



REGOLAMENTO SPORTIVO

Norme Generali adottate da RACEIT.online per la stagione 2021/2022

Ultimo aggiornamento : 28/07/2021

1. MANIFESTO

Tutti gli eventi, che siano gare singole o campionati, organizzati da *RACEIT.online*, saranno moderati dal presente regolamento. Questo potrebbe essere soggetto a modifiche e/o integrazioni mirate esclusivamente a migliorare l'esperienza online dei partecipanti alle competizioni .

In caso di campionato in corso , le modifiche apportate avranno decorrenza solamente a partire dal termine dell'intero ciclo di gare che lo compongono .

Qualora ci fosse la necessità di apportare modifiche al presente regolamento , ne sarà data comunicazione agli utenti mediante i canali dedicati .

RACEIT.online è una comunità che fa della correttezza e del rispetto i suoi pilastri fondamentali . Non ci interessa vedere e ospitare piloti ultra veloci che però non sanno stare in pista senza commettere scorrettezze ai danni di altri piloti . Accettiamo gli errori purché non si perseveri o si dimostri recidività .

Il nostro obiettivo è quello di creare una comunità di appassionati di corse automobilistiche virtuali , dove ci sia armonia e non manchi il divertimento tra gli utenti . Nessuno vi osannerà per le vostre super prestazioni o perché vincerete tutte le gare, nemmeno avere trattamenti di favore o occhi di riguardo per gli stessi motivi .

Non accettiamo e non permettiamo l'utilizzo di software di vario genere per truccare le proprie prestazioni (cheat). Chi fosse sorpreso a utilizzare tali software verrà immediatamente bannato a vita da questa comunità e dai rispettivi server di gioco .

Al contrario , apprezziamo ogni sforzo da parte di chi vuole diffondere e condividere con la comunità le proprie conoscenze , in modo da arricchire il bagaglio culturale degli altri utenti e accrescere la passione verso questo sport .

1. REQUISITI TECNICI

Per poter partecipare alle competizioni da Noi organizzate (e in generale alle competizioni online) sono richiesti alcuni "requisiti tecnici" atti a garantire una presenza il più "stabile" possibile in pista. Con il termine "stabile" si fa riferimento soprattutto al parametro relativo al "ping" che caratterizza la qualità della connessione tra ciascun utente e il server di gioco . Tanto più basso è questo parametro, tanto migliore risulterà la fluidità e l'esperienza di gioco .

Fattore determinante per tenere basso questo valore è principalmente la saturazione e la stabilità della propria connessione internet , per cui è vietato utilizzare software e/o hardware che sfruttano tipologie di scambio dati che non aiutano in questo senso, quali ad esempio le chiavette internet o sistemi di connessione WIFI , oppure quei programmi che richiedono un pesante utilizzo del traffico internet , come software P2P , chat vocali w/o testuali (ad eccezione di quelle utilizzate in questa comunità) . Allo stesso modo è altamente consigliato chiudere o arrestare tutti quei programmi che invece potrebbero interrompere l'utilizzo del simulatore in modo improvviso e inaspettato come , ad esempio , aggiornamenti del sistema operativo o dell'antivirus e di altre periferiche quali stampanti ecc ..

Altro fattore importante che può indurre LAG (ovvero ritardo visivo nella risposta del software ai comandi impartiti) è l'impostazione dei settaggi video del simulatore utilizzato. E' importante verificare l'impostazione di questi settaggi e regolarli in modo che i frame per secondo (fps) , nelle situazioni più impegnative (esempio la partenza di una gara oppure condizioni atmosferiche di pioggia , nei simulatori che supportano questa caratteristica) siano ad un valore accettabile , ovvero intorno a circa 50/60 FPS .

3. PREPARAZIONE AGLI EVENTI

Consigliamo caldamente ai piloti iscritti ad un evento di compiere un allenamento sulla pista oggetto della prossima gara alla quale parteciperanno, compiendo almeno 30 giri, in modo da conoscere e imparare il layout del tracciato e il comportamento della propria vettura su tale tracciato, così da diminuire il più possibile l'innescarsi di situazioni spiacevoli durante le sessioni di qualifica e gara dovute a scarsa (e non mancanza) di conoscenza del circuito e del veicolo utilizzato.

4. ASSENZA / RITIRO DAGLI EVENTI

Ad ogni gara, verrà aperta una discussione mediante gli appositi canali di comunicazione nella quale i piloti che per svariati motivi non potranno partecipare saranno tenuti a comunicare la loro assenza, possibilmente entro l'orario di inizio delle qualifiche della serata di gara.

Se un pilota risulterà assente per 2 gare consecutive, sarà sospeso dal campionato, e il suo posto potrà essere occupato da un nuovo aspirante partecipante (con precedenza secondo l'ordine di risposta alla discussione riguardante le iscrizioni a tale evento e/o campionato). Se un pilota sospeso vorrà nuovamente partecipare alle gare successive, dovrà allo stesso modo comunicarne le intenzioni.

I piloti ufficiali che si ritireranno dal campionato, potranno essere sostituiti dai nuovi aspiranti partecipanti (sempre con precedenza secondo l'ordine di iscrizione) che di fatto entreranno a far parte del gruppo dei piloti ufficiali.

Una volta ritirato dalla competizione, il pilota potrà richiedere nuovamente la partecipazione alle gare successive, mettendosi però in coda ad altri eventuali aspiranti partecipanti.

5. COMPORTAMENTO DURANTE GLI EVENTI

Di seguito elenchiamo poche, ma fondamentali, regole generali per una sana convivenza dei partecipanti ad un nostro evento:

- a) E' **VIETATO** l'uso della chat nelle sessioni di qualifica e gara, se non espressamente richiesto o consentito da parte dell'amministratore per eventuali comunicazioni con i piloti. Se connessi alla chat vocale in uso dalla comunità è consigliato disabilitare (o regolarne la sensibilità in modo che non si attivi autonomamente) il proprio microfono durante le sessioni di qualifica e gara, nel rispetto della concentrazione degli altri presenti nello stesso canale vocale. In alternativa potete spostarvi (o chiedere di essere spostati) in un altro canale messo a disposizione in modo da non creare disturbo o essere disturbati. E' **OBBLIGATORIA** la presenza di tutti i partecipanti ad un evento nella chat vocale in uso da **RACEiT.online** (Discord o TeamSpeak) almeno in modalità ascolto.
- b) All'uscita dei box è **OBBLIGATORIO** rispettare le linee che delimitano la corsia di uscita fino al loro termine, così da aver modo di leggere la situazione, vedere se altri piloti stanno per sopraggiungere ed eventualmente lasciarli passare senza ostruzioni.
- c) Se si esce di pista è **VIETATO** rientrare **PERPENDICOLARI** ad essa. E' invece **OBBLIGATORIO** rientrare **PARALLELI** al tracciato e in modo cauto, senza esagerare sull'acceleratore in quanto le gomme sporche slittano molto facilmente e potreste andare in testa coda e causare incidenti inutili; è inoltre vietato rientrare di fretta per cercare di mantenere o recuperare una posizione ormai persa.
- d) Se si è causa di incidente o di spinta fuori pista di un altro pilota è **OBBLIGATORIO** aspettare che tale pilota rientri in carreggiata e ridare la posizione, anche a costo di perderne molte altre, a meno che il pilota sia impossibilitato ad effettuare tale manovra. Anche in situazione di dubbio **CONSIGLIAMO** sempre di comportarsi in questo modo.
- e) Se si è coinvolti in un incidente e si rimane bloccati in mezzo alla pista mentre altre auto sopraggiungono è **SEVERAMENTE VIETATO** muoversi dalla propria posizione (qualunque essa sia) e aspettare che la pista sia

completamente sgombra da altre auto , in modo da non disturbare le manovre di chi in quel momento vi vede come un ostacolo e vuole evitarvi .

- f) Chi deve essere doppiato (e quindi gli viene mostrata la bandiera BLU) è **OBBLIGATO** a seguire la normale traiettoria di guida che ha tenuto fino a quel momento ; infatti sarà compito del "doppiante" capire e valutare il momento più opportuno per effettuare il doppiaggio in tutta sicurezza . Ovviamente il "doppiato" non deve in alcun modo ostacolare il sorpasso da parte del "doppiante" evitando quindi staccate al limite o ostruzioni di traiettoria . Il "doppiato" **DEVE** alzare leggermente il piede dall'acceleratore nei tratti rettilinei in modo da facilitare il sorpasso da parte del "doppiante" ma **NON DEVE** assolutamente frenare o fare manovre strane pensando di lasciar passare , perché diventa imprevedibile agli occhi di chi sorraggiunge ; altresì , in procinto di una curva , il "doppiato" **DEVE** staccare un attimo prima del solito tenendosi bene largo all'esterno , in modo da farsi infilare facilmente e nel modo più sicuro possibile ; nel caso in cui il "doppiante" sorraggiunga al "doppiato" nel bel mezzo di una curva , il secondo dovrà mantenere la traiettoria normale e il primo dovrà accodarsi fino all'uscita della curva stessa , dove potrà poi sorpassare in sicurezza il "doppiato" . I piloti "doppiati" hanno la facoltà di sdoppiarsi quando è palese che abbiano un ritmo più veloce del pilota con cui si devono sdoppiare . In questo caso valgono le normali regole del sorpasso (vedi articolo 5.1) .
- g) Durante il giro di lancio, nella sessione di qualifica, evitate una guida al limite , in modo da agevolare il sorpasso da parte di chi sta già compiendo il proprio giro cronometrato ; cercate in tutti i modi di non ostacolare chi è già nel proprio giro veloce anche a costo di fermarsi a bordo pista .
- h) Le gare non si vincono alla prima curva , cercate quindi dei riferimenti di staccata anticipati in modo da non causare incidenti a catena subito dopo il via di una gara .
- i) Sfruttare la scia di un avversario è , a tutti gli effetti , un'arma a doppio taglio ; permette si di guadagnare quel pizzico di velocità che vi aiuterà ad affiancare e probabilmente sorpassare il vostro avversario ma , se sfruttata male , vi porterà sicuramente nei guai . Evitate di stare in scia al vostro avversario in prossimità dei punti di staccata a meno che non abbiate dei sicuri punti di riferimento per frenare in completa sicurezza (vostra e del vostro avversario) . Infatti quando siete in scia il vostro carico aerodinamico è ridotto , così come la quantità di aria che andrà a raffreddare i vostri freni . Scegliete dunque bene quando è il momento di sfruttare la scia e per quanto , e se capite di non riuscire a finalizzare la manovra di sorpasso nei tempi previsti , controllate bene quando è il momento di uscire dalla scia e "respirare aria fresca" -
- j) E' VIETATO effettuare sorpassi in regime di bandiera gialla .

5.1 SORPASSI

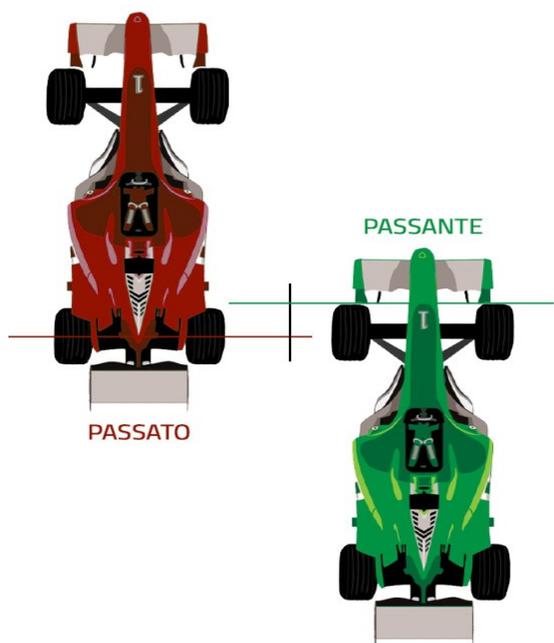
Un sorpasso è una manovra che vede coinvolti solitamente due o più piloti , in rettilineo o in curva e che chiameremo qui per semplicità **PASSANTE** e **PASSATO** .

I sorpassi in rettilineo sono alle volte più lenti (in termini di tempo impiegato a compiere la manovra) perché le velocità dei piloti coinvolti sono spesso (ma non sempre e salvo casi di gare multi classe) molto simili .

Anzitutto il pilota (che sarà) "passato" può cambiare traiettoria **UNA SOLA VOLTA** per difendersi e proteggere la propria posizione e deve farlo in modo chiaro, senza esitazioni e , logicamente , prima che il "passante" lo affianchi .

Il "passante" , per non vedersi chiudere la porta e guadagnarsi il diritto di traiettoria , deve posizionare il proprio paraurti / splitter anteriore **OLTRE** la gomma posteriore della macchina del "passato" [FIGURA 1]

FIGURA 1



Nel momento in cui il “passato” vede che il “passante” ha iniziato la manovra di sorpasso , il primo DEVE tenere in considerazione che sta per essere affiancato da un avversario e non può effettuare manovre che possano mettere a rischio la gara sua e dell'avversario .

Se il sorpasso avviene in procinto di una curva , si prenderà come riferimento , perché la manovra sia consentita , il punto di INIZIO curva , ovvero il punto in cui il tracciato cambia la sua direzionalità , da rettilineo a curvato o da curvato in un senso all'altro senso .

Da quei momenti in poi il “passato” deve mantenere una traiettoria tale da evitare di collidere con il “passante” .

Solitamente chi deve effettuare il sorpasso (passante) ha una visuale migliore rispetto a chi sta per essere sorpassato (passato) che ha come sola visuale un piccolo specchietto .

Pertanto è responsabilità del “passante” valutare gli spazi e , tenendo conto di quanto precedentemente detto , effettuare la manovra in sicurezza .

Allo stesso modo , è responsabilità del “passato” capire quando evitare di CHIUDERE gli spazi nel tentativo di prendere una traiettoria di difesa .

Questi sono i casi che vi danno indicazioni di come la DG interpreterà le Vostre manovre di sorpasso . Siamo consapevoli del fatto che quando poi si è alla guida risulta tutto più difficile da interpretare e gli spazi difficili da calcolare ma il replay in questo caso ci viene in aiuto chiarendoci meglio le situazioni .

Ogni caso è comunque a sé , queste sono linee guide generiche e la decisione della DG di assegnare penalità o meno a fronte di un reclamo per un contatto avvenuto in queste situazioni può variare , perché tante sono le variabili da tenere in considerazione e saranno valutate caso per caso .

- Regola d'oro per il “passato” : se volete chiudere una traiettoria , fatelo SUBITO , prima che chi vi vuole passare sopraggiunga , perché farlo all'ultimo momento risulta sempre in un incidente ,
- Regola d'oro per il “passante” : assicuratevi di essere ben a fianco del pilota che volete passare in modo da non avere torti poi in eventuali situazioni di reclamo ,
- Regola d'oro per “entrambi” : pensate a correre , se qualcosa va storto , fate reclamo nei termini indicati che a risolvere le diatribe , assegnare le penalità e/o squalifiche ci pensa la DG .

6. RECLAMI POST EVENTO

Durante i campionati , al termine di ciascuna gara , è data la possibilità ai partecipanti di inviare RECLAMI .

Qualsiasi pilota infatti , al termine di un evento , potrà presentare “reclamo” scritto verso un altro pilota usando l'apposito canale di comunicazione , segnalando eventuali contatti e/o incidenti subiti che possono in qualche modo aver compromesso il normale proseguimento della propria gara o del proprio giro cronometrato in qualifica oppure , in via eccezionale , comportamenti scorretti o antisportivi da parte di altri piloti (anche se ininfluenti sul normale svolgimento della propria gara o qualifica) .

A tale proposito lo staff di *RACEIT.online* metterà a disposizione il REPLAY al quale fare riferimento.

Il FORMAT da usare per presentare il proprio reclamo è il seguente :

- Nome **RECLAMANTE** e relativo NUMERO di GARA
- Nome/i **RECLAMATO/I** e relativo/i NUMERO di GARA
- **MINUTO** del REPLAY di riferimento
- Breve **DESCRIZIONE** dell'accaduto

ATTENZIONE : **NON** verranno accettati reclami che non siano conformi a sopra citato format o che abbiano come riferimento minuti presi da replay diversi da quello fornito e verranno cancellati senza ulteriori spiegazioni o comunicazioni .

Il tempo massimo disponibile per poter inviare i reclami varierà in base alla durata delle gare stesse e sarà comunicato in concomitanza con la pubblicazione del replay di riferimento .

Il canale DISCORD di comunicazione utile a presentare i reclami verrà aperto e/o chiuso secondo le tempistiche sopra citate .
E' **VIETATO** utilizzare tale canale come chat personale e/o generica per comunicazioni diverse da quelle sopra indicate o per accendere diatribe con altri piloti a seguito di incidenti ; i piloti che fanno un uso inappropriato del suddetto canale possono incorrere in gravi penalità se non addirittura nella **SQUALIFICA** dalla gara o dall'intero campionato .

Vi ricordiamo che i provvedimenti presi dalla DG a seguito dell'analisi dei reclami pervenuti **NON SONO CONTESTABILI** , pertanto tutte le richieste di revisione delle penalità **NON** saranno accettate .

7. PENALITA'

Un "Admin" o almeno un membro dello Staff (per quanto possibile) sarà sempre presente all'interno delle sessioni UFFICIALI di qualifica e gara e avrà la facoltà di assegnare le penalità in tempo reale in caso constati una cattiva condotta da parte dei partecipanti.

Di seguito elenchiamo alcune tra le penalità che potrebbero essere inflitte :

SESSIONE DI QUALIFICA E GARA :

Uso improprio della chat (in violazione dell'articolo 5 paragrafo a)

In caso di comportamento recidivo (più richiami allo stesso pilota)

RICHIAMO

SQUALIFICA

SESSIONE DI QUALIFICA :

Sosta della vettura all'interno del tracciato di gara (pista)

In caso di comportamento recidivo (più richiami allo stesso pilota)

RICHIAMO

+ 5 POSIZIONI in griglia di partenza (qualora venga stilata la griglia di partenza in modo manuale)

+ 5 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

Ostruzione , durante il proprio giro di lancio , di un giro cronometrato di un altro pilota

+ 3 POSIZIONI in griglia di partenza (qualora venga stilata la griglia di partenza in modo manuale)

+ 5 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

Responsabilità incidente in qualifica

+ 5 POSIZIONI in griglia di partenza (qualora venga stilata la griglia di partenza in modo manuale)

+ 15 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

Eventuali tagli non segnalati dalla apposita "APP"

+ 30 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

È PERMESSO l'utilizzo del tasto "ESC" per tornare ai BOX ma è assolutamente **VIETATO** rallentare e fermare la macchina all'interno del tracciato e soprattutto in traiettoria . Si richiede di effettuare la sosta in un punto che non sia di intralcio agli altri piloti che può essere sull'erba / sabbia , imboccando una delle vie di fuga del tracciato ecc ...

SESSIONE DI GARA :

Responsabilità incidente in gara

+ 15 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara quando l'incidente coinvolge solo 2 vetture e il pilota che subisce il contatto viene costretto fuori pista ; nel caso le vetture coinvolte fossero più di due , la DG si riserva la facoltà di inasprire la pena o meno in base alla gravità dell'accaduto

Responsabilità incidente FATALE in gara

(per incidente "fatale" si fa riferimento ad una situazione in cui il pilota leso non è più in grado di ripostare la macchina ai box guidando ed è costretto a premere il tasto ESC

+ 50 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

Responsabilità incidente dovuto a rientro in pista in modo NON consono al regolamento (in violazione all'articolo 5 paragrafo c)

SQUALIFICA Qualora la DG si renda conto della recidività del pilota nel commettere questo tipo di infrazioni si applicherà la "squalifica" dall'intero campionato senza ulteriori spiegazioni

Sorpasso in regime di bandiera GIALLA

+ 10 SECONDI sul tempo totale realizzato in gara

Responsabilità incidente in regime di bandiera BLU

SQUALIFICA dalla gara

Quando la DG non ravvede nessuna colpa da parte di uno o più piloti , a seguito analisi del reclamo pervenuto , NON sarà attribuita alcuna penalità ai piloti coinvolti .

Rimangono in vigore tutte le penalità applicate in modo automatico dal gioco le quali non possono in nessun caso essere rimosse dalla DG . Qualora la DG si accorgesse di una penalità attribuita dal simulatore (comprese quelle attribuite grazie all'utilizzo delle "APP" obbligatorie) non scontata da un pilota , questo verrà **SQUALIFICATO** dalla gara

ATTENZIONE : TUTTE le penalità sopra elencate sono cumulabili relativamente all'evento e solo in alcuni casi , che saranno valutati dalla DG , alcuni provvedimenti potranno essere estesi all'intero campionato .

8. BANDIERE - DEFINIZIONI

Le bandiere di segnalazione saranno esposte a video in modo automatico dal simulatore stesso :

BANDIERA GIALLA	La bandiera gialla indica la presenza di un pericolo in pista (nei simulatori utilizzati su <i>RACEiT.online</i> rappresenta un incidente accorso ad un concorrente oppure una uscita di pista o un contatto tra due o più vetture) . Quando esposta (a video) i piloti devono prestare la massima attenzione e rallentare in modo tale da EVITARE l'accaduto davanti a loro . Sono VIETATI nel modo più assoluto i sorpassi in ottemperanza all'articolo 5 paragrafo j)
BANDIERA BLU	La bandiera blu esposta virtualmente dal gioco stesso indica il sorpassare di un pilota che vi deve doppiare . Le norme di comportamento in regime di bandiera blu sono esposte nell'articolo 5 paragrafo f)
BANDIERA ROSSA	Non prevista (in nessun caso verrà esposta bandiera rossa da parte di un "Admin")

9. PROBLEMATICHE GENERALI

La disconnessione di uno o più concorrenti dalla sessione di gara è un evento dovuto al caso oppure a problemi di hardware , software , connessione internet o a una combinazione di questi per i quali l'organizzazione (*RACEiT.online*) **NON** è responsabile e sui quali **NON** ha controllo .

La casualità e l'imprevedibilità di questa tipologia di eventi sono da considerarsi parte delle gare online e il pilota viene considerato DNF (come se avesse subito un danno estremo alla vettura nella realtà) quindi non è ammesso presentare reclami a riguardo , ne sarà riavviata la sessione in corso al momento dell'accaduto .

Nelle sole gare etichettate come "ENDURANCE" i piloti vittima di queste problematiche potranno riconnettersi al server in modo da tentare il proseguimento della gara .

Nel caso in cui i problemi di natura tecnica dovessero interessare il server messo a disposizione da *RACEiT.online* , la DG si riserva la facoltà di interrompere la gara e/o annullarla decidendo l'esito in accordo con i TEAM MANAGER delle squadre partecipanti (ne caso di gare a squadre) o con i singoli PILOTI (nel caso di gare a singolo pilota) .

Questo vale anche per tutte le altre situazioni non attualmente conosciute e non coperte dal presente documento , al fine di salvaguardare la perfetta riuscita di ogni evento

Nei simulatori che , tra le varie opzioni , permettono gare con "cambio pilota" le disconnessioni occorse durante lo svolgimento di tale procedura sono da considerarsi un "evento imprevedibile" per il quale *RACEiT.online* non può ritenersi responsabile .

L'intero protocollo di regole che consentono il corretto svolgimento di tale procedura non è obbiettivo di questo documento ma è reso noto dallo staff *RACEiT.online* tramite comunicazione ufficiale .

I piloti (o la vettura nel caso di gare dove sia previsto il "cambio pilota") che accusano tale problema e non riescono in nessun modo a riprendere parte all'interno dell'evento in corso , saranno considerati DNF .

NOTA : nelle gare dove previsto "cambio pilota" , qualora fosse impossibilitato l'ingresso di uno solo dei piloti iscritti per i motivi sopra elencati verrà presa in considerazione la possibilità di far continuare l'evento al/ai solo/i piloti rimasti connessi .

Nel caso si evidenzino BUG non noti , che risultino essere compromettenti al fine di una normale esecuzione di una gara l'evento verrà annullato ed eventualmente rinviato a data da destinarsi .

10. ANTICHEAT E REGOLARITA'

Al fine di garantire la massima correttezza nello svolgimento dei vari campionati , *RACEIT.online* richiede ai partecipanti ai propri eventi l'utilizzo di un software ANTICHEAT reso disponibile mediante un canale dedicato .

Si richiede inoltre ai piloti partecipanti , indipendentemente dal simulatore utilizzato , il salvataggio del replay per ogni sessione di qualifica o di gare alla quale si prende parte poiché la DG potrebbe richiederlo in qualsiasi momento al fine di effettuare comparazioni e valutazioni qualora sorgano dubbi sulla regolarità dello svolgimento della gara .

