

GTITALIA.ORG



INDICE

INDICE	2
1) Presentazione	3
2) Iscrizione	3
3) SERVER	4
4) GIORNI DI GARA E TIPOLOGIA EVENTI	4
5) AIUTI ALLA GUIDA ED IMPOSTAZIONE GIOCO	4
6) DOVERI	5
<i>NOME PLAYER</i>	<i>5</i>
7) NORME DI COMPORTAMENTO GENERALE	5
8) RECLAMI E CONTENZIOSI	5
<i>SANZIONI</i>	<i>6</i>
<i>EVITARE LA SANZIONE</i>	<i>6</i>
<i>CHAT UFFICIALE</i>	<i>6</i>
9) PUNTI CAMPIONATO E CLASSIFICHE	6
10) NUMERAZIONE AUTO E LIVREE	8
11) VARIAZIONE DEI TEAM	8
12) DIREZIONE GARA	8

1) PRESENTAZIONE

Il presente regolamento illustra come si articolerà la prima stagione dell'anno 2006 con l'utilizzo di rFactor degli ISI.

Sono previsti fino a fine giugno 2 diversi tipi di competizioni:

- Eventi singoli, comprendono manifestazioni che si corrono in un'unica serata, la tipologia di gara varia dalle prove sprint alle super-endurance;
- Trofei, sono quelle manifestazioni articolate su un massimo di 3 serate. Anche in questo caso il tipo di prova varierà di gara in gara e di trofeo in trofeo.

La tipologia di mezzi utilizzata potrà variare di evento in evento e tutte le informazioni saranno comunque esplicitate nel momento in cui si apriranno le iscrizioni.

Lo spirito di questa iniziativa è legata principalmente al divertimento e permetterà ai piloti iscritti di potersi confrontare con i migliori mod che verranno rilasciati sulle migliori piste realizzate per rFactor; il tutto consentendo di scegliere a quali gare partecipare.

2) ISCRIZIONE

Ogni evento e/o trofeo avranno un'iscrizione indipendente, questo per permettere ai piloti di scegliere quando correre in base ai loro impegni ed alle loro preferenze.

Ogni qualvolta verranno aperte le iscrizioni ad un evento sarà sufficiente spedire una mail all'indirizzo: **gtitalia.org@gmail.com**

Rispettando il seguente formato:

Oggetto: rFactor HPC – *nome_evento*

Nome _____

Cognome _____

Nick _____

Eventuale team di appartenenza: _____

Email valida:

Non ci sono termini di iscrizione, ci si può iscrivere in ogni momento.

Con l'invio della richiesta di iscrizione ogni pilota e team si impegnano a rispettare il regolamento in tutte le sue parti.

I posti in griglia disponibili per ciascun evento sono 25, il numero di iscritti però è illimitato; nel caso si superassero i 25 piloti verranno impostate delle sessioni di pre-qualifica dove i piloti si contenderanno uno dei posti disponibili in base alla classifica sul giro veloce.

Le sessioni di pre-qualifica a disposizione saranno molte in modo da permettere a tutti di provare, almeno una volta, di qualificarsi per la gara.

Questa regola, potrà subire modifiche in base agli eventi che verranno organizzati.

Tutti coloro che non riusciranno a qualificarsi verranno inclusi in una lista di riserva e potranno partecipare in caso di assenza di un pilota qualificato. In caso di ritiro o squalifica di un pilota qualificato il primo delle riserve potrà diventare pilota qualificato.

3) SERVER

Le gare si svolgeranno sui server di GTItalia.org protetti da password:

GTItalia.org HPC

In caso di indisponibilità del server la DG stabilirà la data dell'eventuale recupero.

In caso di crash del server durante un evento la DG stabilirà se validare o meno la gara e la data di un eventuale recupero.

4) GIORNI DI GARA E TIPOLOGIA EVENTI

I giorni di gara dei vari eventi saranno il martedì e giovedì, quest'ultimo utilizzato solamente quando non si interferisce con altri eventi di GTItalia o nei casi in cui più eventi con rFactor si disputeranno nello stesso periodo.

Gli eventi saranno di 4 tipologie, tutte con durata di gara a tempo e non in base al numero di giri:

Eventi Sprint

- Apertura Server 20:30
- 80 minuti di pratica (fine pratica alle 21:50)

- 20 minuti di qualifica
- 1° Gara Sprint 25 minuti
- 2° Gara Sprint 25 minuti con griglia di partenza ad inversione totale dell'ordine d'arrivo di Gara 1

Eventi Challenge

- Apertura Server 20:30
- 80 minuti di pratica (fine pratica alle 21:50)

- 20 minuti di qualifica
- Gara Challenge 50 minuti

Eventi Endurance

- Apertura Server 20:30
- 80 minuti di pratica (fine pratica alle 21:50)

- 20 minuti di qualifica
- Gara Endurance 80 minuti

Eventi Super-Endurance

(saranno al massimo 3 e si correranno nel pomeriggio o di sabato o di domenica)

- Apertura Server 14:00
- 60 minuti di pratica (fine pratica alle 15:00)

- 20 minuti di qualifica
- Gara Super-Endurance 120 minuti

5) AIUTI ALLA GUIDA ED IMPOSTAZIONE GIOCO

Non sono permessi aiuti alla guida fatta eccezione per la frizione automatica.

L'orario all'interno del gioco varierà da gara a gara e sarà compreso nel calendario.

6) DOVERI

Ogni pilota deve:

Scaricare tutti gli aggiornamenti ufficiali che l'organizzazione metterà a disposizione, es. patch del gioco.

Essere presente e attivo nei forum seguendo le discussioni.

Controllare frequentemente il sito per news di eventuali aggiornamenti.

Comportarsi in modo sempre corretto verso gli altri piloti o membri sul forum e in pista.

Non vengono tollerate offese verso altri piloti sia sul forum sia in gara. pena l' espulsione del campionato.

La DG ha la facoltà di prendere provvedimenti per sospendere o allontanare i piloti che non rispettano i suddetti punti.

NOME PLAYER

La scelta del nome pilota è libera, è possibile usare sia il nome reale che il nick. L'unico obbligo consiste nell'usare lo stesso nome player per l'intera durata del campionato.

7) NORME DI COMPORTAMENTO GENERALE

La regola generale di comportamento in pista invita ad adottare una condotta che eviti nel limite del possibile ogni incidente.

In linea generale ogni pilota deve attenersi al gentlemen agreements, di seguito vengono ricordati alcuni punti.

Quando si sta subendo un sorpasso è possibile cambiare una sola volta la traiettoria ed in ogni caso prima che la manovra abbia inizio onde evitare situazioni di pericolo.

Non chiudere mai un'auto che sorraggiunge se questa è già sulla traiettoria ideale.

Resistere ad un attacco nei confronti di un pilota palesemente più veloce è solo causa di incidente, per tale motivo i piloti più lenti sono tenuti ad agevolare le manovre di sorpasso. Allo stesso tempo i piloti in fase di attacco hanno l'obbligo di ponderare ogni manovra ed attendere il momento opportuno per compiere la manovra di sorpasso anche nei confronti di piloti molto più lenti. Le suddette raccomandazioni saranno maggiormente valide nel caso di piloti doppiati.

Non tagliare internamente le curve. E' necessario avere sempre 2 ruote in pista, la linea bianca di demarcazione pista ed il cordolo sono considerate facenti parte della pista. Il gioco è già predisposto per penalizzare i tagli di pista ma la DG ha comunque facoltà di sanzionare i piloti che non rispettano tale regola.

8) RECLAMI E CONTENZIOSI

I reclami dovranno essere presentati entro 24 ore la fine dell'evento.

La procedura prevede l'inserimento di un post nella sezione che verrà indicata riportando un messaggio secondo il seguente template:

Pilota

Giro, istante del replay

È consentita una breve e asettica descrizione della dinamica, **sono VIETATI spunti polemici, aggressivi e offensivi.**

Il pilota o piloti interessati al reclamo hanno la facoltà di presentare la loro versione con le identiche raccomandazioni di cui sopra. **E' VIETATO in questa sede aprire dibattiti, discussioni e controversie.** La DG prenderà in esame le 2 versioni dei fatti e con il supporto del replay stabilirà le responsabilità e comminerà le sanzioni.

Tutti i reclami verranno analizzati dalla DG entro 96 ore successive la fine gara.

La DG analizzati i reclami ed i replay di gara potrà infliggere delle penalità consistenti nella decurtazione di punti dalla classifica o, nei casi più gravi, alla sospensione da una gara.

SANZIONI

Di seguito vengono descritti l'entità delle sanzioni per i casi più comuni.

Sanzioni	min	max
Guida pericolosa	1	3
Incidente senza danni gravi	3	6
Incidente con danni gravi	5	10
Comportamento scorretto	1	3
Chat	1	2

Per danni gravi si intende una vettura i cui danni inficiano sulla competitività (danni alle sospensioni, motore ecc.), i danni alla carrozzeria non sono considerati gravi eccetto i fari anteriori in caso di gare notturne o con scarsa visibilità.

EVITARE LA SANZIONE

Un pilota che provoca un incidente può evitare l'intervento disciplinare della DG in 2 modi:

- 1) se durante una manovra di sorpasso il pilota A causi l'uscita di strada, il testacoda o comunque faccia perdere tempo al pilota B il pilota A ha l'obbligo di attendere e cedere la posizione nuovamente.
- 2) Nel caso in cui il pilota A provoca un incidente con danni gravi e/o fa perdere posizioni ad altre auto deve scontare, entro 2 giri, un Drive Through nella corsia box, con il limitatore e senza poter effettuare interventi sull'auto.

In questo modo la DG annullerà la sanzione (ritenendola già scontata) o quantomeno applicherà un attenuante.

La DG laddove necessario potrà valutare ed assegnare penalità anche in assenza di specifici reclami

CHAT UFFICIALE

E' consentito l'uso della chat in gioco solo nelle sessioni di pratica.

E' severamente vietato l'uso della chat nelle sessioni di qualifica e gara. Ogni violazione sarà punita.

Onde creare eccessivo disturbo sarà comunque apprezzato un uso moderato della chat dove consentito.

9) PUNTI CAMPIONATO E CLASSIFICHE

Ogni evento e/o trofeo assegnato titoli indipendenti !!!!

Tuttavia però, tutte le gare, sia che facciano parte di singoli eventi, sia che facciano parte di trofei, contribuiscono anche ad una classifica generale HPC.

Quindi, i piloti sono liberi di partecipare a singole iniziative; inoltre però tutti coloro che parteciperanno ad almeno un evento verranno inseriti all'interno della classifica generale HPC che non comporta alcun obbligo di impegno di partecipazione agli altri eventi o trofei che verranno organizzati; la classifica HPC è stata istituita per coloro che vogliono prefiggersi obiettivi che vanno oltre il risultato del singolo evento o trofeo.

Per ciascuna gara i punteggi, sia per la classifica generale HPC, sia per le gare dei singoli trofei verranno assegnati nel seguente modo:

Pos	Punti
1	28
2	26
3	24
4	22
5	21
6	20
7	19
8	18
9	17
10	16
11	15
12	14
13	13
14	12
15	11
16	10
17	9
18	8
19	7
20	6
21	5
22	4
23	3
24	2
25	1

NOTA: Per le gare di tipo Super-Endurance i punteggi saranno raddoppiati

Alla fine di ciascun trofeo (eventi disposti su 3 gare) verranno assegnati, in base alla classifica finale del trofeo, i seguenti bonus validi per la classifica generale HPC:

Pos	Punti
1	5
2	4
3	3
4	2
5	1

La classifica generale HPC non è altro che la somma dei punteggi ottenuti di volta in volta nelle gare che verranno disputate.

CLASSIFICHE TEAM

Le classifiche team saranno date dalla somma dei due migliori punteggi ottenuti dai piloti di un team in ciascuna gara.

Esisterà la classifica team generale HPC nonché, per quanto riguarda i singoli trofei, la classifica team relativa a ciascun trofeo.

10) NUMERAZIONE AUTO E LIVREE

Riguardo quest'aspetto non saranno imposti vincoli di base visto che ogni mod verrà trattato in modo diverso; quindi le specifiche riguardanti questa parte di regolamento verranno rese note di gara in gara.

11) VARIAZIONE DEI TEAM

Durante lo svolgimento del campionato ogni pilota potrà abbandonare il proprio team e/o entrare a far parte di un nuovo team.

In caso di abbandono di un team il pilota conserva tutti i punti conquistati così come il team potrà continuare a beneficiare dei punti conquistati dal pilota fino a quel momento.

In caso di abbandono totale del pilota (ritiro), il pilota scomparirà dalla classifica qualunque sia il suo punteggio.

12) DIREZIONE GARA

Si identifica con il termine DG la Direzione Gara.

I compiti ed i poteri della DG sono:

1. direzione del campionato;
2. dirimere le controversie tra piloti
3. assegnare penalità
4. decidere nel caso le norme contenute nel regolamento non contemplino casi specifici.

Le decisioni prese dalla DG sono insindacabili.

La DG si impegna affinché le decisioni siano prese nell'osservanza della massima imparzialità.

Il presente regolamento potrà subire variazioni qualora si identifichino punti perfezionabili.