



VirtualRacingGroup ©2004

REGOLAMENTO SPORTIVO

Rev 10/2024

Virtual Racing Group promuove il Sim Racing senza scopo di lucro, ricchi premi e cotillons, ma esclusivamente per passione cercando di garantire ai suoi utenti, nel limite dell'errore umano, un ambiente sportivo, sano, imparziale, ma soprattutto divertente.

Il presente Regolamento, redatto nel corso degli anni con la collaborazione dei simdrivers, è valido per tutti i campionati organizzati da Virtual Racing Group e presenta, in alcuni punti, varie opzioni essendo varie le modalità di gara (qualifiche o prequalifiche; partenza da fermo o lanciata; gare multiclasse; ecc.) e diversi i simulatori di guida usati (rFactor2, Assetto Corsa, Assetto Corsa Competizione).

Partecipare ad un campionato virtuale online di Sim Racing e condividere una stagione in Virtual Racing Group vuol dire avere conoscenza di tutto il regolamento, rispettare i propri avversari in pista e sul forum nonché tutti i membri dello Staff, degli Organizzatori e della Direzione Gara.

Quindi, prima di inviare una richiesta di iscrizione ad un campionato, ti preghiamo di scaricare, stampare e leggere attentamente il regolamento per accettazione del suo contenuto e se hai dubbi o vuoi dei chiarimenti chiedi spiegazioni allo Staff (sul forum, su Discord, o a mezzo email) e ti saranno rese al più presto.

Le comunicazioni ufficiali dello Staff avvengono esclusivamente sul forum.

Art.	Contenuto
1	REQUISITI MINIMI
2	MODALITA' DI ISCRIZIONE
3	NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO
4	NORME GENERALI DI GUIDA
5	PROVE LIBERE
6	NORME DI COMPORTAMENTO IN PISTA – PENALITA'
7	RECLAMI
8	RIEPILOGO IRREGOLARITA' / SANZIONI
9	CASISTICA SORPASSI/CAMBI TRAIETTORIA
10	SAFETY CAR
11	PROGRAMMA GRAN PREMIO
	- MODALITA' SESSIONE DI QUALIFICA
	- MODALITA' PREQUALIFICA
	- WARM UP
	- PROCEDURA DI PARTENZA
	- GARA
12	NOTE CONCLUSIVE
13	ORGANIZZAZIONE VRG



ART.1 PREMESSA E REQUISITI MINIMI

1.1 Per partecipare ad un campionato VRG ogni simdriver deve obbligatoriamente disporre ed utilizzare:

- una connessione ADSL (o superiore)
- volante e pedaliera. Non è consentita la guida con altri tipi di periferiche. Lo Staff si riserva di squalificare qualsiasi pilota iscritto che venga scoperto ad utilizzare altro tipo di periferica da quella consentita.
- il software originale del simulatore in uso nel campionato aggiornato all'ultima versione rilasciata

1.2 L'utente è tenuto a verificare che il proprio hardware sia adeguato al simulatore in uso, verificando che non ci siano rallentamenti durante l'utilizzo in multiplayer con molte vetture in pista. Lo Staff è disponibile nel consigliare i migliori settaggi in base alla configurazione hardware dell'utente, inoltre si riserva il diritto di escludere dalla serata di gara chiunque presenti problemi hardware/software o di connessione internet. Durante la serata di gara si consiglia di dedicare la propria connessione esclusivamente alla simulazione utilizzando connessioni cablate anziché quelle wireless.

1.3 È vietato disputare le gare con altri programmi avviati sul proprio pc oltre al simulatore, Discord per la chat vocale, sw per dashboard o dati di gara e l'eventuale software anticheat indicato dallo Staff. È consigliato, inoltre, di disabilitare gli aggiornamenti di sistema operativo, antivirus, etc e/o di effettuarli prima di prendere parte all'evento in maniera che non interferiscano con le prestazioni hardware del PC di gioco. È altresì consigliato riavviare Modem e PC prima di entrare nel server ufficiale.

È consentito l'utilizzo di hardware, software e plug-in di terze parti purché non pregiudichi in alcun modo il funzionamento del simulatore pena la sanzione di cui al punto 3.3.

ART.2 MODALITA' DI ISCRIZIONE

2.1 Per iscriversi si deve essere obbligatoriamente registrati al Forum o Discord.

2.2 Gli utenti potranno fare richiesta di iscrizione seguendo le istruzioni sul forum, Discord o sito nella sezione relativa al campionato in oggetto.

2.3 Lo Staff invierà istruzioni per effettuare il pagamento della quota (se richiesta) nella forma scelta in fase di iscrizione. Tale quota non verrà in nessun caso rimborsata. Nel caso consultare l'Atto Costitutivo dell'Associazione VRG da richiedere allo Staff a mezzo MP.

2.4 Lo Staff invierà privatamente al pilota iscritto istruzioni sull'utilizzo della Mod aggiornata e Track in calendario oltre alla password per accedere al server dedicato durante le prove libere.

2.5 Saranno ammesse al campionato il numero di vetture titolari con relativi piloti divisi in team come indicato nel regolamento del campionato.

Le riserve di un team potranno partecipare ad un evento esclusivamente in sostituzione di un pilota assente dello stesso team. Non potrà sostituirlo in caso di sua squalifica e non potrà sostituire piloti di altri team.

In caso di spostamento di un titolare tra le riserve per uno dei motivi indicati nell'art.3.2, il suo posto potrà esser preso da uno degli eventuali piloti indicati dal team come riserve. Nel caso in cui un team non avesse riserve o quelle che ha non sono disponibili, la vettura liberata verrà assegnata dallo Staff alla prima riserva senza team come da art.2.7.

Tutti i piloti, siano essi titolari o riserve, hanno diritto di provare sul server, mentre durante le serate di gara sarà concesso ai team che hanno iscritto almeno una riserva, l'accesso a Discord (non sul server come spettatore) di una o due riserve per svolgere mansioni di "ingegnere di pista" (in breve IDP).

Per IDP si intende una figura che può consigliare ai suoi compagni strategie da seguire, comunicare tempi di gara, posizioni, penalità, soste ai box degli avversari, ecc.

È assolutamente vietato a tutti gli IDP ed ai piloti, di entrare nei canali vocali degli altri team durante un evento.

Lo Staff, su richiesta di un team, può concedere l'utilizzo di una password per l'accesso al proprio slot in Discord.

L'IDP ha gli stessi diritti e doveri di qualsiasi altro driver; tra questi il dover rispettare l'art.3.6 del Regolamento.

2.6 Nelle serate di gara ogni pilota dovrà accedere al server con la vettura assegnatagli e con il proprio nome e cognome comunicato in fase di iscrizione. Il mancato rispetto della regola comporterà automaticamente la squalifica a fine gara e la mancata registrazione del risultato conseguito. Se un pilota si accorgerà dell'errore durante la sessione di qualifica avrà la possibilità di rientrare con la vettura esatta durante il warmup e subirà una penalizzazione pari all'arretramento in ultima posizione.

2.7 Una volta occupati tutti i posti a disposizione i nuovi iscritti che vogliono partecipare possono fare richiesta di un posto come riserva senza team oppure richiedere di diventare riserva in un team. La riserva dovrà procedere come indicato negli art.2.2, 2.3, 2.4, 2.6.

La riserva ha diritto di partecipare alle Prove libere.

La riserva potrà partecipare ad un GP solo in caso di assenza per ritiro, squalifica o altro motivo di un pilota titolare.

Per partecipare ai GP è necessario confermare la propria presenza nel forum (vedi art.3.1). Verrà data priorità alla partecipazione delle riserve al GP tenendo conto della data ed ora del post di conferma di partecipazione.

La data del post di iscrizione come riserva, inoltre, costituisce diritto di precedenza in caso di ritiro di un pilota titolare nel corso del campionato. In tal caso lo Staff inviterà la prima riserva nella lista di attesa a partecipare come titolare, in caso di mancata risposta o di rifiuto, si inviterà il successivo.

ART.3 NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO

3.1 Tutti i piloti sono obbligati a leggere con attenzione il post "Briefing" dedicato ad ogni GP, presente sul forum o Discord VRG, in quanto contiene informazioni importanti quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, numero di giri da percorrere, eventuali penalità da scontare, suggerimenti, eventuali fix da installare, ecc. Qualsiasi pilota dovesse sul server richiedere informazioni già chiaramente indicate sul regolamento o sul post di conferma rischierà, a discrezione dello Staff, una ammonizione.

3.2 I piloti devono assicurare la propria presenza in campionato in modo serio e continuativo a tutte le gare in calendario e con un minimo di allenamento pre-gara sul server ufficiale.

I piloti che non presenzieranno per 2 GP consecutivi (escluse assenze per eventuali squalifiche) verranno spostati automaticamente all'ultimo posto nell'elenco delle riserve.

Verranno considerati come ritirati, spostati all'ultimo posto nell'elenco delle riserve e considerati come utenti non attivi al verificarsi di uno dei seguenti casi:

- mancata comunicazione assenza per 2 GP consecutivi
- non accedere al forum negli ultimi 21 giorni (esclusi i periodi di pausa natalizia ed estiva)

Per ritornare attivi basterà comunicarne l'intenzione.

3.3 Si fa assoluto divieto di utilizzare software e/o hardware atti a variare in qualsiasi modo le prestazioni delle vetture, le caratteristiche dei circuiti o le visuali di guida. Lo Staff si riserva di rendere obbligatorio l'uso di un software specifico per verificare il corretto stato dell'hardware e la corretta installazione del software. La mancata osservazione di tale regola comporterà la squalifica nell'evento in oggetto e la sospensione permanente da qualsiasi attività di VRG con effetto immediato. Il mancato utilizzo del software di verifica in un singolo evento, valutata la dimenticanza accidentale, comporterà la sola squalifica dall'evento stesso.

3.4 È vietato modificare qualsiasi file della Mod e/o dei Track se non specificamente richiesto dallo Staff. La mancata osservazione di tale regola potrà essere sanzionata dallo Staff con l'immediata squalifica per un GP.

3.5 È vietato lo sfruttamento di possibili bug (sia del simulatore in uso che del materiale messo a disposizione da VRG) che possano influire sul rendimento. Questi bug devono essere tempestivamente segnalati. La mancata osservazione di tale regola comporterà la sospensione permanentemente da qualsiasi attività di VRG con effetto immediato.

3.6 Non sono ammessi litigi, polemiche, turpiloqui, insulti e provocazioni nei confronti di chiunque (Piloti, Direzione Gara, altri) su fatti inerenti episodi avvenuti in gara o che possano turbare la moralità di chi legge/ascolta in particolar modo nella chat del server di gioco al termine di ogni evento, in fase di commento post gara sul forum, nei server di comunicazione vocale ed in tutti i social VRG quali Twitter, Facebook, YouTube, ecc. La mancata osservazione di tale regola verrà sanzionata dallo Staff a seconda dei commenti pubblicati oltre ad eventuale sospensione in giorni (ban) dalle attività VRG. Qualsiasi chiarimento o reclamo potrà essere richiesto come indicato nell'apposito articolo.

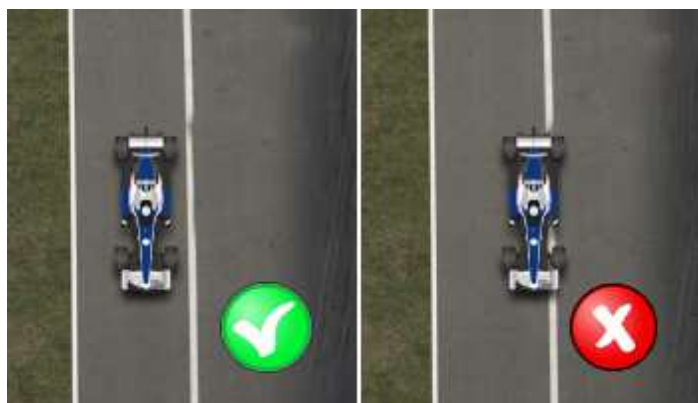
ART.4 NORME GENERALI DI GUIDA

4.1 La vettura deve sempre mantenere due ruote in pista. Per evitare qualsiasi dubbio le linee bianche che definiscono i bordi della pista sono considerate parte della pista mentre i cordoli no. La regolarità di tale norma sarà verificata sia visivamente dalla Direzione Gara (se presente) verificando se effettivamente il taglio produce un vantaggio, o automaticamente dal sim in uso. Esempi:



Il rispetto dei limiti potrebbe essere giudicato da una Direzione Gara o automaticamente dal sim in uso. In quest'ultimo caso i partecipanti sono tenuti, in fase di prove libere, di verificare in quali punti si rischia di essere sanzionati automaticamente dal sim.

4.2 Pit Lane: è assolutamente vietato uscire con il semaforo rosso (si verrà squalificati dal sim), superare il limite di velocità imposto e oltrepassare con qualsiasi parte della vettura la linea bianca di uscita. Esempi:



In pitlane, all'inizio di qualsiasi sessione, sia essa di qualifica o di warmup, è vietato effettuare sorpassi. Ogni sorpasso verrà sanzionato dalla DG.

Per il suddetto motivo le vetture dovranno, soprattutto in fase di attesa all'inizio di qualsiasi sessione dello spegnimento del semaforo rosso, rimanere in fila indiana e mai affiancate.

In uscita dal proprio garage è obbligatorio verificare che l'ingresso in pitlane non comporti nessun rischio di contatto con eventuali altre vetture transittanti dalla pitlane o ferme in coda davanti al semaforo.

Durante il GP, nella fase di ripartenza dalla propria piazzola di pit è obbligatorio verificare che l'ingresso in pitlane non comporti nessun rischio di contatto con eventuali altre vetture transittanti dalla pitlane.

Durante il GP, in fase di entrata, percorrenza ed uscita dalla pitlane dovranno essere rispettate le stesse regole di ingaggio come da art.4.5; nel rispetto dei limiti della pista, di velocità in pitlane e di linea uscita box.

4.3 In caso di uscita di pista, per tamponamento o errore di guida, al proprio rientro bisogna sempre prestare massima attenzione. Il rientro in pista deve essere effettuato in condizioni di massima sicurezza, controllando che non sopraggiunga nessuno in traiettoria e sempre parallelamente alla pista evitando qualsiasi situazione di pericolo.

4.4 Ogni pilota deve porre attenzione allo sventolio delle bandiere gialle dei marshals a bordo pista, ai led luminosi e nelle segnalazioni dei vari HUD (nei sim presenti)

La bandiera gialla indica un pericolo immediato, generalmente la scena di un incidente o una vettura ferma in pista. I piloti devono diminuire la velocità in prossimità della bandiera, accertarsi che non vi siano pericoli e/o ostacoli sulla carreggiata e non dovranno effettuare alcun sorpasso, esclusi quelli ad eventuali vetture ferme o incidentate. Il mancato rispetto della regola verrà sanzionato.

La DG valuterà con maggiore severità eventuali contatti, incidenti o atteggiamenti pericolosi dovuti a imprudenza o al non aver tenuto conto delle bandiere gialle esposte.

4.5 Il pilota che tenta il sorpasso si assume la totale responsabilità dell'azione. Il pilota che subisce il tentativo di sorpasso, all'approssimarsi di una curva, deve lasciare lo spazio necessario al suo fianco senza ostacolarne l'azione se il pilota che tenta il sorpasso ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore del pilota che si vuole superare nel momento in cui inizia la frenata (vedi casistica).

In caso di doppiaggio, il doppiato dovrà agevolare il prima

possibile l'operazione. Il doppiato deve evitare bruschi rallentamenti o improvvisi cambi di direzione. È sempre preferibile attendere che chi sta doppiando esca di scia per superare e solo a questo punto eventualmente rallentare.

In fase di doppiaggio è possibile usare i fari, per le auto che ne sono provviste, per segnalare il proprio sorraggiungere.

Si rammenta che alcuni sim squalificano automaticamente la vettura che in orari serali/notturni non abbia i fari accesi. Si consiglia quindi di attivarli alla partenza anche in quegli eventi che non prevedono momenti di gara in orari serali o notturni.

Nei campionati con più classi in pista, le vetture più potenti dovranno attendere il momento più opportuno per doppiare una vettura di classe inferiore, non trattandosi in questo caso di vero e proprio doppiaggio. Il sorpasso dovrà avvenire con sicurezza in un tratto in cui la velocità sarà nettamente superiore (accelerazione in uscita di curva, rettilineo, ecc.).

In caso invece di vero e proprio doppiaggio tra vetture della stessa classe, il doppiato dovrà agevolare il prima possibile l'operazione. Si consiglia al doppiato di evitare bruschi rallentamenti o cambi di direzione. E' sempre preferibile attendere che chi sta doppiando esca di scia per superare e solo a questo punto eventualmente rallentare.

4.6 Quando è richiesto un rientro immediato ai box, durante le sessioni di prove libere o warmup, i piloti sono obbligati ad eseguire immediatamente tale richiesta tramite pressione del tasto ESC. Qualsiasi pilota che non dovesse eseguire tale richiesta rischierà sanzioni a discrezione della DG.

ART.5 PROVE LIBERE

5.1 Lo Staff concederà per prove libere e gare dei server dedicati protetti da password. La stessa rimane invariata per tutto l'arco della stagione (salvo diversa comunicazione da parte dello Staff).

5.2 È assolutamente vietato divulgare le password di accesso ai server. Nessun utente è autorizzato a comunicare le password neanche agli altri utenti VRG se non espressamente autorizzato dallo Staff. Lo Staff si riserva di punire chiunque contravvenga a questa regola.

5.3 Durante le prove settimanali è assolutamente vietato allontanarsi dalla propria postazione per lunghi periodi. Qualora per qualunque motivo ci si debba allontanare è obbligatorio liberare il server per evitare avanzamenti in sessioni (qualifica e gara) in cui non c'è possibilità di accesso per gli altri utenti.

ART.6 COMPORTAMENTO IN PISTA - PENALITA'

6.1 Ogni evento o comportamento non regolare verrà punito in base alla propria gravità e dinamica. Per qualunque evento non presente verrà preso in considerazione il regolamento sportivo ufficiale FIA in vigore al momento dell'evento stesso.

Segue casistica di comportamenti irregolari le cui sanzioni sono descritte nel relativo articolo.

Le sanzioni verranno assegnate dalla DG nel post gara e tramutate in penalità in caso di episodi che la DG ritiene di voler rivedere o in caso di reclami.

6.2 Divieto taglio della linea bianca in fase di uscita dai box. Tagliare la linea bianca e causare un incidente comporta un aggravante rispetto alle normali sanzioni.

6.3 Superamento del limite di velocità nella corsia box. Il simulatore potrebbe assegnare automaticamente una penalità variabile in base alla velocità superata.

6.4 Qualsiasi contatto o incidente con altra vettura verrà

valutato dalla Direzione Gara ed eventualmente sanzionato tenendo conto di:

- vetture coinvolte
- danni arrecati
- posizioni perse dal o dai danneggiati

Maggiore severità verrà applicata per irregolarità commesse nelle fasi di partenza.

A seconda del sim in uso la penalità inflitta in gara può essere scontata in qualsiasi momento della gara o entro un certo limite di giri.

L'unica eccezione è quando una infrazione viene commessa durante gli ultimi tre giri di gara. La DG si riserva di penalizzare eventualmente la stessa nel post-gara.

A seconda del sim in uso i secondi di penalità potranno essere scontati durante i pit stop; sanzioni plurime possono essere scontate, se permesso, in un'unica soluzione.

Nel caso in cui un pilota dovesse terminare la gara senza aver scontato la penalità, al proprio tempo finale di gara verranno aggiunti i secondi di Stop & Go che lo stesso avrebbe dovuto scontare. Non si tenga quindi conto di eventuali secondi aggiunti automaticamente dal sim a fine gara. In caso di drive through non scontato i secondi da aggiungere saranno 25.

È vietato scontare qualsiasi penalità nel corso dell'ultimo giro con conseguente taglio del traguardo dalla pitlane. In tal caso la penalità verrà considerata come non scontata.

Qualsiasi penalità non scontata nel GP in cui la stessa viene comminata (per esempio causa ritiro) verrà trasformata in arretramento in griglia al primo GP utile successivo a seconda della penalità inflitta (Vedi anche art.7.3).

6.5 Provocare o tentare di provocare volontariamente incidenti comporta immediata esclusione dal GP e la sospensione da tutte le attività di VRG.

6.6 È vietato l'uso della chat durante le sessioni ufficiali. Lo Staff si riserva di assegnare una penalità a propria discrezione in base alla gravità.

6.7 Non ostacolare un doppiaggio:

- il simulatore potrebbe applicare automaticamente una penalità.
- la DG si riserva di sanzionare ulteriormente eventuali manovre irregolari da parte del doppiato.

6.8 Dopo un incidente è vietato lasciare la monoposto ferma lungo il tracciato per un lungo periodo. In caso di una sosta prolungata il Pilota verrà espulso dal server.

6.9 Fermare deliberatamente la vettura in punti pericolosi o in traiettoria, per prove partenze o altro motivo, lungo tutto il tracciato comporterà l'immediata espulsione dal server.

6.10 Il tenere una condotta di gara che possa creare potenziali pericoli comporterà un richiamo da parte della DG; se continuata verrà sanzionata.

6.11 Cambiare traiettoria più di una volta per ogni rettilineo al fine di ostacolare un tentativo di sorpasso comporterà un richiamo da parte della DG. Se ripetuto verrà sanzionato.

Se il secondo cambio di direzione provoca un incidente le sanzioni verranno inasprite.

In fase di partenza, scelta una traiettoria, evitare continui ed improvvisi cambi di direzione soprattutto in prossimità della prima staccata.

6.12 È vietato effettuare Drive-Through o Stop&Go non assegnati dalla Direzione Gara o dal simulatore.

6.13 La guida volontaria in senso contrario porta all'espulsione

dal server (in alcuni sim sarà automatica).

E' concessa la guida in senso contrario per un brevissimo tratto per poter riallineare la vettura con il corretto senso di marcia (per esempio dopo un testacoda) e dopo essersi accertati che tale manovra non comporti stato di pericolo per eventuali vetture che potrebbero sopraggiungere.

6.14 Terminare un GP senza aver effettuato il pitstop obbligatorio, ove previsto, o effettuarlo all'ultimo giro con conseguente taglio del traguardo dalla pitlane, comporta la squalifica dal GP disputato.

6.15 Uscire in maniera continuativa e volontariamente dalla pista ottenendo un vantaggio verrà sanzionato come indicato nel riepilogo delle sanzioni.

6.16 E' vietato uscire di pista superando un avversario al rientro. Se il danneggiatore restituisce la posizione in breve tempo non verrà inflitta alcuna penalità. Restituita la posizione il danneggiatore dovrà rimanere alle spalle del danneggiato per almeno 3 curve senza tentare alcuna manovra di sorpasso. Nel caso in cui non venga rispettata la regola del non sorpasso prima delle 3 curve il danneggiatore verrà sanzionato con una penalità di 10 secondi.

6.17 Ogni evento o comportamento irregolare verrà punito in base alla gravità e dinamica secondo la casistica descritta nel relativo articolo.

6.18 Lo Staff si riserva di ufficializzare i risultati entro 48 ore dalla fine dell'evento.

6.19 Qualora per problemi tecnici generali (crash o caduta di connessione del server) una Gara non dovesse essere conclusa ovvero nel caso di evidenti problemi tecnici di un alto numero di partecipanti (p.e. connection lost collettivi), lo Staff, nel caso di server ancora attivo, interromperà la Gara dando comunicazione di "Bandiera Rossa".

In entrambi i casi, se la causa dell'interruzione dovesse verificarsi:

- nel corso dei primi 5 giri; la Gara verrà immediatamente riavviata o rinviata a data da definirsi. In entrambi i casi si terrà conto della griglia risultante all'inizio della gara considerando eventuali sanzioni assegnate durante questi primi giri;
- quando il leader della gara ha completato più di 5 giri ma meno del 75% della distanza di gara; la stessa verrà ritenuta completata, la classifica verrà redatta considerando le posizioni al giro precedente nel quale si è riscontrato il problema e verranno assegnati punti dimezzati;
- quando il leader della gara ha completato il 75% della distanza di gara; la stessa verrà ritenuta completata, la classifica verrà redatta considerando le posizioni al giro precedente nel quale si è riscontrato il problema e verranno assegnati interamente i punti.

Lo Staff si riserva comunque di valutare ogni caso a se e prendere se necessario una decisione diversa dalle precedenti, per il bene del divertimento e della correttezza, comunicando e sondando preventivamente il pensiero degli iscritti al campionato in questione.

ART.7 RECLAMI

Il reclamo è un atto necessario a stabilire e/o a chiarire se vi è un'eventuale responsabilità per un incidente o altro comportamento irregolare avvenuto durante la serata dell'evento (incluso quindi sessione di qualifica, warm up e gara) e che, per qualsiasi motivo, non è stato visto o giudicato irregolare dalla Direzione Gara.

7.1 I Piloti che si ritengono parte lesa in un evento (incidente o comportamento scorretto) non rilevato dalla Direzione Gara devono, entro quanto pubblicato nel debriefing di gara, compilare il format che si trova sul sito andando nella sezione Reclami del campionato in oggetto (o usando la funzione "tickets" in Discord).

7.2 I reclami devono essere inoltrati utilizzando il modulo presente sul sito o tramite Discord. Nella descrizione dovrà essere indicata in maniera chiara l'episodio e gli eventuali danni subiti, senza aggiungere lamentele, accuse, offese e/o richieste di penalità specifiche o altri commenti inutili. Ogni altro format o mezzo utilizzato non verrà preso in considerazione e di conseguenza il reclamo verrà respinto.

7.3 Lo Staff esaminerà i reclami vagliando eventualmente anche la versione dell'altra parte in causa, che dovrà rispondere entro e non oltre 24 ore dalla richiesta di chiarimento. Nel caso in cui eventuali penalità vengano assegnate all'ultimo GP del campionato, lo Staff si riserva di trasformarle in punti da detrarre in classifica (sia al driver che al suo team). Stessa modalità verrà seguita nel caso in cui un pilota, dopo essere stato sanzionato, non partecipi ad alcun GP sino al termine del campionato.

7.4 Nel caso in cui venga coinvolto in un reclamo un membro dello Staff per un fatto accaduto in pista lo stesso verrà escluso automaticamente dalla commissione giudicante per l'approfondimento e le valutazioni del caso e in nessuna circostanza potrà disporre di poteri di giudizio nell'evento che lo vede coinvolto.

7.5 È severamente vietato reclamare su episodi di gara in qualsiasi sezione del Forum VRG o Discord. Il mancato rispetto di questa regola comporterà, a seconda della gravità, una sanzione che può andare dalla estromissione per 3 giorni sino alla estromissione a tempo indeterminato dalle attività di VRG.

7.6 Nel caso in cui lo Staff, preso in esame un reclamo di un pilota, assegni una penalità ad un concorrente, quest'ultimo ha la possibilità di contro reclamare, entro le 24 ore dal responso del primo reclamo, avvalendosi, se lo ritiene opportuno, anche di un filmato che ritragga il frangente di gara incriminato (*filmato in formato .avi*) da inviare allo Staff che valuterà di nuovo l'evento.

7.7 Lo Staff non ha un limite di tempo per assegnare le penalità e nei casi più controversi ed estremi può decidere di osservare l'episodio a fine gara e successivamente commissionare eventuali provvedimenti. In ogni caso confermerà eventuali provvedimenti entro l'evento successivo.

ARTICOLO 8 – RIEPILOGO IRREGOLARITA' / SANZIONI IN GARA

Irregolarità	DG Live durante l'evento (ee presente)	se classificato (aggiunta tempo) solo su reclamo	se non classificato (penalità in punti) solo su reclamo
QUALIFICHE			
Mancato rispetto rientro ai box su ordine della DG			
Taglio di linea bianca uscita dei box			
Superamento limite velocità corsia box	Gestito da simulatore		
Taglio deliberato di un tratto di pista traendo vantaggio	Gestito da simulatore		
Uso della chat	Warning		
Vettura lasciata deliberatamente in pista	Ultima pos in griglia	10" su tempo finale	1 punto
Sosta prolungata dopo un incidente	3 pos.in griglia	10" su tempo finale	1 punto
Rallentare altri piloti (durante il giro "off")	2 pos.in griglia	10" su tempo finale	1 punto
GARA			
Richiesta di riavvio prima del semaforo verde	Partenza dai box		
Provocare un incidente che causa una ripartenza	Partenza dai box		
Terminare un GP senza riportare la vettura in pitlane			
Taglio linea bianca uscita box			
Superamento limite velocità corsia box	Gestito da simulatore		
Contatto o azione irregolare senza perdita di pos. o danni per il danneggiato, ma perdita di tempo o evidenti "spiattellamenti"	5"	5" su tempo finale	Warning
Provocare incidente con perdita da 1 a 3 posizioni del pilota danneggiato	10"	10" su tempo finale	1 punto
Provocare incidente con perdita da 4 a 6 posizioni del pilota danneggiato	15"	15" su tempo finale	2 punti
Provocare incidente con perdita da 7 a 10 posizioni del pilota danneggiato	20"	20" su tempo finale	3 punti
Provocare incidente con perdita da 11 a 15 posizioni del pilota danneggiato	25"	25" su tempo finale	4 punti
Provocare incidente con perdita di oltre 15 posizioni del pilota danneggiato	30"	30" su tempo finale	5 punti
Provocare o tentare di provocare volontariamente incidenti	Bandiera nera e sospensione dal campionato		
Uso della chat da parte di pilota in gara	Warning		
Uso della chat da parte di pilota non in gara	Warning		
Ostacolare un doppiaggio	Gestito da simulatore, in caso di contatto è possibile seguire le tabelle incidenti		
Vettura lasciata ferma sul tracciato	Bandiera nera		2 punti
Vettura lasciata ferma sul tracciato in zona pericolosa	Bandiera nera		2 punti
Condotta di gara che crea potenziali pericoli	Da warning a espulsione		
Cambiare traiettoria più di 1 volta in rettilineo per ostacolare sorpasso	10"	10" su tempo finale	1 punto
Guida volontaria in senso contrario	Gestito da simulatore		
Finire il GP senza effettuare il cambio mescola (se previsto), o il pit obbligatorio (se previsto), o il cambio pilota (se previsto), o iniziare GP con mescola diversa da quella utilizzata nelle qualifiche.		Squalifica	
Uso irregolare del DRS (nei campionati in cui viene usato)		10" su tempo finale	1 punto
Tagli continuati e deliberati di tratti di pista traendo vantaggio	Gestito da simulatore		
GESTIONE WARNING per la durata del campionato	1° Warning: ammonizione	2° Warning: doppia ammonizione (sanzioni inasprite)	3° Warning: esclusione dalla successiva gara

N.B.: qualsiasi penalità non scontata in gara verrà trasformata in secondi di penalità da aggiungere al tempo finale di gara, nel caso in cui il simdriver termini la gara, o in caso di ritiro, in punti o posizioni di arretramento in griglia nei GP successivi (vedi art.6.4)

La DG si riserva comunque di alleggerire o inasprire le sanzioni sulla base dei casi specifici.

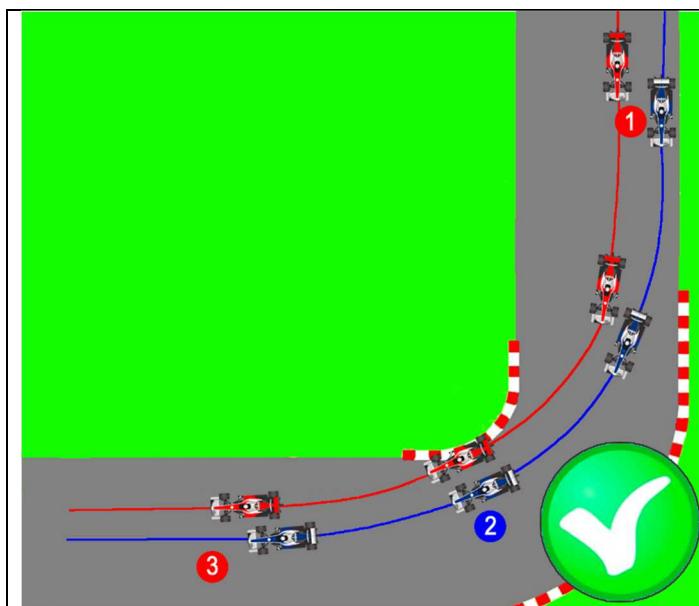
ARTICOLO 9 – SORPASSI E CAMBI DI TRAIETTORIA

Quella che segue è una serie di casi esemplificativi e non esaustivi dell'art. 4.5 (sorpassi) e dell'art. 6.11 (cambi di traiettoria) del presente regolamento.

La DG, in caso di visione live di azione scorretta, provvederà immediatamente a sanzionare il colpevole.

Chi ritiene di aver subito una irregolarità, dopo aver verificato che la stessa non sia già stata valutata dalla DG in fase di pubblicazione di Discussione Post-Gara, può inviare un reclamo come descritto nell'art. 8 del presente regolamento.

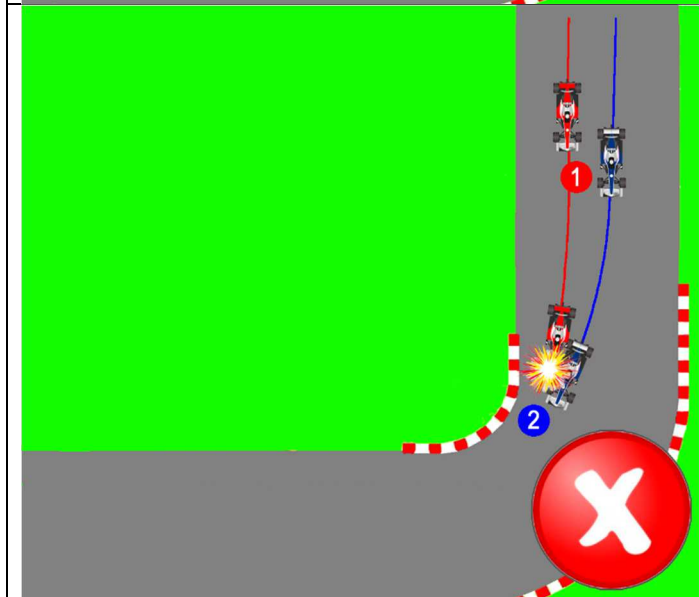
	VETTURE NON AFFIANCATE 1 1. La vettura in difesa è totalmente avanti al momento della staccata/approccio alla curva. 2. La vettura in difesa ha diritto alla traiettoria ideale.
	VETTURE NON AFFIANCATE 2 1. La vettura in difesa è totalmente avanti al momento della staccata/approccio alla curva. La vettura in difesa ha diritto alla traiettoria ideale. 2. La vettura che segue non può occupare la traiettoria ideale o allungare troppo la frenata. In caso di contatto potrà essere penalizzato.
	VETTURE NON AFFIANCATE 3 1. La vettura in difesa è totalmente avanti al momento della staccata/approccio alla curva. La vettura in difesa ha diritto alla traiettoria ideale. 2. La vettura che segue non può occupare la traiettoria ideale o allungare troppo la frenata. Se la vettura in difesa è costretta a sterzare per evitare il contatto a seguito di attacco irregolare, la vettura attaccante dovrà subito rendere la posizione o sarà avvisato dalla DG o farlo o sarà sanzionato (durante o dopo la gara a seguito di reclamo)



VETTURE AFFIANCATE 1

1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**.
2. La **vettura in difesa** dovrà lasciare spazio al suo fianco all'avversario per permettergli di affrontare la curva in sicurezza.

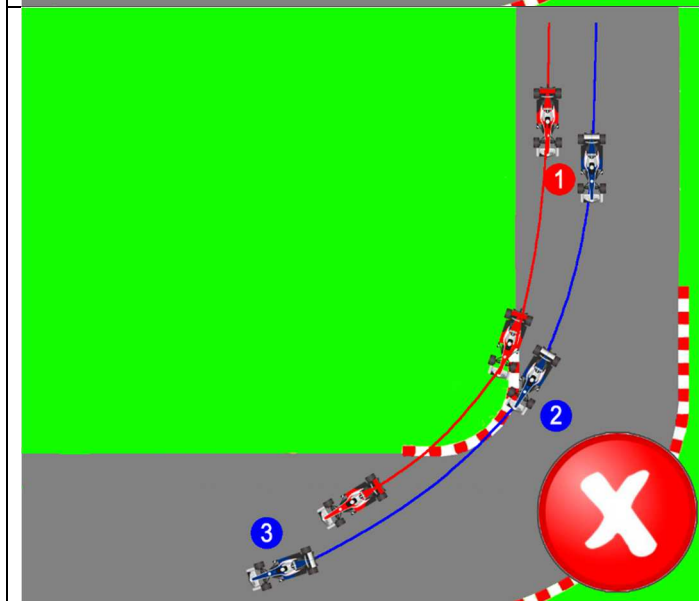
A sua volta la **vettura che tenta il sorpasso** dovrà lasciare spazio al suo fianco sia in curva che in uscita sino a quando avranno qualsiasi ruota parallela



VETTURE AFFIANCATE 2

1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**.
2. La **vettura in difesa** dovrà lasciare spazio al suo fianco all'avversario per permettergli di affrontare la curva in sicurezza.

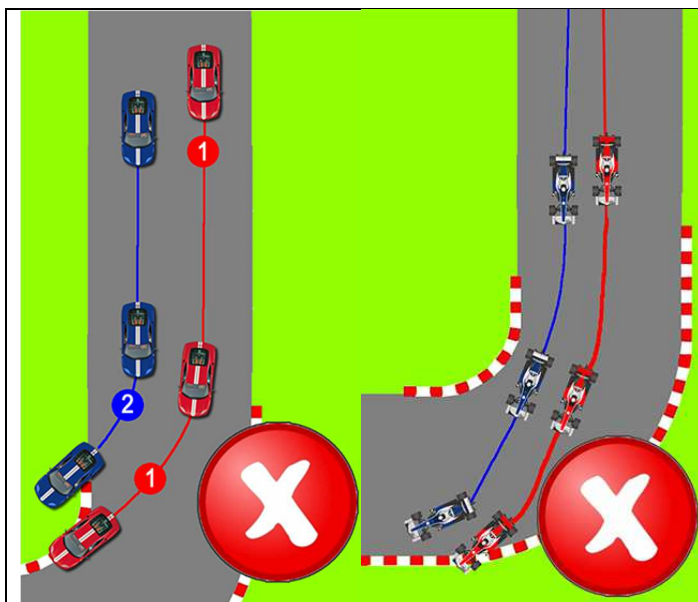
Se lo chiude e arriva al contatto è punibile di sanzione.



VETTURE AFFIANCATE 3

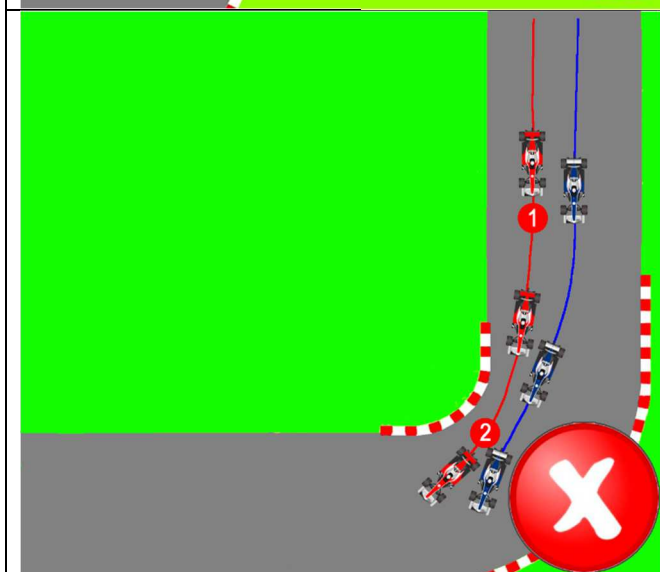
1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**.
2. La **vettura in difesa** dovrà lasciare spazio al suo fianco all'avversario per permettergli di affrontare la curva in sicurezza.

Se lo chiude spingendolo fuori pista o costringendolo a frenare per evitare il contatto è punibile di sanzione. A meno che non ceda poco dopo la posizione all'avversario danneggiato



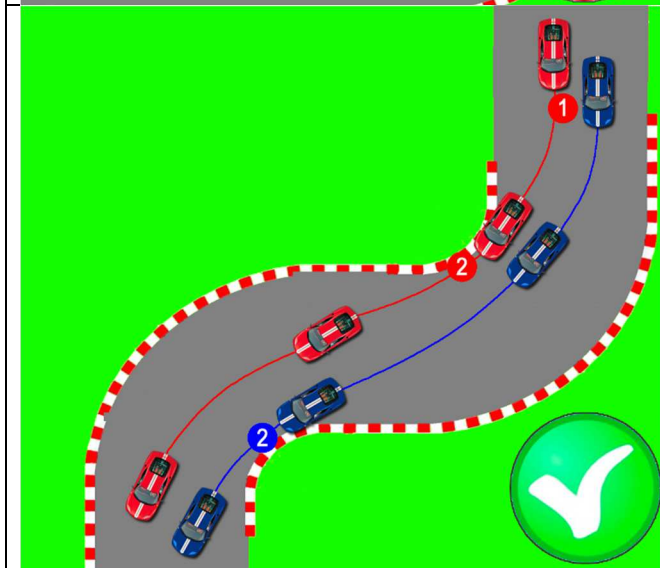
VETTURE AFFIANCATE 4 – ATTACCO ALL'ESTERNO

1. (img.sinistra) La **vettura che tenta il sorpasso**, sino a quando non ha le sue ruote posteriori interamente davanti le posteriori della **vettura che sta attaccando** non può occupare la traiettoria ideale ma dovrà sempre lasciare al suo fianco, sia interno che esterno, uno spazio pari alla larghezza di una vettura
2. In caso di contatto e se la **vettura che stava difendendo** è costretta a frenare o ad uscire fuori pista per evitare un contatto, l'azione dell'**attaccante** sarà punibile.
3. (img.destra) La **vettura che sta difendendo** in uscita di curva non deve allargare la traiettoria costringendo l'avversario ad andare fuori pista, ma deve lasciare sempre uno spazio all'esterno pari alla larghezza di una vettura



VETTURE AFFIANCATE 5 – ATTACCO ALL'INTERNO

1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**. La **vettura in difesa** dovrà lasciare spazio al suo fianco all'avversario per permettergli di affrontare la curva in sicurezza.
2. La **vettura che tenta il sorpasso**, se lo fa all'interno, non dovrà allungare la traiettoria occupando quella del **difendente** o "spingendolo" fuori. Se dovesse trarre vantaggio da tale azione, o peggio ancora causare un contatto sarà sanzionato.



VETTURE AFFIANCATE 6 – SEQUENZA DI CURVE

1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**.
2. All'approssimarsi di una sequenza di curve entrambe le vetture dovranno vicendevolmente lasciarsi spazio ai fianchi senza allungare le traiettorie o "spingere" fuori l'avversario, fino a quando una delle due vetture non sarà interamente, con le proprie ruote posteriori interamente davanti le ruote anteriori dell'altra.



CAMBI DI TRAIETTORIA 1 IN RETTILINEO

1. La **vettura in difesa** è totalmente avanti all'avversario
2. La **vettura in difesa** può cambiare traiettoria, per difendersi da un eventuale attacco, una sola volta
3. Eventuali altri cambi di traiettoria, salvo caso seguente, sono vietati e punibili



CAMBI DI TRAIETTORIA 2 PRIMA DI UNA CURVA

1. La **vettura in difesa** è totalmente avanti all'avversario
2. La **vettura in difesa** può cambiare traiettoria, per difendersi da un eventuale attacco, una sola volta nel rettilineo
3. La **vettura in difesa** può cambiare traiettoria una ulteriore volta all'approssimarsi della curva e non in fase di frenata senza mai andare oltre il centro della pista o comunque lasciando sempre tra sé e il bordo della pista uno spazio pari alla larghezza di una vettura.



CAMBI DI TRAIETTORIA 3 IN RETTILINEO

1. La **vettura che tenta il sorpasso** ha la sua ruota anteriore parallela o davanti la ruota posteriore della **vettura che lo precede**.
2. La **vettura in difesa** non può cambiare traiettoria, per difendersi occupando lo spazio dell'avversario costringendolo a rallentare o ad andare fuori pista per evitare un eventuale contatto

- La Safety Car, nei sim che la prevedono, potrà entrare soltanto su ordine della DG in caso di grave incidente che coinvolge più vetture nelle prime fasi della gara per concedere alle stesse di rientrare ai box per le opportune riparazioni e per non compromettere definitivamente la gara delle stesse.

Durante questa fase la DG valuterà eventuali responsabilità dei piloti e potrebbe anche valutare il riavvio della procedura di partenza dopo aver punito gli eventuali colpevoli.

Potrà eventualmente far entrare la SC anche durante la gara nel caso se ne evidenziasse la necessità.

- Nel momento in cui la DG invia l'ordine di uscita alla Safety Car tutti i piloti riceveranno sullo schermo un avviso ("Bandiere Gialle nel circuito, Safety Car Pronta ad Entrare in Pista") e verranno sventolate in pista le bandiere gialle (o lampeggeranno i LED gialli a bordo pista), che precederanno sempre l'ingresso della Safety Car.

Sarà possibile effettuare ancora dei sorpassi sino al passaggio sulla linea del traguardo; superata tale linea le posizioni vengono congelate ed è vietato effettuare sorpassi, salvo nei confronti di vetture ferme a bordo pista. Il Simulatore comunicherà il nome del pilota da seguire.

- In caso di sorpassi dopo essersi accodati alla Safety Car, il pilota che sorpassa deve rendere la posizione prima di superare il traguardo e prima della ripartenza. Il simulatore in ogni caso avviserà di qualsiasi infrazione in corso. Eventuali sorpassi saranno permessi esclusivamente nei confronti di vetture ferme ai box o lente con evidenti problemi o ferme fuori pista. Se si supera una vettura prima della ripartenza il simulatore assegnerà uno Stop & Go di 10 secondi.

- Superata la linea del traguardo fare attenzione alla velocità per evitare improvvisi rallentamenti dovuti all'ingresso della SC. Durante il regime di SC si dovrà mantenere una distanza di sicurezza dalla vettura che ci precede. È concesso a tutte le vetture zigzagare per scaldare le gomme e di porre la massima attenzione nell'accelerare o rallentare bruscamente per non creare situazioni di pericolo.

- Dal momento in cui la DG invia l'ordine di uscita della Safety Car e prima di oltrepassare il traguardo con conseguente congelamento delle posizioni, è consigliato alle vetture coinvolte negli incidenti che hanno causato l'ingresso della SC fermarsi ai box per le eventuali riparazioni. Per aver poi il tempo di rientrare in pista ed accodarsi al gruppo prima della ripresa del GP.

Dopo aver superato la linea del traguardo ed essersi accodati alla SC sarà ancora possibile fermarsi ai box. Il simulatore potrebbe assegnare una penalità nel caso in cui, a causa dei layout di alcuni circuiti, viene raggiunta la linea del pitlimit prima che vetture che precedevano raggiungano la linea del traguardo.

La DG provvederà a togliere immediatamente eventuali penalità dovute al suddetto motivo ma si riserva, nel caso di errori (p.e. se dovesse togliere una penalità per eccesso di velocità), di aggiungere i dovuti secondi al tempo finale di gara.

- In regime di Safety Car non è possibile scontare eventuali penalità ricevute prima del suo ingresso.

- All'avviso di ULTIMO GIRO la prima vettura dietro la Safety Car potrà dettare il ritmo, ma senza allontanarsi troppo dalla stessa.

- Nel momento in cui la Safety Car entra in pit lane la prima vettura dovrà assicurarsi di non superarla sino a che questa non abbia raggiunto la linea di Pit Limit. Si consiglia quindi di rimanere a dovuta distanza per evitare errori.

- La Gara riprenderà con la stessa procedura del Formation Lap con l'unica differenza che il simulatore segnalerà il riavvio della gara nel momento in cui la prima vettura supera la linea posta all'inizio dell'ingresso in PitLane. Nessun sorpasso potrà essere effettuato prima della segnalazione di riavvio salvo ricevere una penalità automaticamente assegnata dal simulatore.

SUGGERIMENTI (solo rFactor 2):

Chi vuole può modificare a piacimento il testo di "Bandiere Gialle nel circuito, Safety Car Pronta ad Entrare in Pista", che può risultare troppo lungo e fastidioso mentre la SC è in pista.

Andando su Documenti/rFactor2/Support/Languages/ aprire il file Italian.dic e modificare il "Full-Course Yellow" = "Bandiere Gialle nel Circuito, Safety Car Pronta ad Entrare in Pista" in, utilizzando la stessa terminologia che si usa in F1: "SAFETY CAR DEPLOYED, NOT OVERTAKE" ed anche: "One Lap To Go" = "Ultimo Giro" in "SAFETY CAR IN THIS LAP". Oppure usare testi alternativi a piacimento.

È importante impostare correttamente tale visualizzazione in quanto l'avviso potrebbe creare problemi di visibilità al pilota. Per regolare la posizione sullo schermo in cui compariranno gli avvisi andare nel menu opzioni di rF2: selezionare Monitor e quindi regolare il valore di LOW SPEED INFORMATION SCREEN POSITION.

ART.11 PROGRAMMA GRAN PREMIO

MODALITA' SESSIONE DI QUALIFICA

11.1 La sessione di qualifica, se prevista nel regolamento del campionato, si svolgerà in una o più fasi come indicato nel regolamento del campionato. All'inizio della sessione si consiglia di attendere almeno 10 secondi prima di scendere in pista. In caso di campionato che prevede più classi di vetture si svolgerà una singola sessione per classe iniziando da quella meno veloce.

11.2 Dovranno essere presenti sul server in sessione di qualifica non meno di 5 piloti, altrimenti la gara non verrà considerata valida ai fini del campionato. La Direzione Gara si riserva la possibilità di annullare la gara in questione, se non vi fosse la possibilità di recuperare l'evento in tempi brevi.

11.3 La sessione verrà avviata tassativamente alle 21.30 salvo problemi tecnici della DG o dello Staff Media. I piloti avranno a disposizione i minuti indicati nel regolamento del campionato in oggetto per ottenere il proprio miglior tempo. In caso di disconnessione il pilota potrà rientrare sul server (ove permesso)

I tempi registrati dai piloti non sono considerati validi in caso di disconnessione del o dei piloti prima del termine della sessione stessa che si considera conclusa solo nel momento in cui si accede alla sessione warmup (se previsto).

11.4 Il pilota che non rispetta la regola della Pit Lane (art.4.2) potrà subire un richiamo o una penalizzazione per ogni trasgressione commessa.

11.5 Il pilota che non rispetta il limite di velocità in corsia box potrà subire un richiamo o una penalizzazione.

11.6 Il pilota che non rispettando la regola 4.1 dovesse ottenere il suo miglior giro, si vedrà ritenuto nullo quest'ultimo dalla DG (se presente) che prenderà in considerazione il suo secondo miglior tempo. Alcuni sim gestiscono in autonomia i track limits.

11.7 Il pilota che utilizza la chat durante la sessione potrà subire un richiamo o una penalizzazione.

11.8 Il pilota che ferma deliberatamente la vettura in punti pericolosi o in traiettoria potrà subire un richiamo o una penalizzazione. Tra questi rientra il fermarsi in traiettoria dopo aver completato il proprio giro cronometrato.

11.9 Nel caso in cui un pilota dovesse incorrere in un incidente che non gli permetta di proseguire deve premere immediatamente il tasto ESC. In caso di sosta prolungata ed immotivata il pilota potrà subire un richiamo o una penalizzazione.

11.10 Rallentare altri piloti durante il loro giro cronometrato potrà subire un richiamo o una penalizzazione.

11.11 Se un pilota durante lo svolgimento delle qualifiche dovesse accusare un connection lost senza riuscire a rientrare sul server (ove permesso) entro la fine di questa fase perderà qualsiasi tempo acquisito e, se rientra durante il warm up (se previsto), sarà classificato in ultima posizione in griglia. In caso di disconnessioni multiple verrà lasciato al simulatore l'assegnazione del posto in griglia.

MODALITA' PREQUALIFICA

11b.1 La sessione di prequalifica, se prevista nel regolamento

del campionato, si svolgerà su specifico server dal lunedì alla domenica antecedente la settimana in cui si svolge il GP.

11b.2 L'accesso ai GP verrà garantito ai simdrivers, in numero pari a quello indicato nel regolamento del campionato, che hanno realizzato i migliori tempi e verranno posizionati in griglia secondo l'ordine dei tempi realizzati.

A questi verranno aggiunti altri 4 simdrivers che verranno considerati come riserve.

Per ogni team sarà concessa la partecipazione al massimo di 2 vetture. Quindi se un terzo o quarto pilota di uno stesso team dovesse rientrare nel numero di aventi diritto non verrà inserito nella lista dei qualificati, salvo diversa comunicazione del team in caso di rinuncia di uno dei 2 migliori qualificati.

Al termine del periodo di prequalifiche, sul briefing, verrà ufficializzato l'elenco degli aventi diritto a partecipare al GP nel relativo ordine di partenza.

Entro le ore 24.00 del giorno antecedente il GP, tutti i qualificati, riserve incluse, dovranno confermare o meno la loro presenza al GP.

Nel caso in cui un simdriver avente diritto a partecipare non dovesse confermare la presenza, oppure non presentarsi sul server la sera di gara all'orario convenuto, verrà sostituito da una riserva seguendo l'ordine dei migliori tempi realizzati.

Per tale motivo tutti i partecipanti dovranno essere presenti nei canali vocali per ricevere eventuali istruzioni dallo Staff.

Le riserve non dovranno accedere al server con la loro vettura se non dopo aver ricevuto autorizzazione dallo Staff.

11b.3 Terminata la sessione di prequalifica e sino all'avvio del GP, uno specifico server verrà configurato con le impostazioni da gara.

L'accesso sarà consentivo esclusivamente ai simdrivers aventi diritto, i qualificati + le 4 riserve.

WARM UP

11.12 Il Warmup, nei campionati in cui è previsto, avrà inizio al termine della sessione di qualifica e avrà la durata indicata oltre ad eventuali altri minuti a discrezione dello Staff.

11.13 Eventuali piloti che hanno ritardato l'accesso al server prima della sessione di qualifiche sono in questo momento, nei campionati in cui è possibile, autorizzati ad accedere. Potranno partecipare alla gara schierandosi in ultima posizione sulla griglia di partenza. Potranno accedere anche coloro che durante le qualifiche hanno subito un connection lost alle condizioni indicate nell'art.11.11.

11.14 Nel caso in cui il numero dei piloti titolari che hanno confermato la loro presenza ad un evento fosse tale da impedire ad una riserva di partecipare si seguirà la seguente procedura. I piloti titolari che hanno confermato la loro presenza all'evento hanno diritto ad accedere al server sino alla sessione di warmup, come da art.11.13 del regolamento.

Nel caso in cui, all'inizio del warmup, qualcuno dei titolari che ha confermato la presenza non fosse ancora presente sul server verrà dato il permesso alle riserve di entrare sul server. Nel caso in cui il ritardatario, o i ritardatari, dovesse accedere al server durante la fase di warmup la o le riserve dovranno lasciare il server. In ogni caso le riserve non potranno partecipare alle sessioni di qualifica e dovranno partire schierandosi in ultima posizione sulla griglia di partenza.

Le riserve riceveranno MP con la password di accesso al server di gara, ove prevista, e potranno accedere come spettatori all'evento o in alternativa essere invitati nei canali vocali per

eventualmente ricevere il permesso di gareggiare direttamente sul server dalla DG.

Nel caso in cui al termine del warmup non ci dovesse essere spazio per partecipare tali riserve dovranno uscire dal server. Non verranno considerati come assenti quei piloti che hanno partecipato alla sessione delle Qualifiche e che hanno subito un connection lost o problemi tecnici tali da impedir loro di prendere il via alla gara.

PROCEDURA DI PARTENZA

11.15 La sessione Gara avrà inizio subito dopo il warm up o dopo il tempo di attesa indicato sul regolamento del campionato.

11.16 Ad inizio sessione si avranno diversi secondi per schierare la monoposto sulla griglia di partenza. È consigliato attendere 10 secondi prima di schierarsi.

11.17 Allo scadere dei secondi si procederà con il Formation Lap. Durante questa procedura, fino alla partenza del countdown semaforico, è possibile utilizzare la chat per comunicare eventuali problemi (esclusivamente hardware o software) e chiedere un riavvio (non previsto se non presente DG live). Ogni altro utilizzo della chat sarà punito. Per segnalare eventuali ed eccezionali problemi dell'ultimo secondo si può comunque comunicare con la Direzione Gara tramite la chat privata del simulatore o tramite i canali vocali, servizio fornito sempre da VRG. Per usare la chat privata del gioco (in rF2) digitare /w poi il nome del marshal di turno che si vuole contattare e il messaggio in questione e premere invio.

11.18 (partenza da fermo) Durante il Formation Lap
- tutte le vetture dovranno restare non troppo lontane una dall'altra.
- non è consentito effettuare sorpassi. Nel caso in cui questo dovesse avvenire per evitare eventuali contatti o perché la vettura che precede dovesse avere un rallentamento per uscita di strada o simili, il pilota che è rimasto indietro può superare per ristabilire l'ordine iniziale di partenza.

11.18 (partenza lanciata) Durante il Formation Lap:
- le vetture dovranno seguire la Safety Car (ove presente) e procedere affiancate su due file parallele, o comunque seguendo le indicazioni del sim, tenendo la corretta distanza dalla vettura che li precede e la medesima velocità della Safety Car (ove presente)
- non è consentito effettuare sorpassi. Nel caso in cui questo dovesse avvenire per evitare eventuali contatti o perché la vettura che precede dovesse avere un rallentamento per uscita di strada o simili, il pilota che è rimasto indietro può superare per ristabilire l'ordine iniziale di partenza.

11.19 (partenza da fermo) Al termine del Formation Lap ogni pilota dovrà fermarsi nella sua piazzola in griglia (evidenziata dal simulatore) tenendo acceso il motore e facendo attenzione che quest'ultimo non si scaldi.

11.19 (partenza lanciata) Al termine del Formation Lap, la Safety Car, ove presente, andrà ai box. Da questo momento il leader della gara potrà dettare il ritmo ed aumentare la velocità prestando la massima attenzione nel non superare la Safety Car (ove presente) anche quando questa si trova in pitlane. È vietato superare qualsiasi avversario prima del segnale di inizio gara che verrà dato dal simulatore al momento del passaggio della prima vettura sulla linea di partenza. Qualsiasi sorpasso effettuato prima del segnale di inizio gara verrà

sanzionato automaticamente dal simulatore.

Al segnale di inizio gara inizierà il countdown del tempo di gara. I sorpassi saranno quindi permessi anche alle vetture dietro il leader anche se non hanno ancora oltrepassato la linea del traguardo.

11.20 Chi chiede un riavvio dovrà ripartire dai box saltando il Formation Lap (solo se presente DG live).

11.21 La gara potrà essere riavviata su richiesta per un massimo di 3 volte, alla quarta ripartenza si procederà comunque alla regolare partenza (solo se presente DG live).

11.22 In caso di partenza dai box il pilota dovrà:

1. Rimanere fermo ai box e non uscire in griglia sino all'avvio del formation lap pena squalifica con espulsione immediata dal server.
2. Poco prima che termini il formation lap, uscire dai box e fermarsi al semaforo in uscita dalla pitlane, di solito posto prima della riga per staccare il limitatore, facendo attenzione a non surriscaldare il motore.
3. Attendere che il semaforo diventi verde o si spenga prima di partire. Il semaforo diventa verde o si spegne quando il primo pilota raggiunge il primo intermedio. Il simulatore squalifica automaticamente chi non rispetta tale regola.

GARA

11.23 Dopo l'ordine di partenza inviato dal simulatore avrà inizio a tutti gli effetti la gara. Da questo momento non potrà essere richiesto nessun riavvio e l'utilizzo della chat verrà punito in qualsiasi caso; fanno ovviamente eccezione le comunicazioni unilaterali della Direzione Gara (se presente). Le eventuali comunicazioni via chat dei Marshall saranno private e visibili solo al pilota interessato; quindi, anche in gara è obbligatorio tenere attivata la finestra di chat.

11.24 Eventuali restart saranno decisi qualora ci fossero problemi tecnici o a giudizio della Direzione Gara (se presente) entro i primi 3 giri della gara. Il o i piloti che con manovre errate provocheranno la ripartenza della gara prenderanno il via dalla corsia box saltando il formation lap. Nel caso in cui la DG esponga la bandiera rossa, i piloti dovranno rientrare ai box, attendere le comunicazioni della direzione gara che visionerà sul momento il replay dell'accaduto e deciderà le eventuali sanzioni da assegnare alla partenza successiva. Dopo di che verrà riavviata la sessione warmup dove i piloti dovranno rimanere fermi ai box e in regime di NO CHAT, per permettere allo staff di ricomporre la griglia in modo adeguato. Nel momento in cui lo staff darà il via libera e avrà comunicato le eventuali sanzioni, si procederà alla nuova partenza.

11.25 Si rende obbligatorio, se indicato nel regolamento del campionato, durante la gara, effettuare almeno un pitstop con le seguenti regole:

- a meno che non abbia usato gomme da bagnato durante la gara, ogni pilota dovrà utilizzare almeno due tipologie di pneumatici di diversa miscela tra le disponibili ad ogni GP. Il mancato rispetto di tale regola comporterà, a fine gara, la squalifica del pilota.
- è vietato effettuare l'eventuale pitstop obbligatorio, e relativo cambio degli pneumatici, nell'ultimo giro di gara
- i rifornimenti di carburante sono permessi solo se indicati nel regolamento del campionato.

11.26 I Piloti che non completeranno la percentuale della distanza compiuta dal vincitore indicata nella sezione "Punti e Classifiche" sul regolamento del campionato (se prevista), non

verranno classificati.

11.27 Se espressamente indicato nel regolamento del campionato, tagliato il traguardo tutti i simdrivers devono effettuare il giro di rientro riportando la propria vettura in pitlane senza effettuare manovre pericolose (tamponamenti, fuori pista, ecc.) al fine di non mostrarle nelle dirette streaming.

I piloti classificati nelle prime 3 posizioni devono fermare la loro vettura all'interno della pitlane nelle piazzole riservate ai primi 3 classificati come da immagine sottostante, o di fermare la loro vettura in prossimità della linea del traguardo (il vincitore al centro della pista, il secondo classificato alla sua sinistra e il terzo alla destra del primo) e attendere l'ordine della DG prima di premere ESC. In ogni caso la DG a mezzo canale vocale indicherà la procedura corretta da seguire.



Si consiglia a tutti i partecipanti si assegnare un tasto per lo spegnimento della vettura da premere una volta arrivati nel parco chiuso per evitare di bruciare il motore ed attendere il "Chat Open" della DG prima di premere il tasto ESC per rientrare ai box.

I piloti classificati dalla quarta posizione in poi devono fermare la propria vettura all'interno del proprio box.

Una volta entrati in pitlane è vietato rientrare in pista o compiere manovre pericolose al suo interno.

Tagliata la linea del traguardo è assolutamente proibito frenare bruscamente o cambiare più volte traiettoria almeno dopo aver superato la prima curva. Lo stesso vale durante le sessioni di qualifica dopo aver completato un giro cronometrato.

Questo per evitare tamponamenti o altri incidenti.

La DG potrà sanzionare i suddetti comportamenti pericolosi.

È quindi raccomandato a tutti i partecipanti di conservare carburante a sufficienza per il rientro ai box a fine gara.

È assolutamente vietato essere trainati o spinti da altra vettura durante il giro di rientro.

Chi impedirà a qualsiasi altra vettura di rientrare ai box verrà sanzionato dalla DG a seconda della gravità della scorrettezza commessa.

modifiche.

Le comunicazioni ufficiali dello Staff avvengono esclusivamente sul forum o sul canale Discord.

Le quote di partecipazione al campionato in argomento e agli altri eventi VRG sono disponibili nelle relative sezioni del forum, Discord, sito o altro portale dedicato.

Le gare ufficiali potranno essere trasmesse pubblicamente diretta o in differita sui canali social VRG e/o dei suoi partner. Ciò sottintende che ogni partecipante al presente campionato è conscio di esporsi al pubblico mediante il materiale media pubblicato da VRG relativamente agli eventi ufficiali.

Lo Staff Media che gestisce il servizio di live streaming inquadra, commenta e racconta la gara dal suo punto di vista e privo da qualsiasi condizionamento. Qualsiasi giudizio su episodi di gara viene espresso a titolo personale e di mera cronaca e potrebbe non coincidere con quello della DG, la quale utilizza altri strumenti e ha altri tempi, necessari ad avere una visione completa degli stessi per giudicarli.

ART.13 ORGANIZZAZIONE VRG

Andrea Lanzara "Veon"

Fondatore

Antonio Meloni "Therapy"

Fondatore, Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Programmazione, Gestione Server, Tester, Modder

Fabrizio Battaglia "Fabrachet"

Fondatore

Franco Ferioli "Cheyenne"

Fondatore, Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Programmazione, Grafico, Multimedia, Gestione Server, Tester, Modder

Giuseppe Serlupi "Beppe16v"

Fondatore, Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Grafico, Multimedia, Gestione Server, Tester, Regista

Lorenzo Mistretta "Viper"

Fondatore

Angelo Mattei "Angioletto"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Tester

Antonio Perrone "Tonyk182"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Programmazione, Grafico, Multimedia, Gestione Server, Tester, Modder, Regista

Alessandro Zingale "Alex_it"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Programmazione, Grafico, Multimedia, Gestione Server, Tester, Modder

Giuseppe Chichi "Cubaleo"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Grafico, Multimedia, Tester

Marco Raschiani "Mrk37"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Programmazione, Grafico, Multimedia, Gestione Server, Tester, Modder

Simone Massetti "Simone"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Tester

Vincenzo Rossetti "Oc3lott"

Organizzatore, Direzione Gara, Moderatore, Gestione Server, Tester, Modder

ART.12 NOTE CONCLUSIVE

Il presente regolamento potrà essere soggetto a modifica anche parziale da parte dello Staff anche a campionato in corso. Sarà cura dello Staff, comunicare con appositi post le eventuali