



REGOLAMENTO DI CAMPIONATO Formula ORECA LMP2 – Rev. 2

www.dtm-onlineliga.it (v.1.2.8 del 05/09/2023)

NORME GENERALI

Per partecipare al campionato "DOL **Formula ORECA LMP2**" si deve essere in possesso di:

1. simulatore "rFactor2"
2. Vettura DLC **ORECA 07 LMP2**
3. Circuiti di calendario messi a disposizione in locandina
4. [SimSyncPRO](#) messo a disposizione [eventuali aggiornamenti interni]
5. Dati e Statistiche gare su **SIM DRIVER STAT**

SERIE

La serie che si utilizza nell' attuale campionato è denominata "DOL **Formula ORECA LMP2 2023**".

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' preferibile utilizzare 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 26.

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 26 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.

E' previsto pack SKIN personalizzato e l' utilizzo delle skin di serie.

N.B. Inviare Skin personalizzata entro il **04 Settembre 2023**, dopo tale data la direzione gara assegnerà una skin di default.

Il pilota che vuole utilizzare una SKIN di default deve comunicarlo utilizzando il **mercato veicoli** messo a disposizione - Un admin assegnerà la SKIN in game con il nome pilota e Team specificato nell'iscrizione o Privato se non selezionato.

INVIARE MATERIALE A: **fabiocaruso38@gmail.com**

DETTAGLI SECONDARI

Minimo PitStop richiesto: SOLO 1 CAMBIO MESCOLO OBBLIGATORIA

Strategia benzina: libera

DNF rule: deve aver almeno completato il 75% del gp in corso

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 18:00; Previsioni Plugin Meteo reale attivo nellaserata di gara. [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

- **R1 25/09/2023 SEBRING** [[Sincronizza da Workshop](#)]
- **R2 09/10/2023 PORTIMAO** [[Sincronizza da Workshop](#)]
- **R3 23/10/2023 LE MANS** [[Sincronizza da Workshop](#)]
- **R4 06/11/2023 FUJI** [[Sincronizza da Workshop](#)]
- **R5 20/11/2023 BAHRAIN** [[Sincronizza da Workshop](#)]

Date visibili e aggiornate nell'apposita pagina iscrizioni.

SERVER

I server dedicati:

Servername: DOL ORECA LMP2 [Public]

Servername: DOL ORECA LMP2 [Official]

La password di accesso al server ufficiale viene rilasciato in fase di registrazione campionato

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. Infatti è previsto un sistema di punteggio aggiuntivo per le prove libere.

VISIBILITÀ SU HLS MIN LAPS.

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 75 minuti). Gommatura di base + progressione - CHAT LIBERA;
- ore **21:00** Briefing piloti del canale DISCORD dedicato;
- ore **21:15** Qualifica (durata 20 minuti) non private e giri illimitati. Gommatura Progressiva % CHAT VIETATA;
- Ore **21:35** Warmup (durata 5 minuti) Prove libere prepara. GommaturaProgressiva % - CHAT LIBERA
- Oe **21:40** Gara (50 Minuti). Gommatura Progressiva % - CHAT VIETATA.

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.

Punti e bonus	
50,40,35,32,30,28,26,24,22,20,19,18,17,16,15,14,13,12,11,10,9,8,7,6,5,5,5,5,5,5	
No custom bonuses	
Bonus qualifica: +1	
Bonus per giro veloce: +1	
Bonus per chi completa la gara, indistintamente dalla posizione raggiunta, gli verrà assegnato un punteggio fisso: 1	
Bonus prove libere pre gara: MIN LAPS 30 = + 5pt	
Dettagli secondari	
Minimo PitStop richiesto: 1 Smarcatura Mescola	
DNF rule: driver will get no points	
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	
Pit obbligatorio: In ogni gara include 1 pit stop obbligatorio in cui tutti i pneumatici (quattro) devono essere sostituiti con altra mescola	
N.B. E' VIETATO EFFETTUARE IL PIT DI SMARCATURA OBBLIGATORIA ALL' ULTIMO GIRO O DOPO LO SCADERE DEL TEMPO MASSIMO (0 MIN.) - SQUALIFICA DEL GP IN CORSO	
UN CONSIGLIO PER IL PILOTA CHE VUOLE ALLUNGARE LA SOSTA E' DI FARE LA CHIAMATA PIT ENTRO E NON OLTRE IL COUNTDOWN DEI 5 MIN.	

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 .

ENTRATA ED USCITA DALLA CORSIA DEI BOX

1. La sezione della pista che porta alla corsia dei box è indicata come "ingresso della pitlane".
2. Durante la gara, l'accesso alla corsia dei box è consentito solo attraverso l'ingresso della pitlane, il **sorpasso** attraverso l'ingresso e uscita pitlane è consentita solo quando un pilota si trova in difficoltà con la propria vettura, ritiro, problemi periferiche, pc, etc.....
3. Qualsiasi pilota che intenda imboccare l'ingresso della pitlane, dovrà assicurarsi di poterlo fare in totale sicurezza.
4. Nel caso di uscita dalla pitlane, se il simulatore visualizza il semaforo verde e rosso (o segnali simili) all'uscita della corsia, le auto possono lasciare la corsia solo quando la luce verde è accesa (o viene visualizzato il relativo segnale).
5. In uscita dai box, la linea di demarcazione che separa le vetture che lasciano i box da quelle che transitano in pista **non può essere superata sino al suo termine.**
6. Nei casi in cui il simulatore non offra indicazioni sul momento di uscita dalla corsia dei box, il pilota è tenuto alla massima attenzione, immettendosi in pista senza invadere la traiettoria ideale e controllando dagli specchi retrovisori l'eventuale sopraggiungere di altre vetture. È consigliata per lo stesso motivo la visualizzazione della mappa su HUD.

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 qualifiche.

E' VIETATO E SEVERAMENTE SANZIONABILE ALTRESI' UTILIZZARE FRASI E/OPAROLE CHE POSSANO OFFENDEREIL PROPRIO CREDO RELIGIOSO, POLITICO, FAMILIARE E CULTURALE.

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

-“damage multiplier” fisso al 40 %-consumo carburante normale

- Consumo gomme normale
 - tipo di partenza: Partenza lanciata.
 - Obbligatorio il settaggio per l' uso dei fanali
 - Orario di simulazione per la gara ore 18.00 (6.00 p.m.).
- Tempo di simulazione: 20x-regime bandiere: Black Only
- Rotture meccaniche: normale

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 chela DG applica con la massima severità le regole e sanzioni riportate.

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.

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 assolutaad 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.

METEO

Plugin Real Meteo attivo.

Consultare info e Radar di [OPEN WEATHER](#)

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.



Presenti icon per indirizzi:

1. Canale youtube
2. Analyzer
3. Replay gara
4. Modulo Reclami

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 si riserva in diritto di modificare questo regolamento in qualsiasi momento, dandone notizia nella sezione "Comunicazioni" di 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 passar ruote 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.