



WWW.LANGAMERS.IT

CAMPIONATO IRACING 2011-2012
Settimo Trofeo "langamers.it"

Regolamento

1	DESCRIZIONE CAMPIONATO	3
1.1	MODALITÀ DI ISCRIZIONE AL CAMPIONATO	3
1.2	REQUISITI MINIMI	3
1.3	PIATTAFORMA DI GIOCO	3
2	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO.....	4
2.1	PUBBLICAZIONE CALENDARIO E VARIAZIONE DATE.	4
2.2	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GARE.....	4
2.3	DURATA GARE.....	4
2.4	STRATEGIA DI GARA.....	4
3	MODALITÀ DI CALCOLO CLASSIFICA	5
3.1	PUNTEGGI	5
3.2	BONUS / MALUS LEGATO AGLI INCIDENT POINTS	6
3.3	CRITERIO DI ASSEGNAZIONE DEI BONUS / MALUS: BONUS INCIDENT POINTS.....	6
3.4	CRITERIO DI ASSEGNAZIONE DEI BONUS/MALUS: COEFFICIENTE DISTANZA.....	6
3.5	CRITERIO DI ASSEGNAZIONE DEI BONUS / MALUS: CALCOLO FINALE	6
4	PROGRAMMAZIONE GARE.....	8
4.1	CALENDARIO GARE IN PROGRAMMA.....	8
4.2	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE, ORARIO DI INIZIO E DURATA SESSIONI	9
5	NORME COMPORTAMENTALI GENERALI	10
5.1	PRIMA REGOLA: PRESENZA, SEMPRE.....	10
5.2	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER CONDOTTA SCORRETTA.....	10
6	NORME COMPORTAMENTALI PER L'UTILIZZO DELLA CHAT VOCALE	11
7	CONSIGLI ED INDICAZIONI DI CARATTERE GENERALE	12

1 Descrizione campionato

Il presente documento descrive il regolamento adottato per lo svolgimento del campionato on-line "Langamers – iRacing" per la stagione **2011-2012**.

L'organizzazione del campionato si riserva la facoltà di variare in qualsiasi momento il presente regolamento, anche in corso di stagione, qualora le circostanze dovessero renderlo necessario.

1.1 *Modalità di iscrizione al campionato*

Le domande di iscrizione potranno essere inoltrate agli organizzatori del campionato sul **forum dei Langamers** (www.langamers.it/forum) nella sezione dedicata al campionato iRacing

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

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 2011/2012)

1.2 *Requisiti minimi*

Per poter partecipare al campionato, è necessario possedere:

- **Un volante** (non saranno accettati giocatori con Joypad / tastiera)
- **Una connessione ADSL residenziale, cablata con cavo ethernet dal pc al router** (non saranno accettati giocatori con connessioni dial-up, via connessioni mobile o connessi alla propria ADSL con connessioni wireless)
- **Un microfono** (per poter utilizzare la chat vocale durante le sessioni di gara).
- **Abbonamento valido ed attivo al servizio iRacing**

E' inoltre condizione indispensabile **essere maggiorenni**.

1.3 *Piattaforma di gioco*

La piattaforma di gioco selezionata per il campionato 2011-2012 è **iRacing**.

L'auto con cui si disputerà il campionato è la **STAR MAZDA**.

Il campionato sarà monomarca, tutti i piloti avranno la stessa auto.

Tutte le gare si disputeranno con setup **FIXED**. Il setup utilizzato per ogni gara è riportato nel calendario gare (paragrafo 4.1). Nei setup verrà immesso un quantitativo di benzina di 15L, sufficiente a coprire circa **30 minuti** di gara.

2 Modalità di svolgimento del campionato

Tutti i piloti concorrono in un unico girone. Non sono previste scuderie o classifiche di squadra, solo classifica individuale.

2.1 *Pubblicazione calendario e variazione date.*

Sul sito 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, fermo del servizio per relase nuove versioni, impossibilità di far connettere al server la metà dei giocatori presenti , etc.)

2.2 *Modalità di svolgimento gare*

Le gare si svolgono su sessione privata "hosted". Gli organizzatori comunicheranno e a tutti gli iscritti di volta in volta i nomi delle sessioni e le password di accesso al server di gioco.

Essendo le sessioni hosted, tutto ciò che succede in queste sessioni non avrà effetto sul proprio profilo iRacing (irating / safety rating).

2.3 *Durata gare*

Ogni gara sarà disputata sulla distanza di **45 minuti**.

2.4 *Strategia di gara*

Ogni pilota sarà **libero di pianificare come meglio crede la propria strategia di gara**. I setup Fixed saranno predisposti di modo che la benzina basti per circa 30 minuti su un totale di 45 minuti di gara. Ogni pilota potrà scegliere il momento più opportuno in cui effettuare il rabbocco di carburante, e se sostituire o meno le gomme. **Non vi sono obblighi particolari**. In effetti non vi è neanche l'obbligo di doversi fermare ad ogni gara almeno una volta ai box.. fatto salvo che i setup saranno tarati in modo che per ogni partecipante sarà impossibile arrivare a fine gara senza dover effettuare almeno una sosta di rifornimento.

Sarà consentito un solo "FAST TOW" (recupero con carro attrezzi del mezzo incidentato) per gara, con relativa riparazione dei danni subiti.

3 Modalità di calcolo classifica

3.1 *Punteggi*

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

Posizione	Punti
1	100
2	85
3	73
4	65
5	58
6	52
7	48
8	44
9	40
10	36
11	32
12	29
13	26
14	23
15	20
16	18
17	16
18	14
19	12
20	11
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30	1

La classifica generale piloti potrà essere consultata in qualsiasi momento sul sito <http://www.langamers.it> (fare riferimento alla stagione 2012-2012)

Verranno considerate validi ai fini del calcolo della classifica finale piloti **i migliori 11 risultati conseguiti** su un totale di 12 gare

3.2 *Bonus / Malus legato agli incident points*

Viene introdotto un sistema di bonus/malus legato a due fattori:

- 1) il numero di incident points accumulati durante la gara (bonus incident points)
- 2) Il numero di giri percorsi (coefficiente distanza)

Il fine ultimo di questo meccanismo è quello di favorire un comportamento che sia il più possibile corretto in pista ed incentivare i partecipanti a non abbandonare precocemente la gara ed a compiere in ogni caso il maggior numero di giri possibili (ricordiamo che anche in caso di incidente grave è prevista una riparazione). Vale sempre il principio "più siamo in pista, più ci divertiamo".

3.3 *Criterio di assegnazione dei Bonus / Malus: bonus incident points*

Per l'assegnazione dei Bonus / Malus collegati agli incident points verrà utilizzato il seguente criterio:

Chi farà la gara perfetta chiudendo con zero incident points, avrà un bonus di 5 punti.

Chi chiuderà la gara con 1 incident point avrà un bonus di 4 punti, e così via, a scalare.

La soglia massima di incident points concessa per non incappare in penalità / malus quindi è di **5 incident points**.

Chiudendo la gara con tale soglia, non si avranno né bonus né malus.

Chiudendo la gara con 6 incident points si avrà una penalizzazione (malus) di 1 punto

Chiudendo la gara con 7 incident points si avrà una penalizzazione di 2 punti, e così via in progressione lineare.

Chi non percorre almeno il 90% dei giri percorsi dal primo classificato riceverà un ulteriore punto di malus.

3.4 *Criterio di assegnazione dei Bonus/Malus: coefficiente distanza*

Il coefficiente distanza per ogni pilota sarà il rapporto fra giri totali percorsi in gara dal pilota vincitore e i giri percorsi dal pilota in oggetto.

Esempio: il primo classificato percorre 34 giri e quindi il suo coefficiente distanza sarà = 1 (34/34) .

Secondo esempio: Un pilota che avesse fatto solo 22 giri perché si è ritirato, avrà un coefficiente distanza pari a $34/22 = 1,55$.

3.5 *Criterio di assegnazione dei Bonus / Malus: calcolo finale*

La soglia di Bonus ottenuta da ogni pilota è data dalla somma degli eventuali bonus relativi agli incident points riportati in gara (i bonus non si moltiplicano per il coefficiente distanza)

La soglia malus ottenuta da ogni pilota è data dal prodotto degli eventuali "malus" relativi agli incident points riportati in gara moltiplicata per il coefficiente distanza, arrotondando il risultato della moltiplicazione all'intero più vicino.

Esempio: il primo classificato percorre 34 giri ed a fine gara ha riportato un totale di 3 incident points

3 incident points danno diritto a 2 punti Bonus. Il pilota pertanto avrà 2 punti "bonus" da sommare al punteggio conquistato in gara.

Secondo esempio: un pilota a compiuto solo 22 giri ed ha riportato un coefficiente distanza pari a 1,55. Ha accumulato inoltre 10 incident points nel corso della gara.

10 incident points = 5 punti di penalizzazione, moltiplicati per 1,55 (coefficiente distanza) = 7,75 punti = arrotondato all'intero più vicino = 8 punti di penalizzazione.

Tutto questo nell'ottica di punire molto severamente chi fa molti incident points e contemporaneamente fa pochi giri (tipicamente chi entra in gara troppo aggressivo, combina un casino alla prima curva e poi si ritira).

Chi invece viene ad esempio coinvolto, suo malgrado, in un incidente con il classico 4x e poi dopo il tow consentito riparte e riesce a finire la gara, non si troverà nessuna penalità aggiuntiva (salvo che non accumuli ulteriori incident points nel corso della gara).

Le formule di calcolo sono pertanto molto semplici e sono le seguenti:

Legenda:

Punteggio fine gara = **P**

Coefficiente Distanza = **CD**

Bonus Parziale = **BP**

Bonus Totale = **BT**

Punteggio finale (dopo bonus/malus) = **PF**

Formule di calcolo:

CD = Giri primo classificato / numero di giri percorsi

BP = if (C > 1,1) then (BP = 5 - incident points - 1) else (BP = 5 - incident points)

BT = if (BP < 0) then (BT = round (BP * C)) else (BT = BP)

PF = P + BT

4 Programmazione gare

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

Il campionato si svolgerà sulla distanza di **12 gare**. Per il dettaglio aggiornato dei giorni e dei circuiti di gara, fare sempre riferimento alla sezione "calendario" presente sul sito www.langamers.it (stagione 2011-2012)

4.1 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:

Gara	Data	Circuito	Layout	Setup
1	09/11/2011	Spa	-	Low downforce
2	16/11/2011	Summit Point	Raceway	Med downforce
3	30/11/2011	Infineon	Long	High downforce
4	14/12/2011	Laguna Seca	-	High downforce
5	11/01/2012	Charlotte	Oval	Oval
6	08/02/2012	Lime Rock Park	-	Med downforce
7	22/02/2012	Okayama	-	High downforce
8	07/03/2012	Charlotte	Road	Med downforce
9	21/03/2012	Thompson Speedway	Cup	High downforce
10	04/04/2012	Zandvoort	-	High downforce
11	18/04/2012	Infineon	IRL2007	High downforce
12	02/05/2012	Silverstone	-	Med downforce

4.2 *Modalità di svolgimento delle gare, orario di inizio e durata sessioni*

Tutte le gare verranno articolate in base al seguente Time Scheduling:

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

Ore **22:00**: Passaggio server in modalità "**qualifica**", sessione da 20 minuti

Ore **22:20**: Chiusura sessione qualifica e **partenza gara**.

Per ogni gara è impostato la durata di 45 minuti.

N.B: In caso di manutenzione straordinaria programmata dei server di iracing nelle serate di gara, o in caso di indisponibilità dei server di gara, o qualora la manutenzione / blocco del servizio renda disponibile il server non prima delle ore 22:00 per l'inizio della sessione, la gara verrà rinviata al mercoledì immediatamente successivo

5 Norme comportamentali generali

5.1 *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.

5.2 *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.

6 Norme comportamentali per l'utilizzo della chat vocale

Il mezzo utilizzato per tenersi in contatto durante le fasi di gara e di qualifica è la chat vocale inclusa in iRacing.

Ogni partecipante dovrà **preoccuparsi di configurare il proprio microfono**, affinché sia possibile, in caso di necessità interloquire con gli altri giocatori.

Ogni partecipante dovrà tenere sempre bene a mente che:

- La chat vocale 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 **va utilizzato solo in caso di effettiva necessità**. In particolare la chat vocale **non va assolutamente utilizzata 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, si effettua un **saluto generale a tutti e nulla più**.
- L'uso della chat vocale è comunque **ASSOLUTAMENTE VIETATO** durante le fasi di qualifica e di gara.

7 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**. **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 una intera gara davanti per dimostrare quello che valete. Ricordate, come dice anche iRacing, che **"le gare quasi mai alla si vincono alla prima curva, piuttosto spesso si perdono"**.
- **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)** 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 dal tempo di ping) rischia l'esclusione immediata dalla gara
- 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**.
- Per un migliore svolgimento delle fasi cruciali della gara (ma anche durante le qualifiche) è caldamente consigliato l'utilizzo dello spotter: vi aiuterà a capire quando siete "ingaggiati" con altri piloti e ad evitare contatti. Inoltre è ritenuto un "obbligo morale" tenere attivata la funzione F3 durante tutte le fasi di gara. Vi aiuterà a capire se il pilota immediatamente davanti o dietro è in lotta con voi (colore bianco), se è doppiato (colore azzurro) o se vi sta per doppiare (colore rosso). Inoltre tale funzione vi mostra in tempo reale i distacchi aiutandovi a capire se state guadagnando o perdendo terreno dagli avversari diretti, oppure vi consentirà di prepararvi al meglio a subire un doppiaggio.
- Una accortezza particolare va utilizzata nelle scontare gli "Slow Down" che il gioco impone automaticamente a chi taglia una parte del tracciato. Per scontarlo aspettate di arrivare in un punto del circuito idoneo, accostate o toglietevi dalla traiettoria e rallentate per qualche secondo fino a che la bandiera nera scompare e potete riprendere la gara normalmente. Ricordate che chi vi segue non può sapere che avete preso la penalità dello Slow Down e quindi se gli rallentate di fronte improvvisamente sarete quasi sicuramente tamponati rovinando la gara di entrambi. Lo slow down va scontato in ogni caso prima di tagliare il traguardo del giro in cui vi è stato imposto.
- La velocità nella corsia box va rispettata scrupolosamente per non incorrere in sanzioni, sempre gestite in automatico dal sistema, che generalmente consistono in uno Stop & Go obbligatorio, e quindi in una perdita di tempo enorme.