

Regolamento GTR2 2006-2007 - V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 1/19

[WWW.LANGAMERS.IT](http://WWW.LANGAMERS.IT)

**CAMPIONATO GTR2 ON-LINE 2006-2007**  
**Secondo Trofeo "langamers.it"**

**Regolamento**

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 2/19

<b>1</b>	<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI PARTECIPAZIONE</b>	<b>5</b>
2.1	MODALITÀ DI ISCRIZIONE	5
2.2	REQUISITI MINIMI	5
2.3	MODALITÀ DI COMPOSIZIONE SCUDERIE	5
2.4	SCELTA DELLE AUTO	5
2.5	MACCHINE IN ESEMPLARE UNICO	6
2.6	MODALITÀ DI SCELTA DELLE AUTO	6
2.7	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER SOGLIE DI ASSENZA	6
2.8	ESCLUSIONE DAL CAMPIONATO PER CONDOTTA SCORRETTA	7
2.9	PERIODO DI OSSERVAZIONE	7
<b>3</b>	<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO</b>	<b>8</b>
3.1	SCELTA DEL GIORNO DI GARA	8
3.2	PUBBLICAZIONE CALENDARIO E VARIAZIONE DATE	8
3.3	DURATA DEL CAMPIONATO E CIRCUITI PRESCELTI	8
3.4	SUDDIVISIONE IN GIRONI: GT E GT2	8
3.5	SPAREGGIO PROMOZIONE / RETROCESSIONE	9
<b>4</b>	<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLE GARE</b>	<b>10</b>
4.1	SCELTA DEL COMMISSARIO DI GARA	10
4.2	OBBLIGHI DEL COMMISSARIO DI GARA	10
4.3	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO GARE	10
4.4	CONFIGURAZIONE DEL SERVER	11
4.5	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO QUALIFICHE	11
4.6	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRIGLIA IRREGOLARE	12
4.7	PROCEDURA "SAFETY CAR" IN CASO DI GRAVE INCIDENTE AL VIA	12
4.8	CONDIZIONI METEO DI GARA E DI QUALIFICA	13
4.9	SCELTA DEL GIUDICE DI GARA	14
4.10	OBBLIGHI DEL GIUDICE DI GARA	15
4.11	SANZIONI E PENALIZZAZIONI	15
<b>5</b>	<b>MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE PUNTEGGI</b>	<b>16</b>
5.1	CLASSIFICA GENERALE	16
5.2	CLASSIFICA DI CATEGORIA	17
<b>6</b>	<b>UTILIZZO DI TEAM SPEAK</b>	<b>18</b>
6.1	NORME COMPORTAMENTALI PER L'UTILIZZO DI TEAM SPEAK	18

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 3/19

**7 NORME COMPORTAMENTALI GENERALI..... 19**

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 4/19

## 1 Introduzione

---

Il presente documento descrive il regolamento adottato per lo svolgimento del campionato on-line "Langamers – GTR2 On-Line" per la stagione 2006-2007.

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

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 5/19

## 2 Modalità di iscrizione e di partecipazione

---

### 2.1 Modalità di iscrizione

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

L'elenco dei piloti iscritti e delle auto già occupate da altri piloti può essere consultato sul sito internet <http://www.langamers.it/gtr> (fare riferimento alla stagione 2006/2007).

### 2.2 Requisiti minimi

Per poter partecipare al campionato, è necessario

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

### 2.3 Modalità di composizione scuderie

La composizione delle scuderie sarà decisa in base all'ordine d'arrivo del campionato precedente.

Il primo classificato nella classifica generale del campionato precedente avrà diritto a scegliere il suo compagno di squadra, quindi la scelta toccherà al migliore in classifica di quelli rimasti disponibili (il secondo, o se è stato scelto il secondo la scelta toccherà al terzo, e così via).

Il compagno di squadra prescelto non avrà facoltà di rifiutare la composizione di scuderia, e dovrà ritenere la scelta effettuata dal suo compagno un obbligo vincolante per la partecipazione al campionato.

### 2.4 Scelta delle auto

Le macchine potranno essere scelte solo tra quelle presenti e messe a disposizione dal gioco nella categoria "FIA GT 2004". Non saranno quindi accettati giocatori con macchine "Custom" non presenti di default in GTR2 o giocatori con le macchine del FIA GT 2003

Una volta che un giocatore avrà scelto una determinata auto, la stessa auto non potrà essere utilizzata da nessun altro giocatore.

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 6/19

## 2.5 Macchine in esemplare unico

Fanno eccezione rispetto a quanto espresso nel punto precedente i modelli di auto che sono presenti in un esemplare unico in GTR2 (es. Chevrolet Corvette C5R).

Per quanto riguarda queste auto sarà consentita una eventuale scelta doppia esclusivamente al compagno di squadra del pilota che avrà scelto uno dei modelli in esemplare unico. Questo al fine di facilitare la formazione di scuderie che abbiano entrambi i piloti in gara con lo stesso modello di auto e la stessa livrea. La scelta doppia è comunque facoltativa e non obbligatoria

## 2.6 Modalità di scelta delle auto

La scelta delle auto verrà effettuata in base all'ordine inverso di classifica del campionato precedente, ma solo tra coloro che hanno partecipato ad almeno 4 delle 12 gare in programma.

La prima scelta spetterà quindi all'ultimo arrivato in classifica, e da lì a risalire verso le prime posizioni. Gli ultimi a scegliere saranno i partecipanti del campionato precedente che non hanno partecipato ad almeno 4 delle 12 gare in calendario, e a seguire sceglieranno i nuovi partecipanti, coloro che non avranno cioè preso parte al campionato precedente, in ordine di iscrizione. All'interno di una stessa scuderia i giocatori potranno scegliere auto diverse.

## 2.7 Esclusione dal campionato per soglie di assenza

Ogni partecipante è libero di giocare o meno quando e se ne ha voglia. Deve tuttavia comprendere che l'obiettivo del campionato è far sì che ci sia più gente possibile in pista, per raggiungere il massimo del divertimento per tutti, e che comunque viene stabilito un "tetto massimo" di partecipanti in funzione della connessione che può reggere il server. Essere iscritti e non presentarsi mai alle gare è una mancanza di rispetto nei confronti degli altri partecipanti, in quanto riduce il numero delle vetture in pista e di conseguenza il divertimento di tutti, e occupa uno "slot" utile per giocare inutilmente a persone che magari sarebbero disposte a presenziare con assiduità. Per questo motivo si stabiliscono delle soglie di assenza oltre le quali si perde il diritto a partecipare al campionato. In particolare:

- I giocatori perdono il diritto a partecipare al campionato in corso dopo quattro assenze consecutive.
- I giocatori perdono il diritto a partecipare al campionato in corso dopo 6 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 automatica. Al raggiungimento di una delle due soglie, verrà indetta una votazione all'interno del gruppo, che dovrà pronunciarsi sulla possibilità per il giocatore che ha raggiunto la soglia di continuare a partecipare al campionato o meno. Verranno valutate in tal senso la condotta tenuta in gara dal giocatore, la condotta tenuta nei riguardi degli altri partecipanti (se si è preoccupato o meno di comunicare preventivamente le proprie assenze al resto del gruppo, etc.), eventuali impedimenti di carattere transitorio, 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 dovrà essere indetta una nuova votazione e il gruppo sarà chiamato di nuovo ad esprimersi con una votazione.

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 7/19

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

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

Ogni giocatore del gruppo potrà indire nel corso del campionato un massimo di due votazioni di esclusione per condotta scorretta nei confronti di altri giocatori.

## **2.9 Periodo di osservazione**

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 8/19

### 3 Modalità di svolgimento del campionato

---

#### 3.1 Scelta del giorno di gara

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

#### 3.2 Pubblicazione calendario e variazione date.

Sul sito [www.langamers.it/gtr](http://www.langamers.it/gtr) verrà pubblicato e tenuto costantemente aggiornato il calendario delle gare in programma. Le date indicate nel calendario sono da considerare vincolanti e non modificabili.

Una gara od una qualifica potranno tuttavia essere rinviate ad una data differente da quella espressa nel calendario, ma solo e soltanto con il consenso unanime di tutti i piloti partecipanti, nessuno escluso.

#### 3.3 Durata del campionato e circuiti prescelti

Le gare di campionato si svolgeranno con cadenza periodica, orientativamente una volta ogni quindici giorni.

Il campionato si svolgerà sulla distanza di tutte le piste incluse nel gioco del campionato FIA GT 2004 (per quanto riguarda SPA verrà scelto lo special event SPA Giorno.) + 1 pista aggiuntiva finale ripescata dal mondiale FIA GT 2003 (Barcellona) per arrivare ad un totale di 12 gare. **Il campionato verrà svolto con la N.A.P. Mod (New Advanced Physic Mod).**

Le gare verranno effettuate nell'ordine della stagione FIA GT 2004, ossia: Monza, Valencia, Magny-Cours, Hockenheim, Brno, Donington, Spa-Francorchamps, Imola, Oschersleben, Dubai, Zhuhai, Barcellona.

Saranno validi ai fini della classifica finale i punteggi di tutte e 12 le gare, nessuna esclusa.

#### 3.4 Suddivisione in gironi: GT e GT2

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

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

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

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

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 9/19

### **3.5 Spareggio promozione / retrocessione**

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

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 10/19

## 4 Modalità di svolgimento delle gare

---

### 4.1 Scelta del commissario di gara

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

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

Il commissario sarà nominato il giorno precedente la gara.

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

### 4.2 Obblighi del commissario di gara.

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

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

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

### 4.3 Modalità di svolgimento gare.

Le gare verranno articolate in base al seguente Time Scheduling:

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

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

Ore 22:15: Partenza gara

Il time scheduling verrà impostato lato server e non sarà modificabile durante lo svolgimento delle gare. Pertanto è indispensabile la massima puntualità di tutti i partecipanti, in quanto il server chiuderà autonomamente le procedure di qualifica alle 22:15 e passerà in modalità Riscaldamento. Oltre tale orario sarà quindi impossibile collegarsi per prendere parte alla gara.

Le gare verranno disputate ogni 15 giorni.

A inizio stagione verrà fissato il calendario gare. La data delle varie gare potrà subire eventualmente variazioni rispetto a quanto preventivato nel calendario solo a patto che lo spostamento di una gara sia effettuato con una votazione approvata **ALL'UNANIMITA'** da tutti i partecipanti. Nel caso in cui ci fosse anche un solo voto contrario, dovrà essere dichiarata l'impossibilità di spostare la gara in oggetto.

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 11/19

La modalità di svolgimento della gara sarà in modalità simulazione, senza controllo trazione / frenata consentiti e con tutti gli aiuti disabilitati ad eccezione della frizione automatica.

Ogni gara sarà disputata sulla distanza di 60 minuti.

Non sarà obbligatorio nell'arco della gara effettuare soste ai box, ogni pilota sarà libero di pianificare la propria strategia.

#### **4.4 Configurazione del server**

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

- GTR v1.1 + N.A.P. Mod 1.4
- Classe: GT 2004
- Consenti pilota automatico: NO
- Moltiplicatore danno: 100%
- Regole bandiere: FULL
- Imponi visuale cockpit: NO
- Consumo benzina: NORMAL
- Danni meccanici: NORMAL
- Consumo gomme: NORMAL
- Condizioni climatiche: Vedi punto 4.8
- Durata della gara: 60 minuti + 1 giro
- 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

#### **4.5 Modalità di svolgimento qualifiche**

I server verranno lanciati alle ore 21:30 in modalità "Qualifica 2" con sessione da 40 Minuti. In base ai tempi realizzati sarà stabilita 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 del server o altro) le procedure di rientro nel server verranno pilotate dal commissario di gara, per far sì che ognuno possa rientrare nella giusta posizione di Partenza. In ogni caso le procedure di rischiaramento e di partenza dovranno essere concluse al massimo entro le ore

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 12/19

23:00. Nel caso in cui si vada oltre tale orario, la gara dovrà essere rinviata alla settimana successiva. Nel caso in cui la gara dovesse essere rinviata, si correrà comunque con le medesime condizioni meteo presenti al momento del lancio del server nella serata in cui la gara doveva essere disputata.

#### **4.6 Procedura "Safety Car" in caso di griglia irregolare**

In caso di griglia di partenza irregolare (giocatori collocati 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 giusta posizione che gli compete, dopodiché verrà effettuata una partenza lanciata all'inizio del secondo giro. Eventuali contestazioni circa il mancato rispetto della posizione nel giro di lancio o in caso di sorpasso prima del passaggio sulla linea del traguardo a seguito della partenza lanciata dovranno comunque essere presentate a fine gara al giudice di gara, senza la possibilità di poter interrompere le procedure di partenza.

#### **4.7 Procedura "Safety Car" in caso di grave incidente al via**

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 13/19

#### **4.8 Condizioni Meteo di gara e di qualifica**

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:

##### **Monza**

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

##### **Valencia**

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

##### **Hockeneim**

[http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0053/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/GMXX/GMXX0053/index_c.html)

##### **Brno**

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

##### **Donington**

[http://it.weather.yahoo.com/UKXX/UKXX0104/index\\_c.html](http://it.weather.yahoo.com/UKXX/UKXX0104/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)

##### **Oschersleben**

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

##### **Dubai**

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

##### **Zuhai**

<http://weather.yahoo.com/forecast/CHXX0512.html>

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 14/19

## Barcellona

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

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

Condizioni meteo reali	Condizioni
Parzialmente Nuvoloso, Bel tempo, Limpido, Foschia, Nebbia, Nebbiolina, Nuvoloso	SECCO
Molto Nuvoloso, Acquazzoni in avvicinamento	VARIABLE
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%
Temporal	PIOGGIA 90%
Grandine, Acquazzoni	PIOGGIA 100%

Quanto sopra esposto sarà valido solo fino al raggiungimento della **QUARTA** gara disputata con condizioni di pioggia. Da quel momento in poi, indipendentemente dalle condizioni meteo reali sul percorso, tutte le gare saranno disputate con tempo secco.

## 4.9 Scelta del giudice di gara

Alla fine di ogni gara verrà estratto a sorte o selezionato tramite votazione un giudice di gara che avrà 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 giudice di gara potrà essere sorteggiato o scelto tramite votazione a rotazione tra tutti i giocatori che abbiano dimostrato disponibilità a ricoprire questo ruolo. Chi non vuole, per motivi logistici o per motivi personali, non sarà obbligato a svolgere questa funzione

Il giudice di gara sarà nominato alla fine della gara. Non potrà essere scelto come giudice un pilota resosi protagonista nel corso della gara di incidenti / episodi da sottoporre alla valutazione del giudice di gara. Il giudice di gara avrà facoltà di nominare due consiglieri ai quali potrà chiedere aiuto / parere sulle questioni in discussione. Il loro parere non sarà comunque vincolante per il giudice, che avrà solo l'obbligo morale di ascoltare le loro ragioni ma che prenderà le decisioni comunque in piena autonomia.

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

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 15/19

#### 4.10 Obblighi del giudice 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 venga punito in modo adeguato
- far sì che chi viene punito subisca una pena comunque commisurata al danno causato
- far sì che chi viene punito subisca una pena comunque commisurata alla volontarietà, alla mancanza di rispetto nei confronti dell'avversario ed alla eventuale recidività nel comportamento scorretto ravvisati nell'azione (tenendo sempre ben presente che *errare humanum est*, soprattutto in un gioco come GTR2)

Il giudice di gara ha altresì ovviamente l'obbligo di osservare **la più assoluta imparzialità**. Se necessario, 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, giudicando i fatti nel modo più obiettivo possibile e cercando di prendere sempre la decisione più giusta, più equa e più equilibrata.

#### 4.11 Sanzioni e penalizzazioni

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

Le sanzioni punitive potranno andare dalla retrocessione di una o più posizioni sullo schieramento di partenza dopo le qualifiche della gara successiva, alla retrocessione di una o più posizioni sullo schieramento di arrivo della gara corrente, all'assegnazione di punti di penalizzazione, alla squalifica per la gara corrente.

In casi estremamente gravi, il giudice potrà eventualmente decidere di comminare al pilota resosi protagonista dell'episodio negativo, oltre alla penalizzazione, una diffida (una sorta di "cartellino giallo").

In caso di doppia diffida ricevuta nel corso dello stesso campionato, il pilota riceverà automaticamente una squalifica di un turno e sarà costretto a saltare la gara successiva. Da quel momento in poi, ad ogni ulteriore diffida seguirà una nuova squalifica di un turno di gara.

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 16/19

## 5 Modalità di assegnazione punteggi

### 5.1 Classifica Generale

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

#### Girone GT

Posizione	Punti
1°	10
2°	8
3°	6
4°	5
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1

#### Girone GT2

Posizione	Punti
1°	2
2°	1

La classifica generale piloti e costruttori potrà essere consultata in qualsiasi momento sul sito <http://www.langamers.it/gtr>

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 17/19

## 5.2 Classifica di categoria

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

### Girone GT / GT2

Posizione	Punti
1°	10
2°	8
3°	6
4°	5
5°	4
6°	3
7°	2
8°	1

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 18/19

## 6 Utilizzo di Team Speak

---

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> . Le configurazioni potranno essere effettuate collegandosi ai server teamspeak [mandricus.servegame.com](http://mandricus.servegame.com) oppure [langamers.servegame.com](http://langamers.servegame.com)

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

### 6.1 Norme comportamentali per l'utilizzo di TeamSpeak

- 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.
- Siate rispettosi delle persone che stanno provando. Quando entrate sul server, effettuate un saluto generale a tutti e nulla più. Se dovete parlare con qualche giocatore, create un canale dedicato e recatevi 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.

Regolamento GTR2 2006-2007 – V 1.3	Autore: Mandricus		
Stato Documento: Approvato	Versione: 1.1	Data: 26/01/2007	Pag: 19/19

## 7 Norme comportamentali generali

---

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

- Siate **RISPETTOSI** dei vostri avversari. Se potete evitare un contatto, **EVITATELO**.
- 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.
- 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 gara a voi e agli altri alla prima curva per un 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.
- Quando ci si ritira, ricordate di **RIMANERE COMUNQUE CONNESSI** se possibile al server fino alla fine della gara. La disconnessione dal server causa agli altri giocatori un momento di LAG (un piccolo "freeze" del gioco) che può essere fatale se ci si trova nel mezzo di una chicane o al limite di un punto di staccata. La vostra disconnessione potrebbe causare un danno a qualcuno dei piloti rimasti in gara, per cui **EVITATELA**. Se proprio non volete vedere la gara (anche se ritirati potete cliccare su "finish" nella schermata di ritiro per passare ad una schermata dalla quale vi sarà possibile vedere la gara da una qualsiasi delle macchine rimaste in corsa e da una qualsiasi inquadratura), con ALT-TAB potete lasciare il gioco attivo in background e fare altre cose (navigare in internet, leggere la posta, scrivere un articolo per controsterzo) mentre la gara viene ultimata.