

Regolamento GTR2 2007-2008 - V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 1/21

WWW.LANGAMERS.IT

CAMPIONATO GTR2 ON-LINE 2007-2008
Terzo Trofeo "langamers.it"

Regolamento

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 2/21

1	INTRODUZIONE	4
2	MODALITÀ DI ISCRIZIONE	5
2.1	REQUISITI MINIMI	5
2.2	MODALITÀ DI COMPOSIZIONE DELLE SCUDERIE	5
2.3	SCelta DELLE AUTO	5
2.4	PERIODO DI OSSERVAZIONE	6
3	MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE	7
3.1	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER SOGLIE DI ASSENZA	7
3.2	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER CONDOTTA SCORRETTA	8
4	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO	9
4.1	SCelta DEL GIORNO DI GARA	9
4.2	PUBBLICAZIONE CALENDARIO E VARIAZIONE DATE	9
4.3	DURATA DEL CAMPIONATO E CIRCUITI PRESCELTI	9
4.4	SUDDIVISIONE IN GIRONI: GT E GT2	9
4.5	SPAREGGIO PROMOZIONE / RETROCESSIONE	10
4.6	PUNTEGGI CLASSIFICA GENERALE	10
4.7	PUNTEGGI CLASSIFICA DI CATEGORIA	11
4.8	ZAVORRE	12
5	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE	13
5.1	SCelta DEL COMMISSARIO DI GARA	13
5.2	OBBLIGHI DEL COMMISSARIO DI GARA	13
5.3	ORARIO DI INIZIO E DURATA SESSIONI	13
5.4	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO QUALIFICHE	13
5.5	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GARE	14
5.6	STRATEGIE	14
5.7	CONFIGURAZIONE DEL SERVER	14
5.8	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRIGLIA IRREGOLARE	15
5.9	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRAVE INCIDENTE AL VIA	15
5.10	CONDIZIONI METEO	16
6	RECLAMI E SANZIONI	18
6.1	SCelta DEL COLLEGIO GIUDICANTE	18
6.2	OBBLIGHI DEI GIUDICI DI GARA	18
6.3	MODALITÀ DI PRESENTAZIONE RECLAMO E DI ASSEGNAZIONE DELLE SANZIONI	19
7	NORME COMPORMENTALI	20

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 3/21

7.1	NORME COMPORTAMENTALI PER L'UTILIZZO DI TEAMSPEAK	20
7.2	NORME COMPORTAMENTALI GENERALI	20

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 4/21

1 Introduzione

Il presente documento descrive il regolamento adottato per lo svolgimento del campionato on-line "Langamers – GTR2 On-Line" per la stagione 2007-2008.

I punti cardine del regolamento sono stati discussi, messi a votazione ed approvati dalla maggioranza delle persone iscritte al campionato ed alla mailing-list dedicata (gtr@langamers.it) al momento della sua stesura.

Qualsiasi variazione al presente regolamento dovrà essere discussa e analizzata all'interno della mailing-list, e dovrà essere sottoposta a votazione e raccogliere il favore della maggioranza dei votanti prima di poter essere introdotta.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 5/21

2 Modalità di iscrizione

Le domande di iscrizione dovranno essere inviate alla mailing-list gtr@langamers.it . E' possibile iscriversi alla mailing list inviando una mail all'indirizzo gtr-subscribe@langamers.it . Analogamente, per disiscriversi è sufficiente mandare una mail all'indirizzo gtr-unsubscribe@langamers.it . Il gruppo dei langamers si riserva la facoltà di ammettere o meno l'iscrizione al campionato di nuovi membri, sia prima dell'inizio sia durante lo svolgimento del campionato stesso, nel caso in cui l'iscrizione di nuovi membri possa rappresentare un problema logistico o organizzativo per il buon svolgimento del campionato (numero di partecipanti troppo elevato, impossibilità di trovare un giorno concordato per lo svolgimento di gare / qualifiche, etc.)

L'elenco dei piloti iscritti e delle auto già occupate da altri piloti può essere consultato sul sito internet <http://www.langamers.it/gtr> (fare riferimento alla stagione 2007/2008).

2.1 Requisiti minimi

Per poter partecipare al campionato, è necessario

- Un volante (non saranno accettati giocatori con Joypad / tastiera)
- Una connessione digitale (ADSL o ISDN) da minimo 128k (non saranno accettati giocatori con connessioni dial-up a 56k o con connessioni ISDN in modalità singolo canale a 64k)
- Essere muniti di microfono (per poter utilizzare TeamSpeak durante le sessioni di gara).

2.2 Modalità di composizione delle scuderie

Ogni giocatore concorre ad una classifica piloti ed ad una classifica costruttori. Ogni pilota per tanto deve far parte di una scuderia, e ogni scuderia può essere composta al massimo da due piloti.

La composizione delle scuderie è libera. Ognuno può accordarsi con il proprio compagno e comunicare semplicemente agli altri giocatori il nome della scuderia, il "motto", i piloti che ne fanno parte e le auto utilizzate.

Ogni scuderia avrà l'onere di realizzare in proprio le Skin della propria vettura (realizzandole da sola o utilizzando delle skin già pronte da siti come www.archeoskins.com e simili) e di inviare la directory contenente le auto già pronta per essere installata agli organizzatori del campionato (una volta pronte le skin, basterà chiedere in mailing-list le istruzioni sulle modalità di invio).

2.3 Scelta delle auto

Ognuno è libero di scegliere come "base" su cui realizzare la propria skin l'auto che preferisce, nell'ambito della categoria GT (sia vetture 2003 che vetture 2004).

All'interno di una stessa scuderia, potranno essere scelte eventualmente auto di modello diverso, a discrezione dei partecipanti. L'unico obbligo è che abbiano comunque entrambe la stessa livrea.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 6/21

2.4 Periodo di osservazione

Ogni partecipante appena entrato nel campionato viene sottoposto ad un “periodo di osservazione” di due gare. In caso di condotta scorretta o di gravi irregolarità commesse in pista durante questo periodo di osservazione, potrà essere escluso dal campionato per decisione del giudice di gara.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 7/21

3 Modalità di partecipazione.

In un gruppo di gaming on-line in multiplayer, ogni partecipante gioca per sé stesso e per il proprio divertimento personale, ma al contempo anche per gli altri. Giocare con altre persone amplifica il divertimento e rende una gara con 20 auto in pista molto più interessante e divertente rispetto ad una gara giocata in single-player di 20 auto in cui 19 sono guidate dagli algoritmi di intelligenza artificiale del computer.

Tuttavia, far parte di un gruppo di gioco richiede un certo impegno da parte dei partecipanti, affinché il gruppo continui la sua attività nel tempo e affinché tutti i suoi membri possano reciprocamente trarre divertimento dall'esperienza di gioco in gruppo.

Nel momento in cui si gioca con altre persone subentrano, oltre agli "onori" (il maggiore appagamento e divertimento che deriva dal partecipare ad una esperienza collettiva con altre persone), anche gli "oneri" di base che regolano i gruppi sociali, che consistono in un set minimo di regole da rispettare per una pacifica e serena "convivenza" degli individui nel gruppo.

Sinteticamente, il minimo che occorre è:

- Rispetto per gli altri
- Educazione e rispetto delle regole
- Lealtà e sportività verso tutti

Ogni partecipante è inoltre chiamato a contribuire alla riuscita del campionato ed a contribuire al divertimento di tutti, per la parte che gli compete. Un gruppo di gioco è comunque un fenomeno di aggregazione di tipo collaborativo, e in quanto tale ognuno deve fare la sua parte e dare il proprio contributo. Anche la semplice partecipazione alle gare è uno dei ruoli da svolgere all'interno del gruppo, ed è anzi probabilmente il modo principale di dare il proprio contributo alla buona riuscita del campionato. Far sì che tutti possano trovare sempre un buon numero di avversari in pista con cui divertirsi e confrontarsi è un ottimo modo di contribuire.

Essere assidui nelle presenze e nelle gare, oltre che un divertimento personale, è quindi anche una forma di rispetto nei confronti di tutti gli altri partecipanti del campionato.

3.1 Esclusione dal campionato per soglie di assenza

Ogni partecipante è libero di giocare o meno, quando e se ne ha voglia. Deve tuttavia comprendere che l'obiettivo del campionato è far sì che ci sia più gente possibile in pista, per raggiungere il massimo del divertimento per tutti, e che comunque viene stabilito un "tetto massimo" di partecipanti in funzione della connessione che può reggere il server e degli slot massimi messi a disposizione dal server GTR2 (28 partecipanti simultanei).

Essere iscritti e non presentarsi mai alle gare è una mancanza di rispetto nei confronti degli altri partecipanti, in quanto riduce il numero delle vetture in pista e di conseguenza il divertimento di tutti, e occupa magari uno "slot" utile per giocare a persone che magari sarebbero disposte a presenziare con assiduità. Per questo motivo si stabiliscono delle soglie di assenza oltre le quali si può perdere il diritto a partecipare al campionato. In particolare:

- I giocatori possono perdere il diritto a partecipare al campionato in corso dopo quattro assenze consecutive.
- I giocatori possono perdere il diritto a partecipare al campionato in corso dopo 7 assenze totali, anche se non consecutive (50% delle gare).

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 8/21

Al raggiungimento di una di queste due soglie, il pilota potrà essere considerato ritirato e potrà essere sostituito, nell'ambito del campionato e della propria scuderia, da altri giocatori. L'esclusione dal campionato non è comunque automatica. Al raggiungimento di una delle due soglie, verrà indetta una votazione all'interno del gruppo, che dovrà pronunciarsi sulla possibilità per il giocatore che ha raggiunto la soglia di continuare a partecipare al campionato o meno. Verranno valutate in tal senso la condotta tenuta in gara dal giocatore, la condotta tenuta nei riguardi degli altri partecipanti (se si è preoccupato o meno di comunicare preventivamente le proprie assenze al resto del gruppo, etc.), eventuali impedimenti di carattere transitorio, la presenza di altri giocatori che siano in "lista di attesa" per prendere il primo posto utile, etc.

In caso di esito negativo della votazione e di mancata esclusione del pilota che abbia raggiunto una delle due soglie limite di assenza, al verificarsi di una nuova assenza da parte dello stesso pilota potrà essere comunque sempre indetta una nuova votazione e il gruppo sarà chiamato di nuovo ad esprimersi con una votazione.

3.2 Esclusione dal campionato per condotta scorretta

Ogni partecipante potrà in qualsiasi momento del campionato indire una votazione per l'esclusione dal campionato di un qualsiasi giocatore che si sia macchiato di condotta gravemente scorretta, antisportiva o gravemente irrispettosa nei confronti degli altri partecipanti al campionato. In caso di esito favorevole della votazione, il giocatore oggetto della votazione verrà considerato ritirato e potrà essere sostituito, nell'ambito del campionato e della propria scuderia, da altri giocatori.

Ogni giocatore del gruppo potrà indire nel corso del campionato una sola votazione di esclusione per condotta scorretta nei confronti di altri giocatori.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 9/21

4 Modalità di svolgimento del campionato

4.1 Scelta del giorno di gara

Il giorno in cui disputare gara e qualifica verrà concordato prima dell'inizio del campionato di comune accordo tra tutti i giocatori. Nel caso in cui non sia possibile arrivare ad un accordo unanime, si procederà a maggioranza, cercando di individuare laddove possibile un giorno che soddisfi il maggior numero di persone possibili ma che al contempo non precluda l'esclusione dal gioco di nessuno.

4.2 Pubblicazione calendario e variazione date.

Sul sito www.langamers.it/gtr verrà pubblicato e tenuto costantemente aggiornato il calendario delle gare in programma. Le date indicate nel calendario sono da considerare vincolanti e non modificabili, a meno di problematiche tecniche insormontabili lato server presentatesi la sera della gara (mancanza di connettività del server, problemi al server di altro tipo, impossibilità di far connettere al server un numero consistente di giocatori presenti, etc.)

4.3 Durata del campionato e circuiti prescelti

Il campionato verrà svolto con la N.A.P. Mod (New Advanced Physic Mod), versione 1.4.

Le gare di campionato si svolgeranno con cadenza periodica, una volta ogni quindici giorni, fatto salvo un periodo di "pausa natalizia" che va dal 20 dicembre al 6 gennaio.

Il campionato si svolgerà sulla distanza di 14 gare. Per il dettaglio dei giorni e dei circuiti di gara, fare riferimento alla sezione "calendario" presente sul sito www.langamers.it/gtr (fare riferimento alla stagione 2007-2008)

Saranno validi ai fini della classifica finale i punteggi di tutte e 14 le gare, nessuna esclusa.

4.4 Suddivisione in gironi: GT e GT2

Per ovviare ai problemi logistici dovuti alla richiesta di banda di upload lato server abbastanza consistente, il campionato potrà essere suddiviso in due gironi, GT e GT2.

In tal caso, i nuovi iscritti partiranno sempre dal girone GT2.

Sia i partecipanti del girone GT sia quelli del girone GT2 concorrono ad un **unica** classifica generale.

Oltre alla classifica generale, ogni girone avrà una propria classifica parziale, azzerata dopo una tornata di 4 gare.

Alla fine di ogni tornata di 4 gare, i primi due della classifica parziale del girone GT2 verranno promossi in classe GT, gli ultimi 2 della classifica parziale della classe GT retrocederanno in classe GT2.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 10/21

4.5 Spareggio promozione / retrocessione

In caso di piloti a parità di punteggio per decidere le promozioni / retrocessioni tra i gironi GT/GT2 verrà disputato uno spareggio tra i giocatori di uno stesso girone effettuando dei giri lanciati in modalità superpole. Ogni pilota dovrà disputare un giro veloce in modalità superpole, e attendere poi il tempo effettuato dagli altri partecipanti allo spareggio. Alla fine di ogni tornata di giri, verrà assegnato un punto al pilota autore del giro più veloce. Verranno quindi azzerati i tempi e si ricomincerà con una nuova tornata. Vincerà lo spareggio il primo (o i primi, nel caso di più di due partecipanti) che arriverà a totalizzare una quota di 3 punti.

Lo spareggio verrà disputato sul circuito successivo alla chiusura della classifica parziale (es. nel caso della prima tornata di 4 gare di promozioni / retrocessioni, lo spareggio verrà disputato sul QUINTO circuito della stagione), il giorno precedente la gara.

4.6 Punteggi classifica Generale

Per ogni gara (sia GT che GT2) verranno assegnati i punteggi valevoli per la classifica generale in base allo schema illustrato nelle tabelle seguenti:

Girone GT

Posizione	Punti
1°	25
2°	20
3°	16
4°	13
5°	11
6°	10
7°	9
8°	8
9°	7
10°	6
11°	5
12°	4
13°	3
14°	2
15°	1

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 11/21

Girone GT2

Posizione	Punti
1°	5
2°	4
3°	3
4°	2
5°	1

La classifica generale piloti e costruttori potrà essere consultata in qualsiasi momento sul sito <http://www.langamers.it/gtr> (fare riferimento alla stagione 2007-2008)

4.7 Punteggi classifica di categoria

Per quanto riguarda le classifiche di categoria, i punteggi verranno assegnati in base allo schema illustrato nella seguente tabella:

Posizione	Punti
1°	25
2°	20
3°	16
4°	13
5°	11
6°	10
7°	9
8°	8
9°	7
10°	6
11°	5
12°	4
13°	3
14°	2
15°	1

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 12/21

4.8 Zavorre

Per quanto riguarda le Zavorre, il campionato www.langamers.it fa riferimento come linea guida generale al regolamento in vigore nel campionato Fia GT, scaricabile all'URL

[http://argent.fia.com/web/fia-public.nsf/FBD76CB5394B61DEC125730C0054E53A/\\$FILE/GT_Champ-2007_WMSC-def.pdf?Openelement](http://argent.fia.com/web/fia-public.nsf/FBD76CB5394B61DEC125730C0054E53A/$FILE/GT_Champ-2007_WMSC-def.pdf?Openelement)

(consultare la sezione "HANDICAP WEIGHTS").

Alla fine di ogni gara verranno quindi assegnate le zavorre (penalità) per la gara successiva, in funzione del seguente schema:

Posizione	Zavorra
1°	+40 kg
2°	+30 kg
3°	+20 kg
4°	-20 kg
5°	-30 kg
6°	-40 kg
7°	-40 kg
8°	Etc.

Il limite minimo fissato per le zavorre è di 0 kg. Una volta arrivato allo 0, i piloti non potranno alleggerire ulteriormente la loro vettura, indipendentemente dal piazzamento conseguito in gara.

Il limite massimo fissato per le zavorre è di 100kg. Una volta raggiunta tale quota, eventuali piazzamenti in 2° e 3° posizione non daranno luogo ad ulteriori penalità.

Le differenze rispetto al regolamento in vigore nel FIA GT sono le seguenti:

- Se un pilota si trova in condizioni di zavorra di 100kg e vince una gara, nella gara successiva gli verrà applicata una ulteriore penalità di +20 kg, per un totale di 120kg di penalità.
- Se il pilota che si trova in condizioni di zavorra di 120 kg nella gara successiva non vince, la penalità aggiuntiva di 20kg gli viene immediatamente cancellata, PRIMA di calcolare l'eventuale scarico di zavorra. Ad esempio se il pilota con 120 kg di zavorra arriva in sesta posizione, avrà immediatamente decurtati i 20kg di Zavorra supplementare, e in più avrà lo scarico di 40kg che spetta al sesto classificato, arricando quindi a 60kg totali di peso scaricato.
- I piloti partono tutti nella prima gara di campionato da 0 kg di penalità (anche chi entra a campionato iniziato)
- Sono considerate valide ai fini dello "scorporo" della zavorra tutte le gare, anche quelle nelle quali non ci si è presentati. Quindi una assenza si tradurrà in uno scarico di zavorra di 40kg nella gara successiva

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 13/21

5 Modalità di svolgimento delle gare

5.1 Scelta del commissario di gara

Per ogni gara in calendario verrà nominato un commissario di gara che avrà il compito di far rispettare il timescheduling, di coordinare i giocatori, di dare il via per il passaggio dalla modalità di pratica a quella di qualifica e di dare il via per il passaggio dalla modalità di pratica a quella di gara.

Il commissario di gara potrà essere sorteggiato o scelto tramite votazione, a rotazione tra tutti i giocatori che abbiano dimostrato disponibilità a ricoprire questo ruolo. Chi non vuole, per motivi logistici o per motivi personali, non sarà obbligato a svolgere questa funzione

Il commissario sarà nominato il giorno precedente la gara.

Una volta nominato un commissario, questi potrà ricoprire di nuovo questa funzione solo dopo che tutti gli altri candidati saranno stati a loro volta nominati e abbiano ricoperto il ruolo di commissario di gara.

5.2 Obblighi del commissario di gara.

Il ruolo di commissario di gara è un ruolo di "arbitro" che ha la funzione di decidere se, come e quanto aspettare l'arrivo di giocatori in ritardo o che hanno problemi tecnici nei momenti immediatamente precedenti la fase di qualifica e di gara, se decretare lo status di safety car, se annullare la partenza a seguito di gravi incidenti al via, etc.

Il commissario di gara ha l'obbligo morale di entrare nel server con la massima puntualità, in quanto la sua presenza è indispensabile per poter dare il via alle fasi di qualifica / gara.

Il ruolo di commissario verrà svolto a rotazione da tutti i piloti partecipanti al campionato, fatta eccezione per quelli che dichiareranno esplicitamente di non voler ricoprire questo ruolo.

5.3 Orario di inizio e durata sessioni

Le gare verranno articolate in base al seguente Time Scheduling:

Ore 21:30: Apertura server in modalità "qualifica 2", sessione da 40 minuti

Ore 22:10: Chiusura sessione qualifica e inizio sessione riscaldamento da 5 minuti

Ore 22:15: Partenza gara

5.4 Modalità di svolgimento qualifiche

Le qualifiche si disputano nell'arco di una sessione da 40 Minuti. In base ai tempi realizzati sarà stabilita autonomamente dal server la griglia di partenza. Si passerà quindi ad una sessione di riscaldamento della durata di 5 minuti, dopodiché ci sarà l'avvio della gara (alle ore 22:20 circa).

In caso di problemi tecnici (riavvio forzato del server tra la sessione di qualifica e quella di gara) le procedure di rientro nel server verranno pilotate dal commissario di gara, per far sì che ognuno possa rientrare nel server nel giusto ordine per potersi collocare al via nella giusta posizione di partenza.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 14/21

Le procedure di rischiaramento e di partenza dovranno essere in ogni caso concluse al massimo entro le ore 23:00. Nel caso in cui per problemi tecnici si vada oltre tale orario, la gara dovrà essere rinviata alla settimana successiva.

Nel caso in cui la gara dovesse essere rinviata, il risultato delle qualifiche verrà annullato (dovranno essere disputate di nuovo la sera della gara), ma si correrà comunque con le medesime condizioni meteo presenti al momento del lancio del server nella serata in cui la gara doveva essere disputata.

5.5 Modalità di svolgimento gare

Le gare si svolgono in modalità simulazione, senza controllo trazione / frenata consentiti e con tutti gli aiuti disabilitati, ad eccezione della frizione automatica.

Ogni gara sarà disputata sulla distanza di 59 minuti + 1 giro

5.6 Strategie

A differenza di quanto accade nella maggioranza dei campionati on-line, nel nostro campionato non è obbligatorio nell'arco della gara effettuare soste ai box. Ogni pilota è quindi libero di pianificare la propria strategia per la gara come meglio crede.

5.7 Configurazione del server

In dettaglio, la configurazione del server per ogni gara sarà la seguente:

- GTR2 v1.1 + N.A.P. Mod 1.4
- Classe: CUSTOM CARSET
- Consenti pilota automatico: NO
- Moltiplicatore danno: 100%
- Regole bandiere: FULL
- Imponi visuale cockpit: NO
- Consumo benzina: NORMAL
- Danni meccanici: NORMAL
- Consumo gomme: NORMAL
- Condizioni climatiche: Vedi punto 5.10
- Durata della gara: 59 minuti + 1 giro
- Abs: NO
- Frizione Automatica: SI
- Cambio automatico: NO
- Aiuto frenata: NO
- Disattiva danno: NO

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 15/21

- Recupero testacoda: NO
- Aiuto stabilità: NO
- Aiuto sterzo: NO
- Controllo trazione: NO
-

5.8 Procedura "Safety Car" in caso di griglia irregolare

In caso di griglia di partenza irregolare (giocatori collocati dal server per problemi tecnici non nelle posizioni di qualifica) il commissario di gara potrà decretare lo status di "Safety Car" via Team-Speak a tutti i piloti prima del via. In tal caso, la macchina del pilota in prima posizione dovrà procedere lentamente e fungerà da Safety Car per tutto il resto del gruppo. Si procederà ad un giro di schieramento nel quale ogni pilota prenderà la posizione che gli compete, dopodiché verrà effettuata una partenza lanciata all'inizio del secondo giro. Eventuali contestazioni circa il mancato rispetto della posizione nel giro di lancio o in caso di sorpasso prima del passaggio sulla linea del traguardo a seguito della partenza lanciata dovranno comunque essere presentate a fine gara al giudice di gara, senza la possibilità di poter interrompere le procedure di partenza.

5.9 Procedura "Safety Car" in caso di grave incidente al via

In caso di grave incidente in partenza, che coinvolga tre o più vetture, il commissario di gara potrà dichiarare immediatamente lo status di "Safety Car" annunciandolo via Team Speak a tutti i partecipanti. La macchina del pilota in prima posizione dovrà procedere lentamente e fungerà da Safety Car per tutto il resto del gruppo. Nel corso del giro ad andatura lenta il commissario di gara potrà parlare via radio con i piloti interessanti dall'incidente, per cercare di capire cosa è successo e decidere se decretare la bandiera rossa e procedere ad un nuovo schieramento ed ad una nuova partenza, o se continuare. Il commissario dovrà quindi comunicare ai piloti in gara la propria decisione in merito e avvertire quando dovrà essere considerato concluso lo status di "Safety Car" e potrà avere luogo la ripartenza lanciata. Eventuali contestazioni circa il mancato rispetto della posizione nel giro di lancio o in caso di sorpasso prima del passaggio sulla linea del traguardo a seguito della partenza lanciata dovranno comunque essere presentate a fine gara al giudice di gara, senza la possibilità di poter interrompere le procedure di partenza.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 16/21

5.10 Condizioni Meteo

Immediatamente prima di aprire il server in modalità nelle serate di gara (operazione che dovrà avvenire alle 21:30) verranno controllate in tempo reale le condizioni meteo realmente esistenti nel luogo della gara in quel preciso momento. Come punto di riferimento verrà preso il sito di Yahoo Meteo Italia, utilizzando i seguenti link per ogni singolo circuito:

Vallelunga

http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0067/index_c.html

Estoril

http://it.weather.yahoo.com/POXX/POXX0010/index_c.html

Oschersleben

http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0079/index_c.html

Donington

http://it.weather.yahoo.com/UKXX/UKXX0104/index_c.html

Barcellona

http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0015/index_c.html

Hockenheim

http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0053/index_c.html

Brno

http://it.weather.yahoo.com/EZXX/EZXX0002/index_c.html

Nevers Magny-Cours

http://it.weather.yahoo.com/FRXX/FRXX0164/index_c.html

Valencia

http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0082/index_c.html

Spa

http://it.weather.yahoo.com/BEXX/BEXX0029/index_c.html

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 17/21

Anderstop

http://it.weather.yahoo.com/SWXX/SWXX0002/index_c.html

Imola

http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0032/index_c.html

Istanbul

http://it.weather.yahoo.com/TUXX/TUXX0014/index_c.html

Monza

http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0049/index_c.html

In funzione delle condizioni meteo trovate, verranno impostate le condizioni meteo del server secondo la seguente tabella di associazione:

Condizioni meteo reali	Condizioni
Parzialmente Nuvoloso, Bel tempo, Limpido, Foschia, Nebbia, Nebbiolina, Nuvoloso	SECCO
Molto Nuvoloso, Acquazzoni in avvicinamento	VARIABILE
Leggera Pioggerella	PIOGGIA 10%
Deboli Piogge	PIOGGIA 20%
Pioggia Leggera	PIOGGIA 30%
Pioggia	PIOGGIA 40%
Nevischio	PIOGGIA 50%
Neve leggera	PIOGGIA 60%
Leggere Nevicate	PIOGGIA 70%
Neve	PIOGGIA 80%
Temporalì	PIOGGIA 90%
Grandine, Acquazzoni	PIOGGIA 100%

Quanto sopra esposto sarà valido solo fino al raggiungimento della **QUINTA** gara disputata con condizioni di pioggia (30% delle gare del campionato). Da quel momento in poi, indipendentemente dalle condizioni meteo reali sul percorso, tutte le gare saranno disputate con asciutto.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 18/21

6 Reclami e sanzioni

6.1 Scelta del collegio giudicante

Prima di ogni gara verranno estratti a sorte o selezionati tramite votazione tre giudici di gara (più tre riserve pronte a subentrare in caso di conflitto di interessi da parte di uno o più giudici), che avranno il compito di giudicare gli eventuali momenti controversi della gara (incidenti, sorpassi irregolari, comportamenti scorretti, etc.) e stabilire eventuali penalizzazioni a carico dei piloti e delle scuderie.

Il primo giudice di gara sorteggiato / selezionato ha anche la funzione di presidente del collegio giudicante e quindi è colui che mette a votazione tra i giudici le decisioni da prendere e comunica ufficialmente le decisioni prese.

I giudici di gara potranno essere sorteggiati o scelti tramite votazione a rotazione tra tutti i giocatori che abbiano dimostrato disponibilità a ricoprire questo ruolo. Chi non vuole, per motivi logistici o per motivi personali, non sarà obbligato a svolgere questa funzione

Non potrà ricoprire il ruolo di giudice di gara un pilota resosi protagonista nel corso della gara di incidenti / episodi da sottoporre alla valutazione del giudice di gara stesso. In questo caso, subentreranno le riserve a sostituire il giudice titolare che si trova in posizione di conflitto di interessi, facendo "scalare" verso l'alto la lista (ciò significa che nel caso in cui ad essere eliminato dalla lista sia il primo nominativo, sarà il secondo nominativo a svolgere il ruolo di presidente del collegio giudicante, e il terzo e il quarto saranno i due giudici di gara)

Nel caso in cui le tre riserve non siano sufficienti (tutti e tre i giudici e tutte e tre le riserve coinvolte in episodi contestati) verranno nominati a votazione dal gruppo gli ulteriori nominativi necessari al raggiungimento della quota dei 3 giudici che dovranno decidere in merito agli episodi.

Le decisioni prese dal collegio giudicante sono incontestabili e dovranno essere accettate con serenità e senso di responsabilità da parte di tutti i partecipanti.

6.2 Obblighi dei giudici di gara

Il ruolo di giudice di gara è un ruolo di "arbitro" che ha la funzione di decidere se, come e quanto penalizzare chi si è reso protagonista di episodi di scorrettezza o di mancanza di rispetto nei confronti degli altri giocatori, causando incidenti per imperizia nella guida, eccessiva irruenza, mancanza di rispetto nei riguardi dell'avversario, volontà di causargli danno, etc.

Il giudici di gara hanno l'obbligo morale e la forte responsabilità di dover decidere l'entità delle sanzioni disciplinari, tenendo sempre presente che le proprie decisioni devono essere finalizzate a:

- far sì che il campionato si mantenga sostanzialmente corretto ed equilibrato
- far sì che tutti possano divertirsi senza dover recriminare per i torti subiti o dover accusare gli altri giocatori di scorrettezza
- far sì che chi causa danno agli avversari, anche se involontariamente, venga punito in modo adeguato
- far sì che chi viene punito subisca una pena comunque commisurata al danno causato
- far sì che chi viene punito subisca una pena commisurata alla volontarietà, alla mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario ed alla eventuale recidività nel comportamento scorretto ravvisati nell'azione (tenendo sempre ben presente che "*errare humanum est*", soprattutto in un gioco come GTR2, ma tenendo comunque presente che, d'altro canto, "*perseverare è diabolico*")

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 19/21

I giudici di gara hanno altresì ovviamente l'obbligo di osservare **la più assoluta imparzialità**. Se necessario, un giudice non deve esitare a punire anche il suo compagno di squadra.

Nel momento in cui il giocatore è eletto giudice di gara, egli diventa figura super-partes, arbitro delle controversie, che deve giudicare in modo etico e morale, mettendo da parte qualsiasi interesse privato o questione personale, e giudicando i fatti nel modo più obiettivo possibile e cercando di prendere sempre la decisione più giusta, più equa e più equilibrata.

6.3 Modalità di presentazione reclamo e di assegnazione delle sanzioni

Eventuali contestazioni su incidenti avvenuti in gara o reclami su procedure non regolari o su mancata osservanza delle regole vanno notificate da parte dei piloti via e-mail alla mailing-list, con tutta calma e a mente fredda, entro le 24:00 del giovedì successivo alla gara, indicando

- 1) quali sono i piloti coinvolti
- 2) il punto del replay nel quale si svolge l'azione contestata
- 3) la propria versione dei fatti

Per ogni e-mail di questo tipo è consentita una e-mail di replica da parte del pilota che subisce la contestazione, nella quale anche lui illustrerà con calma la propria versione dei fatti.

I giudici hanno quindi sei giorni di tempo per visionare con calma il replay della gara e per consultarsi tra di loro per decidere le eventuali sanzioni da applicare.

Le decisioni prese vanno comunicate ufficialmente in mailing-list da parte del presidente del collegio giudicante entro le ore 24:00 del mercoledì successivo.

Oltre ad essere chiamati a giudicare a seguito di segnalazione dei piloti coinvolti in episodi contestati, i giudici possono comunque, nel caso in cui visionando il replay ravvisassero episodi di condotta scorretta o antisportiva, agire di loro iniziativa e comminare sanzioni ai piloti protagonisti degli episodi anche in caso di mancato reclamo da parte del danneggiato.

Le sanzioni punitive potranno andare dalla semplice "diffida" di avvertimento, alla retrocessione di una o più posizioni sullo schieramento di arrivo della gara corrente, all'assegnazione di punti di penalizzazione, alla squalifica per la gara corrente e, in casi particolarmente gravi, anche per gare successive.

Un pilota che si renda conto nel corso della gara di aver causato danno ad un avversario con il suo comportamento scorretto o a causa di un suo errore (staccata lunga con conseguente tamponamento di un avversario, taglio di strada con avversario in fase di sorpasso, etc.) potrà decidere autonomamente di effettuare un "Drive-Through" nel corso della gara. Questo potrà essere ritenuto sufficiente dal giudice e potrà evitare una punizione maggiore in fase di valutazione post-gara, fermo restando che in caso di gravissimo danno arrecato agli avversari o di condotta estremamente scorretta, i giudici potranno comunque decidere di procedere ad una ulteriore azione punitiva nei confronti del pilota.

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 20/21

7 Norme comportamentali

7.1 Norme comportamentali per l'utilizzo di TeamSpeak

Il mezzo utilizzato per tenersi in contatto durante le fasi di gara e di qualifica, utilizzato dal commissario di gara per comunicare l'inizio delle qualifiche o delle gare, ed utilizzato per dirimere a fine gara eventuali controversie è TeamSpeak.

TeamSpeak è un programma di conversazione multicast (uno-a-molti), scaricabile gratuitamente all'indirizzo www.teamspeak.org

Ogni partecipante dovrà preoccuparsi di configurare il proprio client teamspeak secondo le istruzioni riportate nella pagina web <http://www.langamers.it/gtr/guida-ts/index.htm>.

Ogni partecipante dovrà, nelle serate di gara, essere OBBLIGATORIAMENTE connesso al server Teamspeak utilizzato per coordinare le attività dei vari giocatori durante le fasi di svolgimento delle qualifiche e delle gare.

Ogni partecipante dovrà inoltre tenere sempre bene a mente che:

- Teamspeak è un mezzo per tenersi in contatto e per potersi avvisare in caso di problemi che impediscano il corretto svolgimento delle gare e delle qualifiche. Nell'ambito delle gare "ufficiali" valevoli per il trofeo langamers.it **non va** utilizzato come una chat vocale. In particolare TeamSpeak **non va** utilizzato per chiacchierare mentre ci sono persone che stanno girando in pista.
- Bisogna essere rispettosi delle persone che stanno provando. Sentire persone che parlano mentre si sta staccando un tempo da qualifica può deconcentrare dalla guida e può essere molto molto fastidioso. Quando si entra sul server TeamSpeak, si effettua un saluto generale a tutti e nulla più. Se si ha la necessità di dover parlare con qualche giocatore, bisogna sempre creare un canale dedicato e recarsi lì dentro per non disturbare gli altri che in quel momento stanno girando.
- L'uso di TeamSpeak nella modalità "parla a tutti" è assolutamente **VIETATO** durante le fasi di qualifica e di gara. Solo e soltanto il commissario di gara potrà utilizzarlo ed eventualmente interrogare qualcuno dei piloti e chiedergli una risposta via TeamSpeak.
- Ogni giocatore è tenuto, appena entrato sul server, a recarsi nel canale di appartenenza della propria scuderia. Questo consentirà di parlare se lo si vuole con il proprio compagno di team senza disturbare gli altri.

7.2 Norme comportamentali generali

Alcune semplici regole comportamentali da tenere bene a mente, per un corretto svolgimento del campionato e per far sì che tutti possano divertirsi.

- Siate RISPETTOSI dei vostri avversari. Se la scelta è tra rischiare un contatto troppo al limite per guadagnare una posizione e aspettare dietro all'avversario pazientando e aspettando l'eventuale errore di chi vi sta davanti, scegliere sempre la seconda ipotesi.
- Quando vi trovate a correre dietro ad un avversario, il vostro primo pensiero non deve essere quello di superarlo, deve essere quello di **NON CAUSARGLI DANNO**, magari tamponandolo

Regolamento GTR2 2007-2008 – V 1.0	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.3	Data: 21/11/2007	Pag: 21/21

involontariamente per eccessiva foga nel volersi mettere davanti a lui. Rispettate gli altri piloti in pista, e anche gli altri piloti rispetteranno voi. Essere tamponati o buttati fuori pista da un tentativo di sorpasso maldestro è una delle poche cose che sono capaci di mandare in bestia anche persone solitamente tranquillissime, e può essere una delle poche cose che può riuscire tranquillamente a far passare la voglia di giocare a questo splendido gioco. Tenetelo sempre a mente quando vi trovate un avversario davanti.

- Siate prudenti in partenza! Non rovinare la gara a voi e agli altri semplicemente per la voglia di strafare alla prima curva. Avete un'ora di tempo per dimostrare quello che valete, non c'è bisogno di rischiare di compromettere la vostra gara e di rovinarla a qualcun altro sin dalla prima curva per un tentativo di sorpasso azzardato.
- Cercate sempre di osservare la massima puntualità nell'entrare nel server per la fase di qualifica e la fase di gara. Ricordate che c'è gente che lavora e che non può iniziare la gara a mezzanotte per poi andare a dormire alle 2.
- E' SEVERAMENTE VIETATO avere attivi sul proprio computer o comunque sulla propria rete domestica software peer-to-peer attivi (Skype, Emule, BitTorrent, etc.) mentre si è connessi al server di gara. La presenza di tali software su una delle reti client può causare seri problemi di lag agli altri giocatori e compromettere la gara a uno dei vostri avversari. L'utilizzo di tali software nelle serate di gara ufficiali pertanto è assolutamente BANDITO. Chiunque non si atterrà a questa regola (solitamente gli altri giocatori se ne accorgono subito in quanto quando sulla rete di un giocatore connesso sono attivi tali software l'auto sul server ha un andamento "stroboscopio" e con meno fluidità rispetto alle auto dei giocatori in condizioni normali) rischia la sanzione da un minimo di una a un massimo di 5 gare di squalifica, in funzione della recidività.
- Per lo stesso motivo, chi è dotato di connessioni Wireless è OBBLIGATO a collegarsi via cavo nelle serate di gara ufficiali. Le connessioni wireless infatti soffrono ogni tanto di "buchi" nelle trasmissioni e nelle ricezioni (nel momento in cui avviene la rotazione delle chiavi di cifratura tra access-point e client wireless) e tali buchi si traducono inevitabilmente in lag (nel momento in cui avviene la rotazione, i vostri avversari vi vedono "fermi" in mezzo alla pista, salvo poi rischizzare istantaneamente nel posto giusto una volta ultimata la rotazione delle chiavi). Inutile dire che seguire in pista a breve distanza una persona collegata via wireless vuol dire andare incontro ad un sicuro incidente. Per tale motivo, non possono essere accettati sul server giocatori connessi in modalità wireless.
- Quando ci si ritira, ricordate di **RIMANERE COMUNQUE CONNESSI** se possibile al server fino alla fine della gara. La disconnessione dal server può causare agli altri giocatori un momento di LAG (un piccolo "freeze" del gioco) che può essere fatale se ci si trova nel mezzo di una chicane o al limite di un punto di staccata. La vostra disconnessione potrebbe causare un danno a qualcuno dei piloti rimasti in gara, per cui nei limiti del possibile **EVITATELA**. Se proprio non volete vedere la gara (anche se ritirati potete cliccare su "finish" nella schermata di ritiro per passare ad una schermata dalla quale vi sarà possibile vedere la gara da una qualsiasi delle macchine rimaste in corsa e da una qualsiasi inquadratura), con ALT-TAB potete lasciare il gioco attivo in background e fare altre cose (navigare in internet, leggere la posta, scrivere un articolo per controsterzo) mentre la gara viene ultimata.