

# REGOLAMENTO COMPLETO "GT SERIES 2.0"

Versione 1.1 del 07/03/2021

Aggiornati paragrafi:

3. Corretta la data di inizio campionato

4. Aggiunto dettagli su auto fisse. Possibilità di cambiare l'auto GT4, fino a prima dell'inizio del primo evento GT4

6. Precisazione sui punti Patente

12. Aggiornamento sulle penalità in Gara

14.a Aggiunto paragrafo per reclami

## 1. ISCRIZIONE

Una volta definito il numero di partecipanti, verrà stilato un elenco con tutti i piloti iscritti. I piloti inoltre verranno suddivisi in coppie, per poter aver accesso anche al campionato costruttori per scuderie. Gli accoppiamento potranno andare in ordine di preferenza del proprio compagno. In caso di non raggiunta di alcun accordo, le scuderie verranno creato con selezione casuale tra i partecipanti.

## 2. SVOLGIMENTO

- Il campionato si svolgerà su 10 giornate di gara, con un evento a settimana, schedato di giovedì. Saranno svolti 10 eventi di natura diversa, alcuni con caratteristiche classiche, altri un po' più particolari
- I tracciati saranno ad estrazione. Il tracciato di ogni gara verrà comunicato 6 giorni prima dell'evento
- Una volta definito il calendario, date e orari non potranno essere cambiate o posticipate, salvo cause di forza maggiore (PSN down, problemi diffusi sui server noleggiati, o simili)

### ORARI GENERALI:

Orario LIVE SERVER:	ore 21.30
Orario Inizio Evento:	ore 21.45
Orario Inizio qualifiche:	in base all'evento
Orario Inizio gara:	in base all'evento

## 3. CALENDARIO

Inizio Campionato: 18 febbraio 2021

## 4. PIT STOP E CAMBIO GOMME

Pit Stop e cambi gomme sono autorizzati durante lo svolgimento delle gare. L'obbligatorietà o meno dipenderà dalle regole di ogni singola gara.

## 5. PUNTEGGIO PER SINGOLA GARA

OPZIONE A				OPZIONE B			
NUMERO DI ISCRIZIONI SUPERIORE AI 9 PARTECIPANTI				NUMERO DI ISCRIZIONI INFERIORE O UGUALE AI 8 PARTECIPANTI			
1°	25 punti	6°	8 Punti	1°	15 punti	6°	4 Punti
2°	18 Punti	7°	6 Punti	2°	12 Punti	7°	2 Punti
3°	15 Punti	8°	4 Punti	3°	10 Punti	8°	1 Punto
4°	12 Punti	9°	2 Punti	4°	8 Punti	9°	-
5°	10 Punti	10°	1 Punto	5°	6 Punti	10°	-
Pole Position			2 punti	Pole Position			1 Punto
Giro Veloce			2 punti	Giro Veloce			1 Punto

Nel caso di ritiro di uno o più piloti in gara, qualsiasi pilota ritirato che è comunque entrato in zona punti NON si vedrà assegnati i punti previsti. Il ritiro prevede sempre l'assegnazione di 0 punti.

I piloti iscritti al campionato, ma che non prendono parte alla gara, si vedranno assegnati 0 punti per l'evento in questione.

In caso di interruzione di gara, dovuta a disconnessione del server, dell'HOST o a interruzioni di servizio PSN, verranno assegnati i punteggi interi di gara in caso di svolgimento di almeno il 75% di gara. In caso la gara si sia svolta per meno del 75%, l'evento dovrà essere ripetuto alla prima data utile.

## 6. BONUS COSTANZA PARTECIPAZIONE

Per premiare i piloti più virtuosi, che si distingueranno durante l'andamento del campionato, a fine torneo verranno assegnati punti bonus per:

- Aver completato le gare 1 punto per ogni gara completata
- BONUS per aver completato tutte e 10 le gare 5 punti
- Aver finito il campionato con 10 punti patente 10 punti

**Precisazione: a fine campionato, verranno assegnati punti bonus per ogni punto patente conservato.**

**Es 1: 10 punti patente = 10 punti in classifica aggiunti**

**Es 2: 8 punti patente = 8 punti in classifica aggiunti**

**Per i piloti che hanno esaurito i propri punti patente, non sono previsti punti bonus a fine campionato.**

## 7. PUNTEGGIO CAMPIONATO PILOTI E COSTRUTTORI

Il campionato in questione è composto da due titoli separati: uno dedicato ai piloti e l'altro dedicato alle squadre. Il campionato dei piloti viene vinto da qualsiasi pilota che abbia accumulato il maggior numero di punti nella campagna dei 10 eventi. Il campionato a squadre viene invece vinto calcolando i punteggi di entrambi i piloti per tutta la stagione.

In caso di arrivo a pari punti, l'ordine di classifica verrà stabilito in base ai criteri:

- 1) Numero Vittorie
- 2) Numero di Secondi posti
- 3) Numero di Podi
- 4) In caso di ulteriore parità, si conterranno mano a mano i 4 posti, poi i 5, e così via. Se tutto identico, si andrà ad estrazione

## 8. REGOLAMENTO TECNICO E DI GARA

<b>Categoria Auto</b>	GT3 –GT4	<b>Bilanciamento Prestazioni</b>	Si
<b>Limite Potenza</b>	Nessun Limite	<b>Peso Minimo</b>	Nessun limite
<b>Gomme Massime</b>	-	<b>Gomme Minime</b>	-
<b>Assegna numeri</b>	No	<b>Messa a Punto</b>	Completa
<b>Tempo per compl. La gara</b>	180 sec.		

<b>Tipo di Partenza</b>	Lanciata – Gestita dal Simulatore o manuale	<b>Griglia di partenza</b>	In base agli eventi
<b>Turbo</b>	N/A	<b>Intensità Scia</b>	N/A
<b>Danni visibili</b>	Si	<b>Danni Meccanici</b>	Completi
<b>Usura Gomme</b>	Reale	<b>Consumo Carburante</b>	Reale
<b>Tempo per compl. la gara</b>	180 sec.		
<b>Meteo</b>	In base agli eventi	<b>Orario di Gara</b>	Fissi

## 9. VETTURA SCELTA PER IL CAMPIONATO

Sono autorizzate TUTTE le autovetture GT3 e GT4 presenti all'interno del simulatore. Al momento dell'iscrizione, ciascuno pilota dovrà indicare l'auto con la quale prederà parte al campionato. Fino all'inizio dello stesso, è ammesso 1 solo cambio scelta. Una volta iniziate le prime prove libere della prima gara, l'auto non potrà più essere cambiata e rimarrà la stessa per tutto il campionato.

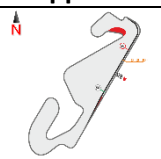
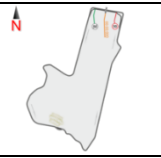
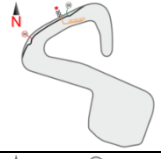
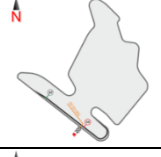
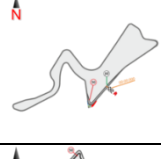
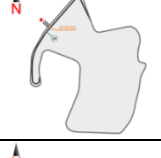
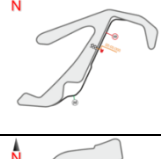
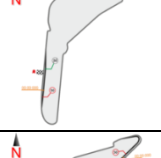

Per gli eventi GT4, l'auto potrà essere cambiata fino alle prime prove libere, del primo evento GT4 ( schedulato per la 3 gara di campionato)

## 10. LISTA CIRCUITI

Per il campionato, verranno scelti 10 degli 11 circuiti standard presenti all'interno del gioco base, ad esclusione dei circuiti compresi all'interno del "Intercontinental GT Pack".

Se, una volta terminate le iscrizioni, TUTTI (inteso come il 100% dei piloti) hanno anche il DLC dei tracciati, i 4 circuiti nuovi verranno inseriti nella rotazione delle estrazioni.

I tracciati presenti in calendario, verranno resi noti volta per volta, il venerdì antecedente la giornata di gara.

Mappa	Nome	Lunghezza	Versione	Base	DLC
	<b>Barcelona</b> Circuit de Barcelona - Catalunya	4.655 Metri	barcelona_2019	✓	-
	<b>Bathrust</b> Bathrust Mount Panorama Circuit	6.213 Metri	mount_panorama_2019	✗	ICGT
	<b>Brands Hatch</b> Brands Hatch Circuit	3.916 Metri	brands_hatch_2019	✓	-
	<b>Hungaroring</b> Hungaroring Circuit	4.381 Metri	hungaroring_2019	✓	-
	<b>Kyalami</b> Kyalami Grand Prix Circuit	4.580 Metri	kyalami_2019	✗	ICGT
	<b>Laguna Seca</b> WeatherTech Raceway Laguna Seca	3.602 Metri	laguna_seca_2019	✗	ICGT
	<b>Misano</b> Misano World Circuit	4.200 Metri	misano_2019	✓	-
	<b>Monza</b> Autodromo Nazionale Monza	5.793 Metri	monza_2019	✓	-
	<b>Nurburgring</b> Nurburgring	5.137 Metri	nurburgring_2019	✓	-

	<b>Paul Richard</b> Circuit Paul Richard	5.673 Metri	paul_richard_2019	✓	-
	<b>Silverstone</b> Silverstone	5.890 Metri	silverstone_2019	✓	-
	<b>Spa-Francorchamps</b> Circuit de Spa-Francorchamps	7.004 Metri	spa_2019	✓	-
	<b>Suzuka</b> Suzuka Circuit	5.807 Metri	suzuka_2019	✗	ICGT
	<b>Zandvoort</b> Circuit Park Zandvoort	4.320 Metri	zandvoort_2019	✓	-
	<b>Zolder</b> Circuit Zolder	4.010 Metri	zolder_2019	✓	-

## 11. GLITCH, PROBLEMI DI AVVIO, CONNESSIONI

La competizione su ACC si svolgerà su server dedicati. Per cui, i problemi di glitch o bug sono molti limitati. Nonostante questo, può accadere che qualche pilota rimanga bloccato in pista.

In caso di partenza, verranno applicate le seguenti regole:

- Se i piloti bloccati sono solo 1 o 2, la gara verrà svolta normalmente. La disconnessione in partenza è parificata ad un problema tecnico e i piloti saranno considerati ritirati.
- Se i piloti bloccati sono 3 o più, la gara viene interrotta, il SERVER riavviato, e si riparte direttamente con le qualifiche. Tutti i piloti sono obbligati a riavviare il proprio simulatore.
- La disconnessione a gara iniziata è parificata ad un problema tecnico e il pilota sarà considerato ritirato (e relative possibili penalità)
- E' vietato l'utilizzo della chat vocale in-game per disturbare gli altri partecipanti.
- Non è ammesso l'abbandono volontario della lobby prima della visualizzazione dei risultati finali e il nuovo ritorno alla lobby. Nel caso di violazione, i piloti saranno squalificati dalla gara.

## 12. GIUDICE DI GARA E PENALITA'

Il campionato in oggetto seguirà il regolamento sportivo allegato. Le penalità previste in questo campionato, sono sotto riportate. Ogni pilota inizierà la stagione con 10 punti sulla patente. Una volta terminati i punti sulla patente, ci sarà obbligatoriamente una squalifica per una gara e i punti patente verranno ripristinati al valore di 5 (50% rispetto al valore iniziale)

Descrizione	Penalità
Abbandonare volontariamente o involontariamente una gara in corso (sono esclusi problemi ai server o problemi PSN, se riscontrati da più piloti contemporaneamente)	Penalità in -5 punti patente (in caso di prima disconnessione del campionato, non verrà assegnata nessuna penalità). <b>Se un pilota dovesse abbandonare la gara per problemi di rete, e rientrare nell'arco di qualche minuto, la disconnessione non viene conteggiata.</b> <b>Un pilota che viene disconnesso, se al momento del rientro subisce uno stop forzato al box di TOT</b>

	secondi, non è più dovuto all'obbligo di sosta ai BOX, nonostante il simulatore segnali ancora la sosta mancante. A fine gara, verranno sottratti i 130 secondi di penalità.
<b>Warning</b>	<b>Penalità in -1 punto patente</b>
Ammonimento per Incidente lieve	Penalità in -1 punto patente
Causare un incidente con uno o più avversari, ma senza trarne vantaggio	Penalità in -2 punti patente
Causare un incidente con uno o più avversari, e trarne vantaggio	Penalità in -2 punti patente + Penalità in tempo da scontare a fine gara
Esaurire i propri punti patente	Stop di 1 gara
Esaurire i propri punti patente 2 volte	Votazione per esclusione dal campionato

### 13. OBBLIGHI DA PARTE DEI PARTECIPANTI

Al fine di facilitare la direzione gara, ogni partecipante è OBBLIGATO a salvare tramite il tasto "share" l'intera gara svolta (impostando la PS4 con salvataggio dell'ultima ora di gioco). Questo perché il gioco NON salva i replay a fine gara. Per poter valutare gli incidenti, la direzione gara ha bisogno che ogni partecipante invii il proprio filmato. Senza i filmati, la DG non potrà pronunciarsi in merito ad un incidente, anche se assistito in diretta durante la gara. Di default, la DG non salva il replay intero della gara, per tutti i partecipanti. L'obbligo di salvare la gara, vige per tutti in quanto in caso di difesa (cioè se si viene accusati da qualche altro partecipante), in assenza del filmato la direzione gara potrà emettere sentenze solo con materiale parziale.

### 14. INVIO DELLA SEGNALAZIONE

Ogni partecipante, ha 24 ore dal termine della gara per poter inviare la propria segnalazione alla DG. Trascorse le 24 ore, qualsiasi reclamo non potrà essere accolto. Un reclamo può essere aperto esclusivamente se corredato delle immagini video estrapolate dal video salvato della gara. Senza immagini video, qualsiasi segnalazione non potrà essere accettata. La segnalazione dell'incidente di gara dovrà essere effettuata utilizzando il modulo che verrà fornito dalla DG.

ATTENZIONE: La DG non salva i replay di tutti i partecipanti, per cui non si potrà chiedere le immagini agli organizzatori. Può capitare però, che la DG possa essere in possesso di immagini proprie, e in quel caso può intervenire d'ufficio in caso di valutazioni di incidente non segnalate.

#### 14.a RECLAMI

In sede di presentazione di un reclamo, i piloti coinvolti possono essere sentiti dalla DG, se necessario, prima che questa esprima il verdetto. Qualsiasi forma di polemica successiva al comunicato della DG sarà oggetto di penalità individuata nella esclusione del pilota dalla gara successiva. Se un pilota pensa di aver subito un torto dalla DG, può esporre un reclamo con diritto di revisione. Nuove valutazioni potranno essere prese in carico ESCLUSIVAMENTE se il pilota che apre il reclamo porta del nuovo materiale a supporto della propria tesi. Altrimenti il giudizio della DG rimane confermato.

### 15. MODIFICHE ED AGGIUNTE AL REGOLAMENTO

Il presente regolamento può essere modificato, senza nessun preavviso, e senza l'approvazione dei partecipanti. Ogni eventuale modifica sarà apportata allo scopo di migliorare l'esperienza generale dell'evento. Ogni comunicazione verrà inoltrata ufficialmente a tutti i partecipanti, e sarà valida esclusivamente dopo 05 giorni dalla sua pubblicazione.

### 16. VARIE

La partecipazione al campionato è gratuita, e non è prevista nessuna forma di vincita in premio/denaro. Lo scopo dell'iniziativa è quello di passare qualche ora di svago in maniera un po' più organizzata