

REGOLAMENTO CAMPIONATO

POISON RACING TEAM



ASSETTO CORSA COMPETIZIONE PLAYSTATION 5 & XBOX CROSSPLAY

[PREMESSA](#)

[COMPORTAMENTO IN PISTA](#)

[COMPORTAMENTI SCORRETTI](#)

[PENALITÀ](#)

[DOPPIAGGIO](#)

[DISCONNESSIONI](#)

[RECLAMI](#)

[ASSENZE](#)

[CALENDARIO](#)

[VETTURE AMMESSE/ESCLUSE](#)

[SOSTE OBBLIGATORIE](#)

[CLASSIFICA E PUNTEGGI](#)

1.PREMESSA

L'iscrizione al campionato è garanzia assoluta che ogni pilota abbia accettato, nella sua totalità di contenuto, il presente regolamento.

È obbligo del pilota, leggere e comprendere nella sua totalità il presente regolamento. Non si accettano, in nessun caso, lamentele o richieste di abbuono o cancellazione parziale e/o totale della penalità assegnata, indicando che è stata una dimenticanza non leggere il regolamento, che lo stesso non è stato capito nel suo contenuto al 100%, o qualsiasi altra motivazione.

Se partecipate, accettate il fatto che lo staff si riserverà il diritto di intervenire in tutti i casi non menzionati in questo regolamento. Lo farà in maniera imparziale e ogni tipo di lamentela o accusa di imparzialità verrà punito con l'esclusione dal team.

Siate rispettosi nei confronti di tutti (piloti, staff, ospiti, tifosi, etc).

Non dimenticate che siamo qui per divertirvi e che, per organizzare questo evento, lo staff ha dedicato molte ore del proprio tempo libero. Sono stati fatti diversi test (piste, auto, gomme) per garantire il massimo divertimento e coinvolgimento possibile.

Cercate di affrontare questo campionato con lo spirito giusto e non dimenticatevi mai che è solo un gioco, che non siamo professionisti, che tutti possono sbagliare e che serve la collaborazione di tutti quanti per far sì che questo evento si svolga nel miglior modo possibile.

Per tutti i casi non presenti in questo regolamento, lo staff si riserverà il diritto di valutarli singolarmente. Quello che possiamo assicurarvi è che tutti verranno trattati con rispetto e non ci saranno preferenze verso nessun pilota.

Buon campionato a tutti!

2.COMPORTAMENTO IN PISTA

Un sorpasso è da ritenersi valido se effettuato con l'auto in pista, se un pilota sorpassa avendo tutte e 4 le ruote fuori dovrà restituire la posizione.

Chi effettua il sorpasso, una volta sorpassato l'altro pilota, non dovrà tagliare la strada all'avversario ma mantenere una traiettoria lineare.

Non si può sorpassare spingendo fuori pista un altro pilota.

È vietato cambiare direzione più di una volta sul rettilineo (one-move rule) e cambiarla durante la frenata (move under braking).

È severamente vietato l'appoggio in curva sulla macchina di un avversario e il tamponamento, in tal caso il pilota che ha causato il problema dovrà tassativamente attendere l'avversario e lasciarlo passare, anche se questo dovesse comportare la perdita di diverse posizioni.

3.COMPORTAMENTI SCORRETTI

Questo è un elenco di comportamenti che sono severamente vietati.

I piloti che non rispetteranno queste regole, verranno esclusi dalla gara:

- I piloti che causeranno un incidente ad altri e non aspetteranno i piloti che hanno subito un danno (uscita di pista, testacoda, contro un muretto, etc) subiranno una penalità.
- Scorrettezza e maleducazione verranno punite soprattutto offese ai compagni di gioco e in qualsiasi momento con la decurtazione di punti la prima volta e squalifica dal torneo la seconda volta.
- Per i piloti più scorretti sono previsti punti di penalità extra, richiami, ammonizioni e nei casi più gravi anche l'espulsione dal campionato.
- Piccoli tamponamenti in pista possono anche essere consentiti ma se fate girare un avversario o lo mandate fuori strada va immediatamente ceduta la posizione.
- Chi danneggiasse colpendo qualcuno, anche involontariamente, dovrà immediatamente cedere la posizione ai piloti danneggiati, anche se questo procurasse al danneggiante la perdita di più posizioni perchè il danneggiato è preceduto o seguito da altri piloti.
- Se un pilota viene danneggiato, colpito, sbattuto fuori pista, fatto girare, rallentato dai doppiati, reso trasparente per taglio o penalità, qualsiasi sia un evento che lo possa danneggiare, è tenuto a far presente tutto nel post-gara nel canale della proprio girone , sarà tutelato dagli organizzatori e giuria, ma non è per nessun motivo autorizzato o sentirsi padrone di iniziative di vendetta o giustizie personali decise in autonomia. Questo atteggiamento sarà ritenuto al pari di colui che l'ha danneggiato e sarà quindi sottoposto al giudizio della giuria per eventuali sanzioni.
- In fase di sorpasso anche di pilota doppiato, non bisogna arrecare MAI danno all'avversario.
- Chi sorpassa non deve fare manovre azzardate.
- In fase di sorpasso in curva, chi sorpassa acquisisce diritto di sorpasso, se il muso della sua macchina ha raggiunto l'altezza della ruota anteriore di chi sta subendo il sorpasso. In questo caso:
 - a. Chi sta subendo il sorpasso non deve chiudere la "porta" in faccia all'avversario e/o "accompagnare" fuori pista l'avversario.
 - b. Chi sta effettuando il sorpasso non deve appoggiarsi all'avversario arrecando danni e/o penalità di gioco e/o uscite di pista.
- Colui che viene sorpassato non può cambiare direzione all'improvviso dalla traiettoria ideale o comunque dalla traiettoria percorsa in quel momento.
- Se un pilota esce di pista, nel rientrare deve dare la precedenza a chi sorraggiunge, anche nel caso chi sorraggiunge è un pilota doppiato.
- In rettilineo è vietato zigzagare per non farsi prendere la scia, è consentita solo 1 manovra evasiva per non farsi prendere subito la scia.
- Nel cedere l'alle posizione\i, bisogna stare attenti a non recare altro danno ad altri piloti, non si cede la posizione frenando o fermandosi al centro pista o occupando la traiettoria migliore, ma si cerca il rettilineo più prossimo e si cede in quel momento la posizione.

- Il pilota che sta per essere doppiato deve agevolare il sorpasso, se necessario decelerando, senza resistere, dando strada in modo sicuro ed opportuno, spostandosi dalla traiettoria ideale (per esempio, non al punto di corda di una curva).
- In caso di bagarre tra piloti a pieni giri, il pilota più lento ed in procinto d'essere doppiato dovrà lasciare completamente strada, il doppiato ha diritto di sdoppiarsi, sorpassando in modo sicuro e senza forzare il sorpasso, solo se dimostra di essere più veloce del pilota a pieni giri.

4. PENALITÀ

Per i casi citati in questo regolamento, la direzione potrà assegnare penalità post gara che potrebbero cambiare la classifica dell'evento. In questo caso sarà necessario inviare un reclamo, all'interno del nostro server discord, contenente il replay dell'incidente ripreso da 3 angolazioni: onboard del danneggiante, visuale inseguimento del danneggiante, vista elicottero.

Invitiamo tutti a salvare replay durante e a fine gara.

Le penalità potrebbero anche consistere in richiami verbali, con ammonizione, verso il pilota che ha causato un danno agli altri. Se recidivo, il pilota potrà subire una penalità anche in gare successive (partenza senza qualifica, punti in classifica e altre modalità fino all'esclusione del campionato).

5. DOPPIAGGIO

Il pilota che sta per essere doppiato, deve lasciare la traiettoria migliore interna al pilota doppiatore, anche a costo di rallentare il proprio passo.

Chi non seguirà questa semplice regola, verrà penalizzato secondo le modalità già riportate (secondi, partenza senza qualifica o esclusione)

6. DISCONNESSIONI

Se, per cause di forza maggiore, un pilota dovesse disconnettersi dalla lobby potrà rientrare solo se la sessione di qualifiche non è terminata. Non verrà garantito nessun tempo aggiuntivo al pilota per completare un giro di qualificazione, ma lo stesso potrà partire dal fondo della griglia.

Se la disconnessione avviene durante la gara, il pilota non potrà più rientrare e la gara proseguirà con altri ancora in lobby. Il pilota in questione otterrà un DNF (did not finish - non ha finito la gara), che equivarrà a 0 punti in classifica.

7.RECLAMI

I reclami dovranno essere presentati entro 10 ore dal termine della gara e dovranno essere inviati allo staff, nell'apposito canale discord.

Un reclamo per essere valido dovrà essere corredato da una clip e dalla descrizione dell'incidente, senza commenti sui piloti coinvolti.

Una volta che il reclamo sarà inoltrato non potrà essere ritirato, questo anche per evitare accordi tra i piloti.

Reclami che lo staff riterrà non appropriati, vedranno una penalità di chi li porta: dal partire ultimi alla gara successiva, fino a punti in classifica.

Prima di presentare un reclamo, pensateci bene.

8.ASSENZE

Un pilota può non presentarsi ad una gara, avvisando anticipatamente con un messaggio nel canale del server discord.

Se per cause di forza maggiore, il pilota non potrà avvisare prima della gara è buona educazione farlo prima possibile. Se un pilota non si presenta più volte e mostra poco rispetto verso gli altri piloti, e chi organizza il campionato, verrà escluso da quest'ultimo.

9.CALENDARIO

Prima dell'inizio del campionato verrà effettuata una sessione di qualifica che consentirà la suddivisione dei piloti nelle classi AM e PRO.

I server per gestire le qualifiche verranno gestiti nel seguente modo.

Apertura sessione: —

Tracciato: —

Riavvio server: ogni xxx

Fine sessione: —

DATE	TRACK	FP	Q	R	PIT
21/03	 Zandvoort	30	15	45	NO
04/04	 Donington Park	30	QUALI 1: 10 QUALI 2: 10	QUALI 1: 20 QUALI 2: 20	NO

18/04	 COTA	30	15	45	NO
02/05	 Snetterton	30	15	75	YES
16/05	 Oulton Park	30	15	45	NO
30/05	 Hungaroring	30	15	45	NO
13/06	 Paul Ricard	30	15	120	YES

10. VETTURE AMMESSE

Questo campionato verrà corso con auto GT. 3

11. SOSTE OBBLIGATORIE

Alcune delle gare prevedono un bit obbligatorio, come da tabella nel [Calendario](#)

12. CLASSIFICA E PUNTEGGI

Il campionato verrà suddiviso in due categorie: AM e PRO.

I piloti delle due categorie gareggeranno all'interno della stessa lobby anche se lotteranno per due distinte classi.

POS	POINTS
-----	--------

1 **20**

2 **17**

3 **15**

4 **13**

Punti aggiuntivi e classifica

Un punto aggiuntivo verrà assegnato al pilota che si aggiudicherà la pole position, mentre un altro punto spetterà al pilota che effettuerà il giro più veloce durante la gara.

A parità di punteggio, la classifica verrà calcolata tenendo conto, nell'ordine, delle seguenti voci:

- Numero di vittorie
- Numero di pole position

POS**POINTS**

Punti aggiuntivi e classifica

5**11****6****10****7****9****8****8****9****7****10****6****11****5****12****4****13****3****14****2****15****1**

- Numero di giri veloci

Se ancora non bastasse, il pilota che è arrivato all'ultima gara con il punteggio più alto prevarrà su cui ha pareggiato il conto all'ultima gara