

REGOLAMENTO IN GARA

AGGIORNAMENTO DEL 07/03/2021

1. REGOLAMENTO SPORTIVO

1.1 PRINCIPI GENERALI

- 1.1.1 Con la partecipazione a qualsiasi evento, gara, o campionato organizzato, si accetta implicitamente il seguente regolamento, nella sua interezza.
- 1.1.2 Le gare, anche se effettuate in maniera virtuale, esistono solo perché la nostra è una comunità composta da PERSONE e non da semplici nickname. Da tutti è tassativamente PRETESO un comportamento leale, corretto, educato e di reciproco rispetto. Ognuno è tenuto al rispetto di tali semplici regole che vengono implicitamente accettate con l'iscrizione alle varie gare o ai campionati.
- 1.1.3 Il giudizio dell'Ente Organizzatore (da ora chiamato EO), o della Direzione Gara (da ora chiamato DG), è insindacabile. Si richiede massimo rispetto da parte di tutti i partecipanti, non solo in pista, ma anche al di fuori (chat, forum, party, etc...).
- 1.1.4 **Modifica del 07 Marzo 2021**
ESPORTGPITALIA vieta, in ogni contesto (chat vocale, Discord, Whatsapp, Forum, Twitter o altro) qualsiasi atteggiamento che denoti una mancanza di rispetto verso il prossimo. Insulti, minacce, offese o comportamenti che generino risse verbali.
Qualsiasi tipo di rimostranza può essere condotta seguendo i canali ufficiali e con rispetto verso il prossimo. Non è consentito alimentare polemiche oltremodo, innescare dibattiti accesi o protestare reiteratamente. Non è consentito minacciare o mettere in atto atteggiamenti vendicativi in pista. **Ogni forma di mancanza di rispetto sarà punita, a seconda della gravità, con BAN immediato temporale dalla comunità e/o dalle attività della stessa.**
La reiterazione di un comportamento che leda la sensibilità altrui verrà punito con BAN definitivo dalla community di ESPORTGPITALIA
- 1.1.5 Inoltre è vietata la pedopornografia, link a siti vietati ai minori o ad altri siti che ledano la sensibilità altrui. E' vietata la propaganda politica, blasfemia, insulti razziali o offese religiose. E' vietata la diffusione di opere con diritto d'autore o materiale riservato o qualsiasi altra forma di attività illegale. Non si accettano comportamenti irosi.
Ogni comportamento che violi le precedenti regole di condotta verrà punito, a seconda della gravità, con l'esclusione, parziale o definitiva dalla comunità. Chiunque può segnalare utenti che contravvengono al regolamento della comunità.
Gli amministratori non sono responsabili delle opinioni degli altri utenti.

1.2 COMPORAMENTI GENERALI

- 1.2.1 In linea di principio, tutti gli eventi organizzati faranno riferimento ai regolamenti comportamentali UFFICIALI e REALI diramati dalla FIA (Federazione Internazionale dell'Automobilismo).
- 1.2.2 Ogni singolo partecipante, dovrà SEMPRE e COMUNQUE fare tutto il possibile per evitare ogni singolo contatto di gara, anche il più lieve. In base ai tipi di eventi, l'EO può adottare 4 tipi di severità di gara, che verrà comunicato preventivamente per ogni singolo evento/campionato:
LIVELLO B: Moderata Severità
I partecipanti dovranno guidare evitando QUALSIASI contatto di gara. I contatti lievi, che non comportano nessun danno per chi li riceve, o nessun vantaggio per chi li commette, NON potranno essere oggetto di reclamo. Tutti gli altri contatti, volontario o non volontari, potranno essere oggetto di reclamo e investigazione.

1.3 AVVISI, BANDIERE E DG

- 1.3.1 Tutti i piloti devono in maniera categorica seguire tutte le segnalazioni che arrivano dalla DG, dalle bandiere di Gara (gialle, rosse, blu), dalle chat di gioco, o dai vari simulatori attraverso voci dell'ingegnere.
- 1.3.2 Soprattutto per le bandiere, NON rispettare le bandiere gialle, o ignorare le bandiere BLU in caso di doppiaggio, può portare ad ulteriori penalità o anche a squalifiche dalla specifica gara.

1.4 TRACCIATI

- 1.4.1 I limiti di ogni tracciato sono indicati da una LINEA bianca continua ai bordi della carreggiata. I Cordoli, se esterni a tale linea, NON fanno parte del tracciato, ma possono essere utilizzati, l'importante è che l'auto risulti ancora in pista. Un'auto viene considerata FUORI dal tracciato quando nessuna parte dell'autovettura è a contatto con la pista.
- 1.4.2 L'uscita dal tracciato VOLONTARIA non è mai ammessa, se non per evitare un pericolo imminente, un incidente di gara, o a seguito di un contatto
- 1.4.3 I piloti che superano i limiti della pista per trarre vantaggio (tagliare una chicane, oppure aprire prima il gas sfruttando l'asfalto al di fuori della carreggiata), possono essere sanzionati dalla DG
- 1.4.4 Ogni simulatore gestisce le uscite di pista a livello software in maniera differente. Per ogni evento, verrà specificata in anticipo la modalità di valutazione utilizzata.

1.5 DUELLI E SORPASSI IN GARA

- 1.5.1 Ingaggiati in un duello, è tassativo considerare gli spazi da lasciare al proprio o ai propri avversari. Il pilota che si difende, deve sempre lasciare lo spazio di 1 macchina tra se e il bordo pista. In caso di collisione dovuta alla mancanza di spazio, possibili penalità possono essere applicate. Il pilota che attacca, deve sempre valutare lo spazio per potersi inserire. Se la collisione è dovuta alla forzatura del sorpasso in spazi chiusi, il pilota che attacca e che ha causato la collisione può essere oggetto di penalità
- 1.5.2 Il pilota che attacca, deve sempre valutare gli spazi per effettuare il sorpasso in sicurezza.
- 1.5.3 Per poter essere considerato "sorpasso legittimo", il pilota che attacca deve almeno essersi affiancato al pilota che intende superare, prima della fine della zona di frenata. Per affiancamento si intende che il muso del sorpassante sia "almeno" ad altezza portiera pilota del veicolo sorpassato.
- 1.5.4 Il pilota che si difende, può effettuare 1 solo cambio di direzione. Una volta scelta la traiettoria per affrontare la curva, questa non può essere più cambiata.
- 1.5.5 Terminata la zona di frenata, verrà valutata la precedenza di traiettoria, che sarà:
 - a) Del pilota attaccante, se al momento dell'inserimento curva le proprie ruote anteriori saranno almeno ad altezza come indicato al paragrafo 1.5.3.
 - b) Del Pilota difendente, se al momento dell'inserimento non è affiancato in maniera corretta come indicato al paragrafo 1.5.3
- 1.5.6 Un'azione di sorpasso, o di difesa, può essere considerata terminata in maniera corretta se entrambi i piloti hanno tenuto una condotta che non ha portato a contatti.
- 1.5.7 Se in fase di difesa si mantiene la posizione grazie ad un'uscita di pista, o grazie ad un contatto evidente, eventuali penalità possono essere evitate concedendo la posizione al proprio avversario.
- 1.5.8 Se in fase di attacco, si guadagna la posizione grazie ad un'uscita di pista, o grazie ad un contatto evidente, eventuali penalità possono essere evitate restituendo la posizione al proprio avversario.

1.6 PROVE LIBERE E QUALIFICHE

- 1.6.1 Durante lo svolgimento di prove libere e qualifiche, è assolutamente vietato ingaggiare e superare piloti che si trovano nel giro valido per segnare un tempo. In caso di interferenze, eventuali sanzioni possono essere applicate dalla DG.
- 1.6.2 Nel giro di lancio, i piloti devono obbligatoriamente:
 - 1.6.2.1 Guardare sempre la mappa, e lasciare strada ai piloti che sorraggiungono. Ogni ostacolo può essere valutato dalla DG.
 - 1.6.2.2 Arrivati alla fine del giro di lancio, prendere i giusti spazi dai piloti antecedenti. In caso di interferenze dovute alla non corretta distanza, eventuali sanzioni possono essere inflitte dalla DG.
- 1.6.3 Nel giro di rientro, i piloti hanno gli stessi obblighi presenti nei Giri di lancio (1.6.2)
- 1.6.4 In caso di uscita di pista durante un giro legittimo, o in caso il tempo non sia più valido per il simulatore (segnato in rosso), i piloti hanno gli stessi obblighi presenti nel paragrafo 1.6.2, e il giro verrà considerato "di lancio" per quello successivo, o "di rientro" se poi il pilota ritorna ai box.

1.7 COMPORTAMENTO IN PISTA

- 1.7.1 Quando si è in pista, ogni pilota deve sempre adottare comportamenti consoni, atti ad evitare ogni singolo contatto con le altre autovetture presenti sul tracciato.
- 1.7.2 E' assolutamente vietato Zig-zagare in pista, con diversi cambi di traiettoria, che portano a collisioni con l'avversario. Questo vale non solo in staccata in difesa da un sorpasso, ma in qualsiasi zona e situazioni di pista.
- 1.7.3 E' assolutamente vietato tamponare un avversario, sia in maniera volontaria che involontaria. Ogni pilota deve sempre calcolare gli spazi di frenata anche in base alla posizione in pista dei propri avversari. Il tamponamento viene considerato sempre come comportamento "grave" in caso di penalizzazione da parte della DG.
- 1.7.4 In caso di uscita di pista, anche di lieve entità, il pilota che rientra si deve assicurare di poter effettuare la manovra in totale sicurezza. In caso di collisione con piloti che sorraggiungono (che hanno la precedenza), possibili penalità possono essere inflitte.
- 1.7.5 In caso di uscita di pista volontaria, atta ad evitare incidenti o situazioni di pericolo, se il pilota che la effettua guadagna secondi o posizioni rispetto ai propri avversari, è tenuto a ripristinare la situazione nel più breve tempo possibile. In caso contrario, penalità da parte della DG potranno essere applicate.
- 1.7.6 Sono assolutamente vietate tutte le manovre, che possono essere catalogate come guida pericolosa. Spingere un avversario oltre il limite della pista, frenare bruscamente in zone del circuito non consone, procedere a velocità limitata senza nessun apparente motivo, o tutte quelle situazioni che possono creare pericolo per se e per gli altri piloti.

1.8 CORSIA BOX

- 1.8.1 La corsia BOX viene delimitata abitualmente in ogni simulatore, con righe bianche continue o tratteggiate, sia in ingresso che in uscita.
- 1.8.2 Per effettuare un ingresso corretto, bisogna seguire esattamente la segnaletica orizzontale per l'ingresso in PIT LANE. Eventuali tagli, potrebbero essere soggetti a sanzioni.
- 1.8.3 Per effettuare un'uscita corretta, bisogna seguire la linea di demarcazione uscita box, fino al suo termine.
- 1.8.4 Nel caso nel simulatore non ci sia disegnata sull'asfalto la linea di demarcazione, ogni pilota dovrà effettuare il rientro in pista nella più totale sicurezza, ricordandosi che i piloti che sorraggiungono hanno sempre la precedenza, e senza tagliare la strada sulla traiettoria ideale.

1.9 DOPPIAGGI

- 1.9.1 In caso di doppiaggio, il pilota che si vede esposte le bandiere BLU ha l'obbligo di agevolare il sorpasso, nel minor tempo possibile, senza recare disturbo o intralcio al pilota che sorraggiunge.
- 1.9.2 Il doppiato deve sempre avere una condotta di gara prevedibile da parte di chi sorraggiunge, e non deve effettuare nessuna manovra repentina (tipo inchiodare) che potrebbe portare ad un contatto con l'avversario
- ~~1.9.3 In caso di superamento tra piloti di classi differenti, vige lo stesso obbligo di come se si fosse doppiati (abrogato)~~

1.10 DIREZIONE GARA VIRTUALE DEI SIMULATORI

- 1.10.1 In tutti i casi dove i simulatori implementano al loro interno delle regole e delle direzioni gara, questa dovrà essere rispettata da ogni pilota al 100%.
- 1.10.2 Come la DG umana, ogni decisione della direzione gara virtuale è insindacabile e inderogabile.
- 1.10.3 Allo stato attuale, purtroppo non esiste una console di direzione gara che possa annullare decisioni non corrette prese dal simulatore (come avviene su PC). Per questo motivo, anche se un pilota effettua delle manovre legittime (es. uscire di pista per evitare un incidente, e trovarsi con una Drive through di 20 secondi), la penalità NON potrà essere tolta.