

## **REGOLAMENTO DTMLigaIT Porsche Sprint Challenge 2021 – Rev. 1**

"www.dtm-onlineliga.it (v.1.2.1 del 27/04/2021)

### **NORME GENERALI**

Per partecipare al campionato **"DTMLigaIT Porsche Sprint Challenge 2021"** si deve essere in possesso di:

1. simulatore "rFactor2"
2. Antichea SRT messo a disposizione

### **SERIE**

La serie che si utilizza nell' attuale campionato è denominata **"DTMLigaIT Porsche Sprint Challenge 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.

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 vettura del mod è libera; per la skin personalizzata è a carico del team o pilota che userà l' apposito modulo in rFactor/showroom per la creazione.

## **DETTAGLI SECONDARI**

Minimo PitStop richiesto: NO

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 18:00; 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. 31/05 BAHRAIN ( GARA1 – GARA2 )
2. 14/06 YAS MARINA CIRCUIT ( GARA1 – GARA2 )
3. 28/06 DUBAI AUTODROME ( GARA1 – GARA2 )

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.

## PSC21 Convocazioni GP - HLS min Laps

Nuovi disposizioni - Ammissione al GP in corso

Nelle 2 settimane di prove libere, il pilota che raggiunge i min LAPS compiuti è ammesso alla gara in corso. Valido fino alle 20:00 del giorno di gara. MIN LAPS VISIBILE IN HLS

HLS min 50 LAPS

0 – 39 IL PILOTA NON E' AMMESSO ALLA GP

40 – 49 IL PILOTA E' AMMESSO AL GP

MA NON PUO' PARTECIPARE ALLE QUALIFICHE; DEVE OBBLIGATORIAMENTE PARTIRE DAI BOX

50 IL PILOTA E' AMMESSO AL GP

IL PILOTA CERTIFICATO AVRA' VISIBILE LA NUOVA PASSWORD PER L'ACCESSO AL SERVER DELLA SERATA DI GARA

## **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
- Ore 21:30 Gara1. Gommatura Progressiva % - CHAT VIETATA.
- INVERSIONE DI GRIGLIA DEI 10 CLASSIFICATI DI GARA 1
- Ore 22:00 Gara2. 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 ogni GP ( Gara1 & Gara2 ):

Posizioni	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Punti	150	138	129	120	96	90	84	78	72	69	66	63	60	57	54	51	48	45	42	39

Posizioni	21	22	23	24	25	26	27	28
Punti	36	33	30	27	24	21	10	5

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 qualifiche.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 18.00 (6.00 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: non previsto.

## **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 buonsenso, 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.

## **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**

Soleggiato.

## **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](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 possibili 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 È PIÙ 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. È 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.***