



**WWW.LANGAMERS.IT**

Regolamento Campionato GTR Online 2009-2010

Versione: 1.5 – Dic 2009

Pag: 1/26



**WWW.LANGAMERS.IT**

**CAMPIONATO GTR ON-LINE 2009-2010**  
**Quinto Trofeo "langamers.it"**

**Regolamento**



<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>MODALITÀ DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO</b>	<b>5</b>
2.1	REQUISITI MINIMI	5
2.2	PERIODO DI OSSERVAZIONE	5
<b>3</b>	<b>PIATTAFORMA DI GIOCO</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>SAFETY RATING</b>	<b>7</b>
4.1	NOMINA DEL COLLEGIO GIUDICANTE (GIUDICI DI GARA)	7
4.2	OBBLIGHI DEI GIUDICI DI GARA	7
4.3	MODALITÀ DI PRESENTAZIONE RECLAMO E DI ASSEGNAZIONE DELLE SANZIONI	8
4.4	COMMENTI / DISCUSSIONI INERENTI I RECLAMI E/O GLI INCIDENTI DI GARA SUL FORUM	9
<b>5</b>	<b>PREQUALIFICHE E GRADUATORIA INIZIALE</b>	<b>10</b>
5.1	SCHEMA PUNTEGGI PREQUALIFICHE	10
5.2	LISTA DI ATTESA	12
5.3	BONUS PREQUALIFICHE	12
<b>6</b>	<b>MODALITÀ DI COMPOSIZIONE DELLE SCUDERIE</b>	<b>13</b>
6.1	ONERI DELLA SCUDERIA	13
6.2	RISERVE	13
<b>7</b>	<b>MODALITÀ DI SCELTA DELLE AUTO</b>	<b>14</b>
7.1	CARSET E MODELLI DISPONIBILI	14
<b>8</b>	<b>BONUS DI SQUADRA</b>	<b>15</b>
<b>9</b>	<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO</b>	<b>16</b>
9.1	PUBBLICAZIONE CALENDARIO E VARIAZIONE DATE	16
9.2	SOSTITUZIONI	16
9.3	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GARE	16
9.4	DURATA GARE	16
9.5	STRATEGIA DI GARA	17
9.6	PUNTEGGI	17
9.7	SOGLIA DEL 90% DI GARA	17
9.8	DURATA DEL CAMPIONATO E CIRCUITI PRESCELTI	18
9.9	CALENDARIO GARE IN PROGRAMMA	18
9.10	SCARTO GARE	19
<b>10</b>	<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE</b>	<b>20</b>
10.1	ORARIO DI INIZIO E DURATA SESSIONI	20



10.2	CONFIGURAZIONE DEL SERVER .....	20
10.3	COMMISSARIO DI GARA .....	21
10.4	GESTIONE PROBLEMI IN FASE DI QUALIFICHE .....	21
10.5	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRIGLIA IRREGOLARE .....	21
10.6	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRAVE INCIDENTE AL VIA .....	21
10.7	CONDIZIONI METEO .....	22
<b>11</b>	<b>NORME COMPORTAMENTALI GENERALI.....</b>	<b>24</b>
11.1	PRIMA REGOLA: PRESENZA, SEMPRE.....	24
11.2	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER SOGLIE DI ASSENZA .....	24
11.3	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER CONDOTTA SCORRETTA .....	25
11.4	NORME COMPORTAMENTALI PER L'UTILIZZO DI TEAMSPEAK .....	25
11.5	CONSIGLI ED INDICAZIONI DI CARATTERE GENERALE .....	26



## 1 Introduzione

---

Il presente documento descrive il regolamento adottato per lo svolgimento del campionato on-line "Langamers – GTR On-Line" per la stagione **2009-2010**.

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 viene rinnovato di anno in anno, alla fine del campionato, ed 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 al campionato

---

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:

- nel thread dedicato della sezione "Campionato 2009-2010 per i già appartenenti al gruppo
- nella sezione "Benvenuti" per i nuovi membri

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, delle scuderie, delle gare in calendario, ed in generale tutto ciò che attiene al campionato può essere consultato in ogni momento sul sito internet <http://www.langamers.it> (fare riferimento alla stagione 2009/2010)

### 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 sessioni di allenamento. In queste sessioni 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.



### 3 Piattaforma di gioco

---

La piattaforma di gioco selezionata per il campionato 2009-2010 è **GTR2**, con fisica "**N.A.P. Mod con grip originale**" (detta anche "Mezza N.A.P.")



## 4 Safety Rating

---

Quest'anno, per cercare di porre un freno ad uno dei punti più dibattuti e dolenti dei nostri campionati passati, ossia la gestione delle penalità e la valutazione dei contatti di gara, viene introdotto il "Safety Rating", una sorta di patente a punti.

Ogni pilota partirà con un coefficiente di safety rating di partenza pari a 30 punti.

Per ogni gara ogni pilota guadagnerà 2 un bonus di safety rating calcolato come segue:

$$SR = 2 / \text{Giri Compiuti dal vincitore} * \text{Giri compiuti dal pilota.}$$

In sintesi al pilota vincitore della gara verrà assegnato un bonus pari a 2 punti, a tutti gli altri piloti verrà attribuito un punteggio proporzionale al numero di giri portati a termine nella gara.

Il SR di ogni pilota verrà arrotondato a due cifre decimali.

Il bonus di SR sarà riconosciuto solo a coloro che:

- Non prendono punti di penalità per la gara in oggetto
- Non si vedono tolto il bonus per decisione da parte dei giudici

Alla fine di ogni gara i giudici potranno comminare delle sanzioni ai piloti colpevoli di condotte scorrette, poco prudenti, o protagonisti di incidenti con dolo / con colpa. La sanzione minima è l'eliminazione del bonus di di SR. La sanzione massima che si può arrivare ad accumulare in una gara è di 20 punti di safety rating, in funzione della gravità degli episodi riscontrati.

I piloti con safety rating compreso tra **0 e 5 punti** non potranno effettuare le sessioni di qualifica, e dovranno partire ultimi nella loro batteria di competenza, in ordine di safety rating.

Quando il safety rating di un pilota **scende sotto lo 0**, il pilota **sconterà automaticamente un turno di sosta**, sarà obbligato a saltare una gara e rientrerà in griglia nella gara successiva ripartendo da un safety rating pari a **5 punti**.

### 4.1 *Nomina del collegio giudicante (giudici di gara)*

Dopo ogni gara verranno nominati dal comitato direttivo **tre giudici di gara**, 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 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.

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

### 4.2 *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 giudice di gara ha 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**.

#### 4.3 *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 esclusivamente **da parte del Caposquadra / Portavoce del team** del pilota reclamante tramite una e-mail inviata all'indirizzo [giudici@langamers.it](mailto:giudici@langamers.it) **entro le 24:00 del venerdì 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

Eventuali reclami inoltrati alla mailing-list da parte del singolo pilota e non da parte del portavoce del team non verranno presi in considerazione.

Al caposquadra / portavoce consigliamo vivamente di visionare per bene l'episodio in oggetto prima di sottoporlo ai giudici.

I giudici infatti potranno eliminare i punti di bonus o comminare eventualmente punti di penalità al caposquadra nel caso in cui ravvisassero un utilizzo pretestuoso dello strumento reclami (reclami per ogni minimo contatto piuttosto che reclami infondati sottoposti solo per cercare di ottenere penalizzazioni per gli altri piloti) da parte di qualche team.

Entro le ore 24:00 della domenica successiva alla gara verrà diramata una comunicazione dalla direzione riportanti quali sono i piloti oggetto di indagine.

I giudici potranno agire sia su segnalazione da parte di un reclamante sia su segnalazione del comitato direttivo. 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 episodi 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 **nove 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 della domenica successiva.**

#### 4.4 *Commenti / discussioni inerenti i reclami e/o gli incidenti di gara sul forum*

I giudici di gara si sobbarcano un lavoro ingrato. Mentre gli altri si allenano, loro si guardano i replay, discutono, analizzano, e prendono delle decisioni, sapendo già che qualunque decisione essi prendano alla fine ci sarà sempre chi sarà scontento perché la vede in modo diverso.

I giudici sono delle persone e quindi a volte possono eventualmente anche sbagliare. Quello che però non deve mai venir meno è il rispetto per il ruolo che svolgono, e la piena fiducia nella loro assoluta buona fede.

Chi pensa che i giudici decidano per partito preso, in malafede, o per fare torto a qualcuno, è meglio che lasci il campionato il prima possibile: non avrebbe senso, se veramente questo è quello che pensa, continuare a giocare in questo gruppo.

Se invece ripone fiducia nella buona fede dei giudici, ed è comunque disposto nel bene e nel male ad accettarne il loro operato, deve tenere a mente quanto segue.

Memori delle discussioni passate, e per salvaguardare l'ambiente del forum ed evitare che dopo ogni gara si scatenino risse verbali sugli incidenti e sull'operato dei giudici, vengono prese le seguenti drastiche misure:

- E' fatto divieto a chiunque di riportare sul forum offese, ingiurie o anche semplicemente commenti vistosamente polemici nei confronti dell'operato dei giudici di gara
- E' fatto divieto a chiunque di aprire post riguardanti questo o quell'incidente di gara. Le modalità per segnalare gli incidenti ai giudici sono riportati sul regolamento, e i giudici sono gli unici deputati a decidere in merito agli incidenti.

A tutti coloro che si renderanno protagonisti dei comportamenti descritti nei due punti precedenti potranno essere applicati, a discrezione del comitato direttivo, **5 punti di penalizzazione di Safety Rating** per ogni messaggio ritenuto non consono e ricadente nelle due casistiche di cui sopra. I messaggi in oggetto inoltre verranno immediatamente rimossi dal forum.



## 5 Prequalifiche e graduatoria iniziale

---

L'inizio del campionato sarà preceduto da un "prologo" consistente in tre sessioni di prequalifiche, che serviranno a definire i capitani di ogni team ed a delineare la "scala dei valori" dei vari piloti iscritti al campionato.

Le sessioni saranno:

### **PRIMA SESSIONE**

Pista: **Varano de' Melegari**

Auto: **Gillet Vertigo, Carset Standard**

### **SECONDA SESSIONE**

Pista: **Misano Adriatico**

Auto: **Porsche 996 GT3 RSR, Classe NGT, Carset Standard**

### **TERZA SESSIONE**

Pista: **Philipp Island**

Auto: **Crysler Viper, Classe GT, Carset Standard**

### **Ogni iscritto dovrà prendere parte a tutte e tre le sessioni di prequalifica.**

Le sessioni di prequalifica verranno suddivise in più turni

Date, durata dei turni ed orari degli stessi verranno diramati tramite comunicazioni sul forum da parte del comitato direttivo.

Alla fine di ogni singola sessione verrà pubblicata la classifica di sessione, stilata in base all'elenco dei tempi fatti registrare da ciascun pilota.

A ciascun pilota, in base alla posizione riportata, verrà assegnato un punteggio.

#### *5.1 Schema punteggi prequalifiche*

Alla fine di ogni sessione di prequalifica, verranno assegnati ad ogni pilota dei punti in base al seguente schema:



Posizione	Punti		Posizione	Punti
1°	85		31°	29
2°	80		32°	28
3°	76		33°	27
4°	73		34°	26
5°	70		35°	25
6°	68		36°	24
7°	66		37°	23
8°	64		38°	22
9°	62		39°	21
10°	60		40°	20
11°	58		41°	19
12°	56		42°	18
13°	54		43°	17
14°	52		44°	16
15°	50		45°	15
16°	48		46°	14
17°	46		47°	13
18°	44		48°	12
19°	42		49°	11
20°	40		50°	10
21°	39		51°	9
22°	38		52°	8
23°	37		53°	7
24°	36		54°	6
25°	35		55°	5
26°	34		56°	4
27°	33		57°	3
28°	32		58°	2
29°	31		59°	1
30°	30		60°	0

La classifica finale delle prequalifiche sarà data dalla **somma dei punti conquistati da ciascun pilota in ciascuna sessione.**

In caso di **due o più piloti a parità di punti**, verrà presa in considerazione la somma dei tre tempi fatti registrare nelle tre sessioni. Nell'ambito dei piloti a pari merito, il pilota con la somma dei tempi più bassa avrà il piazzamento migliore. Nell'improbabile ipotesi in cui i piloti abbiano ottenuto lo stesso identico tempo al centesimo con tutte e tre le auto, la posizione verrà decisa tramite sorteggio.



Una volta sommati i punti conquistati nelle singole sessioni da ogni pilota, si otterrà la **classifica finale piloti delle prequalifiche**. Tale classifica verrà suddivisa in tre fasce dividendo per tre il numero dei partecipanti complessivi ed arrotondando per difetto all'intero più vicino, per ottenere: **Fascia A, Fascia B e Fascia C**

Gli eventuali piloti rimasti fuori per arrotondamento dalla fascia C, o i piloti che non siano riusciti a disputare né le prequalifiche iniziali né gli eventuali turni di recupero, verranno collocati in "lista di attesa"

### 5.2 *Lista di attesa*

La lista di attesa è un "serbatoio" da cui il comitato direttivo potrà attingere nel corso del campionato per rimpiazzare eventuali assenze o per poter far aggregare al gruppo nuove scuderie, fino al raggiungimento del numero massimo di 16 team - 48 piloti **effettivi** partecipanti al campionato.

Tutti gli eventuali nuovi iscritti (arrivati a campionato già iniziato ed a prequalifiche già disputate), ed in generale tutti coloro che sono iscritti al campionato ma non hanno disputato le sessioni iniziali di prequalifica, verranno collocati in lista di attesa.

Le persone in lista di attesa potranno essere convocate a disputare delle sessioni di test (qualifiche cronometrate o gare sprint da 30 minuti) da parte del comitato direttivo, affinché questi possa valutarne le capacità agonistiche e comportamentali.

**Sarà il comitato direttivo, a suo insindacabile giudizio, a decidere chi convocare dei piloti in lista di attesa per sostituire eventuali posti vacanti creatisi nel corso della stagione nelle varie scuderie, in quali scuderie andarli a collocare ed a selezionare ed aggregare gli eventuali nuovi team da aggiungere al campionato.**

### 5.3 *Bonus Prequalifiche*

La posizione ottenuta nelle prequalifiche iniziali darà diritto **ai seguenti bonus di partenza:**

**Piloti di fascia A: + 20** punti in classifica generale, **+5** punti di Safety Rating

**Piloti di fascia B: + 10** punti in classifica generale, **+2** punti di Safety Rating

**Piloti di fascia C:** nessun bonus

I punti bonus di partenza saranno **validi ai fini della classifica piloti** ma non validi ai fini della classifica scuderie.



## 6 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**.

Ogni scuderia dovrà essere composta obbligatoriamente da tre piloti:

- Due piloti appartenenti indifferentemente alla **Fascia A** o alla **Fascia B** (possono essere entrambi di fascia A, entrambi di fascia B o uno di fascia A e uno di fascia B)
- Un pilota appartenente alla **Fascia C**

Alla fine delle sessioni di prequalifica, il pilota di con più punti comunicherà i due compagni selezionati per formare la propria scuderia individuati, in base ai vincoli sopracitati. A seguire, il primo pilota libero in classifica effettuerà la sua scelta, e così via, fino all'ultimo dei piloti di Fascia B.

Sebbene non sia obbligatorio, consigliamo a tutti i piloti di valutare preventivamente la disponibilità da parte dei compagni selezionati a fare parte del proprio team contattandoli in privato prima di annunciare la composizione della propria scuderia.

### 6.1 *Oneri della scuderia*

Ogni scuderia avrà l'onere di

- Comunicare il referente/responsabile/portavoce del team (tipicamente il pilota di Fascia A ma ogni scuderia può organizzarsi al suo interno come meglio crede)
- Comunicare l'auto scelta per il campionato
- Comunicare il nome ed il motto della propria squadra allo staff
- Realizzare il logo del proprio team (formato 350 x 350)
- Versare la quota di iscrizione del proprio team nei modi e nei tempi che saranno comunicati dallo staff
- 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).

### 6.2 *Riserve*

Oltre ai tre piloti titolari, ogni scuderia potrà eventualmente dotarsi di un pilota di riserva, per sopperire nel corso del campionato ad eventuali assenze dei piloti titolari. Le riserve potranno essere scelte in qualsiasi momento del campionato, e dovranno essere selezionate tra i piloti in lista di attesa,

Ogni scuderia potrà avere un solo pilota di riserva.

Dal momento che un determinato pilota di riserva disputa una gara con una scuderia, non potrà cambiare scuderia fino alla fine del campionato. Sia i piloti titolari sia le riserve possono comunque essere sostituiti definitivamente nel corso del campionato in qualsiasi momento con altri piloti (da scegliere sempre tra i piloti in lista di attesa). Una volta sostituito definitivamente, un pilota non potrà più rientrare in gara né in lista di attesa per il campionato corrente.



## 7 Modalità di scelta delle auto

La scelta delle auto sarà libera, con un unico vincolo: **all'interno di una stessa scuderia, tutti i piloti dovranno utilizzare obbligatoriamente la stessa auto**

Il portavoce della scuderia sarà colui che avrà il compito di comunicare ufficialmente sul forum il modello di auto scelto per la propria scuderia.

### 7.1 Carset e modelli disponibili

Per la stagione 2009-2010 verrà utilizzato un carset personalizzato, realizzato utilizzando come base il carset realizzato dalla community CTStar ([www.ctstar.org](http://www.ctstar.org)). Si ringrazia il gruppo del CTStar per il loro splendido lavoro, in particolare Federico Fistarol.

Il carset è composto da alcune vetture selezionate di categoria GT, con valori di massa e di capienza serbatoi modificati, al fine di bilanciare tra di loro le prestazioni dei vari modelli e rendere auspicabilmente competitive ai fini della vittoria finale tutte le vetture del carset.

Le auto disponibili saranno le seguenti:

Modello	Zavorra Permanente	Serbatoio
Ferrari F550 BMS	+35kg	100 L
Maserati MC12	+25Kg	105 L
Ferrari F575 JMB	+20 kg	98 L
Ferrari F575 GPC	+10 kg	98 L
Saleen S7R Pirelli	+5 kg	100 L
Saleen S7R Dunlop	-5kg	100 L
Lamborghini Murcielago	-10 kg	108 L
Ferrari F550 JMB	-15 Kg	100 L
Lister Storm	-30 Kg	95 L
Viper Festina	-40 kg	95 L
Viper Larbre	-50 Kg	95 L
Corvette C5R Michelin	-65 Kg	100 L
Corvette C5R Dunlop	-75 Kg	100 L



## 8 Bonus di squadra

---

Alla fine della quinta, decima e quindicesima tornata di batterie verranno assegnati dei bonus di squadra in base alla "Classifica dei Bonus di Squadra".

La classifica dei Bonus di Squadra verrà calcolata nel modo seguente:

per ogni scuderia, saranno considerate le somme dei punteggi di ogni singolo pilota racimolati nella tornata di cinque gare precedente, e verranno prese le somme dei due migliori punteggi.

### Esempio:

**Scuderia A** formata da **Pilota 1**, **Pilota 2** e **Pilota 3**

**Pilota 1** ha conquistato nelle 5 gare precedenti **80 punti**

**Pilota 2** ha conquistato nelle 5 gare precedenti **45 punti**

**Pilota 3** ha conquistato nelle 5 gare precedenti **55 punti**

La scuderia totalizza quindi un punteggio di **135 punti**: i punti del pilota 1 e i punti del pilota 3 (i due migliori)

Individuate le prime cinque scuderie di questa particolare classifica, verrà assegnato un bonus di punti ai piloti membri delle squadre in base al seguente schema

Posizione scuderia	P1	P2	P3
1°	12	7	5
2°	11	6	4
3°	10	5	3
4°	9	4	2
5°	8	3	1

si noti che **P1**, **P2** e **P3** non sono i piloti con il più alto punteggio in classifica o i piloti di fascia A, B o C ma invece i piloti che hanno portato rispettivamente il migliore, il secondo ed il terzo punteggio nel computo dei punti totalizzati nelle 5 gare precedenti ed utilizzati per stilare la classifica valida ai fini del bonus di squadra

### Esempio:

facendo riferimento all'esempio in alto utilizzato per computare il punteggio della **Scuderia A**, i punti bonus **P1** vanno a **Pilota 1**, i punti bonus **P2** vanno a **Pilota 3** e i punti bonus **P3** vanno a **Pilota 2**



## 9 Modalità di svolgimento del campionato

---

Tutti i piloti concorrono in un unico girone

Essendo il numero massimo di piloti (48) superiore al numero massimo di partecipanti contemporanei gestibili dal server (24), ogni gara verrà suddivisa in **due batterie**, che verranno disputate rispettivamente di **Martedì e Mercoledì**, tipicamente a settimane alterne (una settimana si disputano le batterie, la settimana successiva si riposa).

Il calendario di rotazione dei vari giocatori all'interno delle varie batterie verrà realizzato in base ad un algoritmo matematico di rotazione pseudo-casuale, e verrà pubblicato prima dell'inizio del campionato.

**Ogni giocatore saprà sin da prima dell'inizio del campionato in quale batteria (e di conseguenza quale giorno della settimana) sarà impegnato per una determinata gara**, per tutte le gare di campionato, dalla prima all'ultima.

In questo modo ognuno potrà organizzarsi con largo anticipo, per ovviare nei limiti del possibile alla problematica del non avere un giorno fisso in cui viene disputata la gara.

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

Sul sito [www.langamers.it](http://www.langamers.it) verrà pubblicato e tenuto costantemente aggiornato il calendario delle gare e delle batterie 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.)

### 9.2 *Sostituzioni*

Ad ogni scuderia sarà consentito di effettuare, nell'arco della stagione, un massimo di tre sostituzioni. Potrà cioè sostituire un pilota in una determinata batteria con un altro pilota della stessa scuderia qualora ve ne fosse la necessità e le condizioni. L'eventuale sostituzione va comunicata tassativamente entro le 24:00 del giorno precedente alla gara.

### 9.3 *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.

### 9.4 *Durata gare*

Ogni gara sarà disputata sulla distanza di **90 minuti** calcolata in base agli algoritmi del server di GTR2, ovvero 90 minuti equivalenti al 50% della distanza totale di una gara GT Reale. Per questo motivo su alcuni circuiti è possibile che la durata non sia di 90 minuti effettivi ma sia inferiore, perché la soglia del max kilometraggio percorribile verrà raggiunta prima dei 90 minuti. Ad ogni modo questo aspetto sarà gestito in modo completamente autonomo dal server di GTR2.



**9.5**      *Strategia di gara*

Ogni pilota sarà libero di pianificare come meglio crede la propria strategia di gara (nessuna sosta, una sosta, due soste, etc.). Non vi sono obblighi particolari.

**9.6**      *Punteggi*

Per ogni batteria verranno assegnati i punteggi valevoli per la classifica generale in base al seguente schema

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

La classifica generale piloti e costruttori potrà essere consultata in qualsiasi momento sul sito <http://www.langamers.it> (fare riferimento alla stagione 2009-2010)

**9.7**      *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.

#### 9.8 *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 orientativamente dal 20 dicembre al 6 gennaio.

Il campionato si svolgerà sulla distanza di **15 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 2009-2010)

#### 9.9 *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:

1° gara – 3/4 Novembre 2009: **Vallelunga**

2° gara – 17/18 Novembre 2009: **Valencia**

3° gara – 1/2 Dicembre 2010: **Donington**

4° gara – 15/16 Dicembre 2010: **Mugello**

#### **Pausa natalizia**

5° gara – 12/13 Gennaio 2010: **Brno**

#### **Intermezzo di una sola settimana**

6° gara – 19/20 Gennaio 2010: **Spa-Francorchamps**

7° gara – 02/03 Febbraio 2010: **Monza**

8° gara – 16/17 Febbraio 2010: **Misano**

9° gara – 02/03/ Marzo 2010: **Enna**

10° gara – 16/17/ Marzo 2010: **Interlagos**

11° gara – 30/31 Marzo 2010: **Magny Cours**

12° gara – 13/14 Aprile 2010: **Dubai**

13° gara – 27/28 Aprile 2010: **Barcellona**

14° gara – 11/12 Maggio 2010: **Nurburgring GP**

15° gara – 25/26 Maggio 2010: **Laguna Seca**



**Gara SuperSpeciale di fine campionato:**

Circuito: **Nurburgring Nordschleife VLN**

Prima Batteria: Mercoledì 2 Giugno 2010

Durata gara: **90 minuti**

Partecipanti: **piloti dalla posizione 40 alla posizione 20 in classifica generale**

Qualifiche: 21:00 – 21:45

Riscaldamento: 21:45 – 22:00

Gara: 22:00 – 23:30

Terza Batteria: Domenica 6 Giugno 2010

Durata gara: **180 minuti**

Partecipanti: **i primi 20 piloti in classifica generale**

Qualifiche: 14:00 – 15:00

Riscaldamento: 15 – 15:30

Gara: 15:30 – 18:30

**N.B. I punti conquistati nelle gare superspeciali saranno validi ai fini della classifica piloti ma non ai fini della classifica scuderie.**

*9.10 Scarto gare*

Saranno validi ai fini della **classifica finale piloti** i punteggi **delle migliori 14 gare + il punteggio di bonus iniziale ottenuto nelle prequalifiche + i punteggi dati dal bonus di squadra + il punteggio della gara endurance finale**

Ogni pilota quindi, qualora avesse 15 risultati utili a disposizione, **dovrà necessariamente scartare il peggiore** di questi dal computo che porterà al calcolo della classifica finale

Saranno validi ai fini della **classifica scuderie** la **somma dei punteggi di tutte le 15 gare di campionato riportati dai tre piloti della scuderia**, escluso il bonus iniziale, esclusi i bonus di squadra ed esclusa la gara endurance finale.



## 10 Modalità di svolgimento delle gare

---

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

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

Ore **21:00**: Apertura server in modalità **"pratica"**, sessione da 25 minuti

Ore **21:25**: Passaggio server in modalità **"qualifica"**, sessione da 20 minuti

Ore **21:45**: Chiusura sessione qualifica e inizio sessione **riscaldamento** da 5 minuti

Ore **21:50**: Partenza **gara**

### 10.2 *Configurazione del server*

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

- GTR2, N.A.P. Mod 1.4 con Grip Originale
- Classe: CUSTOM CARSET
- Consenti pilota automatico: NO
- Moltiplicatore danno: 100%
- Regole bandiere: FULL
- Imponi visuale cockpit: SI
- Abilita collisioni: SI
- Qualifiche chiuse: NO
- Consumo benzina: NORMAL
- Danni meccanici: NORMAL
- Consumo gomme: NORMAL
- Condizioni climatiche: Vedi paragrafo "Condizioni meteo"
- Durata della gara: 90 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



### 10.3 *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.

### 10.4 *Gestione problemi in fase di qualifiche*

Le qualifiche si disputano nell'arco di una sessione da **20 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

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**, che si occuperà di editare la griglia con l'ausilio del software GTR2Manager.

Le procedure di rischieramento e di partenza dovranno essere in ogni caso concluse **al massimo entro le ore 22:30**. 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.

### 10.5 *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.

### 10.6 *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.

#### 10.7 Condizioni Meteo

Immediatamente prima di aprire il server nelle serate di gara (operazione che dovrà avvenire alle 21:00) 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](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0067/index_c.html)

##### **Valencia**

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

##### **Donington**

[http://it.weather.yahoo.com/UKXX/UKXX0305/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/UKXX/UKXX0305/index_c.html)

##### **Mugello**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0028/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0028/index_c.html)

##### **Brno**

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

##### **Spa**

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

##### **Monza**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0049/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0049/index_c.html)

##### **Misano**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0148/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0148/index_c.html)

##### **Enna-Pergusa**

[http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0111/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/ITXX/ITXX0111/index_c.html)



**Interlagos**

[http://it.weather.yahoo.com/BRXX/BRXX0063/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/BRXX/BRXX0063/index_c.html)

**Magny Cours**

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

**Dubai**

[http://it.weather.yahoo.com/TCXX/TCXX0004/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/TCXX/TCXX0004/index_c.html)

**Imola**

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

**Nurburgring GP:**

[http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0091/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0091/index_c.html)

**Laguna Seca**

[http://it.weather.yahoo.com/USCA/USCA0971/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/USCA/USCA0971/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 Neviccate	PIOGGIA 70%
Neve	PIOGGIA 80%
Temporali	PIOGGIA 90%
Grandine, Acquazzoni	PIOGGIA 100%

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



## 11 Norme comportamentali generali

---

### 11.1 *Prima regola: presenza, sempre.*

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 **richiede però 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.

**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 puntuali nel presentarsi alle gare, oltre che un divertimento personale, è quindi anche **un'ottima forma di collaborazione** ai fini della buona riuscita del campionato, oltre che una **forma di rispetto** nei confronti di tutti gli altri partecipanti.

### 11.2 *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 (**20** partecipanti simultanei per ogni singola gara).

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 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 **tre assenze consecutive**.





- I giocatori possono perdere il diritto a partecipare al campionato in corso dopo **cinque assenze totali**, anche se non consecutive.

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**. Sarà il comitato direttivo a valutare tempi e modi per effettuare la sostituzione. Verranno valutate in tal senso anche la condotta 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.

### 11.3 *Esclusione dal campionato per condotta scorretta*

Ogni partecipante potrà in qualsiasi momento del campionato essere escluso ad insindacabile giudizio del comitato direttivo qualora si sia macchiato di condotta gravemente **scorretta, antisportiva o gravemente irrispettosa** nei confronti degli altri partecipanti al campionato.

### 11.4 *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.



### 11.5 *Consigli ed indicazioni di carattere generale*

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, **scegliete sempre la seconda ipotesi**. Come vi sentite voi quando qualcuno vi viene a sbattere e vi butta fuori durante una gara? **Pensate a questo, prima di fare una manovra azzardata.**
- 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 e mezza 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.
- Osservate sempre 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 che, in ogni caso, il commissario di gara non aspetta nessuno. Chi c'è c'è chi non c'è si arrangia.
- **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 atterra 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 rischiare 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.**