.6 Warning &/o Secondi tolti al Tempo di gara:

Coloro che causano incidenti, coinvolgendo un solo veicolo oltre al proprio anche se non sono direttamente coinvolti.

14.7 Warning &/o Secondi tolti al Tempo di gara:

Coloro che causano incidenti, coinvolgendo più di un veicolo oltre al proprio anche se non sono direttamente coinvolti.

14.8 Eccessivo Agonismo >> Warning &/o Secondi tolti al Tempo di gara:

14.8.1 E' sanzionato il pilota che per agevolarsi il sorpasso, anche di un doppiato, tocca la macchina che lo precede causandone uno spostamento dalla traiettoria ideale o uno sbilanciamento della vettura, sia esso in curva che in rettilineo, causando la perdita della posizione del colpito, anche solo a favore di terzi. La stessa regola vale per il pilota che sta subendo il sorpasso.

14.8.2 La sanzione per la violazione dell'articolo precedente sarà combinata in misura doppia rispetto ai punti persi dal danneggiato a seguito della mutata posizione nel momento in cui lo stesso riprende la normale andatura.

14.8.3 Se colui che ha prodotto il danno lascerà nuovamente sfilare davanti a se il suo avversario gli verrà condonata la sanzione sempre che il pilota danneggiato non abbia perso posizioni rispetto ad altri concorrenti.

14.9 Espulsione immediata dall'evento in corso per:

14.9.1 Coloro che si rendano protagonisti di comportamenti gravi, incivili o offensivi durante l'evento; A costoro verranno anche applicate, a seconda della gravità del fatto, le penalità di cui ai punti 14.2, 14.6, 14.7, 14.9 del presente regolamento;

14.9.2 Coloro che dimostrino di rappresentare un pericolo per gli altri piloti o per il regolare svolgimento dell'evento, o perché inesperti o per altri motivi. In tal caso saranno invitati cortesemente ad uscire dal server o espulsi nel caso non provvedano per proprio conto.

14.10 Squalifica per 1 evento a:

Chi supera 2 Warning nell'arco del campionato. La sanzione viene applicata per ogni Warning successivo.

14.11 Squalifica per più eventi, azzeramento dei punti, radiazione per:

Coloro che tentano di barare modificando le performance della vettura e/o di altri file del gioco; coloro che si rendano protagonisti in maniera recidiva di violazioni al presente REGOLAMENTO o dimostrino nel tempo di non volerne accettare e condividere le norme, la filosofia e gli obiettivi.

14.11 Espulsione

14.11.1 A coloro che non si presentano alle qualifiche o al weekend di gara senza darne comunicazione per 2 eventi consecutivi.

Si richiede partecipazione dell' utente, soprattutto per i reclami. Se pensi di aver subito un danno puoi segnalarlo (con apposito Form). I Danni evidenti, sicuro al 100% Lo Staff lo vede, ma le piccole cose che succedono durante lo svolgimento della gara, il pilota che vede scorrettezze , tagli in gara, deve in qualche modo segnalarlo allo staff.

15. 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.

16. COMUNICAZIONI IN GARA

16.1 Ove possibile si sollecita ogni pilota ad utilizzare il software "TeamSpeak_3" (download disponibile sul sito) da settare con i parametri che vengono riportati in apposita sezione del sito stesso, al fine di agevolare il corretto svolgimento delle gare stesse.

16.2 In qualunque momento potrebbero esserci comunicazioni da parte della Direzione Gara, l'unica abilitata all'utilizzo della chat del gioco durante le sessioni di qualifica e gara. E' fatto divieto assoluto, di usare la chat in gara, da parte dei piloti.

17. REGOLARITA' DELLA SESSIONE MULTIPLAYER

17.1 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.

17.2 Nel caso in cui un problema colpisca il server e di conseguenza l'intero parco piloti, l'evento potrebbe essere ripetuto nei tempi e nei modi decisi dal DG o da questi annullato o convalidato.

17.3 Nel caso si evidenzino bug della pista non noti l'evento potrebbe essere ripetuto nei tempi e nei modi decisi dal DG o da questi annullato o convalidato.

18. 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.

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