

Regolamento Campionato SPS 2008 rFactor 1.255

Versione 2.0 del XX/08/2008

Il gioco ufficiale per il campionato 2008 è rFactor 1.255 aggiornato alla stagione 2008 utilizzando la MOD SPS 2008 F108

Strumenti necessari:

- rFactor 1.255 con licenza d'uso
- MOD SPS F108 (e successive modificazioni)

Parte Prima – Regolamento ‘TECNICO’

Art. 1

Durante il gioco on line **CHIUDERE** tutti i software che occupano banda di rete (MSN – Skype – eMule etc.etc.); questi software provocano numerosi problemi a **TUTTI** i giocatori, non per forza al giocatore che lo tiene aperto.

Art. 2

Requisito **FONDAMENTALE** per partecipare al campionato è che il giocatore non abbia errori di “**MISMATCH**”; in questo caso il server vi espelle automaticamente perchè non conformi alle caratteristiche richieste per campionato in corso.

Art. 3

IMPORTANTE: INIZIATE LE QUALIFICHE, SALVO PROBLEMI DI RETE O HARDWARE VARIO NON DISCONNETTERSI DAL SERVER PER ALCUNA RAGIONE, spesso il server stesso crasha vanificando quanto fatto da tutti gli altri fino a quel momento. Si fa presente inoltre che si è in grado di capire chi provoca problemi di ‘lag’, ed eventualmente gli amministratori possono ‘cacciarlo’ dalla partita stessa. ☺

Parte Seconda – Il gioco

Art. 4

Il campionato si svolge su n. **18** gare per l'intera durata (100% - 300-310km) – ed eseguite nell'ordine stabilito dal gioco che segue il campionato F1-2008 ufficiale. (con esclusione della pausa estiva nel mese di agosto)

Art. 5

Le regole di difficoltà sono le seguenti:

- o Sterzo Assistito: **VIETATO**
- o Bloccaggio opposto assistito: **VIETATO**
- o Punto di frenata assistito: **VIETATO**
- o Livello di stabilità assistito: **VIETATO**
- o Recupero testacoda: **VIETATO**
- o Invulnerabilità: **VIETATO**
- o Cambio automatico: **VIETATO**
- o Controllo trazione: **VIETATO**
- o Antibloccaggio freni (ABS): **VIETATO**
- o Sosta ai box assistita: **VIETATO**
- o Frizione assistita: **CONSENTITO**
- o Moltiplicatore dei danni: **45%**

Le regole delle gare sono le seguenti:

- o Bandiere regolamentari: ATTIVO
- o Consumo Carburante: NORMALE
- o Usura gomme: NORMALE
- o Guasti meccanici: NORMALE
- o Launch Control: VIETATO
- o Meteo: NON DISP. ATTUALMENTE

Art. 6

Ogni giocatore deve scegliere un nick mantenerlo per tutta la durata del campionato.

Art. 7

Due classifiche saranno prese in considerazione, la classifica piloti e la classifica costruttori.

Parte Terza – La giornata delle gare

NUOVA REGOLA GENERALE DI ISCRIZIONE ALLA GARA :

1. il lunedì (approssimativamente) dalla settimana della gara, la Commissione pubblica su apposita sezione del forum un post che indica la password del server per il giorno di gara. Indicherà inoltre regole speciali o generali, coadiuvato , eventualmente, da relativi screenshot. I piloti riceveranno un messaggio di posta elettronica con il link al post di iscrizione e dovranno ‘firmare’ il post per presa visione. Chi non sottoscrive il post non avrà diritto a partecipare al GP.

Art. 8

le giornate di gare verranno stabilite da un calendario ufficiale. Gli orari sono in linea di massima così stabiliti:

- ore 13:00 : prove libere - join time (125 min.)
- ore 15:05 : qualifica 1 (10 min.)
- ore 15:20 : qualifica 2 (10 min.)
- ore 15:30 : warm-up (10 min.)
- ore 15:40 : Gara (distanza 100% giro di Formazione e partenza da fermo).

Il Campionato SPS è parallelo al mondiale di Formula 1 reale; potrebbe accadere che le vere qualifiche in tv possano terminare oltre le 15:00 come da regolamento (incidenti bandiere rosse ecc..) in questo caso le sessioni saranno spostate di conseguenza ed inizieranno sempre dopo 5 minuti dalla fine delle qualifce della F1 reale.

Art. 9

Per poter effettuare una gara i partenti dovranno essere almeno in numero di 4 (quattro).

Prove Libere:

Art. 10

Minuti 125 di tempo per permette ai piloti di connettersi salutarsi e provare in pista.

Sarà permesso a tutti i piloti di chattare liberamente, disconnettersi e riconnettersi sino alla chiusura della pit-lane ed inizio delle qualifiche. NON E' UNA SESSIONE DI PROVE UFFICIALI...

Qualifiche: (V. Allegato "A")

Art. 11

Le qualifiche si svolgono con il 'format' 2008 – due sessioni di qualifiche denominate Q1 e Q2 entrambe da 10 minuti. Nella Q1 tutti i piloti posso tentare il giro veloce in configurazione di setup libero, i primi 10 si qualificano per la sessione Q2. Alla Q2 partecipano i primi 10 classificati nella Q1 e vige il regime del parco chiuso, a fine qualifica il sistema riempie i serbatoi delle vetture alla quantità iniziale della stessa Q2 – rimangono liberi la scelta delle gomme per la gara, e altri settaggi minori quali ad esempio il bilanciamento e la pressione freni.

Art. 12

Durante i 10 minuti di durata delle due sessioni di qualifica è ASSOLUTAMENTE vietato scrivere nella chat per non disturbare eventuali piloti impegnati nel giro veloce, attendere la fine del tempo di qualifica e che TUTTI i piloti siano fermi al proprio box prima di esprimere qualsiasi commento nella chat del gioco.

Non si deroga a quanto sopra, dalla apertura della pit lane alla fine del tempo come sopra descritto, anche se tutti i piloti sono fermi ai box.

Art. 13

Durante la Q1 sarà ancora possibile accedere al server gioco, durante la Q2 NON sarà possibile accedere al gioco.

Art. 14

Se per qualsivoglia motivo un pilota esce dalla sessione di Q2 potrà rientrare in gioco durante il warmup. La posizione in griglia sarà quella assegnata dal server.

Art. 15

Se un pilota entra in gioco dopo le qualifiche (durante il warm up) verrà posizionato in fondo alla griglia di partenza.

Art. 16

Se un pilota (volutamente o per errore) viene segnalato come SQUALIFICATO dal simulatore verrà posizionato in fondo alla griglia di partenza.

Art. 17

Durante le qualifiche E' OBBLIGATORIO rispettare il limite di velocità ai Box e la linea BIANCA in uscita dagli stessi.

Art. 18

Nei limiti del possibile lasciare una certa distanza di sicurezza tra sé e gli avversari onde evitare di "farsi ostacolare" da piloti più lenti ma comunque impegnati nel proprio giro veloce e che certo non saranno propensi a fermarsi per lasciarvi passare.

Warm Up:

Art. 19

10 minuti per verificare e/o modificare la griglia di partenza ed espletare funzioni 'fisiologiche' di prima e/o seconda necessità, si può liberamente girare in pista, non influisce sul regime di 'parco chiuso'

Gara:

Art. 20

La gara si svolge per l'intera durata reale 100% - con giro di Formazione.

Art. 21

La gara prende il via alla fine della sezione di Warm Up – fatte salve esigenze dei singoli di poter chiedere un posticipo (nei limite massimo di un riavvio di warmup se tutti d'accordo).

Art. 22

Alla partenza è d'obbligo mantenere una condotta corretta, anche se aggressiva, eventuali incidenti che coinvolgano più di due piloti potrebbero far ripetere l'intera procedura. Sono autorizzati ad usare la chat in gara **ESCLUSIVAMENTE GLI ADMIN DEL CAMPIONATO SPS!**

Art. 23

Durante la gara valgono le regole comportamentali della partenza. Correttezza!!!

Art. 24

Eventuali disconnessioni, crash del Pc o altro fanno parte della gara e non comportano ripetizioni della gara stessa, eccezion fatta per il caso di crash del server.

Art. 25

Se dovesse accadere che il server va in blocco, la gara riparte sottraendo dai giri totali quelli già effettuati. In questa nuova sessione tutte le posizioni restano invariate, ma i distacchi vengono azzerati. Tutti i piloti si riposizionano in griglia ma stavolta nella posizione occupata prima del crash. Se non sarà disponibile un replay di conferma delle posizioni il Gp verrà ripetuto integralmente!

PROCEDURA DI PARTENZA:

Art. 26

Dal momento in cui il server passa alla sessione GARA avete **30 SECONDI DI TEMPO** per posizionarvi sulla griglia di partenza, uscendo dai BOX ci si trova immediatamente sulla linea di partenza, il gioco non fa sconti sul tempo, qualora non siate in griglia entro i 30 secondi partirete dai BOX subito dopo il semaforo VERDE.

- In questo caso **MANTENERE LA VELOCITA' LIMITATA NELLA CORSIA BOX** (pena stop and go subito dopo la partenza assegnata direttamente dal simulatore), e **NON USCIRE DALLA CORSIA BOX CON IL SEMAFORO ROSSO** (pena la squalifica dal GP)

Giro di formazione:

Art. 27

Le vetture partono per il giro di formazione nell'ordine stabilito dalla griglia. E' **VIETATO IL SORPASSO** e si raccomanda di mantenere una distanza di sicurezza in quanto il pilota che precede

può effettuare il giro nella massima libertà di velocità, frenate accelerazioni e traiettorie (zig zag etc.etc.)

Art. 28

Il giro di formazione termina sulla griglia di partenza posizionandosi nella posizione prevista (la vostra posizione è ben segnalata da un rettangolo in rosso). Qualora almeno un pilota non sia nella propria posizione il simulatore non accende i semafori per la partenza, qualora invece un pilota non sia perfettamente allineato sarà ancora il simulatore ad avvisarlo con scritta a schermo.

REGOLE DI GARA: *(per tutto quanto non precisato nel presente regolamento farà fede il regolamento ufficiale FIA)*

DEFINIZIONE DI TRACCIATO DI GARA: (V.Allegato "A")

Art. 29

Viene considerato tracciato di gara la zona asfaltata bordata da strisce bianche e dai cordoli. I cordoli fanno parte del tracciato di gara il resto viene considerato taglio di pista.

Art. 30

Almeno due ruote devono tassativamente rimanere a contatto del tracciato per l'intero passaggio delle curve. Le altre due possono essere dove volete.

Art. 31

Tagli occasionali potranno essere tollerati, specialmente in caso di problemi alla vettura e se non c'è un guadagno di tempo. La commissione, a fine gara prenderà in considerazione diversi fattori in caso di tagli della pista.

Sorpassi e doppiaggi:

Art. 32

Un tamponamento è da considerarsi sempre colpa di chi è dietro, salvo brusche o repentine manovre di chi precede.

Art. 33

In caso di tamponamento, o taglio di curva o chicane, che porti un guadagno di posizione lasciare passare il pilota superato con tale manovra, pena provvedimento a fine gara in caso di reclamo del pilota superato scorrettamente.

Art. 34

Chi precede può scegliere la traiettoria di curva che preferisce, fermo restando che in caso abbia un altro pilota affianco è opportuno lasciargli lo spazio necessario per percorrere la curva.

Art. 35

In caso di bagarre il pilota che precede può cambiare la propria traiettoria non più di una volta in rettilineo.

Art. 36

Eventuali piloti in procinto di essere doppiati dovranno dare strada il prima possibile ove il circuito lo permette (il simulatore segnala l'avvicinarsi di un pilota 'a pieni giri' tramite bandiera blu)

evitando manovre brusche all'ultimo momento, lo stesso vale per i piloti che devono doppiare un avversario.

Box e Pitlane: (V. Allegato "A")

Art. 37

La velocità ai box è limitata a 100 Km/h in gara salvo alcune eccezioni. Si consiglia inoltre durante i test di verificare quale sia la linea di entrata e la linea di uscita dai box, soprattutto nei tracciati che hanno più di una linea disegnata in terra.

Art. 38

All'uscita dai box **RISPETTARE** la linea bianca o gialla che delimita l'intero percorso dalla pit lane fino all'immissione in pista.

Art. 39

All'uscita box è posto un semaforo (solitamente verde); se il semaforo emette un segnale blu lampeggiante uscire dalla pit-lane con estrema cautela. (indica il sopraggiungere di un avversario)

Art. 40

BANDIERE IN USO NEL SIMULATORE

- Scacchi: Fine corsa
- Gialla: pericolo.. rallentare e **DIVIETO ASSOLUTO DI SORPASSO**
- Verde: cessato pericolo precedentemente segnalato da bandiera gialla
- Blu: lasciare strada per il doppiaggio
- Nera: squalifica

Art. 41

DIVIETO ASSOLUTO DI CHAT DURANTE LA GARA (soprattutto valida per piloti usciti dalla gara per motivi vari – rotture, incidenti.. etc.etc.). Inoltre **ATTENDERE CHE L'ULTIMO PILOTA IN GARA TAGLI IL TRAGUARDO PRIMA DI UTILIZZARE LA CHAT**

Parte Quarta – Assegnazione dei punti

Art. 42

I punti verranno assegnati nella seguente modalità:

- a. 1° class. 10 punti
- b. 2° class. 8 punti
- c. 3° class. 6 punti
- d. 4° class. 5 punti
- e. 5° class. 4 punti
- f. 6° class. 3 punti
- g. 7° class. 2 punti
- h. 8° class. 1 punto

Art. 43

Avranno diritto a punti i piloti classificati nelle prime otto posizioni qualora abbiano completato almeno il 90% del totale dei giri.

Art. 44

Se per cause varie rimane un solo pilota in gara, è **OBBLIGATO** a finire la gara.

Parte Quinta – Giuria e reclami

Art. 45

La commissione di gara sarà sempre composta dai 3 ADMIN DEL CAMPIONATO tranne nel caso di coinvolgimento di 2/3 dei suddetti nello stesso reclamo, in questo caso i due commissari saranno temporaneamente sostituiti da altri piloti del campionato scelti dal restante ADMIN per risolvere ed eventualmente sanzionare il reclamo stesso. In caso invece sia solo un ADMIN coinvolto in un reclamo ufficiale la commissione sarà composta dai restati due ADMIN fatta salva la presenza di un terzo, descritto come sopra, in caso di disaccordo tra i due ADMIN Giudicanti.

Art. 46

Nel caso un pilota ritenga di essere stato danneggiato dal comportamento scorretto di un altro pilota può, entro il secondo giorno dal termine della gara (indicativamente le 24.00 del Lunedì), mandare una segnalazione (con messaggio privato, mail, MSN, altro) con i riferimenti dell'accaduto (giro, minuti di gara e piloti coinvolti). E' consigliabile inoltre che ogni giocatore attivi l'opzione replay nel gioco così da avere visione di tutto il Gran Premio. In ogni caso (dopo ogni gara e non appena possibile), i replay saranno comunque disponibili per il download sul sito.

I Commissari, ricevuta la segnalazione apriranno una inchiesta ed entro tre giorni (indicativamente Venerdì) pubblicheranno le sanzioni e le relative motivazioni. Qualora un pilota reputi ingiusta o esagerata la sanzione comminata potrà ricorrere presso uno dei delegati descritti ad inizio della parte quinta del presente regolamento, in via esclusivamente privata; motivando il ricorso stesso.

Il ricorso potrà essere accettato o rigettato e quindi potrebbero essere modificate le decisioni della Commissione. La modifica è definitiva.

Il rigetto è DEFINITIVO.

Art. 47

Si raccomanda, ad ogni modo, di evitare lamentele, lagnanze, litigi, accuse e quant'altro direttamente a fine gara direttamente nella chat del server, per buona creanza...

Art. 48

Per civile convivenza si ribadisce che il pilota che si ritiene danneggiato e vuole presentare un reclamo è invitato a rivedere la fase incriminata al replay, analizzarla 'obiettivamente' ed in caso di assoluta certezza contattare la commissione.

Parte Sesta – Off-Line

Art. 49

Possono essere organizzate privatamente da 2 o più partecipanti delle sessioni di prove libere on-line.

Art. 50

Non ci sono ovviamente limiti ai cosiddetti test privati per arrivare al giorno della gara con la miglior vettura possibile. Il server viene configurato per il GP successivo a partire dal giorno seguente l'ultima gara disputata

ALLEGATO “A” Infrazioni e Sanzioni

1. Per le infrazioni all’art 17 ed art. 38 (linea bianca delimitante l’uscita dai box) si applicherà un drive through al GP successivo. L’infrazione viene verificata dalla commissione, senza bisogno di alcun reclamo.
2. Il pilota che in Q1 oppure Q2 non rispetta gli art. 29 e 30 (tagli di pista) viene squalificato per il GP al quale ha partecipato, con conseguente annullamento dei tempi e dei punti eventualmente ottenuti (le verifiche avverranno d’ufficio DOPO LA FINE DELLA GARA)
 - In deroga al punto 2, il pilota che accortosi dell’infrazione lo fa presente a fine della sessione di qualifica (Q1 o Q2) o durante il Warm-up, verrà retrocesso al fondo dello schieramento e parteciperà regolarmente al GP
3. Il pilota che, in gara, non rispetta gli art. 29 e 30 del regolamento, qualora venga sporto reclamo subirà una sanzione comminata in base ad un metro di giudizio stabilito di volta in volta in base al numero di infrazioni, alla palese volontarietà, ed altri parametri che potrebbero aver influito sull’andamento generale della gara. (ex art.31)
4. per tutto quando non presente in questa appendice la sanzione verrà comminata in base al giudizio della Commissione Gara
5. non si deroga per quanto ai punti 1, 2, 3, 4