



REGOLAMENTO COMPLETO “WEC Winter Esport Championship 2022”

Versione 1.0 del 13 Dicembre 2021



1. DESCRIZIONE

Il campionato W.E.C. 2022 (da ora **WEC**), è un campionato rivolto a piloti amatori e professionisti, che si sfideranno in 8 gare sul simulatore Assetto Corsa Competizione. La partecipazione è aperta a tutti i piloti iscritti al PSN, e che si iscriveranno alla piattaforma ESPORTGPITALIA. L'iscrizione prevede una donazione di 4 Euro per pilota, somma che ha lo scopo esclusivo di pagare l'affitto e il mantenimento del server, durante tutto l'arco della competizione.

L'attività non ha nessuno scopo di lucro, e non è prevista nessuna forma di vincita in premio/denaro.

Al pilota vincitore, verrà riconosciuto un piccolo omaggio, come simbolo per aver vinto la competizione.

Il campionato sarà sia PILOTI che SQUADRE. Ogni team, dovrà obbligatoriamente utilizzare la medesima autovettura. Sono consentite al MAX 4 autovetture uguali per ogni gara (2 scuderie).

2. NUMERO PARTECIPANTI

I server di Assetto Corsa Competizione, possono ospitare al massimo 20 SLOT per piloti + 2 slot per gli organizzatori. Il campionato partirà nel momento in cui almeno 14 piloti avranno confermato la pre-iscrizione.

Per poter creare i numeri di un secondo server, ci dovranno essere almeno 32 piloti iscritti e confermati. In base al numero di richieste di partecipazione, il format del campionato può cambiare radicalmente.

In caso di 20 o meno partecipanti, tutti si svolgerà in una unica lobby, in contemporanea.



In caso di più di 21 partecipanti, ma meno dei 31 richiesti per creare una seconda lobby, i piloti “confermati” dovranno ogni giovedì riconfermare la propria presenza. In caso di defezioni, i piloti riserva possono entrare e correre al posto dei piloti titolari.

In caso di 32 partecipanti o più, verranno create 2 lobby. Le lobby potrebbero essere create in contemporanea, a seguire, oppure in giornate diverse. Ulteriori informazioni seguiranno in base al numero effettivo di partecipanti. In caso di 2 lobby, saranno autorizzate 4 autovetture identiche per ogni lobby.

Partecipanti	Organizzazione
0-13 Pre-iscritti	Campionato non confermato
14-20 Pre-iscritti	Campionato confermato con 1 sola lobby
21-31 Pre-iscritti	Campionato confermato con 1 sola lobby – Verranno decisi piloti “Riserva” e graduatorie
32-40 Pre-iscritti	Campionato confermato con 2 lobby.

3. FASI DI ISCRIZIONE, TEST, GRADUATORIE

a. FASE 1 – dal 13 Dicembre al 31 Dicembre 2021

Tutti gli interessati manifestano il proprio interesse a partecipare, tramite modulo dove completare la registrazione. I piloti già iscritti alla piattaforma che hanno già espresso la propria preferenza, hanno il diritto di prelazione per l’iscrizione al campionato.

In questa fase, i piloti che si iscrivono dovranno indicare:

- Autovettura GT3 e GT4 preferita (la scelta non è vincolante)
- Eventuale Seconda Vettura GT3 e GT4 preferita
- Eventuale Terza Vettura GT3 e GT4 preferita
- Nome scuderia
- Compagno di squadra (opzionale)

Finita la FASE 1, la DG procederà alla creazione delle squadre, seguendo le seguenti priorità:

- Compagno di squadra già indicato e nome scuderia già indicato.

Per i piloti che non hanno indicato alcun compagno, gli abbinamenti verranno eseguiti per:

- Vettura GT3 preferita (in ordine di preferenze)
- Vettura GT4 preferita (in ordine di preferenze)

Le scuderie così definite alla fine della FASE 1, sono provvisorie

b. FASE 2 – Versamento quota di iscrizione

Subito terminata la fase 1, per poter accedere alla fase 3, è necessario che la quota di iscrizione, pari a Euro 4, sia già versata.

La password per accedere, verrà comunicata esclusivamente ai piloti che hanno già provveduto al pagamento.

c. FASE 3 – 04 Gennaio e 11 Gennaio 2022 – 2 giorni di TEST

Si svolgeranno fasi di TEST, suddivisi su 2 giorni, per valutare tutte le scuderie create, eventuali compagni di squadra, vetture GT3, GT4, etc....

Terminati i TEST, le scuderie, i piloti, e le autovetture, diventeranno ufficiali e non potranno essere più cambiate.



d. **FASE 4 – Dal 12 al 31 Gennaio 2022 - ISCRIZIONE LIBERA (solo in caso di posti ancora disponibili)**

In caso nel campionato ci siano ancora SLOT liberi per iscriversi, i piloti potranno ancora partecipare al campionato. In questa fase, chi vuole partecipare lo potrà fare esclusivamente con le autovetture rimaste e nelle squadre con posti ancora liberi.

I piloti restanti, possono decidere se rimanere come piloti RISERVA, o WILDCARD.

I piloti riserva o wildcard, non sono tenuti a pagare alcuna somma di denaro per l'iscrizione.

In caso di defezioni, rinunce, o piloti cancellati dal campionato, è possibile integrare nuovi piloti (riserve o wild card) per ripristinare il numero di partecipanti. In caso un pilota riserva o wild card, volesse entrare come pilota ufficiale, dovrà versare la propria quota di 4 euro

I piloti nuovi entrati, faranno anche loro il test (se non già svolto), per l'integro in categoria PRO o AM. I piloti riserve o wild card, prenderanno punti campionato validi per ogni evento partecipato

4. **CAMPIONATO PILOTI E SCUDERIE**

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 e i nomi verranno creati con selezione casuale tra i partecipanti.

Eventuali piloti "riserva", daranno punteggio alla scuderia che hanno sostituito il pilota titolare

5. **NOLEGGIO SERVER**

Il costo del noleggio server ufficiale, che verrà utilizzato per tutto lo svolgimento del campionato verrà effettuato dall'EO, ed è incluso nel costo di donazione dei **4 Euro** per pilota.

Esiste la possibilità, di noleggiare un'ulteriore server privato, che i piloti possono utilizzare per allenarsi.

Il server privato "opzionale", non è incluso, e prevede un costo supplementare "facoltativo", di 2 Euro per pilota.

E' necessario che almeno 4 piloti richiedano il server supplementare. Con 3 piloti o meno, il server supplementare non può essere affittato.

L'accesso al server principale, è garantito 7 giorni su 7, 24h ore al giorno, a tutti i piloti iscritti.

L'accesso al server opzionale, è garantito 7 giorni su 7, 24h ore al giorno, ai soli piloti che hanno pagato la quota opzionale di 2 euro.

6. **ORARI SETTIMANALI SERVER**

Il server principale, verrà così impostato:

- Da 6 giorni a 1 giorno prima della gara: PRIVATO, con sole PL da 120 minuti, impostate al simulatore al momento della gara
- Giorno della gara: PRIVATO, con PL 10 min, Q 10 min, RACE 20 min, per simulare l'interno week-end di gara
- Alle ore 20.00 del giorno della gara, senza obbligo di preavviso, il server verrà spento per permettere le configurazioni corrette dell'evento. Verso le ore 21.00 verrà riacceso con PL da 60 minuti. Alle ore 22.00 verrà di nuovo spento, per permettere il RESET dei treni di gomme, e partire con l'evento ufficiale vero e proprio.

7. **SVOLGIMENTO**

- a. Il campionato si svolgerà su 8 giornate di gara + 1 gara pre-stagionale, con un evento a settimana, schedato di martedì
- b. In modo tale da compensare eventuali disconnessioni, assenze, problemi, etc..., ai fini della classifica finale ogni pilota si vedrà conteggiati i migliori 7 risultati su 8 eventi in calendario.



- c. Una volta definito il calendario, date e orari non potranno essere cambiate o posticipate, anche in cause di forza maggiore (PSN down, problemi diffusi sui server noleggiati, o simili)
- d. Orari Evento:

Orario LIVE SERVER prove libere:	ore 21.00
Orario Inizio Sessioni ufficiali (qualifiche / gara):	ore 22.05
Orario Inizio gara:	Subito a seguire dopo le qualifiche

- e. Le gare con griglia invertita, tengono in considerazione sempre l'ordine di classifica generale.

8. CALENDARIO + LISTA CIRCUITI

Per il campionato, verranno scelti 8 circuiti presenti all'interno del gioco base + DLC.

I tracciati presenti in calendario, saranno TUTTI nella loro versione 2020

ATTENZIONE:

Le temperature indicate sono quelle che verranno caricate nel server di ACC. Il simulatore, poi andrà a regolamentarle in maniera autonoma, in base a diversi fattori (orari di gara, stagione, etc...), per cui, potrebbero non rispettare quelle reali in pista.

EVENTO TEST - Barcellona			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	10 min. Q1 + 20 min. Gara 1 10 min. Q2 + 20 min. Gara 2
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	3	Meteo	Fisso – Sole
Temperature Aria/Asfalto	12°-20°	Orari di gara	Q1 – Sabato Ore 11.00 R1 – Sabato Ore 14.00 Q2 – Domenica ore 11.00 R2 – Domenica ore 14.00
Pit Stop Obbligatoriosi	No	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	No	Rifornimento Consentito	No
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	Non previsto

ROUND 1 - Zandvoort			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	10 min. Q + 40 min. Gara
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	2	Meteo	Fisso – Pioggia Leggera
Temperature Aria/Asfalto	22°-30°	Orari di Gara	Q – Sabato ore 14.00 R – Domenica ore 15.00
Pit Stop Obbligatoriosi	Si – 1	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	Si	Rifornimento Consentito	Si
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	Completo



ROUND 2 - Kyalamy			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	10 min. Q 20 min. SHORT RACE 30 min. LONG RACE
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	2	Meteo	Fisso – Sole
Temperature Aria/Asfalto	28°-36°	Orario della giornata	Q – Sabato ore 14.00 R1 – Domenica ore 17.00 R2 – Domenica ore 21.00
Pit Stop Obbligatori	No	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	No	Rifornimento Consentito	No
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	SHORT RACE: 3-2-1 punti ai primi 3 classificati: LONG RACE: Punteggio completo

ROUND 3 – Donington Park			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	R – 60 minuti
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata a griglia invertita (no qualifiche)
Treni di Gomme Totali	2	Meteo	Variabile Nuvoloso-Pioggia
Temperature Aria/Asfalto	8°-16°	Orario della Giornata	Domenica Ore 09.00
Pit Stop Obbligatori	Si – 1	Finestra Pit Stop	Si – 20 minuti
Cambio Gomme Obbligatorio	Si	Rifornimento Consentito	Si
Moltiplicatore Temporale	X6	Punteggio	Completo

ROUND 4 – Special Stage Nurburgring GP			
PORSCHE CUP			
Categoria Auto	Monomarca	Topologia di Gara	10 min. Q1 + 20 min. Gara 1 10 min. Q2 + 20 min. Gara 2
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	3	Meteo	Variabile Sole/Nuvoloso
Temperature Aria/Asfalto	18°-26°	Orario della Giornata	Q1 – Sabato Ore 14.00 R1 – Sabato Ore 16.00 Q2 – Domenica ore 08.00 R2 – Domenica ore 10.00
Pit Stop Obbligatori	No	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	No	Rifornimento Consentito	No
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	R1 – Punteggio completo R2 – Punteggio completo



ROUND 5 – Silverstone			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	Time Attack 60 minuti
Giro di formazione	-	Tipo di Partenza	-
Treni di Gomme Totali	3	Meteo	Fisso – Sole
Temperature Aria/Asfalto	15°-23°	Orario della Giornata	Domenica Ore 14.00
Pit Stop Obbligatori	-	Finestra Pit Stop	-
Cambio Gomme Obbligatorio	-	Rifornimento Consentito	-
Moltiplicatore Temporale	X1	Punteggio	Completo in base a classifica dei tempi

ROUND 6 – Laguna Seca			
Categoria Auto	GT4 + GT3	Topologia di Gara	GT4 10 min. Q1 + 20 min. Gara 1 GT3 10 min. Q2 + 20 min. Gara 2
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	1 per GT4 1 per GT3	Meteo	Fisso – Sole
Temperature Aria/Asfalto	25°-33°	Orario della Giornata	Q1 – Sabato Ore 10.00 R1 – Domenica Ore 10.00 Q2 – Domenica ore 16.00 R2 – Domenica ore 18.00
Pit Stop Obbligatori	No	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	No	Rifornimento Consentito	No
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	Completo in base alla classifica combinata delle 2 gare

ROUND 7 – Special Stage Imola			
Lamborghini SuperTrofeo			
Categoria Auto	Monomarca	Topologia di Gara	R – 60 minuti
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata a griglia invertita (no qualifiche)
Treni di Gomme Totali	2	Meteo	Fisso - Nuvoloso
Temperature Aria/Asfalto	16°-24*	Orario della Giornata	Domenica Ore 08.00
Pit Stop Obbligatori	Si – 1	Finestra Pit Stop	Si – 20 minuti
Cambio Gomme Obbligatorio	Si	Rifornimento Consentito	Si
Moltiplicatore Temporale	X6	Punteggio	Doppio (50 punti al primo e così via...)



ROUND 8 – Monza			
Categoria Auto	GT3	Topologia di Gara	10 min. Q + 45 min. Gara
Giro di formazione	Completo	Tipo di Partenza	Lanciata
Treni di Gomme Totali	2	Meteo	Variabile – Sole/Nuvoloso
Temperature Aria/Asfalto	21°-29°	Orari di Gara	Q – Sabato ore 18.00 R – Domenica ore 07.00
Pit Stop Obbligatori	Si – 1	Finestra Pit Stop	No
Cambio Gomme Obbligatorio	Si	Rifornimento Consentito	Si
Moltiplicatore Temporale	X2	Punteggio	Completo

NR	Mappa	Nome	Lunghezza	Versione	Base	DLC
TEST		Barcelona Circuit de Barcelona - Catalunya	4.655 Metri	barcelona_2020	✓	-
1		Zandvoort Circuit Park Zandvoort	4.320 Metri	zandvoort_2020	✓	-
2		Kyalami Kyalami Grand Prix Circuit	4.580 Metri	kyalami_2020	✗	ICGT
3		Donington Donington Park Circuit	4.020 Metri	donington_2020	✗	BRITISH
4		Nurburgring Nurburgring	5.137 Metri	nurburgring_2020	✓	-
5		Silverstone Silverstone	5.890 Metri	silverstone_2020	✓	-
6		Laguna Seca WeatherTech Raceway Laguna Seca	3.602 Metri	laguna_seca_2020	✗	ICGT
7		Imola Autodromo Enzo e Dino Ferrari	4.909 Metri	imola_2020	✗	2020
8		Monza Autodromo Nazionale Monza	5.793 Metri	monza_2020	✓	-



9. IMPREVISTI

Il calendario ufficiale, non potrà essere modificato. In caso di :

- Server PSN down
- Server Assetto Corsa Competizione Down
- Impossibilità per l'organizzatore di creare la stanza per problemi tecnici o personali
- Qualsiasi imprevisto sopra non riportato

La gara interessata verrà cancellata, e non posticipata. Esempio: il giorno 09 Febbraio, l'EO (Ente Organizzatore) è impossibilitato a creare la stanza per partecipare, la gara di quella giornata viene annullata, e il campionato accorciato di 1 gara. Il martedì successivo, NON si recupererà la gara persa, ma si correrà sulla pista schedulata da calendario

10. PIT STOP E CAMBIO GOMME

Pit-Stop, rifornimenti e cambi gomme sono autorizzati durante lo svolgimento delle gare.

Ogni singolo evento ha regole diverse sui numeri di PIT STOP, OBBLIGHI, ETC.
Far riferimento ai dettagli del calendario

11. PUNTEGGIO PER SINGOLA GARA

CLASSIFICA GENERALE				SOTTOCATEGORIA "AM"			
1°	25 punti	6°	8 Punti	1°	10 punti	6°	1 Punti
2°	18 Punti	7°	6 Punti	2°	6 Punti	7°	-
3°	15 Punti	8°	4 Punti	3°	4 Punti	8°	-
4°	12 Punti	9°	2 Punti	4°	3 Punti	9°	-
5°	10 Punti	10°	1 Punto	5°	2 Punti	10°	-
Pole Position			0 punti	Pole Position			0 Punti
Giro Veloce			0 Punti	Giro Veloce			0 Punti

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, si considerano le seguenti regole:

- Interruzione nei primi 2 giri di gara: Evento resettato, la gara riparte da capo.
- Gara svolta per più di 2 giri ma meno del 50%: Bandiera Rossa al giro precedente alla disconnessione. La gara riprende con i giri mancanti, partenza lanciata con griglia di partenza come da classifica al giro precedente alla bandiera rossa, con PIT STOP (se presente) non più obbligatorio.
- Gara svolta più del 50% ma meno del 75%: punteggio dimezzato
- Gara svolta almeno al 75% - Punteggio Pieno



12. 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 giornata completata
- BONUS per aver completato tutte e 8 le giornate 7 punti

13. PUNTEGGIO CAMPIONATO PILOTI E COSTRUTTORI

Il campionato **W.E.C. 2022** avrà 2 titoli di categoria PILOTI in palio:

- VINCITORE CATEGORIA GENERALE
- VINCITORE SOTTOCATEGORIA AM

Ai fini delle classifiche, verranno calcolati i migliori 7 piazzamenti di ognun pilota nell'arco delle 8 gare stagionali. Questo serve soprattutto per evitare problemi in caso di disconnessioni, incidenti, o problemi legati all'iscrizione.

In maniera analoga della classifica PILOTI, il campionato avrà un titolo SQUADRE in palio:

- SQUADRA VINCITRICE CATEGORIA GENERALE

La classifica costruttori andrà a sommare i punti dei 2 piloti compagni di scuderia. La scuderia che avrà più punti, vincerà la classifica costruttori. Anche in questo caso verranno presi i migliori 7 piazzamenti stagionali di ogni pilota.

In caso di arrivo a pari punti, sia PILOTI che SQUADRE, 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

14. VETTURA SCELTA PER IL CAMPIONATO

Sono autorizzate TUTTE le autovetture GT3 e GT4 presenti all'interno del simulatore per la stagione 2020. Al momento dell'iscrizione, ciascuno pilota dovrà indicare l'auto con la quale prederà parte al campionato. 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.

Attenzione: Ogni scuderia, dovrà obbligatoriamente utilizzare la medesima autovettura e (possibilmente) la medesima livrea. Sulla griglia di partenza, saranno accettate MAX 4 autovetture dello stesso costruttore (2 scuderie con le stesse auto)

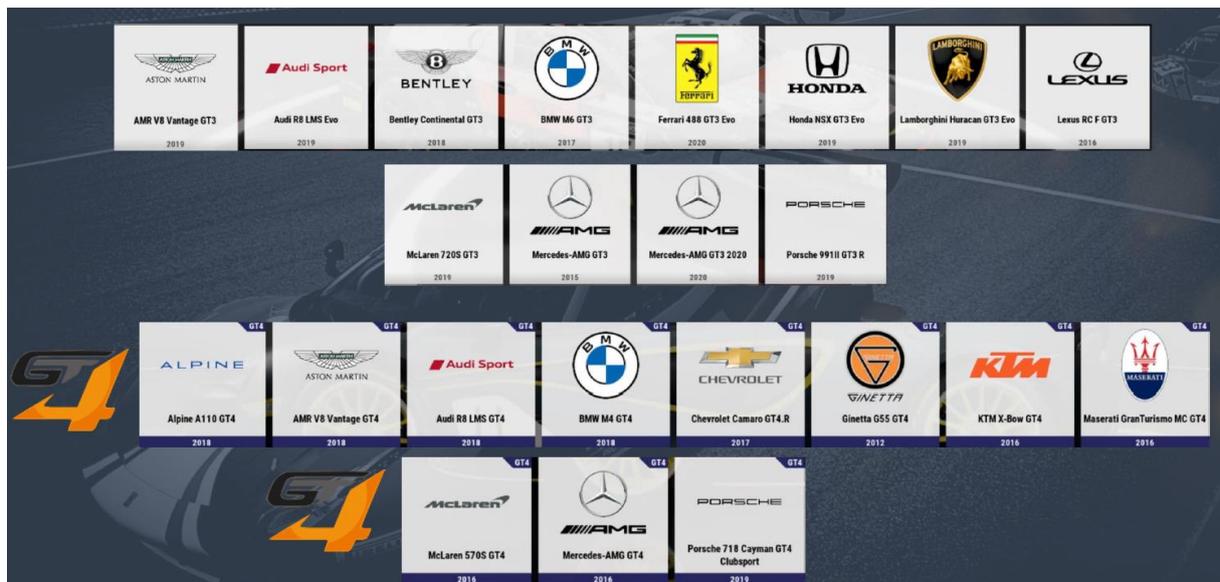
GT3

Aston Martin Vantage GT3 2019	Audi R8 LMS Evo 2019	Bentley Continental Gt3 2018	Bmw M6 GT3 2017	Ferrari 488 GT3 Evo 2020	Honda Nsx GT3 Evo 2019
Lamborghini Huracan Evo 2019	Lexus RC F GT3 2016	McLaren 720S GT3 2019	Mercedes AMG GT3 2015	Mercedes AMG GT3 2020	Porsche 911 II Gt3 R 2019



GT4

Alpine A110 GT4 2018	AstonMartin Vantage GT4 2018	Audi R8 LMS GT4 2018	Bmw M4 GT4 2018	Chevrolet Camaro GT4.R 2017	Ginetta G55 GT4 2012
Ktm X-Bow GT4 2016	Maserati GT MC Gt4 2016	McLaren 570S GT4 2016	Mercedes AMG GT4 2016	Porsche 718 Cayman Gt4 2019	



15. GLITCH, PROBLEMI DI AVVIO, CONNESSIONI

La competizione si svolgerà tramite HOST del gioco. Per cui, si potrebbero verificare problemi di glitch o bug. Le procedure sotto elencate, fanno riferimento al caso di disconnessioni di singoli utenti che avvengono in maniera contemporanea. In caso di disconnessioni singole, la gara si svolgerà in maniera regolare.

In caso di problemi generali (server non funzionanti, PSN che va down, o altro), si fa riferimento al **capitolo 11**.

FASE DI QUALIFICA:

Se i piloti bloccati contemporaneamente 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.

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

DURANTE LA FASE DI PARTENZA O DURANTE I PRIMI 2 GIRI:

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 contemporaneamente 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 3° GIRO IN AVANTI

Una volta partita la gara, questa potrà essere interrotta esclusivamente in caso di caduta dell'Host, del PSN, o in caso di gravi problemi di rete.



Come detto sopra, la disconnessione viene parificata ad un problema tecnico e i piloti verranno considerati ritirati,

La competizione su ACC si svolgerà su server dedicati. Per cui, i problemi di glitch o bug sono molti limitati.

- La disconnessione a gara iniziata è parificata ad un problema tecnico e il pilota sarà considerato ritirato.
- 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.

16. GIUDICE DI GARA E PENALITA'

Il campionato in oggetto seguirà il regolamento sportivo pubblicato sul sito EsportGP Italia. [La DG \(Direzione Gara\), si riserva di intervenire d'ufficio, su qualsiasi incidente, avvenuto durante la partenza o durante il primo giro della gara.](#) Dal secondo giro in avanti, la DG può intervenire ESCLUSIVAMENTE su segnalazione dei partecipanti.

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, verrà applicata una penalità (sotto riportata) e i punti patente verranno ripristinati al valore di 5 (50% rispetto al valore iniziale). Le penalità possono potrebbero essere sommate tra di loro.

Descrizione	Penalità
Non presentarsi ad una gara (no show)	Penalità in -2 punti patente (Penalità sospesa in caso di primo no show, se comunicato almeno 8h prima dell'inizio dell'evento).
Non presentarsi a 2 gare consecutive senza alcuna comunicazione	Esclusione automatica dal campionato
Abbandonare volontariamente o involontariamente una gara in corso (sono esclusi problemi ai server o problemi PSN, se riscontrati da più piloti contemporaneamente)	Prima disconnessione: Penalità sospesa Seconda disconnessione: Penalità in -2 punti patente Terza disconnessione: Penalità in -4 punti patente e -10 punti in classifica generale Quarta disconnessione: Esclusione dal campionato
<p>Se un pilota dovesse abbandonare la gara per problemi di rete o di server, e riuscisse a rientrare nell'arco di qualche minuto, la disconnessione non viene conteggiata.</p> <p>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.</p>	
Ritiro dalla gara (autovettura ferma in pista o ai box)	In caso di piloti che si ritirano dalla gara fermandosi ai box, il ritiro verrà equiparato ad una disconnessione, seguendo le penalità previste.
	In caso di piloti che si ritirano dalla gara fermandosi in pista, è prevista l'esclusione automatica dal campionato per comportamento non consono. (bloccare una gara con auto ferma)
Esaurire i propri punti patente	Stop di 1 gara
Esaurire i propri punti patente 2 volte	Esclusione dal campionato



Penalità Punti Patente Applicabili (le penalità possono anche essere accumulate)

- Warning Generico -1 Punto Patente
- Warning per Ignoro Bandiere -2 Punti Patente
- Warning per Incidente Lieve -2 Punti Patente
- Warning per Incidente Grave -3 Punti Patente
- Aggravante o Recidiva -2 Punti Patente supplementari

Penalità in tempo applicabili:

+ 5 secondi al tempo finale di gara

+10 secondi al tempo finale di gara

SIMULAZIONE DRIVE THROUGH: +30 secondi al tempo finale di gara

SIMULAZIONE STOP&GO: +60 secondi al tempo finale di gara

Se un pilota non può essere sanzionato nella gara incriminata (per ritiro, disconnessione, arrivo già ultimo posto al traguardo, le penalità potranno essere applicate alla prima gara ufficiale successiva:

Penalità applicabili nella gara successiva:

- Penalità in tempo a fine gara, pari alla penalità inflitta nella gara precedente
- +5 posizioni in griglia nella gara successiva (se con procedura di partenza manuale)
- Partenza dall'ultima posizione (se con partenza lanciata)
- Partenza dai Box (se con partenza lanciata)

17. OBBLIGHI DA PARTE DEI PARTECIPANTI

Tutti i partecipanti hanno l'obbligo di seguire le seguenti indicazioni, pena la possibilità di essere esclusi dal campionato:

- Installare ed usare il programma di messaggistica DISCORD, per ricevere tutte le comunicazioni inerenti al campionato
- Comunicare la propria assenza per un'eventuale gara (prevista penalità per chi conferma la presenza e non si collega)
- Collegarsi su DISCORD prima di ogni gara
- La DG per ogni evento creerà un canale vocale (PSN o DISCORD), nel quale tutti i partecipanti sono obbligati ad entrare e rimanerci fino all'inizio dell'evento ufficiale
- Una volta iniziate le qualifiche/gara, i piloti possono abbandonare TUTTI i canali vocali, e concentrarsi esclusivamente sulla gara. Rimane l'obbligo comunque, di presenziare la chat DISCORD "Comunicazioni Ufficiali", per eventuali messaggi urgenti da parte della DG o degli organizzatori
- Obbligo TASSATIVO di rimanere all'interno del SERVER di gioco, tutto il tempo necessario alla DG per poter prendere e ufficializzare i risultati di gara. I piloti potranno abbandonare il server, ESCLUSIVAMENTE dopo aver ricevuto l'autorizzazione da parte della DG.
- Un pilota che ha correttamente terminato la gara, ma che abbandona il server prima dell'ufficializzazione dei risultati, sarà oggetto di penalità (o eventuale squalifica dalla gara se la DG è impossibilitata a stabilire un ordine di arrivo ufficiale)
- Salvare i propri replay di gara, sia tramite tasto apposito all'interno del simulatore, sia utilizzando il tasto SHARE della console 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. 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.



18. 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.

19. 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.

20. VARIE

La partecipazione al campionato è gratuita, è prevista una quota di iscrizione che ha il solo scopo di coprire il costo di gestione (noleggio server, host sitoweb, etc..)

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