



**WWW.LANGAMERS.IT**

Regolamento Campionato GTR-Evolution 2008-2009

Versione 1.6

Pag: 1/23



**WWW.LANGAMERS.IT**

**CAMPIONATO GTR-EVOLUTION ON-LINE 2008-2009**  
**Quarto Trofeo "langamers.it"**

**Regolamento**



<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>MODALITÀ DI ISCRIZIONE.....</b>	<b>5</b>
2.1	REQUISITI MINIMI .....	5
2.2	PERIODO DI OSSERVAZIONE.....	5
2.3	MODALITÀ DI COMPOSIZIONE DELLE SCUDERIE .....	5
2.4	SCELTA DELLE AUTO.....	6
<b>3</b>	<b>MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE.....</b>	<b>7</b>
3.1	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER SOGLIE DI ASSENZA .....	7
3.2	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER CONDOTTA SCORRETTA .....	8
<b>4</b>	<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO.....</b>	<b>9</b>
4.1	PUBBLICAZIONE CALENDARIO E VARIAZIONE DATE.....	9
4.2	SUDDIVISIONE IN GIRONI .....	9
4.3	SPAREGGIO PROMOZIONE / RETROCESSIONE.....	9
4.4	PUNTEGGI CLASSIFICA GENERALE .....	10
4.5	SOGLIA DEL 90% DI GARA .....	12
4.6	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GARE .....	13
4.7	DURATA GARE .....	13
4.8	SOSTA OBBLIGATORIA .....	13
4.9	DURATA DEL CAMPIONATO E CIRCUITI PRESCELTI.....	13
4.10	ORARIO DI INIZIO E DURATA SESSIONI .....	13
4.11	CALENDARIO GARE IN PROGRAMMA.....	14
4.12	ZAVORRE.....	15
<b>5</b>	<b>PRECISAZIONI E PROCEDURE DI GARA.....</b>	<b>16</b>
5.1	COMMISSARIO DI GARA.....	16
5.2	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO QUALIFICHE .....	16
5.3	CONFIGURAZIONE DEL SERVER.....	16
5.4	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRIGLIA IRREGOLARE .....	17
5.5	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRAVE INCIDENTE AL VIA .....	17
5.6	CONDIZIONI METEO .....	18
<b>6</b>	<b>RECLAMI E SANZIONI .....</b>	<b>20</b>
6.1	ELEZIONE DEL COLLEGIO GIUDICANTE (GIUDICI DI GARA) .....	20
6.2	OBBLIGHI DEI GIUDICI DI GARA .....	20
6.3	MODALITÀ DI PRESENTAZIONE RECLAMO E DI ASSEGNAZIONE DELLE SANZIONI .....	21
<b>7</b>	<b>NORME COMPORTAMENTALI .....</b>	<b>22</b>



7.1	NORME COMPORTAMENTALI PER L'UTILIZZO DI TEAMSPEAK .....	22
7.2	NORME COMPORTAMENTALI GENERALI.....	22



## 1 Introduzione

---

Il presente documento descrive il regolamento adottato per lo svolgimento del campionato on-line "Langamers - GTR-Evolution On-Line" per la stagione **2008-2009**.

I punti cardine del regolamento sono stati discussi, messi a votazione ed approvati dal comitato direttivo del campionato langamers.it al momento della sua stesura.

Il comitato direttivo si riserva la facoltà di variare in qualsiasi momento il presente regolamento, anche in corso di stagione, qualora le circostanze dovessero renderlo necessario.

Il comitato direttivo è eletto democraticamente ogni anno, all'inizio del campionato, e i membri del comitato rimangono in carica fino al campionato successivo (salvo che presentino nel corso della stagione le loro dimissioni). I membri dimissionari vengono eventualmente rimpiazzati via via dai non eletti, in ordine decrescente di voti.



## 2 Modalità di iscrizione

---

Le domande di iscrizione dovranno essere inviate postando un messaggio sul **forum dei Langamers** ([www.langamers.it/forum](http://www.langamers.it/forum)) nella apposita sezione (Richiesta Iscrizione Campionato).

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 quest'ultimi 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 già iscritti e delle scuderie può essere consultato sul sito internet <http://www.langamers.it> (fare riferimento alla stagione 2008/2009).

### 2.1 *Requisiti minimi*

Per poter partecipare al campionato, è necessario possedere:

- **Un volante** (non saranno accettati giocatori con Joypad / tastiera)
- **Una connessione ADSL WIRED** (non saranno accettati giocatori con connessioni dial-up o connessi alla propria ADSL in modalità wireless)
- **Un microfono** (per poter utilizzare TeamSpeak durante le sessioni di gara).
- **Copia originale del gioco**

### 2.2 *Periodo di osservazione*

Ogni nuovo partecipante che vuole aggiungersi al campionato potrà essere sottoposto ad un **"test di ingresso"**, che generalmente consiste in una / due gare di allenamento. In queste gare il comitato direttivo potrà valutare la sua condotta di gara, la sua attitudine, la sua irruenza, la sua capacità di stare in pista **senza rappresentare un pericolo per sé e per gli altri**. Sarà il comitato direttivo, a suo insindacabile giudizio, a comunicare al pilota quando la sua capacità di guida e la sua attitudine sarà ritenuta adeguata per poter prendere parte al campionato.

Ogni nuovo partecipante, inoltre, non appena entrato ufficialmente 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**, sempre ad insindacabile giudizio del comitato direttivo.

### 2.3 *Modalità di composizione delle scuderie*

Ogni giocatore concorre ad una **classifica piloti** ed ad una **classifica costruttori**.

Ogni pilota pertanto 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 le **Skin** della propria vettura (realizzandole da sola o utilizzando delle skin già pronte da siti come [www.archeoskins.com](http://www.archeoskins.com) e simili) e di inviare la directory contenente le auto **già pronte per essere installate** al comitato direttivo (una volta pronte le skin, basterà chiedere sul forum le istruzioni sulle modalità di invio).

#### 2.4 *Scelta delle auto*

Ognuno è **libero di scegliere l'auto che preferisce**, nell'ambito della categoria **GT-PRO** di GTR-Evolution.

**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**.



### 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.

Far parte di un gruppo di gioco quindi **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 in effetti 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, 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 (**25** partecipanti simultanei).

Essere iscritti e non presentarsi 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 **sette assenze totali**, anche se non consecutive (50% delle gare).



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 comitato direttivo, 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 ed il comitato direttivo 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 chiedere al comitato direttivo 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.





## 4 Modalità di svolgimento del campionato

---

### 4.1 *Pubblicazione calendario e variazione date.*

Sul sito [www.langamers.it](http://www.langamers.it) 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.)

### 4.2 *Suddivisione in gironi*

Per ovviare a eventuali problemi logistici dovuti alla richiesta di banda di upload lato server abbastanza consistente, il campionato **potrà essere suddiviso in gironi (GT1 / GT2 / GT3)**

Le modalità di suddivisione dei partecipanti nei due gironi verranno comunicate dal comitato direttivo. A partire dalla prima gara successiva alla avvenuta suddivisione in gironi, i nuovi iscritti partiranno sempre dall'ultimo girone

Saranno accettati nuovi iscritti anche a campionato in corso, fino all'eventuale raggiungimento del numero massimo di **54 iscritti (18 giocatori per ognuno dei 3 gironi)**

Tutti i partecipanti dei vari gironi concorrono ad un **unica** classifica generale.

Oltre alla classifica generale, ogni girone avrà una propria classifica **parziale**, calcolata nel modo seguente:

A) La classifica parziale **ai fini della promozione** (gironi GT2 - GT3) è data, nell'ambito dei giocatori facenti parte di uno stesso girone, dai punti conquistati nella classifica generale considerando **il solo set di gare corrente** (tornata di 3 gare valida ai fini della promozione / retrocessione)

B) La classifica parziale **ai fini della retrocessione** (gironi GT1 - GT2) è data, nell'ambito dei giocatori facenti parte di uno stesso girone, dai punti conquistati nella classifica generale del campionato

Alla fine di ogni tornata di 3 gare, **i primi tre** della classifica parziale del girone GT2 e GT3 (calcolata secondo quanto esposto al punto A) verranno **promossi in classe GT**, **gli ultimi tre** della classifica parziale della classe GT1 e GT2 (calcolata secondo quanto esposto al punto B) **retrocederanno in classe GT2**.

In caso di ingresso nel campionato di nuovi iscritti / abbandono di vecchi iscritti, il numero dei promossi / retrocessi potrà variare di volta in volta a discrezione del comitato direttivo, per poter eventualmente bilanciare il numero dei partecipanti dei due gironi.

### 4.3 *Spareggio promozione / retrocessione*

In caso di piloti a parità di punteggio per decidere le promozioni / retrocessioni tra i gironi GT1/GT2/GT3 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 3 gare di promozioni / retrocessioni, lo spareggio verrà disputato sul **quarto** circuito della stagione), il giorno precedente la gara.



#### 4.4 *Punteggi classifica Generale*

Per ogni gara (sia GT che GT2 che GR3) verranno assegnati i punteggi valevoli per la classifica generale in base allo schema illustrato nelle tabelle seguenti:

### **Girone GT1**

<b>Posizione</b>	<b>Punti</b>
<b>1°</b>	<b>115</b>
<b>2°</b>	<b>95</b>
<b>3°</b>	<b>80</b>
<b>4°</b>	<b>70</b>
<b>5°</b>	<b>62</b>
<b>6°</b>	<b>55</b>
<b>7°</b>	<b>49</b>
<b>8°</b>	<b>44</b>
<b>9°</b>	<b>40</b>
<b>10°</b>	<b>36</b>
<b>11°</b>	<b>33</b>
<b>12°</b>	<b>30</b>
<b>13°</b>	<b>27</b>
<b>14°</b>	<b>24</b>
<b>15°</b>	<b>22</b>
<b>16°</b>	<b>20</b>
<b>17°</b>	<b>18</b>
<b>18°</b>	<b>17</b>



## Girone GT2

Posizione	Punti
1°	25
2°	22
3°	20
4°	18
5°	16
6°	14
7°	12
8°	10
9°	9
10°	8
11°	7
12°	6
13°	5
14°	4
15°	3
16°	2
17°	1
18°	0



## Girone GT3

Posizione	Punti
1°	10
2°	8
3°	6
4°	5
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1
9°	0
10°	0
11°	0
12°	0
13°	0
14°	0
15°	0
16°	0
17°	0
18°	0

La classifica generale piloti e costruttori potrà essere consultata in qualsiasi momento sul sito <http://www.langamers.it> (fare riferimento alla stagione 2008-2009)

N.B. Alle gare endurance in calendario saranno assegnati **punteggi doppi**

#### 4.5 *Soglia del 90% di gara*

**I punteggi in classifica generale verranno assegnati, in base alla posizione di arrivo, a tutti coloro che abbiano completato almeno il 90% dei giri totali della gara, arrotondati per difetto**

Esempio:

- in una determinata gara il vincitore compie **34 giri**
- la soglia del 90% risultante sarà di 30,6 ossia **30 giri**
- Il giocatore X si ritira al **29° giro** e conclude la gara 15°
- Il giocatore Y si ritira al **30° giro** e chiude la gara 14°



Al giocatore X **non saranno assegnati punti**

Al giocatore Y **saranno assegnati i punti previsti per la 14° posizione**, perché si è ritirato dopo aver conseguito il raggiungimento della soglia del 90% della distanza della gara.

#### 4.6 *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.

#### 4.7 *Durata gare*

Ogni gara sarà disputata sulla distanza di **60 minuti**, ad eccezione delle gare Endurance, che verranno disputate sulla distanza di **180 minuti** per il girone **GT1**, **90 minuti** per i gironi **GT2 / GT3**

#### 4.8 *Sosta obbligatoria*

Durante la gara ogni pilota avrà l'obbligo di effettuare **almeno un pit-stop**

Per pit-stop si intende un ingresso nella pit-lane con **arresto completo** del veicolo sulla propria piazzola di appartenenza e successiva ripartenza.

Il pit-stop deve essere necessariamente effettuato entro il **penultimo giro** della gara. **Non è valido** tagliare la linea del traguardo **dalla pit-lane**, nel caso in cui lo si faccia nel corso della **prima sosta** dell'intera gara.

#### 4.9 *Durata del campionato e circuiti prescelti*

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 **13 gare**. Per il dettaglio aggiornato dei giorni e dei circuiti di gara, fare sempre riferimento alla sezione "calendario" presente sul sito [www.langamers.it](http://www.langamers.it) (stagione 2008-2009)

Saranno validi ai fini della classifica finale i punteggi **delle migliori 12 gare**.

Ogni pilota quindi, qualora avesse 13 risultati utili a disposizione, **dovrà necessariamente scartare il peggiore** di questi dal computo che porterà al calcolo della classifica finale.

#### 4.10 *Orario di inizio e durata sessioni*

Tutte le gare (ad eccezione delle gare Endurance) verranno articolate in base al seguente Time Scheduling:

Ore **21:30**: Apertura server in modalità "**qualifica**", sessione da 45 minuti



Ore **22:15**: Chiusura sessione qualifica e inizio sessione **riscaldamento** da 5 minuti

Ore **22:20**: Partenza **gara**

#### 4.11 *Calendario gare in programma*

Il comitato direttivo si riserva la facoltà di **modificare in qualsiasi momento**, per motivi logistici e/o organizzativi, o comunque al fine di migliorare l'esperienza dei partecipanti al campionato, **i circuiti** su cui si disputeranno le gare. Al momento della stesura del presente regolamento, questo è il calendario previsto (si fa riferimento solo ai giorni delle gare GT1):

1° gara - Mercoledì 3 Dicembre 2008: **Valencia**

*Pausa natalizia*

3° gara - Domenica 11 Gennaio 2009: **Nordschleife – Gara endurance da 3 ore**

*Qualifiche 15:00-16:00, warmup 16:00-16:30, partenza ore 16:30*

4° gara - Mercoledì 21 gennaio 2009: **Barcellona**

5° gara - Mercoledì 4 febbraio 2009: **Brno**

6° gara - Mercoledì 18 febbraio 2009: **Magny-Cours**

7° gara - Mercoledì 4 marzo 2009: **Spa-Francorchamps**

8° gara - Mercoledì 18 marzo 2009: **Imola**

9° gara - Mercoledì 1 aprile 2009: **Istanbul**

10° gara - Giovedì 16 aprile 2009: **A1-Ring**

11° gara - Giovedì 30 aprile 2009: **Anderstorp**

12° gara - Giovedì 7 maggio 2009: **Oschersleben**

13° gara - Mercoledì 20 maggio 2009: **Nurburgring GP**

14° gara - Mercoledì 3 giugno 2009: **Monza**



#### 4.12 Zavorre

Alla fine di ogni gara verranno 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°	+10 Kg
5°	0 Kg
6°	-10 Kg
7°	-20 Kg
8°	-30 Kg
9°	-40 Kg
10°	-40 Kg
11°	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.

- 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 **+50 kg**, per un totale di **150kg** di penalità.
- Se il pilota che si trova in condizioni di zavorra di 150 kg nella gara successiva non vince, la penalità aggiuntiva di 50kg gli viene **immediatamente cancellata**, prima di calcolare l'eventuale scarico di zavorra. Ad esempio se il pilota con 150 kg di zavorra arriva in ottava posizione, avrà **immediatamente decurtati** i 50kg di Zavorra supplementare, e **in più avrà lo scarico di 10kg** che spetta al sesto classificato, arrivando 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

**N.B le zavorre si applicano solo ed esclusivamente al girone GT1**



## 5 Precisazioni e procedure di gara

---

### 5.1 *Commissario di gara*

Per ogni gara in calendario verrà indicato dal comitato direttivo 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 ruolo di commissario di gara è un ruolo di "direttore gara", 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.

### 5.2 *Modalità di svolgimento qualifiche*

Le qualifiche si disputano nell'arco di una sessione da **45 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.

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.

### 5.3 *Configurazione del server*

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

- GTR-EVOLUTION
- Classe: CUSTOM CARSET (GT-PRO)
- Consenti pilota automatico: NO
- Moltiplicatore danno: 100%
- Regole bandiere: FULL
- Imponi visuale cockpit: SI
- Abilita collisioni: SI
- Qualifiche chiuse: NO
- Qualifiche Timetrial: NO
- Previene Falsa Partenza: NO





- Consumo benzina: NORMAL
- Danni meccanici: NORMAL
- Consumo gomme: NORMAL
- Condizioni climatiche: Vedi punto 5.6
- Durata della gara: 60 minuti
- Abs: NO
- Frizione Automatica: SI
- Cambio automatico: NO
- Aiuto frenata: NO
- Disattiva danno: NO
- Recupero testacoda: NO
- Aiuto stabilità: NO
- Aiuto sterzo: NO
- Controllo trazione: NO

#### 5.4 *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** ai giudici di gara, senza la possibilità di poter interrompere le procedure di partenza.

#### 5.5 *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 interessati 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** ai giudici di gara, senza la possibilità di poter interrompere le procedure di partenza.



## 5.6 *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:

### **Valencia**

[http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0082/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0082/index_c.html)

### **Barcellona**

[http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0015/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/SPXX/SPXX0015/index_c.html)

### **Brno**

[http://it.weather.yahoo.com/EZXX/EZXX0002/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/EZXX/EZXX0002/index_c.html)

### **Nevers Magny-Cours**

[http://it.weather.yahoo.com/FRXX/FRXX0164/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/FRXX/FRXX0164/index_c.html)

### **Spa**

[http://it.weather.yahoo.com/BEXX/BEXX0029/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/BEXX/BEXX0029/index_c.html)

### **Imola**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0032/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0032/index_c.html)

### **Istanbul**

[http://it.weather.yahoo.com/TUXX/TUXX0014/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/TUXX/TUXX0014/index_c.html)

### **A1-Ring**

[http://it.weather.yahoo.com/AUXX/AUXX0055/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/AUXX/AUXX0055/index_c.html)

### **Anderstop**

[http://it.weather.yahoo.com/SWXX/SWXX0002/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/SWXX/SWXX0002/index_c.html)

### **Oschersleben**

[http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0079/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0079/index_c.html)

**Nurburgring GP**

[http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0155/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0155/index_c.html)

**Monza**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0049/index\\_c.html](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	SECCO
Foschia, Nebbia, Nebbiolina, Nuvoloso, 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%
Temporal	PIOGGIA 90%
Grandine, Acquazzoni	PIOGGIA 100%

Quanto sopra esposto sarà valido solo fino al raggiungimento della **QUARTA** gara disputata con condizioni di pioggia (30% delle gare del campionato). Da quel momento in poi, eventuali ulteriori condizioni che avrebbero dato origine a gara con pioggia daranno origine a gara con condizioni di meteo **RANDOM**

Quanto sopra esposto inoltre **non si applica alla gara endurance**, che verrà disputata in ogni caso con meteo impostato su **RANDOM**



## 6 Reclami e sanzioni

---

### 6.1 Elezione del collegio giudicante (giudici di gara)

All'inizio del campionato verranno eletti 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.

Saranno candidabili a ricoprire il ruolo di giudice di gara tutti coloro che abbiano accumulato nelle gare ufficiali con il gruppo Langamers un totale di **almeno 400 giri** di esperienza in gare ufficiali online (la classifica totale dei giri percorsi nelle gare ufficiali e' disponibile sul sito [www.langamers.it](http://www.langamers.it))

Il **primo** giudice di gara selezionato sarà anche il **presidente del collegio giudicante** e sarà quindi colui che metterà a votazione tra i giudici le decisioni da prendere e comunicherà ufficialmente sul forum nella apposita sezione le decisioni prese.

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 solo per quella singola gara.

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**
- far sì che chi viene punito subisca una pena **commisurata** e proporzionale al danno causato
- far sì che chi viene punito subisca una pena commisurata, al di là del danno causato, anche alla **volontarietà**, alla **mancanza di rispetto** nei confronti dell'avversario ed alla eventuale **recidività** nel comportamento scorretto ravvisati nell'azione

I giudici di gara hanno altresì ovviamente l'obbligo di osservare **la più assoluta imparzialità**. Se necessario quindi, 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 tramite una e-mail inviata all'indirizzo [giudici@langamers.it](mailto:giudici@langamers.it) **entro le 24:00 della domenica 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

Entro le ore 24:00 del lunedì successivo alla gara i giudici di gara indicheranno sul forum quali sono i piloti oggetto di indagine.

I giudici potranno agire sia su segnalazione da parte di un reclamante sia direttamente d'ufficio. In linea generale comunque i giudici agiranno autonomamente per tutti i contatti riguardanti la fase della partenza e l'intero primo giro. Agiranno solo su segnalazione per quanto concerne gli altri giri, a meno di casi clamorosi o di contatti platealmente scorretti.

I giudici potranno eventualmente contattare tramite e-mail o tramite messaggio privato sul forum i piloti oggetto di indagine, per chiedergli chiarimenti o ascoltare la loro versione dei fatti.

I giudici avranno **sette 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 sul forum da parte del presidente del collegio giudicante **entro le ore 24:00 del lunedì successivo**.

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



## 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](http://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 pazientemente e aspettando l'eventuale errore di chi vi sta davanti, **scegliete 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 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, ed è una delle cose che può riuscire tranquillamente a far passare la voglia di giocare con altre persone. **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 (Emule, BitTorrent, ma anche ad esempio Skype che si comporta a tutti gli effetti come un software P2P, 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 compromettergli la gara. 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 "a balzelli" 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 o warp improvvisi** (nel momento in cui avviene la rotazione, i vostri avversari vi vedono "fermi" in mezzo alla pista, salvo poi vedervi 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.**