



REGOLAMENTO UFFICIALE

STAGIONE 2018 / 2019

WWW.SIMRACINGITALIA.COM

REGOLAMENTO GENERALE

1. INTRODUZIONE

- 1.1 Questo Regolamento è la versione in lingua italiana utilizzata per regolamentare tutti gli eventi SRI.
- 1.2 Le revisioni apportate al Regolamento sono elencate in fondo allo stesso. Solo lo Staff di SRI è autorizzato ad effettuare modifiche, comunicandole attraverso i canali ufficiali e stabilendo chiaramente le modifiche e la data di applicazione delle stesse.
- 1.3 Le modifiche effettuate al regolamento non hanno validità per gli eventi o i campionati in corso a meno di situazioni importanti ed a seconda dell'impatto della modifica. Eventuali retroattività sono comunicate opportunamente attraverso i canali ufficiali.
- 1.4 Il regolamento si divide in "Generale" e "Di Pista". Il primo indica le regole generali di partecipazione ed organizzazione agli eventi gestiti da SRI; il secondo indica le direttive da rispettare in fase di simulazione in pista.

2. NORME GENERALI

- 2.1 Sim Racing Italia non supporta né promuove materiale, sistemi e videogiochi coperti da diritti d'autore dei quali l'utente non dispone copia originale. L'utente è l'unico soggetto tenuto a rispondere di eventuali irregolarità e non può in alcun modo considerare SRI coinvolta o responsabile di eventuali irregolarità.
- 2.2 L'utente non è tenuto a diffondere dati di natura personale sul sito o sui canali di informazione/comunicazione a meno che non lo desideri personalmente e a meno delle informazioni necessarie a SRI per la gestione dei piloti a fini organizzativi (vedi §0). Tali informazioni possono essere richieste solo attraverso appositi moduli presenti sul sito di SRI, o da un amministratore in casi particolari. Tali dati non saranno in alcun modo utilizzati da SRI per fini differenti dalla normale conduzione dei campionati di simracing, né tanto meno saranno comunicati a terze parti.
- 2.3 Non è tollerata la mancanza di rispetto nei confronti degli altri utenti partecipanti alle attività organizzate da SRI o di qualsiasi altro gruppo di gioco nella maniera più assoluta. Le offese personali ad altri utenti, che eccedono la normale carica agonistica che si rileva durante il gioco online, o su qualsiasi sito/forum esterno (quando ci si presenta a nome di SRI) sono punite nelle modalità previste dal presente regolamento.
- 2.4 Non è tollerato un linguaggio o un comportamento non consono (insulti, offese, bestemmie, ecc). Tutti gli utenti devono attenersi alla Netiquette universalmente applicata.
- 2.5 E' assolutamente vietato utilizzare cheat o trainer allo scopo di migliorare le proprie capacità artificialmente o per creare disappunto negli altri utenti. Nel caso vengano rilevati siffatti comportamenti, gli utenti sono tenuti a farne comunicazione agli amministratori che, a seguito di verifiche e conferme, provvederanno ad adottare misure comportamentali che possono anche portare al ban immediato e permanente.
- 2.6 Non è ammesso lo spam nei canali dedicati al gioco riservati al gameplay.
- 2.7 Sarà cura degli interessati chiedere allo o agli spammer di abbandonare il canale testuale o vocale; nel caso in cui il comportamento dovesse persistere, lo spammer o gli spammer potranno essere coercitivamente

- spostati in un altro canale; qualora questo comportamento si dovesse ripetere troppo frequentemente è previsto il ban temporaneo dal canale e, nei casi più gravi, seguirà sospensione e ove prevista l'espulsione da SRI. Analogamente si diffida un simile comportamento nell'utilizzo dei canali di informazione/comunicazione.
- 2.8 Messaggi multipli dallo stesso contenuto, insulti, richieste e discorsi fuori contesto, discussioni su argomenti che istigano alla violenza, attività illegali, diffamazione, politica, religione o di parte sociale sono da considerarsi monitorate dagli amministratori di SRI e in casi specifici e reiterati possono portare a interventi nei confronti dell'utente responsabile o degli utenti coinvolti.
- 2.9 In ogni ambiente (forum, server pubblici etc.) il comportamento degli utenti deve distinguersi per correttezza e rispetto per le persone.
- 2.10 Conseguenze di tali comportamenti possono essere la sospensione dell'utente.
- 2.11 Tutti i campionati e ciascun evento singolo sono regolati da SRI. Per campionato si intende qualsiasi evento che comprenda più gare, sia nella stessa data che in un periodo esteso. Per evento singolo si intende qualsiasi competizione svolta in numero di 1 gara.
- 2.12 Qualsiasi normativa speciale deve essere proposta a SRI con domanda formale di inserimento. Solo con l'approvazione di SRI può tale normativa speciale entrare in vigore per un evento.
- 2.13 Le comunicazioni ufficiali SRI vengono pubblicate sul portale di riferimento e sul gruppo FB creato ad hoc per ogni evento singolo o campionato.
- 2.14 Tutte le scuderie partecipanti si impegnano, a nome di se stessi, team e pilota virtuale, da adesso chiamato Simdriver, ad osservare tutte le disposizioni modificate o integrate nel presente Regolamento.

3. NORME SPECIALI INFORMATICHE

- 3.1 Ogni Simdriver è responsabile della propria infrastruttura hardware che utilizza per partecipare agli eventi SRI.
- 3.2 Durante gli eventi SRI, ogni Simdriver ha il dovere di monitorare il proprio ping (tempo di risposta al server), per non compromettere il regolare svolgimento dell'evento in corso.
- In particolare, durante le sessioni online, il ping è indicato in alto a destra dello schermo ed è rappresentato da un numero colorato.
 - Più il ping è basso, migliore è la connessione: verde indica un ping adeguato; giallo a rischio; rosso indica disconnessione imminente o lag evidente.
 - In caso di situazioni a rischio si raccomanda di disattivare eventuali processi nel proprio pc o rete locale che possano creare disagio alla velocità di connessione (es. applicazioni di streaming, cellulari, altri dispositivi attivi con funzionalità di rete).
 - Si raccomanda inoltre l'utilizzo di una rete cablata (pc collegato con cavo ethernet al router) anziché wi-fi.
- 3.3 La Direzione Gara si riserva il diritto di allontanare dall'evento in corso un Simdriver, in qualsiasi momento, avente un ping troppo alto o in aumento che rischierebbe di compromettere l'esperienza degli altri partecipanti e il buon esito dell'evento.
- 3.4 Per qualsiasi dubbio o chiarimento si consiglia di chiedere aiuto allo staff SRI (o agli altri simdriver) in tempo utile prima dell'inizio di un evento, campionato o gara.

4. ISCRIZIONI

- 4.1 Tutte le scuderie che desiderano partecipare agli eventi SRI, campionato o evento singolo, devono iscriversi utilizzando il form attivato per l'occasione da SRI. Ogni scuderia può iscrivere team così composti: 2 (due) Simdrivers ufficiali + 1 (uno) eventuale riserva.
- 4.2 I moduli di iscrizione dovranno contenere:
- Denominazione scuderia
 - Denominazione team
 - Nome, Cognome, SteamID e Numero di gara Simdriver 1
 - Nome, Cognome, SteamID e Numero di gara Simdriver 2
 - Nome, Cognome, SteamID e Numero di gara Riserva
 - In caso di Simdriver singolo, non appartenente a scuderia/team, inserirà solamente i dati relativi al "Simdriver ufficiale 1".
- 4.3 La Direzione Gara, da adesso indicata come DG, può rifiutare l'iscrizione di una scuderia, di un team o di un singolo Simdriver, pubblicando la decisione ufficiale sul portale, con le dovute motivazioni.
- 4.4 L'iscrizione a qualsiasi evento SRI, singolo o campionato, non prevede alcuna quota di partecipazione, salvo in caso di presenza di mod esterne ad SRI ed al simulatore utilizzato. Le mod andranno acquistate, da ogni singolo Simdriver iscritto, ufficiale o riserva, esclusivamente dal produttore ufficiale, che verrà comunicato da SRI.
- 4.5 Le iscrizioni ad una competizione possono essere presentate nel periodo stabilito da SRI, senza eccezione alcuna.
- 4.6 SRI pubblicherà l'elenco dei team e dei Simdrivers che ha accettato, dopo aver preliminarmente notificato i candidati respinti di cui all'articolo 4.4. Le applicazioni fuori tempo limite saranno considerate separatamente.
- 4.7 Le iscrizioni proposte in altri tempi saranno prese in considerazione solo se vi sono posti ancora disponibili. In tal caso sarà SRI a fare comunicazione di ammissione al richiedente. I candidati prescelti vengono automaticamente inseriti in tutti gli eventi del campionato e saranno gli unici concorrenti in occasione di manifestazioni.
- 4.8 In caso di ritiro di simdriver o scuderie da un evento o campionato in avvio o in corso, sarà data priorità di ingresso ai simdriver / scuderie esclusi secondo la priorità e la motivazione di esclusione seguenti:
- Tempi di pre-qualifica (dove presenti)
 - Rating di accesso
 - Data di iscrizione all'evento
- 4.9 Non è possibile che all'interno di un campionato vi siano due o più piloti con il medesimo numero di gara, pertanto il criterio di assegnazione del numero richiesto seguirà la seguente priorità (in ordine decrescente):
- il pilota appartiene alla Scuderia Sim Racing Italia E-Sport o scuderie affiliate
 - il pilota ha già partecipato a campionati organizzati da SRI e non sono state registrate contestazioni o incorrettezze comportamentali
 - data dell'iscrizione
- 4.10 Eventuali cambi di numero saranno da effettuare solo al termine dell'eventuale fase di prequalifica e solo se vi siano doppiopioni nella medesima categoria di gara (Pro, Pro Am, Rookie).

- 4.11 Eventuali accordi tra Simdriver possono ignorare il criterio di priorità indicato nel §4.9.
- 4.12 Salvo diverse scelte da parte di SRI, non più di 20 posti auto (escluse le riserve) saranno ammessi al Campionato.
- 4.13 Se, nel parere insindacabile di SRI, un Simdriver non riesca ad operare con il suo team in modo compatibile agli standard SRI, può essere escluso in qualsiasi momento, con comunicazione ufficiale sui canali di comunicazione ufficiali.
- 4.14 Eventuali eccezioni a quanto indicato nei punti precedenti sono chiaramente specificate nei documenti di presentazione dell'evento o campionato.

5. SISTEMA DI VALUTAZIONE SIMDRIVERS

- 5.1 Ogni pilota partecipante sarà valutato mediante un sistema numerico denominato LAP Rating, anche definito semplicemente LAP (Livello Abilità Pilota) o Rating. Il LAP rappresenta l'abilità del pilota e il suo comportamento in pista e permette a colpo d'occhio di individuarne la bravura e la correttezza.
- 5.2 Il LAP è vincolato alla Steam User ID del pilota fornita all'atto dell'iscrizione.
- 5.3 All'atto della prima iscrizione ad un campionato SRI, viene assegnato un LAP base, uguale per tutti i piloti.
- 5.4 Il LAP è indipendente per categoria di auto, quindi ogni pilota disporrà di tanti LAP rating quante sono le categorie di auto previste dall'organizzazione. Ogni categoria sarà gestita e valutata indipendentemente. Viene infine definito un LAP rating generale del pilota che consiste nella media dei LAP Rating di ogni categoria pesata sul numero di eventi corsi per ogni categoria.
- 5.5 Il LAP potrà aumentare o diminuire durante lo svolgimento dei campionati. Ottenere buone posizioni in gara permette di migliorare il proprio LAP; al contrario incorrere in penalità assegnate dalla DG causerà una diminuzione del LAP. Inoltre le variazioni del LAP dipenderanno anche dal livello degli avversari e dalla difficoltà della competizione.
- 5.6 La formula esatta del LAP non è disponibile al fine di prevenirne lo sfruttamento ed evitare l'adozione di strategie di guida al fine di ottenere miglioramenti viziati dell'indicatore.
- 5.7 Eventi che prevedono più gare generano un calcolo delle variazioni del LAP per ogni singola gara (es. gara 1 e gara 2 prevede un doppio calcolo della variazione del LAP).
- 5.8 SRI può decidere che un evento non dia origine ad una variazione di LAP. In questo caso tale decisione viene chiaramente comunicata nelle informazioni del campionato in questione.
- 5.9 Eventuali modifiche all'algoritmo di calcolo verranno comunicate da SRI e saranno applicate retroattivamente a tutti i piloti e a tutti gli eventi già svolti.
- 5.10 Il LAP Rating può essere utilizzato come criterio di ammissione ad eventi e campionati.
- 5.11 Il LAP Rating può essere utilizzato come criterio di suddivisione in categorie piloti per eventi e campionati.

6. EVENTI SINGOLI

- 6.1 È considerato singolo l'evento svolto in unica data.
- 6.2 Le modalità di svolgimento dell'evento singolo sono pubblicate sul portale di riferimento e attraverso i canali social ufficiali.

- 6.3 Gli eventi singoli non prevedono classifica o premiazioni, ma influiscono sulla valutazione del Simdriver.
- 6.4 Gli eventi singoli non prevedono iscrizione. E' richiesta solamente puntualità agli orari indicati nel format evento.
- 6.5 Quanto indicato sopra può essere modificato da SRI come definito nel documento di presentazione dell'evento.

7. CAMPIONATI

- 7.1 Si definisce Campionato una serie di eventi singoli collegati tra loro, in una sequenza specifica e con caratteristiche omogenee relative al regolamento, alle vetture in uso, ai circuiti od ai punteggi.
- 7.2 Ogni evento del campionato contribuisce all'assegnazione di un punteggio in base al posizionamento in gara del pilota e/o del team. La somma dei punti per ogni evento decreta il pilota e/o team vincitore alla fine del campionato, coincidente con l'ultimo evento in programma, come definito al §8.
- 7.3 I campionati sono aperti a qualsiasi Simdriver e/o team, previa iscrizione ed a meno di requisiti specifici previsti e definiti per il campionato stesso.
- 7.4 Il calendario degli eventi, facenti parte del campionato, è indicato al momento della pubblicazione del format del campionato.
- 7.5 La distanza in chilometri, o in numero di giri, dal segnale di partenza alla bandiera a scacchi, viene stabilita da SRI seguendo, salvo altra decisione, la controparte reale, ed indicata nel format del campionato.
- 7.6 I Simdriver che effettuano l'iscrizione ad un campionato accettano implicitamente il format del campionato pubblicato.
- 7.7 Una gara di campionato non può essere avviata se i Simdriver sulla griglia di partenza sono in numero inferiore a 12.
- 7.8 La gara annullata può essere riprogrammata a discrezione della DG dopo l'ultima gara e non oltre 15 gg dalla data di quest'ultima.
- 7.9 Una gara di campionato che viene annullata con un preavviso superiore ai tre giorni da SRI, può non essere recuperata ed eliminata dal calendario.
- 7.10 SRI può modificare qualsiasi regola e caratteristica del campionato entro e non oltre la chiusura delle iscrizioni.
 - 7.10.1 La modifica deve essere comunicata sul portale di riferimento e sui canali social ufficiali.
 - 7.10.2 Modifiche al format campionato, già avviato, saranno disposte solo in caso di difficoltà di carattere tecnico organizzative e comunque comunicate non oltre le 48 ore successive al round in corso.
 - 7.10.3 Eventuali modifiche al regolamento, ai punteggi e alle classifiche vengono applicate in modo irretroattivo, cioè verranno prese in considerazione a partire dall'evento seguente la comunicazione delle stesse, secondo quanto indicato nel §1.3.

8. TITOLI CAMPIONATO

- 8.1 Il campionato prevede due diverse classifiche: "Classifica Simdrivers" e "Classifica Team".
- 8.2 Il titolo Simdriver del Campionato viene assegnato al Simdriver che avrà raggiunto il maggior numero di punti, dato dalla somma dei punti ottenuti ad ogni singolo evento del campionato.

- 8.3 Il titolo Team del Campionato viene assegnato al team che avrà raggiunto il maggior numero di punti, dato dalla somma dei punti ottenuti da ogni pilota costituente il team ad ogni singolo evento del campionato.
- 8.4 Lo schema di punteggio ottenibile ad ogni singolo evento viene definito e pubblicato prima dell'avvio del campionato stesso nel format del campionato. Eventuali modifiche seguono la regola §7.10.
- 8.5 In caso di pareggio al termine del campionato, le posizioni finali in classifica sono assegnate secondo il seguente ordine:
- al titolare del maggior numero di primi posti
 - se il numero di primi posti è lo stesso, al titolare del maggior numero di secondi posti
 - se il numero di secondi posti è lo stesso, al titolare del maggior numero di terzi posti e così via fino a un vincitore
 - secondo i migliori piazzamenti nelle qualifiche di ogni evento
 - Se questa procedura non riesce a produrre un risultato, SRI nominerà il vincitore in base ai criteri che saranno ritenuti opportuni

9. ASSENZE E SOSTITUZIONI

- 9.1 Il Simdriver partecipante ad un campionato deve garantire la propria presenza ad ogni evento a meno di cause di forza maggiore (che comunque non devono essere giustificate a SRI) quali motivi personali / familiari, di lavoro, di salute, ecc.
- 9.2 La comunicazione dell'assenza ad un evento va effettuata secondo il form messo a disposizione da SRI, entro le 14.00 del giorno di gara.
- 9.3 E' possibile nominare, all'atto dell'iscrizione al campionato, uno o più Simdriver di riserva che potrà correre regolarmente al posto del Simdriver mancante. Il Simdriver di riserva deve essere regolarmente iscritto al campionato. Inoltre l'intenzione di sostituzione deve essere comunicata secondo il punto 7 Il Simdriver di riserva, in caso di ottenimento di punti in gara concorrerà personalmente alla classifica Simdriver e contribuirà alla classifica Team per conto del Simdriver sostituito.
- 9.4 Altre modifiche per motivi di forza maggiore saranno considerate separatamente.
- 9.5 La mancata comunicazione di assenza del Simdriver ufficiale non permetterà la sostituzione da parte della riserva.
- 9.6 La mancata comunicazione di assenza comporterà inoltre le seguenti penalità:
- Prima occorrenza: non ammissione alla qualifica del round successivo (Q)
 - Seconda occorrenza: non ammissione all'intero round di gara successivo (Q+G)
 - Terza occorrenza: esclusione dal campionato ed eliminazione dalla classifica generale.
- 9.7 L'assenza per la sola sessione di qualifica (Q), salvo diversa indicazione, comporterà l'assegnazione dell'ultimo posto in griglia. In caso di più Simdriver in questa situazione, le posizioni verranno assegnate in base alla data di comunicazione di assenza (più la comunicazione è tardiva, più il posto in griglia arretra verso il fondo); in caso ciò non fosse possibile le posizioni verranno assegnate casualmente.

10. RITIRO DAL CAMPIONATO

- 10.1 A differenza dell'assenza da uno o più eventi, comunicata secondo il §9, il ritiro dal campionato consiste nella definitiva esclusione dal campionato in corso.
- 10.2 Il Simdriver ritirato non potrà più partecipare a nessun evento restante del campionato in questione.
- 10.3 Il Simdriver ritirato verrà escluso dalla classifica Simdriver per gli eventi futuri del campionato in oggetto, inoltre i punteggi ottenuti fino al momento del ritiro saranno annullati.
- 10.4 Il Simdriver ritirato non avrà accesso a titoli o premi previsti dal format campionato.
- 10.5 Il Simdriver ritirato potrà normalmente iscriversi ad altri eventi singoli o campionati secondo le modalità previste da questo regolamento.
- 10.6 In caso di ritiro del Team la richiesta deve pervenire dal solo Team Manager in forma scritta (email o messaggio tramite i social previsti) e comporta l'applicazione dei punti da §10.2 a §10.5 per tutti i componenti del Team. Il Team inoltre verrà rimosso dalla classifica Team del campionato di riferimento e non potrà ricevere gli eventuali premi previsti dal campionato.

11. LIVREE

- 11.1 Per gli eventi singoli verranno utilizzate le livree standard, assegnate casualmente da SRI.
- 11.2 Per i campionati è invece utilizzare livree personalizzate, che dovranno essere consegnate allo staff SRI entro e non oltre il limite imposto per ogni singola competizione.
- 11.3 È assolutamente vietato presentare livree inopportune, riportanti cioè contenuti osceni e scritte o immagini offensive, discriminanti o volgari. È obbligatorio rispettare i requisiti generali di comportamento come descritti nel §2. Simili situazioni saranno condannate da SRI e possono anche portare all'espulsione del Simdriver / Team.
- 11.4 La modalità di consegna delle livree è indicata di volta in volta nel format campionato.
- 11.5 Le livree delle due vetture di ogni team devono presentare lo stesso schema grafico e colori in modo da poter identificare chiaramente l'appartenenza al team; possono differire tuttavia per alcuni elementi caratteristici identificanti il pilota, oltre al numero e nome pilota (ad es. specchietti o alettoni di colore differente, loghi particolari, ecc).
- 11.6 Non vi sono particolari limitazioni per la grafica di caschi e tute di piloti e meccanici, che tra l'altro non sono richiesti obbligatoriamente.
- 11.7 Ogni team può presentare anche una terza livrea associata alla riserva del team. In caso non fosse disponibile, la riserva adotterà la livrea del pilota in sostituzione.
- 11.8 Ogni vettura porterà il numero di gara del suo Simdriver, come pubblicato da SRI ad inizio del campionato o il numero di gara che è stato assegnato alla sua sostituzione secondo il §4.9. Questo numero deve essere chiaramente visibile dalla parte anteriore e laterali della vettura. Il numero è intrinsecamente legato al Simdriver durante il campionato in corso.
- 11.9 Il nome del conducente deve figurare all'esterno della carrozzeria ed essere chiaramente leggibile.
- 11.10 SRI fornirà, se non presente, un template da seguire per la preparazione della livrea.
- 11.11 Non è generalmente possibile cambiare livrea nel corso di un campionato. Eventuali, eccezionali, modifiche possono essere effettuate solo a seguito dell'approvazione di SRI.

12. SESSIONI DEL SERVER

- 12.1 I server di gioco sono gestiti ed impostati unicamente da SRI.
- 12.2 I dati di accesso ai server sono forniti nelle informazioni condivise a seguito dell'iscrizione ad un dato evento mediante i canali di comunicazione ufficiali.
- 12.3 Il Simdriver è responsabile di verificare per tempo il corretto accesso ai server di gioco, in modo da non causare ritardi o problemi.
- 12.4 Le impostazioni del server sono comunicate nel format evento / campionato, ed in genere si distribuiscono in:
- Pratica libera: accesso libero 24/7, condizioni di pista ottimali
 - Qualifiche: accesso limitato, durata e condizioni di pista indicate nel format campionato
 - Gare: accesso limitato, durata e condizioni di pista indicate nel format campionato
- 12.5 Prima di poter accedere ai server di gioco è necessario predisporre il proprio sistema di gioco secondo i requisiti di SRI, per quanto concerne le APP obbligatorie ed eventuali circuiti e vetture mod. A tal fine SRI mette a disposizione il software SimSyncPro, scaricabile gratuitamente e che consente l'aggiornamento automatico dei file richiesti e condivisi da SRI (livree, circuiti, app, ecc).
- 12.5.1 Le modalità di installazione e utilizzo sono riportate nei canali ufficiali SRI.
- 12.5.2 Il Simdriver deve assicurarsi di eseguire la verifica degli aggiornamenti in SimSync prima di entrare nella sessione di Qualifica o Gara in tempo utile ad effettuare eventuali aggiornamenti.

13. COMPORTAMENTO NEL SERVER

- 13.1 Il comportamento di ogni Simdriver nei server SRI deve essere educato e sportivo.
- 13.2 Non sono ammesse volgarità, insulti e bestemmie in alcun genere nella chat di gioco.
- 13.3 Non sono ammessi commenti o critiche sul format evento o sul comportamento di altri Simdriver nella chat di gioco.
- 13.4 L'utilizzo della chat deve limitarsi alla sola comunicazione di eventuali problemi tecnici e/o saluti e discussioni "sportive" con gli avversari.
- 13.5 Si ritenga la chat di gioco in costante monitoraggio da parte della DG, anche dopo la fine della sessione (le chat sono salvate e controllate).
- 13.6 La DG può prendere provvedimenti nei confronti di un Simdriver che abbia utilizzato la chat in modo improprio, anche durante revisione a posteriori, e non solo in tempo reale.
- 13.7 In generale valgono tutte le regole di comportamento indicate nel §2.

14. RIUNIONI PRE/POST GARA

- 14.1 La riunione pre gara, presieduta dal direttore di gara, avrà luogo 30 minuti prima dell'inizio della prima sessione ufficiale.
- 14.2 Se necessario, il Direttore Gara può convocare una riunione post gara entro 30 minuti dopo l'ultima sessione ufficiale.

- 14.3 Le riunioni pre / post gara dovrebbero essere presenziate da tutti i Simdriver o perlomeno da un rappresentante di ogni team. Quest'ultimo sarà responsabile di comunicare i contenuti della riunione ai restanti membri del team/scuderia.

15. DIREZIONE GARA E RECLAMI

- 15.1 Per ogni campionato o evento lo staff di SRI garantirà la presenza di personale responsabile della Direzione Gara e della gestione dei reclami.
- 15.2 Al termine dell'evento la DG mette a disposizione, sui canali ufficiali SRI, il replay ufficiale di gara a disposizione di ogni Simdriver per rivedere lo svolgimento dell'evento e segnalare eventuali scorrettezze.
- 15.3 Il reclamo può essere presentato dal Simdriver coinvolto nella situazione da contestare, da un compagno di team, da un compagno di scuderia o dal Team Manager.
- 15.4 Il Simdriver può presentare reclamo utilizzando un apposito modulo fornito da SRI entro 24 ore dalla pubblicazione dei replay ufficiali. La finestra temporale di accettazione dei reclami viene ufficializzata per ogni evento dalla DG nel format Evento / Campionato.
- 15.5 Qualsiasi reclamo presentato al di fuori della finestra temporale assegnata viene sommariamente ignorato.
- 15.6 La DG è tenuta ad analizzare e rispondere unicamente dei reclami presentati correttamente dai Simdriver, quindi non è possibile contestare a SRI eventuali situazioni (eventualmente anche gravi) non reclamate.
- 15.7 La DG può decidere di propria iniziativa di analizzare anche situazioni ed eventi non reclamati ufficialmente.
- 15.8 La DG, durante la valutazione di un evento presentato da un reclamo, può decidere di estendere l'analisi anche ad altre situazioni, collegate o meno all'evento segnalato.
- 15.9 Il reclamo deve essere presentato seguendo rigorosamente il formato riportato nel modulo, in particolare riportando la corretta sessione di gara (Qualifica o Gara), e l'esatto momento in cui il fatto reclamato avviene. Il momento di gara che si richiede di analizzare deve essere rigorosamente individuato nella sintassi MINUTO.SECONDI (es. 10.14), con una tolleranza indicativa di ± 10 secondi, riferendosi unicamente al tempo del replay ufficiale di gara.
- 15.10 Qualsiasi reclamo presentato in modo differente da quanto indicato, con tempi che non corrispondono ai replay ufficiali, o i cui eventi di gara non corrispondono al fatto reclamato, non saranno considerati validi e verranno ignorati sommariamente, pertanto non comparirà alcun riferimento a tali reclami nel presente documento.
- 15.11 La DG sarà composta da un numero sempre dispari. I giudici analizzeranno individualmente ciascun reclamo segnalato, osservando attentamente gli avvenimenti diversi secondi prima e dopo il tempo indicato nel reclamo e se necessario anche i giri antecedenti l'accaduto per verificare ad esempio la traiettoria ideale di un Simdriver, utilizzando diverse telecamere e differenti punti di vista, per poi confrontare i giudizi e concordare l'eventuale penalità. Il giudizio di ciascun reclamo viene effettuato consultando e riferendosi quanto più fedelmente alla sezione "Regolamento di pista" di questo documento.
- 15.12 È possibile utilizzare il form di reclamo anche per auto-segnalare un'infrazione commessa e alla quale non si è potuto porre riparo durante l'evento. La DG analizzerà la situazione e prenderà adeguati provvedimenti tenendo conto in positivo dell'auto-segnalazione del Simdriver.
- 15.13 In caso il format evento preveda l'utilizzo di APP di monitoraggio del comportamento in pista (p.es.

PitLanePenalty – PLP per il controllo dei tagli di pista), il Simdriver può utilizzare il modulo di reclamo per giustificare un'eventuale penalità assegnata dall'App. Per esempio, nel caso di PLP, può accadere che il Simdriver sia costretto a tagliare al fine di evitare un incidente, ma l'app registra comunque il taglio, magari assegnando il Drive-Through nel giro seguente: il Simdriver può decidere di non contare il taglio e non effettuare la conseguente penalità giustificandosi in seguito, a patto di pagare eventuali penalità conseguenti ulteriori tagli (e per i quali sarà eventualmente sanzionato dalla DG in caso di irregolarità).

- 15.14 Nel caso in cui la penalità o il fatto reclamato non sia contemplato dal regolamento la DG si ritiene libera di poter definire una penalità opportuna, basandosi sul buon senso, l'esperienza e, soprattutto, l'obiettivo di portare i Simdrivers a condurre un campionato corretto e divertente per tutti i partecipanti. L'ambito di una penalità così definita è a completa discrezione della DG (una tantum, evento in corso, campionato in corso, regolamento definitivo), e viene comunicato ufficialmente tramite i canali ufficiali SRI. Come da punto §1.3.

16. SANZIONI

- 16.1 La DG effettuerà le valutazioni dell'evento come indicato nel §14 e secondo i criteri di valutazione presentati nella sezione **Regolamento di Pista**.
- 16.2 Per ogni contravvenzione il Simdriver responsabile può essere penalizzato in modi differenti a seconda della gravità del fatto e dell'intenzionalità.
- 16.3 Le sanzioni sono generalmente applicate all'evento in oggetto (Qualifica e/o Gara svolta), ma vi sono alcuni casi in cui potrebbero essere applicate ad eventi successivi.
- 16.4 Alcune sanzioni (come il Drive-through) sono assegnate durante il corso dell'evento direttamente dalle rispettive App di monitoraggio. Le sanzioni sono da scontare nelle modalità ed entro i giri indicati dall'App. Nel caso di mancata esecuzione della penalità, la DG potrà aggiungere sanzioni in fase di valutazione post gara.
- 16.5 Le tipologie di penalità assegnate dalla DG sono:
- 16.5.1 Secondi – vengono aggiunti secondi al tempo totale di gara che possono modificare la classifica di arrivo della sessione (Qualifica o Gara)
 - 16.5.2 Punti – vengono sottratti al punteggio in classifica del Simdriver (e di conseguenza del rispettivo Team)
 - 16.5.3 Squalifica – il Simdriver può essere squalificato dalla sessione appena svolta o dalla sessione successiva; in caso di sessione di qualifica il Simdriver partirà ultimo nella gara successiva.
 - 16.5.4 Ammonizioni – sono degli avvertimenti per comportamento al limite del regolamento che la DG decide di non sanzionare con altri mezzi; le ammonizioni durano per tutto il campionato in corso; dalla quarta ammonizione, il Simdriver viene sanzionato con una squalifica dall'evento in corso. Ogni ammonizione aggiuntiva causerà la squalifica dall'evento appena corso o dall'evento successivo e una penalità di 5 punti dal campionato (cumulativi per ogni ulteriore ammonizione).
 - 16.5.5 Espulsione – nei casi più gravi, volontari e reiterati il Simdriver può essere espulso dal campionato in corso. In questo caso l'espulsione segue le regole del ritiro dal campionato (§10). L'espulsione da un campionato può avere ripercussioni per il Simdriver anche riguardo alla partecipazione ad altri eventi organizzati da SRI.

- 16.6 In generale comportamenti scorretti in pista vengono sanzionati con penalità in tempo di gara; infrazioni del regolamento generale e/o delle regole specifiche del format evento / campionato sono sanzionate con squalifiche e/o punti in campionato. Ad esempio un tamponamento è sanzionato in secondi; un drive through non effettuato è sanzionato con squalifica.
- 16.7 Eventuali reclami reiterati riferiti a situazioni che non infrangono il regolamento (ma emessi solo perché il Simdriver reclamante ritiene di aver subito un torto), potranno essere impugnati dalla DG contro il Simdriver reclamante che potrà essere sanzionato di conseguenza.
- 16.8 Il Simdriver e/o il rispettivo Team Manager possono in qualunque momento chiedere chiarimenti a proposito di valutazioni di gara e sanzioni applicate, in modo educato e rispettoso nei confronti della DG e dell'Organizzazione, a meno di chiare infrazioni del regolamento. La DG può, a seguito dei chiarimenti, decidere di confermare, modificare o annullare la decisione presa in precedenza.

17. APPLICAZIONI OBBLIGATORIE E CONSIGLIATE

- 17.1 Gli eventi organizzati da SRI, a meno di eccezioni definite nel format evento, sfruttano le funzioni di monitoraggio e controllo degli eventi di gara fornite da alcune App (obbligatorie) come PitLanePenalty (PLP), PTracker e DRS (Drag Reduction System)
- 17.2 I piloti sono tenuti a rispettare quanto indicato in chat dalle rispettive App, soprattutto nel caso in cui le App stesse applicano penalità e sanzioni nel corso della sessione.
- 17.3 Per poter visualizzare i messaggi provenienti dalle App di monitoraggio è necessario aver attivato l'App chat di default di Assetto Corsa o la chat di PTracker.
- 17.4 Il Simdriver è ritenuto responsabile del corretto funzionamento e dell'attivazione delle App obbligatorie durante l'evento in corso, assicurandosi del loro effettivo funzionamento prima dell'inizio dell'evento.
- 17.5 Eventuali mancanze o incorrettezze delle App obbligatorie possono essere sanzionate dalla DG anche con la squalifica del Simdriver dall'evento in questione.
- 17.6 Pit Lane Penalty
- 17.6.1 PLP monitora i tagli di pista come indicato nei paragrafi 24.2, 24.3 e la velocità di rientro ai box come indicato nel paragrafo 24.4.
- 17.6.2 Il file di configurazione di PLP viene fornito da SRI tramite SimSync e/o i canali di comunicazione ufficiali
- 17.6.3 È responsabilità di SRI assicurare che la configurazione di PLP non vari tra una sessione e l'altra dello stesso evento (es. non può variare tra pratica, qualifiche e/o gara dello stesso circuito)
- 17.6.4 È responsabilità del Simdriver assicurarsi di disporre della versione corretta dell'app, effettuando prima dell'inizio delle sessioni di gara la sincronizzazione con SimSync e verificando che la versione del file (annunciato in chat) sia coerente.
- 17.6.5 Il Simdriver deve rispettare le indicazioni di PLP e scontare le eventuali penalità secondo il §16.4. In caso contrario la DG valuterà l'applicazione di sanzioni aggiuntive.
- 17.6.6 Nel caso in cui la gara dovesse concludersi prima del numero di giri concessi per scontare una penalità (di solito 3 giri), il Simdriver può decidere di non scontare il Drive-through in quanto la DG applicherà una sanzione ridotta che terrà conto dei giri mancanti.

17.6.7 Il Simdriver può auto-esentarsi dall'esecuzione di un Drive-Through secondo le modalità al §15.13.

17.7 DRS (Drag Reduction System)

17.7.1 L'App SRI DRS monitora l'utilizzo del DRS laddove presente ed implementato (combinazione vettura e circuito)

17.7.2 L'utilizzo del DRS non è consentito quando la vettura dell'inseguitore è distante dalla vettura inseguita con un distacco superiore al secondo.

17.7.3 L'utilizzo del DRS non è consentito nei primi due giri di gara.

17.7.4 L'App SRI DRS mostra un'icona:

17.7.4.1 di colore grigio quando la vettura non è in zona DRS

17.7.4.2 di colore rosso quando passando al "Detection Point" il distacco dall'avversario è ancora superiore al secondo e quindi l'utilizzo è vietato

17.7.4.3 di colore verde quando passando al "Detection Point" il distacco dall'avversario è inferiore al secondo e quindi l'utilizzo è concesso. In concomitanza all'icona verde si udirà un suono (beep) che indica l'autorizzazione all'utilizzo del DRS.

17.7.5 L'utilizzo improprio del DRS (l'App fornisce solo indicazione e non previene l'utilizzo del DRS) si può incorrere in sanzione corrispondente ad un Drive-Through e indicato dall'App stessa.

17.7.6 La gestione della penalità secondo le modalità descritte nei paragrafi 17.6.5, 17.6.6 e 17.6.7.

17.8 Le applicazioni fortemente consigliate da SRI sono:

17.8.1 Helicorsa – Permette di avere un radar di prossimità con le altre vetture

17.8.2 MapDisplay – Permette di vedere la posizione degli altri piloti all'interno del tracciato; utile soprattutto in caso di rientro in pista.

REGOLAMENTO DI PISTA

18. DEFINIZIONE DI PISTA

- 18.1 Viene considerata "pista" quella lingua di asfalto delineata tra due righe bianche posizionate ai bordi della medesima.
- 18.2 Non sono considerati elementi della pista i cordoli, solitamente verniciati di colore bianco/rosso.
- 18.3 Tutte le superfici oltre la linea bianca sono da considerarsi fuori pista.

19. GIRO DI FORMAZIONE

- 19.1 Il giro di formazione, quando previsto, prevede la percorrenza di un intero giro di pista precedente l'inizio della gara. Le auto partono schierate secondo l'ordine di qualifica o composizione griglia ed al semaforo verde le auto possono muoversi dopo il movimento dell'auto che precede e percorrere l'intero giro senza spirito di competizione fino a schierarsi manualmente sul proprio stallo di partenza.
- 19.2 Per tutta la durata del giro le auto devono mantenere la posizione di partenza ed evitare incidenti.
- 19.3 Il giro di formazione deve essere usato per scaldare gomme, freni e prendere nota delle condizioni della pista.
- 19.4 Il giro di formazione esclude la partenza lanciata.
- 19.5 La conclusione del giro di formazione ovvero la partenza della gara è gestita dalle regole della partenza da fermi (§21).

20. PARTENZA LANCIATA

- 20.1 La partenza lanciata, quando prevista, prevede la percorrenza di un intero giro o porzione di giro di pista (secondo il format evento) precedente all'inizio della gara.
- 20.2 Le auto partono schierate secondo l'ordine di qualifica o composizione griglia ed al semaforo verde le auto debbono partire e percorrere l'intero giro (o porzione indicata dalla DG) senza spirito di competizione fino al completamento del giro (o sua porzione).
- 20.3 Solo dopo aver superato la linea di traguardo (o alle bandiere verdi comunicate dalla DG) le auto possono iniziare la competizione e sono abilitate ai sorpassi.
- 20.4 Lo scopo della partenza lanciata è quello di evitare incidenti derivanti dai rischi della partenza da fermi ed allo stesso tempo permettere di scaldare freni e gomme.
- 20.5 La partenza lanciata esclude il giro di formazione.
- 20.6 Nello specifico il giro lanciato deve essere svolto secondo le regole seguenti:
 - 1) Al verde tutti i Simdriver devono partire, dopo il movimento dell'auto che li precede, senza eccessi agonistici come se fosse un giro di formazione
 - 2) Il Simdriver leader deve mantenere una velocità costante, entro i margini di sicurezza e mai oltre i 160kmh (tolleranza +/-5kmh)
 - 3) Per tutto il primo giro si devono conservare le posizioni imposte dalla griglia di partenza.

- 4) I Simdriver devono tenersi in fila con una distanza di almeno 20 metri
- 5) Se un Simdriver si trova visibilmente in difficoltà, i suoi inseguitori possono superarlo. Il Simdriver che è rimasto indietro nel gruppo per qualsiasi ragione può reinserirsi nella fila ma senza effettuare sorpassi, pertanto inizierà la gara dalla nuova posizione di griglia in cui si trova
- 6) Non è possibile effettuare alcun sorpasso fino al taglio del traguardo (fine del primo giro) con la sola eccezione del punto 5)
- 7) Il Simdriver leader, che gestisce la velocità, può iniziare ad accelerare oltre il limite di velocità del punto 2) solo dall'uscita dall'ultima curva. Dal momento in cui si inizia ad accelerare non è più possibile rallentare a meno che non serva per evitare il sorpasso del Simdriver che precede o in caso di pericolo
- 8) Le regole precedenti sono applicabili fino al passaggio della linea del traguardo

21. DEFINIZIONE E SCOPO DELLA PARTENZA DA FERMO

- 21.1 La partenza da fermi prevede lo schieramento dei Simdriver secondo ordine di qualifica o composizione griglia.
- 21.2 Allo spegnimento del semaforo rosso la gara inizia.
- 21.3 Le regole della partenza da fermi valgono anche in caso di partenza con giro di formazione.
- 21.4 La partenza anticipata viene gestita direttamente da Assetto Corsa o da applicazioni esterne che assegneranno una penalità Drive Through da scontare entro i giri imposti.

22. BANDIERE

- 22.1 Le bandiere sono il metodo di comunicazione storicamente e realmente usato tra la DG e i piloti in pista e che il simulatore riproduce con una rappresentazione a video. Le più utilizzate sono:
- 22.2 Bandiera verde – La bandiera verde indica pista libera. La sessione può procedere senza limitazioni
- 22.3 Bandiera gialla – La bandiera gialla indica pericolo nel settore di pista attuale o nel successivo. Durante il regime di bandiera gialla è obbligatorio parzializzare l'acceleratore e non eseguire sorpassi. Eventuali tamponamenti di veicoli in difficoltà da parte di veicoli sopraggiungenti possono causare penalità a carico del veicolo sopraggiungente.
- 22.4 Bandiera bianco/nera – La bandiera bianco/nera indica che al Simdriver è stata assegnata una penalità dal Simulatore o da App esterne (PitLanePenalty). La penalità va scontata nelle modalità previste dalla App o dal format campionato, o si può incorrere in penalità assegnate dalla DG.
- 22.5 Bandiera nera – La bandiera nera indica che il Simdriver è stato squalificato dalla sessione in corso
- 22.6 Bandiera blu – La bandiera blu indica che il Simdriver sta per essere doppiato da un pilota a pieni giri, e pertanto deve dargli spazio secondo le modalità al §29
- 22.7 Bandiera a scacchi – La bandiera a scacchi indica che la sessione è terminata. Il Simdriver dovrà eseguire il giro di rientro a velocità moderata e rientrare ai box.

23. SPOSTAMENTO

- 23.1 Per spostamento si intende un movimento sull'asse trasversale della carreggiata in un'unica direzione a

qualsiasi velocità.

- 23.2 L'inversione del verso dello spostamento è inteso come un doppio spostamento e non è ammesso a scopo difensivo.
- 23.3 Non vengono considerati spostamenti quelli necessari per affrontare le curve (esterno -> apex -> esterno) e possono sommarsi a spostamenti singoli a scopo difensivo.

24. UTILIZZO DELLE ZONE ESTERNE DELLA PISTA

24.1 Le zone esterne alla pista devono essere utilizzate unicamente come vie di fuga per situazioni di emergenza in ottemperanza alle norme di sicurezza.

24.2 Prequalifica e Qualifica

24.2.1 Nella sessione di Prequalifica o Qualifica rientra nel giro utile anche l'eventuale violazione dell'uso pista eseguita nell'ultima curva prima del giro di lancio (al fine dell'ottenimento di una maggiore velocità sul rettilineo successivo) o, sempre per lo stesso fine, nell'uso di qualsiasi altra parte esterna alla pista sempre prima dell'inizio del giro utile. A titolo di esempio si cita il caso di taglio dell'ultima chicane prima del rettilineo del traguardo oppure l'uso di zone di fuori pista asfaltato, il cui sfruttamento consentirebbe di percorrere il rettilineo del traguardo a velocità maggiori producendo un vantaggio sul giro utile di qualificazione.

24.2.2 Il Simdriver che sfrutta volontariamente tali espedienti per l'ottenimento del miglior giro personale può essere penalizzato dalla DG; nel caso in cui il meccanismo dovesse generarsi involontariamente il Simdriver può unicamente annullare o rallentare al punto da non far risultare il giro come miglior personale di sessione.

24.3 Gara – Tagli

24.3.1 Le auto devono avere sempre 2 ruote o porzione di esse in pista.

24.3.2 La registrazione dei tagli viene gestita dall'applicazione esterna PitLanePenalty con configurazione SRI.

24.3.3 Per non incorrere in sanzioni è necessario che il Simdriver non tragga vantaggio dal fuori pista.

24.3.4 In tal senso il Simdriver è obbligato a ridurre la propria velocità evitando rientri in pista pericolosi dando precedenza alle auto che sopraggiungono senza arrecare danno o fastidio come da §25.

24.3.5 Se il taglio è causato involontariamente a seguito di contatto con un'altra vettura o volontariamente al fine di evitare un contatto, e l'applicazione registra il taglio avvenuto, è possibile non essere penalizzati (nonostante le eventuali indicazioni di PLP) a patto di farne debita comunicazione come da §15.13.

24.4 Pit-entry, pitlane e pit-exit

24.4.1 I Simdriver in transito possono invadere la corsia di entrata e uscita box solo se questa è ricavata da una parte della pista e solo se la delimitazione della corsia consiste in una linea di qualsiasi colore.

24.4.2 Se la corsia di entrata/uscita box non fa parte della carreggiata o se la sua delimitazione consiste in cordolo, rilievi, paletti, coni, zebrature o qualsiasi altro elemento differente dalla semplice linea di vernice sull'asfalto, allora la corsia box non può essere invasa.

24.4.3 La velocità massima di percorrenza della Pitlane, generalmente impostata a 80km/h, deve essere

rispettata già all'ingresso della Pitlane stessa, ovvero al taglio della linea trasversale di demarcazione della Pitlane (laddove il circuito ne disponga). In caso di linea o cartelli mancanti si raccomanda di effettuare delle prove in sessione di pratica per identificarne il punto esatto.

- 24.4.4 Eventuali eccessi di velocità in ingresso Pitlane vengono intercettati e sanzionati dall'App obbligatoria PitLanePenalty.
- 24.4.5 L'eccesso di velocità in Pitlane viene sanzionato solo durante le sessioni di gara e solo durante i giri effettivi di gara (es. il giro di rientro non è sanzionato).
- 24.4.6 Per esigenze di dirette streaming/TV, anche se il SIM non prevede contatti all'interno della Pitlane, durante il transito nella corsia box è richiesto l'uso della corsia di transito e di spostarsi sulla piazzola solo negli ultimi metri senza "attraversare" le altre auto.

25. GESTIONE DELL'USCITA DI PISTA

- 25.1 L'uscita di pista fa perdere ogni diritto di traiettoria e precedenza.
- 25.2 Prima di rientrare è necessario accertarsi che non sopraggiungano altri veicoli (a pieni giri o doppiati) e il rientro va eseguito usando quanto più possibile zone della pista lontane dalla traiettoria ideale.
- 25.3 In nessun caso è consentito rientrare in curva e in modo trasversale alla pista.
- 25.4 Se per qualsiasi ragione ci si dovesse trovare all'interno della pista, fermi in posizione diversa da quella del senso di marcia, si può iniziare a riprendere la marcia solo quando non sopraggiungono altre auto.
- 25.5 Quando presenti è obbligatorio usare zone esterne alla pista (anche se composte da erba o terra) per allinearsi e acquistare velocità prima di rientrare, in modo da rendersi visibili e prevedibili.
- 25.6 E' possibile sostare in zone esterne alla pista per non più della durata di un giro, riferito al giro del leader. La sosta o la marcia esterna alla pista è consentita per cause di forza maggiore o per trovare tempo e modo per la ripresa della marcia.

26. GESTIONE DELL'AUTO FUORI CONTROLLO

- 26.1 Nel caso in cui, per qualsiasi ragione, si perda il controllo dell'auto e l'auto dovesse uscire di pista, è necessario mettere in atto ogni manovra possibile per arrestare il moto, al fine di non invadere nuovamente la pista e nel limite del possibile dirigere il mezzo verso zone lontane dalla pista.
- 26.2 Sono consentite le manovre per riprendere il controllo dell'auto al solo fine di evitare il reinserimento in pista come da §25.

27. INCIDENTI

- 27.1 Per incidente si intende il contatto con altre vetture con esiti svantaggiosi per se stessi e per le altre vetture coinvolte.
- 27.2 Tutti i Simdriver devono avere come obiettivo principale evitare il tamponamento di altri veicoli e la generazione di incidenti, anche a scapito del risultato di gara: la DG potrà sanzionare il responsabile dell'incidente, ma le posizioni perse a causa di un incidente che poteva essere evitato (anche da parte della parte lesa) non sono restituite, quindi è sempre meglio cercare di evitare quanto possibile il contatto con gli

- altri veicoli.
- 27.3 La cosiddetta sportellata, cioè il contatto laterale di due o più vetture che non genera la perdita di controllo totale del veicolo, non è considerato incidente e, a seconda della categoria di vettura, può essere tollerata.
- 27.4 L'aver acquisito un vantaggio nei sensi del presente regolamento rispetto ad un avversario non scagiona il Simdriver dalla responsabilità nella generazione di un incidente.
- 27.5 In generale il Simdriver inseguitore ha la responsabilità di evitare qualsiasi contatto con la vettura inseguita, quindi deve essere in grado di anticipare le manovre dell'avversario (frenata, sterzata, ecc) compensando anche eventuali effetti situazionali come altro traffico, effetto scia, DRS, pneumatici freddi o surriscaldati, pista scivolosa.
- 27.6 Il Simdriver inseguito è dissuaso dal compiere manovre difensive tali da poter generare un eventuale tamponamento da parte dell'inseguitore.
- 27.7 In fase di curva con affiancamento di vetture entrambi i Simdriver sono tenuti a garantire l'adeguata separazione dall'avversario, concedendo lo spazio necessario a restare in pista senza stringere o allargare la propria traiettoria.
- 27.8 Gli incidenti possono essere valutati dalla DG e sanzionati secondo le modalità previste e sancite dal presente Regolamento.
- 27.9 Le sanzioni possono essere modificate a causa di aggravanti quali: gravità dei danni arrecati alla vettura dell'avversario, numero di veicoli coinvolti, posizioni perse dall'avversario, situazione di gara (es. primo giro), aggressività non necessaria, recidività, intenzionalità.

28. INGAGGI

- 28.1 Si definisce ingaggio il momento in cui due veicoli si trovano in posizione tale da poter trarre un vantaggio di posizione l'una rispetto all'altra.
- 28.2 L'ingaggio inizia quando il veicolo inseguitore esce dalla scia dell'inseguito e, vista da lato, sovrappone il proprio mezzo a quello dell'avversario.
- 28.3 Ad ingaggio iniziato l'inseguitore si definisce Attaccante e l'inseguito Difensore.
- 28.4 L'ingaggio finisce quando non vi è più sovrapposizione delle vetture (viste da lato) e la distanza tra difensore ed attaccante ritorna ad essere di circa una vettura.
- 28.5 Al fine di evitare l'ingaggio, il difensore, può effettuare un solo spostamento (§22.7), se l'attaccante non è ancora uscito di scia e non vi è sovrapposizione (cioè di fatto se l'ingaggio non è ancora iniziato).
- 28.6 La vettura inseguitrice può rimanere nella scia della vettura da sorpassare non oltre il punto di frenata.
- 28.7 La vettura inseguita avente la vettura inseguitrice in scia, non può rallentare e/o frenare anticipatamente e/o in zone non necessarie, anche se fosse per agevolare il sorpasso.
- 28.8 Il sorpasso in un tratto rettilineo va effettuato mantenendo una distanza laterale di sicurezza dal difensore:
- 28.8.1 Il difensore deve mantenere la traiettoria attuale durante il sorpasso dell'attaccante e non può più effettuare spostamenti.
- 28.8.2 I due veicoli affiancati devono seguire la traiettoria della pista come se fosse suddivisa in corsie: il fatto di non sterzare non costituisce diritto a spingere l'avversario ai bordi della pista per costringerlo a cessare l'attacco; se il tracciato si ridimensiona o curva leggermente, i Simdriver devono seguirne

l'andamento procedendo paralleli.

- 28.9 Il sorpasso in fase di frenata/inserimento può essere effettuato se il difensore non ha ancora iniziato la fase di sterzata, e solo se l'attaccante abbia almeno allineato le proprie ruote anteriori alle posteriori del difensore.
- 28.10 Se in ingresso curva la vettura attaccante allinea le ruote anteriori ad almeno le posteriori della vettura in difesa, l'attaccante acquisisce diritto di traiettoria (interna o esterna che sia).
- 28.11 I due Simdriver ingaggiati devono rispettare il diritto di traiettoria dell'avversario:
- 28.11.1 Il Simdriver all'interno della curva deve stringere il più possibile la curva rimanendo aderente al cordolo interno e non allargare eccessivamente in uscita.
 - 28.11.2 Il Simdriver all'esterno della curva non deve stringere la curva, lasciando lo spazio necessario all'altra vettura per percorrere la curva nella corsia interna.
 - 28.11.3 È vietato manovrare in modo da costringere l'avversario ad un fuori pista e nei casi peggiori (i.e. perdita di controllo e/o posizioni) il Simdriver responsabile può essere sanzionato dalla DG.
- 28.12 Dopo aver effettuato il sorpasso, l'attaccante può rientrare in traiettoria solo dopo aver guadagnato una distanza di sicurezza dal difensore senza costringerlo a frenate impreviste o a cambi di traiettoria non necessari

29. DOPPIAGGI

- 29.1 Il Simdriver a pieni giri ha diritto di traiettoria e deve utilizzare la parte di pista lasciata libera dal Simdriver da doppiare.
- 29.2 Il Simdriver che viene doppiato non può competere o creare situazioni di pericolo con il Simdriver che effettua il doppiaggio.
- 29.3 Il Simdriver che viene doppiato deve lasciare la traiettoria ideale senza effettuare manovre brusche.
- 29.4 I Simdriver coinvolti in un doppiaggio, devono prestare la massima attenzione durante la fase di superamento.
- 29.5 Se la vettura che doppia e la vettura da doppiare procedono affiancati, il Simdriver che viene doppiato ha l'obbligo di parzializzare l'acceleratore per agevolare la manovra.
- 29.6 È sconsigliato effettuare il doppiaggio le fasi di una curva (inserimento, apex, uscita); in tali situazioni con conseguenti tamponamenti, in fase di valutazione gara il doppiatore perde ogni diritto acquisito dall'essere a pieni giri, e la situazione verrà valutata come un normale evento di gara.
- 29.7 Il doppiatore, nonostante abbia il diritto a superare il doppiato, non può ignorare il fatto che il doppiato possa avere difficoltà a farsi doppiare, non accorgersi o addirittura ostacolare la manovra (andando incontro a sanzione per aver ignorato il punto 29.2), pertanto deve sempre prestare la massima attenzione ad evitare qualsiasi contatto; in caso contrario la DG può decidere che la responsabilità totale o parziale di un'eventuale collisione sia di responsabilità del doppiatore e pertanto procedere a sanzione.

30. RESTITUZIONE DELLA POSIZIONE

- 30.1 Il Simdriver responsabile di un contatto con un'altra vettura è tenuto a restituire la posizione rubata alla vettura tamponata e a tutte le vetture coinvolte, quando possibile.
- 30.2 La manovra di restituzione va effettuata possibilmente durante il giro corrente, ma qualora non ve ne fosse

l'occasione, anche durante il resto della gara in corso.

- 30.3 La manovra di restituzione della posizione va effettuata come per la procedura di doppiaggio (§29).
- 30.4 Nel caso l'evento di contatto sia oggetto di valutazione della DG, la restituzione della posizione può concedere una riduzione della sanzione.
- 30.5 Nel caso in cui la restituzione non avvenga immediatamente a seguito del contatto, il Simdriver è tenuto a comunicare alla DG il momento in cui la posizione viene restituita, mediante il form di reclamo, al fine di agevolare la valutazione da parte della DG. In caso contrario eventuali restituzioni non evidenti non saranno considerate come intenzionali e quindi non sarà prevista alcuna riduzione di sanzione.

31. VEICOLO DANNEGGIATO

- 31.1 Se, a seguito di un incidente, la vettura non fosse in grado di raggiungere il box o costituisse pericolo, il Simdriver è tenuto a fermare l'auto in una zona il più possibile lontana dalla pista. Il Simdriver dovrà attendere comunicazione dalla DG prima di poter rimuovere l'auto (ESC □ Torna ai pit), al fine di simulare una più realistica situazione di vettura ferma in pista.
- 31.2 Se in seguito ad incidente, la vettura sia in grado di proseguire, il Simdriver dovrà terminare il giro per raggiungere il box senza costituire pericolo, non utilizzando mai la traiettoria ideale e rallentando in prossimità di curva in caso sopraggiungesse un'altra vettura

32. SAFETY CAR

- 32.1 Durante le sessioni di gara, la DG può decidere l'utilizzo di una Safety Car, da adesso indicata come SC.
- 32.2 La SC potrà essere utilizzata se, all'interno della pista o in vie di fuga ridotte, o comunque in una zona pericolosa, si trova una vettura ferma non in grado di proseguire
- 32.3 L'ingresso della SC viene annunciato con messaggio a video "SAFETY CAR DEPLOYED", ripetuto per 3 volte
- 32.4 La SC rimane al comando del gruppo fino alla rimozione della vettura da parte della DG e rientrerà nel primo giro utile
- 32.5 Durante la SC le vetture devono procedere a velocità costante senza rallentamenti e/o frenate improvvise
- 32.6 Salvo indicazione dalla DG nessun sorpasso è autorizzato
- 32.7 La DG comunicherà, se ritenuto opportuno, la possibilità ai doppiati di recuperare il proprio giro, i quali sorpasseranno la SC e percorreranno l'intero giro a velocità moderata per accodarsi. In questo caso la SC non attenderà l'accodamento dei doppiati, ma rientrerà alla fine del giro corrente
- 32.8 La SC rientrerà con messaggio a video "SAFETY CAR IN THIS LAP": la SC accelererà per distanziare il gruppo, e da quel momento il leader detterà il ritmo. Il leader non dovrà rallentare eccessivamente o effettuare brusche frenate.
- 32.9 I sorpassi rimangono vietati fino al superamento della linea di traguardo.

33. USO DEL TASTO ESC

- 33.1 L'utilizzo del tasto ESC per tornare ai box viene gestito in modo differente a seconda della sessione in corso. Eventuali variazioni alla regola generale sono presentate nel format evento.

33.2 Pratica

L'utilizzo del tasto ESC in pratica è concesso in qualunque momento e da qualunque punto della pista.

33.3 Qualifica

33.3.1 Sono previste tre modalità di qualifica: soft, hardcore, real.

33.3.2 Qualifica SOFT

33.3.2.1 L'utilizzo del tasto ESC è concesso in qualunque momento e da qualunque punto della pista

33.3.3 Qualifica HARDCORE

33.3.3.1 L'utilizzo del tasto ESC è concesso solo quando la vettura si trova nella propria piazzola dei box. In qualunque altro caso (es. esaurimento del carburante o incidente che preclude la conduzione del mezzo) l'utilizzo del tasto ESC preclude la possibilità di rientrare in pista e di conseguenza determina la conclusione della sessione.

33.3.4 Qualifica REAL

33.3.4.1 L'utilizzo del tasto ESC è vietato in qualunque momento, da qualunque punto della pista e per qualunque motivo. Non è quindi possibile effettuare rifornimento, riparazione o cambio gomme rapido. Non è altresì consentito modificare il setup della vettura a meno delle impostazioni gestibili da volante.

33.3.4.2 L'utilizzo del tasto ESC preclude la possibilità di rientrare in pista e di conseguenza determina la conclusione della sessione.

33.4 Gara

33.4.1 L'utilizzo del tasto ESC in sessioni di gara preclude la possibilità di rientrare in pista e di conseguenza determina la conclusione della sessione. Un Simdriver che utilizza in gara il tasto ESC per effettuare rifornimento o riparazione rapida per poi tornare in pista, verrà sanzionato dalla DG con la squalifica dall'evento come minimo. Eventuali comportamenti reiterati potranno essere ulteriormente sanzionati dalla DG.

INDICE DELLE REVISIONI

<i>Num.</i>	<i>Data</i>	<i>Autore</i>	<i>Motivazione</i>
00	10/09/18	SRI STAFF	Prima emissione