

Regola Bandiere



A causa delle limitazioni con il codice di gioco (rFactor2) non siamo in grado di penalizzare automaticamente i conducenti per il passaggio in una zona bandiera gialla. Se, durante il corso di revisione della gara e/o tramite un rapporto di incidente post-gara (PROTEST), gli Stewards determinano che un pilota ha superato un altro veicolo in una zona di bandiera gialla, quel pilota può essere penalizzato per passaggio sotto il giallo. Osservare la "Regola dei signori" (Norme di comportamento) è incoraggiato nel caso in cui un conducente completi un passaggio in una zona con bandiera gialla.

Le bandiere blu sono mostrate al pilota per avvertire che una macchina è in avvicinamento e deve essere permesso di passare.

I piloti che vengono raggiunti devono aiutare il pilota che passa a fare un passaggio completo e sicuro entro 4 curve al massimo.

In alcuni circuiti, una serie di curve in breve successione può essere designata come un angolo ai fini dell'osservazione della bandiera blu; questo sarà a discrezione degli Steward.

Se un driver blu segnalato è in grado di allontanarsi dalla condizione della bandiera blu, possono continuare. Tuttavia, se la condizione bandiera blu si verifica di nuovo, devono cedere il posto entro 4 curve.

I piloti che vengono raggiunti devono mantenere la loro linea di corsa attuale e prevedibile. Tutti gli incidenti che si verificano a causa di un cambiamento imprevisto della loro linea saranno penalizzati.

Se i piloti non sono ancora entrati in una curva, quando possibile, ha senso per il pilota della bandiera blu prendere la linea esterna.

Mentre viene visualizzata la bandiera gialla, i conducenti sono autorizzati a sorpassare altri veicoli solo se tali veicoli si muovono molto lentamente, danneggiati o stazionari.

I piloti devono essere cauti sotto la bandiera gialla. Preparati per auto lente, danneggiate o stazionarie in pista.

I piloti non sono autorizzati a creare una zona bandiera gialla rimanendo in pista o creando un ambiente pericoloso per altri conducenti.

Le bandiere rosse saranno utilizzate solo in rare emergenze e fermeranno immediatamente l'intera gara.

I flag rossi verranno generati solo in caso di errore significativo del server e senza alcuna possibilità di ripristino del server.

Le squadre sono autorizzate a scambiare i piloti durante la situazione della bandiera rossa, ma devono ripartire dalla pitlane.

Bandiera rossa – Arresto anomalo del server– Se la gara non viene avviata 7.4.1 Se il server si blocca prima del punto di distanza 1/4 l'evento verrà abbandonato e/o riprogrammato, non verrà emesso alcun punto.

Se il server si blocca dopo il 1/4 punto di distanza è stato raggiunto, 1/4 punti saranno

assegnati in base alle posizioni alla fine dell'ultimo giro completato.

Se il server si blocca dopo il 1/2 punto di distanza è stato raggiunto, 1/2 punti saranno assegnati in base alle posizioni alla fine dell'ultimo giro completato.

Se il server si blocca dopo che è stato raggiunto il punto di distanza 3/4, verranno assegnati 3/4 punti in base alle posizioni alla fine dell'ultimo giro completato.

Bandiera rossa – Arresto anomalo del server – Se la gara viene riavviata

Il registro del server, la riproduzione o altre origini verranno utilizzate per determinare le posizioni alla fine dell'ultimo giro completato. Le auto si limiteranno per il riavvio in base a questo ordine.

I punti dell'evento saranno assegnati proporzionalmente per ogni parte della gara.

Per poter rientrare in gara dopo un periodo di bandiera rossa, l'auto non deve essere stata pubblicata come DNF prima del punto di arresto anomalo/riavvio del server.

I riavvii della gara dopo un arresto anomalo della bandiera rossa/server sono a discrezione dell'Amministratore di gara; fattori da considerare sono la quantità di tempo rimanente, il tempo nel mondo reale e altri fattori considerati german dall'Amministratore di gara.

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.