



## REGOLAMENTO DI CAMPIONATO Formula ORECA LMP2 – Rev. 3

[www.dtm-onlineliga.it](http://www.dtm-onlineliga.it) (v.1.3.0 del 31/07/2024)

### 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. **WORKSHOP** 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 2024**".

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.

Per quanto riguardano le Riserve, ogni Team puo' avere solo un pilota riserva ed il TM deve comunicarlo prima dell ' inizio del campionato [R1] direttamente alla DG. Dopo non verranno accettate piu richieste.

Il Pilota Riserva puo' partecipare alle qualifiche [Q1].

In sostituzione del pilota titolare verrà inserito nella serata [GP] con la posizione [Q1] raggiunta....

## 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 22 Settembre 2024, dopo tale data la direzione gara assegnerà una skin di default.

Il pilota che vuole utilizzare una SKIN di default deve comunicarlo alla **DG** - 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](mailto:fabiocaruso38@gmail.com)

## DETTAGLI SECONDARI

Minimo PitStop richiesto: SOLO 1 CAMBIO MESCOLO OBBLIGATORIA

Strategia benzina: libera

DQ nessun punto di gara assegnato

La squalifica viene assegnata da rFactor2 e dalla DG quando non si effettua la smarcatura mescola e se non si effettua l' invio del MoTeC

File Log °° vedi guida

Si assegnano i punteggi con almeno il 75% di gara effettuato

DNF rule: nessun punto di gara assegnato

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 17:00; Previsioni Plugin Meteo reale attivo nella serata di gara. [ GP ]

---

**Il MoTeC File Log è una sicurezza (visto la mancanza di sistemi accurati di anticheat) in grado di garantire ai piloti il corretto e tranquillo svolgimento del campionato in corso, funzioni matematiche aggiuntive con acquisizione dati telemetria in Multiplayer.**

**I File Log inviati saranno inseriti da Web DOL nel gestionale di gara e NON CONDIVISI. Ogni pilota potrà visualizzare da Web DOL il proprio LOG personale inviato.**

**Installazione semplice e veloce con inserimento di un plugin in rF2. Ad ogni uscita e rientro in pista registrerà i file in una cartella LOG [ percorso standard C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\rFactor 2\LOG]**

**I Piloti iscritti avranno a disposizione un modulo apposito per l' invio dei LOG**

**LA PROCEDURA: aprire il percorso ....\rFactor 2\LOG....**

- 1. Seleziona i file [Q1] e [R1] della serata di Gara, dx del mouse e comprimi ad un archivio [\[RAR\]](#)**
- 2. Trascina il file compresso nella casella di caricamento o sfoglia e premi INVIA**

**Istruzioni per prima installazione Plugin [MoTeC Log File]**



**Installazione automatica (preferita) - installazione manuale in basso se si ottiene un avviso di virus:**

- Scarica il file [DAMPlugin Handler .zip](#) allegato, esegui il programma DAMPlugin-Handler (richiederà l'accesso all'amministratore) e *segui le istruzioni* per 'installarlo'.
- In DAMPlugin-Handler, **Aggiungi** una cartella rF2, quindi **installare** il plugin. I file audio richiesti verranno installati anche nella cartella dati rFactor 2.
- **Per aggiornare una versione precedente del plugin**, è necessario fare clic su Disinstalla, quindi Installa.

## Installazione manuale

- Scarica l'archivio [ManualInstall](#) allegato a questo post.
- Trascina e rilascia le cartelle Bin64 e PluginData (nell'archivio) nella cartella rF2. Questo metterà i file nel posto giusto.
- Nell'archivio, vai nella cartella Bin64-Plugins ed estrai il file DAMPlugin.dll nella cartella rFactor 2-Bin64-Plugins.
- Nell'archivio, selezionare la cartella PluginData ed estrarla nella cartella rFactor 2 (rF2 non viene visualizzata con una cartella PluginData, quindi la stai creando). Questa cartella è necessaria per il lavoro dei suoni.

**Nota: il percorso rFactor 2 standard: "C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\rFactor 2"**

## 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

- *[Q1] Dal 02/09 al 15/09 ore 20:00*
- **Lunedì 16/09/24 - TESTRACE MALAYSIA**
- *[Q1] Dal 16/09 al 29/09 ore 20:00*
- **Lunedì 30/09/24 - R1 INDIANAPOLIS**
- *[Q1] Dal 30/09 al 13/10 ore 20:00*
- **Lunedì 14/10/24 - R2 SEBRING**
- *[Q1] Dal 14/10 al 27/10 ore 20:00*
- **Lunedì 28/10/24 - R3 FUJI**
- *[Q1] Dal 28/10 al 10/11 ore 20:00*
- **Lunedì 11/11/24 - R4 MONZA**
- *[Q1] Dal 11/11 al 24/11 ore 20:00*
- **Lunedì 25/11/24 - R5 SPA**
- *[Q1] Dal 25/11 al 08/12 ore 20:00*
- **Lunedì 09/12/24 - R6 PORTIMAO**
- *[Q1] Dal 30/12 al 12/01 ore 20:00*
- **Lunedì 23/12/24 - R7 BAHRAIN [SONDAGGIO IN CORSO]**

Date visibili e aggiornate nell'apposita pagina iscrizioni.

## SERVER

I server dedicati:

- Servername: DOL ORECA LMP2 [Q1] – Solo per le qualifiche Q1 bisettimanali
- Servername: DOL ORECA LMP2 [GP] – Solo per il GP in corso

La password di accesso al server ufficiale viene rilasciato in fase di registrazione campionato, visibile nel modulo JOIN SERVER

## QUALIFICAZIONE [Q1] 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.

Sarà messo a disposizione un server dedicato [Q1] per le qualifiche bisettimanali, con sessioni di 60 min.

Le [Q1] hanno durata di 2 settimane dal Lunedì alla Domenica con chiusura ore 20:00

### Condizioni:

- Il pilota accede alla [Q2] con almeno 1 giro effettuato in [Q1] altrimenti obbligo di partenza dai BOX.
- Le RISERVE possono partecipare alle [Q1], in caso di sostituzione titolare, si classifica in [Q2] con la posizione raggiunta.
- E' obbligatorio dichiarare sul canale Discord eventuale ASSENZA o sostituzione con RISERVA ( se esistente )

## DURATA E ORARI DeELLE 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 70 minuti). Gommatura di base + progressione - CHAT LIBERA;
- ore **21:00** Briefing piloti del canale DISCORD dedicato;
- ore **21:10** Qualifica [Q2] SUPERPOLE (durata 10 minuti) non private e giri limitati. Gommatura Progressiva % CHAT VIETATA; HANNO ACCESSO ALLE [Q2] SOLO I PRIMI 10 QUALIFICATI IN [Q1] CON 3 GIRI TOTALI A DISPOSIZIONE CHE COMPRENDE [ GIRO DI LANCIO – GIRO CRONOMETRATO – GIRO DI RIENTRO AI BOX] – e' severamente vietato premere **ESC**
- Ore **21:20** Warmup ( durata 10 minuti) Prove libere prepara. Gommatura Progressiva % - CHAT LIBERA
- Ore **21:30 GIRO DI RICOGNIZIONE** Nel passaggio di sessione da Warmup a Gara i piloti hanno 3 MINUTI DI TEMPO PER USCIRE DALLA PITLANE E RAGGIUNGERE LA GRIGLIA DI PARTENZA, ALLO SCADERE LA PITLANE SARA' CHIUSA E LA PARTENZA VIENE EFFETTUATA DAI BOX
- Ore **21:40 UNA VOLTA CHIUSA LA PITLANE IL COUNTDOWN DI 1 MIN E 20 SEC PER LA PARTENZA DA FERMO DIETRO SAFETYCAR – POI PARTENZA LANCIATA.** Gara della durata di (50 Minuti). Gommatura Progressiva % - CHAT VIETATA.
- Passata la bandiera a scacchi il giro di rientro ai BOX è **obbligatorio**

- **Obbligatorio dopo il termine del GP, selezionare e comprimere i file della serata di gara [-Q1] e [-R1] ed inviarli utilizzando l' apposito modulo MoTeC di campionato**

## **GRIGLIA DI PARTENZA**

La griglia di Gara rispecchia i tempi di qualifica [Q1] bisettimanale e [Q2] dello 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.

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.

### **Race classification distance 75%**

Number of team cars that are awarded points for team championship 2

Points system

**P1 150**

**P2 138**

**P3 129**

**P4 120**

**P5 111**

**P6 102**

**P7 96**

**P8 90**

**P9 84**

**P10 78**

**P11 72**

**P12 69**

**P13 66**

**P14 63**

**P15 60**

**P16 57**  
**P17 54**  
**P18 51**  
**P19 48**  
**P20 45**  
**P21 42**  
**P22 39**  
**P23 36**  
**P24 33**  
**P25 30**  
**P26 27**

Points for leading one lap

0

Points for leading max laps

0

**Points for fastest lap**

**1**

**Points for pole position**

**2**

Points for starting the race

0

Points for finish on the lead lap

0

All drivers (even DNF) receive no less than this points

0

DNS also receives points

Points for consistency

0

Award Top N Consistency positions

1

Points for completing some percent of leader distance

0

Percent of leader distance for points bonus

90

Driver must finish the race (not DNF) to receive bonus for completing percent of leaders distance

Minimum classification position to receive bonus for fastest lap

0

Points per position gained over starting spot

0

## **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. [ Penalità di -3pt ]**
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 60 %-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 17.00 (5.00 p.m.).

Tempo di simulazione: 20x-regime bandiere: FULL

-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 posizionedel 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](http://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](http://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://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.*