



REGOLAMENTO "BRITISH CLUB" MULTI LOBBY

Versione 1.1 del 10/05/2021

IL PRESENTE ANNULLA E SOSTITUISCE IL PRECEDENTE

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 accoppiamenti potranno andare in ordine di preferenza del proprio compagno. In caso di non raggiunta di alcun accordo, le scuderie verranno create con selezione casuale tra i partecipanti.

2. SVOLGIMENTO

- a. Il campionato si svolgerà su 5 giornate di gara, con un evento a settimana ~~o bisettimanale~~, schedato di giovedì, **con aggiunta di 1 gara test.**
- b. 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 per provare ore 20.00
Orario Inizio Evento: ore 21.15
Orario Inizio gara: ore 21.30/21.45

- c. **Ogni evento ufficiale verrà suddiviso in 3 parti (l'evento TEST avrà un suo svolgimento a parte):**

- 1) Free Practice, della durata libera. Il server verrà acceso circa 1 ora prima dell'evento, e qualsiasi pilota iscritto potrà partecipare per allenarsi
- 2) Qualifiche, della durata di 15 minuti
- 3) Gara Endurance, su una distanza di 40 minuti
 - a. Le GARE avranno sempre svolgimento con tempo sereno/nuvoloso, con l'orario che può cambiare durante l'arco della giornata. Non è prevista pioggia

3. CALENDARIO

A seguito delle numerose adesioni, è stata aggiunta una data test che va ad aggiungersi al calendario. Inizio Campionato: 13 Maggio 2021 con la gara TEST UFFICIALE. L'evento TEST, servirà per suddividere i piloti in STANZA_A e STANZA_B per la prima gara ufficiale.

IPOTESI 1: CADENZA SETTIMANALE:

RND	Data	Gara	FP	Q	R	Durata
0	13 Maggio 2021	Silverstone GP	Free	-	-	-
1	20 Maggio 2021	Silverstone GP	Free	21:15 - 15 min	21.30	40 min
2	27 Maggio 2021	Oulton Park	Free	21:15 - 15 min	21.30	40 min
3	03 Giugno 2021	Brands Hatch	Free	21:15 - 15 min	21.30	40 min
4	10 Giugno 2021	Snetterton	Free	21:15 - 15 min	21.30	40 min
5	17 Giugno 2021	Donington Park	Free	21:15 - 15 min	21.30	40 min

4. PIT STOP E CAMBIO GOMME

Pit Stop e cambi gomme sono autorizzati durante lo svolgimento delle gare. E' obbligatorio effettuare almeno 1 pit stop in ogni gara. NON è obbligatorio effettuare il cambio gomme o rifornimento



5. SUDDIVISIONE LOBBY IN BASE AL NUMERO DI PARTECIPANTI

- 5.1. Poiché il gioco ACC non accetta lobby da più di 20 giocatori, in caso di superamento di tale soglia, verranno create 2 stanze di gioco. Una stanza principale, che chiameremo STANZA_A, e una secondaria, che chiameremo STANZA_B.
- 5.2. In caso di un numero di 30 iscritti non tutti potranno partecipare e verrà adottato il meccanismo delle "riserve", in caso di assenza di un iscritto potrà partecipare colui che si è segnato come riserva nell'ordine di iscrizione.
- 5.3. Al momento la STANZA_A sarà sempre la stanza dove sarà presente la cronaca in diretta (se organizzata). La STANZA_B non avrà telecronaca.
- 5.4. A livello organizzativo, la STANZA_A non potrà mai avere meno di 14 partecipanti. Sotto una tabella riassuntiva di come verrebbero divise le stanze in base ai numero di iscritti

Numero Iscritti	STANZA_A	STANZA_B
14	14	0
15	15	0
16	16	0
17	17	0
18	18	0
19	19	0
20	14	6
21	14	7
22	14	8
23	14	9
24	16	8
25	16	9
26	16	10
27	18	9
28	18	10
29	18	11
30	18	12

- 5.5. Attenzione: La classifica finale dell'evento sarà UNICA. Entrambe le stanze concorreranno a determinare una unica graduatoria in base alle specifiche indicate nel paragrafo dedicato. Questo significa, che la STANZA_B verrà comunque creata, anche se con pochi partecipanti. Il numero di partecipanti non incide nel risultato finale che dipende esclusivamente dal tempo totale di gara. Dettagli vengono forniti nel paragrafo "CALCOLO GRIGLIA FINALE".
- 5.6. Gli organizzatori, avranno 1 posto garantito in STANZA_A e 1 posto garantito in STANZA_B, sempre in base alle prestazioni. Questo server per poter meglio intervenire in caso di disconnessioni, caduta server, o qualsiasi imprevisto possa capitare.

6. REGOLE PARTY PSN

- 6.1. I party del Playstation Network, possono ospitare al massimo 16 partecipanti. Poiché 1 slot sarà utilizzato per la telecronaca e 1 per gli organizzatori, purtroppo soltanto 14 piloti potranno partecipare ad un party contemporaneamente.
- 6.2. Tutti i piloti sono OBBLIGATI a partecipare al party PSN o seguire le comunicazioni DISCORD fino al momento della partenza della gara. Durante la gara è facoltativo rimanere in chat, tuttavia resta a carico del pilota la responsabilità di tenersi aggiornato nel caso dovessero nascere esigenze di comunicazioni durante



la gara (ad esempio se dovesse essere riavviato il server per problemi generalizzati). Quindi se non si partecipa al party PSN durante la gara è **OBBLIGATORIO** consultare il canale COMUNICAZIONI UFFICIALI in Discord.

- 6.3. Vengono creati due party PSN, uno per stanza A ed uno per stanza B.
- 6.4. Gli organizzatori, potranno cambiare party senza nessun preavviso, per poter dare eventualmente comunicazioni di servizio urgenti. Gli altri partecipanti, una volta entrati in un party PSN, non lo potranno più cambiare
- 6.5. E' assolutamente vietato utilizzare i party per comunicazioni che non siano inerenti allo svolgimento delle gare. Durante le qualifiche e la gara il party viene solamente utilizzato per comunicazioni di gara, alla fine della gara è obbligatorio attendere che tutti abbiano finito la stessa prima di iniziare a parlare di altro.

7. GARA TEST E CREAZIONE GRADUATORIA

- 7.1. La suddivisione tra STANZA_A e STANZA_B, verrà effettuata tramite valutazione delle prestazioni dei piloti. I primi piloti in graduatoria, andranno a riempire la STANZA_A, fino ad esaurimento SLOT come da tabella 1.3. I piloti rimanenti, verranno assegnati alla STANZA_B.
- 7.2. Per poter creare la graduatoria per la prima gara, e per meglio far conoscere le regole a tutti, è stata istituita una gara TEST ufficiale, che si svolgerà nel seguente ordine:

Orario	Programma giornata TEST
Ore 20.00	Accensione server con prove libere. Gli utenti sono liberi di poter entrare in STANZA_A o STANZA_B
Ore 21.15	Accesso ai server STANZA_A e STANZA_B, con ordine diramato dalla DG prima della gara (le suddivisioni saranno casuali, o per ordine di iscrizione al torneo)
Ore 21.20	Inizio qualifiche da 15 minuti STANZA_A e STANZA_B in contemporanea
Ore 21.35	Inizio gare da 40 minuti STANZA_A e STANZA_B in contemporanea
Ore 22.30 in avanti	Non appena possibile, dopo le gare, la DG diramerà i risultati ufficiali, per la creazione della graduatoria valevole per la prima gara di campionato

- 7.3. Una volta stilata la graduatoria, la DG comunicherà i piloti che gareggeranno nella STANZA_A, e chi nella STANZA_B per la gara successiva.
- 7.4. Gli organizzatori, cercheranno sempre di presenziare in entrambe le stanze, in modo tale da poter intervenire in caso di problemi, disconnessioni, o situazioni improvvise di qualsiasi genere.

8. SVOLGIMENTO DELLE GARE E RISULTATI DI GARA

- 8.1. La DG darà accesso alle 2 stanze, dove i piloti svolgeranno la sessione di qualifica per la propria stanza, e conseguentemente la sessione di gara.
- 8.2. Per i punteggi di fine gara, non verranno valutate le singole stanze, ma il tempo totale di gara per singolo partecipante unendo quelli della stanza 1 con quelli della stanza 2. Verrà creata un'unica classifica finale, con assegnazione di punteggio dalla posizione 1 alla posizione 30.
- 8.3. Verrà assegnato un punteggio extra al pilota che farà il GIRO VELOCE.
- 8.4. Il giro veloce che otterrà un punteggio EXTRA sarà il giro più veloce tra tutti quelli che sono stati segnalati alla DG tramite invio di screenshot. La DG non andrà a confrontare i risultati di tutti i partecipanti ma sceglierà il tempo minore tra tutti quelli che sono stati segnalati.
- 8.5. Ad esempio se 5 piloti solamente segnalano il loro tempo veloce, il giro veloce verrà scelto tra questi 5 anche se non è il giro migliore in assoluto.



- 8.6. In caso nessun pilota dovesse inviare il proprio giro veloce, i punti extra non verranno assegnati. In caso il pilota non abbia lo screenshot del giro veloce, i punti extra non potranno essere assegnati.
- 8.7. I punti extra della pole position, andrà al pilota più veloce in qualifica, con classifica aggregata tra STANZA_A e STANZA_B.
- 8.8. TUTTE le segnalazioni per contatti di gara andranno fatte utilizzando il FORM presente nel sito ESPORTGPITALIA e dovranno essere corredate da video. Basta seguire le istruzioni di compilazione del FORM. Se non si ha video a disposizione il pilota può chiedere agli altri se glielo fornisce ma non possono essere chiesti alla DG. Come sempre la DG interviene solo su segnalazione, se un membro della DG è coinvolto in un contatto segnalato questo non partecipa al giudizio.

9. PUNTEGGIO PER SINGOLA GARA

Punteggio deprecato:

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 Punti
4°	12 Punti	9°	2 Punti	4°	8 Punti	9°	-
5°	10 Punti	10°	1 Punto	5°	6 Punti	10°	-
Pole Position			1 punto	Pole Position			1 Punto
Giro Veloce			1 punto	Giro Veloce			1 Punto

SISTEMA DI PUNTEGGIO UTILIZZATO:

OPZIONE MULTI-LOBBY					
Pos. 1-10	Punti	Pos. 11-20	Punti	Pos. 21-30	Punti
1° Posto	100	11° Posto	24	21° Posto	10
2° Posto	80	12° Posto	22	22° Posto	9
3° Posto	60	13° Posto	20	23° Posto	8
4° Posto	50	14° Posto	18	24° Posto	7
5° Posto	45	15° Posto	16	25° Posto	6
6° Posto	40	16° Posto	15	26° Posto	5
7° Posto	36	17° Posto	14	27° Posto	4
8° Posto	32	18° Posto	13	28° Posto	3
9° Posto	29	19° Posto	12	29° Posto	2
10° Posto	26	20° Posto	11	30° Posto	1
Pole Position		10 Punti			
Giro Veloce		10 Punti			
Punti Assegnati a fine Campionato					
Bonus Frequenza		5 Punti per ogni gara completata			
Bonus Frequenza Finale		25 punti Extra per aver completato tutte le gare			
Bonus Punti Patente Finale		5 Punti extra per ogni punto patente conservato a fine campionato			

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 completa 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.

In caso di disconnessioni parziali dei singoli partecipanti, seguire il capitolo **16. GLITCH, PROBLEMI DI CONNESSIONI SINGOLE, DISCONNESSIONI PARZIALI**

10. CALCOLO DELLA GRIGLIA FINALE E DEL RANKING PER GARA SUCCESSIVA

- 10.1. Sia la STANZA_A, che la STANZA_B, andranno a concorrere per la stesura della classifica finale dell'evento. Verrà creata un'unica graduatoria finale, in base al tempo totale di gara e al numero di giri totali percorsi. Assetto Corsa Competizione ha gli strumenti per poter calcolare in maniera precisa, la distanza di gara, e il tempo di percorrenza.
- 10.2. Questo significa che la classifica per singola stanza è temporanea. Potrà cambiare in base ai tempi registrati dai piloti nell'altra stanza. Esisterà una unica graduatoria finale combinando i risultati delle due stanze.
- 10.3. La suddivisione delle stanze a partire da gara 2 avverrà in base alla graduatoria finale della gara precedente (ad esempio dal 1° al 14° in gara 1, in gara 2 verranno assegnati in stanza A; dal 15° al 30° in gara 1, in gara 2 verranno assegnati alla stanza B)
- 10.4. **Per poter meglio organizzare gli eventi, 1 posto della STANZA_A e 1 posto nella STANZA_B andranno di default a 2 degli organizzatori**

ESEMPIO CLASSIFICA FINALE EVENTO:

ARRIVO FINALE STANZA_A

STANZA_A				
POS	PILOTA	SCUDERIA	TEMPO DI GARA	GIRI
1	Zimo86GE	HotSpin / Lefreccespinnate	40:03.124	24
2	edel001	7evenHill	40:05.666	24
3	miross1802	GenSas Racing	40:09.247	24
4	LucasFader	LucasTelefilm	40:22.553	24
5	thebattledave	DMT Motorsport	40:44.369	24
6	rizla8746	PiErre Racing	40:04.777	23
7	Giupo77	Korzias/Giupo	40:44.258	23
8	EmmetiRoma	DMT Motorsport	41:05.987	23
9	QERTY91	WWE Motorsport	41:16.824	23
10	towerASR	7evenHill	40:13.224	22
11	nakyp	GenSas Racing	41:13.888	21
12	therealdeadMan17	Nba Forever Team	41:13.902	21
13	Magicpildo	ForzaLazio Team	40:25.396	20
14	gaticio1	MM Racing Team	41:41.267	18

ARRIVO FINALE STANZA_B:



STANZA_B				
POS	PILOTA	SCUDERIA	TEMPO DI GARA	GIRI
1	mammy12	VivaLaMamma	40:23.777	24
2	pirr_one	LucasTelefilm	40:33.471	24
3	xx_vivialaraza_xx	WWE Motorsport	40:44.998	24
4	oraorari	DMT Motorsport	41:22.553	24
5	penalty_22	PiErre Racing	40:04.221	23
6	kolbacco91	WWE Motorsport	40:04.789	23
7	forza_milan_99	VivaLaMamma	41:05.825	23
8	totino	HotSpin / Lefreccespinnate	40:05.564	22
9	keygenerator_real	Nba Forever Team	41:11.374	18
10	descedent	ForzaLazio Team	41:21.318	16

CLASSIFICA FINALE COMBINATA STANZA_A E STANZA_B

STANZA_A E STANZA_B AGGREGATE						
POS	PILOTA	SCUDERIA	TEMPO DI GARA	GIRI	STANZA	PT
1	Zimo86GE	HotSpin / Lefreccespinnate	40:03.124	24	STANZA_A	100
2	edel001	7evenHill	40:05.666	24	STANZA_A	80
3	miross1802	GenSas Racing	40:09.247	24	STANZA_A	60
4	LucasFader	LucasTelefilm	40:22.553	24	STANZA_A	50
5	mammy12	VivaLaMamma	40:23.777	24	STANZA_B	45
6	pirr_one	LucasTelefilm	40:33.471	24	STANZA_B	40
7	thebattledave	DMT Motorsport	40:44.369	24	STANZA_A	36
8	xx_vivialaraza_xx	WWE Motorsport	40:44.998	24	STANZA_B	32
9	oraorari	DMT Motorsport	41:22.553	24	STANZA_B	29
10	penalty_22	PiErre Racing	40:04.221	23	STANZA_B	26
11	rizla8746	PiErre Racing	40:04.777	23	STANZA_A	24
12	kolbacco91	WWE Motorsport	40:04.789	23	STANZA_B	22
13	Giupo77	Korzias/Giupo	40:44.258	23	STANZA_A	28
14	forza_milan_99	VivaLaMamma	41:05.825	23	STANZA_B	18
15	EmmetiRoma	DMT Motorsport	41:05.987	23	STANZA_A	16
16	QERTY91	WWE Motorsport	41:16.824	23	STANZA_A	15
17	totino	HotSpin / Lefreccespinnate	40:05.564	22	STANZA_B	14
18	therealdeadMan17	Nba Forever Team	41:13.902	21	STANZA_A	13
19	nakyp	GenSas Racing	41:13.888	21	STANZA_A	12
20	therealdeadMan17	Nba Forever Team	41:13.902	21	STANZA_A	11
21	Magicpildo	ForzaLazio Team	40:25.396	20	STANZA_A	10
22	keygenerator_real	Nba Forever Team	41:11.374	18	STANZA_B	9
23	gaticio1	MM Racing Team	41:41.267	18	STANZA_A	8
24	descedent	ForzaLazio Team	41:21.318	16	STANZA_B	7

STANZA_A GARA SUCCESSIVA

STANZA_B GARA SUCCESSIVA



11. 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 5 punto per ogni gara completata
- BONUS per aver completato tutte e 5 le gare 25 punti
- Aver finito il campionato con 6 punti patente 30 punti

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

Es 1: 5 punti patente = 25 punti in classifica aggiunti

Es 2: 2 punti patente = 10 punti in classifica aggiunti

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

12. 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 5 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

13. REGOLAMENTO TECNICO E DI GARA

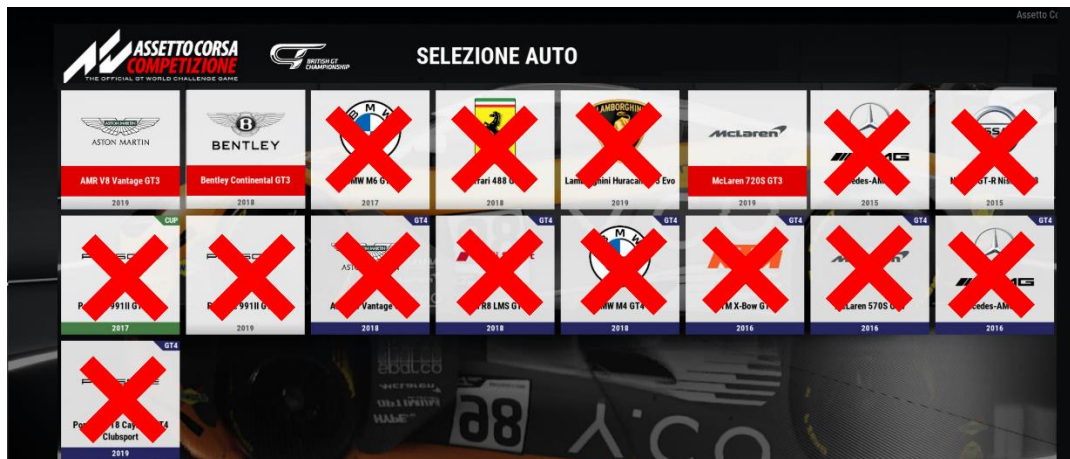
Categoria Auto	GT3	Bilanciamento Prestazioni	Si
Limite Potenza	Nessun Limite	Peso Minimo	Nessun limite
Gomme Massime	-	Gomme Minime	-
Assegna numeri	No	Messa a Punto	Completa
Tempo per compl. La gara	180 sec.		




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



14. VETTURA SCELTA PER IL CAMPIONATO

Sono autorizzate ESCLUSIVAMENTE le auto inglesi, che hanno preso parte al campionato reale British 2019, e sono:





Auto Ammessa	Foto
<p>Aston Martin AMR V8 Vantage GT3 – 2019</p>	
<p>Bentley Continental GT3 – 2019</p>	
<p>McLaren 720S GT3 – 2019</p>	



15. LISTA CIRCUITI

Per il campionato, sono stati inclusi esclusivamente i 5 tracciati inglesi, 2 compresi nel gioco originale e 3 compresi all'interno del DLC "British GT Pack DLC".

Per coerenza con il campionato British 2019, tutte le piste su ACC saranno nella versione 2019 (e non 2020)

Mappa	Nome	Lunghezza	Versione	Base	DLC
	Silverstone	5.890 Metri	silverstone_2019	✓	-
	Oulton Park	4.307 Metri	oulton_park_2019 DLC	✗	✓
	Brands Hatch	3.916 Metri	brands_hatch_2019	✓	-
	Snetterton	4.779 metri	snetterton_2019 DLC	✗	✓
	Donington Park	4.020 Metri	donington_2019 DLC	✗	✓

16. GLITCH, PROBLEMI DI CONNESSIONI SINGOLE, DISCONNESSIONI PARZIALI

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.

Le procedure sotto elencate, fanno riferimento al caso di disconnessioni di singoli utenti.

In caso di problemi generali (server non funzionanti, PSN che va down, o altro), si fa riferimento al capitolo 5.

ATTENZIONE: Dato che ogni evento, verrà suddiviso in più stanze, gli organizzatori, avranno 1 posto garantito in STANZA_A e 1 posto garantito in STANZA_B (sempre suddivisi in base alla prestazione).

Questo per poter garantire il corretto svolgimento degli eventi, e per poter intervenire in maniera tempestiva in caso di errori, disconnessioni, problemi al server, o qualsiasi imprevisto possa capitare

FASE DI QUALIFICA:

11.a Se i piloti bloccati sono solo 1 o 2, la qualifica verrà svolta normalmente. La disconnessione in è parificata ad un problema tecnico e i piloti avranno comunque il tempo di ritornare all'interno del server. Se non dovessero ritornare in tempo per la gara, i piloti verranno considerati ritirati come se fosse per guasto tecnico.

11.b Se i piloti bloccati sono 3 o più, la qualifica viene interrotta, il SERVER riavviato, e si riparte direttamente con le qualifiche. Tutti i piloti sono obbligati a riavviare il proprio simulatore.



DURANTE LA FASE DI PARTENZA O DURANTE IL PRIMO GIRO:

11.c 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.

11.d Se i piloti bloccati sono 3 o più, la gara viene interrotta, il SERVER riavviato, e si riparte direttamente con la gara, in base all'ordine di qualifica. In questo caso, sarà la direzione gara a comunicare la modalità di ripartenza

DAL 2° GIRO IN AVANTI (CALCOLATO IN BASE AL LEADER DELLA GARA)

11.e Se i piloti bloccati sono solo 1 o 2, la gara verrà svolta normalmente. La disconnessione in gara è parificata ad un problema tecnico e i piloti saranno considerati ritirati.

11.f In caso di disconnessioni involontarie di 3 o più piloti, avvenute con gara disputata meno del 50%, verrà esposta bandiera rossa e la gara verrà annullata. Si ripartirà in base alla griglia di partenza delle qualifiche, con lunghezza di gara originale

11.g In caso di disconnessioni involontarie di 3 o più piloti, avvenute con gara disputata più del 50%, verrà esposta bandiera rossa e la gara verrà stoppata.

- se si è corso meno del 75% del totale di tempo di gara (meno di 30 minuti), verrà assegnato punteggio ridotto
- se si è corso più del 75% (più di 30 minuti), verrà assegnato punteggio pieno

ATTENZIONE:

a) Se durante una gara dove sia già stata esposta una volta una bandiera rossa per disconnessioni, dovesse capitare una seconda bandiera rossa sempre per disconnessioni, la DG può valutare di annullare l'evento e riproporlo alla prima data utile

(Es. si presenta il caso 16.f, la gara riparte, e si ripresenta ancora una situazione 16.f – A quel punto, la DG può valutare di sospendere la gara, e riprenderla in un secondo momento, o in un'altra data)

b) Vengono conteggiate **ESCLUSIVAMENTE** le disconnessioni involontarie dalla gara avvenute per colpa del server o del gioco. Disconnessioni volontarie (piloti che abbandonano la gara), o disconnessioni dovute a problemi propri di linea (salta internet in casa, salta la corrente, etc...) non sono attribuibili al gioco, e non vengono conteggiate nel computo delle disconnessioni involontarie.

E' richiesta la massima onesta e trasparenza da parte di tutti i partecipanti.

17. 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 6 punti sulla patente. Una volta terminati i punti sulla patente, verrà applicata una penalità (sotto riportata) e i punti patente verranno ripristinati al valore di 3 (50% rispetto al valore iniziale)



Descrizione	Penalità
Non presentarsi ad una gara (no show)	Penalità in -1 punto patente (in caso di primo “no show”, non verrà assegnata nessuna 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 -2 punti patente (in caso di prima disconnessione del campionato, non verrà assegnata nessuna penalità). Se un pilota dovesse abbandonare la gara per problemi di rete, e rientrare nell’arco di qualche minuto, la disconnessione non viene conteggiata. Un pilota che viene disconnesso, se al momento del rientro subisce uno stop forzato al box di TOT 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.
Warning generico	Penalità in -1 punto patente
Warning per ignoro bandiere	Penalità in -1 punto patente
Warning 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	-20 punti in classifica
Esaurire i propri punti patente 2 volte	-40 punti in classifica

18. 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.

19. 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. La DG può intervenire ESCLUSIVAMENTE in caso di segnalazione. Gli interventi d’ufficio NON sono previsti.



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.

20. 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.

21. 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