

Allegato N. 1 al Regolamento del Trofeo Sport TT 2020 ACI ESport

ACI ESport Motorsport Simulation TROFEO SPORT TT 2020

DIREZIONE GARA IN INTERVENTO INDIRETTO Disposizioni, norme e informazioni

1. SEGNALAZIONI, RICORSI E PENALITÀ

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento della manifestazione, qui integralmente richiamato.

L'intervento degli Ufficiali di Gara sarà unicamente post-gara e si baseranno sulle penalità riportate al punto al paragrafo 19 del regolamento.

2. IMPOSTAZIONI SERVER DI GARA

| IMPOSTAZIONI PENALITÀ | |
|--|---------------------------|
| Trasparenza durante la gara | Nessuna |
| Penalità taglio | Alta |
| Penalità collisione con muretto | Penalità in tempo (grave) |
| Rilevamento collisione con muretto | Rigida |
| Penalità per contatto laterale | No |
| Correzione direzione veicolo dopo collisione con muretto | No |

Allegato N. 1 al Regolamento del Trofeo Sport TT 2020 ACI ESport

| | |
|---|---------------------|
| Riposiziona le auto quando escono dal tracciato | No |
| Regole bandiere | Si |
| LIMITA OPZIONI DI GUIDA | |
| Aiuto controsterzo | Proibito |
| Controllo stabilità | Proibito |
| Traiettoria assistita | Proibito |
| Controllo trazione | Proibito |
| ABS | Nessun Limite |
| Pilota automatico | Proibito |
| IMPOSTAZIONI REGOLAMENTO | |
| Filtra per categoria | Gr.4 |
| Bilanciamento delle prestazioni | No |
| Limite di potenza | 340 Cv |
| Messa a punto | Proibito |
| Limite di Peso | 1125 Kg |
| Classificazione massima gomme | Da Corsa: Morbide |
| Classificazione minima gomme | Da Corsa: Dure |
| Restrizioni livrea | Come da Regolamento |
| Tipo di numero dell'auto | Nessuno |
| Assegna numeri in automatico | Nessuno |
| Utilizzo kart | No |

| IMPOSTAZIONI QUALIFICHE | |
|--|-----------------------------|
| Tempo limite | Definito nel Regolamento |
| Usura gomme | Come in gara |
| Consumo carburante | No |
| Tempo di qualificazione per continuare | 180 sec. |
| IMPOSTAZIONI GARA | |
| Tipo di partenza | DA FERMO con falsa partenza |
| Griglia di partenza | Pole al più veloce |
| Turbo | Disattivato |
| Intensità scia | Realistica |
| Danni visibili | Si |
| Danni meccanici | Realistici |
| Usura gomme | x1 |
| Consumo carburante: | x1 |
| Carburante iniziale | Predefinito |
| Aderenza sul bagnato/bordo pista | Realistica |
| Tempo per completare la gara | 180 sec. |

3. BANDIERA ROSSA

3.1. In caso di grave bug, disconnessione automatica da parte di almeno $\frac{1}{3}$ del field di partenza o crash della lobby per qualsiasi ragione durante la fase di "Gara", la Direzione Gara dichiarerà esposta la Bandiera Rossa.

- In caso di completamento di ALMENO IL 75% di gara (inerente alla classifica come spiegato più avanti), la Gara stessa sarà ritenuta terminata con classifica definitiva alle posizioni dei piloti al momento della dichiarazione di Bandiera Rossa.
- In caso di Bandiera Rossa PRIMA del completamento del 75% di gara, Direzione Gara provvederà alla comunicazione di ripetizione della gara il primo giorno utile successivo.

4. CONDOTTA DI GUIDA

4.1. Gli Ufficiali di Gara valuteranno le violazioni al codice sportivo segnatamente ai seguenti concetti basilari riguardanti la condotta di guida:

4.2. LIMITI DELLA PISTA

4.2.1. I limiti della pista sono quelli stabiliti dalle regole generali FIA, vale a dire che le linee bianche che definiscono i bordi della tracciato sono considerate parte della pista stessa, mentre i cordoli sono considerati esterni alla pista. Si giudica un pilota fuori dal tracciato quando nessuna parte dell'auto rimane a contatto con la pista.

4.2.2. **Pur se aleatori e soggetti a costanti modifiche, I limiti del tracciato così come regolati e gestiti dal software del simulatore possono comunque essere presi a riferimento dal concorrente durante qualsiasi sessione di gara, ad eccezione tuttavia dei casi in cui ciò comporti un evidente e immediato guadagno di posizione o opposizione al sorpasso.**

4.2.3. L'uscita dal tracciato è permessa esclusivamente a seguito di contatto o per evitare un pericolo imminente (o qualora sia prevista in altri punti del regolamento).

4.2.4. E' possibile utilizzare la corsia di ingresso e di uscita dai box qualora questa faccia parte della superficie di gara, ma prestando sempre attenzione alle auto che vi fanno ingresso o che si stanno ricongiungendo alla gara alla loro uscita.

4.2.5. Qualora un'auto esca dal tracciato per qualsiasi motivo, il pilota potrà effettuare il rientro solo quando è in condizione di sicurezza, non ostacolando gli avversari e non ottenendo alcun vantaggio.

4.3. OSSERVAZIONE DEI SEGNALI

4.3.1. Tutti i piloti sono tenuti ad osservare qualsiasi indicazione, avviso, bandiera o altra segnalazione che sia prodotta automaticamente dal simulatore o che giunga dalla Direzione di Gara, via chat testuale, chat audio e/o attraverso i canali e con le modalità definite per la competizione.

4.4. SORPASSO

4.4.1. Il sorpasso può essere effettuato, in relazione alle circostanze, sia a destra e sia a sinistra.

4.4.2. **Non è consentito più di un cambio di direzione per negare la scia e/o difendere la propria posizione (weaving). Qualsiasi pilota che si sposta verso la traiettoria ideale, avendo appena difeso la propria posizione fuori traiettoria, deve lasciare almeno la larghezza di un veicolo tra la propria auto e il bordo della pista.**

4.4.3. Il pilota che ha effettuato il sorpasso deve mantenere la sua traiettoria per un tratto sufficiente a non interferire con la marcia del veicolo superato, mentre il pilota che sta per essere superato non deve spostarsi dalla sua traiettoria per ostacolare il sorpasso se questo è già in corso.

4.5. DOPPIAGGIO

4.5.1. E' possibile utilizzare la larghezza totale della pista, tuttavia, se si viene raggiunti da un'auto che sta per effettuare il doppiaggio è obbligatorio consentire al pilota più veloce di passare alla prima opportunità possibile.

4.5.2. Il pilota doppiato è tenuto a mantenere una linea di gara coerente e prevedibile, nonché a facilitare il sorpasso, anche rallentando la propria andatura.

4.6. BLOCKING

4.6.1. Sono rigorosamente vietate manovre che potrebbero ostacolare gli altri piloti, come l'accompagnamento deliberato di un'auto oltre il bordo della pista, l'uso non giustificato dei freni in fase di difesa (blocking).

4.7. UNSAFE REJOIN E RISCHIO INGIUSTIFICATO

4.7.1. Il pilota che crea una situazione di pericolo, come, ad esempio, il rientro pericoloso in pista dopo una perdita di controllo o incidente, può essere penalizzato.

4.7.2. In pista, non è consentito procedere lentamente senza giustificato motivo, guidare in modo palesemente errato o in modo considerato potenzialmente pericoloso per altri piloti.

4.7.3. Il pilota che dovesse commettere ripetuti gravi errori e che dovesse dimostrare difficoltà nel controllo dell'auto (come eccessivi cambi di direzione, uscite di pista, rallentamenti improvvisi), anche se da attribuirsi alla qualità della sua connessione internet (ad esclusione dei casi di comprovati problemi di server) potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione, sino anche all'esibizione della bandiera nera (DQ) da parte degli Ufficiali di Gara attraverso i canali di comunicazione predefiniti.

4.8. INCIDENTI

4.8.1. Nel caso di danni provocati da incidente è responsabilità del pilota la valutazione sulle opportunità di proseguire o meno la gara.

4.8.2. Il pilota che riportati gravi danni alla vettura tanto da dover procedere lentamente e che intenda fare rientro ai box, dovrà guidare in condizioni di sicurezza, evitando di percorrere le traiettorie ideali.

4.8.3. Il pilota che si rende responsabile di una qualsiasi delle violazioni sopra riportate potrà essere oggetto di indagine e penalizzazione.

4.9. ENTRATA E USCITA DALLA CORSIA DEI BOX

4.9.1. La sezione della pista che porta alla corsia dei box è indicata come "ingresso della pitlane".

4.9.2. Durante la gara, l'accesso alla corsia dei box è consentito solo attraverso l'ingresso della pitlane.

4.9.3. Qualsiasi pilota che intenda imboccare l'ingresso della pitlane, dovrà assicurarsi di poterlo fare in totale sicurezza.

4.9.4. **In uscita dai box, è obbligatorio seguire la corsia di uscita per tutta la sua lunghezza e senza oltrepassare la linea contigua.**

4.9.5. Nei casi in cui il simulatore non offra indicazioni sul momento di uscita dalla corsia dei box, il pilota è tenuto alla massima attenzione, immettendosi in pista senza invadere la traiettoria ideale e controllando dagli specchi retrovisori l'eventuale sopraggiungere di altre vetture. È consigliata per lo stesso motivo la visualizzazione della mappa su HUD.

Gli Ufficiali di Gara ACI E-Sport