



REGULATION DTMLigaIT ClassOne 2021 - Rev. 1

"www.dtm-onlineliga.it (v.1.2.1 of 05/12/2020)

GENERAL RULES

To participate in the "DTMLigaIT ClassOne 2021" championship, you must have:

1. "rFactor2" simulator
2. Antichea SRT made available
3. URD T5 Mod License (rF2 DTM 2018 uniteracingdesign)

SERIES

The series used in the current championship is called "DTMLigaIT ClassOne 2021".

This series, on the recommendation of the GM (Race Direction), can be updated to subsequent versions even during the course of the Championship.

PILOT IDENTIFICATION

For a better general understanding of the events (rankings, replays, fast laps, ...) it is mandatory to register and participate in the Championship using a meaningful "name" and "surname".

It is mandatory to choose a vehicle identification number. This vehicle

(manufacturer, team and number) will remain unchanged for all races until the end of the championship.

METHOD OF REGISTRATION

The maximum number of official drivers is 30.

Each registered driver must select the car choice for the championship via the vehicle market form (made available). The requests sent will be seen by the DG and accepted if complete. A Driver who decides not to continue the Championship must communicate his decision to the GM, leaving the place available for a possible "new entry".

All drivers who register after the deadline, or in addition to the 30 official drivers, will be taken into consideration for any participation in the races described in the event of the withdrawal of the official drivers and / or teams while the championship is in progress. seriousness to all the participants of the championship. Anyone who decides to participate in the championship must do it all the way.

VIRTUAL TEAM MODE

Scheduled for a maximum of 2 drivers per team. On the registration page there will be a special form for filling in the belonging team .. if left blank it is considered as private.

The SKIN chosen must remain the same, at most it is possible to insert the driver name and a recognition team logo.

SECONDARY DETAILS

Minimum PitStop required: 1 WITH REQUIRED TIRE CHANGE

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

Car number: not required

Drivers position for Teams classification: 2

Drivers position for constructors classification: 2

Drivers position for car model classification: 2

Drivers position for Country classification: 2

Weather: Race time in rF2 14:00; REAL forecasts of the day set in the official server startup. [GP]

CIRCUITS AND DATES

On the recommendation of the DG (Race Direction), this list may also be updated during the Championship at your complete discretion.

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

Visible and updated dates on the registration page.

QUALIFICATION FOR THE GP IN PROGRESS

Training is very important and we at DTMLigaIT want the preparation of each of you for each GP in progress without discussion and obligatorily.

In the 2 weeks of free practice, the driver who reaches 40 LAPS completed is admitted to the current race.

0 - 29 THE RIDER IS NOT ADMITTED TO THE GP

30 - 39 THE RIDER IS ADMITTED TO THE GP BUT CANNOT PARTICIPATE IN THE QUALIFICATIONS; IT MUST COMPULSORY START FROM THE BOX

40 THE RIDER IS ADMITTED TO THE GP

VISIBILITY ON HLS

DURATION AND TIMES OF THE COMPETITIONS

The events take place at the following times and methods:

20:00 Practice (Access to the game server for all participants in the championship (duration 60 minutes). Basic tires + progression - FREE CHAT;

21:00 Qualification (duration 20 minutes) non-private and unlimited laps. Progressive Gumming% CHAT FORBIDDEN;

21:20 Warmup (duration 10 minutes) Pre-competition free practice. Progressive Gumming% - FREE CHAT

Oe 21:30 Race (50 Minutes). Progressive Gumming% - CHAT FORBIDDEN.

In the 24 hours preceding the event, each Driver registered for the Championship will be sent an e-mail or updated the client, Race info.

STARTING GRID

The Race Grid reflects the qualifying times during the same race weekend; ANY REQUEST TO EXIT AND ANY RETURN MUST BE REASONED IN CHAT TO THE DG AND ASSESSED BY IT (for example for "connection lost" before the start of the race) .

RACE SCORES

Scores are awarded at the end of each race.

Race Score:

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

MODIFICATION OF REGULATION AND SPECIFIC RULES

We remind you that this organization works to try to make the regulation itself more and more efficient and to create increasingly exciting competitions and championships for all participants. Therefore this organization reserves the right to modify this regulation at any time, by giving notice through the official communication tools.

PENALTY'

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, coinvolgendo 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

The driver registered for the championship has the possibility through the form (inside the Registration page) to send a complaint directly to the Commissioners.

COMMUNICATIONS VIA GAME CHAT

ONLY the DG has the right to use the CHAT during the race and the qualifications. It is STRICTLY FORBIDDEN AND PENALTY the use of the chat by the drivers for the entire duration of the race and during the qualifications. ALSO, USE PHRASES AND / OR WORDS THAT MAY OFFEND YOUR RELIGIOUS, POLITICAL, FAMILY AND CULTURAL BELIEF.

MAIN SETTINGS OF THE RACE SETTINGS

- "auto-clutch on" (automatic clutch enabled)

- "damage multiplier" fixed at 60% - normal fuel consumption

- normal tire consumption - starting type: Formation lap.

Finally, start from stationary.

- simulation time for the race at 2.00 pm (2.00 p.m.).

Simulation time: 1x-regime flags: black only

- mechanical breakages: normal

-for the RACE: Alignment on the formation grid and start from stationary-Stops in the pits: at least 1 mandatory tire change pitstop

GENERAL RULES OF BEHAVIOR ON THE TRACK

This session must be read carefully and respected with equal attention. Every time you get bored reading about "gentlemen agreement", hearing the usual phrases "brake at the first corner", "the race is not only 200 meters", "beware of the start", etc ... Well, the spirit with which to face our "races must be of extreme fairness and at the same time of competition, always of joyful pleasure for our senses: no one enjoys being thrown out at the first corner! And sooner or later it happens to everyone and that

"Sooner or later" instead we must prevent this from happening. To make this possible, first of all we urge all pilots to use a little common sense, secondly we remind you that the DG applies the rules and penalties reported with the utmost severity.

DG

At each race, before the start of the race, the server administrators assume the role of the DG (race director). The DG can make any decision and at any time regarding the conduct of the race weekend.

RACE

PRACTICE

The practice session allows drivers to access the official race server and train for qualifying and the race. The CHAT of the game is allowed.

QUALIFICATION

Qualifying lasts 20 minutes with no lap limits. The CHAT of the game is strictly forbidden. All pilots can participate. In qualifying it is penalized: - who obstructs an opponent on the track - who does not respect the blue flags during his launch lap (first lap on the track from the pit exit) - who cuts the track obtaining an advantage in terms of time-those who use the CHAT of the game. NOTE: If a driver is the author of cuts or misconduct during qualifying he will be

penalized by the DG at the end of the race with unquestionable sanctions which will always be chosen by the DG itself.

WARM UP

Warm-Up dedicated to drivers who want to try their race setup, lasting 10 minutes

RACE

Enter the starting grid within 30 seconds, at the end you are forced to start from the pitlane and wait at the sefamoro. At least 1 pitstop are required.

ACCIDENTS IN DEPARTURE AND IN THE IMMEDIATELY SUBSEQUENT PHASES

The DG has the right to warn and possibly sanction incorrect behavior on the part of one or more drivers that cause damage and / or absolute temporal penalization to one or more competitors at the start and / or in the immediately following phases. The following are to be considered incorrect behavior: repeated and sudden from the ideal trajectory and set at the start (only one change of trajectory is allowed, paying particular attention to the position of one's opponent to avoid contact); - brake too abruptly and / or late, beyond all limits of common sense, of attention and correctness; -forcing the defense of one's position beyond all limits of common sense, attention and correctness.

NOTE: It is an unwritten rule that those who have an irregular advantage in terms of time and / or position in the standings, wait for the injured driver and restart behind him, or slow down after a track cut.

SANCTIONS

During the race, the DG will apply any impropriety of the driver directly, and a possible sanction applied by the DG of the previous GP. The penalties will be applied during the session or in the absence of the race DG, after the official GP.

NOTE: It is an unwritten rule that those who have an irregular advantage in terms of time and / or position in the standings, wait for the injured driver and restart behind him, or slow down after a track cut.

TRACK CUTS / USE OF BOX EXIT LANES

There are illustrated examples for track cuts, also located under the heading TRACK CUTS in the specific championship form. The cutting of the track and / or chicane and / or use of an escape route and / or exit lanes box, if adopted to obtain an absolute time advantage, they are prohibited and punishable by

the DG.

REGULARITY OF THE MULTIPLAYER SESSION

The disconnection of one or more competitors from the competition session is an event due to chance or to problems with hardware, software, telephone line or a combination of these. The randomness and unpredictability of the event are to be considered part of the online races and therefore no complaint or appeal is allowed. The only exception is the case in which the problem affects the server and consequently the entire driver park. In this case, the event can be repeated within the times and in the manner decided by the GM or canceled by him.

COMPLAINTS, APPEALS

Important: it is mandatory to inform the DG

Complaints of non-regulatory behavior or any doubtful episode that occurred during the race must be submitted via the form on the dtm-onlineliga.it website in the section of the relevant Championship event by Friday 24:00 from the end of the event itself. Appeals to the result (s) for alleged omissions and / or errors made by the DG must be publicly presented on the Sanctions forum in the section of the relevant Championship event within 24 hours of notification of the final classification of the event itself.

Complaints and appeals of incidents relating to the event must be sent in person by the interested party or witness of the event, reporting the greatest number of information that uniquely identifies the driver (s) involved and the time point that must be taken into consideration (for example, during the race it is useful to report the lap and position of the driver (s) involved). The DG may request the sending of the replay of the driver (s) involved; said material must be sent by the interested party / s within 24 hours of the request. In the absence of evidence, complaints and appeals are considered void.

EXAMINING COMMISSION

Important: it is mandatory to inform the DG

Complaints of non-regulatory behavior or any doubtful episode that occurred during the race must be submitted via the form on the dtm-onlineliga.it website in the section of the relevant Championship event by Friday 24:00 from the end of the event itself. Appeals to the result (s) for alleged omissions and / or errors made by the DG must be publicly presented on the Sanctions forum in the section of the relevant Championship event within 24 hours of notification of the final classification of the event itself.

During the meeting to be held preferably verbally on TS or Skype, the DG, after

having viewed together the replays relating to the incidents, establishes the warnings and penalties to be applied, which are subsequently reported in the appropriate section Sanctions. -onlineliga.it works to try to make the regulation itself more and more efficient and to create increasingly exciting races and championships for all participants. "Communications" of www.dtm-onlineliga.it

CASES NOT COVERED BY THIS REGULATION

In the event of cases not covered by this regulation, the DG reserves the right to decide any penalties, according to elementary principles of fairness and common sense. The names of companies and products mentioned may be trademarks of their respective owners. The companies, organizations, Products, people and events referred to in this agreement are fictitious. No association with any company, organization, product, person, or event is purely coincidental.

RULES OF CONDUCT

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.

Non-regulatory behaviors at the start or during the first lap will have no extenuating circumstances Race Do not go beyond your limit (in the race you do not go faster than the times recorded in training sessions where you are alone and without tension) first of all with CONSTANCE, then with fast laps Behavioral Study: Study the opponent well even for more than one lap Psychology: if you are constant and always manage to stay behind the opponent, this will put a lot of pressure on the opponent. driver in front which can be induced to error Responsibility in accidents: in most cases he is on the side of those who overtake, but trajectory closures not allowed by the regulations, abnormal braking and wild zigzagging are also subject to penalties (you can change direction only once if you are undergoing an attack), but it doesn't always happen, and not always when it happens you remember it. But having dueled together with other pilots without contacts, for example, will always be remembered, and this is the real fun. The good pilot is the one who has everything under control, especially the tools made available by the game, in seeing and understanding temperatures, oil, brakes, a good garage strategy, gaps, etc. When you are behind an opponent, at the braking point, you have to brake much earlier than the usual braking point, beware of the wake effect! Overtaking To overtake, you have to follow the car in front, up to the front wheel arch or be more than half the car of the 'opponent; once flanked, you can overtake on bends, and those in front ARE NO LONGER ALLOWED TO CLOSE THE PASSAGE.

If you are behind the opponent's half car, you DO NOT overtake.

Those who are ahead have every right to close the trajectory. Whoever overtakes must have a position of maximum safety, for him and especially for the opponent to overtake. This is an FIA rule adopted in online Racing, which we also comply with

Dubbing / Blue Flags The dubbing is always to be considered as an overtaking in all respects because the dubbed is always fighting for a place in the standings. It is unthinkable that the dubbed player will go off the track to let himself pass, but it is certain that he must have a respectable behavior. You need to have concentration to avoid accidents that will penalize the one who has to lap more than the dubbed.

Doubling on a straight instead of a curve is certainly the best way to perform the maneuver. When exiting a curve, the lapped person must not slow down and move to let the car pass behind. This action is dangerous and wrong, besides to the fact that it is the most common mistake that is committed. The car that will have to overtake, when it comes faster, because it came out of the curve better, will join the lapped driver who will then raise his foot to let him pass.

This maneuver will not waste time for the doubler, and will make the doubler lose only a few moments.

It is forbidden to re-enter the track without first making sure not to damage or slow down the oncoming opponents. This means that you never re-enter the track perpendicular to the asphalt, but parallel to the track, making a slow and not sudden maneuver. In this way no one is hindered and the arriving driver has time to see and move to overtake.



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.



REGOLAMENTO DTMLigaIT ClassOne 2021 – Rev. 1

"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 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 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 60 %-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 buon senso, 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.

METEO

nei 15 giorni di prove libere il server è impostato con la previsione Meteo prevista al giorno di gara.

Il sabato precedente alla gara lo script Meteo viene modificato a quello che il Meteo riferisce.

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 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 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.