

N.B.: Gli aggiornamenti e / o modifiche sono in rosso.	
<b>DATA</b>	<b>MODIFICA</b>
22/10/2020	PRIMA VERSIONE
27/10/2020	Modifica consumo gomma in gara
01/11/2020	Modifica moltiplicatore ora gara

## INDICE

1. PREMESSA
2. ORGANIZZATORE
3. SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE
4. LIVREE (SKIN)
5. CALENDARIO DEL CAMPIONATO
6. PROGRAMMA
7. CONCORRENTI, CONDUTTORI
8. VETTURE AMMESSE
9. ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E NUMERO DI PARTECIPANTI
10. CANALI DI COMUNICAZIONE
11. ASSENZE
12. ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER
13. RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI
14. LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX
15. CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI
16. PREMI
17. DIREZIONE GARA
18. RECLAMI, RICORSI E PENALITÀ
19. ALTRE PENALITÀ – “RICHIAMO”, “SQUALIFICA”
20. GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO

## 1. – PREMESSA

**Simracingleague.it indice e promuove il Campionato DTM 2020 SEASON, competizione di Sim Racing. Tutte le parti partecipanti si impegnano ad applicare, oltre che ad osservare, le regole che disciplinano il campionato.**

Il presente regolamento e i suoi allegati e le comunicazioni da parte dell'organizzatore sono, a tutti gli effetti, gli unici testi validi ai quali uniformarsi. La partecipazione al Campionato sarà considerata implicita dichiarazione del Concorrente di conoscere il presente regolamento, impegnandosi a rispettarlo ed a farlo rispettare..

Simracingleague.it (più avanti chiamato SRL) si riserva di pubblicare le modifiche e le istruzioni che riterrà opportuno dover impartire per la migliore applicazione del Regolamento del quale saranno considerate parte integrante.

Il presente Regolamento entra in vigore dal momento della sua pubblicazione.

## 2. – ORGANIZZATORE

L'organizzatore della campionato è SIMRACINGLEAGUE, attraverso il portale online [simracingleague.it](http://simracingleague.it), contatto: [info@simracingleague.it](mailto:info@simracingleague.it).

## 3. – SIMULATORE UTILIZZATO E TIPO DI COMPETIZIONE

Il simulatore utilizzato per il campionato è **RaceRoom di Sector3 Studios**.

La competizione è di tipo ONLINE, dove i conduttori/concorrenti vi partecipano rimanendo presso le proprie abitazioni.

## 4 – LIVREE (SKIN)

Le livree di gara saranno attribuite dall'organizzatore ai conduttori al termine della fase di iscrizione.

L'attribuzione terrà conto:

- dell'ordine di iscrizione, preferendo le livree con numerazione dalla più bassa alla più alta;
- dell'appartenenza ad un team, con un massimo di quattro livree uguali per membri di un medesimo team partecipante. .

**Nel caso il conduttore non selezioni correttamente la livrea nelle sessioni di gara, questo sarà oggetto di penalizzazione di 5 punti in classifica e della retrocessione di una posizione se trattasi della gara di finale.**

## 5. – CALENDARIO DEL CAMPIONATO

Il Campionato si svolgerà su otto gare che si effettueranno secondo il prospetto riportato di seguito:

	DATA	AUTODROMO
Gara 1	giovedì 05/11/2020	Silverstone Circuit - Grand Prix
Gara 2	giovedì 19/11/2020	Monza Circuit - Grand Prix
Gara 3	giovedì 26/11/2020	Road America - Grand Prix
Gara 4	giovedì 10/12/2020	Imola - Grand Prix
Gara 5	giovedì 17/12/2020	Bathurst Circuit - Mount Panorama
Gara 6	giovedì 07/01/2021	Red Bull Ring Spielberg - Grand Prix Circuit
Finale AM	mercoledì 13/01/2021	Nürburgring - Grand Prix
Finale PRO	giovedì 14/01/2021	Nürburgring - Grand Prix

L'organizzatore si riserva di poter modificare il presente Calendario e la durata delle gare a suo insindacabile giudizio.

## 6. – PROGRAMMA

Il Campionato DTM 2020 SEASON si svolgerà dal 5 novembre 2020 al 14 gennaio 2021. L'organizzatore si riserva di apportare modifiche al Programma per esigenze organizzative e/o sulla base del numero degli iscritti.

Il campionato prevede un totale di 7 gare così suddivise:

### - CAMPIONATO (6 GARE)

- gara 1: Sessione di qualifica della durata di 15' + gara della durata di 45' con griglia basata sulla precedente sessione di qualifica.

- da gara 2 a gara 6: gara sprint delle durata di 15' con griglia basata sulla classifica generale del campionato, invertita solo per i concorrenti che hanno totalizzato almeno il 20% dei punti del primo in classifica, priva di assegnazione di punti validi per il campionato + gara principale della durata di 45' con griglia basata sull'ordine di arrivo della gara sprint.

#### - FINALI (1 gara per categoria)

Due gare contemporanee su due server distinti con piloti suddivisi in due categorie, in base al seguente criterio:

- Finale PRO dal 1° al 16° della classifica generale: griglia basata sulla classifica generale + gara della durata di 1h.
- Finale AM dal 17° al 32° della classifica generale, con sessione di qualifiche di 15' + gara della durata di 45'.

Il campionato può essere rinviato o annullato a discrezione dell'organizzatore.

### 7. – CONCORRENTI, CONDUTTORI

Il Campionato DTM 2020 SEASON è aperto a tutti.

Requisito fondamentale è essere in possesso di hardware con i [requisiti minimi indicati da Sector3](#) e di account valido sul simulatore RaceRoom.

I partecipanti dovranno attenersi scrupolosamente a tutte le norme dettate dal presente Regolamento e suoi allegati che si intendono qui integralmente riportate ed a tutte le disposizioni impartite dalla Direzione Gara.

### 8. – VETTURE AMMESSE

Al Campionato DTM 2020 SEASON saranno ammesse le seguenti vetture del simulatore RaceRoom di Secto3 Studios:

DTM 2020
AUDI RS 5 DTM 2020
BMW M4 DTM 2020

### 9. – ISCRIZIONE AL CAMPIONATO E NUMERO DI PARTECIPANTI

L'iscrizione al Campionato DTM 2020 SEASON è gratuita.

**Le iscrizioni al campionato apriranno contestualmente alla pubblicazione del presente Regolamento e chiuderanno alle 23:59 del 2/11/2020.**

L'iscrizione al Campionato sarà formalizzata compilando il modulo che verrà messo a disposizione sul portale dell'organizzatore al seguente LINK [URL].

Sarà ammesso al via un numero pari a 36 vetture.

**I concorrenti iscritti al campionato che dovessero eccedere nel numero cui sopra, saranno collocati in riserva e potranno prendere parte al campionato solo in caso di ritiro o squalifica di un concorrente.**

**L'ingresso delle riserve sarà permesso solo fino a gara 3 compresa.**

### 10. – CANALI DI COMUNICAZIONE

Tutte le comunicazioni dell'organizzatore con i concorrenti avverrà attraverso il canale ufficiale Discord e via email. L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità per il mancato recapito dovuto a disservizi tecnici e/o caselle di posta elettronica piene, disattivate e/o catalogate dal destinatario come posta indesiderata (spam).

**Nel corso del campionato, sarà obbligatorio l'utilizzo del software DISCORD di [discordapp.com](https://discordapp.com) collegandosi al server [Simracingleague.it](https://simracingleague.it). I concorrenti saranno abilitati alla lettura della canale dedicato.**

### 11. – ASSENZE

Sono permesse due sole assenze durante tutto il corso del campionato. La terza assenza determinerà la squalifica dal campionato.

Tuttavia, l'assenza alle prime due gare del campionato comporterà comunque la squalifica.

**E' obbligatorio confermare la propria presenza a ciascuna gara almeno 24 ore prima della partenza della gara stessa con comunicazione telematica alla Direzione Gara all'indirizzo [direzione.sportiva@simracingleague.it](mailto:direzione.sportiva@simracingleague.it).**

**La mancata comunicazione di assenza comporterà sempre la squalifica dal campionato.**

### 12. – ORARI DELLE SESSIONI E IMPOSTAZIONI SERVER

Il programma di ogni gara prevede i seguenti orari e impostazioni del server.  
Gli orari sono sempre da intendersi Local Time (Italia).

### 12.1 – SESSIONI DI GARA

Tutti i giorni di gara le sessioni inizieranno alle ore 20.30 con una sessione di prove libere della durata di 60'. Seguiranno le sessioni indicate al paragrafo 6, con una sessione di Warmup della durata di 5' che anticipa sempre la sprint race o comunque la prima gara.

Di seguito sono riportate le specifiche del server comuni a tutte le sessioni.

Orario virtuale	Time of day multiplier <del>1</del> NO Time of day: NOON
Car Classes	DTM 2020
Starting Type	Standing
Difficulty	Get Real
Flag Rules	Complete
Cut Rules	Slow-down
Allow Join in Qualifying	Off
Fuel Usage	Normal
Tyre Wear	<del>x2</del> Normal
Mandatory Pit-stop	No
Visual Damage	Realistic
Mechanical Damage	On
Race Finish Duration	240"
Kick no ready client time	Off
Wreck Prevention	On
Not Ready Pitlane Start Delay	15"
Checkered After Time	240"
Max Ping	500 (default)
Fixed Setup	Off
Max Incident Points	Off
Min e Max Reputation	Anyone

### 13. – RIFORNIMENTI E RIPARAZIONI

Non vi sono limitazioni di riparazioni e rifornimento.

### 14. – LIMITE DI VELOCITÀ NELLA CORSIA DEI BOX

la velocità di percorrenza della corsia box è disciplinata automaticamente dal simulatore.

### 15. – CLASSIFICHE ED ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Il campionato prevede che siano stilate le seguenti classifiche:

- **Classifica generale Piloti**

La classifica piloti si basa sulla somma punti delle prime 6 gare di campionato al netto delle eventuali sanzioni della Direzione Gara.

La classifica finale sarà invece infine così definita:

- i piloti saranno classificati in ordine d'arrivo delle Finali con gli eventuali assenti classificati in ordine di classifica generale
- i piloti dal 32° posto in poi saranno classificati in ordine di classifica generale.

### 15.1 – POSIZIONE FINALE DEI CONCORRENTI IN GARA

Al termine di ogni gara sarà stilata la relativa classifica di gara basata sul report ufficiale fornito da RaceRoom.

I piloti indicati come RIT (ritirati), DIS (disconnessi) e DNF verranno classificati in base ai giri completati e percepiranno i relativi punti solo nel caso abbiano completato almeno il 50% dei giri completati dal leader al termine della gara.

I piloti indicati come DQ (squalificati) nel report di gara fornito dal server saranno classificati in fondo alla classifica in ordine di giri completati, ma non percepiranno punti.

Potranno influire sulle posizioni finali eventuali sanzioni comminate dalla Direzione Gara nel post gara.

### 15.2 – PUNTEGGI CAMPIONATO

I punteggi saranno assegnati ad ogni concorrente di ciascuna classe in base alla tabella che segue.

CLASSIFICA	PUNTI
1°	50
2°	45
3°	40
4°	36
5°	33
6°	30
7°	28
8°	26
9°	24
10°	22
11°	20
12°	19
13°	18
14°	17
15°	16
16°	15
17°	14
18°	13
19°	12
20°	11
21°	10
22°	9
23°	8
24°	7
25°	6
26°	5
27°	4
28°	3
29°	2
30°	1

Saranno inoltre assegnati 2 (due) punti al concorrente che avrà effettuato il giro veloce nella gara principale.

### 15.3 – EX AEQUO

In caso di ex aequo in qualunque delle classifiche e premi da assegnare sarà considerato il maggior numero di primi posti, successivamente di secondi, di terzi, e così via sino a che si determinerà la priorità di uno dei concorrenti.

In caso di ulteriore parità, si preferirà il concorrente che era davanti la gara o le gare precedenti.

## 16. – PREMI

Al termine del campionato saranno assegnati i seguenti premi in relazione alla posizione finale in classifica generale piloti:

- 1° Class. cat. PRO: Buono sconto del 50% su un prodotto a scelta dal catalogo dell'azienda [Sim Race Components](#)
- 2° Class. cat. PRO: Freno a mano con cella di carico per simracing del valore commerciale di €250,00 offerto dall'azienda [B.J.SimRacing](#).
- 3° Class. cat. PRO: Buono valido per 2 ore di coaching su simulatore di guida offerto da [IEDA Italian Esport Driver Academy](#).
- 1° Class. cat. AM: Buono sconto del 25% su un prodotto a scelta dal catalogo dell'azienda [Sim Race Components](#)
- 2° Class. cat. AM: 5.000 RaceRoom Virtualrace Point offerti dall'organizzazione.
- 3° Class. cat. AM: Buono valido per 1 ora di coaching su simulatore di guida offerto da [IEDA Italian Esport Driver Academy](#).

## 17. – DIREZIONE GARA

La Direzione Gara del Campionato è composta dallo staff del portale organizzatore.

## 18. – RECLAMI, RICORSI E PENALITÀ

Le penalità saranno applicate conformemente a quanto previsto dal Regolamento.

**Le modalità di irrogazione e assolvimento delle penalità, le modalità di segnalazione alla Direzione Gara, le condizioni per l'esposizione della bandiera rossa e i relativi sistemi di comunicazione sono riportati nell'allegato 1 al presente Regolamento che qui si assume trascritto.**

### 18.1. – RECLAMO

I criteri per le richieste presentate in gara da un concorrente alla Direzione Gara sono disciplinate nell'Allegato n. 1 del presente Regolamento..

Il concorrente, nel caso in cui sia stato leso in un suo interesse o diritto, può inviare un reclamo successivamente la gara.

Il reclamo andrà presentato **entro le 24h successive del giorno di gara e dovrà contenere nome e cognome dei concorrenti coinvolti, una sintetica descrizione dei fatti, il timestamp del simulatore e il file di replay corrispondente l'evento reclamato.**

**Il file di replay deve necessariamente contenere un'azione ripresa almeno 30 secondi prima e 30 secondi dopo l'evento reclamato.**

L'invio del reclamo deve pervenire telematicamente all'indirizzo email [race.commission@simracingleague.it](mailto:race.commission@simracingleague.it).

Un concorrente che intende presentare un reclamo, avente per oggetto più di un concorrente deve presentare tanti reclami quanti sono i concorrenti reclamati.

**Le situazioni ed i file di replay che evidenziano anche solo una parziale alterazione della fisica, dei movimenti e delle traiettorie delle vetture dovute a mancata o errata sincronizzazione client / server (cc.dd. lag) non potranno mai essere oggetto di valutazione da parte degli Direzione di Gara.**

### 18.2. – RICORSO

**Nel caso in cui la Direzione Gara, dopo aver valutato un episodio, ritenga opportuno penalizzare un concorrente, quest'ultimo avrà facoltà di presentare un ricorso entro e non oltre le 24 ore dalla pubblicazione del referto.**

Per chiedere la revisione/verifica di un episodio è necessario inviare una mail a [race.commission@simracingleague.it](mailto:race.commission@simracingleague.it) indicando il codice di riferimento assegnato al referto e le ragioni per cui si richiede la revisione/verifica.

Il giudizio della Direzione Gara riformulato è insindacabile.

Nel caso in cui non provengano reclami nei modi o nei tempi stabiliti, La Direzione Gara ufficializzerà il risultato.

Qualsiasi reclamo presentato dopo l'ufficialità, non verrà preso in considerazione in nessun caso.

### 18.3 – PENALITÀ

La Direzione Gara avrà facoltà di comminare le seguenti tipologie di penalità:

- in tempo (5', 10', Drive Through, Stop & Go)
- in posizioni (nella classifica finale e/o in griglia di partenza, partenza dalla pitlane)
- in punti in classifica

### 18.4. – PENALITÀ IN TEMPO

La penalità in tempo consiste nell'aggiunta di secondi o minuti al tempo finale di gara

#### **18.5. – DRIVE THROUGH**

La penalità DT è inflitta nel caso in cui un concorrente che tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive. La sanzione del DT sarà comminata dopo la gara e prevederà la sostituzione con una penalità in tempo pari a 20 secondi.

#### **18.6. – STOP AND GO**

La penalità S&G è inflitta nel caso in cui un concorrente tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive. La sanzione dello S&G sarà comminata dopo la gara prevederà la sostituzione con una penalità non inferiore a 25 secondi.

#### **18.7. – PENALITÀ' IN POSIZIONI, RETROCESSIONE IN GRIGLIA, PARTENZA DALLA PIT LANE**

La penalità in posizioni, di retrocessione in griglia / partenza dalla pit lane è inflitta nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive.

La penalità in posizioni prevede l'arretramento del concorrente di una o più posizioni rispetto l'ordine di arrivo finale.

La penalità di retrocessione in griglia / partenza dalla pit lane prevede che allo schieramento prima dell'inizio della gara il concorrente sia schierato alla partenza in posizione più arretrata rispetto a quelle assegnatagli oppure non debba schierarsi in griglia e potrà uscire attraverso la pitlane dopo i relativi secondi impostati da server.

In caso di impossibilità di comminare in gara la sanzione della partenza dalla pit lane, la Direzione Gara ha facoltà di applicare a fine gara in sostituzione una penalità in tempo pari a 15 secondi.

La sanzione della partenza dalla pit lane potrà anche essere applicata come da scontare alla prima successiva partecipazione.

#### **18.8. – PENALITÀ' IN PUNTI IN CLASSIFICA**

La penalità punti è inflitta nel caso in cui un conduttore tenga un comportamento in gara che violi le norme sportive. Tale penalità prevede la detrazione di uno o più punti in classifica.

#### **19. – ALTRE PENALITÀ – “RICHIAMO”, “SQUALIFICA”**

Nell'ambito di questo campionato saranno utilizzate anche le seguenti sanzioni.

##### **19.1. – RICHIAMO**

La penalità Richiamo (Warning - equivalente bandiera bianco/nera) corrisponde al primo grado di ammonizione in caso di violazione del Regolamento ritenuta di non particolare gravità. In caso di ulteriore violazione, sarà immediatamente applicata una sanzione diversa dal richiamo a prescindere dalla gravità della violazione. Il Richiamo si ritiene estinto alla comminazione di ulteriore sanzione e, in ogni caso, al termine della gara.

##### **19.2. – SQUALIFICA**

La penalità della squalifica comporta l'immediata squalifica dalla gara e impossibilità di proseguire eventuali altre sessioni/eventi

#### **20. – GRAVI INFRAZIONI AL REGOLAMENTO SPORTIVO**

Un'infrazione al codice di condotta di guida riportata nell'allegato n. 1 del presente Regolamento può comportare anche la squalifica dalla competizione.