

REGOLAMENTO EVENTO GARA ENDURANCE ACC

PARTECIPAZIONE

La partecipazione agli eventi "Gara Endurance" sono subordinati al possesso della Licenza AF-PRO. Durante l'iscrizione all'evento (obbligatoria) tramite pagina dedicata all'evento sul sito internet della community, il pilota dovrà inserire (oltre al nick) anche il numero di licenza, in maniera che lo stesso partecipante venga identificato in maniera univoca.

COMPOSIZIONE DELL'EVENTO

L'evento "Gara Endurance-Short" si compone delle seguenti sessioni:

25' FREE PRACTICE

15' QUALIFYING PRACTICE 1

10' QUALIFYING PRACTICE 2 (a discrezione della direzione gara)

60' RACE

L'evento "Gara Endurance-Standard" si compone delle seguenti sessioni:

25' FREE PRACTICE

15' QUALIFYING PRACTICE 1

10' QUALIFYING PRACTICE 2 (a discrezione della direzione gara)

90' RACE

L'evento "Gara Endurance-Long" si compone delle seguenti sessioni:

30' FREE PRACTICE

15' QUALIFYING PRACTICE 1

10' QUALIFYING PRACTICE 2 (a discrezione della direzione gara)

120' RACE

PREMESSA – REGOLAMENTO E REGOLAMENTO LICENZE

Quanto sotto richiesto, non annulla ne sostituisce -ma integra- il regolamento previsto durante le gare su Assetto Corsa Competizione. Eventuali penalità ricevute per Track Limits, partenze fuori posizione, ecc. e date in automatico da ACC dovranno essere scontate nei tempi prestabiliti dal gioco.

Il regolamento Licenze, che prevede la decurtazione di punti in caso di guida pericolosa, scorretta o antisportiva, viene applicato esclusivamente alle sessioni “Qualifying Practice” e “Race”; durante la “Free Practice”, se tali comportamenti verranno notati o fatti notare alla direzione gara, verrà solo data una reprimenda verbale al pilota che ha condotto la propria vettura oltre le regole.

Vista la breve durata degli eventi, onde mantenere un ambiente sano, privo di inutili isterismi e controproducenti scaramucce, viene fatta raccomandazione ai piloti di rispettare comunque tutti i regolamenti anche durante le Free Practice. Per quanto i comportamenti scorretti non verranno sanzionati sulla licenza personale, verranno comunque notati ed annotati in maniera da mantenerne memoria ed eventualmente poter variare il regolamento in accordo a quanto accaduto.

INTERNET CRASH PILOTI/SERVER

Essendo una competizione online, è possibile che alcuni piloti possano incorrere in disconnessioni dal server a causa della linea internet o di errori del server stesso. Tali disconnessioni saranno considerate dalla direzione gara come “Guasto Meccanico”; i giocatori disconnessi verranno reinseriti in classifica in base alla posizione finale degli altri giocatori (calcolando il giro in cui avviene la disconnessione). In questo caso, verrà richiesto il video ai piloti coinvolti in maniera da stabilire inequivocabilmente la posizione del pilota al termine della gara.

Nel caso il server vada in crash totale e tutti i piloti vengano disconnessi, verranno chiesti i video ai piloti in sessione e verrà utilizzato il seguente metodo per stilare la classifica finale:

- 1- RACE sospesa oltre i 30' di tempo gara: la classifica sarà quella al momento dell'ultimo passaggio sul traguardo del leader della corsa.
- 2- RACE sospesa ai 30' o meno di tempo gara: la gara non si considererà corsa in quanto non raggiunto il tempo minimo di corsa. In questo caso, la classifica ufficialmente riconosciuta sarà quella dell'ultima sessione completata (ovvero la Qualifying Practice).

FREE PRACTICE

I tempi stabiliti in Free Practice sono puramente indicativi per la sessione stessa, e non compongono in alcun modo i tempi ufficiali riconosciuti per lo schieramento in griglia o l'assegnazione delle posizioni. In free practice sono tollerati alcuni comportamenti non ammessi invece in Qualifying Practice e Race, come ad esempio:

Il rientro veloce in pit lane mediante “teletrasporto” della vettura è concesso;

L'utilizzo delle traiettorie dinamiche in aiuto è concesso.

Non è richiesta, ma tuttavia consigliata, la registrazione della sessione mediante doppia pressione del tasto “Share

QUALIFYING PRACTICE

Le Qualifying Practice possono essere strutturate, a decisione della direzione gara, in accordo alle seguenti specifiche:

QP – Fastest Lap: la griglia di partenza verrà composta utilizzando per ogni pilota il miglior giro ottenuto tenendo in considerazione entrambe le QP.

QP – Average: la griglia di partenza verrà composta utilizzando la media matematica dei due migliori giri ottenuti dai piloti in QP1 e QP2.

I tempi stabiliti durante la Qualifying Practice determinano l'ordine di schieramento della Gara. Sarà cura della direzione gara informare i piloti, evento per evento, della tipologia di Qualifying Practice (Fastest Lap o Average) che è stata scelta.

È di fatto vietato l'utilizzo delle traiettorie dinamiche in aiuto (in questo caso la direzione gara squalificherà il pilota dalla gara) ed è invece obbligatoria la registrazione della sessione mediante la doppia pressione del pulsante "Share".

È consentito utilizzare il rientro veloce in pit (teletrasporto vettura) solo ed esclusivamente per spostare la propria vettura se danneggiata ed inguidabile in sicurezza o se rimasta senza carburante. Il teletrasporto della vettura, in questo caso, preclude al pilota di poter rientrare in pista durante la sessione corrente di Qualifying Practice: il pilota dovrà restare al proprio box fino alla fine della sessione.

Durante le Qualifying Practice, come nel mondo automobilistico reale, il pilota che sta compiendo il suo giro lanciato ha la precedenza sul pilota che è in giro di lancio, di rientro o di cooling-down. Viene raccomandato al pilota che sta svolgendo il giro lanciato di mantenere la traiettoria ottimale di guida, e di utilizzare eventualmente i proiettori abbaglianti per notificare la propria presenza al pilota che lo precede. E' responsabilità del pilota che sta svolgendo il giro di lancio, di rientro o di cooling-down lasciare strada al pilota che sorraggiunge spostandosi dalle traiettorie di percorrenza usuali ma mantenendo comunque la vettura all'interno dei limiti del tracciato.

RACE

La gara prenderà il via con l'ordine di partenza stabilito durante la Qualifying Practice secondo le regole stabilite da ACC, ovvero con partenza lanciata su doppia fila. Si raccomandano i piloti, durante le concitate fasi di partenza che avvengono generalmente con gomme e freni non in temperatura ottimale, di evitare inutili aggressività nelle prime staccate (ad esempio con sorpassi al limite) per evitare di incappare in penalità di direzione gara e nell'eventuale decurtamento di punti patente. Quanto scritto è ovviamente solo una raccomandazione, se il sorpasso in sicurezza è possibile la gara è aperta a tali manovre a partire dal via.

PIT STOP OBBLIGATORI

Nelle sessioni "Race Endurance" è obbligatorio il pit stop per tutti i piloti in gara secondo i minimi previsti a seguire; ovviamente un pilota può scegliere di effettuare quanti pit stop desidera. È vietato effettuare il pit stop utilizzando il rientro veloce: il pilota dovrà percorrere tutta la pit lane fino alla propria piazzola.

Endurance – Short: 1 Pit Stop obbligatorio

Endurance – Standard: 2 Pit Stop obbligatori

Endurance – Long: 3 Pit Stop obbligatori

In caso si subiscano danni, o si abbia una foratura, è ovviamente consentito rientrare ai box per effettuare le dovute operazioni di riparazione e/o rifornimento del veicolo, ma il rientro ai box dovrà avvenire percorrendo la parte rimanente di tracciato e tutta la corsia box fino alla propria piazzola seguendo le regole di velocità in pit lane e senza teletrasportare la vettura. Durante le gare Endurance, in caso un pilota rientri per riparazioni, sconterà l'unico (o uno dei) pit stop obbligatori: egli potrà dunque decidere se variare la propria strategia in accordo a quanto scritto sopra.

Il rientro veloce ai pit mediante "teletrasporto" della vettura è concesso solo per togliere dal tracciato il proprio veicolo solo in caso sia danneggiato in maniera da non essere utilizzabile, sia rimasto senza carburante e/o per cause di forza maggiore. Il rientro ai box effettuato in questa maniera preclude la possibilità di poter rientrare in pista: il pilota dovrà restare al proprio box fino alla fine dell'evento.

Se un pilota viene squalificato dalla gara per il mancato rispetto delle regole di corsa di ACC, non verrà considerato nella classifica finale e verrà posizionato nelle pubblicazioni in fondo alla classifica, senza posizionamento e con la dicitura "DSQ"

Come per la Qualifying Practice, in gara è vietato l'utilizzo delle traiettorie dinamiche di aiuto, la sessione andrà interamente registrata mediante doppia pressione del tasto "Share".

APPENDICE CAMPIONATI: RESERVE DRIVER

Ogni Team ha diritto di nominare prima dell'inizio del campionato un "Reserve Driver", che potrà sostituire un pilota ufficiale al massimo in due appuntamenti del campionato.

I punti totalizzati dal "Reserve Driver" verranno così distribuiti:

PUNTI PILOTA: i punti pilota totalizzati dal reserve driver gli verranno normalmente attribuiti. Non sarà possibile richiedere che i punti del reserve driver vengano assegnati al pilota ufficiale sostituito.

PUNTI TEAM: i punti team totalizzati dal reserve driver verranno normalmente assegnati al team di appartenenza.

APPENDICE CAMPIONATI: PUNTEGGI E CLASSIFICHE

Ogni evento di cui si compone un campionato assegnerà dei punti ai piloti classificati da primo al decimo posto, nonché dei punti bonus a chi otterrà la pole position ed il giro veloce, secondo i seguenti tabellari:

1° Classificato: 25pt

2° Classificato: 18pt

3° Classificato: 15pt

4° Classificato: 12pt

5° Classificato: 10pt

6° Classificato: 8pt

7° Classificato: 6pt

8° Classificato: 4pt

9° Classificato: 2pt

10° Classificato: 1pt

Punti Bonus:

- Chiunque si aggiudichi la pole position guadagnerà 1pt
- Chiunque segnerà il miglior giro in gara guadagnerà 1pt
- Chi non conclude la gara a causa squalifiche verrà riportato in fondo all'ordine di arrivo con la dicitura DSQ, ma anche se fosse in zona punti non otterrà alcun punto.

La somma dei punteggi ottenuti nei vari eventi andrà a comporre le seguenti classifiche:

CLASSIFICA PILOTI: È la classifica che decreterà quale pilota sarà campione del Campionato. Tale classifica si costruisce sommando i punti ottenuti da ogni singolo pilota in tutte le gare disputate.

CLASSIFICA TEAM: È la classifica che decreterà quale team sarà campione del Campionato. Tale classifica si costruisce sommando i punti ottenuti da entrambi i piloti di ogni team in tutte le gare disputate.

APPENDICE CAMPIONATI: RICORSI ALLA DIREZIONE GARA

È obbligatorio utilizzare sempre il filmato della propria gara nel caso di un contenzioso/incidente fra avversari, per far valere le proprie ragioni. La parte di registrazione dovrà essere inviata insieme alle opportune spiegazioni alla Direzione Gara che valuterà eventuali sanzioni.

I giudici prenderanno nota di eventuali segnalazioni da parte dei Piloti, in riferimento a qualsiasi anomalia o scorrettezza compiuta da qualsiasi concorrente descritta in tutti i paragrafi del Regolamento Licenze. Le segnalazioni potrebbero essere accettate o respinte previa valutazione dei giudici, e se non vengono presentati ricorsi entro 72 ore dalla conclusione dell'evento il risultato della Corsa sarà considerato definitivo. Non verranno presi in considerazione eventuali ricorsi giunti oltre il termine di tempo stabilito.

Una volta emesso, giudizio della direzione gara è insindacabile.

PROCEDURA PER I RICORSI

- Presentare il ricorso entro e non oltre le 72 ore dal termine della gara. Cercare di integrare più informazioni possibili e inviare il video dell'accaduto preso dal replay salvato della gara.
- Non è possibile richiedere una sanzione per un episodio dove non è coinvolto il pilota o il compagno di squadra.
- Una volta preso in carico l'episodio, la direzione di gara e gli eventuali collaboratori si prendono ulteriori 72 ore di tempo per visionare i replay dell'incidente e per chiedere eventuali chiarimenti ai piloti coinvolti. Passato tale termine emetteranno il proprio giudizio che dovrà essere accettato e rispettato dai piloti eventualmente sanzionati.